

## Magic Arts - Komplettlösung

Die Komplettlösung zu Magic Arts wurde von *Marlis Hedewig* erstellt und mir freundlicherweise zur Veröffentlichung bereitgestellt (Vielen Dank dafür!). Mit dem Upload der Komplettlösung wurde der Support zu Magic Arts eingestellt.

schau dich erst mal um und nimm das Schwert  
gehe nach westen und öffne die tür  
gehe west, dann gehe nord und schau dich um  
gehe nord und sprich deinen vater an und antworte ihm ja  
gehe nach ost  
schau  
sprich den diener an, er sattelt dir dann dein pferd

### - Ausritt -

attackiere tor mit schwert  
gehe nord und schau , dann gehe ost  
nimm draht und schlüssel  
gehe nord und öffne tür mit draht  
gehe nord  
gib carole schlüssel

### - Carole -

wähle den weg zur fähre  
gehe auf den handel mit dem fährmann ein  
süd  
in den hexenwald  
gehe zweimal west und spreche dann carole an  
noch mal carole  
3  
carole  
2

### - Ariadne -

wecke carole  
gehe nach nord  
gehe ins wasser  
bespritze carole mit wasser  
schau  
3  
süd  
süd  
ariadne  
carole  
ost  
gehe ins wasser  
boot  
schau  
nimm ruder  
schau  
carole  
west  
attackiere fährmann mit ruder 2x  
gehe ins wasser  
west  
carole  
schau

gehe ins haus  
nimm schwert  
ost

**- Kuss -**

nord  
ost  
hole boot mit ruder  
gehe ins boot  
carole  
wecke carole  
verlasse boot  
nord 4x  
1  
west  
west  
schau  
wirt  
nein  
west  
ja  
ja  
süd  
nimm schlüssel  
west  
öffne tür 8 mit schlüssel  
nord  
gehe ins bett

**- Bairun -**

wecke carole  
öffne tür  
süd  
ost  
ost  
gib mara schlüssel  
nord  
schau  
gorgon  
2  
west  
süd  
süd  
bettler  
ost  
ost  
herzeloide  
ost  
1  
mann  
1  
1  
west  
nord 2x  
ost  
schau  
riemhart gib mara geld  
mara

west  
süd  
west 2x  
riemhart  
gebeinhaus  
west  
öffne sarg  
ost 4x  
nord  
ost  
schau  
priester  
1 2 3  
2  
1  
1  
2  
ja  
herzeloide  
2

**- Samiel -**

west  
süd 3x  
händler  
carole  
mara  
streuner  
süd

**- Abend -**

west  
west  
nimm holz  
carole  
riemhart  
mara öffne manteltasche  
mara entzünde holz  
süd  
süd  
mara öffne schloss mit messer  
öffne tür  
süd  
mara  
süd  
carole  
riemhart  
rufe  
schau  
nord  
rufe  
mara  
nord  
öffne tür  
schau  
carole  
carole öffne tür  
riemhart

süd  
3  
ost  
schau  
schau  
priester  
2  
carole  
schau  
3  
1  
2  
ja  
1  
2  
3

**- Zaira -**

schau  
west  
schau  
süd 4x  
schau  
bewege linke fackel  
süd  
schau  
süd 3x  
riemhart west  
attackiere hund mit schwert  
riemhart attackiere hund mit stab  
attackiere hund mit schwert  
1  
west  
ost  
süd  
schau  
ja  
2  
10  
3

**- Tunnel -**

ost  
schliesse tür  
öffne luke  
bewege linken hebel  
nord  
bewege hebel  
süd  
ost  
bewege rechten hebel  
nord  
bewege hebel  
öffne tür  
nord  
nord

**- Hebel -**

Elfenland  
1  
west  
schau  
schreibpult  
enter

**- Reise -**

bewege platte  
steig hinab  
süd  
bewege fackel  
süd  
schließe tür  
bewege linke fackel  
bewege rechte fackel  
süd  
jetzt drücke 6 Symbole in Form eines umgedrehten Kreuzes

**- Aufzug -**

attackiere wächter mit schwert  
nimm messer  
süd 2x  
west  
öffne schloss mit messer  
west  
süd  
öffne tür  
süd  
bewege lampe  
nimm schlüssel  
nord  
nord  
öffne tür mit schlüssel  
nord  
gehe hinunter  
nimm kutten  
gehe hinauf  
gehe hinauf  
schau gemälde  
schau buch  
schau buch magie und ihre herkunft  
gehe hinunter  
süd  
süd  
ost 3x  
süd  
carole nimm blaues medaillon  
wirf messer auf rotes medaillon  
nimm amulett  
nord  
ost  
wirf medaillon in krater  
carole