

Galador - Der Fluch des Prinzen - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Galador findet sich im Körper eines Prinzen wieder und steht nun vor einem Problem. Wie in jedem Adventure sollte auch hier unser Held sich immer genau umsehen, alles mitnehmen was geht und mit allen Leuten sprechen. Los geht das Abenteuer auf dem Friedhof.

Friedhof:

- mit dem Totengräber sprechen
- der will aber nur seine Ruhe haben und eine Seele erwecken
- alle Gräber genauer ansehen
- ein Grab gehört Arivald
- Galador spricht noch mal mit dem Totengräber und sagt ihm er soll es noch mal versuchen
- es klappt immer noch nicht
- noch mal mit dem Totengräber sprechen und ihm sagen das noch ein Grab übrig ist (das Grab von Arivald)
- der Totengräber versucht es erneut und Arivald kommt es seinem Grab
- Arivald spricht mit Galador und gibt ihm eine magische Landkarte
- nach dem Gespräch verschwindet Arivald ins nächste Wirtshaus
- Galador nimmt sich die Schaufel und benutzt sie mit dem Rittergrab
- er bekommt einen Dolch
- nun die Schaufel mit dem Grab des Diebes benutzen und Galador bekommt ein Amulett
- im Grab daneben findet Galador einen Kleinod und im Grab von Arivald ein Unsterblichkeitselixier
- der Totengräber kommt zurück und verflucht alle Sachen die Galador gefunden hat
- gleichzeitig aktiviert er aber auch die magische Landkarte
- im Inventar die Karte anklicken und dann bis zur Weggabelung vor der Hütte gehen
- Galador sagt dann das er eine Einsiedlerhütte sieht
- dann die Einsiedlerhütte anklicken

Einsiedler:

- nach rechts über die Brücke gehen und in die Hütte gehen
- mit dem Einsiedler sprechen
- die Hütte wieder verlassen
- die Karte anklicken und zum Städtchen gehen

Städtchen:

- mit dem Gefangenen reden
- Galador sagt ihm das er unschuldig ist, weil er für einen Dieb viel zu rauhe Hände hat
- dieser ist jedoch empört und erzählt wie geschickt er ist und wen er schon alles bestohlen hat

- der Dieb sagt zu Galador das er in seinen Taschen nachsehen soll
- Galador tut es und findet gezinkte Würfel und einen Dietrich
- die Sachen behält er auch
- weiter nach rechts gehen und mit dem dicken Händler sprechen und ihn fragen ob er Dämonen gesehen hat
- mit dem Händler am anderen Stand sprechen
- der erzählt von einem Schloss und davon das er gern Knoblauch hätte
- mit den Händlern sprechen die gerade am Würfeln sind
- sie haben noch nicht mal ihre Sachen ausgepackt, weil sie so beschäftigt sind mit dem Würfelspiel
- nach dem Gespräch mit den beiden Händlern versucht Galador ihnen die gezinkten Würfel unter zu jubeln
- dazu wartet Galador bis sich die beiden etwas wegrehen vom Spiel und benutzt die gezinkten Würfel mit den richtigen Spielwürfeln und schon werden sie ausgetauscht (ist eine Frage des richtigen Zeitpunktes)
- nun kann sich Galador das Bündel neben den Händlern genauer ansehen (nehmen) und so findet er ein Buch das er einsteckt
- das Buch im Inventar ansehen
- unbedingt mit allen Händlern sprechen und nach Dämonen fragen
- Galador muss von allen 4 Händlern (der Dicke, der mit der Suppe, der große und der kleine Händler, die Würfel spielen) etwas über Dämonen bzw. ein Schloss erfahren haben
- nach links gehen und dort den Laden betreten
- im Laden umsehen
- mit dem Alchimisten reden und nach dem Wesen im Glas fragen
- es ist ein Homunkulus
- mit dem Homunkulus sprechen
- dadurch wird er befreit und er verspricht Galador ihm zu helfen (3x)
- dem Alchimisten das Buch geben
- dafür bekommt Galador einen Verwandlungszauber
- den Laden verlassen
- der Alchimist hängt ein Schild an die Tür das wegen Forschung geschlossen ist
- neben dem Wirtshaus sitzt ein Bettler
- mit ihm sprechen
- der Bettler zieht immer seine Schlappen (Schuhe) aus und Galador schnappt sich den Schlappen bei der nächsten Gelegenheit
- ins Wirtshaus gehen und mit dem Mönch sprechen
- nach dem Zwerg und den Tempel fragen
- der Tempel erscheint auf der Landkarte
- im Wirtshaus sitzt auch Arivald, aber Galador kommt nicht zu ihm, weil ein Zwerg ihn nicht vorbei lässt
- Galador steht wieder vor dem Wirtshaus
- er geht die Strasse nach hinten
- dort steht eine alte Karre und auf einem Balkon sitzt eine Katze
- es ist das Haus des Barden
- wenn Galador an die Tür klopft, dann erscheint eine Frau, die aber kurz darauf wieder die Tür schließt
- im Inventar die Landkarte anklicken und den Tempel

Tempel:

- durch den Durchgang gehen und die Fahne, den Altar und die Schriftzeichen ansehen
- den Homunkulus mit den Schriftzeichen benutzen und er liest vor was da steht
- allerdings sind die Schriftzeichen nicht vollständig
- Galador spricht mit dem Altar und geht dabei alle Namen durch die angeboten werden bis Zandahan der richtige Name ist (letzte Option nicht benutzen)
- der Gott erscheint und Galador spricht mit ihm
- übers Geschäft reden
- Galador sagt das er 4 verfluchte Gegenstände hat und die soll der Gott entfluchen
- dafür will ihm Galador das Unsterblichkeitselixier geben
- der Gott willigt ein und die Gegenstände sind vom Fluch befreit

Städtchen:

- dem dicken Händler den Schlappen vom Bettler geben
- der Händler sagt dem Prinzen das er noch etwas wertvolles braucht um in die Gilde eintreten zu können
- Galador fragt was denn wertvoll sei und bekommt zur Antwort ein wertvoller Schlagring der sich in einem Grabhügel befindet (der Grabhügel erscheint auf der Karte)
- zum Wirtshaus gehen
- dem Zwerg den Kleinod geben
- nun darf Galador weiter gehen und er geht zu Arivald und spricht mit ihm
- Arivald sagt das nur Luzifer persönlich Galador helfen kann und das er dazu in die Hölle muss
- noch mal mit Arivald sprechen
- ihn nach dem verwunschenen Schloss fragen
- es ist Schloss Fjord (es erscheint auf der Karte)
- Galador gibt Arivald den Verwandlungszauber für einen späteren Zweck
- mit dem Wirt sprechen und den Aushang lesen (Shandria wird gesucht)
- den Barden ansprechen, aber Galador will ihn nicht stören
- der Barde hat in seiner Jackentasche eine Schriftrolle
- Galador nimmt die Schriftrolle und sieht sie sich im Inventar an
- es ist ein Gedicht
- im Wirtshaus umsehen
- das Wirtshaus verlassen
- zur Strasse gehen
- die Tür des Barden benutzen und die Frau kommt heraus
- ihr das Gedicht geben
- sie wirft die Sachen des Barden aus dem Fenster
- Galador sieht sich den Trödel an
- es liegt eine Laute dabei
- diese nehmen (Trödel nehmen und Galador hat eine Laute im Inventar)

Schloss Fjord:

- hier bewacht eine Statue den Eingang
- die Statue ansehen
- sobald Galador versucht durch das Tor zu gehen spuckt die Statue Feuer

Städtchen:

- Galador geht ins Wirtshaus und spricht mit Arivald über die Statue
- Arivald meint er braucht einen Spiegel und der Wirt hätte einen
- mit dem Wirt sprechen
- er hat leider keinen Spiegel mehr aber im Schloss soll es einen geben
- wieder mit Arivald sprechen und der verwandelt Galador in einen Bären und geht mit ihm zum Schloss

Schloss Garrahan:

- Arivald kommt mit Galador als Bären ins Schloss
- der Bär wird angebunden und Arivald und die Wache verschwinden
- der Bär geht zur Tür zur Schatzkammer
- die Tür öffnen und in den Gang gehen
- die Tür zur Schatzkammer lässt sich nicht öffnen, aber es gibt am Ende des Ganges noch eine Tür auf der linken Seite
- durch diese Tür gehen
- hier ist Sheila und sie hält den Bären für ihren Cousin
- mit Sheila sprechen
- die Bänder vom Bett benutzen und Sheila küsst den Bären, der wieder zu Galador wird
- das Zimmer verlassen und nun die Schatzkammer mit dem Dietrich öffnen
- ein Spiegel ist erst einmal nicht zu finden, nur der Rahmen davon
- zu der Kiste vor den Vorhängen gehen und die Kiste öffnen
- den Hebel betätigen und dann im richtigen Moment den roten Knopf
- es müssen 3 gleiche Schädel zu sehen sein und zwar die Schädel mit dem offenem Mund
- kann etwas dauern bis es klappt
- wenn 3x der richtige Schädel zu sehen ist, dann bekommt Galador den Spiegel
- die Schatzkammer verlassen und auf den Schlosshof zurück gehen
- die zerrissene Kette benutzen
- Arivald kommt und verwandelt Galador wieder in einen Bären und verlässt mit ihm das Schloss

Schloss Fjord:

- den Spiegel mit der Statue benutzen
- das funktioniert aber nicht
- den Homunkulus mit der Statue benutzen und dann den Spiegel mit dem Schlosstor benutzen
- die Statue sprengt sich selber und Galador sammelt den Homunkulus wieder ein
- er geht durch das Tor und geradeaus die Treppe nach oben und in den Raum
- im Raum umsehen
- den Talisman nehmen (liegt auf dem Boden) und das Buch der grauen Magie (liegt auch auf dem Boden)
- die Papiere auf dem Tisch ansehen
- alles andere auch ansehen

Städtchen:

- ins Wirtshaus gehen und Arivald das Buch der grauen Magie geben

- wenn Galador den Talisman mit einer Person benutzt, dann kann er sehen was sie gerade denkt
- Galador probiert es mal an allen Leuten im Wirtshaus aus
- mit Arivald sprechen und nach dem Sonnenfürst fragen
- Galador bekommt einen Zauber um zum Sonnenfürst zu gelangen
- den Zauber benutzen und Galador kommt zum Sonnenfürst; zumindest fast, denn es trennt ihn noch ein Abgrund

Sonnenfürst:

- die Anleitung ansehen und die Steinplatte
- den Homunkulus mit der Anweisung benutzen und er liest sie vor bevor er dann verschwindet (die Feinde der Erde sollen eingestellt werden)
- die Steinplatte benutzen und die Symbole für Feuer, Wasser und Sturm anklicken und dann noch die Sonne und es erscheint eine Brücke
- über die Brücke gehen
- mit dem Sonnenfürst sprechen und ihm vom Schloss in der ewigen Dunkelheit erzählen
- der Sonnenfürst könnte zwar helfen, aber er hat keine Lust
- ihm ist langweilig und er vermisst die Musik
- die Laute mit dem Sonnenfürst benutzen
- das gefällt ihm und er will Galador seinen Wunsch erfüllen und Schloss Fjord wieder erhellen

Schloss Fjord:

- hier ist es jetzt hell und Galador geht zu dem Durchgang
- dort findet er den Fürsten der Vampire, der in seinem Sarg schläft
- Galador sieht sich um und nach einer Weile hört er eine Stimme
- es ist eine Frau die hinter der Mauer ist
- Galador soll ihr helfen und dazu muss er den Fürsten der Vampire töten
- dazu braucht er einen Pfahl

Städtchen:

- Galador geht ins Wirtshaus und spricht mit Arivald
- Arivald sagt das Galador einen Espenpflock braucht und außerdem noch Knoblauch und Weihwasser
- noch mal mit Arivald sprechen und der schickt Galador in eine andere Welt

fremde Welt:

- hier gibt es eine Kirche (links), eine elegante Dame, einen Metzger, einen Händler eine Bank und einen Passanten
- das einzige Problem was Galador hat, ist das die Leute ihn nicht verstehen
- er fragt den Händler nach Knoblauch, aber der versteht ihn nicht
- Galador geht zu der eleganten Frau und gibt ihr das Wolfsamulett im Tausch gegen den Schal
- den Schal benutzt Galador mit dem Händler um ihm zu zeigen das er erkältet ist und gegen die Erkältung unbedingt Knoblauch braucht
- der Händler versteht das auch und Galador bekommt Knoblauch

- den Schal gibt er der eleganten Dame zurück und erhält dafür sein Amulett
- in die Kirche gehen und mit dem Tempeldiener sprechen und zwar in der folgenden Reihenfolge:

- Geste für Hände zum Gebet
 - Geste für Selbstbesprengung
 - Geste für So klein
 - Geste für Flaschengestalt
- (das sind die Antworten 4-1-2-3)

- dann bekommt Galador eine Flasche mit Weihwasser
- Galador verlässt die Kirche und geht zum Metzger
- er spricht so lange mit dem Metzger bis dieser mit der Axt auf ihn los geht
- Galador flüchtet aus dem Laden und hinter ihm kracht die Axt in die Tür
- wieder in den Laden gehen und die Axt aus der Tür ziehen
- jetzt hat Galador alles im Inventar was er braucht
- eine Weile später holt Arivald ihn wieder zurück

Einsiedler:

- Galador benutzt die Axt mit dem Baum und bekommt so einen Ast
- noch einmal die Axt mit dem Baum benutzen und er hat einen zweiten Ast
- dabei ist allerdings die Klinge der Axt weggeflogen und im Inventar ist nur noch der Stiel der Axt

Grabhügel:

- Galador geht zum Eingang, aber da kommen immer Monster und er will fliehen
- jetzt einfach so oft auf den Eingang klicken bis Galador wirklich hingeht
- die Monster lösen sich einfach auf
- durch den Eingang gehen
- die Tür schliesst sich wieder
- in dem Raum sitzt ein riesiges Skelett und es gibt ein Schild und einen Hebel
- der Hebel klemmt
- mit dem Skelett sprechen und zwar die folgenden Antworten 2-1-1-2
- der Schlagring fällt herunter und Galador steckt ihn ein
- er benutzt den Schlagring mit dem Hebel und schon ist er wieder draußen

Städtchen:

- dem Händler den Schlagring geben, aber Galador meint er behält ihn noch etwas
- ins Wirtshaus gehen und dort dem Barden erzählen das seine Frau seine Sachen aus dem Haus geworfen hat
- es folgt eine kleine Zwischensequenz
- danach zum Haus des Barden gehen und ins Haus gehen
- Galador stellt vorher noch fest das eine Schlafmütze über der Tür hängt
- dort den Flakon mit dem Parfüm nehmen (steht vor dem Spiegel)
- den Käfig ansehen
- es ist eine Nachtigall in dem Käfig
- das Schloss öffnen und der Vogel verlässt den Käfig

- das Haus verlassen
- der Vogel sitzt genau über der Schlafmütze
- mit der Katze sprechen bis sie wach wird
- damit Galador nicht sieht wie die Katze den Vogel erledigt, geht er ins Haus
- Haus wieder verlassen und die Schlafmütze nehmen
- ins Inventar gehen
- den Dolch mit einem Ast benutzen und es wird ein angespitzter Pfahl daraus
- den angespitzten Pfahl mit dem Ast benutzen und es ergibt ein Kreuz (wird mit der Schlafmütze zusammengebunden)
- dann den Knoblauch mit dem Kreuz benutzen und anschließend noch das Weihwasser mit dem Kreuz benutzen und die Waffe ist fertig

Schloss Fjord:

- zum Fürsten der Vampire gehen und das Kreuz mit ihm benutzen
- die Frau ist befreit aber nicht gerade dankbar und verschwindet einfach
- Galador sieht sich noch einmal den Sarg an und findet einen Zettel
- Zettel nehmen und im Inventar ansehen
- es ist die letzte Seite aus dem Tagebuch des Nekromanten
- auf der Buchseite steht ein Spruch zum "Dickmachen"
- Galador geht wieder in Richtung Schlosstor und hört noch das die Frau wieder in Schwierigkeiten steckt
- vor dem Tor findet Galador eine Schuppe und steckt sie ein

Städtchen:

- beim Alchimisten ist das Schild an der Tür weg und Galador geht hinein
- mit dem Alchimisten sprechen
- Galador bekommt eine Buchseite über Drachen
- die Buchseite ansehen und mit der Schuppe benutzen
- das Haus verlassen und zum Wirtshaus gehen
- die Buchseite für das "Dickmachen" mit dem Mönch benutzen
- dabei verliert er kurzzeitig seine Schnur, die um sein Gewand gewickelt ist
- schnell die Schur nehmen (kann sein man braucht mehrere Versuche)

Einsiedler:

- dem Einsiedler die Schuppe zeigen und auch die Buchseite
- auf der Landkarte erscheint jetzt die Drachenhöhle

Drachenhöhle:

- bis zum Spinnennetz gehen
- links ist ein Fels
- das Parfüm (Sprayflasche) mit dem Spinnennetz benutzen und während die Spinne noch benebelt ist benutzt Galador schnell den Dolch mit dem Felsen und das Spinnennetz ist weg
- weiter nach rechts gehen
- dort ist der Drache
- den Schlagring mit dem Drachen benutzen
- leider klappt das so nicht

Städtchen:

- ins Wirtshaus gehen und mit dem Zwerg reden, aber der empfiehlt nur den Kampf gegen den Drachen lieber zu lassen
- mit Arivald sprechen
- der geht mit Galador nach Silmanion

Silmanion:

- hier gibt es nur eine Ruine und auf einer Mauer liegt ein Buch
- genau dieses Buch braucht Arivald
- auf der Mauer gegenüber sitzt ein Vogel
- Galador findet einen Steinhaufen und nimmt sich Steine
- damit bewirft er den Vogel (der Cursor erscheint als Zielscheibe)
- der fliegt hoch wenn er getroffen wird
- noch 2x auf den Vogel schießen und treffen und dann einen Stein auf das Buch werfen, damit es wackelt
- jetzt noch ein Wurf auf den Vogel und der dreht ab und setzt sich auf das Buch, das daraufhin hinunter fällt
- Arivald nimmt sich das Buch und verrät Galador einen Spruch mit dem er so stark wie ein Troll wird

Drachenhöhle:

- zum Drachen gehen und den Schlagring mit dem Drachen benutzen
- jetzt noch den Spruch aufsagen und der Drache ist weg
- das Mädchen steht angekettet an der Wand
- den Dickmachspruch mit dem Dolch benutzen und es wird ein Schwert daraus
- jetzt das Schwert mit den Eisenketten benutzen und das Mädchen ist frei
- die Drachenhöhle verlassen
- Galador fragt das Mädchen wie man denn nun in die Hölle kommt und sie sagt das man sich tot stellen muss und einen Obolus braucht

Friedhof:

- mit Totengräber sprechen
- der ist immer noch wütend auf Galador
- den Talisman mit dem Totengräber benutzen
- Galador sieht wie der Totengräber an eine Ratte denkt
- wieder zur Drachenhöhle gehen (nur davor)
- und dann in Richtung des Hauses in der Nähe laufen bis Galador sagt er sieht eine Mühle in der Ferne
- jetzt zur Mühle gehen

Mühle:

- in die Mühle gehen
- auf dem Boden gibt es einen Spalt
- den Spalt ansehen
- unten flitzt eine Ratte entlang

- den Spalt benutzen
- Galador versucht sich durch den Spalt zu zwängen, aber es geht nicht
- im Inventar das Mädchen anklicken und dann benutzen mit Spalt
- steckt das Mädchen im Spalt, dann das Mädchen anklicken und "Stoßen"
- das Mädchen fällt nach unten und fängt die Ratte
- aber sie kommt nicht wieder nach oben
- das Seil mit dem Spalt benutzen, aber das Mädchen sagt er soll erst den Spalt größer machen
- Dickmachspruch mit Dolch benutzen und dann das Schwert mit dem Spalt benutzen
- nun das Seil mit dem Spalt benutzen
- anschließend den Axtstiel mit dem Seil benutzen
- nun kommt das Mädchen nach oben und Galador hat eine Ratte im Inventar

Friedhof:

- mit dem Totengräber sprechen, aber der ist immer noch wütend
- im Inventar das Mädchen anklicken und mit dem Totengräber benutzen
- sie spricht mit ihm, erreicht aber auch nichts
- Galador gibt dem Totengräber die Ratte
- dafür bekommen sie zwei Obolusse

Städtchen:

- ins Wirtshaus gehen
- dort wo der Barde saß, sitzt jetzt eine Unbekannte
- Galador spricht mit ihr
- sie wartet auf jemanden, der ihr Gift bringen soll
- Galador bietet ihr an welches zu besorgen (denn nach dem er den Talisman mit der Unbekannten benutzt hat weiß er wozu sie das Gift braucht)
- Galador geht zum Zwerg und versucht ihm den Bierkrug wegzunehmen
- so einfach geht das aber nicht, denn der Zwerg geht mit Galador vor die Tür und schlägt sich mit ihm
- beim nächsten Versuch muss Galador schnell das Mädchen im Inventar anklicken und mit dem Bierkrug benutzen (bevor der Zwerg mit ihm vor die Tür geht)
- das Mädchen hat verstanden und wenn Galador wieder ins Wirtshaus kommt hat sie den Bierkrug
- zum Alchimisten gehen
- der hat gerade Besuch und dieser ist etwas aufgeregt wegen des Amuletts das Galador besitzt
- Galador gibt ihm das Amulett und bekommt ein Schnelligkeitselixier

Silmanion:

- durch die Torreste gehen und weiter nach rechts
- da ist ein Sumpf und es stinkt gewaltig
- deshalb muss es schnell gehen und Galador benutzt das Schnelligkeitselixier und geht zum Sumpf und benutzt dort den Bierkrug mit dem Sumpf

Städtchen:

- ins Wirtshaus gehen und der Unbekannten den Bierkrug geben

- sie will erst einen Beweis
- dem Zwerg den Bierkrug geben und dann wieder der Unbekannten
- die ist überzeugt und gibt Galador Geld dafür
- vor das Wirtshaus gehen
- hier liegt der Schleier der Unbekannten
- Galador nimmt ihn und benutzt ihn mit dem Mädchen (im Inventar)
- die will aber nicht und so sitzt Galador mit dem Schleier im Wirtshaus und wartet
- dann kommt jemand und gibt ihm das Gift und Galador gibt dafür das Geld

Mühle:

- zur Anlegestelle gehen und dort das Gift mit der Anlegestelle benutzen
- etwas später werden beide mit einem Boot abgeholt und direkt zur Hölle gebracht

Hölle:

- das Mädchen verschwindet mal wieder und Galador kommt nicht an der Wache vorbei
- erst das Schnellkeulelixier benutzen und dann den Dickmachspruch mit dem Dolch
- das Schwert nehmen und mit der Wache benutzen
- jetzt ist der Eingang frei
- Galador geht hinein und sieht sich um
- an der ersten Tür ist ein Schild
- Galador liest es
- dann geht er erst einmal weiter und sieht sich um
- die Gefängnistür ansehen
- dahinter sitzt das Mädchen
- dann weiter gehen zum Durchgang
- dahinter gibt es einen Gang bis zu einer Nische
- in der Nische stehen 2 Teufel vor einer magischen Tür
- von der Nische aus wieder den Gang zurück gehen und dann nach rechts gehen
- dort ist wieder eine Tür und davor ist ein Becken
- am Becken gibt es ein Ventil
- nach dem sich Galador umgesehen hat geht er wieder zum Anfang
- er geht durch die Tür mit dem Schild (diesmal muss man nicht öffnen oder benutzen anklicken sondern hingehen)
- Galador geht durch die Tür und steht vor einem Teufel
- mit dem Teufel sprechen und ihm antworten das man Steuern erhoben hat
- Galador landet in der V.I.P Lounge
- hier liegt auf einem Tisch eine Keule
- diese Keule versucht Galador zu nehmen
- die Sache läuft jetzt folgendermaßen: Galador wird vom Teufel in die V.I.P Lounge geschickt wenn er sagt das er Steuern erhoben hat
- in der Lounge bleibt er allerdings nur ganz kurze Zeit und dann landet er wieder beim Teufel und zwar direkt hinter ihm
- der Teufel wundert sich und wenn Galador ihn anspricht und wieder die gleiche Antwort gibt, dann kommt er wieder in die Lounge
- gibt er eine andere Antwort dann landet er in einem anderen Zimmer, aber auch immer nur für kurze Zeit
- also wenn Galador in der Lounge ist muss er die Keule nehmen
- er hält sie immer eine Weile fest und lässt dann aber wieder los

- nun muss er die Keule genau in dem Augenblick festhalten wo er wieder zum Teufel zurück kommt
- man sollte einfach immer wieder auf Keule nehmen klicken bis es klappt; kann sein das man es öfter probieren muss
- hat es geklappt und Galador hat die Keule, dann landet er direkt hinter dem Teufel
- und nur von dort klappt es dann auch die Keule mit dem Teufel zu benutzen
- ist der Teufel zu Boden gegangen, dann zieht Galador ihn zwischen die Kerzen
- er benutzt die schwarze Kerze und der Teufel ist weg
- die Hörnchen nehmen, die vom Teufel liegengeblieben sind
- Galador benutzt mal die rote Kerze um zu sehen in welchem Raum er dann landet
- kurz darauf ist er wieder zurück
- jetzt benutzt Galador die weiße Kerze und landet in einem Zimmer mit einer Feuerstelle
- den Dolch mit der Glut benutzen
- ein Kohlestück fällt auf die Seite
- wenn es sich etwas abgekühlt hat (dann flackert es nicht mehr) steckt es Galador ein
- ist er wieder aus dem Raum zurück, dann benutzt er den Dolch mit der roten Kerze und steckt sie ein
- die rote Kerze muss Galador immer mit dem Kohlestück benutzen wenn im Inventar steht "lauwarmes Kohlestück"
- also öfter mal ins Inventar sehen und die rote Kerze mit dem Kohlestück benutzen
- sollte man es vergessen haben, kann man sich aber ein neues Kohlestück holen
- nun verlässt man den Raum und geht zum Durchgang und dort zum Becken
- das Ventil schliessen und ein Hörnchen mit dem Ventil benutzen
- dann das Ventil wieder öffnen
- es gibt eine Explosion und die Tür ist offen
- das Stück Hörnchen wieder einstecken, was auf dem Boden vor der Tür liegt
- zum Eingang gehen
- hier ist die Folterkammer
- es gibt einen Kessel mit getrocknetem Teer und darunter einer erloschenen Feuerstelle
- das glühende Kohlestück mit der erloschenen Feuerstelle benutzen und dann die rote Kerze mit der Feuerstelle benutzen und schon brodeln der Teer wieder im Kessel
- Galador findet eine Marionette und nimmt sie (er nimmt die Sachen der Marionette/Überzug)
- den Überzug mit der Streckbank benutzen und dann den Überzug mit dem Teer benutzen
- die Hörnchen mit dem Überzug benutzen und schon hat Galador ein Teufelskostüm
- den Raum verlassen und in Richtung Nische gehen (aber nur davor)
- jetzt das Kostüm benutzen und Galador geht als Teufel zur Nische
- leider nimmt die Wache Galadors Ausreden nicht ab
- Galador geht zur Gefängnistür und sieht sie sich noch mal an
- so kann er mit dem Mädchen sprechen und sie sagt er soll sich gefangen nehmen lassen
- das passiert dann auch und Galador landet im Gefängnis
- sie sagt das ein Stein schon etwas locker ist und sie fliehen können wenn der Stein weg ist
- Galador versucht den Stein zu bewegen (Stein anklicken und Öffnen/Stossen)
- jetzt ganz schnell die linke und die rechte Maustaste drücken oder die Tasten M und N
- und zwar so schnell und so lange drücken bis der angezeigte grüne Balken wieder ganz rechts ist (der Balken erscheint mehrmals)
- macht man es richtig dann ist der Stein irgendwann weg und die beiden stehen in einem der Räume, von wo sie dann wieder bei den Kerzen landen

- sind sie dort angekommen gehen sie beide zum Durchgang
- dort benutzt Galador das Kostüm, aber das Mädchen kann mit der Maske nicht zu den Teufeln gehen
- also legt sie die Maske ab und nachdem Galador sich wieder beruhigt hat, gehen beide zur Nische
- jetzt dürfen sie zu Luzifer
- ganz nach rechts gehen und Luzifer ansprechen (er schläft)
- mit den Antworten 2, 3, 4, 1 weckt er auf und will die ganze Geschichte hören
- damit wäre das Happy End zum Greifen nahe und man kann sich entspannt zurücklehnen und den Abspann ansehen

ENDE !!!

Alle Rechte

bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 10.02.2002

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de