

Komplettlösung Orcades (für Version 1.1.2)

Hier finden Sie Lösungen für alle Quests, weitere Tipps & Tricks, Übersichtskarten und Hilfe um alle Geheimnisse der Insel zu entdecken.

Die Komplettlösung basiert auf der Insel Mod Demo-Komplettlösung von Silvestro und wurde von mir erweitert und an die Vollversion angepasst. Der Text steht unter [dieser Lizenz](#).

Wichtiger Hinweis: Diese Komplettlösung bezieht sich auf die klassische Version 1.1.2. Sollten Sie eine ältere Version von Orcades spielen, dann laden Sie sich bitte die neueste Version von [hier herunter](#). Doch auch die alternative Version enthält einige Änderungen, die hier nicht berücksichtigt werden. Sollte die Komplettlösung Ihr Problem nicht lösen können, dann können Sie Ihre Frage auch im [Modifikationsforum](#) stellen.

Inhaltsverzeichnis

Tipps und Geheimnisse

[Allgemeine Tipps](#)

[Geheimnisse und Boni](#)

Die Haupt- und Nebenquests

[Kapitel 1 Schlaflose Träume](#)

[Kapitel 2 Die Insel](#)

[Kapitel 3 Im Inneren der Insel](#)

[Kapitel 4 Der Teleporter](#)

Allgemeine Tipps

Die ersten Spielminuten

Anders als im späteren Spielverlauf, hat man am Anfang viele verschiedene Möglichkeiten in das Spiel zu starten. Normalerweise würde man die Molerats am Lagereingang mühsam mit der Pfanne bekämpfen und anschließend sehr vorsichtig die Insel erkunden.

Es geht allerdings auch deutlich einfacher: Gleich zu Spielbeginn holt man sich die Fackel und Pfanne am Strand im Lager und schwimmt anschließend zum Schiffswrack und holt die Rüstung. Damit schwimmt man dann zur Klippe beim Haus, tötet die Molerats und fackelt anschließend die Spinnennetze ab um an die zweitbeste Waffe im Spiel zu gelangen. So ist man in ca. 5 Minuten sehr gut ausgerüstet.

Geheimnisse und Boni

Die hier aufgelisteten Geheimnisse und Boni bringen vor allem Erfahrungspunkte und 2-4% Fortschritt. Dabei unterscheidet man zwischen Entdeckerboni, die man bekommt, wenn man einen schwer zu erreichenden Ort erreicht, einen seltenen Gegenstand einsammelt oder eine bestimmte Aktion durchführt und Umweltboni, die man bekommt, wenn man die vertrockneten Büsche mit dem Becher gießt.

Geheimnisse und Boni auf der Insel

Auf der Insel gibt es insgesamt 4 Geheimnisse. Deshalb bekommt man für sie auch ganze 4 Prozentpunkte Fortschritt!

1. Klettere auf den Mast des Schiffswracks. Das Hoch laufen ist etwas knifflig. Meist geht es, wenn man im Gehen-Modus einen Schritt nach vorne-rechts und dann einen nach vorne-links macht, bis man oben ist.
2. Sammle den Heiltrank auf dem Schiffswrack ein. Der Heiltrank befindet sich auf dem vorderen Teil des Schiffs und fällt ins Wasser, wenn du dich ihm näherst. Sammle ihn dann einfach auf dem Meeresgrund auf.
3. Remple den Apfelbaum an. Der Apfelbaum befindet sich auf dem Strand bei Grimberg neben einem großen Felsbrocken. Laufe einfach gegen den Baum und einige Äpfel fallen herunter.
4. Triff die Möwe mit deinem Bogen. Im späteren Spielverlauf findest du einen Bogen. Mit diesem musst du die Möwe treffen, die in der Nähe von Grimberg herumfliegt. Sobald du sie getroffen hast, bekommst du den Bonus.

Neben diesen 4 Geheimnissen gibt es allerdings auch noch 5 Umweltboni auf der Insel. Sobald du alle Boni hast, bekommst du deshalb wieder ganze 4 Prozentpunkte Fortschritt. Die vertrockneten Büsche befinden sich hier:

1. In der Nähe des Bergaufstiegs befindet sich einer.
2. Ein weiterer ist bei dem Baumstumpf vor dem Lagereingang.
3. Einige Meter vom Haus des Magiers ist der nächste.
4. Ein weiterer Busch befindet sich beim großen Strand mit den Waranen. Er ist dort im grünen Gras neben einem großen Felsbrocken.
5. Der letzte Busch vertrocknet erst am 3. Spieltag. Dann kann man den Busch an dem Baum neben dem Lagereingang gießen.

Weitere interessante Items

1. Wenn man links neben dem Mineneingang den Berg hochklettert, kann man einen Ring der Lebensenergie finden.
2. Im hinteren Teil des Schiffswracks findet man einen permanenten Manatrank.
3. Unter dem Haus des Magiers befindet sich ein sehr gutes Schwert. Die Spinnennetze, die den Weg versperren, kann man mit einer Fackel abbrennen.

Geheimnisse und Boni in der Mine

In der Mine gibt es nur 1 Geheimnis und deshalb auch nur 2 Prozentpunkte Fortschritt:

1. Im Raum mit der fruchtbaren Erde befindet sich im Wasser ein Holzbrett. Tauche unter dieses Brett und du findest eine versteckte Feuersturm-Spruchrolle.

Die 2 vertrockneten Büsche für den Naturbonus und 3 Prozentpunkte Fortschritt findest du hier:

1. Im Raum mit dem großen Spinnennetz am Baum befindet sich ein Busch neben einem Stein.
2. Den anderen Busch findest du links neben dem verschlossenen Tor, in der Ecke.

Weitere interessante Items

1. Im großen Baum befindet sich neben der Teleportruna auch noch ein Ring, der den Schutz vor Waffen um 5 erhöht.
2. Im Raum mit dem verschlossenen Tor befindet sich ganz oben neben der Wand eine Essenz des Lebens, die 5 zusätzliche Lebensenergie gibt.

Geheimnisse und Boni in der Teleport-Welt

In der Teleport-Welt gibt es nur ein Geheimnis und 3 Prozentpunkte Fortschritt. Allerdings handelt es sich um ein ganz besonderes Geheimnis:

1. Auf der 2. Ebene befindet sich wieder eine dieser Kletterpflanzen. Laufe einfach den Weg zum obersten Gitter hoch und hole dir mit der Rune "Telekinese" das geheime Lichtschwert von der Pflanze. Bei dem Lichtschwert handelt es sich um die stärkste Waffe im gesamten Spiel.

Weitere interessante Items

1. Neben der großen Kletterpflanze gibt es einen kleinen Felsvorsprung. Dort findet man ein Extrakt des Lebens, das 10 zusätzliche Lebenspunkte gibt.

Kapitel 1 – Schlaflose Träume

Das erste Kapitel startet bereits mit der Installation der Modifikation. Du bist mit deinen Freunden Giran, Gerd und Heron per Schiff auf dem Weg zu deiner Heimatinsel als das Schiff gegen einen Felsen kurz vor der Küste knallt und du vom Schiff geschleudert wirst. Mit letzter Kraft kannst du dich noch an Land retten, brichst dann aber zusammen. Erst zwei Tage später wachst du wieder auf...

Kapitel 2 - Die Insel

Du erwachst wieder aus deiner Ohnmacht und bist wieder auf den Beinen. Nun gilt es die Quests von Giran und Gerd zu erledigen, die dir unter Anderem helfen werden, dich auf der Insel zurecht zu finden und dir indirekt ein paar Tipps und Tricks liefern. Es gibt hier aber noch mehr Leute, die Quest zu vergeben haben.

Lagereingang frei räumen

Du bekommst von Gerd den Auftrag den Lagereingang von 3 Molerats zu säubern. Hole dir vorher die Pfanne, die du auf dem Strand finden kannst, und töte die 3 Monster.

Trommelstock für Gerd

Wenn du Gerd fragst, ob er noch etwas für dich zu tun hat, wird er dir sagen, dass er einen

Trommelstock irgendwo draußen vor dem Lager verloren hat, aber nicht mehr weiß, wo genau. Also kannst du eigentlich nur aufs Geratewohl vor dem Lager nach dem Trommelstock suchen und hoffen, dass du ihn findest.

Nun kann der Trommelstock an 3 verschiedenen Orten sein: Entweder in einer Pflanze bei drei Waranen am Strand, oder hinter einem Stein an dem Berg in der Nähe von Heron, oder aber auch ganz in der Nähe der Holzpalisade am Lagereingang zwischen Wasserpflanzen. Die genauen Standorte kannst du unten bei den Screenshots nochmal nach schauen.



Fundort 1: Neben dem Lagereingang im Wasser



Fundort 2: In einem Busch bei drei Waranen



Fundort 3: Hinter ein paar Steinen am Berg

Insel erkunden

Um diese Quest vollständig zu lösen, musst du 3 Orte erkunden: Du musst herausfinden, was sich vor dem Lagereingang befindet, wer im Haus an der Klippe wohnt und außerdem was sich auf der anderen Seite des Strandes befindet. Hast du diese Orte erkundet, kannst du zu Giran gehen und ihm die Neuigkeiten erzählen.

Der kaputte Hammer

Um diese Quest zu erhalten, musst du erst mal die Insel erkunden und Giran davon berichten. Hast du das getan, erzählt er dir von dem kaputten Hammer. Mit dem Ersatzhammer hämmert es sich nicht sehr gut und du sollst nun den 2. Hammer, den Giran bei der kleinen Schiffspanne verloren hat, wieder holen.

Also schwimmst du zum Wrack, das du im Lager vom Ufer aus sehen müsstest. Angekommen, findest du unter Anderem einen springenden Fisch vor. Komm ihm nicht zu nahe, er hat Hunger! Schwimme nun zum hinteren Teil des Wracks und tauche in den Eingang. Dort liegt der Hammer auf dem Boden. Schwimme zu ihm hin und der Held nimmt ihn automatisch auf.

Nun kannst du ihn zu Giran bringen und er wird dir zum Dank einen Heiltrank geben.

Waffe schmieden

Giran rät dir, dich sofort mit einer guten Waffe auszurüsten, da es auf der Insel sehr gefährlich ist.

Der Rohstahl befindet sich in einem Versteck ganz oben auf dem Berg.

Also, ab auf den Berg (wie du an dem kleinen Scheiterhaufen vorbei kommst, erfährst du in der Quest "Wo ist Heron?"). Oben am Teleporter angekommen, musst du nun nur noch auf die Felswand klettern und du findest ein Skelett namens Ötzi vor und unter anderem auch die 2 Schmiederohlinge.



Die Bergspitze mit dem Geheimversteck.

Im Lager angekommen, musst du sie nun nur noch zu Schwertern verarbeiten (erhitzen, auf dem Amboss bearbeiten, abkühlen und dann schleifen), bis du grobe Schwerter hast (Daten: benötigte Stärke: 20, Schaden: 20, Reichweite: 1m). Eines behältst du, falls du noch kein besseres Schwert hast, eines gibst du Gerd und sollte noch eines übrig sein, bekommt es Giran.

Es gibt allerdings noch ein besseres Schwert als das Selbst geschmiedete: Unter der Klippe beim Magierhaus ist in der Höhle ein großes Spinnennetz, das den weiteren Weg in die Höhle versperrt. Man kann es mit einer Fackel abbrennen lassen und gelangt so an einen Wundendorn (Daten: benötigte Stärke: 10, Schaden: 30, Reichweite: 1m).



Um das Spinnennetz anzuzünden, musst du es einfach mit einer Fackel "benutzen".

Insektenjagd

Nachdem du ihm ein grobes Schwert gegeben hast, will Gerd, dass du für ihn auf Insektenjagd gehst. Er will, dass du mit Hilfe eines Keschers eine Biene, eine Libelle und einen Bergkäfer fängst.

Biene: Die Biene kannst du erst fangen, wenn du die Quest "Honig für den Magier" gelöst hast. Wenn du nahe genug an den Bienen bist, benutze einfach den Kescher aus deinem Inventar.



Libelle: Die Libelle fliegt neben dem Haus des Magiers herum.



Bergkäfer: Der Bergkäfer findet sich oben auf dem Berg. Dort krabbelt er an dem Teleporter herum.



Nun musst du die Insekten nur noch Gerd bringen und die Quest ist erledigt.

Wo ist Heron?

Heron soll angeblich zu einem Berg gelaufen sein, um sich die Insel mal von oben anzusehen. Es gibt momentan jedoch Wichtigeres zu tun. Du sollst ihm das von Giran ausrichten und Heron wieder zum Lager bringen. Gesagt, getan.

Laufe zu dem Weg, der den Berg hinaufführt. Dort siehst du einen brennenden Haufen Holzscheite, die den Weg nach oben versperren. Als du Heron ansprichst, erzählt er dir, dass er auf dem Weg nach oben Holzscheite mit einer Fackel hat fallen lassen und nun lodert dort ein Feuer vor sich hin, dass es unmöglich macht, auf den Berg zu gelangen.

Wenn du Heron erzählst, dass er im Lager gebraucht wird, antwortet er nur, dass er erst einen Weg auf den Berg finden will.

An dem Berg befinden sich an einer Stelle ein paar Vorsprünge, die es zu besteigen gilt, bis man sich auf dem Weg befindet, der hinauf auf den Gipfel des Berges führt.



Gleich neben Heron befinden sich die Vorsprünge.

Nachdem Heron dich für den Einfall lobt, macht er sich auf den Weg zum Lager, doch plötzlich bleibt er stehen. Es gibt noch eine weitere Aufgabe, bevor er ins Lager geht:

Holzdach zerstören

Nachdem du einen Weg auf den Berg gefunden hast und Heron dich dafür gelobt hat, macht er sich auf Richtung Lager, doch nach einiger Zeit bleibt er stehen und vergibt eine weitere Aufgabe:

Er sollte an der Holzpalisade einen Unterstand bauen, hat das Dach aber versehentlich schief gebaut.

Nun will er das Ding mit dir Abreißen, wenn du dazu Lust hast. Er erzählt dir, dass du das Dach zum Einsturz bringen solltest, dann würden die Holzpfähle wohl von selber zusammenbrechen. Also kletterst du aufs morsche Dach und läufst ein bisschen darauf rum. Nichts passiert.

Heron meint, dass du einen anderen Weg finden müsstest, das Dach zum Einsturz zu bringen.

Das Dach bricht zusammen, wenn man auf es mit hoher Geschwindigkeit springt.

Dazu musst du ganz hoch auf den Berg gehen, dort wo Ötzi liegt und dann von dort aus auf den Vorsprung. Vom Vorsprung aus springst du dann auf das Holzdach.



Von dort oben musst du Springen.

Nachdem die Quest erledigt ist, geht Heron ins Lager und du kannst Giran davon berichten (Quest "Wo ist Heron?").

Honig für den Magier

Der Magier, der in der Hütte an der Klippe wohnt, braucht Honig, der ihm gegen die Schlafstörungen helfen soll, die ihn jede Nacht verfolgen. Da es offenbar keinen Honig auf der Insel gibt, muss der Magier einen Trank brauen, der ihm den Honig beschaffen soll und da kommst du ins Spiel. Finde für den Magier die Zutaten, die er für den Saft braucht: 1 dreiblättrige Heilkräuterpflanze, 3 Äpfel, 5 Sumpfpflanzsamen, 3 Bergmosspflanzen, 2 Giftpilze und 4 Waldbeeren. Die Giftpilze, so der Magier, findest du in seinem Garten neben seinem Haus. Auch viele andere Zutaten wirst du schon von vornherein in deinem Inventar haben, wie z.B. die Heilkräuterpflanze, die du fast an jeder Ecke findest (u.A. sogar schon im Lager am Anfang). Die 3 Äpfel wirst du vermutlich auch schon haben. Es gibt sogar 2 davon schon im Lager. Den dritten wirst du unter Bäumen im Wald finden. Die Sumpfpflanzsamen findest du in den Sumpfpflanzen im Wasser (auch in den Unterwasserpflanzen!). Du solltest ziemlich schnell 5 davon finden.

Das Bergmoss findest du an dem Berg an ein paar Vorsprüngen und die Waldbeeren dürften auch kein Problem darstellen. Im Wald gibt es haufenweise davon.

Wenn du die Zutaten dem Magier gebracht hast, wird er dir den fertigen Trank mitgeben, den du im Wald auf die Bank stellen sollst, um damit die Bienen anzulocken. Hast du das gemacht, gehst du zum Magier zurück, der einen Zauber wirkt. Nun sollst du wieder zur Bank gehen und schauen, ob dort nun der Honig ist. Also gehst du wieder zur Bank und siehe da: Bienen, die um den Honig summen.

Nachdem du dem Magier schließlich den Honig gegeben hast, zeigt er sich erkenntlich und gibt dir ein Amulett.

Am nächsten Tag gehst du wieder zum Magier und musst erfahren, dass der Honig nicht gewirkt hat. Der Magier hat die Hoffnung aufgegeben, aber vielleicht kannst du ihm ja doch irgendwie helfen. Wenn du dich noch an Gerds Hinweis erinnerst als er dir die Laute gegeben hat (Quest "Trommelstock für Gerd" („(lacht) Das musst du aber nochmal üben. Bei diesem Katzengeheul schläft man fast schon ein.“)), dann weißt du, was zu tun ist. Spiele abends bzw. nachts auf der Laute vor dem Magier und er wird so müde, dass er wieder schlafen kann.

Mit Giran auf Jagd

Nachdem jeder im Lager eine Waffe hat, schlägt Giran vor, dass du mit ihm die Insel ein bisschen von wilden Tieren säubern könntest. Also geht ihr zusammen in den Wald und erlegt alles, was einem Wolf, einem Scavenger, einem Molerat oder einem Waran ähnelt. Danach geht's ab zum Strand, wo ihr Zeuge werdet, wie Kestral auf der Insel strandet.

Gestrandet (Teil 1)

Das Boot von Kestral, der hier notgelandet ist, hat wohl schlimmere Schäden davon getragen und es wird noch einige Zeit dauern, bis die Reparaturen abgeschlossen sind. Giran schlägt vor, dass du Kestral erst mal ins Lager bringst und ihm dabei gleichen einen Nagel mitbringst.

Der Nagel befindet sich zwischen Palisade und der Hütte, in der man am Anfang des Kapitels aufwacht.

Bring Giran den Nagel und er erzählt dir, dass er zur Reparatur noch das seltene Erz aus der Mine benötigt. Hast du dem Magier im Laufe der Quest "Das gestohlene Buch" selbiges zurückgebracht, bekommst du von Giran sofort den Schlüssel, andernfalls musst du die Quests des Magiers weiter machen.

Sobald du den Schlüssel hast, kannst du in die Mine, und somit das 3. Kapitel, betreten.

Ein Geist für Grimberg

Grimberg, der Typ, der auf ein paar Felsen auf See lebt, will, dass du ihm den Kopf eines Geistes bringst, damit er dir erzählt wie der Magier dir auf den Berg folgt.

Einen Geist kannst du im Wald bei Nacht finden. Es gibt viele Stellen außerhalb des Lagers, an denen ein Geist erscheinen kann. Also laufe einfach mal durch den Wald und du wirst schon bald einem Geist begegnen. Aber Vorsicht: Geister erscheinen oft hinter dem Helden und können kräftig austeilen. Töte den Geist und nimm seinen Kopf mit um ihn Grimberg bringen.



Eine der Stellen, an der ein Geist auftauchen könnte.

Grimbergs Wette

Grimberg fordert dich zu einer Wette hinaus. Erst wenn du sie annimmst, erzählt er dir, worum es geht. Diese Quest unterscheidet sich je nach Spielversion:

Die Quest in Version 1.0:

1. Teil der Wette:

In Version 1.0 wettet er mit dir, dass du nicht solange die Luft anhalten kannst, wie er. Wenn du gewinnst, bringt er dir den Kampf mit dem Einhänder bei, wenn du verlierst, will er entweder, dass du ihm einen Stuhl aus dem Lager bringst, ihm ein Wolfsfell besorgst, oder die Warane am Strand tötest. Doch nun zur Wette:

Er sagt dir, dass er eine Markierung auf dem Grund des Meeres gezeichnet hat, zu der du nun herunter tauchen sollst. Wenn du vom Felsen, auf dem Grimberg lebt, weiter aufs Meer hinaus schaust, wirst du in weiterer Entfernung einen weiteren Felsen sehen. Schwimme auf ihn zu. Kurz vor diesem Felsen musst du nun untertauchen und solltest zwischen ein paar Wasserpflanzen die Markierung sehen. Das Suchen war schwieriger als das Tauchen selbst. Wenn du dich nicht zu ungeschickt anstellst, müsstest du es eigentlich locker schaffen, die Markierung zu erreichen und danach wieder über die Wasseroberfläche zu tauchen.

Nun musst du das Ganze nur noch Grimberg berichten. Doch er sagt dir, dass das nur der erste Teil der Wette gewesen sei.

2. Teil der Wette:

Nun folgt der zweite Teil der Wette. Erstmal ruhst du dich aus und schläfst eine Nacht bei Grimberg. Währenddessen hat er Gegenstände ins Wasser geworfen, die du innerhalb von 20 Spielminuten einsammeln und zu ihm bringen sollst. Das tust du, indem du zu den rosa Kreisen schwimmst, die du nacheinander berühren musst. Durch Berührung sammelst du sie dann ein. Falls du schnell genug bist, ist die Quest gelöst und Grimberg bildet dich im Kampf mit dem Einhänder aus.

Wenn du nicht schnell genug bist, musst du Grimberg vorher entweder einen Stuhl oder ein Wolfsfell bringen oder alle Warane auf Grimbergs Strand töten, je nachdem, was er von dir will. Die Warane zu töten oder einem Wolf das Fell abzuziehen dürfte ja kein Problem sein. Den Stuhl dagegen findest du gleich links vom Lagerein- und -ausgang im Gras.

Wenn du diese zusätzliche Aufgabe gemacht hast, wird er dir dann aber trotzdem den Kampf mit dem Einhänder beibringen und 100 Erfahrungspunkte gibt es auch, das heißt, wenn du die Wette verlierst, musst du lediglich noch eine Sache mehr für Grimberg erledigen, bevor die Quest erledigt ist.

Die Quest in Version 1.1 und neuer:

In Version 1.1 dagegen hat er einen kleinen Schwimmparkour vorbereitet, den du innerhalb von 85 Sekunden durchschwimmen und -tauchen sollst.

Diese Aufgabe ist nur zu schaffen, wenn du von der Markierung draußen im Meer aus startest. Startest du von einer anderen Markierung aus, musst du nämlich ins Meer hinaus und wieder zurück schwimmen, was zu viel Zeit kostet.

Solltest du den Parkour nicht in der geforderten Zeit schaffen, macht das allerdings nichts, da dir Grimberg unbegrenzt viele Versuche gibt, sobald er den Stuhl aus dem Lager hat. Dieser befindet sich ungefähr in der Mitte des Lagers in der Nähe des Lagerfeuers.

Das Ding auf dem Berg

Auf dem Berg befindet sich ein seltsames Artefakt (ähnelt einem Teleporter). Wer könnte dafür interessierter sein, als der Wassermagier, der in der Hütte an der Klippe lebt? Und in der Tat zeigt er großes Interesse, doch leider leidet er an Höhenangst. Tja, nun musst du einen Weg finden, den Magier auf den Berg zu bekommen.

Dazu musst du mit Grimberg reden und seine Quest "Ein Geist für Grimberg" lösen. Hast du das getan, kannst du von Gerd einen Hypnosesong lernen und den Magier damit hypnotisieren (einfach mit der Laute spielen). Sprich ihn dann einfach an und sag, dass er dir folgen soll. So läufst du vorsichtig den Berg hoch.

Nachdem der Magier wieder klar bei Sinnen ist, erzählt er dir, dass es bei dem sich bei dem Artefakt womöglich um einen Teleporter handle. Wenn er nur sein Buch hätte, in dem er das nachschlagen könnte, könnte er den Teleporter wieder zum Laufen bringen, doch dieses Buch wurde ihm gestohlen. Mehr dazu in der Quest "Das gestohlene Buch".

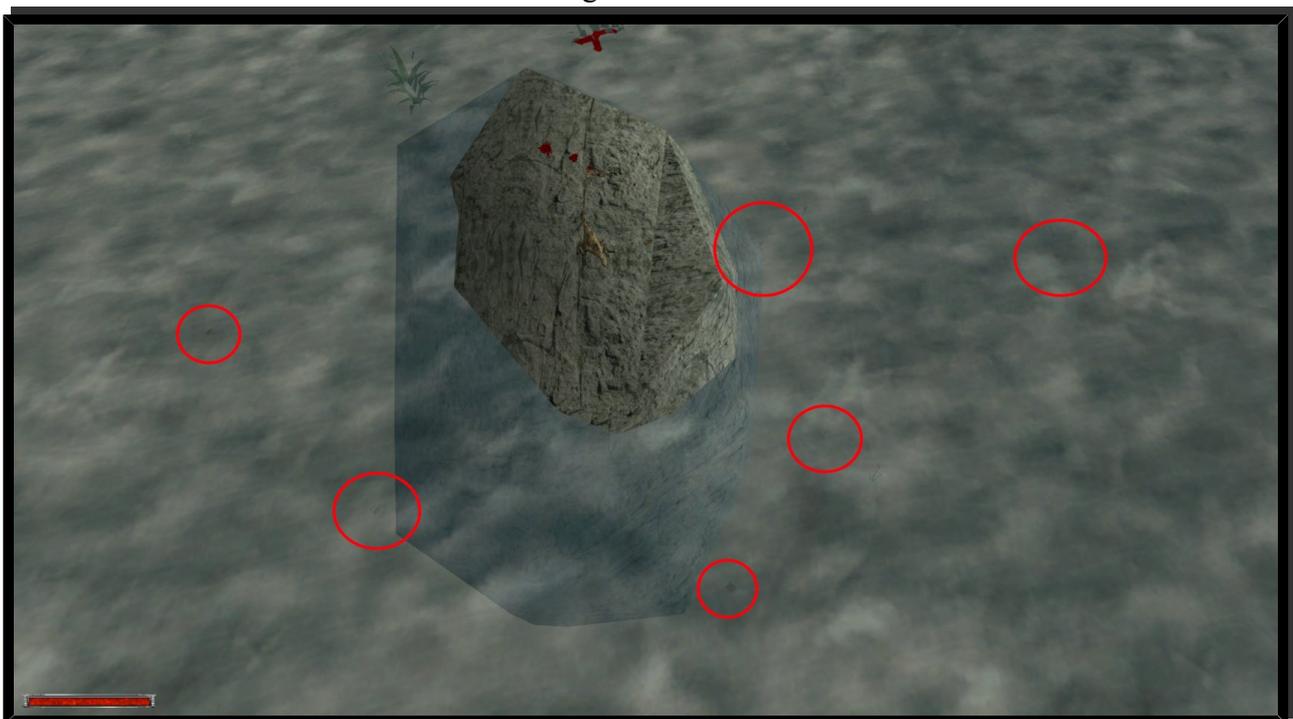
Das gestohlene Buch

Diese Quest ist eine Zwischenquest der Aufgabe "Das Ding auf dem Berg". Nachdem der Magier dir von einer Reparatur des auf dem Berg gefundenen Teleporters erzählt und davon, dass er das nur mithilfe eines Buches tun könnte, dass ihm gestohlen wurde. Erster Gedanke: Grimberg.

Als man ihn aber danach fragt, streitet er alles ab, sagt dir aber, dass er den Typen gesehen habe, der dem Magier das Buch gestohlen hat. Du musst jedoch erst die Quest "Wo ist Heron?" erledigt haben und Giran muss schon an Kestrals Boot werkeln, bevor Grimberg sich erinnern kann, wer es gewesen war.

Er erzählt dir schließlich, dass ein Typ auf einem Felsen weiter auf der See hinaus, dem Magier das Buch geklaut hätte. Auf dem Felsen befinden sich das Skelett eines Menschen und ein Lurker. Töte den Lurker und du wirst eine Stimme hören, die von dem Skelett am Boden ausgeht.

Es will Wasser haben. Also stellst du einfach eine Flasche Wasser auf das Skelett ab und es erwacht wieder zum Leben und steht nun vor dir. Sein Name ist Lando und er verrät dir, dass er tatsächlich das Buch des Magiers gestohlen habe, aber das Buch durch den Kampf mit dem Lurker zerfetzt wurde und die Seiten nun auf dem Grund des Meeres liegen.



Die sechs Buchseiten.

Du musst nun auf den Grund tauchen und ihn nach den Buchseiten absuchen, bis du alle sechs Seiten zusammen hast. Nachdem Lando die Seiten zusammengebunden hat, kannst du das Buch dem Magier geben.

Wiedersehen mit Lando

Lando hat vor, künftig woanders zu wohnen. Er sagt, wenn ihr euch mal wieder über den Weg lauft, hat er bestimmt was zu tun für dich. Anstatt auf die Insel zu ziehen, zieht Lando mal wieder auf einen Felsen im Meer. Wenn du vom Mineneingang am Berg aufs Meer schaust, müsstest du Landos Wohnplatz eigentlich sehen.



Landos neuer Wohnort.

Also schwimmst du 'rüber und tatsächlich hat Lando etwas zu tun für dich. Er hat es jetzt schon satt, immer auf dem Meer zu leben. Er wäre viel lieber auf der Insel und hätte da ein gemütliches Zu Hause. Da fällt dir Heron ein, der ja mehr oder weniger stabile Hütten bauen kann. Also machst du dich auf den Weg zu ihm.

Wenn du die Quest "Holzdach zerstören" erledigt oder abgelehnt hast, führt er dich zum Strand, wo er die Hütte für deinen knochigen Freund bauen will, doch zuerst benötigt er eine Säge und einen Hammer.

Die Säge findest du in einer Höhle direkt unter dem Haus des Magiers und den Hammer bekommst du von Giran bzw. du findest ihn im Schiffswrack. Nachdem du den Hammer Heron gegeben hast, fängt er an, das Haus zu bauen. Wenn er die beiden Werkzeuge hat, kannst du bis zum nächsten Tag schlafen und die Hütte wird Strand stehen.

Nun gilt es nur noch, Lando zu holen und ihm sein neues Quartier vorzustellen. Den Hammer solltest du Giran auch noch zurückbringen. Es gehört zwar nicht zur Quest, trotzdem bekommst du dadurch etwas Erfahrung.

Kapitel 3 – Im Inneren der Insel

Das 3. Kapitel besteht im Prinzip aus lediglich 3 großen Quests. Aus Gründen der Übersicht habe ich allerdings jede Quest in kleinere Quests aufgeteilt.

Der Anfang

Öffne mit dem Schlüssel die Tür zur Mine und betrete sie. Schon nach wenigen Metern kommst du auf eine kleine Holzbrücke. Hier startet eine Kamerafahrt, die du aufmerksam anschauen solltest, da sie bei der Lösung des folgenden Rätsels hilfreich ist.

Nachdem die Kamerafahrt vorbei ist, solltest du die 2 Spinnen töten und den Trank der schnellen Heilung auf dem Tisch einsammeln.

(Anmerkung: Wenn die Kämpfe hier schon sehr schwer sind, ist es besser, wenn du die Mine noch mal verlässt und ein paar Nebenquests löst, damit du stärker wirst).



Mit dem Trank der schnellen Heilung kannst du dich auch während Kämpfen heilen.

Der Weg über die Lavagrube (In der Mine - Teil 1)

Um über die Lavagrube zu kommen, solltest du erst einmal alles einsammeln was du findest. In einem kleinen Graben findest du einen Kurzbogen, in einer Truhe die passenden Pfeile und insgesamt liegen auch 3 Steine herum.

Mit dem Bogen schießt du auf die Holzplattform, die über der Lava baumelt. Durch den Schuss schwingt die Plattform jetzt wieder über dem Abgrund und du kannst sie mit einem Sprung erreichen. Allerdings wird sie dich noch nicht aushalten können, denn zuerst musst du das Ende der Kette noch mit einem Stein beschweren.

Springe jetzt im richtigen Moment auf die Plattform und wenn alles stimmt, kannst du auf der anderen Seite wieder runter springen.



Erst wenn du das Ende der Kette mit einem Stein beschwert hast, solltest du auf die Plattform springen.

Die Maschine (In der Mine – Teil 1)

Hier warten wieder 2 Spinnen auf dich. Töte sie und schau dich etwas um. Links steht eine Maschine, bei der scheinbar ein Bauteil fehlt.

Es handelt sich um ein Zahnrad, dass sich in der Mitte des Raumes auf einem Regal befindet. Springe einfach von unten die Felswand hoch, und das Zahnrad wird herunterfallen.

Jetzt kannst du es in die Maschine einsetzen und sie per Knopfdruck benutzen.

Jedes Mal wenn man die Maschine benutzt wird man dabei geschrumpft bzw. wieder in Normalgröße verwandelt.

Die Maschine brauchst du auch gleich für das nächste Rätsel: Gegenüber der Maschine gibt es unter der Decke einen kleinen Durchgang in den nächsten Raum. Das Problem ist nur, dass du zwar in Normalgröße vor das Loch klettern kannst, aber nicht durchkommst und geschrumpft zwar durch den Durchgang laufen könntest, aber nicht mal zu ihm hoch klettern kannst.

Die Lösung ist eigentlich ganz einfach: Du musst in Normalgröße den Stein hoch klettern, dann drehst du dich um und schließt mit dem Bogen Richtung Maschine. Dadurch wirst du geschrumpft und kannst durch dich durch den kleinen Durchgang zwängen.



Mit dem Bogen kannst du diese Maschine fern bedienen.

Der Baum und die Tür (In der Mine – Teil 2)

Im nächsten Raum angekommen solltest du dich erst einmal etwas umsehen. Hier findest du neben einem Haufen fruchtbarer Erde auch einen Schlüssel, den du später noch brauchen wirst.

Wenn du dich etwas im Wasser umschaust, wirst du auch bald einen Durchgang zum nächsten Raum sehen. Du solltest aber darauf achten, dass der gelbe Ausdauerbalken vor dem Tauchgang voll ist und auch mindestens $\frac{1}{4}$ Lebensenergie haben.

Achte beim Tauchen darauf, dass du etwas Abstand zu den Steinen hältst, damit du nicht stecken bleibst.

Auf der anderen Seite findest du gleich eine bessere Rüstung. Ziehe sie an und benutze die Maschine um dich wieder in Normalgröße zu bringen.

Kletter jetzt über die Felsen, töte die 3 Spinnen und sammle das "Buch der Stärke" auf der Bank ein. Jetzt geht es darum an dem großen Spinnennetz am Baum vorbeizukommen. Hole eine Fackel aus dem Inventar und zünde damit den Holzstapel ganz am rechten Ende des Netzes an.

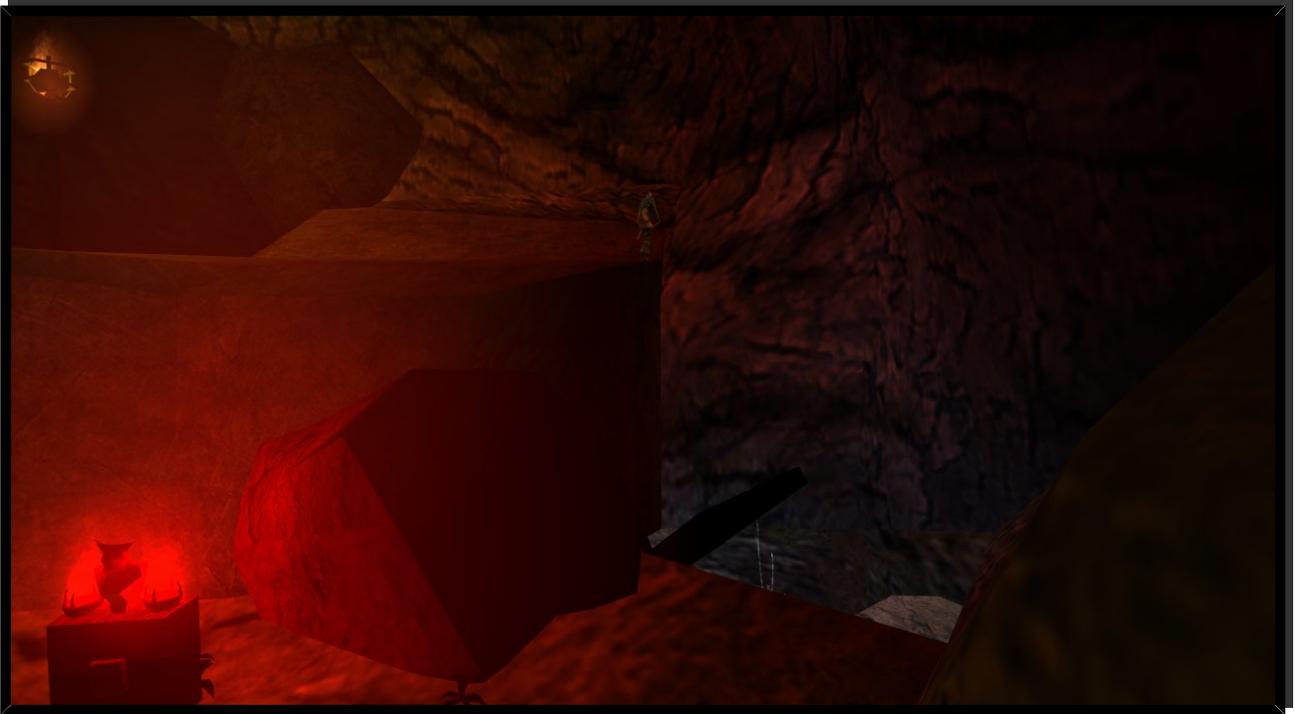
Wenn das Netz abgebrannt ist, gehst du einfach weiter und schrumpfst dich wieder an der Maschine, damit du die Steine an der Wand hoch klettern kannst.

Oben angekommen startet wieder eine Kamerafahrt, die einen Hinweis zur Lösung des nächsten Rätsels gibt.

Ziel ist es jetzt an das Ende der Rampe zu kommen.

Laufe erst mal etwas weiter, sammle den Teleportstein beim Skelett ein und lies dir seine Beschreibung im Inventar durch.

Du musst den Teleportstein jetzt die Rampe runterrutschen lassen. Eine Kamerafahrt zeigt, anschließend, dass der Teleportstein am Ende der Rampe liegt. Benutze jetzt den roten Teleportaltar um dich zu dem Teleportstein zu teleportieren.



Von der Rampe aus musst du den Teleportstein fallen lassen (Strg+ Pfeil-nach-unten-Taste).

Unten angekommen tötest du wieder die Spinnen und sammelst die Rune "Telekinese" ein. Es handelt sich dabei um eine Rune, die du auch ungelernnt benutzen kannst.

Da du die Tür im Moment noch nicht öffnen kannst, solltest du erst mal durch den Teleporter dort unten gehen um dich wieder zum Teleportaltar zu teleportieren.

Benutze jetzt die Rune um die Pflanzensamen vom Baum zu holen. Sobald du sie hast, kannst du wieder in den vorherigen Raum tauchen und dort den Samen einpflanzen.

Auf die Pflanze kannst du zwar nicht direkt klettern, aber du kannst auf den Holzbalken an der Wand und dann von dort aus auf das nächste Blatt springen. Von dort aus springst du wieder auf den Felsvorsprung und gehst nach und nach immer weiter die Wand hoch.



So musst du die Felswand hochklettern.

Oben angekommen solltest du jetzt die Truhe öffnen können, falls nicht, hast du den Schlüssel nicht eingesammelt. Er liegt ganz unten hinter dem großen Felsen.

In der Truhe findest du einige Dietriche nimm sie an dich und drehe dich nach rechts. Dort kannst du runter springen und durch einen Teleporter um den Weg etwas abzukürzen.

Du landest direkt vor der Tür, die du dieses Mal mit den Dietrichen öffnen kannst.

Das Tor (In der Mine – Teil 3)

Im nächsten Raum solltest du erst einmal alle Fackeln anzünden. Hast du das getan, wird es nicht nur etwas heller, sondern es steigt auch noch ein Steinpfeiler aus dem Boden. Benutze die Leiter um an dem Pfeiler hochzuklettern und springe von dort aus auf die große Holzplattform.

Mit der Winde dort oben kannst du das Tor allerdings nicht öffnen, da es klemmt.

Springe stattdessen einfach von dort oben auf den großen Felsen und lasse dich von dort auf die andere Seite des Tors fallen (kostet ein paar Lebenspunkte!) oder suche im Gehen-Modus (Shift gedrückt halten) nach einer Stelle, wo du vorsichtig unterlaufen kannst.



Das Tor klemmt – also springst du einfach vom Felsen aus auf die andere Seite.

Der Spinnengang und der Rückweg (In der Mine – Teil 3)

Jetzt kommt die wohl schwerste Stelle des Spieles: Ein Gang voller Spinnen!

Am besten du kämpfst einfach so lange, bis du nur noch $\frac{1}{4}$ der Lebensenergie hast und rennst dann weg um dich schnell per Tastendruck mit dem Trank der schnellen Heilung zu stärken (die Taste ist im Steuerungs-Menü einstellbar).

Bist du dennoch zu schwach und kommst gar nicht zum Angreifen, kannst du auch einfach an den ganzen Spinnen vorbei sprinten und auf eine der roten Röhren klettern. Von dort oben kannst du die Spinnen ganz einfach mit dem Bogen abschießen.

Am Ende des Ganges triffst du auf die Spinnenkönigin, die bei ihrem Tod satte 2000 Erfahrungspunkte gibt. Um an das Erz hinter ihr zu gelangen, musst du sie töten.



Die Spinnenkönigin ist kein schwerer Gegner, da sie kaum zum Angriff kommt.

Anschließend gelangst du an das Erz hinter der Königin. Um es aus der Wand zu schlagen, benötigst du allerdings eine Spitzhacke. Wenn du noch keine hast, solltest du in den großen Spinnengang zurück laufen und dir die Kamerafahrt genau anschauen. Die Spitzhacke befindet sich oben auf dem großen Felsen. Wenn du sie hast, kannst du das Erz aus der Wand lösen.

Durch die Spitzhackenschläge bricht plötzlich ein Erdbeben aus, deshalb wird es Zeit aus der Mine zu verschwinden!

Allerdings will dich das Tor auch von dieser Seite aus nicht vorbei lassen. Doch zum Glück befindet sich in jeder der roten Röhren eine Verwandlungsspruchrolle. Damit kannst du dich in eine Fleischwanze verwandeln und unter dem Tor durchkrabbeln.

Mache das und drücke auf der anderen Seite die Enter-Taste um dich wieder zurückzuverwandeln. Pass jetzt vor den herunterfallenden Steinbrocken auf und laufe ganz links den Weg hoch. In einer Zwischensequenz fällt der Held auf die untere Ebene und wird Bewusstlos. Nachdem du wieder zu dir kommst, kannst du den Teleporter vor dir benutzen und so die Mine verlassen.



Mit diesem Teleporter kannst du die Mine verlassen.

Vor der Mine spricht dich gleich der Magier an und berichtet, dass er kurz davor ist den Teleporter zu aktivieren. Zuerst musst du allerdings das Erz bei Giran abgeben.

Kapitel 4 – Der Teleporter

Das 4. Kapitel ist das letzte Kapitel der Mod. Jetzt kann man endlich den Teleporter benutzen und eine weitere kleine "Welt" erkunden.

Gehe zuerst zu Giran an gib ihm das Erz. Er erzählt, dass er mit der Reparatur fast fertig ist, als plötzlich die Erde bebt. Das Beben scheint vom Berg zu kommen. Giran vermutet, dass der Magier schon durch den Teleporter gegangen ist ohne auf dich zu warten.

Lauf also schnell Richtung Berg. Am Fuß des Aufstiegs wartet schon Lando auf dich, der auch herausfinden will woher das Beben kommt.

Folge ihm auf die Bergspitze. Oben angekommen seht ihr beide, dass der Teleporter schon aktiviert ist und der Magier ihn tatsächlich schon benutzt hat.

Lando schließt sich dir an und gemeinsam geht ihr durch den Teleporter.

Wo ist der Magier?

Die erste Aufgabe ist es den Magier zu finden. In der neuen Welt angekommen, solltet ihr beide erst mal die Minecrawler töten und die Gegend erkunden.

Auch hier steht eine dieser Maschinen zum Schrumpfen und außerdem gibt es einen Weg auf eine höher Ebene, der allerdings von einem Gitter versperrt wird. Auch der Schalter rechts neben dem Gitter hilft erst mal nicht weiter, da du zuerst einen Schlüssel dafür benötigst.

Der Schlüssel liegt allerdings ganz in der Nähe, hinter dem Gitter. Benutze einfach Telekinese um an ihn zu gelangen.

Doch bevor du jetzt auf die 2. Ebene gehst, solltest du noch einen weiteren Gegenstand mitnehmen: Benutze die Maschine um dich zu schrumpfen und gehe dann in die Höhle gegenüber vom Gitter. Dort

kletterst du auf den Tisch und dann auf die Vase. Von dort aus kannst du dir mit Telekinese die Rune "Kontrolle" holen.

Auf der 2. Ebene tötest du die Minecrawler und außerdem den Wolf.

Dann gehst du in die Höhle und zündest dort die Fackeln an, damit das Gitter den Weg frei gibt. (Wenn du keine Fackeln mehr hast, kannst du dir mit "Telekinese" eine weitere vom Felsen gegenüber dem ersten Gitter holen.)

Laufe etwas weiter, aber pass auf, dass du nicht in die Stachelfalle läufst!

Zwischenquest: Das Stachelrätsel

Nur Lando kann die Stacheln durchlaufen, allerdings weigert er sich, da er Angst vor weiteren Fallen hat.

Es gibt nur eine Möglichkeit hier weiterzukommen: Du musst Landos Körper mit der Rune "Kontrolle" (s.o.) übernehmen und dann über die Stacheln laufen.

Auf der anderen Seite findest du hinter dem Fass einen weiteren goldenen Schlüssel, mit dem du das Gitter vor der 3. Ebene öffnen kannst.

Auf der 3. Ebene gibt es als Gegner zwei Snapper. Da diese Monster sehr stark sind, solltest du sie jeweils einzeln angreifen.

Und auch hier gibt es wieder ein Gitter, das den weiteren Weg versperrt.

Den Schlüssel hierzu findest du auf dem Dach des Eingangsgebäude und den passenden Schalter rechts davon oben an einer Felswand.

Gehe jetzt in die Höhle und halte dich immer links. Schon bald triffst du auf den Magier.

Das Stachelrätsel – Nr. 2

Er berichtet von einer weiteren Stachelfalle weiter hinten im Raum. Sie würde sofort bei der kleinsten Bewegung auslösen.

Schau dir die Falle erst mal an und spiele mit ihr etwas herum.

Du kannst sie so überqueren: Aktiviert sie, indem du z.B. mit dem Bogen auf sie schießt. Sie wird nun ausgelöst und fährt wieder zurück. Jetzt hast du ca. 4 Sekunden Zeit bis sie wieder reagiert. Achte aber darauf, dass dir Lando nicht folgt, er fällt sonst in die Stacheln im Abgrund und stirbt.

Auf der anderen Seite der Stacheln findest du wieder einen Schlüssel. Nimm ihn mit, löse wieder die Falle aus und springe wieder über den Abgrund.

Auf der anderen Seite angekommen, spricht dich wieder der Magier an und vermutet, dass der Schlüssel zur Türe weiter hinten in der Höhle passt. Folge ihm einfach zur Tür und öffne sie.

Schatzsuche

Hinter der Tür befindet sich eine Schatzkammer mit vielen wertvollen Gegenständen. Deine Aufgabe ist es jetzt alle goldenen Sachen einzusammeln.

Viele befinden sich in den Regalen, aber ein paar Gegenstände sind auch besser versteckt:

- In der Ecke bei Lando befindet sich ein goldener Teller
- Am Bücherregal befindet sich ein Schalter, durch den du zwei goldene Kelche von der Decke holen kannst.
- Auch AUF dem großen Bücherregal befindet sich ein Kelch.
- Weitere Gegenstände finden sich in der verschlossenen Truhe. Die Kombination bekommst du

durch ausprobieren bzw. wenn du die 4 Bücher von Langrian chronologisch durchgehst und die großen "L" und "R" aufschreibst. Falls dir das zu langwierig ist, hier die Kombination:

LRLLR-RLRRL-LLRLR-RLRRR-LLLLR-LRLRR

Wenn du alles eingesammelt hast, spricht dich der Magier an und meint, dass der Schatz nun vollständig sei. Mit einem Teleportzauber will er dich und Lando wieder auf die Insel teleportieren, allerdings musst du dazu zur kleinen Höhle am Anfang des Tals zurück laufen.

Doch keine Sorge, den ganzen langwierigen Weg musst du nicht zurück gehen, da schon zuvor die Credits für das 4. Kapitel starten und du dich gleich auf der Insel wieder findest.

Das Ende

So langsam endet die Modifikation. Jetzt hast du allerdings nochmal Zeit die Nebenquests aus dem 2. Kapitel zu lösen.

Nach dem Teleport

Wieder auf der Insel angekommen, redet dich der Magier an und die Beute wird unter euch 3 aufgeteilt. Anschließend verschwinden der Magier und Lando wieder.

Gestrandet (Fortsetzung)

Es wird Zeit wieder mal nach dem Boot zu sehen:

Giran ist endlich mit der Reparatur fertig und du sollst nun einige Leute zusammentrommeln und Kestral holen, damit das Boot ins Wasser geschoben werden kann.

Du kannst alle Leute, vom Magier abgesehen, um Hilfe bitten, aber es reichen schon 3 zusätzliche Hilfskräfte.

Sobald Kestral am Boot ankommt, wirst du von ihm gefragt, ob du mit ihm mitfahren willst.

Du kannst entweder später oder gleich mitfahren.

Sobald du dich für die Mitfahrt entscheidest, ist das Spiel zu ende.