

Technomage FAQ/Walkthrough (Dutch)

by PSC_Patterson

Updated to vFinal on Feb 24, 2007

This walkthrough was originally written for Technomage on the PSX, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
+-----+
|
|  TECHNOMAGE
|
|  FAQ/Walkthrough voor PlayStation - Geschreven door Patt3rson
|
|  Laatste versie, sinds 24 februari 2007 - Copyright Patt3rson
|
|  patt3rson(at)gmail(punt)com - www.gamechoice.nl
|
+-----+
```

```
=====
= I N H O U D S O P G A V E =
=====
```

\ 1 / INTRODUCTIE /

- 1A - Rechten
- 1B - Toevoegingen
- 1C - Voorbereiding

\ 2 / GAME /

- 2A - Verhaal
- 2B - Personages
- 2C - Besturing

\ 3 / WALKTHROUGH /

- 3A - Dreamertown
- 3B - Steamertown
- 3C - Het Labyrint
- 3D - Feeënwood
- 3E - Kloof
- 3F - Toren
- 3G - Vulkaan
- 3H - De Ruïnen

\ 4 / AFSLUITING /

- 4A - Slotwoord
- 4B - Credits

```
=====
= 1 = I N T R O D U C T I E =
=====
```

```
 / 1 \
\ A / RECHTEN /
```

Het schrijven van FAQ's en walkthroughs vergt veel tijd en moeite, schrijvers steken er dan ook een hoop werk in. Werk stelen van anderen is uit den boze en één van de ergste misdaden die je in het schrijven kunt begaan. Bovendien is het strafbaar, want alle bestanden op sites vallen onder de internationale wet van kopieerrechten en gebruik zonder toestemming is dus aan te vechten via de rechtbank.

De nieuwste versie van dit bestand is meestal te vinden op <http://www.gamefaqs.com>. Voor vragen en of opmerkingen over dit bestand, waaronder ook de walkthrough, kan men ook terecht op onderstaand adres. Alleen serieuze vragen waarvan het antwoord niet in dit bestand te vinden is zullen worden behandeld.

Dit document mag niet verspreid of gekopieerd worden in delen of in het geheel. Dit bestand mag alleen geprint of opgeslagen worden voor eigen gebruik. Voor gebruik op andere manieren of locaties moet eerst schriftelijke toestemming van de auteur verkregen worden. Toestemming kan aangevraagd worden op onderstaand adres, maar wordt niet gegarandeerd! Tref je het bestand op een andere plek aan dan de locaties die hier onder staan weergegeven laat het dan weten via hetzelfde adres.

[CONTACTADRES]

[patt3rson\(at\)gmail\(punt\)com](mailto:patt3rson@gmail.com)

[TOEGESTANE LOCATIES VAN DIT DOCUMENT]

<http://www.gamechoice.nl>

<http://www.gamefaqs.com>

<https://www.neoseeker.com>

<http://www.supercheats.com>

/_1______
\ B / TOEVOEGINGEN /

SuperCheats is toegevoegd aan de toegestane locaties van dit document. Daardoor zijn er een aantal aanpassingen gedaan in de secties Rechten en Credits.

/_1______
\ C / VOORBEREIDING /

Voor een review en beoordeling van de game ga je naar <http://www.gamechoice.nl>. Lees eerst onderstaande tips voordat je met de game of het lezen van de walkthrough begint. Deze aanwijzingen bevatten waardevolle informatie over het gebruik van de FAQ of de game.

In deze game kom je vaak terecht in dorpjes en stadjes die je kunt doorzoeken. Vergeet daarbij niet kastjes, laatjes, kistjes en alle andere meubelen te onderzoeken om items en geld te vinden. Ook wordt in de walkthrough de juiste route beschreven, maar het is altijd slim buiten deze vaste lijn het gebied te doorzoeken om meer nuttige dingen te vinden.

De kaart in het spel is erg belangrijk en in de walkthrough wordt erg veel gebruik gemaakt van locaties noemen. Deze locaties zijn meestal te vinden als ze op de kaart staan of via de aangegeven route. Omdat Technomage een beweegbare camera heeft worden richtingen aangegeven met windstreken en niet met bijvoorbeeld links en rechts. De windstreken zijn van toepassing op de kaart, maar later krijg je ook een kompas om het makkelijker te maken.

=====

= 2 = G A M E =

=====

/ 2_ \ _____
\ A / VERHAAL /

Melvin is een gewone jongen die in een klein dorpje woont genaamd Dreamertown. Het enige speciale aan hem is dat hij een Dreamer moeder en een Steamer vader heeft, wat eigenlijk verboden is. Als op een dag ineens de aarde open scheurt en allerlei monsters de wereld van Gothos teisteren geven de dorpsbewoners al snel de schuld aan Melvin.

Noodgedwongen vertrekt hij naar z'n vader in Steamertown, maar daar is ook niet alles in orde. Langzamerhand belandt Melvin in een veel groter avontuur dan hij op het begin dacht. Hij komt er achter dat hij wel eens de Technomage zou kunnen zijn die op pad moet om de eeuwigheid te redden.

/ 2_ \ _____
\ B / PERSONAGES /

[MELVIN]

Een zoon van een Dreamer en een Steamer. Als de pleuris uitbreekt wordt hij er van beschuldigd en gaat op pad om zijn vader Godon te zoeken. Dat lukt, maar als ze weer gescheiden worden belandt Melvin in zijn grootste avontuur ooit.

[TALIS]

Ook een kind van een Dreamer en een Steamer. Ze woont ver buiten de bewoonde wereld, maar nu haar vader plotseling overleden is besluit ze Melvin te vergezellen tijdens zijn avontuur.

[AR-KHAN]

De heerser der draken. Hij heeft jaren lang vast gezeten in ijs nadat hij verraden is door een Old One en zijn eigen drakenbroer. Melvin weet hem te bevrijden en gebruikt Ar-Khan dan als vervoer en hulp.

[DAGOMAR]

Terwijl Melvin het niet verwacht wordt hij ineens toegesproken door een tovenaars die hem zegt dat Melvin een Technomage is en dat de tovenaars Dagomar zelf zijn mentor is. Dat zullen we dan nog wel eens zien.

[FIRNA]

Dit is de moeder van Melvin waar hij samen mee woont in het dorpje Dreamertown. Als Melvin door de dorpsgenoten verdacht wordt helpt ze hem ontsnappen.

[GODON]

De vader van Melvin, hij woont in Steamertown. Als Melvin hem komt opzoeken blijkt hij verdwenen te zijn. Na het vinden van zijn pa raakt hij hem al weer snel kwijt.

[RISSEN]

Rissen is de oom van Melvin en dus de broer van Firna, ook hij woont in Dreamertown en heeft daar een winkeltje en bedrijfje. Hij geeft Melvin een kompas om hem veilig op reis te sturen.

/ 2_ \ _____
\ C / BESTURING /

Hieronder staan alle knoppen van de PlayStation controller. Niet alle knoppen hoeven een functie te hebben in het spel zelf! Dit zijn de standaard

instellingen, het is mogelijk dat de besturing naar eigen wens in te stellen is! Check de handleiding of de menu's om er achter te komen hoe.

PIJLTJES:

- Boven - Beweeg speelfiguur naar boven
- Beneden - Beweeg speelfiguur naar beneden
- Links - Beweeg speelfiguur naar links
- Rechts - Beweeg speelfiguur naar rechts

SYMBOLLEN:

- Driehoekje - Magische aanval
- Kruisje - Springen
- Vierkantje - Normale aanval
- Rondje - Werktuig gebruiken

SCHOUDER:

- L1 - Logboek
- L2 - Camera naar rechts draaien
- R1 - Kaart
- R2 - Camera naar links draaien

STICKS:

- L3 - NIET IN GEBRUIK
- Linker Analoog - Beweeg speelfiguur
- R3 - NIET IN GEBRUIK
- Rechter Analoog - NIET IN GEBRUIK

FUNCTIE:

- Start - Pauzemenü oproepen
- Select - Inventaris

=====
= 3 = W A L K T H R O U G H =
=====

/ 3 \

\ A / DREAMERTOWN /

Luister naar wat Melvin te zeggen heeft en als je er klaar voor bent open je de deur om er achter met je moeder te praten. Daarna ga je door de volgende deur het halletje in. Na de uitleg ga je door de voordeur naar buiten. Druk op R1 om de kaart in beeld te krijgen. Voortaan zullen richtingen aangegeven worden aan de hand van de kaart, daar moet je dus op letten omdat de camera vrij te draaien is! Nu moet je bijvoorbeeld naar het huisje ten oosten van het huisje waar je uit kwam. Praat met mevrouw Sengarn die hier rond loopt en stem toe om wat boeken voor haar terug te brengen. Je krijgt weer een beetje uitleg, daarna verlaat je het huisje weer. Volg nu het pad naar het westen tot je bij een huisje komt met een grote steen voor de deur met een boek er op. Dit is de bibliotheek en daar moet je naar binnen. Praat met meester Librarius om de boeken die je gekregen hebt af te geven. De volgende deur gaat nu open zodat je verder kunt. In de bibliotheek is veel achtergrondinformatie te vinden over de Dreamers en Steamers. Je kunt het lezen als je wilt door bij de boekenkasten op vierkantje te drukken. Je hoeft het niet te lezen, maar check de boekenkasten toch om extra ervaring te krijgen voor sommige die je bekijkt. Ga dan door de andere deur die hier in de bibliotheek is om in een kantoor te komen met twee planten. Onderzoek de plant met de grote bladeren om een schaduwvaren te krijgen. Nu je dit hebt kan je de bibliotheek verlaten. Kijk op je kaart, zoek de School en ga daar naar binnen. Je hoeft hier alleen de schaduwvaren aan de leraar, meester Salik, te geven. Luister naar zijn verhaal als je ervaringspunten wilt. Daarna kan je weer naar buiten. Ga terug naar het

oosten om weer naar binnen te gaan bij het huisje naast het zwevende Technomage teken. Praat weer met mevrouw Sengarn om je beloning, een roos, in ontvangst te nemen. Verlaat het huis weer en kijk op je kaart waar Oom aangegeven staat. Ga hier naar toe, maar nog niet naar binnen. In plaats daarvan ga je het huisje ten westen van je oom binnen om daar met mevrouw Encende te praten. Stem toe om een broodje van haar te krijgen dat je af moet geven aan haar dochter Larissa. Verlaat dus het huisje weer en kijk op je kaart waar de Drakenbron is. Ga hier naar toe en zoek Larissa tussen de kinderen.

Geef haar het broodje en je krijgt van haar een ballon. Hier vlakbij, aan de andere kant van het vuur, loopt ook meneer Saris, hem moet je de gekregen roos geven. Nu moeten we de ballon aan een vent genaamd Danny laten zien. Danny staat op z'n kop ten noorden van de Drakenbron. Nu ga je weer terug naar je eigen huis, dat is helemaal in het noorden waar het Technomage teken voor de deur hangt. Ten oosten van jouw huis is het huis van mevrouw Sengarn en ten noorden daarvan is een fontein met daarbij wat stenen en een stenen tafel. Tussen de tafel en de stenen ligt een kleine zilveren sleutel. Neem deze mij en kijk op je kaartje waar de Wijnboer zit. Ga daar naar toe en open de deur van het huisje. Binnen gebruik je de zilveren sleutel op de deur met het slot er aan. Je hoeft hier op het moment niks te doen dus ga weer naar buiten. Ga naar de noordwestelijke hoek van het dorpje, daar staat een huisje met een steen voor de deur met een bed er op, de Herberg. Ga naar binnen en praat met de man die daar is. Hij geeft je geld om wijn te halen, dus ga weer terug naar de Wijnboer. Praat daar met de man achter de deur die je net van het slot hebt gehaald. Praat door tot je een fles wijn van hem hebt kunnen kopen. Breng die terug naar de herbergier in de Herberg. Als het goed is slaat de klok nu vijf uur 's middags, waardoor je nu wel het huis van je oom in kunt. Ga daar dus naar toe en het huisje binnen. Zoek je oom op achter de deur die niet op slot zit. Als je meester Rissen gesproken hebt, je oom dus, verlaat je het huis weer. Hij had het over Glacnore die misschien ergens een kamer heeft. Dat is natuurlijk in de Herberg, dus ga er naar toe en spreek daar met Glacnore in één van de kamers. Hij is dat groene beest. Betaal hem als je z'n verhaal wilt horen en ervaringspunten wilt hebben. Daarna kan je met de man praten in de kamer er tegenover om hem de waarheid te vertellen. Verlaat daarna de Herberg en ga naar de Dorpsbron die ook op je kaart staat. Hier komt een Steamer een waarschuwing brengen en veel mensen komen ook kijken en luisteren. Je hoort ook dat jij de zondebok wordt voor wat er gebeurd is. Na al het gepraat ga je terug naar oom Rissen.

Praat met je oom en je krijgt van hem een koperen sleutel waarmee je de andere deur in het huis kunt openen. Ga daar op de lift staan om af te dalen naar de kelder. Pak de dolk op die in het midden van de afzetting van kisten op een andere kist ligt. In de volgende kamer schuif je de verschuifbare kist tegen de stapel kisten waar een breekbare kist op staat. Sla die kist kapot en raap de zilveren sleutel op. Open de volgende deur met de sleutel en daal verder af met de lift. Ga door de volgende deur en versla de ratten. In de volgende kamer zit een grote rat die je ook moet verslaan. Het is verstandig even je spel op te slaan voordat je dit gevecht aan gaat, dat wordt dan ook aan je gevraagd. Daarna ga je het gevecht aan met de grote rat. Gebruik de volgende strategie. Als je te dichtbij komt haalt de rat uit, dus loop dichtbij en meteen weer er van af zodat de aanval mist. Meteen daarna sla je de rat met je zwaard. Herhaal dit steeds en je zult zelf nauwelijks of niet geraakt worden. Als de rat verslagen is moet je de verschuifbare kist in het midden van de opgestapelde kisten even zo zetten dat je op de stapel kunt springen en het kompas kunt pakken. Nu kan je door dezelfde route weer te volgen terug gaan naar oom Rissen om hem het kompas te laten zien. Je hoort van hem de volgende plannen, dus als je klaar bent met praten kan je naar buiten toe. Pas wel op, er lopen nu ook ratten buiten rond. Ga naar de Drakenbron om daar met je moeder te praten. Je moet dus proberen ongezien het dorpje uit te gaan. Ga

naar het noordwesten van het dorpje en dan het huisje binnen tussen de Herberg en de Bibliotheek. Praat hier met meneer Vesneggs om van hem een opdracht en een sleutel te krijgen. Open dan ook de deur met het slot en ga via de lift de kelder in om daar alle ratten te verslaan. Als je dat gedaan hebt ga je terug naar boven om weer met meneer Vesneggs te praten. Je krijgt van hem een slaapdrank. Verlaat het huis en geef de slaapdrank aan je moeder bij de Drakenbron. Je moeder gaat de wacht in slaap brengen, als ze terug is krijg je wat van haar. Gebruik dit zodra het kan om je gezondheid te verbeteren. Ga naar de poort die in het noordoosten van het stadje zit om Dreamertown uit te gaan.

/_3_ \
 \ B / STEAMERTOWN /

Omdat je niet bekend bent met deze stad is er nog geen kaartje beschikbaar. Maar als je rond loopt verschijnen de gebieden waar je geweest bent vanzelf op het kaartje. Misschien is het dus een goed idee eerst gewoon maar even de stad te verkennen zodat alle plaatsen en de legenda verschijnen. Helemaal in het zuiden van het stadje tref je dan een oude boortoren aan. Boven in de toren loopt een kat rond. Spring dus van plank naar plank om steeds hoger in de toren te klimmen en de kat te pakken. Kijk op je kaart waar de Smederij is en ga dan naar het huis ten oosten er van. Binnen tref je Ol'Raaque aan in de rolstoel. Praat met hem en geef hem z'n kat terug. Je krijgt van hem wat wonderolie. Ga weer naar buiten, kijk op je kaart waar het Dampend Ros is en ga daar naar binnen. Helemaal achter in deze ruimte staat ergens een pannetje op het vuur, gooi daar wat van de wonderolie in die je gekregen hebt. Praat dan met Tumpo, de kok die een stukje verderop staat, en zeg dat je wel wat van zijn stoofschotel wilt hebben. Als hij terug komt heb je een kommetje van dat spul gekregen, waarna je de ruimte weer kunt verlaten. Je moet er mee naar een man genaamd Baras. Hij staat voor de deur van het tweede huisje ten oosten van de Smederij. Geef hem dus de stoofschotel en hij zal met buikpijn vertrekken. Ga dan het huisje binnen dat hij bewaakte en door de linker doorgang. Doorzoek achterin het rijtje zwaarden om er zelf één te vinden en het daarna uit te rusten als wapen. Sla er mee tegen de zandzak tegenover de zwaarden om de deur in het hek te openen. Sla de kisten kapot en raap alle items op om onder andere dynamiet te vinden. Je volgende doel moet je eigenlijk helemaal zelf oplossen. Door heel Steamertown lopen buizen en daar zitten een aantal lekken in. Het is aan jou de lekken dicht te maken, daar heb je kurken voor nodig. De kurken kan je vinden in kastjes, laatjes en kisten in alle huizen van Steamertown.

Doorzoek dus alle huizen in de stad om aan de kurken te komen. In totaal heb je er zes nodig, maar je kunt ze ook kopen bij Lars. Hem kan je vinden in het huisje ten zuiden van het Dampend Ros. Één van de huizen is dat van Fulo, hij staat ergens in de hoek te slapen. Je kunt alle donkere plekken gewoon onderzoeken, maar om te gaan waar hij staat moet je eerst een schakelaar aan de muur overhalen om het licht aan te doen. Fulo komt het licht weer uit doen, zodat jij om de middenkolom heen kunt lopen naar de plek waar hij stond. Onderzoek de kast daar en raap ook het oliekannetje in de hoek op. Je moet ook het huis uit zien te komen zonder gezien te worden, anders ben je het kannetje kwijt. Je kunt daarvoor gebruik maken van de kleine zijruimte, schuil daar even als hij terug komt lopen. Daarna kan je veilig z'n huis uit. Maar goed, dat was even tussendoor. Uiteindelijk moet je dus zes kurken hebben. Daarna ga je op zoek naar de lekken in de buizen die door de hele stad lopen. Er zijn vier gaten te vinden in Steamertown zelf, daarna moet je nog via het zuiden naar het Park gaan en daar de laatste twee gaten dicht. Helaas staat daar een bewaker die je niet verder zal laten. Je kunt hier dus nog niet naar toe. Bewaar dus je twee kurken en ga naar het noordoosten van de stad. Hier zit de Mijn en daar ga je naar binnen. Pas op voor de beestjes die hier rond kruipen, ze spugen vuur! Er loopt ook nog een soort gedrocht rond en er zijn vliegende

beesten. Doorzoek de hele mijn voor items, maar uiteindelijk moet je naar de lift die je in de hoek in het zuidoosten van de mijn kan vinden. Ga daarmee naar beneden. Op de volgende verdieping volg je gewoon de weg tot je Rumtok hoort schreeuwen. Als je verder naar het zuiden gaat zie je hem ergens aan de overkant van een afgrond staan. Je kunt verder nog niks, dus ga naar het zuidoosten om bij een smalle muur te komen die je op kunt blazen met dynamiet. Doe dat dus en gebruik de lift er achter om weer verder naar beneden te gaan. Op deze verdieping kan je nog niet veel, dus volg gewoon de route naar een volgende lift om nog verder naar beneden te gaan.

Ten westen van de lift staat een wagentje aan het einde van een spoor. Als je het wagentje mept zal het naar de kruising rijden. Spring er wel snel op, zodat je vanaf het wagentje over de stapel kisten verderop kunt springen om dynamiet te krijgen. Doorzoek de hele verdieping dan verder om uiteindelijk bij een lift in de noordwestelijke hoek van deze verdieping te komen, daar ga je mee naar boven. Je komt nu aan de andere kant van een afgrond waar je net langs liep. Spring van rots naar rots om bij het dynamiet te komen. Raap het op en ga weer terug met de lift naar beneden. Loop over deze verdieping terug naar de andere lift en ga daarmee naar boven. Loop langs de afgrond naar weer de volgende lift en ga weer een verdieping omhoog. Op de plek waar je komt had je al een muur opgeblazen, maar ten westen van de lift moet je nog een doorgang maken met dynamiet. Benader Rumtok als je er doorheen bent en praat met hem. Je krijgt van hem een breekijzer en moet nu het vuile werk dat hij moest doen gaan opknappen. Om dit te doen ga je weer terug naar de vierde verdieping door met de lift naar beneden te gaan en daarna nog een keer. Als het goed is sta je dan bij het wagentje dat je al eerder over het spoor duwde. Bij deze kruising haal je de hendel over om het wagentje te draaien zodat deze verder van de lift af geduwd kan worden. Doe dat ook om het wagentje onder een bewegende rij bakken te zetten. In de muur zit dan een hendel die je kunt overhalen met het breekijzer om de inhoud van een bewegende bak in het karretje te storten. Nu de wagen gevuld is duw je hem verder over het spoor. Bij een kruising draai je het wagentje om het daarna weer verder te duwen over het spoor. Uiteindelijk zal je de gevulde wagen door een muur heen duwen zodat jij nu een nieuwe gebied in kunt. Er loopt hier een lastig te verslaan beest rond. Ten oosten van het einde van het spoor is een lift, maar ten westen is een muur die je kunt oplazen. Als het goed is heb je nog één staaf dynamiet, dus gebruik het op die muur. Raap hier een brok Zantium erts op en versla nog zo'n irritant beest.

Gebruik dan de lift ten oosten van het einde van het spoor om weer helemaal boven in de mijn uit te komen en door de uitgang weer het stadje in te gaan. Je moet het brok Zantium erts dan afgeven bij de smid in de Smederij. Hij gaat dan aan de slag om er een sleutel van te maken. Vergeet niet dat je nog steeds twee kurken nodig hebt om de twee laatste lekken te dichten. Je mag echter nog steeds niet het gebied in waar je moet zijn om dit te doen, dus bewaar ze nog even. We gaan eerst een ander gebied uitkammen. In de zuidwestelijke hoek van het stadje zit een doorgang naar de Grafkelder. Ga daar naar toe en benader ook de echte graftombe. Melvin wordt aangesproken door zijn overleden oma. Ze vraagt je om haar te helpen en maakt dan de ingang open. Je krijgt ook je eerste magische spreuk van haar, een vuurbalspreuk. Luister naar haar hoe je dit kan gebruiken. Ga daarna door de nu geopende ingang de tombe in. Loop rechtdoor tot er een hek achter de dicht slaat. Doorzoek de ruimte waar je nu bent om een sleutel te vinden in de zuidwestelijke hoek. Pas wel op de nogal irritante spoken en skeletten die hier rond lopen. Gebruik de gevonden sleutel dan op de gesloten deur in het zuiden van deze ruimte. In het midden van de volgende ruimte is een bron waar je HP kan laten herstellen. Versla het skelet dat hier rond loopt en bekijk de ruimte. Er staan twee grote kandelaren op de grond. Één daarvan staat al in het zuiden op een schakelaar in de buurt van een deur. Je moet de andere dus op de ronde schakelaar vlakbij de eerste zetten om de zuidelijke deur open te houden zodat je er doorheen kunt. In de

volgende ruimte zitten diverse vijanden en een doolhof van roosters in de grond. Je mag niet op de roosters komen en er niet overheen springen, dat kost je HP. Baan je een weg door het doolhof naar de zuidoostelijke hoek er van om daar een schakelaar op de grond in te duwen. Zoek daarna een uitweg uit het doolhof en daal af via de trap in het zuiden.

In de ruimte waar je dan komt zit in het westen een schakelaar in de vloer. Hiermee open je de oostelijke vuurdeur, waar je snel doorheen moet voordat deze deur weer dicht gaat. Het volgende moet je nog sneller doen, want je moet binnen de tijd door een aantal deuren kunnen. In deze tweede sectie is een schakelaar in het oosten op de vloer waarmee je zuidwestelijke deur opent. Hierdoor kan je dus terug naar waar je net vandaan kwam. Ga hier snel weer op de bekende schakelaar in het westen staan en ren dan snel door beide open vuurdeuren zo ver mogelijk naar het noorden. Bij de ruimte met de grafkisten ga je verder naar het westen om in een volgende ruimte te komen met allemaal opgestapelde kisten. Meteen recht voor je kan je twee breekbare kisten kapot slaan zodat je de omheining binnen kunt. Ten westen van de verlaging in de vloer staat in een inham een verschuifbare kist. Mep eerst de breekbare kist boven op de stapel kapot en schuif dan de verschuifbare kist daar tegen aan zodat je uit de omheining kunt springen en de trap kunt beklimmen. Versla alle vijanden weer en bekijk de opstelling van de kisten in deze ruimte. Maak hier even een aantekening van, want je moet de opstelling zodirect nabouwen. Raap ook de koperen sleutel op die hier in de noordoostelijke hoek ligt. Ga dan verder naar het oosten, heel bij de bron als je wilt en steek verder over naar het oosten om daar de deur te openen met de net gevonden koperen sleutel. Je komt nu in de ruimte waar je de opstelling van kisten na moet maken. Als dat gelukt is gaat de vuurdeur in het oosten vanzelf open zodat je daar doorheen verder kunt. Loop verder en in deze ruimte kan je door de muur lopen waar een teken van een ster op de muur zit. Heel bij de bron en volg de route verder. Aan het einde van de gang kan je weer bij het teken van een ster door de muur een andere ruimte in. Een schakelaar zit verstopt onder één van de breekbare kisten, dus breek alle kisten zodat de vuurdeur open gaat waardoor je verder moet.

Aan de zuidelijke muur zitten twee schakelaars en in het westen nog één. Verder op je route zitten drie deuren die je moet openen met deze schakelaars. Je hebt echter die op de westelijke muur niet nodig. Kijk naar de schakelaars die naast elkaar aan de muur zitten en druk de meest rechter (Dat is gezien vanaf de camera, eigenlijk is het dus de meest westelijke schakelaar van de twee!) in. Daarna neem je de schakelaar die er naast zit. Nu moet je steeds om en om beide schakelaars gebruiken om alle drie de deuren open te krijgen. Volg de gang dan verder, voorbij de drie deuren, om in een kamer met een verhoging te komen. Versla de vijanden en raap het Ankh amulet op van de verhoging. Raap ook de zilveren sleutel op ten zuiden van de verhoging waar je ook meteen de zuidelijke deur opent. Het is misschien verstandig je spel op te slaan voordat je verder loopt. Je moet daarna in de volgende ruimte vier witte geesten verslaan. Raak ze voordat ze jou raken en ze verdwijnen weer voor even. Als ze allemaal verslagen zijn verschijnt in de hoek een gouden sleutel. Raap deze op en ga met de trap in het zuiden omhoog. Je komt weer terug in bekend gebied, je moet nu dus zo ver mogelijk naar het noorden te gaan om daar de deur die achter je in het slot viel te openen met de gouden sleutel. Daarna kan je de graftombe dus weer verlaten, je krijgt zelfs een bedankje van je dode oma. Ondertussen is de smid wel klaar met de sleutel die hij zou maken, dus ga Steamertown zelf weer in en haal de sleutel op bij de smid. Met deze sleutel kan je het huis van je vader in, dus ga weer naar buiten en daarna het huis van je vader binnen dat ook op de kaart staat aangegeven. Je moet hier alleen even het dagboek van je vader lezen dat op zijn bureau ligt, daarna kan je het huis weer verlaten om een filmpje te krijgen nadat je iets verder bent gelopen. Daarna heb je toestemming om het Park te betreden, dus ga naar het zuiden en door de poort die nu niet meer afgeschermd wordt door de bewaker.

Het eerste wat je hier moet doen is de twee resterende lekken dichtten met de twee overgebleven kurken.

Zorg dus dat je dat doet en zoek daarna de kinderen die in het zuiden bij de Scrap Yard bij het krijt op de grond staan. Praat met het meisje en zeg dat je het spel wilt spelen. Ze laat zien hoe je moet springen. Doe het daarna zelf na. Je moet dit drie keer doen en de volgorde wordt steeds langer. Als het je gelukt is brengt de jongen je naar een ingang van de Scrap Yard, oftewel de stortplaats. Sla je spel hier voor de zekerheid op, het wordt je ook gevraagd als je verder loopt, en ga dan naar het midden van de stortplaats. Je moet nu vechten tegen een groot metalen monster. Lok hem uit een aanval te doen door hem te benaderen. Ontwijk die aanval en sla hem dan zelf. Blijf uit de buurt als hij rond gaat draaien en pas op voor het vuur wat om hem heen uit de grond komt. Magie gebruiken is niet echt nodig. Als het monster verslagen is raap je het stuurwiel op dat in de buurt van hem op de grond ligt. Verlaat daarna de stortplaats en ga terug het park in. Als je nog niet het oliekannetje van Fulo gejat hebt moet je dat nu gaan doen in zijn huis in Steamertown, maar al eerder in de walkthrough hebben we dat gedaan. Sla ook spullen in bij Lars in Steamertown, bijvoorbeeld fakkels. Als je het oliekannetje hebt ga je naar de Pomp in het park, staat ook op je kaartje. Er loopt een buis naar het zuiden vanaf de pomp, plaats het stuurwiel dan bij het apparaat wat in de buis zit. Aan de andere kant van de pomp moet je bij de grote meter het oliekannetje gebruiken. Daarna moet je een draai geven aan het stuurwiel dat je net geplaatste hebt. In het park staan ook drie grote watertanks waar je net water in hebt laten lopen. Het is de bedoeling het water in alle tanks op een gelijk niveau te krijgen. Boven op de tanks zit een handvat waaraan je kunt draaien om het niveau van het water te laten veranderen. Al het water zit nu in de noordoostelijke tank. Ga op de zuidelijkste tank staan en draai aan het handvat tot je deze hele tank gevuld hebt. Draai dan drie keer aan het handvat op de noordwestelijke tank en daarna één keer aan het handvat van de noordoostelijke tank. Nu werkt de pomp weer en moet je praten met een aantal mensen. Je krijgt ook de Ring Des Levens van de burgemeester. Na het gepraat krijg je een filmpje waarin Melvin afdaalt in de krater.

—
/ 3 \
—
\ C / HET LABYRINT /
—

Doe een fakkel aan om de boel wat beter te zien en volg dan de gang naar het oosten. Webben kan je kapot hakken als ze je de weg versperren. Pas natuurlijk ook op voor vijanden zoals spinnen en broeiplaatsen waar ze uit komen. Het pad loopt uiteindelijk door, maar je komt wel bij een schakelaar in de grond. Als je hier op gaat staan gaat een doorgang aan het begin weer open. Loop dus terug naar het begin en volg nu de route naar het westen. Helemaal in de hoek in het westen tref je weer een schakelaar aan waarmee nu ook de zuidelijke doorgang aan het begin open gaat. Doorzoek nog even deze route verder tot het dood loopt en keer dan terug naar de plek waar je dit gebied binnen kwam. Neem nu de zuidelijke route en kam het hele labyrint uit door steeds alle zijwegen te checken. Uiteindelijk is er maar één goede route waardoor je uit komt bij een gat in de muur. Ga er doorheen en loop meteen verder door naar het zuiden. Hier staat een man aan de andere kant van de muur die hulp nodig heeft. Loop een stukje terug en neem de route naar het westen. Hier is een verlaging in de grond waar drie kisten staan en één schakelaar er naast. Schuif één van de kisten op de schakelaar door wat te puzzelen zodat de doorgang naar het zuiden open is. Hier zijn een aantal rotsblokken als eilandjes in een zwart gat en op één van die eilandjes staan een aantal kisten. Er moet geschoven worden op dat eilandje met de kisten, maar vanwege de kleine ruimte is dat nogal een gedoe. Ga ten westen van de meest noordelijke kist staan en duw deze naar het oosten. De kist die ten zuiden van jou is moet naar het noorden geschoven worden, dus spring er voorzichtig overheen en duw deze naar het noorden. Meteen ten westen van jou is dan een kist die op de plaats moet komen waar je nu staat. Spring

er dus overheen en duw de kist naar het oosten. Trek dan de kist meteen ten zuiden van je naar het noorden toe om een schakelaar vrij te maken en de deur verderop te openen. Ga dus naar het zuiden en door die nieuwe opening. Volg de route naar het westen. Je kunt de zijwegen doorzoeken om vijanden te verslaan en items te vinden, maar de goede route is eerst zo ver mogelijk naar het westen en dan naar het noorden.

Je komt bij een vrij grote open ruimte waar je wat kisten en vijanden moet meppen. Verderop gaat de gang verder door naar het oosten. Je komt weer bij een wat grotere open ruimte. Vanaf hier loopt een weg verder door naar het oosten en een weg naar het zuiden. Het oosten is nog geblokkeerd, dus ga eerst naar het zuiden. Aan het einde tref je een pad aan dat een beetje omhoog naar het oosten loopt. Volg dat pad om aan het einde op de schakelaar te gaan staan en de deur beneden te openen. Je kunt gewoon hier naar beneden springen en verder door lopen naar het oosten en daarna naar het zuiden. Check de wegen naar het oosten en het zuiden bij de splitsing, maar je moet uiteindelijk naar het westen bij die splitsing om bij je vader Godon te komen. Luister naar zijn verhaal en let daarna op hoe hij de bom gebruikt. Dit moet je later ook zelf kunnen, maar eerst doet Godon het even voor. Hierna is Godon weer bij je weg, dus loop verder naar het westen en volg de route. Kam het gebied hier uit om uiteindelijk in het westen een opblaasbare muur aan te treffen. Doe dus wat Godon deed om deze muur uit de weg te ruimen. Blijf er niet in de buurt staan en wees snel wet weg rennen, de timer is nu een stuk korter dan bij Godon! Ga verder naar het westen en onderzoek het gebied hier om items te vinden. Als je hier klaar bent verlaat je het gebied via de doorgang in het zuiden. Je komt in een heel groot gebied met een hoop vijanden en een aantal gesloten doorgangen. Kam eerst het hele gebied uit rond de grote verlaging in het midden, pas daarna spring je in die verlaging om die te doorzoeken. Als je dat gedaan hebt ga je op de schakelaar in het midden staan om een doorgang in het zuidoosten te openen. In het noorden van de verlaging zit een trap er uit. Ga dus door de net geopende doorgang en onderzoek het gebied. De schakelaar die hier zit opent een doorgang in het noorden van de grote ruimte, dus open die en ga er doorheen. Ook in dit gebied zit weer een schakelaar, deze keer om een doorgang in het oosten van het grote gebied te openen.

Ga dus nu daar heen om bij een groot gebied te komen waar je naar beneden kunt vallen. Je kunt items vinden door via de rotsen te springen, maar je kunt ook om de verlaging heen lopen via de richel aan de zijkant om naar het zuiden te gaan. Je komt bij weer een verlaging, hier kan je wel in vallen zonder dood te gaan. Ga er echter gewoon omheen en door de opening in het zuiden naar een nieuw gebied. Versla alle vijanden en mep de kisten kapot. Raap ook de goedendag op die hier zweeft en rust hem uit als je nieuwe wapen. In de hoek zit hier een schakelaar die een brug verlengt naar de overkant. Steek dus over via die brug naar een platform verderop. Hier zit ook weer een schakelaar die een brug verlengt naar het volgende platform. Pas wel op, niet alle bruggen zijn compleet! Je zult dus soms moeten springen. Vanaf het platform waar je nu bent ga je naar het westen, daarna naar het zuiden, dan iets terug naar het oosten en dan verder naar het zuiden. Je moet nu op een klein platform naar het westen springen en dan op het volgende platform om daar met de Shach genaamd Fredo te praten. Beloof hem dat je zult helpen en je krijgt dan van hem een sleutel en een nieuwe magische spreuk, de ijsklauw. Laat je nu even in het water vallen, ik ga je de puzzel uitleggen vanaf het begin. Als je dus weer op het beginpunt bent ga je op de schakelaar in de hoek staan. Loop door naar het westen, activeer de schakelaar en loop nog verder door naar het westen. Ook hier activeer je de schakelaar zodat je naar het zuiden kunt om daar weer de schakelaar te activeren waarmee je naar het oosten kunt. Je ziet nu dat de brug naar het zuiden al verlengd is, dus ga op de schakelaar hier staan om de brug te in te trekken en loop dan over de brug terug naar het noorden. Activeer de schakelaar en loop naar het westen. Hier is de brug al uit dus ga naar het zuiden. Activeer hier de brug naar het oosten, maar als je

daar bent mag je niet de schakelaar gebruiken! De brug naar het zuiden is al uit, dus ga daar naar toe en dan verder naar het oosten om bij de afgesloten deur te komen.

Je ziet dat in de ruimte er achter in het zuiden een gang is gegraven, dus spring er in en volg deze verder. Je komt in een gebied met gangen die allemaal op elkaar aansluiten. Kam dus eerst het hele gebied uit zodat je op je kaartje alles mooi kunt zien. Je ziet ook dat er in het midden van dit gebied een klein stukje niet verkend kan worden. Ten westen, ten oosten en ten zuiden van dit gebied zie je op je kaart drie bruine vierkanten. Je kunt die vierkanten binnen gaan door een verscholen doorgang in één van de zijkanten. De doorgang is een soort groene deur, aangegeven met een schittering er voor. Als je het vierkant binnen bent tref je daar een schakelaar op de grond aan. Je moet op de drie schakelaars binnen de drie vierkanten gaan staan om de drie versperringen naar het gebied in het midden van de kaart weg te krijgen. Als die weg zijn ga je er dus heen en door het gat dat je daar aantreft. Het gebied waar je terecht komt is een beetje irritant, maar je moet eerst naar de zuidoostelijke hoek van het stuk waar je in rond kunt lopen om een vloerschakelaar te vinden die een doorgang dichtbij opent. Ga daarna door die doorgang en volg de weg verder. Je ziet hier dat er drie wegen in oostelijke richting lopen. Één naar het noordoosten, één echt naar het oosten en de laatste naar het zuidoosten. Neem de weg recht naar het oosten en ga aan het einde op de vloertegel staan. Ga dan terug en neem de zuidoostelijke route om nu wel door de doorgang te kunnen die hier is. Doorzoek hier het hele gebied om items te vinden en keer dan terug naar de drie oostelijke wegen. Je hebt de noordoostelijke route nog niet genomen dus die neem je nu. In de knik zie je al ten noorden van je een gesloten doorgang zitten, maar ten westen ervan kan je wel verder om daar de schakelaar te vinden. Ga nu door de open doorgang en loop verder. In de knik zit ten oosten van je een muur die je op kunt blazen. Er is niks achter dus loop gewoon verder tot je bij de volgende gesloten doorgang komt.

Om bij de schakelaar voor deze doorgang te komen moet je vanaf die doorgang naar het noordwesten en bij de knik verder door naar het noordoosten. Aan het einde van de route is de schakelaar, maar je kan de rest natuurlijk doorzoeken voor vijanden en items. Keer dan terug naar de net geopende doorgang en ga er doorheen. In de knik van de route zit in het zuiden een muur die je op moet blazen om verder te kunnen. Loop een stukje verder door en je komt bij een kruising met vier richtingen. Neem de richting naar het noordwesten en volg de route verder naar de vloerschakelaar. Ga dan terug naar de kruising en neem de zuidwestelijke route. Hier ga je door de poort die je net geopend hebt. Volg de route verder en je komt vanzelfbij het gat in de muur waar je doorheen moet als je hier klaar bent. Volg de route naar het zuiden en raap net voor de splitsing een koperen sleutel op. Ga nog verder door naar het zuiden en in het uiterste puntje raap je de blauwe module op. Loop verder met de klok mee dit hele gebied rond, maar laat het middelste gedeelte nog even wat het is. Pas wel op voor de boogschutters, deze kunnen je vanaf een afstand raken. In een hoekje in het noordoosten, vlakbij de ingang waardoor je binnen kwam dus, tref je ook nog de zwarte module aan. Nu ga je wel naar het middelste gedeelte en daar activeer je de machine in het midden met de zwarte module. Ten zuiden van de machine is een deur die je kunt openen met de koperen sleutel die jij hebt. Versla alle vijanden en raap de rode module op die in deze ruimte te vinden is. De grote kast die hier staat bevat een verhaal over dit gebied, lees het als je wilt en ga dan op het platform met de groene sterren staan. In de ruimte waar je terecht komt raap je de zilveren sleutel op om daarna weer terug te transporteren. Ga weer het middelste gebied in en open nu de zilveren deur ten oosten van de machine in het midden. Versla de vijanden, raap de stalen sleutel op, activeer beide machines hier met een module en ga weer terug naar de machine in het midden van het hele gebied.

Open nu de deur ten noorden van de machine met de stalen sleutel, versla alle vijanden en transporteer via de groene sterren naar een nieuw gebied. Versla ook hier de vijanden, raap de groene module op en gebruik die meteen op de machine die hier ook is. Transporteer terug, ga naar de machine in het midden van het hele gebied en dan terug naar de kamer ten oosten er van die je opende met de zilveren sleutel. Transporteer verder, versla de vijanden en transporteer nog een keer verder via de volgende groene sterren. Versla weer de vijanden en raap hier de gouden sleutel op. Nu kan je terug transporteren tot je weer bij de machine in het midden van het hele grote gebied uit komt. Open de deur ten westen van de machine met de gouden sleutel en ga de kamer binnen. Ook hier versla je weer alle vijanden en daarna haal je de schakelaar in het westen van de muur over. Nog verder in het westen, aan de andere kant van de muur, is nu een deur open gegaan. Dus loop even om zodat je bij die deur komt en ga verder door de echte uitgang. In het volgende gebied ga je naar het noorden en als je niet verder kunt naar het oosten. Steek de brug over tot je naar het zuiden kan en loop dan in die richting verder. Hier zit in een inham in het westen een schakelaar. Haal die over en loop dan door de doorschijnende doorgang verder naar het zuiden. Loop langs het water tot je via een doorgang in de oostelijke muur een kamer binnen kunt gaan. Maak de twee spinnennesten in de hoek kapot en ga daar op de schakelaar staan. Ga terug de kamer uit, iets verder naar het zuiden en dan door de volgende deur in het oosten. Raap het groene kristal op om een filmpje te zien. Spring verder over de platformen in het water en pas op voor de vuurballen die uit de muur komen. In de ruimte waar je terecht komt tref je in het oosten een schakelaar aan. Gebruik die en loop verder door de doorgang in het noordwesten van dit gebiedje. Spring over de pilaren om de overkant te bereiken en loop dan verder over de brug naar het noorden. Hier staan een heleboel breekbare kisten en een verschuifbare kist. Schuif de kist tegen de verhoging aan zodat je er op kunt om alle kisten kapot te slaan.

Spring er aan de andere kant weer af en ga naar de overkant van het water via de pilaren die er in staan. Je kunt nu in de verlaging springen om daar een schakelaar over te halen. Schuif dan de schuifbare kist tegen de twee opgestapelde kisten zodat je weer uit de verlaging kunt klimmen. Je ziet hier meteen een brug naar het noorden, dus ga daar naar toe. Loop verder door naar het westen door een opening en dan door de uitgang. In de verlaging waarbij je terecht komt staan drie kisten. Voor iedere deur in dit gebied staan drie symbolen op de grond. Diezelfde symbolen staan ook op de grond in de verlaging. Je kunt dus een deur openen door de drie kisten op de symbolen te zetten die ook voor de deuren op de grond staan. Open op die manier de noordelijke deur en ga daar doorheen. Zoek de schakelaar in de noordoostelijke hoek van het gebied en ga er op staan. Ga dan terug en zet de kisten in de verlaging zo neer dat nu de zuidelijke deur open gaat. Ook dit gebied ga je binnen om in het zuidwesten op een schakelaar te staan. Ga terug naar het middelste gebied en nu door de opening in het westen verder. Steek over via beide bruggen en ga door de uitgang aan het einde er van. In het volgende gebied ga je helemaal naar het noorden en dan de oostelijke kamer in om daar een schakelaar over te halen. Pas wel op voor pijlen uit de muren! Keer dan terug naar de ingang van dit hele gebied en ga door de deur in het westen tegenover die ingang. Loop door naar het westen tot je niet verder kunt en ga dan verder naar het noorden. Verderop ga je de oostelijke kamer binnen om daar een schakelaar aan de muur over te halen. Keer terug naar de gang waar je net in liep en loop in zuidelijke richting, je loopt dan vanzelf door de opening die je net open gemaakt hebt. In het gangetje waar je dan komt zitten drie schakelaars naast elkaar aan de muur. Gebruik de middelste en loop verder naar het zuiden. Ga de hoek om naar het oosten en verderop weer naar het noorden. Aan het einde haal je de schakelaar over om een stukje terug een deur te openen. Loop dus terug en ga door die deur.

Ook hier haal je in het noorden een schakelaar over zodat er in de gang waar

je net uit kwam in het zuiden een deur open gaat waar je daarna meteen doorheen gaat. Dit gebied kan je niet zomaar lekker door wandelen. Er is maar één route mogelijk en als je daarvan afwijkt word je terug geplaatst bij de deur. Volg dus de volgende route om goed terecht te komen. Vanaf de deur ga je naar het oosten en dan naar het zuiden. Bij de volgende afslag ga je naar het westen en dan verderop meteen weer naar het zuiden. Daarna ga je naar het oosten om een andere ruimte binnen te wandelen. Steek alleen over en ga door de volgende deur aan de andere kant van de ruimte. In het gebied waar je dan komt ga je op de schakelaar in de zuidoostelijke hoek staan. Daarna keer je terug naar de ruimte waar je de juiste weg moest bewandelen. Vanaf de deuropening waar je uit komt loop je naar het zuiden, dan naar het westen en door tot het einde. Ga naar het noorden en door de opening in het westen om bij de uitgang te komen. Ga er doorheen en loop meteen verder door naar het westen om bij de eindbaas te komen, een nogal erg grote spin. Sla je spel op als dat gevraagd wordt en ga het gevecht met de spin aan. In de hoeken van deze arena liggen veel flesjes en zelfs een magische kubus. Je kunt er ook achter schuilen voor de spin. Omdat je veel flesjes met mana vindt kan je magie gebruiken tegen de spin. Gebruik dan met name de vuurbal en vul je magie aan als het balkje leeg is. Je kunt de spin opjagen met magie en dan met je wapen. De spin kan soms naar het plafond springen en dan ineens boven op je landen. Ook kan hij enkele kleine spinnen op je af sturen. Als de spin verslagen is gaat er in het westen een deur open. Ga daar doorheen en Melvin neemt het over. Hij legt een bom bij de muur en blaast deze op zodat hij naar buiten kan. Eindelijk heb je het labrynt overwonnen en ben je weer buiten, in het feeënwood om precies te zijn.

/ 3 \
\ D / FEEËNWOUD /

In dit gebied lopen gedrochten rond en sommige zitten zelfs op grotere beesten. Als je het grote beest verslaat loopt de gedrochten en kan je hem ook verslaan. Loop dit gebied door en je ontdekt dat er een Shach-kamp is. Ga dan terug naar waar je begon en volg het pad over een bruggetje om daar met een fee te praten. In het oosten van dit gebied is een doorgang waardoor je bij een gebied genaamd Stonehenge komt. Doorzoek het gebied en ga richting het noorden om daar het echte Stonehenge te vinden. In het midden van de cirkel staat Duna. Praat met haar en ze vertelt je wat over hoe ze een krimpdrankje voor je kan maken. Je krijgt ook een radar van haar waarmee je vijanden om je heen kunt zien. Rust deze voor het gemak dus meteen uit. Je kunt hem tijdelijk gebruiken en hij moet opladen, net zoals de bom. In de zuidwestelijke hoek van dit gebied genaamd Stonehenge zit een verborgen doorgang. Het is een soort muur van gras, maar je kunt zien waar het is door de schittering zoals altijd bij schakelaars en andere belangrijke dingen. Ga er doorheen en vind er achter de bijenkorf. Als je naar het noordwesten loopt kom je uit bij een meertje. Loop er tegen de klok in omheen om bij de doorgang te komen waar je doorheen moet. Ten zuidoosten van het ijs ligt een tweede bijenkorf. Ga dan terug zoals je gekomen bent en door de doorgang terug naar Stonehenge. In het westen van dit gebied tref je de ingang van Tsa-Jelon aan. Hier staat al een bijenkorf, maar er staan ook twee pilaren waar nog twee bijenkorven moeten staan. Toevallig heb je ze bij je, dus plaats ze en spreek met de fee die hier rond vliegt, Corina. Je krijgt van haar de angel van een bij. In het westen van het Stonehenge gebied is een doorgang verder naar de brug. Ga daar naar toe en in het noorden tref je het Mantis-kamp aan. Dit moet je open maken, dus versla alle vijanden er omheen totdat het middelste ding open klapt. Nu kan je hier zijden draden van de Mantis pakken.

Nu je dit hebt en ook de angel gaan we praten met de feeën waar de allereerste fee het over had. Hier kom je door in het westen door de doorgang naar Stonehenge te gaan en daar in het zuiden door de doorgang naar de open plek. Dit gebied verlaat je in het zuiden om naar de feeënwei te gaan. Zoek hier als

eerst een koperen sleutel. Om deze te vinden loop je een stukje naar het westen vanaf de ingang en dan naar het zuiden. De sleutel ligt bij twee schietende planten. Als je vanaf de ingang hier het pad naar het zuiden volgt kom je in een soort van doolhof. Open de deur met het koperen slot en volg de route verder. Als je niet verder kunt ben je in de buurt van de zilveren sleutel. Hij ligt ergens stiekem in een hoekje, gebruik je radar maar om hem te zien. Keer dan terug naar het begin van het doolhof en open daar de deur met het zilveren slot. Via de bladen in het water moet je nu oversteken naar het eerste eilandje. Hier ligt ook een gouden sleutel die je nodig hebt. Ook zie je hier zo'n schittering die wil zeggen dat er wat is. Leg hier een bommetje naast en neem wat afstand. Je vindt dan een verborgen zegel, waarvan we er straks nog twee gaan zoeken. Spring via weer een reeks bladeren naar het volgende eiland en vanaf daar via pilaren naar het gebied met de feeën. Praat met de fee genaamd Elebeth totdat je van haar feeëngoud krijgt. Spring dan via de pilaren een eiland terug, waar ook wat gouden lichtjes zijn. Ga hier tegen aan staan en gebruik het feeëngoud via het menu om Janklaassen tevoorschijn te toveren. Praat met hem en je moet zijn naam achterhalen. Als je in de tekst kijkt zie je af en toe een groene letter staan. Zet al die letters achter elkaar om zijn naam te ontdekken. Hij gaat je een aantal mogelijkheden geven en jij moet de goede kiezen. Als je z'n naam goed hebt krijg je het benodigde zilverkruid. Keer terug naar het doolhof en open nu de deur met het gouden slot. In dit gebied tref je alleen de stalen sleutel aan, dus keer terug naar het begin van het doolhof en open het stalen slot. Loop verder tot de boom je aanspreekt.

Je weet dus dat je hier nu niet verder mag. In dit gebied zijn we voorlopig klaar, dus ga terug naar het noorden door het doolhof en via de doorgang terug naar de open plek. We gaan op zoek naar de overige twee zegels, waarvan er één alvast in dit gebied te vinden is. Ga naar de noordoostelijke hoek van deze open plek, daar zie je zo'n schittering op een verhoging. Plaats er een bom en raap de zegel op. Verlaat dit gebied via de oostelijke doorgang in om Stonehenge te komen. Ga nog een keer door de oostelijke doorgang naar de brug. In het zuiden van dit gebied vind je weer een schittering. Plaats er een bom en pak de zegel weer. Keer terug zoals je gekomen bent naar Stonehenge. Loop naar de kring van stenen en praat met Duna om de krimpdrank te krijgen. Dan ga je naar het westen, naar Tsa-Jelon. Ga naast de Sikkelsesteen staan en druk vierkantje zodat je de krimpdrank gebruikt en dus kleiner wordt. Je komt dan vanzelf in Tsa-Jelon terecht. Hier gaan we op zoek naar een persoon genaamd Siniver. Je vindt haar door zo ver mogelijk naar het zuiden te gaan, door een boom te lopen en naar het westen af te buigen. Ga het huis binnen waar je terecht komt en praat daar met de fee Siniver. Als je dat gedaan hebt kan je weer terug lopen naar het grote gebied ten zuiden van de Sikkelsesteen. Ten westen van dat gebied staat nog een huis, het huis van Merina. Ga daar naar toe en ga naar de zuidelijke kant van het huis. Daar zit Merina die je aan moet spreken. Je moet water voor haar gaan halen, ze geeft je daarom een emmer mee. Keer terug naar de Sikkelsesteen en verlaat Tsa-Jelon. Je komt weer terug in het Stonehenge gebied. Loop via het noordwesten naar de noordelijke doorgang om in het gebied met de ijsvijver te komen. Hier is ook een sikkelsesteen om bij Irwen te komen, dus ga er naast staan en gebruik de krimpdrank om er naar binnen te gaan. Loop een stukje verder en praat met Irwen. Je krijgt van haar het water voor Merina en ook een blauwe ijsbloem. Verlaat dit vertrek en loop terug zoals je gekomen bent naar Stonehenge en daar naar Tsa-Jelon om er weer naar binnen te gaan. Zoek Merina op en geef haar het water om een tak van een oude eik te krijgen.

In het noorden van Tsa-Jelon is het huis van Aruna te vinden. Ze loopt buiten aan de zijkant rond, dus praat met haar. In het oosten van het stadje staan ook twee huizen waar je in kan. Ga het zuidelijke huis daarvan binnen en daal af naar de kelder via het luik. Loop een ruimte naar het westen, dat is de centrale ruimte van de kelder. Aan alle kanten zijn zijkamers dus doorzoek ze

allemaal. In het zuiden is een kamer vol kisten, in het westen een kamer met kisten en in het noorden ook. In het noorden moet je echter een verschuifbare kist tegen een andere stapel aan zetten zodat je het mes kunt pakken dat boven op de stapel ligt. Ga terug naar boven en het huis uit. Praat nog eens met Siniver, in het huis in het zuiden van Tsa-Jelon. Ze vraagt je mee te doen aan de keverrace. Om deze te beginnen moet je met een fee genaamd Lisa praten. Je vindt haar in de noordwestelijke hoek van het gebied tussen alle huizen in. Er wordt uitgelegd hoe het werkt, maar de volgende techniek werkt het beste. Je hebt alleen de pijltjes links en rechts nodig en het linker analoge pookje. Wat ik deed was met m'n rechter duim het pookje naar voren indrukken en met m'n linker duim met de pijltjes sturen. Je kunt ook op het pijltje naar voren drukken, maar dat is lastig met sturen. Als je de techniek en de baan een beetje door hebt is winnen geen probleem meer. Je krijgt als prijs een stel hardloopschoenen. Je moet Siniver nog vertellen dat je gewonnen hebt, dus ga naar haar huis en zeg het haar. Je krijgt meteen een nieuwe opdracht van haar, éne Gwen bevrijden uit de handen van de kwelgeesten. Je krijgt ook een houten masker van haar waarmee je langs de bewakende boom kunt. Verlaat dus Tsa-Jelon en verlaat het Stonehenge gebied via het zuiden. Op de open plek ga je weer naar het zuiden richting feeënwei. Ga het doolhof in maar meteen door de noordelijke poort verder naar het oosten om bij de boom bewaker te komen. Hij laat je er nu langs, dus ga verder door de oostelijke uitgang.

Volg gewoon de route en je komt aan bij een brug. Aan de overkant is het vijandelijk fort waarvan de poort gesloten is. Leg dus even een bommetje voor de deur om deze open te blazen. Loop naar binnen en de leider, Raga, zegt even iets. Daarna kan de aanval beginnen. Je doel is dan ook Raga uit te schakelen, dus beklim de trap rechts van de ingang en baan je een weg naar de andere kant. Mep gewone tegenstanders naar beneden tot je bij Raga komt. Mep flink op hem in, het gevecht en de aanval is voorbij als hij verslagen is. Je hebt daarmee meteen Gwen bevrijd. Je krijgt van haar een stemvork en een nieuwe toverspreuk. Nu ben je hier klaar, dus verlaat het gebied zoals je gekomen bent door in het noorden door de uitgang te gaan. Ook het gebied met het doolhof verlaat je in het noorden. Ga de open plek uit naar Stonehenge in het oosten. Hier ga je naar Tsa-Jelon om daar binnen te praten met Aruna buiten haar huisje. Je krijgt meteen een nieuwe opdracht van haar. Verlaat Tsa-Jelon dus weer en ga Stonehenge uit via het oosten om bij het gebied met de brug te komen. Zoek hier de harp op die vlak bij de brug staat, hij staat ook op je kaartje. Gebruik de harp om deze te repareren en stemmen. Daarna komen een paar feeën er op spelen waardoor je langs de trol op de brug kunt lopen. Doe dat dus en loop verder door de uitgang dit gebied uit. In het volgende gebied loop je naar het oosten tot je een fee genaamd Sarina tegen komt. Praat met haar om je opdracht te horen te krijgen. Loop meteen het doolhof in ten noorden van Sarina. Hier moet je alle vijanden verslaan. Rust dus je radar uit en gebruik deze om de vijanden te zien. Als ze allemaal dood zijn komt in beeld te staan dat de klus geklaard is. Nadat je dat gedaan hebt ga je naar het noorden door of langs het doolhof en dan naar het oosten. Je moet op bezoek bij Dahlia die hier in een boom woont. Haar locatie verschijnt vanzelf op je kaartje als je er dicht bij bent geweest. Laat je verkleinen bij de sikkelsteen en praat met Dahlia.

Blijf tegen haar praten tot je een amulet van magie en een voorjaarsbloem krijgt van haar. Daarna kan je haar huis weer verlaten. In het boorden zijn twee kampen van kwelgeesten die je even moet ontruimen. Versla daar dus alle vijanden. Ten zuiden van het westelijke kamp is een Technomage teken met daarbij een kleine steiger. Als je op de steiger gaat staan komt er een vlot aan gedreven. Spring er op en laat je naar de overkant varen. Hier is de grotere stad Jelon, maar ga er nog niet naar binnen. Via pilaren in het water kan je door springen naar een eiland waar Horgen de boom staat. Praat met hem en hij zal van de gebroken tak die je hebt een boog voor je maken en je ook wat pijlen geven. Spring dan terug naar het vorige eilandje en ga Jelon binnen

door je bij de sikkelsteen te laten verkleinen. Verken eerst de hele stad door overall heen te gaan zodat je kaartje compleet wordt. Er is echter één deel waar je niet zomaar kunt komen maar waar je nu wel naar toe moet. In het midden van Jelon is een soort kruispunt waar een heleboel wegen alle kanten op gaan. Er loopt één weg direct naar het westen en komt uit bij zo'n kabelbaantje. Helaas is de lift niet aan jouw kant en er is aan deze kant ook geen bel die je kunt luiden om de lift te roepen. Pak dus je pijl en boog er bij en probeer op de bel aan de overkant van de kabelbaan te schieten. Als je die raakt komt de lift naar je toe zodat je er op naar de overkant kan. Ga hier het huis binnen en praat met Amber, de meesteres van de zomer. Ze wil dat je helpt om de melodie van het zomerlied te achterhalen. Je kunt in de kasten kijken om de andere drie liederen te leren, waardoor je zelf het zomerlied kunt samenstellen. Als je er niet uit komt volgt nu de oplossing. De volgorde is groen, rood, rood en groen. In deze volgorde moet je dus op de gekleurde dingen in het midden van de ruimte spelen. Als je het goed doet krijg je van Amber een rode zomerbloem. Ga terug naar buiten. Een persoon die we straks spreken is vijf bijen kwijt geraakt en jij moet ze voor haar zoeken. Ze vliegen door heel Jelon, het zijn paarsige vliegende beesten die geluid maken als je er langs loopt.

Voordat je ze echter kunt vangen moet je eerst met de persoon praten die wilt dat je ze vangt. Haar naam is Apydia en ze staat in bijenkostuum helemaal in het zuidwesten van Jelon, in de buurt van de Maanbloem dus. Praat met haar en je krijgt een honingglas om de bijen mee te vangen. Ga dus op zoek naar de bijen en vang ze door in de lucht te springen als hun schaduw je raakt. Vier bijen houden zich op rond de tuintjes in Jelon en nog één vliegt rond het dak van de Herberg waar je op kunt via een trap. Het is even zoeken, maar als je ze alle vijf hebt gevangen breng je ze netjes terug bij Apydia om honing van haar te krijgen. Met deze honing ga je naar Lonicera, haar huis staat ook op je kaartje en is dus te vinden in het noordoosten. Spreek haar aan om een geluksdrankje te krijgen. Ze heeft het ook over Fiona, die we nu op gaan zoeken in de Herberg. Ze staat in een hoek en speelt constant een spel. Je moet het tegen haar op nemen dus spreek haar aan en zeg dat je wel wilt spelen. Je hoeft niks te doen, Fiona verliest en jij wint. Je krijgt van haar de toverstaf die je terug moet brengen naar de rechtmatige eigenaar. Deze eigenaar, Horpach, bevindt zich in het huis ten zuiden van het huis van Lonicera. Als je hem de staf hebt gegeven spreek je hem nogmaals aan om het over een zuiverend drankje te hebben. Je hebt daarvoor vier bloemen nodig, waarvan je er al drie hebt. Verlaat het huis en ga terug de Herberg in. Achter in de Herberg staat Meriven, meesteres van de herfst. Spreek haar aan om de laatste benodigde bloem te krijgen. Ga meteen terug naar Horpach om hem de vier bloemen te geven. Je hebt nu alleen nog de formule nodig voor het drankje. Ga via de trap een verdieping naar boven en zoek het tandwiel in één van de kasten. Ga terug naar beneden en zoek in de bibliotheekkasten naar de formule. Spreek met Horpach en hij maakt het drankje voor je. Check nog even de lichtmachine voordat je het huis verlaat. Praat dan met Lonicera in haar huis om te horen wat ze van Horpach vindt en om aan te geven dat je hem in een magisch gevecht moet verslaan.

Ga dus snel terug naar Horpach, praat met hem en het gevecht gaat beginnen. Natuurlijk win je dit en als beloning krijg je het gele kristal. Dat betekent dus weer een filmpje, net als bij het groene kristal. Nu je Horpach verslagen hebt ga je dat tegen Lonicera vertellen om van haar een lichtglas te krijgen. Ga hiermee naar de Maanbloem en gebruik het daar via het menu. Melvin vangt dan de maanstralen in het lichtglas. Nu ga je voor het eerst naar het Paleis. Daar binnen ga je voor prinses Heliana staan en gebruik je de maanstralen via het menu. Melvin maakt de prinses weer aan het lachen en dat versterkt het zuiverende drankje. Je krijgt van haar een maliënkolder ter bescherming. Verlaat het paleis en sla bij Lonicera nog spullen in als je die nodig hebt. Ga dan terug naar de Sikkelsteen om daar Jelon te verlaten. Ten westen van

Jelon is een steiger die gehuld wordt in groene mist. Ga op die steiger staan en gebruik het zuiverende drankje met de koninklijke glimlach. De groene giftige mist trekt weg en een vlot komt aan drijven. Melvin stapt er vanzelf op en komt in het donkere woud terecht. Pas hier op voor de springende vissen die naar je toe komen en op het land rond blijven lopen. Ook lopen er al andere vijanden rond. Ga naar het noorden van dit eilandje en dan verder via de pilaren in het water. Loop over het volgende eilandje nog verder en ga dan via weer een stel pilaren verder. Je komt dan uit in de noordwestelijke hoek van dit gebied. Loop naar de oostelijke rand van dit eilandje en dan verder naar het zuiden om daar via wat pilaren verder te springen. Volg dit eiland naar het zuiden en buig af naar het oosten en daarna zelf naar het noorden. Blijf die richting op gaan en spring via de pilaren verder naar een volgend eiland. Loop verder naar het zuiden en spring van eiland naar eiland. Helemaal in het zuiden zit aan de oostelijke over een steiger met een vlot er naast. Gebruik het vlot om verder te gaan. Spring op het vlot dat hier in het water ligt en laat je een lange tijd meevoeren. Na een tijdje ga je in oostelijke richting en verschijnt er een steiger ten noorden van je, daar moet je van het vlot af springen.

Activeer de schakelaar vlak bij de steiger en loop snel door naar het noorden van het eiland. Hier is ook een steiger waar hetzelfde vlot zo langs komt varen. Spring er dus op als het langs komt en laat je weer meevoeren. Spring van het vlot af bij de volgende steiger ten zuiden van je. Haal de hendel over en spring weer op het vlot vanaf de oostelijke steiger als het langs komt drijven. Terwijl je in noordelijke richting vaart spring je van het vlot af bij de volgende steiger ten westen van je. De schakelaar hier is op het kleine eilandje ten westen van waar je het eiland op komt. Spring daar dus naar toe, haal de schakelaar over en spring weer op het vlot vanaf de zuidelijke steiger. Je vaart in oostelijke richting verder, spring van het vlot af bij de eerste noordelijke steiger. Op dit eiland haal je weer een schakelaar over waardoor er een doelwit in het water verschijnt. Rust je pijl en boog uit en spring via de zuidelijke steiger terug op het vlot. Je moet nu het doelwit waar je op af vaart raken met een pijl om het volgende gebied in te gaan. Er wordt gevraagd of je het spel op wilt slaan. Dat betekent niet veel goeds dus doe dat maar. Je moet dan ook vechten tegen een nogal grote kikker. Dit gevecht kan even duren, maar is op zich erg makkelijk. Zeker met pijl en boog. Wat je het beste kunt doen is in rondjes lopen rond de rand van het eiland om zo de vijanden die de kikker los laat je niet kunnen pakken. Je kunt deze verslaan, maar je kunt ze ook ontwijken en je volledig concentreren op de kikker. Je kunt hem aanvallen met vuurballen, pijl en boog of met je goedendag. Het is gewoon een kwestie van hem raken zolang hij op de grond zit. Zorg wel dat hij niet boven op je springt! Zijn aanvallen zijn vrij ongevaarlijk voor je en makkelijk te ontwijken. Er hangt een bijenkorf in de boom en als je daar met je boog op schiet komen de bijen er uit. Dit trekt de aanvallen van de kikker naar de bijenkorf toe, waardoor het nog makkelijker is hem uit te schakelen. Na het gevecht word je bedankt voor de feeën en reis je verder met de Shachs.

 3
\ E / KLOOF /

Je kunt het beste gewoon weer eerst het hele gebied verkennen zodat alles op je kaartje komt. Pas op voor schorpioenen, hagediskrijgers, zandwormen en stenen gooiende vogels. Je zult vier portalen ontdekken, dat zijn de grijze vierkantjes op je kaart. Ten noordoosten van het water is een door rotsen gevormde trap. Het is even zoeken maar je vindt hem wel. Klim omhoog en spring vanaf het platform waar je op staat naar het oosten over een smal gangetje heen. Volg nu de smalle route naar het noorden en dan naar het westen om uit te komen bij een hendel die je over moet halen. Een platform bij je in de buurt begint dan te bewegen. Ga daar dus naar toe en spring via het platform

op een andere verhoging waar je een rode oogagaat vindt. Hiermee kan je één van de portalen openen, namelijk degene vlak bij je in het westen. Binnen loop je naar het zuiden om daar een hendel over te halen. Spring op het platform dat je net in beweging hebt gezet en laat je naar het meest westelijke eilandje brengen waar weer een hendel is die je over moet halen. Daarna ga je via een platform terug naar het middelste eilandje. Vanaf daar ga je via een ander platform naar het noorden om ook daar een hendel over te halen. Ga terug naar het middelste eiland en via een derde platform naar het zuiden. Spring verder naar de uitgang en ga er door naar buiten. Loop een stukje naar het zuiden en spring op de lage verhoging om een verschijning van een meisje te zien, Talis. Daarna ga je op zoek naar de gele oogagaat. Deze zit in de meest noordelijke, dus hoog gelegen, muur van dit gebied. Om daar te komen moet je naar het oosten om daar een trap te vinden waarmee je een paar niveaus omhoog kunt. Loop dan naar het noorden en je ziet het gele kristal vanzelf zitten. Leg er een bom voor neer om het uit de muur te krijgen en mee te nemen. In het zuiden is het portaal waar je dit gele kristal op moet gebruiken. Open het portaal dus en ga er doorheen om er een losse hefboom op te rapen. Precies in het midden van dit hele gebied is een schakelaar zonder hefboom. Daar moet je dus naar toe. Het is even zoeken weer, maar je herkent het aan de bekende glinstering. Gebruik hier de hefboom om het platform naast je in beweging te zetten.

Spring op het platform en verderop er weer af richting het Technomage teken. Loop naar het zuiden tot je de blauwe oogagaat in de muur ziet zitten. Leg er een bom neer om het blauwe kristal uit de muur te krijgen en mee te nemen. Keer terug naar het Technomage teken en volg de richel naar het westen. Nu zie je Talis echt, dus spring van de richel in haar tuin en ga haar huisje binnen. Je gaat met Talis in gesprek en ze zegt meteen wat je voor haar moet doen. Ga dus naar buiten en versla de schorpioenen in haar tuin. Daarna ga je naar binnen om weer met Talis te praten. Je krijgt van haar een groene oogagaat en een groene lens. Verlaat haar huisje dan weer en open het groene portaal in het oosten om weer terug te komen in het Shach-kamp. Open hier het blauwe portaal, dat is die in het noorden. Loop een stukje naar binnen en er is een aardbeving. De ingang wordt afgesloten en een man genaamd Dagomar verschijnt. Hij ruimt de vijanden die hier zijn voor je op en gaat met je praten. Je krijgt van hem je laatste stuk gereedschap van de game, een enterhaak. Ook krijg je een sterk mengsel van hem. Als hij weg is rust je de enterhaak uit en loop je iets naar het oosten. Aan de andere kant zie je een bolvormig voorwerp waar je de enterhaak op moet gebruiken om aan de overkant te komen. Doe dat dus en loop verder naar het noorden dit gebied uit. Pas in het volgende gebied op voor toverende hagedissen. Loop een beetje in het oosten rond om nogmaals met Dagomar te praten. Je krijgt van hem een blauwe oogagaat en het portaal waar je deze op moet gebruiken is in het westen. Ga door het portaal en loop door naar het westen. Ga in zuidelijke richting als het kan en raap het gele kristal op. Helemaal in het westen, ook ten westen van de vuurkuil, zijn vijf schakelaars. Je moet ze over halen om de platformen naast de vuurkuil een trap te laten vormen. Haal eerst de middelste van de drie meest westelijke schakelaars over en dan de onderste van datzelfde rijtje. Haal dan de meest zuidelijke schakelaar over en dan de meest noordelijke.

De platformpjes vormen een trap. Beklim deze om bovenaan de strijdhamer te vinden. Daarna verlaat je het gebied weer door de doorgang in het oosten. Open nu het andere portaal met de hele oogagaat in het noordoosten en ga daar doorheen. Rust de nieuwe strijdhamer uit als je dat nog niet gedaan had en versla de stenen monsters die hier rond lopen. In iedere windrichting is een klein gebied te vinden waar je een standbeeld kunt vinden. Deze standbeelden moeten vernietigd worden, dus ga in iedere windrichting kijken om het standbeeld te vinden en te vernietigen. Als alle vier de standbeelden kapot zijn verschijnt in het midden van het gebied op het platform tussen de vier pilaren een nieuwe toverspreuk, de meteorietenstorm. Het platform neemt je

meteen mee naar een volgende verdieping buiten. Loop een stukje naar het noordoosten om Dagomar weer te spreken en van hem een rode lens te krijgen. Spring op het trappetje ten oosten waar je hier begon en gebruik je enterhaak op de bol ten oosten van de verhoging waar je op staat. Doe daarna hetzelfde richting het zuiden. Spring via een trappetje weer iets hoger en ga via zo'n bol met je enterhaak naar het oosten om daar een groene oogagaat te vinden. Spring naar het zuiden naar een andere verhoging om daar een hendel over te halen en daarmee een platform in werking te zetten. Ga naar het noorden waar dat platform is. Je kunt er op komen door het trappetje te gebruiken vlakbij het beginpunt van dit gebied. Gebruik je enterhaak om naar het oosten te gaan en spring naar de verhoging in het noorden. Vanaf daar kan je op het platform springen. Spring er verderop weer af en gebruik een bom om de rode oogagaat uit de muur te krijgen. Je moet nu weer terug naar de verhoging met de hendel er op, dus herhaal de genoemde stappen vanaf het begin van dit gebied om er te komen. Vanaf daar gebruik je de enterhaak op de bol ten zuiden van de verhoging waar je staat. Open het portaal met de rode oogagaat en ga er doorheen. Loop via het meest zuidelijke pad naar het oosten om daar een hendel aan te treffen. Haal deze over en steek over naar het westen via het middelste pad. Spring via het platform naar de hendel en haal deze over. Neem nu het noordoostelijke pad om op het platform te springen dat je net in werking hebt gezet. Spring op het kleine eilandje en haal daar de hendel over. Ga weer terug via het platform en neem dan de zuidoostelijke route.

Gebruik ook hier het platform om bij het Technomage teken uit te komen. Volg de gang verder naar het zuiden en je komt bij drie hendels in inhammen van de zuidelijke muur. Kijk richting de schakelaars en haal eerst de middelste over en daarna de linker (Oostelijke!). Speel dan met de rechter (Westelijke!) schakelaar totdat de platformen op zo'n manier staan dat je naar de overkant kunt springen en terug kunt komen bij het Shach-kamp. Gebruik de trap die je kunt vinden ten noordoosten van het water zodat je hogerop komt. Spring in het zuidoosten naar beneden op een iets lagere verhoging en gebruik je enterhaak op de bol ten zuiden van de verhoging. Spring in het zuiden over een gangetje heen en loop naar het zuiden verder om bij het groene portaal te komen. Open het en ga er doorheen. Loop zo ver mogelijk naar het zuiden om daar het bewegende skelet van de draak Cohoch-Ran tegen te komen. Praat met hem om er achter te komen dat je zijn hoorn moet gaan zoeken. Ga dan naar het noordwesten van het gebied maar een aantal kisten staan. Er is één verschuifbare kist. Sleep deze in een rechte lijn naar het noorden en iets opzij zodat je op de verhoging kunt springen en de drakenhoorn kunt vinden. Ga terug naar Cohoch-Ran en geef hem zijn hoorn. Je krijgt van hem de laatste, blauwe, lens. Ga weer terug naar de verschuifbare kist en schuif deze naar de muur van kisten in het noordwesten. Spring zo over de muur heen en gebruik de volgende verschuifbare kist om hetzelfde te doen bij de volgende muur van kisten. Volg de route verder en je komt bij het apparaat waar je de drie lenzen moet plaatsens. Doe dat dus en maak je klaar voor de puzzel. Je kunt de lens die uitgekapt is veranderen en er zit ook een hendel naast. De bedoeling is dat een lichtstraal door de lens schiet op het moment dat de barrière van de mijn dezelfde kleur heeft als de lens. Dus als je de blauwe lens hebt uitgekapt moet je de barrière raken zodra deze blauw is. Er zit echter een beetje vertraging in de lichtstraat, dus je moet de hendel overhalen op het moment dat de barrière bijna de benodigde kleur wordt. Probeer het maar en je ziet hoe het werkt.

Als je de goede kleur op het juiste moment raakt zie je dat die kleur vervaagt en verdwijnt. Dan moet je hetzelfde doen met de andere twee gekleurde lenzen. Zorg wel dat je niet te vaak mis schiet, want je verliest HP als je het fout doet. Houd dat dus een beetje in de gaten. Als je alle drie de kleuren goed hebt geschoten gaat de barrière weg en Melvin de mijn in. Hier kom je Talis tegen. Je krijgt van haar een met steen beklede gordel als bescherming, dus rust deze ook meteen uit. De lift in het midden van deze grote ruimte doet het

niet. Ga dus naar het oosten door je enterhaak op de bollen te gebruiken. Je komt uit bij een lift die het ook niet doet omdat hij een hendel nodig heeft. Negeer deze dus nog even en ga door de opening naast het Technomage teken. Loop een stukje door naar het oosten en dan in de ventilatieschacht die naar het noorden loopt. Het gaat je wat HP kosten, maar je kunt wel door de ventilatorbladen heen lopen. Volg de route verder naar het noorden en spring over eventuele gaten in de tunnel. Je komt in een kamertje waar je de hendel over haalt. Spring terug in de schacht en loop nu naar het oosten en dan naar het zuiden. Ook hier haal je de hendel over. Ga weer terug de schacht in en volg deze verder in oostelijke richting. Je komt uit in een ruimte met een hijskraan en drie hendels ten westen er van. Iedere hendel doet iets. Met de zuidelijkste hendel beweeg je de hijskraan naar het oosten of westen. Met de middelste hendel beweeg je de hijskraan naar het noorden of zuiden. De noordelijkste hendel is om echt iets vast te grijpen als er iets onder de hijskraan staat. Nu je dit weer kan je aan de slag met wat je moet doen. Er staat al één kist op een platform en het is de bedoeling dat de twee overige platformen ook een kist er op krijgen. Hiermee open je de oostelijke deur in deze ruimte, dus doe dat en ga ook door die deur. Loop de noordwestelijke inham in en haal daar de schakelaar over.

Ga terug naar het water en spring via het bewegende platform naar het kleine eilandje in het water om daar ook een schakelaar over te halen. Via het andere platform ga je naar het westen en dan verder langs het zuidwestelijke pad. Spring in de verlaging in het westen om onder een muur door te lopen en de losse hendel op te rapen in de volgende kamer. De deur in het noorden gaat open, dus ga daar doorheen en dan door de westelijke uitgang terug naar het hoofdgedeelte van de mijn. Activeer meteen de lift om de hendel er te plaatsen en gebruik deze dan om omhoog te gaan. Spring naar het westen via twee platformen om verder te komen en ga door de zuidelijke opening. De deuren met vijanden er achter zijn nu nog gesloten, maar als je iets verder loopt gaan ze open. Als je ze allemaal verslagen hebt gaat de meest zuidelijke deur open zodat je verder kunt. Doorzoek het gebied en je vindt in het westen een kristallen muur. Loop vanaf daar naar het zuiden om bij een andere deur te komen die je wel kunt openen. Ga hier de ventilatieschacht in en verken deze zodat je vijf kamertjes vindt. Op ieder bureau in elke kamer ligt een papiertje waarop staat waar de hendel in de kamer waar je bent voor is. Ook tref je in één van de kamertjes de benodigde zwarte module aan. Haal eerst beide hendels voor boorkever één over zodat deze in beweging komt. Daarna doe je hetzelfde met beide hendels voor boorkever twee. Deze zou dan ook moeten gaan bewegen. Als beide kevers zijn verplaatst en je hebt de zwarte module dan ga je terug de schachten uit en naar het noorden. De kristallen muur is nu kapot dus ga door die nieuwe doorgang. Probeer verder naar het noorden te gaan en dus door de andere ventilatieschachten. Het loop een beetje kronkelig door elkaar, maar je moet dus zo ver mogelijk naar het noorden gaan om bij een grote ruimte met water uit te komen. Versla eerst alle vijanden in dit gebied voordat je iets gaat doen. Gebruik dan het bewegende platform om bij de Centrale midden in het water te komen. Activeer deze met de zwarte module en ga weer weg via het platform.

Je moet nu drie pompen activeren binnen korte tijd, dus misschien is het handig als je ze eerst even zoekt. Er is er één in het noorden, één in het zuiden en één in het oosten van het water. Rust je hardloopschoenen uit en gebruik deze zodra je begint. Begin met de noordelijke pomp te activeren en gebruik de groene lichtjes om te transporteren. Gebruik de zuidelijke pomp en ren dan zo snel mogelijk naar de oostelijke pomp om deze ook te activeren. Daarna ren je naar het oosten om bij het Paneel ook een schakelaar over te halen. Nu kan je door de gang die naar het zuidoosten loopt verder gaan om weer uit te komen in het hoofdgedeelte van dit gebied. Ga verder naar het zuiden door je enterhaak te gebruiken en pak het blauwe kristal om weer een visioen in de vorm van een filmpje te krijgen. Spring van die de bewegende

platformen naar het oosten en gebruik nu de grote lift die eerst niet werkte. Er wordt gevraagd of je het spel op wilt slaan. Dat betekent het vechten tegen een baas, dus sla maar op inderdaad. Spring op het bootje met de groene motor en zodra je er op staat kan je deze besturen. Ga richting de baas in het noorden. Hij schiet tandwielen in het rond die je meestal met één slag gewoon kapot krijgt. Omzeil ze of maak ze kapot en ga in de aanval op de baas. Je kunt hem het makkelijkst raken met magie, maar ook normale klappen helpen. Zorg er in ieder geval voor dat je eerst zijn vlammenwerper kapot maakt, want dit wapen wil nog wel eens problemen geven om dichterbij te komen. Daarna richt je de aanvallen op de elektrische armen zodat deze er ook af vallen. Daarna ga je over op het grootste gedeelte van de baas. Dit kan ook kapot en na een tijdje is er alleen nog maar een draaiende schijf over. Als je deze kapot maakt heb je de baas verslagen. Let dus altijd op de rondvliegende tandwielen en op de wapens die de baas heeft. Maak goed gebruik van je wapen en magie om de baas te verslaan. Als hij verslagen is ontploft de boel en Talis helpt Melvin met de vluchtroute. Terwijl ze naar buiten rennen krijg je nog een filmpje te zien.

—
/_3_\n
\\ F / TOREN /

Loop een stukje naar het oosten zodat Melvin en Talis bij een brug van sneeuw komen. Melvin steekt gewoon over maar Talis valt een flink stuk naar beneden. Ga verder door naar het oosten en zodra er een pad naar het noorden te zien is ga je daarheen. Zoek hier een beetje totdat je Bullyforth tegen komt die belaagd wordt door een stel monsters. Ten oosten van de verhoging waar hij op staat is een andere verhoging met een soort trap er naast zodat je er op kunt komen. Ga met gebruik van je enterhaak naar de verhoging waar Bullyforth op staat en versla de monsters. Daarna praat je met hem om van hem een sleutel te krijgen en ook de cape van Merlijn die je tegen magische aanvallen beschermt. Je moet nu in oostelijke richting verder gaan, maar er zijn zoveel paden dat je zelf maar moet kijken hoe je gaat lopen. Je moet in ieder geval in het oosten uit komen bij de doorgang naar de toren. Open daar de gesloten doorgang en ga er doorheen. Je vindt hier een nieuw soort pijlen. Rust de Ankh uit zodat je de geesten ziet en ga de grote zaal binnen. Versla de vijanden die hier zijn en ga op zoek naar de koperen sleutel. Deze ligt in de zuidwestelijke hoek ergens op een tafel. In het zuiden zijn twee trappen, maar daar tussen is doorgang naar iets genaamd Transfloater. Open die deur met de koperen sleutel en ga dan door de oostelijke doorgang. Loop verder door de gang en als je de grote zaal binnen komt zie je Dagomar. Ga een stukje naar het zuiden en open het oostelijke hekje. Ga de studeerkamer binnen en raap de Belladonna van het bureau. Ga naar het zuiden van de ruimte en via een hekje de meest zuidoostelijke ruimte in waar je een nieuwe koperen sleutel vindt. Tussen de kamer waar je net was en nu bent zit dus nog een kamer in het oosten in het midden tussen beide kamers. Open deze met de koperen sleutel. Spring via de kisten op de muur en loop er met de klok mee overheen. Gebruik de enterhaak om naar het zuiden te gaan, loop door naar het westen en gebruik de enterhaak nog een keer. Ga verderop naar het noorden naar wat kisten toe.

Schuif de verschuifbare kist tegen het lage hekje aan en spring er overheen op de boekenkast. Spring naar het noorden op de volgende boekenkast en vanaf daar weer naar volgende muur. Laat je in de ruimte naar beneden vallen en trek aan het handvat bij de glinstering. Ga door de nieuwe opening de geheime kamer binnen, pak daar de gouden sleutel en haal ook de hendel over. Hiermee open je het hek dus ga er door naar buiten. Loop nu door het midden van de kamer naar het zuiden en open daar het hek met de gouden sleutel. Er staat hier een patroon op de grond. Dit is een schematische weergave van de fakkels die in deze grote zaal hangen. Vier in het westen en vier in het oosten dus. Je kunt deze fakkels aansteken met je vuurpijlen die je hebt. Het kan ook met je magische vuurballen spreuk. Een kruisje betekent aan, een rondje uit. Je moet

dus drie fakkels aan gaan steken. Als je de juiste fakkels aan hebt gestoken gaat het hek helemaal in het zuiden open. Geen probleem als je een verkeerde fakkel aan steekt, je kunt ze weer uit maken met een waterpijl. Ga door de nu geopende doorgang in het zuiden en in de volgende kamer haal je de hendel over om de transporteerder in te schakelen. Doe er niks mee maar benader de poort hier en probeer deze te openen. Je gaat in gesprek met de geest van een bibliothecaris die z'n bril kwijt is. Die moet je gaan zoeken dus gebruik de transporteerder. Waar je uit komt zie je meteen ten zuiden van je een doorgang. Ga er doorheen en volg de gang naar een volgende zaal. Er is hier één lessenaar met een lichtje er boven en het boek dat daar op ligt moet je lezen. Nu je dit weet richt je de aandacht op de vijf lessenaars die op een rijtje staan. Schuif de middelste op de tegel ten noorden er van en in het zuiden is nu het hek open zodat je zo verder kunt. Waarschijnlijk verschijnt er een geest van een schoonmaker die alle lessenaars weer op een rijtje zet. Ga gewoon door de zuidelijke doorgang. Loop door de gang tot de camera even een blokkade laat zien.

Er is maar een zijgang die niet geblokkeerd is dus ga daar heen en haal de hendel over. Hier gaat het krachtveld aan, loop er doorheen om terug geplaatst te worden. Ga nu de zijgang in waar het krachtveld nu weg is en haal daar de hendel over. Herhaal dit tot je in de noordwestelijke zijgang bent gekomen. Rust de hardloopschoenen uit, gebruik ze en haal de hendel over. Nu moet je zo snel mogelijk naar het zuiden lopen omdat de blokkade daar na een tijdje weer dicht gaat. Als je er op tijd doorheen bent gekomen steek je over met je enterhaak en loop je verder door de gang in het oosten. Als je in een open ruimte komt schakel je in het noorden de transporteerder in door de hendel over te halen. In het zuiden van dit gebied zijn drie bruggetjes met ten zuiden er van bij ieder een hekje. Open het hekje achter de meest oostelijke brug en doe je hardloopschoenen aan. Schakel ze in, haal de hendel over en ren naar buiten en dan naar het westen. Nu ga je de nu geopende deur ten zuiden van het volgende bruggetje door voordat deze weer dicht klapt. Wacht tot je schoenen weer opgeladen zijn en doe hetzelfde nog een keer zodat je helemaal in de westelijke grafkamer bent. Wacht tot je schoenen weer bruikbaar zijn en haal hier dan de hendel over. Ren naar buiten en langs het water naar het oosten. Ga de derde meest oostelijke brug over en ren dan naar het noorden. In het westen loop je langs een geopend hek. Ga er doorheen en pak de zilveren sleutel. Spring meteen naar het westen het goede pad op en open in het noorden de deur met het zilveren slot. Spring naar het noordoostelijke platform om daar de zwarte parel op te rapen en vanaf daar spring je weer door naar het noorden. Loop door naar het noorden en ga de oostelijke kamer in. Bij een schittering in de muur loop je door de muur heen naar het westen en dan verder door de volgende muur. In de volgende ruimte haal je de bril uit de grafkist. Keer dan terug naar de vorige grote ruimte.

Hier kan je in het westen met je enterhaak weer terug oversteken. Loop naar het zuiden en gebruik het transporteerplatform. Ga meteen door de oostelijke doorgang vlak bij je. In de volgende grote zaal steek je gewoon over naar het zuiden om via de gang weer bij de poort te komen waar de geest van de bibliothecaris ook is. Geef hem zijn bril terug en je krijgt van hem het rode kristal. Hij opent ook de poort voor je dus ga de bibliotheek binnen. Loop in een rechte lijn naar het zuiden en helemaal aan het einde vind je een koperen sleutel. Loop een stukje terug naar het noorden en open het koperen slot van de westelijke kamer. In het westelijke uiteinde van de gang vind je een fakkel aan de muur. Steek deze aan met een vuurpijl of vuurbal en loop terug naar het oosten om de noordoostelijke kamer van deze gang binnen te gaan. Steek hier alleen de fakkel aan en ga dan de zuidwestelijke kamer van de gang binnen. Beklim de trap en steek over naar het noorden met de enterhaak. Laat je dan vallen in de kamer ten westen van je. Steek hier de fakkel aan zodat je door de deur naar buiten kan en de zuidoostelijke kamer van de gang in kunt. Hier steek je de kandelaar die op tafel staat aan om daarna verder naar het zuiden

te lopen en via de trap weer op de muur te komen. Ga naar het westen en spring de kamer in waar je ook spiraalvormige trappen ziet. Beklim de zuidelijke spiraalvormige trap en voordat je dat lukt zie je een stukje van Dagomar. Ga via één van de openingen langs het balkon naar een gangenstelsel om bijna helemaal in het zuiden een urn aan te treffen. Via de noordelijke gangen moet je dan naar het noordelijke balkon gaan en dan de noordwestelijke route verder volgen. Haal de hand van een standbeeld naar beneden om de deur te openen. Melvin vindt een nieuwe toverspreuk als hij langs de boekenkast loopt, de magische bliksem. Raap hier nog de stalen sleutel op en ga dan terug zoals je gekomen bent.

Spring over de rand van het balkon naar beneden en loop naar het zuiden om daar het stalen slot van de deur te halen. Ga verder naar het zuiden en door de gang. Activeer de transporteerder ten oosten van de gang waar je uit komt. Ga iets verder door naar het oosten en open de poort in het zuiden. Pak de koperen sleutel op en open het slot er mee in het zuiden. Pak verderop de zilveren sleutel, loop door naar het zuiden en open het slot er mee in het westen. Beklim de trap en volg de route. Verderop zie je iets zweven in een inham van een hekje waar de vuurbal steeds langs geschoten wordt. Selecteer de urn via het menu om de as mee te nemen. Loop verder door naar het noorden, pas op voor de vuurballen en loop dan naar het westen. Lees de inscriptie die op het hek verderop staat. Spring naar beneden en gebruik de transporteerder die je al geactiveerd had. Ga meteen door de westelijke doorgang naar de ruimte met de vele lessenaars die op een rijtje staan. Doe de as hier in de offerschaal in het midden van de ruimte. Daarna doe je hetzelfde met de zwarte parel en de Belladonna. Gebruik dan de lessenaar die op de offerschaal gericht staat en het feest kan beginnen. Luister naar wat de wijze mannen je te vertellen hebben, het is nuttige informatie over de verhaallijn. Keer terug zoals je gekomen bent naar de ruimte waar vier transporteerplatformen vlak naast elkaar te vinden zijn. Gebruik niet de uiterst westelijke maar die ten oosten daarvan. Loop via de bekende route door de poorten die eerst afgesloten waren met een slot naar het trappetje en dan verder over de muur langs de vuurballen naar de poort met de inscriptie. Als je daar aan komt laat één van de wijze mannen je binnen en je krijgt ook een kubus van hem die je meteen kunt gebruiken. Voordat je hier binnen aan de slag gaat met de machine plaats je eerst een verschuifbare kist voor het hekje in het zuidwesten. Spring via dit kistje over het hekje heen en beklim de spiraalvormige trap. Ga het hele gangenstelsel door om items te vinden.

Dan ga je terug via de spiraaltrap en het bloktrappetje op zodat je naar het zuidoosten over het hek kunt springen, het trappetje op kunt en de route weer kunt volgen langs de vuurballen om weer terug bij de machine te komen. Haal de meest noordelijke grote hendel twee keer over en de straal ten oosten van de machine gaat uit. Zet de verschuifbare kist dan op de plek waar die straal was zo ver mogelijk van de machine zelf af. Je plaatst hem dus tegen het kleinere apparaatje dat op de machine gericht stond. Haal dan twee keer de middelste hendel en dan twee keer de zuidelijke hendel over. Een transporteerplatform in de machine is nu bruikbaar. Gebruik deze dan ook en sla meteen je spel op als er om gevraagd wordt. Een baasgevecht is weer in aankomst dus. Je moet vechten tegen een draak. Eerst rent hij gewoon op de grond rond. Rust pijl en boog uit en ga het gevecht aan. Waterpijlen doen haast geen schade, dus kies voor vuurpijlen of normale pijlen. Je moet constant in beweging blijven en alleen schieten als de afstand groot genoeg is. Doe niks als de draak met z'n vleugels over zich heen stil gaat zitten want je aanvallen hebben dan geen effect. Gebruik ook magie, zoals je bliksemanval. Na een tijdje zal de draak ook rond gaan vliegen. Blijf hem aanvallen met pijl en boog en magie maar pas op dat je niet onder de stenen terecht komt die hij begint te laten vallen. Let ook op zijn spugende aanval waarmee hij je kan vergiftigen. Hoe meer schade je doet hoe vaker hij zal wegvliegen om stenen op te halen die hij laat vallen. Als hij stil hangt in de lucht knal je de pijlen achter elkaar weg.

Als hij alleen overvliegt gebruik je de bliksemagie. Na weer een hoop schade gedaan te hebben komt de draak weer op de grond terecht. Herhaal de strategie die je de eerste keer ook had. Dit gevecht is absoluut niet moeilijk, als je maar goed op je HP let en niet vaak mis schiet. Als de draak verslagen is wordt een andere draak, Ar-Khan, uit het ijs bevrijd. Je gaat vanzelf met hem in gesprek en krijgt daarna een filmpje te zien waarin Melvin samen met Ar-Khan Talis komt redden en daarna naar een nieuw gebied vliegt.

/ 3 \
 \ G / VULKAAN /

Verken het eiland een beetje om kisten kapot te maken en vijanden te verslaan. De bedoeling is namelijk dat je een aantal stenen weet te vinden die je later nodig hebt en deze krijg je van vijanden of ze zijn gewoon te vinden. Als je dit hoofdeiland een beetje doorzocht hebt ga je naar een bewegend platform in het westen. Ga er op staan en op het verste punt gebruik je de enterhaak om over te steken. Haal meteen de kleine hendel een stukje verderop over. Ren dan snel met je hardloopschoenen geactiveerd naar het noorden om daar op het net vertrekkende platform te spring. Aan de overkant aangekomen spring je er weer af. Als je verder loopt gebeurt er wat bij Talis en Ar-Khan omdat Dagomar op komt dagen. Na deze vertoning volg je het pad verder. Neem eerst de noordelijke zijtak en als je dat uitgekamd hebt ga je via het pad verder naar het oosten tot je bij vier balken komt die steeds uit de muur komen. Via deze balken kan je op de verhoging springen. Spring aan de andere kant weer naar beneden en volg de route naar het noorden door de opening. Gebruik je enterhaak om naar het zuiden over te steken. Loop naar het oosten en een beetje naar het noorden. Je komt bij een platform op een paaltje dat tussen twee rotsen staat. Ga er niet overheen maar spring naar het noorden op de lage rotsen en verzamel de flesjes. Ten noordwesten van deze lage rotsen is een platform dat omhoog en omlaag gaat. Gebruik dit om op de verhoging te springen waar ook de ingang is van dit gebied. Je komt hier bij een kegelbaan waar je een puzzel op moet lossen. Je moet zorgen dat de juiste kleur bal in het gat met dezelfde kleur terecht komt daar de houten schotten te draaien. Je begint met een rode bal, daarna krijg je een blauwe en dan een gele. Als je denkt dat de schotten goed staan haal je hendel bij het begin over om de bal weg te schieten. Als je ze alle drie goed hebt geplaatst heb je drie platformen in werking gezet ten oosten van de kegelbaan. Daar ga je nu dus langs verder. Nadat je van het eerste platformpje af bent gesprongen krijg je een nieuwe toverspreuk, het magische aanvalsschild. Volg de route verder langs alle platformpjes en als je weer vaste grond onder je voeten hebt zoek je naar een kleins stroom gedroogde lava waarmee je een verdieping omhoog kunt.

Daarna volg je het pad om met de bewakers in gesprek te gaan. Daarna moet je nog de linker bewaker aanspreken en hem zeven stenen geven om Shachtown binnen te mogen. Daarna ga je dus ook echt het stadje binnen. Verken eerst de hele stad zodat alles weer mooi op je kaartje komt te staan. In de ruimte ten zuiden van het Stoombad tref je Fredo aan, de Shach die je in het labrynt nog geholpen hebt. Als je met hem praat krijg je de strijdbijl van hem, het beste en laatste wapen dat je zult krijgen. Helemaal in het zuidwesten tref je een bouwvakker aan in een bouwgebied. Praat met hem en hij vraagt je of je een bom hebt. Zeg ja en na het hele gesprek raap je de schep in de hoek op. Iets naar het oosten, bij de speeltuin, staat een Speler die wel een spelletje wilt doen als jij een ijzeren kogel hebt. Die heb je nog niet, dus ga eerst naar het marktplein. Bij één Shach kan je dingen kopen en verkopen, met de ander genaamd Ludor moet je alleen even een praatje maken. Helemaal in het noordoosten van het stadje is het Markthoofd te vinden en iets ten westen ervan is een klein kamertje waar je een kristal vindt. Raap dat op en praat met het markthoofd genaamd Mulorne. Je komt er achter dat er verkiezingen komen en dat Mulorne hulp nodig heeft. In een huis ten noordwesten van de markt vind je op een tafeltje een emmer die je nodig hebt. Ga nu terug naar

Ludor op het marktpllein, deze zegt nu iets anders dan net. Als je akkoord gaat word je gearresteerd en in de gevangenis gegooid. Praat met hier met Ruisorne om er achter te komen waar zijn kiespenning te vinden is. Neem nu de handelswetten door die hier aan de muur hangen en na een tijdje zal de bewaker je weer vrij laten. Ga dan naar de grote oase in het westen van de stad. Één van de planten daar heeft een glinstering er boven hangen en daar kan je de kiespenning opgraven. Ga dan naar het begin van de stad, naar de stallingen. In de zuidoostelijke hoek staat een groot grijs beest die steeds z'n achterpoot op tilt. Hier moet je de emmer plaatsen zodat het beest deze plat stamp. Hiermee ga je naar het bouwgebied in het zuidwesten van de stad om daar de pijpleiding te repareren die de bouwvakker opgeblazen heeft. Je krijgt van de bejaarde Shach een kruik honingwijn. In de ruimte ten zuiden van de markt kan je nu Cistorne vinden. Praat met hem en ga daarna naar Fredo, die twee ruimtes naar het westen zit.

Fredo gaat met het kristal Listard uit zijn kamer lokken. Als Listard weg is uit z'n kamer in het noordwesten van de stad ga jij naar binnen om het boek van zijn bureau te halen. Laat dit boek zien aan Cistorne en je krijgt zijn kiespenning. Ga terug naar het marktpllein en praat met Ludor om de honingwijn te ruilen tegen een boek. Praat dan met Cularde die ook op het marktpllein is en ruil het boek tegen een moer en een amulet. Daarna praat je verder met Veydure waarmee je het amulet ruilt tegen een schedel en een paddestoel. Praat dan nog met Vuesorne om de schedel te ruilen tegen een ring. Met deze spullen ga je terug naar Ludor om ze te ruilen tegen een ijzeren kogel. Hiermee ga je naar de speeltuin. Praat met de Speler en speel het spel met hem. Je verliest van hem, maar de vrouw in de kamer er achter gaat weg. Ga dus die kamer in en maak het kistje kapot. Draai de magneet om en speel opnieuw het balspel. Dit keer win je en je krijgt de derde kiespenning. Ga naar het marktpllein en koop de spullen die je nodig hebt. Praat dan met Mulorne het markthoofd om hem de drie kiespenningen te geven. Mulorne en Fredo nemen afscheid van je en je krijgt een Amulet Van Ervaring van ze. Daarna daal je af met de lift. Steek helemaal over door de lange gang om bij een hendel uit te komen. Onderweg loop je langs een poort. Rust je hardloopschoenen uit, haal de hendel over en sprint terug naar de poort om er doorheen te gaan voordat hij weer dicht gaat. Er is een hele lading vijanden, dus versla ze en ga naar de fakkels tegenover de deur waardoor je binnen kwam. Steek deze aan beide kanten van de deur aan en ga door de deur die open gaat. Loop verder tussen de vuurballen door tot je bij een deur komt waar je ook naar het westen en naar het oosten kunt. Praat in het westen met het stenen gezicht dat aan het einde in de muur zit. Ga dan het oostelijke deel in en mep aan het einde het grote kristal kapot. Kijk op de muur in het oosten om een patroon te zien. Onthoud het patroon en ga terug naar de splitsing. Open de zuidelijke deur en maak het patroon na via de stenen op de grond. Als het patroon goed is ga je door de volgende deur verder. De deur sluit achter je, maar loop gewoon verder. In de volgende kamer barst het van de vijanden die ineens verschijnen.

Versla ze of ontwijk ze en ga door de gang in het noordwesten. Je komt in een ruimte waar het barst van de kisten. Er zijn er echter maar drie verschuifbaar en toevallig zijn er ook drie schakelaars in de kleine inhammen te vinden. Je moet de verschuifbare kisten dus door de gangen slepen tussen de andere kisten door en zo ieder op een schakelaar zetten. Ergens anders gaat dan een deur open. Ga dan terug naar de grote zaal zoals je gekomen bent en neem de route naar het westen. Sla wel even je spel op. Loop verder, langs de gaten of via de platformen in de gaten. Ga ook over het smalle pad naar de andere kant van de gang waar je een hoop draaiende schijven tegen komt. Je gaat dood als je er tussen komt, dus zorg dat je spel opgeslagen is! Als je er voorbij bent gekomen spring je van platform naar platform. Tik even het Technomage teken aan zodat je hier weer terecht komt als je valt. Loop verder naar het westen en gebruik je enterhaak om over te steken. Spring verder via platformen naar het westen, loop naar het zuiden en de hoek om weer naar het westen en het

noorden. Hier zit een deur naast wat draaischijven. Ga door de deur en trek aan de hendels om de draaischijven goed te zetten. De eerste en laatste schijf draaien altijd samen, daarom moet je het kistje naast je van de schakelaar halen zodat je ze los van elkaar kunt draaien. Zet ze allemaal zo neer dat je er doorheen kunt lopen en doe dat dan ook. In de volgende kamer staan weer een hoop kisten, negen ervan zijn verschuifbaar. Je ziet een hoop witte kisten staan en ook een aantal rode figuren op de grond. De bedoeling is dat je met behulp van de verschuifbare en witte kisten de figuren in spiegelbeeld na maakt. Trek dus een denkbeeldige lijn door het midden van de kamer. Nu moet je alles zo neer gaan zetten dat de bruine kisten samen met de witte kisten het patroon vormen dat met rood op de grond staat aangegeven, maar dan in spiegelbeeld. Het is even wat puzzelen om de juiste kisten op de juiste plaats te zetten, maar echt moeilijk is het niet. Als de laatste kist op zijn plaats staat gaat een stuk terug een platform bewegen. Keer dan terug zoals je gekomen bent naar de plek waar je de enterhaak moest gebruiken.

Neem hier de zuidelijke route tussen de twee paaltjes en je komt uit bij het bewegende platform. Maak er gebruik van en raap verderop het witte kristal op. Als je het hebt ga je verder naar het zuiden. Je wordt tegen gehouden door een groot slangachtig wezen, dus neem een omweg via de glibberige gang om uit te komen bij een kristal in de grond. Het wezen laat ook even zijn kop zien. Het beest zit dan ergens anders, dus keer terug zoals je gekomen bent en loop naar het oosten. Ga de eerste zuidelijke kamer in en lees je opdracht bij de steen rechts naast de opening. Ga dan de verlagingsgang in, waar je van teken naar teken moet springen. Begin bij de helemaal verduisterde maan en spring dan met de klok mee van teken naar teken tot je voor de tweede keer op de volle maan gesprongen bent. Dat is als het goed is na op zeven tekens gesprongen te hebben. Spring dan weer van teken naar teken tegen de richting van de klok in, negen keer om precies te zijn. Als het je lukt dit zonder onderbrekingen te doen, dus niet lopend maar springend, dan gaat de dubbele deur vlakbij in het noorden open. Spring naar het oosten via de platformen en loop dan door de glibberige gang in het zuiden. Er wordt gevraagd of je het spel wilt opslaan. Dat voorspelt weinig goeds dus doe dat maar. Je moet tegen de grote lintworm vechten. Gebruik je pijlen en blijf bij hem uit de buurt. Je kunt ook je magische schild gebruiken. Als hij z'n normale aanvallen doet, de chemische bal en z'n laserogen, spring je heen en weer om ze te ontwijken. Als hij z'n grote chemische straal gebruikt heb je alle tijd om tig pijlen op hem af te schieten. Deze baas is makkelijker dan je denkt en je hebt niet eens helende items of magie nodig als je het goed doet met de pijlen. Als hij verslagen is spring je via het bewegende platform naar het zuiden om in de glibberige gang een nieuwe toverspreuk te vinden, de aardbeving. Loop naar het zuiden en negeer de zijgangen om dit gebied uit te gaan. Spring via de platformen naar het oosten tot je een groot blauw kristal uit de muur ziet komen. Breek hier een stukje van af en baan je een weg naar het noorden via de platformen. Bij de glinstering helemaal in het noorden plaats je het stuk kristal om twee doorgangen naar het oosten te openen. Loop over de wereldkaart heen en ga op het trappetje voor het grote hoofd staan. Atlaran spreekt je aan en gaat je een hoop vragen beantwoorden. Er zijn er tien, maar hij zal er maar zes willekeurig stellen. Zoek het juiste antwoord bij de gestelde vraag uit het volgende rijtje.

Hebben dieren gevoel? Ja. Kunnen wij profiteren van de techniek? Ja. Zijn wij goddelijke wezens? Nee. Zijn wij de heersers over Gothos? Nee. Zijn wij onsterfelijk? Nee. Kan men zonder aardse bezittingen gelukkig zijn? Ja. Dat waren de vragen die ik kreeg. Verder zijn er nog de volgende mogelijkheden. Dit zijn niet de letterlijke vragen omdat ik ze niet gehoord heb, maar het is wel duidelijk wat je moet antwoorden. Zijn draken onze slaven? Nee. Zijn mij meesters der magie? Ja. Zou je het leven geven voor anderen? Ja. Tolereren wij anders denkende personen? Ja. Met deze antwoorden moet je er wel komen. Als je de vragen goed beantwoord hebt krijg je toegang tot de wereldkaart. Dat wil

eigenlijk zeggen dat je de pilaren in deze ruimte in de goede volgorde moet gebruiken. Je hebt alleen de pilaren rond de kaart nodig, de twee naast het hoofd zijn om alles te herstellen. Gebruik die dus alleen als je iets fout gedaan hebt en overnieuw moet beginnen. Zet eerst de pilaar in de zuidwestelijke hoek aan, die met het vraagteken er op. Daarna schakel je de pilaar in ten westen van de meest zuidoostelijke. Dit is een soort pijl met een inham bovenin. Nu is de pilaar ten zuiden van de meest noordoostelijke aan de beurt, die met een zwaard er op. Daarna die ten zuiden van de meest noordwestelijke, die met een gekantelde T er op. Dan degene ten noorden van de meest zuidoostelijke, met een rechte streep. Dan is die in de noordwestelijke hoek aan de beurt en dan die ten westen van de meest noordoostelijke. Nu activeer je de meest zuidoostelijke en dan die ten oosten van de meest zuidwestelijke met een omgekeerde S er op. Activeer dan de pilaar ten oosten van de meest noordwestelijke, met een teken er op dat lijkt op een zeven. Dan activeer je de meest noordoostelijke en dan is er nog maar één over, die met twee schuine strepen ten noorden van de meest zuidwestelijke. Als je het goed gedaan hebt vind je de Verlichte Stad. Raap het zakje sterrenstof op dat op de kaart verschijnt en verlaat de ruimte door de noordelijke drie deuren. Hier wacht Ar-Khan op je. Na een lang en onthullend gesprek gaan ze samen op weg naar de ruïnes van Helma Taros op een eiland in de zee.

/ 3 \
 \ H / DE RUÏNEN /

Loop langs Ar-Khan naar het zuiden en loop door het ondiepe water naar het volgende eilandje. Ten zuiden van dat eilandje liggen botjes van een vis. Onderzoek het om een tip te krijgen van Melvin. Rond het eilandje zwemmen een aantal vissen. Mep ze dood en pak ze op om ze daarna bij de vissengraat te gebruiken en schildpad naar je toe te lokken. Spring snel op hem en laat je naar het zuiden varen. Vang een nieuwe vis in het water dat omringd is door de verhoogde muur en ga dan naar een andere vissengraat in het oosten van het eiland. Plaats daar een vis en gebruik de schildpad weer om verder te gaan. Volg de route door het water naar het noorden naar een ander eiland. Vang daar een vis en neem deze mee naar het eiland ten oosten waar je nu bent. Plaats de vis bij de visgraat in het oosten van het eiland en gebruik de schildpad weer om verder te gaan. Ga het strand op en loop naar het oosten door de bosjes. In het volgende gedeelte volg je gewoon de route terwijl je de vijanden verslaat. Uiteindelijk kom je bij een grote gouden plaat met daarnaast een voederbak. Loop iets verder en je ziet een boom met rode bessen staan. Sla daar even een aantal bessen in. Loop dan terug naar de voederbak en plaats daar wat bessen. De rondvliegende papegaai gaat dan zitten, dus lees wat er op de gouden plaat staat, het woord Stad. De papegaai zal dit woord nu onthouden. Volg dan de route verder naar een volgende voederbak met een groot stenen beeld er naast. Plaats hier weer bessen en terwijl de papegaai uit herhaalt hij het woord. Hierdoor gaat de doorgang open zodat je verder kunt. Loop verder naar een kruispunt van wegen en neem de westelijke zijtak. Hier staat weer een gouden plaat met een voederbak, dus plaats de bessen en bekijk de gouden plaat om de papegaai het woord Land te leren. Als je de zuidoostelijke zijtak neemt kom je bij een volgende bessenboom, maar je moet eerst een hoop apen verslaan om er bij te komen. Volg daarna de normale route naar het oosten en dan naar het zuiden. In een oostelijke inham staat een erg grote aap die je kunt verslaan. Nog iets verder naar het zuiden plaats je de bessen in de voederbak zodat de papegaai het woord herhaalt en zo de doorgang opent.

Neem meteen de eerste weg het bos in naar het oosten. Je komt in een open ruimte met twee gouden platen. Hier kan de papegaai de woorden Je en Vliegen leren. Leer hem alleen het woord Je en ga terug naar het hoofdpad. Hier staat een voerbak naast een stenen beeld, daar laat je de papegaai zijn woord herhalen. Vlakbij staat weer een gouden plaat waar je de papegaai Kunt kan leren. Doe dat en laat het hem herhalen bij het stenen beeld. Ga nu terug naar

de andere gouden plaat om de papegaai Vliegen te leren en laat hem het weer herhalen bij het beeld. De zin Je Kunt Vliegen opent de doorgang. Loop verder door en bij het Technomage teken ga je naar het oosten om bij een hendel en een Heelbron uit te komen. Heel jezelf daar en haal dan de hendel over. Ergens anders verdwijnt een blauwe barrière, maar je moet wel wat doorstaan voordat je daar bent. Loop dus iets terug naar het westen en dan naar het zuiden. Er staan hier in het gebied ronddraaiende rode lichten. Je mag hier niet door gezien worden, anders gaat de barrière weer aan. Dus gebruik je hardloopschoenen om er snel voorbij te rennen en niet gezien te worden. Als je niet verder naar het zuiden komt volg je de weg zo ver mogelijk naar het westen. Als je daar aan bent gekomen buig je af naar het noorden, nog steeds zonder gezien te worden. Volg de route verder naar een stel messen in de grond. Als hier een blauwe barrière is ben je gezien en moet je het nogmaals proberen nadat je de hendel bij de Heelbron gebruikt hebt. Zo niet, dan kan je dus door lopen. Je komt bij energiebarrières die je uit moet schakelen. Op de grond er tussen zie je twee tekens staan en aan beide kanten aan de muren zitten schakelaars. Zet de tekens goed met de schakelaars zodat je verder kunt en herhaal dat bij de volgende twee barrières. Loop dan verder het beeld uit. Volg de route dan verder over een stel grote tekens op de grond. Noteer de symbolen en de volgorde waarin je ze passeert. Uiteindelijk loop je nadat je naar het zuiden bent gegaan naar het westen een zijweg in. Hier kom je bij water met platformen. Je moet nu van platform naar platform springen in de volgorde waarin je net over de symbolen bent gelopen. Het laatste platform brengt je dan naar een eilandje waar je de energieparel pakt. Keer dan terug zoals je gekomen bent naar de kruising en volg de weg verder naar het zuiden.

Hier ontmoet je Dagomar en na een kort gesprekje gaat hij er alweer vandoor. Volg hem in dezelfde richting over het pad en je spreekt weer met hem. Versla steeds de vijanden en loop dan weer achter Dagomar aan. Blijf dit herhalen tot Dagomar in een vlammeende put verdwijnt. Hak dan alle kisten rond die put kapot om zes gekleurde sleutelstenen en een magische kubus te vinden. Gebruik de kubus en loop een stukje terug via het pad. Er zijn hier drie trappen en zes pilaren waar je een sleutelsteen moet plaatsen. Doe dat dus en beklim één van de trappen. Ga op deze verdieping op zoek naar weer vier sleutelstenen die verstopt zitten in kistjes en gebruik deze dan bij de pilaren naast de twee trappen op deze verdieping. Beklim één van de trappen om weer een verdieping omhoog te komen. Hier nemen ze je in de maling, want je hebt twee sleutelstenen nodig om de doorgang te openen, maar er is er maar één te vinden. Wat je dus moet doen is je boog met waterpijlen uitrusten en de fakkel links van de trap (Ten oosten van de trap dus!) uit schieten. Spring dan op het beeld naast de fakkel, dan op de gedoofde fakkel en daarna op de volgende verdieping waar je Talis ziet omringd door vlammen. Naast de barrière staat een grote machine waar je de energieparel moet plaatsen. De regen die komt dooft de vlammen rond Talis. Melvin gaat met haar in gesprek, krijgt van haar de handschoenen van bedrevenheid en gaat de tempel binnen. Volg de ruimte naar het oosten en ga de gang naar het noorden in zodra dit kan. Hier kun je meteen weer naar het oosten en westen, maar kies het westen. Beklim de trap en loop helemaal door naar het westen. Buig af naar het noorden en later weer naar het oosten met de gang mee. Uiteindelijk kom je in een grote ruimte met een aantal gaten in de grond. Gebruik je enterhaak om naar het oosten over te steken de volgende gang in. Volg deze naar het noorden en je komt vanzelf in een grote ruimte met allemaal halve trappen. Het is de bedoeling dat je hier de duidelijke route volgt. Grote sprongen maak je met geactiveerde hardloopschoenen. Je moet terecht komen in de zuidoostelijke hoek om daar de gouden sleutel te vinden. Daarna moet je weer helemaal terug. Als je het makkelijker wilt maken, probeer dan niet het Technomage teken naast de sleutel te activeren en laat je gewoon in de afgrond storten.

De terugweg is trouwens makkelijker, want je kunt nu op veel punten al van de trappen naar de grond springen. De bedoeling dus dat je vanaf deze ruimte nu

terug loopt naar de vorige kruising en dan iets verder door naar het zuiden. Open hier de deur met de gouden sleutel. Er achter zit alleen een hendel die een timer start als je deze over haalt. Er zijn nog vijf andere hendels die in de juiste volgorde over gehaald moeten worden. Maak je dus klaar voor een race tegen de klok om ze allemaal over te halen. De eerste hendel zit dus hier achter de gouden sleutel deur. Ren daarna met enterhaak uitgerust naar het westen door de twee openingen en gebruik de haak om over het eerste gat te gaan. In het zuiden is hier de tweede hendel. Steek meteen snel over naar het westen en haal de derde hendel hier in de hoek over. Nu kan je de enterhaak verwisselen voor je hardloopschoenen om sneller bij de hendels te kunnen zijn. Volg nu de gang naar het noorden en verder naar het westen om net voor de bocht de vierde hendel te vinden. Loop naar het zuiden, neem de eerste afslag naar het oosten en ga naar het noorden met de bocht mee. In dit doodlopende stuk zit de vijfde hendel. Keer terug naar de vorige splitsing, ga naar het zuiden en daarna naar het westen. Hier in de hoek tref je de laatste hendel aan waarmee je een deur dichtbij open maakt. Ga hier doorheen en raap de zilveren sleutel op. Keer terug naar de grote ruimte waar je dit deel begon en open de zuidelijke deur met de zilveren sleutel. In de kamer waar je terecht komt zijn er twee zuidelijke doorgangen, één naar een zuidwestelijke kamer en ook één naar een zuidoostelijke ruimte. De zuidoostelijke doorgang is als uitgang bedoelt, dus ga door de zuidwestelijke deur de volgende ruimte in. Loop over de richel naar het zuiden en steek over met je enterhaak. Haal de hendel over en spring snel terug zoals je gekomen bent en dan op het platform dat weg zal gaan als de timer afgelopen is. Op dat moment moet je er dus al op staan.

Je hebt je enterhaak nodig als je op het platform staat, dus rust deze uit en gebruik hem om van het platform af te komen als deze op z'n verste punt is. Daarna kan je door de opening de oostelijke ruimte binnen gaan. Haal in de zuidwestelijke hoek de schakelaar over en spring dan snel op het platform en er weer af als deze boven is. Raap de stalen sleutel op en spring naar het noorden van de verhoging af. Keer terug naar de hoofdruimte van dit hele gebied, waar je dit deel van de game begon dus, en open het stalen slot in het oosten. Gebruik de enterhaak op het paaltje ten zuidoosten waar hij staat en gebruik hem dan om langs de noordelijke muur een aantal keer verder te gaan. Daarna ga je een keer naar het zuiden om op een platform te komen met wat kistjes. Schuif de beweegbare kist tegen de stapel aan zodat je er op kunt klimmen en vanaf daar naar het westen verder kunt met je enterhaak. Loop de trap af, langs de richel naar het oosten en de volgende trap weer op. Gebruik nog twee paaltjes en een platform om bij de oostelijke doorgang te komen en daardoor verder te gaan. Loop in een rechte lijn door de brede gang en je ziet verderop een soort geestverschijning. Het is de wachter der eeuwigheid waar je even een praatje mee moet maken. Hier is ook de klok der eeuwigheid, maar om verder te gaan moet je eerst vier tests doen om te bewijzen dat je een goede Technomage bent. Er zijn hier dan ook vier transfloaters te vinden die ieder een bepaalde test starten. Ik begon met de noordwestelijke transfloater, die je naar de Arena Der Magie brengt. Hier staat de meesteres van de magie waar je ook mee praat. Daarna ga je tegen het blok waar de sleutel op ligt staan en gebruik je de aardbeving magie. Gebruik dan de wervelstorm magie om de sleutel van de verhoging af te blazen. Activeer dan je magische schild, open de deur in het oosten met de sleutel en loop leuk door de gang terwijl de rotsblokken je niks kunnen doen. Wijk dan uit naar het zuiden en dan verder naar het oosten door de doorgang. In de volgende ruimte kan je in de zuidoostelijke hoek je magie steeds aanvullen. In het midden van de ruimte staan twaalf fakkels. Gebruik je vuurbal magie om alleen de hoeken en de middelste twee fakkels aan te steken. Steek je per ongeluk een verkeerde fakkel aan dan kan je met ijsmagie die fakkel uit maken. Lukt het je de goede fakkels aan te steken dan ga je vanzelf terug naar de meesteres van de magie, waar je even mee praat om het zegel van de magie in ontvangst te nemen.

Keer terug naar de hoofdruimte via de transfloater en gebruik meteen de zuidwestelijke om verder te gaan naar de Arena Der Werktuigen. Praat hier met de meester van de mystiek en hij zegt eigenlijk hetzelfde als die vrouw net. Tijd om zijn test te doorstaan. Rust je enterhaak uit en gebruik die om naar het noorden te gaan. Volg het pad naar een hendel, haal die over en spring op het platform ten oosten van de hendel. Bij een volgende hendel spring je van het platform om deze over te halen. Het platform zal van richting veranderen, dus spring er op als het terug komt en er weer af bij de volgende stop. Haal de volgende hendel over en race naar het noorden om op het platform te springen terwijl deze vertrekt. Houd de enterhaak bij de hand, want je moet ten zuiden van je deze haak op zo'n paaltje gebruiken. Op het grote platform waar je nu komt moet je Memory spelen. Rust je bom uit en leg deze in één van de zestien kleine kraters. Je blaast een gat in de grond en er verschijnt een teken. Nu is het een kwestie van de juiste tekens bij elkaar zoeken en deze dus in paren achter elkaar opblazen. De combinaties zijn per game willekeurig, dus ik kan je de oplossing niet geven. Noteer dus eerst gewoon alle tekens op een papiertje en ga ze dan bij elkaar zoeken. Als twee tekens bij elkaar horen blijven beide kuilen bestaan. Zo niet, dan verdwijnen ze weer. Zo kan je dus uitvogelen welke tekens bij elkaar horen en zo alle gaten open krijgen. Als dit je lukt komt je terug bij de meester der mystiek. Claim je beloning en ga terug via de transfloater. Daarna ga je via de noordoostelijke transfloater naar de Arena Der Wapens. Praat daar met de meester der wapens, waarna je een arena in wordt gegooid. Er verschijnt een vuurmonster en als je die verslagen hebt twee. Daarna drie en daarna vier. Als je de groep van vier verslagen hebt ben je al klaar. Loop gewoon in rondjes door de arena en gebruik je waterpijlen zo nu en dan om ze te doden. Eis je prijs op bij de meester der wapens en ga terug via de transfloater. Gebruik de laatste transfloater, de zuidoostelijke, om in de Arena Der Verdediging. Dit stuk is goed te overbruggen door het gebruik van de Ring Des Levens op plekken waar je niet geraakt kunt worden. Je spel opslaan voordat je begint en tussen de onderdelen is ook een goed idee. Eerst moet je over een strook met slingerende en draaiende giftige bijlen. Daarna kom je bij een doolhof met lava op de grond, waar je dus snel doorheen moet om niet teveel schade op te lopen. In dit doolhof rust je de met steen beklede gordel uit. Je kunt er ook stil staan op een richel grond om uit te zoeken hoe je verder wilt lopen. De route is niet moeilijk, je kunt hem makkelijk zelf vinden. Daarna kom je bij wat elektrische stralen. Hier is geen bescherming voor, maar je kunt er makkelijk oversteken als een straal uit is. Hierna heb je de test gehaald, dus haal je prijs op en ga terug naar de hoofdruimte via de transfloater.

Bij de wachter der eeuwigheid staan vier pilaren, daar plaats je de vier verkregen zegels. Praat dan met dewachter en hij zal je naar de andere kant van de muur verplaatsen. Loop naar voren en een groot stenen monster verschijnt. Sla het spel op als daar om gevraagd wordt. Rust het Amulet Van Magie uit en de meteorietenstorm magische aanval. Hiermee ga je de stenen reus te lijf terwijl je niet op de richel rondom hem komt. Versla de vliegende beesten gewoon met je normale wapens. Als het stenen monster verslagen is transporteer je weer vanzelf verder, ga door de doorgang recht voor je. Zoals je misschien wel verwacht had is Dagomar de eindbaas. Eerst heb je dus nog een boeiend gesprek met hem waarin hij je over probeert te halen met hem samen te heersen. Ook voordat dit gevecht begint krijg je de kans je spel op te slaan, dus maak daar dankbaar gebruik van. Zoals gezegd is dit je laatste gevecht, dus je kunt alle verdiende items zoals flesjes gewoon in de strijd gooien om Dagomar te verslaan. Het zou een goed idee zijn de cape van Merlijn uit te rusten om jezelf een beetje te beschermen tegen Dagomar. Gebruik zelf de meteorietenstorm en je sterkste wapen, de bijl. Gebruik dus je magie en als Dagomar zelf niet meer te zien is versla je ook eventuele geesten (Als je ze niet ziet rust je de Ankh uit!) en ga dan het kromme pad omhoog op om een kristal te plaatsen. Ga terug naar beneden en je kunt via een bruggetje naar het volgende gedeelte. Hier herhaalt zich hetzelfde weer, dus gebruik dezelfde

strategie. Als je voor de derde keer het kromme pad op wilt moet je oppassen, want er zit een gat in waar je overheen moet springen. Deze gevechten zijn erg makkelijk als je Dagomar steeds met een meteoriet raakt voordat hij echt wat kan doen. Als je in het vierde deel komt wordt het lastiger. Als Dagomar al zijn leven kwijt is blijft hij toch nog gewoon irritant doen en er blijven spoken en vijanden verschijnen. Houd op dit punt heel goed je leven in de gaten en op peil. Als het zover is dat Dagomar z'n leven op is dan ga je hier naar boven via het kromme pad om een kristal te plaatsen. Ga terug naar beneden waar je net vocht en plaats bij het gouden obstakel in het midden het laatste kristal. Nou is het een kwestie van volhouden, in leven blijven en Dagomar blijven raken. Hierdoor verandert hij steeds van positie, waardoor hij uiteindelijk wel een keer op het gouden platform terecht komt. Dan heb je hem gevangen en de game uitgespeeld.

=====
= 4 = A F S L U I T I N G =
=====

/ 4 \
\ / SLOTWOORD /

Hoewel veel mensen me voor gek verklaren dat ik deze game speel en me al helemaal debiel vinden omdat ik er een walkthrough voor schrijf heb ik me toch aardig vermaakt met deze game. Hij is niet altijd even leuk, maar het heeft zijn momenten. Eindelijk ben ik dan klaar met de game en de FAQ, dus kan ik nu de game doorspelen aan een RPG liefhebbende vriend.

/ 4 \
\ / CREDITS /

[SUNFLOWERS]

Ze hebben een RPG achtige game neer gezet waar je even doorheen moet kijken om te zien dat er eigenlijk een hoop lol achter schuilt.

[GAMEFAQS]

Voor het plaatsen van dit document.

[NEOSEEKER]

Voor het plaatsen van dit document.

[SUPERCHEATS]

Voor het plaatsen van dit document.