

The Legend of Kyrandia Komplettlösung

Hinweis:

Im Spiel gibt es Stellen, an welchen man sterben kann, gefährlich ist die Schlangengrotte. Regelmässiges Speichern ist empfohlen.

Timbermist Wälder

Im Baumhaus schnappen wir uns den Granat, die rote Kugel, und die Notiz vom Tisch. Unter dem Tisch nehmen wir die Säge auf und links finden wir einen Apfel im Pott. Wir verlassen das Baumhaus und gehen unten nach rechts zum Teich der Trauer. Hier fangen wir eine Träne. Wir gehen nochmals nach rechts und ein welches Blatt, welches auf den Boden fällt, wir zum grünen Edelstein Peridot. Auch dieser nehmen wir in unser Inventar. Wir werden in den Wäldern immer wieder Edelsteine finden, welche aufzunehmen sind. Wir gehen nun nach hinten und dann nach rechts. Wir pflücken eine Rose und gehen zum verfaulten Baum. Wir benutzen die Träne mit dem Baum. Nun spielen wir fangen mit Merith bis wir ihn erwischen und wir kriegen seine Murmel. Wir gehen nun durch den Höhleneingang zur Brücke. Wir geben Hermann die Säge. Wir selbst gehen in den Tempel. Der Innerin des Tempels geben wir die Notiz und anschliessend die Rose. Jetzt gehen wir zum Altar und setzen die Murmel oben in den Altar. Danach legen wir die Rose auf den Altar und wir bekommen unser Amulett. Wir gehen zurück zu defekte Brücke, Hermann hat sie unterdessen repariert.

Wir überqueren Sie und gehen in Darms Hütte. Wir müssen dem Zauberer einen Federkiel bringen. Also gehen wir zum Eichenwald und nehmen eine Eichel vom Baum. Nun müssen wir den Timbermist Wald noch nach einer Walnuss und einen Kienapfel durchsuchen. Sie liegen auf dem Boden herum. Damit gehen wir nun zur Deadwood-Lichtung und geben die Walnuss, den Kienapfel und die Eichel in das Loch. Wir bekommen unsere erste Fähigkeit, heilende Kräfte. Wir gehen zum Singvogelnest. Der Vogel hat einen gebrochenen Flügel. Wir heilen ihm, indem wir auf den gelben Stein unseres Amuletts klicken. Die rote Feder des Vogels nehmen wir auf und bringen Sie umgehend zu Darm. Anschliessend gehen wir zur sprudelnden Quelle. Wir durchsuchen das Wasser und finden den Sonnenstein. Auch eine der Tulpen nehmen wir mit. Mit dem Sonnenstein gehen wir zum Marmoraltar und legen ihn die die Schale. Dies ist der erste Geburtsstein. Die anderen Steiner, sind die Edelsteine, welche wir im Wald finden. Die Reihenfolge der mittleren Steine ist individuell, also bleibt nichts anders übrig als ausprobieren und Steine suchen. Der vierte Stein ist der Rubin, welchen wir auf dem Rubin Baum finden. Wenn wir versuchen einen Rubin zu nehmen, beisst uns eine Schlange. Wir nehmen den Rubin und heilen uns mit dem Amulett selbst. Achtung, dass Amulett braucht eine Weile nach Benutzung, bis man es wieder verwenden kann! Wenn wir alle Steine eingesetzt haben, erhalten wir eine Flöte. Jetzt gehen wir zur Schlangengrotte. Hier begegnen wir zum ersten Mal Malcom. Das Messer, mit welchem er uns verfehlt, werfen wir zurück. Malcom versperrt den Höhleneingang und haut ab. Wir benutzen die Flöte und das Eis zerbricht. Wir legen nun alle Gegenstände ausser der Schriftrolle vor der Höhle auf den Boden.

Schlangengrotte

Um die Höhle zu erhellen helfen die Feuerbeeren. Also immer wieder von diesen mitnehmen und in den dunklen Bereichen ablegen. Allerdings erlöschen die Feuerbeeren in der Tasche nach durchqueren von drei Räumen. Niemals einen komplett dunklen Raum betreten, sonst stirbt man! Es macht das durchschreiten einfacher, wenn man erst alles mit den Feuerbeeren erhellt.

Wir gehen zum Pantheon des Mondlichts und sprechen mit den Irrlichtern. Wir gehen weiter zur Höhle des Zwielihts und nehmen hinten die Goldmünze vom Boden, und den Stein rechts vom Felsen mit. Weiter geht es nun zu Smaragdhöhle. Hier einen Smaragde vom Boden aufheben. Nun in den Höhlen alle Steine suchen, wir sollten dann 5 Steine haben. Damit gehen wir zurück zum tückischen Übergang. Hier werfen wir alle 5 Steine in die Schale hinten. Wir verlassen die Höhle und gehen zum alten Brunnen. Die Goldmünze werfen wir in den Brunnen. Wir bekommen einen Mondstein. Diesen bringen wir zum Pantheon des Mondlichts. Den Stein setzen wir in die Mitte des Altars ein. Wir haben nun den violetten Stein unseres Amuletts. Wir gehen zum Lavastrom. Hier benutzen wir die Schriftrolle auf uns und können nun den Lavastrom überqueren. Bei den Feuerbeeren liegt ein rostiger Schlüssel am Boden den wir mitnehmen. Mit diesem gehen wir zum Abgrund. Hier benutzen wir den violetten Stein unseres Amuletts und schweben über den Abgrund. Wir folgen dem Weg und verlassen die Höhle zum Feenwald.

Feenwald

Wir gehen nach rechts, bis in den Feenwald. Hier fällt uns ein Ast auf den Knopf. Wir wachen bei Zanthia auf. Wir müssen ihr Wasser besorgen. Malcom zerstört den Brunne und versteckt die Kugel. Wir gehen zum brennenden Baum. Den Brand löschen wir, in dem wir wieder die Schriftrolle verwenden. Schon haben wir die fehlende Kugel gefunden. Wir gehen zum Brunnen und bringen die Kugel wieder an. Jetzt füllen wir die Flasche mit dem Wasser trinken sie gleich aus. Wir bekommen den blauen Stein im Amulett. Die Flasche füllen wir erneut und bringen Sie nun Zanthia. Sie braucht noch Blaubeeren. Wir gehen somit zum Wasserfall und nehmen eine Blaubeere mit. Zurück in Zanthias Haus stellen wir fest, dass sie verschwunden ist. Wir müssen den Trank also selber herstellen. Wir brauchen nun folgendes aus den Timbermist Wälder und der Höhle: Einen Saphir, einen Rubin, einen Smaragd, eine Tulpe und einen Orchidee. Zusätzlich eine Rose vom Altar.

Wir legen hier unser Zeugs auf den Boden und gehen zum Eingang der Schlangengrotte. Hier liegt der Apfel am Boden den wir mitnehmen. Jetzt benutzen wir den violetten Stein! in unserem Amulett und fliegen in die Höhle in die Timbermist Wälder. Hier suchen wir unsere Gegenstände zusammen, einige liegen bereits vor der Höhle. Danach gehen wir wieder zurück in Zanthias Haus (violetten Stein im Amulett benutzen). Hier legen wir erstmal ein paar Dinge auf den Boden um Platz im Inventar zu schaffen. Jetzt heben wir den Teppich rechts an und finden eine Geheimtür. Wir gehen durch und erreichen einen weiteren Teil des Waldes. Wir gehen zu Lagune und nehmen die Orchidee mit. Wir gehen zurück durch die Geheimtür beim Baumstumpf in Zanthias Labor. Wir benötigen vier Flaschen. Wenn keine leere Flasche am Boden steht, das Labor kurz verlassen und gleich wieder betreten.

Wir geben erst eine Blaubeere und dann den Saphire in den Topf. Eine Flasche füllen wir mit der nun tiefblauen Flüssigkeit.

Jetzt werfen wir die Orchidee und den Rubin hinein. Mit der nun roten Flüssigkeit füllen wir zwei! Flaschen ab. Für den dritten Trank werfen wir die Tulpe, und danach den Smaragd in den Topf. Die nun gelbe Flüssigkeit auch abfüllen.

Nun gehen wir zu den Kristallen der Alchemie. Wir geben nun je eine rote und eine blaue Flasche in einen der Kristalle und erhalten einen violetten Trank. Das gleiche machen wir nun noch mit der gelben und roten Flasche für einen orangen Trank. Wir gehen nun zum Kelch. Den Apfel in Zanthias Hütte, welchen wir dort abgelegt haben, mitnehmen. Vor dem Kelch benutzen wir den blauen Stein im Amulett, allerdings schnappt sich ein Zwerg den Kelch. Wir gehen zur Lichtung nach rechts und sehen eine kleine Tür im Baum. Wir nehmen den violetten Trank ein und öffnen die Tür. Dem Zwerg geben wir den Apfel und verlassen seine Behausung. Rechts vom Baum ist der Kelch, den wir nun an uns nehmen. Damit gehen wir nun zur Lagune. Wir überprüfen, ob folgende Gegenstände im Inventar sind: Schlüssel, Rose und Kelch. Wenn dem so ist, stellen wir uns auf die Plattform und trinken den orangen Trank.

Insel des Königs

Wir gehen nach rechts und legen auf das Grab der Eltern die Rosa ab. Wir bekommen den roten Amulett Stein. Wir gehen zum Burgtor und verwenden den roten Stein des Amuletts. Jetzt öffnen wir das Tor mit dem Schlüssel und betreten das Schloss.

Schloss Kyrandia

Hier haben wir wieder ein Treffen mit Malcom. Danach gehen wir in die Küche und nehmen rechts bei den Koch Utensilien das Zepter vom Haken. Nun gehen wir in das kleine Studierzimmer. Die Bücher in den Regalen lassen sich herausziehen. Folgende Bücher suchen und ziehen: *Opal*, *Potions*, *Enchantment* und *Nature* (Achtung, in der deutschen Übersetzung ist es D-R-E-H). Wir kriegen die Krone. Nun gehen wir bei der Eingangshalle die Treppe hoch in den ersten Stock. Hier erst auf die linke Seite in Grossvaters Zimmer. Hier tritt uns Hermann entgegen, ihn stoppen wir mit dem gelben Stein im Amulett. Im Zimmer nehmen wir das Hämmerchen vom Glockenspiel und spielen die Glocken in folgender Reihenfolge: Grün (DO), weiss (FA), golden (MI), blau (RE). Es öffnet sich ein Safe. Wir entnehmen dem Safe den goldenen Schlüssel. Nun gehen wir zurück in das kleine Studierzimmer. Wir begutachten das Gesicht genauer, es wird sich dann mit uns drehen. Wir gehen zur grünen Wand und benutzen den blauen Stein im Amulett. Wir gehen hindurch und nach Links. Hier ist ein loser Stein im Boden. Wenn wir diesen entfernen finden wir einen zweiten goldenen Schlüssel. Mit diesen Schlüsseln gehen wir nun in die grosse Halle und öffnen die Tür hinten links. Im Raum platzieren wir die königlichen Insignien. Die Krone in der Mitte, das Zepter links und der Kelch rechts. Die Tür rechts öffnet sich. Uns stellt sich nun Malcom in den Weg. Wir schlagen ihn nieder und stellen uns im Raum dann schnell vor den rechts Spiegel und verwenden den roten Stein im Amulett.

Tempel von Kyrandia				Waldaltar	hohe Klippe
südliche Klippe	verfaulte Baum	Brandons Haus		Teich der Trauer	

Rubin-Baum	Darms Hütte	Höhlen-eingang	defekte Brücke	Höhlen-eingang
------------	-------------	----------------	----------------	----------------

Eichen-wald	Marmor-altar	Statue	Singvogel-nest	
-------------	--------------	--------	----------------	--

südliche Klippe		ältester Baum	alter Brunne	spru-delnde Quelle
-----------------	--	---------------	--------------	--------------------

südliche Klippe				
-----------------	--	--	--	--

Deadwood-Lichtung				
-------------------	--	--	--	--

Schlangen-grotte				
------------------	--	--	--	--



Mineral-wassersee				
-------------------	--	--	--	--



tückischer Übergang				
---------------------	--	--	--	--



Abgrund				
---------	--	--	--	--

--	--	--	--	--

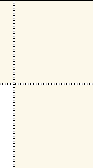
--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



--	--	--	--	--

--	--	--	--	--



--	--	--	--	--



