Vampires Dawn Komplettlösung

1. Valnars Verwandlung
2. Suche nach Abraxas
3. Spur zu Aysha
4. Die Kinder der Apokalypse
5. Der Ursprung der Vampire
6. Das letzte Gefecht
7. Tipps und Tricks
8. Sidequests

Falls man wirklich nicht weiterkommt, hier die Reihenfolge der Orte, die man nach Erlernen des Fledermauszaubers besuchen muss, um das Spiel zu beenden:

Tradan – Gruft – Uruya – Bordell 1.Stock – Schattenwald (südwestlich von Uruya) – Höhle – Limm – Höhle nördlich von Limm – Insel westlich von Limm (Dschungel) – Höhle – Asdion – Höhle der Kinder der Apokalypse – Abraxas Turm auf einer Insel im Norden der Karte – Schloß Tranak – Königszimmer – Geheimraum im Königszimmer (östliche Wand) – Asran – Dungeon – Ätherebene

Vorab: Häufig gestellte Fragen & Allgemeine Tipps (von Marlex)

- Lest die Hinweise zum Seelenmenü im Spiel.
- In Fledermausverwandlung kann man nicht durch Falltüren fallen. Das ist vor allem in der Pyramide und Abraxas Turm nützlich!
- In verwandelter Gestalt trifft man wesentlich seltener auf Gegner, dafür entgehen einem aber auch die sehr wichtigen Erfahrungspunkte.
- Geheime Orte findet man allerdings nur in Normal- oder Wolfsgestalt.
- Möglichst schnell viele Arbeiter in den Minen arbeiten lassen, um den hohen Bedarf an Silber zu decken.
- Shannar wird wieder voll bevölkerbar, und die dort ansässigen Geschäfte sind die Besten im ganzen Spiel.
- Nachdem man gefangen wurde, sollte man sich rechts oben auf der Map die Statue näher anschauen.
- Früh im Spiel nach Asran gehen, sich dort die alte Sprache der Elras beibringen lassen; danach das Buch im Regal aus Valnars Zimmer lesen.

Wo muss man hin, nachdem man die Fledermausverwandlung gelernt hat und die Weltkarte das erste Mal erkunden kann?

Nach der Storyline ist der Besuch von Tradan und der dortigen Gruft der nächste Schritt. Allerdings sollte man sich schon vorher mindestens auf Level 17 befinden. Deswegen bietet es sich an, erst einmal die Städte zu erkunden und die ein oder andere Quest zu lösen um so Erfahrungspunkte zu bekommen.

Wie lautet das Passwort für die Gruft?

Das Passwort erfährt man aus Asgars Tagebuch, dass sich im Schloss in dem Zimmer, wo auch Ronak, der stierartige Dämon, sich aufhält. Dort einfach ins Regal schauen und die Anfangsbuchstaben des Schlüsselsatzes (farbig) verwenden.

Wo kann man sich am Anfang am schnellsten leveln?

Ich empfehle den Eiskontinent, da es dort Monster gibt, die schon normale Seelen geben und relativ einfach sind (etwa ab Level 10 gut zu besiegen). Falls das noch zu schwer ist, sollte man sich die erste Insel oder die Insel auf der sich Klennar und Limm befinden vornehmen.

Was hilft gegen ständigen Mangel an Speichersteinen?

Speichersteine sind tatsächlich selten, deswegen auf alle Fälle sparsam damit umgehen und nicht alle 20 Schritte speichern. Nicht vergessen werden sollte, dass man für 30 Seelen auch über das Seelenmenü speichern kann. Ansonsten hilft das Erkunden der vier Schiffe ebenso weiter wie das Aufspüren von Geheimgängen. Man kann auch die Aussteller auf dem Jahrmarkt umwandeln oder dort spielen, bis man einen neuen Speicherstein bekommt.

Wo ist der Eingang zu Abraxas Versteck im Magiegebirge?

Man kann ihn an dieser Stelle nicht finden; statt dessen einfach ausserhalb der Höhlen etwas rumlaufen, nach einer Zeit hat Asgar keine Lust mehr und es geht weiter ...

Welche Zauber soll man nehmen?

Mindestens ein Charakter sollte die Heilzauber lernen. Ansonsten möglichst unterscheiden, ob ein oder mehrere Gegner bekämpft werden sollen. Man kann das Spiel aber mit jeder Kombination schaffen.

Wo findet man die Leute, die Shannar wieder bevölkern?

Um nicht zu viel zu verraten, hier die einzelnen Orte aber nicht die genaue Position: Limm (Dieb), Asdion (und noch zwei bei der Sekte), Isthar, Asran, Lombar und Herlis (insgesamt 8 Leute).

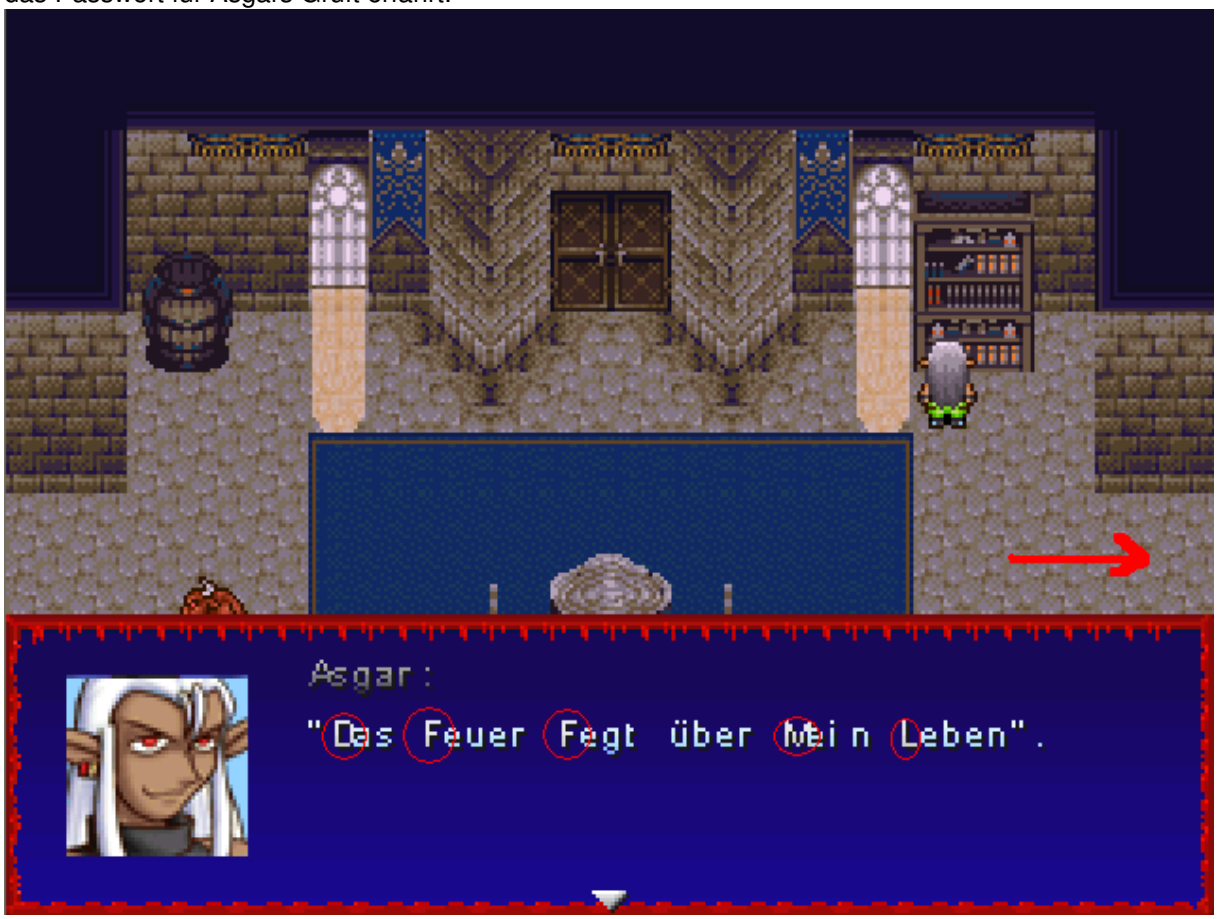
Wo findet man den Schlüssel für den Schattenwald?

In der Gruft in Tradan.

Kapitel 1: Valnars Verwandlung

Ihr nehmt am besten das Kurzschwert und die Lederrüstung an der Hauswand und verlasst das Haus. Ihr geht einfach den Weg hinauf, am Inn vorbei, weiter hinauf und dann nach links. Dort klopft Ihr gleich mal an Dr. Jarn's Haus. Nach dem kleinen Gespräch macht Ihr euch wieder auf den Heimweg und wartet die nächste Szene ab. Danach folgt Ihr einfach der Blutspur bis zum Berg hinauf. Lauft einfach der Spur bis zur Wand entlang und drückt einfach die Entertaste: Danach geht Ihr zu Abraxas und genießt die blutige Szene...

Nach dem Gespräch mit dem Großvater spielt Ihr mit Asgar weiter. Er muss sich zum Haus des Bürgermeisters aufmachen. Geht dazu einfach den Weg entlang. Bei der Kreuzung geht Ihr nach unten bis zu einer Engelsstatue. Das Gebäude zu eurer Rechten ist der Sitz des Bürgermeisters. Der Bürgermeister selbst befindet sich im ersten Stock. Nach dem weniger erfreulichen Gespräch geht Ihr einfach nach Norden und verlasst die Stadt beim Haupttor. Nachdem Asgar sein Schloss erreicht hat sprecht Ihr mit dem Minotauren Ronak. Seht euch am Besten das Bücherregal oben an, da Ihr dort das Passwort für Asgars Gruft erfahrt.



D(as) F(euer) f(egt über) m(ein) L(eben). Wichtig sind nur die gekennzeichneten Anfangsbuchstaben. Danach macht Ihr euch auf zur Gruft. Befolgt dazu Asgars Anweisungen. Ihr verlasst das Zimmer nach rechts und geht den Korridor entlang. Im nächsten Raum geht Ihr die Treppen nach unten und geht weiter nach links. Ihr geht den Raum weiter links entlang und benutzt wieder die Treppen. Im unteren teil dieses Raumes befindet sich ein Ausgang in den Schlossgarten. Ihr geht einfach den Weg entlang und geht in das Gebäude in der Mitte. Ihr geht einfach gerade aus zur nächsten Tür, an der Ihr das Passwort von oben eingebt. Danach wird erstmal gespeichert. Bei Asgars Erwachen, geht einfach nur nach Süden und Asgar macht sich wieder nach Shannar auf. Hier erlebt Ihr eine grausame Hinrichtung und Asgars Wutausbruch. Kämpft zuerst gegen den Henker. Hier braucht Ihr nichts anderes zu tun, als einfach drauf los zu hauen. Danach geht ins Menü -> Fähigkeiten und wählt den Zauber „Wolfswesen". Jagt danach einfach jeden Bürger und drückt Enter um diese zu töten. Wenn Ihr alle erwischt habt, müsst Ihr zum See gehen. Wenn Ihr nicht verwandelt seid, nehmt das Gefäß und geht zum Feuer. Nachdem Asgar Alaine aus dem Feuer gerettet hat, müsst Ihr einen Ort für Ihr

Begräbnis finden. Geht dazu einfach immer nach Norden in eine Höhle. Habt Ihr dieses Massaker überstanden, geht es wieder mit Valnar weiter. Valnar entschließt sich den Mörder Ayshas zu suchen. Dazu besucht jedes Haus und redet mit jeder Person. Habt Ihr das gemacht, verlasst die Stadt wieder in Richtung Norden. Dort trifft Valnar auf Asgar und entschließt sich dazu, Asgar zu begleiten. Dort erwartet Euch die dramatische Verwandlung Valnars. Wenn Ihr wieder aufwacht, könnt Ihr euch entscheiden zu fliehen, oder zu warten. Die Flucht bringt euch nicht viel, außer etwas Menschlichkeit, daher rate ich den Fluchtversuch zu unterlassen. Am nächsten Morgen stellt euch Asgar die Aufgabe 20 Zettel zu suchen. Nehmt am Besten an, da Ihr einen mächtigen Beschwörungszauber erhaltet. Nebenbei findet Ihr bei dieser Quest viele Items.
Tipp: Stellt euch oft vor Bücherregale oder vor Fässer und durchsucht diese. Manchmal findet man dort Tipps, Items oder sogar Zaubersprüche.
Wichtig: Lest niemals einen alten Zettel noch einmal, sonst müsst Ihr wieder von diesem aus starten.

Fundorte der 20 Zettel:

1. Von Alaine
2. Nordöstlicher Turm, auf dem Dach
3. Im Innengebäude de Schlosses am Eingang am Kamin
4. Im Innenhof am unteren Ufer des Teiches
5. In der Eingangshalle (Wenn man von draußen nach Süden geht) links an der Wand
6. 1. Stock im südöstlichen Eckraum, bei den Kochbüchern (Von der Eingangshalle aus die Treppe nach oben und immer nach rechts)
7. Im Innengebäude des Schlosses, bei Asgars Gruft am Gitter
8. Im Thronsaal (im inneren Burggebäude nach rechts)
9. Im Burghof, rechts oben
10. Im Friedhof (eher links im Burghof)
11. In der Küche (im Südosten, 2 Stock im Eckturm)
12. Bei einer Engelsstatue (Geht einfach immer nach Norden, dann in den Korridor im Westen)
13. Auf dem Aussichtsbalkon (nach links und dann die Tür nach draußen nehmen)
14. Beim Kontrolleur (geht einfach wieder ins Schloss, nach Westen und dann nach Süden)
15. Geht wieder zurück nach Norden, dann immer nach Osten. Nehmt die Treppe nach unten und geht nach Westen.
16. Geht nach Westen und nehmt die Treppen nach unten
17. Auf dem Dach des inneren Burggebäudes
18. Rechts neben dem Gebäude
19. Geht zur Eingangshalle und nehmt die Treppen hoch. Geht nach Osten, dann immer nach Norden und nehmt die Treppen. Geht wieder nach Süden und dann den Korridor mit den Artefakten entlang. Im nächsten Raum einfach durch die Tür nach draußen.
20. Geht einfach in Valnars Zimmer zurück (Bei der Eingangshalle die Treppen nach oben und nach rechts)

Als Belohnung erhaltet Ihr den mächtigen Zauber „Golem beschwören“, welcher der zweitstärkste Beschwörungszauber im Spiel ist. Asgar gratuliert euch, und schickt euch ins Magierzimmer. Dieses befindet sich unter des Südwestlichen Eckturmes. Inzwischen dürftet Ihr euch genug im Schloss auskennen, um selbst hin zu finden. Unten erhaltet Ihr das Zusatzmenü, womit Ihr Einstellungen im Spiel und die Verwendung der Seelen vornehmen könnt.

Hier sollt Ihr Euch etwas umsehen. Punkt 1 ist der Seelenassimilator. Punkt 2 ist der Seelenumwandler und das Magielernsystem. Neue Sprüche können dort immer in 5-er Level Abständen erlernt werden. 3. ist die Bibliothek. Hier könnt Ihr zwei Zaubersprüche lernen. Danach schickt euch Asgar in die Stadt Melsan und zu seiner Silbermine. Verlasst einfach das Schloss durch die Eingangshalle. In der Wildnis begegnen Euch Goblins und Bären. In der Silbermine werdet Ihr darüber aufgeklärt wie man neue Arbeiter schafft. In der Stadt müsst Ihr zuerst in den Wachturm und einen Gefangen im obersten Stockwerk aufsuchen. Danach besucht Ihr den geheimen Blutladen und trainiert in der Wildnis bis Valnar Level 4 hat. Wenn Ihr Euch genug ausgerüstet habt, und voll geheilt seid, geht in das Haus in der Mitte der Stadt. Dort beobachtet Ihr Asgars blutiges Treiben und müsst euch seiner Feuertaufe stellen. Erledigt die vier Wachen und verlasst die Stadt auf schnellstem Wege. Macht euch auf ins Schloss und schließt mit Alaine Freundschaft.

Vincent Weynard

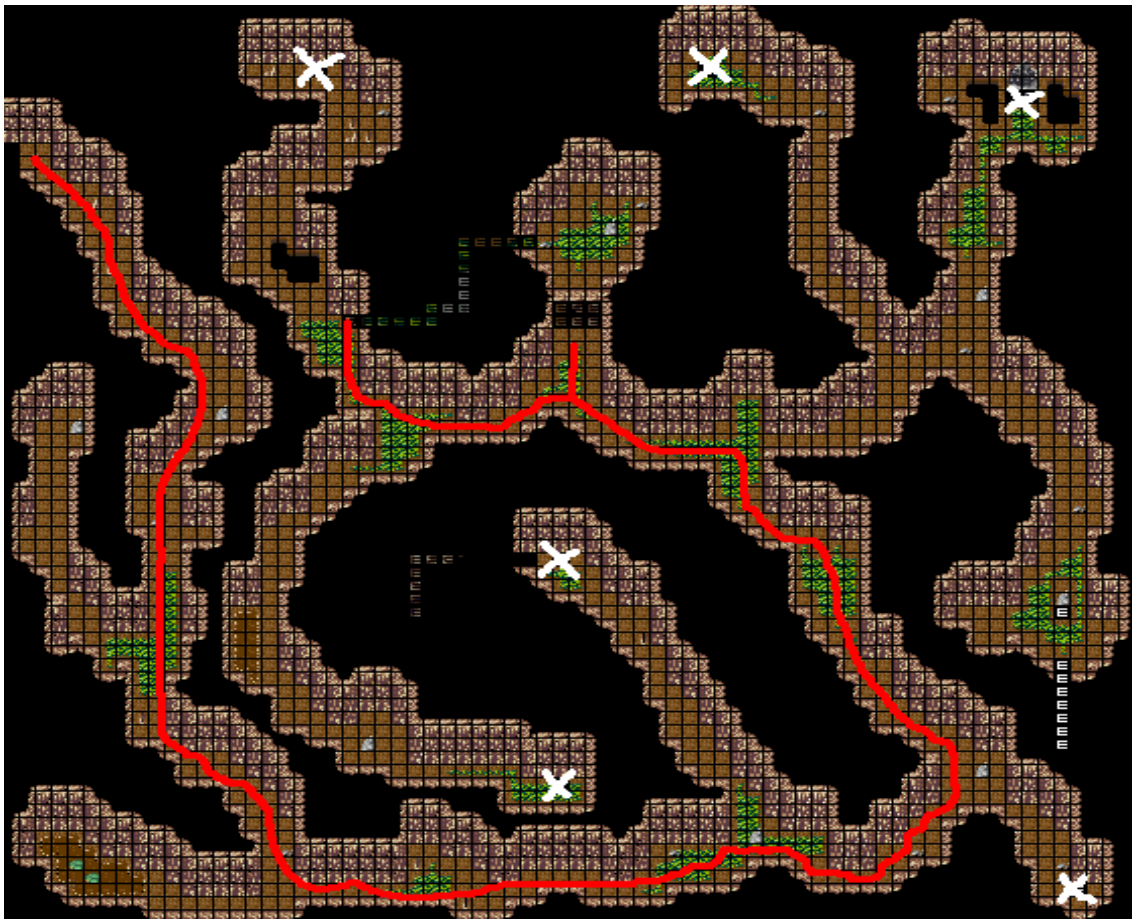
Als kleines Zwischenspiel schickt euch der Großvater 400 Jahre in die Vergangenheit zum Hohepriester Vincent Weynard, mit dem Ihr euch auf Vampirjagd machen sollt. Dabei erfahrt Ihr auch wie Asgar zum Vampir wurde. Im Grunde ganz simpel. Ihr dürftet dort alles von selbst finden. Geht einfach immer die Wege entlang. In der Vergangenheit erlebt Ihr, wie sich der heilige Kreuzzug zugetragen hatte, was auch weiterhin im Spiel eine wichtige Rolle spielt.

Kapitel 2: Suche nach Abraxas

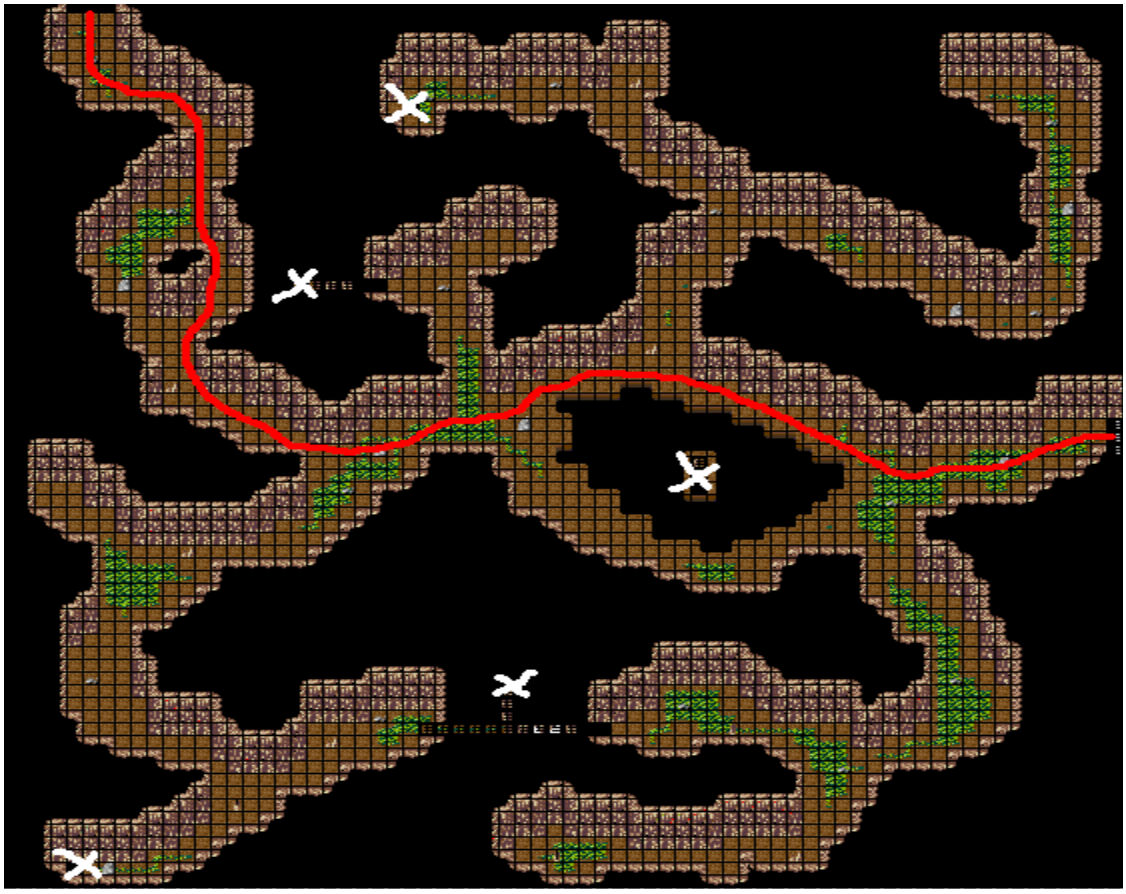
Nach der schweren Feuertaufe will Valnar zurück nach Klennar um sich auf die Suche nach Aysha zu machen. Alaine beschließt ihn zu begleiten. Jedoch werden sie unterwegs abgefangen und von Abraxas aufgerieben (An dieser Stelle kann man Ihn nicht besiegen, egal wie stark man ist!) Nach diesem Kampf wachen Alaine und Valnar in einer Zelle wieder auf. **Tipp:** Stellt euch am Besten so oft wie möglich auf Alaines Seite. Beim Erwachen überlegen die beiden wie sie ausbrechen sollen. Hier gibt es zwei Möglichkeiten.

Die Erste wäre der Geheimgang zu Eurer Linken. Die Zweite, wenn Ihr sehr oft gegen das Tor rempelt zerspringt es. In dieser Höhle gibt es viele nützliche Items zu holen. Ihr solltet hier vielleicht bis Level 6 oder höher trainieren. In den Karten auf der nächsten Seite sind die Wege rot gekennzeichnet. Alle Schätze und Schatztruhen wurden mit weißen Kreuzen versehen. Nachdem Ihr dieses Labyrinth geschafft habt, geht einfach nach rechts und belauscht Abraxas. Stellt Euch Abraxas nicht in den Weg, da Ihr verlieren würdet. Schleicht euch an ihm vorbei und verlasst diesen Raum nach rechts. Im Schloss angekommen, machen sich unsere drei Freunde nach einer kleinen Sequenz wieder auf ins Gebirge. Hier findet Ihr nur ein paar Schatztruhen. Hier gibt es nichts Besonderes zu entdecken. Nach einiger Zeit beschließt Asgar, dass es ihm zu langweilig wird und Ihr kehr wieder ins Schloss mit einer bösen Überraschung zurück. Die Burg wurde von Rittern überfallen! Trainiert etwas (Level 9 oder höher) in der Nähe von Valnars Zimmer, da Ihr euch im Sarg immer wieder heilen könnt. Seid Ihr gerüstet, macht ihr euch auf ins Magierzimmer wo Ihr auf Sir Esthir trifft. Der Ritter des Königs bereitet euch einen schweren Kampf, den Ihr aber bei genügendem Level ohne große Probleme besteht.

Ebene 1

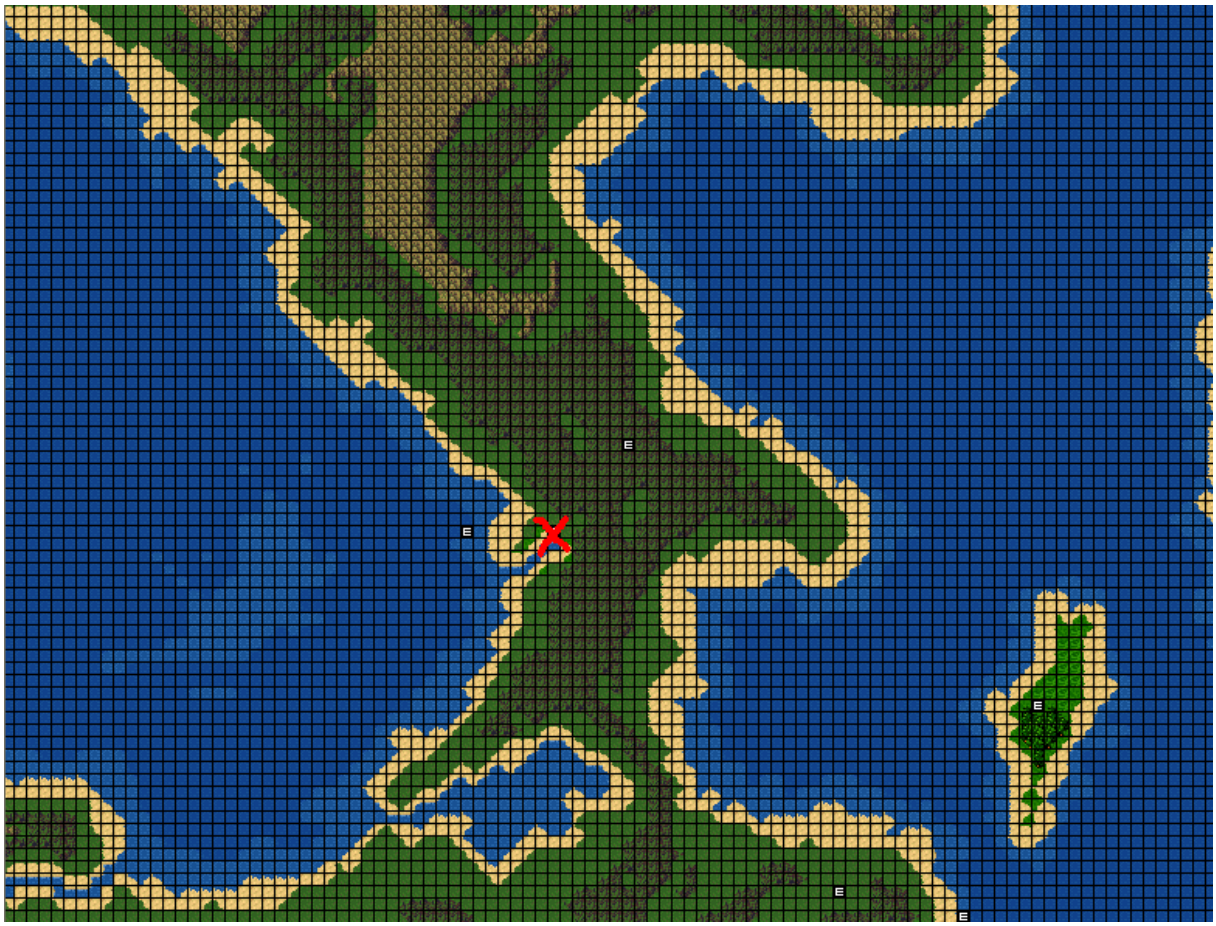


Ebene 2

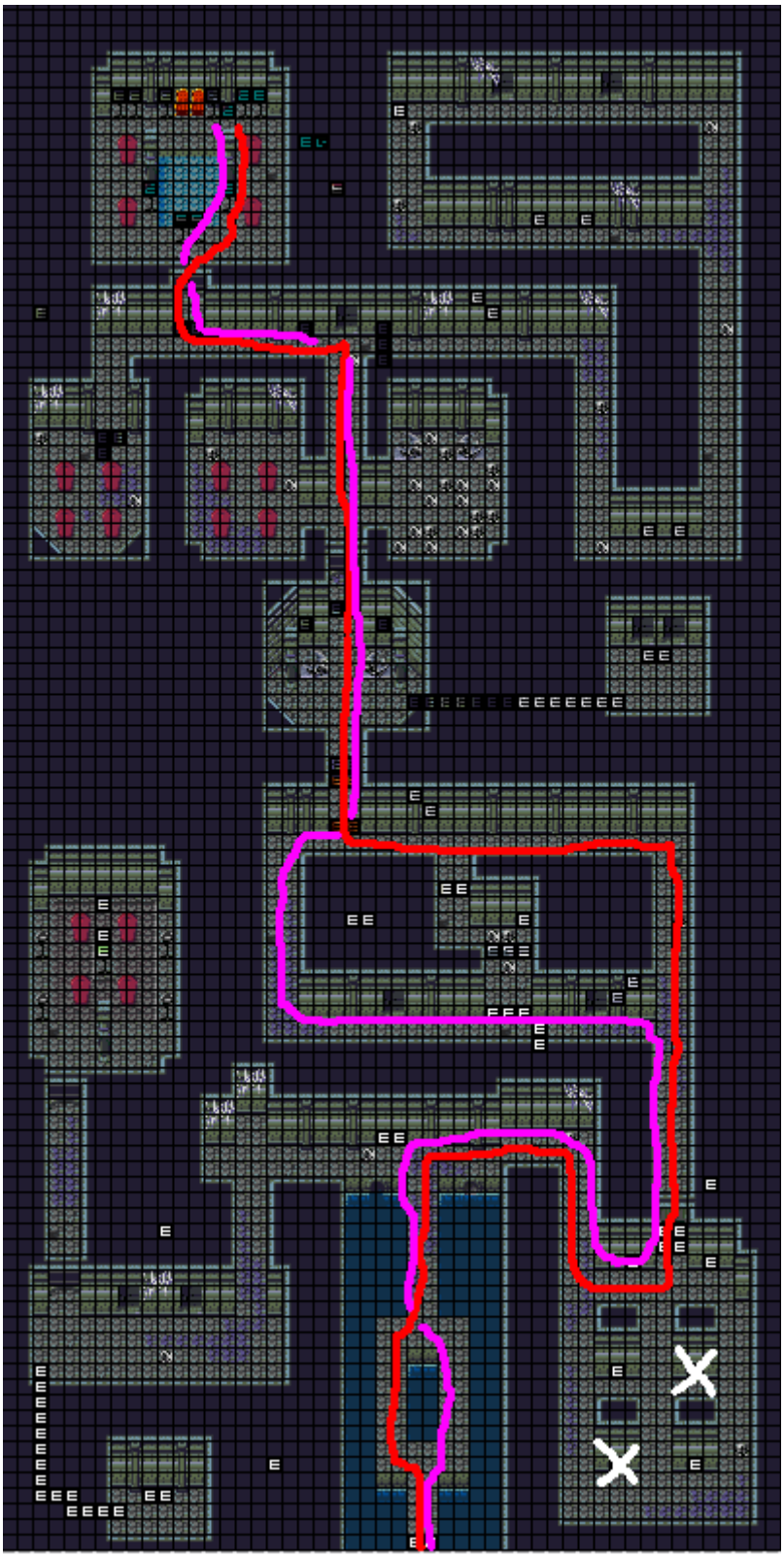


Kapitel 3: Spur zu Aysha

Nach dem Sieg macht sich das Vampirtrio auf nach Klennar. Verlasst das Schloss und macht euch von Klennar wieder auf ins Gebirge. Asgar und Alaine halten es für sinnlos in die Höhle zu gehen, doch geht bei Nacht dennoch hinein, da Ihr dort einen Geist findet. Verlasst die Höhle und ihr findet Aysha. Zwischen Asgar und Valnar entbrennt ein heftiger Streit, wobei Asgar zeigen will, dass Valnars Sturheit ihn nur noch mehr Chaos anrichtet. Er wendet den Zauber bei Aysha an, die daraufhin zu einer blutrünstigen Bestie wird. Nach einiger Zeit um Nachzudenken, entschließen sich die drei weiterzumachen. Im Magierzimmer erhaltet Ihr von Asgar einige sehr wertvolle Zaubersprüche. Fledermausmantel (er ermöglicht euch die Verwandlung in eine Fledermaus) und Blutkonzentration (Ihr erhaltet einmal 50 Blut, verliert aber dauerhaft 5 LP. Seht am Besten zu, dass ihr diesen Zauber nie benützen müsst. Fliegt auf den Kontinent der Stadt Klennar und trainiert dort in der Wildnis etwas, bis Ihr stark genug seid, den Monstern auf dem Eiskontinent entgegenzutreten. Von denen erhaltet Ihr auch schon normale Seelen. Dort trainiert Ihr ein paar Level auf bis Ihr in etwa Level 15 oder höher erreicht habt. Danach macht Ihr euch zu der verwüsteten Stadt Tradan auf (auf der Karte gekennzeichnet).

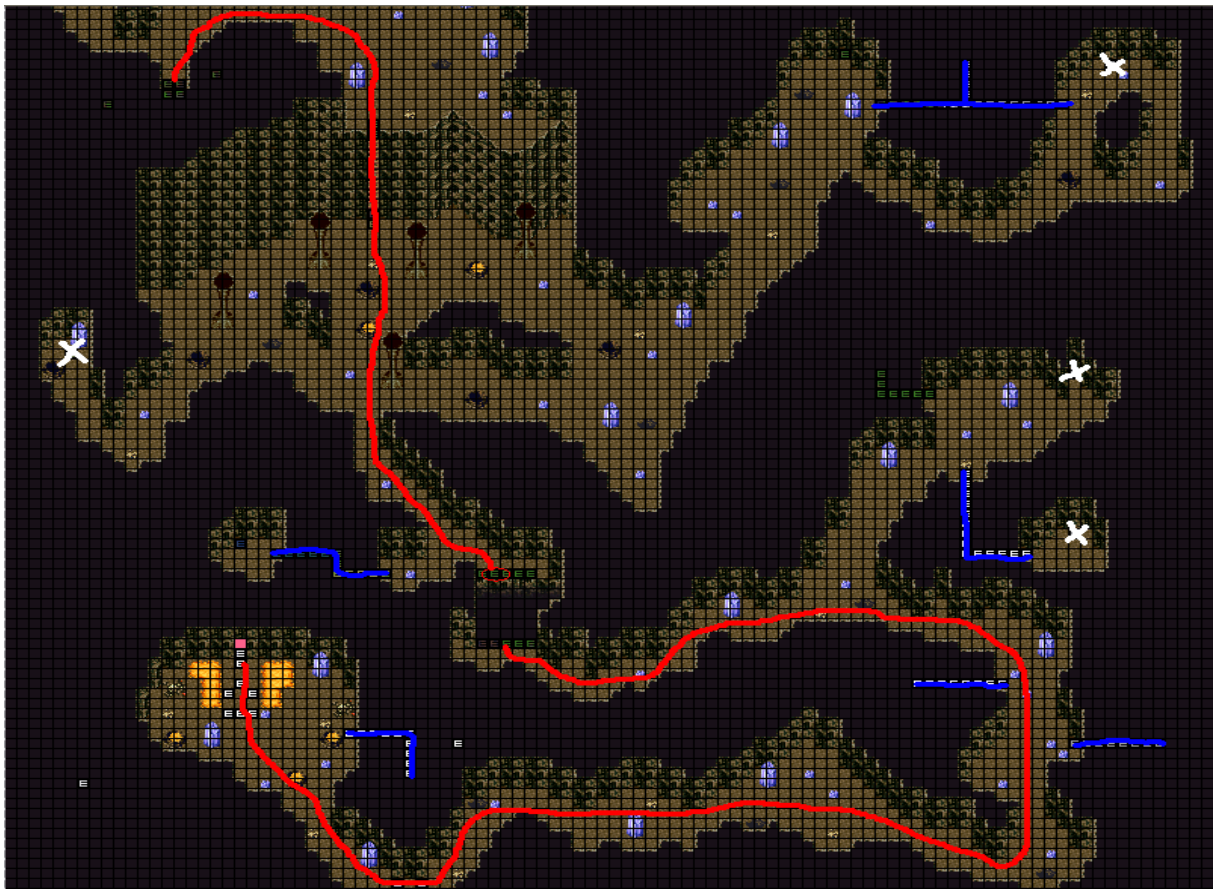


Ihr bemerkt gleich, dass diese Stadt von Aysha verwüstet wurde. Das nächste Ziel in dieser Stadt ist der Friedhof. Bevor Ihr dort hinein geht, solltet Ihr euch mit genügend Blut-, sowie Heiltränken eindecken und an viele Krankheitsseren denken. Seid Ihr genug gerüstet könnt Ihr Euch auf in die Gruft von Tradan machen. Wenn Ihr das Geheimnis der Gruft lüften wollt, benutzt einfach die Treppe zu Eurer Rechten. Danach geht Ihr nach unten und benutzt die linke Treppe. Ihr kommt an eine verschlossene Tür. Auf der nächsten Seite, findet Ihr Karten, die Euch die Hin- und Rückwege, sowie die Schalterkombination beschreiben sollen. Wenn Ihr aus der Gruft flieht, dann am Besten als Fledermaus oder als Wolf. So begegnet Ihr keinen Feinden und könnt Zeit sparen. Die Schalter die Ihr betätigen müsst sind wieder mit weißen Kreuzen, der Hinweg mit rot, und der Rückweg mit Violett gekennzeichnet. Folgt auf keinen Fall den Ratten. Ihr werdet so in eine Falle gelockt.



Habt Ihr den Schlüssel der Gruft gefunden, so lautet Euer nächstes Ziel Uruya. Uruya findet Ihr auf der Karte als die nordwestlichste Stadt. Dort geht Ihr ins Bordell und geht ins obere Stockwerk. Zahlt ruhig das was der Türsteher verlangt und geht hinauf. Geht zur Tür der Königssuite und belauscht dort einen der königlichen Ritter, Sir Patrick. Von ihm erfahrt Ihr, dass eine Höhle im Süden gefunden wurde. Geht einfach von Uruya geradewegs nach Süden. Ihr solltet jedoch etwas trainieren. Level 25 aufwärts ist eine gute Basis für das bevorstehende Abenteuer. Ihr findet den Wald recht einfach. Er ist auf der unten deutlich gekennzeichnet.

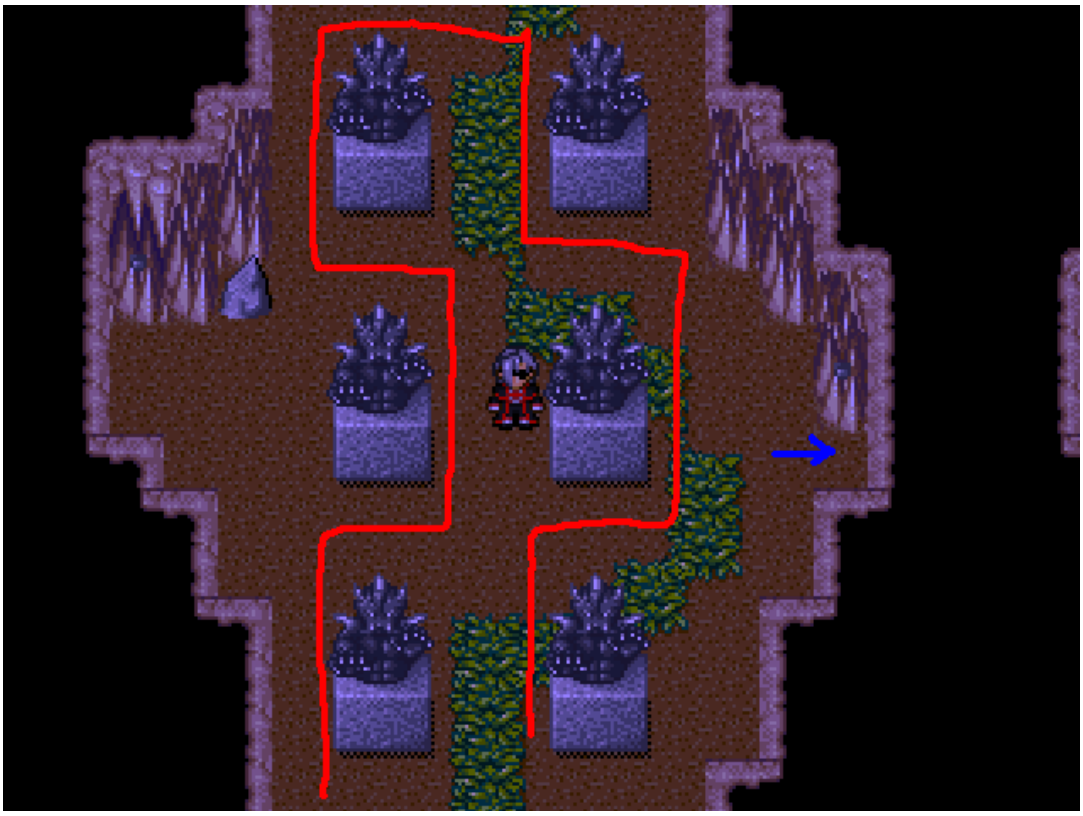
Um weiter zu kommen geht weit nach Süden. Geht Ihr jedoch nach Osten, kommt Ihr zum Schattenschrein. Kehrt an diesen Ort zurück, wenn Ihr einen schwarzen Stein besitzt. Nachdem Ihr nach Süden gegangen seid, macht Euch weiter nach Süden, um eine große Höhle zu finden. Der schnellste Weg zum Ende dieser Höhle: Ihr geht nach rechts und benutzt die Leiter. Geht weiter Richtung Süden. Auf einem Bild ist wieder der Weg eingezeichnet, sowie sind alle Geheimgänge blau und alle Truhen mit weißen Kreuzen versehen.



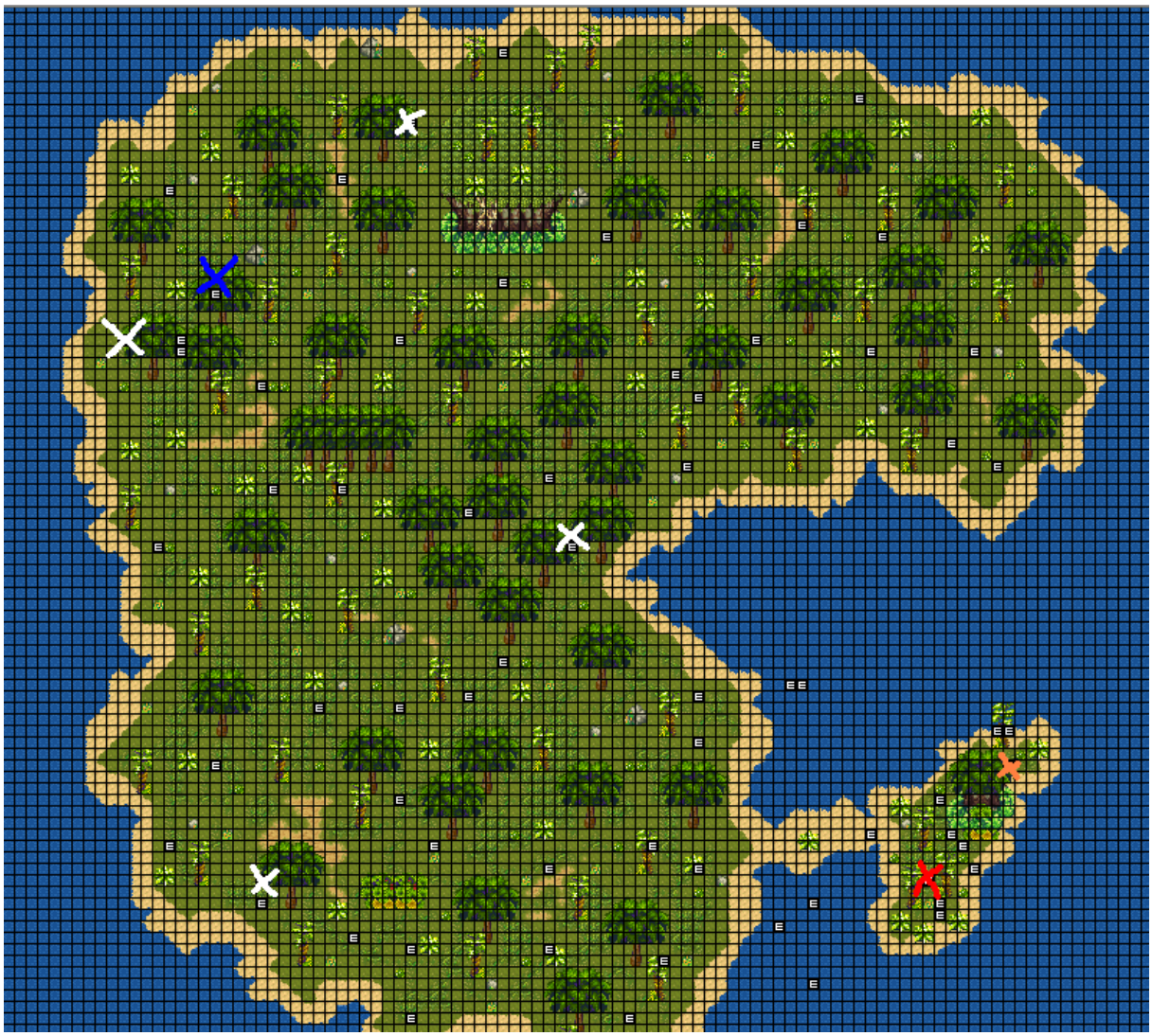
Am Ende des Weges müsst Ihr euch mit einigen Rittern des Königs herumschlagen, was aber kein übergroßes Problem darstellen sollte. Ihr gelangt in eine Lavahöhle, bei der den Helden sofort Hitze und Gestank entgegen schlägt wird. Der Weg durch die Lavahöhle ist alles andere als kompliziert, da es kaum Wege gibt. Wenn eure Vampirsinne euch vor einem starken Gegner warnen, macht Euch bereit. Auf eine etwas größere Distanz könnt Ihr schon Aysha sehen. Speichert vorher und heilt die ganze Gruppe. Wenn Valnar über die Golembeschwörung verfügt, dann nutzt diese. Mit dieser Kombination seid Ihr gerüstet, euch Aysha zu stellen, und ihrem blutigen Treiben ein Ende zu setzen. Redet nicht zu lange mit Ihr, da die Golembeschwörung nur begrenzt anhält. Passt in diesem Kampf gut auf. Verschwendet am besten keine Blutpunkte gegen Sie, da sie sich drei Mal verwandelt. In den ersten beiden Formen, solltet Ihr so sparsam wie möglich kämpfen. Einen beschworenen Kämpfer kann man nur mit Heilzaubern heilen. Wenn sie sich in Ihre finale Form verwandelt hat, schlagt mit allem zu, was Ihr habt. Nach einigen Runden des Kampfes geht es mit Aysha zu Ende und sie wird getötet. Nach diesem schweren Kampf, meldet sich Abraxas bei der nun nicht mehr existierenden Aysha und verrät euch aus Versehen das Passwort für sein Versteck. Danach beschließt das Trio für ein paar Tage zu rasten.

Kapitel 4: Die Kinder der Apokalypse

Jetzt machen sich die drei Vampire auf, um auch Abraxas auszuschalten. Fliegt dazu zur Stadt Limm, die sich nördlich von Klennar befindet. Hier erfahrt Ihr von einem alten Pärchen, dass einige Kinder eine Höhle im Gebirge gefunden haben. Nach dem kleinen Gespräch macht Ihr euch ins Gebirge nördlich von Limm auf. Wenn Ihr Level 31 oder höher besitzt, dann warnen euch Valnars Vampirsinne nicht mehr von zu gefährlichen Gegnern. Geht in der Höhle nördlich und springt in das Loch. Danach tretet Ihr in einen merkwürdigen Raum, an dem schon so mancher verzweifelt ist. Ihr müsst alle Statuen aktivieren.



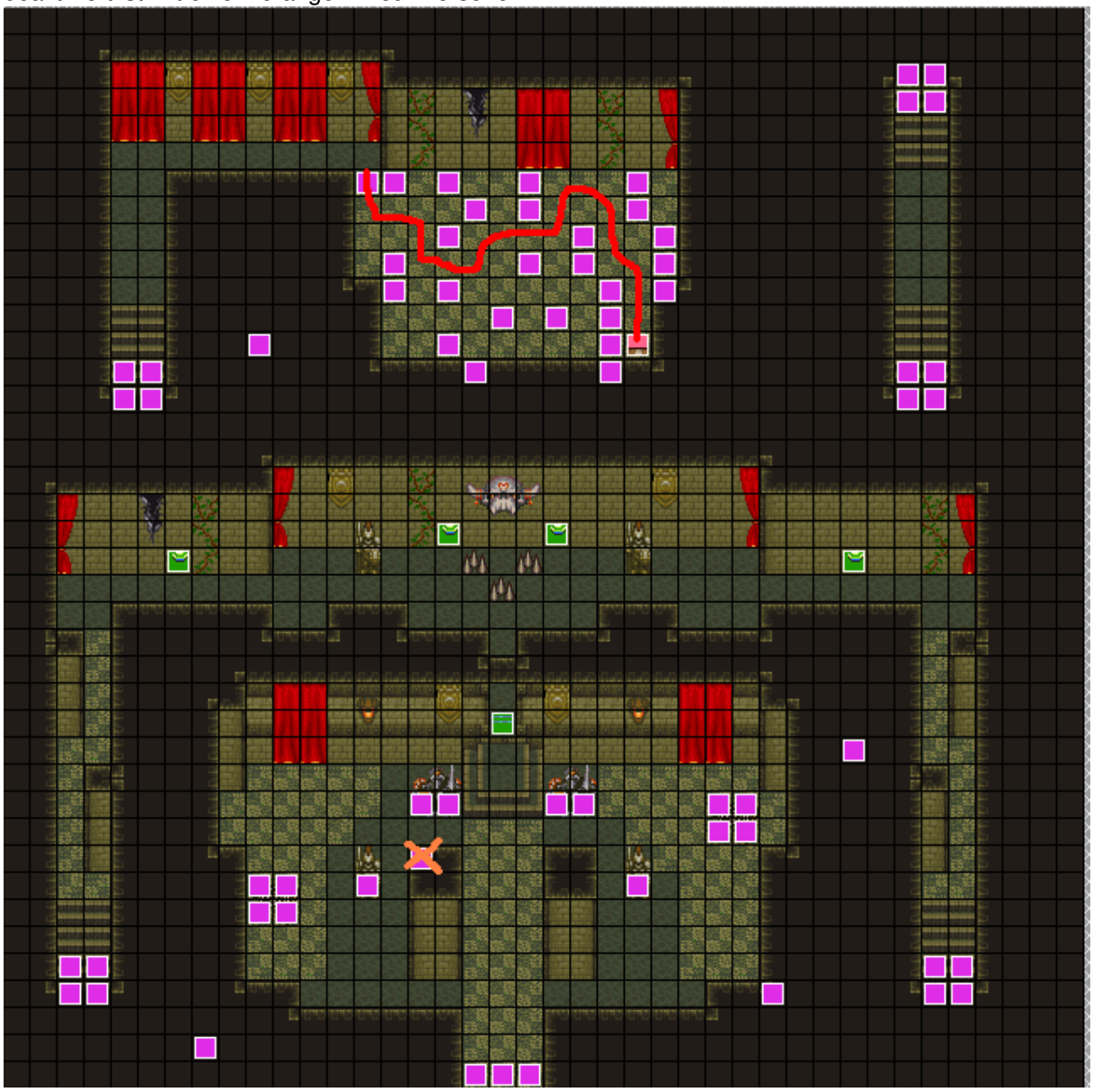
Geht einfach den Weg entlang. Habt Ihr das erledigt, dann geht wieder von Anfangspunkt aus. Wenn Ihr oben seid, ist die Feuerfalle deaktiviert und Ihr kommt weiter. Ein Geheimgang ist mit dem blauen Pfeil markiert. Wenn Ihr unten seid, könnt Ihr euch zwischen zwei Löchern entscheiden. Im Grunde ist es egal welches Ihr nehmt, es führen beide zum Ziel. Am Ende kommt Ihr an eine Tür an der Asgar den Code eingibt, den Abraxas aus Versehen verplappert hatte. Jedoch ist dieser schon geflohen. Seht euch die Karte in seinem Zimmer an. Sie zeigt euch an, dass Abraxas eine Insel im Westen aufgesucht hat. Verlasst das Zimmer wieder und nutzt die Leiter zu eurer Rechten. Von hier fliegt Ihr nach Westen zu einer nahe gelegenen Tropeninsel. Ihr könnt sie jederzeit verlassen, wenn Ihr euch in eine Fledermaus verwandelt.



Hier sind alle wichtigen Punkte der Insel markiert. Schatztruhen sind mit weißen Kreuzen, Geister mit blauen, Elras-Truhen mit orange und der Geheimeingang der Insel, zudem ihr als nächstes hin müsst, mit einem roten Kreuz versehen. Im Vampirversteck findet Ihr nur noch einige zerstückelte Leichen. Doch am Ende des Ganges findet Ihr einen Überlebenden. Er erzählt euch von Abraxas' Massaker und von den Kindern der Apokalypse. Nachdem der Vampir stirbt, solltet Ihr die Insel verlassen. Macht euch als nächstes auf nach Asdion. Die Kinder der Apokalypse findet Ihr in einer Höhle in der Nähe des Pubs. Ein Sektenmitglied erwartet euch bereits vor dem Eingang. Geht in diesem Komplex zuerst westlich, dann, am Ende des Ganges nach Norden um so zum Sektenführer zu kommen. Er klärt euch über die Überlebenden Vampire und Abraxas auf. Zusätzlich gibt er euch noch den Gegenstand, den Ihr braucht, um zu Abraxas Turm zu kommen. Wenn Ihr den nötigen Level habt (so in etwa 38 aufwärts) könnt Ihr in der Pyramide oder in Abraxas Turm weiter trainieren. Die schwierigen Stellen in diesem Turm werden detailliert erklärt, um die Sache zu vereinfachen. Der Weg wird wie immer rot gekennzeichnet, Geheimgänge blau und Schatztruhen weiß. Wenn Ihr bei Abraxas angekommen seid, kontrolliert, ob alle vollständig geheilt sind, und ob Ihr den Dämonenbeschwörungszauber habt. Dieser wird euch im Kampf sehr nützlich sein. Seht noch zu, dass Ihr genügend Blut- und Heiltränke habt. Abraxas wird euch nämlich etliche Statusveränderungen entgegen werfen. Haltet einfach durch und pumpt euch mit der Schattenherrschaft eures Dämonen ein paar Mal auf.

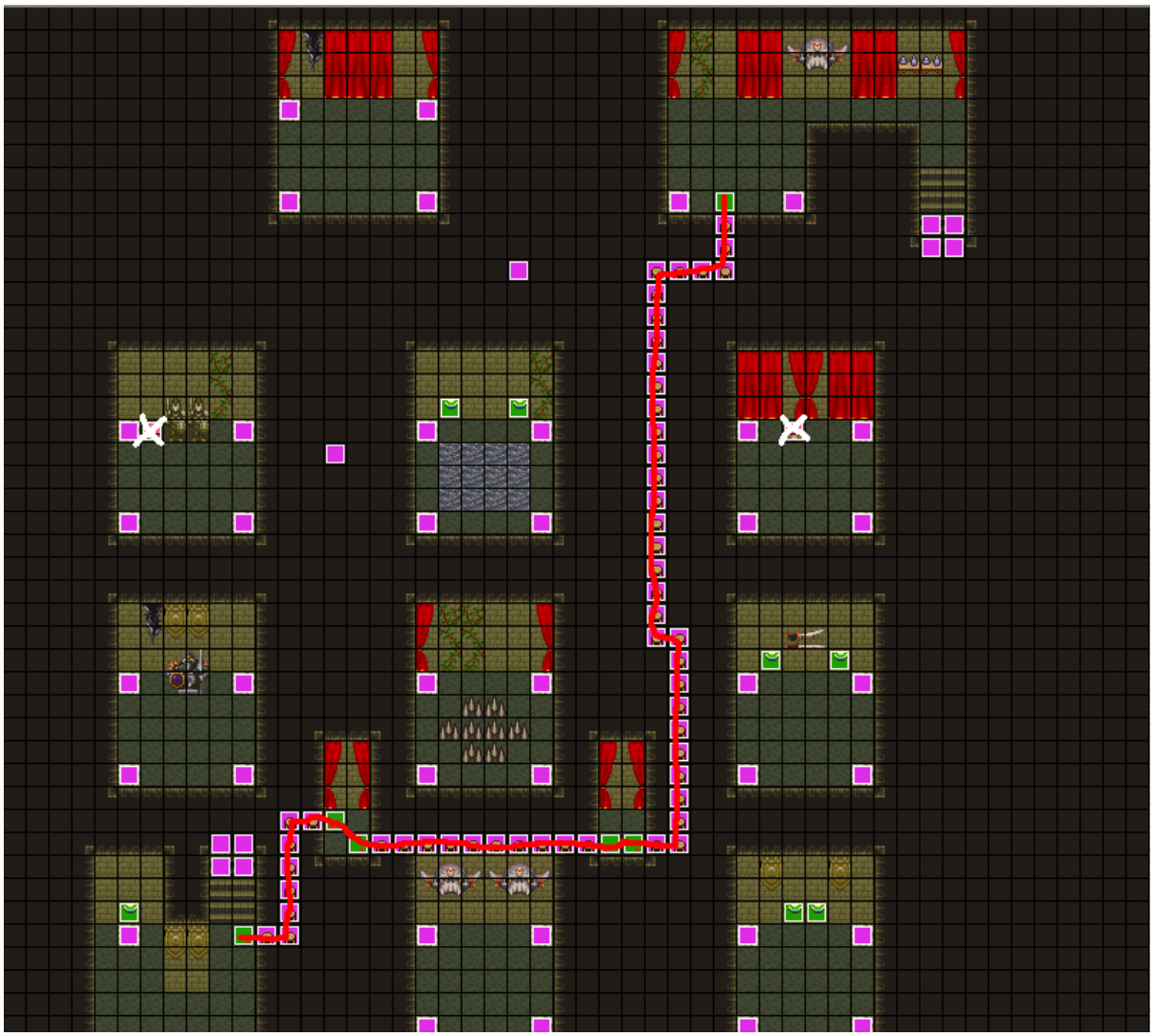
Die erste Ebene

Der Weg an den Fallen vorbei ist rot gekennzeichnet. Die Trittplatte, mit der Ihr die magische Sperre deaktiviert ist mit einem orangen Kreuz versehen.



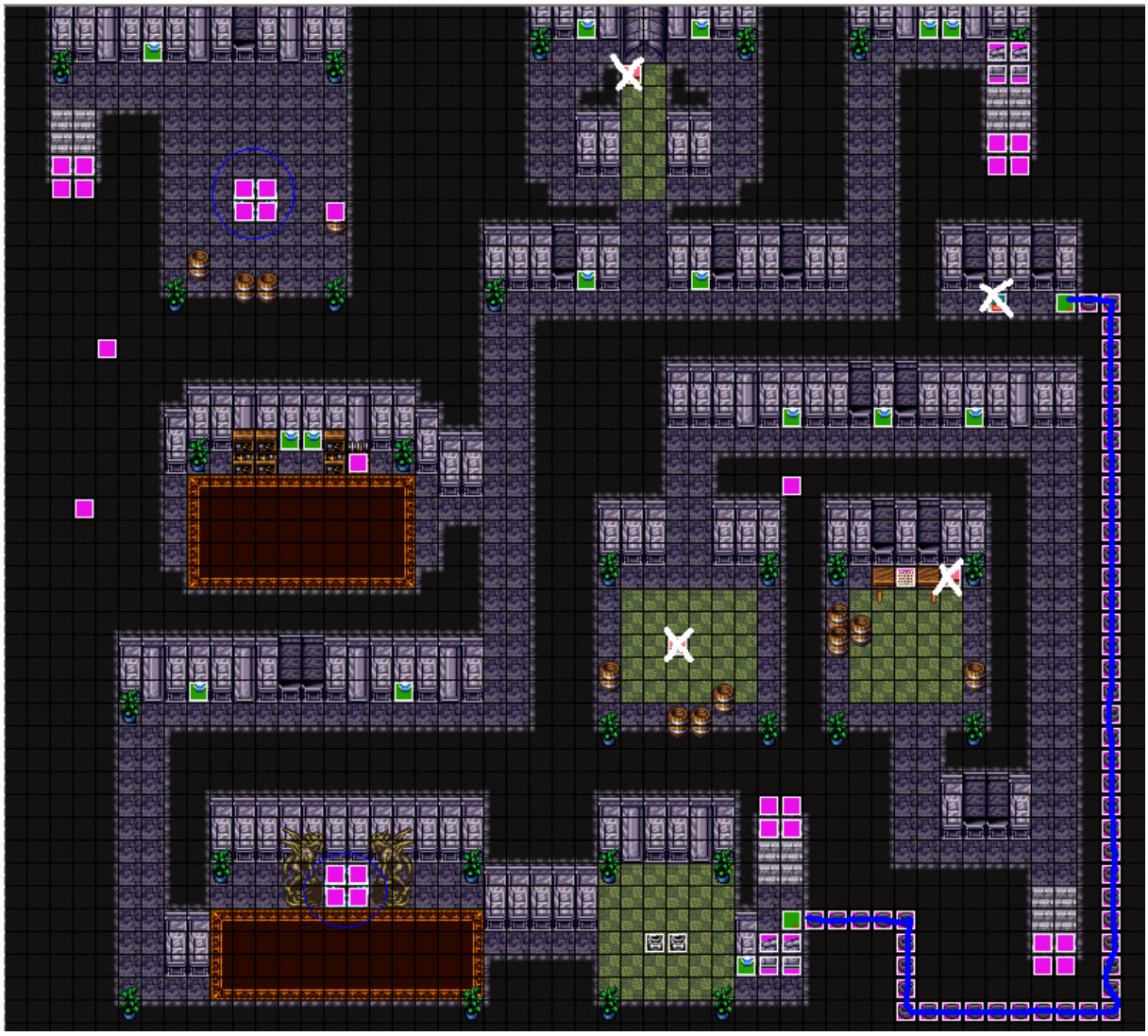
Die zweite Ebene

Ihr könnt Euch sehr viel Mühe sparen, indem Ihr einfach den Geheimgang benutzt, anstatt euch mit den Teleportern herumzuplagen. Die Schatztruhen sind mit weißen Kreuzen versehen.



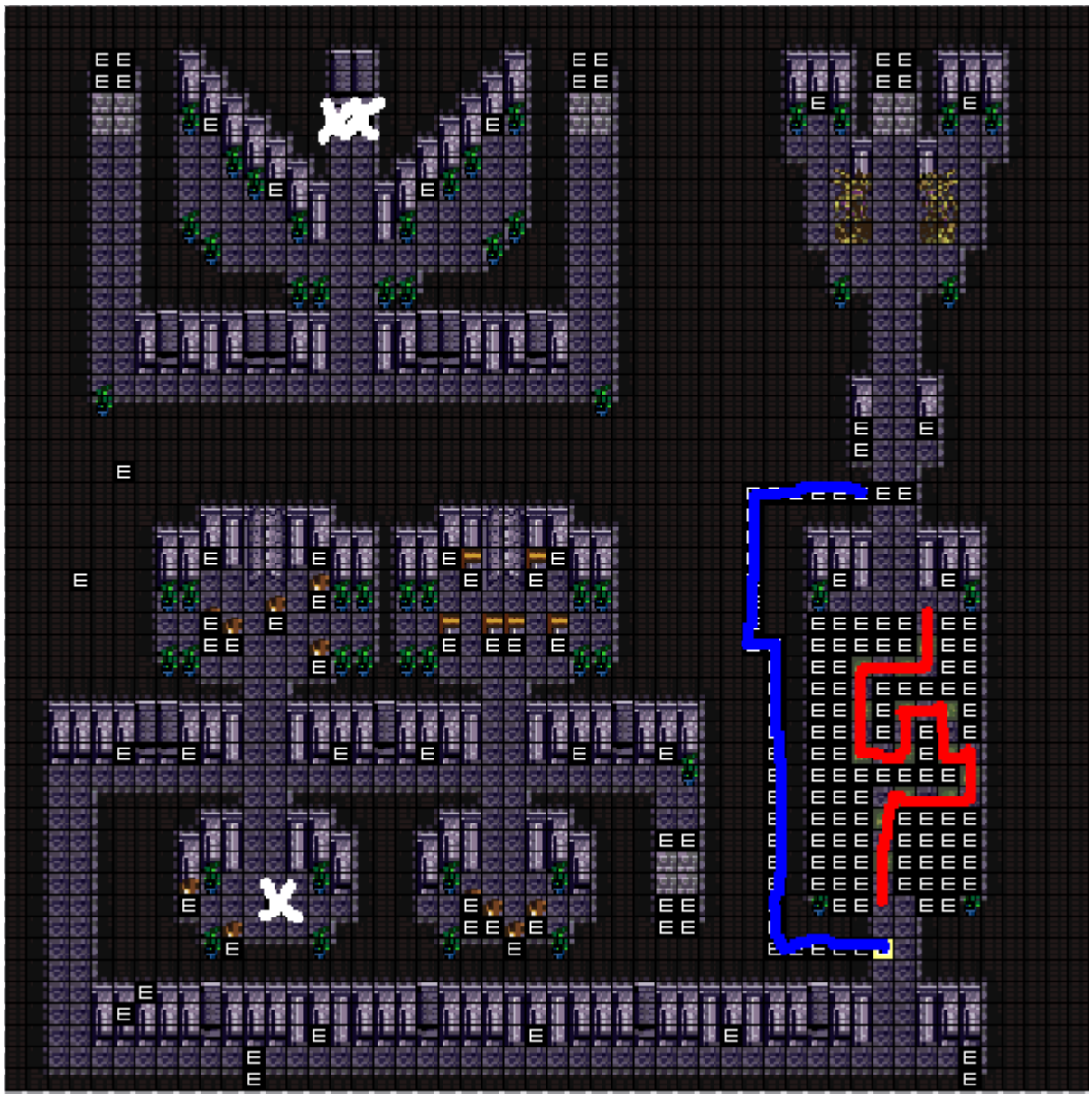
Die vierte Ebene

Um diese Ebene zu meistern, müsst Ihr euch zweier starker Gegner entledigen. Als erstes der Succubus. Im vorherigen Stockwerk nehmt ihr die Treppe in der oberen, linken Seite und geht auf das Pentagramm (blauer Kreis). Habt Ihr diese besiegt, verlasst ihr den fünften Stock und nehmt die obere, rechte Treppe im vierten. Danach geht ihr auf das nächste Pentagramm und erledigt den nächsten Gegner. Habt Ihr das erledigt, ist der Weg zur nächsten Ebene frei. Nehmt jedoch vorher den Geheimgang (blau eingezeichnet) um euch den Opferdolch für die Kinder der Apokalypse zu holen. Schatztruhen sind mit weißen Kreuzen eingezeichnet.



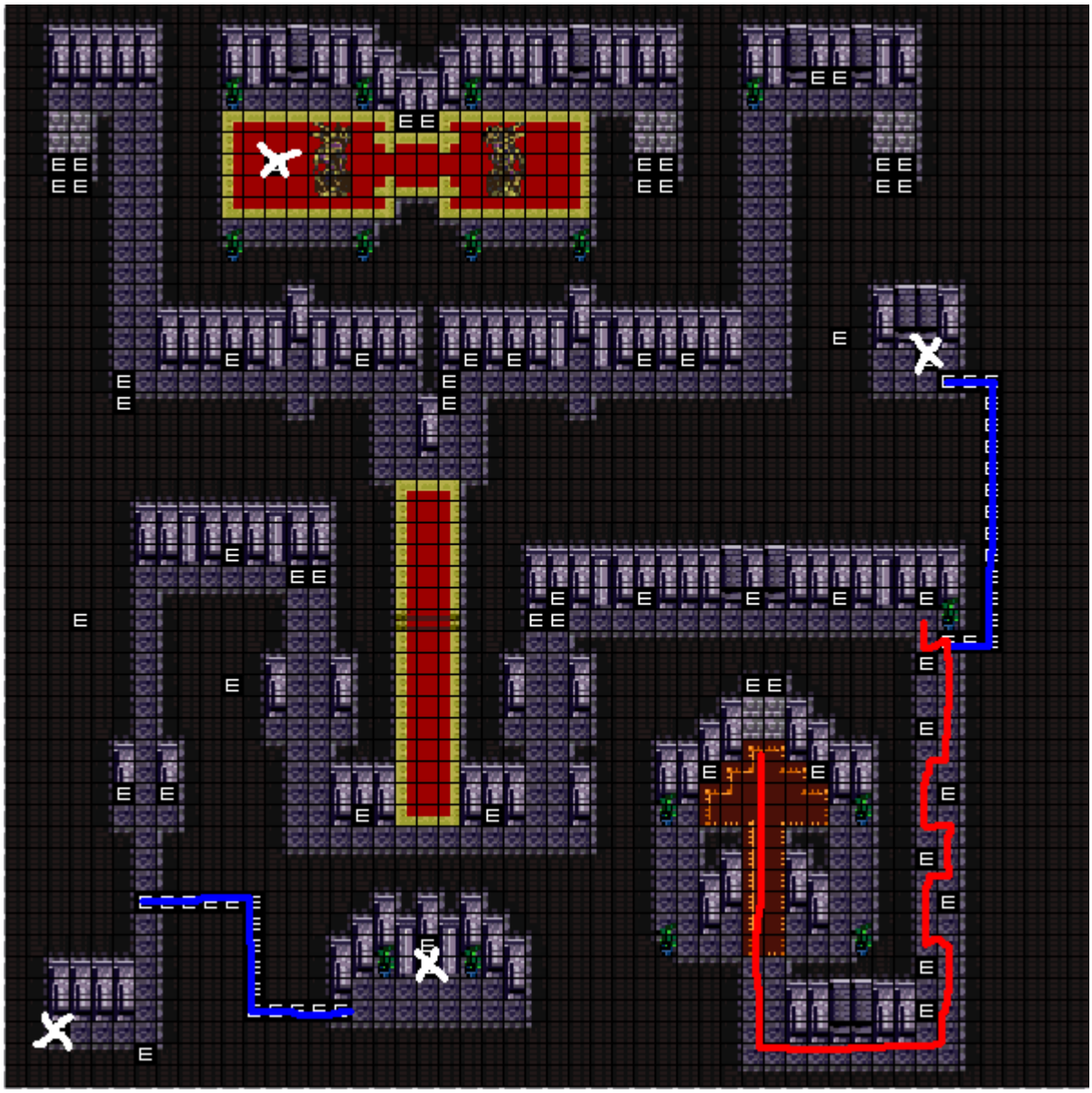
Die fünfte Ebene

Die Problematik dieser Ebene ist der fallenreiche Gang auf der Rechten. Entweder ihr befolgt den Weg durch (Rot) oder Ihr nehmt den Geheimgang (blau), was durchaus empfehlenswerter ist.



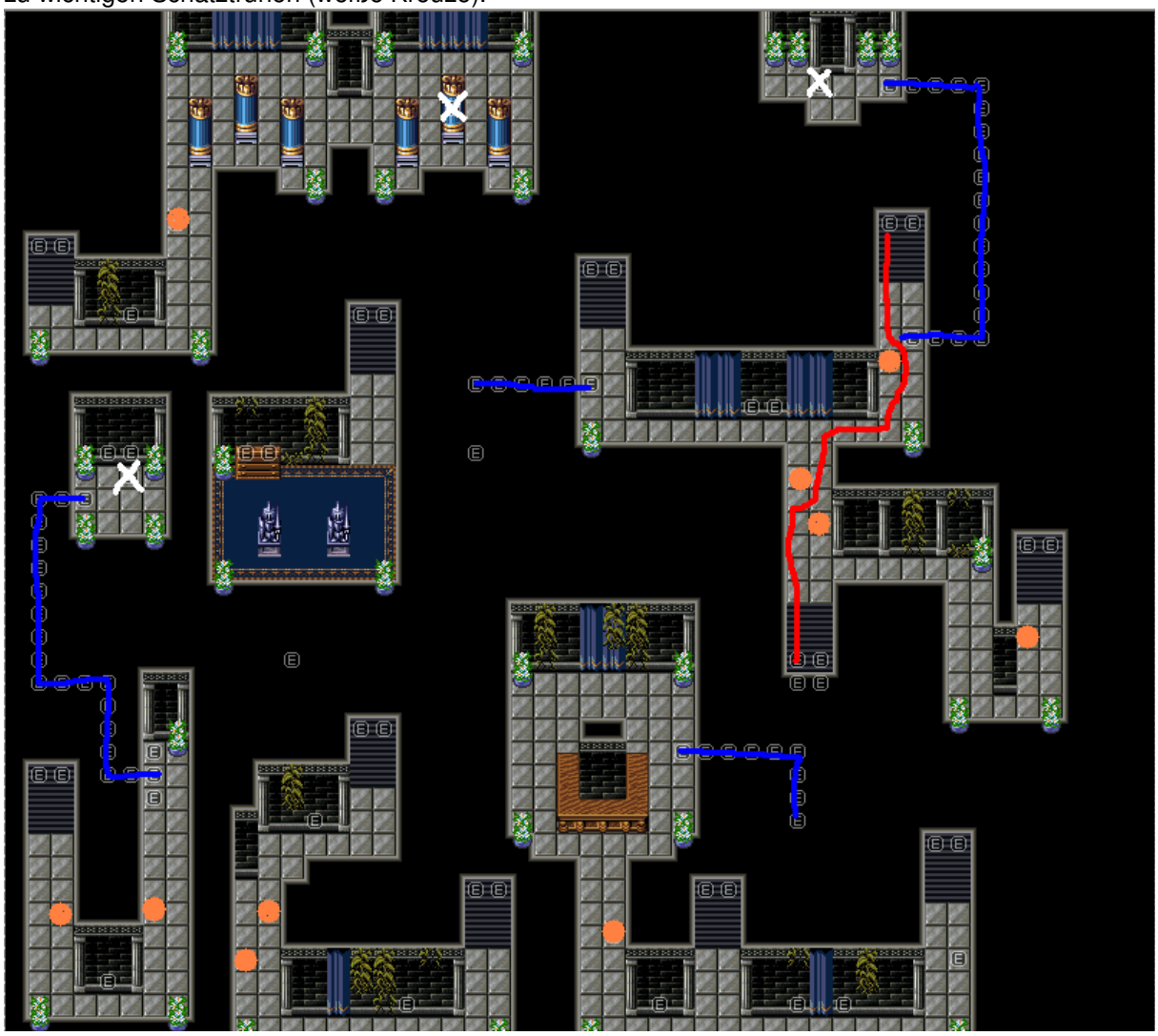
Die sechste Ebene

Der rote Weg führ euch an den Feuerfallen vorbei. Wer noch auf Schatzsuche gehen will, kann die Truhen (weiße Kreuze) ausräumen.

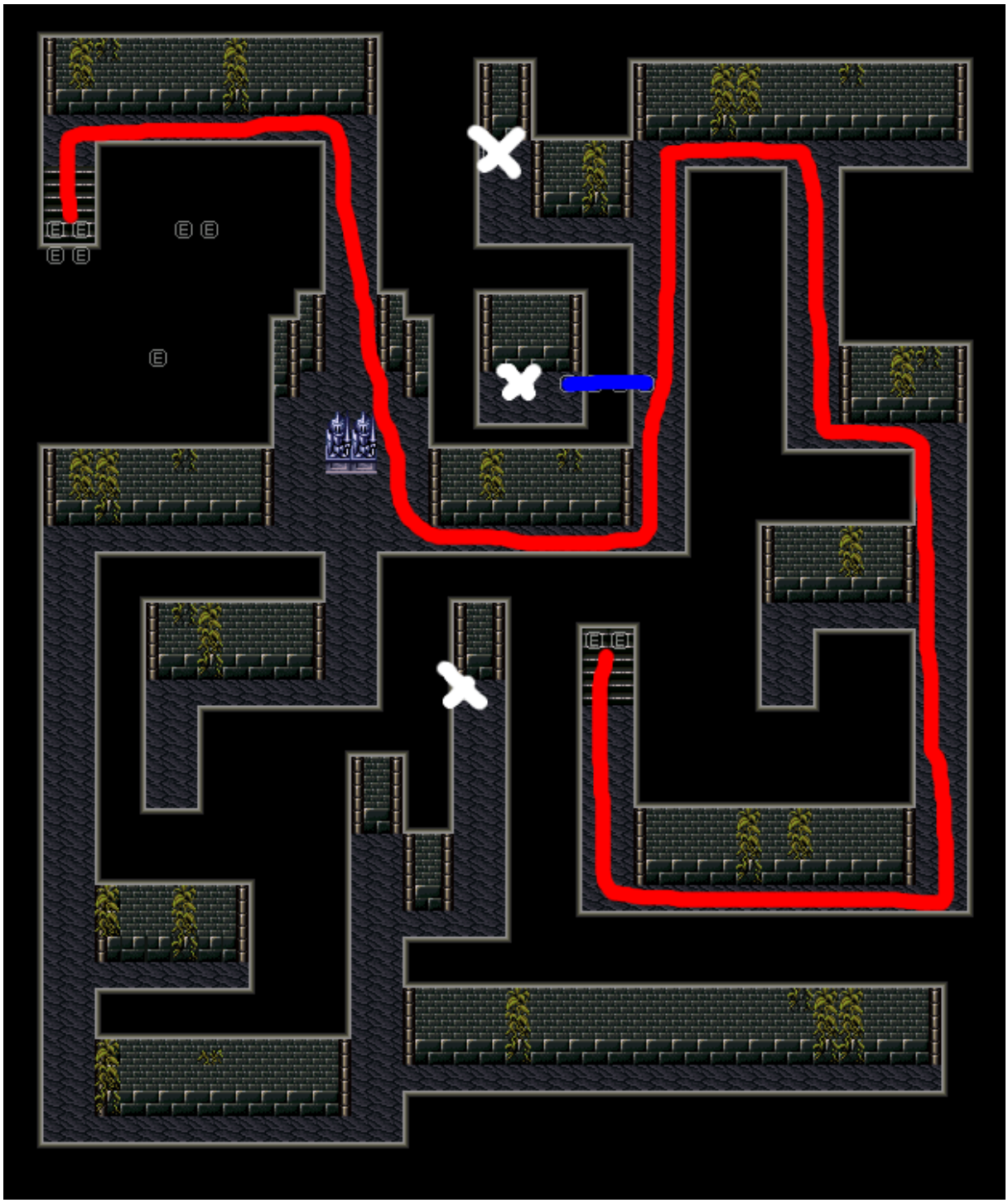


Die siebte Ebene

Geht den Weg (rot) entlang, und im nächsten Stockwerk einfach immer links und schließlich nach Norden. Achtet hier besonders auf Fallen (orange Punkte) und Geheimgänge (blau). Sie führen meist zu wichtigen Schatztruhen (weiße Kreuze).



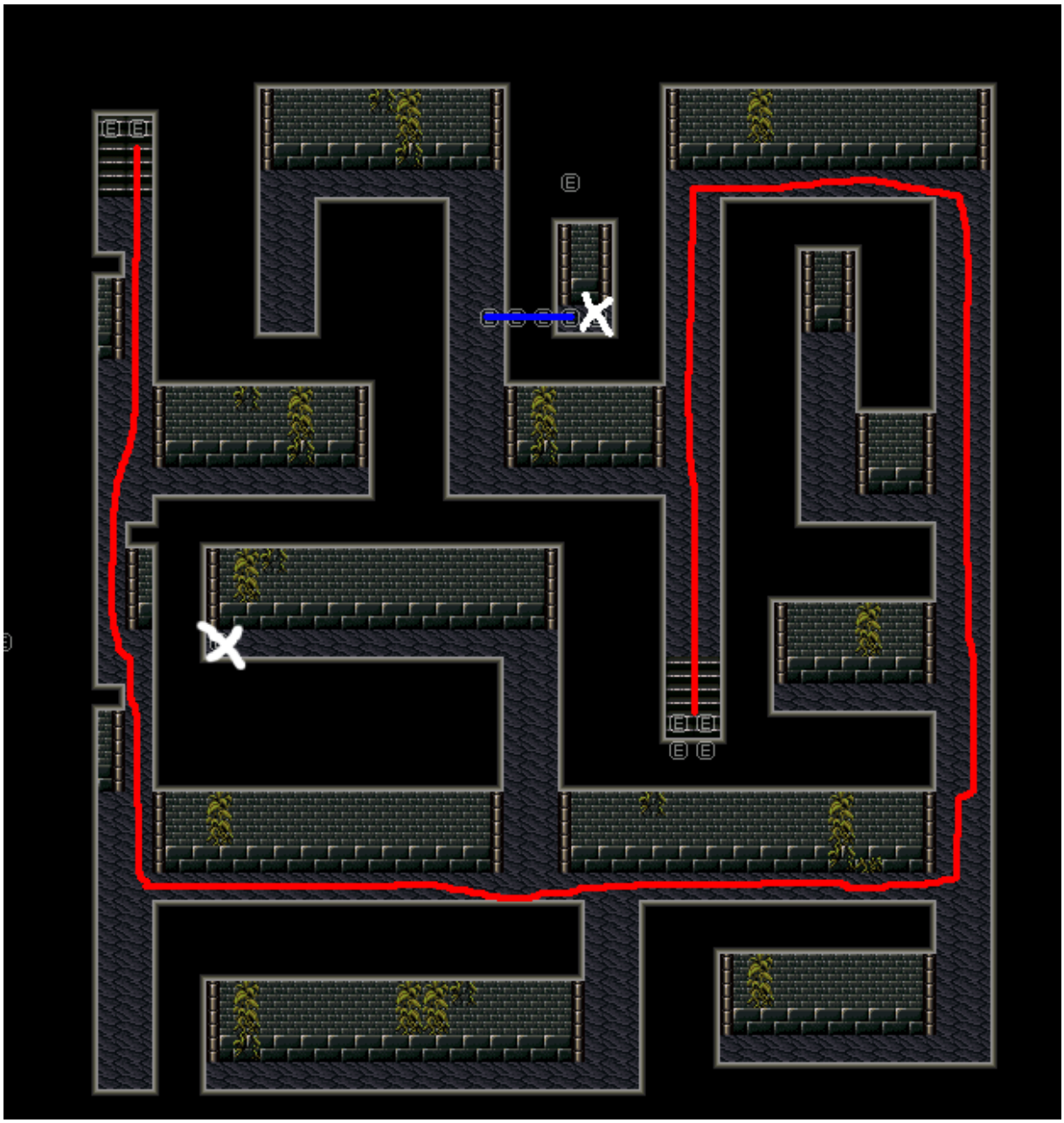
Die achte Ebene



Die neunte Ebene

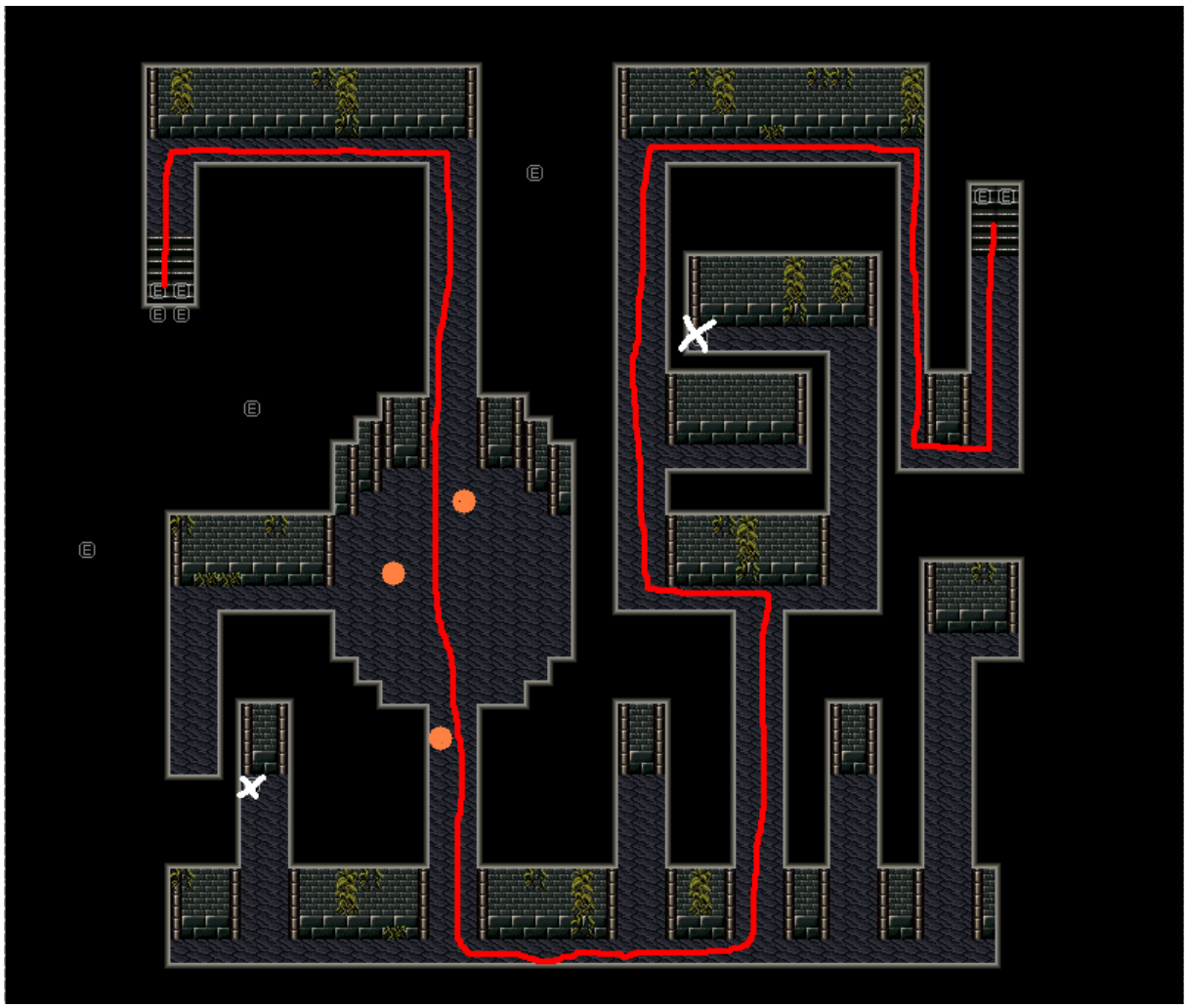
An und für sich sind die nächsten vier Ebenen ein Kinderspiel, jedoch hat Abraxas eine magische Abwehranlage. Eine magische Dunkelheit. Folgt einfach dem Weg (rot) um durch diese verdunkelten Stockwerke zu finden.

Die zehnte Ebene



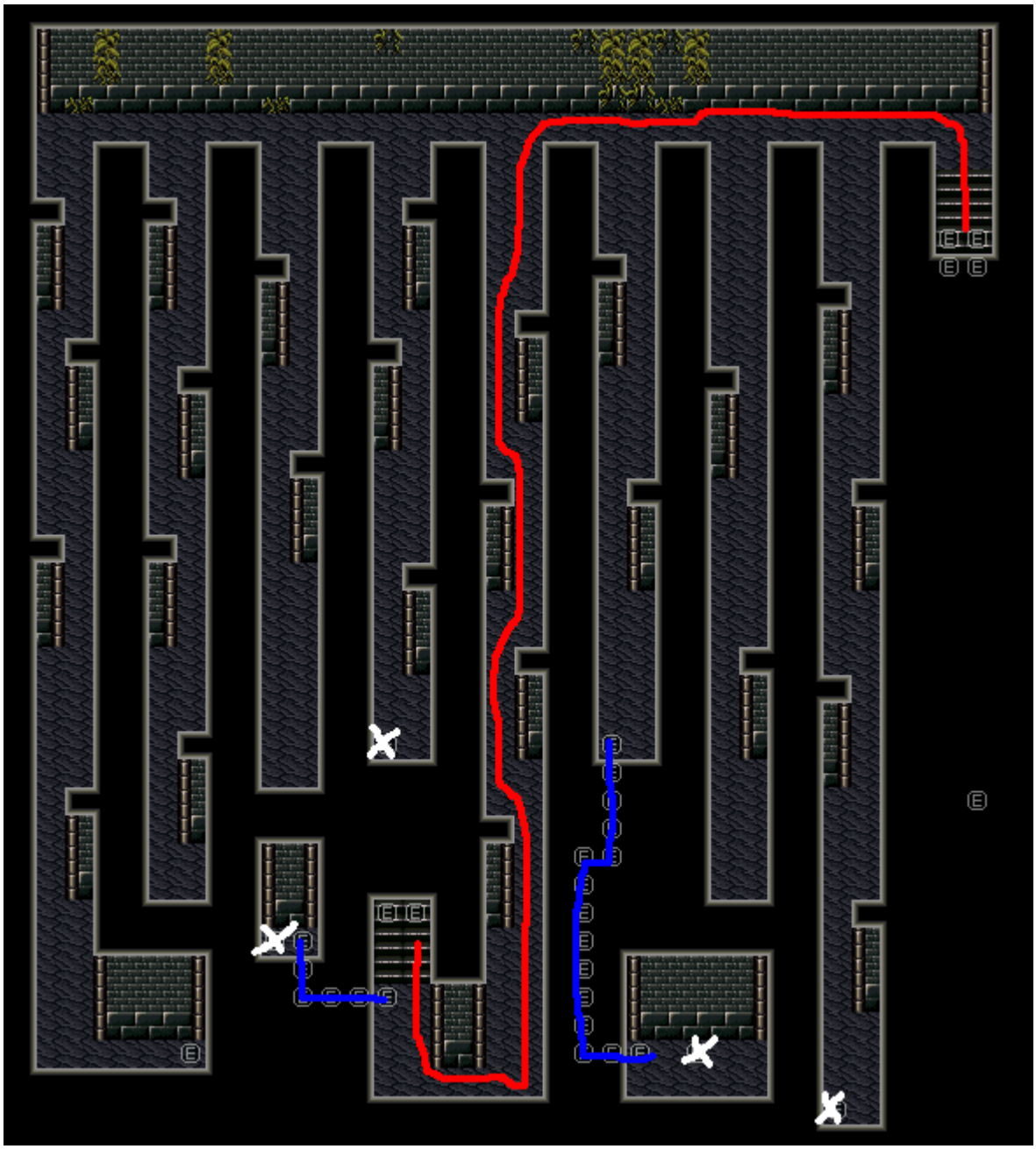
Die elfte Ebene

Hier müsst Ihr wieder etwas mehr aufpassen. Im Boden sind Falllöcher (orange) versteckt!



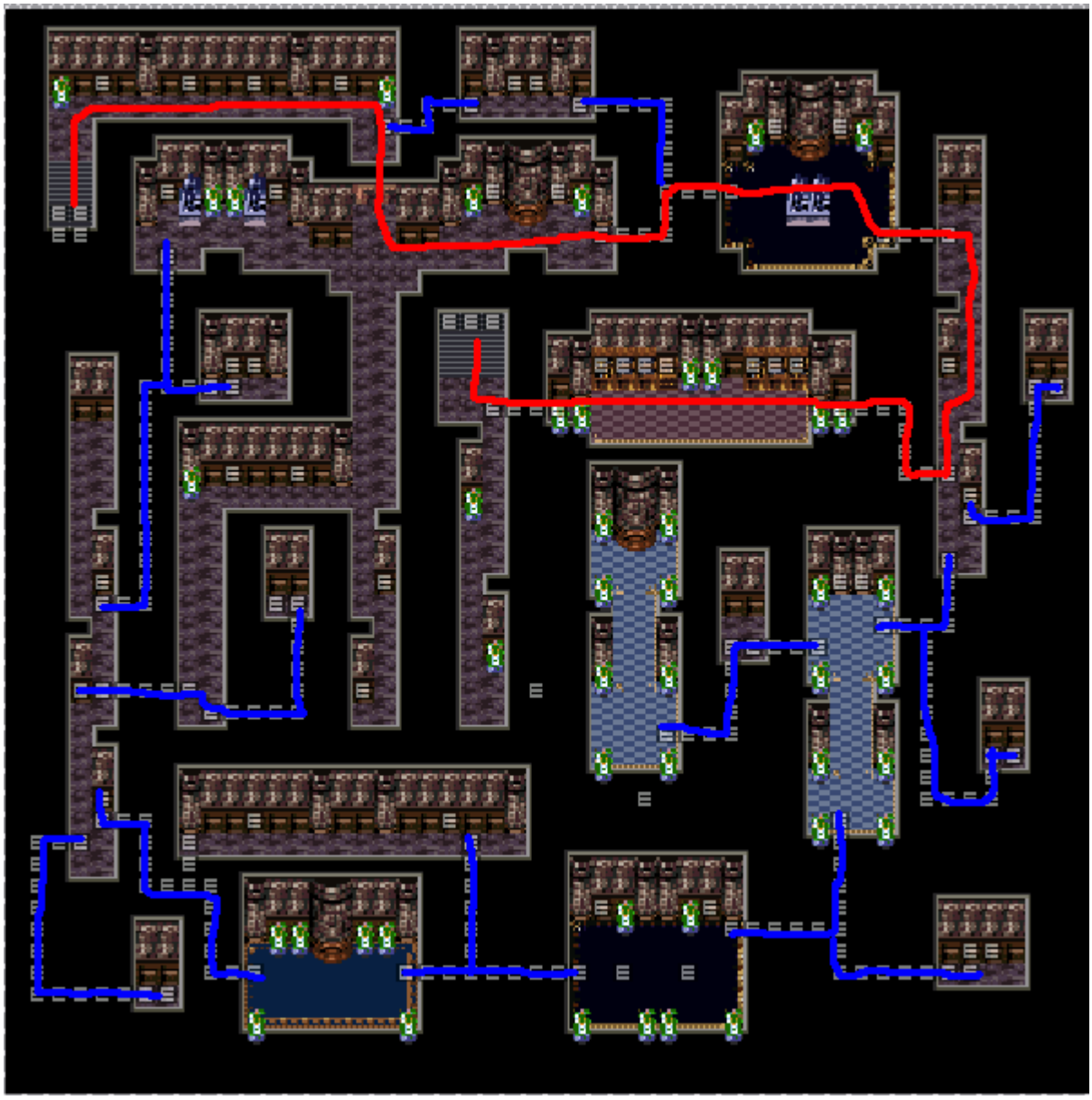
Die zwölfte Ebene

Die letzte ebene in Dunkelheit! Danach kommen zwei Ebenen, bei denen der Weg relativ simpel ist. Ihr dürftet ihn sehr leicht finden.



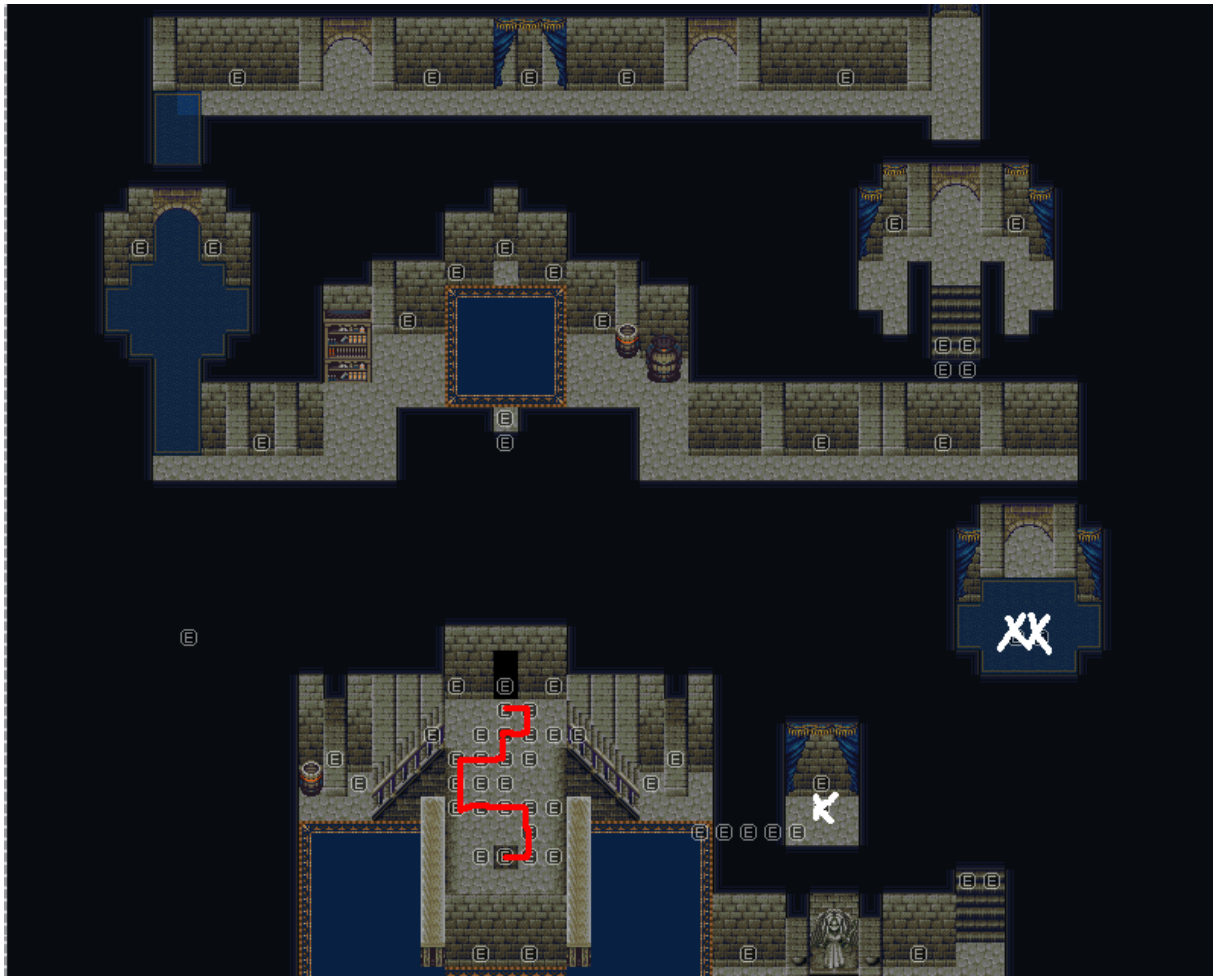
Die vorletzte Ebene:

Hier müsst Ihr euch durch Unmengen von Geheimgängen schlagen, bevor Ihr zum Showdown mit Abraxas kommt. Wenn Ihr diesen Turm schnell erledigt haben wollt, dass folgt dem roten Weg. Alle Geheimhänge sind blau gekennzeichnet.



Kapitel 5: Der Ursprung der Vampire

Nach dem schweren Kampf gegen Abraxas sucht Ihr nach zwei Gegenständen: Einem pyramidenförmigen Schlüssel und einem Wappen. Habt Ihr diese, könnt Ihr euch mit Abraxas Teleporter vom Turm entfernen. Habt Ihr das erledigt, dann macht euch auf nach Schloss Tranak. Besucht dort die Königsfamilie und tötet diese anschließend. Achtung: Hierbei handelt es sich um wirklich schwere Gegner! Beschwört einen Dämonen, heilt euch vorher und bereitet euch gut vor. Gegen alle gibt es kaum wirksame Magie, nur gegen einige einzelne. Nach dem Kampf geht Ihr nach rechts (tretet den Kopf beiseite) und sucht nach einem Geheimgang. Dort findet Ihr das Steuerbuch des Königs und einen Hinweis auf euer nächstes Ziel. Geht also nach Asran zum Grab, wo Ihr herausfinden werdet, dass der Schlüssel aus Abraxas Turm passt. Im zweiten Raum geht Ihr nach Nordwesten und benutzt den Geheimgang zu den Pentagrammen. Nehmt immer den linken Teleporter, und danach immer die linke Treppe. Habt Ihr das, kommt Ihr an einen merkwürdigen Raum mit einer verschlossenen Tür.



Geht einfach den Weg entlang, um dieses Rätsel zu lösen. Ihr habt diesen Dungeon schon fast geschafft. In der nächsten Ebene findet Ihr seltsame blinkende Dinger. Diese Teleporter-Ffalle ist auch zu überlisten.

TIPP: Stellt die Geschwindigkeit auf normal und verwandelt euch in einen Wolf. Mit diesem Geschwindigkeitsvorteil dürfte diese Falle leichter zu überlisten sein.

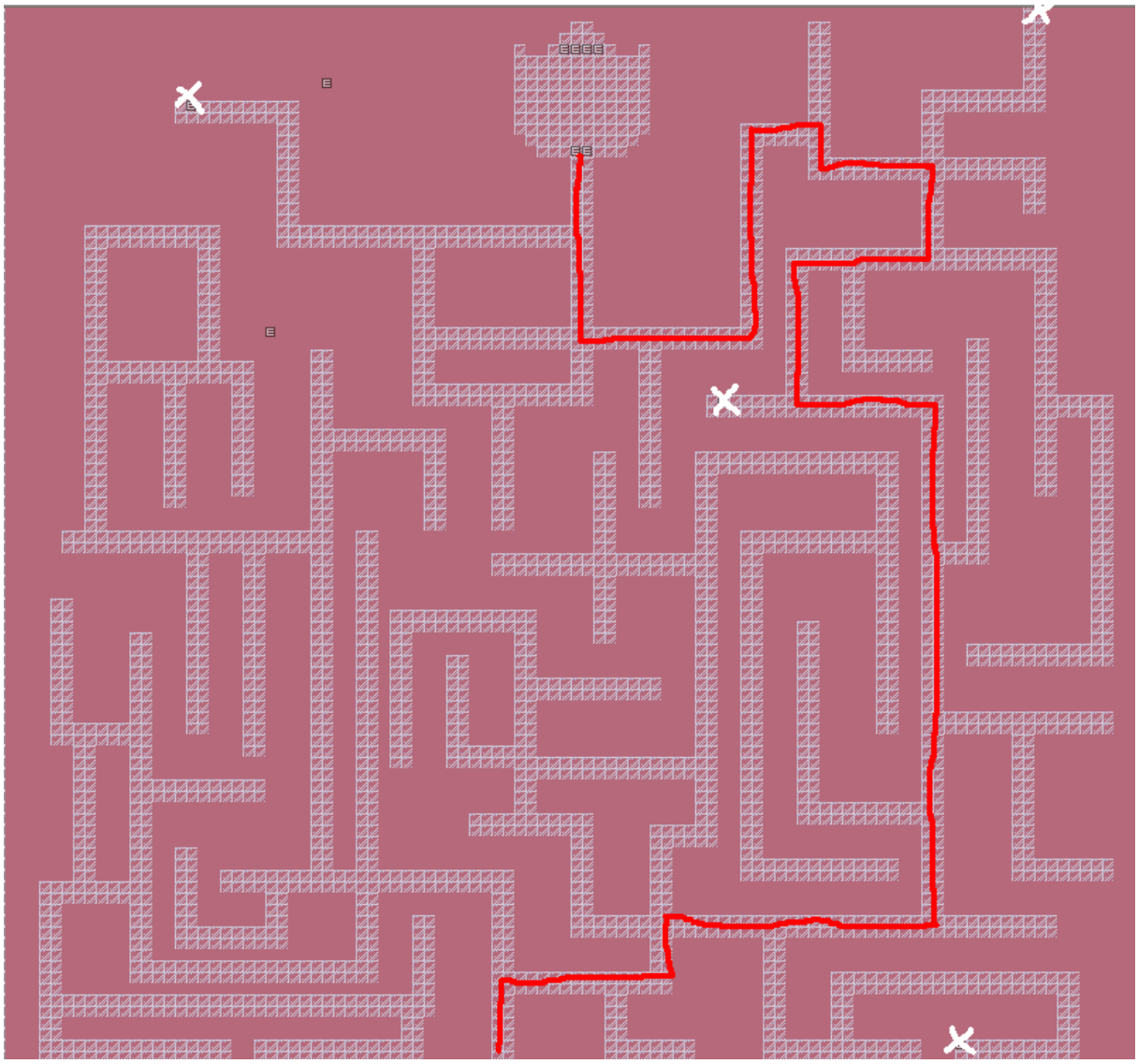
Bald erwartet euch der Endgegner. Doch zur Überraschung aller ist dies… Vincent Weynard! Er klärt euch über die Geschehnisse auf und erinnert Alaine an Ihre Vergangenheit. Er gestattet Euch, euch vor dem Kampf vorzubereiten. Heilt euch und beschwört einen Diener (am Besten den Dämon). Wenn Ihr weg wollt benutzt den Zufluchts-Zauber. Versucht nicht wegzulaufen, denn das würde euren Kampf nur erschweren. Stellt euch Vincent, passt jedoch auf. Vincent kann sich nämlich verwandeln und ist in seiner zweiten Form um einiges stärker. Der einzige Zauber, der Vincent wirklich Schaden zufügt ist Asgars Schockfrost. Habt Ihr diesen Kampf überstanden heilt euch, denn danach erwarte euch noch zwei Gargoyles. Habt Ihr diese zwei Bestien erledigt, geht das Podest hinauf zum Zauberbuch. Ihr

erlebt mit wie Asgar durchdreht und die Welt für sich beanspruchen will. Er absorbiert Vincents Seele und schickt euch in die Ätherebene.

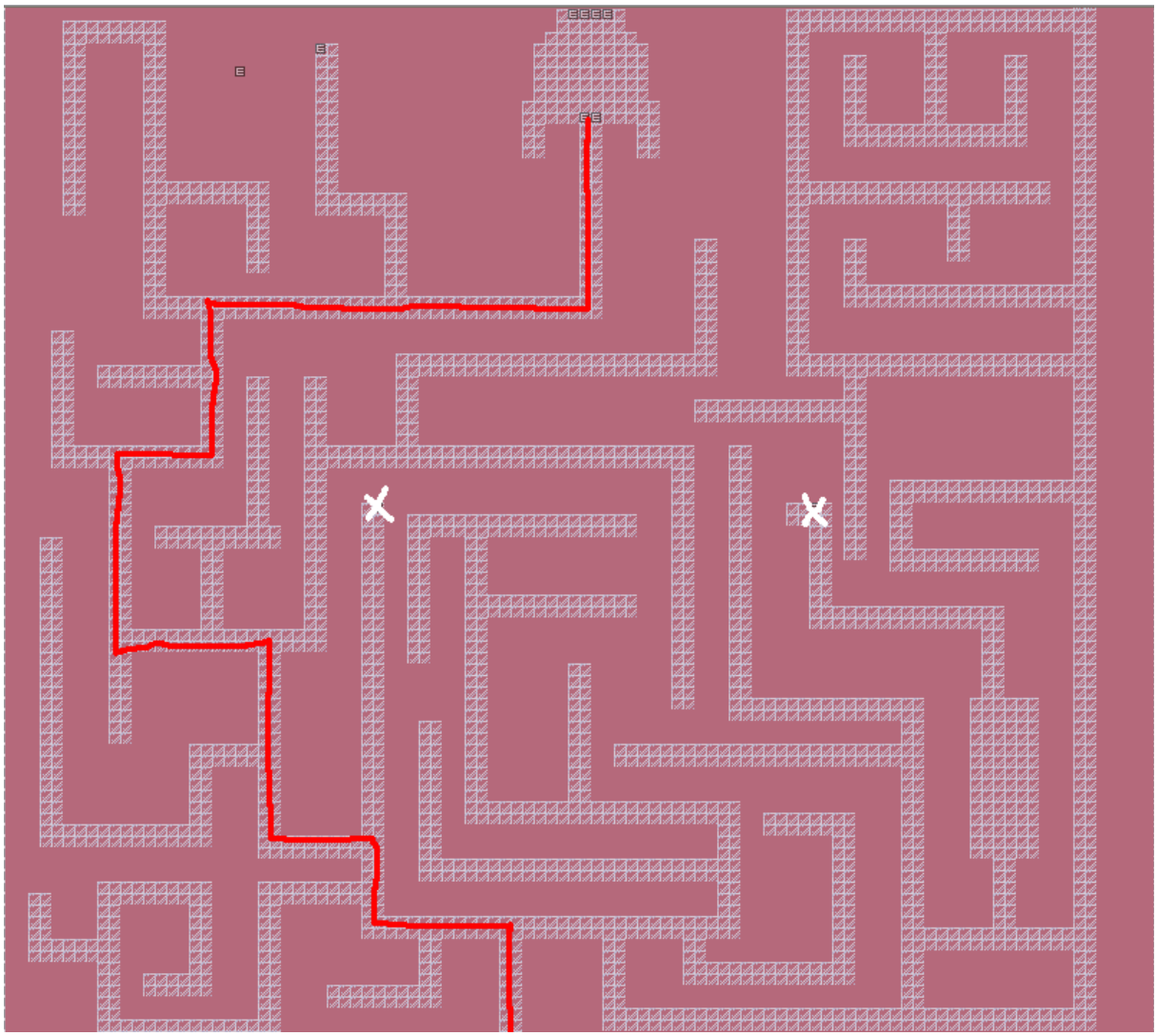
Kapitel 6: Das letzte Gefecht

Da nun der Größenwahn von Asgar Besitz ergriffen hat, liegt es an Valnar und (je nach Ende) Alaine ihn zu stoppen. Hier gibt es keine größeren Rätsel. In den Abbildungen auf jeder Seite findet Ihr eine Beschreibung zu Asgar und dem Letzten Kampf

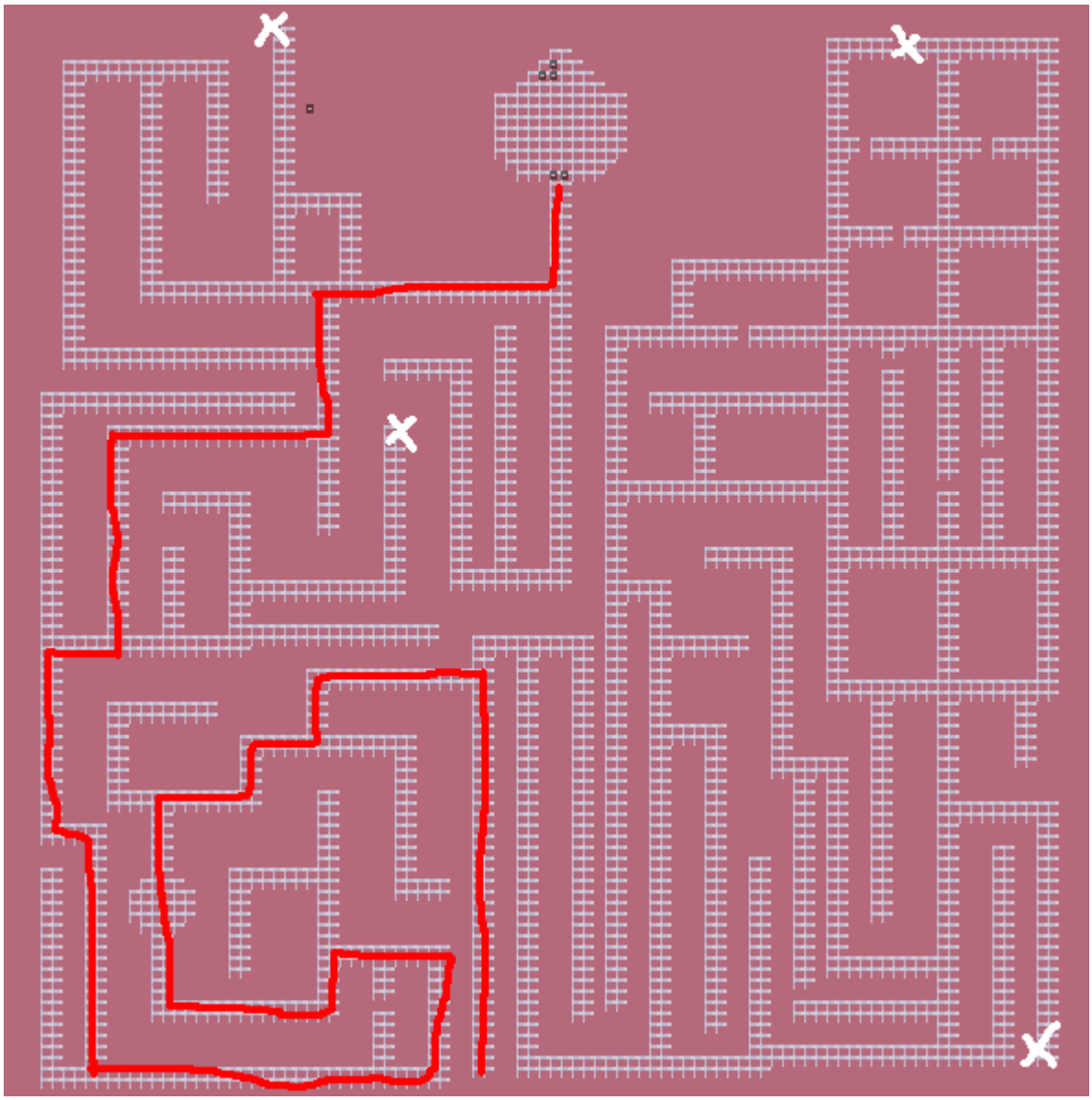
ENDE BÖSER VALNAR



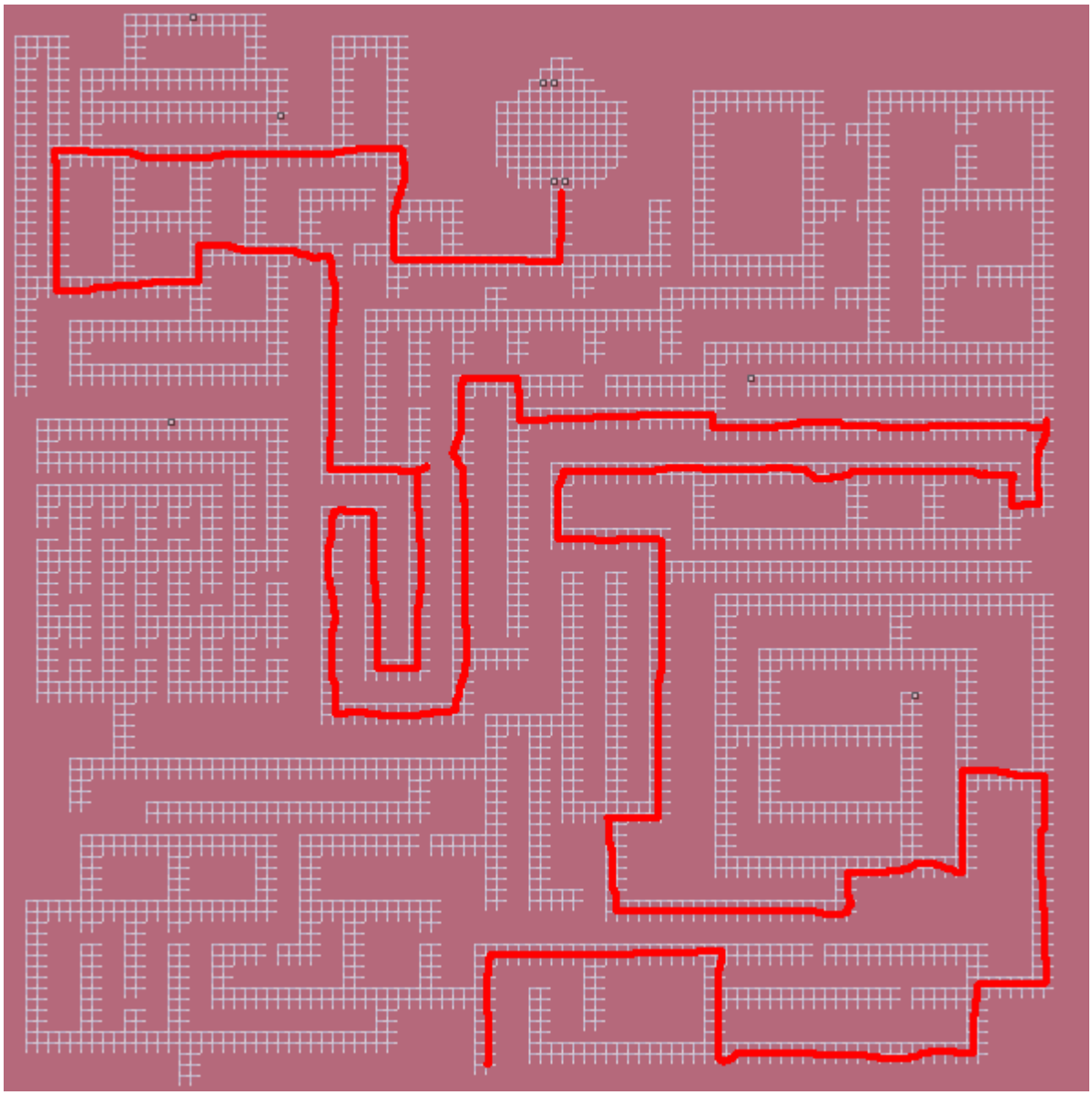
ENDE GUTER VALNAR



ENDE GUTER VALNAR MIT ALAINE



ENDE BÖSER VALNAR MIT ALAINE



Das war meine Komplettlösung zum Kultspiel Vampires Dawn. Ich hoffe ich konnte euch damit weiterhelfen. Viel Spaß noch mit dem Spiel!

Martin Stemeseder, 2003

Kapitel 7: Tipps und Tricks (Liste von Nintlex)

Rote Truhen

Um eine rote Truhe zu öffnen, benötigt Valnar einen bestimmten **Mentalwert**.

- **Beispiel:**
  Fundort | Objekt | Mental-Wert
  Ergänzung von ferdi / Ashee Chaos:

- **Abraxas Turm:**
  Ebene 4, hinter einem Geheimgang! | Opferdolch | 120

- **Kleine Insel, südlich von Melsan:**
  Ganz oben links, hinter einem Baum | Blutrune | 90

- **Asgars Schloss:**
  In einem Turm | Vampirschild | 180
  Valnars zimmer | 3 Speichersteine | 90

- **Melsan:**
  Hinter dem Rathaus | 2 Speichersteine | 140

- **Inselmine:**
  Ganz im Norden | Vampirschild | 180

- **Magiegebirge (Abraxas Versteck):**
  In der Höhle | Lebensrune | 70
  In der Höhle | Blutrune | 70
  Abraxas Zimmer | Antiker Vampirring | 200

- **Schloss Tranak:**
  Kleiner Raum | 2 Speichersteine | 90
  Schatzraum | Vampirkrallen | 180

- **Golbars Versteck:**
  im Süden | Klingenschuhe | 40

- **Tradan Gruft:**
  hinter einem Geheimgang | Blutrune | 50

- **Schattenwald:**
  Südosten | Lebensrune | 70
  Höhle, hinter einem Geheimgang | Vampirring | 80

- **Dschungelinsel:**
  beim Eingang | Lebensrune | 70

- **Abraxas Turm:**
  Level 0 | Lebensrune | 75
  Level 6, hinter einem Geheimgang | Antiker Vampirring | 90

- **Asran Dungeon:**
  Dungeon | Vampirsäbel | 190

- **Limmruine:**
  hinter einem Geheimgang | Vampirrüstung | 160

- **Armbandhöhle:**
  Nordwesten | Antiker Vampirring | 120

- **Schatzwald:**
  westlich von Asdion | 50000 Filar | 68

- **Diebesversteck:**
  bei der Bande | Ring des Geschicks | 100

- **Eishöhle:**
  Höhle im großen Gebirge | Mystischer Ring | 50

- **Eishöhle:**
  kleine Eisinsel | Vampirschild |170

- **Luftschrein:**
  Höhle | Blutrune | 40

- **Feuerschrein:**
  beim Loch | Giftige Krallen | 70

- **Schmetterlingswiese:**
  Feld | 5 Blutnektar | 120

- **Kleiner Wald:**
  südlich von Asran | Vampirrüstung | 180

- **Schiff:**
  1. Schiff | Magierring | 100

- **Asdionwald:**
  Draußen | 2 Speichersteine | 70

- **Wälder**
  nördlich von Thessa, hinter einem Baum | Lebensrune | 110
  westlich von Schloss Tranak | Weißer Stein | 130
  Inselminen Wald | Antiker Vampirring | 160

- **Kleine Wüste:**
  hinter einem Felsen | 5 Flammentrank | 40

- **Strand:**
  südlich von Herlis | Klingenschuhe | 60

- **Schneeklippen:**
  einsamer Berg | Vampirschwert | 180
  nördliches Gebirge, hinter einem baum | 10 Lebensnektar
  | 120

- **Pyramide:**
  hinter einem Geheimgang | Vampirsäbel | 180

Antike Münzen: 500 Exp, ganz leicht!

Es gibt drei mögliche Verwendungszwecke für eure **antiken Münzen**:

- Für lächerliche 30 Filar verkaufen... macht das lieber nicht!
- Beim alten Mann in Asran für 100 Filar verkaufen... schon besser...
- Geht auf die kleine Insel südlich von Esrik. In der Höhle findet ihr eine Maschine, die euch pro Münze 500 Erfahrungspunkte beschert!

Die Geister (und ihre Ruhestätten)

„**1x**“ bedeutet, das der Ort nur einmal erreichbar ist. Der Geist bleibt ansonsten für den Rest des Spieles unerreichbar!

Und nicht vergessen: **Geister erscheinen nur in der Nacht!**

- Asgars Schloss: Auf einem Turm, rechts unten. | **Skelettbeschwörung** | +10 sek.
- Asgars Schloss: Im Thronsaal, zuvor das Buch des Silbers aus dem linken Flügel, 2. Stock, des Schlosses holen. | **Wolfsverwandlung** | +10 sek.
- Asgars Schloss: Am Anfang des Schlossweges, links. | **Heilungsrate** | +1
- Wald, nördlich von Melsan. Ganz oben links auf der Karte! | **Golembeschwörung** | +10 sek.
- Magiegebirge, nördlich vom Startpunkt. | **Skelettbeschwörung** | +10 sek. 1x
- Höhle im Magiegebirge (geheimer Eingang zu Abraxas), auf der dritten Ebene. | **Fledermausverwandlung** | +10 sek. 1x
- Höhle, nördlich von Limm | **Skelettbeschwörung** | +10 sek.
- Höhle, nördlich von Limm | **Heilungsrate** | +1
- Schloss Tranak, 1. Stock obenrechts. Zuvor muss der pastor getötet werden. | **Wolfsverwandlung** | +10 sek.
- Shannar, beim Hinrichtungsplatz. | **Fledermausverwandlung** | +10 sek.
- Uruya, auf einer Wiese, ganz obenrechts. | **Skelettbeschwörung** | +10 sek.
- Asdion, Höhle | **Skelettmagierbeschwörung** | +10 sek.
- Schattenwald, beim Betreten einfach gen Süden laufen. | **Golembeschwörung** | +10 sek.
- Schattenwald, Versteckte Höhle. Eingang befindet sich hinter einem Baum. | **Wolfsverwandlung** | +10 sek.
- Dschungelinsel, westlich. | **Fledermausverwandlung** | +10 sek.
- Asran, auf einem feld. ganz obenrechts. | **Dämonenbeschwörung** | +10 sek.

- Limmruine, am See | **Wolfsverwandlung** | +10 sek.
- Limmruine, hinter einem Geheimgang! | **Dämonenbeschwörung** | +10 sek.
- Armbandhöhle, ganz obenrechts. | **Skelettbeschwörung** | +10 sek.
- Höhle Nordherlis, nördlich vom Eingang. | **Skelettbeschwörung-Stärke** | +1
- Kräuterplatz (in der Wüste, kleines Grünes Feld) | **Wolfsverwandlung** | +10 sek.
- Hexenhaus, draussen. | **Golembeschwörung** | +10 sek.
- Höhle Westuruya (westlich von der Uruyamine), obenrechts. | **Dämonenbeschwörung** | +10 sek.
- Schatzwald (südlich von Asdion) | **Heilungsrate** | +1
- Eishöhle (auf dem Iraniskontinent, die nördlichste Höhle) | **Skelettmagierbeschwörung-Stärke** | +1
- Gespenstersee (westlich von Uruya) | **Wolfverwandlungsdauer** | +10 sek.
- Eishöhle (südlich von Esrik) | **Skelettmagierbeschwörung** | +10 sek.
- Luftschrein (kleine Insel, nördlich der Wüste) | **Wolfsverwandlung** | +10 sek.
- Asdionwald (im südosten von Asdion), in der Höhle ganz oben. | **Wolfsverwandlung** | +10 sek.
- Waldhöhle (klien Insel, südlich von Esrik) | **Fledermausverwandlung** | +10 sek.
- Wald (südlich von Thessa), am Grab | **Skelettmagierbeschwörung-Stärke** | +1
- Rasen (kleine Insel, südlich von Melsan) | **Golembeschwörung** | +10 sek.
- Wüste (Wüsteninsel, nörldich on Kontinent) | **Wolfsverwandlung** | +10 sek.
- Wüste (im südwesten der Wüste, grüne Fläche) | **Skelettmagierbeschwörung** | +10 sek.
- Wald (Insel südlich von Herlis, nördlich vom Wasserschrein) | **Skelettmagierbeschwörung** | +10 sek.
- Rasen (westlich von Isthar) | **Skelettbeschwörung** | +10 sek.
- Rasen (Insel, südwestlich von Asdion) | **Golembeschwörung** | +10 sek.
- Strand (Insel ganz linksoben, bei der Südspitze) | **Skelettmagierbeschwörung** | +10 sek.

- Schneedorf (versteinert) | **Golembeschwörung** | +10 sek.
- Schneeklippe (einsamer Berg, nördlich von Iranis) | **Fledermausverwandlung** | +10 sek.
- Schneeklippe (Schneeinsel ganz im Norden, beim Gebirge) | **Dämonenbeschwörung** | +10 sek.
- Klennar, Gebirge. In der Höhle. | **Skelettbeschwörung** | +10sek. (1x)

Der Dieb: Die heiße Spur

Der Dieb ist immer nur an einem Ort anzutreffen, er geht nach jeder Begegnung mit Valnar in eine andere Stadt.

Limm >> Lombar >> Klennar >> Isthar >> Thessa >> Iranis >> Asran >> Herlis >> Uruya >> Shannar

- Limm
  Hinter einem Fass, ganz rechts oben.
- Lombar
  Hinter einem Baum, links oben.
- Klennar
  Ebenfalls hinter einem Baum, links oben.
- Isthar
  Im Objekte- / Waffenladen
- Thessa
  Links oben, hinter einen Mast.
- Iranis
  Hinter einem Baum, neben der Kirche.
- Asran
  Ganz rechts, beim Weg, hinter einem Baum.
- Herlis
  Links, hinter einem Baum, oberhalb des Objekteladens.
- Uruya
  ganz links oben, hinter einem... Baum!
- Shannar
  Im Irrenhaus

Der Dieb kann für dich auf Beutezug gehen, er nimmt zufällig folgende Gegenstände mit:

- Speicherstein
- Heiltrank
- Vampirstein
- Trank der Ewigkeit
- Blutnektar
- Lebensnektar
- Heilstaub
- Juckpulver
- Heiliger Sand
- Eisstaub
- Flammentrank
- Stachelring
- Schutzring
- Blutelixier
- Heilelixier
- Antikrankheitsserum
- Gelber Stein
- Heilflasche

Die Blutläden

- Melsan
  Unter einem Stein, rechts unten bei der Baustelle, Zuerst mit dem Häftling sprechen!

  Zu kaufende Objekte:
  Filar | Name
  120 Blutphiole
  300 Blutflasche
  70 Heilphiole
  300 Heilflasche
  20 Wundverband

- Shannar
  (Der Händler wartet bei den Kindern der Apokalypse auf euch)
  Hinter dem Baum, ganz oben rechts.

  Zu kaufende Objekte:
  Filar | Name
  120 Blutphiole
  300 Blutflasche

700 Bluttrank
3000 Blutelixier

- Lombar
  Hinter dem Baum, zwischen den Gewässern

  Zu kaufende Objekte:
  Filar | Name
  300 Trank der Ewigkeit
  700 Bluttrank

- Herlis
  Schaut im Brunnen nach!

  Zu kaufende Objekte:
  Filar | Name
  3000 Blutelixier
  120 Blutphiole

- Uruya
  Hinter dem Waffenladen.

  Zu kaufende Objekte:
  Filar | Name
  300 Trank der Ewigkeit
  120 Blutphiole

- Asdion
  Durch den Gebirgstunnel

  Zu kaufende Objekte:
  Filar | Name
  3000 Blutelixier
  80 Antikrankheitsserum

- Iranis
  Hinter dem Waffenladen

  Zu kaufende Objekte:
  Filar | Name
  300 Trank der Ewigkeit
  120 Blutphiole

- Isthar
  Oben rechts, vor dem Haus. Hinter einem Baum

  Zu kaufende Objekte:
  Filar | Name
  700 Bluttrank
  3000 Blutelixier

Das Schicksalsspiel

- Einsatz: kleine Seelensteine
  -Grosser Seelenstein
  -Silberbarren
  -Juckpulver
  -Blutphiole
  -Heilphiole
  -Herzschutz
  -Speicherstein
  -Antike Münze
  -Antikrankheitsserum
  -Wundverband

- Einsatz: normale Seelensteine
  -Grosser Seelenstein
  -Flammentrank
  -Lebensnektar-Stachelring
  -Speicherstein
  -Trank der Ewigkeit
  -Eisstaub

- Einsatz: grosse Seelensteine
  -Grosser Seelenstein
  -Blutflasche
  -Heilbalsam
  -Heiliger Sand
  -Blutrune
  -Bluttrank
  -Heiltrank
  -Vampirring
  -Speicherstein
  -Heilstaub
  -Vampirstein
  -Vampirhelm

Kapitel 8: Sidequests (von Raziel)

Limm

Alte Limmruine:
Wenn du die Stadt von rechts aus betrittst das erste Haus, dort drinnen ist ganz unten links so ein Typ. Mit dem redest du einfach.
Du musst von Limm aus drei Schritte nach rechts!
Du kannst dir den Skelletmagierzauber holen!
Armband:
Das Haus ganz im Südwesten, dort lebt nur eine Person drin von der bekommst du das Quest!
Im Norden dieser Insel hat es zwei Gebirge das ganz linke ist dann die Armbandhöhle dort drinnen musst du einen Schalter betätigen, dann öffnet sich im Norden der Höhle ein Geheimgang!
Du erhältst von dieser Person deinen Vampirring!
Magiegebirge:
Laufe in die nähe des Brunnen dort werden sich zwei unterhalten!
Auch im Norden dieser Insel nur diesmal das rechte Gebirge!
Du erhältst einen Anhaltspunkt auf Abraxas!

Uruya

Freudeshaus:
Das Haus ganz im Nordosten! du musst in den zweiten Stock gehen Sir Patrick quatscht irgendwas von einer Höhle!
Er meint den Schattenwald! Dieser befindet sich südwestlich von Uruya! Dort musst du runter laufen bis zu einer Höhle!
Du findest Aysha!
Hexe:
Im Nordwesten ist so ein Typ mit Blonden Haaren! Der gibt dir den Quest!
Suche einfach mal die ganze Ostseite des Gebirges östlich von Uruya ab!
Du bekommst 400 Erfahrung und eine Lebensruhne!
Sephimikes Bier:
In den Pub beim Wirt
Gehe nach Kelnar in Valnars haus in den Regal liegt es dann!
Motze von Asgar!!!!!

Lombar

Kräuter:
Bei dem Haus ganz im Südosten!
Gehe von Lombar aus immer nach Osten bis zwei Kräuter siehst wenn du eins berührst kommst in ein anderes gebiet!
Du bekommst 800Eerfahrungspunkte und 1000 Filar!
Sandwurm:
Bei der Wache im Süden der Stadt!
Stell dich einfach mal in die nähe der Pyramide. Warte einige Minuten lang. Irgendwann startet der Kampf dann Automatisch!
1 Ring des Geschicks !

Herlis

Krähen:
Von dem Bauer in der Mitte der Stadt!
Mach einfach den Kamin im Haus ganz im Nordosten an!

300 Erfahrung!
Bruder:
Gehe in das Haus ganz im Nordosten, Gehe von Herlis ein schritt nach rechts und dann nach oben!
Nichts! Steigt nur die Menschlichkeit!

Asdion

Kreuz:
Bei dem Pfarrer in der Kirche!
in Abraxas Turm im 15. Stock!
10-mal Heiligersand!

Iranis

Sekte:
Bei dem Pfarrer in der Kirche!
Gehe von Iranis aus 7schritte nach Osten und 2 nach unten!
Eine Vampirrüstung!

Geldbeutel:
Bei der Frau im Pub
In dem Haus ganz im Nordosten!
150Filar 200EXP oder wenn du es nicht bringst 400Filar
aber -1Menschlichkeit!

Esrik

Barkeeper:
In dem Pub bei einer Frau!
Gehe von Esrik aus immer nach norden!
300 EP und von dem Keeper noch 1500Filar!

Istar

Talisman:
In einem haus das in einer Versenkung steht, von einem Typ mit blauen haaren!
Irgendwo einen Talisman auftreiben!
600Erfahrung!

Kelnar

Golbar:
Von dem Mann in einem Haus im Südosten!
Gehe von Kelnar aus zwei schritte nach rechts und dann immer nach oben!
Du bekommst 1Doppelseitigensäbel, 300Filar und 300EXP
Brief:
von Marlene (in dem Haus neben Valnars Haus)
Gehe nach Istar
200Filar und 150EXP
Kette:
In Kelnar in dem Haus mit den Reichen Leuten von so einer blonden Frau!
Gehe nach Melsan in dem Haus rechts neben dem Bürgermeister haus ist so eine schwarzhaarige Frau!
200Filar und 100EXP!

Thessa

Junge:

bei dem Ehepaar vor dem Clown
Im Nordwesten ist ein Braunhaariger Junge
Nichts!

Asran

Clowsnase:
In dem haus vor dem haus ganz im Westen, Gehe nach Thessa und wandle den Clown um!
1 antiken Vampirring!
Schmetterling:
In dem haus ganz westlich!
Gehe von Asran aus 3 schritte nach rechts und zwei nach unten!
1 Blutschutzring und 200Erfahrung!

Blume:
In dem linken haus von den beiden nah aneinander gelegen Häusern im Norden!
Du musst nach Iranis neben dem haus im Südosten steht ein Schneemann dort findest du sie!
Wenn du das Paket nicht aufmachst dann bekommst du 300Filar und 400 Erfahrung wenn du sie auspackst dann bekommst du 1 Lebensnektar!

Versteinertes Dorf

Findest du zufällig
Suche mal die ganze kleine Eisinsel in Nordosten ab dort findest du die zweite Klippe und das Dorf!
Du kannst Speichersteine kaufen!

Komplettlösung korrigiert, überarbeitet, ergänzt und zusammengefasst von Brianum und Marco, 2010