

Die heiligen Ringe / The Sacred Rings (Aura II)- Komplettlösung – v 3.0

Vorbemerkung: Diese Lösung basiert auf dem englischen Spiel. Da die deutsche Version identisch ist und die Lösung angepasst wurde und wird (Dank dafür auch an Erika und Ursula) sollte sie problemlos benutzt werden können.

**CD ROM & Softwareservice
KRATZ**

Arendsstr. 4

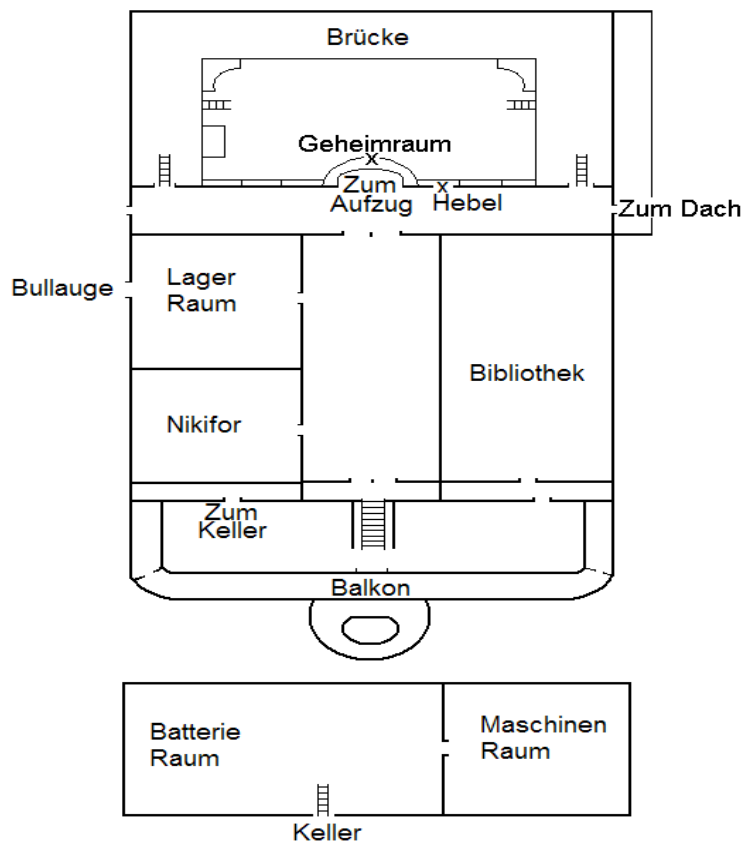
63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Nach dem Intro, das Spiel knüpft an Aura 1 an (Aura 1 muss man nicht gespielt haben, aber man versteht dann Manches besser!) findet sich Umang in Nikifors „Haus“ wieder (Dank an Erika für den Plan!).



Er erwacht und Nikifor gibt ihm gleich eine Aufgabe, eine Tür zu öffnen. Rechts in einem Schrank findet unser Held in einem Schrank ein Buch mit Tier- und Naturbeschreibungen und deren Symbole.

Den Schlafraum/Nikifor verlassen, sich nach links wenden und vor den Doppeltüren wieder links und die Tür inspizieren. Das weiße Symbol über der Tür bemerken.

Sich nach links wenden und vor durch die Tür gehen. Vor der Treppe links wenden und wieder links in die nächste Tür. Wir sind in der

Bibliothek:

Hier links ein verschlossenes Schränkchen entdecken und dann weiter rechts vorne (links neben der Leiter) Schriftrollen finden. Klickt man sie an, findet unser Held darunter einen **Schlüssel**, der zum verschlossenen Schränkchen passt. Dort ein Schriftstück lesen mit einigen Wörtern. Die hatte man doch schon mal im Buch gelesen und so müssen wir uns die relevanten Zeichen aus dem Buch herausuchen:

1. Ich bin mir selbst genug - Elefant
2. Entschiedenheit ist wichtiger als Beredsamkeit - Eule
3. Es weint, um sein Opfer zu verschlingen - Krokodil
4. Gehört dem Weidetier und nicht dem Sensenmann - Weizengarbe

Neben der Leiter rechts in der Bibliothek gibt es einen Globus. In der Nahansicht kann man die Ringe drehen. Es sind 4 Ringe, aber wir haben nur 3 Zeichen, so dass wir das Zeichen für den 2. Ring von oben durch Probieren finden müssen.



Wir stellen von oben nach unten ein: Weizen, Krokodil, Eule und Elefant und wir ergattern so 4 generator door keys (4 Schlüssel für den Generatorenraum).

Sich nun umsehen und den Schreibtisch inspizieren. Das Tagebuch lesen und alles Wichtige sollte dann im eigenen Notizbuch stehen (man kann blättern!). Wir werden auch von Nikifor über einiges informiert.

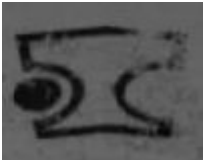
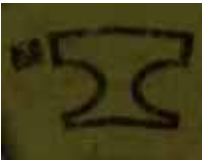

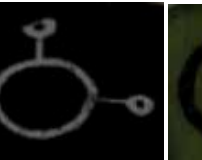


Dann den Rollschrank öffnen und alle Dokumente lesen. Auch hier sollten die wichtigsten Informationen im Notizbuch stehen (man braucht sie später noch!).

Jetzt vor zur Tür gehen und sich dann nach links wenden.

Aus dem Notizbuch können wir die Einstellung entnehmen: VI, II, V; jetzt die entsprechende Einstellung vornehmen.



Ist das richtig erledigt, dann ist der Button rechts aktiviert; drückt man ihn, dann sieht man die Anzahl der Kristalle, die zu einer Darstellung gehören. Hatten wir das Symbol mit einem Kristall nicht schon gesehen? Die unten stehenden Zusammenstellung (was aktiviert wird) ergibt sich im Verlauf des Spieles.

Icon						
Anz. der Kristalle zur Aktivierung:	1 Kristall	3 Kristalle	4 Kristalle	2 Kristalle	5 Kristalle	6 Kristalle
Das wird aktiviert	Lagerraum-Tür	Telescope Raum	Brücke	Zugang zum Geheimraum	Maschine auf dem Dach	Zugang zum Geheimraum/Selbstzerstörungsmechanismus

Nun den Raum verlassen und über die Treppe nach draußen. Sich umsehen und wieder zurück und drinnen links von der Treppe durch die Tür.

Hier jetzt die 4 Schlüssel aus dem Globus in den Türmechanismus einsetzen und die Symbole des Schlosses wie untenstehend durch Drehung des Schlüssels reproduzieren.



War es richtig, dann wird akustisch der Erfolg gemeldet. In den Raum und nach unten und dann gleich rechts durch die Tür. Sich alles ansehen und links von der Tür

auf einem Tisch einen **Schraubenschlüssel** finden. Auch die Papierzeichnung an der Wand gibt uns einen Hinweis für gleich. Sich umdrehen und zur Pumpe gehen. Hier fehlt ein Hebel, aber der kann durch den Schraubenschlüssel ersetzt werden und gemäß der Zeichnung an der Wand können wir jetzt einstellen: links ganz unten, in der Mitte auf den 2. Punkt von unten und rechts auf den 3. Punkt von unten. So wird die Pumpe aktiviert.



Nun zur Vorrichtung rechts von der Tür gehen. Hier das 3. Symbol (Kreis mit 2 Halbkreisen oben und unten) anklicken. Der gelbe Kreis ist nun aktiviert und sich auch die Farben der anderen Kreise merken.

Den Raum verlassen und sich draußen nach rechts wenden. Hier einen weiteren Mechanismus finden und dort jetzt auf das grüne Feld drehen. Dadurch sind nun 2 Kreise aktiviert.

Jetzt nach vorne gehen und das Panel am Ende des Ganges öffnen. 2 Kristalle sollten nun an ihrem Platz sein. Da wir ja ein weißes Zeichen über einer Tür gesehen haben und wissen, dass zur Öffnung 1 Kristall nötig ist, drücken wir einen Kristall und dann oben links den weißen Kreis.

Danach gehen wir ein Bild zurück und Nikifor redet wieder mit uns und unser Held vermutet, dass er sein eigenes Haus nicht genau kennt. Gehört es ihm wirklich? Nun über die Treppe zu der Tür, wo wir das weiße Zeichen gesehen hatten. Jetzt kann sie geöffnet werden und wir landen in einem Lagerraum. Rechts von der Tür ein **Seil** ergattern, die auf einem Fass stehende **Wasserlampe** mitnehmen. Sich weiter umsehen, und an einem großen Schrank die 2. Tür von oben öffnen und ein **Ölkännchen** und eine **Kristallkapsel** ins Inventar befördern. Dann zum verschlossenen „Bullauge“ gehen, es öffnen, das Seil links unterhalb des Fensters befestigen und raus klettern.

Sich das Zuhause von Nikifor aus etwas Entfernung ansehen. Könnte es nicht doch etwas Bewegliches sein? Zurück zum Seil und dann links davon ein **Brecheisen** finden. Es aufheben und über das Seil zurück. Den Lagerraum verlassen, nach links wenden, durch die Doppeltür und dann durch eine der Türen an der gegenüberliegenden Wand.

Ist man drin, sich umsehen. Ein Panel an der Wand finden, bei dem 2 Kreise erleuchtet sind. Nach unten gehen und in der Mitte des Bücherregales einen Button finden, der aber noch nicht funktionstüchtig ist.

Vielleicht müssen dafür ja 2 Kristalle leuchten und der richtige Button gedrückt werden?

Also zurück in den Maschinenraum mit dem Kristall-Panel. Beide Kristalle zum Leuchten bringen und dann oben rechts den dunklen/blauen Button drücken.

Den ganzen Weg zurück und nochmals den Knopf im Bücherregal drücken, so dass unser Held einen Geheimraum betritt.

Vom Schreibtisch das **Fernrohr** nehmen. An der gegenüberliegenden Wand finden wir auf einer Truhe einen **Kristall** und in der Truhe dann eine Zeichnung, die in unser Notizbuch übertragen wird.

Auf dem Schreibtisch erschien, nachdem wir das Fernrohr genommen hatten, ein Button in der Tischplatte. Drücken wir den, dann öffnet sich rechts ein Schrank. Da kommt jetzt wohl das Gerät zum Vorschein, das mit den 6 Kristallen aktiviert werden muss.

Den Geheimraum und dann die Kommandozentrale verlassen.

Dann sich drehen, so dass man die Nische (gegenüber der Doppeltür) sieht und rechts daneben einen Hebel. Betätigt man ihn, dann wird sich die Luke über der Nische nur etwas öffnen und dann wieder schließen. Hier ist etwas defekt und wir suchen nach dem Fehler.

Sich nach rechts drehen und durch die Tür nach draußen. Die Tür wieder schließen und dann das Dach bzw. den Himmel anklicken und unser Held klettert nach oben.

Sich alles ansehen, auch das Zeichen, das 5 Kristalle benötigt. Rechts blockiert ein Stein ein Zahnrad. Den Stein mit dem Brecheisen beseitigen und zurück zur Nische und den Hebel rechts erneut betätigen. Jetzt kommt ein Aufzug, wir steigen ein und drücken den Knopf an der Wand. Oben landen wir im Teleskop-Raum, sehen uns alles an, auch das gelbe Zeichen, von dem wir wissen, dass man zur Aktivierung 3 Kristalle benötigt. 2 sitzen ja schon und das 3. haben wir im Inventar. Also zurück, es im Panel platzieren (Kristallkapsel auf Kristall anwenden und dann die Kristallkapsel mit Kristall auf die Stelle, wo das Kristall hin soll!), es anklicken und dann den gelben Knopf in der Mitte links. Das sollte jetzt alles im Teleskop-Raum aktiviert haben und wir gehen dorthin zurück.

Rechts vom Aufzug sich das Maschinchen ansehen und dort ein in 4 Teile zerlegtes Raumschiffbild sehen. In 3 Ebenen übereinander liegen je 4 Teile, die man nun in richtiger Reihenfolge anklicken muss, damit dahinter der Teleskop-Schlüssel freigelegt wird:

1. Oben, unten rechts, links
2. Rechts, unten, oben, links
3. Unten, rechts, oben, links

Wir ergattern so den **Teleskop-Schlüssel** und setzen ihn in die Klappe einer Maschine rechts ein. Dadurch wird das Teleskop aktiviert. Wir klicken die Linse an und sehen feindliche Gestalten auf unsere Behausung zufahren. Nikifor redet mit den Feinden und man beschließt, bis nachts zu warten, um an die Kristalle in deren Fahrzeuge zu kommen.

In der Nacht wacht unser Held dann allein in der Schlafkabine auf. Es ist oftmals dunkel und einige Türen sind verschlossen, aber unser Held muss ja nach draußen, um Kristalle zu klauen.

Also begibt er sich zu den 3 aktivierten Kristallen, schaltet 2 aus und klickt oben links das weiße Feld wieder an. So ist die Tür zum Lagerraum auf und von dort sind wir ja schon einmal durch ein Fenster/Bullauge nach draußen mit dem Seil gekommen.

Also tun wir dies wieder. Dann draußen 2x nach vorne gehen und dann nach links und weiter vor, bis man die Wachen/Feinde am Lagerfeuer sieht.

Jetzt wieder zurück, da man hier sterben kann. Immer dann geradeaus und wenn man uns sagt, dass es zu dunkel ist, die Wasserlampe benutzen. Immer, wenn sie leuchtet, ist das ein Weg, wohin wir gehen können und wenn wir vorsichtig sein sollen, dann verstauen wir die Lampe wieder im Inventar. Hier speichern, da wir sterben könnten.

Jetzt müssen wir die Gefährte der Feinde finden. Geht man mehrmals in die richtige Richtung, dann findet man 2 alte rostige Gefährte und ölt sie zunächst mal. Dann mit der Kristallkapsel aus der Klappe den **Kristall** ergattern und den anderen **Kristall** vom 2. Gefährt auf die gleiche Weise. Vorsichtig (mit und ohne Lampe) den Rückweg antreten und drinnen Nikifor treffen, der sagt, dass alles verschlossen ist, wir in Sicherheit sind und wir am nächsten Morgen weitermachen können.

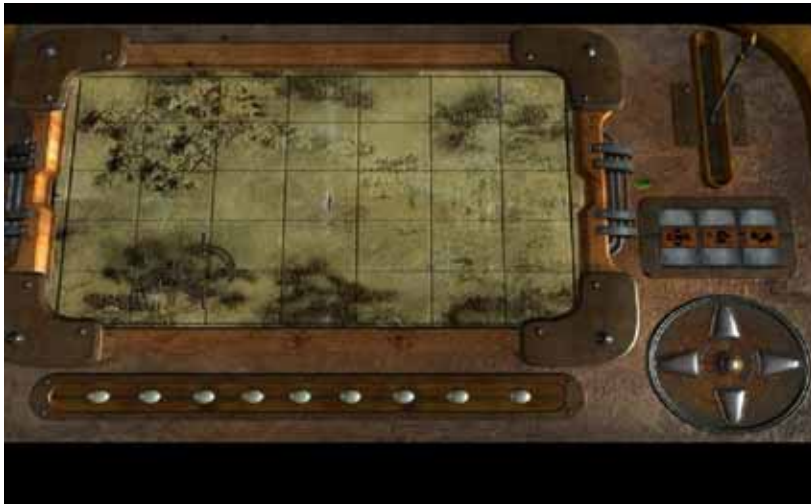
Nun geht es wieder nach unten und wir setzen unsere beiden gestohlenen Kristalle an der bekannten Stelle ein. Dann vier der fünf Kristalle erleuchten und den Button unten links anklicken. Auf dem Rückweg kontrollieren, ob der Zeiger an der Maschine gegenüber der Treppe auf dem grünen Sektor steht.

Zurück zur Brücke und links vom Steuerrad das Maschinchen ansehen und es so einstellen, dass es auf der ersten Stelle links steht, dem Icon, das 4 Kristalle benötigt. Sich jetzt das Steuerrad ansehen und die Symbole auf dem Display zeigen (geben die Position an), wo wir uns jetzt befinden. Jetzt nach unten und zum Tisch rechts der Bücherregale gehen. Unser Notizbuch sagt uns, was wir einstellen müssen, um den Kartentisch funktionsbereit zu machen.



Nun müssen wir unsere jetzige Position eintragen

Sie wird angegeben durch die letzten beiden Symbole, aber einstellen, wie unten.



Jetzt das Manula Valley finden. Wir kennen die Karte bereits (bekommen wir, wenn wir 3x den Hebel oben betätigen, wenn die Symbole gleich unseren Symbolen sind.



Wir kennen ja bereits den Weg von Manula Valley zu uns: *S S W W S W N W S*.
Jetzt aber ist er umgekehrt auszuführen: *N O S O N O N N*. – Wir bekommen den Erfolg gemeldet! Der Kreis ist dann oben rechts und wir sollten uns die Symbole merken.





Diese Symbole, den Code für Manula Valley, stellen wir jetzt am Steuerrad ein (linkes Symbol 5x anklicken, mittleres 2x und rechtes 3x) und versuchen mit dem Hebel links zu starten. Es tut sich nichts. Schauen wir jedoch rechts auf die Tafel, dann sollte nun alle 4 Kreise leuchten.

Jetzt unten bei den Kristallen alle 5 aktivieren und dann den mittleren rechten Knopf drücken, so dass die Antriebsmaschinen aktiviert werden Zurück zur Brücke (möglicherweise können erst jetzt die Koordinaten eingegeben werden) und das „Fahrzeug“ durch den Hebel links aktivieren.

Leider bleibt es in einem Canyon stecken und man vermutet, dass die Verfolger bald da sind. So muss man die Taktik ändern und muss versuchen, den Canyon für andere zu blockieren.

Es bleibt nichts Anderes übrig, als eine große Explosion zu verursachen und da muss wohl das Haus/Gefährt mit dem Selbstzerstörungsmechanismus dran glauben:

In den Pumpenraum gehen und dort, links vom Tisch und links von der Zeichnung an der Wand **das 6. Kristall** ergattern (mit der Kristallkapsel entnehmen).

Jetzt das letzte Kristall in das Panel im entsprechenden Raum einsetzen und dort dann alle 6 Kristalle zum Leuchten bringen und dann rechts unten den roten Button anklicken, um dem Selbstzerstörungsmechanismus zu aktivieren.

Jetzt in den Geheimraum durch das Bücherregal auf der Brücke. Der Schrank mit der Selbstzerstörungsvorrichtung sollte offen sein (wenn nicht, den Button im Schreibtisch drücken). Damit der Mechanismus funktioniert, müssen die roten Umrandungen der Röhren alle oben stehen, was sie aber im Moment nicht tun.

Klickt man eine Röhre an, dann bewegen sich immer 3 oder 4.

Röhre 1 bewegt: 1, 2 und 6

Röhre 2 bewegt: 2, 3 und 5

Röhre 3 bewegt: 1, 3 und 4

Röhre 4 bewegt: 2, 4 und 5

Röhre 5 bewegt: 3, 5 und 6

Röhre 6 bewegt: 1, 3, 4 und 6.

Es gibt mehrere Möglichkeiten zum Ziel! Eine davon ist (von links nach rechts):
2, 5, 6 und 3.

Nun müssen unsere Helden um ihr Leben laufen, denn das Haus/Gefährt wird gleich explodieren und damit den Canyon blockieren.

Nikifor ist beleidigt und verärgert, dass "sein" Haus zerstört wurde und er keine Wohnung mehr hat und zieht von dannen. Unser Held ist allein und kann jetzt endlich in der freien Natur handeln.

Manula Valley

Sich an der Explosionsstelle jetzt genau umsehen. Rechts eine **Eisenstange** finden. Nun den Pfad im Canyon entlanggehen, am Ende rechts und dann an einer Fähre vorbei zu einem verfallenen Gebäude mit Statuen. Alles genau ansehen, auch die Ringe auf dem Boden und dann einige Bilder zurück und die Treppenstufen hinauf. Auch hier alles genau ansehen und den Einstellmechanismus der drei Ringe ausprobieren. Da das Anklicken des mittleren Ringes gleich 2 Ringe bewegt, ist es unmöglich so einfach diese Rätselaufgabe zu lösen. Schließlich kommt Michael, erzählt uns einiges von der Geschichte. Die Feinde, die Schattenlegion, müssen vernichtet werden.

Können wir jetzt an einem Portal sein, das uns zu unseren Feinden bringt? Kann eine korrekte Einstellung der Steinkreise etwas bewirken?

Zunächst geht unser Held wieder runter zu den Steinkreisen und blockiert den äußeren Ring mit der Eisenstange.

Dann zurück nach oben und die richtige Einstellung vornehmen (den mittleren Ring 5x anklicken und den inneren 4x). Es wird sich etwas tun, aber letztendlich nicht zum Erfolg führen. Man muss einen anderen Weg finden.

Michal erscheint wieder und gibt uns den **Fährenschlüssel**, denn wir brauchen auch ein Zeichen der Legion, das wir wohl auf der anderen Seite bekommen.

Zur Fähre gehen und dort im Kästchen den Schlüssel benutzen. Sich dann auf die Plattform stellen und den Hebel betätigen. Auf der anderen Seite ein Schienenfahrzeug finden, mit dem man zu verschiedenen Orten fahren kann. Man hat 4 Wahlmöglichkeiten und wir wählen zunächst mal „Mine“, den Button rechts unten.



Wir landen in einer wunderschönen grünen Welt, gehen vor bis zu einer Hütte, vor der ein Mann sitzt, den wir ansprechen. Er hilft uns nur wenig, so dass unser Held dessen Hütte betritt und eine kranke Frau findet, die aber auch (noch nicht)

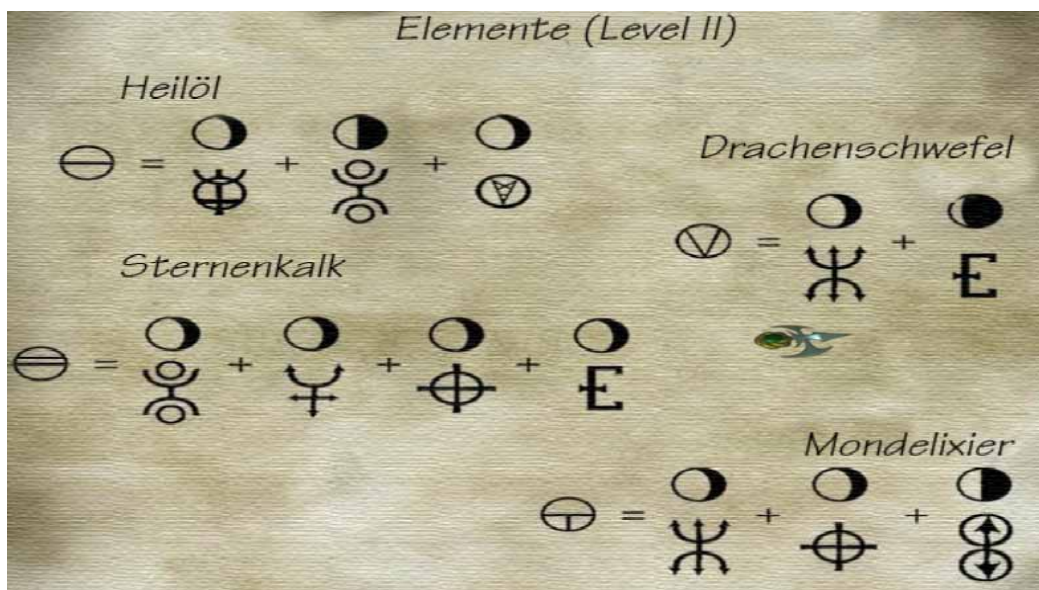
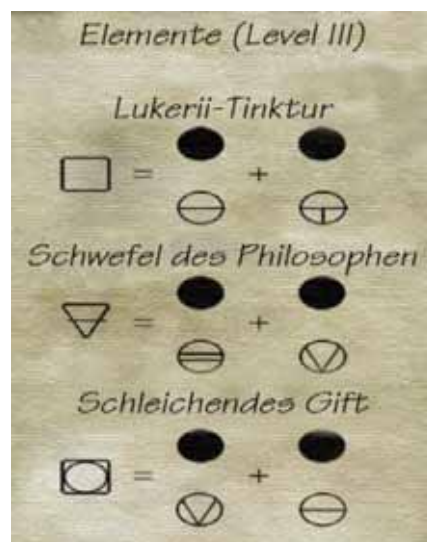
weiterhelfen kann. So geht unser Held den Weg weiter und landet in einer verlassen Mine. Sich hier alles ansehen und zurück zum Mann vor der Hütte, der uns sehr Aufschlussreiches über die Mine erzählt. Seine kranke Frau könnte vielleicht helfen, in die Mine zu kommen und dort mit jemanden zu reden.

Das könnte sie auch, aber sie braucht zunächst mal ihre Kopfschmerzmedizin: Lukerii-Tinktur

Auf dem Tisch, links neben der Tür findet unser Held eine Flasche und geht dann zurück zum Schienengefährt. Er fährt zum Alchemisten (Button links oben anklicken und Hebel betätigen! – Werden dort Erinnerungen zu Aura-1 wach?

Hochgehen bis zur Tür und links das Amulett anwenden, damit man das Gebäude betreten kann. Mit Himus reden, aber man wird trotzdem alleine gelassen.

Nach vorne und nach rechts zur Laboreinrichtung. Sich die Bücher links ansehen und auch die Formel für die Kopfschmerz-/Lukerii-Tinktur finden.



Zuerst stellen wir das Heilöl her und müssen exakt alles abmessen.

$\frac{1}{4}$ - (1Klick): Quecksilberranke + $\frac{1}{2}$ - (2 Klicks): Essigöl + $\frac{1}{4}$ - (1 Klick): Morgentau

Danach dann in die Schale unten laufen lassen und den anderen Messzylinder benutzen.

Nun das Mond-Elixir in gleicher Art und Weise herstellen:

$\frac{1}{4}$ - (1 Klick): Einhornblut + $\frac{1}{4}$ - (1 Klick): Meersalz + $\frac{1}{2}$ - (2Klicks): Mondwasser

Wieder alles nach unten in die Schale laufen lassen, damit es gemixt wird.

Dann die Flasche unterstellen und alles hineinlaufen lassen. War alles korrekt, kann man die **Flasche mit Elixir/Tinktur** nehmen und ins Inventar befördern.

Erklärung zur Maschine:

Sich die Maschine ansehen.

Oben gibt es die Chemikalien und dann folgt der Messzylinder. Klickt man einen Behälter an, dann dreht sich die Maschine und man kommt zum nächsten Behälter. Das Zeichen gibt an, was er enthält.

Jedes öffnen der Behälter liefert uns automatisch $\frac{1}{4}$ der Chemikalie.

Ist ein Messzylinder voll, lässt man ihn in das Gefäß darunter laufen. Im 2. Messzylinder wird die andere Zutat hergestellt. Ist

beides gemischt, dann stellt man die Flasche unter und lässt alles hineinlaufen. War es korrekt, kann man die **Flasche mit Elixir /Tinktur** nehmen.



Hat man die Flasche im Inventar, dann zurück und der alten kranken Dame die Medizin bringen, die sich mit einer Glaskugel einer Klangkugel bedankt.

Weiter zur Mine und dort in der Mitte unterhalb der Glocken die Kugel platzieren. Jetzt die Kugel anklicken und es wird eine Melodienfolge gespielt, die exakt nachgespielt werden muss – von links nach rechts: 4 – 5 – 4 – 2 – 5 – 1.

Die Kugel verschwindet und der Aufzug erscheint links.

Unser Held kann runterfahren, aber er erreicht nichts. Auch oben bei der alten Dame erreicht er nichts, weil er offensichtlich die falsche Medizin hergestellt hat. So nimmt er die Flasche wieder mit. Aber was nun???? Guter Rat ist teuer; da wir keine andere Idee haben klappern wir mal die anderen Orte ab.

Unten links das Symbol anklicken und wir landen in einer regnerischen Welt.

Nach vorne gehen und zu einer Brücke, deren Übergang durch ein magisches Feld blockiert ist. Die verschiedenen Farben am Bedienpult drücken und bemerken, dass der Blaue wohl Eis im Tor produziert und das könnte man ja zerschlagen. Probieren wir es aus, drücken den blauen Knopf und benutzen dann auf das Tor das Brecheisen und zerschlagen so das Eis.

Über die Brücke und bin zum Haus und hineingehen. Aber auch das Haus ist magisch und man landet zunächst wieder draußen. Geht man mehrmals durch die Tür, dann ist man schließlich drin und kann hinter der linken Tür Reina treffen.

Sie hilft momentan noch nicht und möchte als Gegenleistung zuerst mal die Asche von Firds Sohn und dann Himus' Alchemiebuch. Ein Schmetterling, der Schlüssel zum Buch, könnte dabei helfen.

Nach dem Gespräch sich umsehen und im Regal ein Buch lesen, wie man das Wetter verändern kann (Tor?) und außerdem eine **Flasche mit Phosphor** mitnehmen.

Den Raum verlassen, nach vorne und dann über die Leiter auf das Dach. Sich alles ansehen, dann wieder runter und links durch die Tür nach draußen.

Nach vorne gehen und kurz vor der Steinbrücke links. Bin zum Ende gehen und dann rechts vom Weg einen Schmetterling sehen. Ihn anklicken und bemerken, dass er seine Farben wechselt. Die Farbreihenfolge ab dem Start notieren!

Zurückfahren in die Eiswelt zum Alchemisten. Oben links den Button im Gefährt drücken. Zum Schreibtisch von Himus gehen und das **Himus-Buch** nehmen. Dann noch vorne, durch den offenen Torbogen und oben den Raum betreten. Auf dem Boden steht eine durch ein Strahlenfeld geschützte Box. Sich nach rechts wenden, nach unten wenden und einen magischen Stab nehmen. Dadurch sehen wir an der Wand farbige Bälle mit Schwänzen fliegen. Der Schmetterling hat uns die Farbreihenfolge angegeben, also müssen wir jetzt mit dem Stab folgende Farben treffen: gelb, grün, blau, lila(pink), grün und rot. Hat man eine Farbe getroffen, dann hört man einen Ton und außerdem füllt sich einer von 6 Punkten links. War alles richtig, wird die Metallbox freigegeben und fährt hoch. Das **Alchemiebuch** nehmen und lesen und alles steht dann im eigenen Notizbuch. Auch eine Information zur Lukerii-Tinktur. Der Versuch, den Raum zu verlassen misslingt, aber wenn man das Himus-Buch dorthin legt, wo das Alchemie-Buch lag, dann kann man den Raum verlassen.

Zurück zu Reina (im Gefährt den Button links unten drücken). – Bei der Ankunft dort sieht man eine Pflanze wachsen und erblühen.

Hier der Steinbrücke dann rechts und man sollte auf die **Lukeria-Blume** stoßen und sie pflücken. Nun sollte man das richtige Kopfschmerz-Elixir herstellen können.

Zum Alchemisten (Button links oben) fahren und dort dann auf dem Regal die Flasche unter die Mühle stellen. Dann die Mühle oben öffnen, die Blume hinein, mahlen und man hat dann das **richtige Lukerii-Elixir** wieder im Inventar.

Dieses nun unseren kranken Dame bringen, den Raum dann verlassen und dann nach einiger Zeit zurückkommen, um zu sehen, ob es ihr besser geht. So klappern wir andere Örtlichkeiten ab.

Wir brauchen doch die Asche und die ist wohl auf dem Friedhof. Also dorthin (oberer rechter Button im Gefährt!).

Bis zum Tor des Friedhofes gehen und das Seitentor anklicken, doch der Totengräber weist uns ab und lässt uns nicht rein.

Nun zu Reina (linker unterer Button im Gefährt) und sie ist glücklich, dass wir ihr das Buch geben, tut aber noch nichts für uns, denn sie möchte ja noch die Asche.

Wieder in die grüne Welt (rechter unterer Button im Gefährt) zum alten Mann und mit ihm über den Friedhof und den Totengräber reden. Man kommt wohl nur rein, wenn der Totengräber nicht da ist und der geht nur, wenn jemand gestorben ist.

So hat unser Held eine Idee, schaut nochmals, ob es der alten Dame in der Hütte besser geht und fährt zum Friedhof zurück.

Er bindet dem Totengräber den Bären auf, dass unsere alte Dame gestorben sei und der Totengräber bricht gleich auf, um nachzusehen. So kommt unser Held in den Friedhof.

Nach vorne gehen bis zu einer runden Insel mit einer Statue in der Mitte. Dann hinter ihr geradeaus weiter bis man einen Torbogen sieht und dort links ins Mausoleum. Sich nach rechts wenden und die gravierte Plakette an der Wand lesen und interpretieren.

Nach unten sehen und kleine Plättchen erblicken. Eines davon ist noch im Mechanismus in der Wand eingefügt. Es herausnehmen und den Hebel betätigen.

Das Tor öffnet sich, wir gehen zum Sarg, schieben den Deckel beiseite und nehmen das **staff/den Stab** mit. Dieses Mausoleum verlassen.

Zurück zur Insel, sich nach rechts wenden und weitergehen, bis wir zu einem weiteren Mausoleum auf der rechten Seite kommen.

Wir sehen am Eingang eine Nische, die 25 Kerzen enthält und wohl alle an sein müssen, damit wir hinein können. Wir haben ja erfahren, dass Fird jeden Tag einmal die Urne seines Sohnes besucht. Wir müssen wissen, welche das ist, also schütten wir das Phosphor auf den Boden vor der Tür und warten/verstecken uns. Wenn Fird da war, machen wir uns daran, das Kerzenrätsel zu lösen.

Zwischenzeitlich gibt es noch eine selbstablaufende Sequenz.

Wir müssen nun alle 25 Kerzen zum Leuchten bringen und beschäftigen uns damit.

Jede angeklickte Kerze zeigt eine Farbe und die gibt uns den Hinweis, welche als nächste anzuzünden/anzuklicken ist.

Eine rote Flamme drückt aus, dass die nächste Kerze über der jetzigen ist und die Länge der Kerze drückt aus, wie viele Felder (kurz: 1 Feld, mittel: 2 Felder und lang; 3 Felder). Eine rote lange Kerze heißt dann also: 3 Felder über der jetzigen.

Eine gelbe Flamme drückt aus: irgendwo links.
Eine grüne Flamme drückt aus: irgendwo rechts.
Eine blaue Flamme drückt aus: irgendwo unten.

Nochmals: die Größe der Kerze gibt die Anzahl der Felder an.

Wo wir anfangen ist eigentlich egal. Untenstehend eine Lösungsmöglichkeit und wenn wir bei der 25 angekommen sind und noch nicht alle Kerzen leuchten, dann geht es mit der 1 weiter.

20	23	13	11	12
15	24	14	1	25
19	18	4	10	5
21	22	8	9	7
16	17	3	2	6

Die Tür wird sich öffnen und unten wenden wir uns nach links zum Leuchter. Den klicken wir an und es wird dunkel. Wenden wir uns nun um, dann zeigen und die phosphorisierten Fußabdrücke, wo die Urne steht, die wir brauchen. Wir klicken den Leuchter erneut an und nehmen die **Urne** aus dem 2. Fach von links.

Den Friedhof durch die Seitentür verlassen. Vorher abspeichern!

Gehen wir einen Schritt nach vorne, dann sehen wir Salan zurückkommen und müssen uns schnell hinter den großen Steinen neben/gegenüber vom Seiteneingang verstecken und können dann das Gefährt besteigen.

Auf geht es zu Reina (unterer, linker Button), um die Urne abzuliefern. Sie verspricht uns zu helfen und schickt uns zu Fird in die Mine. Auf dem Weg zum Gefährt schickt Reina dann den Geist von Firds Sohn zu ihm in die Mine. Unser Held dagegen macht sich auf in die grüne Welt (Button unten rechts) und redet im Haus mit der ehemals erkrankten Sarah, die uns dankbar ist und uns eine **neue Klangkugel** gibt.

Also zur Mine und die Kugel einsetzen und wieder die Glocken 4, 5, 4, 2, 5 und 1 anklicken. Über den Aufzug nach unten und mit Fird über alles reden. Er bekommt so **Milas Amulet** und Fird legt seine Hand auf Umangs Kopf und gibt ihm so das Zeichen der Schattenlegion.

Zum Tisch links gehen und ein **Stück Papier** nehmen. Sich die Zeichnung darauf ansehen, die dann im Notizbuch auftauchen sollte. Zurück zu

Reina: Mit Reina reden und sie auffordern Blitze herzustellen. Sie will das tun, wenn oben auf dem Dach alles vorbereitet ist.

Also hoch und dort so eine Art Hanoi-Puzzle spielen mit 5 Figuren (eher Babuschka); hier muss also das Größere über das Kleinere gestülpt werden. Wird die größte mit 1 bezeichnet und die kleinste mit 5, dann macht man folgende Züge:

1 von links nach rechts
2 von links in die Mitte
1 von rechts in die Mitte
3 von links nach rechts
1 von der Mitte nach links
2 von der Mitte nach rechts
1 von links nach rechts
4 von links zur Mitte
1 von rechts zur Mitte
2 von rechts nach links
1 von der Mitte nach links
3 von rechts zur Mitte
1 von links nach rechts
2 von links zur Mitte
1 von rechts zur Mitte
5 von links nach rechts

1 von der Mitte nach links
2 von der Mitte nach rechts
1 von links nach rechts
3 von der Mitte nach links
1 von rechts zur Mitte
2 von rechts nach links
1 von der Mitte nach links
4 von der Mitte nach rechts

1 von links nach rechts
2 von links zur Mitte
1 von rechts zur Mitte
3 von links nach rechts

1 von der Mitte nach links
2 von der Mitte nach rechts

1 von links nach rechts

Ist alles korrekt gemacht, dann sieht man den Erfolg, aber es tut sich nichts weiter. Nach unten und mit Reina reden. Sie wird Blitze produzieren, wenn unser Held bereit ist.

Jetzt also zum Portal am Anfang, also im Gefährt das Zeichen unten in der Mitte wählen. Zu den Ruinen, die Treppe hinauf und den Stab an der Statue hinter dem Ringpanel platzieren.

Zurück nach Reina, sie anklicken und sie tut ihren Teil dazu, dass wir durch Portal zum Palst der Hüter gelangen. Vorher bekommen wir aber noch eine Info von Michael.

Palast der Hüter Hüter – Lager der Schatten-Legion

In der anderen Welt angekommen sieht sich unser Held um und geht dann so weit, bis er es als nicht mehr sicher empfindet.

Nun umkehren und nach dem 2. Steinbogen nach rechts wenden. 2x vor und dann rechts über ein paar Lianen nach oben. Dort weitergehen und über 2 Brücken auf die jeweils andere Seite. Hinter der 2. Brücke nach links, bis der Pfad von Felsen blockiert wird. Etwas weiter rechts kann man das Fernglas auf einen Spalt benutzen und so den Palast und die Höhle entdecken. Da hier kein Weiterkommen ist, zurück über die Brücke und dort nach links. Schaut man nach unten, sieht man einen Wächter. Hier speichern, da man hier „sterben“ kann.

Jetzt wieder zurück über die Brücke und dann nach rechts zu der Statue, unter der der Wächter steht. Dann das Brecheisen auf die Statue anwenden und der Wächter wird erschlagen. Jetzt wieder auf den unteren Hauptweg gehen zu der Stelle, wo es uns nicht sicher genug war.

An der Stelle, an der der Wächter stand, ein **Schwert** vom Boden nehmen und dann weiter vor gehen, bis unser Held den Palst sieht.

Links sieht man ein Skelett am Galgen baumeln und wir gehen vor zu den Felsen und weiter, bis der Weg von totem Gehölz blockiert ist. Hier kann man rechts gehen, dann links, nochmals rechts und wieder links? Geht es hier weiter?



Nach links und auf dem Felsvorsprung

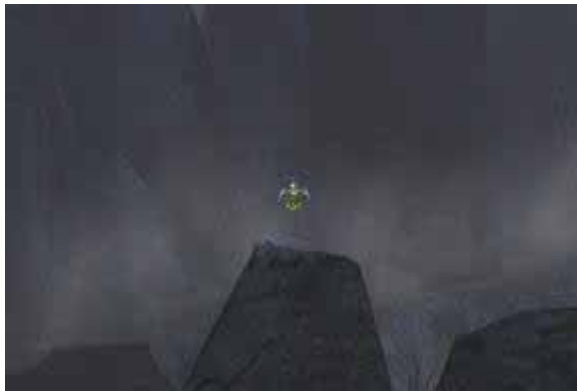


Sich zum Kliff drehen und dann zum Felsvorsprung hier gehen.



Sich nach rechts drehen und einen Hotspot sehen. Darauf dann das Schwert anwenden.

Mit Hilfe des Schwertes hochklettern, sich umdrehen und Schwert wieder nehmen. Abermals umdrehen und vor und hoch gehen. Weiter vor und hoch, dann nach links und wieder rechts, bis wir vor Lianen stehen, die wir mit dem Schwert entfernen. Noch 2x vor und Wasser hören.



Nach rechts bis zu einem weiteren Felsvorsprung und noch weiter rechts einen Wasserfall entdecken und unten dann rechts die Wasserlampe auffüllen.



Nach rechts wenden, hoch, links und nach links schauen. Dann nach unten sehen und unten einen Eingang sehen und dorthin.



4x vor bis zum Ende, nach links drehen und dann nach oben gehen.

Dann 2x vor, links und vor zu einer Fledermaushöhle und sie betreten.

Nach vorne gehen und wenn es zu dunkel wird, die Wasserlampe benutzen.

Vorgehen und man läuft über das Dachgebälk über marschierenden Soldaten.

Nach rechts und nach unten sehen und einen Soldaten vor einer Tür entdecken.

Nach rechts zur Wand gehen und dort ein Loch in der Wand finden. Vorgehen und durch ein Loch links Bargul sehen, der ärgerlich ist. Umgang verursacht ein Geräusch und als er zurücktritt fällt er nach unten in die Folterkammer.

Sich alles ansehen und vorgehen zum Sarkophag. Unten auf dem Boden ein Schloss finden. Sich erinnern, dass wir dafür schon was zum Lösen gesehen haben, im Notizbuch nachschlagen und einstellen von links nach rechts und oben nach unten auf die Punkte 1, 3 und 4.

Der Sarkophag öffnet sich und wir treffen den Geist Trey. Mila soll ihm vergeben, damit er seine Ruhe findet und das soll unser Held bewerkstelligen, wenn Trey ihm auch helfen soll. Nach einer weiteren Info verschwindet er.

Das **Papierstück** im Sarg aufheben. Nun zur Tür und das Türschloss ähnelt dem des Sarges. Unser Notizbuch wird uns weiterhelfen und wir stellen ein (von links nach rechts und oben nach unten): 1, 3, 4, 4, 2, 5 und 1.

Wir landen im Gefängnis mit 3 verschlossenen Zellen und 2 verschlossenen Türen. Am einen Ende des Korridors gibt es 3 Hebel (einer ist zerbrochen!). Die anderen beiden öffnen 2 der beiden Zellen.

In der offenen linken Zelle neben einem Skelett eine **Kette mit Fussfesseln / Handschellen** finden und mitnehmen. Dann zur 3. Zelle gehen und das Papier vom Boden lesen (Mila weiß einen Weg aus dem Laby!?).

Am anderen Ende des Ganges links die Treppen hinunter und durch eine der Türen und im Boden ein Loch finden (Brunnen oder Aufzugsplattform?).

Ein Rollschrank an der Wand verbirgt ein Rätsel, bei dem alle 4 roten Flächen der 4 Walzen in der waagerechten stehen sollten; allerdings lassen sich nur die linke und die rechte Walze bewegen, so dass Trick 17 her muss.

Wir haben ja die Ketten mit den Fussfesseln. So geht es zurück in die Folterkammer und wir benutzen diese Fussfesselkette 2x auf die Guillotine, so dass es eine einfache **Kette** wird.

Jetzt zurück zum Lösen des Puzzles:

1. Die rechte Walze so drehen, dass der Griff von Walze 3 und Walze 4 genau nebeneinander stehen. Die Kette auf die 3. Walze anwenden, so dass Walze 3 und 4 verbunden sind. Die rechte Walze 2x anklicken, dann die 3. Walze zum Lösen der Kette und diese im Inventar verstauen.
2. Die linke Walze so drehen, dass der Griff von Walze 1 und Walze 2 genau nebeneinander stehen. Die Kette auf die 2. Walze anwenden, so dass Walze 1 und 2 verbunden sind. Die linke (1.) Walze 2x anklicken, dann die 2. Walze zum Lösen der Kette und diese im Inventar verstauen (die 3. Walze hat sich auch bewegt).
3. Die rechte Walze so drehen, dass der Griff von Walze 3 und Walze 4 genau nebeneinander stehen. Die Kette auf die 3. Walze anwenden, so dass Walze 3 und 4 verbunden sind. Jetzt die rechte Walze solange anklicken, dass die ersten 3 Walzen das rote Feld genau in der Waagerechten zeigen. Jetzt die Kette lösen und diese im Inventar verstauen.
4. Nun noch die letzte Walze solange drehen, bis alle 4 roten Flächen nebeneinander in der Waagerechten stehen.

Der Aufzug kommt, unser Held fährt runter und trifft wieder Tray, der aber nur sagt, dass etwas gefunden werden muss, um durch das Laby zu kommen. Das Spiel hier speichern, da man sterben kann und sonst wieder vom letzten Spielstand aus anfangen muss.

Hhhmmmmm, es muss etwas gefunden werden (nicht jemand!), der uns hilft den Weg zu finden. Das Papier in der Zelle gab einen Hinweis und wir benutzen das Amulett von Mila, das uns, wenn es leuchtet, die richtige Richtung anzeigt.

Das Ganze 4x machen.

Wir landen in der Kapelle und finden eine Tür am Ende des Ganges und rechts.

Zunächst benutzen wir die Tür rechts. Tray erscheint und sagt, dass er spüre, dass Mila in der Nähe sei. Ganz dicht an die Wände gehen und Milas Amulett benutzen.

An der rechten Wand sollte es leuchten und so stemmen wir sie auf/Brecheisen benutzen und benutzen das Amulett auf Milas Skelett (in der Nahansicht). Mit Mila reden und Neues erfahren. Umgang muss eine Tür mit einem Spinnensymbol öffnen. Rechts unten noch den **Stein** aufheben und dann wieder raus auf den Gang und die Tür am Ende des Ganges benutzen. Nach links drehen und die Treppen hinauf. Es gibt links eine Tür, die zu den Zellen führt und nicht weiter hilft, also müssen wir durch die mit Gitterstäben gesicherte Tür. Wenn wir aber links unten das Rad anklicken, dann gehen die Stäbe hoch, aber kurz darauf wieder runter; also den Stein auf das Rad anwenden. Jetzt können wir durch!

Die nächste Tür links und über einen Balkon durch die nächste Tür.

Sich alles ansehen und letztendlich durch die gegenüberliegende Tür in den Tower.

In dessen Mitte sehen wir einen Aufzug. Der lässt sich nicht bewegen, aber es gehen auch Treppen nach unten. Hinunter und unser Held kommt nicht in den Gang. Dort könnte eine Wache sein!

Also den Aufzugshebel betätigen und dadurch die Wache anlocken. Wenn unser Held wieder handeln kann, dann schnell die Treppenstufen nach oben anklicken.

Die Wache wird den Aufzug checken und auf die Plattform gehen; unser Held kappt mit dem Schwert oben das Seil, so dass die Wache das Zeitliche segnet und unser Held unten freie Bahn hat.

Also nach unten und alles abchecken. Wir sind wohl in den Quartieren der Wachen.

Abspeichern, denn hier könnte es gefährlich werden, wenn man die falsche Tür erwischt! Die hinterste Tür rechts öffnen und dort auf der rechten Seite einen **Speer** ergattern. Den Raum verlassen und dann die Tür am Ende des Ganges öffnen.

Wir landen in der Bibliothek und finden in der Mitte eine Maschine, die eine Karte benötigt. Geht man um die Maschine herum, dann kann man hinten eine Klappe öffnen und sieht, dass ein Schlüssel/Griff fehlt.

Jetzt die Treppe rechts von der Tür nach oben gehen und auf einer Fensterbank die **Bibliothekskarte** finden. Da hier nichts mehr zu tun ist, gehen wir zurück über die Quartiere der Wachen, den Turm, das Zimmer und den Balkon in den Raum am Ende des Balkons.

Hier die Stufen hoch und durch das Schlüsselloch der linken Tür schauen. Unser Held sieht eine Wache.

Ganz nach oben und durch die Tür. Eine Wurfmaschine steht da und rechts von ihr das Control-Panel, mit dem man sie drehen kann, aber wir wissen ja noch nicht, was wir damit anstellen könnten bzw. haben noch kein Ziel.

Links die Stufen hoch, über die Brüstung schauen und ein erleuchtetes Türmchen sehen. Das ist wohl das oberste Turmzimmer, das aber verschlossen war. Weiter sich umsehen und ein Stück Seil, das von oben kommt, sehen. Über die Leiter links von der Tür nach oben. Mit dem Fernrohr mal das Türmchen inspizieren und man entdeckt Gugon. Weiterhin kann man den Seilzug so einstellen, dass das Seil fast ganz heruntergelassen wird (wenn es ganz unten ist, wieder 2 nach oben).

Die Leiter wieder runter und zum Control-Panel der Maschine. Wir kennen unser Ziel und justieren jetzt die Maschine auf das Türmchen: Links so einstellen, dass der Zeiger ganz unten steht und die Maschine richtet sich auf das Türmchen aus. Rechts davon kann man noch eine Einstellung vornehmen: Der Zeiger sollte nach oben zeigen und der Mechanismus wurde abgesenkt.

Jetzt zur linken Seite und das Seil sehen, das einen Ring am Ende hat. Dichter rangehen. Sieht man es nicht mehr, dann ist die Einstellung falsch, ansonsten kann man es nehmen und den Ring an der Maschine befestigen, wenn man sich zu ihr gedreht hat. Dann um die Maschine rumgehen und sie hinten betätigen, so dass das Seil an das Dach des Türmchen geschossen wird. Wendet unser Held jetzt den Speer auf das Seil an, dann kann die Fahrt losgehen.

Durch das Fenster sehen und Gugon wird letztendlich den Raum verlassen. Unser Held kann rein und wendet sich nach rechts und geht vor, bis er das Zauberbuch in der Nahansicht sieht.

Im Buch blättern, bis man beim Zauberspruch ist, der jemanden in Stein verwandelt.



Beginnend vom erhöhten Buchpult muss man immer den dicken Linien (der linken Buchseite) zur Einstellung folgen, um dieses Rätsel zu lösen. Der Kreis im linken Bild des Buches entspricht dem erhöhten Buchpult. Stellt man sich in die Mitte des Raumes, kann man weitere Bücher auswählen (3 auf jeder Seite). Damit sich die Linien verbinden, muss das Symbol auf der rechten Buchseite im nachfolgenden Buch auf der linken Seite eingestellt werden. Links und rechts bedeutet bei uns die Richtung, wenn man auf das erhöhte Pult blickt!



Linkes Buch der rechten Reihe



Mittleres Buch der linken Reihe



Rechtes Buch der rechten Reihe



Mittleres Buch der rechten Reihe



Linkes Buch der linken Seite



Rechtes Buch der linken Seite
und es muss vermeldet
werden, dass alles in Ordnung
ist!

Jetzt erstmal speichern, denn wird man entdeckt

Zum erhöhten Buchpult und wir hören Gugon zurückkommen. Sich schnell hinter der Säule auf der rechten Seite verstecken. Gugon will einen Zauber ausführen, aber durch unsere Einstellung wird er versteinert und ausser Gefecht gesetzt.

Zur Tür gehen und den **Schlüssel zur Tür mit dem Spinnensymbol** nehmen.

Den Raum verlassen, die Treppe nach unten, durch die Tür und zur Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Hindurch und dann links von der zerstörten Spiraltreppe zur Tür und diese mit dem Spinnenschlüssel öffnen.

Sich im Raum alles ansehen und vom Schreibtisch eine weitere **Büchereikarte** und den **Ventilschlüssel** nehmen.

Den Spiegel und die Bücherregal genau ansehen.

Klickt man den Spiegel an der linken Seite an, dann bewegt er sich nach rechts. Schaut man jetzt in den Spiegel und dann gegenüber an die Wand zwischen den Fenstern, wird man im Spiegel etwas sehen, was man zwischen den Fenstern nicht sieht. Klickt man dann im Spiegel darauf, ertönt ein Geräusch und der Punkt zwischen den Fenstern ist aktiviert und man hat in der Nahansicht einen Hotspot.

Draufklicken und ein Teil der Bücherwand wird verschwinden und eine Wand mit Glaskugeln kann entdeckt werden, wenn wir uns das Ende der Bücherwand ansehen. Aber welche Glaskugel ist die richtige?

Den Spiegel wieder verschieben und wir sehen im Spiegel eine blau erleuchtete Kugel. Sie anklicken, es ertönt ein Signal und wir nehmen dann aus dem Regal die rechte untere **Glaskugel**, die wir jetzt zu Milas Skelett zurückbringen müssen (über den Balkon und dann 2 Stockwerke nach unten, durch die Tür und gleich links wieder durch die Tür). Wenden wir die Kugel auf das Skellet an, dann bekommen wir den Auftrag, diese auf Wind anzuwenden, damit sie erlöst wird. Zurück zu den Stufen und ganz nach oben und dort noch die Leiter benutzen. Hier übergibt er die Kugel dem Wind (automatisch) und erfährt auch, dass Mila vergibt! Umang hat so sein Versprechen gegenüber Fird erfüllt.

Unser Held muss jetzt „nur noch“ den richtigen Platz finden, wo die heiligen Ringe erschaffen wurden, dort dann das trahedron anwenden und kann so die Schatten-Legion austricksen.

Jetzt müssen wir in die Bibliothek (über den Balkon, links an der zerstörten Wendeltreppe vorbei durch die Tür, vorbei am zerstörten Aufzug, nach unten über die Quartiere der Wachen zur Tür am Ende des Hauptganges).

Laboratorium der heiligen Ringe

Hier jetzt die Statue mit dem Insekt inspizieren. An der Rückseite fehlt wohl noch unten in der Klappe ein Element, um die Energie zu aktivieren. Wir haben das richtige Teil im Inventar und setzen es ein. Dann müssen noch alle Teile in die gleiche Richtung zeigen, als klicken wir 4, 11, 9 und 6 an.



Jetzt ist Energie da und wenn wir jetzt die rechte Büchereikarte aus dem Inventar auf der anderen Seite anwenden, dann startet das Insekt und bringt uns ein Buch mit Informationen über das Labor. Auch weiter blättern und alles sollte im Notizbuch vermerkt werden.

Mit der anderen Büchereikarte Informationen über alle Welten der heiligen Ringe bekommen.

Hhhmmmmmm, wo ist aber nun das Laboratorium? Es muss wohl der stark bewachte Platz sein. Kann da Tray helfen, wo ihm doch vergeben wurde?

Nun denn: wir müssen ihn wieder in der Folterkammer aufsuchen.

Über die Halle mit der zerstörten Wendeltreppe und dem Balkon zum anderen Turm und dort 1 Stockwerk nach unten. Die nächste Tür rechts und dann im Gang durch die mittlere Tür. Hier wieder den Sarg anklicken und mit Trey reden und ihn um Hilfe bitten.

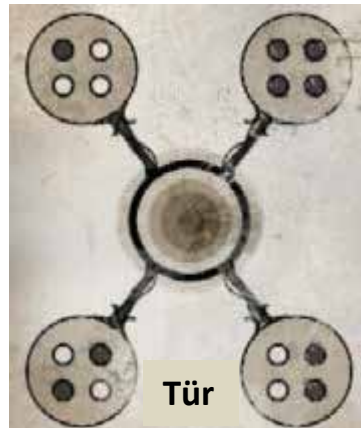
Dieser beseitigt nun die Wache, die man immer durch die Tür mit dem Schlüsselloch sehen konnte. Jetzt also dorthin: sie Folterkammer verlassen und dann hinten links durch die Tür und 2 Stockwerke hoch zu der Tür mit dem Schlüsselloch. Jetzt kann man da gefahrlos rein.

Am Beginn der Halle sich gleich nach links wenden und durch die erste Tür links. Der Raum, in dem die heiligen Ringe erschaffen wurden, ist gefunden.

Erst mal alles inspizieren und außen 1x rundum gehen. Auch 4 kreisförmige Mechanismen finden, die wir schon aus seiner Abbildung kennen.

Sind wir am Ausgangspunkt zurück, dann sich nach links oder rechts wenden und einen Ausgang zu einer Plattform finden. Hochgehen und dort einen Hebel finden. Wieder runter und ganz nach innen in den Kreis und im Sockel der heiligen Ringe ein rundes Gebilde erkennen, wo man etwas tun könnte.

Wir wissen ja schon, wie wir die 4 Mechanismen, die um die Ringe platziert sind, programmieren müssen, also tun wir dies.



Ist alles korrekt ausgeführt, dann in die Mitte gehen und im Sockel der Ringe das tetrahedron auf die Scheibe anwenden. Es steckt dann im Mechanismus.

Jetzt über eine der beiden Treppen nach oben auf die Plattform und den Hebel betätigen. Die heiligen Ringe sind aktiviert.

Jetzt wieder runter in die Mitte, wo wir gerade das tetrahedron platziert haben.

Hier jetzt speichern!

Klicken wir es dann an, dann sehen wir 5 Zeichen, die alle für einen Ort stehen.

Was soll unser Held nun wählen? Erinnern wir uns, was Mila sagte und woher die Shadow Legion kam, also wählen wir das Wüsten-/Desert-Zeichen (das zweite von rechts). Danach haben wir das [tetrahedron](#) wieder im Inventar.



Das Labor verlassen und nach links. Durch die großen Doppeltüren und die Stufen hoch!

Oben alles ansehen und dann auf die gegenüberliegende Seite. Das tetrahedron in die Vertiefung der Säule legen und so wird das Portal aktiviert.

War alles korrekt, sich umdrehen, wenn man wieder handeln kann, und an das Ende der Plattform gehen, um sich zu verstecken.

Sind die Feinde durch das Portal verschwunden, dann noch das tetrahedron anklicken und das Ende genießen.

Diese Lösung basiert auf der Lösung von MaGtRo für die englische Version. Sie wurde mit Genehmigung von MaGtRo von GameBoomers für gamepad.de und die deutsche Version umgestaltet.

CD ROM & Softwareservice KRATZ

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).