

## Aura: Fate of Ages Ver. 5.1



Komplettlösung zur **deutschen** und englischen Version von Hartmut Kratz unter Mithilfe und mit Dank an Custanius (custanius@gmail.com) für etliche Textpassagen und Grafiken; sowie Dank an Anja und Beate für direkte Lösungshilfen.

exklusiv erstellt für

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

© Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

[Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!](#)

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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!

Vorbemerkung: Viele Hinweise gibt es im Notizbuch. Darauf wird in der Lösung nicht extra nochmal hingewiesen.

## Ademika Valley

Wenn das Intro vorüber ist, steht unser Held vor einem kleinen Haus. Die Tür anklicken, eintreten und ist man in Grifit's Zuhause; also schauen wir uns um. Es gibt den großen Schreibtisch vor Dir mit verschiedenen Geräten und rechts einen weiteren Schreibtisch mit einer Scala und einer Holzschachtel. Öffnet man die Holzschachtel, dann wandern automatisch 3 Edelsteine, 3 Schablonen/stencil und 1 Generator in Dein Inventar.

Neben der Eingangstür gibt es ein Lesepult mit einem Buch darauf und einem Brief, den wir lesen können. Wir erfahren dadurch, dass wir das 'Journey Ship' vorbereiten sollen und es wird eine Navigations-Karte aktiviert. Weiterhin wird in unserem Notizbuch eine Zeichnung einer seltsamen Maschine übertragen. Nicht nur eine, sondern eine ganze Reihe von Zeichnungen sind nun vorhanden (das Buch an der Seite anklicken und wir sehen die nächsten Seiten!). Nun sich umdrehen und zum kleinen Bücherregal gehen und dort die Batterie/charger in das Inventar verfrachten.

Nun zurück zum Tisch mit der Waage und von dort das Thermometer mitnehmen, auch nicht das Feuerzeug/den Zünder unter der Waage vergessen.

Können wir eigentlich hier was ausrichten? Gehen wir mal zum großen Schreibtisch und benutzen das Feuerzeug/den Anzünder mit dem Brenner unter dem schwarzen Topf direkt rechts vom Globus. Das Wasser beginnt zu kochen.



Gehen wir ein wenig nach rechts und untersuchen mal diese 3 Geräte genauer. Zuerst mal die Maschine links anklicken und dann dort das runde panel 2x anklicken so dass sich oben ein Motor/eine Pumpe(?) bewegt. Dann - eine Gerät weiter rechts - das Thermometer rechts an der Maschine (hinter einem violetten Stab) platzieren, dann den Schieberegler auf die 2. Markierung von rechts schieben (diese anklicken)!

Dann schließlich zur Maschine rechts außen; die Batterie / charger in das mittlere Loche geben, dann rechts außen an der Maschine die Schläuche anklicken und die Maschine wird funktionieren. Nur wozu??? Aha: im Inventar ist jetzt eine aufgeladene Batterie / charger - charged up. - Jetzt wenden wir uns dem Globus zu und müssen die richtige Stelle finden, um mit ihm etwas anfangen zu können. Haben wir ihn groß auf dem Bildschirm, dann die Lampe anklicken, danach dann dem Globus ganz oben, damit die Planeten sich bewegen und jetzt sich dann das Nachfolgende gut merken

Planet	Blau	Grün	Rot	Gelb
Form	Groß	Mit Ring	Mittelgroß	Klein
Licht	Red	Blue/Purple	Gelb	Grün

*In diesem Raum sind wir jetzt fertig. Durch den Torbogen jetzt in den nächsten Raum. Sich nach rechts drehen und das Puzzle an der Eingangswand zu sehen.*



*Jeden Knopf - dem Uhrzeigersinn folgend - drücken. So kommt aus dem Boden eine große Maschinerie.*

*Jetzt das Oberteil der Maschine anklicken, den Generator einsetzen. Die Maschine schließt sich wieder und dreht sich und außerdem wurde ein weiterer Durchgang geöffnet. Die Maschine zeigt jetzt eine Platte mit 3 Vertiefungen und außerdem brennt links noch ein Gasbrenner. Die Edelsteine, die hier passen könnten, noch nicht einsetzen; erst dann, wenn wir sie brauchen, um ein anderes Puzzle zu lösen. - Jetzt erstmal den neuen Raum, der sich geöffnet hat, erkunden und dort eine Kurbel / lever in das Inventar befördern. Diesen Ort verlassen und jetzt die Treppenstufen hinauf.*



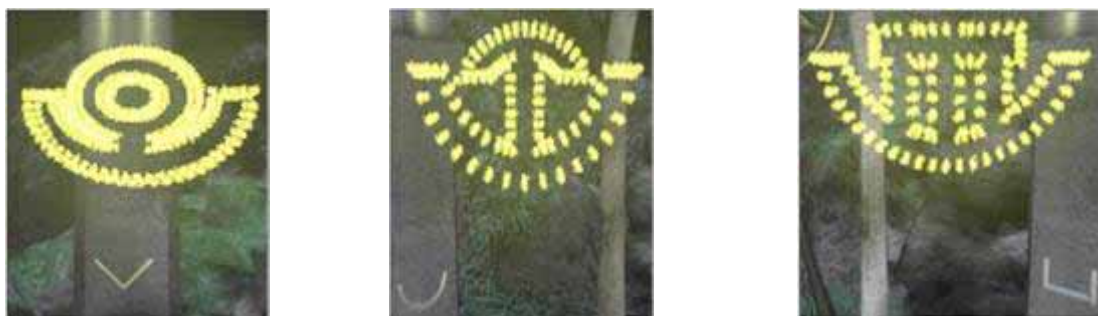
*Oben angelangt links eine Art Drehrad bemerken mit verschiedenen Symbolen darauf und in der Mitte eine weitere Maschine, die eine Öffnung am Boden hat und in die unsere Batterie/ charged charger passt; also einsetzen, dann noch so ein ähnliches Drehrad wie zuvor bemerken, nun aber hier nichts mehr ausrichten können. Beim Runtergehen der Treppe noch rechts ein weiteres Drehrad bemerken*

*So verlassen wir erst einmal das ganze Gebäude.*

*Draußen jetzt ganz nach rechts bis an das Ende gehen und dann am Ende wieder nach rechts. Vier Säulen umgeben eine Plattform und außen gibt es vier weitere Säulen mit geschlossenen Halbkugeln, die unten am Boden jeweils einen der vier Planeten zeigen, die im Haus den Globus umgeben hatten. Klickt man die Halbkugeln an, dann öffnen sie sich und man sieht Drehräder mit verschiedenfarbigen Diamanten. Dreh nun die Diamanten so, dass die Farbe, die zu Dir zeigt der Ursprungsfarbe des Planeten am Globus entspricht. Gehe dann auf die Plattform. Drehe dann die Säulen jeweils so, dass die Farbe des Diamanten der zur Planetensäule zeigt der Licht/Leuchtfarbe des Planeten entspricht (siehe Tabelle oben).*

*Wenn das richtig gemacht wurde, wandert mit einer Videosequenz eine [Navigationskarte/navigational map](#) ins Inventar. Diese Region ist nun erledigt.*

*Nun den Weg weitergehen über eine Brücke solange, bis man rechts abbiegen kann. Dies auch tun uns so kommt man zu drei Töpfen. Klickt man jeden an, wird er eine magische Kraft freigegeben und ein Symbol formen; sich dieses merken und auch die geometrische Figur hinten auf der Säule.*



*Wieder zurück auf den auf den Hauptweg, dann nach rechts bis man zu einer Plattform kommt, an der 4 Wege abzweigen. 3 Pfade führen zu 3 Gebäuden mit unterschiedlich gefärbten Dächern, von links nach rechts: blau, rot und grün! Der Pfad ganz nach rechts führt zu Maschinen, mit denen wir momentan nichts anfangen können. Beginnen wir also mit den Pfad ganz links der zum Haus mit dem blauen Dach führt und klappern dann noch die 3 anderen ab. Die Metallkugel links anklicken, ein Vorhang wir sich heben und jeweils ein Symbol hervorbringen, das wir uns gut merken. Die Symbole ähneln denen, die wir auf den [Schablonen/Stencils](#) gesehen haben. Diese Symbole so wie unten angeben durch Anklicken verändern.*



*Dadurch wird letztendlich Energie erzeugt um in einer Kuppel ein Fenster zum Himmel zu öffnen. Bevor man diese Region jetzt verlässt, links unterhalb des Hauses mit dem blauen Dach den oberen Teil der Maschine anklicken und ihr dann den zodiac triangle/[Sternbild-Winkel](#) entnehmen.*

Dann erst wieder zurückgehen und dort wo wir die grünliche Region sehen nach rechts. Den nächsten Abzweig wieder rechts und dann nochmals rechts, so dass wir schließlich ein Gerät mit einer grünlichen Kugel erreichen. Dort die **Kurbel/lever** einsetzen und sie betätigen. Es tut sich was in der Region links neben dem Wasserfall. Die Kurbel mitnehmen, in diese Region gehen und dann vor einem kompaßähnlichen Gebilde stehen. Dort wieder die **Kurbel/Lever** benutzen. Dann den **Sternbild-Winkel/zodiac panel** einsetzen und man bekommt drei Symbole gezeigt. Außerdem noch den **Sternbild-Winkel/zodiac panel** so drehen, dass 1 Spitze nach Süden zeigt - Zeichnung dazu findet man im Notizbuch.



1, 2, 3 in obigem Screenshot bedeutet die Reihenfolge der zu benutzenden Symbole für später.

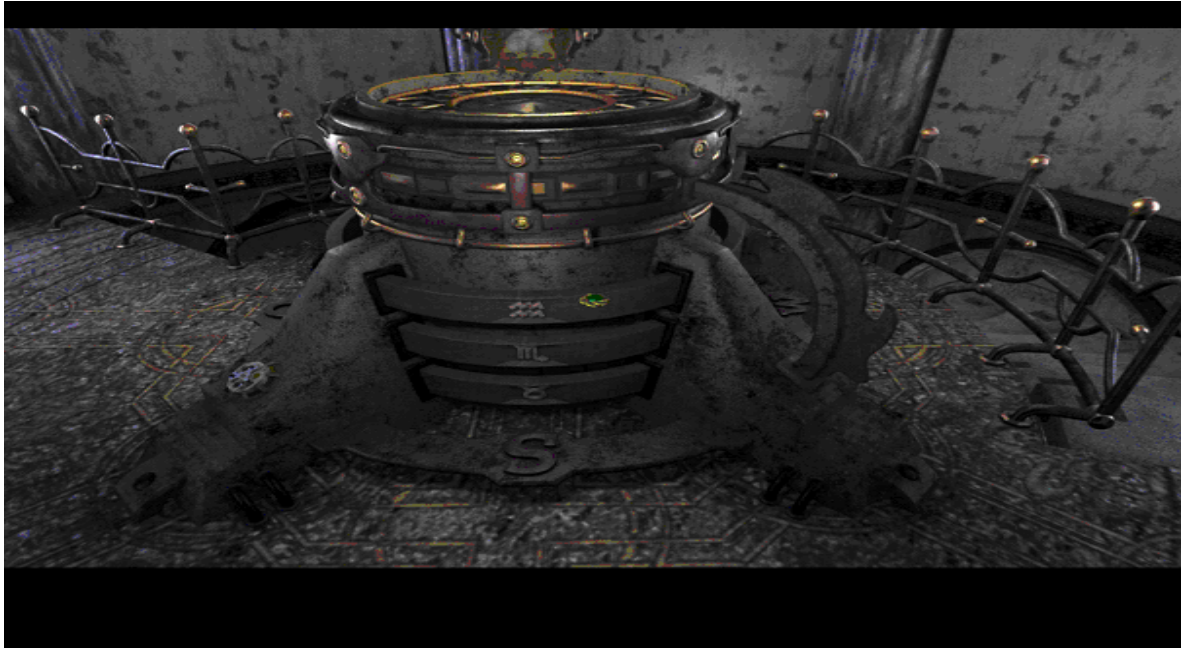
Jetzt in das Haus zurück, sich an die magischen Symbole erinnern und alles Bekannte jetzt umsetzen. Entsprechend der untenstehenden Bilder alles entsprechend einstellen.



War es korrekt, dann kommt das Obere der großen Maschine hier im oberen Raum etwas herunter. Dann die **Navigationskarte/navigational map** einpassen und unten an der Südseite der Maschine die Symbole so einstellen, wie man sie zuvor kurz gesehen hatte.

© Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!



*Die Karte wird aktiviert und wieder entnommen.*

*Nun nach unten zur Maschine, die wir zuerst aktiviert hatten, aber wo wir noch keine Diamanten eingesetzt haben. - Die Maschine so drehen, dass man die Diamantscheiben einsetzen kann in der Reihenfolge blau, rot und grün und dann die Schablonen /stencils zuordnen, wie oben schon beschrieben/abgebildet. Weiterhin den mittleren Knopf links drücken.*



*Dadurch wird ein Laserstrahl auf die Tür rechts gerichtet. Können wir die Region jetzt durch diese Tür verlassen?*

*Versuchen wir es. Gehen wir also zur Tür und drücken die nun grün erleuchtete Kugel. Die Tür öffnet sich und ein beleuchteter Stollen wird sichtbar. Weitergehen bis es eine Videosequenz gibt. Danach dann auf dem Pfad weitergehen und schließlich beim "Schiff" landen. Die Navigationskarte einlegen lassen und dann den Hebel rechts ziehen.*

*Nachdem alle Vorbereitung zum Start erfolgreich abgeschlossen sind, bringt uns unser Flugfahrt in eine Eiswelt.*



## 2. Kapitel: Eiswelt - Dragast

*Wir verlassen unser Fluggefährt, gehen um den Turm herum und hinein. Mit dem puzzlespielenden Menschen reden - wir müssen Armagast und den Weg/die Seilbahn zu ihm finden. - und somit die Gegend erkunden. Wir kommen allerdings nur bis zu einer Plattform, bei der wir den Steg drehen müssen, um weiterzukommen. Aber wie. Also zurück in den Turm und nachfragen. Jetzt können wir die Tür von innen schließen und sehen dann verschiedenfarbige Zeichen. Auch darauf achten, was uns der Puzzlespieler sagt, nämlich dass auch unten was zu betätigen ist. Die Zeichnungen von der Tür sind in unserem Notizbuch verewigt, so dass wir da nachsehen können. Das erste ist das rote Zeichen.*

*Unsere Aufgabe: Alle Diamanten in einer Farbe vor uns zu haben. Dann haben wir verschiedene Zeichen auf den Knöpfen, die wir zum entsprechenden Zeichen der Tür kombinieren müssen (Die Schalterstellungen haben eine Richtung - / | \. Das Zeichen ist aus diesen Richtungen zusammengesetzt und daraus ergibt sich die Reihenfolge des Drückens - von unten nach oben lesen, wie uns gesagt wurde.):*

1. *Alle lila Buttons 1x drücken, so dass alle Diamanten eine rote Farbe annehmen. Dann unten an der Maschine den bläulichen Schieber betätigen, der in die Maschine fährt. Nun die blauen Knöpfe mit den Linien in der Reihenfolge (von links nach rechts) 2 - 1 - 3 - 4 drücken, so dass das rote Zeichen auf dem linken Display entsteht*
2. *Jetzt die lila Buttons 2x drücken und so stellen wir die Diamanten aus blau ein. Wieder unten den Schieber betätigen und dann oben die blauen Knöpfe in der Reihenfolge 3 - 4 - 1 - 2, so dass im mittleren Display das blaue Zeichen entsteht.*
3. *Jetzt die lila Buttons solange drücken, bis alle grün sind. Gleiches Prozedere wie oben, nur dass die blauen Knöpfe jetzt in der Reihenfolge 1 - 3 - 2 - 4 drücken. Auch das letzte Display ist damit erleuchtet und somit können wir jetzt den Steg beliebig drehen. Nun das rechte Symbol anklicken, die Brücke überqueren, die Treppe nach oben und ganz um das Gebäude herum und weiter am Felsen entlang, bis wir zu einer Art Seilbahn kommen. Diese benutzen. Die Stufen dann hinunter und in die Tür. Unser Held findet Armagast, der aber erst später weiterhelfen will. Mi der Seilbahn zurück, dann den Steg entlang und schließlich rechts über eine Brücke. In einen Raum gelangen mit 5 Scheiben. Man muss die Scheiben so einstellen, dass schließlich die Grafik entsteht, die links an der Wand zu sehen ist. Man kann in der Maschine immer eine Scheibe anklicken, die sich nicht mitdreht. oder es drehen sich alle, wenn man in der Mitte anklickt. Ist das geschafft, dann sieht man, wie ein Hebel bewegt wird. Wir nummerieren die Scheiben folgendermaßen (evtl. ist auch hier ein Zufallsgenerator am Werk):*

1	2
	5
3	4

*Dann müsste es mit folgenden Klicks funktionieren:  
1-5-1-5-3-5-5-3-5-5-4-5-4-1-5-2-5-3-5-4-5*

*Danach müsste sich ein Schalter bewegen. Links vor der Statue kann man nun einen Schalter entdecken, den wir drücken. Die Statue dreht sich und gibt einen Einstieg nach unten frei,*

*Wir landen in einer Art Gefängnisregion und versuchen die Tür eines Gefängnisses zu öffnen - Die Kreisteile und die Dreiecksteile müssen vertauscht und in die richtige Position werden, damit sich das Schloss öffnen kann:*

*R = Rechts*

*M = Mitte*

*L = Links*

*O= nach oben/oberer*

*U= nach unten/unterer*

*K= Kreisteil*

*D= Dreieckteil*

*Wenn ich schreibe RKU dann heißt das: rechter Kreis nach unten:*

*RKU, LDL, RDR, MDR, MKR, UKO, MKU, LDL (2x), RKL (2x), MDL (3x), UKO, RKR (2x), MKU, UKO, MKR, MDR, LDR (2x); LKR (2x), LKU, LDL (4x), MDL (4x), MKL (4x), RKL (4x), RDL (4x), UKO, RKR (2x), MKU, MKO, MKR, LKR, LKU, LKO, MDR, LDR, RDL.*

*Dann den mittleren Knopf drücken und der befreite Gefangene schlägt einen Deal vor, auf den unser Held zwangsläufig eingehen muss.*

*Oben in der Haupthalle kann das Bild der 5 Scheiben gedreht werden und wenn es unser Held wieder richtig löst, dann sollte sich wieder der Hebel bewegen.*

*Lösung:*

*1-5-1-5-3-5-5-3-5-5-4-5-1-5-2-5-3-5-4-5*

*Betätigen wir danach den Hebel, dann bewegt sich die Statue in ihre alte Position zurück und versperrt den Abstieg; erst beim 2. Anklicken kippt sie nach hinten. Wir können hochklettern.*

*Gehen wir über eine Leiter und dann weiter vor, kann unser Held auf dem Tisch links ein Buch bewegen und ein paar Puzzleteile ergattern und dann weiterhin rechts den Spiegel mitnehmen.*

*Wir können eine weitere Leiter nach oben, aber erreichen hier vorerst nichts.*

*Also wissen wir aber, wo die Puzzleteile hingehören und gehen somit den langen Weg zurück zum Haus am Anfang dieses Kapitels und liefern unserem Puzzler im Turm die Teile ab.*

*Dies bringt ein **unbekanntes Amulett** / unknown amulet und weitere Notizen in unserem Notizbuch.*

*Jetzt wieder ganz zurück zu dem Ort, wo wir herkamen und dort über die Statue hinauf ganz nach oben. Hier findet man einen Pfahl aus Metall mit Ringen, die man eventuell noch drehen kann. Rechts davon kann der Spiegel platziert werden.*

*Die Ringe des Metallpfahls können bewegt werden und man kann sich den oberen und unteren Teil des Pfahles ansehen und bewegen.*

*Die Symbole sehen wir jetzt auch im Spiegel und müssen alles gemäß der Zeichnung in unseren Notizbuch einstellen, dabei ist zu beachten, dass die Symbole im Spiegel für uns maßgebend sind und nicht die vorne sichtbaren.*



*Lösung:*

*Oberer Ring: 3x drücken*

*2. Ring: 2x drücken*

*3. + 4. Ring nicht drücken*

*Unterer Ring: 4x drücken*

*War alles korrekt, sehen wir eine Videosequenz und der Schalter an der Statue kommt wieder ins Spiel. Was sich genau getan hat ist nicht sofort ersichtlich, also gehen wir mal wieder runter und drücken den Hebel links von der Statue erneut. evtl wieder 2x. WOWWWWWWW. - Sie hebt sich und wir können unter ihr durch.*

*Nach vorne gehen in eine Art Turm und unten Grafiken sehen, die sich aus 2 Teilen zusammensetzen (Mama- und Papa-Teil).*

*Nun nach oben klettern und dort von der Plattform aus eine Brücke sehen, die sich heben muss. Dafür gibt es rechts eine Säule, die 4 Einteilungen hat. In jedem Bereich gibt es eine drehbare Scheibe, die jeweils 4 Teile von einer der Grafiken draufhat. Klick man oben rechts oder links, dann dreht sich das Innere der Säule und gibt noch 3 weitere Ansichten aus.*

*Ziel ist es nun, die Säule so einzustellen, dass in jedem Teilbereich senkrecht alles zusammenpasst (gemäß den Abbildungen unten im Turm). Hat man das erledigt, dann muss auch noch waagrecht alles zusammenpassen.*

© Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

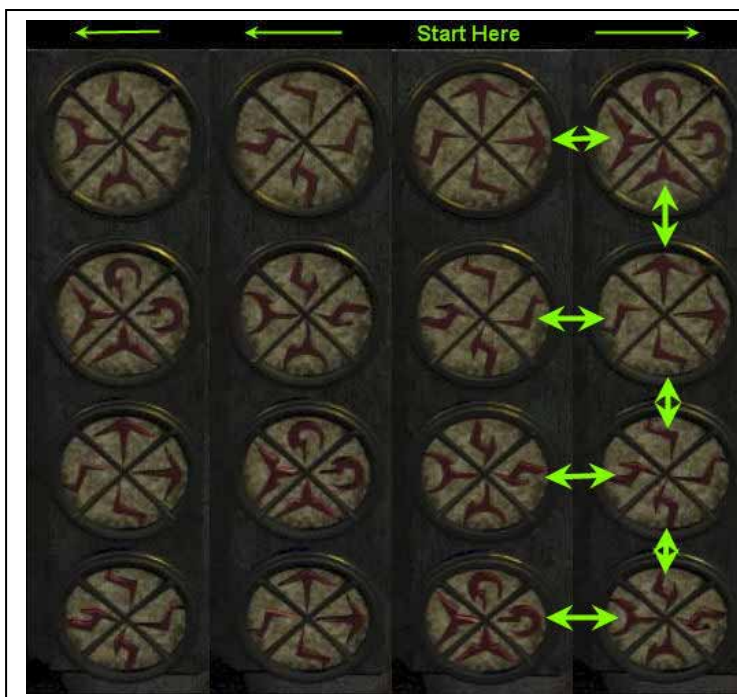
Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

[Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!](#)

Man sollte dort beginnen, wo sich die oberste Scheibe nicht drehen lässt und dann zunächst alle Senkrechten stimmig machen; dann nach und nach die linken und rechten Seiten sich ansehen und die richtige Anordnung finden (es kommen Zeichen auf einer Scheibe doppelt vor; das ist auch für die Lösung notwendig!). Das Bild oben (Dank an Custanius) zeigt, wie es letztendlich aussehen muss. War alles richtig, entsteht die Brücke. Nach vorne gehen und das **Tetrahedron von Dragast** ergattern. Jetzt wieder zurück zu Armagast und den Tetrahedron auf ihn anwenden. Zufrieden ist er nicht, also müssen wir jetzt noch den Aufzug aktivieren.



Jetzt den langen Weg über die Treppen zurück zur Brückensteuerung, sie drehen und gegenüber in die Höhle gehen.

Ganz nach vorne gehen und vor einer Art Bullaugentür landen. Sie anklicken und dann weiter nach vorne über eine Leiter nach oben zu einer großen Maschine. Tipps gibt es im Notizbuch.

Das Drehrad auf der rechten Seite der Maschine betätigen und sie lässt Dampf ab.

Jetzt direkt vor die Maschine gehen und den Hebel betätigen. Wieder wird Dampf abgelassen und Klammern lösen sich - aber nur kurzzeitig.

Das oberste Teil der Maschine anklicken und es drehen sich dort ein paar Scheiben.

Nochmals rechts den Knopf drücken, aber nichts passiert. Jetzt auf die linke Seite der Maschine und den Schalter betätigen. Hier dreht sich der Schalter, aber sonst passiert nichts.

Also zurück, die Leiter hinunter und in den Aufzug rechts hinten. Betätigt man den Hebel dort, fährt er nach unten.

Verlässt man hier den Aufzug, wendet sich rechts, dann findet man zwei Knöpfe. Haben wir hier eine Dampfleitung? Beide Knöpfe 1x anklicken.

Geht man nun in die Mitte zur großen Maschine und betätigt den Hebel, dann setzt man das Mühlrad im Hintergrund in Gang. - Mehr gibt es hier nicht zu tun, also mit dem Aufzug wieder nach oben. Zurück durch die Bullaugentür und dann am Abzweig rechts.

An der großen Maschine vorbei und ganz an das Ende eines Tunnels.

Wir sehen 3 verschieden farbige Scheiben mit 4 Löchern. In 2 davon steckt eine Batterie.

Vor den Maschinen links kann ein Hebel betätigt werden. In einer Videosequenz gibt es ein kleines Gespräch und danach hat man eine **defekte Batterie** im Inventar. Kann sie der Schmied reparieren?

Zum Schmied, ihm die defekte Batterie geben. Sie kann nicht repariert werden, so dass wir und rechts aus dem Regal eine nehmen dürfen und diese setzen wir dann auch gleich ein in die gelbe Scheibe links, wo sie fehlt.

*Nun haben wir das Problem, dass bei Betätigung des Hebels vorne sich die Maschinchen schließen möchten, aber dass die Stellung der Batterie unten dies manchmal verhindert. Ich habe einfach probiert, denn man kann die Batteriestellung durch Anklicken der Scheiben verändern. So bekommt man heraus, wo sie schließlich in der Grundstellung sein müssen, damit die Schließung erfolgreich abgeschlossen werden kann.*

*Bei der Lösung unseres Problems kann uns ein Maschinchen mit 9 "Dosen" helfen.*

*Die Farben der Dosen entsprechen denen der Maschine*

*Dies ist ein Mechanismus der kontrolliert, wie jeweils der Boden der Maschine bewegt wird.*

*Auf jeder Dose ist eine Kreissegmentmarkierung, wobei ein 3/4 Kreis 3 Bewegungen, 1/2 Kreis 2 Bewegungen bedeutet, usw.*

*Alles was man tun muss, ist die grauen auf 0 (unausgefüllter Kreis) zu drehen, so dass nur noch die farbigen den Boden bewegen. Gehe zurück zu jeder Maschine, um herauszufinden, wie oft jedes Bodenteil sich drehen muss, damit alle Batterien in die Löcher passen. Also jetzt (war bei mir so; nach jedem Fehlversuch sollte man sich die Dosen erneut ansehen!):*

- *Drehe den Boden der gelben Maschine 1x*
- *Drehe den Boden der blauen Maschine 1x*
- *Drehe den Boden der grünen Maschine 2x*
- *Benutze den Hebel*
- *Möglicherweise kann sich das durch einen Zufallsgenerator jeweils ändern*

*Danach schließen sich die Maschinen und ein Fach öffnet sich irgendwo.*

*Zurückgehen und sich vor die große Maschine stellen und dann links einen Hebel betätigen, so dass uns die Plattform 1 Stockwerk höher bringt. Auf die Mitte der Maschine 2x oder auch mehrmals klicken und draußen wird sich eine runde Metalltür an der wir bereits vorbeigegangen sind, öffnen.*

*Zurückgehen zu Armagast und mit ihm reden bzw. Inventargegenstände auf ihn anwenden. Dies ergibt einen Auftrag den Aufzug in Gang zu bringen.*

*Vor der Treppe den Boden des Aufzugsschachtes sich ansehen. Genau gegenüber ist eine Maschine, die bei genauem Ansehen ein ähnliches Bild zeigt, wie es auf dem Boden des Aufzugsschachtes ist.*

*Es gibt an der Maschine 4 Sets mit Knöpfen - je 2 getrennt durch einen großen Knopf.*

*Klickt man den großen Bronzeknopf an, dann dreht sich das Innenteil.*

*Solange Klicken, bis das Bild im Fenster mit dem am Boden des Aufzugsschachtes übereinstimmt.*

*Dann von links nach rechts den 4., 2., 3. und 3. Schieberegler betätigen und merken!*

*Gegenüber an der Wand neben dem Aufzug gibt es 4 weitere Schieberegler und auch diese einstellen (wie eben; da es mit dem Aufzug zu tun hat) in die Positionen 4 (ganz unten), 2, 3 und 3. Jetzt kommt der Aufzug runter.*

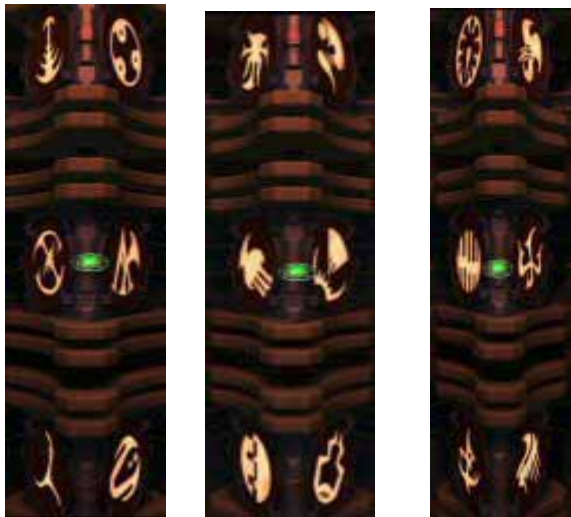
*Nun mit dem Aufzug 1 Stock hochfahren, dann sich umdrehen, nach oben sehen und ein weiteres Stockwerk hochfahren. Das **tetrahedron** einsetzen und es folgt ein Videosequenz.*

*Ein Stockwerk nach unten, sich alles ansehen, aber nicht erreichen. Gibt und Armagast einen Tipp????*

*Wir reden mit ihm und eine Grafik wird in das Notizbuch übertragen.*

Zurück zur 2. Etage. Blickt man auf den Aufzug fängt man rechts bei der Dreieckssäule an. Jetzt auf dem Plan im Notizbuch die rechte Symbolgruppe ansehen und die Säule so einstellen, dass man jeweils oben, in der Mitte und unten die äußeren Symbole des Planes auf der Säule sieht.

Mit den anderen Säulen entsprechend dem Plan ebenso verfahren.



Ist es richtig, dann verbindet sich eine **Kugel** mit dem **tetrahedron**. Es mitnehmen und wieder mit Armagast reden; jetzt möchte er, dass sich der tetrahedron mit dem heiligen Rina /sacred rina verbindet.

Armagast verlassen, mit der Seilbahn zurück, in das geöffnete runde Tor gehen, wo wir noch nicht waren, mit dem Aufzug nach unten, vorgehen und das tetrahedron auf den oberen Teil der Maschine anwenden. Dann das gleiche mit dem Ring tun und beides wird sich verbinden. Unsere Aufgabe hier ist erledigt und wir gehen zum Schiff zurück und können jetzt diese Welt verlassen und ins Kapitel 3 nach

## Na-Tiexu

Durch die Tür und wir stehen vor einem neuen Puzzle. Schauen wir uns erst mal um, und gehen links auf den Spiegel zu und sehen nach unten. Wir finden ein Dokument, das sich in unserem Notizbuch verewigt.

4Spiegel stehen jeweils in der Ecke des Raumes. Haben wir uns umgeschaut und auch den Tisch angesehen, dass jeder Spiegel mit einer der Maschinen auf dem Tisch etwas zu tun hat. Was gehört aber wozu?

Klicken wir einen Spiegel in der Mitte an, hören wir ein Geräusch. Durch Anklicken der Kugel in der Maschine auf dem Tisch ergibt sich ebenfalls eine Geräusch. Dadurch ergibt sich die Zuordnung.

© Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

*Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!*



*Jetzt sich jeden Spiegel ansehen und sich oberhalb der Orgelpfeifen das Richtungssymbol/ Lautstärkensymbol ansehen und notieren. Dann die Reihenfolge der Orgelpfeifen ansehen und außerdem feststellen, dass die längre einen tieferen Ton macht und die kürzere einen hohen Ton erzeugt.*

*Schaut man sich den Tisch an, dann sind die "Scheiben" markiert und auch die Stimmgabeln, so dass man weiß, welche Stimmgabel wozu gehört. Falschfarbige Stimmgabeln lassen sich im Übrigen nicht einsetzen.*

*Das Richtungssymbol und der Hinweis im Notizbuch zeigen, wo der höchste Ton und wo der tiefste eingesetzt werden müssen. Nun müssen wir, entsprechend des Richtungssymbols (auch die unterhalb der Spiegel ist mit einzubeziehen - gegebenenfalls umkehren -) die Stimmgabeln an die richtige Stelle der runden Platte zu platzieren. Die Tonhöhe der Stimmgabel kann man ermitteln, indem man die links oder rechts an einem Stab anschlägt. Eine genau Lösung kann hier nicht angegeben werden, das die Anordnung der Orgelpfeifen unter den Spiegeln und die Stimmgabeln, die bereits in der Platte fest sitzen per Zufallsgenerator immer neu berechnet wird und somit immer anders ist. Zum Schluss dann noch den Knopf in der Mitte des Tisches drücken. Nur wenn sich etwas tut, war es richtig. - Hier noch ein Beispiel:*

*\_\_\_/^- = Richtungssymbol (unten schmal/oben breit)*

*||||  
| || = Länge der Orgelpfeife  
| |  
|*

*Für obiges Beispiel jetzt: Der tiefste Ton gehört an die schmalste Stelle (hier ganz links), der höchste an die 2. Position von links .....! - Noch ein Beispiel mit Bild (Dank an Locke!)*

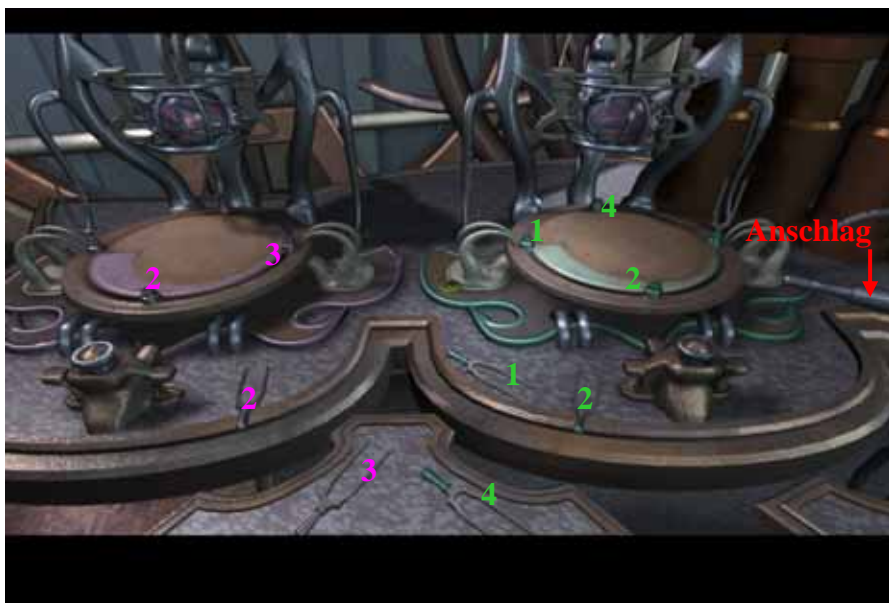


*Der tiefste Ton ist hier auf der rechten Seite (dicke Seite des Balkens. Achtung, das ist nicht bei allen Spiegeln so!)*



Links (*dicke Seite des Balkens*) muss die Stimmgabel mit dem tiefsten Ton gesteckt werden. Da der Balken violett ist, müssen auch die Stimmgabeln mit den entsprechenden Griffen benutzt werden.

Solltet Ihr mit der Beschreibung nicht klarkommen, dann hier 2 Bilder, mit der Lösung, die bei mir geklappt hat:



linke Seite



rechte Seite

*Hat es geklappt, dann kann man die Knöpfe unter der jeweiligen Maschine drücken und kommt dann durch die Tür in eine andere Welt. Wenden wir uns der Welt zu, die wir durch Drücken des linken Knopfes (lila Maschine) erreichen. Wir sind nun in einer vereisten Welt mit klarem Sternenhimmel, der*

#### *Astrologenwelt:*

*Nach vorne gehen, die Leiter hoch, in das Haus und mit dem Astrologen reden. Er sagt uns, dass wir das Korn des Lebens / Grain of life finden müssen. Mehr ist hier momentan nicht zu erreichen. Also zurück ins Spiegelhaus und dann den Knopf unter der grünlichen Maschine drücken und wir kommen in die*

#### *Geister-Welt/Spirit-World:*

*4x vorgehen durch eine grüne Landschaft bis zu einer Kreuzung. Sich nach links drehen und vom Boden ein **Blatt** aufheben. Dann sich etwas links drehen, nach vorne gehen durch einen Felsspalt, eine Leiter hinauf und dort links mit einer älteren Frau reden. Sie sagt: Ein Geist könnte helfen das Tetrahedron von Na-Tiexu zu finden, aber zuerst müssten wir **7 Stimmungs-Figuren** / mood-Figuren einsammeln und dann zu ihr zurückkehren.*

*Die Leiter wieder runter, dann rechts eine Statue sehen, die eine kleinere in den Händen hält. Diese Spirit-Statue nun in Inventar befördern. Diese Region verlassen und am Ende des Pfades links eine weitere kleine Statue (2) ergattern. Nach rechts und vor einem Felsthrough Staute nur 3 nehmen. Dann durch den Durchgang und dort Statue Nr. 4. Drehen wir und zum Durchgang, dann geht es links davor nach oben, wo wir Statue Nr. 5 ergattern. Zurück, an der Wegkreuzung rechts, den Weg weiter entlang und Statue Nr. 6 ins Inventar befördern. Umdrehen, zurück, wieder rechts halten und Statue Nr. 7 finden. Jetzt zurück zur alten Dame und mit ihr reden. Wir sollen den Gral/Grail hinter ihr mitnehmen.*



*Aus diesem Bereich raus, sich links halten, ganz durchgehen und hinter einem kleinen Teich der Statue den Gral/ Grail in die Hände legen. Dann in das Wasser schauen.*

*Dann in das Wasser schauen. Jetzt wird uns die Reihenfolge der kleinen Statuen angezeigt. Dementsprechend müssen wir sie platzieren in genau dieser Reihenfolge - immer mal wieder ins Wasser sehen - und zwar beginnend an der Säule, wo die Ranke vom Hügel herabkommt. Dann laufen wir praktisch auf ihr entlang bzw. verfolgen, was sie als nächstes umrankt hat. So ermitteln wir die 2. Säule und alle anderen.*





*Wurde alles korrekt platziert, dann wird der Geist sich im Gral/Grail festsetzen.*

*Nun den Gral/Grail nehmen und mit ihm zur älteren Dame. Mit ihr über den Gral des Lebens /Grail of Life reden und wir werden zur hübschen jungen Dame auf der anderen Seite geschickt. Ach hier über eine Leiter zu ihr rauf und mit ihr reden; man erfährt einiges und darf sich den **Topf mit Blumenmanna** /pot of flower manna vom Regal nehmen, das dazu dienen soll, in der dunklen Höhle Licht zu machen.*

*Jetzt an die Stelle zurück, wo das Loch im Felsen war, hindurch und in eine Höhle rechts gegenüber der Statue. Den Topf mit Blumenmanna / flower manna in der Mitte abstellen auf einem flachen, runden Stein.*



*Wenn es hell geworden ist, dann nach oben sehen und das von Wurzeln gehaltenen Gebilde oben an der Decke anklicken, das sich ein wenig bewegt, aber es passiert weiter nichts. - Zurück zur Assistentin und wieder mit ihr reden. Sie hat wohl was vergessen, gibt uns einen Tipp und wir können die **Viole mit Giftdunst** / vial of smoke aus dem Regal nehmen. Zurück in die Höhle, es (Viole) neben das Blumenmanna / flower manna stellen und dann die Flasche entkorken und die Blüte/Frucht öffnet sich.*

*Nun nach draußen und links hochgehen auf das "Dach" der Höhle. Hier die Äste anklicken und wir sehen, wie eine Frucht in der Höhle abfällt. So erhalten wir unten in der Höhle das **Korn des Lebens** / grain of life. Man sieht es am Boden links in der Nähe von 2 Felsen. Wir sollten jetzt in dieser Welt alles erledigt haben. Also jetzt zurück zum*

*Astrologen (über die 1. Maschine):*

*Ihm das Korn des Lebens /grain of life zeigen. Er gibt uns die Hinweise, wie man weiter vorgeht, um den **Sternenstaub** / stardust zu bekommen.*

Sich nach links drehen und einen Tisch mit einer Kuppel und 2 Drachen darauf finden, die wir mitnehmen.

Dann zum Regal neben der Tür gehen; hier einen **Topf mit Pflanzen** / pot with plants und eine **Violen mit Flüssigkeit** / vial with liquid ergattern. Außerdem eine Schriftrolle in unser Notizbuch übertragen.

Jetzt zur Maschine rechts vom Astrologen und dort die fehlende **Violen** / vial rechts oben einsetzen. Den Topf mit Pflanzen / pot with plants dann in die Mitte stellen und dann das Korn des Lebens / grain of life noch auf oben auf den "löchrigen Teller" legen. Die rechte Violen / vial anklicken, es wird eine Pflanze wachsen und die magischen Kräfte werden mit der Reinigung/Entfernung der Schale beginnen. Jetzt zur noch nicht benutzten Maschine. Die beiden Drachen oben rechts und links platzieren und das Korn des Lebens / grain of life auf die Kugel / device in der Mitte anwenden, das so zu einem **aufgeladenen Korn des Lebens** / charged grain of life wird. Hat man es dem Astrologen gezeigt, dann darf man die Stufen nach oben.

Die Maschine an der Wand inspizieren und feststellen, was bei Drücken der Köpfe passiert.

Von links nach rechts wandert der Zeiger um 1 - 4 Stellen weiter.

Jetzt durch die Tür nach draußen und das aufgeladene Korn des Lebens / charged grain of life oben auf die Mitte der Maschine (gelbes Glas) anwenden.

Jetzt müssen noch die Kugeln richtig in den Löchern platziert werden. Wir probieren ein bisschen herum und stellen fest, dass die Kugel oben links nur ganz oben auf Position 1 passt.

Die Kugel von unten links passt nur unten links, also auf Position 6 und die Kugel oben rechts nur nach ganz oben links aus Position 8.

		1	
	8		2
7			3
	6		4
		5	



Sehen uns wir jetzt die Notiz in unserem Notizbuch an und erinnern uns, was die Schalter vor der Tür uns gesagt haben, dann gibt uns das an, wie einige Entfernungen der Kugeln sein müssen, damit die Maschine funktioniert.

So ermitteln wir, dass zwischen Kugel 1 und 2 ein Abstand von 1 sein muss, zwischen 5 und 7 ein Abstand von 2, zwischen 3 und 6 ein Abstand von 3 und zwischen 4 und 8 ein Abstand von 4. Welche Kugel wo liegt zeigt die untenstehende Listung.

		1	8
	3		2
7			4
6			5

Da 3 Kugeln fest liegen und mit allen Informationen, die wir haben (am Schluss muss man 1x oder 2x probieren), legen wir Kugel 1 auf Position 1, Kugel 2 auf Position 2 u.s.w. Ist alles korrekt und haben wir den Knopf in der Mitte gedrückt, dann bekommen wir den Sternenstaub / stardust. - Hier haben wir jetzt alles erledigt, also zurück ins Spiegelhaus. Hier jetzt den Knopf an der 3. Maschine drücken und wieder durch die Tür in eine neue Welt.

*Magische Welt:*

Sich immer links halten und dann wieder links in eine Höhle. Bis ans Ende durchgehen, sich nach links wenden und dort einen **Stock/stick** ins Inventar befördern. Hier könnte es später noch weitergehen.

Zurückgehen, an der Kreuzung nach links und man kommt zu einer Stelle, an der man eine Steinplatte sieht, die durch aufeinandergeschichtete Steine gehalten wird. Wenn man die Stange/stick darauf benutzt, bricht alles zusammen und ein Durchgang in der Höhle öffnet sich dadurch.

In die Höhle, wo wir den Stock/stick fanden, zurück und hier kann es jetzt weitergehen. Vor bis zum Wasserfall und dort das **Blatt mit Wasser** füllen.

Nun wieder zurück in Richtung der zusammengefallenen Steinen, aber dort dann nach rechts und weitergehen, bis zu einem Dornengestrüpp. Benutzt man nun das **Blatt mit Wasser** darauf, richtet sich das Gestrüpp auf und wird zu einer Art Leiter. - Nach oben! -

Dort dann einen Stein anklicken, so dass es eine Art beweglicher Damm gibt und das eine Ende ins Wasser fällt.

Zurück in die Höhle, der Wasserfall ist verschwunden und wir können weitergehen.

Soweit, bis wir zu einem Maschinengebilde kommen, an dessen Fuß wir uns mit 4 Diamanten bereichern. (Hinten rechts haben wir einen Ständer mit verschiedenfarbigen "Trommeln" gesehen.)

© Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

*Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!*

Farben gewinnen an Bedeutung.  
Die Edelsteine nun in eine Halterung am Boden von 4 Maschinen einsetzen, so dass das Teleportieren funktioniert.  
Nun den Gong betätigen und dann im richtigen Augenblick den Knopf vorne drücken, um die Wächter zu beseitigen.



Gehen wir vor, dann sehen wir ein Riesenkristall; der Kristall hat 4 verschiedene Seiten und unten leuchtet dann jeweils ein andersfarbiger Stein, der in Beziehung steht mit den Trommeln beim Teleporter am Eingang. In jeder Seite des Kristalls sind 4 kreisförmige Gebilde eingearbeitet.

Jetzt zu den Trommeln gehen und jede anklicken.

Auch hier gibt es die 4 Farben. Einige der Trommeln machen das gleiche Geräusch, wie wir es vom Kristall kennen. Aufschreiben, welche das sind und deren Farbe. Das entsprechende Feld muß dann im Kristall gedrückt werden. Also zurück zum Kristall und auf der blauen Seite die beiden unteren, auf der grünen Seite die beiden oberen, auf der gelben Seite den obersten und auf der rosa Seite den 2. von oben.

War alles richtig, dann bekommen wir das *Symbol der magischen Welt* /symbol of the magical world. Auch diese Welt ist jetzt beendet und wir gehen ins Spiegelhaus zurück, um hier den letzten Knopf (goldenen) zu drücken).

Untergrundhöhle/Kinderwelt:

Vorgehen und bei der ersten Möglichkeit nach links in die Tür.



1 Bild vor, sich nach links drehen und sich die magische Pyramide /magical pyramid nehmen.

Auf der anderen Seite einen gelben glühenden Fangzahn/ glowing fang ins Inventar befördern. Auch die Bilder ansehen, speziell das links von der Tür, die nicht geöffnet werden kann.

Nach draußen, den Weg zurück, an der Kreuzung nach links und 4 weitere glühende Fangzähne/ glowing fangs einsammeln. Am Ende des Weges erwartet uns das nächste Rätsel, das wir mit der Zeichnung lösen können; im Uhrzeigersinn (Start oben rechts) die Zähne/fangs anordnen: pink, grün, rot, blau, and gelb.

Dies bringt uns Licht in einer Höhle und wir gehen dort den Weg ganz nach unten und dann links und dort nehmen wir den Teddybären. Mit ihm zurück in den Raum, in dem wir zuerst waren und ihn links in einem gepolsterten Körbchen ablegen.

Dann den Raum verlassen und sofort wieder zurück und wir können uns mit dem Kind unterhalten, das Hilfe von ihrem Bruder verspricht. Durch die jetzt nicht mehr verschlossene Tür und vorgehen, bis wir beide Kinder finden und wieder mit ihnen reden.

Wir sollen jetzt den Vogel zum Singen bringen, aber wie? Nach vorne gehen und das Klingenspiel anklicken, aber es tut sich nichts.

Zurück in die Höhlengänge und ganz durchgehen bis zu einer Art Teich und links davon blaue Kristalle leuchten sehen. Die Pyramide abstellen und ein **blaues Kristall** nehmen.

Dann nach rechts gehen und dort, wo die grüne Flüssigkeit in einem kleinen Wasserfall nach unten fließt, die Pyramide als Art Damm platzieren. Das wird uns dann ermöglichen weiterzugehen, weil dadurch links eine Brücke freigegeben wird. Über diese Brücke und wieder zu 3 blau leuchtenden Kristallen, die unter 4 herabhängenden Armen stehen. Sich nach rechts wenden, die Pyramide zurückholen und bei 4 herabhängenden Armen wird eine Platte sichtbar. Nach links wenden, dann nach unten und wieder in einen Gang/Nebenhöhle bis zu 2 kürbisähnlichen Gebilden, die von einem blauen Kristall getrennt werden, auf dem wir unser blaues Kristall aus dem Inventar anwenden. So können wir dann unten davor einen **magischen Zweig** /magical branch ergattern.

Zurück und den magischen Zweig/ magical branch auf die Platte bei den 4 Armen anwenden. Die Pyramide zurückstellen an die Engstelle, der magische Zweig / magical branch wird überflutet und dann wieder die Pyramide wegnehmen und wir können von der Platte **magischen Staub** / magical dust in unser Inventar befördern. Ein letztes Mal die Pyramide benutzen und in diesem Bereich dann den Weg zu den Kindern finden. Den magischen Staub /magical dust auf die blauen Blumen am Boden anwenden, die Glocke der Kinderwelt/ **Glockenspiel** hinten noch mitnehmen und zurück in das Spiegelhaus, wo wir sehen, dass nun alle Spiegel erleuchtet sind, weil wir alles, was wir finden mussten ergattert haben.

Nochmals durch die Tür und wir befinden uns wieder in einer neuen Welt.

Hier müssen wir jetzt unsere 4 Artefakte - **Korn des Lebens**/Grail with spirit - **Glocke der Kinderwelt**/bell - **Symbol der magischen Welt** / symbol of the magical world - **Sternenstaub**/stardust - richtig platzieren.

Schauen wir uns um und in die gläsernen eiförmigen Gebilde, dann sehen wir einen Baum in verschiedenen Stadien, also sind hier Frühling, Sommer, Herbst und Winter gemeint.

Nun müssen wir unsere Artefakte den Jahreszeiten zuordnen:

**Frühling** (gekennzeichnet durch Jugend und neues Leben, also Kinderwelt): **Glocke der Kinderwelt**

**Sommer**: die Geistwelt, aus der wir haben: **Korn des Lebens** / grail with spirit

**Herbst**: **magische Welt** (hier gab es viele Pflanzen ohne oder mit herabfallenden Blättern): **Symbol der magischen Welt**

**Winter**: die Eiswelt des Astrologen, also den **Sternenstaub** / stardust.

Im Uhrzeigersinn links beginnend: **Glocke der Kinderwelt**/Glockenspiel, **Geist im Gral**/grail, **Symbol**/symbol, **Sternenstaub** / stardust.

Wenn alles richtig war, dann sollte der neue tetrahedron erscheinen, den wir von der gegenüberliegenden Seite aus nehmen können; dann drehen wir uns um und platzieren das tetrahedron über der Säule. Nach der Videosequenz haben wir die Kombination im Inventar. Zurück zum Spiegelhaus und zu unserem Fluggefährten zum allerletzten Gebiet!

Nach vorne gehen und links auf das kugelförmige Gebilde klicken, das sich damit öffnet. Dann das Innere anklicken, über die Brücke gehen und die Endsequenz genießen.

*Wird es ein AURA II geben?*

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

**Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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! - Weiterhin kosten solche Lösungen im Handel bis zu EUR 10,--. Wer sich an unseren Unkosten beteiligen will und damit die Erstellung weiterer Lösungen fördern möchte, der kann uns gerne ein paar Briefmarken zusenden. - Herzlichen Dank!**