

Teillösung von Sieglinde Franke.
Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese
Komplettlösung auf <http://www.gamepad.de>
veröffentlichen zu dürfen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Das Spiel kann bestellt werden bei:
SOFTWARESERVICE
L. Kratz
<http://www.gamepad.de>



Inhaltsverzeichnis

[Kapitel 4 - Zoë](#)

[Lageplan unterirdische Höhlen](#)

[Kapitel 5 - April, Ort: Unterirdische Ruinen](#)

[Kapitel 5 - Außenplattform und
Höhlenlabyrinth-Eingang](#)

[Kapitel 5 - 2. Ebene](#)

[Kapitel 5 - 3. Ebene](#)

[Kapitel 5 - 4. Ebene](#)

Kapitel 4 - Zoë

Lageplan unterirdische Höhlen

1= Kieselstein

2= Plattform vor Tempeleingang

3= Tempeleingang

4= Eingang zum Höhlenlabyrinth

5= Stab mit glühendem Ei

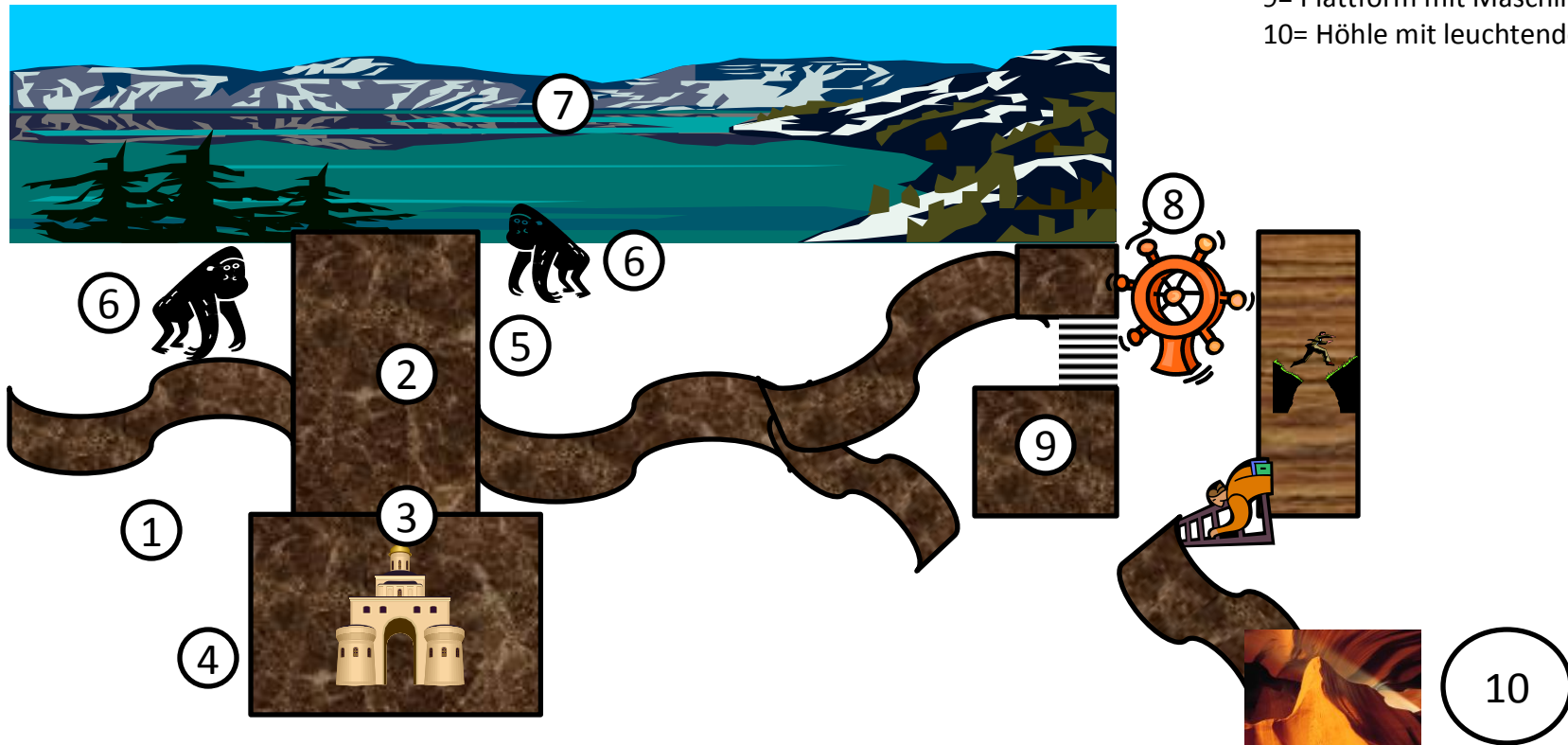
6= Monster

7= See

8= Wasserrad

9= Plattform mit Maschine

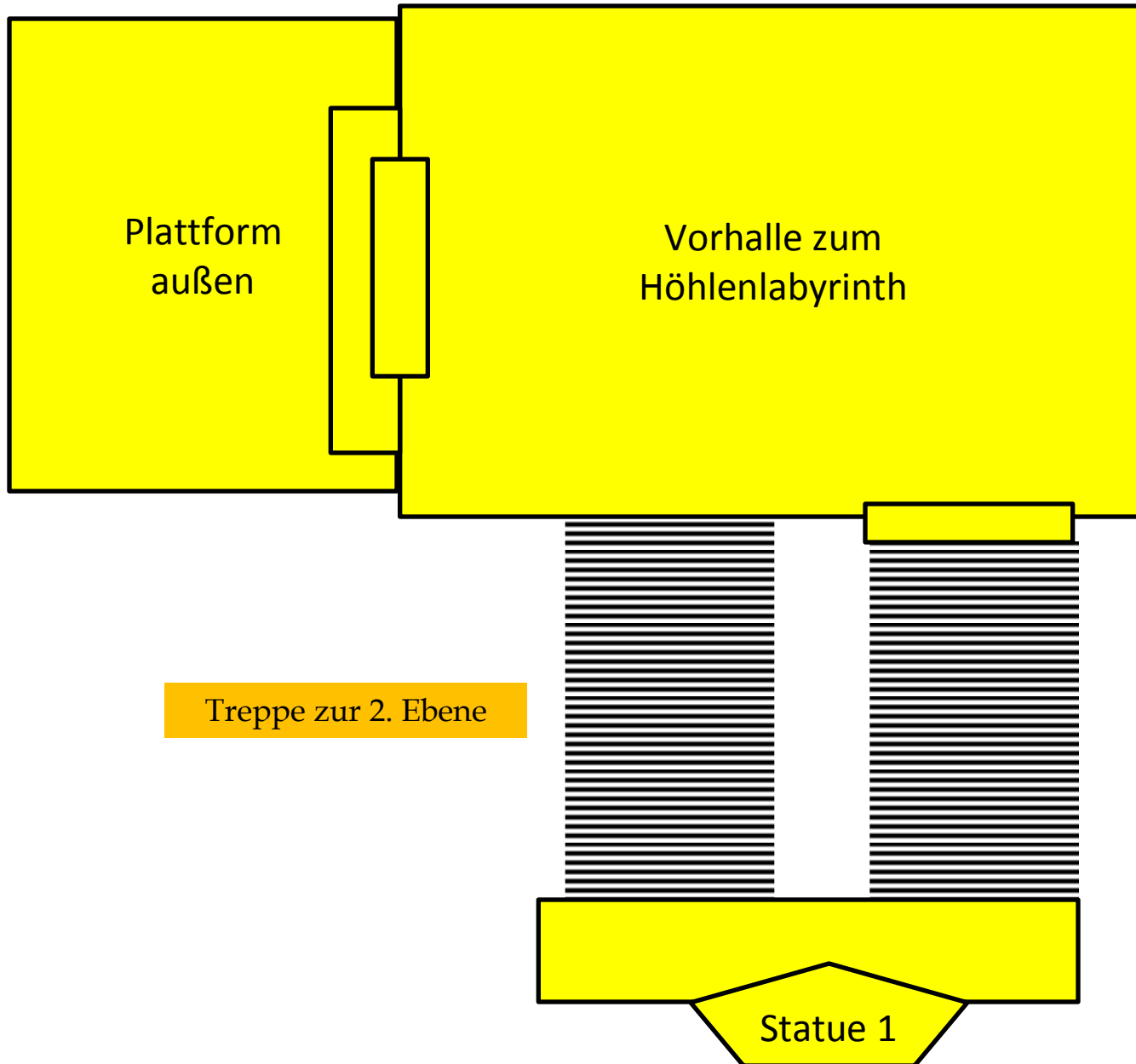
10= Höhle mit leuchtenden Symbolen



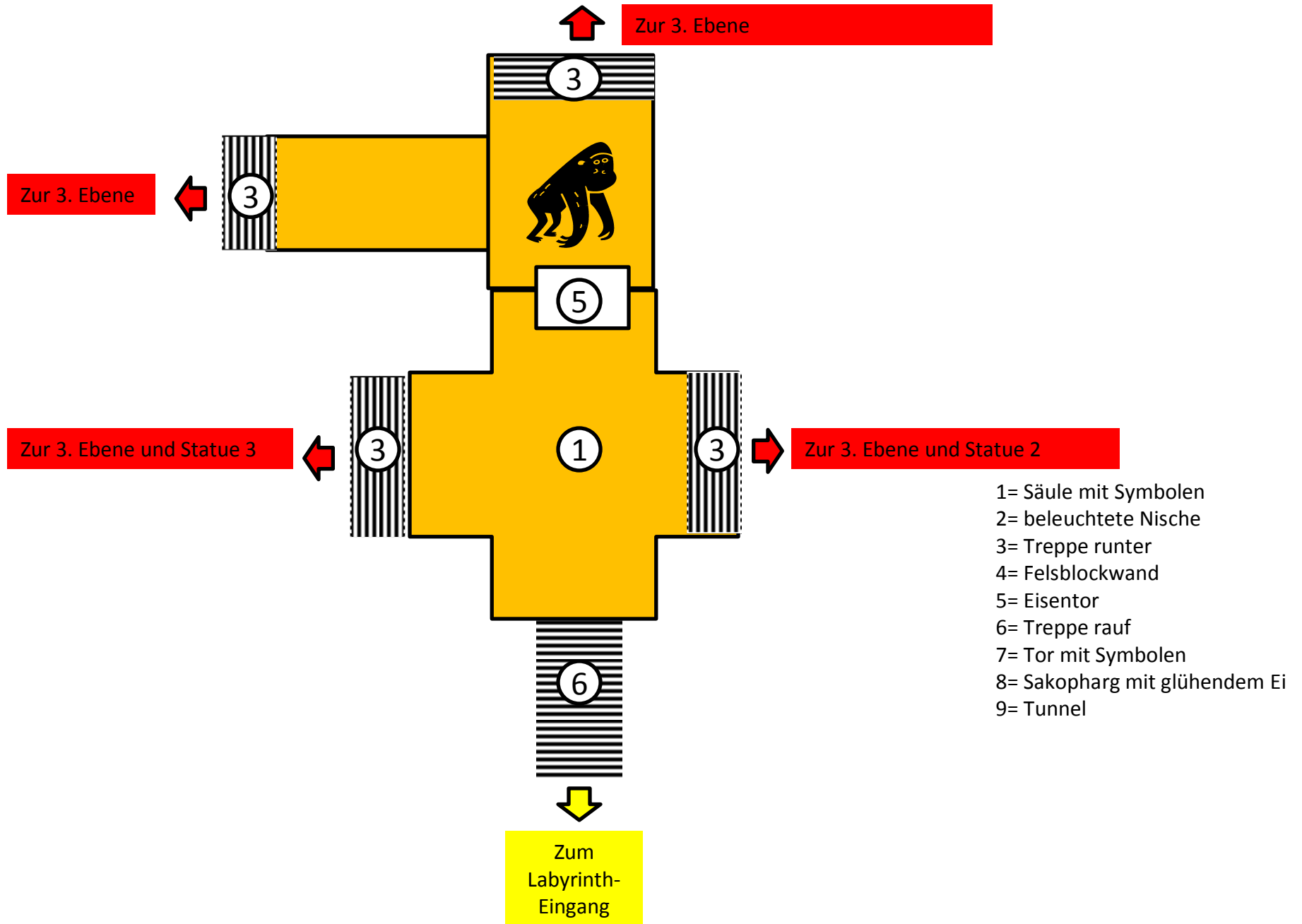
Kapitel 5 - April, Ort: Unterirdische Ruinen

- Zum Tempeleingang gehen.
- Warten bis das Monster den Code eingegeben hat, durch die Tür folgen. Falls das nicht klappt, links vom Eingang mit genügend Abstand warten, bis ein Neues erscheint, entdeckt es dich, verschwindet es wieder, ohne die Tür zu betreten und du musst wieder warten, bis ein Neues erscheint.
- Irgendwo im Raum (am Besten in der Nische links vom Altar) verstecken, das Monster darf dich nicht entdecken, es hat Angst und verschwindet wieder. Warten bis ein Neues erscheint und im Fokus bei der Eingabe des Codes beobachten. Ihm vorsichtig folgen, Treppe runter.
- Unten befindet sich ein unbesiegbares Monster, dem ihr durch Verstecken aus dem Weg gehen könnt, es gibt zahlreiche Möglichkeiten dafür. Erwischt es dich, bist du tot und kannst von vorn anfangen. Ich empfehle euch deshalb, häufig abzuspeichern, wenn ihr eine Aktion beendet habt.
- Auf der Ebene 2 findet ihr auf dem Fußboden 4 Symbole und auf der 4. Ebene ein Tor mit der Zuordnung der Symbole zu den 4 Statuen.
- Hier die Lösung: 1. Statue=Sanduhr, 2. Statue=Faden-Kreuz, 3. Statue=Briefumschlag und Statue 4=Bumerang
- 1. Statue Sanduhr einstellen, weiter runter –Zwischensequenz- nach links, 3. Statue Briefumschlag, nach links hinterm Stein verstecken bis Monster wieder weg, wieder zurück zur gegenüberliegenden Seite.
- 2. Statue Fadenkreuz, nach links laufen und das Mauerwerk 3x eintreten, hineinklettern. Unten angekommen, rechts hinter dem Stein verstecken und solange warten, bis das Monster wieder aus der beleuchteten Nische vor dem Stein kommt. Geradeaus die Treppe hinauf, dann links und gleich wieder rechts. Dort befindet sich die 4. Statue=Bumerang.
- Wieder zurück, rechts Treppe rauf, rechts bis zum Sakopharg laufen, öffnen, Ei entnehmen.
- Wieder zurück, Treppe rauf, geradeaus, links Treppe runter, geradeaus, rechts Treppe runter. An der Säule links die Treppe runter und an Tor mit Loch für glühendes Ei das Inventar aktivieren und das Ei einsetzen.
- Weg folgen, Treppen hinauf, durch Tür, Treppe rechts hinunter, gegenüberliegende Treppe wieder hinauf, Möglichkeit zum Hinunterklettern nutzen. Ihr landet wieder bei einem Monster. Ihm entgegengesetzt wegschleichen, nach links. GESCHAFFT.

Kapitel 5 - Außenplattform und Höhlenlabyrinth-Eingang

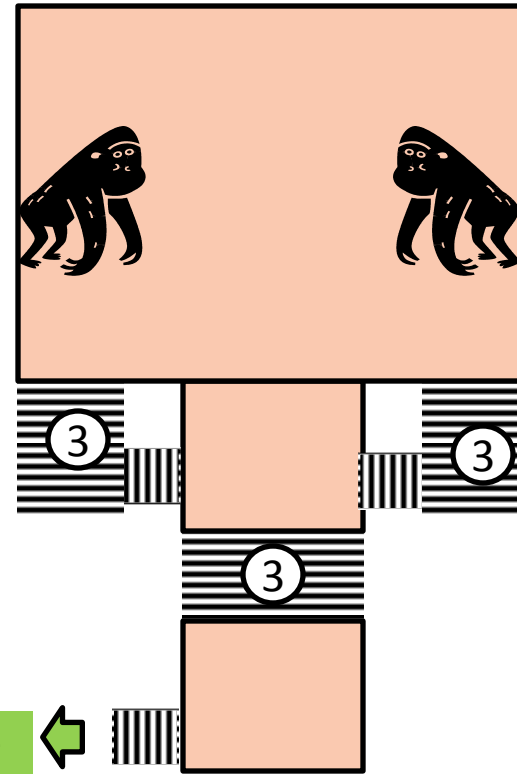
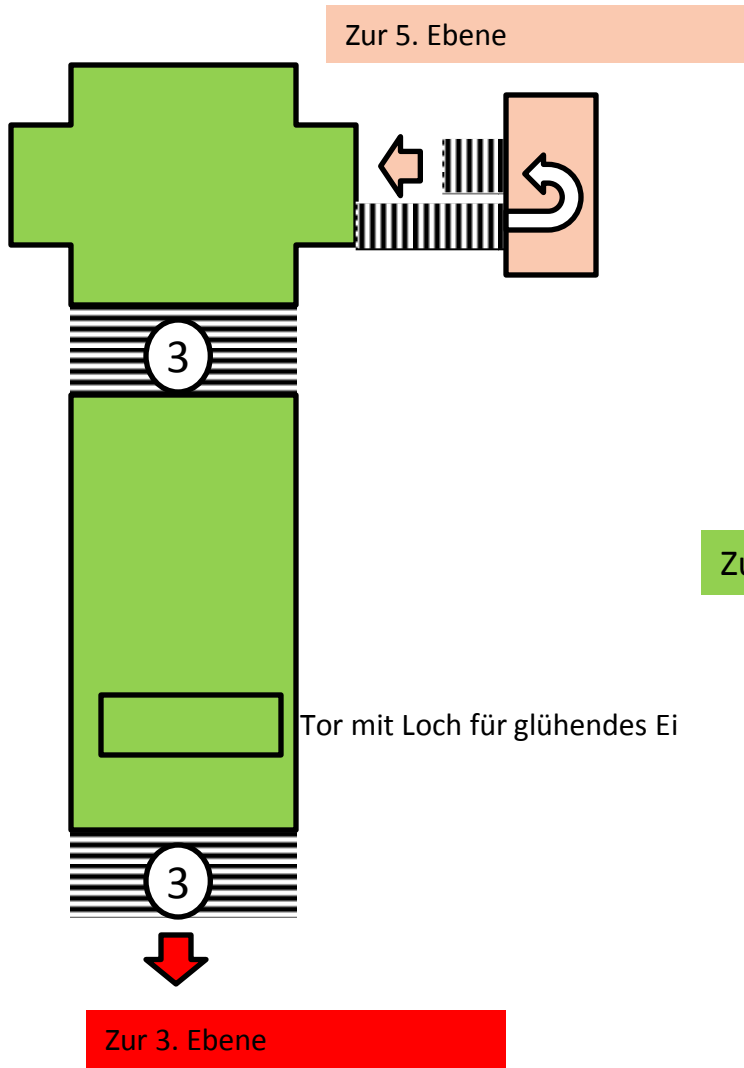


Kapitel 5 - 2. Ebene



Kapitel 5 - 4. Ebene

5. Ebene (Aufenthalt Gestalt mit Kapuze)



- 1= Säule mit Symbolen
- 2= beleuchtete Nische
- 3= Treppe runter
- 4= Felsblockwand
- 5= Eisentor
- 6= Treppe rauf
- 7= Tor mit Symbolen
- 8= Sakopharg mit glühendem Ei
- 9= Tunnel

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf <http://www.gamepad.de> .

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

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

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright 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
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**