



Bebilderte Komplettlösung von Lindi

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf
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).

Alles fängt innerhalb der Würfel an. Du bist aus deinem täglichen und gewöhnlichen Leben gerissen worden und wurdest in die grauen Schatten der Würfel verbannt. Du hast nur ein Ziel: Entkommen auf irgendeine Art und Weise. Jedes schwierige Puzzlespiel, das du löst, bringt dich näher an die Beantwortung der Fragen, von wem sie sind und wie du sie hier erhalten hast. Du wirst mächtig herausgefordert, merkwürdige Vorrichtungen zu erkunden, und es verlangt von dir viel Geschick und Engagement, die Merkwürdigkeiten und Geheimnisse zu lösen. In Cubation bringt dich in eine schwierige neue Welt, die umgeben ist von wunderschöner 3D-Grafik. Viel Spaß wünscht Lindi.

Hier noch einige Tipps. Es empfiehlt sich, das Spiel regelmäßig abzuspeichern, da einige Räume nach dem Verlassen, nicht mehr betreten werden können. Auch sollten alle Zahlen, Farben und Klänge notiert werden.

1. Ebene 1	2
2. Rostige Ebene	6
3. Lageplan 1. Ebene	9
4. Lageplan rostige Ebene mit Position Klicks	10
5. Lila Ebene	11
6. Hinter der Schleuse.....	12



1. Ebene 1

Wir starten in der 1. Ebene im Raum 1. Rechts das Papier anklicken, es ist ein wichtiger Hinweis für Puzzle im Raum 9. Dann die Bilder genauer untersuchen, Farben der Blöcke auf den Bildern und Jahreszahlen merken.

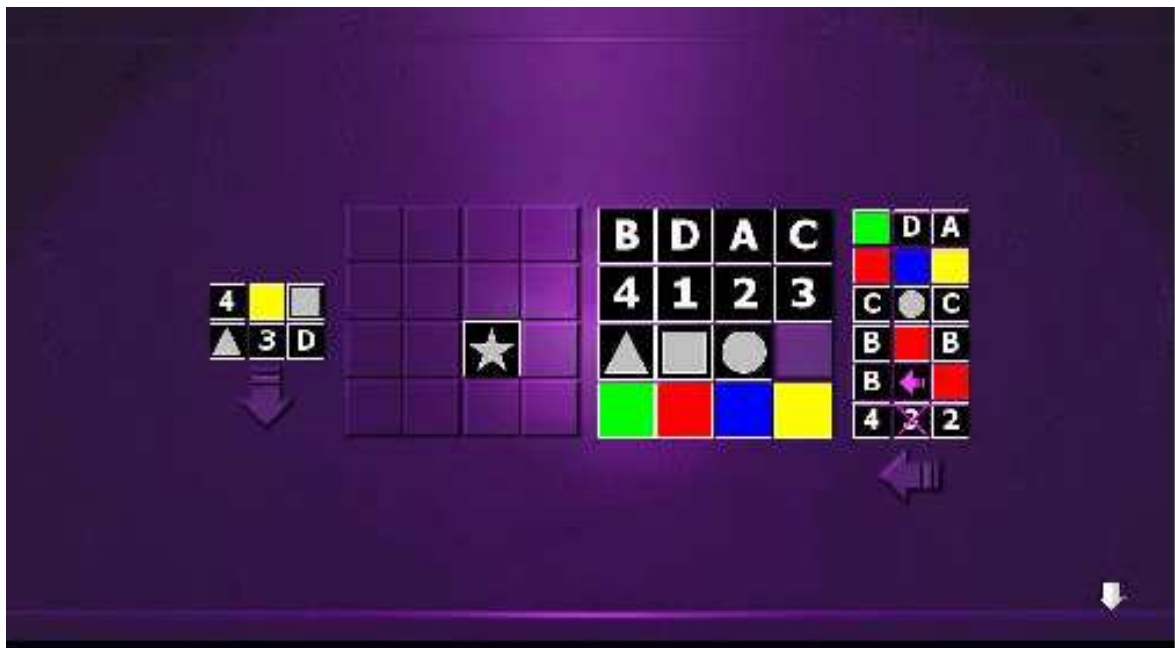
Im Raum 2: linken Hebel unten, die anderen beiden oben.

Dann in den Raum 9 gehen, lila Tür anklicken, es erscheint ein Puzzle.

Das Puzzle hat eine Reihe Buchstaben, eine Reihe von Zahlen, eine Reihe von Symbolen und eine Reihe von Farben. Ein Anhaltspunkt wird vorgegeben. Die linke Seite zeigt, wie alles in

der Senkrechten auszusehen hat, die rechte Seite die waagerechte Reihenfolge. Nun müssen die Teile so angeordnet werden, dass sich eine richtige Lösung ergibt. Manchmal muss man das Teil mehrmals anklicken, da es nicht gleich richtig einrastet.

z.B. bei mir war die 4 vorgegeben. Auf der rechten Seite war der Hinweis 4, 3, 2. Das bedeutet, die 3 befindet sich nicht zwischen der 4 und 2. Also ist die Zahlenreihenfolge 4, 1, 2, 3. So werden die Zahlen in der Reihe der Zahlen platziert. Auf der linken Seite ist der Hinweis, dass die 4 in derselben Spalte, wie das Dreieck ist. Also wird das Dreieck unter der 4 positioniert. Dasselbe gilt für die 3, die Farbe gelb wird unter der 3 platziert. Rechts ist der Hinweis: grün, D, A. Das bedeutet, dass die Buchstaben D und A nebeneinander liegen und die Farbe grün sich direkt links in der Spalte unterhalb des A. Wenn man alle Hinweise beachtet, kommt man ganz schnell auf die Lösung. Falls man beim Positionieren einen Fehler macht, musst du das Puzzle noch einmal von vorn beginnen. Dann erhältst du eine Kurbel. *Speichern*



Wenn du dich nun nach Links drehst, siehst du einen grünen Hebel und ein Anlage daneben. Weiter geradeaus kommst du zu einem Fenster. Damit können wir aber noch nichts anfangen und begeben uns zum Raum 11 und drehen das Ventil auf. Dadurch können wir die schwarze Luke im Raum 3 öffnen.

Wir gehen in Raum 6 und sehen einen Schrank, auf dem sich eine Zeichnung befindet, nicht anzoomen und mit der aktivierten Kurbel aus dem Inventar den Mittelstreifen rechts neben der Zeichnung anklicken.



Der Schrank öffnet sich, die Kurbel in das linke Zahnrad einsetzen und drehen. Man hört ein Geräusch und der Schrank schließt sich wieder. Wir gehen zum Raum 4, dort entdecken wir einen 4-stelligen Zahlen-Code. Wir erinnern uns, dass wir schon einmal an einer Schalttafel mit 4 gelben Knöpfen vorbei gekommen sind.

Also gehen wir zum Raum 7 und geben diesen Code dort ein. Wir erhalten eine gelbe Kapsel, die wir im Raum 8 einsetzen. *Speichern*

Anschließend begeben wir uns zum Raum 3. Da befindet sich ein schwarzer Einstiegsdeckel. Die Leiter hinunterklettern und genau merken, wo man ankommt, sonst ist es sehr schwierig den Ausgang wieder zu finden (Ich habe den Ausgang rot markiert).



Wir laufen auf einen runden Behälter mit Standfuß zu, auf dem sich ein roter und schwarzer Knopf befindet. Dahinter links befindet sich eine Armatur mit 3 farbigen Knöpfen. Wir drücken den roten Knopf und merken uns das Symbol, das erscheint.

Dann begeben wir uns zur roten Kugel, klicken sie 2x an. Dann begeben wir uns wieder zum runden Behälter mit Standfuß und drücken den roten Knopf. Ein Licht erscheint und zeigt uns damit an, dass die rote Kugel aktiviert ist. Nun gehen wir noch einmal zur Armatur und drücken noch einmal auf den roten Knopf, ein anderes Symbol erscheint, das wir uns auch wieder merken. Dasselbe machen wir mit der gelben Kugel, gelben Knopf auf Behälter mit Standfuß drücken, so dass er aktiv ist und wieder beide Symbole merken. Da wir hier erst einmal nichts weiter machen können, wenden wir uns nach Links und geradeaus, um die Leiter wieder hoch zu steigen. *Speichern*

Wir gehen wieder in den Raum 2 und stellen die Hebel folgendermaßen ein: linker und rechter Hebel nach oben, der in der Mitte nach unten. Es ertönt ein Geräusch und man sieht am Fenster einen roten Punkt.

Der Raum 1 hat sich jetzt verschlossen und es erscheint ein Symbol am Eingang.

Dann verstellen wir noch einmal die Hebel, diesmal alle nach oben. Das Symbol zum Raum 1 ist nun beleuchtet. Es anklicken und wir erhalten Puzzle 2, das so fertig gestellt werden muss, wie das Mosaik in Raum 5.

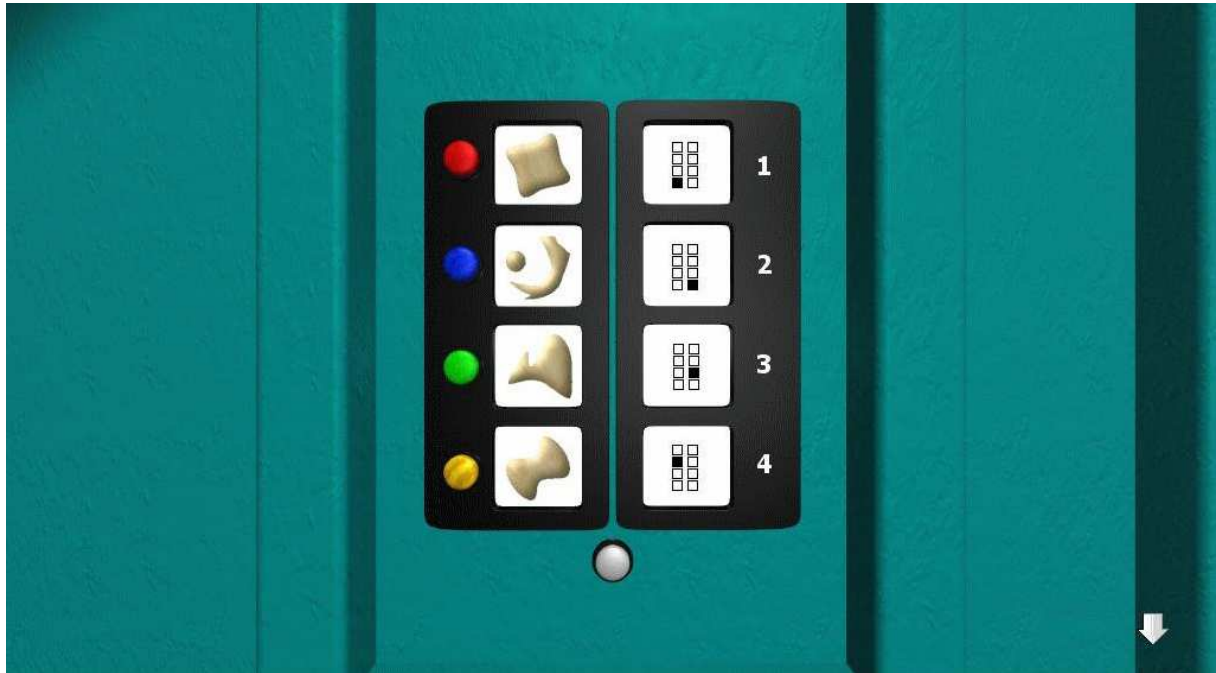


Ich habe mit der linken Spalte angefangen. Zum Sortieren der passenden Teile an die richtige Stelle können die Tasten rund um das Puzzle benutzt werden.

Nach Lösung des Puzzles öffnet sich die Tür zu Raum 1 wieder und eine neue Schalttafel ist erschienen (**Zahlen 1-4 wichtig für späteren Spielverlauf**). *Speichern*

Hier müssen nun die Symbole von der runden Schalttafel aus dem Keller eingegeben werden. Es empfiehlt sich zuerst den roten Knopf zu drücken und sich zu jedem Symbol die Position rechts im Schema zu notieren.

1= Symbol für Rot im aktiven Zustand, 2= blaue Symbol im unaktiven Zustand, 4 = gelbe Symbol im aktiven Zustand, das 3. Symbol muss durch probieren herausgefunden werden. Danach den unteren Knopf drücken (bei mir war es das 5. Symbol).



Wir stellen fest, dass sich das 1. Symbol laut Schema auf der linken Seite befindet, das 2. und 3. Symbol auf der Rechten und das 4. auf der linken Seite befindet. (Das ist wichtig für später)

Ein Schränkchen mit 4 Ringen wird geöffnet. Wir nehmen den unteren Ring (grün) und gehen wieder in Raum 2. Die Hebel werden neu eingestellt: linken beiden Hebel nach oben, rechten nach unten.

Dann gehen wir in Raum 9 und setzen den Ring in den grünen Ballon ein und bedienen den Hebel. Aus dem Fenster im Raum 10 wird nun eine grüne Tür. Diese betreten wir nun und gelangen so in den Raum 13, Links müssen wir wieder einen Code eingeben. Wir erinnern uns an die Würfel auf den 3 Bildern. Das erste Bild hatte Die Jahreszahl 1651 und 4 lila Würfel, Das 2. Bild die Zahl 1816 und 2 schwarze und 2 lila Würfel, das 3. Bild die Zahl 1912 und 2 lila Würfel und 2 Schwarze. Da der Hebel im Raum einen lila Knopf hat, bilden wir nun den Code: 1. Code = 1651 (vier lila Würfel). 2. Code wird zusammengesetzt aus den Jahreszahlen der anderen 2 Bilder: mittleres Bild lila Würfel rechts, also die beiden rechten Zahlen der Jahreszahl = 16, rechtes Bild lila Würfel links, also die beiden linken Zahlen der Jahreszahl = 19. Zusammengesetzt: 1916. Diese beiden Codes geben wir nun ein. *Speichern*

Nun ist der Knopf im Raum aktiv und wird gedrückt. Es erscheint ein Fahrstuhl. Wir betreten ihn und fahren nach unten.

2. Rostige Ebene

Wir befinden uns in einem verrosteten Raum. Rechts neben dem Fahrstuhl befindet sich eine Schalttafel = Puzzle 3. Hier müssen alle Bereiche die Summe ergeben, die unten angezeigt wird. Ist das Puzzle richtig gelöst, öffnet sich wieder eine Tür. Wir betreten sie. Geradezu = Puzzle 4 (es befindet sich auf einem Förderwagen) und links = Puzzle 5, links davon eine Tür, die aber verschlossen ist. Da wir hier nichts machen können, begeben wir uns wieder zum Ausgang des Raums.

(Es empfiehlt sich zur besseren Orientierung eine Zeichnung zu machen) Links eine Tafel, wo scheinbar noch einige Teile fehlen. Rechts davon eine Tafel mit grünem Bild, hier entnehmen wir ein gelbes Teil. Gegenüber davon ein Fenster. Wir sehen einen Raum mit Dominosteinen. Links davon ein Durchgang. 1x links = Tafel mit Griff. Öffnen, die Bilder müssen nun in einer bestimmten Reihenfolge angeklickt werden. Ist der Klick richtig, ertönt ein Ton, solange klicken bis alle Bilder in der richtigen Reihenfolge angeklickt worden sind. Sollte kein Ton zu hören sein, herauszoomen und noch einmal neu starten, bis die richtige Reihenfolge vorhanden ist. Die Bilder decken jetzt einen quadratischen Code auf. 1x rechts = Durchgang. Geradezu ist eine Tafel mit einem Monitor und einem Hebel. Der Hebel wird bedient. 1x rechts = Durchgang. 1x rechts = Fenster zu einem Raum mit gelben Teil. 1x links, gerade, 1x links = Tafel mit lila Teil, welches wir natürlich mitnehmen.

Nun gehen wir wieder zurück in Richtung geöffneten Raum um die Puzzle zu lösen. Wir gehen zuerst nach links, setzen das gelbe Teil in Puzzle 5 ein, es ist jetzt aktiviert. Ziel dieses Puzzle ist es alle Quadrate mit blauen Symbolen zu füllen. Das gelbe Symbol stoppt die Kugel, also kann man in die gleiche Richtung fortfahren oder eine neue Richtung einschlagen. Das Symbol mit der grauen Schleife löscht ein Quadrat vor und links und rechts der grauen Schleife in Rollrichtung.



Nach Lösung des Puzzle auf den pinken Knopf drücken. *Speichern*

Dadurch öffnet sich die vorher verschlossene Tür. Wir betreten den Raum. Geradezu finden wir einen Gegenstand (2 Flügel), der zu Puzzle 4 passt. Links davon eine Anzeigetafel und eine Schalteinrichtung mit Symbolen, die wir schon aus dem Keller kennen. Klickt man nun ein Symbol an und drückt links daneben den Knopf ertönt ein Geräusch. Die Geräusche sind bei jedem Symbol unterschiedlich, auch bei gedrücktem Hebel. Da wir diese Geräusche später noch brauchen, empfiehlt es sich, Hinweise zu den einzelnen Symbolen zu machen.

Die Anzeigetafel teilt uns folgendes mit:
The subject has just activated the elevator.
Are you certain?
That's amazing!

I'm watching it right now. I'm going to switch over to Omega frequencies to mask our conversation and I'll be moving to Control Two for safety reasons of course. Understood.

-Connection Closed-

Übersetzt:

Das Thema hat gerade den Aufzug aktiviert. Sind Sie sicher? Das ist verblüffend! Ich passe im Augenblick auf. Ich werde zu den Omega Frequenzen rüber schalten, um unser Gespräch zu verdecken und ich werde die Kontrolle 2 für die Sicherheit der Ursachen selbstverständlich übernehmen. Verstanden. - Verbindung Geschlossen-

Nun gehen wir zum Puzzle 4 und setzen die gefundenen Flügel ein. Das Puzzle ist jetzt aktiviert und es erscheinen 9 Felder mit roten Kreuzen.

Es beginnt ein schwieriger Weg, um dieses Puzzle zu lösen. Erscheint auf der Anzeigetafel schon ein Stern bedeutet das, dass wir den Raum schon betreten haben (wir haben bereits ein Klicken gehört), also begeben wir uns in den eben verlassenen Raum und betreten ihn noch einmal. Der Stern müsste nun auf der Anzeigetafel verschwunden sein und 9 rote Kreuze vorhanden sein. Nun begeben wir uns wieder in die Gänge mit den Tafeln. Erfolgt unterwegs ein Klicken, nicht daran stören.

Wir müssen nun die Reihenfolge einhalten. Wir fangen im Raum ganz hinten bei der Tafel an, wo wir den lila Gegenstand gefunden haben. Man hört ein Geräusch (Klicken). Hört man beim Betreten des Raums kein Klicken, wieder in den davorliegenden Raum und den Raum solange neu betreten, bis man das Klicken hört. **Wichtig!!! Dieser Raum darf nicht wieder betreten werden! Das gilt auch für die anderen Räume, sowie das Klicken erfolgt ist.**

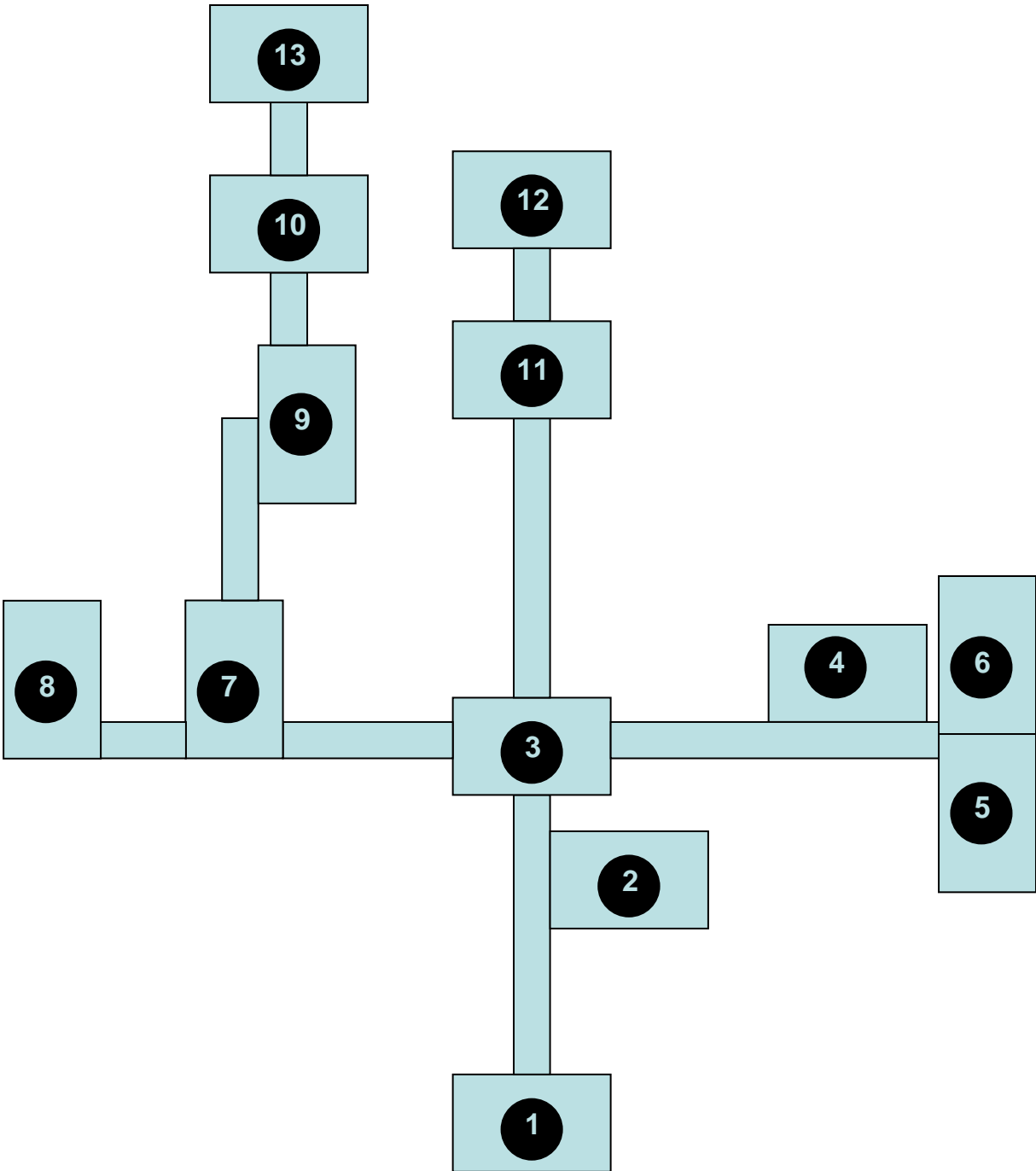
Wieder zurück in den davor liegenden Raum. Hört man beim Betreten des Raumes ein Klicken können wir uns weiter nach vorn begeben. Ansonsten diesen Raum wieder solange von vorn betreten, bis das Klicken zu hören ist. Auf dem Weg zum Raum mit dem Förderwagen müssen 7 Klicks zu hören sein (der 7. erfolgt, wenn man den Raum betreten hat, also nicht mehr verlassen!!!)

Ist alles richtig gemacht, dürfen auf der Anzeigetafel auf dem Förderwagen nur noch 2 rote Kreuze sein. Als nächstes muss der Klick aktiviert werden, wenn wir den Raum neben Puzzle 5 betreten. Solange den Raum betreten, bis der Klick zu hören ist. Auf der Anzeigetafel muss jetzt nur noch der Stern in der Mitte der obersten Reihe fehlen. Um ihn zu aktivieren laufen wir jetzt solange zwischen Anzeigetafel und Puzzle 5 hin und her, bis es wieder Klickt. **Nicht wieder den Raum betreten!!!** Nun müssten alle 9 Sterne aktiv sein. Wir zoomen noch einmal zurück. *Speichern*

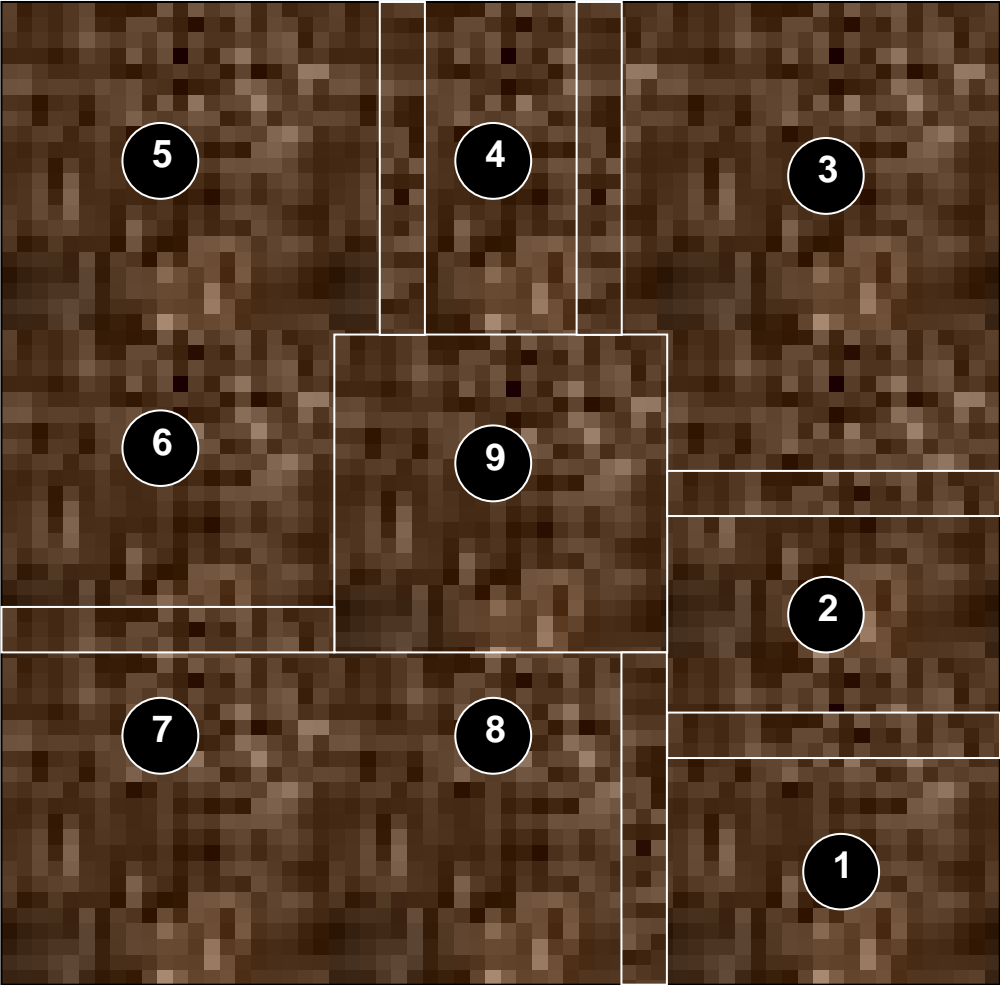


Den Knopf drücken und der Förderwagen setzt sich in Bewegung. Nach dem Halten nehmen wir wieder die 2 Flügel ins Inventar.

3. Lageplan 1. Ebene



4. Lageplan rostige Ebene mit Position Klicks



5. Lila Ebene

Wir befinden uns in einer neuen Ebene und verlassen den Förderwagen nach Rechts. Dann Links und geradeaus. Auf der linken Seite finden wir einen Kasten mit einem blau-weißem Stein und 2x 5 Senkrechte mit Knöpfen, wovon einige dunkler sind. Merken. Weiter nach rechts bis wir zum nächsten Kasten kommen, der hat einen roten Stein und wenn man unten klickt, wird ein Gedicht sichtbar:

The Konari stones
are ancient as Bones.
But are they Devine?
Keeping things in the Line?
Such awesome Fowers
working to the Towers.
When the Cubes are tall
one can make them fall.

Übersetzt:

Die Konari Steine
sind alte Gebeine.
Aber sind sie Devine?
Bewahren von Dingen in der Linie?
Solches ehrfürchtiges Fowers,
das arbeitet zu den Towers.
Wenn die Würfel sind groß,
kann etwas sie zu Fall bringen.

Ein Stückchen weiter finden wir einen Kasten mit einem schwarz-gelben Stein.

Solange geradeaus bis wir zu einem Durchgang kommen. Dort finden wir auf der rechten Seite einen Safe und setzen den lila Stern dort ein. Der Safe öffnet sich und wir geben den quadratischen Code ein. Hierbei muss wieder die Reihenfolge der angeklickten Bilder (wie in rostiger Ebene) eingehalten werden. Bei mir war die Reihenfolge 35241, also klicken wir als erstes das Quadrat an, was sich bei dem Bild 3 ergeben hat usw. Ist alles korrekt, wird der Safe aktiviert und alle lila Knöpfe leuchten und das Quadrat oben ist komplett gelb ausgefüllt. Jetzt gilt es noch die Quadrate über den lila Knöpfen in die Reihenfolge zu bekommen, wie sie im rostigen Raum von links nach rechts zu sehen waren.

Ich habe dazu folgende Tasten gedrückt (ich weiß aber nicht, ob die Bildreihenfolge von Spiel zu Spiel unterschiedlich ist, bei mir war die Reihenfolge von links nach rechts: grau, Bogen links, gelb, lila oben, lila rechts und links): 2222252522252225222252222252522

Falls das nicht klappen sollte, hier noch ein Tipp: Das Bild ganz links (bei mir „grau“) muss mit der Taste 2 zuerst ausgewählt werden und dann mit der Taste 5 auf das mittlere Feld positioniert werden. Dann das mittlere (bei mir „gelb“) usw. Es muss bei der Auswahl von links nach rechts also immer ein Bild übersprungen werden.

Dann ist der Safe komplett aktiviert und nun den beleuchteten gelben Knopf drücken.

Speichern



Nun den Knopf auf dem Hebel drücken, die Schleuse betreten und den kleinen Knopf drücken. Wir befinden uns auf der anderen Seite der Schleuse.

6. Hinter der Schleuse

Wir befinden uns nun hinter der Schleuse, gehen 1x geradeaus und 1x links. Da sehen wir einen grauen Kasten, den wir anklicken und betreten. Auf dem Tisch finden wir einen Würfel, den wir in das Inventar nehmen. Links davon befindet sich ein Roboter. Dann klicken wir oben auf das Feld, es öffnet sich und eine Zahl erscheint #11.



Nun klicken wir auf die rechten Finger des Roboters in folgender Reihenfolge (von unten nach oben): 113324. Es öffnet sich links neben dem Roboter ein neuer Raum, den wir nun betreten.



Geradezu ist ein Kasten mit grünen Knöpfen und unten eine Skala von 5.6.7.8. Die je nach Einstellung unterschiedliche Knöpfe und Töne aktiviert. Links davon eine Tafel mit einem grünen Symbol im unaktiven Zustand, gegenüber das gleich, bloß als blaues Symbol. Im Regal rechts neben dem Kasten befinden sich 2 blaue Bücher, die werden alle Beide angeklickt, dadurch werden das Grün und blaue Symbol aktiviert. Nun kennen wir alle Symbole für die 4 Farben im aktiven und unaktiven Zustand. Nun begeben wir uns noch einmal zu der Skala. Wenn wir die Töne mit dem Gerät aus dem rostigen Raum vergleichen, stellen wir fest, dass Ton 5 dem 1. Ton bei Hebel unten = gelb unaktiv = linke Seite entspricht,

Ton 6 dem 3. Ton bei Hebel oben = grün unaktiv = linke Seite

Ton 7 dem 2. Ton bei Hebel oben = blau aktiv = rechte Seite

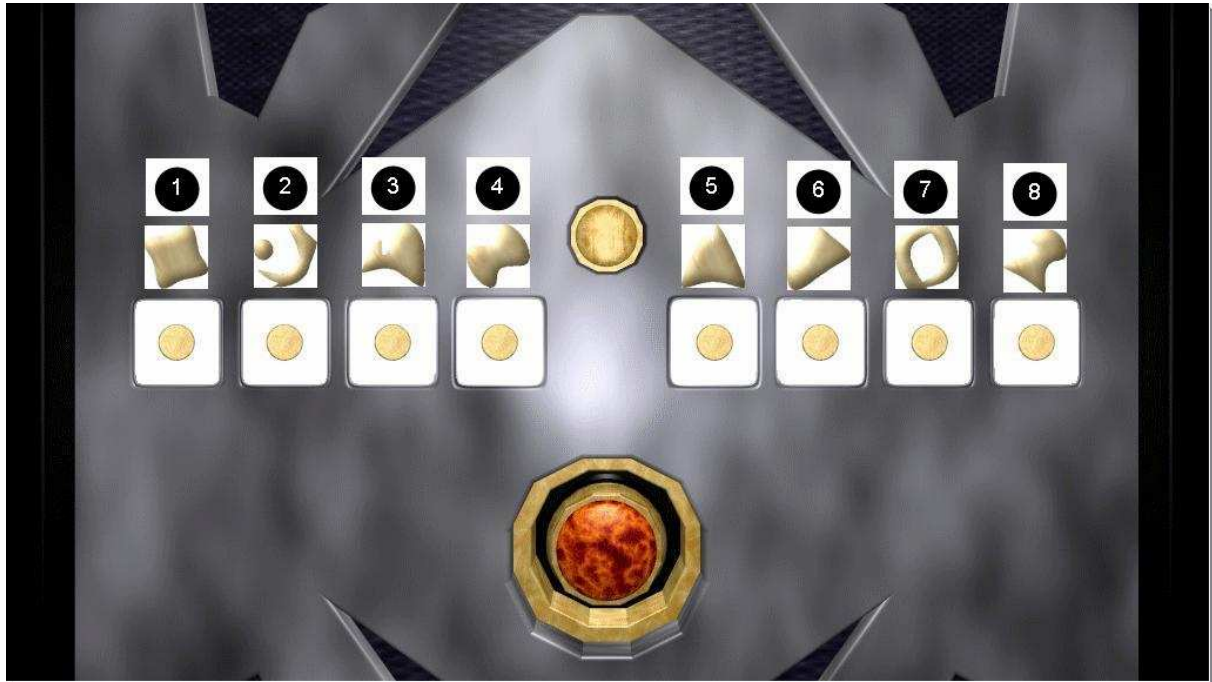
Ton 8 dem 3. Ton bei Hebel unten = rot unaktiv = rechte Seite entspricht. *Speichern*

Nun begeben wir uns in den gegenüberliegenden Raum, also rechts von der Schleuse. Ganz rechts befindet sich in einem schwarzen Feld wieder eine Zahl #6. Gegenüber davon befindet sich eine Nische. Weiter links befindet sich geradezu eine Anlage mit einem gelben Knopf. Wir öffnen die Tür und setzen den Würfel aus dem Inventar ein. Klicken wir jetzt auf den Knopf, erscheint ein Feld, wo wir einen Code eingeben müssen (in jedes Feld können wir eine Zahl von 0-15 einsetzen), den kennen wir aber noch nicht.

Wir verlassen den Raum und kommen auf einen Hebel zu, dieser wird bedient. Drehen wir uns nach rechts, kommen wir auf eine Tür zu, wo wir aber noch nichts machen können (drücken wir den oberen Knopf erscheinen 2x4 Felder mit einem beigen Kreis, jeweils 4 links und 4 rechts).

Erinnern wir uns an den Raum 1, da haben wir nach Lösung des Puzzle neben den Symbolen eine Tabelle mit 2 Spalten und 4 Reihen gesehen, je nachdem welche Farbe (aktiviert oder unaktiviert) eine Position erhalten. Es ist wahrscheinlich notwendig, die erhaltenen Kombinationen 1.2.3.4 aus Raum 1 und die erhaltenen Kombinationen 5.6.7.8 im Raum hinter dem Roboter zusammenzuführen, um diese Tür zu öffnen.

Ich habe mal ein Bild zusammengestellt, zum besseren Verständnis.



Das ergibt für die Positionen 1-4 folgende Reihenfolge von links nach rechts:

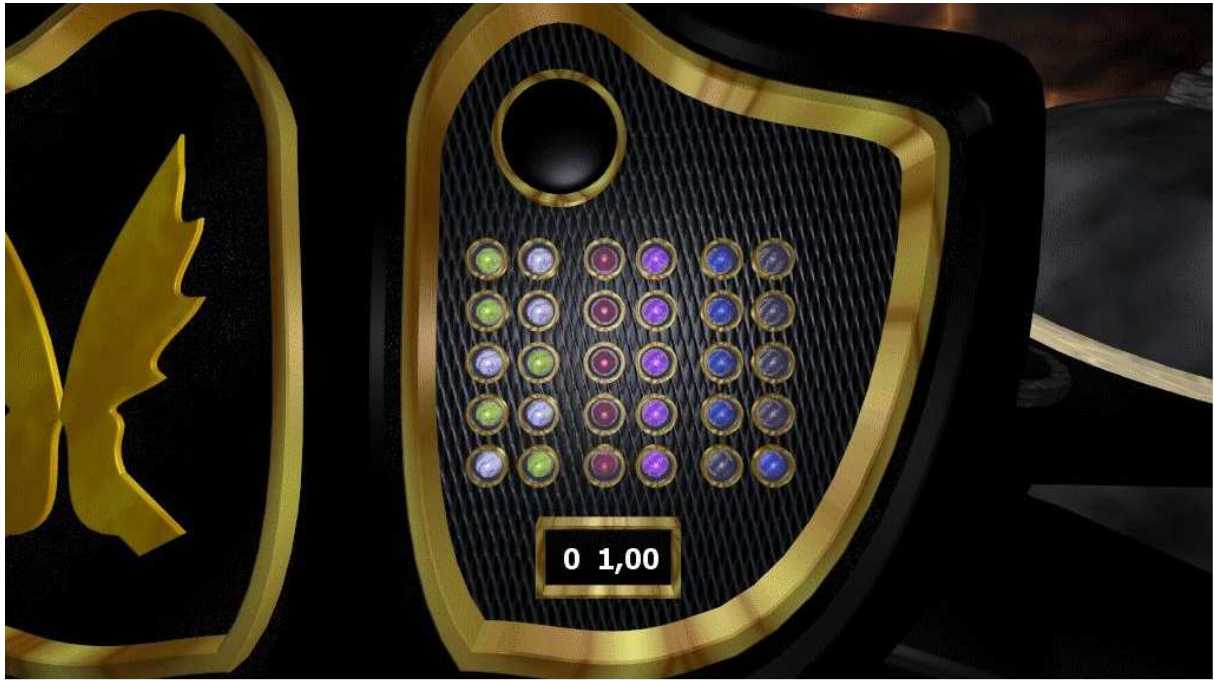
Rot aktiv, blau inaktiv, grün aktiv, gelb aktiv.

Für die Positionen 5-8:

Gelb inaktiv, grün inaktiv, blau aktiv, rot inaktiv.

Wir stellen fest, dass sich laut Schema im Raum 1 sich einige Symbole auf der falschen Seite befinden z.B. blau inaktiv auf der rechten Seite. Das bedeutet, dass wir dieses Symbol auf die linke Seite bringen müssen. Dasselbe gilt noch für andere Symbole. Dazu später.

Dann begeben wir uns 2x nach links, betreten die Tür und gehen immer geradeaus, Treppe runter und kommen auf eine Maschine zu, in die wir die 2 Flügel aus dem Inventar einsetzen. Klicken wir das rechte Feld an, öffnet es sich und wir sehen 6 Reihen verschiedenfarbiger Knöpfe und darunter eine Anzeige mit einer Zahl, bei mir 15 0,00. Wir denken an den 1. Hinweis unterwegs, wo die Anzeige nicht kaputt war und geben ganz links die Reihenfolge ein. Die anderen Beiden habe ich nur durch probieren herausbekommen.



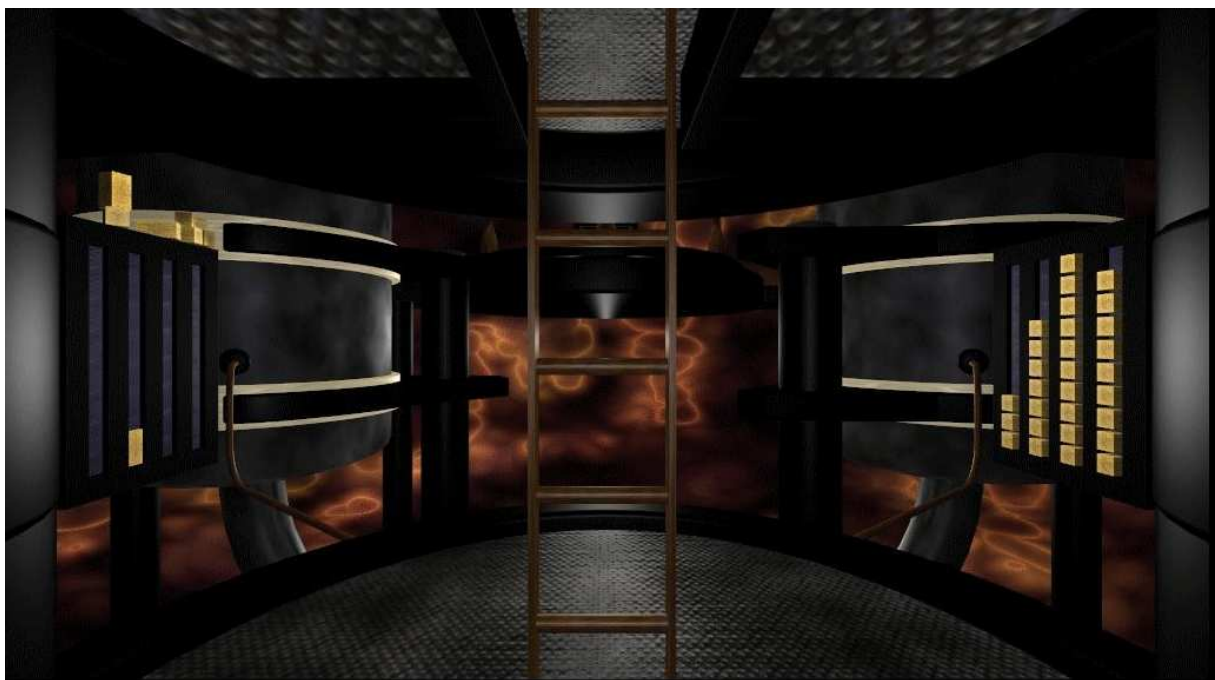
Man hört ein Geräusch und etwas wurde wieder aktiviert. Wir drücken auf den schwarzen Knopf, nun treten wir automatisch vom Flügel-Puzzle zurück und können beobachten, wie vor uns auf der Anlage hinter dem Flügel-Puzzle etwas 2 Etagen tiefer rutscht. *Speichern*



Nun sind die runden blauen Durchgänge links und rechts von dir auch entsichert. Egal durch welchen Bogen wir gehen, wir gehen soweit, bis wir die Mitte des Rundgangs erreicht haben, hier befindet sich eine Leiter nach unten. Da wir sie aber von hieraus nicht erreichen können gehen wir einmal Rechts, bis wir die Anlage sehen und drehen uns wieder um 180°.



Nun haben wir die Leiter genau vor uns und klettern hinunter und betreten einen neuen Raum.



Rechts sehen wir 4 Spalten mit einer unterschiedlichen Zahl Würfel. Das müsste der Code sein, den wir eingeben müssen, wo wir den Würfel hineingelegt haben.

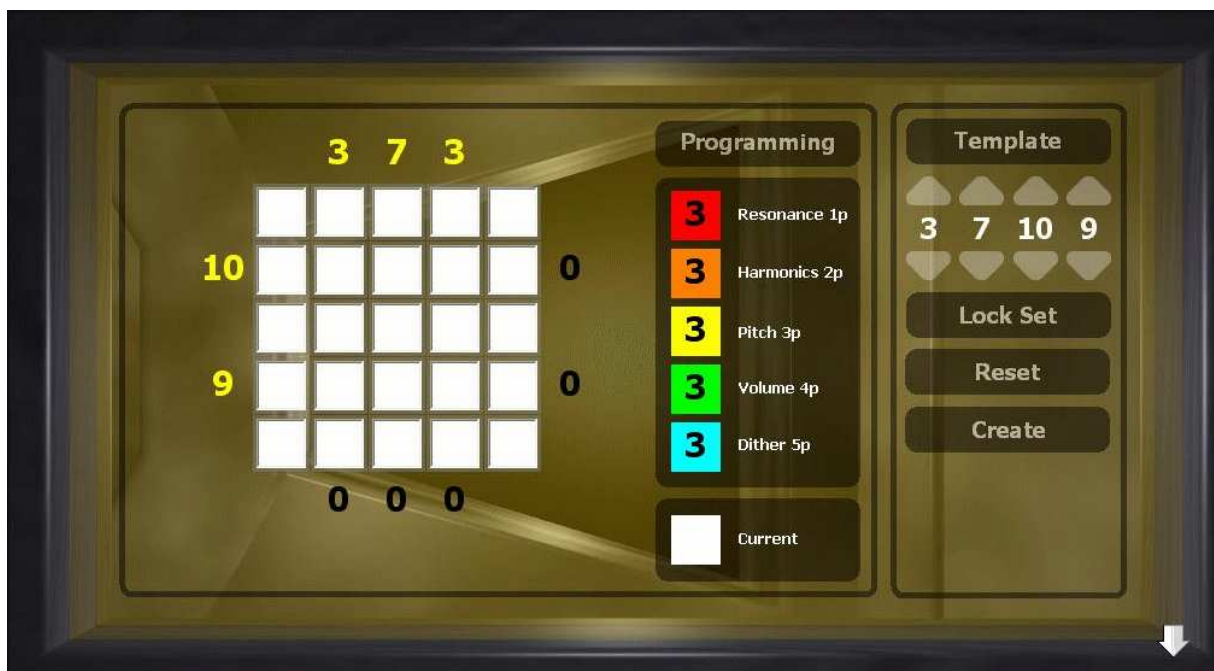
Wir zählen also die Würfel in jeder Spalte und erhalten 3, 7, 10, 9. Drehen wir uns nun in dem Raum, entdecken wir noch einen farbigen Würfel. Das ist auch ein weiterer Hinweis im Zusammenhang mit dem Code.

Da auf dem linken Pfeiler scheinbar noch ein Würfel fehlt, liegt wohl noch ein bisschen Arbeit vor uns.



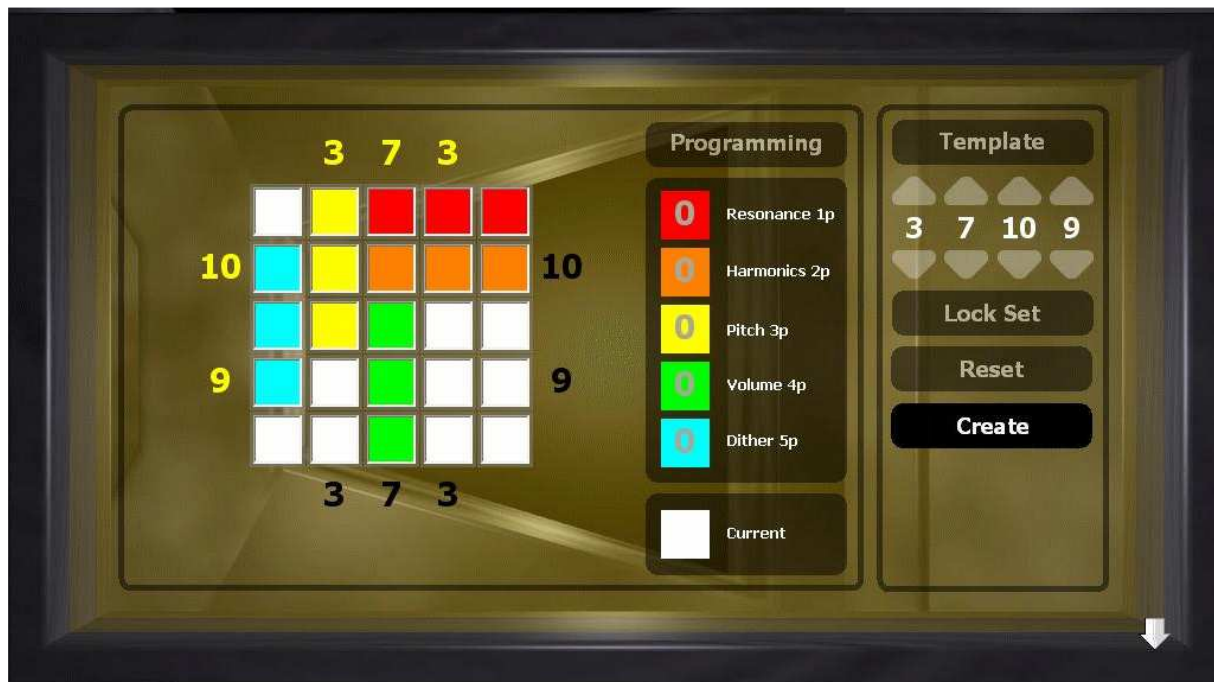
Also begeben wir uns wieder in den Raum, wo wir den Würfel in ein Schränkchen getan haben, denn scheinbar muss er nun eingefärbt werden, um unsere Arbeit voranzubringen.

Wir geben den Code 3-7-10-9 ein, danach Lock Set drücken.



Nach Eingabe der Zahlenreihenfolge öffnet sich links davon ein Feld mit 5x5 weißen Quadraten. Einige haben an den Ränder Zahlen. Es sind insgesamt 5. Rechts bzw. unter den gelben Zahlen befindet sich jeweils eine schwarze Null. Ziel ist es nun, aus der Waagerechten der 10 die rechte Null auch in eine 10 zu verändern, dasselbe gilt für die anderen Zahlen. Die 3 bei den einzelnen Farben rechts, bedeutet, dass jede Farbe 3x in ein Feld bei dem Würfel links platziert werden muss. Weiterhin können wir erkennen, dass die Farben unterschiedliche Werte haben (1p – 5p). Schnell stellen wir fest, dass die einzelnen Farben nur

zusammenhängend platziert werden können, also nur Waagrecht oder Senkrecht. Auch stellen wir fest, wenn sie Waagrecht platziert werden, dass der jeweilige Wert nur einmal gezählt wird, das Gleiche gilt in einer senkrechten Spalte. Dagegen summieren sie sich in der Reihe und Spalte, wenn unterschiedliche Farben vorhanden sind.



Haben wir alle Farben richtig platziert, wird das Feld Create aktiviert, das wir nun bedienen. Dadurch wird im Schränkchen der Färbemechanismus aktiviert und der Würfel eingefärbt. Wir öffnen den Schrank, nehmen den Würfel und begeben uns wieder in den Raum die Leiter runter, wo er auf dem linken Pfeiler gefehlt hat und setzen ihn dort ein.



Dann klettern wir wieder hoch und drehen uns wieder um 180° und gehen soweit, bis wir zu dieser Anlage gelangen, die sich genau hinter dem Flügel-Puzzle befindet. Wir begeben uns

auf diesen Steg und laufen bis ganz hinten, bis wir eine Leiter erreichen, die wir hochklettern.
Speichern

Vor uns befindet sich ein Fenster, das die rechte Seite der Anlage darstellt. Wir bedienen aber erst die linke Seite, deshalb drehen wir uns um 180° und steigen dort ein.

Jetzt ist Reihenfolge sehr wichtig.

Die linke Seite ist für die Symbole 1-4 der Tür ausschlaggebend und die rechte Seite der Anlage für die Symbole 5-8.

Bevor wir anfangen irgendetwas zu ändern, erinnern wir uns noch einmal an die Zusammenhänge zwischen Symbolen und Schema im Raum 1. Wir stellen fest, dass sich laut dem Schema einige Symbole auf der anderen Seite befinden, als sie laut Lösung 1-8 eigentlich sein sollten.

Das bedeutet laut Schema befinden sich die Symbole, Für die Positionen 1-4:

Rot aktiv und gelb aktiv auf der linken Seite, diese Symbole befinden sich auf der richtigen Seite

blau inaktiv und grün aktiv auf der rechten Seite, sie müssen also auf die andere Seite gebracht werden.

Für die Positionen 5-8:

blau aktiv und rot inaktiv auf der rechten Seite, diese Symbole befinden sich auf der richtigen Seite

Gelb inaktiv und grün inaktiv auf der linken Seite, sie müssen also auf die andere Seite gebracht werden.

Da sich Rot aktiv auf der richtigen Seite befindet, also Links, fangen wir auch mit der linken Seite der Anlage an. Auf jeder Seite der Anlage befinden sich eine Pumpe, ein Kreisfeld, das bei Anklicken die 8 Symbole darstellt, ein rundes Fenster, welches sich je nach Knopfdruck ändert und der Ein- bzw. Ausstieg.

1. den unteren Knopf bedienen
2. dann geben wir das Symbol für Rot aktiv ein bedienen die Pumpe
3. drücken den Knopf oben. Dann verlassen wir die linke Seite durch die Öffnung und begeben uns auf die gegenüberliegende rechte Seite.
4. Knopf unten
5. Symbol blau unaktiv, Pumpe
6. Knopf oben
7. Symbol grün aktiviert, Pumpe und begeben uns wieder auf die linke Seite
8. Knopf oben
9. Symbol gelb aktiviert, Pumpe
10. Knopf unten
11. Symbol gelb unaktiv, Pumpe
12. Knopf 2x oben
13. Symbol grün unaktiv, Pumpe
14. Knopf 2x unten und wieder auf die rechte Seite der Anlage
15. Knopf 2x oben
16. Symbol blau aktiv, Pumpe
17. Knopf 1x unten
18. Symbol rot unaktiv, Pumpe
19. Knopf 1x unten

Damit haben wir alles getan, um die Symbole richtig zu positionieren. Wir verlassen die rechte Seite der Anlage und wollen die Leiter hinab steigen. Es geht aber nicht. Deshalb begeben wir uns noch einmal auf die linke Seite, drehen uns um 180° und können jetzt hinunterklettern und uns direkt zur immer noch geschlossenen Tür begeben.

Wir drücken den gelben Knopf, es tut sich was, die Symbole erscheinen.



Nun drücken wir noch den orangenen Knopf. GESCHAFFT Wir können hinausgehen und die Schlussequenz startet.

Herzlichen Glückwunsch!

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf 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).