



KADISH by Locke



Tuch 1

Von hier aus, beamen wir uns in das Buch.



Hier erhalten wir viele Infos, die uns später weiterhelfen.
Nun geht es wieder zurück.



Tuch 2



Letztes Gerät, wenn Alle richtig eingestellt sind, öffnet sich eine Tür.
Diese durchqueren wir u. drücken auf der anderen Seite den blauen Knopf u. finden das nächste Tuch.

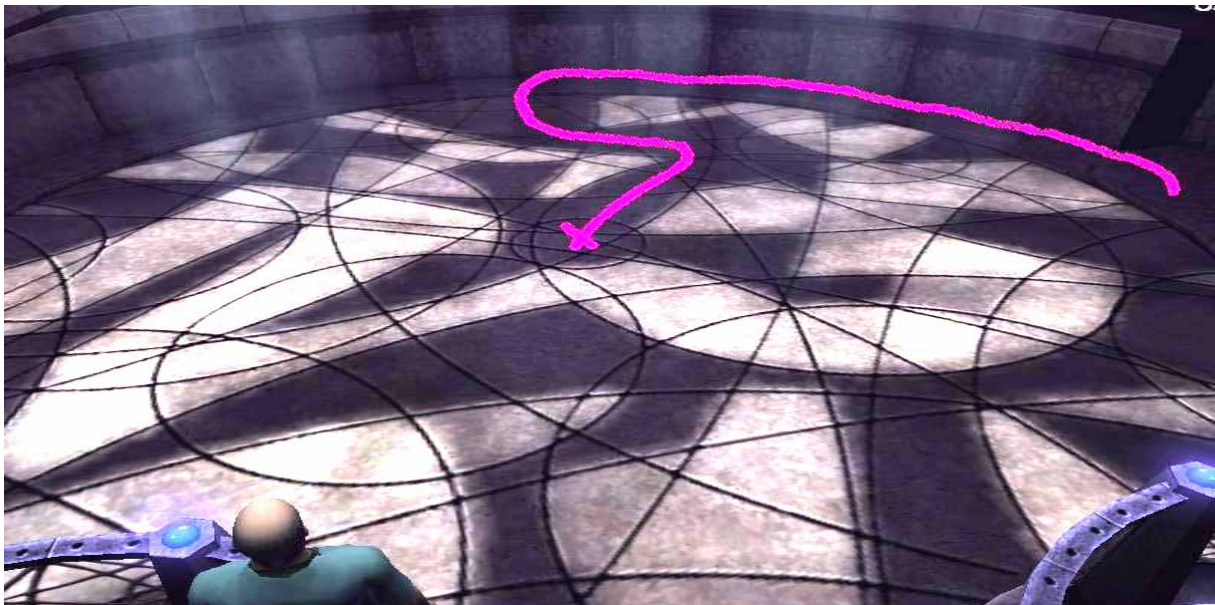


Wir kommen in eine grosse Halle
Mit einem Mosaikfussboden.
Dieser muss, in einer bestimmten
Form, erleuchtet werden (siehe
das Glasmosaik im „Buchraum“.
Wir betätigen die Schalter

2, 3 u. 5.

Nun erhalten wir ein Mosaik,
welches wir durchqueren müssen.

Tuch 3



Wir dürfen, wenn wir unten sind, nur an der Bande gehen u. erst nach dem weissen „W“, den schwarzen Streifen betreten.

Wir dürfen auch nicht daneben treten.

Der Boden senkt sich u. wir gehen nach unten u. durch die Tür, **welche aber nicht geschlossen wird**, u. nach draussen.

Wir gehen an der Pyramide vorbei, springen über den Abgrund u. erhalten ein **Symbolblatt**.



Nun gehen wir zur Pyramide, und finden **Tuch 4**, aussen in einer Pyramidennische.

Jetzt gehen wir in die Pyramide u. finden hier einen Wabenfussboden vor, welchen wir aber nicht aktivieren können.

Wir müssen wieder über unser Bordbuch zurück u. das Level am Anfang beginnen.

Der Grund, wir hatten ja eine Tür schliessen müssen um an ein Tuchsymbol zu kommen.

Allso wieder die Sichtgeräte einstellen u. den ganzen Weg zur Pyramide erneut laufen.
Jetzt können wir den Wabenboden aktivieren u. er leuchtet blau auf.



Nun gehen wir nach unten, um den Wabenboden zu betreten, aber wie?
Wir hatten in der Halle einen Pilz gesehen, also dürfen wir nur Pilze betreten (**Achtung, Sound leiser stellen**).



Wenn wir alles richtig gemacht haben (es gibt mehrere Möglichkeiten), fahren wir mit einem Fahrstuhl nach unten.



Im Gang finden wir **Tuch 5**

Um an **Tuch 6** zu kommen, welches sich in einer Nische in luftiger Höhe befindet, müssen wir den Steinlift nach oben fahren.

Hebel 4 ganz nach oben fahren.

Hebel 3 3mal

Hebel 2 1mal

(es gibt mehrere Möglichkeiten).

Von oben können wir die Treppe nach unten benutzen.

Jetzt müssen wir alle Fahrstühle nach unten fahren u. uns an das Bild im Saal erinnern (die farbigen Zahlen den Säulen zuordnen, eine Zahl von 1 – 4 fehlt immer).

Das ist dann die Anzahl der Hebelbetätigungen.

Hebel 1 1mal

Hebel 2 ganz nach oben fahren

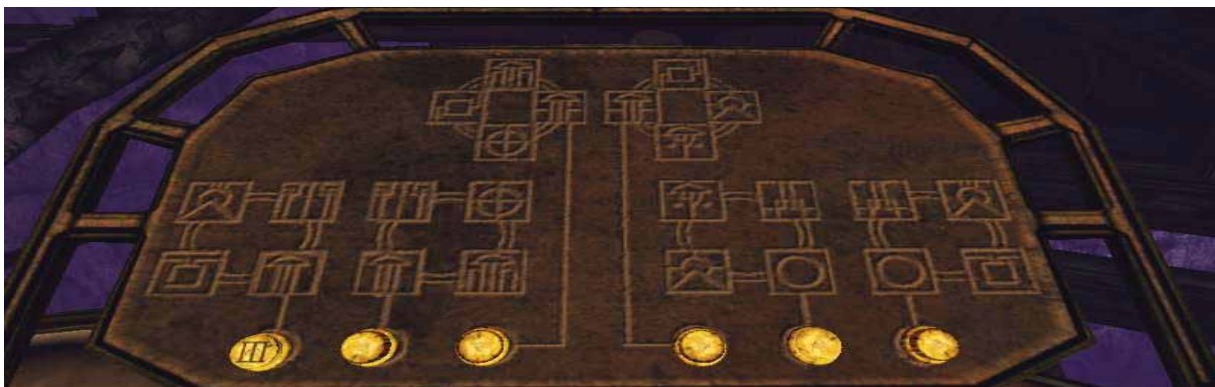
Hebel 3 1mal

Hebel 4 2mal

Dann klettern wir nach oben, gehen durch den Gang u. befinden uns vor einem grossen würfelförmigen Gebäude, welches in der Luft hängt.

Es ist die Schatzkammer.

Wir gehen nach oben u. stehen vor einem Schaltpult.



Um die Kombination zu bekommen, müssen wir die D`ni – Zahlen benutzen.

Die Hilfe dazu ist wieder im grossen Saal (durch das Buch).

Das Ergebnis lautet dann: **1, 5, 2, 3, 4 u. 6**

In dieser Reihenfolge drücken wir die Knöpfe u. die Schatzkammer ist offen.

Erklärung!

Um die Reihenfolge, in der die Knöpfe gedrückt werden müssen, zu kennen, musst Du erstmal die fehlenden kennen.

Das erfährst Du im grossen Saal.

	1	2	3	4	5	6
Vorhanden	3,4,6,2,	4,5,6,	6,2,5,	2,6,1,3	1,4,3,5,	4,3,5,2,
Fehlende	1,5,	1,2,3,	1,3,4,	4,5,	2,6,	1,6,

Man drückt den ersten Knopf.

Dann entfernt man die 1 aus der Liste u. die 5 vom ersten Knopf, da diese ja richtig sein muss.

Knopf	1	2	3	4	5	6
Fehlende	1,	2,3,	3,4,	4,5,	2,6,	6

Hier erfährst Du, dass die Nummer 6, der sechste zu drückende Knopf ist, also entfernst Du die 6 aus der Liste.

Knopf	1	2	3	4	5	6
Fehlende	1,	2,3	3,4	4,5	2,	6,

Hier erfährst Du, dass die Nummer 5, der zweite zu drückende Knopf ist, also entfernst Du die 2 aus der Liste.

Knopf	1	2	3	4	5	6
Fehlende	1,	3,	3,4,	4,5,	2,	6,

Hier erfährst Du, dass die Nummer 2, der dritte zu drückende Knopf ist, also entfernst Du die 3 aus der Liste.

Knopf	1	2	3	4	5	6
Fehlende	1,	3,	4,	4,5,	2,	6,

Hier erfährst Du, dass die Nummer 4, der fünfte zu drückende Knopf ist, also entfernst Du die 4 aus der Liste.

So ergibt sich dann die Reihenfolge!

Haben wir alles richtig gemacht, öffnet sich die Schatzkammertür.



Hier finden wir auch das letzte Tuch.

Tuch 7

Wir lesen noch den Brief, das Buch benötigen wir nicht mehr, u. gehen nach draussen.

Um zu unserem Tor zu kommen

haben wir nun zwei Möglichkeiten.

Entweder wir springen vom Höhleneingang aus, hinunter oder balancieren über das Rohr.



Auf der anderen Seite angekommen, öffnen wir die Tür u. treten ein. Wir hören uns die Geschichte an u. berühren dann die Hand. Die Säule wird teleportiert. Wir springen in den Abgrund u. landen vor unserem Haus.

Ende KADISH

CD ROM & Softwareservice
Kratz

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden, da sonst die Gefahr besteht, dass der Service nicht mehr aufrecht erhalten werden kann

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).

Locke steht im FORUM auf gamepad.de regelmäßig zur Diskussion zur Verfügung!