

Komplettlösung Keepsake v.4.7

Von W.S. + B.S.- bi@muebe.de

(denen wir herzlichst für die Genehmigung zur Veröffentlichung danken)



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!

Untere Ebene

Allgemeines: Hier wird nur beschrieben, was für den Spielefortschritt absolut nötig ist. Man kann aber durchaus auch schon Wege gehen, die Einen z.Zt. noch nicht weiter führen, einfach nur um die **Örtlichkeiten** besser kennen zu lernen. Nach dem Tutorial steht man vor verschlossenen Türen und wendet sich zum **Brunnen** gegenüber. Hochgehen und ansehen, Die vier **Minotauren** müssen in folgender Reihenfolge angeklickt werden, da die Röhren immer in gleicher Reihenfolge herunterkommen. Rechts oben, links unten, links oben, rechts unten und das Tor ist offen.

Wir betreten die **Eingangshalle** und versuchen vergebens, das **Schild** an der **Drachenstatue** zu lesen. Wir könnten jetzt die große Treppe nach oben gehen, (wer neugierig ist und die **Schule** besser kennen lernen will, kann das ruhig tun, bringt uns aber nicht weiter) halten uns statt dessen im **Erdgeschoss** rechts und gehen nach ganz hinten rechts Richtung Bogenfenster. Im nächsten Bild rechts, dem Geräusch nach, die Stufen hoch und geradeaus in den Raum mit den kleinen **Holzspinden** rein. Dort mit der Stimme alle Punkte bereden und das Wesen befreien.

Wenn wir vor den Spinden stehen, geht es nach rechts in den **Maschinenraum**, in dem wir aber jetzt noch nichts machen können, außer feststellen, dass eine Tür blockiert ist. Wir nehmen den **Schlüssel** hinter der linken Spindtür mit und bemerken die **Werkzeuge**, die gegenüber der Spinde im **Regal** liegen. Mit unserem neuen Begleiter Zak gehen wir wieder zurück in die **Eingangshalle** und dort die rechte Treppe hoch. Auf dem **ersten Treppenabsatz** befindet sich, wenn wir uns nach links wenden, das **Hausmeisterbüro**. (Die linke Treppe führt nur bis zu diesem Büro)

Wir gehen aber weiter die Treppe hoch, bis wir zu ein paar **Bücherregalen** kommen. Dort nach rechts halten, und weitere **Bücherregale** werden sichtbar. Dies ist eine Stelle, an der man sich sehr leicht verlaufen kann.

Stellt man sich direkt an den **Stuhl neben dem Regal** auf der linken Seite, wird eine weitere schmale **versteckte Treppe** sichtbar, die an der Wand lang nach unten führt zum **Kreuzgang**

Die nehmen wir jetzt aber nicht, sondern gehen weiter vor und nehmen im Hintergrund die Treppe nach oben. Weiter hoch bis wir durch die Holztür nach draußen auf eine **Balustrade** gelangen. Dort ganz nach links in den offenen **Studierraum** gehen und die **Tafel** am Boden lesen und Text merken.

Wo wir schon mal da sind, öffnen wir die Tür mit dem **Rätselschloss** zum **zweiten Studierzimmer**.

Grüne Zwerge//Weisse Zwerge

3,2,1//1,2,3

Wobei die jeweils äußeren Zwerge mit der Nummer 3 bezeichnet werden, und die inneren mit der Nummer 1.

Klick auf die Zwerge in folgender Reihenfolge: Grün 1, Weiss 1, W 2, G 1, G 2, G 3, W 1, W 2, W 3, G 1, G 2, G 3, W 2, W 3, G 3.

Wir gehen durch die nun offene Tür, nachdem die Eule weg ist, und folgen dem Gang, der uns nach draußen führt und uns einen Blick in den **Garten** darunter erlaubt. Für später merken!

Gegenüber der Drachenstatue rechts betreten wir das **zweite Studierzimmer**.

Vom Tisch die **Zettel** mitnehmen und die **Bodenplatte** lesen. Wir gehen wieder zurück ins **erste Studierzimmer** da raus und nach rechts wenden, sofort die nächste Holztür wieder rein und dem Gang bis vor die verschlossene **Steintür** folgen. Derer gibt es drei. Merken. Auf dem Weg dorthin finden wir wieder **Zettel** auf dem Boden. Mitnehmen.

Zurück auf der **Balustrade** gehen wir nach links und durch die Tür, durch die wir zuerst gekommen sind, wieder in das Gebäude rein und weiter runter bis zu den **Bücherregalen**. Dort stellen wir uns wieder an den **Stuhl neben dem Bücherregal** an der linken Seite und wir gehen die nun sichtbare schmale **versteckte Treppe** runter, drehen uns dort unten nach links. Im nächsten Bild nehmen wir die hellgrüne Treppe im Hintergrund wieder nach oben. Wir landen auf dem **Kreuzweg** mit grünem Fußboden, dort nach links vorne. Im nächsten Bild finden wir ein **Buch** auf dem Boden vor dem **Bücherregal** rechts. Mitnehmen.

Nach hinten im Bild gehen, über die **Brücke** auf den **Spieltisch** links im Hintergrund zu. Im nächsten Bild leicht rechts auf die Treppe zuhalten. Wenn man will, kann man auch erst noch den **Spieltisch** betrachten. Im nächsten Bild gehen wir die Treppe hoch durch die Holztür. Sie führt in den **Speisesaal** mit der **Küche** dahinter. Wir gehen immer weiter nach links durch bis zu den Stufen im Hintergrund. Unten nach den Stufen finden wir auf der linken Seite wieder ein paar **Zettel** auf dem Tisch. Durch den großen Durchgang geht es in die **Küche**, wo wir im nächsten Bild nach vorne gehen, und dann rechts durch den Durchgang in die **Speisekammer** mit dem **Speiseaufzug** an der hinteren Wand. Wir merken uns das **Fenster** links für später. Wir verlassen **Küche** und **Speisesaal** wieder. Draußen gehen wir wieder die Treppe runter aber nicht rechts zum **Kreuzgang**, sondern nach unten links in den **Garten**. Noch eine Treppe tiefer und wir sind auf dem **Gartenweg** und die erste Vision folgt.

Wir finden uns in der **Eingangshalle** vor dem großen **Gittertor** wieder, das wir mangels Energie nicht öffnen können. Also gehen wir zurück in den **Garten** und

folgen dem **Gartenweg** ganz nach links bis zum Ende vor die **Kellertür**. Der **Keller** hat mehrere Ebenen, die wir alle gründlich erforschen. Bevor wir die 3. Stufen in die 4. Ebene hinuntergehen, sollten wir links hinter dem Torbogen Mustavios **Kisten** bemerkt haben. Wir gehen die 4. Ebene runter und finden geradeaus hinten an der Wand eine **Geheimtür**. Wir gehen einen Schritt zurück und nach rechts und die letzten Stufen runter. In den nächsten zwei Bildern nach vorne gehen und im dritten Bild nach oben rechts. Wir landen vor einem **Spalt in der Wand** und gehen durch, da fällt unser **Amulett** runter und besteht nur noch aus Einzelteilen, die wir automatisch wieder aufsammeln. Wir gehen weiter nach rechts und dann zum **Wasserrad**. Bevor wir durch den Torbogen gehen, sehen wir links davor am Boden ein paar bunte **Blumen**. Pflücken. Hier sind wir auch auf der **anderen Seite des Flusses**, gehen die paar Stufen bis zur **Wiese** runter und folgen dem Weg bis zu einem **Wegweiser**? am Ufer Wir gehen aber erstmal wieder zurück.

Wir wenden uns dem **Rätsel an der Wand** zu. Die Gewichte müssen auf ein Niveau gebracht werden, um die untersten **Wasserräder** wieder zu starten. Die Holzscheiben ziehen die Gewichte ganz hoch. Die jeweils äußeren Hebel senken sie ganz ab. Die beiden inneren Hebel senken das Gewicht soweit ab, wie das andere steigt.

1. Rechtes Gewicht hochziehen, linkes Gewicht unten lassen.
2. Inneren Hebel der rechten Seite betätigen,
3. Äußeren Hebel der linken Seite betätigen,
4. Inneren Hebel rechts ziehen,
5. Holzscheibe rechts
6. Inneren Hebel rechts ziehen und die Rune in der Mitte drücken.

Die **Wasserräder** drehen sich jetzt. Wir wenden uns nach links und gehen durch die Holztür in den **Maschinenraum** und geben so die zuvor blockierte Tür frei. Die Energiezufuhr kann auf verschiedenen Wegen wieder hergestellt werden, hier ist einer davon.

Wir fangen ganz unten an, denn die **Maschine** läuft schon. Den Regler davor stellen wir auf I. Das aktiviert die Maschine mit den Löffeln ganz oben rechts. Den Regler direkt bei dieser Maschine stellen wir auf II, und den Regler daneben auf I. Das aktiviert die Maschine links oben mit dem Gewicht. Den Regler in der Maschine Stellen wir auf III. Diese ist verbunden mit dem Regler auf dem Treppenabsatz in der Ecke. Steht dieser Regler auf I aktiviert das die Maschine mit den Kugeln vorn auf der mittleren Ebene. Der zugehörige Regler muss auf III und der Regler oben links vor der Maschine mit dem Gewicht auch auf III. Jetzt gehen wir wieder auf die mittlere Ebene, da rechts und vor und stellen den letzten Regler auf II

Jetzt wäre es an der Zeit, sich das **Gittertor** vorzunehmen, oder sich im **Wald** vor der **Schule** umzusehen. Wir gehen erstmal in den **Wald**. Im **Maschinenraum** ganz nach oben gehen und durch den **Raum mit den Spinden** in die **Eingangshalle** gehen, raus und nach rechts in den Wald. Dem Weg bis zum Fluss folgen und dort mit Mustavio alle Themen abhandeln. Dann wieder zurück in die **Eingangshalle** und mit dem Hebel das **Gittertor** öffnen. Auf der Treppe nach oben folgt wieder eine Vision. Wir finden uns ein Stück weiter oben wieder, gehen aber nicht wie vorgeschlagen, weiter hoch, weil wir sonst über

den einzigen Bug im Spieleablauf stolpern könnten Stattdessen gehen wir wieder runter und erledigen all das, was wir sonst nicht mehr nachholen könnten. (Nicht mehr aktuell, wurde gefixt.) Wir können also auch zuerst mit den Wächtern reden, wenn wir den Patch drauf haben. Wir gehen aber das ganze riesige Treppenhaus wieder runter, außen am Speisesaal vorbei, einmal reinsehen! Eine Treppe weiter unten finden wir einen Schlüssel auf dem Boden und gehen in der Eingangshalle die andere Treppe wieder hoch bis zum Hausmeisterbüro auf dem ersten Absatz. Die beiden Papiere vom Tisch nehmen wir mit, ebenso den Stab, der links der Karte am Schrank lehnt. Dann wenden wir uns rechts dem Safe zu. Die Kombination steht auf dem Schlüssel. 24345. Es werden immer zwei Ziffern gleichzeitig verstellt. Die erste um 1 und die korrespondierende um 2. Mit der 4. Ziffer beginnen, und dann immer mit der korrespondierenden weitermachen. Wenn alles eingestellt ist, den rechten Schlüssel drehen, zum Öffnen. Diadem mitnehmen und runter in die Halle, wo wir nun endlich die Inschrift an der Drachenstatue lesen können. Text merken! Wieder durch das Gittertor bis ganz nach oben und mit den Wächtern über alles reden. Ganz wichtig ist die Frage, wie ich die Türen öffnen kann. Danach verlassen wir die Wächter, um uns der 1. Prüfung zu stellen. Wir gehen dazu bis fast ganz unten und laufen automatisch vor die Steintür. Auf dem Weg nach unten öffnen wir auch schon die 3. Prüfungstür. Die liegt auf halbem Weg nach unten in diesem Treppenhaus auf der linken Seite. Im Prüfungsraum beantworten wir die 1. Frage mit der 3. Antwort, die 2. Frage mit der 2. Antwort, und die letzte mit der 4. Antwort. Nun fehlt nur noch die letzte Prüfungstür im anderen Treppenhaus. Dazu die Treppe in der Halle ganz nach oben gehen, durch die Tür nach draußen, da nach links und in die nächste Holztür wieder rein, Treppe runter, und die letzte Steintür öffnen. Wir betreten den Balkon und bemerken das kaputte Fenster, und gehen wieder raus. Jetzt ist es Zeit, den Händler im Wald aufzusuchen. Dazu gehen wir den ganzen Weg wieder zurück und gehen vor der Akademie rechts in den Wald. Wir folgen dem Weg, an dessen Ende Mustavio auf uns wartet. Der macht uns ein Angebot, das wir nicht ablehnen können. Die Kisten haben wir ja schon, also suchen wir jetzt nach den Weinfässern. Und in der Küche fangen wir an. Dort gehen wir bis ganz hinten durch und fahren mit dem Speiseaufzug in den Weinkeller. Wir gehen vor und nach rechts und nach hinten. Dort entdecken wir Mustavios Fässer. Wieder zurück und die Treppe runter. An der Wand gegenüber steht ein großer Kessel, den wir aber nicht bewegen können. Weiter rechts in der Ecke ist eine Treppe tiefer eine Holztür, die zu einer Art Lastenaufzug führt. Neben dem Kessel ist links ein zugemauerter Torbogen. Könnte der was mit der Geheimtür im Keller zu tun haben? Wir verlassen den Weinkeller wieder mit dem Speiseaufzug und gehen in den Keller. Dort die drei Treppenabsätze runter, 1x vor bis zur Geheimtür. Die Zeichen sehen aus, wie die auf dem Pergament aus dem Hausmeisterbüro: m b ? f ? x. Jeder gedruckte Buchstabe bringt drei neue Buchstaben hervor.

m = c s b
c = x m s
s = b r k
b = x t r
x = m s k
k = f c b
f = r t c
r = t f x
t = f m k

Wir geben **m b t f c x** ein (es wird in jeder Runde nur je ein Buchstabe gedrückt, der den nächsten zu drückenden Buchstaben hervorbringt) und der Durchgang zum **Weinkeller** ist offen.

Wir gehen weiter runter durch den **Wandspalt** zu den **Wasserrädern** nach draußen und machen uns daran, Mustavios dritten Auftrag zu erfüllen. Wir folgen dem **Wiesenzug** bis zu dem **Wegweiser**. Es folgt eine weitere Vision. Nach der Vision finden wir uns auf einer **Lichtung** wieder bei dem **Ent** aus derselben. Der will aber nicht mit uns reden. Da fällt uns das **Amulett** ein, das ist aber leider kaputt.

Also gehen wir zurück und berühren die **Ranke** und wow!

Sofort gehen wir den neuen Weg und fordern von Mustavio unsere Belohnung. Mit den Figuren ziehen wir los zum **Spieltisch** am Ende des **Kreuzgangs** Mit unserem Kobold ziehen wir wie folgt.

2x hoch, 3x runter, 5x rechts, 3x hoch, 1x links, 2x hoch, 2x rechts, 1x hoch, 6x links.

Zur Belohnung erhalten wir einen **Nigilissamen**, den wir auch sofort einpflanzen, und zwar im **Garten**. Wenn wir die Treppe runterkommen, gehen wir vor und nach links unten um das **Drachenmonument** herum über die kleine **Brücke** zu einem runden **Beet**. Da klicken wir die Mitte an und der Samen ist automatisch gepflanzt. Es braucht aber noch mehr zum Wachsen, symbolisiert durch die drei Zeichen rund ums Beet. Erde, = Bergsymbol, (leuchtet schon) Licht = Blatt-Baumsymbol, und Wasser = Tropfensymbol. Also steigen wir auf das **Drachenmonument** hinter uns. Dort sind zwei Reihen **Schalter**, die je einen Teil des Blattsymbols erleuchten, Wir schieben auf der linken Seite den zweiten Knopf von oben nach rechts, und auf der rechten Seite die beiden oberen, und der Drache schickt magisches Licht auf unser Beet. Fehlt noch das **Wasser**.

Es gibt noch eine **Treppe**, die wir noch nicht ausprobiert haben. Und zwar gehen wir zurück über den **Kreuzgang** nach rechts und vor. Stufen runter zu den **Bücherregalen** und 2x nach vorne. Im nächsten Bild nehmen wir die Treppe hinten nach links runter. Mit Zak's Hilfe öffnen wir die Holztür und sind im

Wasserwerk.

Bei dem Gerät rechts unten scheinen die **Zahnräder** etwas durcheinander geraten zu sein.

Man sollte sich die 16 Felder aufschreiben und benennen.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

Es müssen jetzt die Zahnräder vertauscht werden, so dass das Maschinchen letztendlich funktioniert. Folgend Handlungsweise bringt den schnellsten Erfolg.

Man vertauscht:

A mit H, B mit O, D mit K, E mit N, F mit J, G mit P

Dann noch:

A mit I, G mit J und L mit N



Wenn die Zahnräder sortiert sind, den **Hebel** rechts ziehen, ganz nach unten gehen und den dortigen **Hebel** ziehen, und es folgt eine der schönsten Cutscenes des Spiels.

Jetzt gehen wir wieder zu unserem Beet. Links neben der Brücke zum **Beet** ist ein **Hebel**, den wir ziehen müssen, und voila!

Nur wie kommen wir jetzt an die **Früchte**? Wir erinnern uns an die Balustraden oben vor den **Studierzimmern**. Also machen wir uns auf ins **zweite Studierzimmer**, in dem wir zu Anfang die ersten **Zettel** gefunden haben.

Auf dem Rückweg vom **Obergeschoss** sehen wir Mustavio den **Kreuzgang** langgehen. Mal sehen, was er will. Also gehen wir die **versteckte Treppe** runter, und reden mit ihm. Mit den richtigen **Werkzeugen** kann er unser **Amulett**

reparieren. Waren die nicht in dem **Spinderraum**, wo wir Zak befreit haben? Also holen wir sie und Mustavio repariert unser **Amulett**.

Wenn wir alle Zutaten zusammen hätten, könnten wir uns ans Tränkebrauen machen, aber so besuchen wir erst mal den **Ent**. Vielleicht redet er ja jetzt mit uns, wenn wir ihm die Melodie des **Amuletts** vorspielen. Also vorne raus aus der **Schule** und nach rechts in den Wald. Dank der Brücke können wir die **andere Flussseite** nun auch von hier aus erreichen. Mit Elvandar alles bereden und wir erhalten als letzte Zutat die **Heidenblume**. Endlich können wir in der Küche unseren Trank brauen, und dahin führen mehrere Wege. Wenn wir durch den **Wandspalt** und den **Weinkeller** gehen, müssen wir den **Speiseaufzug** erst per Knopf, äh, Runendruck rufen. Mit einem Klick auf die offene **Feuerstelle**, bemerken wir, dass uns jetzt nur noch ein Kessel fehlt, aber in der ganzen **Küche** keiner zu finden ist.

Also wieder runter in den **Weinkeller** zu dem großen **Kessel**. Anklicken. Dann fahren wir eine Treppe tiefer den **Lastenaufzug** runter, falls wir das noch nicht getan haben, und zerren per Klick den **Kessel** dahin. (Automatisch). Wir fahren den **Lastenaufzug** wieder hoch und gehen die Treppe rauf, neben der jetzt rechts der **Kessel** steht. Anklicken. Da wir mit dem **Speiseaufzug** den **Kessel** in die **Küche** schicken, müssen wir wohl einen anderen Weg dorthin nehmen. Also aus dem **Keller** raus in den **Garten** und von vorne in die **Küche**. Oben angekommen, zerren wir den **Kessel** auf die offene Feuerstelle. Sobald er draufsteht, Ansehen! Das Brauen geht dann automatisch.

Ups, ...das war wohl nicht so vorgesehen. Es folgt wieder eine Vision. Sobald wir uns davon erholt haben, erkennen wir auch die Vorteile der neuen Situation und kehren erst mal wieder in die **Küche** zurück. Hinten in der **Speisekammer** überreden wir Zak, aus dem **Fenster** über das Dach zu klettern. Fenster über dem Tisch links anklicken. Es folgt eine sehr hübsche Cutscene.

2.Prüfung:

Lydia gibt an Zak ab. (dh: Lydia betrachtet den **Hebel** und wählt „soll Zak etwas versuchen“).

Zak zieht Hebel und überquert die **Brücke** und zieht auf der anderen Seite den **Hebel**. (Hebel betrachten und „Ich werde etwas versuchen“ wählen).

Zak gibt an Lydia ab,

Lydia geht hoch und gibt an Zak ab.

Zak zieht **Hebel** und gibt an Lydia ab.

Lydia zieht **Hebel** und gibt an Zak ab

Zak geht runter und zieht dort **Hebel**

Zak zieht noch mal den **Hebel** und gibt an Lydia ab

Lydia geht runter und gibt an Zak ab

Zak zieht **Hebel**, und der Weg zum **Prüfungsrätsel** ist frei

Dieses Rätsel konnte ich allerdings nicht lösen, wegen eines Fehlers, der irgendwann behoben werden soll. Falls das noch nicht gefixt ist, löst die

Hilfefunktion im Spiel das Rätsel. In der Nahansicht auf das ? klicken. Sonst:

Prüfung der Weisheit:

Der linke **Hebel** dreht den unteren Teil des Sockels mit den **Sprüchen**, der rechte Hebel den oberen Teil mit den **Büchern**. Ein Klick auf die Rune unter dem Buch wählt das **Buch** aus, und ordnet es dem **Spruch** zu.

Die untere Rune bestätigt die Kombination Buch/Spruch. Ist sie korrekt, dreht sich der Sockel automatisch weiter auf den nächsten Spruch.

Spruch: Es ist überall = **Slund**, die Geistesrune
Wenn du bei mir bist = **Kyros**, die Feuerrune
Hart wie Stein = **Dria** die Naturrune
Heulen ausser Sicht = **Aetern**, die Himmelsrune

Zu dem Spruch „Heulen ausser Sicht“ ließ sich bei mir kein Buch zuordnen. Nach bestandener Prüfung gehen wir wieder ins andere **Treppenhaus** und stellen uns der letzten **Prüfung**:

Abwechselnd immer wieder die **Tür des brennenden Hauses** und das **Kind** (Die kleine Lydia) oben im **Fenster** anklicken, solange bis sich Lydia entschliesst, selbst zu handeln. **Prüfung** bestanden. Die **Wächter** geben den Weg in den **oberen Teil der Akademie** frei, und wir treffen gleich auf die erste **Teleporterscheibe**.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

SOFTWARESERVICE KRATZ

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

2. Teil

Obere Ebene

Allgemeines: Wenn wir im oberen Teil angekommen sind, ist es sinnvoll, zuerst nur das Rätsel um die Aktivierung der **Teleporter**, (im folgenden **TP** genannt) zu lösen, und dann erst die **Umgebung** zu erforschen, bevor wir uns an weitere Rätsellösungen machen.

Leider erweist sich die **Teleporterplattform** (im folgenden **TPP** genannt) als Einbahnstrasse. Wir sind im **Hauptturm** in der **Studierhalle** gelandet, und gehen nach links hinten. Im nächsten Bild gehen wir die Stufen hoch und finden rechts neben dem Torbogen die Tür zu **Celestes Zimmer**. Reingehen und umsehen. Es folgt ein Geständnis von Zak, woraufhin wir ihn verärgert im Zimmer einsperren und eine weitere Vision haben.

Wir finden uns außen auf der **Galerie** eines **Turmes** neben einem nicht funktionierenden **TP** wieder. Wir gehen halb um den Turm herum und über die **Brücke** ins **Labor**.

Dort setzt Zak seine Beichte fort. Links an der Wand neben der Nische mit dem gelben **TP** hängt eine **Tafel**, die uns die Erklärung liefert, warum der **Zaubertrank** nicht richtig funktioniert hat. Mit den **Apparaturen** auf dem Tisch können wir vorerst noch nichts anfangen. Also nehmen wir den gelben **TP** neben der **Tafel**,

Wir landen auf einem **Balkon** mit zwei gelben **TPP**. Eine **TPP** zeigt auf eine Art **Orgel** und die andere auf einen **Balkon** mit drei **TPP** in gelb schwarz und rot, wobei die rote wohl inaktiv zu sein scheint. Wir nehmen die, den drei **TP** zugewandte **TPP** und landen eine **Etage höher** auf diesem **Balkon**. Dort steigen wir auf die schwarze **TP** um, und landen ganz unten in der **TP-Basis**. Hier im **TP-Raum** werden alle **TP** kontrolliert.

Die **Obelisken** in den Nischen an der Wand rundherum aktivieren oder deaktivieren die **TPP**. Die **Ringe** unter den **Obelisken** drehen diese. Z.Zt. sind nur die gelben **TPP** aktiv.

Der **TP-Raum** hat mehrere **Ausgänge**, aber nur der bei **6 Uhr** führt weiter in den **Hauptturm**.

Den **Obelisken** links unten neben dem Ausgang bezeichnen wir mit **I**, den links oben mit **II**, den rechts oben mit **III**, und den rechts unten mit **IV**.

II **III**

I **A** **IV**

Wir drehen **Obelisk II** 2x bis er drei rote Punkte zeigt,

I 2x

IV 3x

III 2x

I 1x Damit sind alle **TPP** aktiv.

Wenn wir lange genug herumstehen, erfahren wir von Zak interessante Dinge. Wir verlassen den **TP-Raum** durch den **Ausgang** unten, und nach links, dort die Treppe hoch und sind wieder am **Startpunkt** in der **Studierhalle**. Der schwarze **TP** funktioniert immer noch nicht, also noch mal Richtung **Celestes Zimmer** aber nicht hinein, sondern links vorbei, die Treppe runter und wir landen auf einer Terrasse. Wir gehen geradeaus nach oben durch den Torbogen in einen **Innenhof**. Der **Durchgang** links führt u.a. zu dem roten **TP** in der **Orgel**. Dazu gehen wir vor, und die Treppe hoch über den **Steg** nach rechts und stehen vor zwei Treppen. Die linke führt zu der roten **TPP** in der **Orgel**, und die rechte zu einer blauen **TPP** mit Ziel **Schmiede**.

Zwischen den beiden Treppen befindet sich ein **Durchgang**, der zum **Orakel** auf den **schwebenden Inseln** führt.

Wir gehen zurück in den **Innenhof** und nehmen den **Durchgang** auf der rechten Seite. Dort geht es in den **Kräutergarten**.

Wir gehen zurück, nach links, vor, über die Terrasse immer weiter vor. Auch in der **Studierhalle** nach vorne am **Startpunkt** vorbei, rechts die Treppen runter in den **TP-Kontrollraum** zurück. Dort benutzen wir die grosse **TPP** und sind wieder auf dem **Balkon mit den drei TPP** über dem **Kontrollraum**.

Wir nehmen den roten **TP**, und landen auf einem **Balkon**, der uns zu unserem ersten **Transmittertor** (im folgenden **TMT** genannt) führt. Durchgehen.

Ups....Die Welt ist umgekippt. Rechts liegt der **Kunstraum**, den wir sogleich betreten. An der rechten Wand sehen wir eine **Rune**. In allen Klassenräumen befinden sich diese **Runen**. Wir aktivieren die **Rune** durch anklicken, auch wenn Zak dagegen ist. Wir sollten uns auch die **Form** der **Rune** merken. Mit den übrigen Rätseln können wir noch nichts anfangen, deshalb gehen wir wieder raus, und folgen der Treppe nach unten um den **Turm** herum ins nächste **TMT**.

Das beamt uns ins **Treppenhaus** des **Nordturms**. Hochgehen und wir finden zwei weitere **TPP**, ein **Spiel** und die erste von etlichen **Schwebekugeln**. Wir nehmen den gelben **TP** in den **Statuenraum**. Der hat hinten noch eine blaue **TP** mit Ziel **Observatorium**. Da wir mit der grossen **Glaskugel** links am Geländer noch nichts machen können, verlassen wir den **Statuenraum** nach links unten über die **Brücke**. Dabei bemerken wir neben dem gelben **TP** eine weitere **Schwebekugel**.

Im nächsten Bild auf der **Brücke** nach hinten gehen, und nicht vergessen, die **Aussicht** zu bewundern. Wir betreten **Nathaniels Büro**. Auf dem **Schreibtisch** finden wir ein **Flaschenschiff** und rechts daneben wieder eine **Schwebekugel**. Wir gehen um den **Schreibtisch** herum und nehmen die unleserlichen **Schriften** mit, aber die **Schublade** können wir nicht öffnen. Also gehen wir wieder zurück, und nehmen im **Statuenraum** den blauen **TP** zum **Observatorium**.

Hinten links an der Wand aktivieren wir wieder eine **Rune**. Wir gehen ganz hoch und probieren den **Sternbildprojektor** auf der **mittleren Ebene** und das **Teleskop** ganz oben aus. Sonst können wir aber noch nichts machen. Also wieder zurück in den **Nordturm** via gelben **TP** im **Statuenraum**. Wir verlassen den **Turm** nach links unten und werden überfallen.

Wir folgen dem Dieb automatisch und landen hinter einem **TMT** vor einem neuen **Gebäude**, und treffen auf den **Geist** der Schule. Von dem erfahren wir, dass wir hier vor den **heiligen Hallen** stehen.

Wir reden ausführlich mit dem **Geist** und erhalten jede Menge **Infos**. Dann können wir versuchen, die Treppe ins **Gebäude** hoch zu gehen, aber....

Also gehen wir durch das **TMT** zurück und landen auf dem **Turm** neben dem **Statuenraum**. Wir bemerken den **Hotspot** an der Wand hinter uns. Das ist die andere Seite des **TMT**. Wir gehen halb um den Turm herum bis zur Tür in die **Bibliothek**. Z.Zt. können wir außer umsehen nicht viel machen, also ziehen wir erst mal los, um alle **Schutzzauber** zu deaktivieren, und im **Nordturm** fangen wir an.

Dazu nach rechts über die **Brücke** gehen und geradeaus die **Schwebekugel** anklicken. Das gibt uns das **Spiel** frei.

Ziel ist es, alle blauen **Lämpchen** rund um das Raster zu erleuchten. Die **Lämpchen** leuchten dann, wenn in einer Reihe, Spalte und Diagonale jedes **Symbol** einmal vertreten ist. Die **Symbole** werden durch Weiterklicken gewählt.

Mond = Mo
Stern = St
Planet = Pl
Sonne = So

Eine mögliche Lösung sieht so aus:

So Mo Pl St
Pl St So Mo
St Pl Mo So
Mo So St Pl

Es erscheint ein **Zahlendiagramm**, das wir nicht notieren müssen.

Hier sind wir wohl fertig. Deshalb verlassen wir den **Turm** mit dem roten **TP**.

Der **Turm**, auf dem wir nun gelandet sind, scheint eine Art **Umsteigebahnhof** zu sein, denn mehr als den **TP** wechseln, können wir hier nicht tun. Das machen wir auch, und landen auf einem Balkon vor der **Studierhalle**. Diese durchqueren wir, und nehmen den gelben **TP** zu einem weiteren **Studierzimmer**. Wir gehen hinein und sehen im Vordergrund rechts einen **Spieltisch** mit einem **Puzzle**, das „**Nest des Drachen**“. In der Nahansicht deaktivieren wir den **Schutzzauber** unten rechts am **Spieltisch**. Die Bilderzeile unten in der Mitte zeigt, welche Figuren miteinander ausgetauscht werden können. Wir nummerieren die 16 Quadrate von **A1** oben links bis **D4** unten rechts durch.

A1 A2 A3 A4
B1 B2 B3 B4
C1 C2 C3 C4
D1 D2 D3 D4

Wir tauschen nacheinander folgende Quadrate miteinander, dh., immer pro Schritt die zwei genannten Quadrate anklicken.

1. A1 B1
2. A1 A2
3. B1 B2
4. A2 B2
5. A2 A3
6. B2 B3
7. A3 B3
8. C3 C4
9. B3 C3
10. C2 C3
11. C3 C4
12. C4 D4
13. B2 B3
14. A3 B3
15. B2 C2
16. B1 B2
17. C2 C3

18. B2 C2
19. B2 B3
20. B3 C3
21. C2 C3
22. C3 C4
23. B1 B2
24. A2 B2
25. B2 C2
26. C2 C3
27. A1 B1
28. A1 A2
29. A2 B2
30. B1 B2
31. B2 B3
32. A4 A3
33. A3 B3
34. A1 B1
35. A1 A2
36. A2 A3
37. A2 B2
38. A1 A2
39. A1 B1
40. B1 B2
41. B2 C2
42. A2 A3
43. A2 B2
44. D2 C2
45. C2 B2
46. B2 B3
47. B2 B1
48. B2 C2
49. C2 D2
50. B3 B2
51. B2 C2
52. B2 A2
53. B3 A3
54. A3 A4
55. A3 A2
56. A3 B3
57. B3 B2
58. A2 B2
59. B2 B1
60. B2 C2
61. C2 D2
62. D2 D1

Der **Drache** ist im **Nest** und wir erhalten eine **Aleunderwurzel**.

Wem das zu kompliziert ist, kann sich das Puzzle auch vom Spiel lösen lassen. In diesem Falle ist die integrierte Hilfsfunktion sehr anschaulich, und man kann bei der Lösung des Puzzles Schritt für Schritt zusehen. Deshalb verweise ich hier auch auf das lila Fragezeichen.

Auf jeden Fall erhalten wir am Ende ein paar **magische Wurzeln**.

Wir gehen wieder zurück an Celestes **Zimmer** vorbei in den kleinen **Innenhof**, da durch die rechte Passage in den **Kräutergarten** und aktivieren die Rune direkt am Torbogen. Zurück und durch den anderen Durchgang. Da die Treppe hoch und über den Steg und im nächsten Bild nehmen wir die rechte Treppe zum blauen **TP** zur **Schmiede**. Dort ist rechts an der Wand eine weitere **Rune**, die wir aktivieren. Wir sehen uns um, können aber nicht mehr machen und gehen zurück und nehmen diesmal den Durchgang zwischen den beiden Treppen zu den **schwebenden Inseln**. Wir stehen in der Nahansicht vor einem **Stein** mit einem **Strichcode** über einer anklickbaren **Drachengravur**. Aber vorher müssen wir das Rätsel erst mal freischalten, also **Schwebekugel** anklicken. Nicht alle **Steine** haben **Strichcodes**, aber jeder eine **an**, oder **ausschaltbare Drachengravur**. Die **an**, bzw. **ausgeschalteten Striche** des **Strichcodes** sind unsere Handlungsvorgabe. Auf diesem **Stein** ist der erste **Strich aus** und die beiden folgenden **an**, dh.: Die Drachengravur auf diesem ersten Stein bleibt **aus**, auf den beiden folgenden wird sie **angemacht**.

Der nächste **Stein** hat wieder einen **Strichcode**. Die ersten beiden Striche leuchten, der dritte ist **aus**, also dieser Stein **an**, der nächste Stein **an**, der dritte Stein **aus**. (Sollte ein Stein schon an sein, der lt. Vorgabe auch an sein sollte, so lassen, soll er aus sein, ausmachen). Kommen wir an einem Stein mit **Code** vorbei, den wir schon abgearbeitet haben, ignorieren wir diesen und machen mit dem **Code** weiter an dem wir z.Zt. arbeiten. Hier ist die Folge der **Strichcodes**, wie sie im Spiel aufeinander folgen:

III, III, IIII, IIII.

I = an I = aus

So gelangen wir letztendlich zum **Drachenskelett**:

Startstein mit **Code**, **auslassen--anmachen--anmachen--neuer Code**, **anmachen--** ist **an**, so lassen--**ausmachen--neuer Code**, **anmachen--Startstein**, diesmal **anmachen—ausmachen—ist aus**, so lassen—**neuer Code**, **anmachen—ausmachen—anmachen—ist aus**, so lassen—**Drachenskelett**.

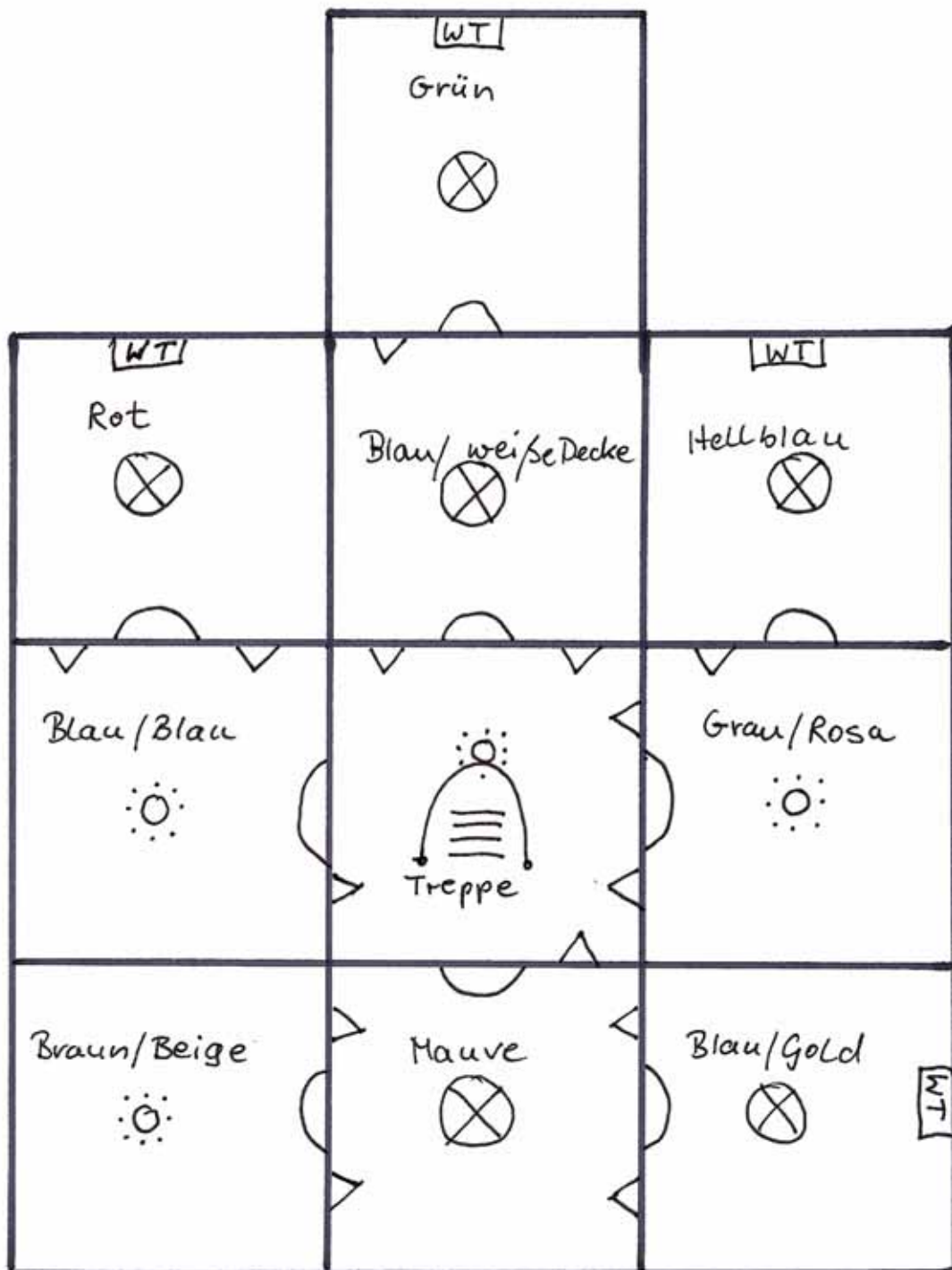
Dort erhalten wir auch etwas **Orakelmoos**. Auf dem Rückweg brauchen wir die Steine nicht mehr.

Da wir jetzt alle **Zutaten** haben, gehen wir ins **Labor** und brauen den **Trank** für Zak. Dazu gehen wir zurück, gehen die linke Treppe hoch zum roten **TP** in der Orgel und rechts über die Brücke ins **Labor**. Dort klicken wir den **Tisch** mit den **Apparaturen** an, und wählen das **Orakelmoos**. Das verwandelt Zak in einen mächtigen Drachen. Naja. (**Aleunderwurzel** = Wolf, **Eibenlocken** = Katze). Wir gehen zurück zur **Studierhalle**, steigen dort auf den roten **TP** (nach vorn und rechts) aussen auf dem Balkon um, und gehen vom **Nordturm** über die Brücke in die **Bibliothek**.

Das Gelände des Treppenaufgangs ist wie ein Hufeisen geformt, und dieser **Hauptraum** hat **vier Durchgänge** in angrenzende Bereiche. An jeder Wand einen. Die müssen wir öffnen. Dazu brauchen wir die **Kugel**, die in der Mitte des **Geländerbogens** sitzt. Da wir alle **Runen** aktiviert haben, können wir sie jetzt nehmen.

Plan der Bibliothek

- ⊙ Kugelhalter
- △ Schiebetür mit Kugelfassung
- ∩ Durchgang
- WT Wandteppich
- ⊗ Säule



Wir nehmen uns zuerst den verschlossenen **Durchgang** im Hintergrund vor. Der hat auf der linken Seite eine **Schiebetür** aus Holz. Wenn man sie hochschiebt, wird dahinter eine **Nische** mit einer **Fassung** für die **Kugel** sichtbar. Durch Einsetzen der **Kugel** (nur anklicken) öffnet sich der **Durchgang**. Wir befinden uns in einem ganz in **blau/blau** gehaltenem **Raum** mit einem **Kugelhalter**. **Kugel** nehmen, nun haben wir schon zwei. An der rechten Wand ist ein **Durchgang** mit zwei **Schiebetürchen**. Den können wir noch nicht öffnen, weil uns dafür eine **Kugel** fehlt. Also raus. Die erste **Kugel** hinter der **Schiebetür** wieder mitnehmen und der **Durchgang** schliesst sich. Wir gehen nach rechts und stehen vor einem weiteren **Durchgang**, diesmal mit zwei **Türchen**. **Kugeln** einsetzen und in den **blauen Raum** mit **weisser** Decke gehen. Hier kommen wir auch nicht weiter. Also raus. **Kugeln** mitnehmen nicht vergessen! Nach rechts in den nächsten **Raum**. Der ist **grau/rosa** und bringt uns eine weitere **Kugel**. Die setzen wir gleich an dem **Durchgang** rechts im Hintergrund ein. Der **Raum** dahinter ist **hellblau** und hat keinen weiteren **Ausgang**. Nach rechts und im nächsten Bild links kommen wir zu einem **Wandteppich**. Anklicken, Raum verlassen, rosa Raum verlassen, **Kugel** nicht vergessen. Wir gehen nach links wieder in den **blauen Raum** mit der **weissen** Decke. Der hat einen **Durchgang** mit einer **Schiebetür**. **Kugel** einsetzen und im **grünen Raum** dahinter (1x vor 1x rechts) den **Wandteppich** anklicken. Rausgehen. Im **Hauptraum** 2x vor und wieder zurück in den **blau/blauen Raum**, in dem wir zuerst waren und die zweite **Kugel** gefunden haben. Rechts an der Wand setzen wir die beiden anderen **Kugeln** ein und gelangen in einen **roten Raum** mit einem weiteren **Wandteppich**. (links unten, links). Beide Räume verlassen. Im **Hauptraum** weiter nach links und gegenüber vom **Treppenaufgang** den **Durchgang** mit nur einer **Schiebetür** benutzen. Dieser **mauve-farbene Raum** hat zwei **Durchgänge** mit je zwei **Schiebetüren**, von denen der eine in einen **braun/beigen Raum** mit einem **Kugelhalter** führt, und der gegenüberliegende in einen **blau/goldenen Raum** mit einem **Wandteppich**. Nun haben wir vier **Kugeln** und vier **Wandteppiche**. Die **Farbe** der Räume, in denen wir die Wandteppiche gefunden haben, geben schon Hinweise darauf, in welchem Klassenraum bei welchem **Rätsel** sie Verwendung finden. Und natürlich die **Rune** unten am Rand.

Wir gehen über die Brücke zurück in den **Nordturm**, nehmen den gelben **TP** zum **Statuenraum** und deaktivieren den **Schutzzauber** daneben. Jetzt können wir auch die **Kugel** mit dem Abbild des **Kräutergartens** benutzen. Das scheint irgendwie das **Wetter** bzw. die **Jahreszeit** zu verändern. Ob sich das wohl auch auf den realen **Kräutergarten** auswirkt? Wir schalten versuchsweise auf **Winter**. Dann nehmen wir den blauen **TP** ins **Observatorium**. Dort erwartet uns ein sehr komplexes **Rätsel**.

Ziel ist es, die **Koordinate** des **verborgenen Sternbildes** zu finden, und auf dem **Ring** um das **Okular** leuchten zu lassen.

Wir gehen gleich bis ganz nach oben zum **Teleskop**, wo ein Tritt auf die **Bodenplatte** mit dem Mond den Nachthimmel generiert. Das **Zahlendiagramm** gibt die **Koordinaten** der 8 Sternzeichen an, die wir mit dem **Gerät** eine Treppe tiefer einstellen können. Es zeigt uns, wie die **Sterne** des **Sternbildes** im **Sternzeichen** verteilt sind.

Mit Hilfe des **Viererringdings** geben wir die **Koordinaten** ein. Die 4 Ringe funktionieren folgendermassen:

Der äussere Ring verschiebt die Zahlen des betreffenden Ringes im Uhrzeigersinn.

Der zweite Ring von aussen verschiebt die Zahlen der senkrechten Reihe von oben nach unten.

Der nächste Ring verschiebt die Zahlen des betreffenden Ringes gegen den Uhrzeigersinn.

Der innere Ring verschiebt die Zahlen der waagerechten Reihe von links nach rechts.

Die Kugel am Rand bestimmt, welche Vierergruppe als Koordinate gelten soll. (Am einfachsten wählt man eine Zahlengruppe, die schon eine oder mehrere der gewünschten Zahlen enthält, und fügt nur noch die fehlenden Zahlen hinzu, wobei die Reihenfolge der Zahlen gleichgültig ist).

Mit diesen Informationen können wir nacheinander die 8 **Sternbilder** darstellen. Jedes **Sternbild** besteht aus **4 Sternen**, und jedem **Stern** bzw. **Körperteil** ist eine **Zahl** zugeordnet. Durch Anklicken des Sterns im Okular wird die entsprechende Zahl aussen am Ring markiert dh: beleuchtet.

Wenn man das **Zahlendiagramm** in Spalten von A-D und Reihen von 1-4 einteilt, zeigt die **Koordinate**

der Spalte A das Sternbild der Medusa

B des Manticor (Löwe/Skorpion)

C der Meerjungfrau

D des Minotaurus

der Reihe 1 des Zentaur

2 des Zerberus

3 des Drachen

4 des Greifs.

Die **Sprüche** auf dem **Wandteppich**, der zu diesem **Rätsel** gehört, geben uns Hinweise darauf, in welchen **Sternbildern** einer der 4 **Sterne** versteckt ist, die zusammen das **verborgene Sternbild** bilden.

Der erste Spruch: „**Gabe des Lebens**“ assoziiert **Geburt, Frau, Nabel**, und verweist somit auf den **Bauchnabel** der **Meerjungfrau** mit der Zahl **73**.

Der zweite Spruch: „des **Stärksten**“ verweist auf den **Bizeps** des **Minotaurus** mit der Zahl **47**.

Der dritte Spruch: „**vergiftet**“ verweist auf den **Stachel** des **Manticor** mit der Zahl **33**.

Der letzte Spruch: „**Freude, erleichtern**“ verweist auf die **Flügelfeder** des **Greifs** mit der Zahl **87**.

Wir müssen also nur diese 4 **Sternbilder** mit Hilfe des **Viererringdings** einstellen, und nur die **Zahl** am Rand des Okulars beleuchtet stehen lassen, die dem betreffenden **Stern** bzw. **Körperteil** entspricht. (Welcher das ist, sagt uns das Gerät eine Treppe tiefer). Wer will kann natürlich auch alle acht Sternbilder nacheinander einstellen, aber nötig sind nur die des **Manticors, Greifs, Minotaurus** und der **Nixe**.

Diese 4 **Zahlen** müssen nach Einstellen der diversen **Sternbilder** am Rand des Okulars erleuchtet stehen bleiben: **73, 47, 33, 87**,(sie werden nicht! mit dem

Ringdings eingestellt), und nur diese. Alle anderen werden nach erfolgter Einstellung wieder gelöscht.

Das bringt uns einen ersten **magischen Gegenstand**.

Wir gehen in Nathaniels **Büro**, (über **Statuenraum** und **Brücke**) und deaktivieren den **Schutzzauber** neben dem **Flaschenschiff** und landen durch Anklicken im Inneren. Dort steht wieder ein **Flaschenschiff** und daneben liegt eine **Schatzkarte**. Die sagt uns, wie wir im Folgenden laufen müssen. Wir klicken die **Kajütentür** an und stehen auf einem **Treppenabsatz**.

Die **Karte** hat ein **Raster**, und die **Linie** darauf verlässt jedes einzelne **Quadrat** des Rasters in einer bestimmten **Ecke**. Und so müssen wir auch die **Treppen** sehen. Das erste Teilstück der **Linie** geht in die linke obere **Ecke**, also nehmen wir die Treppe Richtung linke obere **Bildschirmecke**, usw.

Start Linke obere Ecke
 Rechte obere Ecke
 Rechte untere Ecke
 Rechte obere Ecke
 Linke obere Ecke
 Linke obere Ecke
 Rechte obere Ecke, **Büro**.

Wir befinden uns wieder in Nathaniels **Büro**, aber nur virtuell. Hier können wir die **Schreibtischschublade** öffnen, bzw. deren reale **Öffnung** vorbereiten. Nach **Aufkurbeln** der Schublade verlassen wir die **Flasche**, und sind wieder im realen **Büro**. Dort klicken wir die **Schublade** an und nehmen das **Bild** und berühren nach erneutem Klicken den blauen **Knopf** in der Lade. Das öffnet einen **geheimen Raum**. **TP** benutzen. Auf dem **Tisch** finden wir eine **Notiz** von Nathaniel und einen **Schutzzauber**, den wir aber nicht abschalten können, und somit auch keinen Zugriff auf die **Bücher** haben.

Also gehen wir zurück in die **Studierhalle**. (**Brücke**, **Nordturm**, roter **TP**) Dort treffen wir wieder Nightingales **Geist** und bereden alle Themen mit ihm. Wenn er sich noch nicht an das Verfahren der Rückverwandlung erinnern kann, sollten wir erst mal die restlichen Klassenraumrätsel lösen wie weiter unten beschrieben. Danach gehen wir wieder zurück in den geheimen **Raum**, um das **Buch** zu holen. Dort deaktivieren wir den **Schutzzauber** und wenden uns dem **Geisterbücherregal** zu. Ziel ist es, das **silberne Buch** zu erlangen. Die **Bücher** direkt neben dem **blauen Buch**, bewegen dieses wie folgt durch das **Regal**:
Das lila Buch verschiebt das Blaue drei Stellen nach rechts.

Das grüne Buch verschiebt das Blaue drei Stellen nach links.

Das rote Buch verschiebt das Blaue nach oben oder nach unten.

Wir klicken das lila Buch rechts vom Blauen an.

...rote.....rechts...

...grüne.....links...

...rote.....links...

...lila.....rechts...

...rote.....links...

...rote.....rechts...

...grüne.....links...
...grüne.....links...
...rote.....rechts...
...rote.....links...
...lila.....rechts vom Blauen und das **Buch** ist unser!

Wir bringen es zu **Nightingale** in die **Studierhalle**. (**Büro**, **Brücke**, gelber **TP**, **Nordturm**, roter **TP**)

Jetzt nehmen wir uns das Rätsel im **Kunstraum** vor. Zurück zum **Nordturm**, die **Treppe** runter, durch das **TMT** und nach links aussen am **Turm** lang. Im **Kunstraum** gehen wir zuerst zur **Staffelei** mit den vier **Farbtöpfen** daneben. In welcher Reihenfolge wir die **Farben** anwenden müssen, sagt uns der dritte **Wandteppich**. Auf den **Farbfeldern** sind **Runen** und wir nehmen nur die **Felder** mit der **Rune**, die **der** am unteren Rand des **Wandteppichs** und der an der **Wand** des **Kunstraums** entspricht.

Somit wäre das von oben nach unten: **Rot**, **Gelb**, **Blau**, **Grün**. In dieser Reihenfolge die **Farbtöpfe** anklicken, und wir erhalten ein **Landschaftsbild** mit der Akademie. Nun wenden wir uns dem **Tisch** mit den zwei **leeren Rahmen** zu. In der rechten oberen Ecke erscheint gleichzeitig die Ansicht der **fünf Nischen** mit verschiedenen **Bildern** zur Auswahl. So kann man zwischen Rahmen und Nischen wechseln, ohne die Nahansicht des Rätsels zu verlassen.

Aus jeder **Nische** können wir ein **Bild** nehmen

1. Das soeben erhaltene Landschaftsbild
2. Links unten die Feuerrune
3. Den schlafenden Drachen
4. Celestes Portrait
5. Den Scherenschnitt.

Die landen allerdings nicht im Inventar, wir können jeweils nur ein Bild nehmen und sofort verwenden.

Wir nehmen die **Feuerrune** und wechseln zum Tisch mit den zwei **Rahmen** und setzen die **Rune** in den **linken Rahmen** ein, wechseln zur Nischenansicht rechts oben im Bild, nehmen den **schlafenden Drachen** und setzen ihn **rechts** neben die **Feuerrune** ein. Wir erhalten zwei neue Bilder, **Naturrune** und **fliegender Drache**. **Naturrune** anklicken, die Nischenreihe anklicken und wir sehen, wie die **Naturrune** im Rahmen der **Feuerrune** landet.

Wir nehmen das **Landschaftsbild** mit der Akademie und setzen es rechts neben dem **fliegenden Drachen** ein, und erhalten zwei neue Bilder. Links ein anderes Bild der **Akademie** und rechts einen **Drachentöter**. Diesen nehmen und durch den **Scherenschnitt** ersetzen. Wieder erhalten wir zwei neue Bilder. Links **Elvanders Wald** und rechts ein **Portrait** von Celestes **Mutter**.

Elvanders Wald tauschen wir gegen **Celestes Portrait** aus und erhalten einen weiteren magischen **Behälter** mit **Seelenstaub**.

Wir gehen die kurze **Treppe** zurück, durch das **TMT** und zum roten **TP**, steigen auf den schwarzen **TP** um und gehen unten aus der **TP-Basis** raus. Links, links durch die **Studierhalle**, 3x links, 2x vor in den **Innenhof**, durch den linken **Durchgang**, Treppe hoch und über den Steg. Im nächsten Bild nehmen wir die rechte **Treppe** hoch zum blauen **TP** zur **Schmiede**.

Dort befinden sich rechts an der **Wand** über der Rune **acht magische Flammen** von denen vier brennen. Wir nummerieren sie im Uhrzeigersinn mit Nr.1 bei 9 Uhr beginnend, und klicken nacheinander auf Nr. 2, Nr. 5, Nr. 1, und Nr. 8. Das **magische Licht** brennt.

Die 4 **Schmiedeöfen** verbindet ein Kreuzweg aus 12 **Platten**, die durch die jeweiligen **Konsolen** am Ende jedes Weges gesteuert werden.

Wir nummerieren die **Konsolen** von links unten mit I, links oben mit II, rechts oben mit III, bis rechts unten mit IV durch.

II	III
I	IV

Konsole I positioniert die roten Platten neu.

Konsole II löscht eine rote Platte und fügt zwei gelbe hinzu.

Konsole III löscht eine gelbe Platte.

Konsole IV fügt zwei rote Platten hinzu.

Ziel ist es, den Plattenweg zu komplettieren, dh.: die grauen Felder durch rote bzw. gelbe Platten zu ersetzen.

Zu Beginn sind drei rote und drei gelbe Platten beleuchtet. Wir betätigen **3x Konsole III**, (das löscht alle gelben Platten), **3x Konsole II**, (das löscht alle roten Platten und beleuchtet alle gelben), und **3x Konsole IV**. Fertig.

Nun wenden wir uns der **Mittelkonsole** zu. Diese hat neun Kreise, in denen Runen versteckt sind. Ziel ist es, das Wort **Feuer** mit diesen **Runenkreisen** zu schreiben. Wie das Wort aussehen muss, sagt uns der zweite **Wandteppich**. Wir nummerieren die **Runenkreise** von 1-9.

1, 2, 3,
4, 5, 6,
7, 8, 9,

Die **Kreise 5, 6, 7, und 8** bilden das Wort **Feuer** und müssen dafür nacheinander angeklickt werden. Dh., wir müssen die **Runenkreise** so einstellen, dass nacheinander Rune 5, 6, 7, und 8 erscheint, und angeklickt werden kann. **(Es ist nicht Ziel, dass nur ausschliesslich die Runen 5-8 zu sehen sind)**.

Also klicken wir auf 8, das ruft u.a. die 5 hervor, wir klicken auf die 5, das ruft u.a. die 6 hervor, wir klicken auf 6, 7, und 8 und erhalten wieder einen **Behälter**. Diesmal mit **ewiger kalter Flamme**. **(Der Aufbau dieses Rätsels ähnelt dem an der Geheimtür zum Weinkeller in der unteren Ebene)**.

Fehlt nur noch der **Kräutergarten**. Bevor wir dahin kommen, haben wir erst wieder eine Vision und finden uns vor der **heiligen Stätte** wieder.

Wir gehen durch das **TMT**, über die **Brücke** in den **Nordturm**, roter **TP**, **Innenhof** rechter Durchgang in den **Kräutergarten**.

Dort müsste nach unserer letzten Einstellung **Winter** sein. Wir müssen **drei Pflanzensorten** miteinander kreuzen. Aber nicht alle sind kompatibel.

Es gibt **acht verschiedenfarbige** Pflanzen, die zu folgenden **Jahreszeiten** wachsen.

Orange	Herbst
Violett	Sommer
Rosa	Frühling
Grün	Sommer
Rot	Sommer, Winter
Weiss	Herbst, Winter
Gelb	Herbst, Frühling
Blau	Winter, Frühling

Dies ist ein reines Logikrätsel.

Welche **Pflanzen** zusammenpassen, sagt uns der **Wandteppich** indirekt. Die einzeln Stehenden sind **neutral** und reagieren mit **keiner** anderen Pflanze, fallen für die Zucht also schon mal aus.

Rot hat eine Abneigung gegen **weiss** und **blau**. **Grün** hat eine Abneigung gegen **violett** und **weiss**, und obwohl sich **rot** und **grün** lieben, fallen sie auch aus, weil es keine passende **dritte Pflanze** zu beiden gibt.

Also bleibt nur noch **violett**, **blau** und **weiss** als mögliches **Zuchttrio**.

Weisse und **blaue** Blumen wachsen beide im **Winter**, also ziehen wir eine Schale **weisse** und eine Schale **blaue** Blumen. Dann müssen wir noch mal in den **Statuenraum** und dort die **Kugel** auf **Sommer** stellen. Wieder zurück im **Kräutergarten** lassen wir eine letzte **violette** Pflanze wachsen und erhalten dafür einen magischen **Behälter** mit **Perle**.

Jetzt machen wir uns daran, Zak seine menschliche Gestalt wiederzugeben.

Dazu müssen wir ins **Labor**. (**Kräutergarten** raus, **Durchgang** gegenüber **rein**, **Treppe** hoch über den Steg und im nächsten Bild die linke **Treppe** zum roten **TP** und über die **Brücke** zum **Labor**).

Wir brauchen je einen „**Gegenstand**“ von Zak in seinen drei Erscheinungsformen als **Zutat** für den **Verwandlungstrank**.

1. eine **Kralle** vom Drachen, 2. **Sabber** vom Wolf, 3. **Haare** von der Katze. Also klicken wir den **Tisch** an und wählen nacheinander die **Aleunderwurzel** und die **Eibenlocken**. Das Einsammeln der Zutaten geht automatisch, (wenn auch nicht ohne Kommentar von Zak).

Nun brauen wir einen letzten **Trank** und verwenden die soeben gesammelten **Zutaten** und Zak ist wieder er selbst. In dieser **Gestalt** kann er endlich den **Raum** oberhalb der **heiligen Stätte** betreten. (Allein den schnellsten Weg dorthin zu finden, ist schon ein Rätsel für sich). Wir nehmen den gelben **TP**, steigen auf den anderen gelben **TP** um, dann den roten **TP**, gehen durch das **TMT** und aussen am **Turm** längs durch das nächste **TMT** in den **Nordturm** und da die **Treppe** hoch. Weiter über die **Brücke** zum **Bibliotheksturm**, halb rum und durch die **Wand**.

Endlich stehen wir vor der **heiligen Stätte**, und übernehmen nun die Rolle von **Zak**.

Wir gehen die Treppe hoch und betreten den **Raum**. An der **Wand** im Hintergrund befinden sich vier leere **Nischen** mit einem **Rätselspruch** darüber. Dieser sagt uns, in welcher **Reihenfolge** die vier magischen **Behälter** in die **Nischen** eingesetzt werden müssen. Durch Anklicken der Nische wird automatisch ein Behälter eingesetzt, weiteres Klicken wechselt den Behälter.

„Vom Himmel hoch“ verweist auf den **Meteor** in dem **Behälter** aus dem Observatorium.

„Meereswellen“ verweist auf den Behälter mit der **Perle**.

„Menschheit“ verweist auf den Behälter mit dem **Seelenstaub**.

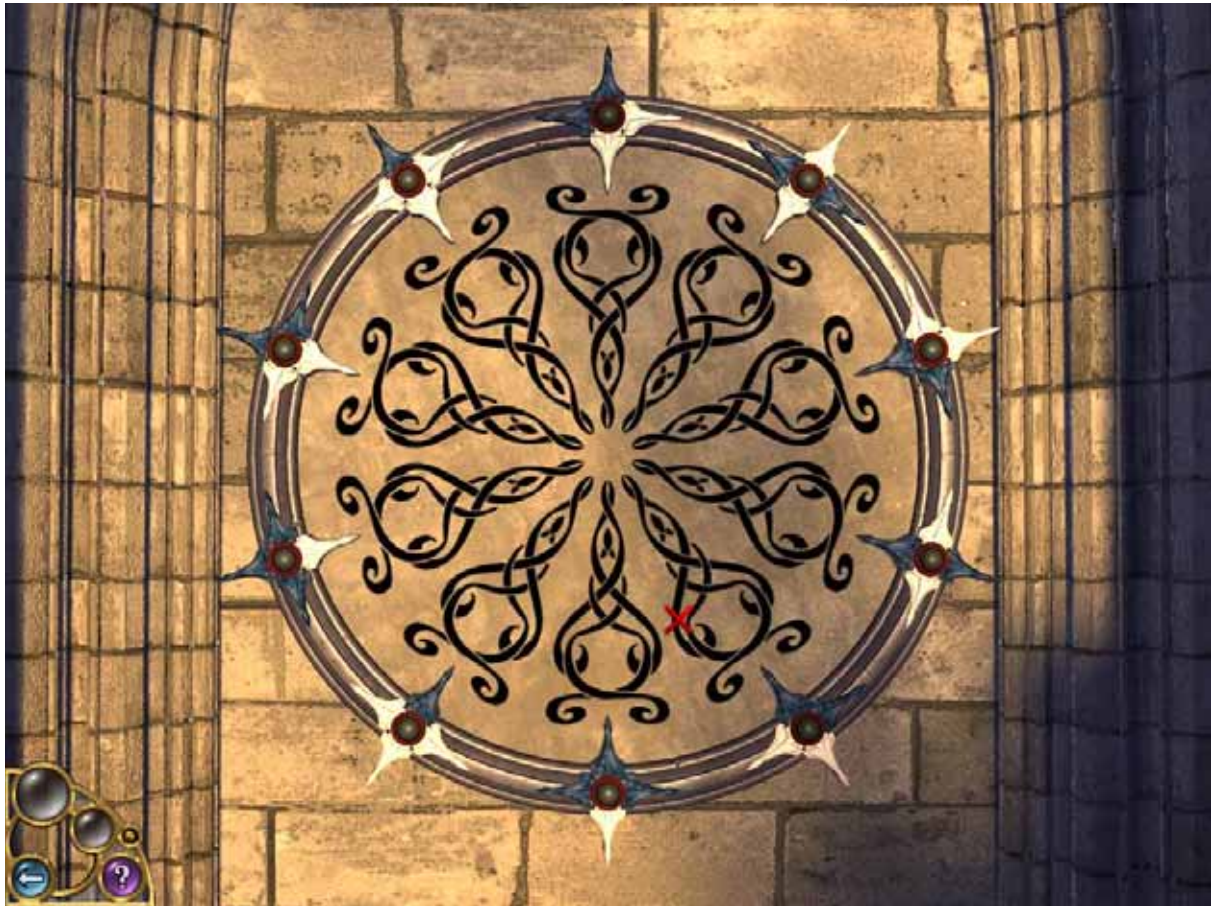
„Elemente“ verweist auf den Behälter mit der **ewigen Flamme**. (Feuer wurde früher als eins der vier Elemente betrachtet). Fertig.

Nun müssen wir noch das **Portal** öffnen. Um das 10teilige **Ornament** herum befinden sich 10 zweifarbige **Vierzacks** auf einem **Ring**, bestehend aus 10 Teilstücken.

Ziel ist es, alle 10 **Ringteilstücke** zum Leuchten zu bringen und das komplette **Ornament** in der Mitte.

Wenn zwei gleichfarbige Zacken einander zugewandt sind, leuchtet das Ringteilstück dazwischen auf. Liegen sich zwei gleichfarbige Zacken gegenüber, leuchtet das Ornamentteil dazwischen. Wir nummerieren mal wieder durch. Im Uhrzeigersinn bei **12 Uhr** beginnend haben wir Vierzack **Nr.1**.

Wir klicken nun **1 2x** an, **3 2x**, **5 1x**, **6 3x**, **7 1x**, **9 2x**, und **10 2x**.



Das **Portal** öffnet sich und wir treten ein.

Wir finden hier endlich alle Vermissten willenlos vor, und einen vor Schmerz völlig verblendeten Nathaniel, der versucht auf diese Weise alle Erinnerungen an seine Tochter zu sammeln. Um ihm die Verwerflichkeit seines Tuns bewusst zu machen, müssen wir die Erinnerungen in den **Kugeln** in der richtigen chronologischen **Reihenfolge** aufrufen. Dh. von links nach rechts zuerst die **3.Kugel** auswählen und in der Nahansicht noch mal anklicken. Danach die **6.Kugel**, **2.Kugel**, **1.Kugel**, **4.Kugel** und zuletzt die **5.Kugel** anklicken.

Taschentücher bereitlegen und es folgt die Endsequenz.

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, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen hat und 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).**