

# SPIRE

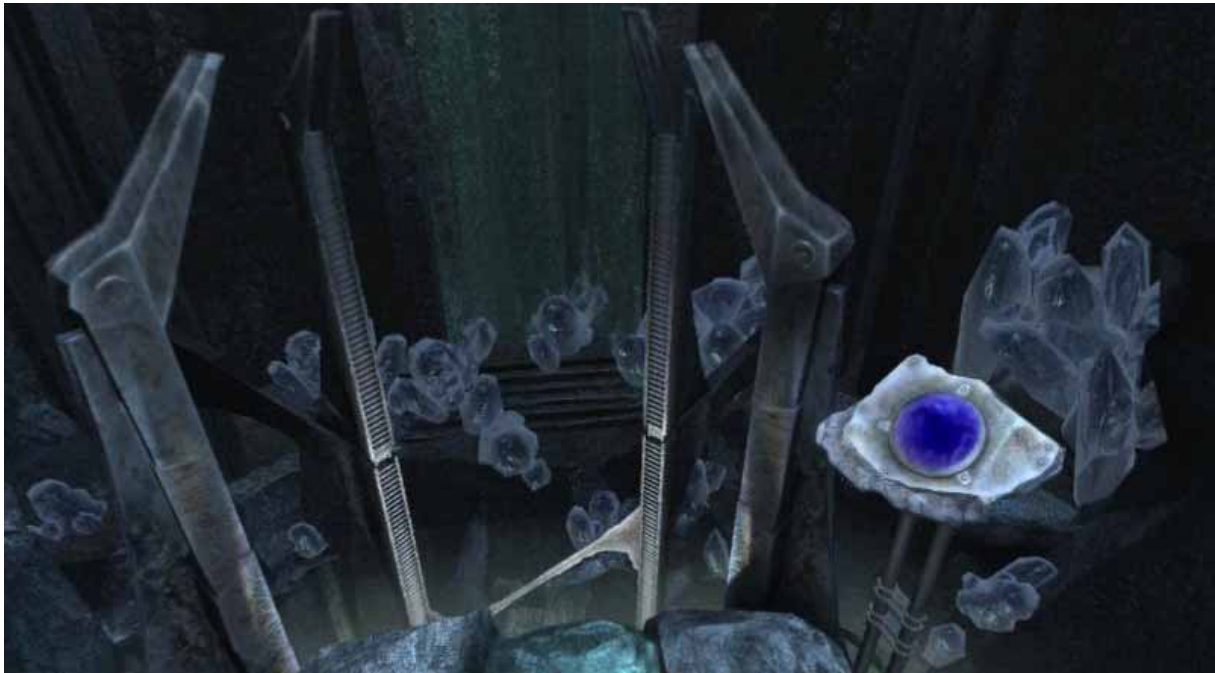


Nach einer nicht gerade guten Landung, machen wir uns auf den Weg um einen Ausgang zu suchen.

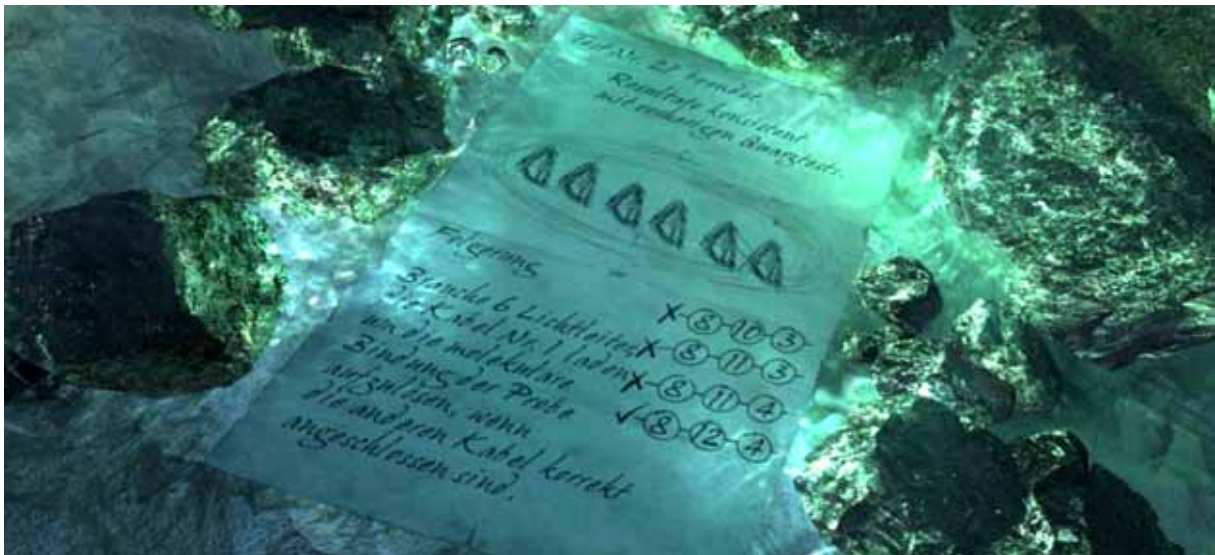


Wir gehen die Treppe nach unten, sehen uns gründlich um u. gehen nach rechts zum Fahrstuhl.

Dieser wird mit dem blauen Button angefordert u. bringt uns nach unten.

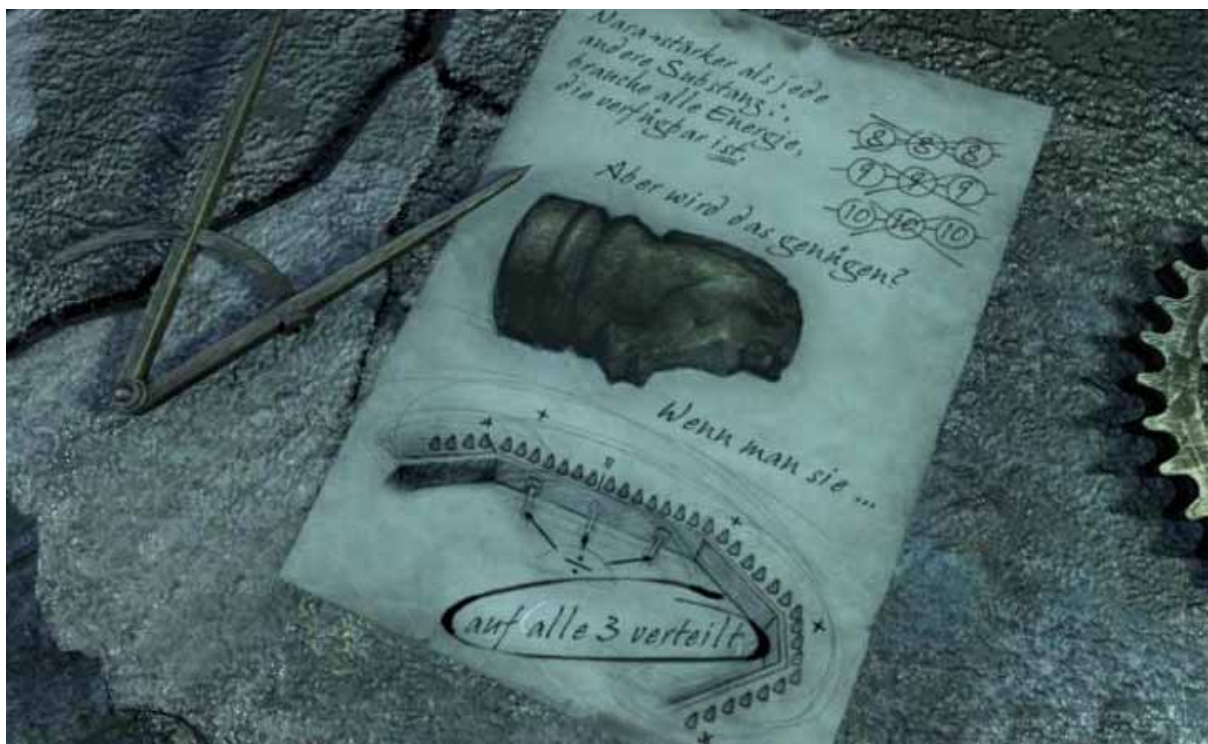


Wir gehen durch das grüne Gewölbe u. rechts in einen zerstörten Raum.  
Auf dem Wege finden wir eine Skizze.

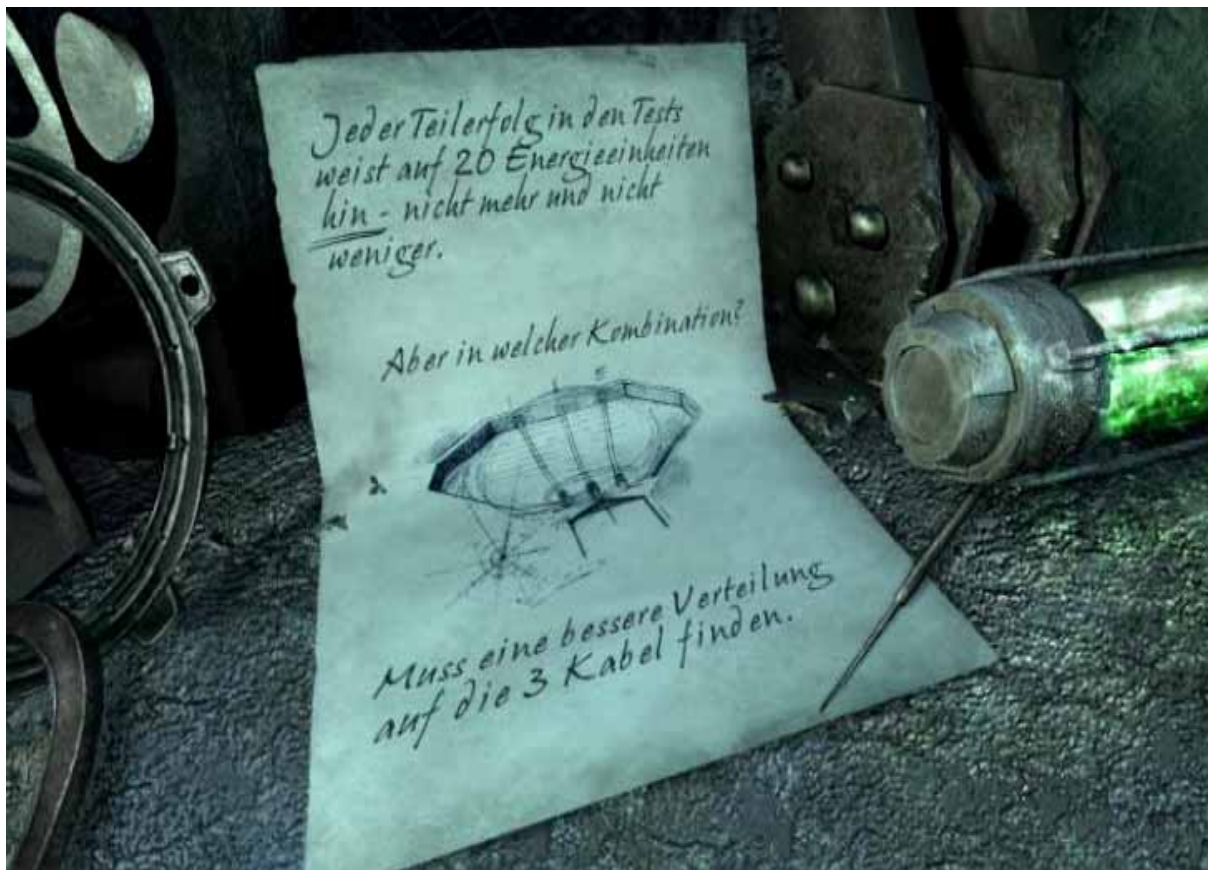


Wir drehen den Mechanismus, doch er klemmt.





Dann untersuchen wir den Arbeitsplatz u. sehen uns die Zeichnungen an.



**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



Dann wird die Klappe, auf dem Schreibtisch geöffnet.  
Um den Text lesen zu können, schieben wir das Zahnrad zur Seite.  
Dann wird umgeblättert u. die 2. Seite gelesen.  
Auf der anderen Raumseite steht ein Bett u. auf einem Tisch, ein Schachspiel.



Hier finden wir auch ein Skalenfragment, dessen Markierung auf **6** steht (**die erste Markierung ist immer die 0!**)  
Sie wird später, beim Tonfrequenzrätsel benötigt.



**Hier ist eine Rutsche in den Keller.  
Da die Kellertür verriegelt ist, der „Einzigste Zugang“.**

Wir gehen auf die andere Hallenseite an Arbeitsplatz, sehen uns um u. lesen im  
Tagebuch!



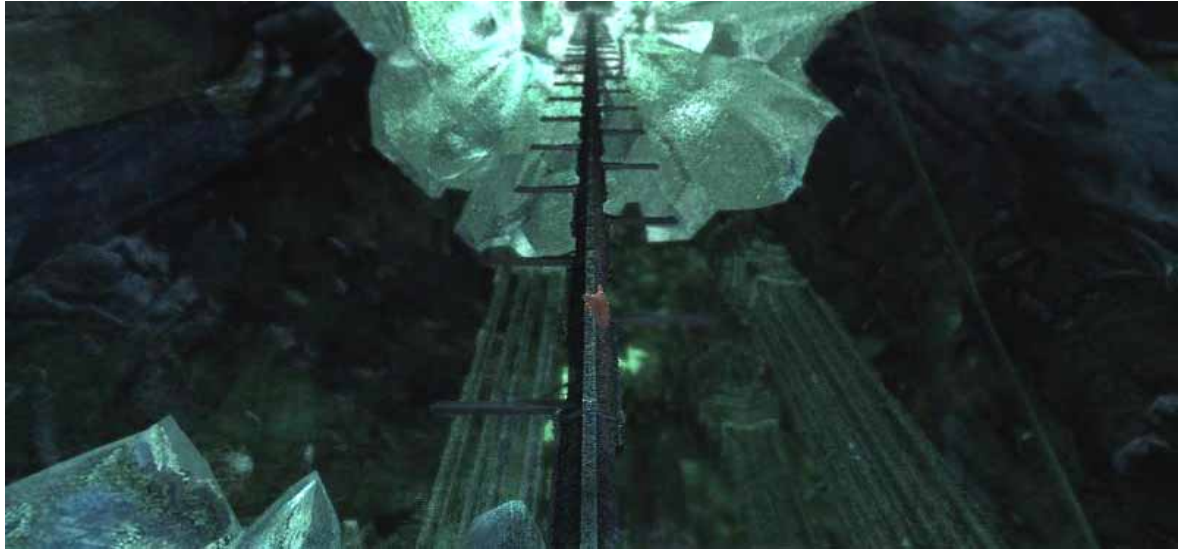
Am rechten Gerät können wir, mit der Kurbel, Strom erzeugen u. wenn wir schnell genug sind, mit dem Schieberegler den leuchtenden Ball bewegen. Noch etwas weiter hinten ist ein kl. Gewächshaus, hier sehen wir uns die Unterlagen an.



Die Dame daneben, sieht auch reichlich versteinert aus.



Wir gehen zurück u. die Leiter hoch (neben dem, in Ketten liegenden Kristall).



Hier finden wir einen Schaltkasten, mit Symbol.



Zuerst drücken wir links auf den Button u. die Haube öffnet sich.  
Dann wird links, der Schalter in die untere Stellung gebracht.  
Rechts ist eine Anzeige mit einer Markierung.  
Diese muss mit dem kleinen Bällchen erreicht werden.  
Nun den Schieberegler **nach links, rechte, rechts** schieben.  
Der Trabant an der linken Seite wird von einem Magneten nach oben gezogen u.  
geerdet.  
Am Kontrollpult sollten nun **2 grünen Lämpchen** leuchten!  
Jetzt geht es wieder zurück zum Fahrstuhl und nach oben.  
Dann zum Brunnen u. rechts in den Durchgang.



Wir erblicken einen großen Kristall, gehen hin u. begutachten ihn.  
Hier ist die **3** markiert (wichtig für das Tonfrequenzspiel).  
Dann hüpfen wir in den Schacht.  
Indiana Jones wäre neidisch auf uns gewesen.





Nun sortieren wir unsere Knochen u. sehen uns um.  
Wir gehen nach vorn u. nach links.



Der Weg endet an einem Schaltkasten, mit Symbol.



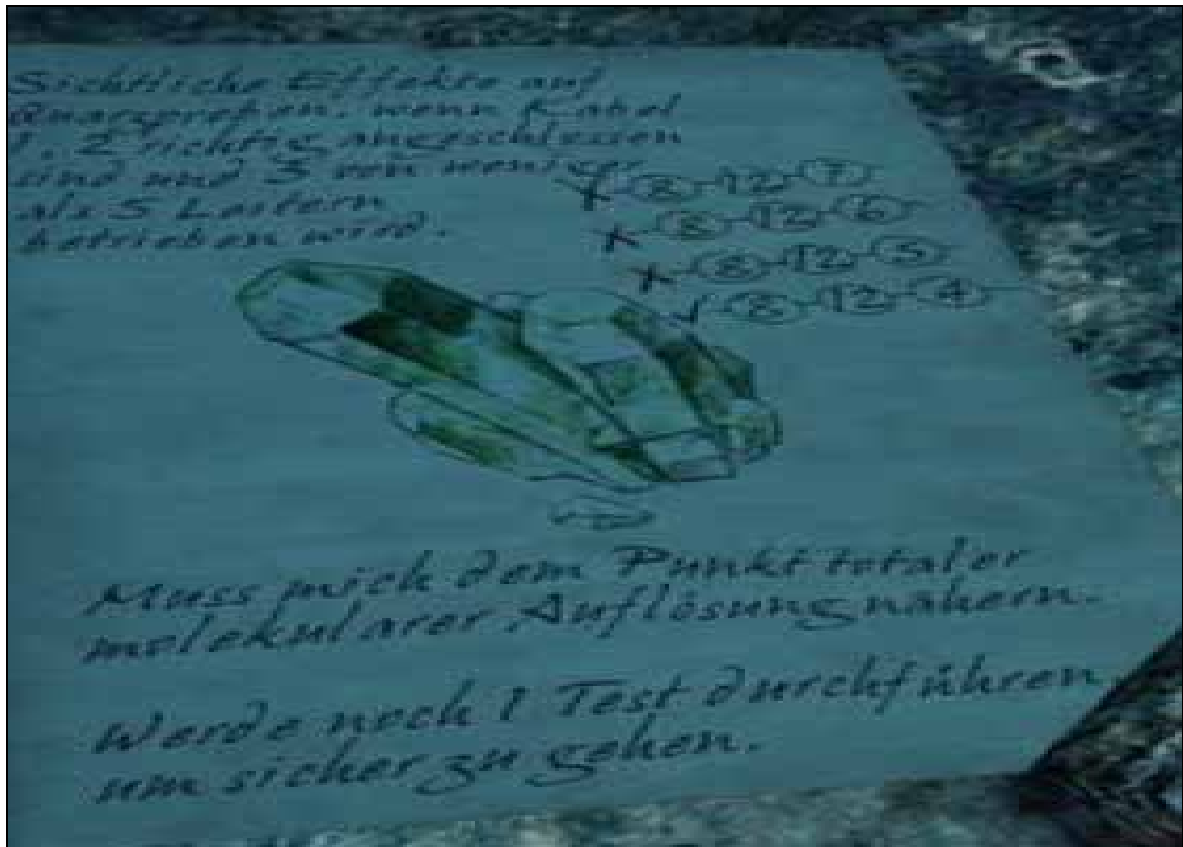
Nun wird wieder der linke Button betätigt, der Deckel öffnet sich und wir betätigen den Schieberegler: **rechts, links, rechts, links, rechts**.  
Jetzt sollten hier alle **7 Lämpchen** leuchten.  
Anschließend wenden wir uns nach rechts.



Wir machen die Konsole auf und kontrollieren unsere Einstellung  
Jetzt sollten jetzt **9 Lämpchen leuchten**.  
Nun klettern wir die Leiter nach oben, laufen zum Fahrstuhl u. fahren nach unten.



Aber der Raum ist verschlossen und nur über eine Rutsche erreichbar u. von innen zu öffnen!



Auf dem Rückweg, zur Rutsche, lesen wir noch den Zettel auf dem Erdboden



Nach unserer Rutschpartie landen wir in einem Kellerraum.  
Das Bild, in den Händen der Kristallfiguren wird unter die Lupe genommen!



Wir öffnen die Kellertür, kontrollieren den Hauptschalter (muss unten sein) und besteigen den Stuhl.

Nun wird der blaue Knopf gedrückt und das Kontrollpult schwebt von der Decke.

Jetzt drücken wir den linken, blauen Button und es geht eine Etage tiefer.



Weiter geht's nicht, warum?

Wir haben nur 9 Lämpchen brennen, und der Rest?

Auf der Konsole ist links eine 36 eingeritzt!

Die beiden Schaltulte geben ja nicht mehr her, oder?

Wir gehen zurück zu dem Schaltpult mit den 7 Lämpchen u. bemerken, dass wir die schwebende Gondel, besuchen können.



Wir besteigen Sie, betätigen den Hebel u. schweben von dannen.



Wir steigen aus, gehen nach vorn u. dann nach rechts.  
Hier befindet sich ein Abstieg den wir auch benutzen u. dann nach hinten gehen.



Hier ziehen wir an einem Hebel, was aber kein Ergebnis bringt.  
Erst als wir den grünen Stern entfernen klappt es.



Die Maschinerie setzt sich in Bewegung u. bleibt nach einer Weile stehen.  
Hiermit haben wir den 3. Schaltkasten frei gelegt.  
Wir gehen etwas zurück u. nach links zu einem Sichtgerät.  
Hier kann man 3 HOTSPOTS finden, die später bei dem Tonfrequenzrätsel  
hilfreich sind.



Hier steht die Markierung auf **2**.



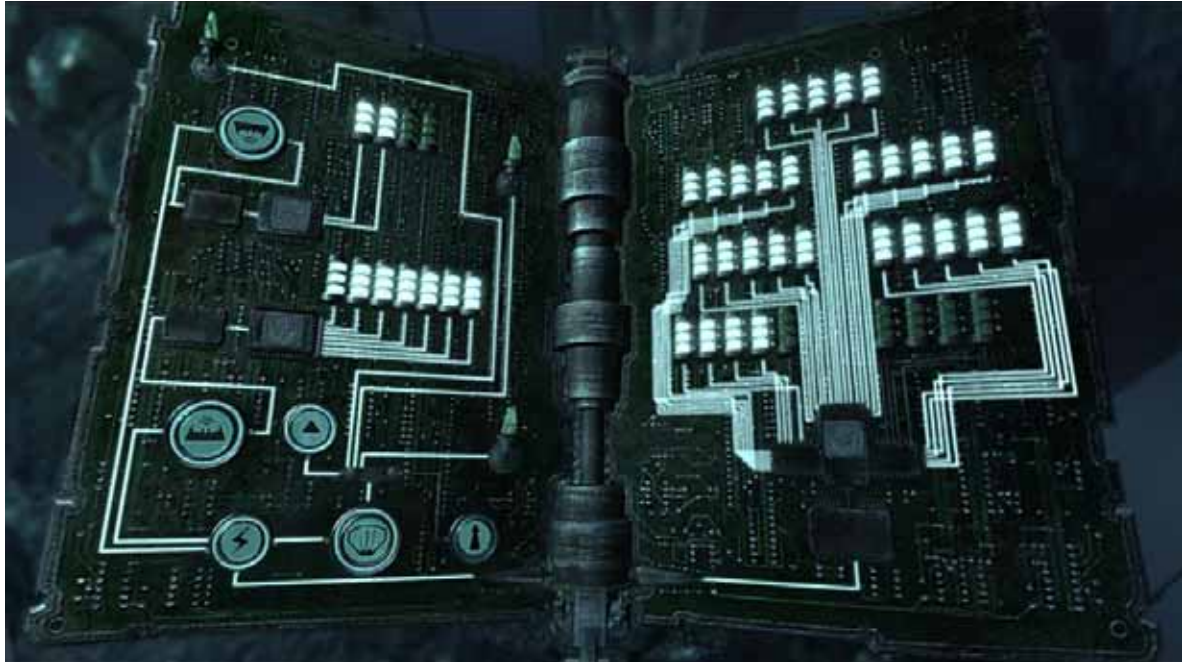
Wir gehen zurück u. finden, rechts neben dem Hauptweg den 3. Schaltkasten.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



Prinzip, wie gehabt.  
**Rechts, rechts, links, links rechts.**  
Hier sollten jetzt **29 Lämpchen** brennen.  
Am Ende des Weges ist ein Kontrollpaneel.



Wir gehen hin u. überprüfen unsere Einstellung.

Wir haben jetzt **38 Lämpchen** leuchten.

Da wir nur **36** benötigen, müssen wir an der ersten Paneele, auf **0** setzen.

(Bei mehr als 36, fliegt uns die Sicherung um die Ohren),

Bei diesem Rätsel gibt es viele Lösungsmöglichkeiten, man muss eben nur immer auf **36** kommen.

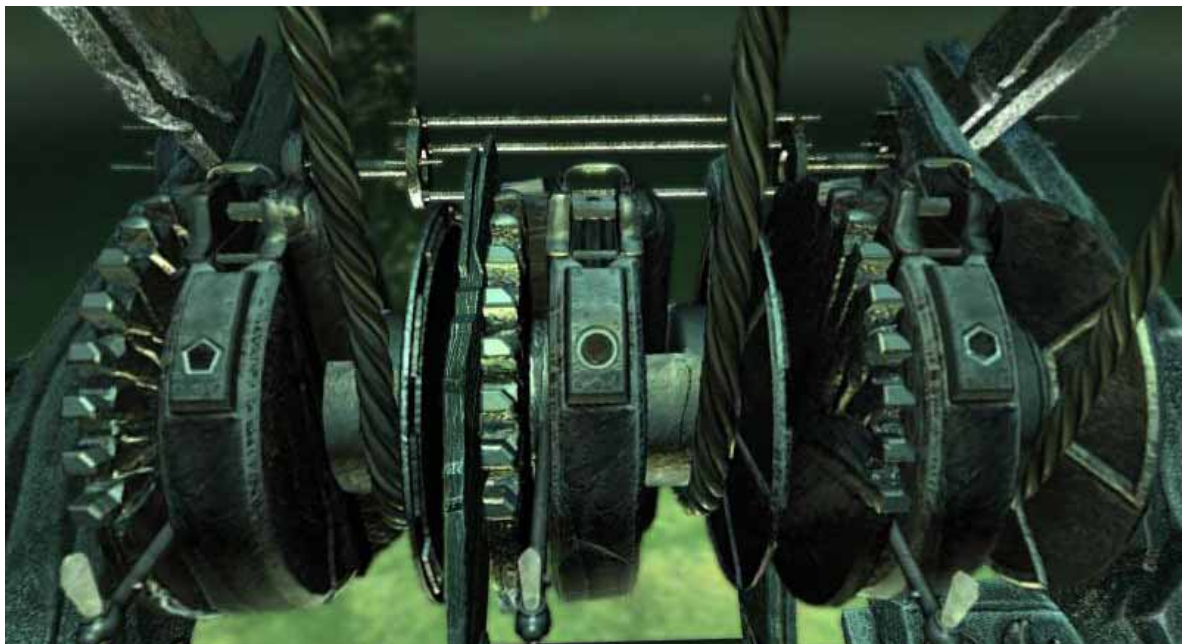
Bingo, und nun ab in den Keller.

Wir setzen uns in den Stuhl, betätigen den blauen Knebel u. fahren zwei Etagen tiefer.





Hier öffnen wir die Schalterabdeckung, betätigen den Schalter u. es geht noch eine Etage tiefer.



Und nun müssen wir die 3 Seile spannen, weil die Tonanlage erst gestimmt werden muss.

**(Die Einstellung hatten wir ja auf Skalen u. Fragmenten gefunden)!**

**Links, 3 Zähne weiter.**

**Mitte, 2 Zähne weiter,**

**Rechts, 6 Zähne weiter.**

Dann geht's wieder nach oben zur Einstellung der richtigen Töne.

Hier müssen wir uns beeilen denn wir haben nur **45 sec.** Zeit!

Wir fangen bei dem Riegel an, der die längste Öffnungszeit (45sec.) hat.

**6, 12, 4.      3, 1, 7.      10, 5, 5.      12, 12, 12.**

Waren wir schnell genug, wird das Pult entriegelt u. wir können weiter!



Wir finden ein Buch, welches ausführlich gelesen wird.



Hier drehen wir an der Kurbel u. schieben die Pulle unter den Kristall.  
So können wir Energie abzapfen.  
Nebenan finden wir einige Behälter.

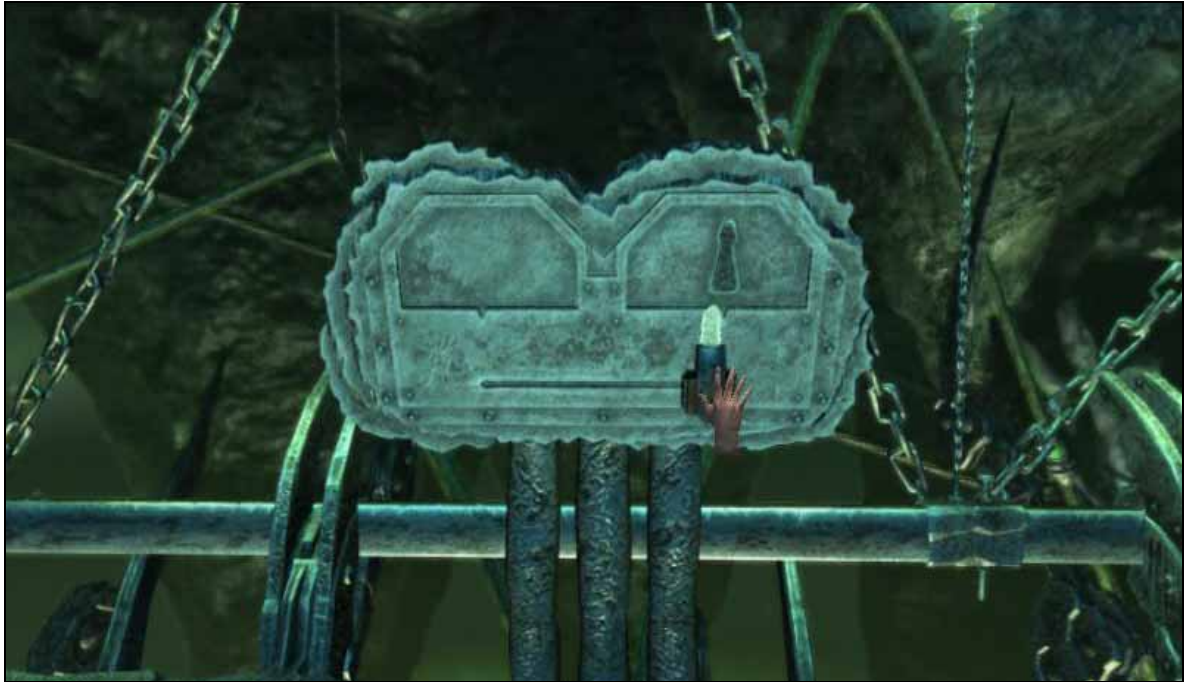


Hier sehen wir eine neue Stuhlkombination u. eine Videosequenz in der ein Kristall in einen Behälter fällt.

**Wir stellen den Auffangbehälter nach links!**

Das probieren wir jetzt aus.

Wir stellen den Schiebeschalter auf die rechte Stellung.



Dann gehen wir zum Stuhl und stellen **12, 12, 12** ein.  
Ein Kristall wird zum Auffangbehälter transportiert und fällt, da der Behälter auf der linken Seite steht, daneben.

Er explodiert und räumt den Fahrstuhl frei.

Das Experiment machen wir auch mit **10, 5, 5**.

Dann betreten wir den Fahrstuhl u. fahren nach oben.

Wenn wir stehen, wird der Fahrstuhl untersucht.



Wir finden ein Medaillon, öffnen es und erhalten einen Farbcode, von dem wir unbedingt **ein Foto machen** müssen!



Und unsere Arbeit, auf **SPIRE** ist zu **ENDE**.



Wir gehen nun zur Kapsel u. kommen mit Hilfe des Verbindungsbuches nach  
**TOMAHNA**