



Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

TOMAHNA



Nachdem wir unsere Gondelfahrt, mit YEESHA gut überlebt haben, wird
ausgestiegen u. der Hebel für den Türöffner betätigt.
Dann betreten wir das Arbeitszimmer ihres Vaters.



Wir betätigen den Hebel für die Trabantensimulation und öffnen die Schublade.
Deren Inhalt wird begutachtet.



Links davon untersuchen wir den Schreibtisch, finden aber nichts brauchbares.
Die Schreibtischschubladen öffnen wir auch noch, aber auch hier finden wir
nichts.

Wir drehen uns nach links u. treffen auf ARTRUS.

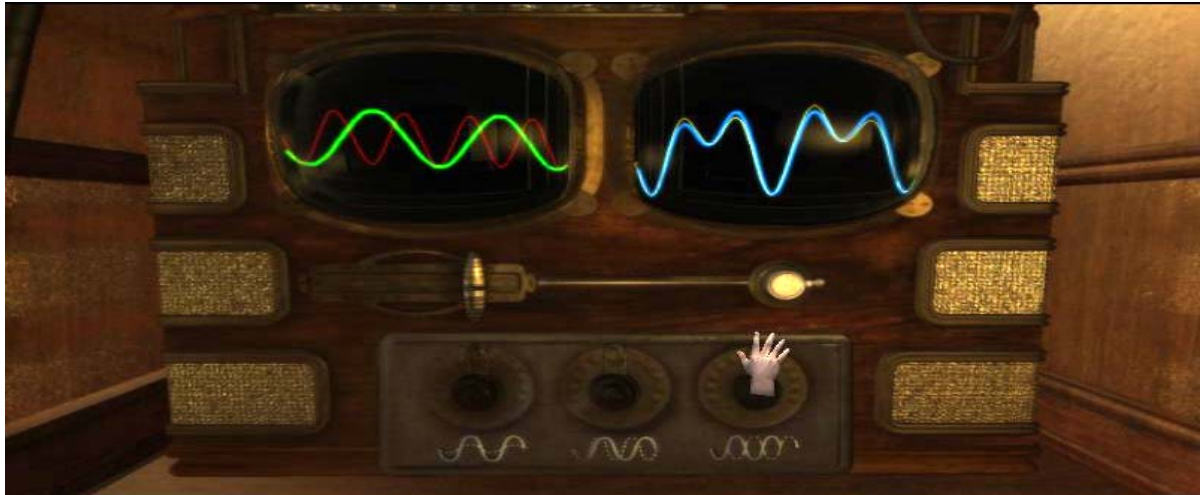


Er erzählt uns von seinen Söhnen, ACHENAR u. SIRRUS u. dem Vertrauen,
was er für uns empfindet.

Jetzt sollen wir ihm noch bei der Kalibrierung des Kristallsichtgerätes behilflich
sein.

Was wir natürlich auch machen.

Dann muss noch die Antenne ausgerichtet werden!



Nachdem wir die Verbindung zu den zwei Gefängniswelten hergestellt haben,
gibt der Bildmodulator, funkensprühend, seinen Geist auf.

ARTRUS macht sich auf den Weg um Ersatzteile, aus RIMES, zu besorgen und
wir werden, mit dem Auftrag, zurück gelassen die Wasser – u. Stromversorgung
zu reparieren.

Aber zuerst schauen wir noch in das Buch, welches in einer Schublade des
Arbeitstischeses liegt.



Dann sehen wir uns noch einen Lageplan u. eine, darunter hängende, Skizze an.



Wir betätigen den Hebel, rechts am Geländer u. die Fahrstuhltür öffnet sich.
Dabei bemerken wir noch ein Symbol, unterhalb des Hebels.
Nun wird der Hebel betätigt u. es geht abwärts.
Auf halber Höhe angekommen, hält der Fahrstuhl u. wir können wieder frische
Luft schnuppern.



Wir gehen nach rechts u. in ein Minitreibhaus.
Hier können wir über eine Leiter in einen Kellerraum u. sehen uns eine
Ahnentafel an (**wichtig für das Bücherregalrätsel**).

In der Nacht, können wir die Tafel beleuchten!



Wieder oben, hören wir YEESHAS Stimme u. folgen ihr.



Sie bittet uns leise zu sein u. zeigt uns einen Salamander, der hier seine neue Heimat gefunden hat.

Das alles hat ihr das Medaillon, welches sie um den Hals trägt, erzählt.
Während sich YEESHA um ihren Salamander kümmert, gehen wir nach draußen u. rechts zum Wasserrad.

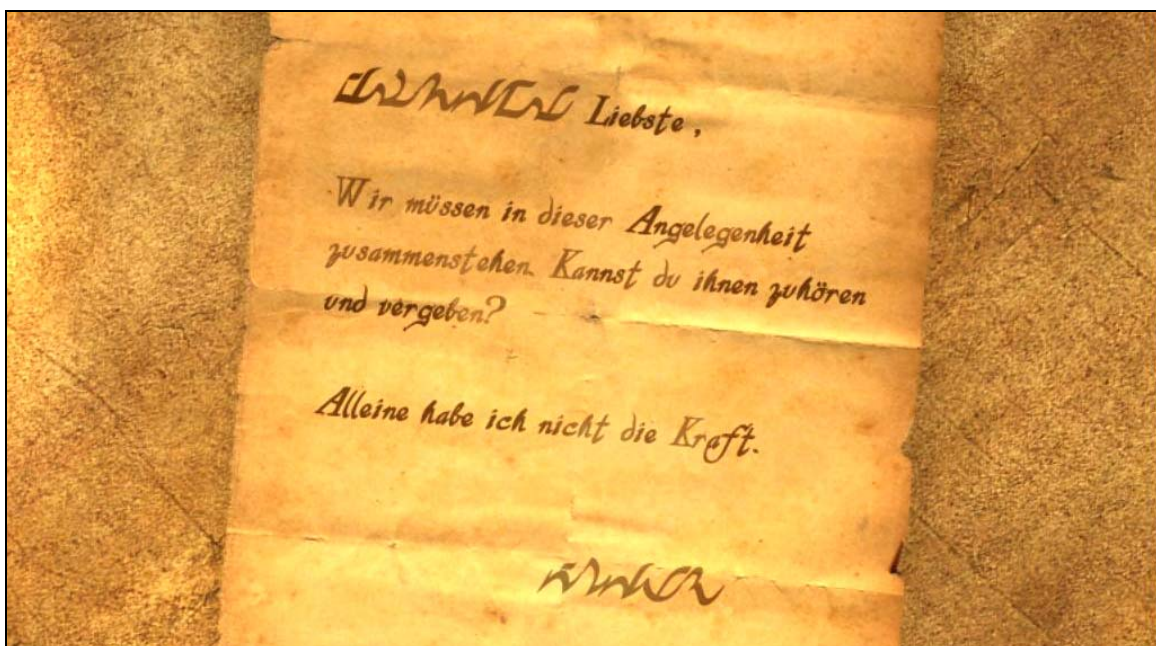
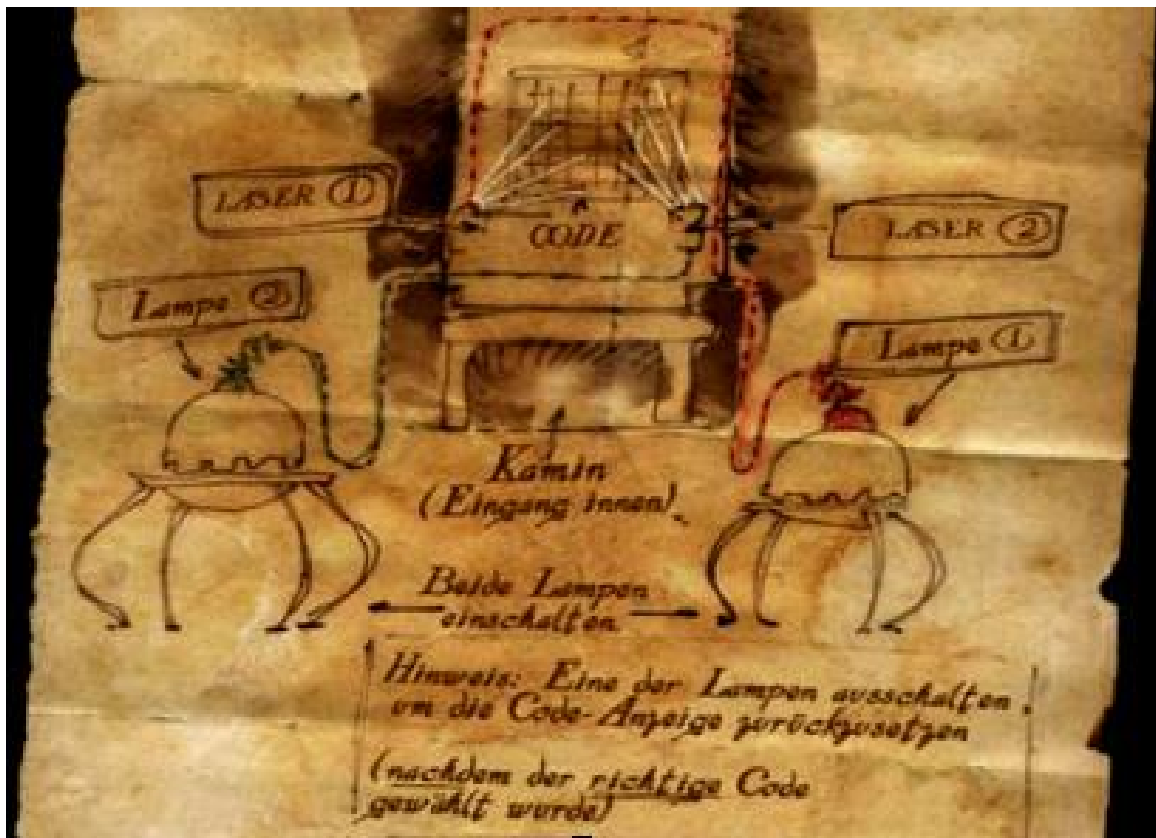


Wir betätigen den Hebel, aber dieser verweigert uns die Mitarbeit u. das beleuchtete Symbol erlischt.
Also gehen wir zurück und nach rechts.



Wir betreten das Haus u. gehen, nach links, zum Schreibtisch.
Hier öffnen wir oben ein Türchen u. lesen eine Skizze.

Den, auf dem Nachttisch liegenden, Brief lesen wir.



Hier ist Catharinas Name auf D-ni (**wichtig für das Bücherregalrätsel**)! Dann begutachten wir noch das Gemälde über dem Kamin, bevor wir ihn untersuchen.

Er entpuppt sich als getarnter Fahrstuhl, der ohne Strom natürlich nicht funktioniert.

Wir gehen zurück u. in Catharinas Zimmer.

Hier treffen wir wieder auf YEESHA, die uns über die Probleme mit dem überlasteten Stromnetz erzählt und uns einen Sicherungskasten zeigt, den wir uns natürlich ansehen.



Nun bringen wir den Fahrstuhl, beim Wasserrad in Gang.

Wir erinnern uns an die beiden Symbole, unter dem Schalter, u. stellen sie ein.

Oben 1. Knopf, unten 4. Knopf und mit dem rechten Button bestätigen.

Oben 4. Knopf, unten 5. Knopf und mit dem rechten Button bestätigen.

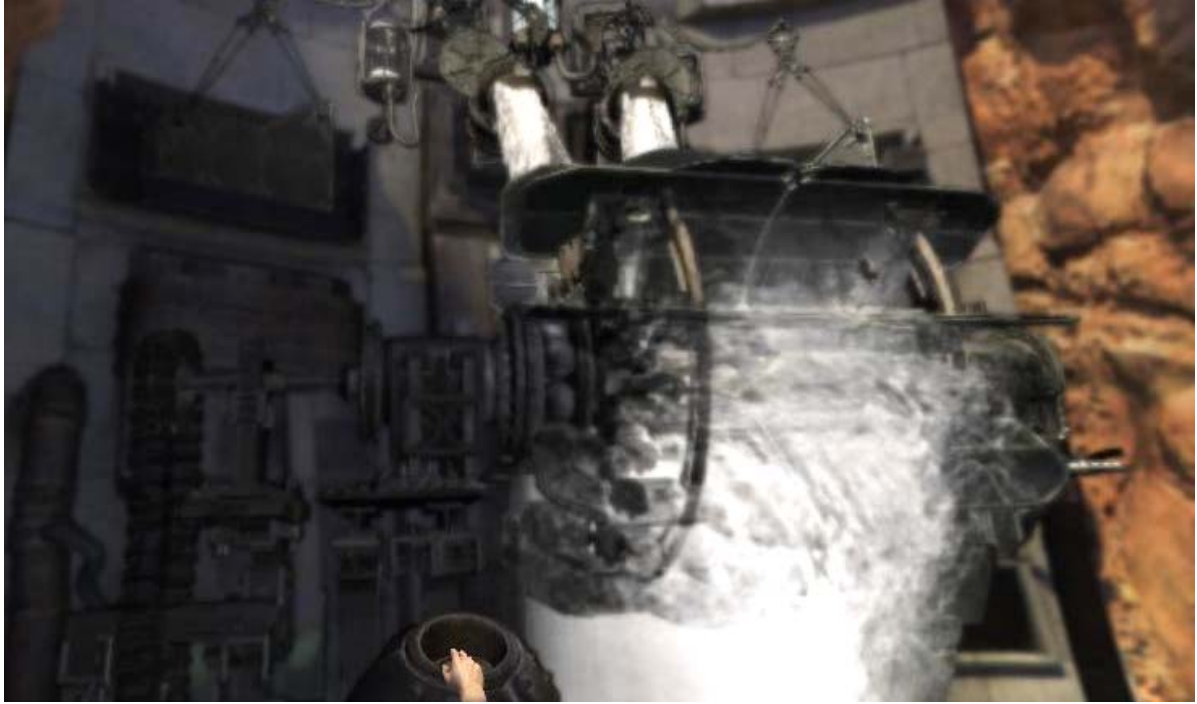
Oben 5. Knopf, unten 3. Knopf und mit dem rechten Button bestätigen.

Oben 1. Knopf, unten 6. Knopf und mit dem rechten Button bestätigen.

Oben 3. Knopf, unten 6. Knopf und mit dem rechten Button bestätigen.

Nun blinken beide Anzeigen grün u. wir gehen zum Wasserrad.

Jetzt gehen wir wieder zum Wasserrad u. drücken den Knopf u. das Rad nimmt seinen Betrieb auf.



Glücklich, über unseren Erfolg, gehen wir nach oben.
Es gibt ein Krach u. wir wachen erst wieder in der Nacht auf.

Was ist passiert, wo ist YEESHA?

Wir gehen nach oben, durch die Minigewächshäuser, zu unserem Fahrstuhl.
Da die Stromversorgung wieder steht, können wir weiter nach unten u. zum
Schlafzimmer fahren.

Wir gehen zur Drehbrücke u. aktivieren sie.



Hier ist eine kleine, gemütliche Wohnküche.
Wir sehen uns um u. gehen weiter auf die Terrasse.
Hier liegt ein sehr hilfreiches Buch für uns.



Dann wird wieder die Drehbrücke aktiviert u. wir können in YEESHAS Zimmer.
Wir studieren das Buch auf dem Bett (**Bücherregalrätsel**).



Nun geht es zum Bücherschrank, und nun?
Hier müssen die Namen von 5 Familienmitgliedern, in der Reihenfolge der Geburt, eingetragen werden.
D`NI, müsste man können!
Können wir auch, da es genug Hinweise u. eine Ahnentafel gibt.



Wir drücken in der Reihenfolge auf die Bücher: **12, 6, 8, 3, 14.**
Haben wir alles richtig gemacht, versinkt das Bücherregal u. wir begeben uns nach unten.



Hier ist YEESHAS Badeplatz u. ein
Verbindungsbuch nach SERENIA.
Aber erst nachdem wir SPIRE bereist haben!

Nun gehen wir in Catharinas Labor.



Wir öffnen die Tür u. bestaunen eine schöne Blume.
Am Vergrößerungsapparat können wir auch noch spielen.
Das, auf dem Tisch liegende, Schmetterlingsbuch sehen wir uns auch noch an.



Die Hintertür können wir erst öffnen, wenn wir von SERENIA zurück kommen!
Dann verlassen wir den Raum u. gehen zum Fahrstuhl.
Wir rufen ihn u. fahren ins Labor von ARTRUS.



Im Labor angekommen, betätigen wir den leuchtenden Hebel am
Treppengeländer.
Die Kuppel öffnet sich ein Stück u. wir sehen den Sternenhimmel.
Nun muss nur noch die Antenne aktiviert werden.
Dazu gehen wir nach oben, setzen uns auf den Stuhl u. drücken den roten
Button.
Der Stuhl fährt nach oben u. wir können den Antennenknopf betätigen.



Dann gehen wir wieder nach unten u. stellen den Kristallcode ein.

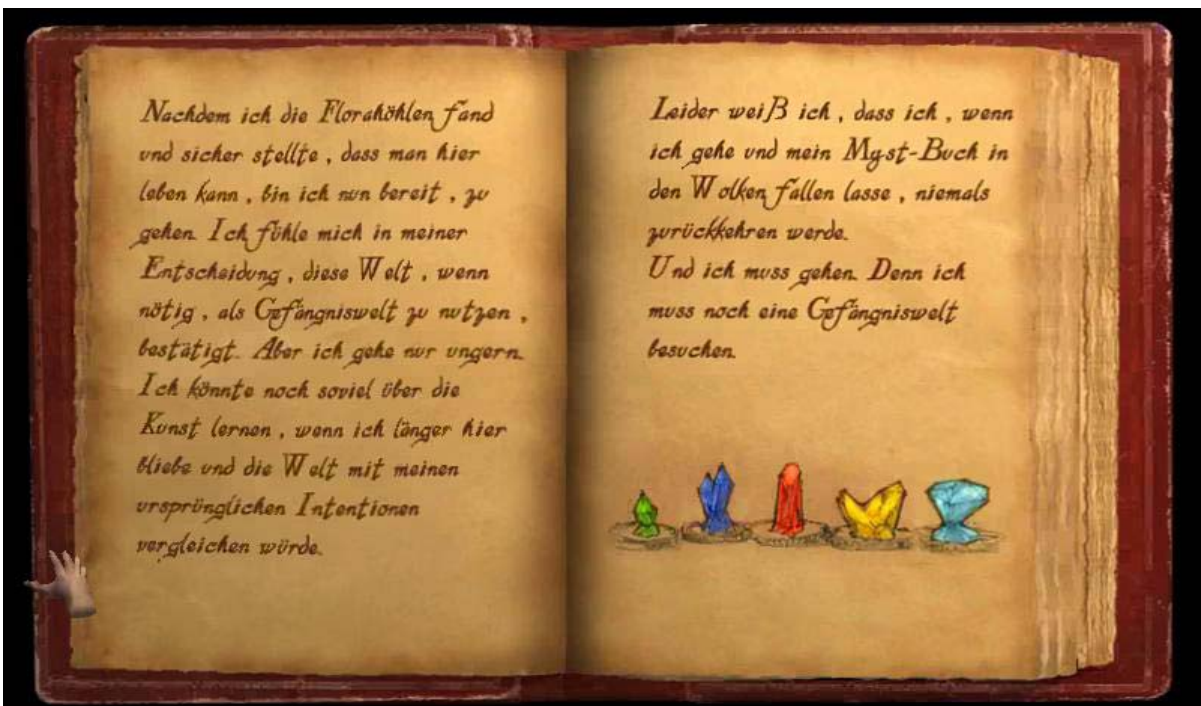


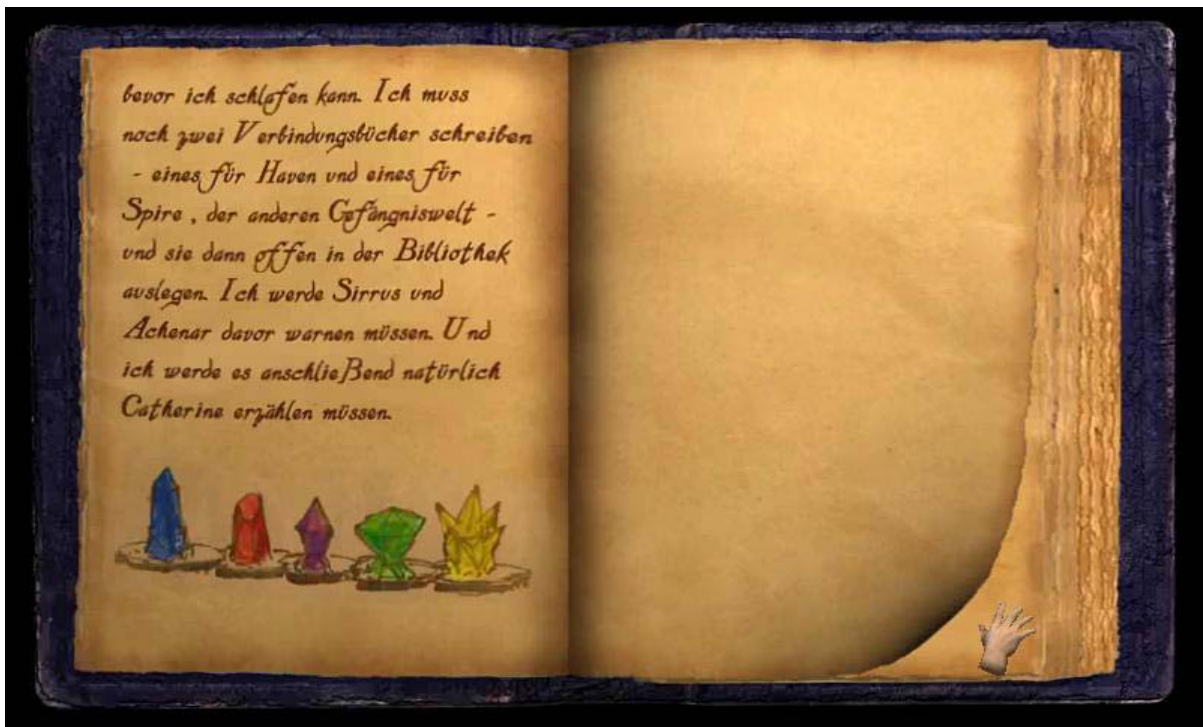


Wir hören ARTRUS und folgen seinem Befehl und finden, im Schlafzimmerschreibtisch, zwei Bücher.



Das Geheimfach ist nur bei geöffneter Klappe, zugänglich!





Das rote Buch handelt von **SPIRE**, das blaue Buch, von **HAVEN**.
Hinter der oberen Klappe ist noch eine hilfreiche Skizze zu finden.
**Da uns nun der Code bekannt ist, können wir auch zurück, zum
Kristallsichtgerät u. überprüfen, ob die Welten noch existieren.**



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Alles o.k., wir können verreisen!



Wir schalten die **Schreibtisch** und **Nachttischlampe** an.

Anschließend kriechen wir in den Kamin (Fahrstuhl).

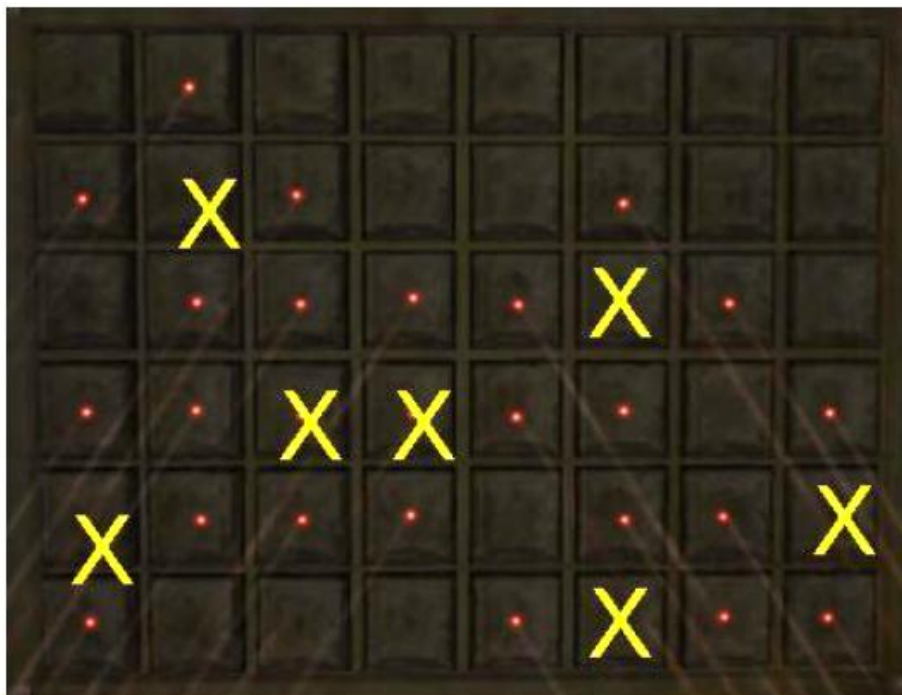
Hier finden wir YEESHAS Amulett u. können, wenn wir es berühren, einen Videospot sehen.

Das müssen wir uns zur Gewohnheit machen!

Dann drücken wir aufs Knöpfchen u. die Laserstrahlen beleuchten eine Paneele.

Wir sehen wie einige Lichtstrahlen auf die Paneele treffen.

Nun müssen wir durch das Anklicken der richtigen Felder diese mit den Lichtstrahlen zur Deckung bringen.



B 2

E 1

D 3

D 4

C 6

E 8

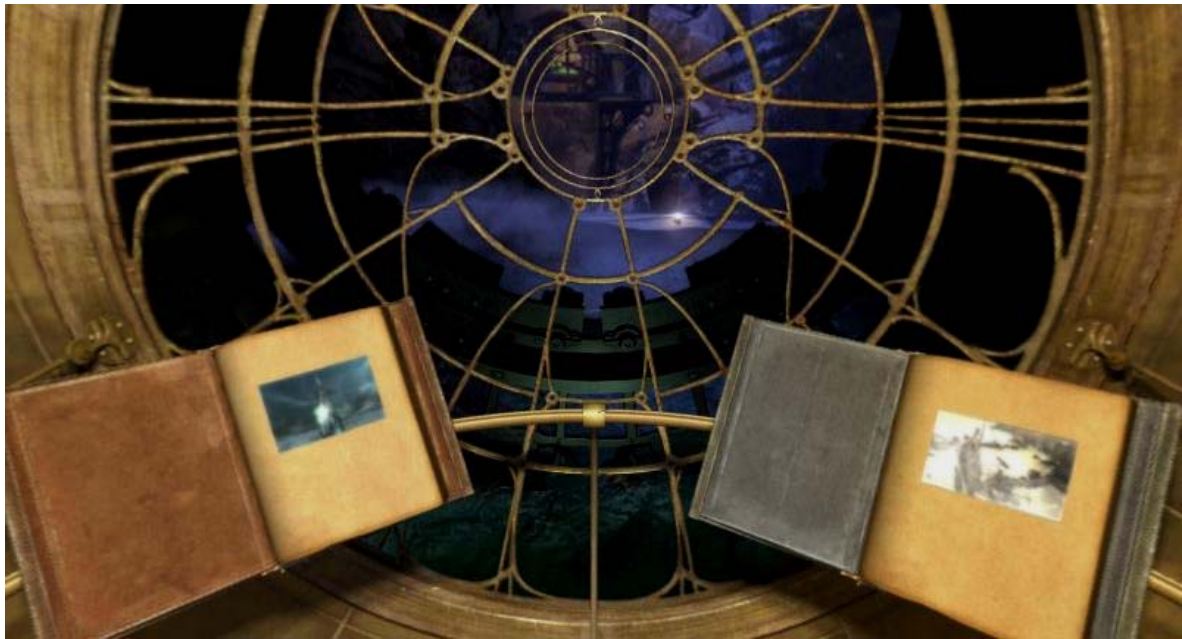
F 6



Wenn wir alles richtig gemacht haben, fährt der Fahrstuhl, mit uns, nach unten.
Wir befinden uns in einer Höhle mit einer Gondel.



Der Hebel, an der linken Treppenseite wird betätigt.
Die Gondel öffnet sich u. wir treten ein und schließen die Tür.



Wir wählen ein Verbindungsbuch u. fahren nach

HAVEN oder SPIRE

(Die Reihenfolge ist egal)!

**Das Spiel kann bezogen werden über den Shop auf
<http://www.gamepad.de>**

**CD ROM & Softwareservice
KRATZ**