

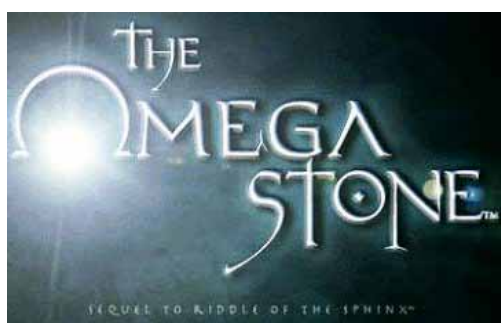
# CD ROM & Softwareservice Kratz

präsentiert eine Komplettlösung von Hartmut und Ludwig Kratz

© Softwareservice 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 des Autors 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!



## Riddle of the Sphinx-II - THE OMEGA-STONE

**Vorbemerkung: Mit einer Komplettinstallation läuft das Spiel flüssiger und es ist kein CD-Wechsel mehr nötig.**

**Weiterhin sollten Sie öfter speichern, denn Sie können sterben. Bei der automatischen Speicherung wird immer der letzte Spielstand überschrieben, also öfter speichern mit der Funktion „Save as ....“.**

**Unsere Aufgabe ist es, 6 verschiedene Disks zu finden.**

Das Spiel beginnt exakt an dem Punkt, bei dem Teil 1 aufgehört hat. Man muss Teil 1 nicht gespielt haben, findet sich aber nun in einer vertrauten Umgebung wieder, wenn man es getan hat.

Wenn man ins Inventar schaut, dann hat man Zugangsberechtigungskarten für: Easter Island, Devil's Triangle, Chichen Itza, Stonehenge, Giza Plateau. Man sollte das Datum registrieren: 2-14-2012.

Spielbeginn: Nach dem längeren Vortrag klicken wir das golden Kistchen im Vordergrund an, um zunächst mal Licht zu schaffen.

Nach links wenden, in Richtung der Laterne und dann in den Stollen.

Nach vorne gehen und sich dann nach rechts wenden in einen Raum mit einer mit Schädeln bestückten Pyramide.

Links davon aus einem Kästchen eine Schriftrolle ins Inventar befördern.

Zurück zur Pyramide, unten dann am Boden die Mitte der Pyramide anklicken und wieder eine Schriftrolle finden. Diese ist zur Lösung des Pyramidenrätsels unbedingt nötig.

Man sieht dort die Pyramide gezeichnet unten die 4 Kobras und darunter jeweils ein Zeichen. Nun gilt es, diese 4 Zeichen in der Schriftrolle wiederzufinden. Die Schriftrolle muss man spaltenweise von links nach rechts lesen und auch innerhalb der Spalte von links nach rechts. So ergibt sich, dass man zunächst das 1. Zeichen findet, dann das 3. 3x und danach das 4. 4x u.s.w.!

Also ergibt sich 1-3-3-3-4-4-4-4-3-3-3-2-1-4-4-3-2-3-3-3-3-1-1-1-1-3-3-3-3-4-1-2-2-2

Das bedeutet, dass man die Kobras in der angegebenen Reihenfolge – von links nach



rechts nummeriert – drücken sollte!

Hat man richtig gedrückt, dann hört man ein Klick und kann oben aus der Pyramide die Gizah-Disk (2 Pyramiden mit der Sphinx) nehmen.

Rechts von der Pyramide schauen, auch hier ein Kästchen finden und auch hier die Schriftrolle im Inventar verstauen. Die erste Aufgabe wurde erfolgreich erledigt.

Aber freut Euch nicht zu früh, das war noch einfach, gegen das, was Euch noch erwartet. Jetzt also die Pyramide verlassen und im Camp zum Hubschrauber gehen.

Wir zeigen unserem Piloten eine unserer Zugangsberechtigungskarten und er wird und dorthin bringen. Wählen wir

## **Easter Island – Osterinseln:**

Vor in das Zelt gehen und dann dort die Bücher auf der Liege ansehen.

Dann – rechts von der Liege – die Maske mitnehmen und weiterhin die beiden Schriftrollen ansehen. Jetzt zum Tisch wenden. Die Briefe ansehen, in einem eine Speicherkarte finden und mitnehmen und auch die Karte studieren.

Ist das erledigt zum Hocker/Steinklotz neben der Tür gehen und dort dem Sprengsatz mitnehmen. Noch nicht den Auslöser nehmen/betätigen. Nach draußen gehen und zu den Statuen nach oben. Hinter die Statuen gehen (so dass man ihnen ins Gesicht sehen kann) und dann die Maske aufsetzen. Damit sollte man feststellen, dass die 2. Statue von links leuchtende Augen hat. Dort jetzt den Sprengsatz anbringen, ins Zelt zurück und den Auslöser betätigen. Wieder zu den Statuen, hinunter in das gesprengte Loch und dort einen Stollen finden. Nach unten, 3 x nach vorne und dann verzweigt sich der Stollen. Nach links gehen. Hier einen Raum finden mit je 3 Statuen links und rechts. Auf der linken Seite haben die letzten beiden Statuen und auf der rechten Seite die erste, vordere Statue leuchtende Augen. Maske wieder absetzen, sich umdrehen, 1 x nach vorne, dann sich links wenden, 1 x vor und dann in den rechten Stollen. Wieder vor und links bis an das Ende des Stollens. Ein Kästchen finden, es öffnen und die Schriftrolle mitnehmen. Sich umdrehen, 2x vor und dann nach rechts. 2 vor, rechts, vor, links, 2 vor und aus einem weiteren Kästchen eine Schriftrolle einsacken. Sich umdrehen, 2x vor, links vor bis zum Ende.

Softwareservice 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 stehen jetzt vor einem Lavabecken und links und rechts erkennt man wieder je 3 Statuen. Durch die Maske wissen wir jetzt um welche Statuen es geht. Drehen wir uns rechts zur Wand, dann sehen wir 3 Drehkreuze. Das obere Drehkreuz anklicken. Auf der gegenüberliegenden Seite dann die beiden unteren und es wird eine Brücke über die Lava entstehen. Wir können die Lava überqueren und die Osterinsel-Disk ergattern (Gesicht im Profil). Sich umdrehen, 8x vor, dann etwas links und 5 x nach vorne. Wir sollten am Ausgang stehen und klettern nach oben. Zum Schlauchboot, den Motor anklicken, auf das große Boot und Hump dann die Berechtigungskarte zeigen für

## Chichen Itza:

Im Camp unter der Hütte auf dem Tisch neben dem Grillplatz die Karte ansehen. Dann zum Zelt. Hier den Brief auf der Bank lesen, die Bücher ansehen/lesen. Danach zum Jeep gehen und die Tür hinten öffnen. Ein Enterhaken und ein Brecheisen können dort ergattert werden.

Nun vor zur Pyramide. Sie kann an der Seite erklommen werden, wo das Seil über den Stufen liegt. Nach oben und dort auf die andere Seite und in einer Nische ein verschlossenes Gitterrost finden, das mit dem Brecheisen geöffnet wird.

Nach unten, vor bis zu einer weiteren Leiter, wieder nach unten und vor in einen Raum, wo man ein Gestell mit 6 Haken findet, auf dem ein Hammer liegt.

Auch die Ornamente auf dem Steinpodest beachten. Mehr ist hier im Moment nicht zu tun, also zurück.

Auf der Karte fand man einen sacred way, ruins und eine Stelle namens sacred cenote vermerkt. Dorthin gehen.

Also an der Pyramide nach hinten und dort eine Art Straße finden. Diese entlanggehen und so zum sacred cenote gelangen.

Wir finden eine Art Brunnen vor und daneben eine Mauerruine. In Richtung des Brunnens gehen, sich zur Mauer drehen und das Seil mit dem Enterhaken darauf anwenden. So kann man am Seil nach unten klettern und findet über der Wasseroberfläche den Eingang zu einem Stollen. Hinein.

***Spätestens ab jetzt sollte man immer und überall seine Augen haben. Als in jedem Bild sich umdrehen und auf den Boden oder in das Wasser sehen. Alles was man ergattern kann mitnehmen.***

Auf die Wasserfläche unten sehen und weiter geht es über eine Art Leiter weiter nach unten.

Unten angelangt, nach links drehen und in Richtung von kleinen Felsen gehen.

Wieder etwas nach links drehen und in das Wasser. Vorgehen und dann am Ende in einer Höhle landen, wo man links einen Durchgang/Tor sieht und es geradeaus weitergeht.

Zunächst mal durch den „Torbogen“. Bis zum Ende und nach links.

In einer Nische „nur“ ein Wandgemälde finden. So in das Wasser zurück, um die im Wasser liegende Säule herum und dann vor zu den 3 Nischen.

Schaut man auf diese, kann man rechts aus dem Wasser einen [Atlantis-Schädel #1](#) mitnehmen (evtl. erst mal aus dem Wasser raus und dann wieder zurück – dann aber links schauen). Dann die mittlere Nische untersuchen und einen weiteren Schädel ([Oster-Inseln #1](#)) finden und mitnehmen. Jetzt zurück durch den Torbogen, und einen langen Weg nach vorne durch eine Gang bis in eine Säulenhalle mit Seitenhallen.

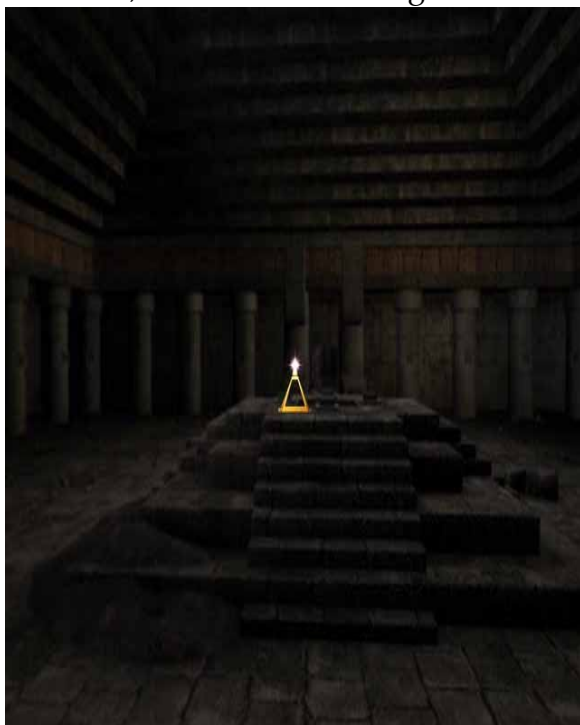
Geradeaus würde es weitergehen in einen weiteren Gang. Das erledigen wir aber erst später. Jetzt 2 Schritte vor, sich nach links wenden und durch einen Durchgang in einen Stollen, der nach unten führt. Ganz durchgehen und am Ende einen weiteren

Schädel (**Devil Triangl #1**) finden. Nun sich umdrehen, 3 Bilder vor und nach oben schauen. Hochklettern in den Geheimraum, sich die Wandgemälde ansehen und auf dem Boden das **Glöckchen #3** finden.

Wieder zurück in die Säulenhalle. Sich nach links wenden und in den Gang, in dem wir noch nicht waren. Wieder zurücksehen zur Säulenhalle und dann links einen weiteren Schädel (**Stonehendge #1**) finden.

Nun immer weiter vorgehen – ca. 15 Bilder nach vorne bis man in einer Höhle ist, in der rechts ein 3-eckiger Ausgang zu sehen ist und links der Weg weiterführt.

Wir wenden uns dem Weg links zu und gehen durch, bis wir zu einer Halle kommen, die von Säulen eingerahmt ist und in der Mitte eine Art Podest/Altar hat.



Wir sind im innersten Raum, wenden uns nach links und ergattern aus der Ecke ein Seil. Schauen wir uns jetzt mal die Gebilde vor den Durchgängen an und sollten dort einen weiteren Schädel (**Maya #1**) ergattern.

Softwareservice 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!

Die Plattform in der Mitte ansehen und dann weiter zum anderen Ausgang. Ganz durchgehen bis sich der Gang etwas verändert. Von hieraus gesehen 5 Bilder vor, nach unten sehen und sich leicht rechts wenden und einen weiteren Schädel ([Oster-Inseln #2](#)) finden. 1 Bild vor uns auf der linken Seite den markierten Steinblock genau ansehen. 4 Bilder weiter vorne gelangen wir in einen Raum, wo es geradeaus weitergeht und es auf der linken Seite einen Mauerdurchbruch gibt.

Gleich nach dem Betreten dieses Raumes auf der rechten Seite den Schädel ([Atlantis #2](#)) ergattern und dann links durch den Mauerdurchbruch.

3 - 4 Bilder vor und vor einem Felsen am Boden einen neuen Schädel ([Devil Triangles #2](#)) finden.

4 Bilder vor und man findet einen weiteren Felsblock, auf dem die Glöckchenzeichen vermerkt sind. Kreis bedeutet 1, Balken 5.

Die notierte Reihenfolge lautet 5, 3 1, 2, 6, 4.

Weitere 8 Bilder vor landen wir in einer Höhle, deren Wasser grün leuchtet. Links kann man am Rand entlang und schließlich ins Wasser.

Unten dann auf dem Grund 2 Schädel ([Stonehendge #3 – Giza #1](#)) und 2 [Glocken](#) finden ([#1 und #5](#)).

Den Eingang zu einer Unterwasserhöhle finden und an deren Ende 2 weitere finden. Den Rückweg antreten in den Raum, in dem jetzt noch ein Ausgang ist, den wir noch nicht benutzt haben. Diesen Gang jetzt betreten und durchgehen. Kurz vor dem Ende dann links Stufen [Glöckchen \(#2 und #6\)](#) hinunter und ein Raum mit aufgespießtem Skelett finden.

Den nächsten Schädel ([Stonehendge #2](#)) vom Boden ergattern.

Ganz zurück bis zu der Stelle, wo es den Abzweig nach links gab und geradeaus die dreieckige Öffnung, durch die wir noch nicht gegangen sind. Bevor wir da hineingehen rechts unten am Boden einen weiteren Schädel ([Giza #2](#)) finden.

Nach vorne durchgehen und in einem Raum mit rotbraunen Zeichnungen an der Wand landen und in einer Ecke am Boden ein Schriftrolle finden und ansehen/merken.

Weitergehen und in einem Raum mit 14 Schädeln kommen. Gleich am Eingang rechts hinter Schädeln ein Kästchen mit der nächsten Schriftrolle finden und dann noch 2 weitere Schädel ([Giza #3](#) und [Oster-Inseln #3](#)).

Wenden wir uns jetzt dem Schädel-Puzzle zu. Informationen, wie sie stehen müssen, konnten wir auf einem Felsen/Stein mit den Schädelmarkierungen finden und auf einer Schriftrolle; weitere Informationen gab es im Buch im Zelt, so dass sich ergibt:

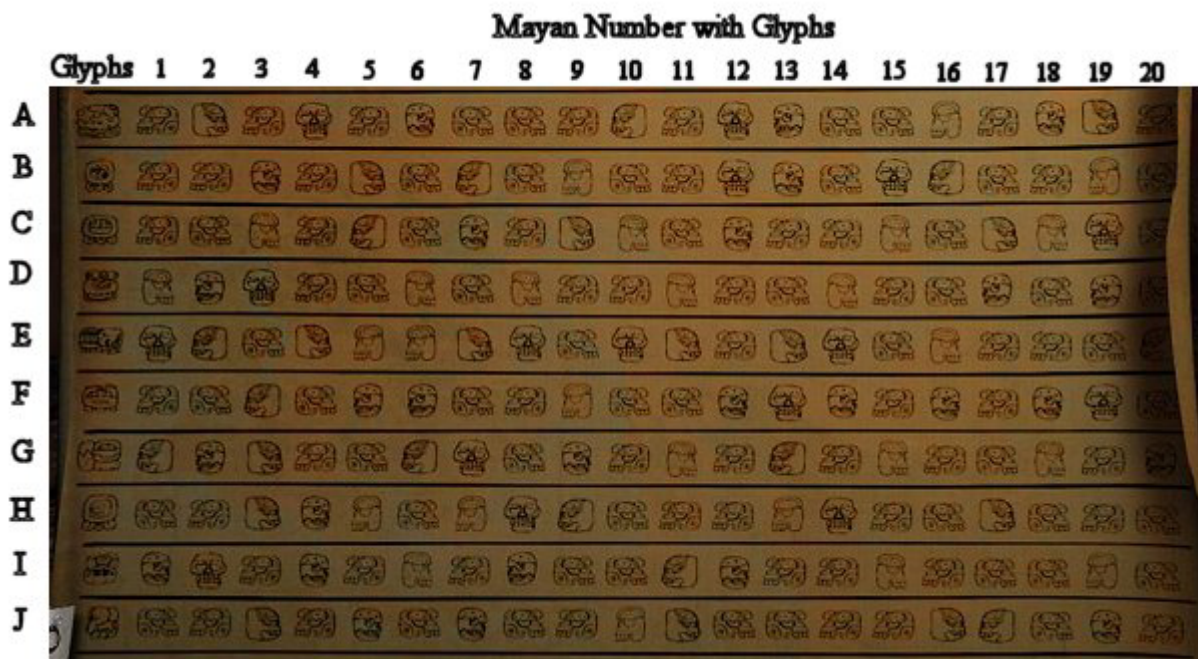


Obere Reihe:

Links      Vorne      Links      Links      Rechts      Links      Rechts

Untere Reihe:

Vorne      Rechts      Vorne      Links      Rechts      Rechts      Links



So ergibt sich ein Durchgang. Nach hinten durchgehen, sich die „Scheibe“ an der Wand genau ansehen/merken/aufzeichnen (ist wichtig für das Endpuzzle: von links unten nach rechts unten im Uhrzeigersinn: Stonehendge - Atlantis – Maya – Devil’s Triangle – Giza - Osterinseln) und davor den nächsten Schädel ([Atlantis #3](#)) finden.

Jetzt wieder ganz zurück in den Säulenraum mit den Seitenhallen.

Dann den Boden genau ansehen und dort eine Platte mit Spalt entdecken.

In diesen Spalt das Brecheisen und damit einen weiteren Stollen öffnen.

Durchgehen bis man in einen Raum mit einer Statue kommt.

Hinter der Statue auf einem Tisch das letzte **Glöckchen (#4)** ergattern und links daneben dann einen weiteren Schädel (**Maya #2**).

Zurück zur Statue und deren rechte Hand anklicken (schaut man auf den Bildschirm: links!). So streckt die Statue die Zunge raus. Hält sie uns zu Narren?

Nicht doch: wenn wir das mit Spikes versehene Seil auf die Hand benutzen, dann tut sich was!

Hinter der Statue links öffnet sich links ein Geheimgang.

Wir kommen in eine Gruft, schieben den Sargdeckel beiseite und nehmen hier die Jademaske und einen weiteren Schädel (**Devils Triangle #3**) mit.

Jetzt diesen Gebäudekomplex verlassen und über die Pyramide zu dem Gestell mit den 6 Haken und dem Hammer.

Die Glöckchen aufhängen und dann - wie gesehen - in der Reihenfolge 5, 3, 1, 2, 6, 4 Mit dem Hammer schlagen.

Es wird sich was tun und wir müssen in das Innerste zurück; also einen langen Weg über den Brunnen u.s.w.

Dort angelangt müssen wir auf der Plattform die „Knöpfe“/Platten in der richtigen Reihenfolge drücken.



**Süden**



**Osten**



**Westen**



**Norden**

War alles richtig und man hat sich noch 1x bewegt, dann entwickelt sich so eine Art Aufzug, der uns nach oben bringt.

Genau auf die gegenüberliegende Seite der Aufzugsplattform gehen (immer an der Wand lang) und dann dort zwischen 2 Jaguarfiguren in den inneren Bereich.

Hier müssen jetzt Schädel als Schlüssel benutzt werden in der Reihenfolge von links unten nach rechts unten – im Uhrzeigersinn:



Nun noch die Jade-Maske auf den Jade-Schädel in der Scheibe anwenden. Das Innere dieser Scheibe öffnet sich, man kann hinein und es entsteht eine goldene Pyramide, von deren Gipfel wir die Maya-Disk nehmen (sich die Disk ansehen, damit sie am Ende richtig platziert werden kann!).

Hier haben wir unsere Aufgabe erfüllt, eine der schwierigsten im Spiel, und verlassen nun das Gebäude. Draußen angelangt gehen wir zum Jeep und zeigen unserem Helfer die Stonehenge-Karte. Er bringt uns nach

## Stonehendge:

Hier könnte es sich um einen Bug im Spiel handeln, denn um weiterzukommen müssen rechts neben dem Beifahrersitz 2 Briefe liegen und einer müsste einen Schlüssel enthalten.

Ist das nicht der Fall, dann mal eine oder 2 andere Örtlichkeiten besuchen (nur dorthin und wieder zurück) und dann nachsehen, ob die Briefe vorhanden sind.

Ich machte einen Abstecher zu den Osterinseln und danach waren die Briefe da.

Die Briefe lesen, einen Schlüssel finden und jetzt das ganze Wohnmobil kontrollieren/absuchen.

Nach hinten gehen und zunächst mal auf den Schreibtisch unter den Geräten schauen und den braunen Umschlag inspizieren.

Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Dann die Schubladen öffnen und in der oberen die Skizze mit den Bemerkungen ansehen, in der mittleren die Beschreibung eines Gerätes und den Stonehendge-Plan finden und in der unteren ein Flugblatt.

Dann an der Spüle den Kaffee und daneben den Omega-Schädel ansehen. Jetzt ins Bad und die Zeitung und das Stück Papier in der Toilette ansehen. Dann in die Dusche, das heiße Wasser aufdrehen und an der Tür sollten 3 Worte erscheinen. Jetzt ins Schlafzimmer.

Das Buch auf dem Bett lesen, dann links vom Bett im Regal einen Hut finden und darunter eine Dose mit alten Münzen, die man mitnimmt. Sich weiterhin ansehen, was im Regal rechts vom Bett vorhanden ist und sich dann dem Nachtschränkchen zuwenden.

Oben drauf das Prospekt ansehen und dann die Schublade öffnen und die Briefe lesen. Dann sich die Platte mit der Nachbildung von Stonehendge ansehen, sie links mit dem Schlüssel aufziehen, den kleinen gefundenen Schlüssel rechts in das Schlüsselloch einsetzen, wieder herausnehmen und während die Spieluhr spielt und Stonehendge sich dreht dann das Fach unten in der Mitte anklicken. Wir können daraus eine Art Diktiergerät entnehmen und einen Speicherchip. Beides wandert ins Inventar, das wir nun öffnen und den Speicherchip rechts ins Gerät setzen und danach oben rechts den Knopf für die Wiedergabe drücken. Es erwarten uns wichtige Infos.

Jetzt das Wohnmobil verlassen und über die Leiter auf das Dach steigen. Irgendetwas blinkt da und piept? Ein geheimer Sender? Jetzt zum Stonehendgegebiet und es über das Törchen betreten. Das Piepen begleitet uns und wir gehen zunächst mal zum Bunker und dort runter bis zur Tür. Die Notizen vom Boden lesen. Wir bekommen eine Info über eine Schaufel und versuchen die jetzt zu finden. Zurück zum Wohnmobil, dann rechts bis zur Straße, dort wieder rechts bis zu einem großen Felsen rechts und dann auf der gegenüberliegenden Straßenseite am Zaun die Schaufel finden. Zurück zum Wohnmobil, den Sender auf dem Dach ausschalten und dann in das Innere von Stonehendge. Alles genau inspizieren, schließlich eine zerbrochene Leiter finden und auf dem Stein daneben ganz oben einen Gegenstand sehen.

Wir haben ja unseren Enterhaken, benutzen ihn an der richtigen Stelle und finden so Troy's Brieftasche, die einen wichtigen Schlüssel enthält. Auch im Tagebuch weitere Hinweise finden.

Nun zum eingezäunten Zelt mit dem Elektrozaun gehen. Das Kästchen rechts von der Tür mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnen, die Stonehendgekarte durch das Lesegerät ziehen und anschließend wird ein Zahlencode verlangt (Wir kennen die Steinnummern 58 und 57, kennen den Satz „Shelly was abducted“ und außerdem die Worte „THE STONES MULTIPLIED“. Also multiplizieren wir  $58 \times 57 = 3306$  und geben dieses Ergebnis als Codezahl ein. So kommen wir zur Grabungsstätte, finden einen Bereich, wo wir den Spaten benutzen können, legen ein Kästchen frei und ergattern so eine Stonehendge-Schritrolle. Jetzt wird es wieder ein wenig merkwürdig, denn ich konnte hier nichts mehr machen, bis ich auf die Idee kam, den Ort zu wechseln und nach Stonehendge zurückzukehren. Das bringt dann nämlich neben dem Beifahrersitz einen weiteren Brief mit Karte. Diesen auf unseren Fahrer anwenden und wir landen beim

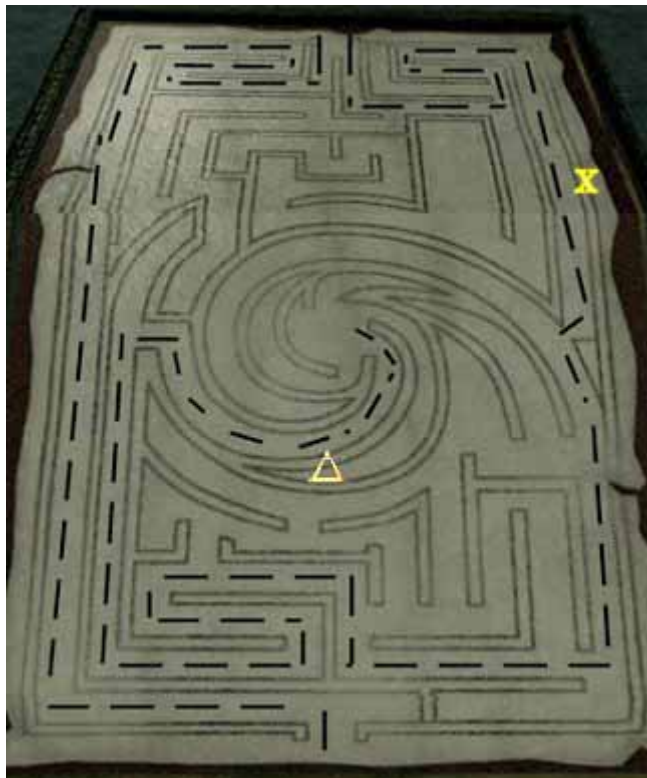
### **Haus von Lord Bathelwaite:**

Wir klopfen an und klingeln, aber der Lord macht nicht auf sondern sagt, dass wir selbst einen Weg ins Haus finden sollen. Also an die Arbeit.

Um das Haus gehen, einen verschlossenen Kellerabgang finden, ebenso ist die Terrassentür verschlossen. Aber vielleicht findet sich ja im Irrgarten eine Lösung bzw. ein Schlüssel??? Zunächst mal – gemäß Plan unten - zur gegenüberliegenden Seite des Irrgarten und dort das Konservatorium/Gartenpavillon inspizieren. – Nichts kann man vorerst erreichen, also in die Mitte des Irrgartens. Die an der mit dem Kreuz markierten Stelle stehende Statue brauchen wir später!

Softwareservice 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!



Sind wir in der Mitte nehmen wir den Brunnendeckel mit und betätigen danach das Rad. Dann den Rückweg antreten und wieder das Konservatorium inspizieren. Nun ist das Maul der Schlange offen und wir können so den Schlüssel herausnehmen. Ganz zurück zum Haus und dort mit dem Schlüssel den Abgang in den Keller öffnen. Alles genau ansehen, einen Stapel Kisten finden und eine mit dem Brecheisen öffnen. Den Brief darin lesen, das Kästchen mit der Schriftrolle nehmen/ansehen und die Atlantis-Disk finden und mitnehmen. Jetzt in Richtung der Stufen gehen und hinter ihnen links unter den Stufen zu Regalen. Dort enthält das rote Buch wichtige Informationen und daneben gibt es noch einen **Messlöffel** zu ergattern. Jetzt nach oben und dort auf einem Tischchen am Fenster im Buch blättern/lesen und eine SS-Mitgliedkarte ins Inventar befördern. Weiter in den 1. Stock, wo man an der Wand einen Plan des Irrgartens finden kann, dann wieder nach unten und zur großen Doppeltür. Eintreten und ein längeres Gespräch mit dem Lord folgt.

Jetzt sich im Raum weiter umsehen, die Leiter an der Bücherwand nach oben und vor allem im Alchemie-Buch wichtige Informationen finden.

Dann zur anderen Seite und auf einem Tisch Karten finden und eine mitnehmen. Es gibt weitere Informationen, auch wenn man dann die große Standuhr links anklickt. Danach das Ziffernblatt anklicken und man kann mit gedrückter Maustaste die Uhrzeit auf 9:55 einstellen.

So wird die Uhr einen Geheimgang freigeben. Unten im Kellerraum durchgehen, links eine Art Kurbel und rechts ein weiteres Kästchen mit einer Schriftrolle nehmen.

Vorläufig ist beim Lord alles erledigt und so geht es raus zum Auto. Unserem Fahrer zeigen wir die Karte und dann die SS-Mitgliedskarte und es sollte gehen nach

### **Celtic Compound:**

Wir stehen vor einem verschlossenen Eingangstor und können hier die Scheibe mit Griff als Öffner benutzen. Hindurchgehen bis zu einem Torbogen mit 3 Schädeln. Auch hier hindurch und in einem See stehen, der von 6 Bäumen umgeben ist. Jeder Baum kann mit einem Schlüssel (Kurbel mit 3 Schädeln) aus dem Inventar „geöffnet“ werden und so wandern leider nur 5 Schädel in unser Inventar, einer fehlt und die Suche wird sich nicht einfach gestalten. Also begnügen wir uns mit den 5 Schädeln. Jetzt weitergehen.

Zwischen den 2. und 3. Baum links durchgehen und wir kommen zu einer Hütte. Im Innern brennt ein Feuer. Hier können wir einen brennenden Ast ins Inventar befördern (dass es da keine Brandblasen gibt?). Weiter hinten dann eine Brennstelle finden mit 6 Schädelständern. Da wir momentan nur 5 haben, ist hier erst was zu erreichen, wenn auch der 6. vorhanden ist.

Gehen wir von Hütte aus nach links, dann gelangen wir zu einer Steininformation mit 7 Steinen und Markierungen, die wichtig sind für später. Nun in die entgegengesetzte Richtung und dort 4 markierte Steine finden, auch diese brauchen wir für die spätere Rezeptur. Zurück in den Teich. Vom Eingang aus nun den rechten Ausgang nehmen und eine weitere Steininformation mit Markierungen finden, die wichtig für das spätere Rezept sind. Zurück und nun zum Ausgang etwas links vom Turm. Kurz vor dem Turm zweigt ein Pfad links ab und wir kommen an weitere Steingruppe. Ansehen und merken/notieren ist auch hier wichtig. Ist das erledigt nun zum Turm.

Links liegt ein verschlossener Friedhof, aber in den Turm können wir hinein. Über die Brücke, die Leiter nach oben und durch die Tür hinein. Rechts neben der Tür eine Nische mit einem runden Kreuzbild und einer Kerze davor finden. Hier gibt es später was zu tun. Schaut man sich den Boden an, dann wird man noch einen erleuchteten, aber verschlossenen Keller finden.

Softwareservice 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!

Also jetzt weiter in den 1. Stock: Außer Säcken ist hier nicht zu finden also die Leiter hoch in den 2. Stock: Dies scheint ein Gebetsraum zu sein. Nichts zu finden und somit in den 3. Stock, wo es auch nichts zu holen gibt. Somit weiter nach oben. Es scheint hier ein Einsiedler

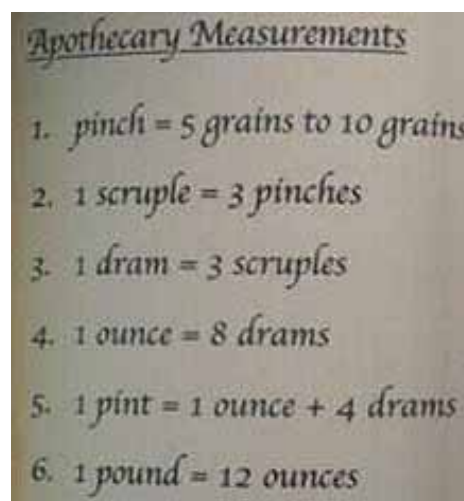
zu leben, denn der Esstisch für 1 Person scheint schnell verlassen worden zu sein. Sich alles ansehen, vor allem die wichtige Schriftrolle auf dem Tisch. Hoch in den 5. Stock: Hier ein kleines Chemielabor finden. Alles ansehen und den **Messlöffel (es sind eigentlich 2!)** vorne einpacken. Die Pülverchen, vorne die Kristalle und die Zeichen sind wichtig. Der 6. Stock bringt nur eine verschlossene Klappe nach oben. Wir klopfen und der Einsiedler fordert uns zum Gehen auf. **3 Messlöffel** sollten jetzt im Inventar sein. Nun ist guter Rat teuer, denn wir müssen wohl in das Schlafgemach des Einsiedlers. Dann muss Trick 17 her. Den Turm verlassen und auch das komplette Gelände. Jetzt holt uns der Hubschrauber ab, aber wir kommen dann sofort zurück und gehen nochmals den Turm ganz nach oben. Bingo! – Wir haben den Einsiedler aus seinem Schlafraum gelockt und können hoch. Schauen wir durch das Fernrohr, dann sehen wir, dass er sich hinter den Bäumen versteckt. Jetzt mal das Schlafgemach des Einsiedlers absuchen und wir finden dort am Bettpfosten einen Schlüssel und in der Tischschublade einen **weiteren Messlöffel**. Die wichtigen Informationen aus dem roten Buch nicht entgehen lassen. Mal die Glocke läuten und nochmals durch das Fernrohr sehen. Jetzt auf den Friedhof, ihn mit dem Schlüssel am Band öffnen und dann vorgehen. So kann letztendlich ein Kreuz in unser Inventar wandern.

Zurück zum Turm und nach Betreten nach rechts gehen zur Nische mit dem Kreuz und das Kreuz vom Friedhof darauf anwenden. Die Stufen fahren zurück und geben den Weg in den Keller frei. Hier findet man Schwerter und darunter ein rotes Buch, nur 1 Buch fehlt. Wo hatten wir solch ein Buch gesehen? Nun: beim Lord im Keller. - Wir schauen uns alles genau an, nehmen das Schwert mit, entfernen das Kreuz, so dass die Stufen wieder vorfahren und gehen zum Gelände des Lords zurück.

Zur Kontrolle nochmals in den Keller zum Buch unter den Stufen. Es muss das richtige sein, was im Turmkeller fehlte. Es sich ansehen und die Info´s darin aufzeichnen/merken. Nun wieder in den Irrgarten. Hier sich jetzt durcharbeiten bis zu der Statue, die auf der Karte oben mit dem Kreuz markiert ist. Ihr das Schwert in die Hand legen und es wird ein Durchgang frei. Ganz nach hinten durchgehen zu einem Gang nach unten. Die Tür öffnen, vorgehen, den fehlenden Schädel nehmen und auch die Schriftrolle studieren. Jetzt zurück zum

### **Celtic Compound:**

In die Hütte und dort die Schädel platzieren. Da sie nur auf einen Platz passen, kann man hier nichts falsch machen. Sitzen alle 6 Schädel, dann die Schädeldecke anklicken und feststellen, dass alle, bis auf den 2. von links mit dem Pferdesymbol ein Pulver enthalten. Wieviel wir von welchem Pulver benötigen ist ein hartes Stück Arbeit. Wir müssen es uns aus den Informationen der Bücher, der Schriftrollen und der Steinformationen zusammenpuzzeln. Es ergibt sich so:



	Vogel	Pferd	Schlange	Bär	Schwan	Fisch
Menge	1 ounce, 4 drams (1 pint), 3 pinches	2 scruples, 1 ounce	4 drams, 2 pinches	1 pinch, 1 dram	14 ounces (1 pound + 2 ounces)	4 scruples, 1 ounce, 4 drams

Den jeweils richtigen Messlöffel aus dem Inventar verwenden und Entsprechendes abmessen und in die Brennstelle schütten. Die Chemikalie/Kristalle für den Pferdeschädel muss man im Turm oben mit den Messlöffeln holen. Sind alle Chemikalien in der Brennstelle den brennenden Zweig auf die Brennstelle anwenden und wir sollten die Stonehendge-Disk bekommen. An dieser Örtlichkeit ist alles erledigt und zurück geht es mit dem Hubschrauber, zunächst nach Stonehendge und dann nach

### Devil's Triangle:

Den Brief lesen, evtl. die Memory-Card abhören und so die Koordinaten 44N und 18W erfahren. Auf der Karte nun den Punkt 64-44 und 32-18 anklicken. So steuert unser Fahrer das Schiff entsprechend. Jetzt nach hinten gehen, sich zum Tauchen fertigmachen und ins Wasser. Sind wir im Wasser und unter Wasser, dann 2 x vor, leicht nach rechts, 1x vor, etwas links zu den Töpfen wenden und 1x vor. So sollten wir die Devil's-Triangle-Disk nehmen können. Zurück zum Boot und ganz zurück ins

### Giza-Plateau-Basis-Lager:

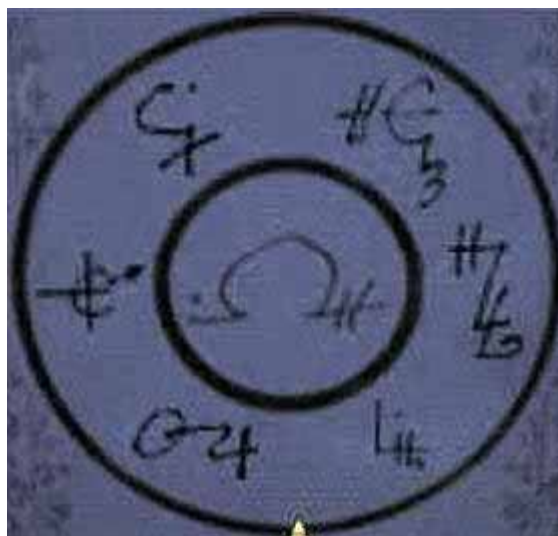
Hier ins Zelt, einen weiteren Brief finden und auch die Santorini-Insel-Karte. Sich dorthin bringen lassen.

### Santorini-Insel:

Nach hinten gehen und einen weitere Brief links finden. Dann die Taucherausrüstung anziehen und unter Wasser in ein von 2 Pfosten umrahmtes Gebäude (sieht aus wie Auto-

reifen) schwimmen. Hier ein mit Kristallen gefülltes Becken finden, aber vorerst gibt es hier nichts zu tun. Also zur Pyramide und sie oben betreten. Hier müssen jetzt die Disks richtig platziert werden. Die Stellen zum Einlegen des Disks liegen, wenn man das mit dem Ziffernblatt einer Uhr vergleicht auf 1 Uhr, 3 Uhr, 5 Uhr, 7 Uhr, 9 Uhr und 11 Uhr.

Auf 1 Uhr kommt die Atlantis-Disk (Schiff mit Zeltaufbau), auf 3 Uhr die Stonehenge-Disk (3 Steinsäulen), auf 5 Uhr die Giza-Disk (Pyramiden), auf 7 Uhr die Chitzen-Itza-Disk (Tempel) auf 9 Uhr die Osterinsel-Disk (Kopf im Profil) und auf 11 Uhr die Devil-Island-Disk (Dreieck mit Wellenlinie). Die vorletzte Aufgabe ist erfüllt – wenn alles korrekt war – und wir bekommen die Omega-Sun-Disk.



Jetzt wieder zurückschwimmen zu dem Kristallbecken. Dort die Omega-Sun-Disk einsetzen, wir können die Schlusssequenz ansehen und erfahren gleichzeitig, dass es wohl einen 3. Teil diese Spieleserie geben wird.

Softwareservice Kratz  
 Arendsstr. 4  
 63075 Offenbach  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Die Autoren haben in vielen Arbeitsstunden etliche Tage mit dem Spiel und der Erarbeitung der Lösung verbracht. Wir weisen nochmals darauf hin, dass diese Lösung nur exklusiv bei uns erscheinen darf. Gerne dürfen Sie diese Lösung zu privaten Zwecken benutzen, wenn unsere Werbepassagen erhalten bleiben.**

Wir danken auch der Autorin der englischen Lösung: MaG ([margotr@earthlink.net](mailto:margotr@earthlink.net)) für die Genehmigung, Grafiken aus ihrer englischen Lösung für unsere deutsche Lösung zu verwenden.

**Wer diese Lösung kostenlos von unserer Page/aus dem Internet erhalten hat oder von Freunden bekommen hat, dem möchten wir noch zu denken geben, dass Lösungen in dieser Form kommerziell für bis zu EUR 8,- verkauft werden. Wer uns auf freiwilliger Basis eine Spende zukommen lassen will (Briefmarken werden gerne angenommen), dem danken wir jetzt schon ganz herzlich.**