

Lösungshilfe by Locke

für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

www.gamepad.de

Sphinx –Fortsetzung von Teil 1

Nach der Begrüßungszeremonie öffne ich als erstes die **Truhe**, um besser sehen zu können.

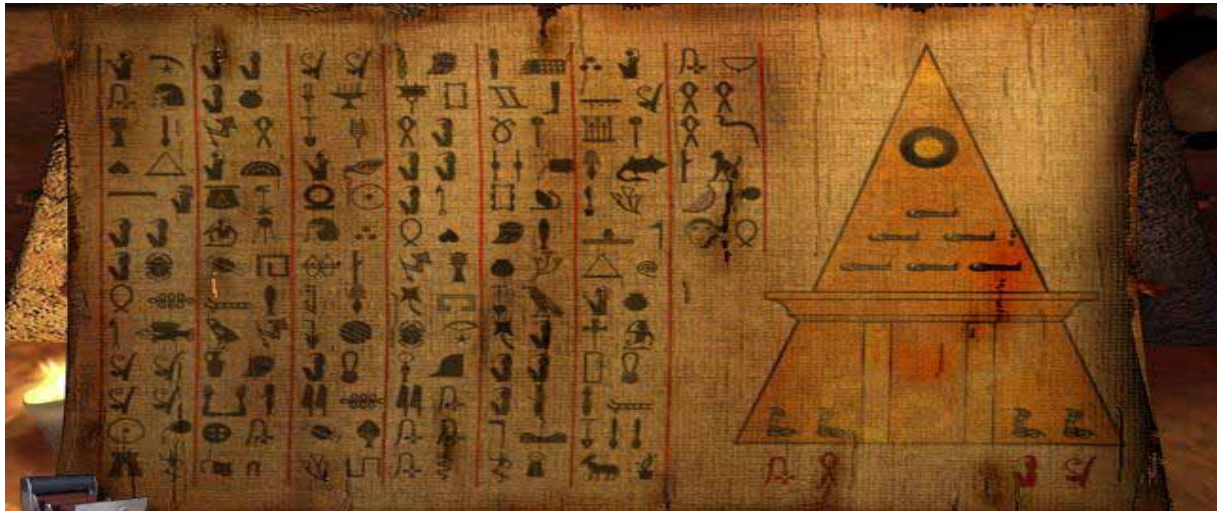
Ich bemerke zu meiner Linken einen Durchgang.

Diesen benutze ich und lande in einem Raum mit einer Pyramide.



Links u. rechts neben der Pyramide liegen kleine **Schatullen mit Papyrusrollen**, welche ich mir ansehe u. einstecke.

An der Spitze der Pyramide befindet sich eine befestigte **Disc**.
Am Fuß der Vorderfront ist eine **Klappe** die ich sogleich öffne
u. die **Papyrusrolle** sorgfältig studiere .



Links u. recht unten befinden sich **Schlangenköpfe** die ich wohl
in einer bestimmten Reihenfolge drücken muss.

Nur in welcher?

Ich sehe mir die einzelnen Spalten auf dem **Papyrus** an u. zähle
die darin enthaltenen Symbole, die zu den Schlangenköpfen
gehören.

Das linke untere Symbol ist 1x vorhanden, also 1.

Das zweite Symbol ist nicht vorhanden.

Das dritte Symbol ist 3x vorhanden, also 333.

Das vierte Symbol ist 4x vorhanden, also 4444

Ebenso verfare ich mit den nächsten Spalten.

Ich komme zu einem Ergebnis u. drücke meine **Schlangenköpfe**
in der folgenden Reihenfolge.

1333444433321443233331111333341222

Ich höre ein Geräusch u. blicke nach oben.

Die **Giza - Disc** kann ich nun entfernen u. einstecken.

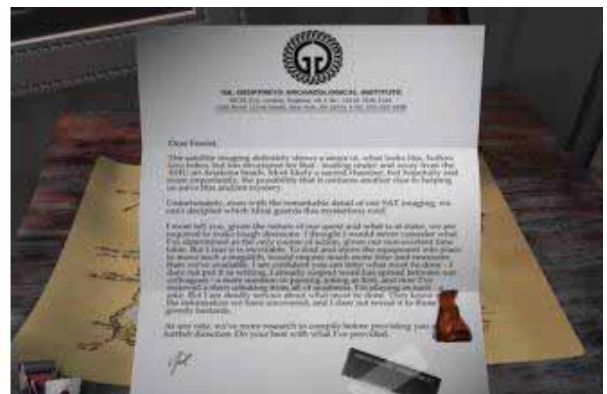
Hier ist nichts mehr für mich zu tun.

Ich verlasse den ungastlichen Ort, gehe zu meinem Heli u. gebe
dem Piloten den Befehl mich zu den **Osterinseln** zu fliegen
(Karte zeigen).



Easter Island

Der Rest der Reise wird natürlich mit meiner Segelyacht u. dem Gummiboot zurückgelegt.



Ich gehe gleich zum Zelt u. sehe mich darin um.

Als Erstes lese ich die Briefe u. finde dabei einen **Chip** welchen ich mir einstecke.

Die **Bücher** sehe ich mir auch noch an.

Auf dem Hocker liegt noch ein Gerät mit einem roten Knopf. Diesen muss ich doch gleich mal ausprobieren, denke ich u. drücke den Knopf.

Das dieses eine falsche Entscheidung war, merke ich als ich tot bin (**Game Over**).

Nach meiner Wiedergeburt stecke ich mir den **Sprengstoff** ein u. lasse den **Fernzünder** liegen.

In der Zeltecke liegen noch **Papyrusrollen**, die ich lese.

Eine **Holzmaske** stecke ich ebenfalls ein u. gehe nach draußen um mich umzusehen.

Trotz intensiver Suche kann ich nichts brauchbares finden.
Ich will schon wieder zurückfahren, als ich auf die Idee komme
mir mal die **Maske** aufzusetzen.
Nun sehe ich, bei einer **Statue**, die **Augen leuchten**.



Ich gehe hin, kann aber nichts finden.
Nun denn, spielen wir mal Feuerwerker.
Ich lege den **Sprenstoff** auf die Füße der Statue, gehe zurück
ins Zelt u. drücke den **roten Knopf der Fernbedienung**.
Es gibt einen Knall, die Erde bebt u. die Statue ist futsch.
An deren Stelle ist ein Zugang frei geworden.
Ich geh nach unten, halte mich links u. komme in einen Raum
mit **6 Statuen**.



Ich setze mir die **Maske** auf u. sehe bei der vorderen rechten-
u. den beiden hinteren linken Statuen, **leuchtende Augen**.
Auf meiner weiteren Entdeckungsreise komme ich in einen
Raum mit Lava.



Hier stehen ebenfalls **6 Statuen**.

Links u. rechts am Eingang befinden sich je **3 Handräder**.

Ich erinnere mich an die leuchtenden Augen u. betätige **rechts das obere u. links die beiden unteren Handräder**.

Die Statuen verneigen sich vor mir.

Ich laufe auf die andere Seite u. kann eine **Easter – Island - Disc** mitnehmen.



Auf dem Rückweg komme ich noch in einen kleinen Raum.

Hier finde ich eine **Holzschatulle mit einer Papyrusrolle**.

Ich sehe Sie mir an u. stecke Sie ein.

Dann gehe ich wieder an die Oberwelt, zu meinem Gummiboot u. dann zur Segelyacht.

Ich zeige „Hump“ die **Karte** u. wir fahren nach **Chichen Itza**.

Chichen Itza

Ich verlasse den Jeep u. nehme aus dem Kofferraum eine **Brechstange** u. einen **Wurfanker** mit.

Dann gehe ich zum Lager.

Hier steht noch ein Grill mit Würstchen u. einer [Karte](#), die ich studiere.

Dann besichtige ich das Zelt u. sehe mir die [Bücher](#) an.



Neugierig, wie ich nun mal bin, lese ich auch die [Briefe](#).

Dann gehe ich zur großen [Pyramide](#).

Hier öffne ich eine Seitentür mit Hilfe der [Brechstange](#).

Ich gehe hinein, kann aber von hieraus nichts ausrichten.



Nachdem ich wieder zurück bin steige ich die Stufen nach oben.

Ich sehe mich um und finde ein [Gitter](#), dessen Schloss ich ebenfalls mit der [Brechstange](#) öffne.

Nun steige die Leiter hinunter u. finde einen Raum mit einem [Gestell mit Hammer](#).

Irgendetwas fehlt hier, denke ich und steige wieder nach oben.

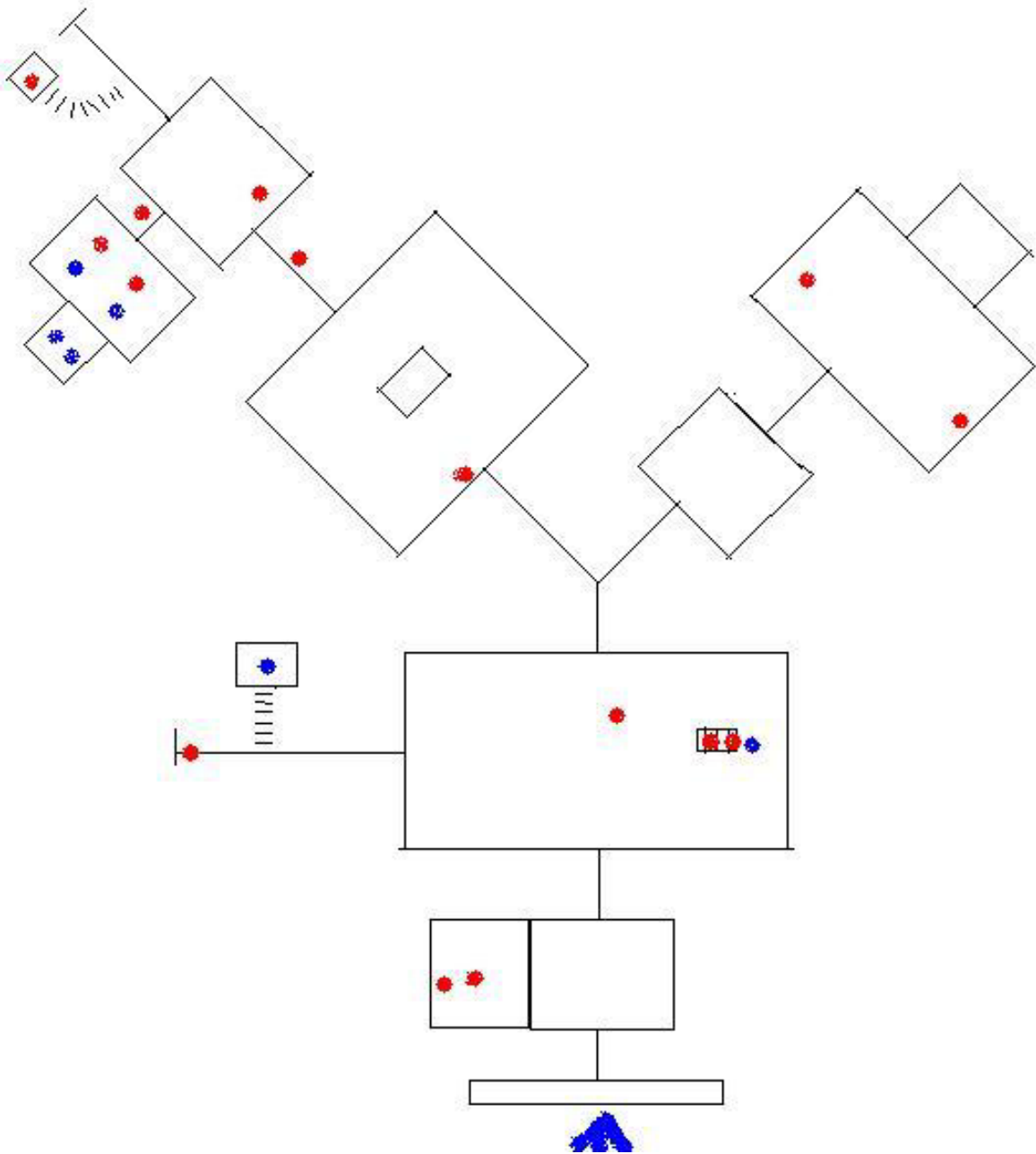
Ich verlasse die Pyramide, gehe die Stufen nach unten u. folge dem Weg, den ich von oben gesehen hatte.



Am Ende des Weges stehe ich vor einem Höhleneinbruch.
Dieser ist mit Wasser gefüllt.
Ich befestige meinen **Wurfanker** an der Mauerruine, hinter mir,
steige hinunter u. betrete einen Höhleneingang.
An dessen Ende kann ich eine Astleiter benutzen um in die
nächste Höhle zu kommen.
Diese durchquere ich und betrete wieder einen Tunnel.
Er führt mich in die nächste Höhle.
Sie ist auf der linken Seite abgemauert u. enthält einen
Durchgang.
Ich benutze ihn u. wate durch das Wasser bis nach hinten.



Im Wasser stolpere ich über einen **Totenschädel**, den ich
mitnehme.
Einen weiteren **Totenschädel** finde ich in einer Nische.
Ich wate wieder zurück in die abgemauerte Höhle u. gehe nach
links in den Tunnel.
Am Ende des Tunnels befindet sich ein Gewölbe.



Rot = Totenschädel, Blau = Glocke

Neben einem Stützpfeiler liegt noch ein **Totenschädel**.
Auf der rechten Seite bemerke ich eine lose **Bodenplatte** welche ich, mit Hilfe meines **Brecheisens**, an die Seite schiebe.
Ich gehe die Treppe nach unten und betrete einen Raum in dessen Mitte eine Statue steht.



Ich berühre Ihre Hand, da streckt Sie mir die Zunge heraus.
Was das nun wieder soll, denke ich mir und gehe nach hinten.
Außer einem weiteren **Totenschädel** u. einer **Glocke** kann ich nichts gebrauchen u. gehe wieder zurück u. gegenüber in den Gang.

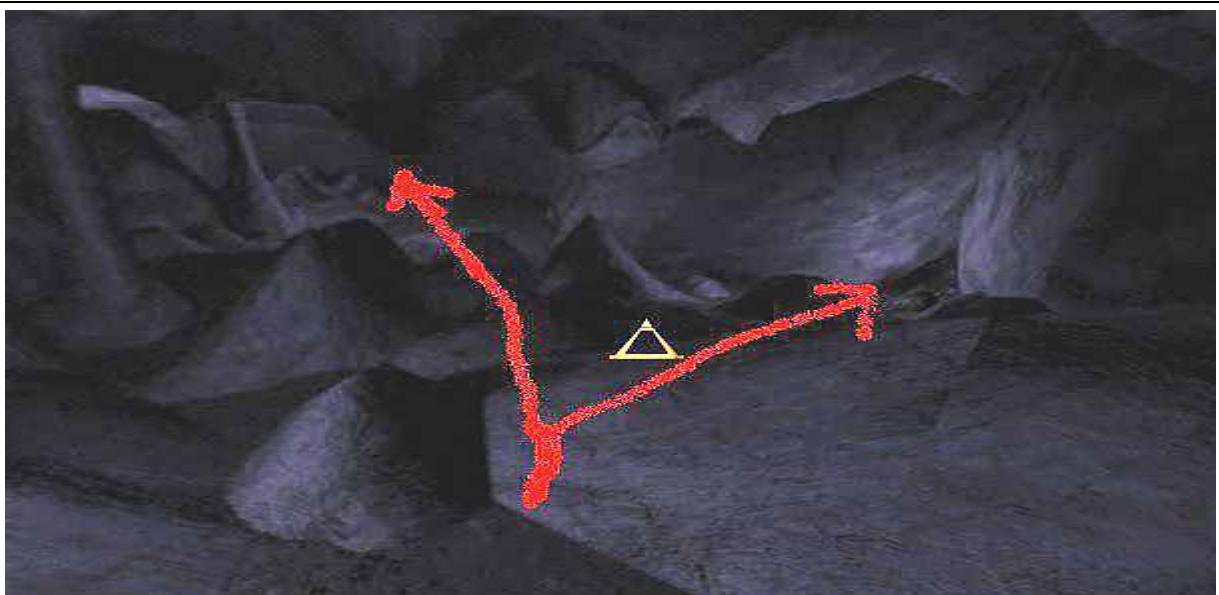
An dessen Ende liegt noch ein **Totenschädel**.



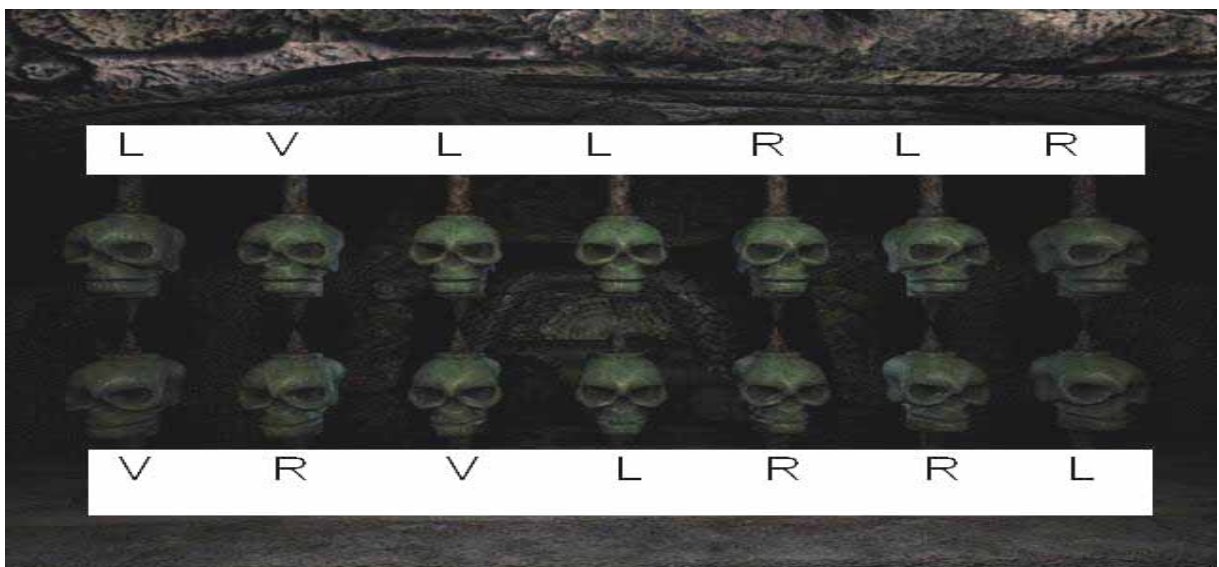
Auf dem Rückweg bemerke ich vor/über mir, einige Ausbuchtungen in der Wand. Mit deren Hilfe kann ich nach oben klettern u. einen kleinen Raum betreten.

Hier ist, außer einer **Glocke** u. **Wandmalereien**, nichts zu holen.

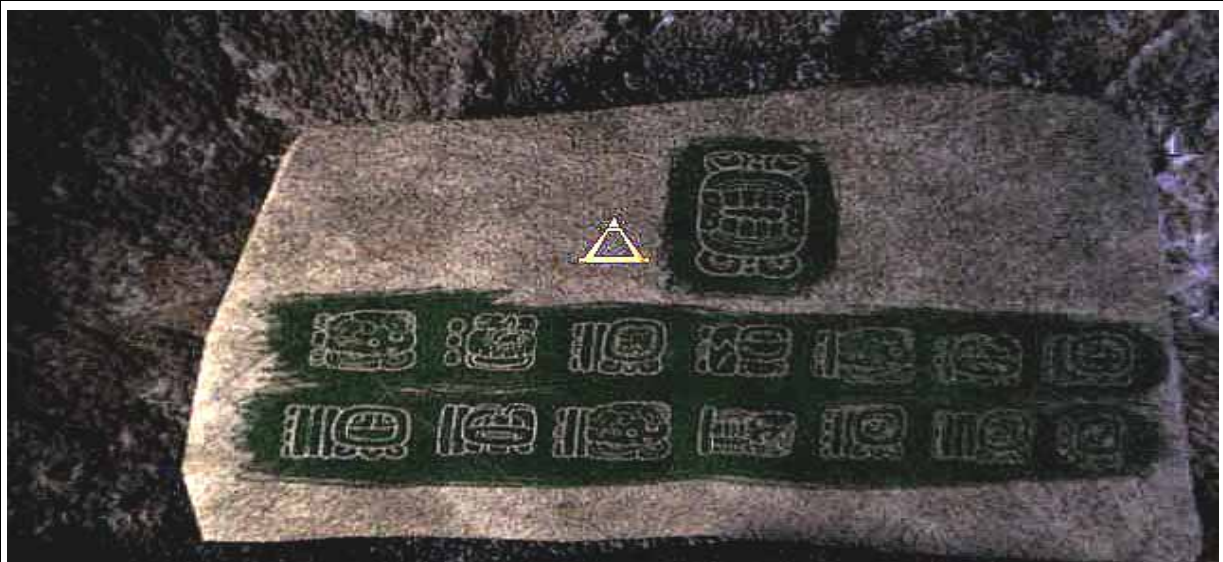
Ich gehe wieder in die Gewölbehalle u. dann nach links in den Tunnel.



Nach einer Weile habe ich die Auswahl.
 Entweder ich krieche durch den Felsspalt vor mir oder ich gehe nach links.
 Ich entscheide mich für den Felsspalt u. komme dann in einen kleinen Raum mit **Wandmalereien**.
 Links neben der Tür liegt eine **Schriftrolle**, die ich lese.
 Nun durchquere den Raum u. komme nach einem kurzen Wegstück in den Nächsten.
 Dieser enthält Gebeine.
 Rechts, neben dem Eingang, kann ich eine **Holz-kassette mit Schriftrolle** mein Eigen nennen.
 Ebenso finde ich noch **2 Totenschädel**.
 Vor mir versperrt ein Totenkopfgitter meinen Weg.



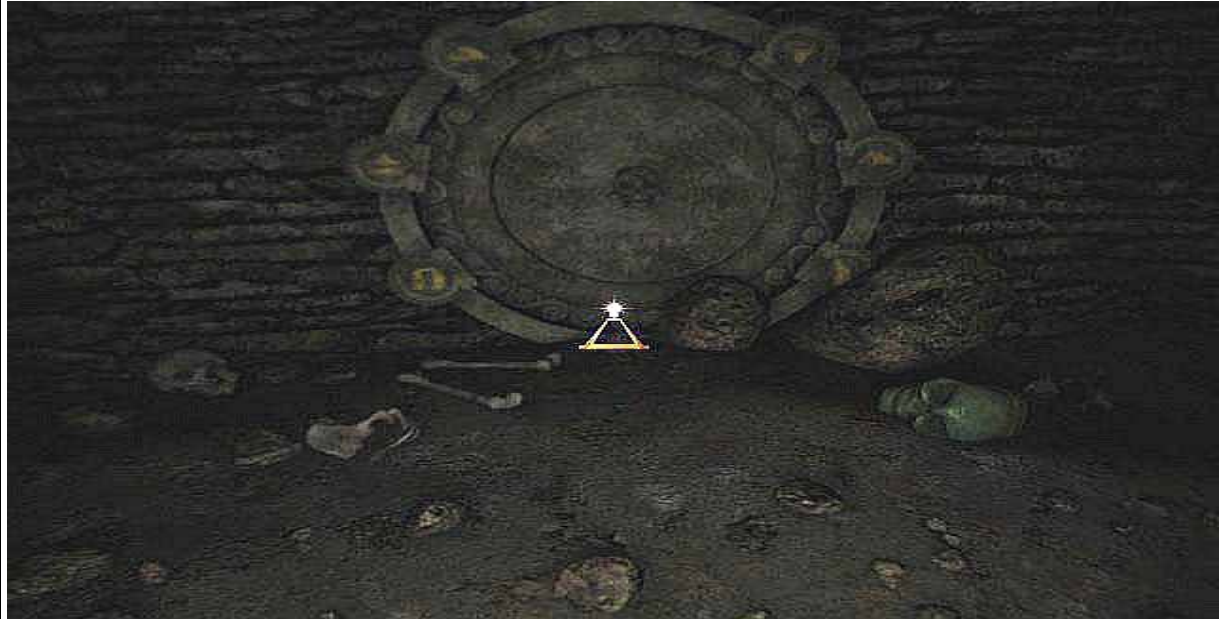
Ich verändere die Blickrichtung der Schädel, so wie ich es gelesen u. auf den Felsmalereien gesehen habe.



Mayan Number with Glyphs

	Glyphs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
B		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
C		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
D		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
E		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
F		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
G		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
H		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
I		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]
J		[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]	[glyph]

Der Durchgang öffnet sich.



Ich sehe eine große Scheibe, deren Symbolfolge ich mir merke.

Außerdem liegt wieder ein **Totenschädel**, herrenlos in der Gegend rum.
Da hier nichts mehr zu finden ist, gehe ich zurück zum Felsspalt u. krieche durch.
Ich gehe nach rechts und komme in eine größere Säulenhalle.



Links, im Maul des Tieres liegt ein **Totenschädel**.
Ganz links, in der Ecke, finde ich ein **Seil**.
In der Mitte steht ein **Podest**, welcher von **4 beweglichen Steinplatten** umgeben ist.
Auf jeder Platte ist ein **Symbol** eingearbeitet.
Leider kann ich damit noch nichts anfangen.
Ich gehe durch die Halle u. in den nachfolgenden Gang.
Nach einer Weile finde ich rechts einen weiteren **Totenschädel**.
Außerdem fällt mir ein **bemalter Felsbrocken** auf.



Dann komme ich in einen weiteren Raum, wo ich an der rechten Seite, Ihr werdet es nicht glauben, wieder einen **Totenschädel** finde.
In dem Raum gibt es links noch einen Durchgang, dessen Erkundung ich mir noch aufhebe.
Nun gehe weiter durch den Raum u. den nachfolgenden Gang.
Kurz vor dessen Ende führen,

an der linken Seite, Stufen nach unten.
Diese benutze ich u. komme in einen Raum mit einem gepfälten Skelett



Hier ist ein weiterer **Totenschädel** mitzunehmen.
Nun geht's wieder zurück in den Raum u. dann rechts.
Wieder liegt ein herrenloser **Totenschädel** in der Gegend rum.
Was müssen die Leute hier doch vergesslich gewesen sein!
Außerdem ist hier noch ein **bemalter Felsen**, dessen Symbole ich mir merke.
Ich komme in eine große, vom Tageslicht erleuchtete Höhle.
Diese ist voll Wasser, so das ich meine Erkundungen im Tauchgang ausführen muss.



Auf dem Grund des kleinen Sees liegen noch **2 Totenschädel u. 2 Glocken**.
Als ich am anderen Ende auftauche, bemerke ich noch einen kleinen Durchgang in der Wand.

Ich gehe hindurch u. kann in der nachfolgenden Höhle noch **2 Glocken** finden.

Nun geht's wieder zurück in die erste Halle mit dem Kellereingang unter der Steinplatte u. gehe die Treppen nach unten.

Ich benutze mein **Seil** mit der Statue u. ein Geheimgang öffnet sich.

Vor mir steht ein **Sarkophark**.

Ich schiebe die Platte an die Seite u. kann einen **Totenschädel** u. eine **Jademaske** entnehmen.

Ich beschließe jetzt mal wieder diese ungastliche Gegend zu verlassen u. der Pyramide einen Besuch abzustatten.

Schließlich muss ich ja meine **Glocken** mal ausprobieren.

Gesagt, getan ich gehe zurück u. hängele mich wieder nach oben.

Bei der Pyramide angekommen, suche ich den Raum mit dem **Glockenständer** auf.

Die **Glocken** werden aufgehängt u. der **Hammer** geschwungen.

Die Reihenfolge **5,3,1,2,6,4** hatte ich mir bei den Felsmalereien gemerkt.





Nachdem die Glocken ausgeklungen waren, bemerke ich seltsame, aufleuchtende **Lichtsymbbole** im Nebenraum. Es sind die **4 Himmelsrichtungen**, welche angezeigt werden.



Süden



Osten

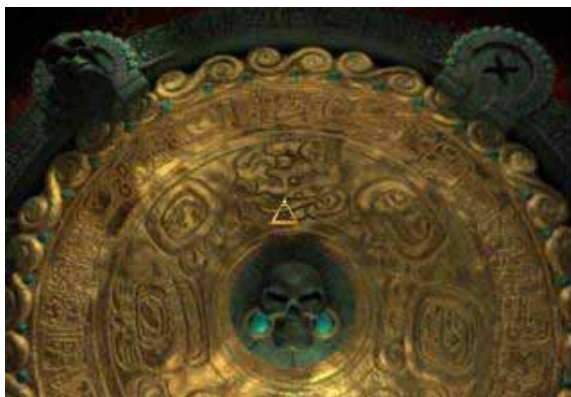


Westen



Norden

Diese Zeichen hatte ich doch schon mal wo gesehen. Ach richtig, im großen Säulenraum. Da wird mir wohl nichts Anderes übrig bleiben, als den ganzen Weg wieder zurück zu gehen. Dort angekommen betrete ich den Podest u. drücke die Platten in der angegebenen Reihenfolge. Ich trete etwas zurück u. Ihr werdet es nicht glauben, ich schwebe nach oben. Oben angekommen, untersuche ich erst mal den Raum. Ich finde einen Durchgang u. stehe vor einer großen, goldenen Tür.



Ich setze meine **Totenschädel** (von links unten angefangen) ein
u. die **Jademaske** in die Mitte.
Die Tür öffnet sich.



Ich erhalte die **Stonehenge – Disc.**

Nun geht's wieder zurück zu meinem Fahrer u. nachdem ich
Ihm die **Karte** gezeigt habe, nach

Stonehenge

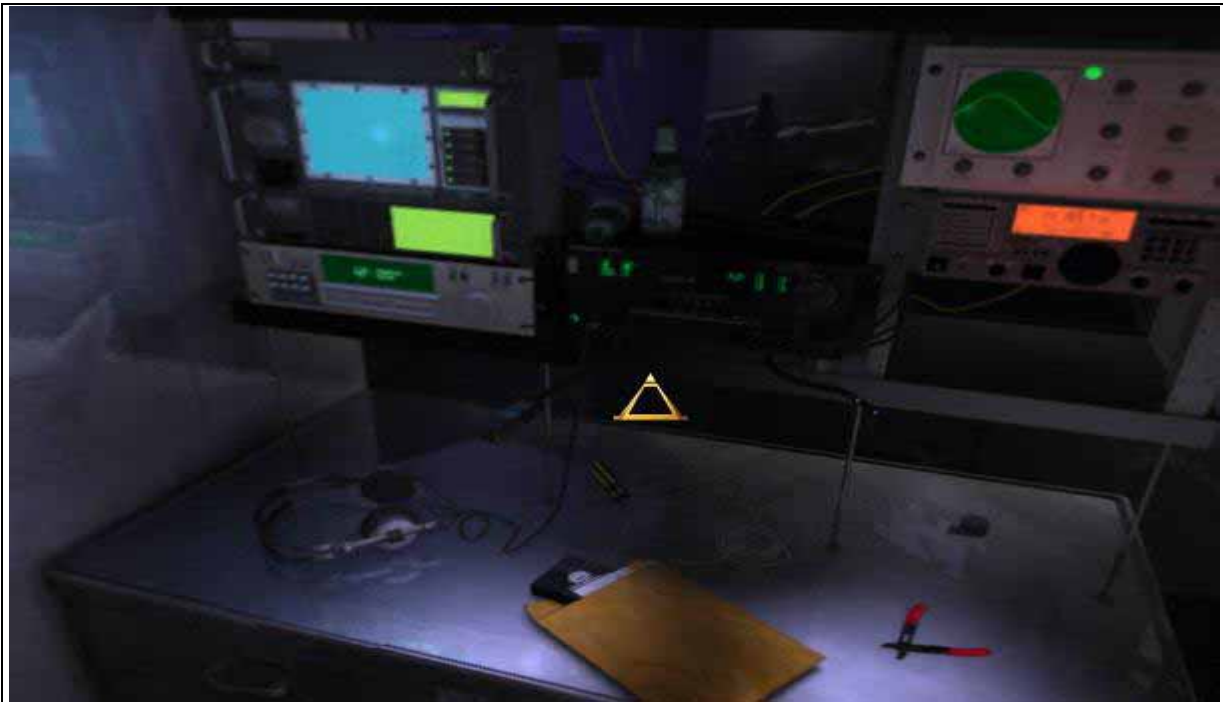
Als Erstes lese ich die **Briefe**, auf der Armlehne vom
Beifahrersitz.

Dabei fällt mir ein **Schlüssel** in die Hände.

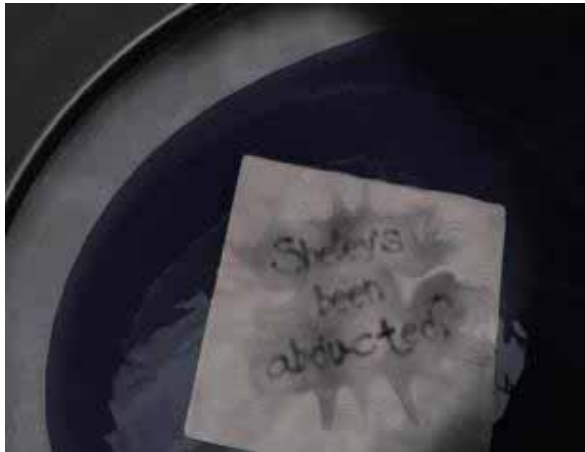
(Sollten die Briefe nicht da sein, muss man kurz zu den
Osterinseln u. wieder zurück).

Dann sehe ich mich im Wohnmobil um.

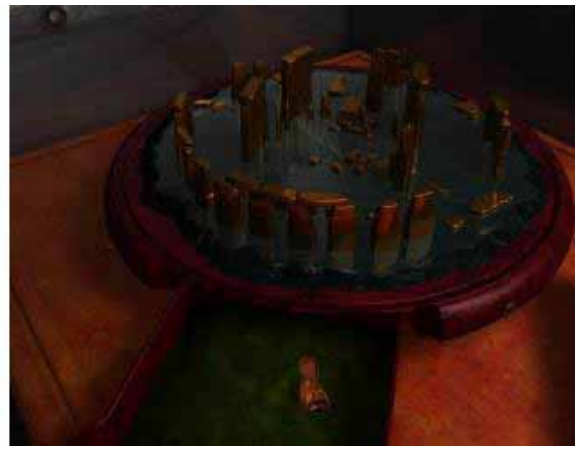
Nun untersuche ich den Arbeitsplatz, dessen Schubladen u.
sehe mir Alles genau an.



Auf der anderen Seite mache ich das Gleiche.
Anschließend inspiziere ich die Nasszelle.
Hier fällt mir ein **Blatt Papier** in der Toilette auf.
Außerdem liegt hier noch eine **Zeitung** die ich mir ansehe.
Ich gehe kurz in die Dusche um diese auszuprobieren.
Als ich das heiße Wasser aufdrehe bemerke ich einen **Schriftzug**
auf der Scheibe.



Ich öffne die Tür zum Schlafrum u. sehe mich auch hier um.
Im linken Regal liegt ein alter Hut, den ich aufnehme u.
darunter eine **Dose** mit allerlei Kleinkram finde u. einstecke.
Außerdem steht da noch ein **Modell** einer Steinformation.
Das Bett u. das rechte Regal wird auch noch inspiziert.



Auf dem Toilettenschrank steht eine große **Spieluhr** in Form des Stonehengeareals.

Diese hat ein Schlüsselloch in das der **Schlüssel aus dem Brief** passt.

Ich ziehe das Uhrwerk (**links**) auf u. das Modell dreht sich.

Dann öffne ich die **Schublade** in der Mitte.

In Ihr liegt ein **Digital-Voice-Recorder u. ein Chip**.

Beides wird sogleich ausprobiert.

Ich erhalte wertvolle Informationen

Nun will ich mal an die frische Luft u. mir die Gegend ansehen.

Dazu steige ich dem Wohnmobil auf das Dach.

Das blinke u. piepende Etwas stelle ich ab.

Anschließend steige ich hinab u. sehe mir die Gegend an

u. gehe zur Steininformation.



Vor der **Formation 57/58** liegt eine zerbrochene Leiter.

Ich blicke nach oben u. sehe dort etwas liegen.

Mit Hilfe meines **Wurfankers** kann ich die Formation besteigen.

Hier liegt eine **Aktenmappe**.

Das **Tagebuch** wird natürlich gelesen u. der **Schlüssel** mitgenommen.

(Sollte der Schlüssel nicht da sein, ist der Kasten, am Elektrozaun, schon offen).

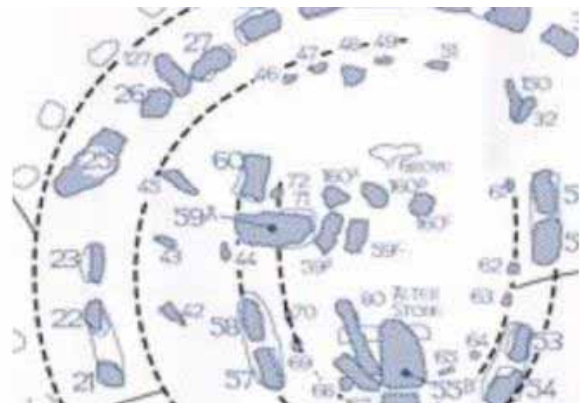
Dann steige ich wieder hinunter u. gehe zu einem **Bunker**.
Dort lese ich den **Aushang** sowie den **Zettel** auf dem Fussboden.
Hier erhalte ich auch den Hinweis auf einen **Spaten**.

Den gehe ich jetzt suchen.

Ich finde den **Spaten** auf der Hauptstrasse, auf der linken Seite.
Jetzt gehe ich zurück u. zum Zelt auf der **Grabungsstätte**.
Die Grabungsstätte ist durch einen **Elektrozaun** gesichert.

(Beim Berühren – Game Over).

Diesen Kann man über ein **Codeschloss** deaktivieren.
Aber wie lautet der richtige Code?



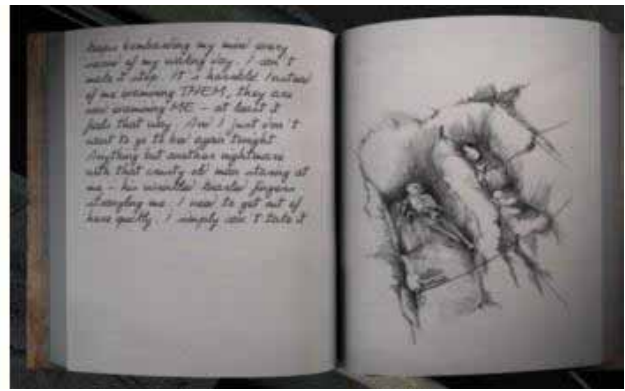
Ich erinnere mich an den Hinweis auf der Tür u. die Formation 57/58.

Also multipliziere ich $57 \times 58 = 3306$.

Dann ziehe ich meine **Stonehenge-Karte** durch das Lesegerät u. gebe den Code ein.

Der Strom ist abgeschaltet u. die Tür offen.

Nun betrete das Grabungsgelände.



Hier beginne ich zu buddeln u. finde eine **Schatulle mit einer Papyrusrolle**, welche ich lese u. einstecke.

Ich suche das Gelände weiter ab, kann aber nichts mehr finden. So gehe ich zurück zum Wohnmobil u. öffne einen weiteren **Brief**, der neben dem Beifahrersitz liegt.

(Sollte der Brief nicht vorhanden sein, wieder zu den Osterinseln u. zurück).

Die darin enthaltene **Karte** zeige ich meinem Fahrer. Und es geht los zum

Haus von Lord Bathelwaite

Nachdem ich aus meinem Nobelschlitten ausgestiegen bin, gehe zur Tür u. läute.

Aber seine Lordschaft ist nicht gewillt mich zu empfangen. Also werde ich mich mal auf dem Gelände umsehen.

Die **Kellerluke** ist durch ein solides Schloss gesichert u. die Terrassentür ist abgeschlossen.

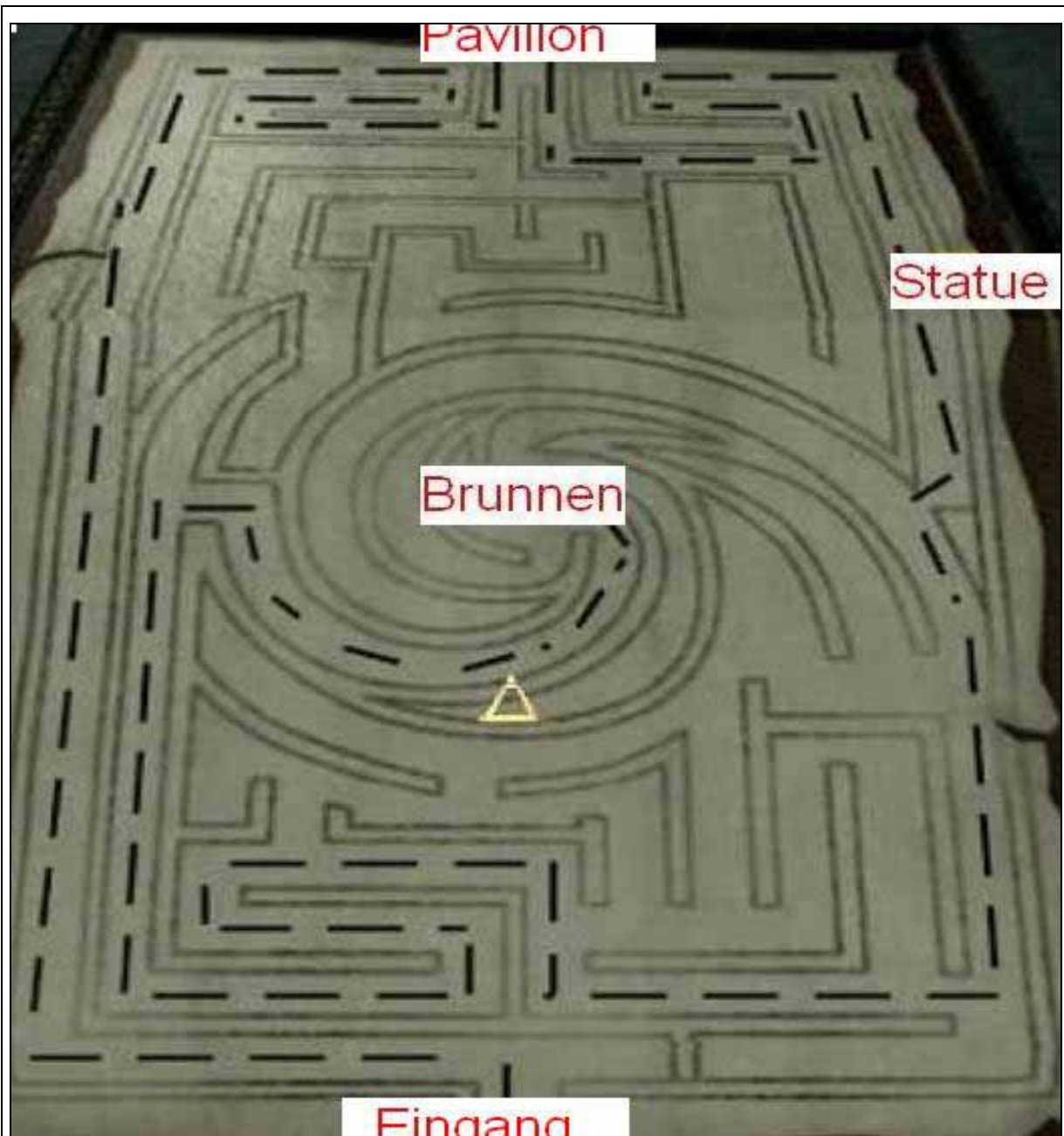
Naja, was soll`s, sehe ich mir eben mal den Garten an.

Diese Idee war wohl nicht so gut, dennoch befinde mich in einem **Irrgarten**.

Aber irgendwie muss ich da wohl durch.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Als ich es geschafft habe stehe ich vor einem schönen [Glaspavillon](#), den ich beschließe mir anzusehen. Aber außer einer Statue zu deren Füßen sich eine [Schlange](#) windet, ist hier nicht viel zu sehen. Also gehe ich wieder zurück u. links in den Irrgarten. Nach etlichen Irrwegen stehe ich vor einem Brunnen, dessen [Deckel](#) ich mitnehmen kann. Nun drehe ich noch das [Rad](#) in der Mitte. Danach gehe ich wieder in den [Glaspavillon](#) u. bemerke, dass die [Schlange](#) jetzt mit geöffnetem Maul daliegt.



Mutig, wie ich nun mal bin, fasse ich hinein u. finde einen **Schlüssel**.

Der könnte doch zum **Schloss der Kellerluke** passen, denke ich mir u. marschiere los.

Im Keller öffne ich eine große **Kiste** mit dem **Brecheisen**.

Sie enthält die **Atlantis-Disc** sowie eine **Schatulle mit einer Papyrusrolle**.

Natürlich geht auch Das wieder in meinen Besitz über.

Im **Regal**, hinter den Treppenstufen nach oben, kann ich noch Interessantes in einem **Buch** lesen, sowie einen **Dosierlöffel** mitnehmen.

Nun benutze ich die Treppe um ins Erdgeschoss zu kommen.



Hier sehe ich mich etwas um u. finde, in einem Buch, eine Karte der „SS“ u. einen wichtigen Hinweis auf eine Uhrzeit.



Sonst ist ausser schönen, alten Möbeln nichts zu sehen. Im 1. Stock hängt ein Bild des Irrgartens an der Wand. Sonst ist hier nichts

Interessantes.

Irgendwo muss doch seine Lordschaft stecken, sage ich mir u. mache mich auf die Suche.

Ich finde Ihn in seiner Bibliothek u. führe eine längere Unterhaltung mit Ihm.



Auf einem Tisch liegen mehrere Karten die ich mir ansehe u. Eine einstecke.

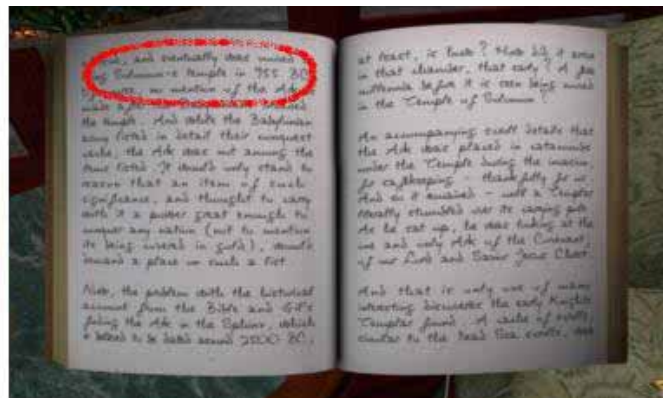
Nun widme ich mich der Lektüre im Bücherregal.

Ich erklimme die Leiter u. lese in alten Büchern.

Dann spiele ich noch etwas mit der schönen Standuhr.

Nachdem ich 9.55 Uhr eingestellt

habe, schwenkt die Uhr zurück u. gibt einen Geheimgang frei.



Hier finde ich eine Schatulle mit einer Papyrusrolle u. eine Art Kurbel.

Beides stecke ich ein u. gehe wieder nach oben.

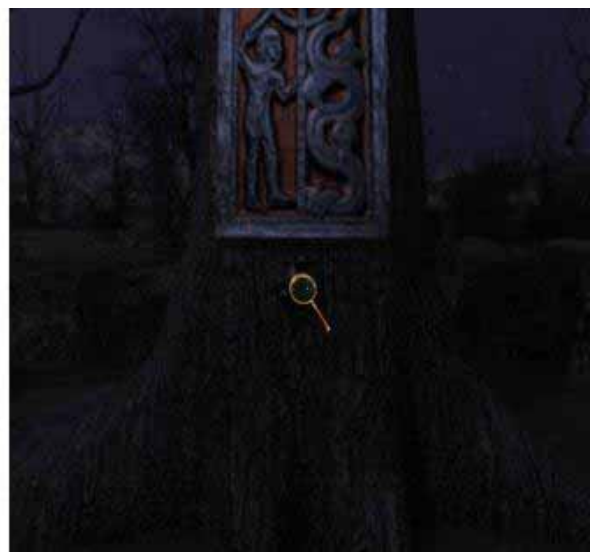
Dort verabschiede ich mich von „Seine Lordschaft“ u. gehe zu meiner Karosse.

Hier zeige ich meinem Fahrer die [SS-Karte](#) u. die [Karte](#) die ich vom Tisch mitgenommen hatte.
Nach einer längeren Fahrt u. Flug lande ich in

Celtic Compound



Hier stehe ich vor einem verschlossenen Eisenstor, welches ich mit [Deckel](#), vom Brunnen Seiner Lordschaft, öffnen kann.
Irgendwie ist mir doch etwas mulmig zumute als ich eintrete.
Nach einem kurzen Wegstück stehe ich vor einem See.



Er ist von 6 Bäumen umrahmt, welche an der Vorderseite eine Tür haben.

Ich öffne Sie der Reihe nach mit meiner Kurbel.

Hinter 5 Türen finde ich ein Skelett mit einem Totenschädel, bei dem 6. Skelett fehlt der Kopf.

Wo mag der nun wieder sein, denke ich mir u. mache mich auf die Suche.



Im Hintergrund sehe ich einen Turm zu dem ich jetzt gehe. Links davon ist ein kleiner Friedhof, den ich nicht betreten kann, er ist abgeschlossen.

Ich gehe zurück u. entere den Turm.

Im Erdgeschoss ist, außer einer beleuchteten Nische, nichts zu finden.

Nachdem ich die Treppe zum 1. Stock bezwungen habe, sehe ich mich um und finde nichts.

Nun geht es über eine Leiter ein Stockwerk höher.

Hier kann man sich hinknien u. beten.

Jetzt geht es wieder über eine Leiter ein Stockwerk höher.

Irgendjemand muss hier wohnen, denn ich finde einen Tisch mit Essen

Auf dem Tisch liegt eine Schriftrolle, die ich lese.

Ein Stockwerk höher befindet sich ein kleines Labor.



Hier kann ich mir einen weiteren **Dosierlöffel** (es sind 2) mitnehmen.

Nun sehe mir den ganzen Aufbau genau an u. besteige die nächste Leiter nach oben.

Ich klopfe an der Bodenklappe u. werde ziemlich unfreundlich abgewiesen.

Eigentlich wollte ich mir den Dachboden auch ansehen. Aber das kann ich jetzt ja wohl vergessen.

Ich gehe zurück zu meinem Heli u. fliege eine Runde (**zum Lord u. wieder zurück**).

Nachdem ich wieder zurück bin kann ich ganz nach oben, denn der Einsiedler ist nicht mehr da.

Ich benutze das **Fernrohr** u. kann ihn auf dem Gelände beobachten.

Nun kann ich mich hier in Ruhe umsehen.

Einen **Schlüssel** u weiteren **Dosierlöffel** kann ich gebrauchen und stecke Beides ein.

Bevor ich wieder nach unten gehe, lese ich in dem **Buch**.

Auch hier erhalte ich wertvolle Informationen.

Zum Abschied entlocke ich der **Glocke** noch einige Töne.

Jetzt gehe ich zum kleinen **Friedhof** um zu sehen ob der gefundene **Schlüssel** passt.

Bingo, Glück gehabt er passt.

Ich betrete den Friedhof und nehme das **goldene Kreuz** mit.

Das Kreuz benutze ich, im Erdgeschoss des Turmes, in der **Nische**.

Mit einem kratzenden Geräusch fährt die Treppe zurück u. ich kann in den Keller gehen.



An der Wand hängen 6 **Schwerter**, darunter liegen auf einer Konsole 5 **Bücher**.

Wo kann das eine Buch geblieben sein.

Ach ja, im Keller Seiner Lordschaft hatte ich das Buch gesehen. Ich nehme das **Schwert** von der Wand u es geht wieder zum

Haus von Lord Bathelwaite

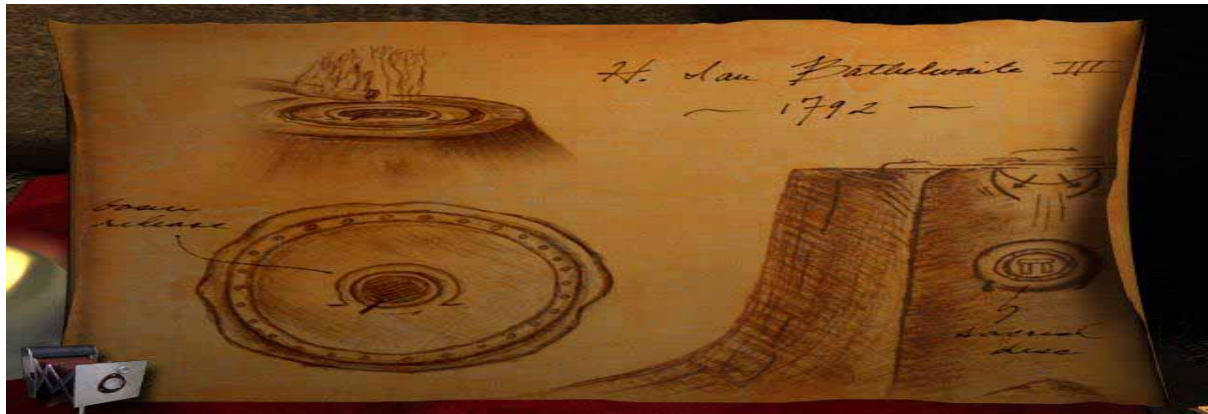
Nun muss ich wieder in den **Irrgarten**, denn ich glaube das Schwert gehört zu der Statue, die ich bei meiner Sucherei gefunden habe.



Jetzt lege ich der Statue das **Schwert** in die Hand.

Nun macht Sie zu meiner Verwunderung Harakiri u. fährt zurück.

Der Durchgang nach hinten ist nun frei.

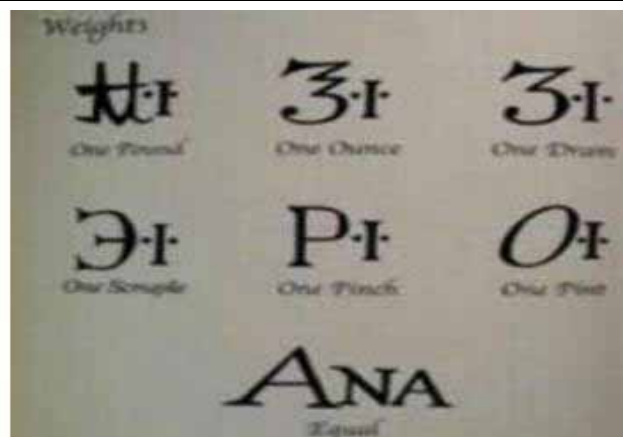


Hier steht ein kleiner Schuppen, den ich betrete.
Endlich habe ich den fehlenden **Totenschädel** gefunden.
Nun wird noch die **Papyrusrolle** studiert und ab geht's wieder zum

Celic Compound

Jetzt erkunde ich das Gelände weiter u. laufe alle Wege ab.
Ich finde merkwürdige Steinkreise mit Stelen.
Natürlich werden sämtliche Inschriften von mir notiert.
Außerdem steht noch eine reetgedeckte Hütte an einem der Wege.
Ich betrete Sie und finde hinter einem Lagerfeuer einen Platz wo ich meine **Totenschädel** ablegen kann.
Ich berühre Ihren Schädel u. eine **Klappe** geht auf.
Alle, bis auf den Schädel mit dem **Pferdesymbol** enthalten ein **Pulver**.
Was nun?
Ich suche in allen **Papyrusrollen** nach Hinweisen.
Ebenso in den **Inschriften der Stelen**.
Außerdem waren ja noch Hinweise in den **Büchern seiner Lordschaft**.

pinch = 5 grains to 10 grains
 1 scruple = 3 pinches
 1 dram = 3 scruples
 1 ounce = 8 drams
 1 pint = 1 ounce + 4 dram
 1 pound = 12 ounces

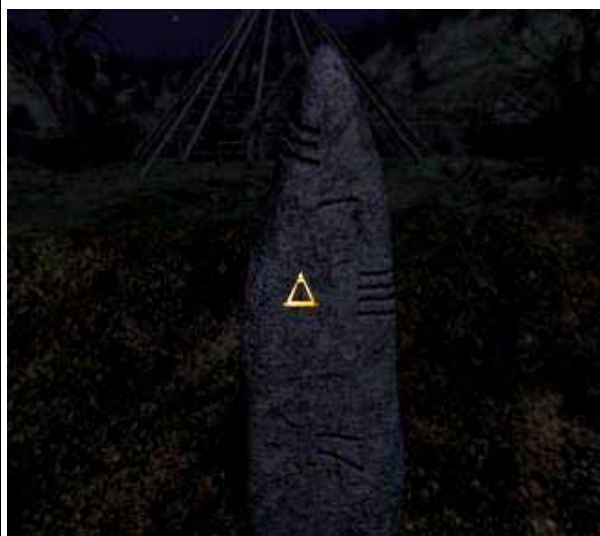


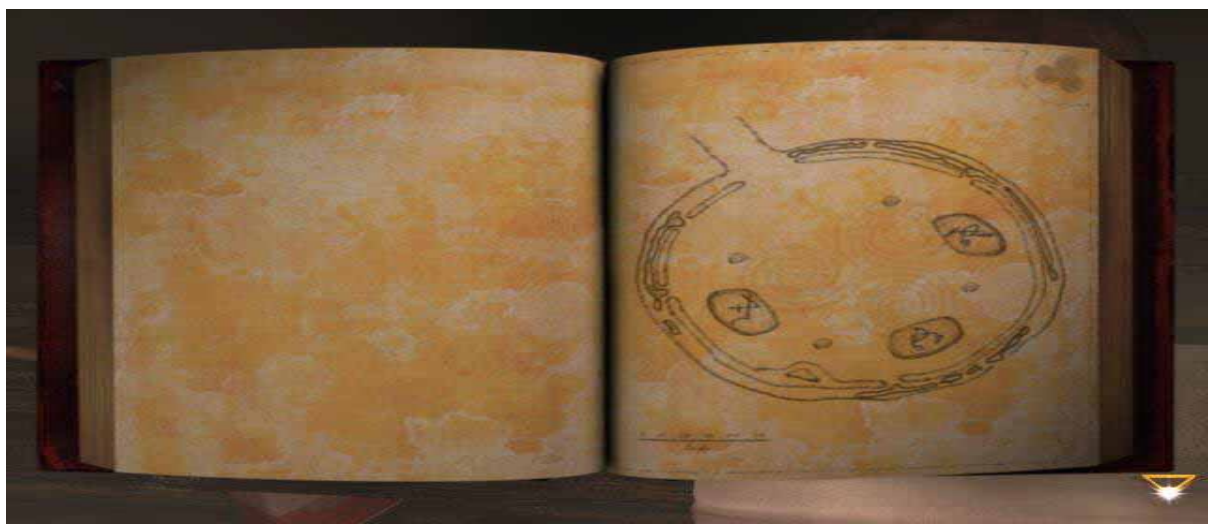
Ich muss also eine gewisse Menge Pulver aus jedem Kopf nehmen, in die Brennstelle schütten u. anstecken.

Vogel	1 Ounce, 4 Drams, 3 Pinches	(Asche)
Pferd	2 Scruples, 1 Ounce	(Kristall)
Schlange	4 Drams, 2 Pinches	(Zinnober)
Bär	1 Pinch, 1 Dram	(Schwefel)
Schwan	14 Ounces	(Seesalz)
Fisch	4 Scruples, 1 Ounce, 4 Drams	(Quecksilber)

Ich folge genau den Anweisungen u. schütte das Pulver in der angegebenen Menge in die Brennstelle.
 Da der Kopf mit dem Pferdesymol kein Pulver enthält, muss ich es im Labor des Einsiedlers organisieren (Schale mit den Kristallen).

Beispiel (Vogel)





Im Papyrus
(Einsiedler),
das entsprechende
Symbol suchen.
Im roten Buch (im
Keller Seiner
Lordschaft), die Stele
mit dem Symbol
suchen.

Im dazu gehörenden
Steinkreis die Stele

suchen u. die Markierungen (Gewichtsangaben) merken.

Nun suche ich mir noch einen **Stock**, zünde ihn am Lagerfeuer an.

Damit setze ich dann meine **Feuerstelle in Brand**.



Als Lohn für meine Bemühungen erhalte ich die Stonehenge-Disc.

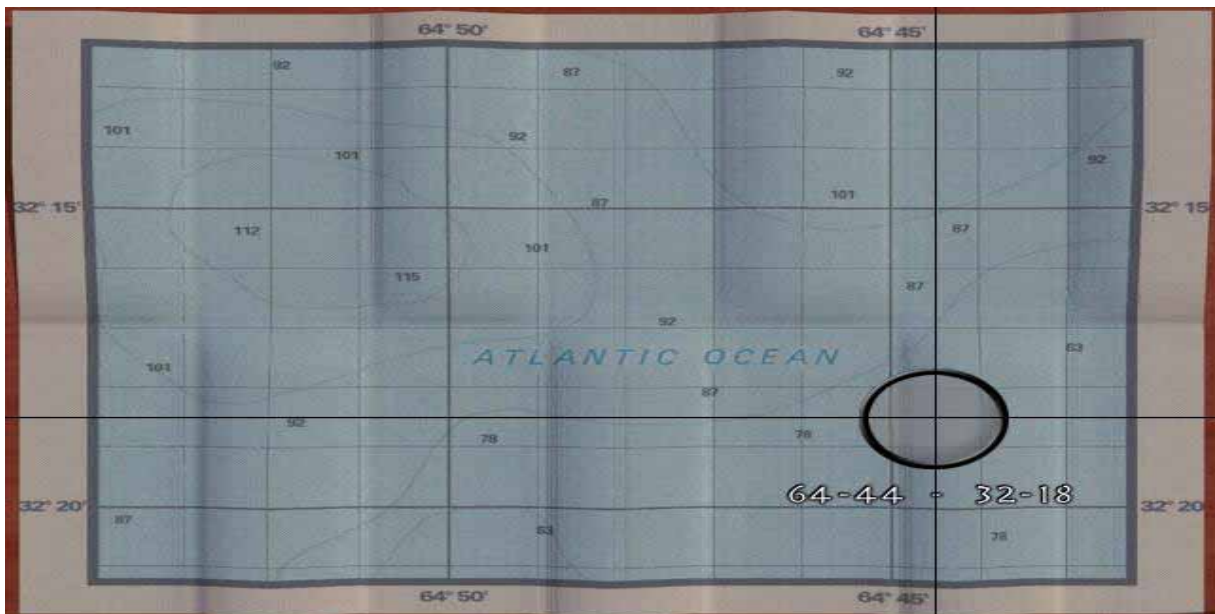
Jetzt mache ich mich wieder auf die Socken um zu meinem Heli zu kommen.

Und ab geht es wieder zu Seiner Lordschaft u. weiter zum

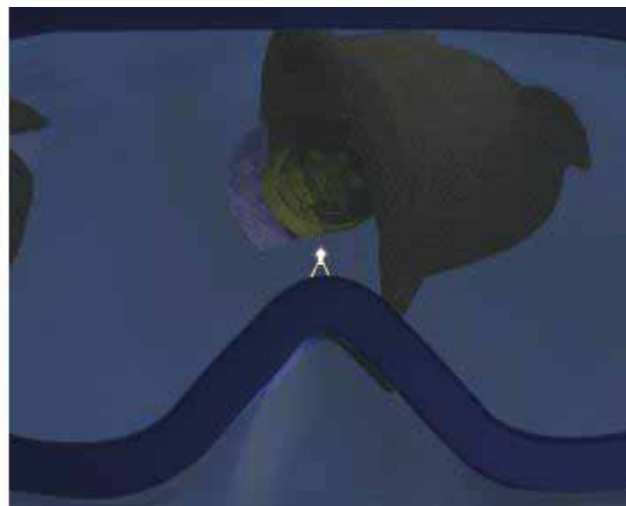
Devil`s Triangle

Auf dem Boot lese ich den Brief u. höre nochmals meinen Digital Voice Recorder ab.

Danach gebe ich die Koordinaten 64-44 32-18 ein u. wir düsen los.



Am Einsatzort angekommen lege ich mir die Tauchausrüstung an u. stürze mich in die Fluten.



Nach einem kurzen Tauchgang finde ich die **Devil`s- Triangle-Disc** u. tauche wieder auf.

Nun mache ich noch einen kurzen Abstecher nach meiner

Sphinx

Hier suche ich nochmals das Lager auf.

Im Zelt finde ich die **Santorini-Island-Karte**.

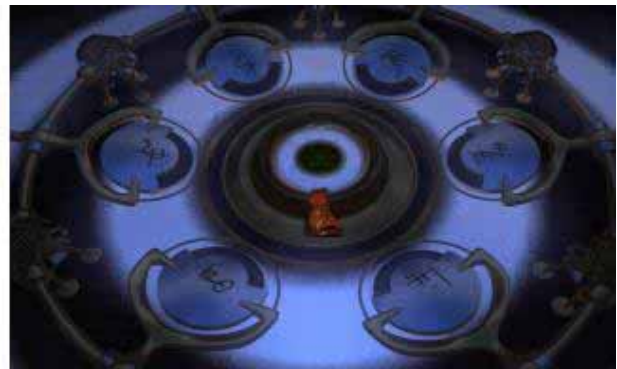
Ich gehe zurück und gebe meinem Piloten den Zielort an.

Santorini-Island

Ich lese noch einen **Brief** bevor ich mir die **Taucherausrüstung** anlege u. ins Wasser springe.

Ich sehe **2 Bauwerke** unter Wasser.

Ich schwimme zur Öffnung in der Pyramide u. finde einen **Discspieler**.



Hier setze ich meine **Disc** in die richtigen Aufnahmen ein.

Bei 1 Uhr angefangen , Atlantis (Schiff), Stoneh.(Säulen), Giza (Pyram.), Chichen (Tempel), Osteri. (Statue), Devils (Dreieck).

Der **Spieler** setzt sich in Bewegung u. gibt in der Mitte eine

Omega-Sun-Disc

frei.

Diese nehme ich u. schwimme zum unteren Bauwerk.



Hier setze ich die **Disc** ein u. mache Feierabend.

Und Ihr könnt Euch den Abspann ansehen.

ENDE by Locke

**Wir danken dem Autor für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf
gamepad.de**

**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!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereit-
stellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer
diese Lösung kostenlos oder aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur
Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**