

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

**Wir danken Knut Müller für die umfangreiche
Autorenlösung.**

Das Spiel kann bezogen werden über den Shop auf

<http://www.gamepad.de>

ebenso wie die beiden anderen Teile von Rhem.

Lösung Rhem 3

VORBEMERKUNGEN

Steuerung: Wenn man den Cursor unter das Screen-Bild bewegt, erscheinen 4 Icons: (Von Links nach Rechts) Kiste, Buch, Kompass, Steuerrad.

Kiste = Inventar: Im Inventar werden eingesammelte Gegenstände aufbewahrt. Über Gegenständen, die man einsammeln kann, verändert sich der Cursor in eine Hand mit einem +. Über Orten, wo man Gegenstände ablegen kann, verändert sich der Cursor in eine Hand mit einem ?. Um einen Gegenstand abzulegen, bewegt man sich zu der Stelle, wo man ihn ablegen will, öffnet das Inventar und klickt auf den betreffenden Gegenstand im Inventar. Der Gegenstand ist nun in der Hand und kann durch ein weiteres Klicken abgelegt werden.

Buch = Lesezeichen-Plan der Bibliothek: Die Bücher der Bibliothek von Rhem 3 können seitenweise in dieses Verzeichnis „kopiert“ werden und damit auch außerhalb der Bibliothek betrachtet werden.

Kompass = Orientierungshilfe: Der Kompass funktioniert wie ein echter Kompass, d.h. die weiße Nadel zeigt immer nach Norden. Daraus ergeben sich folgende Richtungen: A = weiße Nadel zeigt nach Oben = Blick nach Norden, B = weiße Nadel zeigt nach Rechts = Blick nach Westen, C = weiße Nadel zeigt nach Unten = Blick nach Süden, D = weiße Nadel zeigt nach Links = Blick nach Osten

Steuerrad = Menü: Hier kann man auf alle anderen benötigten Funktionen zugreifen: Sichern, Laden, Info (Credits), Optionen, Zurück (zum Spiel), Neu (Neues Spiel) und Ende. „Sichern“ enthält mehrere Zeilen, wo Spielstände gespeichert werden können. Es erfolgt auch jedes mal ein Auto-Sicherung (Auto-Save) am Ende des Spieles. „Laden“ ermöglicht das Weiterspielen der vorher gesicherten Spielstände. „Info“ enthält Namen und Infos zu den beteiligten Personen. „Optionen“ ermöglicht die Einstellung der Bildübergänge und u.U. das Wechseln der Sprachversion. „Zurück“ bringt den Spieler vom Menü wieder nach Rhem. „Neu“ startet ein neues Spiel. „Ende“ unterbricht das momentane Spiel.

Features: Die Steuerung ist wie bei allen „klassischen“ Point-And-Click-Games in der Hauptsache durch die Maus möglich. Die Form des Cursors zeigt im Allgemeinen an, was ein Klick auslöst. In Rhem 3 hat der Spieler auch die Möglichkeit sich mit den Pfeil-Tasten zu bewegen. (Pfeil nach Oben = Schritt nach Vorn, Pfeil nach Links oder Rechts = Drehung um 90 Grad nach Links oder Rechts). (LD = Drehen nach Links, RD = Drehen nach Rechts, GG = Geradeaus Gehen)

LÖSUNG

1) Start und erste Schritte (Ankunft, unteres Studio, Notiz 3 Kreise, Großes Tor, Ginkgo-Blatt + Lang-Kurz-Lang)

Der Spieler erhält einen Brief von Zetais. Der Brief enthält u.a. eine Zeichnung, die man dann im Inventar hat. Das Bahnfahrzeug startet nach Rhem und hält vor einem Signal. RD. Auf dem Monitor erscheint Kales. Inventar (Kiste) öffnen und Zeichnung von Zetais in das Gerät stecken. Weiterfahren. Beim nächsten Halt LD und Aussteigen. Halb-Links befindet sich in einer Höhle ein Büro mit einer Zeichnung auf dem Tisch (Plan zur Orientierung, 10 x, 3 Kreise mit Strichen (Notieren!)), einem Gerät (4 rote Tasten) und andere Dinge. Höhle verlassen. Halb-Links ist eine (noch) geschlossene Tür. Zurück zum Bahn-Wagen, Einsteigen und in Richtung Osten Aussteigen (Windrad). LD. Taste drücken, Monitor mit Kales. Schnell zurück zum Wagen, Taste drücken und Tor passieren. RD. Aussteigen, Luke mit türkisfarbener Taste öffnen und Durchkriechen. LD und

bis zum Baum (Ginkgo) gehen. Blatt einsammeln. Der Vogelgesang besteht aus 3 Tönen (Lang-Kurz-Lang (Notieren mit Blattform!)). RD. Zu Tür gehen, Öffnen und in „Blink-Lampen-Raum“ gehen.

2) Blink-Lampen-Raum und Gang mit Lichtern (Luke entriegeln, Brücke senken, Stechpalmen-Blatt + Kurz-Lang-Lang)

Der Blink-Lampen hat 4 Türen. Taste an Tür in Nord-Richtung drücken. Nun immer die kleine Taste unter der jeweils blinkenden Lampe drücken. Wenn alle Lampen aus sind, öffnet sich die Tür. Weitergehen, Tür in Felswand öffnen und eintreten. Blick auf Gang Lampen, die abschnittsweise aufleuchten. LD. Oben Luke öffnen und durchklettern. Bis zur nächsten Tür, Riegel öffnen. RD. GG. Lampe auf Grün stellen. (Damit macht man es möglich, dass auf dem gegenüberliegenden Gang eine Luke im Boden geöffnet werden kann.) Zurück zum Gang mit Lampen, die abschnittsweise aufleuchten. Blick Norden. GG. Zur Tür gehen, Öffnen. GG. RD. GG. LD. Blatt (Stechpalme) nehmen. Der Vogelgesang besteht aus 3 Tönen (Kurz-Lang-Lang (Notieren mit Blattform!)). LD. GG. LD. Mit Lift nach Oben fahren. RD. 2xGG. LD. Taste betätigen. Brücke senkt sich. RD. Luke öffnen und Leiter hinabsteigen. LD und über Brücke bis zum Ende des Tunnels gehen. LD. GG. Tür öffnen und wieder in Blink-Lampen-Raum gehen. LD (Blick Norden). Tür öffnen (alle Lampen löschen) und weiter zur Tür in Felswand. Öffnen und bis zum Ende des Ganges gehen.

3) Übergang zur Schlucht (Code aus farbige Quadraten und Dreiecken, Doppel-Lift, Zeichen hinter Bild und Rückseite Lift, Kastanien-Blatt + Lang-Lang-Kurz)

Tür öffnen (Nicht den Lift rufen!). Wenn der Lift Oben ist, dann wird ein Durchgang mit Leiter im Boden sichtbar. Nach unten steigen. 2 x LD. GG. RD. GG. RD. GG. RD. Rote Taste drücken. RD. GG. LD. Zeichen auf Tür (Notieren!). LD. GG. RD. Rote Taste drücken. RD. GG. LD. GG. 2 x LD. In das Gerät rechts neben Tür das eben notierte Zeichen von der Rückseite der Tür eingeben. GG. RD. GG. RD. Rote Taste drücken (Jetzt bleibt die Tür offen). RD. GG. LD. GG. LD. Lift nach unten holen (Jetzt ist es nicht mehr möglich, mit der Leiter bis ganz nach oben zu steigen). RD. GG. RD. GG. Untere Taste drücken. (Anderer) Lift kommt. Zum Lift gehen einsteigen und noch eine Etage tiefer fahren. Umdrehen. Zeichen (farbige Quadrate und Dreiecke) auf Fels (Notieren!). 2 x RD. Eine Etage höher fahren. 2 x RD. GG. 2 x RD. Untere Taste drücken (ein zweiter Lift fährt herab). GG. Einsteigen und 2 Etagen höher fahren. RD. GG. Leiter hinab steigen. RD. GG. Bild berühren. (Bild fällt). Zeichen auf Rückseite (Notieren!). Vorhang aufziehen und Klappe öffnen. Zeichen auf Rückseite des Liftes (Notieren!). 2 x RD. GG. RD. Leiter hochsteigen. 2 x RD. GG. RD. Eine Etage abwärts fahren. LD. Zu Baum (Kastanie) gehen und Blatt nehmen. Der Vogelgesang besteht aus 3 Tönen (Lang-Lang-Kurz (Notieren mit Blattform!)). 2 x RD. 2 x GG.

4) Schlucht 1 und Wasserbassin 1 (Schlüssel C, 2 kombinierbare Strichzeichnungen an Tür und Tafel, untere Tür in 4-Etagen-Haus entriegeln)

Die rote Taste drücken. (Große Leiter-Brücke (vorn) senkt sich.) Die (normale) Leiter hinabsteigen. Umdrehen. 2 x GG (Hälfte der Leiter-Brücke). LD. 2 x GG. RD. GG. Die Luke hinabsteigen. RD. 4 x GG. LD. 3 x GG. RD. Leiter hochsteigen, Luke öffnen. Oben LD. GG. Auf der Tür ist eine Zeichnung (Notieren!). LD. Leiter nehmen und eine Etage höher steigen (Blick auf Tafel mit Funktion der Schwimm-Brücke im Wasserbassin). LD. Blick auf Tisch. Auf der Tafel an der Wand ist eine Zeichnung (Notieren und mit der Zeichnung von einer Etage tiefer kombinieren!). Tafel berühren. Schlüssel C fällt heraus. Schlüssel nehmen. Umdrehen und GG. Im

Boden der Schwimm-Brücke sind zwei Klappen. Es fehlt ein Zahnrad. Wieder umdrehen und die Leiter hinabsteigen. LD. Wieder die Leiter in die Röhre hinabsteigen. Die Röhre entlanggehen und die zweite Leiter hinaufsteigen. Zurück zur Leiter-Brücke, jetzt aber links in das Etagen-Haus. (Blick Norden). 2 x GG. Umdrehen (Blick Süden). Die Taste an der lila Leitung funktioniert noch nicht. RD (Blick Westen). Tür am anderen Ende des Ganges ist noch verschlossen. GG. RD. Leiter hochsteigen. RD. GG. RD. GG. LD. Schlüssel C einsetzen. Wieder zurück (eine Etage tiefer) zur Taste an der lila Leitung. Taste drücken. (Große Leiter-Brücke (vorn) hebt sich.) Wieder hoch zu der Stelle, wo man Schlüssel C eingesetzt hat. Dort eine Etage höher klettern an der Innenseite der Leiter. Umdrehen. GG. LD (Blick Westen). Untere Taste 2x betätigen (Lift-Brücke fährt 2 Etagen abwärts). LD. GG. An der Innenseite der Leiter eine Etage hinabsteigen, umdrehen. GG. LD. Weiter gerade den Gang über Lift-Brücke 4xGG. LD. 2 x GG. An der Innenseite einer anderen Leiter eine Etage hinabsteigen. Umdrehen. GG. RD. Tür entriegeln. (Öffnen der Tür und hindurchgehen ist z.Z. nicht nötig aber natürlich möglich.)

5) Schlucht 2 und Wasserbassin 2 (Tür im Wasserbassin öffnen, Strom im Wasserbassin anschalten, Rechtes Fragment, Sechseck-Code 1, Siebeneck-Code 1)

Wieder eine Etage höher und nun den Gang benutzen, der von der Lift-Brücke aus abgeht. Geradeaus bis zum Gerät mit 6 Tasten. Hier den kombinierten Code benutzen (Zeichnung auf Tür und Zeichnung auf Tafel von Nr. 4)

4 6 1

2 3 5

In dieser Reihenfolge die Tasten drücken. RD. Blick auf Wasserbassin. Jetzt ist es möglich rechts den Schalter zu betätigen und es öffnet sich eine Tür im Wasserbassin. Den Weg zurück zum Wasserbassin nehmen (2 Etagen abwärts, Leiter-Brücke mit Taste an der lila Leitung senken, in Schlucht gehen und in die Röhre hinabsteigen, Röhre bis zum Ende gehen, Leiter nach oben steigen, LD). (Blick Norden) Nun ist Türe offen. 3 x GG. LD. Box öffnen. Schalter auf Grün. LD. 2 x GG. RD. Leiter hoch. RD. 2 x GG. Box (mit grünem Draht) öffnen und "Rechtes Fragment" entnehmen. Wieder nach unten zur Box mit Schalter. Schalter auf Grau einstellen. RD. Weitergehen, Leiter hinabsteigen, Gang bis zum Ende gehen. Beide grüne Stromkästen öffnen, Tasten drücken und Lämpchen auf Grün stellen. RD. Schalter betätigen und Wasser im Bassin ablassen. RD. GG. LD. 2 x GG. LD. Luke zum Bassin öffnen und gerade zu Anzeige (mit grauem Draht) gehen. Taste drücken und Code notieren (Sechseck, 9, Sechseck, Sechseck, 3, 2). LD. Zu Bullauge gehen und Code notieren (7, Siebeneck, 3, 3, Siebeneck, Siebeneck). Zurück durch Luke zum Schalter und wieder Wasser einlassen. RD. Den ganzen Gang entlang wieder zur Leiter und hochsteigen. LD. 2 x GG. RD. Box öffnen und Schalter auf Lila stellen. LD. GG.

6) Wasserbassin 3 (Siebeneck-Code 2, Sechseck-Code 2, Zahnrad, Ahorn-Blatt + Kurz-Kurz-Kurz, Linkes Fragment, grüner Kristall Nr.4)

Rechts an der Tür Schalter öffnen und auf Grün stellen (Geräusch). 2 x GG. LD. Bodenluke umklappen. In die linke Öffnung steigen. LD. GG. Schalter betätigen und Wasser ablassen. Wieder mit Leiter nach oben. LD. GG. LD. Mit Leiter noch einmal nach oben. RD. Auf Schwimm-Brücke zu Anzeige (mit lila Draht) gehen. Taste drücken und Code notieren (Siebeneck, 1, Siebeneck, Siebeneck, 5, 8). Zurück zum Tisch. LD. Schalter öffnen und auf Grün stellen. Mit Leiter eine Etage nach unten. Umdrehen. Holztreppe hochgehen. RD. Taste drücken auf Anzeige und Code notieren (4, Sechseck, 2, 8, Sechseck, Sechseck). LD. 2 x GG. Zum Baum (Ahorn) gehen. Blatt einsammeln. Der Vogelgesang besteht aus 3 Tönen (Kurz-Kurz-Kurz (Notieren mit Blattform!)). Umdrehen und zurückgehen. In die linke Bodenluke steigen. Wasser einlassen. Wieder nach oben steigen und LD. Über

Schwimmbrücke zu Eingabegerät für 6 Ziffern. Folgenden Code eingeben: (7, 1, 3, 3, 5, 8). RD. Klappe öffnen und Zahnrad entnehmen. Zurück über Schwimm-Brücke. Im Raum RD. Über Leiter nach oben steigen. Auf Schwimm-Brücke die Bodenluke öffnen, Zahnrad einsetzen und Taste betätigen. Die Schwimm-Brücke ist jetzt verankert und "hängt". Umdrehen, nach unten klettern, über Schwimmbrücke, Leiter abwärts und den Gang entlang bis zum Ende. Wasser herauslassen und zurück zur Luke ins Bassin. Die Brücke hängt. Unter der Brücke das "Linke Fragment" einsammeln. Zurück zum Wasserschalter und wieder Wasser einfüllen. Bis ganz hoch auf die Schwimm-Brücke und Brücke entriegeln (Brücke hängt nun nicht mehr). Nach unten steigen und durch linke Bodenluke. Wasser herauslassen. Wieder ganz nach oben steigen, auf Schwimm-Brücke gehen, beide Fragmente in Kasten rechts einsetzen, Gittertor öffnen und zu Eingabegerät für 6 Ziffern gehen. Folgenden Code eingeben: (4, 9, 2, 8, 3, 2). RD. Klappe öffnen und grünen Kristall entnehmen (Grüner Kristall Nr. 4) (den ersten von insgesamt 10 Kristallen).

7) Tropfstein-Höhle unter Wasserbassin 1 (Frau mit rotem Mantel 1, alter Schlüssel, Viertel-Segment 1)

Zurück über Schwimm-Brücke. RD. Leiter abwärts steigen. LD. Durch linke Bodenluke nach unten steigen und Wasser einlassen. Wieder 2 Etagen nach oben steigen, auf Schwimm-Brücke gehen, Bodenluke öffnen, Taste betätigen, damit die Schwimm-Brücke wieder verankert ist und "hängt". Wieder 2 Etagen nach unten und Wasser ablassen (Die Schwimm-Brücke hängt in der Luft.) Eine Etage nach oben steigen, LD, über Schwimm-Brücke gehen und nach unten steigen. Umdrehen und den Gang folgen bis zur Luke zum Inneren des Bassins. Durch die Luke gehen 2 x GG, Gitter im Boden öffnen und die Leiter hinabsteigen. LD. 2 x GG. RD. Man befindet sich nun auf einem an Ketten hängenden Weg in einer Tropfstein-Höhle. Weg folgen bis Gitterfenster rechts. RD. Frau in rotem Mantel erscheint. Sie bieten Hilfe an einen grünen Kristall zu finden, wenn man ihr zuerst ein achteckiges Zeichen bringt, das in Rhem verborgen ist. Sie fordert den Spieler auf, eine Etage mit dem Lift nach oben zu fahren, um einen Schlüssel zu holen, den man brauchen wird. Nachdem sie weg ist, fährt man nach oben (Taste unter Fenster betätigen), dreht sich um, nimmt Schlüssel (alter Schlüssel), dreht sich wieder um und fährt nach unten zurück. LD. Gang weiter bis kurz vor Türöffnung. RD. An Wand ist etwas schlecht erkennbar ein Kreis mit einem Viertel-Segment und einer Zahl (1). (Notieren!) LD. Durch Türöffnung gehen.

8) Tropfstein-Höhle unter Wasserbassin 2 (Galerie in Höhle, Phosphor-Rätsel, L-N-Code, Zahn-Code Schädel, Schreiber-Code + goldene Kugel, Viertel-Segment 2)

LD. GG. Taste Links betätigen. Tür öffnet sich. Raum dunkel. Eintreten und umdrehen. Taste rechts unten halten, bis Skala hochgezählt hat. Dann erscheint ein phosphoreszierendes Nachbild auf der Tafel (L N). Das Bild erscheint nicht, wenn man die Taste nur kurz hält. Dieses phosphoreszierende Nachbild ist auch ein Hinweis, das Rätsel um die übrigen Bilder (hinter den Vorhängen) zu lösen. Raum verlassen, umdrehen, Tür schließen. Rechte Taste drücken. Linke Taste drücken. Tür öffnen. Raum erleuchtet. Eintreten. LD. Hebel ziehen und halten. Vorhang öffnet sich und Stilleben-Bild u.a. mit goldener Sanduhr (Doppelkegel) und Schädel erscheint. Goldener Sanduhr und Anordnung der Zähne (Zahnlücke) des Schädels notieren. (Es erscheint an dem Punkt etwas seltsam, wird aber verständlich, wenn man später einen anderen Ort in Rhem besucht hat, wo die Verbindung zwischen goldener Sanduhr und Anordnung der Zähne offensichtlich wird. Um Zeit zu sparen, notieren wir diesen Hinweis schon jetzt und nicht erst, wenn es offensichtlich wäre.) Vorhang schließen. RD. Vorhang öffnen und halten. Bild mit Mann (Schreiber) und goldene Kugel. Nun braucht man den Hinweis, der einem durch das phosphoreszierende Nachbild gegeben wurde. Vorhang für ca. 5 sec. offen halten, umdrehen, schnell Raum verlassen, umdrehen, linke Taste (Tür

schließen), rechte Taste (Licht aus), linke Taste (Tür Öffnen), eintreten und Vorhang im Dunkeln öffnen. Es erscheint ein phosphoreszierende Nachbild auf dem Gemälde (Notieren!). Die gleiche Prozedur mit dem verbleibenden Bild. Da erscheint (ähnlich dem Zeichen am Weg, der an Ketten hängt) ein Kreis mit einem Viertel-Segment und einer Zahl (2). (Notieren!).

9) Tropfstein-Höhle unter Wasserbassin 3 (GA FUPAC ALLUZ FY QUAFPAAGY, Korrektur-Platte für Extra-Rätsels, Dreieck-Zeichen-Grün für Extra-Rätsels)

RD. Geradeaus gehen bis zum Raum mit den 4 Geräten (schwarze und weiße Perlen) (Hier kann man vorerst nichts weiter machen). Spruch an Wand notieren. (GA FUPAC ALLUZ FY QUAFPAAGY) Raum verlassen. LD. Leiter nach oben steigen bis zu geschlossenen Tür. Riegel öffnen. Tür öffnen. 2 x GG. (An dieser Stelle war man schon einmal). Taste betätigen, damit sich die Tür zum Wasserbassin schließt. Umdrehen. Den Weg zurück gehen, Leiter hinab steigen, auf den an Ketten hängenden Weg gehen, am vergitterten Fenster vorbei, weiter in Röhre und die Leiter hinauf steigen. Zurück im leeren Wasserbassin dreht man sich um, geht durch die Luke, RD, Gang folgen bis Leiter, Leiter hinauf steigen, LD, geradeaus gehen über "hängende" Schwimm-Brücke bis zur Rückseite der geschlossenen Tür. Die Zeichnung mit den Dreiecken inklusive der Farben notieren. (Korrektur-Platte des Extra-Rätsels) Umdrehen und den Weg zurück durch das Wasserbassin. Hinab in Tropfstein-Höhle steigen und unten bis zu dem Zug-Hebel auf dem an Ketten hängenden Weg gehen. Nach Osten schauen und Hebel ziehen. Der Sperrverschluss zwischen Wasser-Bassin und Tropfstein-Höhle schließt sich. Umdrehen und den Gehweg weiter entlanggehen, am Ende RD, GG, RD (Blick Osten) und die Leiter hinauf steigen. Leiter und Weg oben folgen. Tür (mit Riegel) öffnen. 2 x GG. Taste betätigen, damit sich die Tür zum Wasserbassin wieder öffnet. Schritt zurück. RD. Den Gang entlanggehen bis zur Türöffnung. (Falls die Lift-Brücke nicht da ist, kann sie mit der Taste rechts geholt werden.) Durch die Türöffnung auf Lift-Brücke in Etagenhaus gehen. LD. GG. LD. Leiter hinab. RD und hinaus auf Leiter-Brücke. Durch die Rohre in das Wasser-Bassin-Areal, über Schwimm-Brücke, eine Etage hinab und weiter bis zur Luke ins Bassin. Zur Luke unter der hängenden Schwimm-Brücke. Hinabsteigen und auf Rückseite des Sperrverschlusses für den Abfluss das Dreieck-Zeichen-Grün notieren. Wieder zurück ins Etagen-Haus in Schlucht.

10) Weg zur Bibliothek (Taste für Tor in Schlucht)

In erste Etage klettern und bis zum Schalter für hintere Leiter-Brücke gehen. Taste betätigen. (Kleine Leiter-Brücke (hinten) senkt sich.) LD. 3 x GG. LD. Leiter hinab steigen. RD. GG. RD. Taste an lila Draht betätigen. (Große Leiter-Brücke (vorn) hebt sich.) RD. GG. RD. Leiter nach oben steigen. RD. GG. RD. GG. An Leiter (innen) eine Etage höher klettern. Umdrehen. GG. LD. Obere Taste 2 x betätigen. (Lift-Brücke in Etagenhaus fährt 2 Etagen hoch.) LD. GG. An Leiter (innen) eine Etage nach unten klettern. Umdrehen. GG. LD. GG. RD. An Leiter eine Etage nach unten klettern. LD. 2 x GG. Taste betätigen. (Tür öffnet sich.) GG. LD. 4 x GG. (Über Kleine Leiter-Brücke gehen.) LD. GG. Taste betätigen. (Tür öffnet sich.) GG. LD. 2 x GG. Die Luke hinabsteigen in die Röhre unter dem Wasser. RD. (Taste NICHT betätigen!) 2 x GG. LD. An großer Leiter-Brücke außen ganz bis nach oben steigen (oberste Etage des Etagenhauses). GG. LD. 4 x GG. (Falls es nicht möglich ist, dann hat man vergessen, die Lift-Brücke im Etagenhaus nach oben zu fahren. Erneut den Punkt 10 Schritt für Schritt überprüfen.) Nach den 4 Schritten geradeaus nach links wenden (Blick nach Süden - geradeaus ein Fenster mit einer Taste, daneben rechts eine Tür). GG. Taste drücken. (Lampe wird grün. Tor unten in der Schlucht lässt sich nun öffnen (blauer Draht).) RD. Taste drücken. (Tür öffnet sich.)

11) In der Bibliothek (leeres Buch, Bücher kopieren, 2 kombinierbare Teile einer Zeichnung, Blatt im Buch)

Durch die Tür gehen und umdrehen. Die Taste im Türrahmen betätigen. (Tür schließt sich). Links erscheint eine verborgene Taste. Die Taste betätigen. (Anzeige unter Taste wird grün. Es ist nun möglich, dass man den Bibliothek-Kasten mit der Anzeige für die Türen öffnen kann.) LD. GG. LD. Diese Tür lässt sich noch nicht öffnen. Umdrehen. Taste drücken. Übergang zu Etagenhaus öffnet sich wieder. LD. GG. (Man steht nun vor dem Bibliothek-Kasten.) LD. GG. RD. Bild berühren. Man sieht und hört einen Vogel. (Dies ist ein Hinweis dafür, dass zu jedem Baum auch ein Vogel gehört. (siehe Punkt 1, 2, 3, u.a.)) Umdrehen. Auf dem Pult liegt ein (noch) leeres Buch. Der Cursor zeigt an, dass man etwas darin ablegen kann. Über dem Buch ist ein Zeichen an der Wand. LD. GG. LD. (Blick Norden.) Bibliothek-Kasten öffnen. Das Gerät zeigt den Grundriss der Bibliothek. Die roten Punkte zeigen geschlossene Türen. Die grünen Punkte zeigen geöffnete Türen. Die gegenüberliegenden Türen sind immer nur wechselseitig zu öffnen bzw. zu schließen. So ist es möglich nach und nach jeden Raum der Bibliothek zu betreten. Man muss ab und an zurück zu dem Gerät und die Türen so umstellen, dass man den nächsten Raum betreten kann. Für den Weg durch die Bibliothek ist es günstig, eine Skizze der Bibliothek anzufertigen, so wie sie auf dem Gerät sichtbar ist. Dann kann man bequem die Räume notieren, in denen man schon war.

Im Bibliothek-Kasten die Türen so umstellen, dass der Punkt am weitesten rechts grün ist. Damit ist der Zugang zur Bibliothek offen. Nun geht man nach und nach durch die Räume. An den Wänden, in denen keine Türöffnung ist, befindet sich auf einem kleinen Pult jeweils ein Buch. Das Buch lässt sich öffnen. Die Seiten des Buches können kopiert werden, so dass man von überall Zugriff hat. Das Kopieren einer Seite geschieht mit einem Klick auf das "Buch-Plus"-Symbol in der Menüleiste unten. Ist eine Seite schon kopiert, so erscheint das "Buch-Plus"-Symbol nicht. Die kopierten Seiten erreicht man überall im Spiel, wenn man im Menü unten auf das Buch-Symbol klickt.

Über jedem Buch, das auf einem Pult liegt, ist an der Wand ein Zeichen (wie bei dem Buch vor der Bibliothek). Man braucht nur die Zeichen, unter denen jene Bücher liegen, die die Silben "REB", "VOHM", "TI", "XOR", "BWEN", "NES", "MIHD", "DOV", "STOR", "XI" (in jeweils wechselnder Anordnung) enthalten. Es gibt 9 solche Bücher. Insgesamt befinden sich hier 18 Bücher (mit dem Buch vor der Bibliothek). Wichtig ist also:

A) Skizze der Bibliothek anfertigen (Kopie des Grundrisses wie im Bibliothek-Kasten).

B) Alle Räume in der Bibliothek aufsuchen.

C) Jedes Buch in der Bibliothek Seite für Seite öffnen und kopieren (Klick auf "Buch-Plus"-Symbol).

D) Das Symbol bei den Büchern, die die Silben "REB", "VOHM", "TI", "XOR", "BWEN", "NES", "MIHD", "DOV", "STOR", "XI" enthalten, notieren und in den Grundriss eintragen.

E) Aus einem Buch ist ein Baum-Blatt zu entnehmen.

F) In dem auf dem Grundriss oberen Raum (am weitesten nördlich), ist beim Blick nach Süden der abgerissene Teil einer Zeichnung an der Wand. (Notieren!)

G) In dem auf dem Grundriss unteren Raum (am weitesten südlich), ist beim Blick nach Norden der abgerissene Teil einer Zeichnung an der Wand. (Notieren und mit dem anderen Teil kombinieren!) Nun kann man die Bibliothek verlassen. (Man muss später nur zurück zu dem Buch, das vor der Bibliothek ist.)

eine Etage nach oben steigen. Umdrehen. GG. LD. Obere Taste einmal drücken. (Brücken-Lift fährt eine Etage hoch.) 4 x GG. LD. GG. Kleine Leiter-Brücke (hinten) außen bis ganz nach unten (in Röhre unter Wasser) steigen. LD. (Gang folgen) 2 x GG. LD. 2 x GG. RD. 2 x GG. LD. 2 x GG. Leiter nach oben steigen in Gelbe Höhle. GG. LD. 2 x GG. RD. (In Hütte in Höhle, Blick nach Süden.) Gerät öffnen. Entsprechen Punkt 12) Gelbe Höhle 1 gilt es auch hier 3 Zeichen mit der richtigen Tasten-Farb-Kombination zusammenzubringen und die bei dem Gerät einzustellen. [links oben - rot, rechts oben - lila, unten - grün] RD. GG. LD. GG. Taste betätigen. Wenn die Einstellungen bei den beiden Tasten-Farb-Geräten richtig sind, dann öffnet sich die Tür. Eintreten. LD. Alten Schlüssel (siehe Punkt Nr. 7) aus Inventar nehmen und in Schloss stecken. RD. Rundes Fenster mit Taste öffnen und Achteckiges Zeichen entnehmen. Taste nochmals drücken. Es erscheint ein Hinweis auf einem Schild. (Notieren!)

14) Tropfstein-Höhle unter Wasserbassin 3 (Frau mit rotem Mantel 2, grüner Kristall Nr. 9)

Umdrehen. 2 x GG. LD. GG. RD. Weiter den Gang, die Leiter hinab, dem Rohr folgen bis zur nächsten Leiter, Kleine Leiter-Brücke (hinten) außen bis ganz nach oben steigen. GG. RD. 4 x GG (über Brücken-Lift). Umdrehen. Untere Taste einmal drücken. (Brücken-Lift fährt eine Etage nach unten.) LD. GG. Innen an Großer Leiter-Brücke (vorn) eine Etage nach unten steigen. Umdrehen. GG. LD. 2 x GG. RD. 3 x GG. LD. Tür mit Taste öffnen und den Gang über Leiter bis zur Tropfstein-Höhle unter Wasserbassin folgen. RD. GG. LD. Auf an Ketten hängendem Weg bis zum Gitterfenster gehen. Taste drücken und mit Lift eine Etage nach oben fahren. RD. Achteckiges Zeichen einsetzen. Umdrehen. Grünen Kristall entnehmen (Grüner Kristall Nr. 9). RD. Taste drücken und mit Lift nach unten fahren. Frau in rotem Mantel erscheint. Sie bedankt sich und geht.

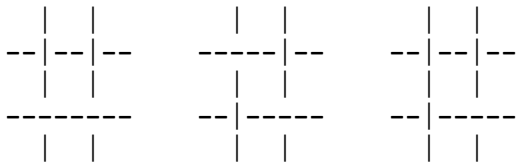
15) Weg zurück zum Schienenfahrzeug (Luken-Rätsel)

LD. 3 x GG. RD. GG. RD (Blick Osten) und die Leiter hinauf steigen. Leiter und Weg oben folgen. Tür (mit Riegel) öffnen. GG. RD. Den Gang entlanggehen bis zur Türöffnung. GG. LD. GG. LD. Leiter eine Etage nach unten steigen. RD. GG. RD. Taste an lila Draht drücken. (Große Leiter-Brücke (vorn) senkt sich.) Über große Leiter-Brücke gehen und an der gegenüberliegenden Seite der Schlucht auf Leiter nach oben klettern. Weg folgen bis Lift. Eine Etage nach unten fahren. Umdrehen. 3 x GG. LD. GG. LD. Obere Taste drücken. (Lift wird nach oben gefahren.) GG. Leiter nach oben steigen. Oben dann die obere Taste betätigen. (Lift wird nach unten gefahren.) GG. Umdrehen. Tür schließen und nach oben fahren. RD. 2 x GG. Bodenluke öffnen und auf Leiter nach unten steigen. LD. Geradeaus über Brücke in den Tunnel gehen und bis Ende folgen. LD. GG. Taste drücken. (Tür öffnet.) GG. (In Blink-Lampen-Raum gehen.) RD. (Blick nach Süden.) Taste drücken - Tür öffnen (alle Lampen löschen). 2 x GG. LD. 2 x GG. RD. Man steht jetzt vor Luke mit orange-gelber Taste. In einem Buch aus der Bibliothek sind Kreise enthalten. In den Kreisen sind verschiedene Anzahlen von kreisförmig angeordneten Punkten. Rechts neben den Kreisen ist entweder eine türkisfarbener oder ein orange-gelber Punkt. Die Luke vor einem sieht aus wie einer dieser Kreise mit 8 Punkten und einem orange-gelben Punkt. Man geht einen Schritt vorwärts und drückt die kreisförmig angeordneten Tasten auf der Luke in der im Buch angegebenen Reihenfolge. Danach drückt man die orange-gelber Taste. Nun öffnen sich nicht beide Luken sondern nur eine. Man kriecht in die Röhre und notiert das Zeichen auf der Innenseite der Luke. Das selbe macht man nochmals von der Seite mit der türkisfarbenen Taste aus und notiert auch dieses Zeichen. Man befindet sich nun beim Schienenfahrzeug mit Blick auf Luke. RD. 2 x GG. LD. Taste drücken. (Tür öffnet sich.)

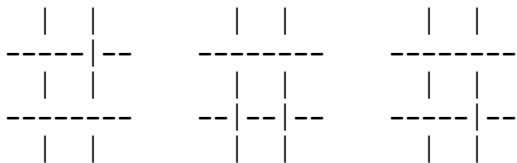
16) Kreuzgang 1 (untere Etage, Tore öffnen, Schlüssel A, Eiche + Lang-Kurz-Kurz, Brücken-Heber-Zeichen 1, Raum hinter Hebe-Brücke aktivieren)

2 x GG. Hier befinden sich ein Kreuzgang (Umlauf) mit 4 verschlossenen Türen (Nord, Ost, Süd, West) und 2 offenen Durchgängen (beide in Südmauer). Die verschlossenen Türen lassen sich durch Hinweise aus einem Buch aus der Bibliothek öffnen. Rechts neben jeder Tür ist ein Fach in dem ein Gerät ist, wo man Flechtformen einstellen kann. In einem Buch sind 4 Doppelseiten mit Tabellen. Darin sieht man wie außen Quadrate mit waagerechten, senkrechten und schrägen Linien. Die Muster an den Geländern vor jeder Tür ähneln Kombinationen dieser Quadrate. Innen ist aber statt der Kombination der Quadrate eine Flechtform in einem Quadrat, die den Formen auf den Geräten entspricht. Die 3 Muster (Kombinationen von Quadraten) auf den Geländern sind der Code für die jeweils dahinter liegende Tür. Man muss nun anhand des Buches das Muster in die entsprechende Flechtform übersetzen. (Es gibt jeweils 14 mögliche Muster und 14 mögliche Flechtformen.) Wenn man die richtigen Flechtformen eingestellt hat, schließt man das Fach rechts neben der Tür und drückt auf die rote quadratische Taste. Wenn die Einstellung richtig war, öffnet sich die Tür.

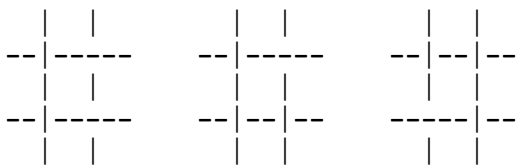
Nord-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach oben)(Untere Etage)



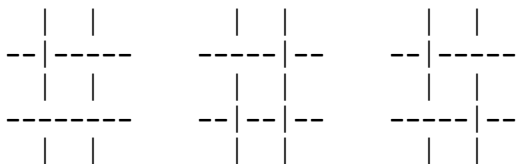
Ost-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach links)(Untere Etage)



Süd-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach unten)(Untere Etage)



West-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach rechts)(Untere Etage)



Hinter der West-Tür befindet sich Schlüssel A. (Nehmen!) Hinter der Nord-Tür ist ein kleiner Innenhof. Bis zum Baum (Eiche) gehen. Blatt einsammeln. Der Vogelgesang besteht aus 3 Tönen (Lang-Kurz-Kurz (Notieren mit Blattform!)) LD. Tür öffnen. GG. Klappe öffnen. Das Zeichen auf dem Gerät (Brücken-Heber 1) notieren! Den Schalter betätigen bis die Brücke sich nach oben bewegt. Diese Schalterstellung notieren! Noch einmal Schalter betätigen, damit die Brücke wieder nach unten fährt. RD. GG. Über Leiter nach oben steigen. Umdrehen. GG. RD. Rechts an der Wand den Schalter betätigen. (Damit werden die Schalter im

Raum gegenüber aktiviert.) (Falls der Schalter nicht sichtbar ist, dann ist die Brücke oben und muss erst wieder nach unten gefahren werden.) RD. GG. Über Leiter nach unten steigen. Umdrehen. GG. LD. Weg zurück in Kreuzgang.

17) Untere Galerie 1 (Fensterfront, "Herrscherbilder" mit Abzeichen an Brust, Fensterverdunklung, Paar-Gemälde, Zettel mit 4 Köpfen, Zimmer mit farbigen Blumen-Tapeten)

Zum linken Durchgang in der Südmauer gehen. Dort, auf einer Art kleinem Balkon oder Austritt hat man einen Blick in eine große, dunkle Höhle. Wenn man sich nach Osten wendet, sieht man eine Hausfront mit erleuchteten Fenstern. Die Fensterfront gleicht in der Aufteilung den kombinierten "abgerissenen Teilen einer Zeichnung", die man in der Bibliothek gefunden hat (Punkt 11):

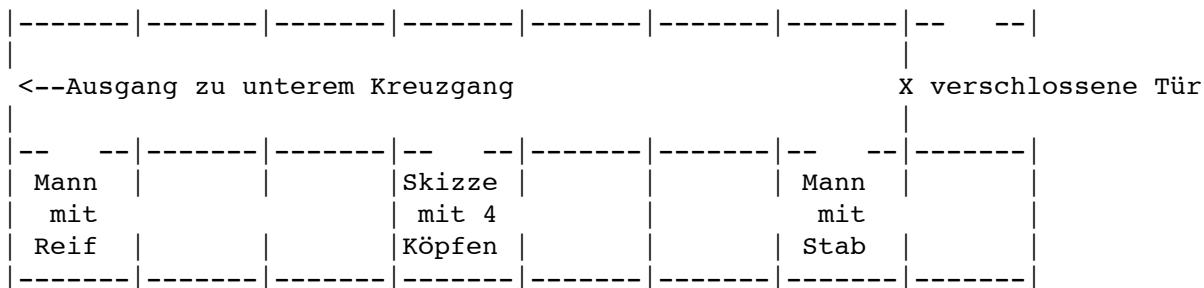
X = dunkles Fenster
O = helles Fenster

X XO OX
OX XO O

(Zwar kann man von hier aus ein Fenster nicht sehen und die weiter hinten liegenden sind nur schwer zu erkennen, aber zum Verständnis des "Fenster-Rätsels" reicht der Hinweis. Von einem später besuchten Ort aus hat man eine bessere Aussicht auf die Fensterfront, wo die Ähnlichkeit zwischen Fensterfront und Zeichnung offensichtlich wird.) Alle Fenster sind erleuchtet:

O OO OO
OO OO O

Man verlässt den Balkon oder Austritt und geht zum Ost-Tor. Ost-Tor öffnen.



GG. RD. Bild eines Mannes mit goldenem Reif und Abzeichen auf der Brust:

X = schwarz
O = weiß

XOOX
OOXO

(Im Moment braucht man sich diesem Bild nicht nähern, da die Tür daneben noch zu ist.) LD. 3 x GG. RD. GG. LD. Eintreten in den Raum mit dunkelblauen Blumen. (Wenn nötig mit Taste Tür öffnen.) RD. Fensterverdunklung schließen. Jetzt müsste die Häuserfront so aussehen:

O OO OO
OO XO O

Umdrehen. Zwei Bilder. Links ein Mann in Anzug vor braunem Hintergrund. Mit Hilfe eines Buches der Bibliothek kann man folgende 2 Silben für die Handhaltungen finden: QYP, LAL. Die Frau mit gelbem Hut hat Perlenohrringe mit

folgender Reihenfolge (von oben nach unten): schwarz, schwarz, weiß. (Notieren!)

LD. GG. RD. Rechts neben Durchgang ist ein Stück Papier an der Wand. Die Zeichnung zeigt 4 Köpfe. Unter dem Kopf in der Nordposition ist ein Streifen (Symbol für einen Stab). Unter dem Kopf in der Ostposition sind zwei mit den Spitzen aufeinander stehende Dreiecke (Symbol für eine Sanduhr). Unter dem Kopf in der Südposition ist ein Sechseck (Symbol für einen Isocaeder). Unter dem Kopf in der Westposition ist ein Kreis (Symbol für eine Kugel). Papier zurücklegen.

RD. Mit Taste Tür schließen. (Wichtig! Das Schließen der Tür hinter einem ist wichtig für die Galerie, sowohl untere als auch obere Etage. Unten geöffnete Türen verschließen Durchgang oben und umgedreht.) LD. GG. RD. 3 x GG. (Tür lässt sich nicht öffnen.) RD. Blick auf Mann mit Stab und Abzeichen:

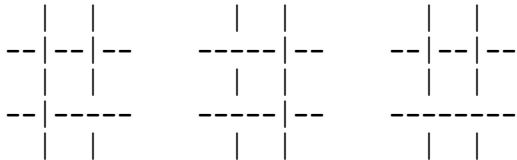
OOOX
XOXO

GG. LD. Eintreten in den Raum mit roten Blumen. (Wenn nötig mit Taste Tür öffnen.) Um das Gerät zu bedienen fehlen noch Daten. RD. Fensterverdunklung offen lassen. RD. GG. Umdrehen und mit Taste Tür schließen. (Wichtig!) LD. GG. LD. Den Gang entlanggehen, Tür öffnen und zurück in den Kreuzgang.

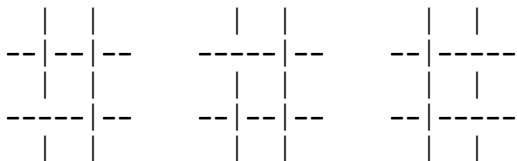
18) Kreuzgang 2 (mittlere Etage, Tore öffnen, Schlüssel B, Isocaeder, Doppelkegel)

LD. GG. RD. 2 x GG. LD. (Kreuzgang Unten durch rechten Durchgang in Südmauer verlassen.) GG. Tür öffnen. GG. RD. 2 x GG. RD. Taste (blau-grün) rechts drücken. Durch Luke kriechen. Nach rechts über Treppe in die mittlere Etage des Kreuzganges. Diese Etage ist im Verhältnis zur unteren und oberen Etage um 45 Grad gedreht. An jeder Seite befindet sich eine verschlossene Tür. Die verschlossenen Türen lassen sich durch Hinweise aus einem Buch aus der Bibliothek öffnen. (Siehe Hinweise bei 16))

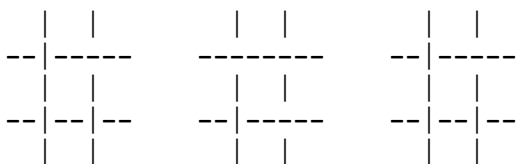
Nord-West-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach rechts-oben)(mittlere Etage)



Nord-Ost-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach links-oben)(mittlere Etage)



Süd-Ost-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach links-unten)(mittlere Etage)



Handhaltungen finden: APA, AGY. Die Frau rechts hat Perlenohrringe mit folgender Reihenfolge (von oben nach unten): weiß, weiß, schwarz. (Notieren!) RD. GG. LD. GG. RD. (Wieder auf Gang (Ziegelwände) mit Blick Osten.) 3 x GG. RD. Blick Süden sieht man ein Bild eines Mannes mit Stahlhelm, der eine goldfarbene Spirale in der Hand hält und ein Abzeichen auf der Brust hat:

XOXO
OXOO

Man geht bis direkt vor den Mann und dreht sich nach rechts. Wenn jetzt die Tür (ohne Taste, Blick West) verschlossen ist, dann hat man eine Etage tiefer vergessen die Türe zu schließen (Raum mit roten Blumen). Falls man es nicht vergessen hat, ist nun ein Raum mit dunkelgrünen Blumen zu sehen. Eintreten. LD. Fensterverdunklung schließen. Jetzt müsste die Häuserfront so aussehen:

X OO OX
OO XO O

Umdrehen. Zwei Bilder. Links ein Mann mit großer, barocker Perücke und roter Kleidung. Mit Hilfe eines Buches der Bibliothek kann man folgende 2 Silben für die Handhaltungen finden: YFY, ZYG. Die Frau rechts hat Perlenohrringe mit folgender Reihenfolge (von oben nach unten): weiß, weiß, weiß. (Notieren!) LD. Die Tür (Blick West) müsste offen sein. Wenn nicht, mit Taste öffnen. Eintreten in Raum mit violetten Blumen. Um das Gerät zu bedienen fehlen noch Daten. LD. Fensterverdunklung bleibt offen. Umdrehen. Zwei Bilder. Links ein Mann mit kurzer Perücke, rote Jacke über blauer Kleidung vor grünem Hintergrund. Mit Hilfe eines Buches der Bibliothek kann man folgende 2 Silben für die Handhaltungen finden: GAF, UPA. Die Frau rechts (großer Sommerhut) hat Perlenohrringe mit folgender Reihenfolge (von oben nach unten): weiß, schwarz, schwarz. (Notieren!) RD. GG. Umdrehen und mit Taste Tür schließen. (Wichtig!) Wieder umdrehen (Blick Ost). GG. LD. GG. LD. (Wieder auf Gang (Ziegelwände) mit Blick West.) Den Gang folgen und dann nach rechts ins Freie gehen (Wieder auf Terrasse.) LD. (Blick West). Blick nach oben. An der Kante ist ein Code notiert:

A mit Doppelstrich, A mit Strich unten, A mit Strich oben, A mit Strich oben, A mit Doppelstrich, A mit Strich oben, A mit Strich unten, A mit Doppelstrich

Notieren und zurück zum Kreuzgang mittlere Etage.

20) Untere Galerie 2 (Fensterverdunklung, Paar-Gemälde, Zimmer mit farbigen Blumen-Tapeten)

Den Kreuzgang über den Durchgang in der Nord-West-Mauer verlassen. Über die Treppe zur Luke. Mit orange-gelber Taste die Luke öffnen und hindurch kriechen. LD. 2x GG. LD. Tür öffnen und 2 x GG. Nun im Kreuzgang untere Etage zum Tor in der Ost-Mauer. Tor öffnen und eintreten. RD. (Blick Süd auf Mann mit goldfarbenem Reif) Direkt bis an das Bild gehen und LD. Wenn jetzt die Tür (ohne Taste, Blick Ost) verschlossen ist, dann hat man eine Etage höher vergessen die Türe zu schließen (Raum mit orangen Blumen). Falls man es nicht vergessen hat, ist nun ein Raum mit hell-grünen Blumen zu sehen. Eintreten. RD. (Blick auf Fenster). Fenster offen lassen. Umdrehen. Zwei Bilder. Links ein Mann (Mönch) mit Kutte. Mit Hilfe eines Buches der Bibliothek kann man folgende 2 Silben für die Handhaltungen finden: FYQ, UAF. Die Frau rechts hat Perlenohrringe mit folgender Reihenfolge (von oben nach unten): schwarz, schwarz, schwarz. (Notieren!) RD. Fall Tür (Blick Ost) nicht offen ist mit Taste öffnen. Es ist ein Raum mit hell-blauen Blumen zu sehen. Eintreten. RD. (Blick auf Fenster). Fensterverdunklung schließen. Jetzt müsste die Häuserfront so aussehen:

X OO OX
OX XO O

Damit sind die Fensterverdunklungen der unteren Etage richtig eingestellt. (Siehe Code Punkt 17 und 11.) Umdrehen. Zwei Bilder. Links ein Mann in Militäruniform vor blauem Hintergrund. Mit Hilfe eines Buches der Bibliothek kann man folgende 2 Silben für die Handhaltungen finden: CYC, PUZ. Die Frau rechts (in Gelb) hat Perlenohrringe mit folgender Reihenfolge (von oben nach unten): schwarz, weiß, schwarz. (Notieren!) LD. GG. Umdrehen und mit Taste Tür schließen. (Wichtig!) Wieder umdrehen (Blick West). GG. RD. GG. RD. (Wieder auf Gang (Ziegelwände) mit Blick Ost.) Bis zum Ende des Ganges gehen. RD. (Blick Süd mit Blick auf Mann mit goldenem Stab.) Bis an das Bild herangehen. RD. Wenn jetzt die Tür (ohne Taste, Blick West) verschlossen ist, dann hat man eine Etage höher vergessen die Türe zu schließen (zwischen Räumen mit violetten und dunkelgrünen Blumen). Falls man es nicht vergessen hat, ist nun ein Raum mit weißen Blumen zu sehen. Eintreten. Um das Gerät zu bedienen fehlen noch Daten. LD. Fensterverdunklung bleibt offen. Umdrehen. Zwei Bilder. Links ein Mann mit Stehkragen, blauer Jacke vor beige-farbenem Hintergrund. Mit Hilfe eines Buches der Bibliothek kann man folgende 2 Silben für die Handhaltungen finden: CAL, LUZ. Die Frau rechts (Diadem) hat Perlenohrringe mit folgender Reihenfolge (von oben nach unten): weiß, schwarz, weiß. (Notieren!) RD. GG. LD. GG. LD. (Wieder auf Gang (Ziegelwände) mit Blick West.) Den Gang bis zum Ende gehen, Tür öffnen zum Kreuzgang untere Etage.

21) Obere Galerie 2 (Fensterverdunklung, Paar-Gemälde, Zimmer mit farbigen Blumen-Tapeten)

Den Kreuzgang betreten und zum rechten Durchgang in der Süd-Mauer gehen. Bis zur Tür. Tür öffnen (Taste). GG. RD. 2 x GG. RD. Taste (blau-grün) rechts drücken. Durch Luke kriechen. Nach rechts über Treppe in die mittlere Etage des Kreuzganges. Zum Tor in Nord-Ost-Mauer, öffnen und hindurchgehen. Über Terrasse zum Gang der oberen Galerie. Blick Süd auf Mann mit goldfarbenem "unmöglichem" Dreieck in der Hand. Bis zum Bild gehen. LD. Wenn jetzt die Tür (ohne Taste, Blick Ost) verschlossen ist, dann hat man eine Etage tiefer vergessen die Türe zu schließen (zwischen Räumen mit hell-blauen und hell-grünen Blumen). Falls man es nicht vergessen hat, ist nun ein Raum mit gelben Blumen zu sehen. Eintreten. Um das Gerät zu bedienen fehlen noch Daten. RD. Fensterverdunklung schließen. Jetzt müsste die Häuserfront so aussehen:

X XO OX
OX XO O

Damit sind auch die Fensterverdunklungen der oberen Galerie-Etage richtig eingestellt. (Siehe Code Punkt 17, 20 und 11.) Umdrehen. Zwei Bilder. Links ein Mann mit schwarzem Hut und Anzug, und weißem Kragen vor grünem Hintergrund. Mit Hilfe eines Buches der Bibliothek kann man folgende 2 Silben für die Handhaltungen finden: PAC, ALL. Die Frau rechts (in Schwarz) hat Perlenohrringe mit folgender Reihenfolge (von oben nach unten): schwarz, weiß, weiß. (Notieren!) LD. GG. RD. Obere Galerie über Terrasse verlassen.

22) Fensterscanner-Rätsel und Unteres Studio von Kales 1 (Rückkehr zur Ankunft, grünen Kristall Nr. 8, Viertel-Segment 3)

Zurück zum Kreuzgang mittlere Etage. Den Kreuzgang über den Durchgang in der Nord-West-Mauer verlassen. Über die Treppe zur Luke. Mit orange-gelber Taste die Luke öffnen und hindurch kriechen. LD. 2x GG. LD. Tür öffnen und 2 x GG. Nun im Kreuzgang untere Etage zum Tor in der Süd-Mauer. Tor öffnen und dem Gang folgen bis zur nächsten Tür. Rechts neben der Tür ist Schlüssel B einzusetzen. Tür

(Blick Süd) öffnen. 2 x GG. (Man befindet sich wieder an der Zufahrt nach Rhem.) LD. GG. LD. (Blick Nord) Klappe öffnen und Schlüssel A einzusetzen. Tür öffnen. (Damit schließt sich die Tür, aus der man eben gekommen ist.) 2 x GG. Scanner aktivieren. Man blickt auf die Häuserfront der zweistöckigen Bildergalerie, in der die Anordnung der hellen und verdunkelten Fenster nun der kombinierten Zeichnung auf den Zetteln aus der Bibliothek entspricht. (Siehe letzte Sätze Punkt 11 und Beginn Punkt 17.)

X XO OX
OX XO O

Den Scanner-Cursor aktivieren. Wenn die Anordnung der hellen und verdunkelten Fenster richtig ist, erscheint ein grüner Punkt. Zurück und RD. Blechtür in Wand öffnen, Kristallbox öffnen und grünen Kristall Nr. 8 entnehmen. RD. GG. RD. (Blick West, Fahrzeug ist nun natürlich nicht mehr da.) 3 x GG. RD. (Blick Nord.) Aus Gleis zum großen Blechtor gehen. RD. An der Rückseite des Monitor-Gerätes ist ein Schalter. Betätigen. An die Frontseite des Monitor-Gerätes gehen. Taste drücken und es erscheint ein Kreis mit einem Viertel-Segment und einer Zahl (3). (Notieren!) (Siehe Ende Nr. 7). LD. Über die Bahngleise gehen und dahinter links in das untere Studio von Kales. Geradeaus befindet sich über dem Tisch ein rostiger Kasten und ein Gerät mit 4 roten Tasten und einem Display aus drei Kreisen, auf denen jeweils ein grüner Punkt in 8 Positionen eingestellt werden kann. Vom Tisch den Zettel nehmen mit den 3 Zeichen (Linien in Kreisen). (Notieren!) Weiterhin ist ein Hinweis auf dem Zettel, dass es 10 grüne Kristalle gibt. Weiterhin ist ein Lageplan der näheren Umgebung zu sehen. Der rote Punkt gibt den eigenen Standpunkt an. Raum verlassen und nach links drehen (Blick West). Bis vor die Felswand gehen. RD. Man sieht eine Mauer mit einem offenen Durchgang. (Wenn man an dieser Stelle gleich zu Beginn des Spieles war, dann hat man den Durchgang noch verschlossen vorgefunden.)

23) Oberes Studio von Kales 1 (L-N-Code, Nachrichten von Kales, Code für Kasten in unterem Studio, Scanner)

Durch den Durchgang den Raum dahinter (einen Lift) betreten. LD. Rechte grüne Taste funktioniert noch nicht. Linke grüne Taste betätigen und Tür links schließt sich. Mittlere Klappe öffnen und Taste betätigen. Lift fährt nach oben. LD. Aus Fenster schauen (Blick Süd) und am Gerät die Buchstaben L und N einstellen. (Siehe Code Beginn Punkt 8 (Phosphor-Rätsel).) Zurück und RD. Dem Weg bis zur Tür folgen. Tür mit Taste öffnen. Eintreten in das obere Studio von Kales. Geradeaus bis zum Tisch mit Schreibtischlampe gehen. Auf Tisch liegt u.a. die Zeichnung von Zetais, die man mitgebracht hat und gleich zu Beginn des Spieles in den Apparat stecken musste. Das Gerät zum Abspielen von Videos nehmen und die Filme anschauen. Wichtig sind das erste und das vorletzte Video. Im ersten Video gibt Kales den Hinweis, dass es sich bei dem gesuchten Artefakt um einen schwarzen Kristall handelt. Außerdem sagt er, dass er eine goldene Kugel gefunden hat, die sich nun im unteren Studio bei dem Bahngleis befindet. Im vorletzten Video sagt Kales, dass er inzwischen diesen Teil Rhems schon wieder verlassen hat und sich auf der Suche nach Verbindungen zwischen den verschiedenen Teilen Rhems befindet. Nachdem man das Gerät wieder abgelegt hat, dreht man sich nach rechts. An dem Gerät an der Wand kann man nichts weiter machen. Mit dem Gerät hatte Kales das Tor aktiviert und geöffnet. Die Einstellung auf dem Gerät entspricht der Zeichnung von Zetais. Rechts auf dem Gerät kann man zu 2 Kameras schalten. Diese zwei Bildausschnitte zeigen die Positionen, an denen man bisher mit Kales sprechen konnte (Position, wo man die Zeichnung von Zetais in den Apparat gesteckt hat und die Position vor dem Tor, das Kales aktiviert und geöffnet hat). RD. GG. LD. GG. RD. GG. Man befindet sich jetzt auf einem Balkon mit einer Karte der näheren Umgebung. Der rote Punkt gibt den eigenen Standpunkt an. Zurück in den Raum gehen und bis zum Bett vor rotem Wandbehang. Zum Bett beugen und Buch unter Kopfkissen nehmen. Darin findet man

die 3 Zeichen (Linien in Kreisen) vom unteren Studio. Jedes Zeichen befindet sich vor einem Hintergrund mit 2 anderen Zeichen. (Den Hintergrund der drei Zeichen aus dem unteren Studio notieren.) Jetzt den Zettel unter dem Kopfkissen nehmen. Dort kann man für jedes Paar von "Hintergrund"-Zeichen eine eindeutige Stellung auf einer Grafik aus drei Kreisen und acht Positionen bestimmen. (Notieren!) Alles zurücklegen und LD. An der Wand sieht man ein Gerät. Über ein Videoaufzeichnung sagt Kales, dass dieses Gerät ein Scanner ist. Wenn man den richtigen schwarzen Kristall einlegt, wird die Lampe gelb aufleuchten. LD. Raum verlassen in Richtung Lift.

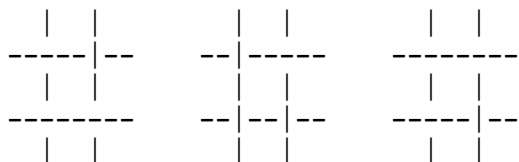
24) Unteres Studio von Kales 2 (goldene Kugel, Viertel-Segment4)

Bis in den Lift gehen und umdrehen. Taste drücken und nach unten fahren. Unten linke grüne Taste drücken (Tür links öffnet sich) und nach links drehen. 2 x GG. (Lift verlassen.) Umdrehen und nach oben schauen. Man sieht oben an der Mauer einen Screen. Der Screen ist aktiviert und man sieht einem Kreis mit einem Viertel-Segment und einer Zahl (4). (Notieren!) (Siehe Ende Nr. 7 und Mitte Nr. 22). Wieder nach unten schauen und RD. GG. RD. 2 x GG. (Blick Süd im unteren Studio - vor dem Schreibtisch). Die erste rote Taste (am weitesten links) so oft drücken, bis grüner Punkt auf äußerem Kreis auf der Stellung 6 Uhr ist. Die zweite rote Taste so oft drücken, bis grüner Punkt auf mittlerem Kreis auf der Stellung zwischen 6 Uhr und 9 Uhr ist. Die dritte rote Taste so oft drücken, bis grüner Punkt auf innerem Kreis auf der Stellung zwischen 9 Uhr und 12 Uhr ist. Die vierte rote Taste (am weitesten rechts) drücken und rostiger Kasten öffnet sich. Goldene Kugel entnehmen. Umdrehen. 2 x GG. RD. 3 x GG. LD. GG. (Blick Nord am Durchgang zurück zum unteren Kreuzgang.) Tor öffnen und Weg folgen bis zum nächsten Tor. Tor öffnen. GG (im unteren Kreuzgang).

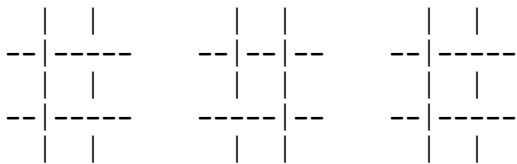
25) Oberer Kreuzgang 1 (Tore öffnen, Raum-Plan)

LD. GG. LD. GG. Tür öffnen. GG. RD. 2 x GG. Luke öffnen und durchkriechen. LD. 2 x GG. (Vor Ginko-Baum, Blick West). RD. GG. Tür öffnen und eintreten. RD. (Blick Ost). Taste rechts neben Tür drücken. Nun immer die kleine Taste unter der jeweils blinkenden Lampe drücken. Wenn alle Lampen aus sind, öffnet sich die Tür. Weitergehen und die Leiter hinaufsteigen. Hier befinden sich ein Kreuzgang (Umlauf) mit 4 verschlossenen Türen (Nord, Ost, Süd, West) und einem offenen Durchgang (in West-Mauer). Die verschlossenen Türen lassen sich durch Hinweise aus einem Buch aus der Bibliothek öffnen. Rechts neben jeder Tür ist ein Fach in dem ein Gerät ist, wo man Flechtformen einstellen kann. In einem Buch sind 4 Doppelseiten mit Tabellen. Darin sieht man wie außen Quadrate mit waagerechten, senkrechten und schrägen Linien. Die Muster an den Geländern vor jeder Tür ähneln Kombinationen dieser Quadrate. Innen ist aber statt der Kombination der Quadrate eine Flechtform in einem Quadrat, die den Formen auf den Geräten entspricht. Die 3 Muster (Kombinationen von Quadraten) auf de Geländern sind der Code für die jeweils dahinter liegende Tür. Man muss nun anhand des Buches das Muster in die entsprechende Flechtform übersetzen. (Es gibt jeweils 14 mögliche Muster und 14 mögliche Flechtformen.) Wenn man die richtigen Flechtformen eingestellt hat, schließt man das Fach rechts neben der Tür und drückt auf die rote quadratische Taste. Wenn die Einstellung richtig war, öffnet sich die Tür.

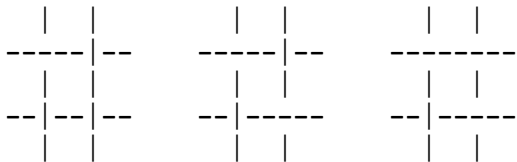
Nord-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach oben)(Obere Etage)



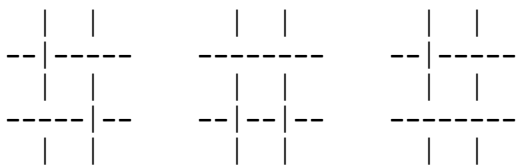
Ost-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach links)(Obere Etage)



Süd-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach unten)(Obere Etage)



West-Tor (heller Kompass-Pfeil zeigt nach rechts)(Obere Etage)



Man sollte in jede der Türen hineingehen und sich umschauchen, aber dann zum Nord-Tor gehen und es öffnen. Vor einem liegt eine Kammer mit einem Plan der Oberen Etage. Das Strichmännlein gibt den eigenen Standpunkt an. Der Räume hinter dem 4 Türen sind durch Gitter getrennt. An den Gittern sind rechts Tasten. Die Tasten sind aber nicht mehr erreichbar, wenn das Gitter hochgezogen ist. Ein Buch aus der Bibliothek gibt die Beziehungen zwischen den Tasten und den Gittern an, d.h. welche Taste welches Gitter öffnet. Nachdem man sich durch das Buch und den Plan der Oberen Etage orientiert hat, geht man daran, die Kristall-Box im unteren, rechten Raum (entsprechend Plan) zu erreichen.

26) Oberer Kreuzgang 2 (grüner Kristall Nr. 2, A-Code-Gerät, Code für Zugang zu U-Bahn)

Zuerst geht man zum Süd-Tor. Öffnen und eintreten. RD. Taste drücken (Blick West, Geräusch). Diese Taste öffnet die Türe im Nord-Raum. (Diesen Durchgang braucht man zwar z.Z. noch nicht, aber später ist die Taste nicht mehr erreichbar, da das Gitter hochgezogen ist.)

Der Grundriss der oberen Etage (Räume hinter Kreuzgang, Die Buchstaben symbolisieren die Räume):

A I
B H
C D E F G

Gehe zu E, Taste in Richtung Ost drücken
Gehe zu A, Taste in Richtung Süd drücken
Gehe zu I, Taste in Richtung Süd drücken
Gehe zu D, Taste in Richtung Ost drücken
Gehe zu H, Taste in Richtung Süd drücken

Gehe zu D, Taste in Richtung Ost drücken (nochmals)
Gehe zu I, Taste in Richtung Süd drücken (nochmals)
Gehe zu A, Taste in Richtung Süd drücken (nochmals)
Gehe zu I, Taste in Richtung Süd drücken (nochmals)

Gehe zu B, Taste in Richtung Süd drücken

Gehe zu E, Taste in Richtung Ost drücken (nochmals)

Gehe zu D, Taste in Richtung West drücken

Gehe zu G, Grünen Kristall Nr. 2 nehmen

Umdrehen und zurück in den oberen Kreuzgang. Zum Nord-Tor gehen, öffnen und hindurchgehen. RD. 3 x GG. (Falls die Türe nicht offen ist, hat man vergessen, die Taste in E Richtung West, zu drücken. (Siehe Anfang 26).) Auf dem Balkon bis zum Ende gehen, blauen Punkt merken, zurück über oberen Kreuzgang in Raum I. (Blick Nord.) Schalter öffnen und drücken bis blaues Licht erscheint. Wieder zurück über Nordraum und Balkon. An dem Gerät (Blick Süd) nun den Code von Ende 19) anwenden:

A mit Doppelstrich, A mit Strich unten, A mit Strich oben, A mit Strich oben, A mit Doppelstrich, A mit Strich oben, A mit Strich unten, A mit Doppelstrich "A"-Tasten in der angegebenen Reihenfolge drücken, dann untere Taste drücken und Verbindungstür zum Nordraum schließt sich. Auf der Rückseite der Tür ist Code für Zugang zu U-Bahn. (Notieren!) Tür wieder öffnen und Balkon über Nordraum in Richtung oberen Kreuzgang verlassen.

27) Schienenfahrzeug-Haltestelle (Bodenluke freilegen und öffnen, Untergrundbahn, Code für U-Bahn)

Den oberen Kreuzgang über die Leiter verlassen. Zum Raum mit den flackernden Lampen gehen und durch die Süd-Tür verlassen. Zurück zur Luke, Luke öffnen und durchkriechen. LD. 2 x GG. Umdrehen. Rechts an der Mauer ist ein Hebel, 3 farbige Tasten (gelb, rot, blau) und darunter noch eine grüne Taste. Entsprechend des Codes Ende 26) an der Rückseite der Blechtür kann man nun den Hebel und die Tasten bedienen.

- 1 - Hebel nach unten
- 2 - gelbe Taste drücken, blaue Taste drücken
- 3 - Hebel nach oben
- 4 - gelbe Taste drücken
- 5 - Hebel nach unten
- 6 - rote Taste drücken, gelbe Taste drücken, rote Taste drücken
- 7 - Hebel nach oben
- 8 - blaue Taste drücken
- 9 - untere grüne Taste drücken

Bei richtiger Einstellung öffnet sich das Tor, das Bahnfahrzeug rollt hindurch und das Tor schließt sich wieder. Dadurch wird eine Luke frei gegeben, die man nun hinabsteigt. Unten angekommen dreht man sich um und notiert zwei quadratische Zeichen. (O = weißes Quadrat, X = schwarzes Quadrat)

OO XX

OX OO

LD. Bis zur Untergrund-Fahrzeug gehen und einsteigen. LD. Blende über Frontfenster öffnen. Dort erscheinen 3 Tasten und 2 Quadrate, von denen jedes wieder auch 4 quadratischen Feldern besteht. Die Quadrate ähneln den Zeichen, die man eben notiert hat. Einmal drücken macht ein Feld schwarz, zweimal drücken macht es weiß, dreimal drücken macht es wieder schwarz.... In einem Buch der Bibliothek kann man nun Abbildungen der 2 Quadrate finden. Darunter sind Zahlen.

24 73

81 60

Nun stellt man die Felder der Quadrate so ein, dass sie den Zeichen an der Wand entsprechen, indem man sie sooft drückt, wie die Zahlen im Buch vorgeben. Durch die Tasten rechts und links von den Quadraten kann man testen, wie der

Zahlenwert ist. Wenn es richtig eingestellt ist, kann man die Klappe schließen und losfahren. Halt an der nächsten Station. Aussteigen.

28) Ohren-Haus-Tal 1 (Dreh-Lift, Aktivierung Zug-Hebel, Schlüssel D, Audio-Aufzeichnung Kurz-Lang-Kurz, Stromzeichen 72)

Rechts unten ist ein Hebel zum Senken und Heben des Liftes. Zuerst aber zu Box an Wand gehen und öffnen. Den äußeren Ring so drehen, das die Öffnung an dem kleinen roten Punkt ist. Zurück zum Hebel und Lift senken. Einsteigen und hochfahren, auf Taste drücken. Der Zughebel auf dieser Etage ist noch nicht aktiv. Wieder nach unten fahren. Zum Hebel und Lift heben. Zur Box und äußeren Ring so drehen, das die Öffnung nach unten zeigt. Zum Hebel und Lift senken. Einsteigen und hochfahren, umdrehen. Lift verlassen in einen Raum und weiter ins Freie (Nebental vom Ohren-Haus-Tal). Rechts die Taste drücken, womit der Zughebel auf dieser Etage aktiviert wird. (Für das Gerät links mit der Verbindung zu der Stromverteiler fehlen noch die nötigen Zahlen.) Zurück zum Lift und Zughebel benutzen. Der Lift dreht sich. Nach unten fahren und Box öffnen. Taste betätigen und somit den äußeren Ring so drehen, das die Öffnung an dem kleinen roten Punkt ist. Nach oben fahren und das Tal mit Ohren-Haus betreten. Das Tal hat ein zentrales Gebäude (Ohren-Haus) und fünf Maste mit Lautsprechern. Am gegenüberliegenden Ende des Tales ist ein Höhlen-Büro. Dort findet man einen Plan des Tales, den Schlüssel D, eine Audio-Aufzeichnung eines Vogelgesangs (Kurz-Lang-Kurz) und ein Buch. Im Buch findet man zu dem Strom-Zeichen (Blitzform mit Pfeil unten) die Zahl 72. Man begibt sich wieder zurück zum Lift. Fährt nach unten, stellt den äußeren Ring um, fährt nach oben und stellt den inneren Ring um und kommt so wieder in das Nebental vom Ohren-Haus-Tal. Hier stellt man das Gerät links mit der Verbindung zu der Stromverteiler auf 72. Es geht wieder zurück ins Ohren-Haus-Tal.

29) Ohren-Haus-Tal 2 (Lautsprecher-Stationen, Fünfeck-Zeichen, Umschalt-Anzahlen, Öffnen Ohren-Haus)

Wieder im Ohrenhaus-Tal bemerkt man, das die Lautsprecher nun aktive sind. Je nach Schalterstellung gibt es einen hohen oder einen tiefen Ton. Jede Lautsprecher-Station hat eine unterschiedliche Anzahl von Tonwiederholungen. (Notieren!) Die Umschaltung zwischen hohen und tiefen Tönen geht bei jedem Gerät in verschieden vielen Schritten. (Notieren!) An 3 der 5 Geräte ist eine Tafel mit einem Fünfeck. Eine weitere Zuordnung eines Fünfeckes zu einem Gerät hat man von dem Lageplan aus dem Höhlen-Büro. Daraus erschließt sich dann das fehlende 5. Fünfecke. (Notieren!) Jetzt begibt man sich zum Ohren-Haus. In dem Kasten ist die Stromanzeige auf 100%. Wenn nicht, muss man noch den Stromverteiler im Nebental vom Ohrenhaus-Tal auf 72 einstellen. Schlüssel D einsetzen. LD. Obere Taste betätigen. Klappe links öffnet sich. Einstellung anhand der gefundenen Fünfeck-Zeichen und der Umschalt-Anzahl zwischen hohen und tiefen Tönen bei jedem Gerät vornehmen. (von oben nach unten)

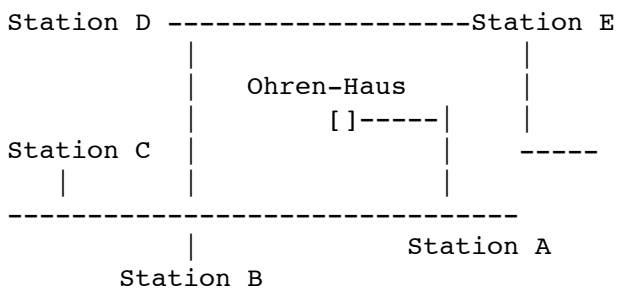
[] = Fünfeck mit fehlender Speiche LINKS UNTEN
[|] = Fünfeck mit fehlender Speiche RECHTS OBEN
[\ /] = Fünfeck mit fehlender Speiche LINKS OBEN
[\ | /] = Fünfeck mit fehlender Speiche OBEN MITTE
[\ \ //] = Fünfeck mit fehlender Speiche RECHTS UNTEN

Untere Taste rechts neben Tür betätigen, Tür öffnen und eintreten.

30) Ohren-Haus-Tal 3 (Lautstärke-Mess-Einrichtungen, 2 Wand-Kästen mit Zeichen, neuer Schlüssel, grüner Kristall Nr. 10)

Es gibt 5 Lautstärke-Mess-Einrichtungen, die jeweils zu einer Lautsprecher-Station gehören. Ein Druck auf den Knopf löst die Lautsprecher außerhalb des Hauses aus. Auf eine Skala kann man die Lautstärke-Energie-Werte ablesen. Es gibt 2 Wand-Kästen mit Zeichen, denen man mit Hilfe des Zeichen-Zahlen-Buch in dem Höhlen-Büro die Zahlen 70 und 71 zuordnen kann. Um die Lautstärke-Energie-Werte zu bekommen muss man erst außerhalb des Hauses, alle Geräte an den Lautsprecher-Stationen auf tiefe Frequenz stellen und im Haus die Messwerte notieren. Die gleiche Prozedur macht man auch mit den hohen Frequenzen. Mit Hilfe der Werte kann man die 71 Box öffnen. Der 71 Box entnimmt man einen "neuen Schlüssel", geht zu dem Kasten mit dem Strom-Zeichen und öffnet den Kasten. Man kann nun eine Stromverbindung abschalten und damit den Wert 70 einstellen. Damit ist es möglich die 70 Box zu öffnen, und den grünen Kristall Nr. 10 zu erhalten.

Lageskizze:



Übersicht:

| | | |
|--|-----------|-----------|
| Station A = Fünfeck mit fehlender Speiche LINKS OBEN | = tief 9 | = hoch 5 |
| Station B = Fünfeck mit fehlender Speiche LINKS UNTEN | = tief 24 | = hoch 14 |
| Station C = Fünfeck mit fehlender Speiche RECHTS UNTEN | = tief 16 | = hoch 9 |
| Station D = Fünfeck mit fehlender Speiche RECHTS OBEN | = tief 21 | = hoch 12 |
| Station E = Fünfeck mit fehlender Speiche OBEN MITTE | = tief 25 | = hoch 15 |

Einstellung für 71 Box:

Station A = hoch 5
Station B = hoch 14
Station C = tief 16
Station D = tief 21
Station E = hoch 15

Einstellung für 70 Box:

Station A = X
Station B = tief 24
Station C = hoch 9
Station D = hoch 12
Station E = tief 25

31) Zugang schwarzer Kristall 1, zurück zum Anfangs-Tal und zum Brücken-Heber 2 (Luken-Code, Brücken-Heber-Zeichen 2)

Nun kann man das Ohren-Haus-Tal über den Dreh-Lift wieder verlassen. In der U-Bahn fährt man eine Station weiter. Hier kann man in den Kästen links und rechts vom Gitter mit dem Luken-Code aus 15) öffnen.

Die Box mit orange-farbenen Draht hat als Zeichen ein auf der Spitze stehendes Dreieck mit einem Punkt auf 10 Uhr. Die Box mit türkis-blau-farbenen Draht hat als Zeichen ein auf dem Kopf stehendes Ypsilon mit einem Punkt auf 6 Uhr. Bei richtiger Einstellung öffnet sich das erste Gitter und gibt den Weg frei zu den ersten 2 Geräten zur Eingabe der grünen Kristalle. Da man aber noch nicht alle

Kristalle hat, geht man zurück zur Bahn und fährt eine Station weiter. Hier steigt man aus und die Leiter nach oben. Umdrehen, Luke öffnen und hindurch. Links zum Blink-Lampen-Raum. Raum in Richtung Osten verlassen. Nicht die Leiter nach oben steigen sondern links den Gang folgen. Bis zum Brücken-Heber 2 ähnlich wie in 16). Das Zeichen auf dem Gerät notieren! Den Schalter betätigen bis die Brücke sich nach oben bewegt. Diese Schalterstellung notieren! Noch einmal Schalter betätigen, damit die Brücke wieder nach unten fährt. Weg zurück zum Blink-Lampen-Raum.

32) Zum Brücken-Heber 3 und 4 (Code aus farbige Quadraten und Dreiecken, Brücken-Heber-Zeichen 3 und 4)

Den Blink-Lampen-Raum in Richtung Norden verlassen. Nächstes Tor öffnen, eintreten, nach links drehen und über Leiter Kriech-Gang in Richtung Osten folgen. Im nächste Raum weiter über Leiter dem Kriech-Gang folgen. Bis zum Brücken-Heber 3 ähnlich wie in 16) und 31). Box öffnen. Das Zeichen notieren! Den Schalter betätigen bis die Brücke sich nach oben bewegt. Diese Schalterstellung notieren! Noch einmal Schalter betätigen, damit die Brücke wieder nach unten fährt. Weg zurück in den nächsten Raum mit Ausgang zu Gehweg am See. Gehweg folgen bis zu Blech-Tor. RD. Hier den "Code aus farbige Quadraten und Dreiecken" aus 3) anwenden. [blaues Quadrat, Dreieck-Pfeil nach Rechts, grünes Quadrat, Dreieck-Pfeil nach Links, grünes Quadrat, Dreieck-Pfeil nach Rechts, gelbes Quadrat] Tür öffnen und zum Ende des Raumes gehen. RD. Fenster öffnen. Das Zeichen notieren! Den Schalter betätigen bis die Brücke sich nach oben bewegt. Diese Schalterstellung notieren! Noch einmal Schalter betätigen, damit die Brücke wieder nach unten fährt. Weg zurück über Gehweg am See und Kriech-Gang zum Blink-Lampen-Raum. Raum in Richtung Süden verlassen. Durch Luke klettern. LD. 2 x GG. LD. Tür öffnen und in den unteren Kreuzgang gehen.

33) Brücken-Heber-Zeichen-Raum (Aktivierungs-Schalter, grüner Kristall Nr. 3)

Dem unteren Kreuzgang in Richtung Norden verlassen. Den Hinterhof mit der Eiche passieren und Gebäude betreten. Klappe öffnen. Den Schalter betätigen bis die Brücke sich nach oben bewegt. Über Leiter nach oben steigen. Umdrehen. GG. RD. Über die Brücke gehen. [Falls die Taste an den Geräten grau und inaktiv sind, dann hat man in 16) vergessen den Aktivierungs-Schalter zu betätigen. In dem Fall über Leiter eine Etage nach unten. Klappe öffnen. Brücke wieder nach unten fahren. Über Leiter nach oben gehen. Umdrehen. GG. RD. Schalter betätigen. Über Leiter wieder nach unten. Klappe öffnen. Brücke wieder nach oben fahren. Über Leiter nach oben gehen. Umdrehen. GG. RD. Über die Brücke gehen.] Jetzt kann man die verschiedenen Hinweise und Codes von den Brücken-Heber-Geräten zusammentragen.

Gerät mit "Dreieck" auf flacher Seite stehend und "Kreis" mit Linie von links oben nach rechts unten = Schalter auf 10 Uhr
Gerät mit "Dreieck" auf Spitze stehend und "Kreis" mit Linie von links oben nach rechts unten = Schalter auf 9 Uhr
Gerät mit "Quadrat" (Raute) auf Spitze stehend und "Kreis" mit Linie von links nach rechts (waagrecht) = Schalter auf 7 Uhr
Gerät mit "Quadrat" auf flacher Seite stehend und "Kreis" mit Linie von links unten nach rechts oben = Schalter auf 3 Uhr

Jetzt lässt sich der Kasten in der Wand öffnen und man kann grünen Kristall Nr. 3 entnehmen.

34) Gewächshaus-Tal 1 (Pflanzennamen, gezähnte Formen, Pflanzenfarben, Zeichnungen auf Blüten)

Man kann nun das Gebäude verlassen und geht via unteren Kreuzgang und Luke zum zum Blink-Lampen-Raum. Den Blink-Lampen-Raum in Richtung Westen verlassen. LD. Tür öffnen und weitergehen. (Achtung, diese Tür schließt nicht von selbst.) Im Gewächshaus-Tal geht man zuerst nach rechts zum Gewächshaus. Dort sind 6 runde Fenster, hinter denen im Dunkeln Pflanzen zu sehen sind. Zu jeder Pflanze gehört ein Namensschild, ein Gerät zur Eingabe eines dreistelligen Codes und eine Taste. Die Zahlenfelder der Geräte zur Eingabe eines dreistelligen Codes sind mit gezähnten Formen umgeben. Diese gezähnten Formen erinnern an die Schilder in der Bibliothek. Die Namen auf den Schildern erinnern an Silben aus Büchern in der Bibliothek. Wenn man die Beobachtungen vor Ort und die Aufzeichnungen aus der Bibliothek zusammenstellt, kann man die richtigen Codes eintragen. Wenn man dann die Taste drückt, öffnet sich ein Fenster im Gewächshaus, die Pflanze / Blume bekommt Licht und blüht auf. Jede Blüte hat eine eigene Farbe und eigene Zeichnung auf den Blütenblättern (Notieren!). Es ergibt sich folgende Übersicht:

Name-----Bwen ti stor

Buch in Bibliothek--7 10 15

Seitenzahl = Code---9 1 9

Farbe-----Lila

Form auf Blüte-----schrägstehendes Kreuz (Andreas-Kreuz) mit V-artigen Verdopplungen

Name-----Xi xor nes

Buch in Bibliothek--9 2 17

Seitenzahl = Code---5 5 3

Farbe-----Orange

Form auf Blüte-----Kreis

Name-----Mid nes ti

Buch in Bibliothek--1 13 5

Seitenzahl = Code---5 5 10

Farbe-----Weiß

Form auf Blüte-----Kreis mit 4 Doppelstrahlen

Name-----Stor vohm bwen

Buch in Bibliothek--10 5 9

Seitenzahl = Code---7 7 6

Farbe-----Rot

Form auf Blüte-----Raute vor Kreuz

Name-----Ti reb nes

Buch in Bibliothek--2 17 1

Seitenzahl = Code---2 2 4

Farbe-----Gelb

Form auf Blüte-----Raute hinter Kreuz

Name-----Xor nes dov

Buch in Bibliothek--15 13 7

Seitenzahl = Code---4 5 10

Farbe-----Hellblau

Form auf Blüte-----schrägstehendes Kreuz (Andreas-Kreuz)

35) Gewächshaus-Tal 2 (Buchen-Blatt + Lang-Lang-Lang, Zeit-Lift, Radio-Empfänger aktivieren, goldener Stab)

Nachdem man das notiert hat, verlässt man das Gewächshaus Richtung Osten. Folgt dem Weg bis dem Felsdurchgang. Bis zum Baum (Buche) gehen. Blatt einsammeln. Der Vogelgesang besteht aus 3 Tönen (Lang-Lang-Lang) (Notieren mit Blattform!). Hand-Taste funktioniert noch nicht. Umkehren und zurück durch Gewächshaus. Hinter dem Gewächshaus an das Steuer-Pult gehen. Das Steuer-Pult funktioniert so, dass die gelben Lichter immer die aktiven Tasten anzeigen. Die grünen Lichter zeigen immer die zuletzt gedrückte Taste an. Taste rechts-außen drücken: Lift fährt herunter. (Wenn man jetzt zum Lift geht, ist die Hand-Taste immer noch nicht funktionsfähig.) Taste links-außen drücken: Lift fährt hoch. (Jetzt gibt es zwei mögliche Tasten.) Zweite Taste von Links drücken. Lift fährt herunter und Hand-Zähler stellt sich auf 0. Jetzt gibt es 3 mögliche Tasten. Zweite Taste von Links drücken bis der Zähler auf 30 steht (höchste mögliche Zahl). Zweite Taste von Rechts drücken und es beginnt ein 30 sec. Countdown. Innerhalb dieser Zeit ist die Hand-Taste am Lift aktiv. Zum Lift laufen und Taste drücken. Man fährt nach oben. (Der Zug-Hebel befördert einen wieder nach unten.) Umdrehen. Goldenen Stab nehmen. Ein Buch aus der Bibliothek zeigt 3 Tabellen mit farbigen Zahlen und Buchstaben. (Außerdem war in dem Buch noch ein Blatt.) Man sieht weiterhin einem Baum darin und einen Vogel mit der Zahl 134. Es gibt 3 Geräte mit verschiedenfarbigen Tasten zur Eingabe von je zweistelligen Codes. Auf jedem Gerät ist ein Buchstabe:

D = blau / orange
W = rot / grün
K = violett / gelb

Im Buch mit den Tabellen (mit farbigen Zahlen und Buchstaben) gibt es eine Tabelle mit blau / orangen - Zahlen. Es gibt in der Tabelle nur ein D, bei blau = 3 und orange = 8. Bei der Tabelle mit rot / grünen Zahlen gibt es nur ein W, bei rot = 8 und grün = 4. Bei der Tabelle mit violett / gelben Zahlen gibt es nur ein K, bei violett = 6 und gelb = 9. Diese Zahlen sind in die 3 Geräte mit verschiedenfarbigen Tasten einzugeben. Dann hat das Empfangs-Gerät (Radio) Energie.

36) Gewächshaus-Tal 3 (Vogel-Radio-Code, Dreieck-Zeichen-Rot für Extra-Rätsel)

Jetzt wendet man sich dem Radio zu und schaltet es durch die Taste mit der Wellenlinie an. Bei 134 findet man einen Code aus 8 x 3 Zeichen (Notieren!):

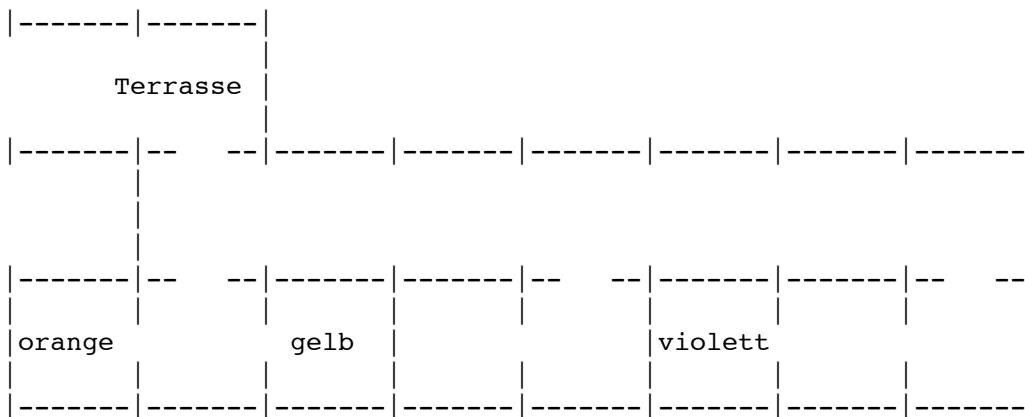
- 1 - Lang-Lang-Kurz
- 2 - Kurz-Lang-Lang
- 3 - Kurz-Kurz-Lang
- 4 - Lang-Lang-Lang
- 5 - Lang-Kurz-Kurz
- 6 - Kurz-Lang-Kurz
- 7 - Kurz-Kurz-Kurz
- 8 - Lang-Kurz-Lang

Jetzt kann man den Raum verlassen indem man den Zug-Hebel rechts neben dem Radio benutzt. Unten dreht man sich um und folgt dem Gehweg. Vor dem Fels biegt man nach Links ab und geht wieder durch das Gewächshaus und folgt dem Weg bis über eine lange Treppe zu einer Tür. Diese Tür öffnet man mit der Taste. [Falls sie sich nicht öffnen lässt, hat man bei 2) vergessen einen Riegel zu öffnen. In dem Fall den Riegel entsprechend 2) öffnen.] Durch die Tür, Kriech-Gang folgen, LD, durch Tunnel mit Lichtern, über Brücke bis man vor dem West-Tor des Blink-Lampen-Raumes steht. RD. Die Türe zum Gewächshaus-Tal schließen. Zum Blink-

Lampen-Raum. Den Blink-Lampen-Raum durch Nord-Tür verlassen. Zur nächste Tür und Links die Leiter hoch. Kriech-Gang folgen, Tür öffnen und lange Treppe abwärts. Weg folgen durch Gewächshaus bis zur anderen Seite der Tür, die man eben geschlossen hat. Man sieht ein Dreieck-Zeichen-Rot für das Extra-Rätsel (Notieren!). Das Gewächshaus-Tal verlässt man nun wieder durch das Gewächshaus und über eine lange Treppe. Durch die Tür, Kriech-Gang folgen, LD, durch Tunnel mit Lichtern, über Brücke bis man wieder vor dem West-Tor des Blink-Lampen-Raumes steht.

37) Obere Galerie 3 (Räume mit orange-farbener, gelber und violetter Blumen-Tapete)

Den Blink-Lampen-Raum betreten und Richtung Süden verlassen. Den Weg folgen und über die Treppen halb-links in die mittlere Etage (Kreuzgang-Haus). Kreuzgang über Nord-Ost-Tor verlassen und über Terrasse in obere Galerie. In die Räume mit orange-farbener, gelber und violetter Blumen-Tapete gehen und auf den Geräten folgende Zeichen eintragen [siehe 34]):

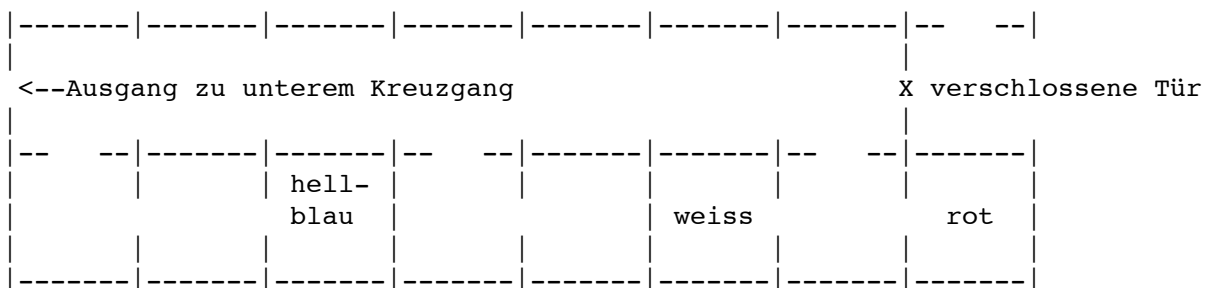


violett = schrägstehendes Kreuz (Andreas-Kreuz) mit V-artigen Verdopplungen
orange = Kreis
gelb = Raute hinter Kreuz

Die obere Galerie über Terrasse in Richtung mittlerer Kreuzgang verlassen. Mittleren Kreuzgang in Richtung Luke zur Bahnstrecke verlassen. Durch Luke kriechen und weiter zum unteren Kreuzgang gehen.

38) Untere Galerie 3 (Räume mit hellblauer, weißer und roter Blumen-Tapete, grüner Kristall Nr. 5, Rhem 2)

Via unteren Kreuzgang (Ost-Tor) zur unteren Galerie gehen. Die Räume mit hellblauer, weißer und roter Blumen-Tapete aufsuchen und auf den Geräten folgende Zeichen eintragen [siehe 34]):



weiß = Kreis mit 4 Doppelstrahlen
rot = Raute vor Kreuz
hellblau = schräggehendes Kreuz (Andreas-Kreuz)

Wenn in oberer und unterer Etage die Zeichen richtig eingestellt sind, geht man zur (bisher) verschlossenen Tür und öffnet sie. Hinter der Tür wendet man sich nach Links, geht ins Freie und holt sich den grünen Kristall Nr. 5. Zurück im Gebäude geht man links die Treppen hinab und folgt dem dunklen Gang, bis man sich in einer Höhle aus Rhem 2 wieder findet (End-Höhle mit Dreh-Brücke). Jetzt geht man wieder zurück über untere Galerie, unteren Kreuzgang, Bahnstrecke und Luke zum Blink-Lampen-Raum. Den Blink-Lampen-Raum in Richtung Norden verlassen. Nächste Tür öffnen und weiter durch Lichter-Tunnel bis zur blauen Tür. Tür öffnen und hinabsteigen. [Falls der Lift unten ist und damit die Bodenluke verschlossen, muss man erstmal einsteigen, hochfahren, und über den Blick-Lampen_Raum zurückkommen. Siehe 2) und 3)] Unten weitergehen, mit Lift nach oben fahren und an Kastanie vorbei zur Schlucht.

39) Tropfstein-Höhle unter Wasserbassin 4 (Perlen-Rätsel, grüner Kristall Nr.7)

Nach unten steigen und bis zur Hälfte der Leiter-Brücke gehen. Nach Links wenden und weiter nach Rechts in Luke im Wasser. Hinab und Röhre entlanggehen bis zum Wasser-Bassin-Areal. Darauf achten, dass kein Wasser im Bassin ist und dass die Schwimm-Brücke "hängt". [siehe 4), 5) und 6)] Über Schwimm-Brücke dem Gang folgen, eine Etage nach unten und bis zur Luke, die ins Bassin führt. Öffnen und zur Luke unter hängender Schwimm-Brücke. Leiter hinab. (Falls die Abfluss-Tür unten zu ist muss man noch einmal hoch und kurz Wasser ein- und ablassen.) Weiter über Gehweg an Ketten bis zu dem Raum mit der Schrift: GA FUPAC ALLUZ FY QUAFA PAAGY. Vor dem Raum noch links auf dem Balkon sicherstellen, dass die Geräte aktiviert sind (Zug-Hebel). GA FUPAC ALLUZ FY QUAFA PAAGY lässt sich auch als GAF UPA CAL LUZ FYQ UAF APA AGY lesen und entspricht somit den Silben, die in einem Buch aus der Bibliothek zu finden sind. Es ist das Buch, in dem Handstellungen dargestellt sind. Somit lassen sich zu jedem Silbenpaar zwei Handstellungen herausfinden. Die Handstellungen entsprechen 4 männlichen Portraits in unterer und oberer Galerie (bei den Kreuzgängen). Zu jedem männlichen Portrait gehört ein weibliches Portrait. Jede der dargestellten Frauen hat Ohrschmuck aus schwarzen und weißen Perlen. Wenn man die Daten zusammenzieht ergibt sich folgende Übersicht:

GAF UPA = schwarz, schwarz, weiß (Mann mit kurzer Perücke, rote Jacke über blauer Kleidung vor grünem Hintergrund)
CAL LUZ = weiß, schwarz, weiß (Mann mit Stehkragen, blauer Jacke vor beigefarbenem Hintergrund)
FYQ UAF = schwarz, schwarz, schwarz (Mönch)
APA AGY = schwarz, weiß, weiß (Mann in blauer Rüstung mit Glatze)

Anhand der Pfeile an der Wand kann man die Reihenfolge der Geräte erkennen. Entsprechend der Reihenfolge und den Perlen auf den Gemälden sind in den Geräten die Perlen anzuordnen.

| | | |
|---------|-----------------------|---------|
| | Box mit Kristall 7 | |
| | ---O--- | |
| schwarz | | schwarz |
| weiß | | schwarz |
| weiß | | schwarz |
| Fenster | | Fenster |
| schwarz | | weiß |
| schwarz | | schwarz |
| weiß | | weiß |
| | -- -- | |
| | Zugang | |

Wenn alle Perlen richtig angeordnet sind, kann die Box mit dem grünem Kristall Nr.7 geöffnet werden. Den Kristall nehmen und den Raum verlassen.

40) Zum Lift in der gelben Höhle (Statuen-Rätsel, Eschen-Blatt + Kurz-Kurz-Lang, grüner Kristall Nr. 6)

Gleich die Leiter links hochsteigen und Gang folgen bis zum Etagen-Haus. Auf der Hebe-Brücke im Etagen-Haus (erste Etage) nach Rechts drehen und bis zum Schalter für hintere, kleine Leiter-Brücke gehen. Sichergehen, dass die Leiter abgesenkt ist. Zurück und über Leiter in die erste Etage steigen. Gang durch Tür zur hinteren, kleinen Leiter-Brücke folgen. Über Brücke bis zum Tor zu gelber Höhle gehen. Öffnen und bis zum Lift gehen. Öffnen einsteigen und nach oben fahren. Hier oben befinden sich 4 Statuen mit offenen Händen. Ein Zettel aus 17) gibt den Hinweis, welche Gegenstände gebraucht werden und wo sie hingehören. Wenn man den richtigen Gegenstand in die Hand gelegt hat, kann man über den Nasen-Knopf den Mund der Statue öffnen. Die Zähne kann man wie Tasten drücken. Aus der Kenntnis dieser Daten und der Hinweise, die man im Verlauf des Spieles gesammelt hat, lässt sich folgende Übersicht zusammenstellen: (O = weiss, X = schwarz)

Kugel (Fundort: unteres Büro von Kales an Bahnlinie, Ziel: West-Statue [Spieler Blick Ost], Code: Bild Schreiber in Höhle)

XOOX
XOOX

Stab (Fundort: Lift-Raum in Gewächshaus-Tal, Ziel: Nord-Statue [Spieler Blick Süd], Code: Abzeichen Mann mit Stab in unterer Galerie)

OOOX
XOXO

Doppelkegel / Sanduhr (Fundort: mittlerer Kreuzgang, Ziel: Ost-Statue [Spieler Blick West], Code: Bild mit Schädel in Höhle)

OXOO
OOOO

Isocæder (Fundort: mittlerer Kreuzgang, Ziel: Süd-Statue [Spieler Blick Nord], Code: Buch mit geometrischen Körpern)

OOOO
XXOX

Wenn man diese Einstellungen vorgenommen hat kann man zu der Hütte gehen, zu der der Draht führt. Vorher noch zum Baum (Esche) wenden und Blatt nehmen. Der Vogelgesang besteht aus 3 Tönen (Kurz-Kurz-Lang (Notieren mit Blattform!)). Dann

in Hütte die Box öffnen und grünen Kristall Nr. 6 nehmen. Die andere Tür in dem Tal lässt sich noch nicht öffnen, deshalb kann man wieder mit Lift nach unten fahren.

41) Zur Bibliothek und Brücke über der Schlucht (Herbarium-Rätsel, grüner Kristall Nr. 1, Dreieck-Zeichen-Gelb für Extra-Rätsels)

Zurück durch gelbe Höhle und Schlucht über die Leiter-Brücke ins Etagen-Haus. Zur Taste an lila Draht gehen und betätigen. (Große Leiter-Brücke (vorn) hebt sich.) RD. GG. RD. Leiter nach oben steigen. RD. GG. RD. GG. An Leiter (innen) eine Etage höher klettern. Umdrehen. GG. LD. Obere Taste 2 x betätigen. (Lift-Brücke in Etagenhaus fährt 2 Etagen hoch.) LD. GG. An Leiter (innen) eine Etage nach unten klettern. Umdrehen. GG. LD. GG. RD. An Leiter eine Etage nach unten klettern. LD. 2 x GG. Taste betätigen. (Tür öffnet sich.) GG. LD. 4 x GG. (Über Kleine Leiter-Brücke gehen.) LD. GG. Taste betätigen. (Tür öffnet sich.) GG. LD. 2 x GG. Die Luke hinabsteigen in die Röhre unter dem Wasser. RD. (Taste NICHT betätigen!) 2 x GG. LD. An großer Leiter-Brücke außen ganz bis nach oben steigen (oberste Etage des Etagenhauses). (Falls es nicht möglich ist, dann hat man vergessen, die Lift-Brücke im Etagenhaus nach oben zu fahren.) Gang folgen bis zur Bibliothek und dort zum roten, "leeren" Buch gehen. Entsprechend den Hinweisen vom Radio-Signal [siehe 36)] die inzwischen vollständig eingesammelten Blätter einordnen:

Seite 1 - Kastanie (Fundort: vor dem Abstieg in die Schlucht mit Etagen-Haus, Signal: Lang-Lang-Kurz)

Seite 2 - Stechpalme (Fundort: bei Licht-Schalt-Tunnel, Signal: Kurz-Lang-Lang)

Seite 3 - Esche (Fundort: im Statuen-Tal, Signal: Kurz-Kurz-Lang)

Seite 4 - Buche (Fundort: im Gewächs-Haus-Tal, Signal: Lang-Lang-Lang)

Seite 5 - Eiche (Fundort: vor Hebe-Brücken-Raum, Signal: Lang-Kurz-Kurz)

Seite 6 - Blatt aus Buch (Fundort: Bibliothek + Audio-Aufzeichnung, Signal: Kurz-Lang-Kurz)

Seite 7 - Ahorn (Fundort: bei Wasser-Bassin, Signal: Kurz-Kurz-Kurz)

Seite 8 - Ginkgo (Fundort: bei Blink-Lampen-Raum, Signal: Lang-Kurz-Lang)

Wenn alle Blätter richtig eingeordnet sind, lässt sich die Tür öffnen, die mit dem Herbarium-Buch-Pult durch einen Draht verbunden ist. Die Leiter hinab steigen und den Gang über die Brücke folgen. Der Gang mündet in einem Raum mit einer Tür und einer Box. Die Box öffnen und grünen Kristall Nr. 1 nehmen. Tür entriegeln. Umkehren und über Brücke, Bibliothek und Etagenhaus zur hinteren, kleinen Leiter-Brücke gehen. Hintere, kleine Leiter-Brücke überqueren und in gelbe Höhle zum Lift. Mit Lift nach oben fahren und das Statuen-Tal über die eben entriegelte Tür verlassen. Noch einmal über Brücke, Bibliothek und Etagenhaus zur hinteren, kleinen Leiter-Brücke gehen. Hintere, kleine Leiter-Brücke überqueren und in gelbe Höhle zum Lift. Nun ist der Lift oben und wenn man die Tür öffnet kann man den leeren Liftschacht betreten. Rechts an der Wand ist das Dreieck-Zeichen-Gelb für das Extra-Rätsel. (Notieren!) Jetzt kann man die gelbe Höhle verlassen und über Schlucht und Blink-Lampen-Raum zu den Bahngleisen gehen.

42) Treffen mit Meneandes (schwarzer Kristall, Extra-Puzzle, Extra-Schlüssel für Fahrzeug)

Den Blink-Lampen-Raum in Richtung Süden verlassen und durch Luke kriechen zum Bahngleis. Luke zwischen den Gleisen öffnen und hinab steigen zur U-Bahn. Bahn benutzen und an zweiter Haltestelle aussteigen. Jetzt nach und nach die grünen Kristalle einsetzen. (Es müssten jetzt 10 sein.) Wenn alle 10 grünen Kristalle eingesetzt sind, begibt man sich in die Höhle mit dem Turm. Ein Lift fährt herab. Man betritt den Lift und fährt nach oben. Man wird von Meneandes begrüßt.

Man nimmt den schwarzen Kristall. Meneandes sagt "Auf Wiedersehen" und der Lift fährt nach unten.

An dieser Stelle kann man das Spiel regulär beenden. Man hat den schwarzen Kristall gefunden und kann somit Rhem 3 verlassen. Wenn man aber alle zusätzlichen Hinweise gefunden hat, dann kann man noch das Extra-Rätsel lösen.

Man fährt wieder nach oben und öffnet die Box in der Wand, wo der schwarze Kristall verborgen war. Man nähert sich der Box und sieht, dass der Grund der Box aus 16 Tasten in einer Kreisform besteht. Aus den gefundenen Viertel-Segmenten mit einer Zahl kann man folgenden Code ableiten: (X sind Tasten, die nicht zu drücken sind. Die Zahlen geben die Reihenfolge an, in der die anderen Tasten zu drücken sind.)

```
X X 2 X
X 4 X X
X 1 X X
X X X 3
```

Wenn die Tasten richtig gedrückt wurden, erklingt ein Geräusch. Wenn man sich jetzt nach links und rechts wendet, sieht man, dass sich farbig unterschiedliche Einstell-Möglichkeiten für Dreiecke geöffnet haben. Aus den Notizen zu den verschiedenen in Rhem 3 versteckten Dreieck-Zeichen und der Korrektur-Platte an der Tür-Rückseite im Wasser-Bassin-Areal ergibt sich folgende Übersicht:

1 = Dreieck leer
2 = Dreieck Strich 12 Uhr
3 = Dreieck Strich 4 Uhr
4 = Dreieck Strich 7 Uhr
5 = Dreieck Strich 12 Uhr + Strich 4 Uhr
6 = Dreieck Strich 4 Uhr + Strich 7 Uhr
7 = Dreieck Strich 7 Uhr + Strich 12 Uhr
8 = Dreieck Strich 12 Uhr + Strich 4 Uhr + Strich 7 Uhr

| Blau | Grün | Rot | Gelb |
|------|------|-----|------|
| 4 | 8 | 2 | 6 |
| 5 | 4 | 6 | 3 |
| 7 | 5 | 6 | 1 |

Wenn alle Einstellungen richtig sind, hört man einen Klang. Dann kann man mit dem Lift noch eine Etage nach oben fahren. Meneandes gratuliert. Man kann sich einen weiteren Schlüssel, einen Fahrzeug-Schlüssel für das Schienen-Fahrzeug nehmen. Jetzt kann man ganz nach unten fahren, zurück zur U-Bahn gehen.

43) Abschied von Rhem

In der U-Bahn angekommen fährt man eine Station, steigt aus und klettert die Leiter nach oben. Man geht zum unteren Kreuzgang, öffnet die Süd-Tür und geht zum oberen Büro von Kales. Wenn man den schwarzen Kristall im Scanner platziert hat, meldet sich Kales, dass dies der richtige Kristall ist und nun, wenn die Lampe grün leuchtet, der hintere Ausgang am Lift offen ist. Man nimmt den schwarzen Kristall, die Lampe leuchtet grün und man geht zum Lift. Unten angekommen drückt man die rechte grüne Taste und die Lift-Tür in Richtung Norden öffnet sich. Nun kann man das Bahn-Fahrzeug wieder besteigen. Wenn man die Extra-Rätsel gelöst hat, kann man nun den zusätzlichen Fahrzeug-Schlüssel einsetzen. Wenn kein Fahrzeug-Schlüssel eingesetzt ist fährt der Wagen durch bis zum Abspann. Wenn der Extra-Fahrzeug-Schlüssel eingesetzt ist, macht der Wagen nochmals halt und man kann einen kleinen, zusätzlichen Teil von Rhem entdecken. Der Wagen hält und man kann aussteigen und findet in einem Innenhof ein Büro.

Man findet 3 Bücher mit Bildern aus Rhem 1, 2 und 3. Den Code um den Monitor zu aktivieren, findet man verborgen in den Skizzen an der Pinn-Wand. (von oben nach unten)

/\
\

/\
\

/\
\

\\
/

Wenn man dann die rote Taste drückt erscheint nochmals Kales. Er spricht von verborgenen Passagen zwischen den Teilen von Rhem und einem speziellen Schlüssel. Er verspricht, den Schlüssel bis zu unserer Rückkehr nach Rhem gefunden zu haben. Nun kann man zum Fahrzeug gehen und Rhem verlassen. Zum Abspann spricht nochmals Zetais und bedankt sich für den schwarzen Kristall.

Knut Müller

ANHANG:

Blätter/Bäume und Vögel-Sounds

Ginko-Blatt + Lang-Kurz-Lang (bei Blink-Lampen-Raum)
Stechpalmen-Blatt + Kurz-Lang-Lang (bei Licht-Schalt-Tunnel)
Kastanien-Blatt + Lang-Lang-Kurz (vor Schlucht)
Ahorn-Blatt + Kurz-Kurz-Kurz (bei Wasser-Bassin)
Eichen-Blatt + Lang-Kurz-Kurz (vor Hebe-Brücken-Raum)
Buchen-Blatt + Lang-Lang-Lang (im Gewächs-Haus-Tal)
Esche-Blatt + Kurz-Kurz-Lang (im Statuen-Tal)
Blatt in Buch in Bibliothek + Audio-Aufzeichnung Kurz-Lang-Kurz
(in Ohren-Haus-Tal)

Die Kristalle

grüner Kristall Nr. 1 (Übergang Bibliothek zu Statuen-Tal, Herbarium-Rätsel)
grüner Kristall Nr. 2 (Kreuzgang oberste Etage, Gitter-Türen-Rätsel)
grüner Kristall Nr. 3 (Raum hinter Hebe-Brücke, Hebe-Brücken-Rätsel)
grüner Kristall Nr. 4 (Oberste Etage in Wasser-Bassin, Wasser-Bassin-Rätsel)
grüner Kristall Nr. 5 (Übergang zu Rhem 2, Blumen-Tapeten-Rätsel)
grüner Kristall Nr. 6 (Gebäude im Statuen-Tal, Statuen-Zahn-Rätsel)
grüner Kristall Nr. 7 (Tropfstein-Höhle unter Wasser-Bassin, Hand-Perlen-Rätsel)
grünen Kristall Nr. 8 (Gebäude im Ankunfts-Tal, Fenster-Scanner-Rätsel)
grüner Kristall Nr. 9 (Lift-Raum bei Frau mit rotem Mantel,
Rätsel um achteckiges Zeichen)
grüner Kristall Nr. 10 (Ohren-Haus, Box 70-Rätsel)

Die Schlüssel

Schlüssel A (Fundort: West-Raum im unteren Kreuzgang, Ziel: Anfahrts-Tal für Zugang zu Fenster-Scanner)

Schlüssel B (Fundort: Nord-West-Raum im mittleren Kreuzgang, Ziel: Tür vom unteren Kreuzgang zum Anfahrts-Tal)

Schlüssel C (Fundort: Raum bei Wasser-Bassin hinter Tafel, Ziel: Etagen-Haus 2. Etage zum Heben der Leiter-Brücke)

Schlüssel D (Fundort: Höhlen-Büro im Ohren-Haus-Tal, Ziel: Zugang zum Ohren-Haus)

Alter Schlüssel (Fundort: Lift-Raum bei Frau mit rotem Mantel, Ziel: Hütte in gelber Höhle für achteckiges Zeichen)

Neuer Schlüssel (Fundort: Box 71 im Ohren-Haus, Ziel: Strom-Unterbrecher im Ohren-Haus-Tal)

Die goldenen Gegenstände

Kugel (Fundort: unteres Büro von Kales an Bahnlinie, Ziel: West-Statue [Spieler Blick Ost], Code: Bild Schreiber in Höhle)

Stab (Fundort: Lift-Raum in Gewächshaus-Tal, Ziel: Nord-Statue [Spieler Blick Süd], Code: Abzeichen Mann mit Stab in unterer Galerie)

Doppelkegel / Sanduhr (Fundort: mittlerer Kreuzgang, Ziel: Ost-Statue [Spieler Blick West], Code: Bild mit Schädel in Höhle)

Isocaeder (Fundort: mittlerer Kreuzgang, Ziel: Süd-Statue [Spieler Blick Nord], Code: Buch mit geometrischen Körpern)

Elemente des Extra-Rätsels

Dreieck-Zeichen-Gelb (Innenseite Lift-Raum in gelber Höhle, Stellung Lift oben)

Dreieck-Zeichen-Grün (Innenseite Sperrverschluss zwischen Wasser-Bassin und Tropfstein-Höhle unter Wasser-Bassin) [in 9]

Dreieck-Zeichen-Rot (Rückseite Tor zum Gewächs-Haus-Tal) [in 36]

Dreieck-Zeichen-Blau (in Box mit achteckigem Zeichen) [in 13]

Korrektur-Platte (Rückseite Wasser-Bassin-Tür) [in 9]

Viertel-Segment 1 [in 7]

Viertel-Segment 2 [in 8]

Viertel-Segment 3 [in 22]

Viertel-Segment 4 [in 24]

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

**Wir danken Knut Müller für die umfangreiche
Autorenlösung.**

Das Spiel kann bezogen werden über den Shop auf

<http://www.gamepad.de>

ebenso wie die beiden anderen Teile von Rhem.