



## Lösungshilfe zum Spiel

Diese Lösung wurde exklusiv geschrieben von Sam für

<http://www.gamepad.de>

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

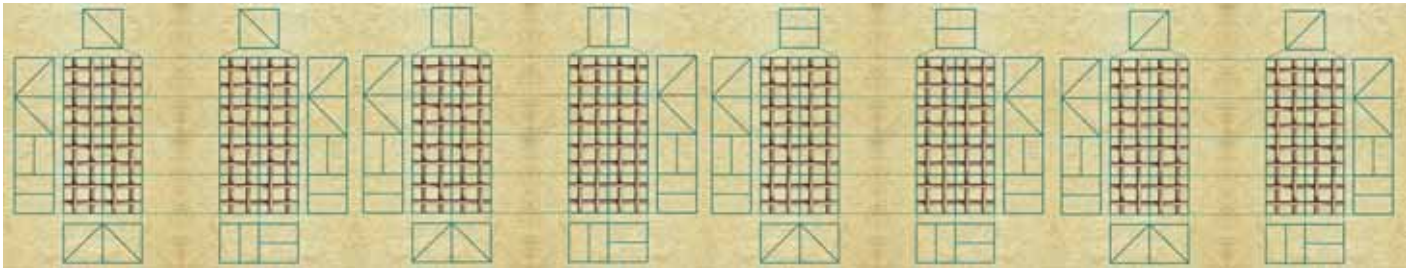
**Schauen Sie doch mal in unserem Onlineshop vorbei!**

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.**

# Inhalt

Flechtwerk-Türen EG .....	3
Plan Gang hinter Tür 3 EG .....	3
Raum 1: .....	3
Raum 2: .....	4
Raum 3: .....	4
Raum 4: .....	4
Raum 5: .....	5
Raum 6: .....	5
Raum 7: .....	6
Raum 8: .....	6
Flechtwerk-Türen OG.....	6
Plan Gang hinter Tür 2 OG .....	7
Raum 1: .....	7
Raum 2: .....	7
Raum 3: .....	8
Raum 4: .....	8
Raum 5: .....	8
Raum 6: .....	8
Raum 7: .....	9
Raum 8: .....	9
Kristall 1: Blätter.....	10
Kristall 2: DG Türen.....	12
Kristall 3: Brückenrätsel .....	14
Kristall 4: Wasserbecken .....	16
Kristall 5: Bullaugengang/Silbenrätsel.....	19
Kristall 6: Figuren.....	21
Kristall 7: Perlenrätsel/Zeichensprache .....	24
Kristall 8: Fensterscanner.....	26
Kristall 9: achteckiges Objekt/ „Lady in red“ .....	27
Den Zug wegfahren .....	28
Kristall 10: Ohrenturm .....	29
Der schwarze Kristall .....	32
Extrarätsel.....	34

## Flechtwerk-Türen EG

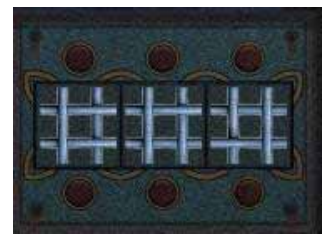
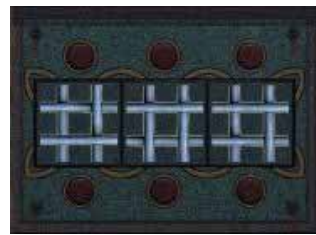
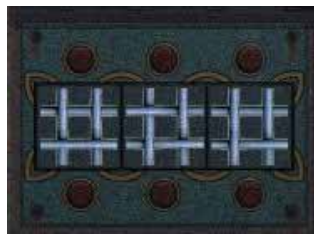
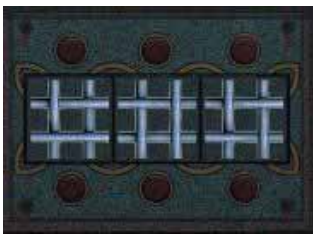


Tür 1

Tür 2

Tür 3

Tür 4



## Plan Gang hinter Tür 3 EG



Raum 1:



## Raum 2:

Schalter Tür  
Grüne Blumen an der Wand  
Fenster offen



FYQ - UAF / Ohrring: schwarz - schwarz - schwarz

## Raum 3:

Türkise Blumen an der Wand  
Fenster geschlossen



CYC - PUZ / Ohrring: schwarz - weiß - schwarz

## Raum 4:

Schalter Tür  
Hinweis für Figuren



### Raum 5:

Blaue Blumen an der Wand  
Fenster geschlossen



LAL - OYP / Ohrring: schwarz - schwarz - weiß

### Raum 6:

Weißer Blumen an der Wand  
Fenster offen



CAL - LUZ / Ohrring: weiß - schwarz - weiß

## Raum 7:

Schalter Tür



## Raum 8:

Rote Blumen an der Wand  
Fenster offen



## Flechtwerk-Türen OG

Tür 1



Tür 2



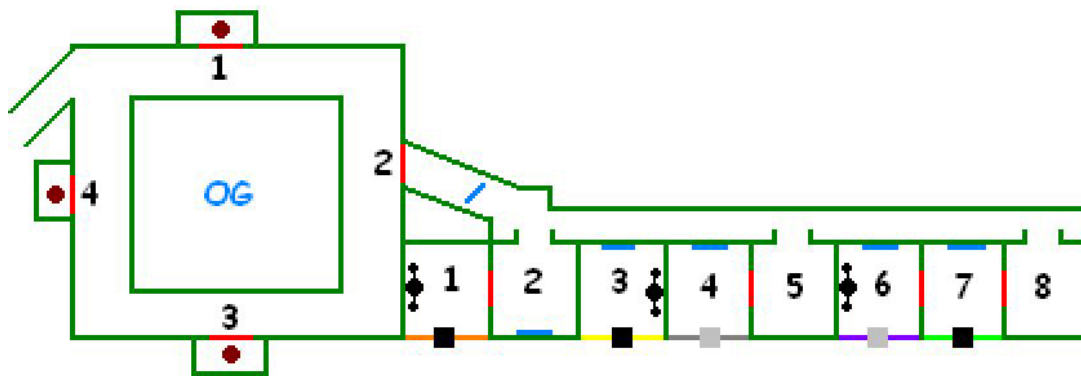
Tür 3



Tür 4



## Plan Gang hinter Tür 2 OG



Hinweis auf dem Balkon zum Gang



### Raum 1:

Orangene Blumen an der Wand  
Fenster geschlossen



### Raum 2:

Schalter Tür



### Raum 3:

Gelbe Blumen an der Wand  
Fenster geschlossen



PAC -ALL / Ohrring: schwarz - weiß - weiß

### Raum 4:

Graue Blumen an der Wand  
Fenster offen



APA - AGY / Ohrring: weiß - weiß - schwarz

### Raum 5:

leer

### Raum 6:

Lila Blumen an der Wand  
Fenster offen





GAF - UPA / Ohrring: weiß - schwarz - weiß

### Raum 7:

Schalter Tür  
Grüne Blumen an der Wand  
Fenster geschlossen

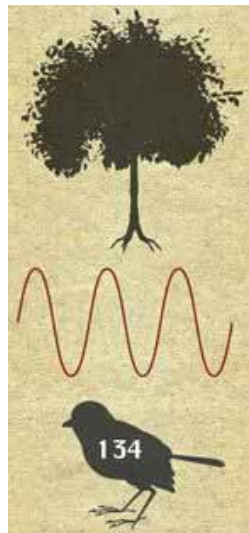


ZYG - YFY / Ohrring: weiß - weiß - weiß

### Raum 8:



# Kristall 1: Blätter

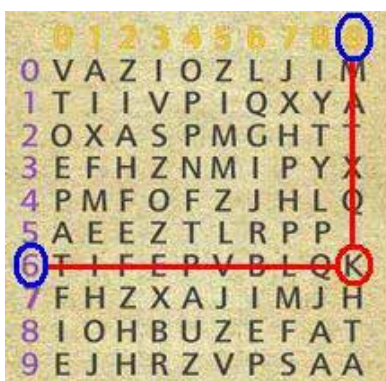


Dieser Hinweis, aus der Bibliothek, bringt die Blätter mit den Vogelgeräuschen und dem Radio zusammen.



Sekunden einstellen

Countdown starten





Radio einschalten und auf 134 stellen, die Töne werden in einer Schleife abgespielt, einfach warten, bis sie wieder von vorne beginnt.

lang lang kurz	H
kurz lang lang	C
kurz kurz lang	F
lang lang lang	E
lang kurz kurz	B
kurz lang kurz	G
kurz kurz kurz	D
lang kurz lang	A



A

B

C

D

E

F

G

H

Die Fundorte sind auch auf meinem Plan eingezeichnet.

A = direkt am Anfang vor dem Raum mit den acht Lampen

B = Gebäude mit Flechtwerk - Türen EG Tür 2

C = Lichtertunnel, im Fahrstuhl unten nach rechts drehen

D = Wasserbecken, Holztreppe nach oben

E = Fahrstuhl mit Handsymbol

F = bei den vier Figuren

G = Buch in Bibliothek (Geräusche dazu: Recorder beim Ohrenturm)

H = Weg zur Bibliothek, nach Fahrstuhl mit zwei gelben Knöpfen

Die Blätter müssen nun in das Buch vor der Bibliothek einsortiert werden.

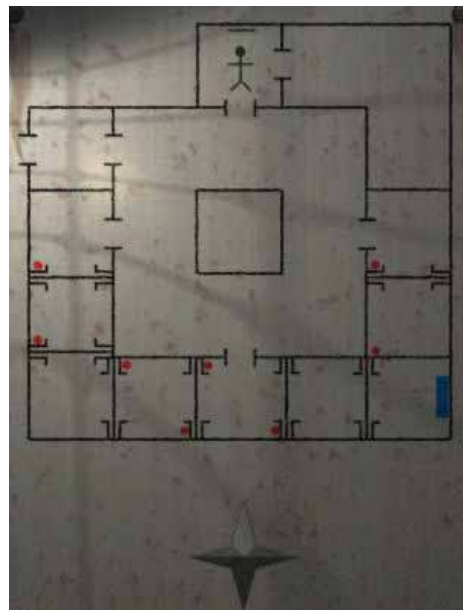


H - C - F - E - B - G - D - A

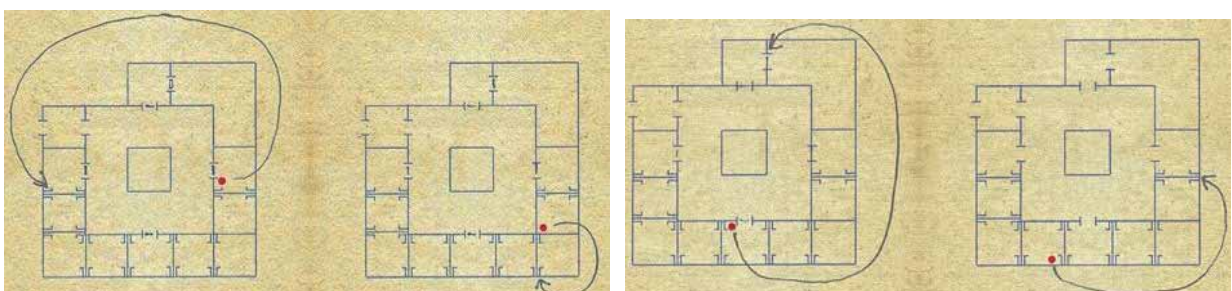
Danach öffnet sich die Tür vorne am Eingang zur Bibliothek und dort finden wir Kristall Nr. 1

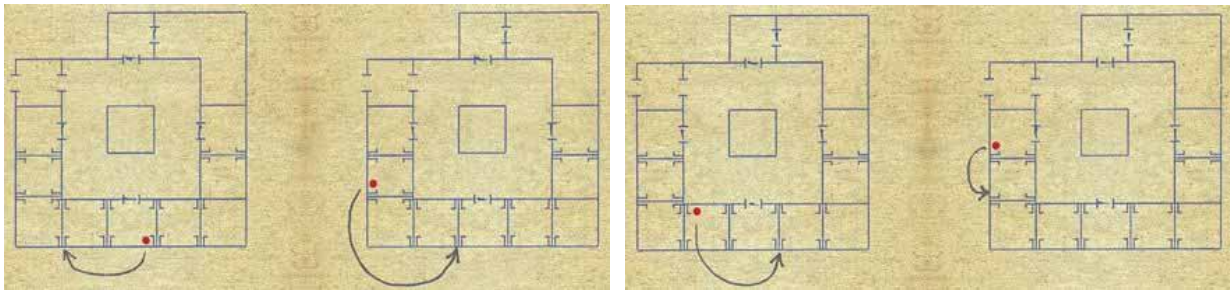
## Kristall 2: DG Türen

Hinter Tür Nr. 2 finden wir diesen Plan.

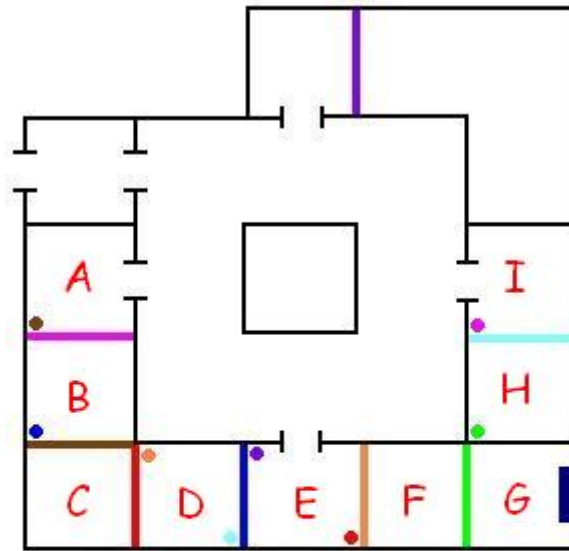


In der Bibliothek gibt es Hinweise darauf, welcher Knopf welche Tür öffnet bzw. schließt.





Zur Vereinfachung alles zusammen.



Sollten noch keine Knöpfe gedrückt worden sein, hier die Lösung:

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  
 Gehe zu I, Taste in Richtung Süd drücken  
 Gehe zu A, Taste in Richtung Süd drücken  
 Gehe zu I, Taste in Richtung Süd drücken  
 Gehe zu B, Taste in Richtung Süd drücken  
 Gehe zu E, Taste in Richtung Ost drücken  
 Gehe zu D, Taste in Richtung West drücken  
 Gehe zu G, Grünen Kristall Nr. 2 nehmen

## Kristall 3: Brückenrätsel

Schalter 1: Lampenraum Tür 4, Weg nach links



Schalter 2: Lichtertunnel, am Eingang Leiter rechts hoch und bis zum Ende durch gehen



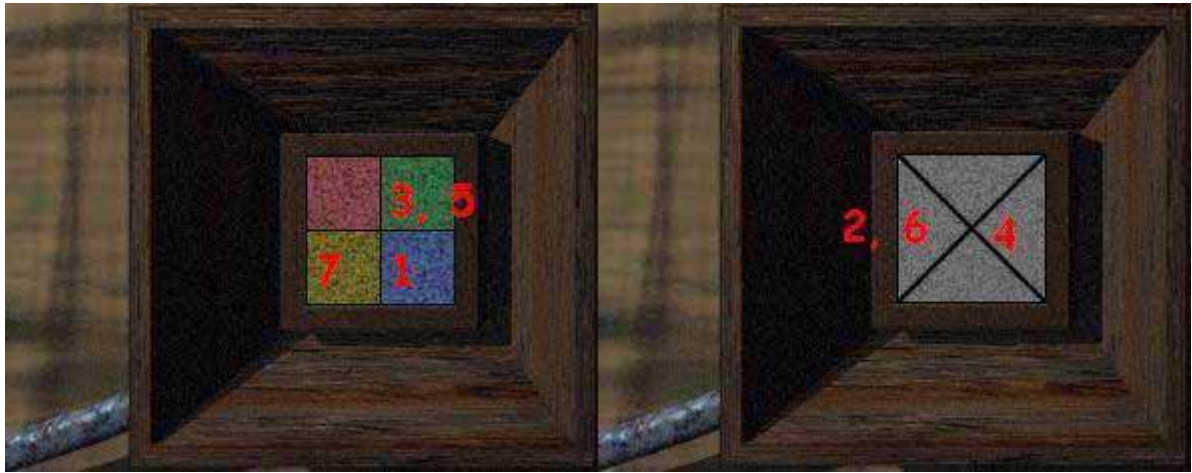
Schalter 3: Lichtertunnel, Leiter rechts hoch, Leiter runter dann nach links



Türcode:

Hinweis ist zu finden, wenn man mit dem Fahrstuhl mit den zwei gelben Knöpfen (auf dem Weg zur Bibliothek) nach unten fährt.





Schalter 4: Flechtwerk – Türen EG Tür 2



Wichtig ist hier, dass man die Brücke erstmal wieder runter lässt und dann nach oben geht um den Schalter neben der Brücke zu aktivieren, sonst kann man die Kästen nicht öffnen.



In diese Kästen müssen die entsprechenden Schalterstellungen und die Richtung der Striche, im Zeichen darüber, eingegeben werden.



Wurde alles richtig eingestellt bekommen wir Kristall Nr. 3.

## Kristall 4: Wasserbecken

Zuerst ins Bibliotheksgebäude in die zweite Etage, zweite Tür rechts. Dort findet man einen Kasten mit sechs Knöpfen. Wie diese gedrückt werden müssen, zeigen diese Hinweise.

1. Vor dem Gebäude in die Kanalisation, nach rechts den Gang runter und links die Leiter nach oben.
2. Wie 1. – dann Leiter links nach oben, Bild hängt über dem Tisch



Jetzt nach rechts drehen, der Knopf neben dem Fenster öffnet die Tür an der Hinweis 1 zu finden war. Dort hin zurückgehen.

Auf der Brücke gibt es links einen Schaltkasten, der die Geräte in der Umgebung steuert. Diesen auf **GRAU** stellen und weiter über die Brücke gehen. Links die Leiter nach unten und dem Gang bis zum Ende folgen. Beide Stromkästen öffnen und aktivieren. Nach rechts drehen und mit dem Schalter das Wasser ablassen. Nun kann die Tür weiter vorne im Gang geöffnet werden. Durch diese Tür gehen, geradeaus den Schalter betätigen und Code notieren.

**Sechseck, 9, Sechseck, Sechseck, 3, 2**

Nach links drehen und Bullauge ansehen, Code notieren.

**7, Siebeneck, 3, 3, Siebeneck, Siebeneck**

Wieder zurück und Wasser einlassen. Dann wieder nach oben auf die Brücke und den Schalter auf **GRÜN** stellen.

Wieder nach oben in den Raum mit dem Tisch und Fragment aus der Box nehmen.  
Auf der Brücke Schalter auf **LILA** stellen.  
Den blauen Deckel umklappen und durch die linke Röhre nach unten steigen.

Hinweis auf den ersten Code:



Nach oben durch die Tür auf die Brücke, gleich wieder umdrehen und Schalter rechts neben Tür aktivieren.  
Durch die linke Röhre nach unten und Wasser ablassen. Zurück in den Raum mit dem Tisch und auf die Brücke, Kasten links aktivieren und Code notieren.

**Siebeneck, 1, Siebeneck, Siebeneck, 5, 8**

In den anderen Kasten das 1. Fragment einsetzen.  
Zurück zum Tisch, nach links drehen und diesen Schalter auf grün stellen.



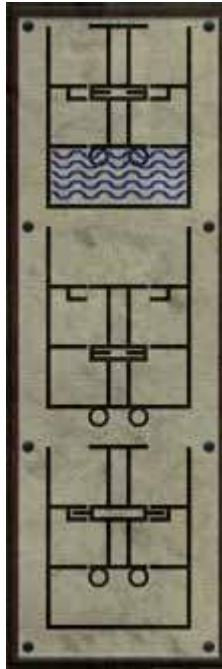
Wieder runter und Holztreppe nach oben, nach rechts drehen, Schalter betätigen und Code notieren.

**4, Sechseck, 2, 8, Sechseck, Sechseck**

Nach unten, durch die linke Luke, Wasser einlassen.  
Nach oben und über die Brücke gehen, dort in den Kasten die Zahlencodes mit dem Siebeneck eingeben.



Nach rechts drehen und Zahnrad aus der Box nehmen.  
Nach diesem Hinweis gibt es für die Brücke drei Einstellungen.



Nach oben in den Raum mit dem Tisch, auf der Brücke die Luke öffnen und Zahnrad einsetzen, dann den roten Knopf darunter drücken. Nun ist die Brücke fixiert und fährt nicht mehr nach unten wenn das Wasser abgelassen wird.

Runter, über die Brücke, runter, den Gang entlang, Wasser ablassen und durch die Tür. Die Brücke hängt nun oben und gibt einen Kasten frei. Linkes Fragment entnehmen, die Luke kommt später (Kristall 9).

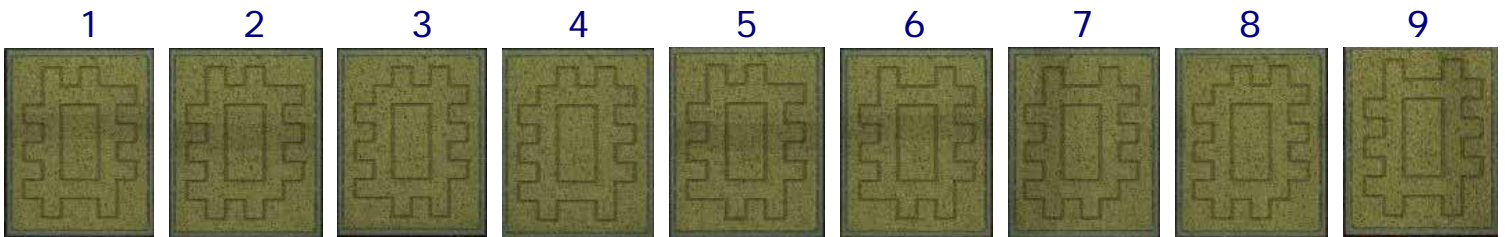
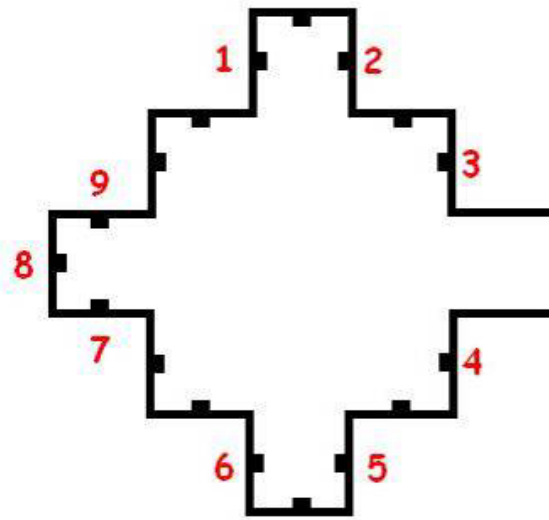
Wieder zurück und das Wasser einlassen, dann ganz nach oben und den roten Knopf drücken um die Brücke wieder zu entriegeln. Nach unten durch die linke Luke und Wasser ablassen. Wieder nach oben und linkes Fragment in den rechten Kasten einsetzen. Tür öffnen und den Sechseckcode eingeben.



Wir erhalten Kristall Nr. 4.

Um die Luke unter der Brücke zu erreichen Wasser wieder einlassen, Brücke fixieren und Wasser wieder ablassen.

## Kristall 5: Bullaugengang/Silbenrätsel



Buch: 7 1 4  
Seite: 7 7 6

Buch 3 7 5  
Seite: 9 1 9



Buch: 2 9 6  
Seite: 2 2 4

Buch: 4 2 9  
Seite: 5 5 3



Buch: 5 8 3  
Seite: 4 5 10



Buch: 6 8 1  
Seite: 5 5 10



EG Raum 3



EG Raum 6



EG Raum 8

Alle Türen schließen!!!



OG Raum 1



OG Raum 3



OG Raum 6

Nach diesen Einstellungen öffnet sich die große Tür am Ende des Ganges im EG, gleich links ist dann ein Steg zu Kristall Nr. 5.

## Kristall 6: Figuren

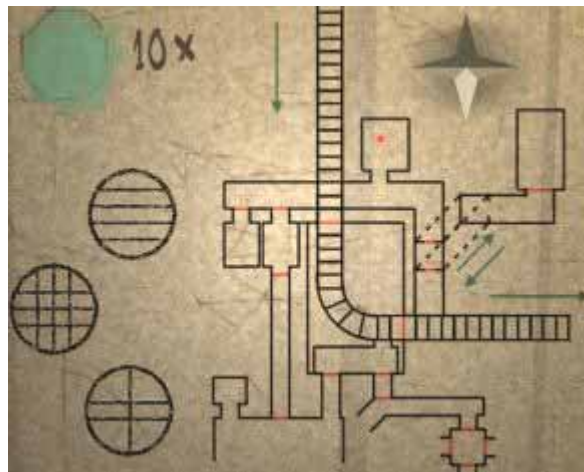
Hinweis welche Figur was bekommt, zu finden bei den Flechtwerk - Türen im EG Raum 4

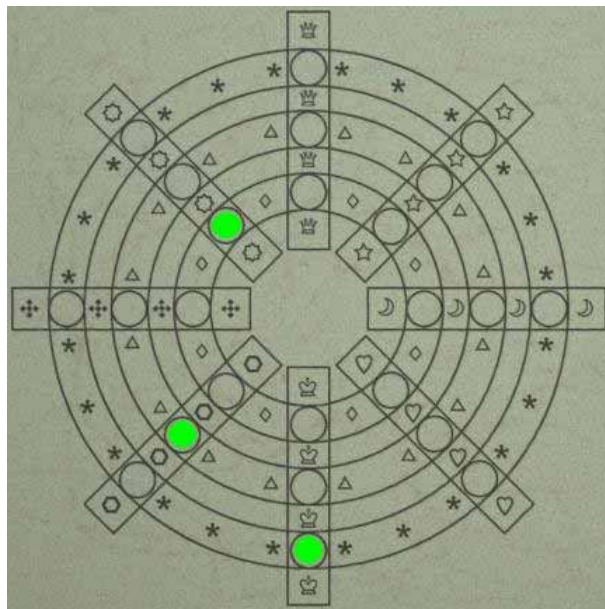


1. Stab (Zylinder) = Fahrstuhl mit dem Handsymbol nach oben fahren
2. Doppelkegel/Sanduhr = Flechtwerk - Türen OG Tür 3
3. I sokaeder = Flechtwerk - Türen OG Tür 4
4. Kugel = Kales Büro

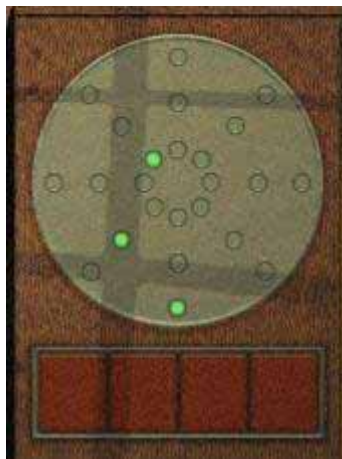
### Für die Kugel:

Richtung Kales Büro (Flechtwerk-Türen EG Tür 4). Am Büro vorbei, nach rechts in den Fahrstuhl. Nach oben fahren und das Buch in Kales Schlafzimmer unter dem Kissen ansehen. Wir brauchen die drei Zeichnungen vom Plan, der in Kales Büro auf dem Tisch liegt. Unter dem Buch liegt ein Zettel, der uns sagt, wie wir die Hinweise verarbeiten müssen.





Nun haben wir die Einstellungen für das Gerät im Büro an den Schienen.



Der Kasten daneben öffnet sich und wir bekommen die Kugel.  
Wir können nun zu den Figuren gehen. (Bibliotheksgebäude, durch die untere Etage über die linke Leiterbrücke, geradeaus durch die Tür und mit dem Fahrstuhl nach oben). Wir geben den Figuren die richtigen Gegenstände, drücken dann auf die Nase und klicken die Zähne entsprechend den Zeichnungen an.

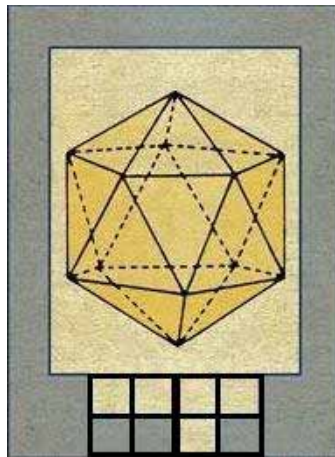
Zylinder:



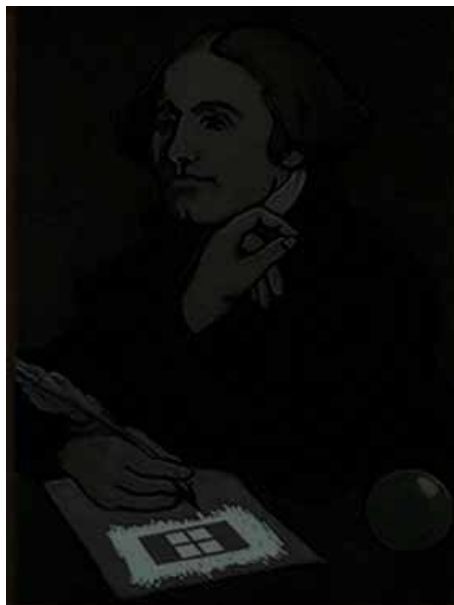
Doppelkegel/Sanduhr:



Isokaeder:



Kugel:



Zurück zum Fahrstuhl, rechts bis zum Häuschen und auf dem Knopf neben dem Fenster drücken. Wir erhalten Kristall Nr. 6.

## Kristall 7: Perlenrätzel/Zeichensprache



GA FUPAC ALLUZ FY QUAFPA PAAGY



GAF - UPA / schwarz schwarz weiß



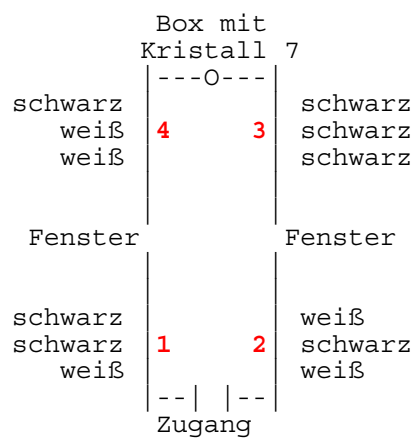
CAL - LUZ / weiß schwarz weiß



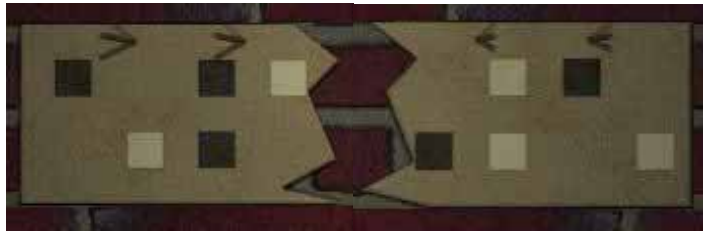
FYQ - UAF / schwarz schwarz schwarz



APA - AGY / schwarz weiß weiß



## Kristall 8: Fensterscanner



Die einzelnen Fenster sind oben in der Lösung unter Plan EG und OG zu finden.



Der Scanner befindet sich in der Nähe von Kales Büro (Flechtwerk -Türen EG Tür 4) Den Gang entlang, durch die Tür und dann gleich nach links. (Schlüssel A aus Raum 1, EG Flechtwerk - Türen)



Scanner mit grüner Taste aktivieren und dann die rote Taste zum Prüfen. Leuchtet eine grüne Lampe kann der Kristall Nr. 8 aus der Box rechts genommen werden.



## Kristall 9: achteckiges Objekt/ „Lady in red“

Beim Wasserbecken, unter der Brücke (siehe Kristall 4), nach unten. Über den Steg gehen und zum Fenster nach rechts drehen. Eine Frau erscheint, und sagt wir sollen nach oben fahren um einen Schlüssel zu holen und ihr dann ein achteckiges Objekt zurück bringen.

Den Knopf unter dem Fenster noch mal drücken und den Schlüssel holen.

Diese Hinweise finden wir auf dem Weg zur Bibliothek, wenn wir aus dem Gang unter dem Fahrstuhl im Lichtertunnel kommen und den nächsten Fahrstuhl (zwei gelbe Knöpfe) zwei Mal nach unten fahren lassen, dann einsteigen und zwei Mal nach oben fahren.



Bild links: Vom Bibliotheksgebäude über die linke (von vorne gesehen) Leiterbrücke, durch die Metalltür.

Bild rechts: Von der 3. Etage des Bibliotheksgebäudes an der linken Leiter außen nach unten klettern, in die Kanalisation.

Sind beide richtig eingestellt kann man diese Tür öffnen und dort den Schlüssel benutzen, den man von der Frau in rot bekommen hat, und erhält ein achteckiges Objekt, das wir ihr nun zurückbringen müssen um den Kristall zu bekommen. (Den Knopf von der Box zwei Mal drücken!!! Dreieckzeichen blau)



## Den Zug wegfahren

Schalter im Flechtwerk - Türen Gebäude OG Tür 4  
(Muss von der Rückseite aktiviert werden, Lampe auf blau)



Hinweis dazu, Flechtwerk - Türen Gebäude OG Tür 2



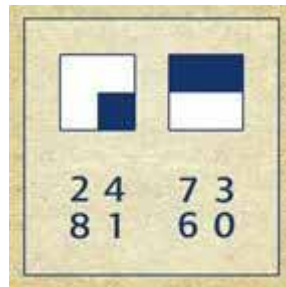
Die Tür zum Gebäude schließt sich und wir erhalten diesen Hinweis



Damit können wir nun den Hebel an unserem Ankunftsort betätigen.

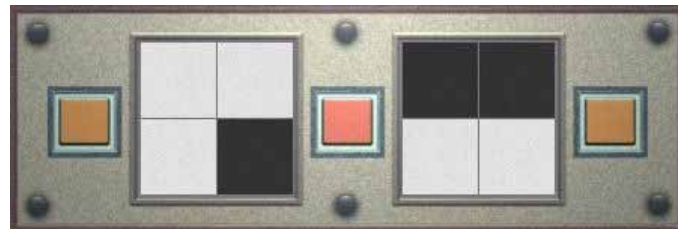


Die Lok wird zur Seite gefahren und gibt eine neue Luke frei. Dort finden wir eine Untergrundbahn, die erst noch aktiviert werden muss. Der Hinweis dazu steht direkt an der Wand gegenüber der Leiter. Diesen müssen wir mit Den Seiten aus der Bibliothek in Zahlen umsetzen.



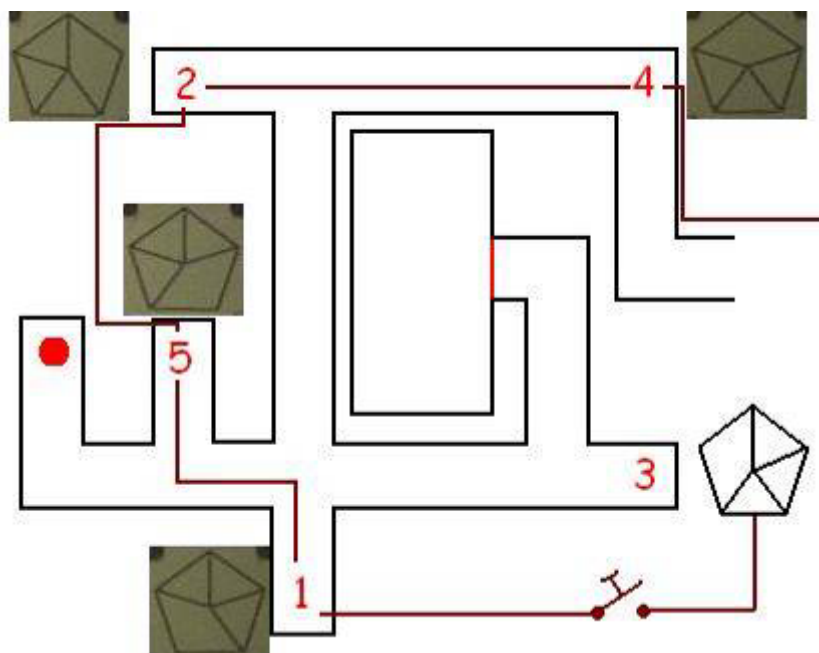
Die Zahlen können nicht direkt eingegeben werden, man muss den entsprechenden Knopf sooft drücken wie es die Zahl vorgibt. Also oben links 2x, rechts 4x, darunter links 8x und rechts 1x. Auf der rechten Seite dann entsprechend.

Mit dem roten Knopf in der Mitte können die Zahlen überprüft werden, die Knöpfe rechts und links stellen alles wieder auf Null.



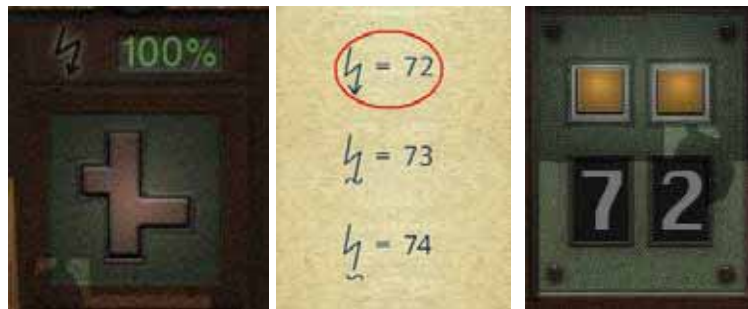
Ist alles richtig, muss der linke grüne Knopf noch einmal gedrückt werden um das Fenster zu schließen und dann der rechte um die Bahn zu starten.

## Kristall 10: Ohrenturm



An der Tür muss Schlüssel D eingesetzt werden, zu finden im Büro dieser Ebene hinter dem Bild.

Nun muss noch für Strom gesorgt werden, da die Anzeige noch auf Null steht, der Blitz zeigt uns den Hinweis für die richtige Zahl für den Stromkasten auf der anderen Seite des Fahrstuhls.



Nun müssen noch links neben der Tür die richtigen Einstellungen für die einzelnen Türme vorgenommen werden.



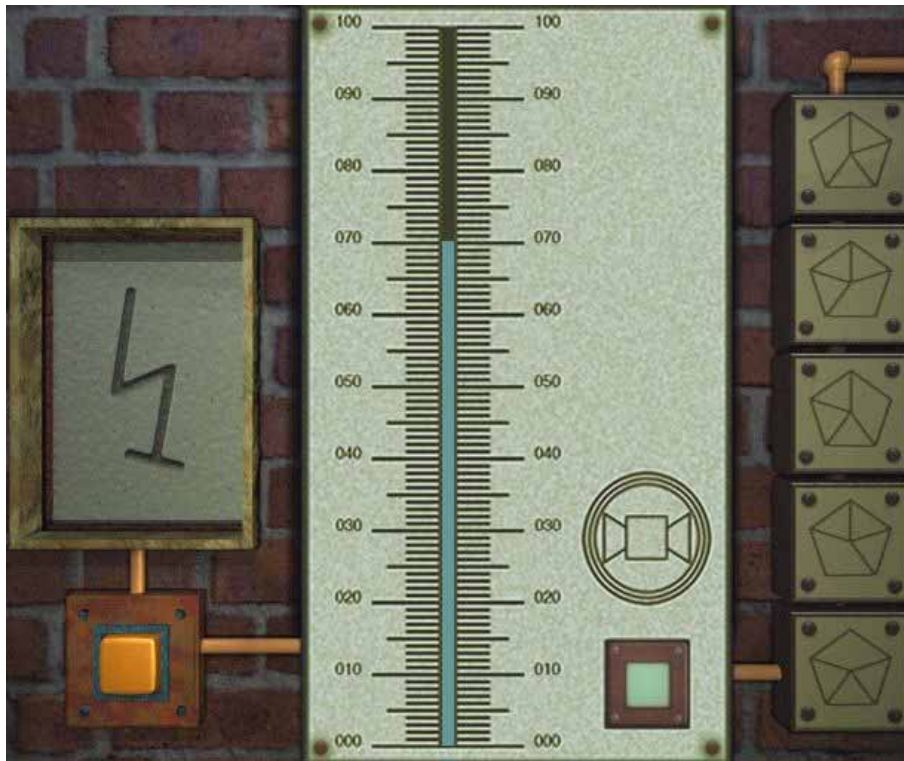
Im Gebäude gibt es zu jedem Turm so einen Kasten.



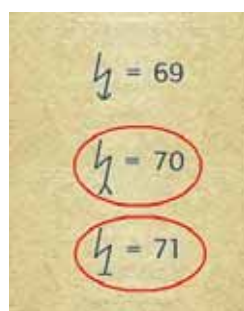
Dort kann geprüft werden, welche Töne (hoch oder tief) wie viel „Energie“ (?) erzeugen.

Turm 4:	links	25	rechts	15
Turm 2:	links	21	rechts	12
Turm 5:	links	16	rechts	9
Turm 1:	links	24	rechts	14
Turm 3:	links	9	rechts	5

Es gibt zwei verschlossene Boxen, die mit der richtigen Energiemenge geöffnet werden können.



Wir vergleichen die Blitze mit unseren Hinweisen und erhalten die Zahlen 70 und 71.



Die 71 erreichen wir mit folgenden Einstellungen:

Turm 4 = 15



Turm 2 = 21



Turm 5 = 16



Turm 1 = 14



Turm 3 = 5



Die 70 lässt sich jedoch nicht mit allen fünf Türmen erreichen, wir erhalten aus der ersten Box aber einen Schlüssel, mit dem wir den Kasten zwischen Turm 1 und 3 öffnen können.



Wir drücken den Knopf und trennen so Turm 3 aus dem Stromkreis. Jetzt können wir die 70 einstellen.

Turm 4 = 25

Turm 2 = 12

Turm 5 = 9

Turm 1 = 24

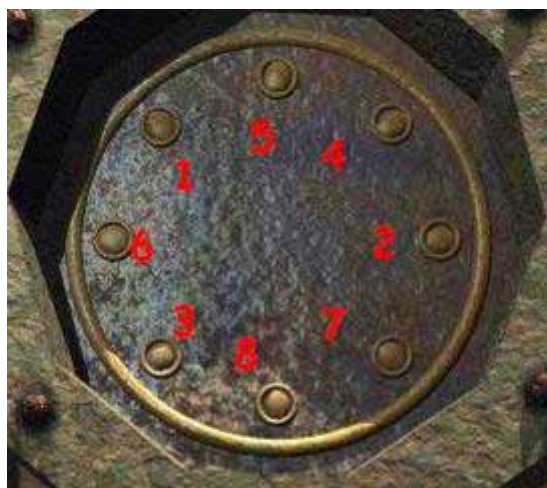


Nun lässt sich auch die zweite Box öffnen und wir erhalten Kristall Nr. 10.

## Der schwarze Kristall



Luke mit grünem Knopf



Knöpfe in dieser Reihenfolge drücken, danach den grünen Knopf zum Öffnen betätigen. Die hintere Luke bleibt nun geschlossen und wir finden einen Hinweis.



Luke mit orangenem Knopf



Jetzt können wir wieder mit der U-Bahn zu den Ziertoren fahren und die Boxen links und rechts einstellen.

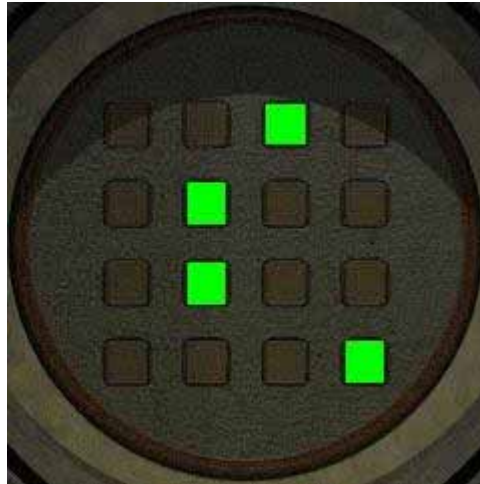


Es folgt ein langer Gang und wir können die gesammelten Kristalle einsetzen. Mit dem Fahrstuhl nach oben fahren, dort erhalten wir den schwarzen Kristall.



## Extrarätsel

Nachdem wir den schwarzen Kristall entnommen haben nicht wieder nach unten fahren, sondern noch mal auf den Knopf von der Box drücken.



### Hinweise für das Extrarätsel

Viertelsegment 1: Felsenhöhle, auf dem Weg zu den Perlenautomaten, kurz vor der Tür rechts an der Wand.



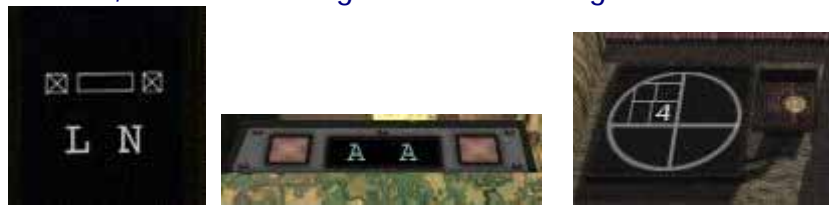
Viertelsegment 2: Stilleben in Felsenhöhle, Licht an, Vorhang für 5 Sekunden auf, Licht aus und Vorhang wieder öffnen.



Viertelsegment 3: Weg zu Kales Büro nachdem die Bahn weggefahren wurde, hinter dem Gerät Schalter aktivieren, dann das Gerät selbst.



Viertelsegment 4: Hinweis für die Buchstaben in der Felsenhöhle, im Raum mit den Bildern wenn das Licht aus ist. Dann Richtung Kales Büro, mit dem Fahrstuhl nach oben, links aus dem Fenster sehen und Buchstaben einstellen. Wieder nach unten und nach oben sehen, auf der Anzeige ist nun das Segment zu sehen.



Sind alle vier Knöpfe richtig gedrückt dürfen wir noch eine Etage nach oben fahren.

Dreieck-Zeichen-Blau = in Box mit [achteckigem Objekt](#)

Dreieck-Zeichen-Grün = Innenseite Sperrverschluss zwischen Wasser-Bassin und Tropfstein-Höhle unter Wasser-Bassin (Der Hebel vor dem Fenster der „Lady in red“ schließt die Tür)

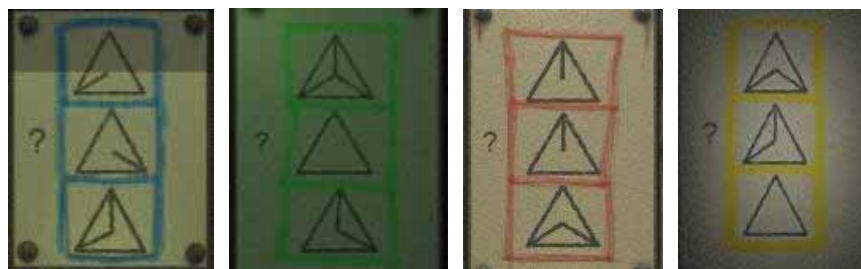
Dreieck-Zeichen-Rot = Rückseite Tor zum Bullaugengang/Silbernrätsel (Vom Lampenraum aus linke Tür)

Dreieck-Zeichen-Gelb = Innenseite Lift-Raum in Höhle mit blauen Häuschen (Lift oben!)

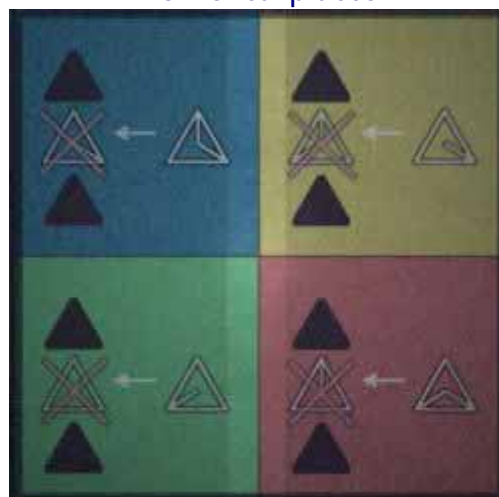
Korrektur-Platte = Rückseite Wasser-Bassin-Tür (die mit diesem Hinweis)



Dreieck-Zeichen



Korrekturplatte





Wir erhalten nun einen Schlüssel für unseren Zug.

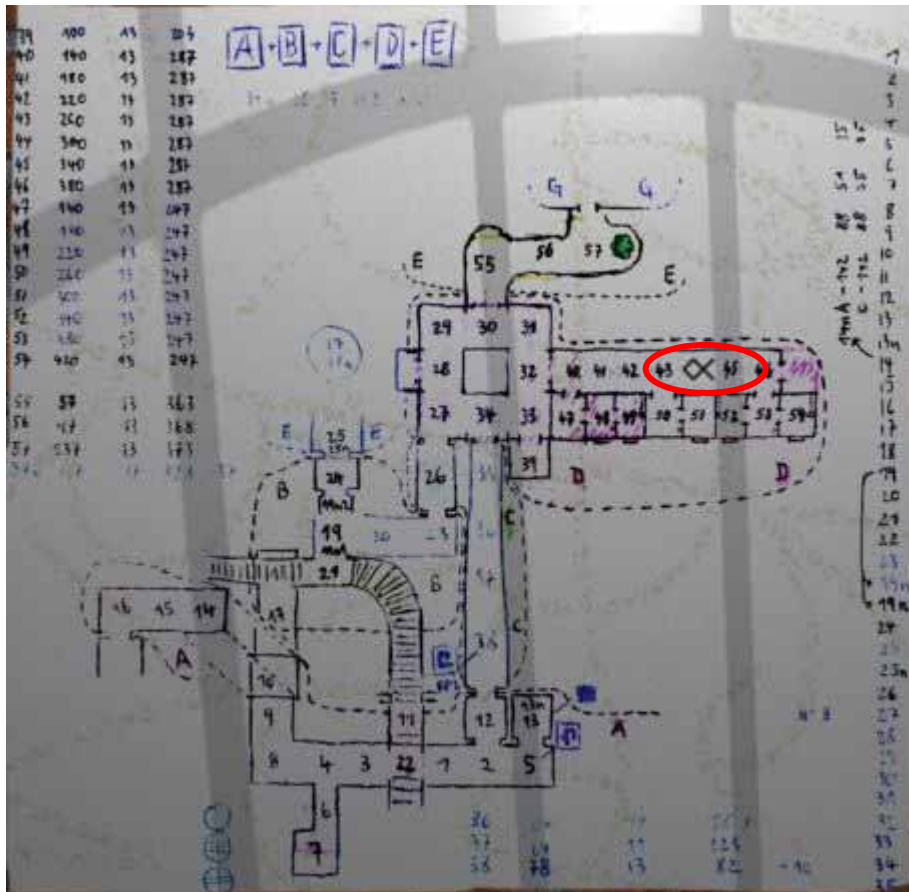
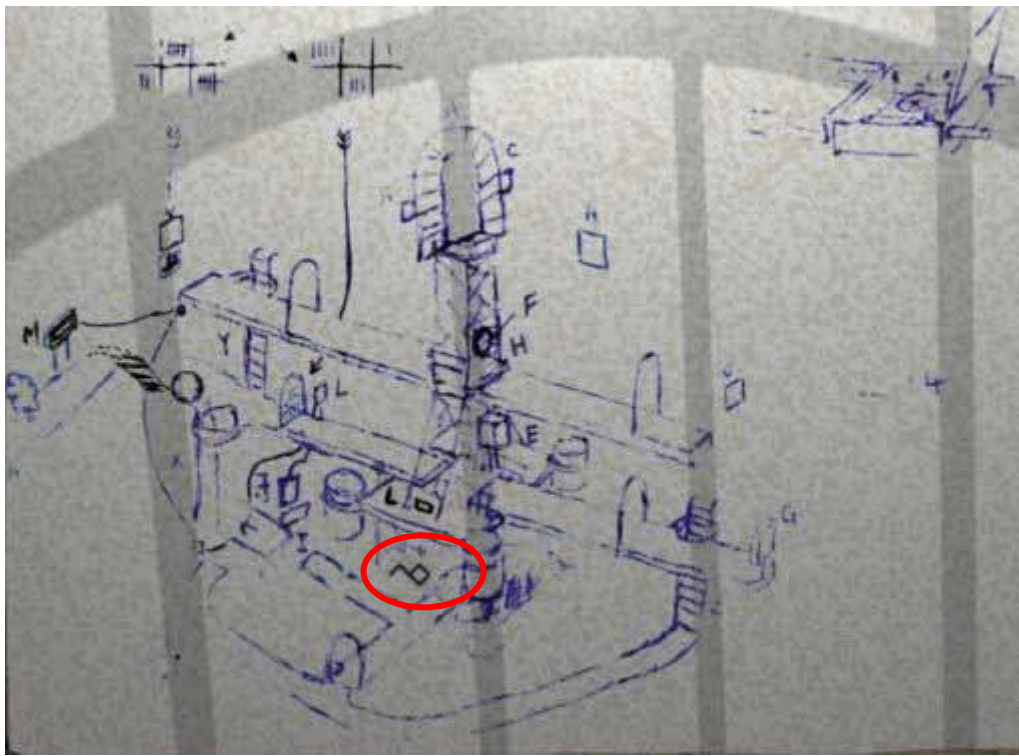


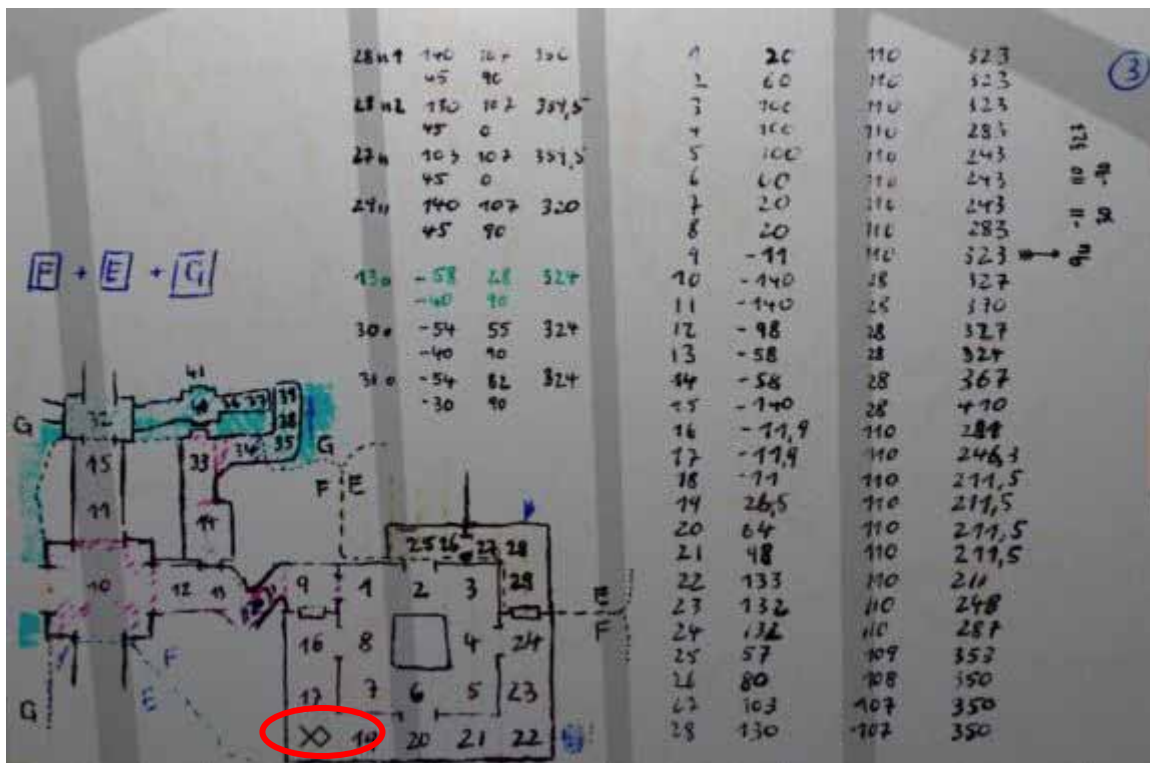
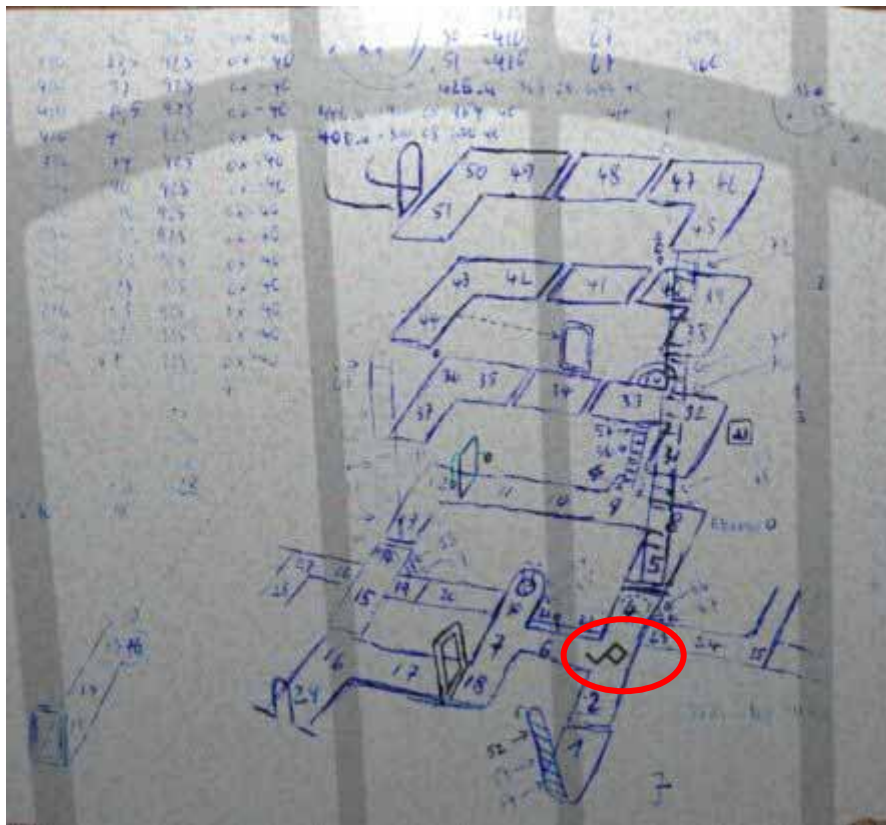
Aber zuerst müssen wir den schwarzen Kristall überprüfen lassen.

Also zurück Richtung Kales Büro, mit dem Fahrstuhl nach oben und im Schlafzimmer den Kristall prüfen lassen. Jetzt können wir wieder nach unten fahren und der rechte grüne Knopf ist aktiviert. Im Zug den Schlüssel einsetzen und losfahren. Bevor es wieder nach Hause geht machen wir einen kurzen Zwischenstopp und können uns ein paar Extras und eine Nachricht von Kales ansehen.



Hinweise für den Code befinden sich auf den Zeichnungen.







Hallo. Ich habe hier einen der verborgenen Wege entdeckt. Um die Tuer hinter Ihnen oeffnen zu koennen, brauchen wir einen speziellen Schluessel. Bis zu Ihrer Rueckkehr werde ich ihn gefunden haben. Dann brauche ich wieder Ihre Hilfe. Bis bald.



Hallo, ich freue mich, dass Sie wohlbehalten aus Rhem zurückgekehrt sind. Den schwarzen Kristall habe ich erhalten. Danke. Ich melde mich, wenn ich mit den Untersuchungen fertig bin. Für eine neue Reise nach Rhem brauche ich dann sicher wieder Ihre Hilfe. Bis dahin Alles Gute. Ihr Zetais

## **CD ROM & Softwareservice** Kratz

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

**Schauen Sie doch mal in unserem Onlineshop vorbei!**

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt (wir danken Sam dafür) und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.**

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen, die wir auch gerne weiterleiten.

(H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).