

Rhem2_Walkthrough

Dieser Walkthrough wurde uns vom Autor Knut Müller zur Veröffentlichung auf gamepad.de zur Verfügung gestellt. Er wurde etwas erweitert durch B.D. mit dem Plan des Glaslabys.



Das Spiel kann bezogen werden über den SHOP auf
[http://www.gamepad.de!](http://www.gamepad.de)

Es steht auch ein günstiges SET mit Rhem 1 und 2 zur Verfügung.

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Bewegungen: R-Rechts drehen, L-Links drehen, W-Wenden, G-GeradeAusGehen
Inventar: Cursor unter Bild und auf Kiste klicken oder i_Taste bzw.
LeerTaste

Menü+Einstellungen: Cursor unter Bild und auf Steuerrad klicken oder
m_Taste

Kompaß: Cursor unter Bild (helle Spitze oben = Blick nach Norden, helle
Spitze rechts = Blick nach Westen, helle Spitze unten = Blick nach
Süden, helle Spitze links = Blick nach Osten,)

01) Ankunftshöhle:

Fahrt mit Wagen / Stop in der Ankunftshöhle / R / CodeKarte nehmen / 2xL
/ Inventar öffnen / CodeKarte nehmen und Wagentür öffnen

02) FotoRaum 1:

Osten / 2xG / L / Leiter hochsteigen / Tür öffnen / G / Taste auf
Monitor / Video / L / G / R / G / R / G / L / Mondstellungen auf Fotos
notieren / Wörter auf Rückseite notieren / Längenverhältnis der zwei
Skalen auf dem Lineal notieren / L / 2xG / R / Mondstellungen auf Fotos
notieren / Wörter auf Rückseite notieren / R / G / R / G /
Temperaturverhältnis der zwei Skalen am Thermometer notieren / FotoRaum
verlassen / zurück zum Wagen

03) MondBildRaum 1:

Entlang der Schienen gehen / an der WegKreuzung / L / G / R / Zahlen auf
Schild notieren / R / 3xG / L / weiter bis zur Tür / L / Zahlen auf
Schild notieren / R / Tür öffnen (gegenüberliegende Tür schließt sich
dabei) / G / R / Taste (Sound Öffnen), W / Taste (Sound Öffnen) / Raum
verlassen

04) WasserkraftHöhle 1 und Mondgerät:

Süden / Zurück an Wegkreuzung / R / entlang der Schienen bis Tür / Taste (Tür öffnet) / 3xG / R / 3xG / R / Taste (Fenster öffnet) / Zahlen notieren (5,3,9) / Taste (Fenster schließt) / R / G / L / 2xG / Mondgerät / entsprechend der Fotos im FotoRaum erhält man hier zu jeder Mondstellung und damit zu jeder Silbe auf der Fotorückseite eine Zahl:
0-Mi-kein Mond
1-Lim-mitteMitte
2-Ro-linksOben
3-Nek-mitteUnten
4-Gwa-rechtsOben
5-Su-linksUnten
6-Wes-linksMitte (das Wes-Foto erhält man erst später -siehe 12-, da es aber das einzige Foto ist was fehlt, kann man darauf schließen)
7-Jok-rechtsUnten
8-Pa-mitteOben
9-Tu-rechtsMitte
R / 2xG / L / Taste (Tür öffnet) / zurück zur Wegkreuzung

05) DrehGangUnten 1:

Norden / G / R / G / L / G / R / 2xG / R / G / L / DrehGang mit Leiter / runde Taste (eckige Taste kommt herab) / eckige Taste (Drehgang dreht sich) / runde Taste (eckige Taste fährt hoch) / 8xG / Zahlen auf Schild notieren / L / G / R / Drehscheibe mit Zeichen (Pfeile) notieren / R / G / R / G / R / G (kleiner Gang) / R / Halterungen für Zahlen notieren und welche Halterung zu welcher Taste gehört notieren (Drähte verfolgen; die 3 hängt noch an der Halterung) / R / G / R / 2xG / R / G / R / Halterungen für Zahlen notieren und welche Halterung zu welcher Taste gehört notieren (Drähte verfolgen) / zurück zum Drehgang

06) DrehGangOben 1:

Westen / Taste betätigen bis Leiter erscheint / hochsteigen / oben L / Taste (Sound Öffnen) / G / R / G / Taste (GitterTür fährt hoch) / W / G / L / eckige Taste (Drehgang dreht sich) / sooft betätigen bis Bodenluke aufzuklappen ist und die 3 Zahlen vom Zettel notieren (10:00, 2:00, 5:00) / eckige Taste (Drehgang dreht sich) / sooft betätigen bis Bodenöffnung (Norden) frei ist / hinabsteigen / Truhe / aus den notierten Zeichen (Pfeile) von der Drehscheibe erhält man den Code zum Öffnen der Truhe / auf die Zeichen drücken und Stellung des hellen Vierecks beachten (wie Stundenzeiger-Uhrzeitstellung: links 10:30, mitte 3:00, rechts 9:00) / Truhe öffnet sich / die Zahlen einzeln entnehmen, umdrehen und die Vertiefungen für die Halterungen notieren / Truhe schließen / R / G / R / G / Taste (Sound Öffnen) / W / Blick auf Safe / Wort Gwa-Lim-Wes-Su entsprechend der Zahlen vom Mondgerät umwandeln (4,1,6,5) / Zahlen eingeben / blaues Teil entnehmen / weiter Gang entlang bis ThermometerFenster mit Kran über Lavaöffnung / hier kann man ein Meßgerät hinablassen und die Temperatur wird angezeigt / zurück zum Drehgang

07) DrehGangUnten 2:

Süden / Taste (Drehgang dreht sich) / 2xG / R / Leiter hoch / R ist offene Box mit mathematischer Formel (notieren) / W / 2 Tasten (SoundÖffnen und Piep) / Leiter hinab / L / Leiter hinab und Gang folgen bis zu geschlossener Blechtür / Symbol mit Farbpunkten notieren / zurück bis Truhe / W / Süden / Drehgang drehen / hochsteigen, oben Drehgang drehen bis Ausgang im Osten frei ist / hinabsteigen / G / L / Blick auf Hebel (war bisher verborgen) / Hebel hochziehen / R / 3xG / Blick auf Blechtür vom EnergieRaumVorn (merken, muß man erst später hin) / R / 3xG / L / G / zur Blechtür gehen

08) EnergieRaumHinten 1:

Norden / L / aus den Zahlenhalterungen + Zahlen in Truhe + Weg der Drähte kann man einen Code erhalten, der aber eine Variable hat, denn 2 und 8 haben die gleiche Halterung / (3,2 oder 8,2 oder 8,9,6) (4 Möglichkeiten ausprobieren) / Tür öffnet / eintreten / R / am

EnergieWandler Temperaturangabe 412 notieren / vom Thermometer im Fotoraum kennt man das Verhältnis der 2 unterschiedlichen Temperaturskalen, daraus folgt 412 Grad in der einen Skala sind 618 Grad in der anderen Skala (Verhältnis 1:1,5) / R / b=4 notieren / zurück zum Meßgerät am ThermometerFenster (über Drehgang oben)

09) ThermometerFenster:

Osten / auf Meßgerät am ThermometerFenster die Sonde (Thermometer) so tief hinablassen, bis Temperatur 618 angezeigt wird / Längenmaß (Tiefe der Sonde) notieren (106) / vom Lineal im Fotoraum weiß man das Verhältnis der 2 unterschiedlichen Längenskalen / daraus folgt 106 in der einen Skala sind 371 in der anderen Skala (Verhältnis 1:3,5) / zurück über DrehGangOben zu EnergieRaumVorn (siehe 07)

10) EnergieRaumVorn:

Norden / Blechtür vom EnergieRaumVorn / R / Halterungen für Zahlen notieren und welche Halterung zu welcher Taste gehört notieren (Drähte verfolgen) / aus den Zahlenhalterungen + Zahlen in Truhe + Weg der Drähte kann man folgenden Code erhalten (7,1,4,5,0) / Tür öffnet / eintreten / L / mathematische Formel (notieren) / R / G / Gerät zum Verschieben der Elemente am Kran über dem LavaLoch / RoteSpirale über das Loch bringen / Raum verlassen und zum EnergieRaumHinten gehen

11) EnergieRaumHinten 2:

NordWest / Gerät am Fenster / RoteSpirale nach unten fahren, bis Zahl auf der Tiefenangabe 371 ist / R / am EnergieWandler Taste am Unterbrecher für gelbe Leitung drücken / EnergieWandler arbeitet / R / StromMeßGerät links neben Tür zeigt 100% / EnergieRaumHinten verlassen / zurückgehen zu DrehGang / Taste / Drehen bis man gerade hindurchgehen kann / 2xG / R / 3xG / L / Westen / Symbol mit Farbpunkten notieren (siehe 07) / (Weg zurück zum FotoRaum) / L / 2xG / R / 2xG / L / G / R / G / L / 2xG (Wegkreuzung an den Schienen) / L / jetzt entlang der Schienen zum Wagen und von da weiter die Leiter hoch zum FotoRaum / Tür öffnen

12) FotoRaum 2:

Osten / G / L / G / R / G / L / G / L / G / R / Norden / Blick auf Box und Uhr (Wecker) / Box ist nun offen / 3 Zahlen vom Zettel notieren (8:00, 7:00, 1:00) / R / G / R / 2xG / L / Osten / Blick auf HäuserBild / 3 Fenster leuchten jetzt / R / G / W / Norden / Links neben Tür ist Gerät / aus den Positionen der beleuchteten Fenster und den Notizen von den 3 Zetteln (siehe 03 und 05) erhält man folgenden Code (10,2,11) / Zahlen eingeben / 2xG / Norden / Box mit Schlüsselsymbol / Taste / Box öffnet / Schlüssel nehmen / (Foto siehe 04) / W / 2xG / L / HolzBox mit Schlüssel öffnen / mathematische Formel notieren / Skizze mit 9 Feldern notieren (Gelb,Rot,Blau,4,2,1,Grün,Lila,3) / R / 2xG / L / G / Westen / Blick auf FarbUhr / Taste / 5 Farben erscheinen nacheinander (bei mehrmaliger Betätigung jeweils die letzte Farbreihenfolge notieren, denn die Farben ändern sich und jeweils letzte Stellung bestimmt den Code) / W / G / R / G / R / G / R / Norden / NeunTasten / aus der letzten Reihenfolge bei der FarbUhr und aus der Skizze mit 9 Feldern ergibt sich der Code (die Zahlen 1-4 auf dem Zettel geben die Reihenfolge der Tasten 1-4 an; die Reihenfolge der Tasten 5-9 ergibt sich aus der FarbUhr; dabei markieren die Farben, welche Taste zu welcher Farbe gehört und die Reihenfolge an der FarbUhr gibt an, in welcher Reihenfolge (nach Tasten 1-4) die Tasten 5-9 zu drücken sind / (Sound Öffnen) / R / G / L / G / L / G / L / Süden / Box offen / blaues Teil nehmen und zur Orientierung ein Lagekarte des Gebietes ansehen / FotoRaum verlassen

13) MondBildRaum 2:

Leiter hinabsteigen / entlang der Schienen gehen / an der Wegkreuzung (Richtung MondBildRaum gehen (siehe 03)) / R / G / L / G / R / G / L / 2xG / Raum betreten / L / (Süden - Blick auf MondBild) die zwei blauen Teile in das Gerät rechts neben der Tür einsetzen / Tür öffnet sich / Leiter hinab und Gang folgen bis zu geschlossener Blechtür / Symbol mit

Farbpunkten notieren (siehe 07 und 11) / Riegel öffnen / zurückgehen zum MondBildRaum und Raum verlassen / umdrehen und Tür hinter sich schließen (!wichtig!) / zur WegKreuzung bei den Schienen gehen (Blick nach Süden)

14) UhrLuke und Raum darunter:

2xG zur BodenLuke (UhrLuke) mit 12 hellblauen Tasten am Rand und einer dunkelblauen Taste in der Mitte / aus den 2 Zettelteilen (siehe 06 und 12) mit je 3 Zahlen erhält man den Code für die Luke (8:00, 7:00, 1:00, 10:00, 2:00, 5:00) / hinabsteigen und zur Tür gehen / Taste / Raum betreten / W / Taste / Tür schließt sich und gibt links eine Box frei / SchiebeSchalter betätigen / Taste / Tür öffnet sich / R / Holzschrank öffnen und Farbfelder anhand der Notizen von 07, 11 und 13 (Symbol mit Farbpunkten) (das Symbol ist ein Kreis mit zwei Radien, die von der Mitte nach Unten und Rechts gehen; am Mittelpunkt, wo die Radien sich treffen, sind schräg drei Balken eines Kreuzes angebracht; der Mittelpunkt im Zentrum des Kreises ist grün; die Punkte auf dem Kreuz sind linksunten rot, linksoben blau, rechtsoben grün, der senkrechte Radius hat von oben nach unten einen blauen und einen roten Punkt, der waagerechte Radius hat zwei grüne Punkte) / R / Taste betätigen und Blechtür öffnet sich / Raum verlassen und nach oben gehen

15) Raum hinter MondBildRaum:

oben wenden, Blick nach Norden / (Weg zum DrehGang nehmen) 3xG / R / G / L / G / R / 2xG / R / G / L / Blick auf Drehgang (Osten) / durch Drehgang gehen 2xG / W / Westen / Taste betätigen bis Leiter erscheint / hochsteigen / 2xG / W / eckige Taste (Drehgang dreht sich) / sooft betätigen bis Bodenöffnung (Norden) frei ist / hinabsteigen / Blick auf Truhe (Norden) / R / G / R / Symbol - Roter Kreis mit 135 Grad Winkel notieren / R / G / L / Süden / Taste (Drehgang dreht sich) / Gang folgen bis zum MondBildRaum, bei dem die vordere Tür jetzt geschlossen ist / in den Raum hinter MondBildRaum gehen / L / Taste (Sound Öffnen) / R / Klappe öffnen / Zahlen in Spiegelschrift notieren (falls keine Zahlen zu sehen sind, hat man vergessen das Fenster bei 04 wieder zu schließen) / aus den Zahlen bei 04 und den Zahlen in Spiegelschrift ergibt sich der Code für die Tür rechts / R / Norden / Blick auf Tür / links in Gerät die Zahlen 4,8,4 eingeben / Tür öffnet sich / 2xG / R / Schalter betätigen / L / auf Monitor Video anschauen / L / Teil des Schlüssels der Box entnehmen

16) langer Ausflug in WasserkraftHöhle und zurück / restliche Kreissymbole holen:

ganzen Weg zurück über DrehGangOben in die Ankunftshöhle und weiter den Schienen nach zur WasserkraftHöhle / neben dem MondGerät befindet sich eine nun offene Box mit Hebel / Hebel nach oben ziehen / ganzen Weg über Ankunftshöhle und DrehGangOben in den Raum hinter MondBildRaum / dort rechts das Symbol - Roter Kreis mit 225 Grad Winkel notieren (siehe 15) / zurückgehen bis DrehGang / am westliche Zugang des DrehGangs (da wo man die quadratische Taste hoch- und runterfahren kann) nach Norden blicken / 3xG / R / hochklettern / R / Taste (Sound etwas senkt sich) / L / wieder runterklettern / Hebel hochschieben / R / hochklettern / Taste (Sound etwas hebt sich) / L / wieder runterklettern / zum DrehGang gehen und passieren / W / Drehgang drehen und hochklettern / oben 2xG / R / G / das Symbol - Roter Kreis mit 45 Grad Winkel notieren (siehe 15 und 16) / wieder runterklettern / Drehgang drehen und passieren / am westliche Zugang des DrehGangs (da wo man die quadratische Taste hoch- und runterfahren kann) nach Norden blicken / 3xG / R / hochklettern / W / 2xG / R / G / L / 2xG / L / G / R / 2xG / L / Blick nach Süden auf offene Box mit Hebel / Hebel hochziehen / ganzen Weg zurück bis MondBildRaum (jetzt kann man ruhig den etwas kürzeren Weg nehmen (Drehgang nicht benutzen), da man nicht in den Raum hinter MondBildRaum muß / im MondBildRaum nach Norden schauen / das Symbol - Roter Kreis mit 270 Grad Winkel notieren (siehe 15 und 16) / zurückgehen zu der Stelle, wo man eben den Hebel hochgezogen hat

**Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de**

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

17) Lifthöhle 1:

nach Norden schauen / man sieht einen Durchgang / recht und links ist jeweils ein Zettel, der die Wirkungsweise der Lifte beschreibt / Lift A ist anders als Lifte B+C / bei Lift A heben und senken sich zwei Ebenen + die Trennwand / bei Lift B+C heben und senken sich vor und hinter einer festen, unbeweglichen Trennwand die Ebenen gleichzeitig (einige Lifte haben Schalter) / geradeaus gehen und dem Weg folgen durch die Vordertür von Lift A hindurch (Lift A Stellung ist z.Z. unten) / weiter aus Hintertür Lift A heraus bis Vordertür Lift B mit Schalter (neben Warnschild) / Lift rufen / einsteigen und runterfahren / aussteigen und rechts schauen / Blick nach Süden auf ein Gerät mit roten Kreisen und blauer Mitteltaste / hier die Winkel der Kreissymbole eingeben (oben beginnend im UZ: 225,135,270,45) / blaue Taste drücken (Sound Erfolg) / damit ist eine Tür an einer anderen Stelle des Liftsystems zu öffnen) / R / Tür schließen und Lift nach oben schicken (man selbst bleibt unten) / R / G / R / Rückseite Lift C rufen, einsteigen, hochfahren / weiter und an Rückseite von Lift B einsteigen und runterfahren / Lift B Rückseite verlassen und weiter geradeaus (halblinks) zu Rückseite von Lift A / hochfahren und aussteigen / wieder zu Vorderseite von Lift B (neben Warnschild) / runterfahren und unten zur Rückseite von Lift C / Lift C holen aber nicht einsteigen / zurück und mit Lift B wieder hochfahren / jetzt zur Vordertür von Lift A (da wo die 2 Zeichnungen mit der Wirkungsweise der Lifte sind) / mit Lift A Vorderseite runterfahren / aussteigen und weiter bis Tür / Tür öffnen (ist zu öffnen nachdem beim Gerät mit roten Kreisen und blauer Mitteltaste die richtigen Winkel eingegeben wurden) / weiter zur Vordertür unten von Lift C / hochfahren / aus Lift rausgehen / L / Blick Osten auf Tür (gelbe Leitung ist die Energieverbindung aus den EnergieRaumHinten am LavaLoch) / Zettel a=5 notieren / rote Taste drücken, Tür öffnen und 2 Etagen abwärts steigen / unten zum Gerät mit Eingabe für x,y und z / aus den Angaben der Zettel a=5, b=4 und den 3 mathematischen Formeln ergibt sich $x=9$, $y=7$, $z=2$ / Zahlen eingeben und aus Box rechts das letzte Teil des Schlüssels (siebeneckiger Stern) entnehmen / 2 Etagen nach oben steigen und alle 3 Teile des Sterns in die Box links von der Tür eingeben / wieder 2 Etagen nach unten und goldenes Tor läßt sich öffnen

18) Turmhöhle und blaue Kuppel 1:

geradeaus gehen bis in den Turm (man ist nun in der 2.Etage) / ganz nach oben steigen (in 4. Etage = oberste Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen und 3xG / L / G / am Gerät werden nach dem Zufall Kugeln ausgelöst / die Bahnen der Kugeln und die Farbe der aufleuchtenden Lampe braucht man später für einen Code (8 Bahnen x 3 Farben = 24 Möglichkeiten) / die zuletzt ausgelöste Kugel ist gültig / zurück und W / geradeaus zum Lift / hinabfahren und Riegel an Tür öffnen / wieder nach oben fahren und Räume in Richtung Turmhöhle verlassen (selbe Tür durch die man hineinkam) / zum Turm und eine Etage tiefer (3.Etage) / Turm in Richtung Süden verlassen und Weg folgen / Tür öffnen und im Liftschacht nach unten steigen / L / 2xG / man befindet sich in einem blauen, dunklen Kuppelsaal mit 8 goldenen Zeichen an den Wänden / Richtung Westen drehen, zur Tür gehen, Riegel öffnen, Tür öffnen, Raum in Richtung Turmhöhle verlassen / Weg folgen bis Turm

(2.Etage) / nach oben in 4. Etage steigen / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen und 3xG / R / 2xG / mit Lift eine Etage nach unten fahren / Lift verlassen und Raum in Richtung Turmhöhle verlassen und zum Turm gehen (3. Etage) / eine Etage nach unten (2. Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen und 3xG / R / 2xG / L / Blick auf Leiter / der Lift ist unten, deshalb kann man nun nicht nach oben steigen, aber man sieht am Boden des Liftes einen Code / es ist ein viergeteiltes Quadrat (Feld linksOben 5,3 / Feld rechtsOben 1,8 / Feld linksUnten 7,6 / Feld rechtsUnten 4,2) / notieren, Leiter hinab, L / 2xG / R / G / man steht vor Tür mit Tasten links daneben für diesen Code (Reihenfolge der Tasten) / Tür öffnen und Leiter nach oben / 3 Räume zeigen das Verdrahtungsschema für die Räume darüber (notieren) / Leiter hinab und blaue Kuppel in Richtung Turmhöhle verlassen / zum Turm gehen

19) Kreisbahn und Kristallhöhle 1:

eine Etage nach oben (3.Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen / 2xG / R / Lüftungsgitter berühren / Schlüssel nehmen / (einmal mit Bahn fahren, überall umschaun und zurück) / Kreisbahn und Kristallhöhle durch selbe Tür verlassen durch die man diesen Bereich betreten hat / zum Turm gehen

20) Schalttafel 1:

zwei Etagen nach unten (1.Etage = unterste Etage) / Turm in Richtung Süden verlassen / W / Blick nach Norden und Taste rechts am Turm betätigen / Holzbox im Turm kann nun geöffnet werden / zur HolzBox gehen und öffnen / 6 Schalter werden sichtbar (alle nach rechts gestellt) , wobei der mittlere und rechte Schalter der unteren Reihe miteinander verbunden sind (folgende Form der Notierung: Schalter linksOben = LO, Schalter mitteOben = MO, Schalter rechtsOben = RO, Schalter linksUnten = LU, Schalter mitteUnten = MU, Schalter rechtsUnten = RU) / diese beiden (den mittleren und rechten Schalter der unteren Reihe) nach links bewegen (Lampe geht aus) / R / 3xG / Luke öffnen und Leiter hinabsteigen / W / G / R / Weg folgen und (andere) Leiter hinauf / nun sieht man das Schaltbrett der HolzBox von hinten (Verdrahtung notieren) / wieder zurück, Leiter hinab und hinauf zum Schaltbrett der HolzBox-Vorderseite / folgende Einstellung vornehmen:

LO = rechts
MO = rechts
RO = links
LU = egal
MU = links
RU = links

zum Monitor nebenan gehen / R / G / R / Taste drücken und gedrückt halten !!! / nach und nach erscheinen Quadrate in einem neunteiligen Feld / Reihenfolge notieren / zurück zur Schalttafel in HolzBox / folgende Einstellung vornehmen:

LO = links
MO = rechts
RO = rechts
LU = links
MU = links
RU = links

R / zur Luke und Leiter hinabsteigen / W / G / L / in Bahn steigen

21) SchiffeRaum 1:

eine Station fahren / aussteigen / R / G / L / G / R / Taste betätigen und Gitter an Leiter öffnet sich (bleibt offen) / nach oben steigen, oben umsehen und zurück / andere Leiter nach oben steigen und zum Fenster hinausschauen / hellblaues (cyan) Zeichen notieren

22) Schalttafel 2:

eine Station zurückfahren und wieder zur Schalttafel in HolzBox gehen / folgende Einstellung vornehmen:

LO = links
MO = links
RO = egal
LU = rechts
MU = links
RU = links

R / zur Luke und Leiter hinabsteigen / W / G / L / in Bahn

23) SchiffeRaum 2:

eine Station fahren / aussteigen / R / G / L / G / R / Leiter nach oben steigen und zum 6. Bild (vom Aufstieg an gezählt) gehen / sieben Farbpunkte blinken, Farbcode notieren / nach unten steigen und Farbcode an Gerät neben Blechtür eingeben (v.l.n.r. gelb, kühles rot (magenta), helles blau (cyan), helles blau (cyan), warmes rot (zinnober), violett, warmes grün (lindgrün) / Tür öffnet sich, eintreten und nach oben fahren / Verdrahtungsschema notieren (2 Stromkreise, je einer für jeden Monitor) (rosafarbener Draht für oberen Monitor am Ende der Schiffsbilder) (messingfarbener Draht für unteren Monitor im selben Raum wie Lift) / Schalter nach rechts bewegen (rosafarbener Draht ist aktiviert) / Lift nach unten und Leiter hoch wieder in die Galerie der Schiffsbilder gehen / den Geräten mit Schaltschemas und 2 Schaltern zuwenden (folgende Form der Notierung: Kontakt linksOben = LO, Kontakt linksMitte = LM, Kontakt linksUnten = LU, Kontakt rechtsOben = RO, Kontakt rechtsMitte = RM, Kontakt rechtsUnten = RU) / am ersten Schalter (beim Auf-Abstieg) Blick Norden folgende Einstellung vornehmen: verbunden werden LO+RO, LM+LU, RM+RU / am zweiten Schalter Blick Westen folgende Einstellung vornehmen: verbunden werden LO+LU, LM+RU, RO+RM / am dritten Schalter Blick Süden folgende Einstellung vornehmen: verbunden werden LO+RO, LM+RU, LU+RM / weiter zum Monitor am Ende der Galerie / Taste betätigen und TeilCode notieren / zurück zur Leiter, hinab, in Liftraum, nach oben fahren und Schalter nach links (messingfarbener Draht ist aktiviert) / Lift hinab zum anderen Monitor / Taste betätigen und TeilCode notieren / Raum verlassen und zurück zum Fahrzeug

24) Foyer / BlinkzeichenRaum 1:

in Bahn steigen / eine Station fahren (Linkskurve) / noch eine weitere Station fahren / aussteigen / R / G / L / 2xG / große DoppelTür öffnen / G / L / Blick Westen / Tür mit Schlüssel öffnen / G / R / Hebel auf grün / R / Tür schließen (Kontakt) / W / Bodenluke öffnen / hinabsteigen und die Zeichen Rechts und Links jeweils paarweise notieren / weiter den Gang entlang und Leiter hochsteigen / R / Hebel auf Grün / W / Schild mit Zeichen und Ziffern in 3 Zahlen [notieren - siehe 18) Turmhöhle und blaue Kuppel 1: Bahnen der Kugeln und die Farben der aufleuchtenden Lampen] / R / hinabsteigen und den Weg zurück ins große Foyer (umsehen) / 2. Tür auf der linken Seite (von großer DoppelTür aus gesehen) öffnen / Farben der gedrückten Schalter notieren dazu die Anordnung der Niete auf den geschlossenen Boxes notieren / Raum verlassen / Foyer verlassen und zurück zur Bahn

25) Blaue Höhle / Vier Hütten 1:

in Bahn steigen / eine Station zurückfahren / aussteigen / R / G / R / hier Code eingeben, der eben im SchiffeRaum erhalten wurde / TeilCodes kombinieren und es ergibt sich ein Rhombus mit 8 eingeschlossenen Dreiecken / Code gibt die Reihenfolge an, in der die Dreieckfelder zu drücken sind:

1. = 2.ReiheRechts
2. = 3.ReiheLinks
3. = 1.ReiheMitte (oben)
4. = 3.ReiheMitte
5. = 2.ReiheMitte
6. = 2.ReiheLinks
7. = 4.ReiheMitte (unten)

8. = 3.ReiheRechts

L / Tür Öffnen / 3xG / L / Box Öffnen (Norden) / Gerät zum Drehen der Wege innerhalb der 4 Hütten / folgendes zur Notierung Teil 1: Hütte linksOben (im Raum linksHinten) = LO, Hütte rechtsOben (im Raum rechtsHinten) = RO, Hütte linksUnten (im Raum linksVorn) = LU, Hütte rechtsUnten (im Raum rechtsVorn) = RU / folgendes zur Notierung Teil 2: bei LO+LU - Weg passierbar von Norden nach Süden bzw. umgekehrt d.h. Gang senkrecht-vertikal = V und Weg passierbar von Westen nach Osten bzw. umgekehrt d.h. Gang waagrecht-horizontal = H; dagegen bei RO+RU - Weg passierbar von Norden nach Osten + Westen nach Süden bzw. umgekehrt (Trennwand auf Schema geht von linksOben nach rechtsUnten - fallende Linie) = fall und Weg passierbar von Norden nach Westen + Osten nach Süden bzw. umgekehrt (Trennwand auf Schema geht von linksUnten nach rechtsOben - steigende Linie) = rise / folgende Einstellung auf Gerät vornehmen:

LO = egal

LU = V

RO = rise

RU = rise

R / G / R / kleine BlechBox öffnen und Hebel auf grün / W / in Richtung Hütte RU gehen und Weg folgen bis zur Rückseite der Hütte RU / links neben Tür Taste betätigen und Licht geht auf Grün / W / ganzen Weg zurück wieder zum Gerät zum Drehen der Wege innerhalb der 4 Hütten / folgende Einstellung auf Gerät vornehmen:

LO = H

LU = V

RO = fall

RU = rise

R / G / L / in Richtung Hütte RU gehen und Weg folgen bis zur Rückseite der Hütte LO / W / links neben Tür an Hütte LO Taste betätigen / Tür hinter dem Spieler öffnet sich / Raum betreten

26) Foyer / BlinkzeichenRaum 2:

R / Hebel auf grün / W / Schild mit Zeichen und Ziffern in 3 Zahlen [notieren - siehe 18) Turmhöhle und blaue Kuppel 1: Bahnen der Kugeln und die Farben der aufleuchtenden Lampen] / R / G / zwei Tasten und uhrähnliche Anzeige / eine Taste dreht die uhrähnliche Anzeige und eine Taste löst eine Blinkfrequenz aus (Blinkfrequenz bildet verbunden ein Zeichen) / daraus ergibt sich folgender Code - 1:00 (Stellung des Zeigers auf uhrähnliche Anzeige) = C (Blinkzeichen aus der verbunden Blinkfrequenz gebildet)

2:00 = N spiegelverkehrt

3:00 = U

4:00 = U auf Kopf gestellt

5:00 = X mit vertikalem Balken Links

6:00 = X mit horizontalem Balken unten

7:00 = Z spiegelverkehrt

8:00 = C spiegelverkehrt

9:00 = N X mit horizontalem Balken oben

10:00 = X mit vertikalem Balken Rechts

11:00 = N

12:00 = Z

Zeigerstellung und dazugehöriges Blinkzeichen notieren / W / Raum verlassen

27) Blaue Höhle / Vier Hütten 2:

wieder in blauer Höhle den ganzen Weg zurück wieder zum Gerät zum Drehen der Wege innerhalb der 4 Hütten / Box öffnen und folgende Einstellung auf Gerät vornehmen:

LO = V

LU = H

RO = egal

RU = fall

Box schließen und Hebel rechts betätigen (Gerät wird nach oben gefahren)
/ R / G / L / in Richtung Hütte RU gehen und Weg folgen bis zur Tür vor
Gondel / Tür öffnen / mit Gondel fahren / R / Box öffnen und folgende
Einstellung auf Gerät vornehmen:

LO = V

LU = H

RO = fall

RU = rise

mit Gondel zurückfahren und den Weg entlang zur Box / Endfragment 1
entnehmen / wieder zur Gondel / mit Gondel fahren / R / folgende
Einstellung auf Gerät vornehmen:

LO = V

LU = H

RO = egal

RU = fall

mit Gondel zurückfahren und den Weg zurück zum Ausgang der Höhle

28) Foyer / LampenRäume:

in Bahn steigen / eine Station fahren / aussteigen / R / G / L / 2xG /
große DoppelTür öffnen / 6xG / Lampen links und rechts der Treppe
anschauen / jeweils unterschiedliche Wandhalterungen notieren und die
jeweiligen Lampen (an/aus) / zurück in Richtung große DoppelTür schauen
und weiter die Türen auf der linken Seite öffnen (wenn man ins Foyer
kommt, dann sind es die Türen auf der rechten Seite) / in den zwei
Räumen sind insgesamt 4 Geräte, an denen man die Lampen + Form der
Lampenhalterungen „nachstellt“ / folgende 4 Einstellungen sind
vorzunehmen: (Gerät mit Form der Halterung „Dreieck auf Spitze stehend“
- v.l.n.r. an/an/an) (Gerät mit Form der Halterung „Quadrat auf Seite
stehend“ - v.l.n.r. aus/an/an) (Gerät mit Form der Halterung „Kreis“ -
v.l.n.r. an/aus/an) (Gerät mit Form der Halterung „Halbkreis unten“ -
v.l.n.r. an/an/aus) / den 4 grünen Drähten folgen auf den FoyerVorplatz
/ wenn man das Foyer in Richtung FoyerVorplatz verläßt, dann nach Links
zu Tür neben Blechklappe in Wand / Tür öffnen und im Raum beide Hebel
nach unten ziehen / Raum verlassen und Blechklappe rechts öffnen /
hineinschauen und grünes Zeichen notieren [siehe 21)] / W / 2xG an
gegenüberliegende Wand des FoyerVorplatzes mit Gerät / am Gerät die
Reihe der Zeichen notieren (Achtung, die Reihenfolge wiederholt sich
nach ca. 32 Zeichen) (wichtig ist auch die genaue Notation von 2
größeren Zwischenräumen zwischen den Zeichen) / W / G / R / G / L /
(Blick Osten) Box öffnen und Teil entnehmen / zum Fahrzeug

29) SchiffeRaum 3:

in Bahn steigen / eine Station zurückfahren / aussteigen / L / (Blick
Westen) Box öffnen und Teil entnehmen / zum Fahrzeug / eine Station
zurückfahren / aussteigen (Eingang SchiffeRäume) / am Gerät den Code vom
Monitor 1. Etage Turmhöhle anwenden [siehe 20) „nach und nach erscheinen
Quadrate in einem neunteiligen Feld / Reihenfolge notieren] / Tasten in
folgender Reihenfolge drücken:

1. = rechtsMitte

2. = linksMitte

3. = mitteOben

4. = linksUnten

5. = linksOben

6. = rechtsUnten

7. = mitteUnten

8. = rechtsOben

L / Klappe öffnen und Weiche umstellen / L / G / in Fahrzeug und eine
Station fahren (Rechtskurve) / L / Klappe öffnen und Code in Kreis
notieren / zurück zum SchiffeRaum und Weiche wieder zurückstellen / zum
Fahrzeug

30) Farb-Nieten-CodeRaum:

3 Stationen fahren (Linkskurve) / aussteigen / am Gerät den Code von 29)
anwenden (Code in Kreis) / Tasten in Reihenfolge drücken:

1. = rechtsOben
2. = rechtsMitte
3. = linksOben
4. = mitteMitte
5. = rechtsUnten
6. = linksMitte
7. = mitteOben
8. = linksUnten
9. = mitteUnten

R / Raum betreten / R / Lampe grün einstellen - links am Gerät (Blick Osten) für äußeres Rechteck 6 und für inneres Rechteck 9 eintragen (Kontrolle am Gerät links Blick Norden) / diese Vorgehensweise wiederholen bei Lampe hellblau (cyan) mit Nummern 8 ; 4 und Lampe rot mit Nummern 4 ; 9 / Raum verlassen und zum Fahrzeug

31) Kreisbahn und Kristallhöhle 2:

vier Stationen zurückfahren / aussteigen / R / G / Leiter hoch und Treppe in 3. Etage Turm (Turmhöhle) / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen / 2xG / in Fahrzeug steigen und 2 Stationen fahren / L / G / L / rechts Gerät ordnet Zahlen zu Zeichen / folgender Code: 1 (d.h. 1 mal klicken) = „+“ Zeichen, 2 (d.h. 2 mal klicken) = Zeichen mit Bogen linksUnten und rechtsOben, 3 (d.h. 3 mal klicken) = Zeichen mit Bogen linksOben und rechtsUnten / in Bahn steigen und eine Station weiter / L / aussteigen / BlechTür öffnen und zwei Teile vom Eingang „FoyerVorPlatz“ bzw. Eingang „Blaue Höhle-Vier Hütten“ in „MathematischeScheibe“ einsetzen [siehe 28) und 29)] / R / Schema in Form des Gerätes (Simulation) an der Westwand des Raumes und mit den Zeichen vom Gerät am „FoyerVorPlatz“ [siehe 28)] / diese Schema gibt den einzustellenden (eindeutigen!) Weg auf dem Gerät (Simulation) an / (beim Zeichenband sind Anfang und Ende nicht festgelegt, aber es wird klar, daß mit dem Zeichen „leerer Kreis“ begonnen werden muß, da daß das Zeichen ist, wo die äußere Verbindung ins Gerät mündet) (daraus folgt, daß das Zeichen „leeres Dreieck mit Spitze nach oben“ das letzte Zeichen ist) / wenn man das Gerät an der Nordwand entsprechend des Schemas und der Reihenfolge (Zeichen vom Gerät am „FoyerVorPlatz“ [siehe 28)]) einstellt, dann die Taste betätigt, leuchtet eine Lampe und zeigt die Richtigkeit der Einstellung an / das innere 9-teilige, braune Quadrat hat nun folgende Einteilung: linksOben = [„+“ Zeichen] = 1
 mitteOben = [Zeichen mit Bogen linksOben und rechtsUnten] = 3,
 rechtsOben = [Zeichen mit Bogen linksOben und rechtsUnten] = 3,
 linksMitte = [Zeichen mit Bogen linksUnten und rechtsOben] = 2,
 mitteMitte = [Zeichen mit Bogen linksOben und rechtsUnten] = 3,
 rechtsMitte = [Zeichen mit Bogen linksUnten und rechtsOben] = 2,
 linksUnten = [„+“ Zeichen] = 1,
 mitteUnten = [„+“ Zeichen] = 1,
 rechtsUnten = [Zeichen mit Bogen linksUnten und rechtsOben] = 2
 dieses „ZahlenQuadrat“ kann man jetzt zum Rechnen mit der „MathematischenScheibe“ benutzen / man erhält folgende Werte: Kreuzform = 8
 AchteckigerStern = 3
 KissenForm = 7
 zum Fahrzeug und 3 Stationen fahren / L / G / (8,3,7) eingeben

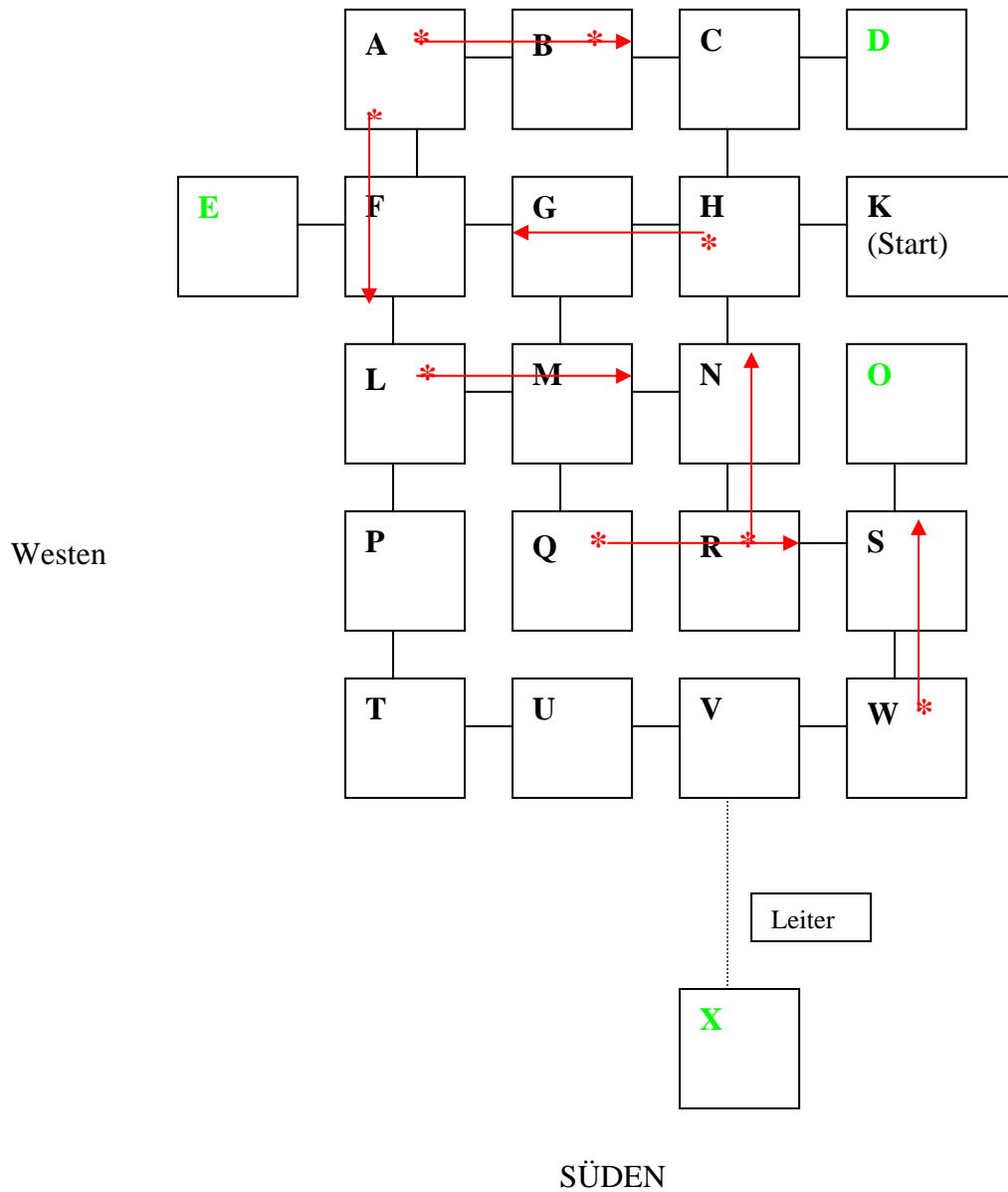
32 - 35) Glaslabyrinth 1:

Tür öffnen und eintreten / (für das Glaslabyrinth muß man sich wahrscheinlich eine Skizze mit den Türen anfertigen und viel auf den Kompaß achten) / R / diese Reset-Taste stellt alle Türen im Glaslabyrinth wieder auf „Normalstellung“ ein (braucht man später) / die meisten Türen funktionieren wie die Tür am MondBildRaum [siehe 03)] (Tür öffnen - gegenüberliegende Tür schließt sich dabei bzw. Tür schließen - gegenüberliegende Tür öffnet sich dabei) / das Glaslabyrinth besteht aus 20 Räumen mit einer Ausbreitung von 5 Räumen Nord-Süd und 4 Räumen Ost-West / im folgenden Schema gebe ich jedem Raum einen Buchstaben zur

Orientierung (diese Stelle am besten mit Schriftart mit fester Buchstabenbreite (und Leerstellenbreite) wie „Courier“ anzeigen):

NORDEN

* = Taste



1. K – H (in H nach Westen sehen und Taste/Tür drücken) – G – M – Q (in Q nach Osten sehen und Taste/Tür drücken)
2. Q – M – L (in L nach Osten sehen und Taste/Tür drücken)
3. L – P – T – U – V – W – S – R – N – M – Q (in Q nach Osten sehen und Taste/Tür drücken)
4. Q – R (in R nach Norden sehen und Taste/Tür drücken)
5. R – Q – M – G – H (in H nach Westen sehen und Taste/Tür drücken)
6. H – N – M – G – F (Im Raum F die Zeichenfolge links von der Tür notieren)
7. F – A (in A nach Osten sehen und Taste/Tür drücken)

8. A – F – G – M – N – H – C (in C nach Westen sehen und Code notieren)
9. wenden und Code an Tür anwenden ...in Raum D....(Punkt 34)..zurück zu C
10. C – H – N – M – G – F – A (in A nach Süden sehen und Taste/Tür drücken)
11. A – B (Taste in Tür drücken) – C – H – N – M – G – F – L – P – T – U – V – W (in W nach Norden sehen und Taste/Tür drücken)
12. W – V – U – T – P – L – F – G – M – Q – R (in R nach Norden sehen und Taste/Tür drücken)
13. R – Q (in Q nach Osten sehen und Taste/Tür drücken)
14. Q – M – N – R – S – O (in O Walzen einstellen... Punkt 35)zurück über
15. S – R – N – M – G – F (Tür öffnen)(Punkt 36...) ...zurück zu Raum E
16. E – F – L – P – T – U – V (nach Süden sehen und durch Lüftungsklappe (Punkt 37)

Die Resettaste ist in Raum K an der Nordwand / die Räume D, E, O und X sind Ausgänge bzw. Zielpunkte im Glaslabyrinth

36) Lichtschranken:

in Raum E gehen und weiter nach Norden / umsehen und kleine Buchstaben an den Türen notieren (Lageplan des Gebäudes aufzeichnen) / weiter in einen Raum (Blick Norden) mit einem Schalter und einer uhrähnlichen Anzeige [siehe 26) Foyer / BlinkzeichenRaum 2:] / Taste betätigen / nacheinander werden 7 Zeigerstellungen dargestellt (schnell notieren, da jedesmal andere Reihenfolge ausgelöst wird) / mit den Hinweisen aus 24) und 26) läßt sich folgende Tabelle aufstellen:

01:00 = C	= L
02:00 = N spiegelverkehrt	= N
03:00 = U	= U
09:00 = N X mit horizontalem Balken oben	= X
10:00 = X mit vertikalem Balken Rechts	= Z
11:00 = N	= H
12:00 = Z	= C

entsprechend der Reihenfolge der 7 Zeigerstellungen und der Anordnung der Türen müssen die Räume und Türen entsprechend durchlaufen werden / (wenn man falsch läuft schließt sich die Klappe mit dem Endfragment 2 [siehe 27)]) und man muß eine neue Sequenz starten) / Endfragment 2 nehmen und zurück zu Raum E

37) RohrBahn:

von Raum E weiter durchs Glaslabyrinth zu Raum F-L-P-T-U-V / nach Süden blicken und durch Lüftungsklappe kriechen / weiter den Gang entlang und Leiter hoch / RohrBahn rufen (Taste) / einsteigen und nach oben fahren / oben angekommen umdrehen und wieder nach unten fahren (Code F9 notieren) /wiederrum nach oben fahren / Rohrbahn verlassen / R / G / L / Leiter hinabsteigen und Code F9 eingeben / auf Balkon (Blick in LiftHöhle) Taste betätigen (grün) und rotes Zeichen (Blick nach unten) notieren [siehe 21) und 28)] / wieder zurück und oben durch Rohr nach unten rutschen

38) von WasserkraftHöhle zur Turmhöhle:

von der WasserkraftHöhle zur Ankunftshöhle / zur Weg-Schienen-Kreuzung nach Norden blicken / G / R und weiter den Weg in LiftHöhle / dort Lifte einstellen entsprechend 19) / bis zur Vordertür Lift B (mit Schalter, neben Warnschild) gehen / Lift rufen / einsteigen und runterfahren / aussteigen und wenden / Tür schließen und Lift nach oben schicken (man selbst bleibt unten) / R / G / R / Rückseite Lift C rufen, einsteigen, hochfahren / weiter und an Rückseite von Lift B einsteigen und runterfahren / Lift B Rückseite verlassen und weiter geradeaus (halblinks) zu Rückseite von Lift A / hochfahren und aussteigen / wieder zu Vorderseite von Lift B (neben Warnschild) / runterfahren und unten zur Rückseite von Lift C / Lift C holen aber nicht einsteigen / zurück und mit Lift B wieder hochfahren / jetzt zur VorderTür von Lift A (da wo die 2 Zeichnungen mit der Wirkungsweise der Lifte sind) / mit Lift A

Vorderseite runterfahren / aussteigen und weiter bis Tür mit roter Taste / Tür öffnen (ist zu öffnen nachdem beim Winkel-Gerät mit roten Kreisen und blauer Mitteltaste die richtigen Winkel eingegeben wurden) / weiter zur Vordertür unten von Lift C / hochfahren / aus Lift rausgehen / L / rote Taste drücken, Tür öffnen und 2 Etagen abwärts steigen / unten durch goldenes Tor gehen zum Turm

39) Turmhöhle und blaue Kuppel 2:

im Turm ist man nun in der 2.Etage / ganz nach oben steigen (4. Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen und geradeaus bis zu HolzTür - öffnen / G / L (Blick Norden) Hebel nach links / W (Blick Süden) Hebel nach rechts / L / grünblaue Tür öffnen / G / L (Blick Norden) Hebel nach links / W (Blick Süden) Hebel nach links / L / G / (Blick nach Osten) am Gerät Sicherung einsetzen / L (Blick Norden) Hebel nach links / W (Blick Süden) Hebel nach links / L / Taste drücken / Stromkreis aktiviert und blaue Kuppel ist erleuchtet / Raum in Richtung Turmhöhle verlassen / im Turm zwei Etagen absteigen in 2.Etage / Turm in Richtung Norden verlassen und dem Weg folgen / Tür öffnen und geradeaus bis zur Mitte der erleuchteten blauen Kuppel / nach oben Schauen und Zeichen an der Decke notieren / zu jedem Achtel der Decke das entsprechende goldene Zeichen an der Wand notieren / Raum in Richtung Turmhöhle verlassen

40) unter der Kristallhöhle 1:

im Turm eine Etage nach oben (3.Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen / ACHTUNG: Blinkende Taste nicht drücken!!! (noch nicht) / 2xG und nach unten steigen / im Raum unten Taste betätigen (eine Tür öffnet sich) / wieder nach oben steigen / nun blinkende Taste betätigen (Bahn wird gerufen) / einsteigen in Gondel und nach Rechts drehen (Zeichnung notieren) / R / Gondel und Raum in Richtung Turmhöhle verlassen / im Turm zwei Etagen nach unten (1.Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen / 4xG / R / G / L / G / L / (Blick Süden) an Blechtür / Tür mit Taste öffnen / im Raum nach oben steigen und Zeichnung am Boden des Fahrzeuges-Gondel (notieren) / wieder zurück / Raum verlassen und in Bahn steigen / bis zur Endstation fahren / aussteigen / Leiter nach oben steigen / oben Luke schließen und Zeichnung auf LukenDeckel notieren / wieder hinabsteigen und zurückfahren / Bahn und Raum in Richtung Turmhöhle verlassen

41) Kreisbahn und Kristallhöhle 3:

im Turm zwei Etagen nach oben (3.Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und den Weg folgen / Tür öffnen / Gondel besteigen und eine Station fahren / L / aussteigen / aus der Kombination der drei Zeichnungen gefunden in 40) ergibt sich folgende Tabelle:

Kreis	= 2,5 = leer
Kreis+Sechseck	= 6,2 = leer
Sechseck	= 9,6 = leer
Sechseck+SandUhr	= 8,2 = Kristall 1
SandUhr	= 2,0 = leer
SandUhr+Quadrat	= 3,8 = leer
Quadrat	= 2,4 = Kristall 2
Quadrat+Dreieck	= 8,7 = leer
Dreieck	= 1,9 = Kristall 3
Dreieck+Fünfeck	= 5,3 = leer
Fünfeck	= 7,1 = leer
Fünfeck+Kreis	= 7,8 = leer

die Werte entsprechend eintragen / Blick nach Norden / Taste drücken und Kristalle werden aktiviert / zurück in Gondel

42) Glaslabyrinth 5:

eine Station weiterfahren / L / gerade weiter ins Glaslabyrinth / vom Raum K (Raum mit ResetTaste) weiter über H-C nach Raum D / auf Walzenapparat das Zeichen von der beleuchteten Decke der blauen Kuppel

auswählen und Blinksequenz auslösen / Reihenfolge notieren (bleibt gleich) / zurück über C-H-K zur Gondel

43) Kreisbahn und Kristallhöhle 4:

gerade durch Gondel hindurch in Kristallhöhle / Kristall 1 leuchtet Hellblau (cyan) / auf Taste -1- drücken bis sphärischer Ton erklingt und Zeichen notieren / Kristallhöhle verlassen und zurück zur Gondel / eine Station weiterfahren / R / in Kristallhöhle gehen / Kristall 2 leuchtet in kühlem Rot (magenta) / auf Taste -2- drücken bis sphärischer Ton erklingt und Zeichen notieren / Kristallhöhle verlassen und zurück zur Gondel / eine Station weiterfahren / R / in Kristallhöhle gehen / Kristall 3 leuchtet Grün / auf Taste -3- drücken bis sphärischer Ton erklingt und Zeichen notieren / Kristallhöhle verlassen und gerade durch Gondel hindurch / Raum in Richtung Turmhöhle verlassen

44) unter der Kristallhöhle 2:

im Turm zwei Etagen nach unten (1.Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und dem Weg folgen / Tür öffnen / in Bahn steigen / bis zur Endstation fahren / aussteigen / Leiter nach oben / oben in Kristallhöhle zum Gerät am Geländer gehen / Panorama mit Tasten bewegen bis nacheinander die drei leuchtenden Kristalle erscheinen / jeweils das entsprechende Zeichen, das unten am Apparat erscheint notieren / wieder hinabsteigen und mit der Bahn zurückfahren / Bahn und Raum in Richtung Turmhöhle verlassen

45) Turmhöhle und blaue Kuppel 3:

im Turm ist man nun in der 1.Etage / eine Etage nach oben steigen (2. Etage) / Turm in Richtung Norden verlassen und dem Weg folgen / Tür öffnen und geradeaus bis zur Mitte der blauen erleuchteten Kuppel / L (Blick Norden) / 2xG / R / aus den Hinweisen von 39) und 42) ergibt sich folgende Reihenfolge der zu drückenden Tasten: (von oben nach unten gelesen)

1. Taste = Punkt-Strich-Strich
2. Taste = Punkt-Strich
3. Taste = Strich-Strich-Punkt
4. Taste = Strich-Punkt-Strich
5. Taste = Strich-Punkt-Strich-Strich
6. Taste = Strich-Strich-Punkt-Strich-Strich
7. Taste = Strich-Punkt
8. Taste = Strich-Strich-Punkt-Strich

W / an anderem Gerät können Zahlen von 1-24 eingestellt werden / aus den verschiedenen in den Höhlen gefundenen Zetteln ergibt sich folgende Liste: (zur Notierung: die Kugelbahn wird mit drei Kürzeln angegeben L = linke Bahn, R = rechte Bahn, d.h. „RLR“ wäre eine Bahn, bei der die Kugel erst nach Rechts, dann nach Links und dann wieder nach Rechts rollt)

LLL + Rot = 13
LLL + Blau = 16
LLL + Grün = 14

LLR + Rot = 9
LLR + Blau = 22
LLR + Grün = 3

LRL + Rot = 6
LRL + Blau = 15
LRL + Grün = 10

LRR + Rot = 14
LRR + Blau = 1
LRR + Grün = 21

RLR + Rot = 11
RLR + Blau = 18

RLL + Grün = 7

RLR + Rot = 2

RLR + Blau = 24

RLR + Grün = 17

RRL + Rot = 23

RRL + Blau = 5

RRL + Grün = 19

RRR + Rot = 8

RRR + Blau = 20

RRR + Grün = 12

entsprechend der zuletzt ausgelösten Kugel (Bahn+Farbe) jetzt die Zahl eingeben / R / Taste drücken, Box öffnet sich / Endfragment 3 nehmen und zurück zu Turmhöhle

46) zur LiftHöhle:

im Turm ist man nun in der 2.Etage / in dieser Etage verbleiben und Turm in Richtung Süden verlassen / dem Weg folgen durch goldenes Tor / Leitern aufwärts bis in Lifthöhle / in den Lift C Vorderseite und abwärts fahren / Weg folgen bis Lift A Vorderseite / nach oben fahren und Weg folgen zu Rückseite von Lift A / nach unten fahren, Lift verlassen, Weg folgen bis Abzweig nach Links / Weg folgen, Tür öffnen und zu Geräten weitergehen / da nun die Ergebnisse aus 43) und 44) eintragen:

-1-

Cyan (helles Blau)

Strahlenform mit Bogen vom 4.-8. Strahl (von Spitze in UZ gezählt) auf Kopf gestelltes Y mit 2 Kreisen (an Spitze und rechtsUnten)

-2-

Magenta (kühles Rot)

Strahlenform mit Bogen von 8.-9. Strahl (von Spitze in UZ gezählt) auf Kopf gestelltes Y mit 3 Kreisen

-3-

Grün

Strahlenform mit Bogen von 10.-11. Strahl (von Spitze in UZ gezählt) auf Kopf gestelltes Y mit einem Kreis (linksUnten)

zurück durch DrehTür gehen und wenden / Taste rechts betätigen / Drehtür bewegt sich / jetzt ist Zugang von Turmhöhle aus begehbar / Raum in Richtung LiftHöhle verlassen / zu Rückseite von Lift A gehen / hochfahren und aussteigen / zur Vordertür von Lift A (da wo die 2 Zeichnungen mit der Wirkungsweise der Lifte sind) / mit Lift A Vorderseite runterfahren / aussteigen und weiter bis Tür mit roter Taste / Tür öffnen / weiter zur Vordertür unten von Lift C / hochfahren / aus Lift rausgehen / L / rote Taste drücken, Tür öffnen und 2 Etagen abwärts steigen / unten durch goldenes Tor gehen zum Turm

45) Turmhöhle und Raum über der KristallHöhle:

im Turm ist man nun in der 2.Etage / zwei Etagen nach oben steigen (4. Etage) / Turm in Richtung Süden verlassen und dem Weg folgen / Tür öffnen und gerade weitergehen / durch Spalt in KristallHöhle sehen / R / Box öffnen und Endfragment 4 nehmen / Raum verlassen in Richtung Turmhöhle

46) Foyer und DrehBrückenHöhle:

im Turm vier Etagen nach unten steigen (1. Etage) / Turm in Richtung Süden verlassen, zur Luke gehen, Leiter hinab und dem Weg folgen / unten in Bahn steigen und 3 Stationen fahren / aussteigen und durch große DoppelTür in Foyer gehen / 2.Tür links öffnen / durch die Einstellungen

bei [30) Farb-Nieten-CodeRaum:] lassen sich nun die Kästen öffnen / anhand der Notizen [siehe 21), 28) und 37)] kann man die Kreise verändern:

Grün

- obere zwei KreisViertel konkav (nach innen gewölbt)
- untere zwei KreisViertel konvex (nach außen gewölbt)

Rot

- obere zwei KreisViertel und unteres linkes KreisViertel konvex
- unteres rechtes KreisViertel konkav

Blau (hell)

- oberes linkes KreisViertel und unteres rechtes KreisViertel konkav
 - oberes rechtes KreisViertel und unteres linkes KreisViertel konvex
- Raum in Richtung Foyer verlassen und in Richtung Norden gehen / HolzSchiebTür öffnen / zur DrehBrücke gehen / Hebel betätigen, Drehbrücke passieren und in dem zu erreichenden Raum die 4 Endfragmente einsetzen / jetzt läßt sich die DrehBrücke auch weiterdrehen

47) Artefakt-Raum 1:

Weg weitergehen bis zum Raum, wo das gesuchte Artefakt (Scheibe) an einer Tür befestigt ist / Taste links betätigen / man fällt in einen abgeschlossenen Raum / eine Person öffnet ein Fenster, redet mit dem Spieler, nimmt die CodeKarte für das Fahrzeug und gibt ihm ein Münze / Tür wird geöffnet / Leiter hochsteigen / W / Tür öffnen / 2xG / mit Schlüssel Tür öffnen / an Nordwand ist ein Gerät mit einem neunteiligen Quadrat, in das man einen figürlichen Code eingeben muß / Raum in Richtung Foyer verlassen

48) der Weg zum MünzGerät und zurück:

über Foyer - Bahn - Turmhöhle(2.Etage) - goldenes Tor zur LiftHöhle / in LiftHöhle in den Lift C Vorderseite und abwärts fahren / Weg folgen bis Lift A Vorderseite / Lift betreten und nach oben fahren / Lift verlassen und Münze rechts von Durchgang (Blick nach Süden) einwerfen / wieder nach unten fahren und Lift in Richtung Süden verlassen / am Gerät die dargestellte Form notieren / zurück durch Lift A und weiter bis Tür mit roter Taste / Tür öffnen / weiter zur Vordertür unten von Lift C / hochfahren / aus Lift rausgehen / L / rote Taste drücken, Tür öffnen und 2 Etagen abwärts steigen / unten durch goldenes Tor gehen zum Turm

49) Artefakt-Raum 2:

im Turm nach unten (1.Etage) und Turm in Richtung Süden verlassen / Luke öffnen und Leiter hinabsteigen / mit Bahn 3 Stationen fahren / über Foyer und DrehBrückenHöhle zum Artefakt-Raum / links in Raum zum Gerät mit figürlicher Eingabe / Code aus dem Münzgerät eingeben und nebenan das Artefakt mitnehmen / Raum in Richtung Foyer verlassen / über Foyer - Bahn - Turmhöhle(2.Etage) - goldenes Tor zur LiftHöhle

50) FotoRaum 2 und Ende:

von der Lifthöhle zur Ankunftshöhle / Leiter zum FotoRaum hochsteigen / im FotoRaum zum Gerät, in das sich die Artefakt-Scheibe einsetzen läßt / kaum hat man die Scheibe eingesetzt wird sie fotografiert und man erhält ein Foto / Foto nehmen / Scheibe auch wieder an sich nehmen / im ersten Raum des FotoRaumes das Foto in die Öffnung am Monitor eingeben / Video ansehen / R / Taste drücken und Fahrzeug wird auf den Level hochgehoben, von dem es aus es die Höhlen wieder verlassen kann / Raum verlassen und weiterer Weg ist nun begehbar / Weg entlanggehen bis zu dem Raum / Artefakt-Scheibe einsetzen / man erhält die CodeKarte zurück, die man braucht, um das Fahrzeug zu öffnen / Video anschauen / Raum verlassen, Fahrzeug besteigen und die Höhlen von Rhem verlassen.

Wir danken für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de und sind immer für Spenden dankbar, die uns helfen, unsere Online-/Serverkosten zu decken.

