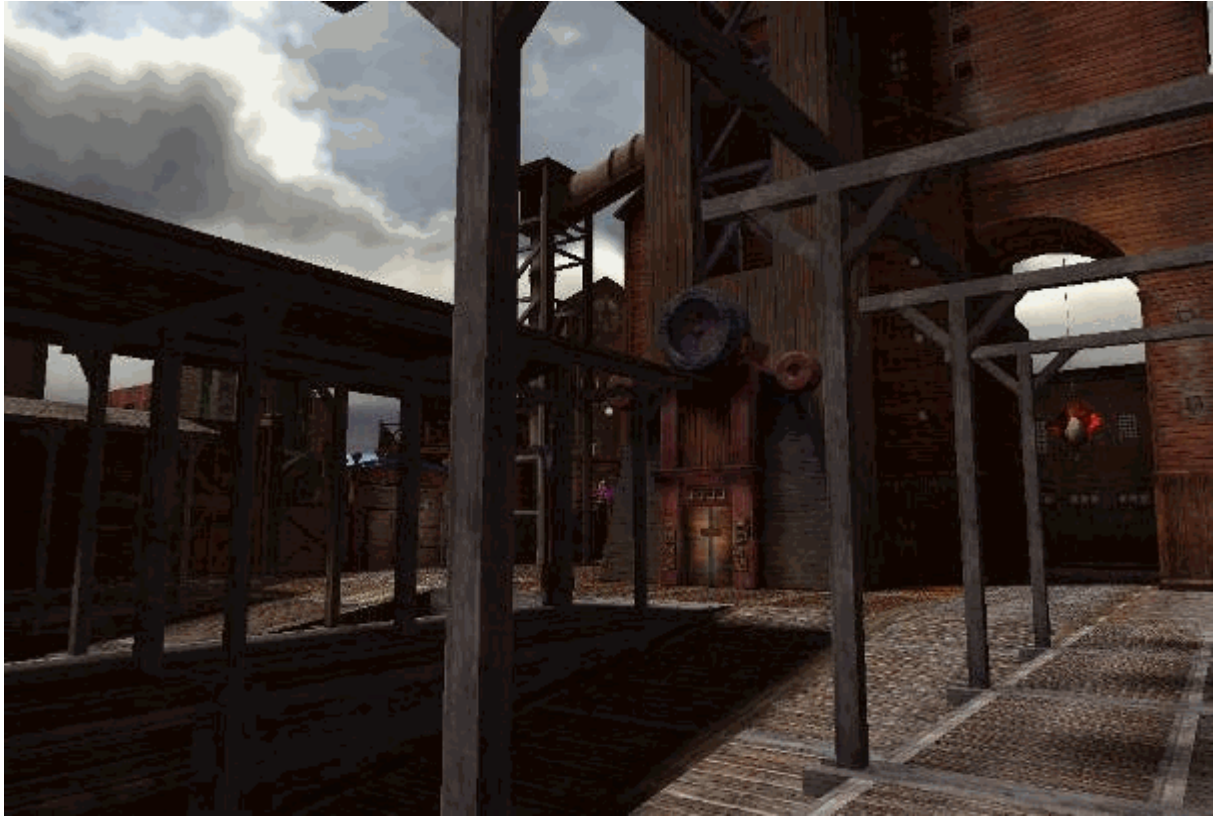
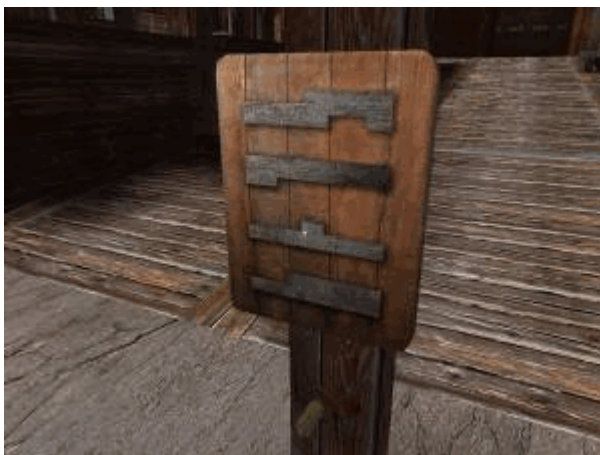


ARGANNAS



Nach unserer Landung u. einem Gespräch mit Tamara, gehen wir auf Erkundung.



Hier fallen uns Starenkästen auf!

Einer davon gibt ebenso wie der Button der offenen Türpaneele, bei Betätigung, Vogelgeräusche von sich.

Dieses Geräusche sowie die Form des Starenkastens muss identisch sein!

Hier hört es sich an, wie das Zwitschern, von Wellensittichen!!!!!!!!!!



Die Symbole geben wir auf der, geöffneten, Türpaneele ein.

Bingo, die nächste Paneele entblättert sich.

Jetzt könnten wir die untere Paneele einstellen, aber ohne Code?

Wir betätigen den roten Button u. hören Spatzen rufen.

Diesem Ruf müssen wir nun nachgehen, finden aber nichts!

Also müssen wir in noch gesicherte Bereiche, vordringen.





Wir gehen nach links u. finden eine, mit einem Codeschloss, gesicherte Tür.

Nach diesen Symbolen müssen wir nun suchen.

Wir gehen weiter, unter der Libelle durch u. nach rechts.

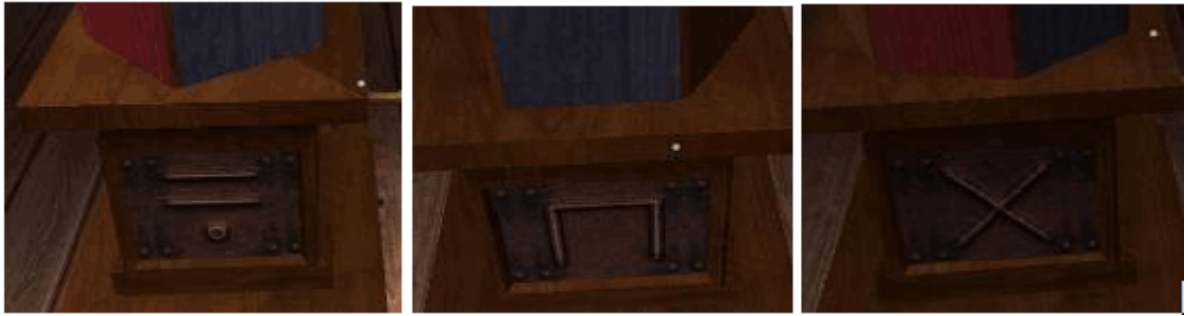
Dann betreten wir die Kirche.



Hier bemerken wir, an den Pfosten, Symbole u. Kurbeln.

Wenn wir die Kurbeln betätigen, hören wir ein Geräusch.

Nun merken wir uns die Symbole, der gleich klingenden Pfosten, die Anzahl der Seiten u. gehen wieder zurück.



Wir geben die Symbole ein (angefangen mit der kleinsten Seitenzahl).

Da ev. ein Zufallsgenerator im Spiel ist, kann das nur ein Hinweis sein.



Wenn alles richtig war, öffnet sich die Tür u. erschließt uns einen neuen Bereich!

Links sehen wir wieder ein Codeschloss, welches wir knacken müssen.

Da wir ja eben in der Kirche waren, läuten wir nun mal die Glocken.



Drei Glocken haben wieder denselben Klang, also verwenden wir die Symbole, für das Codeschloss.

Die Reihenfolge ergibt sich aus der Anzahl der Knoten im Seil.

Am Ende der „Glockenstraße.“ finden wir rechts einen weiteren „Starenkasten“.

Der Vogelgesang passt zur **Holzpaneele 3** vor der Tür des Haupthauses!

Das Gegenstück, finden wir dann, im Außenbereich des Fasslagers.

Beide Formen des Starenkastens sind identisch!



Wir geben den Glockencode ein u. können eine Halle, mit mehreren Fässern untersuchen.



Wir sehen uns um u. spielen mit den Fässern.

Vier davon haben den gleichen Klang,

Wir merken uns die Symbole, in der Reihenfolge der Fassgröße.

Jetzt müssen wir noch das passende Schloss suchen!

Wir gehen zurück bis **ganz** ans Ende der „Glockenstraße“ u. dann nach rechts.



Wir geben den Code ein, links öffnet sich eine Tür u. wir gehen die Stufen nach oben.

Tamara redet mit uns u. wir genießen die Aussicht.



Aber das kann es wohl nicht gewesen sein, oder?

Nein, unsere Aufgabe ist es, die Symbole der Treppenabsätze zu notieren!

Und zwar die 5, dessen Treppenstufen das gleiche Geräusch, von sich geben!

Außerdem gibt es noch ein Vogelhäuschen zum Untersuchen!

Hier u. am Ende der kl. Strasse, vor dem Eingang, werden wir fündig (Treppe nach oben)!



Das wäre jetzt die **Holzpaneele 2**, unser Spatz!

(Treppensymbole)



Nun müssen wir nur noch, dass passende Schloss finden!

Wir gehen rechts in den Gang, neben dem Haupthaus.



Wenn wir das geschafft haben, müssen wir wieder gewaltig aufpassen.

Denn es gibt 6 Türen die das gleiche Geräusch, beim öffnen, machen.

Das wird unser nächster Code sein!

Hier, im Hof u. oben, zwischen den grünen Balkonpfosten, finden wir unsere letzten Symbole für die **Holzpaneele 4!**





Diese Beiden, sind hinter uns!

Ist richtig eingegeben, öffnet sich die nächste Tür u. wir können uns, wie so oft, Vogellaute anhören.

Wenn wir alles gefunden haben, geht es zurück zum Hauptgebäude.

Nun geben wir die restlichen Codes, ein



Hat alles geklappt, fahren wir mit dem Fahrstuhl u. besuchen Tamara in ihrer Wohnung.



Nach einer kurzen Unterhaltung, sehen wir uns um.

Wir finden auch den Namen „RAMIREZ“, an der Wand.

Dann besteigen wir den Fahrstuhl u. fahren nach oben, wo wir unseren

7. Kristall, finden.

Nun geht es wieder zum TELEPORTER u. wir beamen zum **35. Grab.**

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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