

TREGETT



Wir gehen links um den Transporter u. treffen wieder auf Tamara.

Sie stellt uns einige Fragen u. möchte uns von unserem Vorhaben abbringen, was ihr aber nicht gelingt.

Und so zeigt sie uns ein Teil ihrer Heimat.

Und wir müssen nun das 1. Rätsel lösen.

Das bedeutet, wir müssen den Strahl des Leuchtturmes so lenken, das immer eine Distel, so angestrahlt wird, angestrahlt wird, dass sie Funken sprüht!

Am Ende müssen alle Disteln miteinander verbunden sein!





Haben wir das geschafft, fahren wir wieder nach unten u. gehen zum Leuchtturm, wo einige Generatoren angelaufen sind.

Wir sehen ein rotes Blinklicht u. drücken den Button.

Oben angekommen, sehen wir 4 Schaltpulte.



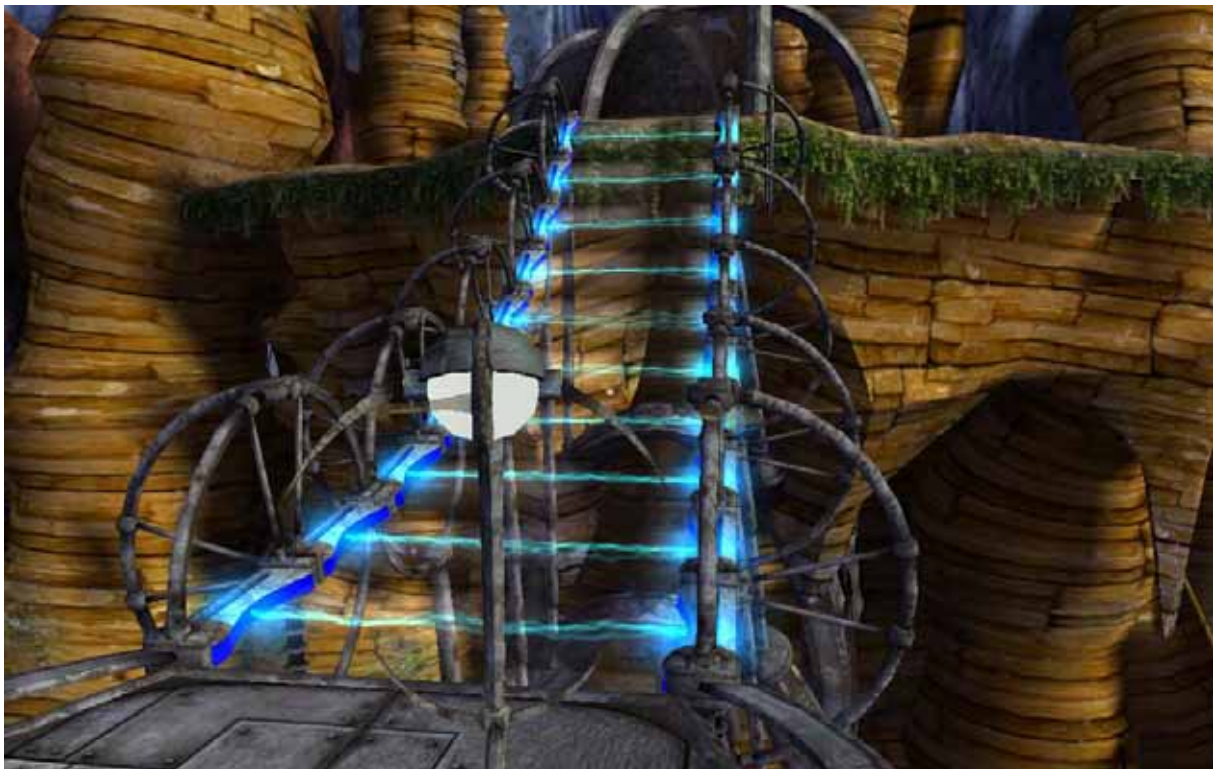
Position 8

3

6

4

Diese müssen wir so einstellen, dass eine blaue Energiestrasse, entsteht.



Wir gehen die Energiestrasse nach oben u. durch einen Tunnel.

Am Ende treffen wir wieder unsere schöne Wächterin.

Nach einer kurzen Unterhaltung, geht es weiter u. über die Hängebrücke zu unserem nächsten Problem.



Wir gehen nach vorn u. betrachten das vordere Stellrad!

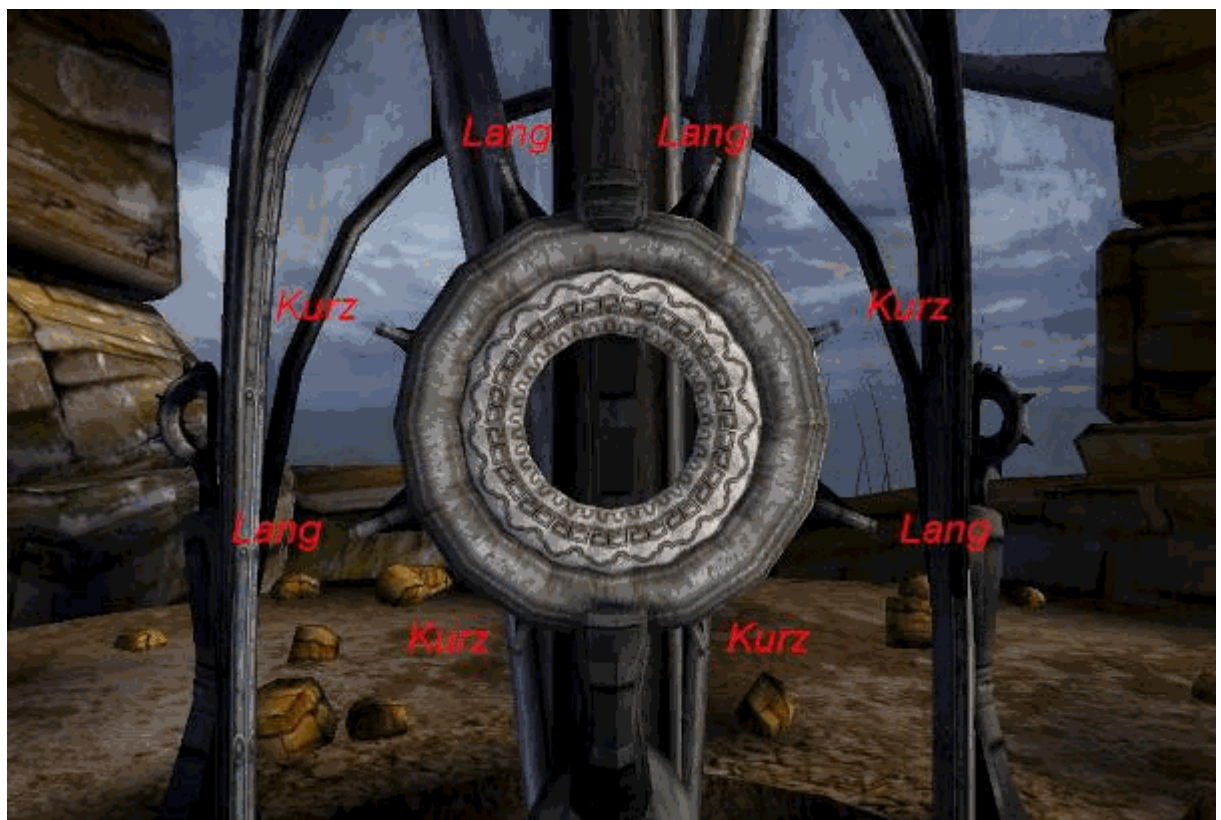
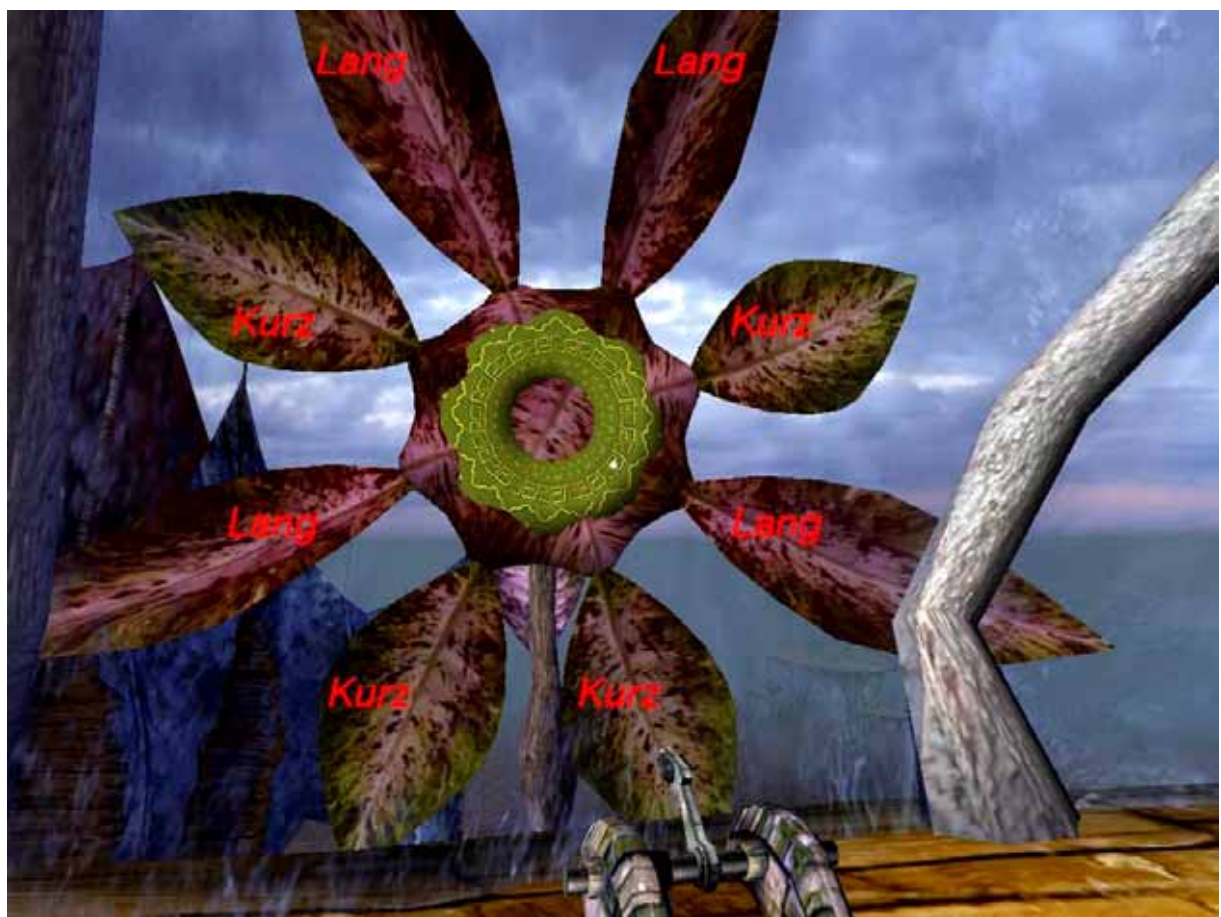
Das Muster im Innenkreis, müssen wir uns merken!

Dann gehen wir zum linken Blattrotor.

Diesen müssen wir dann anhalten, wenn beide Muster übereinstimmen.

Dann notierten wir uns die Länge der Blätter!

Diese muss dann, auf dem Stellrad, eingestellt werden!



(Für „Kurz“, muss der entsprechende Nippel, gedrückt werden).

So verfahren wir mit allen 3 Rädern (Uhrzeigersinn)!



Haben wir alles richtig gemacht, fährt ein Fahrstuhl nach oben.

Wir besteigen ihn u. schweben nach unten.



Dann gehen wir nach rechts u. nach oben, wo wir unseren

1. Kristall, erbeuten.

Wir gehen zurück zum TELEPORTER, beamen zum 35. Grab, gehen nach links zum nächsten TELEPORTER u. beamen nach **MARU**.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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