

SENTINEL: Verborgene Existenzen

Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de) in Zusammenarbeit mit
Hartmut Kratz (hk@gamepad.de)

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf
gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

35. Grab

Du stehst vor der legendären Grabstätte der Tastan, um deine von Doba entführte Schwester Carrie zu befreien.

Gehe vorwärts und du triffst automatisch auf das Verteidigungsprogramm des Grabes, die Wächterin Dormeuse, die dir viel über die Geschichte der Tastan zu erzählen hat und dich während deiner Suche nach Carrie nicht aus den Augen lassen wird.

Gehe nach dem Gespräch weiter und erkunde die Grabstätte:

- auf der untersten Ebene führt ein Weg nach links an zwei inaktiven Teleportern vorbei zu einem Podest, das zu diesem Zeitpunkt noch nicht bestiegen werden kann.
- vom Hauptweg aus geradeaus die Treppe hoch gelangst du zu einem Raum, über dessen Torbogen ein Symbol (Dreieck mit offener rechter Ecke) eingemeißelt ist, das du dir merken solltest.
- vom Hauptweg aus die Rampe hoch gelangst du zur mittleren Ebene, an deren Ende sich ein Schlangenbildnis befindet und rechts davon ein weiterer Raum mit einem inaktiven Teleporter betreten wird.
- gehe über die Stufen zum unteren Balkon, genieße die Aussicht und bemerke wieder einen inaktiven Teleporter.
- gehe in den Raum zurück und weiter die Rampe nach oben zur nächsthöheren Ebene. Ein weiterer Raum mit einem inaktiven Teleporter und einem zu merkenden Symbol über dem Torbogen wird hier gefunden.
- über eine neue Rampe, an einem Fenster mit Blick auf die Gräber vorbei, gelangst du zur höchsten Ebene und zu einem weiteren Raum mit inaktivem Teleporter und neuem Symbol über dem Torbogen.
- am Ende einer Steinbrücke gegenüber diesem Raum befindet sich der Kontrollstand für die Teleporter. Er enthält Aussparungen, in die Kristalle eingesetzt werden müssen, um bestimmte Teleporter zu aktivieren. Diese Kristalle gilt es zu finden.

Aufgabe:

Stelle dich hinter den Kontrollstand und stelle auf den Knöpfen die drei gefundenen Symbole ein.

Lösung:



Wurden die Symbole korrekt eingestellt, sind drei Teleporter nun aktiv und Dormeuse spricht erneut mit dir.

Gehe nun geradeaus in den Raum auf dieser höchsten Ebene, betrete den aktivierten Teleporter und du landest in

TREGETT

Ziel: Um den Kristall dieser Welt mitzunehmen, musst du zur unteren Ebene auf der anderen Seite des Berges gelangen.

Der Weg rechts führt zum Turm, nimm den linken Weg und bemerke einen Balkon hoch oben auf einer Pflanze. Betrete nach einem Gespräch mit Dormeuse die Plattform und lasse dich von ihr nach oben fahren.

Balkon: Von hier aus siehst du den Turm und um ihn herum fünf violette, elektrische Kugeln in unterschiedlicher Höhe.

Aufgabe:

Der Aufzug muss angetrieben und Licht auf alle Pflanzen gelenkt werden. Mit Hilfe des Kontrollpultes muss der Turm in der Höhe und der Blickrichtung jeweils so eingestellt werden, dass er nacheinander jede Kugel aktiviert (erkennbar am Funkensprühen der Kugel) und diese untereinander verbunden sind.

Lösung: Benenne die Schalter am Kontrollpunkt wie folgt:

```

6 5 ----- 4
      1
      2

      3
  
```

- klicke auf **2** und **4** (die vierte Kugel ist aktiviert)
- klicke auf **3** und **4** (die fünfte Kugel ist mit der vierten verbunden)
- klicke auf **3** und **5** (die drei Kugeln rechts sind miteinander verbunden)
- klicke auf **1** und **6** (die erste Kugel links ist aktiviert)
- klicke auf **3** und **4** (die zweite Kugel links ist aktiviert und alle Kugeln verbunden)

Der auf diese Weise geschlossene Energiekreis liefert den Strom für den Turm und aktiviert ihn. Damit werden drei sich bewegende Energieventilatoren um die Turmbasis herum eingeschaltet.

Turm: Lasse dich nun von der Plattform wieder zur unteren Ebene fahren und gehe zum Ventilator auf der linken Seite des Turms. Neben ihm befindet sich ein Schaltknopf, der die Metallplattform, auf der du stehst, nach oben fährt.

(Der Ventilator auf der rechten Seite des Turms enthält ebenfalls einen Schaltknopf, der die Metallplattform nach unten fährt).

Fahre nach oben und gehe zu der unvollständigen Brücke mit vier Schaltpulten davor. Jedes Schaltpult enthält acht Schalter, mit denen Farbmuster der Lampen links und rechts der Brücke erzeugt werden können.

Aufgabe:

Alle Lampen der Brücke sollen blau leuchten, indem nur ein Schalter an jedem der vier Pulte betätigt wird.

Möglicher Lösungsweg: Studiere die sich verändernden Farbmuster, wenn du nacheinander die Schalter an jedem Pult betätigst, um einen ersten Eindruck zu bekommen.

Benennung der Pulte von L nach R mit 1 bis 4:

1. Suche nach der Kombination je eines Schalters an Pult 1 und Pult 2, die 10 Lampen (rot und gelb) beiderseits der Brücke einschaltet. Es werden drei Möglichkeiten gefunden:
 - Pult 1: Schalter 2 / Pult 2: Schalter 1
 - Pult 1: Schalter 8 / Pult 2: Schalter 3
 - Pult 1: Schalter 3 / Pult 2: Schalter 6
2. Finde nun mit einer der obigen Einstellungen an Pult 3 den Schalter, der nur gelbes und blaues Licht erzeugt.
3. Suche danach mit der gefundenen Einstellung am Pult 4 den Schalter, der nur blaues Licht erzeugt.

Lösung: Pult 1 = Schalter 8

Pult 2 = Schalter 3

Pult 3 = Schalter 6

Pult 4 = Schalter 4

Die Brücke ist nun passierbar.

Klettere hinauf, betrete den Tunnel und sprich wieder mit Dormeuse. Gehe anschließend geradeaus weiter über die Brücke.

Du siehst hier nun drei Blüten, die wie Windmühlen rotieren. Jede Blüte besitzt vor sich einen Hebel, mit dem die Rotation gestoppt werden kann. Schau dir den Lift im Zentrum an und bemerke die drei Räder mit den Metallspitzen und dem jeweiligen Muster des Innenkreises.

Aufgabe:

Pass die Muster aus dem Aufzug den Sonnenblumenmustern an. Beachte die Länge der Blütenblätter.

Lösungsweg:

1. Studiere das Muster eines Rades am Lift und finde die Blüte, die das gleiche Muster enthält.
2. Stoppe die Rotation der Blüte mit Hilfe des Hebels in dem Moment, wo das Muster in seiner Position genau dem Radmuster entspricht.
 - Führe diese Vorgänge bei den beiden anderen Blüten ebenfalls durch und merke dir die Länge der jeweiligen Blütenblätter.
3. Kopiere die Länge der Blütenblätter auf die entsprechenden Räder, indem du die Metallspitzen anklickst, die kurz sein sollen.

Lösung: (Mit Blick auf den Lift vom Weg aus gesehen entspricht das vordere Rad der Blüte auf der linken Seite, das hintere rechte Rad entspricht der Blüte vorne rechts und das hintere linke Rad entspricht der Blüte hinten rechts):



Vorderes Rad



Hinteres rechtes Rad



Hinteres linkes Rad

Wenn alles richtig eingestellt ist und du vom letzten Rad zurücktrittst, so wird der Lift hochkommen und du kannst ihn benutzen.....

Vor dir siehst du nun einen inaktiven Teleporter.
Gehe zur Rückseite des Lifts und beschreite den Weg zu dem kleinen Hügel. Nimm den **Kristall** aus dem Zentrum der rotierenden Ringe und gehe zum nun aktiven Teleporter zurück. Betrete ihn und du landest wieder in

35. Grab: Du kannst nun wahlweise schon den Kristall in den Kontrollstand einsetzen, oder gleich den zweiten aktiven Teleporter (auf der Ebene unter dem Kontrollstand) betreten. Er führt dich nach

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

MARU

Ziel: Um den Kristall dieser mechanischen Welt aus dem Turm zu holen, müssen die ihn umgebenden Satelliten mit Hilfe von Tönen aktiviert werden.

Labyrinth: Gehe die Rampe zum Labyrintheingang hinunter.

Aufgabe:

Um zum Lift des Turms im Zentrum des ringförmigen Labyrinths zu gelangen, musst du dir einen Weg dorthin bahnen, indem du seine Wände mit Hilfe von holografischen Knöpfen verschiebst.

Lösung:

1. Drücke den roten Knopf 5 mal und durchschreite die entstandene Öffnung.
2. Wende dich nach links und dann geradeaus zum nächsten Knopf im gleichen Labyrinthring und drücke ihn 1 mal.
3. Gehe geradeaus und drücke den dortigen Knopf 3 mal, so dass eine Öffnung vor dir entsteht.
4. Gehe geradeaus, nach rechts, geradeaus und durch die andere Öffnung in der Wand zum äußeren Ring.
5. Gehe nach links zum anderen Knopf und drücke ihn 2 mal, so dass eine Öffnung vor dir entsteht.
6. Gehe hindurch, nach rechts und zu einem weiteren Knopf im gleichen Ring. Drücke ihn 5 mal.
7. Betrete den innersten Ring des Labyrinths und anschließend den Lift in seinem Zentrum, der dich zur obersten Ebene des Turms bringt. Gehe geradeaus zu seinem äußeren Rand und Dormeuse/Tamara führt ein Gespräch mit dir.

Aktivierung der Satelliten:

1. Studiere die Lichtsequenzen, die von den Satelliten produziert werden, indem du durch die jeweiligen Teleskope schaust und merke dir die Töne, die zu hören sind, wenn du den Knopf über jedem Teleskop betätigst:
 - Es gibt 4 Teleskope durch die die um den Turm herum angeordneten Satelliten fokussiert werden können.
 - Jede Satellitenstation sendet unterschiedliche Farbblitze aus, die du dir merkst.
 - Steige jeweils die Treppe neben jedem Teleskop hoch und bemerke eine Schaltanlage mit 6 Knöpfen, die unterschiedliche Töne produzieren.
2. Suche 6 Masten mit Hörnern, die ein farbiges Licht an ihrer Spitze besitzen. Vergleiche den Ton, der von einem Horn erzeugt wird, mit den Tönen der 6 Knöpfe an den Schaltanlagen über den Teleskopen.
 - Auf der obersten Turmebene findest du auf der inneren Rampe, die den Lift umgibt, einen Hornmast mit einem grünen Licht. Ziehe den Hebel und höre einen Ton, der mit dem Ton der Schaltanlage übereinstimmt, wenn du an ihr den 2. Knopf von oben drückst.
 - Gehe zur äußeren Rampe und nimm den Lift zur Turmebene II.

- Gehe auf der Rampe entlang zu einem Hornmast mit einem blauen Licht an seiner Spitze. Ziehe den Hebel und höre einen Ton der dem Ton des 3. Knopfes der Schaltanlage entspricht.
- Nimm einen Lift zur Turmebene I und gehe die innere Rampe entlang, bis du einen Hornmast mit einem hellvioletten Licht findest. Ziehe den Hebel und höre einen Ton, der mit dem Ton des untersten (6.) Knopfes der Schaltanlage übereinstimmt.
- Gehe zur äußeren Rampe und zu einem Hornstand mit gelbem Licht. Ziehe den Hebel und höre einen Ton, der mit dem 4. Knopf der Schaltanlage übereinstimmt.
- Finde den Lift an der Außenseite dieser Rampe und fahre mit ihm zur Turmebene I. Er bringt dich zu einer schwebenden Plattform. Tamara führt hier ein weiteres Gespräch mit dir.
- Suche den Hornmast mit einem roten Licht und ziehe den Hebel. Der erzeugte Ton entspricht dem 1. Knopf auf der Schaltanlage.
- Ein weiterer Hornmast auf dieser Ebene mit einem weißen Licht erzeugt einen Ton, der mit dem 5. Knopf der Schaltanlage übereinstimmt.

Ergebnistabelle:

**Knöpfe der Schaltanlage
(von oben nach unten)**

	Farbe
1	Rot
2	Grün
3	Blau
4	Gelb
5	Weiß
6	Hellviolett

3. Fahre mit dem Lift zu den Schaltanlagen auf der obersten Turmebene zurück. Nimm den Lift, der zum Turm zurückführt, und drücke II. Nimm den inneren Lift zur Ebene III.
4. Vergleiche die Farbsequenzen der Satelliten mit den Tonsequenzen der Hörner:
 - Gehe zu einer Schaltanlage und drücke die Knöpfe, welche die Farbsequenz des dazugehörigen Satelliten, die du durch das Teleskop gesehen hast, wiedergeben.
 - Mit der richtig eingegebenen Sequenz sendet der Satellit einen farbigen Lichtstrahl zur Turmspitze und der Kristall senkt sich um eine Ebene.
 - Führe diesen Vorgang für jeden Satelliten aus.

Lösung:

Satelliten:



Lichtsequenzen: grün-gelb-weiß
-hellviolett hellviolett-
blau-grün-
weiß gelb-rot-
hellviolett
-grün gelb-blau
grün-rot
weiß

Zu drückende
Knöpfe an der
Schaltanlage:

2 4 5 6**6 3 2 5****4 1 6 2****4 3 2 1**

Gehe anschließend zum Zentrum des Turms und nimm den **Kristall**. Der Lift führt dich wieder auf die unterste Ebene zurück, von der du durch das Labyrinth wieder zum Teleporter zurückkehrst:

Labyrinth (zum Ausgang):

1. Gehe zum holografischen Knopf im nächsten Labyrinthring.
2. Wende dich nach rechts, geradeaus und nach links zum Knopf im nächsten Labyrinthring.
3. Drücke diesen Knopf 4 mal.
4. Gehe nach links und dann nach recht in den inneren Labyrinthring, nach links und raus in den äußeren Labyrinthring.
5. Gehe zum nächsten äußeren Labyrinthring, nach links und raus zur Rampe der Brücke.

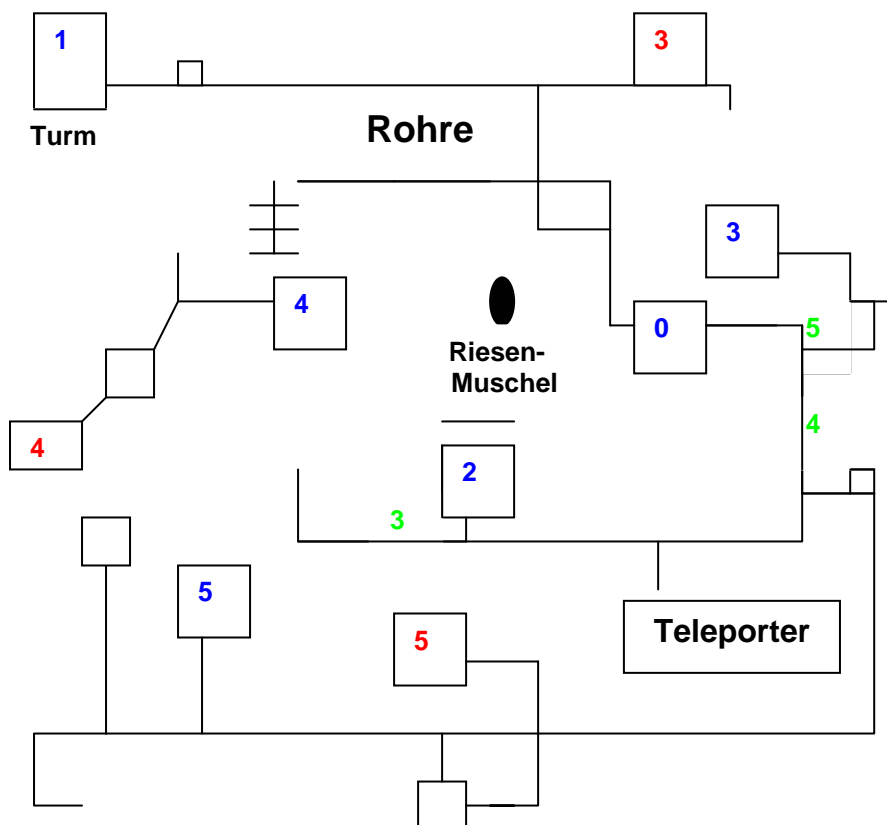
Benutze den Teleporter zurück zu

35. Grab: Gehe zum Hauptweg hinunter und betrete den dritten Teleporter im Raum mit dem offenen Dreieckssymbol über dem Torbogen. Du gelangst nach

ESKA

Ziel: Der Kristall in dieser Welt kann nur erreicht werden, wenn die riesige Muschel im Zentrum des Wasserdorfes vollständig aktiviert ist. Sie wird durch 6 kleinere Muscheln kontrolliert, die du finden und einstellen musst. Es ist notwendig, sich im gesamten Bereich über dem Wasser zuerst einmal umzusehen, um die Hinweise zur Lösung der Aufgaben zu finden.

Grober Lageplan:



- Die **grünen** Zahlen stellen die Orte der Seil-Kästen dar, basierend auf der Anzahl der Seile.
- Die **roten** Zahlen stellen die Orte der Hinweise zu den Seil-Aufgaben dar, basierend auf der Anzahl der Seile.
- Die **blauen** Zahlen stellen die Orte der kleinen Muscheln dar, basierend auf der Anzahl der Kerben auf den Stäben.

Wasserrohr-Aufgabe:

Das Ziel ist es, die Wirbelsäulenbrücke mittels Zuführung der richtigen Wassermenge in die Mitte zu bewegen, damit sie begehbar wird. Bei zu wenig Wasser bleibt sie auf der rechten, bei zu viel Wasser schwenkt sie auf

die linke Seite. Mit dem Hebel in der Nähe der Brücke kannst du deine Bemühungen jeweils überprüfen.

Das Wasserrohr enthält drei Radventile mit je 16 Markierungen und über den Rädern Abbildungen, die Hinweise auf die Größe des Wasserdurchflusses und Einstellungen geben.

Beginne mit dem größten Rohr ganz rechts. Die Zeichnung über ihm zeigt 9 Linien im Kreis. Klicke daher auf die 9. Markierung des Rades im Uhrzeigersinn. Gehe dann zum mittleren Rad und finde die beiden Stellungen heraus, in denen die Brücke von rechts nach links schwenkt. Am rechten Rad kannst du danach die Feinabstimmung vornehmen.

Lösung: Rechtes Rad = 9
Mittleres Rad = 12
Linkes Rad = 4

Über die Brücke kann nun die kleine Muschel 4 (mit 4 Kerben auf ihrem Stab) erreicht werden. Der weitere Weg bringt dich zum Hinweis 4 auf die Seil-Aufgabe.

Seil-Aufgaben:

Hinweis 4 zum Kasten mit 4 Seilen: Klicke auf das Seil und zähle, wie viele Klicks notwendig sind, um die entsprechenden Farben der Seile am Kasten zu erhalten.

Lösung: (von L nach R) gelb = 2 Klicks, rot = 3 Klicks, grün = 0 Klicks und blau = 1 Klick

Hinweis 3 zum Kasten mit 3 Seilen: Gehe zu der in der Zeichnung angegebenen Stelle, wo du nach einem Gespräch mit Tamara an der Wand den Hinweis findest. Gehe wie oben vor.

Lösung: (von L nach R) rot = 1 Klick, violett = 3 Klicks und blau = 1 Klick

Lösung des Kastens mit 3 Seilen: Gehe zum Kasten mit den 3 Seilen rechts vom Teleporter und klicke 1 mal auf das rote, 3 mal auf das violette und 1 mal auf das blaue Seil.

Eine Brücke entsteht, die den Zugang zur kleinen Muschel 2 ermöglicht.

Lösung des Kastens mit 4 Seilen: Gehe zum Kasten mit den 4 Seilen gegenüber dem Teleporter und klicke 2 mal auf das gelbe, 3 mal auf das rote, 0 mal auf das grüne und 1 mal auf das blaue Seil.

Eine Brücke entsteht, die den Zugang zum Hinweis 5 der Seil-Aufgabe ermöglicht.

Hinweis 5 zum Kasten mit 5 Seilen: Auf dem Weg zum Hinweis spricht Tamara wieder zu dir. Benutze nach dem Gespräch den Hinweis wie gehabt.
Lösung: (von L nach R) blau = 6 Klicks, gelb = 2 Klicks, rot = 6 Klicks, grün = 5 Klicks und violett = 3 Klicks

Lösung des Kastens mit 5 Seilen: Gehe zum entsprechenden Kasten und klicke 6 mal auf das blaue, 2 mal auf das gelbe, 6 mal auf das rote, 5 mal auf das grüne und 3 mal auf das violette Seil.
 Eine Brücke entsteht, die den Zugang zur kleinen Muschel 3 ermöglicht.

Muschel-Aufgabe:

Drücke die Knöpfe an den kleinen Muscheln nacheinander in aufsteigender Reihenfolge der Kerben an den Stäben:

Lösung: Drücke den Knopf der

1. 0-Kerben Muschel (in einer Hütte vor der Riesenmuschel im Zentrum)
2. 1-Kerben Muschel (im Turm)
3. 2-Kerben Muschel (in einer Hütte des neu erschlossenen Weges nach Einstellung des Kastens mit den 3 Seilen)
4. 3-Kerben Muschel (in einer Hütte des neu erschlossenen Weges nach Einstellung des Kastens mit den 5 Seilen)
5. 4-Kerben Muschel (auf einer Plattform hinter der Wirbelsäulenbrücke)
6. 5-Kerben Muschel (in einer Hütte des neu erschlossenen Weges nach Einstellung des Kastens mit den 4 Seilen)

Sind alle Muscheln aktiviert, so erhebt sich ein Gebäude aus dem Wasser und die Windmühle dreht sich. An der Außenwand erscheint der **Kristall**, den du mitnimmst.

Überquere die neu entstandene Brücke und gehe geradeaus zum Teleporter zurück. Betrete ihn und lande in

35. Grab: Bemerke, dass die drei benutzten Teleporter nun inaktiviert sind und kein weiterer zur Verfügung steht. Gehe zum Kontrollstand hoch, klicke seine Einbuchtungen für die Kristalle an und deine gesammelten Kristalle werden automatisch platziert.
 Schaue über die Balkonbrüstung und bemerke, dass die Teleporter auf dem unteren Balkon und auf der unteren Ebene aktiviert sind.
 Gehe in den Teleporter auf dem unteren Balkon und lande in

CORABANTI

Ziel: Der Kristall in dieser Welt befindet sich in dem Gebäude hinter einem Gitter gesichert, das durch ein großes Rad geöffnet wird. Die Energie zur Drehung des Rades wird von fünf vulkanischen Pumpen erzeugt, die durch eine korrekt gewählte Lichtfarbe eingeschaltet werden müssen. Die Pumpen befinden sich auf kleinen Vulkaninseln, die rund um die Hauptinsel angeordnet sind. Vier Pumpen sind über zu bauende Brückensysteme direkt sichtbar und erreichbar, die fünfte Pumpe ist hinter einem Berg versteckt und nur über den Weiterbau eines der Brückensysteme zugänglich.

Umrunde die Hauptinsel und schaue dir durch die Teleskope die Symbole an den einzelnen Brückensegmenten an. Auf deinem Weg wird Dormeuse wieder ein Gespräch mit dir führen.

Gehe in den Gebäude-Turm und studiere die Farbzeichnung in dem offenen Buch auf dem Tisch. Eine Treppe führt zu einer kleinen Plattform mit einem roten Knopf. Wenn du ihn drückst, wirst du in die Turmspitze gefahren, wo sich das Kontrollpult mit den Symbolen zum Einstellen der Brückensegmente befindet und 4 Fenster mit Blick auf die Brückensysteme zu den 4 Pumpen.

Aufgabe 1:

Baue durchgehende Wege zu allen 5 Vulkanpumpen durch Rotation der einzelnen Segmente. Es können nur solche Segmente gedreht werden, die an einen bereits gebauten Teilweg anschließen.

Lösungsweg:

1. Schaue durch eines der Fenster in der Turmspitze und studiere die Anordnung der Brückensegmente zu einer Pumpe. Plane einen Weg vom Startpunkt der Hauptinsel zur Pumpe, die wie ein schlanker Turm mit einem kleinen Licht aussieht. Notiere dir, welche Segmente gerade und welche gewinkelt sind.
2. Verlasse das Gebäude und gehe zum gewählten Brückensystem. Schaue durch das Teleskop und notiere dir die Symbole von den Brückenteilen, die du nach deinem Plan drehen möchtest.
3. Gehe wieder zum Kontrollpult in die Turmspitze und stelle dich so davor, dass du durch das Fenster das gewählte Brückensystem siehst.
4. Beginne mit dem Brückensegment, das sich am nächsten an die Hauptinsel anschließt (=Start) und suche und drücke das dazugehörige Symbol auf dem Pult so oft, bis die Richtung des Brückensegments deinem Plan entspricht. Durch Drücken auf die beiden Pfeile am Pult

unten dreht sich dieses und macht alle Symbole zugänglich. Wende dich dann dem anschließenden Brückensegment zu und drücke dessen Symbol, wie du es wünschst...

5. Kontrolliere deinen Brückenbau, besonders wenn sich ein von dir ausgesuchtes Segment nicht drehen lässt, indem du wieder nach draußen gehst und an Ort und Stelle deine Baustelle begutachtest.
6. Hast du den Weg zur Pumpe links vom Berg fertiggestellt und die
7. Pumpe eingeschaltet, kannst du von dort aus die Brückensegmente und Symbole zur 5. Pumpe sehen und einen Weg dahin planen und anschließend am Pult einstellen. Das ist nicht ganz so einfach, da du vom Pult aus die Segmente nicht siehst.

Lösung:



Brückensystem links vom Teleporter



Brückensystem direkt neben dem Teleporter



Brückensystem am Vulkan



Brückensystem links vom Berg



Fünftes Brückensystem

Hier müssen noch 5 weitere Brücken bewegt werden:

- 1) 6-Eck mit Halbkreis rechts
- 2) Stern mit Viertelkreis unten links
- 3) Stern mit Halbkreis unten
- 4) 6-Eck mit Halbkreis oben
- 5) 6-Eck mit Viertelkreis oben links



Aufgabe 2:

Stelle an den Pumpen das jeweils korrekte farbige Licht in dem Rahmen an der Basis ein, indem du an dem Rad davor drehst.

Lösungsweg: Die Zeichnung im Buch weist auf die jeweilige Lichtfarbe und ihre sichtbare Position im Rahmen der Pumpen hin:



z.B. bedeuten die beiden hellvioioletten senkrechten Striche, dass in der durch den Pfeil gekennzeichneten Position 2 des Pumpenrahmens ein hellvioiolettes Licht sichtbar sein soll. In Position 1 der nächsten Pumpe soll das blaue Licht leuchten...

Lösung:

Position	Lichtfarbe	Pumpenort
1	blau	Vulkan
2	hellviolett	links vom Teleporter
3	gelb	links vom Berg
4	rot	fünfte Pumpe
5	grün	neben dem Teleporter

Sind alle Pumpen aktiviert, so dreht sich das Rad im Gebäude und das Gitter vor dem Kristall wird geöffnet.

Hole den **Kristall** aus dem Gebäude und gehe zum Teleporter zurück. Nach einem weiteren Gespräch mit Tamara landest du wieder in

35. Grab: Über dem Kontrollstand an der Decke siehst du die Symbole der drei bisher eingesetzten Kristalle als Projektionen. Gehe nach unten und benutze den Teleporter neben der Treppe.

Softwareservice KRATZ

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

SANSELARD

Der Kristall in dieser Eiswelt befindet sich in einer zentralen Basis auf der unteren Ebene.

Gehe vom Teleporter aus nach links (im Uhrzeigersinn) und erkunde die einzelnen durch Brücken verbundenen Stationen:

- **Teleporter-Insel** (dein Startpunkt) besitzt 1 Mühle und 1 Totem
- **Insel A** besitzt 1 Totem auf der linken Seite und 1 Mühle auf der rechten Seite
- **Insel B** besitzt den Turm Nr. 1, 2 Totems und 1 Mühle
- **Insel C** besitzt 1 Totem, den Turm Nr. 2 und 1 Mühle
- **Signalturm-Insel** besitzt 1 Totem
- **Insel D** besitzt Turm Nr. 3, 2 Totems und 1 Mühle
- **Insel E** besitzt 2 Totems, Turm Nr. 4 und 2 Mühlen
- **Zentralinsel** (von Insel E die Brücke nach innen gehen) besitzt 1 Mühle, 1 Totem und eine Bodenplatte mit Markierungen
- **Brücke** (unter der Zentralinsel) besitzt 1 Totem

Aufgabe 1:

Jeder Turm soll zwei Mühlen zugeordnet und die Töne dieser Mühlen wiederum zwei Totems zugeordnet werden.

Durch Anklicken des runden Drahtgeflechts an den Mühlen und durch Anklicken der Totems kannst du die Töne hören.

Teilaufgabe 1: Turm - Mühlen Zuordnung

Einen Hinweis zur Lösung stellen die Markierungen der Bodenplatte auf der Zentralinsel dar:



Jeder Turm besitzt 3 einzelne sich drehende Räder und eine Reihe seitliche Räder. Jede Mühle besitzt 4 sich drehende Räder. Der Hinweis zeigt eine Verbindung zwischen Turm- und Mühlenrädern von oben nach unten. Nur die drei oberen Räder sind wichtig.

Stelle dich vor die 4 Türme und notiere dir die Drehrichtung dieser drei Räder. Das obere und das untere Rad dreht sich nach oben oder nach unten, das mittlere Rad dreht sich nach links oder nach rechts.

Stelle dich vor die 8 Mühlen so hin, dass sich das runde Drahtgeflecht hinten befindet und notiere die Drehrichtung der drei oberen Räder

(u = nach unten / o = nach oben / l = nach links / r = nach rechts):

Ort	Turmrotation	Mühlenrotation
Teleporter Insel		u r o
Insel A		u l o
Insel B	Nr. 1 u r u	o l o
Insel C	Nr. 2 o l o	u r o
Insel D	Nr. 3 u l o	u r u
Insel E	Nr. 4 u r o	u o l l o o
Zentralinsel		u r u

Ordne je zwei Mühlen einem Turm zu:

- Turm Nr. 1 zeigt die gleiche Rotation wie die Mühlen auf der Insel D und auf der Zentralinsel.
- Turm Nr. 2 zeigt die gleiche Rotation wie die Mühle auf der Insel B und einer Mühle auf Insel E.
- Turm Nr. 3 zeigt die gleiche Rotation wie die Mühle auf der Insel A und einer Mühle auf Insel E.
- Turm Nr. 4 zeigt die gleiche Rotation wie die Mühlen auf der Insel C und auf der Teleporter-Insel.

Teilaufgabe 2: Mühlen – Totem Zuordnung

- Klicke auf das runde Metallgeflecht vor einer Mühle und merke dir den Ton den es erzeugt.
- Klicke auf die Totems und finde dasjenige, das den gleichen Ton erzeugt.
- Notiere dir die Symbole des passenden Totems
- Führe diesen Vorgang solange aus, bis jeder Mühle ein Totem zugeordnet werden kann.

Teilaufgabe 3:

Gehe in jeden Turm und gib die beiden Totemsymbole, die zu der Mühle passen, an seinem Schaltpult ein.

Wurden sie korrekt eingegeben, so wird der Lift im Turm aktiviert:



Turm 1 auf
Insel B



Turm 2 auf
Insel C



Turm 3 auf
Insel D



Turm 4 auf
Insel E

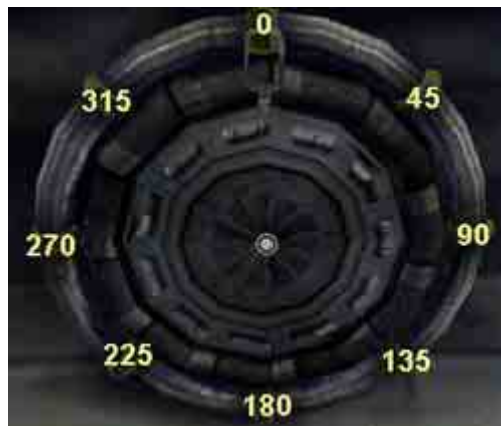
Aufgabe 2:

Die vom Signalturm ausgehenden 4 Richtstrahlen müssen synchronisiert werden, damit sich die Bodenklappe auf der Zentralinsel öffnet.

Lösungsweg:

- Fahre mit dem Lift in einen Turm hoch und gehe zum Schaltpult am Ende der Plattform. Die kreisförmige Schaltanlage enthält Klammern und ein Klick auf sie bewirkt, dass der Signalturm vier Richtstrahlen aussendet, wovon einer auf deinen Turm trifft.
- Durch Klicken auf eine geeignete Klammerposition musst du nun einen Richtstrahl so synchronisieren, dass sein Pulsieren mit dem Strahl, der auf deinen Turm trifft, übereinstimmt.
- Gehe anschließend in den nächsten Turm und synchronisiere dort den Richtstrahl, der auf deinen Turm trifft, mit den bereits synchronisierten Strahlen.
- Führe diesen Vorgang für alle 4 Türme aus.

(du kannst auch in den Türmen jeweils die Klammer im 45° Winkel rechts oben solange anklicken, bis der Strahl übereinstimmt.)



Stimmen alle vier Richtstrahlen des Signalturms überein, so öffnet sich die Bodenplatte auf der Zentralinsel und es bildet sich dort eine Plattform. Gehe zur Zentralinsel und klettere auf diese Plattform, die dich zur unteren Ebene befördert. Steige aus, wende dich nach links, gehe unter einer Wurzel durch und finde eine Metalltür.

Aufgabe 3:

Stelle die Fenster so ein, dass sich der Eingang öffnen lässt.

Aktiviere die Aufgabe, indem du auf den Steinstand vor der Tür klickst. Drehe das Rad und bemerke Metallpaneele, ein Fenster und eine Tür in der Öffnung vorbeiziehen.

Der Knopf rechts bestimmt die Entfernung der einzelnen Elemente (Knopf in unterster Position = geringste Entfernung, Knopf in oberster Position = größte Entfernung)

Lösungsweg:

1. Stelle den Knopf in die unterste Position und drehe das Rad, bis du das Glasfenster siehst.
2. (Beachte, dass Fenster metallene Querbalken in der Mitte und Türen Querbalken im oberen Bereich besitzen!)
3. Stelle den Knopf auf die nächsthöhere Position und drehe das Rad, bis du auch hier wieder ein Glasfenster siehst, das nun mit dem ersten in einer Linie steht.
4. Wiederhole den Vorgang solange, bis 4 Glasfenster mit mittleren Querbalken in einer Linie stehen. Der Knopf sollte sich nun in der zweithöchsten Position befinden.
5. Stelle den Knopf in die oberste Position und drehe das Rad, bis die Tür mit dem Querbalken oben in Sicht kommt.
6. Stelle den Knopf wieder eine Position tiefer und drehe das Rad, bis auch hier die Tür erscheint.
7. Führe diesen Vorgang solange durch, bis die Tür auch in der untersten Stellung des Knopfes vorhanden ist.

Nun kannst du durch die Tür das Gebäude betreten und ein weiteres Gespräch mit Tamara führen.

Nimm anschließend den **Kristall**, verlasse das Gebäude und gehe in den Teleporter zurück.

35. Grab: Gehe zur unteren Ebene und betrete den Teleporter links von der Plattform.

GODA

Der Kristall in dieser Welt liegt in einem zentralen Bereich auf dem Grund des Meeres.

Gehe geradeaus und betrete den Turm. Wie du feststellst, befindest du dich in der 6. Ebene – Etage 0. Bemerke einen Zentralstand mit 4 Hebeln und den Zahlen 0 – 5 auf dem rechten Paneel.

Aufgabe:

Schaffe dir einen Weg zur untersten Ebene, indem du die geeigneten Zugbrücken herunterlässt.

Lösungsweg: Finde heraus, welcher Hebel für das Herunterlassen des Gitters zur Plattform und welcher Hebel für das Herunterlassen der Zugbrücke verantwortlich ist.

Klicke auf den Knopf Nr. 5 um ganz nach oben zu kommen. Schau dich im Treibhaus um und werfe einen Blick über die Reling. Du bemerkst, dass jede Ebene einen Gehweg besitzt, an dessen Ende sich eine Zugbrücke befindet (von hier aus noch nicht zu sehen), die zur nächsten Ebene führt.

Fahre mit dem Lift zu jeder Etage und ziehe an einem Hebel, fahre wieder hoch in die 5. Etage und bekomme so heraus, welcher Hebel die Zugbrücke herunterlässt.

Hast du den entsprechenden Hebel gefunden, so wende dich den anderen Hebeln zu und finde heraus, welcher von ihnen den Zugang zum Gehweg der nächsten Ebene ermöglicht (jedes Mal wieder in die 5. Etage hoch und nachprüfen, ob der Gehweg zur nächsten Ebene nun offen ist).

Lösung:

- **5. Etage:** (L nach R) ziehe den Hebel 2. Dieser öffnet das Gitter zum Gehweg. Betrete den Lift.
- **4. Etage:** ziehe die Hebel 3 und 4
- **3. Etage:** ziehe die Hebel 1 und 4
- **2. Etage:** ziehe die Hebel 1 und 2

- **1. Etage:** ziehe den Hebel 3

Gehe zurück in die 5. Etage, dort zum Gehweg und gehe diesen hinunter bis zur **untersten Ebene**.

Hier stehen 12 Kontrollstände mit je einem Schalter und einem Hebel. Ein weiterer Kontrollstand ist von einer Plastikhaube bedeckt. Gegenüber diesem Stand befinden sich auf der inneren Plattform zwei Pumpen mit einem Licht auf einem Stab. Eine Schwimmbrücke trennt die innere Plattform von dem äußeren Gehweg, auf dem du dich befindest.

Aufgabe:

Du musst den Wasserstand soweit erhöhen, dass du über die Brücke die innere Plattform erreichen kannst.

Wenn du einen Schalter an einem Kontrollstand betätigst, siehst du das Licht an einer der beiden Pumpen angehen.

Hinweis: „zwei Pumpen zusammen erhöhen den Wasserstand zu sehr. Du benötigst genau sieben Einheiten Wasser.“

Lösungsweg: Da du weißt, dass nur eine Pumpe benutzt werden muss, gehe zu den einzelnen Ständen, betätige deren Schalter, schaue nach bei welcher der beiden Pumpen das Licht angeht und stelle den Schalter danach wieder aus.

Wenn du die Kontrollstände nach links vom abgedeckten Kontrollstand durchnummerierst mit 1 bis 12, so erhältst du folgendes Ergebnis:

Die linke Pumpe wird beleuchtet von Stand 1, 3, 5, 6, 8, 9 und 11

Die rechte Pumpe wird beleuchtet von Stand 2, 4, 7, 10 und 12

Lösung: Da wir 7 Einheiten Wasser brauchen, ziehe die Hebel an den Ständen 1, 3, 5, 6, 8, 9 und 11.

Dies öffnet die Plastikhaube des dreizehnten Standes und wenn du an seinem Hebel ziehst, siehst du das Wasser steigen und die Brücke kann nun überquert werden.

Du stehst nun vor einem Lift, dessen Metalltür mit Riegeln verschlossen ist. An beiden Seiten der Tür ist ein Paneel mit je 5 Schaltern, die nach links oder nach rechts gestellt werden können.

Aufgabe:

Alle Riegel müssen in die mittlere Position geschoben werden.

Lösung:

Linkes Paneel: Schalter nach links, links, rechts, links, rechts

Rechtes Panel: Schalter nach rechts, links, links, rechts, links

Nach erfolgreicher Entriegelung öffnet sich die Metalltür und gibt den Weg zur untersten Zentralebene frei.

Betrete den Lift (es ist der gleiche, den du schon beim Start benutzt hast) und fahre mit ihm automatisch zur obersten Ebene.

Nimm den **Kristall** und gehe zum Teleporter auf der anderen Seite der Ebene. Betrete ihn nach einem Gespräch mit Tamara und lande wieder in

35. Grab: Gehe zum Kontrollstand auf der obersten Ebene und setze die neu gefundenen Kristalle ein. Du siehst nun die Symbole von sechs Kristall-Projektionen an der Decke. Gehe auf der untersten Ebene in den Raum mit dem nun aktiven Teleporter und benutze ihn.

ARGANNAS

Der Kristall in dieser Stadtwelt befindet sich im Hauptgebäude mit der rot eingerahmten, noch verschlossenen Tür.

An den Seiten dieser Tür befinden sich 4 Paneele, wovon eines bereits geöffnet ist. Jedes Paneel enthält zwei Gruppen mit je 4 Holzformen, die durch anklicken verändert werden können. Ein Klick auf den roten Knopf neben der Gruppe lässt Vogelstimmen ertönen.

Überall in der Stadt verteilt stehen Vogelkästen auf Pfosten, die ebenfalls unterschiedliche Holzformen enthalten, wobei einige Duplikate darstellen und einige die gleichen Formen, wie die auf der Haupttür zeigen. Manche Vogelkästen besitzen einen Knopf auf ihrem Pfosten, der nach dem Drücken ebenfalls eine Vogelstimme erklingen lässt.

Viele Häuser und Bereiche der Stadt sind durch Kodeschlösser gesichert, die Symbole enthalten.

Aufgabe 1:

Finde die Codes zum Öffnen der Türen.

Dazu müssen eine Reihe von gleichen Objekten, die jeweils ein Symbol enthalten, angeklickt werden und die Geräusche, die sie aussenden, miteinander verglichen werden. Merke dir die Symbole der Objekte, die dasselbe Geräusch ausenden und gib sie schließlich in der richtigen Reihenfolge in das Kodeschloss ein. Die richtige Reihenfolge ergibt sich aus bestimmten Merkmalen der Objekte, wie Größe, Zahlen oder Ortverhältnisse.

Eine genaue Angabe der entsprechenden Kodesequenzen kann nicht angegeben werden, da sie durch einen Zufallsgenerator festgelegt werden.

Teilaufgabe 1: Kurbelkode

Gehe vom Hauptgebäude aus nach links zu der Tür mit dem zugänglichen Kodeschloss. Dafür muss als erstes eine Kodesequenz gefunden werden. Drehe dich nach rechts, gehe die Strasse entlang, unter einer Libelle hindurch und wende dich am Ende der Strasse nach rechts. Gehe geradeaus in die Kirche. Hier findest du Pfosten mit je einem Symbol und einer Kurbel an ihrer Basis.

- Drehe die Kurbeln und höre die Töne, die sie machen.
- Notiere dir die Symbole an den Pfosten mit den gleichen Tönen.
- Notiere dir anschließend die Anzahl der Seiten dieser identisch klingenden Pfosten.
- Gehe zum geöffneten Kodeschloss zurück und drücke die 3 Symbole der gleichklingenden Pfosten in aufsteigender Reihenfolge der Pfostenseiten – Zahl.

Nach korrekter Eingabe öffnet sich die Tür und du gelangst in den nächsten Stadtbereich mit dem nächsten aktiven Kodeschloss an einer roten Wand.

Teilaufgabe 2:

Wende dich in diesem Bereich nach rechts und bemerke die Glocken, die beiderseits der Strasse aufgehängt sind.

- Läute die Glocken und notiere die Symbole der gleichklingenden Glocken.
- Notiere die Anzahl der Knoten an den Seilen dieser Glocken.
- Gehe zum zugänglichen Kodeschloss am Ende der Straße, links von der roten Schwingtür, zurück und drücke die 3 Symbole in der Reihenfolge der Knotenanzahl.

Du siehst ein weiteres Kodeschloss neben einer braunen Tür aktiv werden.

Teilaufgabe 3:

Betrete das Lager mit den 7 Fässern.

- Rolle die Fässer und höre dir ihre Geräusche an.
- Notiere dir die Symbole auf den 4 Fässern mit den gleichen Geräuschen.
- Notiere dir die Größe dieser Fässer

Gehe durch den Seitenausgang hinaus und schaue dir den weit hinten aufgestellten Vogelkasten an.

- Verlasse das Fasshaus wieder und gehe zum bedienbaren Kodeschloss zurück (die Straße mit den Glocken entlang, unter der Treppe am Ende der Straße hindurch und durch die Öffnung nahe an der Wand, geradeaus und nach rechts).
- Gib die Symbolsequenz der 4 gleichklingenden Fässer ein, basierend auf der Größe der Fässer.

Du siehst ein weiteres sich aktivierendes Kodeschloss rechts von einer verglasten Tür.

Teilaufgabe 4:

Betrete das neue Gebäude mit vielen Treppen und Symbolen an ihren Seitenwänden.

- Steige die einzelnen Treppen hoch und höre auf das Geräusch deiner Fußtritte.
- Notiere dir die Symbole an den 5 Treppen mit dem gleichen Geräusch.
- Beachte, dass die letzte Treppenflucht, die durch einen ebenen Gang abgetrennt ist, 2 Symbole enthält.

Betrachte den Vogelkasten auf dem Dachboden, der in der Nähe der Stufen an einem Ende des Raums steht.

Suche nun die Tür mit dem aktiven Kodeschloss auf. Gehe dazu auf die andere Seite des Hauptgebäudes mit der roten Paneeltür.

Betrete das Haus mit dem offenen Durchgang rechts vom Hauptgebäude.

- Gib die Sequenz der 5 gleichen Fußtritt-Geräusche ein, basierend auf der Reihenfolge der Treppen von der untersten zur obersten Etage.

Du siehst ein anderes Kodeschloss neben einer rot gerahmten Tür aktiv werden.

Teilaufgabe 5:

Betrete das Gebäude mit den vielen Türen und Symbolen darauf.

- Öffne auf deinem Weg durch das Haus alle Türen und notiere dir die Symbole der 6 Türen, die gleiche Geräusche machen (eventuell musst du mehrmals zurückgehen und die Türen erneut öffnen, um die Geräusche zu identifizieren).

Steige die rote Treppe zu einem Freiluftbereich hinunter und beachte den Vogelkasten hier.

Gehe durch die Tür in das nächste Gebäude, drehe dich nach rechts und du siehst das aktive Kodeschloss. Du hast aber noch nicht den vollständigen Code gefunden!

Gehe durch die Passage links und zur Tür raus. Gehe durch eine Seitentür am Gebäude in das Haus zurück und geradeaus den Flur entlang, wo du weitere Türen öffnen und Geräusche vergleichen musst.

Gehe danach zum aktiven Kodeschloss zurück:

- Gib die Symbolsequenz der Türgeräusche ein, basierend auf der Reihenfolge, in der du sie geöffnet hast.
(Nun sind alle verfügbaren Kodeschlösser geknackt!)

Trete ein und steige die Treppe hoch. Bemerke den Vogelkasten auf diesem grün gestrichenen Balkon.

Verlasse diesen Bereich, gehe zum Freiluftbereich zurück, die rote Treppe hoch und durch die knarrenden Türen wieder nach draußen und zum Hauptgebäude mit der roten Paneeltür.

Aufgabe 2:

Damit sich die Haupttür öffnet, müssen die korrekten Holzformen in allen 4 Paneelen eingestellt werden.

- Drücke den roten Knopf am Paneel und merke dir die Vogelstimme, die gefunden werden muss (eventuell die Komposition aufschreiben).
- Suche die Vogelkästen auf, die einen Knopf an ihrem Pfosten besitzen, höre dir deren Vogelstimme an und finde auf diese Weise den Vogelkasten mit der Vogelstimme, die mit der des Paneels übereinstimmt. Hast du den entsprechenden Kasten gefunden, so notiere dir die 4 gezeichneten Holzformen vom Pfosten. Notiere dir auch die Form vom Vogelkasten selbst!
- Finde nun das Duplikat dieses Kastens und notiere wieder die Holzformen auf seinem Pfosten.
- Gehe nun zum offenen Paneel an der Haupttür und stelle die korrekten Holzformen ein:
die 4 Holzformen vom Vogelkasten mit Knopf in der oberen Gruppe, die 4 Holzformen vom Duplikat in der unteren Gruppe.
- Wurde alles richtig eingestellt, so schließt sich dieses Paneel und das nächste öffnet sich. Zugleich öffnet sich die erste Tür des Haupteingangs.

Hier nun eine grobe Standortbeschreibung der benötigten Vogelkästen und ihrer Duplikate:

Paneel 1:

Der Vogelkasten mit Knopf befindet sich in der Nähe des Stadttors unterhalb des Teleporters.

Das Duplikat befindet sich am Ende der Straße, rechts vom Hauptgebäude mit der Paneeltür, bei der hinteren Stadtmauer.

Paneel 2:

Der Vogelkasten mit Knopf steht im Gebäude mit den vielen Treppen, ganz oben auf dem Dachboden.

Das Duplikat befindet sich oberhalb der Treppe am Ende der schmalen Straße.

Paneel 3:

Der Vogelkasten mit Knopf steht am Ende der Straße mit den Glocken.

Das Duplikat steht außerhalb des Fasslagers.

Paneel 4:

Der Vogelkasten mit Knopf befindet sich im Freiluftbereich des Gebäudes mit den knarrenden Türen.

Das Duplikat befindet sich auf dem grün gestrichenen Balkon. Es steht neben dem drittletzten grünen Pfosten.

Lösung:**Paneel 1****Paneel 2****Paneel 3****Paneel 4**

Betrete nun das Hauptgebäude und ein Lift bringt dich nach oben. Gehe um die Ecke und die Stufen hinunter in Tamaras Wohnung. Tamara spricht mit dir und du siehst an der Wand Symbole, die die Buchstaben des Namens „Ramirez“ darstellen. Es sind die gleichen Symbole, wie die Kristall-Projektionen an der Decke von Tomb 35. Schau dich in der Wohnung um und betrete erneut den Lift, der dich weiter nach oben bringt. Gehe um die Ecke und nimm den **Kristall**.

Verlasse danach das Hauptgebäude und begib dich wieder in deinen Teleporter.

35. Grab

Platziere den letzten Kristall in den Kontrollstand auf der oberen Ebene und du siehst, wie sich ein Gebäude auf der untersten Ebene erhebt.

Gehe dorthin und betrete es. Durch einen langen Gang mit verblassten Bildern gelangst du auf ein Podium.

Aufgabe:

Es muss der Name „Ramirez“ entsprechend der Buchstabensymbole auf den Steinstücken eingegeben werden.

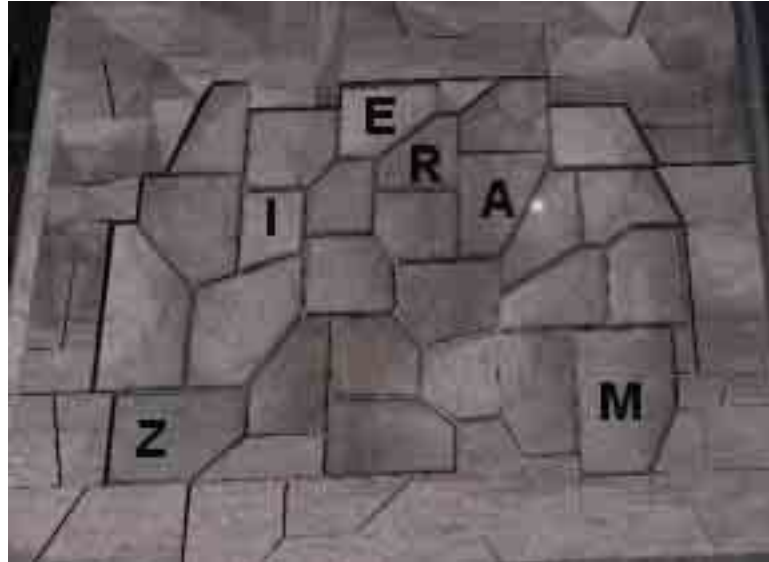
Lösungsweg:

- Die Podiumsanlage stellt an der linken Seite Speichen und an der rechten Seite Kreise dar. Wird ein Steinstück gedrückt, so kommen Bälle aus beiden Seiten.
- Drücke auf jedes Steinstück und notiere die Anzahl der Bälle, die für beide Seiten erscheinen.
- Stelle nun einen Zusammenhang zwischen der Anzahl der Speichen und Kreise und der Projektion von Ramirez Namen an der Decke her:

	Speichen	Kreise
R	4	2
A	1	1
M	3	3
I	2	4
R	4	2
E	1	5
Z	5	4



Drücke anschließend die Steinstücke, die den Buchstaben von „Ramirez“ entsprechen:



ENDE

Softwareservice KRATZ

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Sie haben diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten; gerne können Sie uns zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).