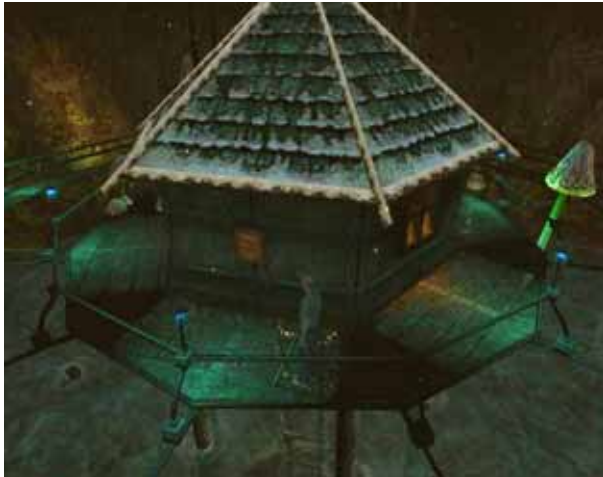




TELEDAHN (Pilzwelt) by Locke



Tuch 1, an der Hüttenwand

Wir gehen nach draussen u. auf die Plattform.
Hier betätigen wir zwei Hebel (der Dritte ist u. bleibt defekt).
Dann betätigen wir den erleuchteten Button, drei mal.
Anschliessend gehen wir zum Teleskop.
Hier fangen wir, mit Hilfe der Buttons, die Sonne ein.
Die Maschine beginnt zu laufen.
Wir gehen nach unten u. nach links.



Hier betätigen wir den Hebel, laufen schnell nach unten u. besteigen den Förderkorb, welcher uns ziemlich unsanft in einer Halle abliefern.



Tuch 2, an der Hallenwand

Tuch 3, im oberen Zimmer, in dass wir mit Hilfe des Liftes gelange
(Bremsse lösen nicht vergessen)!

Hier sehen wir uns die Zeichnungen, auf dem Schreibtisch, an.

Diese Karte ist wichtig, um nachher die Bodenklappen, im Gefängnis, bedienen zu können.



Links, neben dem Aquarium, liegt eine wichtige Symbolkarte.

Jetzt sehen wir uns noch die Bedienungsanweisung für das Aquarium an u. öffnen Dieses.

Nun machen wir einen Abstecher in das Buch, informieren uns in dem Zimmer, kehren zurück u. fahren nach unten.

CD ROM & Softwareservice
Kratz



Hier beschäftigen wir uns mit dem Schaltpult, bevor wir weiter nach unten fahren.

Wir betreten die Hütte, öffnen die Bodenklappe u. steigen, zwei Etagen nach unten.

Dann laufen wir durch ein grosses Rohr u. gehen durch einen Riss, an der rechten Seite ins Gefängnis.



Tuch 4, an der Felswand



Wir gehen nach vorn u. sehen durch die Gittertür.

Hier sind an der Wand mehrere Klappen, wovon 2, 4, 6 u. 7 oben sind.

Diese müssen also beschwert werden.

(Es sind die Beiden vor jeder Tür).

Wir sehen uns noch mal den Lageplan aus dem oberen Zimmer an.

Alle Klappen sind mit Symbolen versehen.

Die Übersetzung der Symbole findet man in dem einzelnen Buch (Haus mit dem Umkleideschrank).

Die Seiten sind mit den Symbolen nummeriert.
Wenn wir dieses Wissen umsetzen wissen wir, das die beiden Klappen vor jeder Tür beschwert werden müssen (ein Stein reicht).
Wir betreten den Raum u. gehen zu der Wand.
Dort ziehen wir einen Stock aus der Paneele u. die nächste Tür geht auf (dafür die anderen wieder zu).
Wenn wir zurück wollen, müssen wir natürlich wieder einen Stock hineinstecken.
Nun gehen wir nach draussen u. nach unten, wo wir Fische füttern können.
Die kleine Brücke geht mit dem Hebel nicht auf, also treten wir dagegen u. betätigen dann wieder den Hebel.
Dann gehen wir nach oben u. stehen vor einem Höhleneingang.



Tuch 5, an der Felswand

Hier achten wir besonders auf die Leiter u. den Sack!
Jetzt springen wir wieder runter u. gehen in das Höhlenzimmer.
Dann nach oben in den Höhlengang u. nach links.



Tuch 6

Hier finden wir eine Kanone, mit der wir die Säcke abschiessen müssen, damit die Leiter nach unten kommt.

Dann gehen wir zurück u. nach links in den Gang.

Draussen können wir ein Wehr öffnen.

Jetzt geht es wieder zurück, durch den Gang nach draussen, über die Kisten nach oben u. die Leiter hoch.



Tuch 7, an der Wand

Wir gehen dann durch die andere Tür nach unten.

Hier finden wir noch einen Transporter in eine andere Welt.

Den benutzen wir nicht, aber merken ihn uns denn er ist noch wichtig.

Er wird für das **olive Buch (Gahreesen)** benötigt.

(Wenn man will, kann man sich aber jetzt schon die beiden Tücher holen).

Nun geht es zurück in den Felsengang u. zur Tür, welche wir berühren u. eintreten.



Wir hören uns die Erzählung an u. berühren dann die Hand.
Die Säule wird teleportiert.

Nun haben wir **TELEDAHN** beendet u. verlassen diese Stätte.

CD ROM & Softwareservice *Kratz*

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden, da sonst die Gefahr besteht, dass der Service nicht mehr aufrecht erhalten werden kann

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).

Locke steht im FORUM auf gamepad.de regelmäßig zur Diskussion zur Verfügung!