

Atlantis 2 - Komplettlösung

Kerstin Häntsch

Der Held dieses Spieles ist Ten, der "Träger des Lichtes". Am Anfang des Spieles steht man in einer Eis- und Schneelandschaft. Ten geht zu dem Schiff und betritt es. Im Inneren des Schiffes findet er drei verschiedene dreieckige Steine. Den **ersten Stein** findet Ten gleich auf einem Fass neben der Treppe (**auf dem Stein ist ein Dreieck mit drei Ovalen**; Stein ist für **Reise zu den Azteken**). Den **zweiten Stein** findet Ten im nächsten Raum unter der Hängematte rechts (**auf dem Stein ist ein Irrgarten** für die **Reise nach China**) und den **dritten Stein** findet Ten gegenüber der Hängematte unter dem Schreibtisch links (**auf dem Stein sind Linien als Dreieck angeordnet**; Stein ist für die **Reise nach Irland**). Auf dem Schiff ist ein Mann und Ten spricht mit ihm. Man sollte alle Themen durchgehen, damit man erfährt, um was es in dem Spiel geht. Ziel ist es nach Shambhala zu gelangen und die Finsternis zu besiegen. Dazu bekommt Ten eine Kristallkugel. In dem Raum, in dem der Mann sitzt, findet man eine große Scheibe (ist eine Art Weltkarte). Auf dieser Scheibe kann man die dreieckigen Steine einsetzen. Je nach dem welchen Stein man einsetzt, landet man an verschiedenen Orten der Welt. Hat man an dem jeweiligen Ort seine Aufgaben erfüllt, bekommt man einen weiteren dreieckigen Stein. Die ersten drei Steine, die Ten selber gefunden hat, führen ihn an einen anderen Ort. Die Steine, die er bekommt, wenn er seine Aufgaben erfüllt hat, braucht er später, um auch die rechte Seite der Scheibe zu füllen. Es gibt an jedem Ort eine Stelle, von der aus man zurück zum Schiff kann, auch wenn man seine Aufgaben noch nicht erfüllt hat. Über einen Klick auf den entsprechenden Stein an der Scheibe kommt man aber auch wieder zurück zu dem jeweiligen Ort. Man sollte sich überall genau umsehen, alles mitnehmen was geht und mit allen Personen über alles sprechen. Jetzt geht es aber los.

PS: Die Reihenfolge der Orte ist übrigens egal. Ich habe die folgende Reihenfolge gespielt:

Ten setzt den **dreieckigen Stein mit dem Irrgarten** darauf, den er bei der Hängematte gefunden hat, links oben bei der großen Scheibe ein und landet in

China:

Ten landet im Körper von Doktor Wei und steht vor einem Kloster. Das Kloster nennt sich "Haus des sich ablagernden Purpurs". Neben dem Kloster steht ein Mann und Ten spricht mit dem Mann (Meister Wu Thai). Zuerst läuft Ten die Treppe nach oben und vor dem Eingang nach rechts und dann noch einmal nach rechts. Er dreht sich nach links um und sieht einen Mann und spricht mit ihm. Von dem Mann erfährt er das alle Exorzisten sich außerhalb des Klosters aufhalten und das wegen dem Schatten niemand das Kloster verlassen kann.

Ten geht dann ins Kloster. Im ersten Raum links sitzt ein Mann und Ten spricht mit ihm. Es ist Meister Lo, der Abt des Klosters. Weiter hinten im Gebäude ist links in einem Zimmer ein Mann, der immer nur mit Sprüchen antwortet. Ganz hinten rechts gibt es einen Raum mit aufgezeichneten Linien auf dem Boden, einer Drachentapete

einer Art Becken in der Mitte. Ten geht wieder zu Meister Lo und fragt ihn nach dem Mann mit den Sprüchen.

Er verlässt das Kloster wieder und geht zum Tor, wo er den Schatten davor sieht (ist wichtig für spätere Fragen zum Schatten). Ten geht wieder zu Meister Lo und fragt ihn nach dem Schatten. Lo erzählt das es einen Ausweg gibt, aber der ist gefährlich. Nun geht Ten wieder zu Meister Wu und spricht mit ihm. Er fragt ihn nach Tan Yun. Meister Wu sagt man soll in den Schildkrötensaal kommen. Ten fragt noch nach dem Schildkrötensaal.

Dann geht Ten wieder in das Kloster und zur Tür am Ende rechts. Hier wartet bereits Meister Wu und er gibt Ten eine Schildkröte und ein graviertes Medaillon. Ten fragt Meister Wu wie er zum Haus des Tigers kommt. Er setzt die Schildkröte in die Mitte Beckens. Um das Becken herum gibt es 4 verschiedenfarbige Symbole. Ten spricht wieder mit Meister Wu und fragt ihn nach der Schildkröte. Meister Wu sagt das die Schildkröte folgendermaßen sitzen soll:

- die Ebene im Rücken
- den Berg vorn
- den Fluss links
- die Pagode rechts

Die Symbole bedeuten folgendes:

grünes Symbol	= Ebene
rotes Symbol	= Berg
weißes Symbol	= Fluss
gelbes Symbol	= Pagode

Nun dreht man den Rand mit den Symbolen bis sie folgendermaßen stehen:

hinten der Schildkröte	= grünes Symbol	= Ebene
vor der Schildkröte	= rotes Symbol	= Berg
links neben der Schildkröte	= weißes Symbol	= Fluss
rechts neben der Schildkröte	= gelbes Symbol	= Pagode

Nun stellt sich Ten genau so, das er vor der Schildkröte steht, also dort wo das rote Symbol ist (aber auf der Außenlinie, nicht direkt davor). Dann spricht er mit Meister Wu, der links von Ten in der Ecke steht und fragt ihn nach dem Weg (oberes Symbol beim Gespräch anklicken). Meister Wu gibt jetzt immer eine Richtung an und man geht in die angegebene Richtung jeweils bis zum nächsten Punkt (sollte mal das Becken im Weg sein, kann man auch um 90° nach links laufen). Sagt Meister Wu jetzt also man soll in Richtung Pagode gehen, dann wäre das ein Schritt nach links (weil die Pagode von Ten aus gesehen links von der Schildkröte ist, man muss sich immer danach richten wo das jeweilige Symbol vom eigenen Standpunkt aus ist). Dann kommt die nächste Anweisung von Wu. Lautet sie z.B. man soll in Richtung Ebene gehen, dann geht man einen Schritt nach oben. Das Ganze geht so lange bis Wu sagt das man im Haus des Tigers angekommen ist und nun auf dem kürzesten Weg zum Haus des Drachens gehen soll. Der richtige Punkt ist der, der auf der äußeren Linie (dort wo Meister Wu steht, die Linie vor der Wand) der zweite von links ist (vom Fenster aus gesehen). Man muss zwei

Schritte machen bis zu dem Punkt und wenn man schon auf dem Punkt steht, dann geht man einfach einen Schritt nach hinten und einen wieder vor, um wieder auf dem Punkt zu stehen. Die Tür zum Drachenraum öffnet sich dann automatisch.

Ich werde hier mal versuchen zu beschreiben wie es funktioniert (da auch beim zweiten Mal spielen die Reihenfolge gleich war).

Ten steht also vor der Schildkröte auf der Außenlinie. Er dreht sich nach links und fragt Meister Wu nach dem Weg (obere Icone anklicken, nicht die Schildkröte). Der sagt "Die Schildkröte geht in die Richtung in die der Berg liegt.", aber Ten kann keinen Schritt nach vorn gehen, weil er schon ganz vorn steht und deshalb geht er einen Schritt nach links (Richtung Fenster). Dann fragt er wieder nach dem Weg (die nächsten Schritte erklärt Meister Wu dann allein, sobald man auf dem nächsten Punkt steht). Diesmal geht es in Richtung der Pagode, also einen Schritt nach rechts (in Richtung Meister Wu). Danach geht es in Richtung Ebene, also nach rechts drehen und einen Schritt nach hinten machen (in Richtung zur Schildkröte). Weiter geht es in Richtung Pagode, also nach links drehen und einen Schritt nach links machen. Dann geht es in Richtung Berg, also nach links drehen und einen Schritt nach vorn gehen. Nun geht es in Richtung Fluss, also nach links drehen und einen Schritt nach links gehen. Nun geht es noch einmal in Richtung Berg, also einen Schritt nach vorn machen. Meister Wu sagt das Ten nun das Haus des Tigers erreicht hat und auf kürzestem Weg zum Haus des Drachen gehen soll. Da Ten jetzt schon auf dem richtigen Punkt steht (er darf nur zwei Schritte machen, sonst sagt der Meister er hat sich verirrt), geht er einfach einen Schritt nach hinten und einen Schritt wieder nach vorn (auf den zweiten Punkt der Außenlinie vom Fenster aus gesehen, es wird auch ein roter Pfeil an der Wand angezeigt).

Die Tür zum Haus des Drachens öffnet sich und Ten geht hinein. In diesem Raum befindet sich links eine Truhe. Ten öffnet diese Truhe und noch einige darin enthaltene Truhen, bis er einen Zauberstab bekommt. Mit diesem Zauberstab geht er nach rechts und stellt sich dort auf das Podest. Es gibt um ihn herum vier Säulen. Nun muss Ten den Zauberstab mit den Säulen benutzen und zwar in der richtigen Reihenfolge. Und die wäre:

Ten stellt sich so das er zum Becken mit dem Drachen sieht und benutzt nun den Zauberstab mit den Säulen

- Säule hinten links (rote Säule)
- Säule vorne links (grüne Säule)
- Säule vorne rechts (lila Säule)
- Säule hinten rechts (hellgrüne Säule)

War alles richtig, dann schrumpft Ten und kann nun zu dem Becken laufen und über die Brücke gehen. Er geht weiter geradeaus und kommt zu einer weiteren Brücke, die aber nicht passierbar ist. Links vor der Brücke findet Ten ein Holzgestell und darunter liegen 5 Figuren und ein Geldbeutel. Ten nimmt alles mit und geht wieder über die Brücke zurück zum Drachenraum.

Hier geht er kurz von dem Podest um wieder seine normale Größe zu erhalten. Dann geht er wieder auf das Podest und verteilt dort die 5 Figuren auf den 5 Bildern, die auf den Boden gezeichnet sind und der Geldbeutel kommt in die Mitte. Ob eine Figur richtig steht erkennt man daran, ob sie sich wieder entfernen lässt oder nicht. Kann man

eine Figur wieder aufheben, dann stand sie noch am falschen Platz. Lässt sich eine Figur nicht wieder wegnehmen, dann steht sie richtig. Hat Ten alle Figuren richtig hingestellt und den Geldbeutel in der Mitte plaziert, geht er einen Schritt in Richtung Becken und wird wieder klein. Nun kann er sich mit den Figuren unterhalten. Ten nimmt zuerst den Geldbeutel und spricht dann mit allen Figuren. Er gibt jedem ein Geldstück und bekommt dafür eine Holzscheibe mit verschiedenen Symbolen und Bedeutungen.

Holzscheibe 1: erschafft Holz

(Symbol = Wollknäuel)

Holzscheibe 2: gebiert Feuer und wird vom Metall verschlungen

(Symbol = Holzmaserung)

Holzscheibe 3: wird vom Wasser überflutet

(Symbol = Feuer)

Holzscheibe 4: Metall entsteht und wird vom Holz zerstört

(Symbol = Berg)

Holzscheibe 5: erzeugt Wasser und wird vom Feuer verzehrt

(Symbol = Metall/Nieten)

Ten geht jetzt wieder zum Becken und über die Brücke und von dort bis zu dem Holzgestell. Hier muss Ten die 5 Holzscheiben in der richtigen Reihenfolge anbringen, damit sich die Brücke ein Stück senkt. Dann muss er die Holzscheiben noch ein zweites Mal richtig anordnen, damit die Brücke ganz nach unten kommt. Hier ist die richtige Reihenfolge:

Erster Versuch:

Holzscheibe 4: Metall entsteht und wird vom Holz zerstört

(Symbol = Berg)

Holzscheibe 5: erzeugt Wasser und wird vom Feuer verzehrt

(Symbol = Metall/Nieten)

Holzscheibe 1: erschafft Holz

(Symbol = Wollknäuel)

Holzscheibe 2: gebiert Feuer und wird vom Metall verschlungen

(Symbol = Holzmaserung)

Holzscheibe 3: wird vom Wasser überflutet

(Symbol = Feuer)



Zweiter Versuch:

Holzscheibe 1: erschafft Holz

(Symbol = Wollknäuel)

Holzscheibe 3: wird vom Wasser überflutet

(Symbol = Feuer)

Holzscheibe 5: erzeugt Wasser und wird vom Feuer verzehrt

(Symbol = Metall/Nieten)

Holzscheibe 2: gebiert Feuer und wird vom Metall verschlungen

(Symbol = Holzmaserung)

Holzscheibe 4: Metall entsteht und wird vom Holz zerstört

(Symbol = Berg)

www.kerstins-spieleloesungen.de



Nun ist die Brücke ganz unten und Ten geht hinüber. Auf der anderen Seite ist eine Tür. Hier muss man den Pfeil auf den Jäger richten (sonst kommt man später nicht weiter). Dazu klickt man den Jäger an und die Pfeilspitze zeigt zum Jäger. Nun durch die Tür gehen (Pfeil). Dahinter ist der Flugdrachen.

Man steigt in den Drachen ein und findet erst einmal ein Puzzle an der Wand. Nun klickt man zuerst einmal den Drachen an, der daraufhin eine Runde dreht und dann klickt man die Wolken abwechselnd links und rechts an, bis alle Hebel oben sind und man im letzten Loch rechts eine Perle findet (muss man probieren bis es klappt). Ten nimmt die Perle und geht in den nächsten Raum. Hier benutzt er die Perle mit dem Einwurf an der Wand und schon fliegt der Drachen los. Am Ende des Fluges steigt Ten automatisch aus. Er geht noch einmal in den Flugdrachen und nimmt die Perle wieder aus dem Einwurf und verlässt dann den Drachen.

Vor einem steht ein Gebäude. Ten versucht nun 3x das Gebäude durch die vordere Tür zu betreten. Nach dem dritten Versuch erscheint Tan Yun. Ten spricht mit ihm wegen dem Schatten. Tan Yun wird Ten helfen, wenn er ihm den Unsterblichkeitspilz besorgt. Ten spricht noch mal mit Tan Yun und geht dann direkt vor dem Gebäude nach rechts zu einem Seiteneingang.

Er geht durch die Tür und steht vor einem Schalterbeamten. Ten spricht mit ihm und fragt nach dem Pilz. Dazu muss Ten ein Formular ordnungsgemäß abstempeln lassen. Ten bekommt das Formular und sieht sich erst einmal um. An verschiedenen Stellen stehen Tiere, die Stempel auf das Formular setzen, wenn man ihnen das Formular gibt. Zuerst versucht Ten herauszufinden, wer welchen Stempel mit welchem Symbol verteilt. Ten stellt auch fest das einige der Tiere auf den Kopf stehen. An einer Seite (wenn man immer in Richtung nach hinten im Raum geht, vom Schalterbeamten aus) gibt es eine Wand, die wie eine Art Rolltreppe hat. Dort kann man nach oben gehen und sieht die auf dem Kopf stehenden Tiere plötzlich richtig herum und dafür die anderen Tiere auf dem Kopf. Ten bekommt folgendes heraus (indem er sich immer wieder ein neues Formular holt und von allen Tieren einmal einen Stempel gebe lässt):

unten: Schalterbeamte

unten: Frau mit einer Maske in der Hand

unten - Schwein - stempelt blauen Drachen

unten - Maus - stempelt roten Pferdekopf

unten - Hund - stempelt roter Drachenkopf

oben - Pferd - stempelt blauen Tigerkopf

oben - Hase - stempelt blaues Pferd
oben - Ziege - stempelt roten Tiger

Ten geht nun zu der Frau und spricht mit ihr. Sie gibt ihm einen Fächer mit den richtigen Symbolen für das Formular. Sollte sie den Fächer nicht geben und nur sagen, dass man sie nicht gerettet hat, dann muss man zurück zu der Tür nach der Brücke und dort den Pfeil in die andere Richtung drehen (war der Pfeil in Richtung Fuchs, dann den Pfeil in Richtung Jäger stellen bzw. umgekehrt). Wenn Ten den Fächer mit den Symbolen hat, dann geht er in der Reihenfolge wie auf dem Fächer zu den richtigen Tieren und lässt sich die Stempel geben.

Ich hatte die folgenden Symbole auf dem Fächer:

- blauer Drachen
- roter Tiger
- roter Pferdekopf

Und beim zweiten Mal spielen waren es folgende Symbole:

- blauer Drachen
- blauer Tigerkopf
- blauer Drachen

Dementsprechenden habe ich bei den folgenden Tieren die Stempel geholt:

1. Schwein (unten)
2. Ziege (oben)
3. Maus (unten)

Und beim zweiten Mal dann bei diesen Tieren:

1. Schwein (unten)
2. Pferd (oben)
3. Schwein (unten)

Mit dem korrekten Formular geht es dann zu dem Schalterbeamten und man bekommt den Pilz. Das Haus verlassen und Tan Yun den Pilz geben und dann nach dem Schatten fragen. Tan Yun sagt man muss die Schlange auf den Schatten stellen und dann verschwindet der Schatten. Ten hat nun einen Lampion in seinem Inventar.

Ten steigt in den Drachen ein, benutzt die Perle mit dem Einwurf und fliegt zurück. Dann geht er über die Brücken zurück in den Drachenraum und dann in den Schildkrötensaal. Ten verlässt den Schildkrötensaal und es folgt eine Zwischensequenz. Der Schatten verschwindet und Ten erhält einen weiteren **dreieckigen Stein (Dreieck mit Kreis)**. Er landet wieder im Schiff

Hier benutzt er den **dreieckigen Stein mit dem Dreieck und den drei Ovalen** mit der Stelle links unten und landet bei den Azteken.

[Azteken:](#)

Hier übernimmt Ten die Rolle des Tepek. Er geht die Treppen der linken Pyramide hinauf und trifft dort auf mehrere Leute (Stammesbrüder). Ten spricht mit ihnen und erfährt das das Land in Gefahr ist. Er spricht über alle Themen. Ten geht in die Pyramide und trifft dort eine Priesterin. Er spricht mit ihr und sie sagt das es dem König nicht gut geht und das er ihm Binden bringen soll. Ten bekommt die Binden und geht in den nächsten Raum. Der König sitzt rechts auf einem Thron. Ten gibt ihm die Binden (er legt sie vor dem König hin). Dann spricht Ten mit dem Mann im rot-weißen Umhang. Er spricht mit ihm über den Stern, den Priester und den König. Dann spricht Ten mit dem König über den Mais, die Feinde, die Tochter des Königs und den Bruder. Ten spricht auch noch mit der Tochter und verlässt dann den Raum. Der König gibt ihm noch die Binden mit. Ten geht wieder zur Priesterin und gibt ihr die blutigen Binden. Ten spricht mit der Priesterin über alle Themen. Die Priesterin sagt das Ten an den Ort Xibalba reisen soll und dort soll er Quetzalcoatl finden. Die Priesterin fragt Ten ob er die Reise wagen will und Ten sagt "ja" (Symbol mit Daumen nach oben anklicken).

Ten landet nun in Xibalba. Er trifft auf den Fledermausgott und spricht mit ihm über alle Themen. Dabei stellt Ten auch noch fest das auf dem Flügel der Fledermaus 3 Punkte zu sehen sind (sollte man sich für später merken). Zuerst muss Ten die Regenbogenbrücke errichten. Ten dreht sich von der Fledermaus aus gesehen nach links und findet auf dem Rasen das Rätsel für die Regenbogenbrücke. Es gibt neun Rasenstücke. Auf einem Rasenstück steht eine Figur und auf einem Stück ist eine Brücke. Auf den anderen sieben Rasenstücken befindet sich jeweils ein Farbkleck. Es gibt die Farben hellblau, blau, rot, lila, orange, grün und gelb. Die Rasenstücke kann man anklicken und an einer anderen Stelle wieder ablegen (wie bei einem Puzzle). Die Rasenstücke lassen sich auch noch drehen. Dazu klickt man ein Rasenstück an und dreht es dann mit der rechten Maustaste. Wenn man der Meinung ist das man alle Rasenstücke richtig angeordnet hat, dann klickt man das Rasenstück mit der Figur an und die Figur läuft los. Wenn alles richtig war, dann erscheint eine Regenbogenbrücke. Die richtige Reihenfolge sieht so aus:

hellblau	blau	rot	
lila	Brücke	orange	
Figur	grün	gelb	



Und die Rasenstücke müssen so gedreht sein das sich ein fortlaufender Weg ergibt. Hat es funktioniert dann landet Ten auf einer Insel. Wenn Ten sich einmal um sich selbst dreht, dann findet er ein Boot im Wasser. In Richtung des Bootes wird ein roter Pfeil (Mauscursor) angezeigt. Ten besteigt das Boot und fährt 1x nach links. Hier steigt er auf der rechten Seite aus und stellt fest das hier die Fledermaus ist. Er steigt wieder in das Boot und fährt weiter in die Richtung und zwar 5x, bevor er rechts aussteigt.

Hier findet Ten ein riesiges Spinnennetz das zwischen vier Bäumen hängt. Ten klettert an einem Baum nach oben zum Spinnennetz. Sobald er das Spinnennetz betritt kommt die Spinne und sagt das ihr das Netz gehört. Ten steigt erst einmal wieder nach unten und geht zum Boot.

Er fährt 3x weiter und steigt wieder rechts aus. Diesmal findet er einen Frosch, die auf einem Stein sitzt. Wieder geht Ten zum Boot und fährt 3x weiter. Dann steigt er rechts aus und ist bei der Fledermaus. Ten spricht mit der Fledermaus über den König und den Frosch. Die Fledermaus sagt das der Frosch Hinweise gibt wenn man ihm ein Insekt gibt. Dann steigt Ten wieder in das Boot und fährt zur Insel mit dem Spinnennetz.

Hier klettert er auf einen Baum und betritt das Spinnennetz. Die Spinne erscheint. Ten geht noch ein Stück auf sie zu. Nun muss Ten so laufen, das er an die Stelle kommt, die defekt ist und die Spinne muss hinter ihm sein. Nur so kommt Ten bis zur Mitte und kann sich die Raupe nehmen, die dort liegt. Dann muss er schnell weitergehen bis zum Rand und dann hinunter springen. Es kann sein das man hier einige Anläufe braucht. Vor allem muss man immer ziemlich genau die Eckpunkte des Spinnennetzes anklicken,

damit Ten dahin läuft wo er hinlaufen soll. Hat Ten die Raupe, verlässt er die Insel wieder und fährt zur Insel mit dem Frosch.

Ten gibt dem Frosch die Raupe und der Frosch sagt: "Der Jaguar hört auf den Ruf der Sterne". Ten fährt jetzt zu der Insel, von wo aus er mit dem Boot losgefahren ist (3x in die gleiche Richtung fahren wie vorher und dann links aussteigen). Auf dieser Insel geht Ten alle Wege entlang und er muss hier 7 Sterne finden, die alle verteilt auf dem Boden liegen. Wenn Ten alle Sterne gefunden hat, fährt er mit dem Boot wieder zur Fledermaus. Unterhalb der Fledermaus ist ein Seil. Wenn man es anklickt, landet man im Tempel bei der Priesterin.

Den Tempel verlassen und die Treppe zu dem anderen Tempel nach oben steigen. Ten geht bis ganz nach oben. Dort sieht er links eine Steinplatte auf der das Sternbild "großer Wagen" zu sehen ist. Ten sollte sich genau merken wie das Sternbild aussieht (man kann es sich auch abzeichnen). Rechts ist eine Säule mit einem Obsidianfuß. Ten nimmt den Obsidianfuß. Auf der rechten Seite befindet sich auch eine Schale mit Feuer darin. Wenn man diese anklickt, gelangt man zurück zum Schiff. Jetzt geht Ten aber erst einmal die Treppe nach unten, die ins Innere des Tempels führt. Ten geht nach rechts, nach links und dann gerade aus. Der Weg endet an einer Wand. An der Wand ist eine Zeichnung. Daraus erfährt man das 1 Punkt = die Zahl 1 ist, 2 Punkte = die Zahl 2 usw. und der Stab = Zahl 5. Ten geht weiter bis er einen Mann an einer Treppe stehen sieht. Der Mann sagt immer "Die Zahl des Jaguars ist die der Fledermaus mit sich selbst genommen". Ten geht weiter den Gang entlang und kommt zu einer Wand an der es vier mal vier Reihen a 7 Löcher gibt. Rechts unten an der Wand gibt es Stäbe und links gibt es Kugeln. Man kann in die Löcher entweder Kugeln stecken oder über eine ganze Reihe jeweils einen Stab. Nun ist die Mathematik gefragt. Die vier verschiedenen Blöcke mit jeweils vier Reihen a 7 Löcher haben die folgende Bedeutung:

Im ersten (unteren) Block bedeutet

- 1 Kugel = 1
- 2 Kugeln = 2
- 3 Kugeln = 3
- 4 Kugeln = 4
- 5 Kugeln = 1 Stab = 5
- 4 Stäbe = $4 \times 5 = 20$

Im zweiten Block (von unten) bedeutet

- 1 Kugel = 20
- 2 Kugeln = 40
- 3 Kugeln = 60
- 4 Kugeln = 80
- 5 Kugeln = 1 Stab = 100
- 4 Stäbe = $4 \times 100 = 400$

Im dritten Block (von unten)

- 1 Kugel = 400
- 2 Kugeln = 800

3 Kugeln = 1200
4 Kugeln = 1600
5 Kugel = 1 Stab = $5 \times 400 = 2000$
4 Stäbe = $4 \times 2000 = 8000$

Im vierten Block (ganz oben) bedeutet:

1 Kugel = 8000
2 Kugeln = 16.000
3 Kugeln = 24.000
4 Kugeln = 32.000
5 Kugeln = 1 Stab = 40.000

Die erste Zahl die Ten eingeben muss, ist die Zahl des Jaguars. Da die Fledermaus 3 Punkte auf dem Flügel hat, ist die Zahl der Fledermaus 3. Und die Zahl der Fledermaus mit sich selbst malgenommen (also 3×3) ergibt dann 9. Das ist die Zahl des Jaguars. Ten nimmt nun einen Stab und setzt ihn im unteren Block in die unterste Reihe. Dann nimmt er 4 Kugeln ($4 \times$ die Kugeln anklicken, dann hat man 4 Kugeln gleichzeitig in der Hand) und setzt diese in die zweite Reihe vom untersten Block (also genau über den Stab). Das ergibt nun die Zahl 9. Ten geht zu dem Mann an der Treppe und darf nun hinunter gehen.

Ten folgt dem Gang und kommt zu einem weiteren Mann, der an einer Treppe steht. Er sagt "Die Zahl des Jaguars mit sich selbst malgenommen ergibt die Zahl der Schlange". Da die Zahl des Jaguars 9 ist, ergibt sich für die Schlange $9 \times 9 = 81$. An der Wand findet Ten wieder die Blöcke. Er setzt diesmal folgendes ein:

Im zweiten Block von unten 4 Kugeln in der untersten Reihe (80) und dann 1 Kugel (1) im untersten Block. Das ergibt die Zahl 81 und Ten geht zu dem Mann an der Treppe und darf nach unten gehen.

Hier gibt es nur einen Gang geradeaus. An der Wand am Ende gibt es links (linke Mauer) einen Knopf (hervorgehobener Stein) und dieser öffnet die Wand. Dahinter ist die Statue eines Krokodils. Obwohl man hier keinen Hinweis auf die Zahl des Krokodils erfährt, darf man annehmen das man jetzt die Zahl der Schlange mit sich selbst malnimmt. Das wäre dann $81 \times 81 = 6561$. Also ist die Zahl des Krokodils = 6561. Auch hier gibt es wieder die Wand (unter dem Krokodil) mit den vier Blöcken und Ten gibt folgendes ein:

Block 3 von unten: 3 Stäbe = 6000 und 1 Kugel = 400
Block 2 von unten: 1 Stab = 100 und 3 Kugeln = 60
Block 1 unten: 1 Kugel = 1

Und schon hat man die Zahl 6561. Das Krokodil hat nun einen Obsidianfuß im Maul und Ten nimmt ihn sich. Die Eingangswand schließt sich. Aber auf der gegenüberliegenden Seite gibt es auch eine Wand. Links und rechts gibt es Nischen in die die beiden Obsidiansteine genau hinein passen. Nun öffnet sich ein Geheimgang. Ten steckt die beiden Obsidiansteine wieder ein, bevor er durch den Geheimgang geht. Ten klettert durch die Öffnung und geht zum ersten Tempel. Dort klickt er die Fledermaus an (bei der Priesterin) und landet auf der Insel. Mit dem Boot zu der Insel fahren wo

die Sterne lagen. Dort findet man einen Stein auf dem man die 7 Sterne platzieren kann (zum Sternbild großer Wagen). Hat man die Sterne wie folgt angeordnet, erscheint der Jaguar.



Der Jaguar erscheint, aber damit er auch spricht muss Ten einen Obsidianfuß in die Säule (in der Nähe des Steines mit den Sternen) stecken und den anderen Obsidianstein steckt er an die Säule mit dem Jaguar (unten). Nun unterhält sich Ten mit dem Jaguar. Dann kann Ten auch mit der gefiederten Schlange sprechen. Er braucht nun einen Schädel für die gefiederte Schlange um Chulel zu bekommen. Die gefiederte Schlange gibt Ten noch eine Feder mit.

Den Schädel findet Ten bei der Spinne. Also fährt Ten mit dem Boot zur Spinne. Er klettert auf das Spinnennetz und geht einmal nach vorn und die Spinne erscheint. Nun muss Ten wieder zu dem Loch im Spinnennetz gehen und es erscheint noch eine zweite Spinne. Ten muss nun die beiden Spinnen hinter sich bringen, so das keine Spinne ihm den Weg abschneiden kann. Dann geht er zur Mitte und nimmt dort die Heuschrecke und läuft von der Mitte aus wieder zurück zum Rand und springt hinunter. Nun muss Ten noch mal auf das Spinnennetz klettern (vom Baum rechts, wo die Treppe auf der linken Seite vom Baum nach oben geht) und diesmal kommt eine Riesenspinne. Ten legt die Feder links auf den Knoten von der offenen Stelle (Stelle wo Netz kaputt ist/Außenreihe). Nun auf die Stelle gehen wo die Feder liegt und die Spinne kommt nachgelaufen. Aber weil der Spinne die Feder im Weg liegt, geht sie wieder zurück und dann nach oben, während Ten in der Zeit zwei Schritte nach oben zum Schwert geht, das dort liegt. Ten nimmt das Schwert und dreht sich zur Spinne um. Dann benutzt er das Schwert mit der Spinne und nimmt sich schnell den Schädel, der in der Mitte liegt. Nun über die Mitte an den Rand laufen und nach unten springen.

Mit dem Boot fährt Ten zur gefiederten Schlange zurück und gibt ihr den Schädel. Dafür bekommt er Chulel. Ten fährt nun noch mit Boot zur Fledermaus und kommt von dort zurück zum König, dem er das Chulel gibt. Dafür bekommt Ten wieder einen **dreieckigen Stein (Dreieck und Drachen)** und landet im Schiff. Hier setzt er den **Stein mit den Linien** geschwungene Linien) ganz unten ein und landet in Irland.

Irland:

Ten landet in einem Haus vor einem Buch. Er ist jetzt Bruder Felim. Von draußen kommt ein Schrei. Ten soll nach Bruder Finbar sehen. Ten verlässt das Haus und geht

durch das Tor. Er trifft Bruder Finbar, aber ein Gespräch kommt nicht zustande. Ten geht wieder in das Haus und spricht dort mit Bruder Liam über Finbar und über das weinende Gesicht. Dann sieht er sich das Buch noch mal genau an. Über dem Buch findet er einen Pinsel. Er nimmt sich den Pinsel und benutzt ihn mit dem Buch (blauer Pfeil). Er landet in einer anderen Welt. Dort spricht er mit dem Schmied. Er erfährt das der König sein Schwert braucht und seine silberne Hand. Ten geht auch zum Thron auf dem der König sitzt und spricht mit ihm (ist wichtig, sonst klappt es später mit dem Schwert nicht; das Gespräch kann man aber jederzeit nachholen). An der Wand steht das Wort "Exit" und wenn man es anklickt, landet man wieder außerhalb des Buches.

Ten geht jetzt erst einmal auf Erkundungstour. Er verlässt den hinteren Raum und geht in einen Raum davor. Hier ist an der Wand ein großes Bild zu sehen. Links daneben ist ein Regal und in dem Regal liegt ein Stück von einem Schädel. Ten nimmt das Teil von dem Schädel mit und geht noch einen Raum weiter vor. Hier fließt an der Wand rechts Wasser (klickt man es an, dann landet man im Schiff). Ten verlässt das Haus nun ganz und geht nach links. Hinter dem Haus sieht er an der Wand Striche. Nun geht er wieder zurück und nach rechts. Hier gibt es einen Brunnen und einige Unterkünfte. In einem der Unterkünfte ist ein Krug. Ten nimmt ihn mit. Nun verlässt Ten den Hof und geht nach draußen. Er geht nach rechts und kommt zu einem Tunnel. Er geht in den Tunnel und findet am Ende des Tunnels einen Kopf. Ten verlässt den Tunnel wieder und geht nach links in Richtung zweier großer Bäume und dann nach oben, wo er einen Fuchsbau findet. Den Fuchsbau anklicken und der Fuchs verschwindet. Weiter geht es zum Wasser hinunter und einmal um die ganze Insel herum. Ten trifft auf einige Schafe und findet dort einen Teil des Schädels, den er mitnimmt (liegt bei den Steinen). Er kommt auch zu dem Garten, vor dem Bruder Finbar steht. Im Garten befindet sich eine Forke. Auch diese nimmt Ten mit. Am Wasser gibt es eine Stelle, an der sich der Mauscursor verändert, aber im Moment kann man dort noch nichts machen. Bei den Bienenkörben findet Ten ein weiteres Teil vom Schädel und nimmt es mit. Nun geht Ten wieder zurück zum Haus.

Vor dem Haus (rechts vom Brunnen) steht eine Leiter, die auf das Dach führt. Die Leiter nach oben steigen und durch das Loch sehen. Auf dem Kreuz liegt ein Stück vom Schädel. Ten nimmt die Forke und wirft das Teil damit nach unten. Neben dem Brunnen liegt auch noch ein Teil vom Schädel und zwar links unten (nur wenn man den Fuchs aus dem Bau verscheucht hat). Den nimmt Ten auch noch mit (erst in Richtung der Unterkünfte gehen und dann ist neben dem Brunnen das Teil vom Schädel zu sehen). Jetzt geht Ten in das Haus.

Er geht in den Raum und hebt den Teil vom Schädel auf, den er mit der Forke nach unten geworfen hat. Ten sieht sich das Buch an und benutzt den Pinsel mit dem Mann, der neben dem König steht und schon steht das Schwert neben dem König. Nun den Pinsel mit dem Buch benutzen, um in das Buch zu kommen. Ten geht zum Thron des Königs und nimmt sich das Schwert. Ten spricht noch mal mit dem Schmied und verlässt über "Exit" wieder das Buch.

Nun verlässt Ten das Haus und geht zu dem Tunnel mit dem Kopf. Vor dem Tunnel gibt es eine Säule mit einem eingeritztem Pferd. Ten geht zu dem Kopf und benutzt alle 5 Teile des Schädels mit dem Kopf. Der Kopf erwacht zum Leben, kann aber noch nicht sprechen.

Zurück zum Haus gehen. Im ersten Raum benutzt er den Krug mit dem Wasser aus der Wand und füllt so den Krug mit Wasser. Zu den Unterkünften gehen. In einer Unterkunft steht eine Truhe und Bruder Liam ist auch dort. Mit Liam sprechen. Ten bekommt einen Schlüssel und öffnet damit die Truhe. Ten nimmt das Pergament aus der Truhe und sieht es sich an. Das Messer nimmt Ten auch noch aus der Truhe.

Ten geht wieder zum Kopf. Er benutzt den Krug mit Wasser mit dem Kopf und der Kopf kann sprechen. Ten spricht mit dem Kopf. Der sagt er muss den Schimmel reiten. Mehrmals mit dem Kopf sprechen und Liams Messer mit dem Kopf benutzen. Das Messer ist jetzt einsatzbereit.

Ten geht wieder zu Liam und zeigt ihm das Pergament. Er fragt ihn nach allen Symbolen (Bäumen) und erfährt das eine Eiche und ein Holunder neben dem aufrechtstehendem Stein gestanden haben. Nun geht Ten hinter das Haus, wo die Symbole an der Wand sind. Es gibt hier drei Symbole und eine Art Spirale unten rechts. Ten muss nun zuerst alle waagerechten Striche wegmachen (die Striche mit Liams Messer anklicken) und dann muss er ganz oben das Symbol für die Eiche machen (also 2 Striche nach links), wobei sich die Striche durch das Klicken mit dem Messer rechts bzw. links neben den Strichen so verändern, das sie in die gewünschte Richtung stehen. In die Mitte gehört das Symbol für den Holunder (5 schräge Striche). Ganz unten bleibt alles leer. Ist alles richtig, dann klickt man die Spirale mit dem Messer an und es bewegt sich ein Stein. Dahinter findet Ten einen Stab, den er mitnimmt.

Nun geht Ten zu der Säule mit dem Pferd (rechts vor dem Tunnel, am Weg). Hier benutzt er den Stab mit dem Pferd und das Pferd springt aus dem Stein und galoppiert davon. Ten muss nun das Pferd einfangen. Man kann sich ruhig beim ersten Mal erst einmal ansehen wohin das Pferd läuft. Es läuft erst zum Wasser hinunter und kommt dann auf dem Weg vor dem Tunnel (wo der Kopf drin ist) wieder zurück zu dem Stein. Man benutzt dann einfach wieder den Stab mit dem Pferd, wenn es wieder auf dem Stein zu sehen ist, um es erneut mit dem Einfangen zu versuchen. Ten geht erst in Richtung zum Tor und dann auf dem Weg in Richtung zum Tunnel. Wenn dann das Pferd zu dem Tunnel kommt, klickt man es an und hat es nun im Inventar (beim zweiten Mal spielen ist das Pferd einen etwas anderen Weg gegangen; Ziel ist es dem Pferd den Weg abzuschneiden und dann anzuklicken mit dem Symbol für "Greifen" und es damit ins Inventar zu befördern).

Ten läuft von der Stelle vor dem Tunnel aus nach unten zum Wasser (etwas nach links, dort ist die Stelle wo sich der Cursor verändert). Nun benutzt Ten das Pferd mit der Stelle im Wasser wo sich der Cursor ändert und es steht nun ein richtiges Pferd vor ihm. Ten schwingt sich auf das Pferd (einfach nur Pferd anklicken) und reitet über das Wasser zu einer Insel.

Auf der Insel schaut sich Ten um und er sieht einen Mann auf einem Baum sitzen. Er versucht sich mit ihm zu unterhalten, aber der Mann macht nur Vogelstimmen nach. Wenn Ten sich mit dem Mann unterhalten will, dann muss er drei Mal hintereinander erraten welche Vogelstimme der Mann nachgemacht hat (fährt man mit dem Cursor über die Vögel die angezeigt werden, dann hört man wie sie zwitschern und kann sich den Vogel aussuchen, von dem man denkt das es der richtige ist; den klickt man dann an). Hat man es geschafft, dann kommt der Mann vom Baum und man kann mit ihm normal reden. Er heißt Fintan und ist Dichter und Ten spricht mit ihm über alles und auch über den gläsernen Turm. Fintan gibt Ten noch eine Wünschelrute. Ten geht zu

der Ruine und sucht davor mit der Wünschelrute (es gibt eine Stelle wo sich der Cursor verändert) und dann klickt er mit der Wünschelrute auf diese Stelle und ein Brunnen erscheint. Ten springt in den Brunnen und sieht eine Schlange und unter der Schlange den gläsernen Turm. Aber an den Turm kommt Ten im Moment noch nicht und so taucht er wieder auf und spricht noch mal mit Fintan. Der sagt Ten das ihm die Tochter des Schmieds helfen könnte (im Buch). Allerdings ist die Tochter des Schmieds eine Statue. Ten reitet erst einmal zurück.

Er geht in das Haus und benutzt den Pinsel mit dem Buch. Er sieht sich die Statue neben dem Schmied an und fragt dann den Schmied nach der Statue und erfährt das es seine Tochter ist (die Frage nach der Statue ist wichtig). Ten fragt auch nach dem Dichter Fintan und nach dem gläsernen Turm. Der Schmied sagt das seine Tochter helfen könnte, wenn sie keine Statue wäre.

Ten verlässt das Buch und geht zum Kopf. Ten spricht mit dem Kopf über Fintan und die Statue. Der Kopf sagt Ten das das Sonnenrad wieder am Himmel stehen müßte, damit er mit Aine sprechen kann. Ten geht zu Liam und bekommt von ihm das St. Brigidkreuz, nachdem er ihn danach gefragt hat. Ten geht wieder ins Haus. Er sieht sich in dem einen Raum das Wandbild an. Ten benutzt das St. Brigidkreuz mit dem Wandbild und zwar in der Nähe des Drachens rechts oben (genauer gesagt zwischen Kirchturm und Drachen rechts oben). Aine erscheint und Ten spricht mit ihr über alles. Ten sagt Aine sie soll die Statue wieder lebendig machen und sie tut es und verschwindet wieder. Ten benutzt nun wieder den Pinsel mit dem Buch und er geht zur Tochter des Schmieds (sie heißt Airmid), die nun wieder lebendig ist. Er spricht mit ihr und fragt sie wie er an den gläsernen Turm kommt. Airmid sagt sie könnte ihm helfen, wenn sie ihren Lachs hätte. Ten verlässt das Buch wieder und benutzt den Pinsel mit der Statue auf dem Bild im Buch und der Lachs erscheint. Dann geht er wieder in das Buch (Pinsel mit Buch benutzen) und spricht noch einmal mit Airmid (nach der Schlange fragen). Sie gibt Ten den Lachs als Schutz. Ten fragt noch nach dem Lachs und verlässt dann das Buch.

Er reitet mit dem Pferd zur Insel und steigt wieder in den Brunnen. Ein Stück kann er (mit dem richtigen Timing) nach unten tauchen ohne von der Schlange belästigt zu werden. Dann benutzt er den Lachs mit dem Turm und holt ihn nach oben. Ten reitet wieder zurück und geht ins Haus und ins Buch. Er gibt dem Schmied den gläsernen Turm und der macht ihn zerbrechlicher. Dann benutzt Ten das Schwert mit dem Turm und nimmt die silberne Hand. Ten geht zum König und gibt ihm die silberne Hand und das Schwert. Es folgt eine Zwischensequenz. Dann das Buch und das Haus verlassen. Es gibt eine Feier.

Ten bekommt einen weiteren **dreieckigen Stein (Dreieck mit Linienmuster)** und landet wieder auf dem Schiff.

Reisekristall:

Nun muss die Kugel noch zu einem Reisekristall umgewandelt werden. Dazu muss Ten noch einmal alle drei Orte aufsuchen und an bestimmten Stellen die Kugel benutzen (an den richtigen Stellen leuchten die Striche in der Kugel rot auf).

Zuerst geht es nach China (den Stein oben links anklicken). Hier geht Ten zu dem Schildkrötenraum und dann durch die Tür in der Wand zu dem Drachenraum. Hier macht sich Ten wieder klein und geht in Richtung des Beckens und dann über die Brücke. Ten geht auch noch über die zweite Brücke bis vor die Tür mit dem Pfeil. Er dreht sich nach links und benutzt die Kugel in Richtung Himmel und mit dem Felsen im Hintergrund. Wenn die roten Linien aufleuchten ist es richtig (dann mit der Kugel auf diese Stelle klicken). Ten landet nun im All. Mit dem Richtungspfeil die Erde anklicken und Ten kehrt zurück. Nun geht Ten den ganzen Weg zurück und verlässt das Haus. Er geht in Richtung des grünen Kruges und sieht dann zum Gong. Links unten neben dem Gong ist ein Stab und den nimmt sich Ten. Dann zum Gong gehen und den Stab mit dem Gong benutzen, Ten ist wieder im Schiff.



Nun geht es zu den Azteken. Dazu klickt Ten den Stein links unten an. Ten dreht sich vom Ausgangspunkt aus nach links und geht dann 3x geradeaus (bis zur Treppe der Pyramide) und dreht sich dann um 180 Grad, so dass er die zweite Pyramide sieht und einen Weg dorthin mit einem Baum im Vordergrund. Nun die Kugel so benutzen dass der Baum und die zweite Pyramide erfasst werden und dann klicken (wenn die Linien rot aufleuchten). Ten landet wieder im All und fliegt diesmal in Richtung Sonne (Pfeil erscheint, wenn man in Richtung Sonne sieht). Von der Sonne geht es dann wieder zurück zum Mond und dann zur Erde. Ten geht nun auf die zweite Pyramide (nach ganz oben) und zu der Schale mit Feuer. Diese anklicken und Ten landet im Schiff.



Jetzt geht es noch nach Irland (Stein ganz unten anklicken). Hier reitet Ten mit dem Pferd über das Wasser auf die Insel. Nun stellt sich Ten so dass er vor sich einen Teil der Ruine hat und den Baum links neben der Ruine (vom Ausgangspunkt aus einen Schritt in Richtung Ruine machen). Die Kugel mit dem Baum und einem Teil der Ruine benutzen und schon landet Ten wieder im All. Diesmal fliegt Ten erst zur Sonne und dann hinter die Sonne und dann zu einem Planeten mit Asteroiden davor. Danach geht es zurück zum Mond und zur Erde. Ten reitet zurück und geht in das Haus und klickt das Wasser, das aus der Wand kommt, an und landet auf dem Schiff.



Ten geht nach oben (auf das Schiffsdeck) und dreht sich um. Dann benutzt er die Kugel mit der Spitze des Schiffes und dem dahinter liegenden Eisberg. Wieder landet Ten im All. Er fliegt zur Sonne und dann hinter die Sonne und wieder zur Sonne zurück (da sollte ein ganz buntes Bild erscheinen). Dann geht es weiter in Richtung des blauen Pfeiles, dann zum Planeten mit Asteroiden davor und dann zum Mond und zur Erde. Sobald Ten wieder auf dem Schiff ist, hat sich die Kugel in einen Kristall verwandelt. (Sollte das nicht so sein, dann liegt es daran das bei den Flügen im All etwas fehlt. Man muss unbedingt einmal einen bunten Bildschirm mit blinkenden Lichtern gesehen haben. Man kann aber die Flüge wiederholen, indem man mit der Kugel wieder auf eine der genannten Stellen klickt und wieder im All landet.)



Ten geht nun nach unten. Er geht zur Weltkarte und setzt dort die restlichen drei Steine ein und zwar erst unten rechts, dann oben rechts und dann ganz oben. (Die Reihenfolge unbedingt merken, es muss nicht die sein, die ich gewählt habe, aber man sollte sich aufschreiben welchen Stein man wo plaziert hat und in welcher Reihenfolge.) Ten setzt nun den Kristall in die Mitte und unter ihm öffnet sich der Boden. Ten taucht nach unten und landet in einer Seerose. Die Seerose hat sechs Blütenblätter und wenn Ten sich dreht kann er hinter jedem Blütenblatt ein Muster an der Wand sehen. Die Muster sind identisch mit den Mustern auf den Steinen (Man kann übrigens die Steine auf der Weltkarte noch mal ansehen, indem man einfach nach oben schwimmt.) Nun muss Ten die Muster in der Reihenfolge anklicken, in der er die Steine eingesetzt hat. Hier mal eine kurze Beschreibung der Muster.

1. Bild mit **Linien (wie Dreieck angeordnet)** = **Irland** = unten links
2. Bild mit **Dreieck und Kreis** darin = oben rechts
3. Bild mit **Dreieck und Drachen** = unten rechts
4. Bild mit **Irrgarten (dichtes Linienmuster)** = **China** = oben links
5. Bild mit **Dreieck und drei Ovalen** = **Azteken** = links unten
6. Bild mit **Dreieck mit Linienmuster** = ganz oben

Nun klickt Ten in der richtigen Reihenfolge die Bilder an und dann den veränderten Cursor (kein Pfeil) nach oben.

Reihenfolge in meinem Fall:

- Bild 4
- Bild 5
- Bild 1
- Bild 3
- Bild 2
- Bild 6

Ten landet in Shambhala. Sollte er nicht dort landen, dann war die Reihenfolge der angeklickten Muster nicht richtig. Die Muster müssen in der Reihenfolge angeklickt werden, in der die Steine (mit den jeweiligen Mustern) eingesetzt wurden sind (und das muss nicht die Reihenfolge sein, die ich benutzt habe).

Shambhala:

Ten geht immer geradeaus und kommt zu einer Bank auf der eine Frau sitzt. Ten spricht mit der Frau über alle Themen. Sie sagt das Ten die Finsternis und das Licht wieder vereinen muss.

Ten kann nun verschiedene Wege gehen und landet an verschiedenen Orten. Es gibt immer zwei Ausgänge und an jedem Ort muss Ten einen Gegenstand finden und mitnehmen. Er muss am Ende 16 Gegenstände im Inventar haben. In Shambhala kann Ten entweder in Richtung Baum (rechts, wenn man mit dem Rücken zur Bank steht; roter Pfeil) gehen oder in Richtung der fliegenden Insel. Dann landet er entweder im Buch oder in der Hölle. Von diesen Orten aus kann man dann wieder aus zwei Möglichkeiten wählen. Ich schreibe jetzt mal auf von welchem Ort man wohin kommt und wo welcher Gegenstand zu finden ist (wobei das jetzt keine feste Reihenfolge ist; ich habe einfach nach einigem Umherirren an einer Stelle mal angefangen alles aufzuschreiben).

<u>Ort</u> <u>Gegenstand</u>	<u>Ausgang 1</u>	<u>Ankunftsort 1</u>
	<u>Ausgang 2</u>	<u>Ankunftsort 2</u>
Insel Irland: Lampion	Pfeil in Richtung 1 Baum	Raum mit Schreibtisch
	Pfeil in Richtung 2 Bäume	Azteken Raum vom König
Azteken Raum vom König Pinsel	Pfeil in Richtung Tür	Irland Insel
	Pfeil in Richtung Loch oben in der Decke	Irland Raum mit Buch
Irland Haus Raum mit Buch Feder	Pfeil in Richtung Fenster (aber nicht der rote Pfeil, gibt 2 Fenster)	China Drachenraum

	Pfeil in Richtung anderer Raum	Azteken Insel mit Sternenträtsel
China Drachenraum Stock	Pfeil in Richtung nach vorn	Irland Raum mit Buch
	Pfeil in Richtung nach hinten	Azteken Insel mit Sternenträtsel
Azteken Insel mit Sternenträtsel Scheibe	Pfeil in Richtung nach links	China Drachenraum
	Pfeil in Richtung blauer Pilze	Irland sprechender Kopf
Irland sprechender Kopf Fächer	Pfeil in Richtung über den Kopf	China Flugdrachen
	Pfeil in Richtung zum Ausgang	Azteken Insel mit Sternenträtsel
China Flugdrachen Chulel	Pfeil in Richtung roter Vorhang	Azteken Insel mit Frosch
	Pfeil in Richtung Gitterfenster	Irland sprechender Kopf
Azteken Insel mit Frosch Pilz	Pfeil in Richtung nach rechts	China im Flugdrachen
	Pfeil in Richtung nach links	Irland Haus Baum mit Kreuz
Irland Haus Raum mit Kreuz Perle	Pfeil in Richtung Hausausgang	China Landeplatz Flugdrachen
	Pfeil in Richtung Zimmer mit Buch	Azteken Insel mit Frosch
China Landeplatz Flugdrachen Stern	Pfeil in Richtung Haus	Azteken Insel mit Fledermaus
	Pfeil in Richtung Flugdrachen	Irland Haus Raum mit Kreuz
Azteken Insel mit Fledermaus Lachs (ist oben im Baum versteckt)	Pfeil in Richtung Regenbogenbrückenrätsel	China Landeplatz Flugdrachen
	Pfeil in Richtung entgegengesetzt	Irland im Buch
Irland im Buch Insekt	Pfeil in Richtung Exit	Azteken Insel mit Fledermaus
	Pfeil in Richtung Thron	Shambhala
Shambhala Schildkröte	Pfeil in Richtung fliegende Insel	China Hölle
	Pfeil in Richtung Baum rechts	Irland im Buch
China Hölle Schwert	Pfeil in Richtung Ecke links	Azteken Gang in der Pyramide
	Pfeil in Richtung Gang	Shambhala
Azteken Gang in der Pyramide Krug (Beutel)	Pfeil in Richtung nach links	Raum mit Schreibtisch
	Pfeil in Richtung nach rechts (zum Zahlenrätsel)	China Hölle

Raum mit Schreibtisch Hand	Pfeil in Richtung Tür geradeaus	Irland Insel
	Pfeil in Richtung Glastür links	Azteken Gang in der Pyramide

Ten muss zum Schluss in Irland im Haus im Raum mit dem Buch ankommen. Dort gibt es zwei Fenster. Bei einem Fenster wird ein roter Pfeil angezeigt. Mit diesem Fenster benutzt Ten den Stern aus dem Inventar (also Stern mit Fenster benutzen) und nach einer kleinen Zwischensequenz findet er sich unter Wasser wieder.

Ten muss nun unter Wasser einen Weg zu einem Gebäude mit einer Treppe davor finden. Dann geht er die Treppe nach oben und zwei Mal nach rechts. Hier findet Ten einen Kristall (liegt auf dem Boden). Den nimmt er mit. Um den Kristall erscheint ein goldener Ring. Nun muss sich Ten nach links zu einer Hauswand wenden und dort einen Durchgang finden. Dahinter ist ein Krake (die Finsternis).

Hier sollte man unbedingt speichern (wenn man verliert, muss man nämlich immer wieder den Weg zur Krake erst finden) !!!

Wenn Ten die Krake vor sich hat, benutzt er den Kristall mit den Armen der Krake. Sobald der Kristall aufleuchtet muss man so oft wie möglich auf einen Krakenarm klicken, damit dieser abfällt. Sind genug Krakenarme abgefallen ist die Finsternis besiegt und es folgt eine Zwischensequenz.

Ten landet im Schiff und bekommt seinen Kristall wieder, den er auf der Weltkarte wieder einsetzt.

Ten landet wieder im All. Diesmal fliegt Ten zur Sonne, um die Sonne und zurück zur Sonne (durch den bunten Bildschirm), weiter zu einem lila Licht (Ten landet in rotem Licht) und dort durch ein weißes Loch (in dem roten Licht) und dann ist Ten am Ziel angekommen.

ENDE !!!

geschrieben von Kerstin Häntsch / Schluchsee am 20.10.2003

eMail Adresse [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>