

## Komplettlösung – Keepsake (Patchversion 1.6)

von Kerstin Häntsch

Lydia soll eine Schule für Magier besuchen und sie soll ihre beste Freundin dort treffen. Doch sie stellt schnell fest das die Schule leer ist. Es ist niemand da. Lydia macht sich auf die Suche nach den anderen Studenten. Man kann im Spiel viele Orte schon ansehen, bevor man dort irgendetwas machen kann. Es gibt auch Rätsel, die man schon findet bevor man etwas mit ihnen anfangen kann. Einige Rätsel kann man auch schon machen obwohl sie erst später eine Bedeutung haben. Wenn man auf den kleinen rosa Kreis klickt (unterhalb von dem grünen Kreis für das Inventar usw.) sieht man den Grundriss der Schule. Die Stelle, die blau eingezeichnet ist, ist die Stelle an der man sich befindet. Man muss ziemlich viele Wege gehen und manches lässt sich nicht so leicht finden. Man sollte sich überall genau umsehen. Wenn man mal nicht weiter weiß, dann hilft ein Klick auf das Fragezeichen. Dann bekommt man gesagt was man tun sollte, damit es weiter geht. Versucht man sich gerade an einem Rätsel und klickt dann auf das Fragezeichen, bekommt man insgesamt 3 Hinweise und wenn das immer noch nicht reicht, dann kann man das Rätsel auch lösen lassen. Manche Rätsel lassen sich erst lösen, wenn vorher bestimmte Sachen gemacht wurden. Dann kann es sein das beim Klick auf das Fragezeichen bei einem Rätsel nur dasteht das die Lösung noch nicht möglich ist, weil noch etwas fehlt. Diese Lösung ist geschrieben für die Version mit dem Patch 1.6. Bei anderen Versionen gibt es die Karte zur Akademie nicht und es gibt auch sonst mehrere Bugs, die in der Version 1.6 aber nicht mehr auftreten.

### Vor der Akademie:

- Lydia geht den Weg nach oben und kommt so zur Schule
- die Tür ist aber verschlossen
- erst einmal geht Lydia in den Wald

### Wald:

- am Ende des Weges trifft sie auf einen Mann
- es ist Mustavio
- sie unterhält sich mit ihm, aber er weiß auch nicht wo die Studenten alle sind
- zurück zur Schule gehen

### Vor der Akademie:

- zum Brunnen gehen
- hier wollte ihre Freundin Celeste auf sie warten, aber es ist niemand hier
- die Treppe beim Brunnen nach oben gehen
- mit der Lupe lässt sich die Säule in der Mitte näher ansehen
- den Kreis auf der Säule anklicken
- es erscheinen 4 Figuren
- klickt man die Figuren an, dann stehen sie auf und wenn alle Figuren stehen kommen von oben Gongs herunter
- jede Figur schlägt auf einen Gong (aber nur wenn man die Figuren vorher in der richtigen Reihenfolge angeklickt hat)
- wenn man weiß welcher Gong bei welcher Figur herunter kommt, dann kommt man auf die Lösung der richtigen Reihenfolge für die Figuren

1. die Figur oben rechts anklicken
2. die Figur unten links anklicken
3. die Figur oben links anklicken
4. die Figur unten rechts anklicken

- die Figuren schlagen alle gegen einen Gong und die Tür zur Schule öffnet sich
- in die Schule gehen

### In der Akademie:

- hier die große Drachenstatue in der Eingangshalle ansehen

- die Inschrift vor der Drachenstatue ansehen
- Lydia kann sie aber nicht lesen
- nach rechts zur Treppe gehen (nicht nach oben gehen)
- rechts neben der Treppe führt ein Gang entlang
- den Gang gehen und Lydia hört ein Geräusch
- die Treppe nach oben gehen und in den Raum gehen, der dann kommt
- auf der linken Seite sind viele Holztüren
- eine der Holztüren lässt sich näher ansehen (Lupe)
- jemand ist hier eingesperrt
- die Nahansicht verlassen
- dann mit diesem Jemand sprechen (es ist Zak)
- Lydia fragt wie sie die Tür öffnen soll
- die Tür wieder näher ansehen und **das blaue Gebilde über der Tür anklicken**
- die Tür öffnet sich und heraus kommt Zak
- Zak ist ein Drache, der durch einen Trank in einen Wolf verwandelt wurde (das sagt er jedenfalls)
- Lydia wird von nun an von Zak begleitet und er gibt auch immer Kommentare ab
- die Tür noch einmal ansehen
- die linke Seite der Tür öffnen und **den Schlüsselbund nehmen**, der in dem Schrank hängt
- in diesem Raum ist auf der rechten Seite ein Regal
- auf dem Regal liegt Werkzeug, aber Lydia will es nicht nehmen
- hinter diesem Raum kommt ein weiterer Raum

### Maschinenraum:

- wenn Lydia eine der Säulen ansieht, dann sagt Zak es wäre der Maschinenraum
- er wundert sich das die Maschinen nicht laufen
- es gibt hier überall graue Säulen, die man näher ansehen kann
- zwei Säulen sieht man gleich und zwei Säulen stehen weiter hinten im Raum
- geht man die Treppe nach unten, kommt eine weitere Säule auf dem Treppenabsatz
- geht man die Treppe noch weiter nach unten, dann kann man nach rechts gehen
- hier steht eine weitere Säule
- etwas weiter hinten kommt noch eine Säule
- am Ende kommt eine Tür, aber sie lässt sich nicht öffnen, obwohl sie nicht verschlossen ist
- zurück zur Treppe gehen und die Treppe ganz nach unten gehen
- auch hier gibt es eine graue Säule
- es sind insgesamt 8 Säulen
- Lydia kann aber im Moment noch nichts damit anfangen
- also verlässt sie den Maschinenraum und geht zurück zur Eingangshalle

### Eingangshalle:

- hier sieht sie sich noch mal die Inschrift vor der Drachenstatue an
- Zak sagt das es eine magische Schrift ist, aber er kann sie auch nicht lesen
- hinter der Drachenstatue ist eine große Gittertür
- dahinter sollen die Räume der Studenten sein
- sie lässt sich aber nicht mit dem Hebel links von der Tür öffnen
- wieder zur Treppe rechts gehen
- die Treppe nach oben gehen

### Bibliothek:

- hier kommt eine Bibliothek
- nach rechts gehen
- bei den Regalen entlang gehen und dann kommt links eine Treppe, die nach unten führt
- es folgen weitere Regale und ein paar Stufen nach oben
- dann findet Lydia auf dem Boden vor den Regalen ein **Notizbuch**
- aus dem Notizbuch wurden Seiten herausgerissen
- Lydia kann nicht lesen was in dem Notizbuch steht
- wenn Lydia weiter geht kommt sie zu einem Spiel (es steht links in der Ecke), aber es fehlen die Figuren
- Zak kennt die Spielregeln
- dann kommt Lydia zum Park

- sie geht aber erst einmal zurück bis zur Bibliothek (dort wo die Treppe von rechts ankommt)
- es gibt rechts eine weitere Treppe, die nach oben führt
- oben ist eine Tür, die sich öffnen lässt, weil Lydia den Schlüssel dazu hat
- hier geht es nach draußen

### Turm:

- Zak hat Höhenangst und er wäre froh wenn Lydia schnell wieder hineingehen würde
- Lydia geht nach links bis zu einer Tür
- die Tür öffnen und dann den Steg entlang gehen
- hier liegen Seiten auf dem Boden
- **die Seiten nehmen** (gehören ins Notizbuch)
- am Ende vom Steg ist eine Mauer (es ist eine magische Tür, aber sie lässt sich noch nicht öffnen)
- wieder zurück gehen und nach draußen

### Studierzimmer:

- am Ende kommt ein weiterer Raum (Studierzimmer)
- die Platte auf dem Boden ansehen
- Lydia liest was auf der Platte steht
- im Raum gibt es eine Tür
- die Tür ansehen
- hier sind 3 grüne Figuren auf der linken Seite und 3 weiße Figuren auf der rechten Seite
- Lydia muss nun die grünen Figuren alle nach rechts und die weißen Figuren alle nach links bringen
- dabei lässt sich immer nur eine Figur um ein Feld bewegen und die nächste Figur lässt sich nur auf ein leeres Feld hinter einer anderen Figur bewegen (so wie Halma)
- rückwärts lassen sich die Figuren nicht bewegen
- drückt man auf den blauen Knopf unterhalb, dann gehen alle Figuren in die Ausgangsposition
- hier die Lösung

1. die erste grüne Figur anklicken
2. dann die erste weiße Figur anklicken
3. die zweite weiße Figur anklicken
4. die erste grüne Figur anklicken
5. die zweite grüne Figur anklicken
6. die dritte grüne Figur anklicken
7. die erste weiße Figur anklicken
8. die zweite weiße Figur anklicken
9. die dritte weiße Figur anklicken
10. die erste grüne Figur anklicken
11. die zweite grüne Figur anklicken
12. die dritte grüne Figur anklicken
13. die zweite weiße Figur anklicken
14. die dritte weiße Figur anklicken
15. die dritte grüne Figur anklicken

- jetzt sind alle weißen Figuren links und alle grünen Figuren rechts und die Tür öffnet sich
- durch die Tür gehen und den Gang entlang und über einen Balkon zu einem Raum
- in den Raum gehen
- die Platte auf dem Boden ansehen und Lydia liest was darauf steht
- auf einem der Tische liegen Zettel
- **die Zettel nehmen** (gehören auch ins Notizbuch)
- den Raum verlassen und zurück zur Bibliothek gehen
- die Treppe nach unten gehen und dann zu dem Spiel
- von dort aus dann in Richtung Park, aber nicht die Treppe nach unten in den Park gehen sondern die Treppe nach oben gehen
- da ist eine Tür
- die Tür öffnen

### Speisesaal:

- dahinter ist der Speisesaal und weiter hinten kommen die Küche und die Vorratskammer mit einem Aufzug
- der Aufzug funktioniert aber nicht
- auf einem der Tische des Speisesaals liegen **weitere Zettel**, die zum Notizbuch gehören und Lydia nimmt sie mit
- den Speisesaal verlassen und dann die Treppe nach unten gehen

### Park:

- in den Park gehen und nach links gehen
- Zak riecht Parfüm und er findet die Puppe von Celeste
- Lydia nimmt **die Puppe** und hat eine Vision
- dann steht sie plötzlich in der Eingangshalle vor dem großen Gittertor
- wieder in den Park gehen und dorthin wo die Puppe lag
- weiter hinten kommt noch eine Tür
- die Tür öffnen

### Keller:

- hier ist der Keller und Zak fürchtet sich vor Geistern
- Lydia sieht sich im Keller um
- sie findet **Kisten mit dem Namen von Mustavio** darauf (ist wichtig die Kisten zu finden)
- sie findet eine Mauer mit Buchstaben darauf (ist eine Geheimtür)
- dann findet sie einen Spalt in der Mauer
- durch den Spalt gehen
- dabei geht das Amulett kaputt
- Lydia hebt alle Teile auf
- nach rechts gehen
- bei den Fässern links wachsen Pflanzen
- Lydia sieht sich die Pflanzen an und nimmt **Eibenlockenblätter** mit
- die Treppe nach unten gehen
- hier ist das große Wasserrad
- rechts ist eine Tür
- die Tür öffnen
- das ist die Tür die in den Maschinenraum führt
- Lydia geht aber erst einmal in die andere Richtung
- an einer Wand hängen Gewichte
- Lydia geht aber erst noch die Stufen nach unten und dann den Weg entlang

### Wald:

- dann kommt ein Wegweiser
- die Ranke benutzen, die an dem Wegweiser ist
- es entsteht eine Brücke
- über die Brücke gehen
- hier mit Mustavio sprechen und ihn fragen ob er das Amulett reparieren kann (es fehlen aber Teile)
- wieder über die Brücke gehen und den Weg nach oben
- da kommt ein Baum mit einem Gesicht und Lydia versucht mit ihm zu sprechen
- dann geht sie wieder zurück zum Wasserrad und den Gewichten

### Wasserrad:

- die Gewichte näher ansehen
- wenn man die Holzscheibe über den Gewichten anklickt, dann werden die Gewichte nach ganz oben gezogen
- an jeder Holzscheibe gibt es rechts und links noch einen Hebel
- wenn man am Gewicht links den linken Hebel betätigt, wird das Gewicht ganz nach unten gelassen
- wenn man am Gewicht links den rechten Hebel betätigt, dann wird auch gleichzeitig das rechte Gewicht mit bewegt
- wenn man am Gewicht rechts den rechten Hebel betätigt, dann wird das Gewicht ganz nach unten gelassen

- wenn man am Gewicht rechts den linken Hebel betätigt, dann wird gleichzeitig auch das Gewicht links mit bewegt
- die beiden Gewichte müssen am Ende dort stehen wo links bzw. rechts die blauen Lampen sind und die leuchten wenn ein Gewicht an der Stelle steht
- hier die Lösung:

1. **Gewicht rechts Holzscheibe in der Mitte anklicken**
2. **Gewicht rechts Hebel links betätigen**
3. **Gewicht links Hebel links betätigen**
4. **Gewicht rechts Hebel links betätigen**
5. **Gewicht rechts Holzscheibe in der Mitte betätigen**
6. **Gewicht rechts Hebel links betätigen**
7. **beide Gewichte sind bei den blauen Lampen und diese leuchten**
8. **den blauen Kreis in der Mitte zwischen den Gewichten anklicken**

- jetzt läuft das Wasserrad
- zum Wasserrad gehen und dann durch die Tür in den Maschinenraum

### Maschinenraum:

- hier müssen nun die Säulen alle richtig eingestellt werden, so das die Maschinen alle laufen
- über das Fragezeichen kann man sich Tipps geben lassen
- da wird erklärt wie die Säulen untereinander verbunden sind
- es müssen 5 Maschinen zum Laufen gebracht werden
- hier die Lösung:

1. **zu der Säule gehen, die am Ende der Treppen steht (ganz unten) und die Säule auf II stellen**
2. **zu der Säule ganz oben im Holzverschlag gehen und sie auf I stellen**
3. **zu der Säule gehen die oben ganz hinten links steht und sie auf I stellen**
4. **zu der Säule gehen die oben ganz hinten rechts steht und sie auf III stellen**
5. **zu der Säule gehen die gegenüber der Säule im Holzverschlag an der Treppe steht und sie auf II stellen**
6. **zu der Säule gehen die, die Treppe nach unten und dann nach rechts als erste steht und sie auf III stellen**
7. **zu der Säule gehen die auf dem Treppenabsatz steht und sie auf III stellen**
8. **zu der Säule gehen die, die Treppe nach unten und dann nach rechts ganz hinten steht und sie auf III stellen**

- die Energieversorgung ist hergestellt
- nach oben gehen und den Maschinenraum verlassen
- zur Eingangshalle gehen
- dann zur Bibliothek gehen
- hier gibt es eine weitere Treppe (rechts), die nach unten führt
- dann kommt ein Gang und am Ende eine Tür
- die Tür öffnen und in den Raum gehen

### Pumpenraum:

- es ist der Pumpenraum
- hier gibt es eine kleine Treppe nach unten
- den Holzkasten ansehen (Lupe) und öffnen
- Zak sagt es ist die Wasserpumpe
- hier gibt es 16 Felder
- auf den Feldern sind Teile von Zahnrädern zu sehen
- rechts ist ein großer Hebel
- mit dem blauen Knopf gehen die Teile in die Ausgangsposition zurück
- die Zahnräder müssen so angeordnet werden das alle Teile ineinander greifen
- die Felder lassen sich vertauschen indem man erst das eine Feld, das man verschieben will anklickt und dann das andere Feld an dessen Stelle es soll anklickt
- so kann man die Felder verschieben bis alles stimmt
- am besten man nummeriert die Felder durch und zwar die erste Reihe von links nach rechts mit 1-4

- dann die zweite Reihe von links nach rechts mit 5-8 und die dritte Reihe von links nach rechts mit 9-12
- die vierte Reihe von links nach rechts mit 13-16
- hier noch die Lösung:

1. Vertausche Feld 12 mit Feld 14
2. Vertausche Feld 8 mit Feld 9
3. Vertausche Feld 12 mit Feld 5
4. Vertausche Feld 3 mit Feld 1
5. Vertausche Feld 16 mit Feld 10
6. Vertausche Feld 16 mit Feld 6
7. Vertausche Feld 2 mit Feld 15
8. Vertausche Feld 4 mit Feld 11
9. Vertausche Feld 16 mit Feld 7
10. Vertausche Feld 8 mit Feld 3

- dann den Hebel rechts betätigen
- die Zahnräder laufen alle
- der Holzkasten schließt sich, aber die Wasserpumpe läuft nicht
- die Treppe ganz nach unten gehen
- hier ist eine Hebel
- den Hebel betätigen
- die Pumpe läuft jetzt und es fließt wieder überall Wasser
- den Pumpenraum verlassen
- zur Eingangshalle gehen

#### Eingangshalle:

- zum Gittertor gehen und nun den **Hebel benutzen**
- das Gittertor öffnet sich
- die Treppe nach oben gehen und Lydia hat eine Vision
- danach steht sie bei einer Treppe (flüsterndes Treppenhaus)
- die Treppe ganz nach oben gehen und zur Tür mit den Drachen
- an die Tür klopfen
- hier ist die Halle der Wächter
- mit den Wächtern sprechen
- die Wächter sagen das nur Studenten und Lehrer in den oberen Teil der Akademie dürfen
- wieder mit den Wächtern sprechen und fragen wie man Student wird
- dazu muss man drei Prüfungen bestehen
- die Wächter alles dazu fragen
- den Raum verlassen und die Treppe nach unten gehen
- links kommt eine Mauer mit einer magischen Tür
- weiter gehen bis zu einem bunten Fenster (dahinter ist der Speisesaal)
- weiter gehen und die Treppe nach unten
- hier liegt auf dem Boden **ein Schlüssel**
- **in den Schlüssel sind die Zahlen 2, 4, 3, 4, 5 eingraviert**
- Lydia nimmt den Schlüssel
- weiter unten auf dem Treppenabsatz kommt eine weiter magische Tür in der Wand (ganz rechts)
- die Treppe ganz nach unten gehen bis zur Eingangshalle
- in der Eingangshalle die Treppe links nach oben gehen und dann nach rechts gehen

#### Hausmeisterbüro:

- hier kommt die Tür zum Hausmeisterbüro
- die Tür lässt sich mit dem gefundenen Schlüssel öffnen
- in das Hausmeisterbüro gehen
- den Schreibtisch ansehen
- das **Pergament mit den Buchstaben nehmen** und ansehen (m, b, f, x)
- das Pergament daneben auch nehmen und lesen
- links in der Ecke den Schrank ansehen

- dort steht ein **Stab mit Lydias Namen**
- den Stab nehmen (ist der Studentenstab)
- das Regal rechts ansehen
- hier ist ein Tresor
- hier sind Zahlen zu sehen und zwar 5 mal eine 1
- unter den Zahlen sind Hebel um die Zahlen zu drehen
- dreht man eine Zahl, dann dreht sich eine andere Zahl noch mit, aber nicht nur um eine Zahl sondern um zwei Zahlen
- erst muss man herausfinden welche Zahl welche andere Zahl mit dreht

1. Zahl 1 dreht auch Zahl 4
2. Zahl 2 dreht auch Zahl 3
3. Zahl 3 dreht auch Zahl 5
4. Zahl 4 dreht auch Zahl 2
5. Zahl 5 dreht auch Zahl 1

- hier nun die Lösung um die Zahlen 2, 4, 3, 4, 5 vom Schlüssel einzustellen:

1. **die dritte Zahl von links 2x drehen**
2. **die vierte Zahl von links 3x drehen**
3. **die zweite Zahl von links 2x drehen**
4. **die dritte Zahl von links 1x drehen**
5. **die fünfte Zahl von links 3x drehen**

- jetzt sind die Zahlen 2, 4, 3, 4 und 5 eingestellt
- den Hebel ganz rechts drehen und der Tresor lässt sich öffnen
- das **Diadem aus dem Tresor nehmen**
- Lydia kann mit Hilfe des Diadems die magische Schrift lesen
- **im Inventar das Notizbuch und auch die herausgerissenen Seiten lesen**
- das Hausmeisterbüro verlassen

### Eingangshalle:

- zur Eingangshalle gehen und nun das Schild vor der Drachenstatue lesen
- die Worte Weisheit, Stärke und Gleichgewicht merken
- durch das Gittertor gehen und die Treppen ganz nach oben und in den Raum der Wächter

### Raum der Wächter:

- mit den Wächtern sprechen
- Lydia muss Studentin werden, um in den oberen Teil der Akademie zu kommen
- dazu muss sie 3 Prüfungen ablegen
- die Prüfungen sind jeweils hinter den magischen Türen in den Mauern
- die magischen Türen werden mit dem Studentenstab geöffnet
- das alles erfährt Lydia in einem Gespräch mit den Wächtern
- den Raum verlassen und die ersten beiden Treppen nach unten gehen

### Magische Tür:

- dann kommt die erste magische Tür
- Lydia kann die Tür mit ihrem Stab öffnen (Tür anklicken)
- auf den Balkon gehen
- ein Wächter sagt das sie erst die Prüfung der Treue bestehen muss
- den Balkon verlassen
- die Treppen nach unten gehen bis zu dem Treppenabsatz vor der letzten Treppe nach unten
- hier ist eine magische Tür (ganz rechts)

### 1. Prüfung:

- die magische Tür öffnen
- in den Raum gehen und die Statue ansehen
- mit der Statue sprechen

- Lydia bekommt 3 Fragen gestellt

**erste Frage: Antwort drei von oben (Weisheit, Stärke, Gleichgewicht)**

**zweite Frage: Antwort zwei von oben (Zeit)**

**dritte Frage: Antwort vier von oben (absolute Macht ohne entsprechende Weisheit)**

- die Antworten standen auf dem Schild vor der Drachenstatue und auf den beiden Bodenplatten in den beiden Studierzimmern
- damit ist die erste Prüfung bestanden
- den Raum verlassen
- zum Park gehen

### Park:

- wenn man die Treppe in den Park hinunter geht, dann gleich die gegenüberliegende Treppe wieder nach oben gehen und die nächste Treppe nach unten
- hier kommt eine kleinen Insel
- auf der Insel sind Zeichen rund um einen Kreis angebracht
- Zak erzählt etwas über Pflanzenwachstum
- vor der Insel ist ein Hebel
- den **Hebel betätigen und es gibt einen Wasserfall**
- dann wieder die Treppe nach oben gehen
- nach links gehen zu der Mauer
- es gibt hier ein weiteres Rätsel
- es sind zwei Reihen mit Schaltern
- wenn man die Schalter verschiebt, dann leuchtet in dem Kreis ein Teil eines Symbols auf
- mit den folgenden Schaltern erzeugt man das Symbol von einem Baum:

1. **erster Schalter von oben auf der rechten Seite nach rechts schieben**
2. **zweiten Schalter von oben auf der rechten Seite nach rechts schieben**
3. **zweiter Schalter von oben auf der linken Seite nach rechts schieben**

- jetzt erscheint das Symbol für einen Baum
- die Drachenstatue bringt magisches Licht in den Kreis
- Lydia braucht aber noch den Samen
- sie geht erst einmal in die Richtung wo die Puppe von Celeste lag und von dort zu der Tür
- Lydia geht in den Keller.

### Keller:

- hier zu der Mauer mit den Buchstaben gehen
- drückt man auf einen Buchstaben, dann drehen sich die Buchstaben und es erscheinen drei neue Buchstaben
- auf dem Pergament vom Hausmeister stehen vier Buchstaben, aber zwei fehlen noch
- auf dem Pergament stehen die Buchstaben m, b, ?, f, ?, x
- drückt man an der Mauer den Buchstaben m kommen als nächstes die Buchstaben c, s, b
- drückt man jetzt den Buchstaben b kommen die Buchstaben x, t, r
- da jetzt nicht bekannt ist welcher Buchstabe an dieser Stelle stehen müsste hilft nur probieren und es klappt mit dem Buchstaben t
- drückt man den Buchstaben t, dann kommen die Buchstaben f, m, k
- drückt man den Buchstaben f, dann kommen die Buchstaben r, t, c
- da nun wieder nicht bekannt ist welcher Buchstabe jetzt kommt, kann man nur probieren und es funktioniert mit dem Buchstaben c
- drückt man den Buchstaben c, dann kommen die Buchstaben x, m, s
- nun drückt man noch den Buchstaben x und die Geheimtür verschwindet
- man muss also der Reihe nach die folgenden Buchstaben anklicken:

**m, b, t, f, c, x**

- in den Raum gehen

### Weinkeller:

- links neben der Tür steht ein Kessel, aber Lydia sagt er ist zu schwer
- weiter links kommt eine Tür
- die Tür öffnen und in dem Raum dahinter den Hebel betätigen
- den Raum wieder verlassen
- zu der Treppe gehen
- die Treppe nach oben gehen
- links ist ein Aufzug
- wenn man diesen Aufzug benutzt, dann landet man in der Küche (in der Vorratskammer)
- vom Aufzug aus nach rechts gehen
- dann kommen Fässer
- Lydia findet **Weinfässer mit dem Namen Mustavio** darauf (ist wichtig die Fässer zu finden)
- jetzt geht Lydia zu Mustavio in den Wald (durch den Spalt im Keller)
- auf dem Weg zu Mustavio bekommt Lydia wieder eine Vision
- sie steht dann vor dem Baum mit dem Gesicht
- zu Mustavio gehen

### Wald:

- mit Mustavio sprechen
- er wollte das Lydia den Hausmeister findet
- Lydia sagt das sie den Hausmeister nicht gefunden hat
- Mustavio möchte das Lydia ihm hilft
- Lydia soll für Mustavio seine Kisten und Fässer finden und dann bekommt sie dafür zwei Spielfiguren
- Lydia sagt das sie seine Kisten und die Fässer gefunden hat und erklärt wo er sie finden kann
- dafür bekommt Lydia zwei Spielfiguren
- zurück zur Akademie gehen und zur Bibliothek

### Bibliothek:

- von dort zu dem Spiel gehen
- das Spiel benutzen
- Lydia stellt die zwei Spielfiguren auf das Spielbrett
- die Figur links muss zu der Treppe links oben gelangen, ohne von der anderen Figur gefangen zu werden
- durch Pfeile wird immer angezeigt in welche Richtung man die Figur bewegen kann
- hier nun die Lösung (zwischen den eigenen Spielzügen wird die andere Figur automatisch gesetzt):

1. **2x nach oben**
2. **3x nach unten**
3. **5x nach rechts**
4. **3x nach oben**
5. **1x nach links**
6. **2x nach oben**
7. **2x nach rechts**
8. **1x nach oben**
9. **6x nach links**

- geschafft
- und dafür gibt es als Spielgewinn den **Nigilissamen**

### Park:

- Lydia nimmt den Nigilissamen und geht in den Park
- zu der kleinen Insel gehen
- den **Nigilissamen mit dem Kreis benutzen**
- erst tut sich noch nichts, doch dann sagt Lydia noch den magischen Spruch (der Spruch steht im Notizbuch und das Notizbuch kann Lydia lesen wenn sie das Diadem hat, man sollte also den Spruch im Notizbuch gelesen haben)
- es wächst ein großer Baum, aber man kommt nicht an die Früchte heran

- durch die Bibliothek gehen und zu der Treppe, die nach ganz oben führt
- oben durch die Tür gehen und nach links

### Turm:

- am Ende in das Studierzimmer gehen und durch die nächste Tür und immer den Balkon entlang bis zu den Früchten am Baum
- den Baum ansehen
- eine **Nigilisfrucht nehmen**
- den Weg zurück gehen
- auf dem Rückweg durch die Tür gehen, hinter der ein Steg kommt, der zu einer Mauer mit einer magischen Tür führt und wo einige Blätter aus dem Notizbuch lagen
- **die magische Tür öffnen**
- dahinter kommt ein Balkon, aber es gibt keine Verbindung auf die andere Seite
- Lydia sagt das sie auf der anderen Seite ein kaputtes Fenster sieht
- wenn Lydia den Hebel auf dem Balkon benutzt, dann wird aus der Treppe eine Brücke, aber auf der falschen Etage (Hebel benutzen bis Treppe wieder so steht wie am Anfang)
- erst einmal wieder zurück zur Bibliothek gehen

### Bibliothek:

- Lydia sieht Mustavio
- bei der Bibliothek die Treppe nach unten gehen und bei den Regalen rechts steht Mustavio
- mit Mustavio sprechen
- er hat Ersatzteile für das Amulett gefunden (in seinen Kisten) und braucht noch Werkzeug
- also geht Lydia zur Eingangshalle und dort rechts neben der Treppe den Gang nach hinten bis zu dem Raum wo Lydia Zak gefunden hat
- im Regal liegt Werkzeug und Lydia **nimmt das Werkzeug**
- zurück zur Bibliothek gehen und mit Mustavio sprechen (ist das Werkzeug gut so)
- **Mustavio repariert das Amulett**

### Wald:

- Lydia geht dann in den Wald (durch den Spalt im Keller)
- vor der Brücke nach links gehen bis zum Ende
- dort steht der Baum mit dem Gesicht
- mit dem Baum sprechen
- Lydia spielt die Melodie von dem Amulett und der Baum wird wach
- nun kann Lydia den Baum nach Heidenblumen fragen
- sie bekommt eine **Heidenblume**
- dann geht es zurück in die Akademie

### Keller:

- in den Keller gehen und dann in den Raum hinter der Mauer mit den Buchstaben
- den Kessel links neben der Tür benutzen (Lydia sagt sie sucht einen kleineren Kessel)
- die Treppe nach oben gehen und den Aufzug benutzen
- in der Küche zu dem magischen Feuer gehen und es ansehen
- Lydia sagt das alles da ist außer einem Kessel und das sie wohl doch den Kessel aus dem Weinkeller benutzen müssen
- da Zak und Lydia keinen Kessel finden können, benutzen sie wieder den Aufzug in der Küche
- im Weinkeller angekommen, die Treppe nach unten gehen
- den **Kessel benutzen** (falls man in dem Raum links unten noch nicht den Hebel benutzt hat, dann muss man das erst noch machen)
- Lydia bringt den Kessel auf den Aufzug unten
- zu dem Raum links unten gehen und den Hebel benutzen
- der Kessel wird nach oben gefahren
- den Raum verlassen und die Treppe nach oben gehen
- den Kessel benutzen (der steht rechts neben der Treppe) und zum Aufzug schieben
- dann den Aufzug benutzen und der Kessel fährt in die Küche
- Lydia und Zak müssen auf einem anderen Weg in die Küche gehen, da der Kessel auf dem Aufzug steht

## Küche:

- in der Küche zum Aufzug gehen und den Kessel benutzen und zur Feuerstelle ziehen
- jetzt den Kessel ansehen
- Lydia benutzt die Zutaten mit dem Kessel und **braut den Trank**
- Zak trinkt den Zaubertrank und Lydia hat eine Vision
- sie steht dann bei dem Balkon wo die Verbindung auf die andere Seite fehlt
- auf dem Steg kommt eine Katze an und es stellt sich heraus das es Zak ist
- wieder in die Küche gehen und zum Aufzug
- in dem Raum steht ein Tisch und dahinter ist ein großes Fenster
- den Tisch und das Fenster ansehen
- Lydia meint das Zak über das Dach klettern könnte und über ein kaputtes Fenster auf die andere Seite gelangen könnte
- Zak ist nicht gerade begeistert, aber er tut es

## 2. Prüfung:

- nun steht Lydia auf dem Balkon und Zak ist auf der anderen Seite, aber weiter oben
- beide müssen nun auf die gegenüberliegende Seite zur zweiten Prüfung gelangen
- jetzt kann man zwischen Lydia und Zak wechseln
- wenn Lydia den Hebel ansieht kann sie wählen zwischen „Zak soll etwas versuchen“ (dann kann man Zak steuern), „ich sehe mich noch etwas um“ und „Ich versuche etwas“ (dann kann Lydia den Hebel betätigen)
- bei Zak funktioniert das genauso
- nun muss man so lange zwischen Zak und Lydia hin und her schalten und die beiden die Hebel betätigen lassen bis sie beide über die Treppen und Brücken bis zu der Prüfung kommen
- und so klappt es:

1. **Lydia benutzt den Hebel und aus der Treppe wird eine Brücke**
2. **Zak muss über die Brücke auf die andere Seite gehen**
3. **hier den Hebel benutzen (Zak)**
4. **Lydia geht die Treppe nach oben**
5. **jetzt muss Zak wieder den Hebel betätigen**
6. **dann muss Lydia den Hebel betätigen**
7. **Zak geht nach unten (er steht jetzt an der Prüfung) und betätigt den Hebel**
8. **Zak betätigt den Hebel noch einmal**
9. **Lydia geht nach unten**
10. **Zak betätigt wieder den Hebel und nun kann Lydia über die Brücke zu Zak und zu der Prüfung gehen**

- hier kommt nun die zweite Prüfung
- mit dem Hebel links wird der untere Teil des Sockels gedreht
- Lydia liest was auf den Schildern steht
- es gibt vier Schilder und damit vier Texte
- die Texte lauten:

1. Heulen außer Sicht, Liebkosung ohne zu berühren, Flüstern in der Nacht, Das wird nicht viel erklären.
2. Wenn du bist bei mir, bist du niemals allein, Wenn ich mich verstecke vor dir, wirst du ohne Freund sein.
3. Hart wie Stein oder weich wie Samt, Ich bin die Quelle für Leben und Tod, Und wenn dein letzter Tanz kommt, empfangen dich meine Arme gut
4. Es ist überall doch nicht zu fassen, Es ist dein Besitz, doch besitzt es dich, Es kann dich durch Pech verlassen, doch das wäre das Ende für dich.

- mit dem Hebel rechts lassen sich die Bücher oben drehen
- es gibt 8 Bücher und jedes Buch ist einer Rune zugeordnet
- die Runen lauten:

1. Slund – die Geisterrune
2. Undar – die Wasserrune

3. Aetern – die Himmelsrune
4. Dria – die Naturrune
5. Gradion – die Energierune
6. Kyros – die Feuerrune
7. Nexa – die Bewegungsrune
8. Orlos – die Erdrune

- nun muss man zu jedem Text die passende Rune finden
- die Lösung lautet:

1. Heulen außer Sicht .... = Himmelsrune
2. Wenn du bist bei mir ..... = Feuerrune
3. Hart wie Stein und weich wie Samt ..... = Naturrune
4. Es ist überall doch nicht zu fassen ..... = Geisterrune

- nun stellt man mit dem Hebel links den Text ein und dann mit dem Hebel rechts das passende Buch darüber und dann drückt man den blauen Knopf unter dem Buch und das Buch liegt dann über dem Text
- dann stellt man mit dem Hebel links den nächsten Text ein und mit dem Hebel rechts das passende Buch dazu und dann wieder den blauen Knopf unter dem Buch drücken
- bei allen vier Texten das richtige Buch zuordnen und die Prüfung ist bestanden
- jetzt fehlt noch eine Prüfung
- zur Eingangshalle gehen und durch das Gittertor
- die Treppen nach oben gehen bis zum letzten Raum hinter einer magischen Tür (ziemlich oben, bevor der Wächterraum kommt)

### 3. Prüfung:

- in den Raum gehen
- Lydia sieht ein brennendes Haus und sich selber als Kind am Fenster stehen
- nun **im Wechsel das Haus (die Tür) und Lydia am Fenster anklicken**, bis die reale Lydia in das brennende Haus geht um sich selber zu retten
- das war die dritte Prüfung
- den Raum verlassen
- ganz nach oben gehen und in den Wächterraum
- Lydia darf nun in den oberen Teil der Akademie

### Oberer Teil der Akademie:

- dazu muss sie sich auf den Teleporter stellen
- Lydia kommt in einem Raum mit Bücherregalen an
- vor den Regalen sind Tische und Stühle
- links vor den Stühlen gibt es einen Teleporter
- Lydia geht bei den Regalen die Treppe nach oben und dann den Gang entlang bis zu einer Tür
- die Tür öffnen
- es ist Celestes Zimmer
- in das Zimmer gehen und zum Bett von Celeste
- Lydia sagt Zak das er lügt und das sie die Wahrheit wissen will und das sie ihn solange in dem Zimmer einsperrt bis er alles erzählt hat
- während Lydia vor dem Zimmer steht hat sie eine weitere Vision
- Lydia steht an einer ihr unbekanntem Stelle (nach der Vision)
- der Teleporter vor ihr funktioniert nicht
- nach rechts gehen und über eine Brücke
- Lydia kommt in einen Raum (Labor)

### Labor:

- Zak taucht plötzlich hier auf
- Lydia spricht mit Zak und erfährt so einiges
- dann den Labortisch ansehen

- die Tafel an der Wand ansehen (da steht etwas über Zaubetränke)
- nach links auf den Balkon gehen
- hier den gelben Teleporter benutzen
- am Ankunftsort den gelben Teleporter benutzen
- am nächsten Ankunftsort sind gleich drei Teleporter
- den schwarzen Teleporter benutzen
- Lydia landet in einem großen Raum

### Teleporterraum:

- von hier aus werden die Teleporter gesteuert
- es gibt rote, gelbe und blaue Teleporter
- es gibt vier Säulen und jede Säule hat einen Ring, den man benutzen kann
- benutzt man den Ring, dann dreht sich die Säule
- jede Säule hat vier Seiten, wobei immer eine Seite dabei ist auf der nur Symbole sind
- auf den anderen drei Seiten sind jeweils Kreise in den Farben rot, gelb und blau zu sehen
- wenn man an den Säulen den Ring dreht, dann ändert sich auf dem Fußboden die Anzeige der Teleporter
- Lydia muss nun die Säulen so einstellen das alle drei roten, gelben und blauen Kreise auf dem Fußboden aufleuchten
- dann sind alle Teleporter freigeschalten
- die Säulen zeigen folgendes an:

#### - Säule links:

1. Symbole = alles aus
2. 3 rote Kreise
3. 3 blaue Kreise
4. 3 gelbe Kreise

#### - Säule rechts:

1. gelb links und rot oben und links
2. gelb links und rechts
3. gelb rechts, rot oben und blau links
4. Symbole

#### - Säule oben:

1. gelb oben und links, rot rechts
2. gelb oben, rot oben und blau oben
3. gelb oben und rechts, blau links
4. Symbole

#### - Säule unten:

1. rot rechts und blau oben und rechts
2. gelb rechts und blau links
3. gelb links und blau rechts
4. Symbole

- nun müssen die Säulen richtig gedreht werden
- Lösung:

1. linke Säule 1x drehen = alles aus
2. obere Säule 3x drehen = gelb oben und rechts, blau links
3. rechte Säule 1x drehen = gelb komplett an, rot oben und links, blau links
4. untere Säule 1x drehen = gelb, rot und blau komplett an

- sobald sie Teleporter alle funktionieren sollte man sich erst einmal einen Überblick über alle Räume verschaffen
- auf den roten Teleporter stellen

- dann auf dem Balkon den roten Teleporter benutzen
- ein Stück nach oben gehen
- hier ist ein blauer Strudel
- den Strudel benutzen
- die Treppe rechts führt in den Kunstraum
- die Treppe um den Turm gehen
- dann kommt wieder ein blauer Strudel
- den Strudel benutzen
- dann die Treppen nach oben gehen
- Lydia meint das sie das Büro von Nathaniel suchen sollte
- hier den gelben Teleporter benutzen
- vor Lydia sind große Statuen
- um die Statuen gehen
- da gibt es einen blauen Teleporter (führt zum Observatorium)
- hier gibt es eine Glaskugel, aber man kann noch nichts mit ihr machen
- beim gelben Teleporter, wo Lydia angekommen ist, ist eine schwebende Kugel
- vom gelben Teleporter aus nach links über die Brücke gehen
- am Ende liegt das Büro von Nathaniel

### Büro von Nathaniel:

- den Schreibtisch ansehen und das Schiff in der Flasche
- auf dem Schreibtisch liegt auch ein Zettel
- den **Zettel nehmen** und im Inventar ansehen
- Lydia kann den Text nicht lesen
- auf dem Schreibtisch ist eine weitere schwebende Kugel
- die Schublade vom Schreibtisch lässt sich nicht öffnen
- zurück über die Brücke zum Teleporter gehen
- den gelben Teleporter benutzen
- am Ankunftsort ist neben dem gelben Teleporter auch eine schwebende Kugel
- die Treppe links nach unten gehen (nicht die Treppen ganz außen links)
- da kommt die Eule und stiehlt das Diadem von Lydia
- Zak und Lydia verfolgen die Eule
- die ist aber verschwunden
- nach vorn gehen
- da liegt das Diadem und Lydia nimmt es mit
- dann taucht ein Geist auf
- mit dem Geist sprechen
- Lydia bekommt einige Erklärungen und auch einen Spruch für die schwebenden Kugeln
- sie muss vier magische Gegenstände suchen
- die Treppe benutzen, aber sie scheint nirgendwo hinzuführen
- den blauen Strudel benutzen

### Nordturm:

- über die Brücke gehen
- die schwebende Kugel bei den Teleportern benutzen
- Lydia sagt den Spruch und die Kugel bewegt sich jetzt
- in der Mitte des Raumes steht ein Spiel
- das Spiel ansehen
- es gibt vier Reihen mit vier Kästchen
- oben, unten, rechts, links und in den vier Ecken gibt es blaue Lampen
- wenn man die Kästchen anklickt, dann erscheint ein Planet, nach nochmaligem Anklicken ein Stern, dann eine Sonne und dann der Mond
- nun müssen sowohl waagrecht als auch senkrecht und diagonal alle Symbole so verteilt werden das sie in jeder Reihe nur einmal vorkommen
- wenn dann alle blauen Lampen leuchten ist das Rätsel gelöst
- hier die Lösung (gibt mehrere Lösungen):

1. erste Reihe von oben: Planet, Mond, Stern, Sonne
2. zweite Reihe von oben: Sonne, Stern, Mond, Planet
3. dritte Reihe von oben: Mond, Planet, Sonne, Stern

#### 4. vierte Reihe von oben: Stern, Sonne, Planet, Mond

- war alles richtig, dann erscheinen Zahlen
- die Zahlen notieren:

1. erste Reihe von oben: 24, 62, 86, 11
2. zweite Reihe von oben: 78, 33, 59, 47
3. dritte Reihe von oben: 51, 46, 73, 32
4. vierte Reihe von oben: 87, 25, 68, 95

- jetzt den roten Teleporter nehmen
- dann den nächsten roten Teleporter nehmen
- vom Raum mit den Büchern die Treppe nach oben gehen und dann die Treppe nach unten gehen
- nach links gehen
- den Weg entlang gehen und dann nach rechts
- hier ist das Klassenzimmer für Kräuterkunde (auf der Karte steht Gewächshaus)

#### Kräuterkunde:

- gleich hinter dem Eingang steht ein Baum
- links vom Eingang ist eine Rune
- die **Rune ansehen und benutzen** (sie leuchtet dann)
- die Treppe links nach unten gehen
- hier sind Stühle und Tische
- den Brunnen ansehen
- da hängen drei Blumenkübel
- klickt man einen Blumenkübel an, dann erscheinen rote Blumen
- klickt man den selben Blumenkübel noch einmal an, dann erscheinen lila Blumen und das nächste Mal sind es grüne Blumen
- Lydia kann hier aber noch nichts machen
- deshalb wir erst einmal weiter erkundet was es noch alles zu sehen gibt
- die Treppe wieder nach oben
- durch den Torbogen gehen und dann durch den gegenüberliegenden Torbogen gehen
- die Treppe nach oben gehen
- dann die Treppe ganz rechts nach oben gehen
- den blauen Teleporter benutzen
- Lydia landet in der Schmiede

#### Schmiede:

- rechts an der Wand gibt es eine weitere Rune
- die **Rune benutzen** (Rune leuchtet)
- außerdem gibt es hier vier Säulen in den Ecken und eine Säule in der Mitte
- mit den vier Säulen kann man die Fliesen in gelb bzw. rot aufleuchten lassen
- ganz oben an der Wand über der Rune gibt es auch etwas zu sehen, aber Lydia kommt dort nicht ran
- da Lydia hier noch nichts machen kann benutzt sie wieder den blauen Teleporter
- dann die Treppe nach unten gehen und die Treppe links nach oben gehen
- den roten Teleporter benutzen
- über die Brücke gehen und Lydia ist im Labor
- auf den Balkon gehen und den gelben Teleporter benutzen
- dann den nächsten gelben Teleporter benutzen
- bei den drei Teleportern, den roten Teleporter benutzen
- durch den blauen Wirbel gehen
- dann nach rechts gehen und in den Kunstraum

#### Kunstraum:

- gleich beim Eingang ist eine Staffelei und Zak sagt das wäre ein Bild von ihm, aber Lydia sieht nur ein weißes Blatt Papier
- rechts hinten an der Wand ist eine Rune
- die **Rune benutzen** (sie leuchtet)
- die Gemälde an der Wand ansehen

- in einigen Rahmen fehlen die Bilder
- den Kunstraum verlassen und die Treppe nach unten einmal herum gehen
- durch den blauen Wirbel gehen
- die Treppe nach oben gehen und den gelben Teleporter benutzen
- bei der Ankunft, die schwebende Kugel benutzen (sie dreht sich)
- hinter die Statuen gehen
- hier ist ein Teleporter, der zum Observatorium führt
- die große Kugel ansehen
- Lydia kann hier die Jahreszeiten verändern (das macht sich bei der Kräuterkunde bemerkbar)
- den Teleporter zum Observatorium benutzen

### Observatorium:

- an der Wand links ist eine Rune
- die **Rune benutzen** (sie leuchtet)
- die Treppe nach oben gehen
- dann kommt eine Steintafel
- die Steintafel ansehen und benutzen
- es erscheinen verschiedene Figuren:
  1. Pferd mit Menschenkopf (Zentaur)
  2. Hund mit drei Köpfen
  3. Drachen
  4. geflügeltes Pferd (Pegasus)
  5. Frau mit Schlangen auf dem Kopf (Meduse)
  6. Löwe mit Skorpionschwanz und Flügeln (Mantikor)
  7. Meerjungfrau
  8. Minotaurus
- die Treppen noch weiter nach oben gehen
- dann kommt ein Teleskop
- das Teleskop ansehen
- Lydia kann hier noch nichts machen
- deshalb geht sie erst einmal zum Orakel und zwar auf folgendem Weg:
- den blauen Teleporter benutzen, dann den gelben Teleporter benutzen und dann 2x den roten Teleporter benutzen, dann in Richtung Kräuterkunde gehen, aber durch den Torbogen links gehen und dann die Treppe nach oben, nun den Weg zwischen den beiden Treppen rechts und links nach oben gehen und am Ende kommt das Orakelrätsel

### Orakel:

- hier steht ein Stein
- den Stein näher ansehen
- die schwebende Kugel neben dem Stein benutzen (dreht sich dann)
- den Stein ansehen
- auf dem Stein ist ein Drachen abgebildet und darüber sind 3 Striche
- von den drei Strichen sind die beiden letzten blau
- wenn man den Drachen anklickt, dann leuchtet er blau
- da der erste Strich aber nicht blau leuchtet, lässt Lydia diesen Drachen aus
- über einen schwebenden Weg kommt man jeweils zu einer Insel auf der ein weiterer Stein steht
- auf jedem Stein ist ein Drachen den man an- oder ausmachen kann (leuchtet blau oder nicht)
- wenn man die Drachen richtig an- bzw. ausgeschaltet hat, kommt man zu neuen Inseln und weiteren Steinen
- man kommt dann auch noch einmal zu den schon abgelaufenen Inseln und Steinen
- man muss die Drachen immer so einstellen wie es die Striche anzeigen
- dann kommt man am Ende zum Orakel
- hier die Lösung:

1. **Stein: Drache aus (3 Striche / Striche 2 und 3 leuchten)**
2. **Stein: Drache an**
3. **Stein: Drache an**
4. **Stein: Drache an (3 Striche / Striche 1 und 2 leuchten)**

5. **Stein: Drache an**
6. **Stein: Drache aus**
7. **Stein: Drache an (4 Striche / Striche 1 und 2 leuchten)**
8. **Stein: Drache an**
9. **Stein: Drache aus**
10. **Stein: Drache aus**
11. **Stein: Drache an (4 Striche / Striche 1 und 3 leuchten)**
12. **Stein: Drache aus**
13. **Stein: Drache an**
14. **Stein: Drache aus**
15. **Insel mit dem Orakel**

- die Wand ansehen
- Lydia hat dann ein Stück Moos vom Orakel in der Hand
- nach rechts gehen und den Weg zurück zum Ausgangspunkt
- die Treppe nach oben gehen
- zum Hauptturm gehen
- dann den roten Teleporter auf dem Balkon benutzen
- den nächsten roten Teleporter benutzen
- Lydia ist im Nordturm
- nun die Treppe nach unten gehen und über die Brücke gehen
- um die Säule laufen
- auf der Rückseite ist eine Tür
- sie führt zur geheimen Bibliothek

#### **geheime Bibliothek:**

- in die geheime Bibliothek gehen
- am Treppengeländer befindet sich eine Kugel (die Kugel kann man nur nehmen wenn man alle vier Runen eingeschaltet hat)
- die **Kugel nehmen**
- außerdem gibt es vier Nischen
- bei zwei Nischen gibt es jeweils links eine Tür, die sich öffnen lässt
- bei den zwei anderen Nischen gibt es jeweils links und rechts eine Tür
- zur ersten Nische mit einer Tür links daneben gehen (rechts gegenüber der Stelle wo Lydia die Kugel genommen hat; die weiteren Nischen dann gegen den Uhrzeigersinn ansehen)
- die Tür öffnen und dahinter die Kugel benutzen (Lydia legt eine Kugel hin)
- die Ansicht verlassen
- die Nische hat sich geöffnet
- in den Raum gehen
- hier gibt es eine weitere magische Kugel
- diese **Kugel nehmen**
- es gibt in diesem Raum auch eine Nische mit 2 Türen, aber Lydia hat im Moment nur eine Kugel
- den Raum verlassen und die Tür öffnen und die Kugel mitnehmen
- Lydia hat jetzt 2 Kugeln im Inventar und die Nische ist wieder geschlossen
- zur nächsten Nische mit einer Tür gehen
- die Tür benutzen und eine Kugel einsetzen
- die Nische öffnet sich
- in den Raum gehen
- hier gibt es zwei Nischen mit jeweils 2 Türen
- die Kugeln im Inventar von Lydia reichen noch nicht
- den Raum verlassen und die Kugel in der Tür wieder mitnehmen
- bei einer Nische mit 2 Türen, beide Türen benutzen und hinter beide Türen eine Kugel einsetzen
- dann öffnet sich die Nische
- den Raum betreten
- es gibt hier eine **weitere magische Kugel**
- die Kugel nehmen und den Raum verlassen
- die beiden Türen öffnen und die Kugeln mitnehmen
- zur nächsten Nische mit 2 Türen gehen
- beide Türen benutzen und hinter beide Türen eine Kugel einsetzen
- die Nische öffnet sich
- in den Raum gehen

- es gibt eine Nische mit einer Tür
- die Tür benutzen und eine Kugel einsetzen
- die Nische öffnet sich
- in den Raum gehen (sieht grün aus)
- an einer Wand hängt ein Wandteppich
- den Wandteppich ansehen und nehmen
- auf dem Wandteppich sind Pflanzen zu sehen (ist der **Wandteppich für Kräuterkunde**)
- den Raum verlassen
- die Kugel mitnehmen in der Tür
- dann den Raum verlassen und die beiden Kugeln in den Türen mitnehmen
- zur ersten Nische gehen und die Tür benutzen und eine Kugel einsetzen
- in den Raum gehen
- zu der Nische mit den zwei Türen gehen und bei beiden eine Kugel einsetzen
- die Nische öffnet sich
- in den Raum gehen (sieht rot aus)
- hier ist wieder ein Wandteppich
- den **Wandteppich ansehen und nehmen (ist für die Schmiede)**
- den Raum verlassen und die beiden Kugeln mitnehmen
- den nächsten Raum verlassen und die Kugel mitnehmen
- zur zweiten Nische mit nur einer Tür gehen
- die Kugel einsetzen und in den Raum gehen
- zur rechten Nische mit zwei Türen gehen
- die Türen benutzen und die Kugeln einsetzen
- den Raum betreten
- hier ist **die vierte magische Kugel**
- die Kugel mitnehmen
- den Raum verlassen und die Kugeln mitnehmen
- in dem Raum gibt es noch eine Nische links mit zwei Türen
- die Türen benutzen und die Kugeln einsetzen
- in den Raum gehen (sieht blau aus)
- hier gibt es einen Wandteppich
- den **Wandteppich ansehen und nehmen (ist für Observatorium)**
- den Raum verlassen und die Kugeln mitnehmen
- den nächsten Raum verlassen und die Kugel mitnehmen
- zur Nische mit zwei Türen gehen, die Türen öffnen und die Kugeln einsetzen und dann in den Raum dahinter gehen
- zu der Nische mit einer Tür gehen und die Tür benutzen und die Kugel einsetzen
- hier gibt es wieder einen Wandteppich
- den **Wandteppich ansehen und nehmen (ist für den Kunstraum)**
- dann den Raum verlassen und die Kugel mitnehmen
- auch den nächsten Raum verlassen und die Kugeln mitnehmen
- Lydia steht dann wieder in der geheimen Bibliothek bei der Treppe
- sie sollte jetzt vier Kugeln und vier Wandteppiche haben
- die Wandteppiche sind die Voraussetzung um die Rätsel in den einzelnen Klassenräumen lösen zu können
- Lydia muss in jedem der vier Klassenzimmer einen magischen Gegenstand finden
- die geheime Bibliothek verlassen
- zum Hauptturm gehen

### **Hauptturm:**

- bei den Bücherregalen ist ein gelber Teleporter
- den gelben Teleporter benutzen
- Lydia kommt in den Schutzraum der Studenten
- hier die Tischplatte ansehen
- es ist ein Spiel (Das Nest des Drachen)
- erst die **schwebende Kugel benutzen**
- nun lässt sich das Spiel benutzen
- es gibt hier oben rechts einen Drachen (der soll zu seinem Nest kommen)
- es gibt unten links ein Nest (dort soll der Drache hin)
- dann gibt es noch Mauern (die stehen fest)
- außerdem gibt es rote Ritter, blaue Magier und lila Zwerge, sowie Pferde

- klickt man eine der Figuren an, dann leuchten alle Figuren daneben auf, gegen die man tauschen kann (es lässt sich aber nicht jede Figur gegen eine andere Figur tauschen)
- einen roten Ritter kann man mit einem Pferd und mit einem lila Zwerg tauschen
- einen lila Zwerg kann man mit einem blauen Magier und einem roten Ritter tauschen
- einen blauen Magier kann man mit einem lila Zwerg tauschen
- einen Drachen kann man mit einem blauen Magier tauschen
- nun muss man die Figuren so hin und her tauschen, das am Ende der Drachen in sein Nest kommt
- um den Drachen bewegen zu können, muss immer ein blauer Magier neben oder unter dem Drachen sein
- eine Beschreibung ist ziemlich kompliziert, aber wenn man es gar nicht hinbekommt, dann kann man das Rätsel auch über das Fragezeichen lösen lassen (lässt man das Rätsel vom Spiel lösen, dann kann man 61 Spielzüge sehen bevor der Drachen am Ziel ist)
- die Pferde sollte man alle auf die rechte Seite bekommen und ein blauer Magier muss vor dem Nest des Drachen stehen
- hat Lydia das Spiel gewonnen erhält sie eine **Aleunderwurzel**
- den gelben Teleporter benutzen
- dann ist sie bei den Bücherregalen
- nach links gehen zum schwarzen Teleporter und von dort aus nach rechts zum Hof
- so kommt Lydia zum Teleporterraum
- die gelben Teleporter benutzen und dann noch einmal einen gelben Teleporter benutzen
- dann ist Lydia im Labor

### Labor:

- im Labor den Labortisch benutzen
- Lydia bekommt die Auswahl für mehrere Tränke
- den **Trank Orakelmoos, Heideblume und Nigilisfrucht auswählen**
- Lydia macht den Trank **und Zak wird ein Drache** (wenn auch ein ziemlich kleiner)
- das Labor über die Brücke verlassen und den roten Teleporter benutzen
- die Treppe nach unten gehen und die Treppe rechts nach oben gehen
- den blauen Teleporter benutzen und Lydia kommt zur Schmiede

### Schmiede:

- in der Schmiede zur Rune gehen und bei der Wand nach oben sehen
- Zak sagt das er sich die Sache als Drachen mal ansehen kann und Lydia sagt er soll es tun
- Zak fliegt hoch
- hier sind 8 Schalen und in vier davon ist eine Flamme
- Ziel ist es in allen Schalen eine Flamme brennen zu lassen
- am Anfang sind in den Schalen 2, 4, 6 und 8 Flammen (von oben im Uhrzeigersinn nummeriert)
- die Lösung:

**die Schalen 1, 2, 4 und 5 jeweils 1x benutzen** und dann sollten alle Flammen an sein

- mit den vier Säulen kann man die gelben und roten Felder aufleuchten lassen

oben rechts: schaltet ein gelbes Feld aus

oben links: schaltet zwei gelbe Felder an und ein rotes Feld aus

unten rechts: schaltet zwei rote Felder an

unten links: ändert die Position eines rot leuchtenden Feldes

- um alle Felder zum Leuchten zu bekommen tut man folgendes:

**Säule oben rechts betätigen**  
**Säule oben links betätigen**  
**Säule unten rechts betätigen**  
**Säule oben rechts betätigen**  
**Säule oben links betätigen**  
**Säule unten rechts betätigen**  
**Säule oben rechts betätigen**  
**Säule oben links betätigen**  
**Säule unten rechts betätigen**

### **dann leuchten alle Felder**

- jetzt kann man die Säule in der Mitte ansehen
- es gibt 9 Felder mit Symbolen
- klickt man eines der Felder an, dann gehen Felder im Umfeld an bzw. aus
- auf dem Wandteppich aus der geheimen Bibliothek ist das Wort Feuer aufgezeichnet
- es besteht aus vier Symbolen
- **die Symbole sind auf den Feldern 5, 6, 7 und 8 zu sehen**
- es geht jetzt aber nicht darum die Felder 5, 6, 7 und 8 zur Anzeige zu bringen, sondern man muss die Felder 5, 6, 7 und 8 der Reihe nach anklicken, wenn diese Felder auch gerade zu sehen sind (also die Runen aufleuchten)
- dazu muss man folgendes tun:

**zuerst das Feld Nr. 8 anklicken (da leuchtet dann auch das Feld Nr. 5 mit auf)**

**nun das Feld 5 anklicken**

**dann das Feld 6 anklicken**

**dann das Feld 7 anklicken**

**und zum Schluss das Feld 8 anklicken**

- jetzt wurden die Runen für das Wort Feuer alle angeklickt und es gibt einen **magischen Gegenstand**
- es ist eine ewige Flamme
- die Schmiede verlassen
- zur Kräuterkunde (Gewächshaus)

### **Kräuterkunde:**

- den Wandteppich von der geheimen Bibliothek ansehen
- hier findet man heraus welche Pflanzen sich mögen und welche nicht
- rot und grün vertragen sich zwar, aber es gibt keine dritte Pflanze dazu
- rosa, orange und gelb stehen allein für sich
- bleiben noch weiß, blau und lila übrig
- auf dem Weg zu Nathaniels Büro gibt es hinter den Statuen eine Kugel mit der man die Jahreszeiten verändern kann
- je nach eingestellter Jahreszeit kann man verschiedene Pflanzen im Gewächshaus sehen
- dazu klickt man einfach die Blumenampeln an
- es erscheint eine Pflanze in einer bestimmten Farbe und klickt man diese Pflanze an gibt es eine neue Farbe
- hier nun die Farben der Pflanzen zu den verschiedenen Jahreszeiten:

**Frühling: rosa, blau, gelb**

**Sommer: rot, lila grün**

**Herbst: orange, weiß, gelb**

**Winter: weiß, rot blau**

- die Farben **weiß und blau gibt es im Winter und die Farbe lila gibt es im Sommer**
- also stellt man an der Kugel den Sommer ein und geht dann zum Gewächshaus (muss man aber nur machen, wenn man schon was an der Kugel eingestellt hat, ansonsten ist der Sommer schon eingestellt)
- hier stellt man eine Pflanze mit der Farbe lila ein
- dann wieder zurück zur Kugel und Winter einstellen
- dann zum Gewächshaus und bei den beiden anderen Töpfen die Pflanzen mit den Farben blau und weiß einstellen (nicht die lila Pflanze anklicken, sonst ändert sie die Farbe und man muss dann erst wieder Sommer einstellen an der Kugel)
- **sind in den drei Blumenampeln Pflanzen in den Farben lila, blau und weiß, dann gibt es wieder einen magischen Gegenstand (Riesenperle)**
- das Gewächshaus verlassen
- Lydia hat wieder eine Vision
- sie ist dann beim Eingang zum heiligen Berg
- zum Observatorium gehen

### **Observatorium:**

- zum Teleskop gehen und **auf die Kachel mit dem Nachtsymbol treten**
- dann kann Lydia das Teleskop benutzen
- den Wandteppich von der geheimen Bibliothek ansehen
- die vier Sprüche müssen einem Sternbild zugeordnet werden
- jedes dieser Sternbilder muss dann eingestellt werden mit den Zahlenscheiben
- und dann sieht man sich das jeweilige Sternbild an und muss einen bestimmten Stern aus dem Sternbild anklicken so das am Rand eine bestimmte Zahl aufleuchtet
- dann stellt man das nächste Sternbild ein und wählt den richtigen Stern so das dann am Ende vier Zahlen aufleuchten
- hat man das geschafft gibt es den letzten magischen Gegenstand
- also erst mal heißt es herausfinden welche vier Sternbilder gebraucht werden
- hier der Text vom Wandteppich:

1. **Sobald die Gabe des Lebens nicht mehr geehrt**
2. **wird selbst das Herz des Stärksten versehrt**
3. **Der Verstand wird vergiftet von Trauer und Schmerz**
4. **bis Erinnerung und Freude erleichtern das Herz**

- nun braucht man die passenden Sternbilder dazu

1. **Meerjungfrau (Geburt / Stern im Bauchbereich)**
2. **Minotaurus (Stärke / Armmuskelstern)**
3. **Mantikor ( Gift / Skorpionstachelstern)**
4. **Pegasus (Leichtigkeit / Flügelstern)**

- nun braucht man die Koordinaten für die jeweiligen Sternbilder (sind die vier Zahlenreihen von dem Spiel mit Sonne, Mond, Sterne)

1. **Meerjungfrau: 86, 59, 73, 68**
2. **Minotaurus: 11, 47, 32, 95**
3. **Mantikor: 62,33, 46, 25**
4. **Pegasus: 87, 25, 68, 95**

- nun muss man die vier Sternbilder einstellen und das geht so:
- am Teleskop sind vier Ringe
- mit den Ringen kann man die Zahlen verstellen
- man muss nun die Zahlen für z.B. die Meerjungfrau einstellen, wobei es egal ist ob die Zahlen waagrecht oder senkrecht angeordnet werden und auch die Reihenfolge der Zahlen ist egal, es müssen nur die vier Zahlen für das Sternbild sein, das man einstellen möchte
- hat man die Zahlen z.B. auf der linken Seite waagrecht eingestellt, dann muss man die gelbe Kugel ganz am Rand genau dorthin stellen wo die Zahlen stehen, die man benötigt
- steht die gelbe Kugel dann bei der richtigen Zahlenreihe, kann man durch das Fernglas sehen
- man sieht nun z.B. das Sternbild der Meerjungfrau
- nun wählt man den Stern im Bauchbereich an und am Rand leuchtet die Zahl 73 auf
- diese Zahl bleibt so (nicht die anderen Sterne noch anwählen)
- man stellt immer zuerst die vier Zahlen von einem der vier Sternbilder ein
- dann stellt man die gelbe Kugel an die Stelle wo die Zahlenreihe ist
- dann sieht man durch das Fernglas und wählt bei jedem Sternbild den einen Stern aus, der im Text gemeint ist

- am Ende müssen dann vier Zahlen im Fernglas aufleuchten
- hier noch die Eigenschaften der vier Ringe (wie sie die Zahlen verändern):

- **der Ring ganz innen verschiebt die Zahlen von links nach rechts**
- **der zweite Ring von innen verschiebt die Zahlen gegen den Uhrzeigersinn**
- **der dritte Ring von innen verschiebt die Zahlen von oben nach unten**
- **der vierte Ring von innen verschiebt die Zahlen im Uhrzeigersinn**

- hier noch eine Zusammenfassung:

1. für die Meerjungfrau stellt man die Zahlen 86, 59, 73 und 68 ein, dann die gelbe Kugel an die Stelle der Zahlenreihe stellen und durch das Fernglas sehen, nun den Stern anklicken, bei dem die 73 leuchtet
  2. für den Minotaurus stellt man die Zahlen 11, 47, 32 und 95 ein, dann die gelbe Kugel an die Stelle der Zahlenreihe stellen und durch das Fernglas sehen, nun den Stern anklicken, bei dem die 47 leuchtet
  3. für den Mantikor stellt man die Zahlen 62, 33, 46 und 25 ein, dann die gelbe Kugel an die Stelle der Zahlenreihe stellen und durch das Fernglas sehen, nun den Stern anklicken, bei dem die 33 leuchtet
  4. für den Pegasus stellt man die Zahlen 87, 25, 68 und 95 ein, dann die gelbe Kugel an die Stelle der Zahlenreihe stellen und durch das Fernglas sehen, nun den Stern anklicken, bei dem die 87 leuchtet
- am Ende sollten im Fernglas die Zahlen 73, 47, 33 und 87 leuchten
  - das **gibt den nächsten magischen Gegenstand (Bruchstück eines Sterns)**
  - das Observatorium verlassen
  - zum Kunstraum gehen (Lydia hat wieder eine Vision und steht dann beim Eingang zum heiligen Berg

### Kunstraum:

- zum Kunstraum gehen
- im Kunstraum steht die Staffelei mit dem weißen Blatt Papier
- im Inventar den Wandteppich ansehen
- das Runenzeichen für die Kunst ist ganz unten zu sehen
- jetzt in jeder Reihe mit den farbigen Kreisen die Rune für die Kunst suchen
- dann die Farben notieren:

### **Rot, Gelb, Blau und Grün**

- nun die Leinwand ansehen
- die Farben **rot, gelb, blau und grün benutzen** und es erscheint ein Bild auf der Leinwand
- das Bild erscheint dann in einem der Rahmen an der Wand
- ein Rahmen ist aber immer noch leer
- den Kunstraum verlassen
- zum Büro von Nathaniel gehen

### Büro von Nathaniel:

- **die schwebende Kugel benutzen** (sie dreht sich)
- das Flaschenschiff anklicken
- Lydia und Zak befinden sich in der Flasche
- rechts neben der Flasche liegt eine Schatzkarte
- die Schatzkarte ansehen und den Weg merken
- dann die Tür vor Lydia benutzen
- jetzt kommen jede Menge Treppen
- die Lösung lautet:

1. **Treppe links hoch**
2. **Treppe rechts hoch**
3. **Treppe rechts nach unten**
4. **Treppe rechts hoch**
5. **Treppe links hoch**
6. **Treppe links hoch**
7. **Treppe rechts hoch**

- Lydia landet in einem virtuellen Büro von Nathaniel
- die **Schreibtischschublade ansehen und die Kurbel drehen, dann die Schublade öffnen**
- die Nahansicht verlassen
- dann die Flasche auf dem Schreibtisch anklicken um in das richtige Büro zurück zu kommen
- jetzt im Büro die Schublade öffnen und das **Porträt von Celeste nehmen**
- das Büro verlassen

- zurück zum Kunstraum

### Kunstraum:

- das Porträt von Celeste wird automatisch in den letzten freien Bilderrahmen gesetzt
- es gibt folgende Bilder, die Lydia aus den Rahmen nehmen kann:

erster Bogen von links: Schule mit Landschaft

zweiter Bogen von links: Feuersymbol

dritter Bogen von links: schlafender Drachen

vierter Bogen von links: Porträt von Celeste

fünfter Bogen von links: schwarzer Mann

- Lydia kann immer nur ein Bild nehmen
- bei diesem Rätsel muss man aufpassen das man die Reihenfolge bei der Bedienung einhält
- erst im zweiten Bogen von links das Bild mit dem Feuersymbol nehmen, dann mit dem blauen Pfeil zurück gehen und nun unbedingt das Viereck rechts oben in der Ecke des Bildschirms anklicken (sind zwei Bilderrahmen abgebildet), dann das Bild mit dem Feuersymbol mit dem Rahmen links benutzen und nun wieder das Viereck in der Ecke oben rechts anklicken und dann im dritten Bogen den schlafenden Drachen nehmen und über den blauen Pfeil zurück gehen, dann wieder das Viereck oben rechts auf dem Bildschirm anklicken und das Bild vom schlafenden Drachen in den Rahmen rechts einsetzen, jetzt drehen sich die Rahmen und man sieht das Symbol für Pflanzen links im Rahmen und einen Flugdrachen rechts im Rahmen, nun wieder über das Viereck oben rechts zu den Bildern gehen und aus dem ersten Bogen das Bild mit der Schule nehmen und dann über den blauen Pfeil zurück und über das Viereck rechts oben in der Ecke zu den Rahmen und nun das Bild mit der Schule mit dem Rahmen benutzen wo das Pflanzensymbol drin ist, die beiden Rahmen drehen sich und es erscheinen neue Bilder (ich hoffe ich habe das Prinzip wie es geht verständlich erklärt)
- hier nun die Kurzfassung welche Bilder zusammen passen:

**Feuersymbol + schlafender Drachen = Pflanzensymbol + Flugdrachen**

**Schule mit Landschaft + Flugdrachen = Akademie + Drachen**

**Schwarzer Mann + Akademie = Baum + Bild von Celestes Mutter**

**Porträt von Celeste + Bild von Celestes Mutter = magischer Gegenstand (Seelenstaub)**

- damit hat Lydia den vierten magischen Gegenstand (Seelenstaub)
- den Kunstraum verlassen
- zum Büro von Nathaniel gehen

### Büro von Nathaniel:

- die Schublade am Schreibtisch öffnen und den **blauen Knopf an der Seite benutzen**
- ein Bücherregal verschiebt sich und es wird ein Teleporter frei
- den Teleporter benutzen und Lydia landet in einem **geheimen Studierzimmer**
- den Schreibtisch ansehen und die schwebende Kugel benutzen (es tut sich aber nichts)
- die Notiz vom Schreibtisch nehmen
- das Bücherregal ansehen (ist wichtig das Bücherregal anzusehen für eine Auskunft vom Geist)
- Lydia kann noch nichts machen
- mit dem Teleporter zurück
- dann zum Hauptturm

### Hauptturm:

- hier steht der Geist
- mit dem Geist sprechen und nach dem geheimen Studierzimmer fragen
- Lydia bekommt das Passwort und sie soll das Zauberbuch vom Geist holen
- zurück zu Nathaniels Büro und dann zum geheimen Studierzimmer

### Geheimes Studierzimmer:

- **die schwebende Kugel beim Schreibtisch benutzen**
- sie dreht sich jetzt

- das Bücherregal ansehen (dieses Rätsel lässt sich nur lösen wenn man alle vier magischen Gegenstände hat und das Studierzimmer gefunden hat und das Passwort vom Geist hat)
- es gibt Bücher in lila, rot und grün und jeweils ein Buch in blau und ein Buch in weiß
- das blaue und das weiße Buch müssen zusammen kommen
- dazu werden die Bücher neben dem blauen Buch angeklickt um es zu verschieben
- klickt man ein lila Buch neben dem blauen Buch an, dann wird das blaue Buch um 3 Stellen nach rechts versetzt
- klickt man ein grünes Buch neben dem blauen Buch an, dann wird das blaue Buch um 3 Stellen nach links versetzt
- klickt man ein rotes Buch neben dem blauen Buch an, dann wird das blaue Buch nach oben oder unten versetzt
- hier nun eine Variante wie man das blaue Buch zu weißen Buch bekommt:

1. rotes Buch links vom blauen Buch anklicken
2. rotes Buch rechts vom blauen Buch anklicken
3. lila Buch neben blauem Buch anklicken
4. rotes Buch links vom blauen Buch anklicken
5. lila Buch links vom blauen Buch anklicken
6. rotes Buch neben blauem Buch anklicken
7. rotes Buch neben blauem Buch anklicken
8. grünes Buch neben blauem Buch anklicken
9. grünes Buch neben blauem Buch anklicken
10. rotes Buch rechts vom blauen Buch anklicken
11. lila Buch neben blauem Buch anklicken

- jetzt sind das weiße und blaue Buch zusammen und Lydia nimmt sich das Zauberbuch vom Geist
- zurück zum Hauptturm und zum Geist

#### Hauptturm:

- dem **Geist das Zauberbuch geben** (mit dem Geist sprechen und sagen ich habe das Zauberbuch)
- der Geist schreibt in das Notizbuch **die Zauberformel** mit der Zak wieder ein Mensch wird
- im Inventar das Notizbuch mit den fehlenden Seiten ansehen
- dort steht was Lydia für den Trank braucht (**Katzenhaare, Wolfssabber und Drachenklaue**)
- ins Labor gehen

#### Labor:

- den Labortisch ansehen
- die Eule kommt durch das Labor geflogen und Zak verfolgt sie und bringt sie zurück
- Lydia fragt die Eule was in der Schule vor sich geht und warum sie spioniert
- alle Studenten und Lehrer sind im göttlichen Raum (heiliger Berg)
- nach dem Gespräch fliegt die Eule weg
- dann den Labortisch ansehen
- Lydia schneidet Zak eine **Drachenklaue** ab
- wieder den Labortisch ansehen
- einen **Trank brauen aus Eibenlockenblättern, Heideblume und Nigilisfrucht**
- aus Zak wird eine Katze
- Lydia nimmt sich **Katzenhaare**
- wieder den Labortisch ansehen
- einen **Trank brauen aus Eibenlockenblättern, Nigilisfrucht und Aleunderwurzel**
- aus Zak wird ein Wolf und Lydia nimmt sich **Wolfssabber**
- wieder den Labortisch ansehen
- einen **Trank brauen aus Wolfssabber, Katzenhaaren und Drachenklaue**
- nun ist Zak wieder ein Mensch
- zur geheimen Bibliothek gehen (nicht hinein) und dort außen herum gehen und dann die Wand anklicken um zum Eingang des heiligen Berg zu kommen

#### Eingang zum heiligen Berg:

- die Treppe nach oben gehen

- Zak sagt er ist gleich zurück
- nun steuert man kurz Zak
- in den Raum gehen
- hier sind 4 Nischen
- in die 4 Nischen müssen die vier magischen Gegenstände in der richtigen Reihenfolge
- an der Wand über den Nischen steht ein Spruch:

**Vom Himmel hoch zu des Meeres Wellen  
bindet die Menschheit die Elemente nach ihrem Willen**

- die Reihenfolge der magischen Gegenstände lautet:

1. Bruchstück des Sterns = Himmel
2. Riesenperle = Meer
3. Seelenstaub = Menschheit
4. Ewige Flamme = Elemente

- nun die erste Nische von links anklicken
- es erscheint ein magischer Gegenstand in der Nische
- den Gegenstand solange anklicken bis der richtige Gegenstand in der Nische steht und zwar der Bruchstück des Sterns (blauer Stein)
- in der zweiten Nische von links muss dann die Riesenperle stehen (weißer Stein)
- in der dritten Nische von links muss der Seelenstaub stehen (Glitzer)
- in der vierten Nische von links muss die ewige Flamme stehen (Flamme)
- war alles richtig geht Zak zu Lydia und sie stehen beide vor einer großen Scheibe
- es sind 10 vierzackige Sterne im Kreis angeordnet
- stehen sich die Zacken von einer Farbe gegenüber (also blau und blau in einer Linie) dann leuchtet die Linie dazwischen auf
- stehen sich im Kreis zwei Zacken der gleichen Farbe gegenüber dann leuchtet das Teilstück im Kreis auf
- Ziel ist es nun alle Teilstücke im Kreis und alle Linien zum Leuchten zu bringen
- zuerst nummeriert man sich die Zacken von oben (12:00) mit 1 beginnend im Uhrzeigersinn durch bis 10
- die Zacken müssen folgendermaßen stehen:

1. Zacken oben und links weiß, Zacken unten und rechts blau
2. Zacken links und rechts blau, Zacken oben und unten weiß
3. Zacken oben und rechts blau, Zacken unten und links weiß
4. beide Zacken im Kreis weiß, beide Zacken außerhalb vom Kreis blau
5. weiße und blaue Zacke im Kreis, blaue und weiße Zacke außerhalb vom Kreis
6. Zacken oben, unten und rechts blau, Zacken links weiß
7. Zacken oben, unten und rechts weiß, Zacken links blau
8. Zacken oben, unten und links blau, Zacken rechts (zur Mitte) weiß
9. Zacken unten und rechts blau, Zacken oben und links weiß
10. Zacken zur Mitte blau und die drei anderen Zacken weiß

- es gibt einen blauen Durchgang
- durch das blaue Licht gehen
- hier sind alle versammelt und die Geschichte wird in einer Zwischensequenz weiter erzählt
- vor Lydia liegen 6 Kugeln
- die Kugeln enthalten die Visionen
- Nathaniel und Lydia unterhalten sich und Lydia gibt Nathaniel mit Hilfe der Kugeln (Visionen) die Antworten
- hier die Reihenfolge in der die Kugeln angeklickt werden müssen:

- dritte Kugel von links  
sechste Kugel von links  
zweite Kugel von links  
erste Kugel von links  
vierte Kugel von links  
fünfte Kugel von links**

- damit ist die Geschichte zu Ende

**ENDE!!!**

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 25.08.2008

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

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

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

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