

The Eyes of Ara -Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Ein Techniker bekommt den Auftrag eine Störung zu finden, die von einem alten Schloss ausgeht. Man kommt in einem Boot vor dem Schloss an. Mit gedrückter linker Maustaste kann man sich drehen und nach oben und unten sehen. Es gibt unten am Bildrand ein Inventar. Zuerst muss man ins Schloss gelangen und dann viele Rätsel lösen um alle Räume freizuschalten. Alle Räume die man schon freigeschaltet hat, kann man dann beliebig begehen und sich ansehen. Es gibt Dinge die man sammeln kann, wie z.B. Fotos, Münzen, Puppen, usw. und dafür gibt es dann Errungenschaften, wenn man das Spiel bei Steam spielt. Einige Dinge sind nicht erforderlich für das Spiel. Es gibt aber Dinge die man für das Spiel braucht, wie z.B. gelbe oder blaue Kugeln. Man sollte auch alle Bücher lesen und alle Notizen. Findet man alle Gegenstände, dann gibt es zum Schluss noch einen Geheimraum. Man kann in dem Spiel nicht Speichern. Es wird automatisch beim Beenden des Spieles gespeichert. Wenn man das Spiel wieder aufruft erscheint der Speicherstand mit der bisher gespielten Spielzeit. Man sollte sich in jedem Raum gründlich umsehen um nichts zu verpassen. Im letzten Kapitel muss man alle Puppen gefunden haben, 3 Gemälde, 24 Fotos und 95 Münzen. 5 Münzen findet man noch im Kapitel 4. Wenn etwas fehlt, dann muss man zu den anderen Kapiteln zurückgehen und noch mal alles absuchen. Man kommt ohne diese Dinge im Kapitel 4 sonst nicht in den Geheimraum.

Anfang

- man fährt in einem Boot zu einem Schloss
- wenn man angelegt hat, dann kann man sich zuerst im Boot umsehen (mit gedrückter linker Maustaste)
- **den Koffer ansehen und öffnen**
- **aus dem Koffer den Schlüssel nehmen** und **das Foto (1 von insgesamt 24)**
- **das Schreiben aus dem Koffer nehmen und lesen**
- mit dem Mousrad kann man Gegenstände heranzoomen
- das Inventar erscheint ganz unten am Bildrand
- das Boot nach rechts verlassen
- dann steht man an einem Tor
- in der Nähe ist eine Säule
- darauf sieht man ein Sternbild (sollte man sich notieren wie es aussieht für das letzte Kapitel)
- **den Schlüssel mit gedrückter Maustaste zum Torschloss ziehen**
- das Schloss wird geöffnet und man kann durch das Tor gehen
- nun steht man vor dem Eingang des Schlosses
- die Tür ist verschlossen
- erst einmal sieht man sich um

- auf den Fässern liegt ein Zettel
- **den Zettel lesen**
- **das Holzschild bei der Brücke ansehen**
- **die Holzplatte lässt sich drehen**
- unten ist dann ein halbes Zahnrad
- **das Zahnrad nehmen**
- auf dem Boden liegt bei einer Blume eine weitere Notiz
- den Zettel lesen
- gegenüber von der Tür ist eine Säule
- **auch dort kann man an der Säule drehen bis ein halbes Zahnrad zu sehen ist**
- **das halbe Zahnrad nehmen**
- **im Inventar die beiden halben Zahnräder zusammensetzen zu einem ganzen Zahnrad**
- **links neben der Tür ist ein Holzschild**
- **das Zahnrad mit dem Schild benutzen**
- die Tür öffnet sich
- ins Schloss gehen
- in dem Raum steht ein Generator
- auf einem Tisch liegt ein Buch
- **das Buch ansehen**
- auf der rechten Seite sind unten Schalter zu sehen
- die Anordnung der Schalter merken (unten, unten, oben, oben, unten, oben)
- **die Schublade öffnen und die 3 Münzen nehmen (3 von 100)**
- **den Schaltkasten an der Wand öffnen**
- **dann die Schalter wie im Buch beschrieben einstellen (unten, unten, oben, oben, unten, oben)**
- **an einer anderen Wand sind weitere Schalter**
- **auch diese Schalter so einstellen**
- **dann noch die Schalter am Generator einstellen**
- es öffnet sich eine Gittertür
- in den Raum gehen
- **die zwei Münzen vom Tisch nehmen (5 von 100)**
- an einer Wand ist ein Hebel
- **den Hebel nach unten ziehen und es öffnet sich eine Kiste**
- **in der Kiste liegt ein Teil für den Generator**
- das Teil aus der Kiste nehmen
- zurück in den Raum mit dem Generator gehen
- am Generator gibt es ein Fach für dieses Teil
- vorher muss man das Teil aber noch richtig einstellen
- am Fach sieht man links und rechts römische Zahlen
- **auf dem Teil muss man nun einstellen das die I von links oben nach rechts unten geht und die II von der Mitte links nach oben rechts geht und die III von links unten nach rechts in die Mitte geht**
- das Teil aus dem Inventar nehmen und näher ansehen
- es gibt drei Teile die sich verstellen lassen
- es sollte am Ende so aussehen:



- dann das Teil in das Fach einsetzen und den Knopf Start drücken
- der Generator springt an und es gibt Strom
- es öffnet sich eine Tür
- **Errungenschaft: Das Signal**

Kapitel 1

Treppe:

- durch die Tür gehen
- auf dem Boden bei der Wendeltreppe nach unten liegt ein Foto
- **das Foto nehmen (2 von 24)**
- auf dem Tisch liegen zwei Münzen
- **die Münzen nehmen (7 von 100)**
- den Lieferschein ansehen, der auf dem Tisch liegt
- **den Griff vom Tisch nehmen**
- **die Säule im Raum ansehen** (das Sternbild darauf notieren für das letzte Kapitel)
- **den Griff einsetzen und dann drehen**
- es öffnet sich eine Tür
- durch die Tür in die Haupthalle gehen

Haupthalle:

- es gibt einen Tisch mit drei Platten darauf, an denen Kabel sind
- es gibt eine Standuhr und eine Säule mit blauem Licht
- die grüne Tür ist verschlossen
- man braucht erst zwei Hebel die man links und rechts neben der Tür einsetzen muss
- es gibt eine verschlossene Gittertür mit Bücherregalen dahinter
- es gibt eine Treppe nach oben
- die Treppe benutzen

Haupthalle – linke Seite oben:

- es gibt hier eine Steintür, eine Holztür und eine Nische mit zwei Ritterrüstungen
- die Türen sind alle verschlossen
- auf dem Geländer liegen 4 Münzen
- **die Münzen nehmen (9 von 100)**
- es gibt an zwei Säulen Schieberegler, mit denen man noch nichts machen kann
- **auf der Säule mit der roten Tafel liegt eine Scheibe**
- **die Scheibe nehmen**
- dann wieder nach unten gehen

Haupthalle:

- **die Scheibe mit der Platte links auf dem Tisch benutzen**
- oben öffnet sich die Holztür
- die Treppe nach oben gehen

Haupthalle – linke Seite oben:

- durch die Holztür gehen
- hier ist eine Art Büro
- **das Radio ansehen und ausschalten (1 von 6)**
- **die Notiz unter der Kiste ansehen**
- den Tisch ansehen
- **die Kiste öffnen und die drei Münzen nehmen (12 von 100)**
- **das Buch ansehen und den Tagebucheintrag lesen**
- **den Dolch nehmen**
- das Fenster ansehen
- **hinter dem linken Vorhang ist ein Foto (3 von 24)**
- **auf einem anderen Tisch steht eine weitere Kiste**
- **den Riegel verschieben um die Kiste zu öffnen**
- **die Erdscheibe nehmen**

- auf dem Boden ist eine Weltkarte zu sehen
- **die Erdscheibe in der Mitte einsetzen**
- **jetzt lassen sich die 3 anderen Scheiben drehen**
- nun muss man die Scheiben so einstellen, das die Landkarte richtig angezeigt wird



- ein Lichtstrahl geht zum Bücherregal
- **das goldene Buch hervorziehen**
- **damit wird der Glasdeckel von der Schachtel mit der Scheibe geöffnet**
- **die Scheibe nehmen**
- das Büro verlassen
- das Gemälde links an der Wand anklicken und ein blaues Licht schwebt davon
- die Treppe nach unten gehen

Haupthalle:

- **die Scheibe auf der Platte rechts auf dem Tisch einsetzen**
- es öffnet sich eine Tür unten links
- durch die Tür gehen
- es ist eine Abstellkammer

Haupthalle – Abstellkammer:

- auf einer Kiste liegt ein Zettel
- **den Zettel ansehen**
- darauf ist eine Skizze (Dreieck oben und Viereck unten, Viereck und Kreuz vertikal)

- **an der Decke sind 8 Holzplatten mit einem Muster darauf**
- **alle Muster so drehen das die Spitze nach oben zeigt**
- dann öffnet sich die eine Platte ohne Muster und es fällt eine Puppe herunter
- **die Puppe nehmen (1 von 7)**



- **die Tür vom Schrank öffnen**
- **den Zettel lesen**
- **den Griff nehmen**
- neben dem Schrank stehen Teppiche
- dort sieht man etwas gelb leuchten
- **den Karton anklicken**
- **die gelbe Kugel nehmen**
- das Regal ansehen
- dort gibt es einen Schalter
- **den Schalter betätigen und er leuchtet blau**
- **an der Wand ist noch so ein Schalter**
- **auch den Schalter benutzen, damit er blau leuchtet**
- es öffnet sich nun das Kästchen mit der Scheibe drin
- **die Scheibe nehmen**
- auf einem weiteren Regal steht ein Kästchen ganz oben
- **das Kästchen ansehen**
- hier kann man vier Tafeln verstellen
- **man muss das Zeichen für das Sternbild Zwillinge einstellen** (zwei gerade Striche nach unten und oben und unten jeweils ein Halbkreis)
- dann öffnet sich das Kästchen
- **die 3 Münzen nehmen (15 von 100)**
- in die Haupthalle gehen

Haupthalle:

- **die Scheibe auf dem Tisch auf die mittlere Platte setzen**
- es öffnet sich die Gittertür
- in den Raum gehen
- auf einem Schrank steht eine blaue Vase
- neben der Vase liegt ein Zettel
- **den Zettel ansehen**
- darauf sieht man einen Planet, den Mond, einen Stern und einen Kometen
- unten steht das der Stern nicht gegenüber vom Kometen sein darf
- der Mond ist dreimal durchgestrichen
- als Ergebnis kommt dann raus: Mond links, Stern rechts, Komet oben und Planet unten
- **auf einem Tisch im Raum steht ein Gerät**
- darauf sind die Symbole für Mond, Stern, Komet und Scheibe zu sehen
- **die goldene Scheibe in der Mitte lässt sich drehen**
- an einer Seite der Scheibe ist eine Schiene
- auf diese Schiene kann man immer zwei der Symbole schieben
- diese Symbole kann man dann an einer anderen Stelle wieder ablegen wenn man die Scheibe dreht
- **jetzt muss man die Symbole an die folgenden Stellen bringen: Mond links, Stern rechts, Komet oben und Planet unten**



- **jetzt kann man den Stab nehmen, der in dem Gerät war**
- **im Inventar kann man den Stab mit dem Griff zusammensetzen**
- das ergibt dann einen Hebel
- im Regal bei den Büchern findet man ein Foto
- **das Foto nehmen (4 von 24)**
- **auf dem Tisch liegen 2 Münzen (17 von 100)**
- an der Decke sind sechs Tafeln mit Muster
- für das Rätsel braucht man aber erst noch einen Hinweis
- an der Wand ist ein roter Knopf

- **den roten Knopf drücken und eine blaue Lampe geht an**
- den Raum verlassen und **zur Standuhr gehen**
- **im Inventar den Dolch genauer ansehen**
- **am Ende vom Griff kann man ein Klinge drehen**
- **die Klinge so drehen das es aussieht wie bei den Zeigern auf 15:00 Uhr**
- **den Dolch dann vom Inventar auf die Zeiger ziehen**
- nun erscheinen hinter einigen Zahlen grüne Lampen
- es dürfen aber nur bei den Zahlen 12 (60) und 3 (15) die Lampen leuchten
- **die Zahlen 60, 50, 35, 30, 20 und 10 drücken, dann sollten nur noch die 60 und die 15 leuchten**
- **dann den Dolch drehen so das er auf 15:00 Uhr steht und den Dolch wieder nehmen**
- dann geht unten die Tür von der Standuhr auf
- **den Hebel nehmen**
- zur grünen Tür gehen
- **links und rechts neben der Tür die beiden Hebel einsetzen**
- **dann beide Hebel nach unten ziehen**
- die grüne Tür ist offen
- durch die Tür gehen

Haupthalle – kleines Zimmer:

- die Kommode ansehen
- dort liegt ein Zettel bei den Büchern
- **den Zettel ansehen**
- **es ist eine weitere Skizze**
- ein Viereck vertikal, ein Viereck oben und ein Dreieck unten, ein Viereck oben und ein Dreieck unten, ein Viereck und ein Dreieck vertikal
- den Schrank mit den zwei Schubladen ansehen
- unten ist ein Kästchen
- **das Kästchen öffnen und die 2 Münzen nehmen (19 von 100)**
- neben dem Schrank ist ein Steinkopf an der Wand
- **den Steinkopf anklicken und er leuchtet grün**
- die Tür bei der Stehlampe und der Uhr öffnen
- dahinter ist auch ein kleines Zimmer
- den Kreis an der Wand ansehen
- **die Notiz auf der Kiste ansehen**
- das Kästchen auf dem Schrank ansehen
- hier muss man wieder die Tafeln verschieben
- das Symbol für das Sternzeichen Krebs einstellen (die Zahl 69 auf die Seite gekippt)
- das Kästchen öffnet sich
- **das Foto nehmen (5 von 24)**
- den Raum verlassen
- die andere Tür bei der Stehlampe öffnen
- dahinter ist das Esszimmer

Haupthalle – Esszimmer:

- **die zwei Münzen vom Schrank neben dem Fenster nehmen (21 von 100)**
- durch die Tür geht es zur Vorratskammer und zur Küche

Haupthalle – Vorratskammer und Küche:

- **das Buch ansehen**
- darin findet man zwei Bilder von den Deckentafeln
- das Bild mit den sechs Tafeln ansehen und den Text dazu lesen
- die Tafeln müssen von links oben nach rechts unten so eingestellt werden wie auf dem Bild
- Tafel links oben: Spitze nach unten, Tafel links unten: Spitze nach rechts, Tafel unten in der Mitte: Spitze nach oben, Tafel oben in der Mitte: Spitze nach rechts, Tafel oben rechts: Spitze nach unten und Tafel unten rechts: Spitze nach links
- bei der Lampe nach oben sehen
- dort ist ein Steinkopf
- **den Steinkopf anklicken und er leuchtet grün**
- beim Torbogen zur Küche gibt es ein Foto
- **das Foto nehmen (6 von 24)**
- ganz hinten sieht und hört man ein Radio, aber man kommt von hier nicht ran
- in die Küche gehen
- **den grünen Stein vom Tisch nehmen (brauchen 6 grüne Steine)**
- **den grünen Stein aus der Spüle (Pfanne) nehmen**
- **den grünen Stein vom Kronleuchter nehmen**
- **den grünen Stein neben dem Fass am Durchgang zur Vorratskammer nehmen**
- **den grünen Stein aus dem Kästchen im Regal nehmen**
- **den grünen Stein unter dem Tisch nehmen**
- **das Foto vom Kühlschrank nehmen (7 von 24)**
- **den Zettel im Papierkorb ansehen**
- **die zwei Münzen vom Teller auf dem Schrank nehmen (23 von 100)**
- das Steinbild an der Wand ansehen
- **alle sechs grünen Steine mit dem Steinbild benutzen**
- es erscheint eine Scheibe mit Zeigern
- **die Scheibe mit Zeigern nehmen**
- die Küche verlassen
- zu dem kleinen Zimmer mit dem Kreis an der Wand gehen

Haupthalle – kleines Zimmer:

- **die Scheibe mit den Zeigern mit dem Kreis an der Wand benutzen**
- **den Dolch so einstellen wie die Zeiger stehen**
- **dann den Dolch mit den Zeigern benutzen und den Dolch nach rechts drehen**

- es öffnet sich eine Mauer
- dahinter ist eine Treppe
- **zuerst aber noch den Steinkopf über der Tür anklicken, damit er grün leuchtet**
- dann zurück zur Haupthalle gehen

Haupthalle:

- **in den Raum hinter der Gittertür gehen**
- **die Decke ansehen**
- jetzt die Tafeln in der richtigen Reihenfolge mit dem richtigen Muster einstellen
- **Tafel links oben: Spitze nach unten, Tafel links unten: Spitze nach rechts, Tafel unten in der Mitte: Spitze nach oben, Tafel oben in der Mitte: Spitze nach rechts, Tafel oben rechts: Spitze nach unten und Tafel unten rechts: Spitze nach links**



- es öffnet sich ein Geheimgang
- in den Gang gehen
- man ist nun auf der anderen Seite der Vorratskammer
- hier liegt eine Puppe
- **die Puppe nehmen (2 von 7)**
- **das Radio ausschalten (2 von 6)**
- im Geheimgang liegen auf einem Holzbalken 2 Münzen
- **die zwei Münzen nehmen (25 von 100)**
- unter den Balken sieht man ein Holzbrett
- an der Wand oben rechts sieht man dann einen Eisenring
- **an dem Ring ziehen**
- das Holzbrett öffnet sich
- über eine Leiter kommt man in einen Geheimkeller

Geheimkeller:

- **das Bild von der Staffelei nehmen (Traumgebilde 1 von 3, dieser Punkt wird aber nicht in**

- diesem Kapitel angezeigt, sondern erst später)
- links von der Staffelei ist unten auf dem Boden ein Hebel
- **den Hebel benutzen**
- es öffnet sich weiter unten im Raum eine Mauer
- dort kommt aber noch nicht hin
- über die Leiter wieder in den Geheimgang gehen
- im Geheimgang gibt es einen Steinkopf gegenüber der Leiter
- an der Wand nach oben sehen
- **den Steinkopf anklicken, dann leuchtet er grün**

Haupthalle:

- wieder zurück gehen
- in die Haupthalle gehen
- einmal kurz durch die grüne Tür gehen und von dort wieder zurückkommen
- dann hat man einen anderen Blickwinkel in der Haupthalle
- beim linken Pfosten der Treppe liegt ein Foto unten auf dem Boden
- **das Foto nehmen (8 von 24)**
- auf dem rechten Schrank vor der grünen Tür liegt ein Plakat
- darauf steht „Flammennebel 2024“
- **das Plakat nehmen**
- **das Buch nehmen und das Sternbild Orion ansehen**
- durch die grüne Tür gehen
- neben der grünen Tür ist unten an der Wand ein Steinkopf
- **den Steinkopf anklicken und er leuchtet grün**
- dann durch die Tür bei der Stehlampe und der Uhr gehen
- hier durch die Mauer gehen
- dann durch die grüne Tür gehen

Haupthalle – rechte Seite oben:

- an der Wand hängt eine Weltkarte
- den Ritter ansehen
- **den Schild nehmen**
- **das Buch auf dem Schrank ansehen**
- dann das Kästchen auf dem anderen Schrank ansehen und öffnen
- **die zwei Münzen nehmen (27 von 100)**
- unten im Schrank steht eine weitere Kiste
- die Kiste öffnen
- **die zwei Münzen nehmen (29 von 100)**
- das Steingesicht über der Tür ansehen
- **das Steingesicht anklicken und es leuchtet grün**
- den Tisch mit den 6 Reglern ansehen
- jeder Regler hat auf einer Seite ein Dreieck und auf der anderen Seite ein Viereck

- jetzt muss man die Regler richtig einstellen (die beiden Notizen mit den Zeichnungen dazu ansehen)
- folgende Einstellung:

Regler 1: Dreieck oben und Viereck unten
Regler 2: Viereck links und Dreieck rechts
Regler 3: Dreieck links und Viereck rechts
Regler 4: Viereck oben und Dreieck unten
Regler 5: Viereck oben und Dreieck unten
Regler 6: Viereck links und Dreieck rechts

- sind alle Regler richtig eingestellt, dann öffnen sich die drei Kästchen auf dem Tisch



- **die drei Bilderrahmen aus den den drei Kästchen nehmen**
- im Inventar die Bilderrahmen ansehen
- man kann verschiedene Bilder einstellen
- den Raum verlassen
- die Treppe noch weiter nach oben gehen

Haupthalle – Turmzimmer:

- **auf dem Boden neben dem Fass liegen 3 Münzen (32 von 100)**
- **das Zepter ansehen**
- man kann es nicht nehmen
- **mit gedrückter Maustaste lässt sich das Zepter am goldenen Rand nach rechts drehen und so öffnen**

- **die gelbe Kugel nehmen**
- die Treppe nach unten gehen
- bei der grünen Tür die Wand links davon absuchen nach einem Stein der etwas heraussteht
- den Stein anklicken
- **das Foto nehmen (9 von 24)**
- dann bis zum Eingang durch die Mauer gehen
- zur Haupthalle gehen
- dann zur Vorratskammer gehen



Haupthalle – Vorratskammer:

- hier die Truhe mit dem Schloss ansehen
- **am Schloss die Zahlen 2024 (vom Plakat) einstellen**
- die Truhe lässt sich öffnen
- **die gelbe Kugel nehmen**



- auf dem Fass steht eine Vorrichtung für den Bilderrahmen

- **auf einem Bilderrahmen die Mühle einstellen und den Bilderrahmen auf die Vorrichtung auf dem Fass stellen** (in der Nähe sind immer Gemälde mit dem einzustellenden Gegenstand zu sehen)
- dann zurück gehen zu dem Raum mit der grünen Tür
- dort steht auf dem Tisch eine Vorrichtung für den Bilderrahmen
- **diesmal eine Fahne einstellen auf dem Bilderrahmen und den Bilderrahmen mit der Vorrichtung benutzen**
- dann durch die Tür neben der Stehlampe und der Uhr gehen
- hier steht die dritte Vorrichtung für einen Bilderrahmen
- **auf dem Bilderrahmen das Schwert einstellen und dann mit der Vorrichtung benutzen**
- jetzt ins Esszimmer gehen

Haupthalle – Esszimmer:

- hier kann man nun das Kästchen öffnen das auf dem Schrank zwischen den beiden Lampen steht
- **den Riegel schieben und das Kästchen öffnen**
- **aus dem Kästchen kann man nun vier Schieberegler nehmen**
- die muss man nun an den richtigen Stellen in diesem Raum verteilen
- **das Bild an der Wand ansehen**
- **dort einen Schieberegler einsetzen und den Regler nach rechts verschieben**
- **das kleine Bild nehmen**
- dahinter erscheint ein Tresor
- es sind verschiedene Farben zu sehen, aber wie sie eingestellt werden müssen, ist noch nicht klar
- **auf dem großen Tisch wird der nächste Schieberegler eingesetzt**
- **den Regler nach rechts schieben**
- es öffnet sich im Tisch ein Rätsel mit vier Scheiben und verschiedenen Farben auf den Scheiben
- **die Sternenscheibe an der Wand ansehen**
- **dort den nächsten Schieberegler einsetzen und den Regler nach rechts schieben**
- ein Lichtstrahl fällt auf die Sternenscheibe
- hier muss man das Sternbild Orion einstellen
- die zwei Scheiben mit den Sternen lassen sich drehen
- mit dem Regler lässt sich die Zeichnung verschieben
- **die Zeichnung muss so eingestellt werden das das Viereck unten rechts steht und die abzweigenden Linien nach links oben zeigen**
- **nun die Scheibe mit den großen Sternen so drehen das die Sterne auf dem Viereck liegen**
- **ist alles richtig eingestellt gibt es weiteres kleines Bild**
- das Bild nehmen



- auf einem Schrank mit einer Schublade darunter steht eine weitere Vorrichtung in die man den letzten Schieberegler einsetzt
- den Regler nach rechts schieben und dann die Scheibe drehen bis sich die Schublade öffnet
- aus der Schublade das dritte kleine Bild nehmen
- darunter ist eine Scheibe mit verschiedenen Farben
- jetzt das Rätsel auf dem Tisch ansehen
- die Scheibe ganz rechts mit den drei Farben lässt sich drehen
- die anderen drei Scheiben lassen sich nur verändern wenn man die Scheibe in der Schublade, die Scheibe an der Wand beim Bild oder die Scheibe bei der Sternkarte an der Wand dreht
- die Scheiben müssen so eingestellt werden das sich die Farben über die Kabel fortsetzen
- die Scheiben haben zur Orientierung Punkte an den Seiten
- die Scheibe mit den drei Farben ganz rechts auf dem Tisch so drehen das die Farben wie folgt stehen: oben rot, links gelb und rechts blau
- dann die Scheibe in der Schublade wie folgt einstellen: links gelb, rechts grün, oben blau und unten rot



- die Scheibe an der Wand (Bild) wie folgt einstellen: oben blau und dann im Uhrzeigersinn: rot, grün, gelb, blau



- die Scheibe an der Wand (Sternkarte) wie folgt einstellen: am oberen Orientierungspunkt rot und dann im Uhrzeigersinn: gelb, rot, gelb, blau und grün



- nun wieder das Rätsel auf dem Tisch ansehen
- wenn jetzt alles richtig eingestellt ist, kann man den roten Knopf drücken



- das vierte Foto nehmen
- den Bilderrahmen über dem Kamin ansehen

- dort die vier Bilder der Größe nach einsetzen



- das Kästchen auf dem Kamin öffnet sich
- **das Dreieck nehmen**
- es gehört an eine verschlossene Tür
- es fehlt aber noch etwas in der Halle
- in die Halle gehen

Haupthalle:

- die Treppe nach oben gehen
- **an der Säule links den Schieberegler in die Mitte schieben und dann die Scheibe darüber drehen bis das blaue Licht auf den Stern im zweiten Ring von innen trifft**
- **an der Säule rechts den Schieberegler fast nach rechts schieben und dann die Scheibe drehen bis das Licht auf den Stern am äußeren Ring trifft**
- die Treppe nach unten gehen und durch die grüne Tür gehen
- dann durch die Tür wo die Stehlampe und die Uhr stehen
- dort durch die Mauer
- durch die grüne Tür gehen
- hier sind noch zwei Säulen um die blauen Lichter einzustellen
- **an der Säule links den Schieberegler nach rechts schieben und die Scheibe drehen bis das Licht auf den Stern im inneren Ring trifft**
- **an der Säule rechts den Schieberegler bis fast ganz links schieben und dann die Scheibe drehen bis das Licht den Stern am zweiten Ring von außen trifft**
- unten in der Halle ist jetzt eine blaue Kugel
- zurück in die Halle gehen
- **die blaue Kugel nehmen**
- **Errungenschaft: Sternenlicht**
- dann die Treppe nach oben gehen
- zu den Ritterrüstungen gehen
- **im Inventar die Symbole auf dem Schild verstellen (siehe Bild)**
- **dann den Schild mit der Ritterrüstung rechts benutzen**



- es öffnet sich eine Mauer
- an der Wand ist das Sternbild Orion zu sehen
- es fehlen drei Sterne
- **die drei gelben Kugeln an diese Stelle setzen**
- dann kommt eine weitere blaue Kugel
- **die blaue Kugel nehmen**
- die Treppe nach unten gehen
- durch die grüne Tür gehen
- **das Gerät aus dem Esszimmer mit der verschlossenen Tür benutzen**
- **Errungenschaft: Verlassene Hallen**
- die Tür öffnet sich
- die fehlenden 3 Münzen und das fehlende Gemälde in dem Kapitel kann man erst später holen

Kapitel 2

Zimmer mit Wendeltreppe:

- in dem Raum gibt es eine Wendeltreppe mit einer verschlossenen Tür davor
- auf einem Tisch steht ein Radio
- **das Radio ausschalten (3 von 6)**
- den Schrank öffnen
- da liegt ein Armband
- **das Armband nehmen**
- **im Bücherregal findet man einen Zettel auf dem steht „warum funktioniert das nicht“**

- auf einem Tisch steht eine Schale mit Münzen
- **die zwei Münzen nehmen (34 von 100)**
- auf einem kleinen runden Tisch liegt ein grünes Buch
- **das Buch ansehen**
- auf der Säule vor der Gittertür liegt ein weiteres Armband
- **das Armband nehmen**
- **im Inventar die beiden Armbänder miteinander kombinieren**
- **dann die Armbänder so auseinanderziehen das sie wie ein Pluszeichen aussehen**
- **das Armband dann mit der verschlossenen Tür benutzen**
- die Tür öffnet sich
- die Wendeltreppe nach oben gehen

Zimmer mit Treppe:

- im Regal bei der Wendeltreppe liegt ein Foto
- **das Foto nehmen (10 von 24)**
- **den Schrank öffnen**
- da sind Zeichen eingeritzt
- die Zeichen sollte man sich notieren
- auf dem langen Tisch liegt ein Poster
- auf dem Poster ist das Sternbild Zwillinge
- **das Poster nehmen**
- **das blaue Buch ansehen**
- auf einem anderen Tisch liegt ein Poster vom Eskimonebel 2392
- **das Poster nehmen**
- ein weiteres Poster vom Medusanebel liegt dort auch noch
- **das Poster nehmen**
- in dem Raum findet man an vier Stellen an den Wänden Symbole
- **ein Symbol ist hinter einem Gitter und darunter kann man einen Zahlencode eingeben**
- **hier den Code: 2392 eingeben**
- dann öffnet sich das Gitter
- das Symbol lässt sich verstellen
- **hier das Zeichen für Stier einstellen**
- **nach links drehen und dort an der Wand das Symbol für Wellen einstellen**
- **weiter nach links drehen und das Symbol für Stier einstellen**
- **weiter nach links drehen und das Symbol für Komet einstellen**
- war alles richtig (siehe Bilder), dann klappt die Treppe nach unten



- bei dem Tisch mit der Dolchhülle gibt es unten am Schrank ein Verschieberätsel
- mit den Tafeln das Zeichen für Steinbock einstellen
- **die drei Münzen nehmen (37 von 100)**



- die Treppe nach oben gehen
- hier kommt ein langer Flur
- eine Tür rechts wird zum nächsten Kapitel führen
- die erste Tür links öffnen
- dahinter ist das Badezimmer

Badezimmer:

- **den Schrank unter dem Waschbecken öffnen**
- darin befindet sich eine Kiste mit Schiebereglern
- **den anderen Schrank öffnen und das Foto nehmen (11 von 24)**
- das Gemälde ansehen
- die Vögel geben einen Hinweis auf die Schieberegler an der Kiste
- **die Kiste ansehen**
- **die Regler von links nach rechts so einstellen: unten, zweite von unten, zweite von oben, zweite von oben, oben**
- **die Kiste öffnen und die Rakete nehmen**
- **links neben der Tür ist an der Decke ein Seil** (oberhalb vom Schrank)
- **am Seil ziehen**
- es öffnet sich eine Klappe mit Leiter zum Dachboden
- **die Leiter nach oben gehen**
- an der Decke hängt eine Glühlampe
- am Seil daneben ziehen bringt aber nichts
- **die Glühlampe herausdrehen, sie ist kaputt**
- da geht es aber erst später weiter, wenn man eine neue Glühlampe gefunden hat
- das Badezimmer verlassen

Flur:

- auf dem Flur die Tür links in der Ecke ansehen

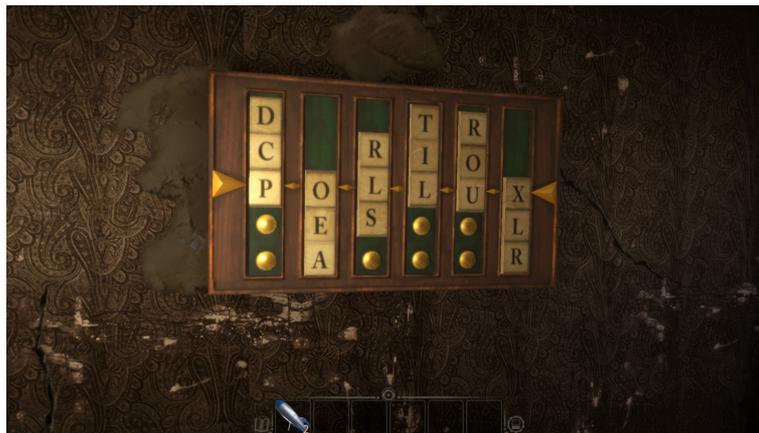
- sie ist verschlossen
- **auf der Tür sind Zeichen eingeritzt**
- die Zeichen ansehen (sie erscheinen dann bei den Notizen auf einem Zettel)
- **die Löcher an der Wand ansehen**
- den Flur nach oben gehen
- auf einem Tisch steht ein verschlossenes Kästchen und daneben fehlt an der Wand ein Hebel
- an der Wand mit dem fehlenden Hebel gibt es unten rechts in der Ecke ein Verschieberätsel
- **stellt man das richtige Zeichen ein findet man eine Puppe (3 von 7)**



- weiter hinten auf einem Schrank rechts steht ein Kästchen
- **das Kästchen öffnen und den Schlüssel nehmen**
- **auf einem anderen Schrank liegt eine Tagebuchseite**
- die erste Tür links öffnen
- es ist ein Schlafzimmer

Schlafzimmer:

- **den Schrank öffnen**
- **die Zeichnung ansehen**
- beim ersten Bett liegt eine Zeichnung auf dem Boden bei der Spinnwebe
- **die Zeichnung ansehen**
- **an der Wand ist ein Rätsel mit Buchstaben**
- **hier kann man den Namen Castor einstellen**
- dann sieht man darunter folgendes: 1 Punkt, 2 Punkte, 2 Punkte, kein Punkt, 1 Punkt, 2 Punkte
- **dann stellt man das Wort Pollux ein** und sieht: 2 Punkte, kein Punkt, 1 Punkt, 2 Punkte, 2 Punkte, kein Punkt



- unter dem Buchstabenrätsel gibt es eine lose Diele
- **die Diele anklicken und verschieben**
- **dann die Puppe nehmen (4 von 7)**
- auf dem Boden steht eine verschlossene Truhe
- **den Schlüssel mit der Truhe benutzen**
- **die Truhe öffnen und die Rakete nehmen**
- **das blaue Kästchen auf dem Tisch öffnen**
- den Spiegel an der Wand ansehen
- die Sechsecke lassen sich anklicken, dann leuchten sie blau
- es leuchten immer nur drei (es fehlt noch eine Information dazu)
- **unterm zweiten Bett liegt ein Foto (12 von 24)**
- daneben liegt ein Buch
- **das Buch nehmen**
- **auf dem runden Tisch vor dem Fenster steht ein rundes Kästchen mit Symbolen**
- die Symbole an den Seiten zeigen an welches Symbol da noch fehlt
- es müssen überall drei gleiche Symbole sein
- es funktioniert wie das Rätsel in der Halle, aber diesmal lassen sich die Symbole nicht immer an allen Stellen ablegen, weil sie blockiert werden
- am Ende sollte es so aussehen:



- das Kästchen öffnet sich
- **das Teil anklicken und es leuchtet blau** (an der Tür zum nächsten Kapitel ist dann auch ein blaues Licht zu sehen, es müssen vier blaue Lichter insgesamt sein)
- **bei dem geöffneten blauen Kästchen die beiden Raketen einsetzen**
- es erklingt ein Lied und eine Lampe an der Wand geht an
- bei der Lampe ist ein Gemälde
- **das Gemälde ansehen und richtig einstellen**



- das Kästchen darunter öffnet sich
- **den Hebel nehmen**
- Zimmer verlassen
- in das nächste Zimmer links gehen

Atelier:

- **das große Kästchen öffnen**
- den Riegel verschieben um das Kästchen zu öffnen

- die drei Kreise drehen bis das Bild stimmt



- den Stern nehmen
- aus dem umgekippten Papierkorb einen Zettel nehmen
- den Schrank öffnen
- ein blaues Licht fliegt heraus
- an den Wänden gibt es zwei Bilderpuzzle mit Zahlencode darunter
- es gibt ein weiteres großes Kästchen
- das Kästchen öffnen
- die drei Kreise drehen bis das Bild stimmt
- dann das Kreuz nehmen
- hier den Stern einsetzen
- es erscheint ein Buchstabenrätsel
- das Kreuz bei dem anderen Kästchen einsetzen
- da erscheint auch ein Buchstabenrätsel
- an den Punkten erkennt man was man bei den Buchstaben einstellen muss
- bei dem einen Kästchen stellt man Castor ein und bei dem anderen Pollux
- bei beiden öffnet sich das Kästchen weiter und in beiden liegt eine Rolle mit Bildern
- die beiden Rollen nehmen
- die Rollen im Inventar ansehen
- bei der einen Rolle ein Pferd einstellen und dann das Bild so verstellen das die Metallstangen sichtbar werden
- dann wird aus der Rolle eine lange Stange
- bei der anderen Rolle stellt man einen Ritter ein und dreht dann das gesamte Bild bis die Metallstangen sichtbar werden
- aus der Rolle wird eine verzweigte Stange
- in das eine Kästchen kommt die lange Stange und in das andere Kästchen die verzweigte Stange
- man findet in dem einen Kästchen eine silberne Münze und in dem anderen einen Hebel
- beides nehmen



- **im Bücherregal steht ein Buch über Künstler**
- **das Buch nehmen und ansehen**
- im Regal liegen auch Münzen
- **die drei Münzen nehmen (40 von 100)**
- **auf einem kleinen runden Tisch liegt ein Zettel**
- **den Zettel nehmen**
- den Glasschrank ansehen
- er ist verschlossen
- **bei dem Bild über dem Bett den Code 1692 eingeben (siehe Buch)**
- das Bild verschiebt sich und darunter wird ein goldfarbenes Loch frei
- **bei dem anderen Bild den Code 1297 eingeben und es kommt ein silberfarbenes Loch zum Vorschein**
- **die silberne Münze mit dem Loch benutzen**
- es öffnet sich der Glasschrank
- den Schrank ansehen
- **das Teil im Schrank anklicken und es leuchtet blau**
- **den Zettel im Schrank ansehen**
- **auf dem Schrank liegen ein Foto (13 von 24) und eine Zeichnung**
- den Raum verlassen

Flur:

- nach vorn gehen zu den Löchern in der Wand
- **hier die beiden Hebel einsetzen**
- wenn man die Hebel dreht dann leuchtet unten immer ein grüner Strich auf
- drückt man den Knopf darunter, dann verschwinden die Striche
- man muss nun die richtigen Zeichen einstellen
- **den linken Hebel drehen bis das Dreieck unten steht**
- **dann rechten Hebel drehen bis das Viereck unten steht**
- **den linken Hebel drehen bis der Kreis unten steht**
- **den rechten Hebel drehen bis das Dreieck unten steht**

- **den linken Hebel drehen bis das Dreieck unten steht**
- jetzt sollten 5 grüne Striche angezeigt werden
- **den Knopf drücken**
- war alles richtig, dann öffnet sich die Tür ganz links im Flur
- in den Raum gehen

Zimmer mit Bilderrahmen:

- **den Schrank öffnen**
- **die drei Münzen nehmen (43 von 100)**
- oben im Schrank steht ein verschlossenes Kästchen mit drei verstellbaren Symbolen
- auf dem Boden stehen Bilderrahmen
- dahinter liegt ein gelber Stein
- **den Stein nehmen**
- **im Regal an der Wand liegt ein weiterer gelber Stein (nehmen)**
- über der Tür geht ein Holzbalken lang
- **dort liegt der dritte gelbe Stein (nehmen)**
- auf einem Karton beim Sofa ist ein Symbol zu sehen, ein weiteres Symbol ist auf einem Karton unter dem Tisch zu sehen und ein drittes Symbol ist auf einem weiteren Karton zu sehen
- **das Sternbild an der Wand ansehen**
- hier muss man die Scheiben drehen bis das Bild stimmt



- es leuchten drei Sterne blau
- man muss sich merken welche Sterne das sind
- dann den Raum verlassen und ins Schlafzimmer gehen
- **im Schlafzimmer das Sternbild an der Wand ansehen**
- **dort die drei Sterne anklicken wie auf dem anderen Bild**



- das Schlafzimmer verlassen und in den anderen Raum zurückgehen
- **das gelbe Licht vom Sternbild nehmen**
- **im Schrank das Kästchen ansehen**
- **die Symbole für Widder, Jungfrau und Löwe von links nach rechts einstellen**
- **das Kästchen öffnet sich**
- **den vierte gelben Stein nehmen**
- dort wo der Tisch mit der Dolchhülle ist nach oben sehen und die Zeichen an dem Balken finden



- die beiden Lampen links und rechts von dem Tisch mit der Dolchhülle lassen sich drehen
- **die Lampe links auf 6 stellen (also nach unten) und die Lampe rechts auf 3 stellen (also nach rechts)**
- **es öffnet sich ein Geheimfach unter dem leeren Bilderrahmen an der Wand**
- **das Teil darin anklicken und es leuchtet blau**
- **die Scheibe nehmen**
- **im Inventar die vier gelben Stein mit der Scheibe benutzen**
- **dann die Scheibe mit dem runden Teil an der Wand bei der Tür benutzen**
- es erscheint eine goldene Münze
- **die Münze nehmen**
- den Raum verlassen und ins Atelier gehen

Atelier:

- hier die goldene Münze mit dem Loch unter dem Bild über dem Bett benutzen
- jetzt gibt es einen Durchgang beim Regal
- man kommt in ein Zimmer mit einem Kamin

Kaminzimmer:

- den Schrank öffnen
- im Schrank ist eine Scheibe mit einem Knopf in der Mitte
- den Computer ansehen
- da braucht man eine Diskette
- den Fernseher ansehen
- dort liegen Münzen
- die 2 Münzen nehmen (45 von 100)
- am Bett gibt es ein Gerät
- vor dem Bett gibt es eine Truhe
- die Truhe öffnen (Riegel aufchieben)
- die vier Dolche nehmen
- über dem Kamin hängt ein Gemälde
- den Code 1787 eingeben (siehe Buch mit Bildern)



- beim Kamin kommt ein Gerät zum Vorschein
- das Gerät anklicken und es leuchtet blau
- das Buch auf dem Tisch neben dem Kamin ansehen
- auf der Seite vom Kamin ist eine Tür
- die Tür mit dem Riegel öffnen
- hier kommt man zum Flur
- beim Bett ist auch eine Tür
- dahinter ist ein Bad

- **ins Bad gehen**
- **den Schrank unter dem Waschbecken öffnen**
- **die Glühlampe nehmen**
- **neben der Toilette liegt ein Buch**
- **das Buch ansehen**
- **das Gemälde ansehen**
- da steht die Jahreszahl 1705
- den großen Schrank öffnen
- **die zwei Münzen nehmen (47 von 100)**
- **die Fliesen über der Tür ansehen**
- da sind Symbole drauf
- das Symbol für Waage einstellen



- **das Foto nehmen (14 von 24)**
- das Bad verlassen
- das Kaminzimmer verlassen
- auf den Flur gehen
- zum Badezimmer gehen

Badezimmer / Dachboden:

- die Leiter nach oben gehen
- **die Glühlampe einsetzen und dann am Seil ziehen**
- es gibt Licht
- **das Radio ausschalten (4 von 6)**
- bei der umgekippten Tür liegt eine Puppe
- **die Puppe nehmen (5 von 7)**
- **die Zeichnungen auf dem Boden ansehen (gibt 4 Zeichnungen)**
- **die Holzwand ganz hinten öffnen**
- dort ist das Sternbild bei dem wieder 3 Sterne fehlen
- dort kommen dann die gelben Lichter hin
- links von der Glühlampe nach oben sehen

- **auf einem Balken liegt ein Schlüssel**
- **den Schlüssel nehmen**
- **es gibt eine Kiste mit einem Codeschloss**
- **die Zahlen 274 eingeben** (siehe Poster)
- **den Hebel aus der Kiste nehmen**
- bei den Farbdosen gibt es einen roten Schalter
- **den Schalter betätigen**
- es fällt Licht auf eine Staffelei
- **das Gemälde nehmen (Traumgebilde 2 von 3)**
- bei den Farbdosen ist auch ein Karton
- dort liegen Münzen
- **die 2 Münzen nehmen (49 von 100)**
- den Dachboden verlassen
- **im Badezimmer einen Dolch mit der Dolchhülle benutzen**
- das Zimmer verlassen

Flur:

- die Treppe nach unten gehen
- **einen Dolch mit der Dolchhülle auf dem Tisch benutzen**
- dann wieder die Treppe nach oben gehen
- **einen weiteren Dolch in die Dolchhülle auf dem Tisch stecken**
- zum Zimmer links gehen

Zimmer mit Bilderrahmen:

- **den letzten Dolch mit der Dolchhülle benutzen**
- **den Schlüssel mit dem Schlüsselloch unterhalb der linken Lampe benutzen**
- es öffnet sich ein Fach
- **das Foto nehmen (15 von 24)**
- den Raum verlassen

Flur:

- **zu den Hebeln an der Wand gehen**
- jetzt folgende Symbole mit den beiden Hebeln einstellen (Symbole müssen immer unten stehen)
- **Kreis, Viereck, Dreieck mit Spitze nach unten, Viereck, Kreis, Dreieck mit Spitze nach oben**
- dann leuchten 6 Striche
- **den Knopf drücken**
- rechts geht ein Geheimfach auf
- **das Foto nehmen (16 von 24)**

- ins Kaminzimmer gehen

Kaminzimmer:

- in der Truhe leuchtet jetzt alles grün
- **die Truhe ansehen**
- **die Diskette nehmen**
- **den Kronleuchter an der Decke ansehen**
- da ist ein gelbes Licht drin
- ansehen welche Lampen am Kronleuchter an sind
- dann zu dem Schrank gehen wo die Scheibe drin ist
- **an der Scheibe die Lampen einschalten die auch am Kronleuchter an sind** (siehe Bild)



- **dann den Knopf in der Mitte drücken**
- der Kronleuchter kommt nach unten
- **das gelbe Licht nehmen**
- **zum Computer gehen**
- **die Diskette mit dem Computer benutzen**
- man muss ein Passwort eingeben
- das findet man im Buch über das Sternbild Zwillinge
- **das Wort: DIOSKOURI eingeben** (mit Hilfe der Pfeiltasten und mit Entertaste bestätigen)
- **die beiden Einträge ansehen**
- **dann mit den Pfeiltasten auf Vitrine öffnen gehen und bestätigen**
- der Glasdeckel beim Bett öffnet sich
- **das Dreieck nehmen**
- wieder zum Computer gehen
- **am Computer muss der Cursor noch auf Vitrine öffnen stehen**
- **dann den Pfeil nach rechts drücken**
- **den Cursor auf die dunkle Tür unten rechts am Bildschirmrand steuern**
- **mit der Eingabetaste bestätigen**
- es öffnet sich ein Zugang zur rechten Seite von der Treppe in der Haupthalle

- den Zugang benutzen

Haupthalle rechte Seite oben:

- **die 5 Münzen nehmen (54 von 100)**
- **die Bodenluke öffnen**
- die Leiter nach unten gehen
- man ist hier hinter dem Tisch mit den Hebeln
- **das Gemälde nehmen (3 von 3)**
- **Errungenschaft: Traumgebilde**
- unten an der Wand ist ein Steinkopf
- **den Steinkopf anklicken und er leuchtet grün**
- über die Leiter wieder zurück gehen und ins Kaminzimmer
- zum Flur gehen
- dann die Treppe nach unten gehen und vom Raum mit der Wendeltreppe in Kapitel 1 gehen
- in die Haupthalle gehen und die Treppe nach oben

Haupthalle linke Seite oben:

- zu den Steinköpfen an der Wand gehen
- **die Steinköpfe anklicken bis alle Augen grün leuchten**
- **Errungenschaft: Gerechte Strafe**
- es öffnet sich ein weiteres Geheimzimmer
- in das Zimmer gehen
- auf dem Kästchen das Symbol für Löwe einstellen



- **die drei Münzen nehmen (57 von 100)**
- zurück gehen in Kapitel 2

Flur:

- zu der Ecke mit dem Tisch und dem fehlenden Hebel gehen
- **den Hebel an der Wand benutzen und den Hebel nach unten ziehen**
- das Kästchen auf dem Tisch öffnet sich
- **das dritte gelbe Licht nehmen**
- zum Bad gehen und auf den Dachboden

Badezimmer / Dachboden:

- **auf dem Dachboden die drei gelben Lichter an den fehlenden Stellen am Sternbild an der Wand einsetzen**
- es erscheint ein blaues Licht
- **das blaue Licht nehmen**
- Dachboden verlassen

Flur:

- die Treppe nach unten gehen

Zimmer mit Treppe:

- die Uhr ansehen
- hier muss eine Zeit eingestellt werden
- es ist noch eine Notiz mit 1705 offen
- das könnte die Uhrzeit 17:05 sein
- **an der Uhr 17:05 einstellen und dann links von der Uhr an der Wand den Knopf am Schild drücken**
- **es öffnet sich ein Bücherregal**
- dahinter ist ein Geheimraum

Geheimraum:

- in den Raum gehen
- **das zweite blaue Licht nehmen**
- über der Tür steht ein Kästchen auf dem Balken
- das Kästchen öffnen
- **die zwei Münzen nehmen (59 von 100)**
- weiter links ist ein Balken mit Zeichen drauf



- **die Steinwand ansehen** (wo unten die Bilderrahmen stehen)
- da stehen zwei Steine heraus
- hier kommt der Notizzettel mit den Steinen und Kreuzen zu Hilfe
- **erst einmal klickt man alle Steine an so das sie alle nach vorn stehen**
- **dann klickt man die Steine an bei denen auf der Zeichnung kein Kreuz zu sehen ist, so das diese Steine wieder nach innen gedrückt werden**
- **der mittlere Stein in der dritten Reihe von oben sollte als letzter angeklickt werden**
- jetzt müssen also folgende Steine angeklickt werden:
- **obere Reihe der Stein links**
- **zweite Reihe von oben der Stein in der Mitte**
- **dritte Reihe von oben der Stein links**
- **untere Reihe der Stein in der Mitte**
- **dritte Reihe von oben der Stein in der Mitte**
- dann gibt es einen Durchgang zum Zimmer von Catherine
- **Errungenschaft: Der Geist der irren Catherine**
- es öffnet sich ein Zugang zum Zimmer von Catherine
- in das Zimmer gehen

Zimmer von Catherine:

- **den Zettel auf dem Tisch ansehen**
- links neben dem Eingang ist ein Hebel
- **den Hebel nach unten ziehen**
- es öffnet sich eine Truhe
- **das Foto nehmen (17 von 24)**
- den Raum verlassen und auch den Geheimraum
- die Treppe nach oben gehen

Flur:

- zu den beiden Hebeln an der Wand gehen
- hier die Zeichen einstellen vom Geheimraum
- die Querstriche bedeuten das man einen der Hebel einfach waagrecht stellt
- **linker Hebel Dreieck unten**
- **rechter Hebel Dreieck unten**
- **linker Hebel waagrecht stellen**
- **rechter Hebel Viereck unten**
- **linker Hebel Dreieck unten**
- **rechter Hebel waagrecht stellen**
- **linker Hebel waagrecht stellen**
- **dann den Knopf drücken**
- öffnet sich Fach
- **4 Münzen nehmen (63 von 100)**
- das Dreieck mit der Tür zum nächsten Kapitel benutzen
- **Errungenschaft: Erinnerungen vergangener Zeiten**
- die Tür öffnet sich
- durch die Tür gehen

Kapitel 3

Raum mit Statue:

- hinter der roten Vase gibt es Tafeln zum Verschieben
- **das Symbol Jungfrau einstellen**
- **das Foto nehmen (18 von 24)**



- auf zwei Steinsäulen sind Symbole zu sehen
- auf einem Tisch gibt es einen Schalter
- auf einem anderen Tisch liegen Münzen in einer Schale
- **die 2 Münzen nehmen (65 von 100)**
- auf dem Fußboden gibt es vier Schalter die sich drehen lassen
- neben der Statue gibt es einen Steinkreis
- bei der Statue muss man ein Wort einstellen
- rechts und links von der Treppe fehlt jeweils ein Hebel
- vor der Treppe stehen links und rechts Maschinen
- auf dem Boden sieht man wie die Leitungen verlegt sind
- **wenn man die Schalter am Boden richtig einstellt und dann den Knopf auf dem Tisch drückt, dann kann man jeweils eine der beiden Maschinen aktivieren**
- **an der Maschine links stellt man das Symbol Steinbock ein**
- **den Hebel nehmen**
- **dann das Gerät rechts aktivieren mit den Schaltern**
- **am Gerät rechts das Symbol für Waage einstellen und den Hebel nehmen**
- **die beiden Hebel oben an der Treppe links und rechts einsetzen**
- **beide Hebel nach unten ziehen**
- die Wendeltreppe kommt herunter
- die Wendeltreppe nach oben gehen

Raum mit Steuerrad:

- das Buch auf dem Karton ansehen
- **darin liegt ein Zettel mit einer Zeichnung**
- das Steuerrad ansehen
- das Kästchen unten im Schrank ansehen
- **die 1 Münze nehmen (66 von 100)**
- den Schreibtisch ansehen
- da gibt es drei Skalen und sechs Schalter
- neben dem Schreibtisch sieht man unten am Holz ein Teil das sich drehen lässt, aber noch nichts bewirkt
- das Sternbild an der Wand ansehen
- die Tür daneben öffnen
- dahinter ist ein Arbeitszimmer

Arbeitszimmer:

- den Computer ansehen
- **das Tagebuch auf dem Tisch ansehen**
- die Zeichnung über dem Schreibtisch ansehen
- auf einem runden Tisch steht ein Glasbehälter
- dahinter sind Kartons in einem Regal (auf der linken Seite) und darauf ist ein Kästchen

- (ganz oben auf einem Karton)
- **das Foto nehmen (19 von 24)**
- die Zeichnung Phase 3 ansehen
- **dort sind 2 Münzen zu finden unter der Zeichnung (68 von 100)**
- es gibt eine verschlossene Gittertür
- durch die Tür in den Gang gehen

Gang mit Büsten:

- die Büsten ansehen
- bei allen Büsten stehen Jahreszahlen und unten an den Säulen gibt es Regler
- bei der zweiten Büste nach oben sehen
- **dann findet man ein Foto hinter einem Schild (20 von 24)**
- es gibt vier Büsten
- auf der anderen Seite vom Gang liegen 2 Bücher auf einem Tisch
- **die beiden Bücher ansehen**
- in beiden Büchern sind jeweils zwei Sternbilder zu sehen
- auf einem anderen Tisch steht ein Kästchen
- **den Schlüssel aus dem Kästchen nehmen**
- **den Zettel auf dem Tisch ansehen**
- da sind Sterne aufgemalt und man sieht wie man die Anzahl ausrechnet
- es gibt noch einen Glaskasten mit einem Regler an der Wand dahinter
- auf der linken Seite vom Gang (ein Stück vor der Tür) liegen Münzen auf der Mauerkante unten
- dazu muss man aber kurz durch die Tür gehen und wieder zurück für einen anderen Blickwinkel
- **die zwei Münzen nehmen (70 von 100)**
- durch die Tür am Ende vom Gang gehen
- die Treppe nach unten gehen
- da steht ein Notstromaggregat
- **den roten Knopf drücken**
- das Notstromaggregat geht an
- zur Treppe drehen
- **da liegen zwei Münzen auf dem Boden (72 von 100)**
- an der Wand gibt es ein Steuerrad
- die Treppe nach oben gehen
- **über der Tür zum Gang ist ein loser Stein**
- den Stein herausziehen
- **das Foto nehmen (21 von 24)**
- die Treppe ganz nach oben gehen

Turmspitze:

- **das Buch auf dem Fensterbrett ansehen**

- die Sternenwand ansehen
- **oben rechts findet man ein Foto (22 von 24)**
- **den Projektor ansehen und einschalten**
- **dann zurückgehen und hinten am Projektor den Knopf 7x drücken**
- es erscheint das Sternbild Drachen
- nun kann man die Tafeln an der Wand verschieben (nach oben und unten)
- **die Tafeln so einstellen das die Linien mit dem Sternbild übereinstimmen**
- **auf dem Boden blinken zwei grüne Lampen**
- die Treppe nach unten gehen
- durch den Gang gehen und ins Arbeitszimmer
- dann in das andere Zimmer gehen

Raum mit Steuerrad:

- zum Tisch gehen
- **den Schlüssel mit dem Kästchen auf dem Tisch benutzen**
- da ist ein Schalter drin
- das Sternbild an der Wand ansehen
- mit Hilfe der Notiz kann man drei Zahlen ausrechnen
- **die Zahlen lauten: 10, 3 und 6**
- **diese Zahlen stellt man nun an den drei Säulen mit den Skalen ein** (von links nach rechts und ein Strich = 2, untere Strich = 0)
- **dann den Schalter im Kästchen drücken**
- war alles richtig eingestellt, dann öffnet sich der Glasdeckel
- **den Stein nehmen**
- die Wendeltreppe nach unten gehen
- **den Stein auf dem Boden einsetzen**
- dann erscheint eine Wendeltreppe nach unten
- die Wendeltreppe nach unten gehen

Werkstatt:

- auf dem Boden steht ein verschlossener Glaskasten mit einem Foto drin
- an drei Computermonitoren sind Symbole zu sehen (Jupiter, Erde, Neptun)
- **die Schublade vom Tisch öffnen**
- **den Zettel nehmen**
- auf dem Zettel stehen Zahlen und Zeichen
- **den Hebel vom Tisch nehmen**
- auf dem Boden, an der Wand und an der Decke gibt es insgesamt 16 Tafeln mit dem Symbol wie es in der Haupthalle an der Decke zu sehen war
- alle Tafeln lassen sich drehen
- **mit dem Symbol auf dem Boden vor dem Server beginnen**
- **die Spitze vom Symbol muss immer in die Richtung zum nächsten Symbol zeigen was in der Reihe liegt**

- **alle Symbole drehen bis zum Symbol über dem Glaskasten**
- wenn alles richtig war, dann öffnet sich der Glaskasten



- **das Foto nehmen (23 von 24)**
- durch den Torbogen gehen

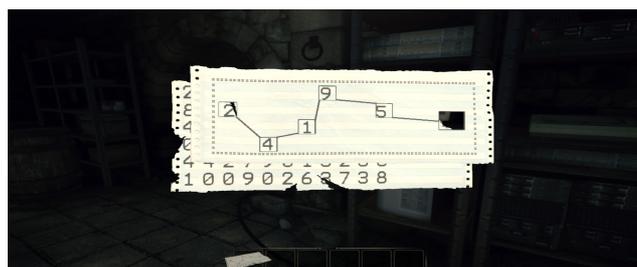
Kanal:

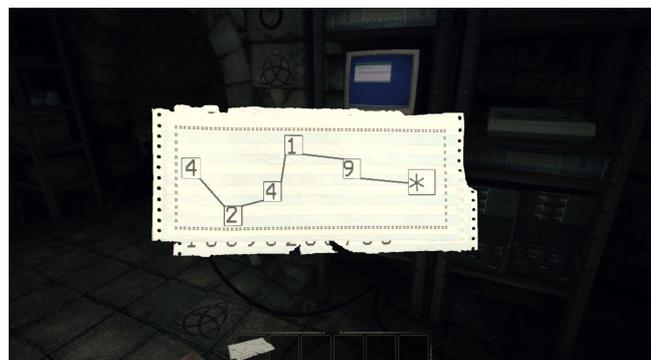
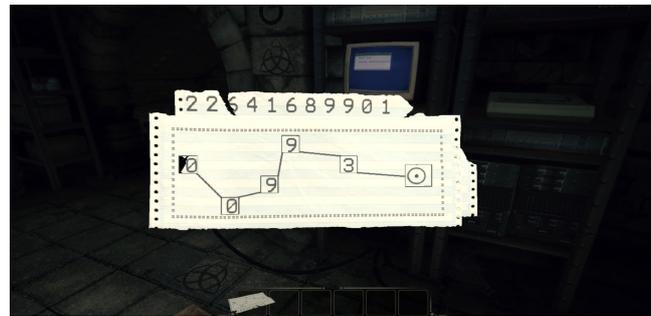
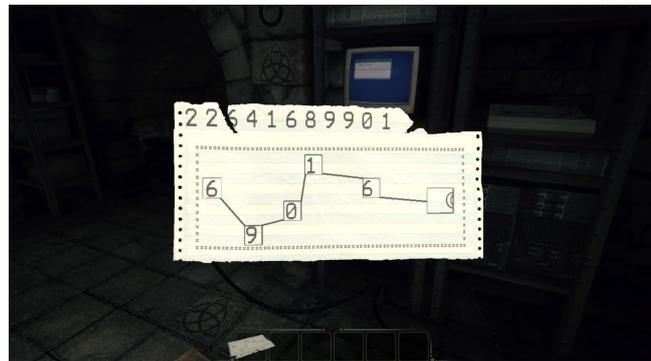
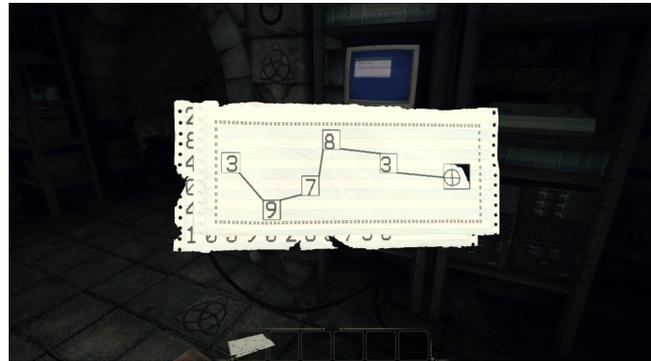
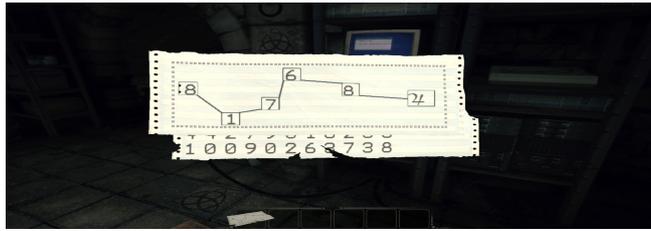
- **den Hebel bei der Treppe nehmen**
- **im Inventar die beiden Hebel zusammensetzen**
- **den Ring bei der Treppe nach unten ziehen**
- **den Hebel aus dem Wasser nehmen**
- links von einem Fass liegt der dritte Hebel
- **den Hebel nehmen**
- bei dem Fass zur Decke sehen

- da ist ein Stein den man mit gedrückter Maustaste verschieben kann
- dahinter ist ein Foto
- **das Foto nehmen (24 von 24)**
- **Errungenschaft: Festgehaltene Momente**
- das Steuerrad an der Wand ansehen
- die beiden Gitter vom Kanal ansehen
- sie sind verschlossen
- die geöffnete Mauer links vom Gitter ansehen
- da liegen Münzen
- **die 10 Münzen nehmen (82 von 100)**
- **Errungenschaft: Verborgener Schatz**
- rechts von der Stablampe ist ein Ring an der Decke
- **den Ring nach unten ziehen**
- es öffnet sich eine Mauer
- dahinter ist ein Sternbild bei dem drei Sterne fehlen
- auf einem Fass steht ein Kästchen das verschlossen ist
- über dem Kanalgitter links ist ein Steinkreis in der Mauer zu sehen
- es gibt eine Vorrichtung für Hebel
- **die drei Hebel in die Vorrichtung setzen**
- **dann das Fass ansehen auf dem das Kästchen steht**
- dort sind Punkte zu sehen
- die Hebel nun wie folgt ziehen (1 – 3 von links nach rechts nummeriert)
- **Hebel 2 nach unten, Hebel 1 nach unten, Hebel 3 nach unten, Hebel 1 nach oben, Hebel 3 nach oben und Hebel 1 nach unten**
- **dann öffnet sich das Kästchen auf dem Fass**
- **die Diskette nehmen**
- nach oben gehen

Werkstatt:

- **die Diskette mit dem Server benutzen**
- Server initialisieren anwählen und die Entertaste drücken
- dann erscheinen die drei Zeichen von den Monitoren und dahinter steht jeweils Offline
- **jetzt Boot Log anwählen und dann Drucken**
- **aus dem Drucker eine Lochkarte nehmen**
- **im Inventar die Lochkarte mit dem Zettel mit den Zahlen und Zeichen benutzen**
- jetzt kann man die Lochkarte auf den Zahlen verschieben
- so bekommt man für 6 Symbole einen Code





- **jetzt bei den drei Monitoren mit den Symbolen den jeweils richtigen Code eingeben**



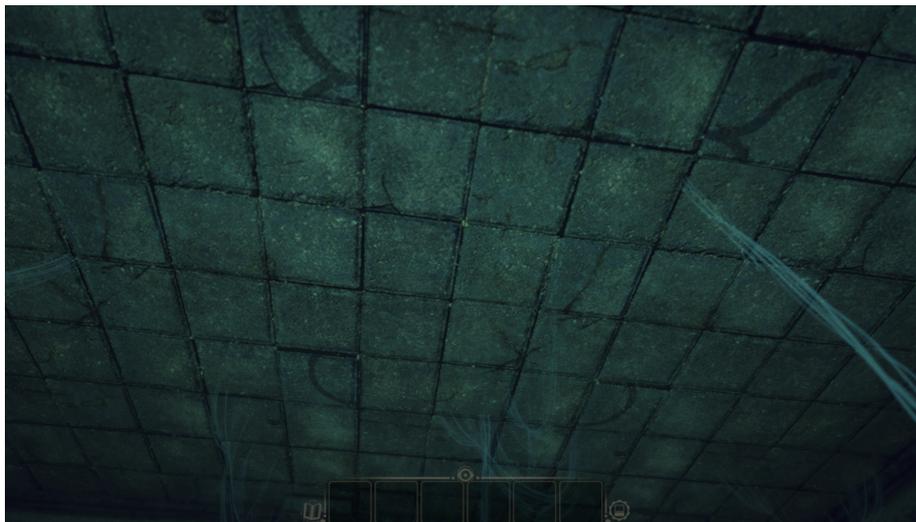
- dann wieder zum Server gehen
- **jetzt auf Server initialisieren gehen**
- **alle drei Symbole stehen jetzt auf Online**
- **unten rechts den kleinen Kreis anwählen und Entertaste drücken**
- es erscheinen zwei Kreise auf dem Bildschirm
- **die Pfeiltaste nach oben benutzen und dann die Entertaste drücken**
- es ist ein Geräusch zu hören
- nach unten gehen

Kanal:

- **hier ist jetzt ein Bild in dem Steinkreis an der Wand links über dem Gitter zu sehen**
- das Bild ansehen
- es gibt 5 Ringe
- der innere Ring dreht sich nicht
- die Ringe von außen nach innen mit 1 bis 5 nummerieren
- Ring 4 dreht Ring 2 mit
- Ring 3 dreht Ring 1 mit
- Ring 1 dreht die Ringe 3 und 4 mit, aber in entgegengesetzter Richtung
- **das Bild sollte am Ende so aussehen:**



- dann öffnet sich das Kanalgitter unter dem Bild
- unter dem Gitter durchgehen
- **Errungenschaft: Prost**
- **an der Decke gibt es vier Steine die sich drehen lassen**
- das sollte dann so aussehen:



- dann hört man ein Geräusch
- das Gitter rechts im Kanal hat sich geöffnet
- auf der linken Seite ist in einem Bogen eine Kette
- **die Kette nach unten ziehen**
- dann öffnet sich die Gittertür
- dahinter ist eine Leiter
- die Leiter nach oben gehen
- hier ist der Notstromaggregator, der unten an der Treppe steht
- wieder die Leiter nach unten gehen

- **in den Holzbottich neben den großen Fässern sehen**
- dort liegen Münzen
- **die drei Münzen nehmen (85 von 100)**
- unter dem Gitter zurück gehen
- dann unter dem Kanalgitter rechts durchgehen
- hier liegt eine Puppe im Kanal
- **die Puppe nehmen (6 von 7)**
- unter dem Gitter zurück gehen
- nach oben gehen zur Werkstatt
- zum Arbeitszimmer gehen

Arbeitszimmer:

- **den Monitor ansehen**
- wenn der Zugriff am Computer nicht funktioniert, dann muss man im Turm noch einmal das Drachen Sternzeichen einstellen, so das am Boden zwei Lampen grün leuchten
- dann geht der Zugriff auf dem Computer
- **die Protokolle lesen**
- **auf Oszilloskopkontrolle verbinden gehen und die Entertaste drücken**
- jetzt ist das Gerät auf dem Tisch aktiviert
- an der Wand rechts nochmal das Bild zu Phase 2 ansehen
- dort sieht man drei Wellenformen (Schritt 1 – 3)
- **das Gerät auf dem Tisch benutzen**
- hier kann man die Amplitude und die Frequenz einstellen (1 Strich = 1)
- zuerst die Wellen so einstellen wie bei Schritt 1
- **Frequenz auf 12 und Amplitude auf kurz vor 12 einstellen**
- die erste Spule sprüht Funken und brennt durch
- dann die Wellen wie bei Schritt 2 einstellen
- **Frequenz auf 3 und Amplitude auf 9**
- die zweite Spule brennt durch
- **jetzt noch Frequenz kurz nach 6 und Amplitude auf 5 stellen und die letzte Spule brennt durch**
- die Gittertür im Raum öffnet sich
- die Wendeltreppe nach oben gehen

Planetarium:

- **das Buch auf dem Tisch ansehen**
- auf dem Boden (bei den Stufen) liegt ein Kissen
- **das Kissen anklicken und dann fünf Minuten warten**
- **Errungenschaft: Himmelsmechanik**
- an den Wänden sind Planeten zu sehen und die jeweiligen Symbole dazu
- die Symbole kann man anschalten oder ausschalten

- **bei den Stufen gibt es ein Holzstück das sich verschieben lässt**
- dahinter ist eine Puppe
- **die Puppe nehmen (7 von 7)**
- **Errungenschaft: Drei, zwei, eins**
- **den Zettel nehmen, der neben der Puppe lag**
- auf dem Schrank oberhalb von den Stufen liegen zwei Poster
- **die beiden Poster nehmen**
- **beim Bild mit der Venus (anklicken für die Nahansicht) ist links unten ein Holzteil**
- **das Holzteil nehmen** (passt zu dem Holzteil in dem Raum mit dem Steuerrad)
- auf den Postern sind einmal die inneren und einmal die äußeren Planeten zu sehen
- auf dem Boden vor dem Projektor steht ein Kasten mit zwei Symbolen
- es leuchtet das erste Symbol links (Sonne)
- jetzt alle Symbole für die äußeren Planeten ausschalten
- **es sollten jetzt nur noch die Symbole für Erde, Mars, Venus und Merkur an sein**
- **dann den Projektor benutzen und den Regler nach ganz rechts schieben**
- **dann auf Activate klicken**
- eine von drei Lampen leuchtet blau
- jetzt alle Symbole ausschalten
- **dann die Symbole für Jupiter, Saturn, Uranus und Neptun**
- **am Projektor den Regler nach links schieben**
- **dann auf Activate klicken**
- zwei von drei Lampen leuchten blau
- **auf dem Boden das Symbol neben der Sonne anklicken**
- **dann nur die Symbole Erde und Jupiter einschalten**
- **den Regler links stehen lassen und auf Activate klicken**
- Zwischensequenz
- Gittertür öffnet sich
- Wendeltreppe nach oben gehen

Teleskopturm:

- **das Buch im Regal ansehen**
- **Errungenschaft: Belesen Reisegeschichten**
- das Steuerrad an der Wand ansehen
- **das Buch auf der Matratze ansehen**
- die Punkte und Striche im Buch ansehen (das ist wieder für die Hebel im Kanal)
- 3 unten, 1 unten, 3 oben, 2 unten, 2 oben, 1 oben, 3 unten und dahinter steht VI
- den Schreibtisch ansehen
- **den Zettel ansehen mit der Zeichnung**
- **den Notizblock ansehen (darauf ist ein Mensch mit einem Stern zu sehen)**
- das Kästchen auf dem runden Tisch ist verschlossen
- die zwei Monitore ansehen
- vor einem Monitor sind drei Schalter und vor dem anderen Monitor ist ein Schalter
- auf beiden Monitoren sind 16 Felder zu sehen, die man aktivieren kann (anklicken)
- auf dem Tisch steht auch noch ein verschlossener Glaskasten

- den Schreibtisch mit dem Monitor ansehen
- im Behälter mit den Bleistiften ist ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- auf dem Monitor ist die Teleskopsteuerung zu sehen
- den Schreibtisch verlassen
- an der Wand ist ein roter Schalter
- **den Schalter betätigen und die Kuppel öffnet sich**
- jetzt kann man durch das Teleskop die Sterne sehen
- **das Regal an der Wand mit den Teppichen ansehen**
- dort gibt es an der Wand eine Schieberegler
- **den Regler nach unten ziehen**
- es öffnet sich ein Fach
- **die vier Münzen nehmen (89 von 100)**
- nach unten gehen bis zum Kanal

Kanal:

- zu den Hebeln gehen
- **die Hebel wie folgt einstellen:**
- **3 unten, 1 unten, 3 oben, 2 unten, 2 oben, 1 oben und 3 unten**
- damit wird das Steuerrad entriegelt
- **das Steuerrad so drehen das oben die VI steht**
- nach oben gehen zum Raum mit dem Steuerrad

Raum mit Steuerrad:

- die Wand ansehen wo das Holzteil dran ist
- **das zweite Holzteil dort anbringen und dann die beiden Teile so drehen das sie sich wie Zahnräder ineinander drehen können**
- **dazu das obere Holzteil nach unten ziehen** (siehe Bild)



- es öffnet sich die Holzwand
- durch das Loch gehen

Geheimraum:

- **das Radio ausschalten (5 von 6)**
- das Porträt über dem Loch ansehen
- dort steckt ein Zettel
- **den Zettel nehmen**
- darauf sind die Zahlen 1 bis 6 zu sehen und ein Schalter wie bei den Büsten auf dem Gang
- den Schrank öffnen
- im Regal links vom Schrank liegen 3 Poster
- **die 3 Poster nehmen**
- unter dem Regal steht ein Kästchen mit verstellbaren Tafeln
- **das richtige Symbol einstellen**



- **die zwei Münzen nehmen (91 von 100)**
- neben dem Bilderrahmen auf dem Boden liegt ein Zettel
- **den Zettel nehmen**
- darauf sind die Sonne und Planeten zu sehen
- den Raum verlassen und zum Gang mit den Büsten gehen

Gang mit Büsten:

- hier gibt es vier Büsten
- alle stehen auf einer Säule
- unten an der Säule gibt es jeweils einen Zeiger den man verstellen kann
- nach der Notiz soll man die letzte Zahl vom Geburtsjahr nehmen
- erst einmal sieht man sich die Jahreszahlen an

- dann sortiert man sich die Büsten gedanklich aufwärts was das Geburtsjahr angeht
- von links nach rechts ist das dann 1, 4, 2, 3
- bei der Büste 1 stellt man unten den Zeiger auf 1



- bei der Büste 2 stellt man den Zeiger auf 4



- bei der Büste 3 stellt man den Zeiger auf 5



- und bei der Büste 4 stellt man den Zeiger auf 2



- dann geht man dem verschlossenen Glaskasten und dreht den Zeiger darüber nach rechts
- der Glaskasten öffnet sich
- das runde Teil nehmen und im Inventar ansehen
- auf der Rückseite steht Hermes
- zur Turmspitze gehen

Turmspitze:

- am Projektor das Sternbild mit einem Mensch und einem Stern einstellen
- dann an der Wand sie Tafeln so verschieben das die Linien und Punkte mit dem Sternbild übereinstimmen



- dann die Treppe ganz nach unten gehen

- dort das Steuerrad an der Wand ansehen
- es lässt sich jetzt drehen
- **die III nach oben drehen**
- dann die Treppe wieder nach oben gehen und durch den Gang
- zur Halle mit der Statue gehen

Raum mit Statue:

- **an der Statue das Wort Hermes einstellen**
- dann öffnet sich ein Fach
- **dort das runde Teil einsetzen**
- **das gelbe Licht nehmen**
- zu der verschlossenen Tür im Raum gehen
- **dort den Code: 1566 (siehe Poster) eingeben**
- in den Raum gehen

Zimmer mit lila Steinen:

- auf dem Tisch an der Wand stehen vier verschlossene Glaskästen
- in den Glaskästen liegen lila Steine
- an der Wand über dem Tisch ist ein Steinkreis zu sehen
- dort müssen wohl die lila Steine eingesetzt werden
- links neben der Lampe ist ein Schalter
- **den Schalter benutzen und er leuchtet grün**
- auf dem Boden neben dem Tisch steht ein Kästchen
- das Kästchen öffnen
- es ist leer
- auf dem Tisch links davon ist auch ein Schalter
- der leuchtet aber noch nicht wenn er gedrückt wird
- links neben dem Tisch stehen Bilderrahmen auf dem Boden
- dahinter liegt ein grünes Raumschiff
- **das grüne Raumschiff nehmen**
- links davon steht ein weiterer Tisch unter einem Fenster
- auf dem Tisch steht ein Kästchen
- **das Kästchen öffnen**
- **den Zettel nehmen**
- über dem Tisch ist ein Schalter an einem Balken
- **den Schalter drücken und er leuchtet grün**
- neben der Tür gibt es einen Code zum Einstellen
- das Regal neben der Tür ansehen
- dort ist ein Zettel zwischen den Büchern
- **den Zettel nehmen und die Notiz ansehen**
- darauf ist ein Stern zu sehen mit drei weiteren Symbolen
- das Kästchen auf dem Regal öffnen

- es ist leer
- das Bücherregal ansehen
- rechts oben auf dem Regal liegt ein grünes Raumschiff
- **das grüne Raumschiff nehmen**
- im Bücherregal steht ein Kästchen
- dafür braucht man einen Code
- im Regal gibt es auch einen Schalter
- **den Schalter drücken und er leuchtet grün**
- vor dem Schalter gibt es drei Stellflächen und dahinter ein Plakat mit einem Raumschiff
- **die beiden grünen Raumschiffe auf jeweils eine der Stellflächen stellen**
- neben dem Bücherregal und vor dem nächsten Bücherregal gibt es einen weiteren Schalter
- **den Schalter drücken und er leuchtet grün**
- im Bücherregal daneben findet man wieder einen Zettel zwischen den Büchern
- **den Zettel nehmen und ansehen**
- auf dem Zettel stehen Zahlen und Symbole
- hinter den Kisten vor dem Bücherregal liegt ein grünes Raumschiff
- **das grüne Raumschiff nehmen**
- **dann das grüne Raumschiff auf den dritten Stellplatz im Regal stellen**
- dann leuchtet am Tisch eine lila Lampe
- **das Kästchen im Regal ansehen**
- dann ansehen was für Zahlen und Symbole an dem Kästchen sind und mit dem Zettel vergleichen
- **die Zahlen 5, 5, 3 einstellen und das Kästchen öffnet sich**
- **die zwei Münzen nehmen (93 von 100)**
- zu dem hinteren Tisch unter dem Fenster gehen
- **jetzt lässt sich der Schalter drücken und er leuchtet grün**
- dann leuchtet am Tisch die zweite Lampe lila
- zur Tür gehen
- dort den Code ansehen und mit dem Zettel vergleichen
- **die Symbole Omega, Kreis mit Punkt und die Zahl 4 einstellen**



- die dritte Lampe am Tisch leuchtet lila
- **beim hinteren Bücherregal die Tür unten öffnen**
- dahinter ist ein Regler
- **den Regler nach ganz unten ziehen**
- es leuchtet die vierte Lampe lila
- alle Glasbehälter sind offen
- **die vier lila Steine nehmen**
- **dann die vier lila Steine mit dem Steinkreis an der Wand benutzen**
- es erscheint ein gelbes Licht
- **das gelbe Licht nehmen**
- den Raum verlassen
- zum Arbeitszimmer gehen

Arbeitszimmer:

- hier wieder eine neue Frequenz einstellen (siehe Notizzettel)
- **die Frequenz auf 2 und die Amplitude auf 9,5 stellen**
- **dann leuchten alle vier grünen Lampen am Gerät**
- in den Raum mit dem Steuerrad gehen

Raum mit Steuerrad:

- auf der Notiz für die Frequenz war darunter noch eine weitere Skizze
- die muss man sich bei der Karte mit den Sternen ansehen
- dann bleiben am Ende die vier Sterne ganz oben übrig
- **das Steuerrad an der Wand jetzt so einstellen das die IV oben steht**
- dann ins Planetarium gehen

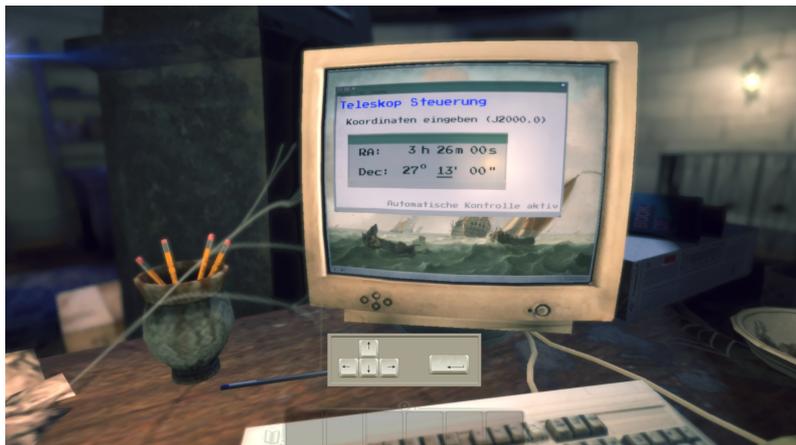
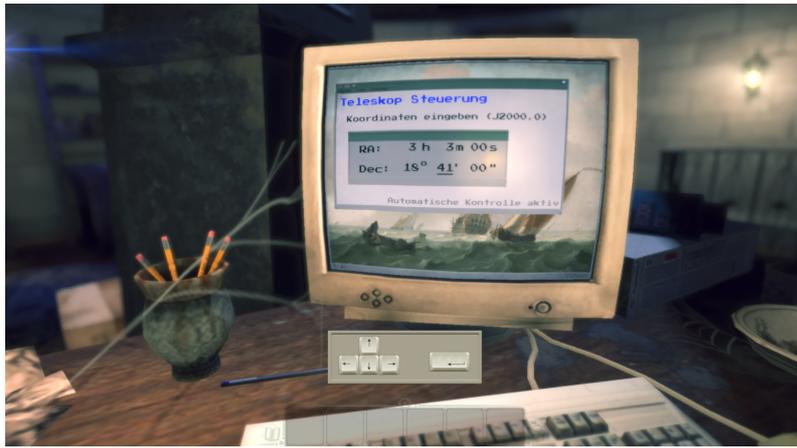
Planetarium:

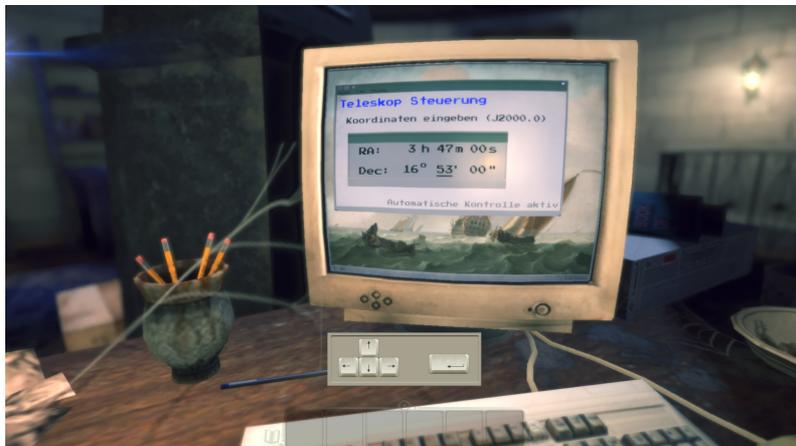
- **den Schlüssel mit dem Kreis rechts auf dem Boden benutzen**
- es erscheint ein Symbol
- **auf dem Boden sollte das Symbol für die Sonne (Kreis mit Punkt drin) aktiviert sein, also leuchten**
- **zuerst alle äußeren Planeten einschalten**
- **dann den Schieberegler nach links schieben und den roten Knopf betätigen**
- **dann die inneren Planeten einschalten und das Symbol unten auf der Sonne lassen und den Regler links lassen und Activate drücken**
- **zum Schluss alle Symbole an den Wänden ausschalten und auf dem Boden das Symbol ganz rechts anklicken, damit es leuchtet**
- **dann den Regler nach rechts schieben und Activate drücken**
- es erscheint ein gelbes Licht

- **das gelbe Licht nehmen** (jetzt hat man drei gelbe Lichter)
- in den Teleskopturm gehen

Teleskopturm:

- **das Steuerrad an der Wand ansehen**
- hier leuchten jetzt unten alle drei Steuerräder
- **das Steuerrad jetzt so drehen das das Symbol mit den Wellen oben steht**
- **dann die Zahlen von links nach rechts notieren (18, 03, 41)**
- **dann das Steuerrad mit dem Symbol vom Kometen nach oben drehen**
- **die Zahlen notieren (27, 26, 13)**
- **jetzt das Symbol mit dem Mond nach oben stellen und die Zahlen notieren (16, 47, 53)**
- nun fehlen noch die Zahlen für den Stern
- laut einem der Notizen besteht der Stern aus den Zahlen von Krebs, Widder und Jungfrau
- **zuerst das Steuerrad so drehen das das Symbol vom Krebs (die beiden querliegenden Zahlen 6) oben steht, dann die Zahl links notieren (22)**
- **dann das Symbol für Widder (sieht aus wie ein V) noch oben stellen und die Zahl in der Mitte notieren (07) und zum Schluss das Symbol für Jungfrau (sieht aus wie ein m) oben am Steuerrad einstellen und die Zahl rechts notieren (53)**
- **das ergibt dann: 22, 07, 53**
- jetzt zum Computer auf dem Tisch gehen
- **dort am Monitor die Zahlen einstellen**
- **dabei muss man beachten das die erste Zahl jeweils unten links in der Zeile eingestellt wird, die zweite Zahl oben in der Zeile und die dritte Zahl unten rechts in der Zeile**
- **wenn die Zahl richtig eingegeben ist, dann die Taste Enter drücken**
- dann wir das Teleskop gedreht
- **man kann durch das Teleskop sehen**
- dann sieht man mehrere helle Sterne
- **um die Sterne muss man sich ein Viereck denken mit jeweils vier Reihen und vier Spalten**
- **dann notiert man sich wo die Sterne stehen**
- danach geht man zu dem Tisch mit den beiden Monitoren und den Schaltern davor
- **dort klickt man die Punkte an wo die Sterne stehen und drückt dann den jeweiligen Schalter (also Komet, Welle oder Mond) und wenn es richtig war, dann leuchtet der jeweilige Schalter**
- vor der nächsten Eingabe muss man die Punkte erst wieder deaktivieren und die Punkte vom nächsten aktivieren
- **wenn alle drei Schalter vor dem linken Monitor leuchten, dann öffnet sich der Glaskasten mit dem Dreieck für die nächste Tür**
- hier die Bilder für die Zahlen und die Monitore





- das Dreieck nehmen
- am rechten Monitor die Positionen der Sterne für Stern eingeben und den Schalter drücken

- dann öffnet sich ein Kästchen
- das Teil aus dem Kästchen nehmen (sieht aus wie eine Schraube)



- dann zum Arbeitszimmer gehen

Arbeitszimmer:

- dort die Schraube vor dem Glasbehälter mit dem blauen Licht einsetzen
- die blaue Sphäre nehmen
- dann zum Kanal gehen

Kanal:

- die drei gelben Lichter beim Sternbild an der Wand einsetzen
- die zweite blaue Sphäre nehmen

- in den Raum mit der Statue gehen
- **dort das Dreieck mit der Tür benutzen**
- das nächste Kapitel ist freigeschaltet
- **Errungenschaft: Das Streben nach Wissen**

Kapitel 4

Zimmer mit Münzsammlung:

- über der Tür ist ein Dreieck
- **das Dreieck nehmen**
- links von der Tür stehen Münzen auf einem Tisch
- es fehlen noch 5 Münzen
- den Tisch mit den Puppen ansehen
- wenn alle Puppen da sind kann man **den Schalter davor drücken**
- **er leuchtet gelb**
- auf dem Tisch rechts liegen drei Fotobücher
- wenn alle Fotos in den Büchern vorhanden sind, dann kann man **den Schalter davor betätigen**
- **er leuchtet blau**
- die Wand mit den gelben Lichtern ansehen
- es öffnet sich die Wand und eine Tür erscheint
- **Errungenschaft: Der Altar**
- die Bilder an der Wand ansehen
- wenn alle drei Bilder da sind, dann kann man **den Schalter betätigen und er leuchtet rot**
- den Schreibtisch ansehen
- **das Tagebuch ansehen**
- **Errungenschaft: Belesen Verstreute Gedanken**
- die Zeichnung im Tagebuch ansehen
- **das Plakat nehmen und ansehen Errungenschaft: Belesen Amateurastronom**
- durch die Tür bei der Wand gehen
- das Radio ausschalten
- **Errungenschaft: Funkstille**
- **den Zettel auf dem Tisch ansehen (Wellen 1, Widder 2, Stier 3)**
- **die Schublade öffnen**
- **die drei Münzen nehmen (98)**
- über der Tür ist ein Dreieck
- **das Dreieck nehmen**
- die Treppe nach oben gehen
- dann zu den Fenstern sehen
- da liegen zwei Münzen

- **die zwei Münzen nehmen (100)**
- **Errungenschaft: Budgeting für Indies**
- die Treppen weiter nach oben gehen
- **auf dem Boden bei dem Seil liegt eine Notiz**
- auf der Notiz sind drei Punkte ein Pfeil und ein Punkt zu sehen
- **bei der Kiste neben der Leiter liegt eine weitere Notiz**
- die Leiter nach oben gehen
- hier steht ein großes Gerät
- erst einmal wieder nach unten gehen bis zum Zimmer mit der Münzsammlung
- die Münzsammlung ist nun komplett
- **den Schalter betätigen und er leuchtet grün**
- eine Säule kommt aus dem Boden
- an der Säule müssen vier Sternbilder eingestellt werden
- **diese Sternbilder hat man in den verschiedenen Kapiteln auf den Säulen gesehen**
- Am Anfang auf der Säule beim Gittertor, dann in Kapitel 1 in dem Raum wo der Lieferschein auf dem Tisch liegt (Raum bevor es in die große Halle geht), im Kapitel 2 im Geheimraum bevor es zum Zimmer von Catherine geht und im Kapitel 3 im Raum mit dem Steuerrad an der Wand
- diese vier Sternbilder muss man nun von links nach rechts einstellen



- es erscheint eine weitere Tür
- durch die Tür gehen
- **Errungenschaft: Für alle die dieses Spiel möglich gemacht haben**

Zimmer der Spielentwickler:

- es gibt 6 Bücher in dem Raum die man finden sollte
- **ein Buch liegt auf einem Tisch**
- **ein Buch liegt neben der Papiertonne**
- **ein Buch liegt neben dem Fass**

- ein Buch liegt hinter einem Foto auf einem Tisch
- ein Buch liegt etwas weiter oben auf einem Vorsprung einer Säule links von der Tür
- ein Buch liegt neben dem Kamin
- **Errungenschaft: Belesen Unterstützung**
- alle Bilder an der Wand ansehen
- an einer Wand ist ein Steinkreis mit 6 Lampen
- **die goldene Vase auf dem Boden so lange anklicken bis eine Münze erscheint**
- die Münze nehmen (**Errungenschaft: Vertrauensbeweis**)
- an einer Wand ist ein Steinkopf
- **den Steinkopf anklicken und die Augen leuchten grün**
- am Steinkreis leuchtet eine Lampe blau
- **den Knopf am Schild neben der Tür drücken und es leuchtet die zweite Lampe blau**
- im Kamin hängt eine Kette mit Ring
- **die Kette nach unten ziehen und die dritte Lampe leuchtet blau**
- unter einem Tisch sind Schieberegler
- **die Schieberegler so einstellen: oben, unten, unten, oben, unten, unten**
- die vierte Lampe leuchtet blau
- rechts von der Tür ist an einer Säule weiter oben ein Hebel zu sehen
- **den Hebel drehen und es leuchtet die fünfte Lampe blau**
- an einer Säule im Raum ist unten ein lila Schalter zu sehen (wie bei den Büsten)
- **den Schalter drehen und die sechste Lampe leuchtet blau**
- **im Steinkreis an der Wand den Knopf in der Mitte drücken**
- es erscheint eine Wendeltreppe
- die Wendeltreppe führt zu dem Raum mit den Fässern beim Kanal
- wieder nach oben gehen
- zum Zimmer mit der Münzsammlung gehen
- dann durch die andere Tür gehen und die Treppen nach oben
- die Leiter nach oben gehen

Finale:

- **ein Dreieck links an dem Gerät einsetzen**
- hier braucht man eine Zahl zum Einstellen
- dafür benötigt man die Notiz mit Wellen = 1, Wider = 2 und Stier = 3 und die Notiz mit den Zahlen und den Zeichen
- ich kann nicht behaupten das ich diese Rechnung verstanden habe (ich habe in einer anderen Lösung nachgesehen)
- das ergibt dann
- $10 = (1 \times 4) + (0 \times 1) = 4$
- $30 = (3 \times 4) + (0 \times 1) = 12$
- $211 = (2 \times 4 \times 4) + (1 \times 4) + (1 \times 1) = 37$
- $103 = (1 \times 4 \times 4) + (0 \times 4) + (3 \times 1) = 19$
- $10000 = (1 \times 4 \times 4 \times 4 \times 4) + (0 \times 4 \times 4 \times 4) + (0 \times 4 \times 4) + (0 \times 4) + (0 \times 1) = 64$

- das ergibt für das Gerät folgende Zahl:
- $2012 = (2 \times 4 \times 4 \times 4) + (0 \times 4 \times 4) + (1 \times 4) + (2 \times 1) = 134$
- **jetzt muss man die Scheiben drehen bis man die Zahl 134 eingestellt hat**
- die Scheiben drehen immer zwei Zahlen gleichzeitig
- **dann drückt man den grünen Startknopf**



- **nun das zweite Dreieck rechts im Gerät einsetzen**
- für das Rätsel braucht man die Notiz mit den 3 Punkten
- **man dreht die Scheiben bis man links 3 Striche, rechts einen Strich und dazwischen die Verbindung hat (siehe Bild)**



- dann fehlt noch der Aktivierungscode
- **dort gibt man Clementine ein und drückt die Entertaste**



- es folgt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: The Eyes of Ara**
- das Spiel ist beendet und es folgt der Abspann
- im Abspann werden 3 verschiedene Zeichen (mit Welle, Widder, Stier) gezeigt
- man kann diese Aufgaben ausrechnen und dann diese Zahlen im Teleskopraum im Computer eingeben und durch das Teleskop sehen um eine weitere Errungenschaft zu erhalten
- die Zahlen sind 49,20 und 12
- ich habe das aber nicht mehr gemacht
- man kann weitere Errungenschaften erhalten wenn man das Spiel zu Halloween und Weihnachten spielt oder das Datum vom Computer auf dieses Datum ändert
- das habe ich aber auch nicht gemacht
- damit ist das Spiel zu Ende

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 17.05.2021

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

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