

Schizm II – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Sen erwacht in einem Raumschiff und erfährt durch ein Hologramm das er bald sterben wird. Er muss das Raumschiff mit einem Shuttle verlassen. In diesem Spiel gibt es nicht viele Gegenstände zum Mitnehmen. Die Geschichte wird in vielen Zwischensequenzen erzählt und man bekommt auch ab und zu Hinweise auf die Rätsel. Man sollte sich immer alles notieren (Symbole, Töne usw.) Bei einigen Rätseln sollte man sich eine Skizze machen. Vor einem Rätsel sollte man einen Spielstand anlegen, den man wieder aufrufen kann wenn man sich verirrt hat, weil die Maschinen oder andere Dinge nicht in den Ausgangspunkt zurück gehen, wenn man sie verlässt.

Hauptpromenade:

- Sen geht durch die Tür
- er sieht sich die große Maschine an, die im Gang steht
- es ist ein Gefährte (Talen), aber er ist nicht ganz funktionstüchtig
- der Gefährte bittet Sen um Hilfe
- an dem Gefährten vorbei gehen und bis zum Ende des Ganges
- dort steht auf der linken Seite eine Maschine
- diese benutzen und Sen nimmt ein Speichermodul mit
- wieder zurück gehen zu Talen
- Talen benutzen und Sen baut das Speichermodul ein
- jetzt kann Sen mit Talen sprechen und er sagt das das Promenadendeck jetzt offen ist
- Sen muss für Talen noch einen Prionengenerator besorgen
- wieder den Gang entlang gehen
- auf der linken Seite ist jetzt ein Gang offen, wo vorher noch ein Gitter war
- den Gang entlang gehen
- am Ende nach links gehen (rechts sind Blitze)
- dann wieder nach links gehen, nach rechts und wieder nach links
- den Gang links entlang gehen
- am Ende steht eine Maschine
- die Maschine benutzen
- vor Sen liegt ein Gang mit mehreren drehbaren Gittern
- Ziel ist es mit den 5 Knöpfen an der Maschine die Ringe so zu verstellen das ein durchgehender Weg entsteht
- jeder Knopf bewegt mehrere der Gitter gleichzeitig
- wenn man die Knöpfe von links nach rechts durchnummeriert, dann muss man die folgende Reihenfolge betätigen:

1-2-2-4-4

- jetzt den Gang entlang gehen
- am Ende nach links gehen
- die Maschine dort benutzen und Sen hat den Prionengenerator
- der Prionengenerator wird bei Talen eingebaut
- nun erfährt Sen von Talen das es im E-Korridor einen Zugang zum Shuttle gibt
- zum Ende des Hauptganges gehen und dort ist rechts ein Gerät mit dem man den Zugang zum E-Korridor öffnen kann
- die vier Zeiger müssen an die richtige Stelle gedreht werden
- zuerst geht man wieder zu dem Gang mit den Blitzen
- auf der Seite links wo der Gefährte steht ist ein Schalter
- den Schalter rechts betätigen und die Blitze sind weg
- jetzt dorthin gehen wo vorher die Blitze waren
- hier die Brücke nach oben gehen und nach links
- durch das Fenster sehen
- hier sind vier Riegel zu sehen (seitenverkehrt)



- man muss sich nun notieren um wie viele Stellen jeder Riegel nach rechts oder links verschoben werden muss
- an dem Gerät mit den Zeigern stellt man das dann ein
- man kann auch nach jeder Änderung nachsehen gehen wie sich die Riegel verändert haben



- war alles richtig dann öffnet sich ein Schott
- Sen kommt zur Shuttlestartrampe

Shuttle – Startrampe:

- erst geradeaus gehen und dann nach links
- rechts ist ein blaues Gebilde (Fahrstuhl)
- in den Fahrstuhl steigen und Sen fährt nach oben und kann sich einen Überblick verschaffen
- dann wieder nach unten fahren
- hier sind viele Gebilde, die sich benutzen (drehen) lassen und viele Gänge
- vom Lift aus den Weg geradeaus gehen und dann den dritten Abzweig nach rechts bis zum Ende
- dort gibt es einen Schalter
- der schaltet einen Laserstrahl ein
- ganz in der Nähe ist an der Wand ein schwarzes Auge
- auf das Auge muss von drei Seiten der Laserstrahl gerichtet werden
- also beginnt man das Gebilde das direkt vor dem Auge steht so zu drehen das der Laserstrahl am Ende von links und rechts kommt und ein Strahl genau auf das Auge zielt
- alle Gebilde müssen jetzt so gedreht werden das am Ende der Laserstrahl auf das schwarze Auge trifft
- jedes Gebilde hat Laserausgänge (sind die Röhren) und Lasereingänge (sehen wie Löcher aus)
- war alles richtig, dann ist der Weg zum Shuttle frei
- aber erst spricht Talen noch mit Sen
- er erzählt ihm von den beiden Völkern die es auf dem Planeten gibt
- das eine Volk heißt Transai und hat sich der Technik verschrieben
- das andere Volk heißt Ansala und hat sich der Natur verschrieben
- Sen fliegt mit dem Shuttle zum Planeten
- er landet am Strand

Am Strand:

- mit dem Gefährten am Strand sprechen
- jeweils rechts und links führt ein Weg nach hinten
- auf der linken Seite ist eine Brücke aus Metall (von den Transai)
- auf der rechten Seite ist eine Brücke aus Pflanzen (von den Ansala)
- beide Brücken müssen aber erst noch auf die richtige Höhe gebracht werden, damit Sen über die Brücken gehen kann

Blätterbrücke:

- fangen wir rechts mit der Brücke aus Blättern an
- es führt ein Weg nach unten zu einer großen Knospe
- die Knospe benutzen
- es gibt 3 grüne Knöpfe
- damit dreht man die Knospe auf die linke, mittlere und rechte Pflanze
- dann gibt es 4 farbige Knöpfe (rot, blau, gelb, grün)
- mit den Farben blau, gelb und grün kann man die Pflanzen beschießen und sie wachsen lassen
- mit der roten Farbe macht man alles rückgängig
- am Ende sollten alle Pflanzen auf gleicher Höhe stehen und die Blätter einen Weg zum Begehen bilden
- wird eine Pflanze mit der grünen Farbe beschossen dann wächst sie um eine Etage und danach bildet sie zwei Blätter (anschließend wächst sie aber noch ein Stück weiter ; 1-3 Etagen ohne Blätter)
- mit der gelben Farbe wächst die Pflanze 2 Etagen und dann kommen zwei Blätter und mit der blauen Farbe wächst die Pflanze 3 Etagen und dann kommen zwei Blätter
- erst muss man herausfinden wie viele Etagen jede Pflanze wachsen muss
- die linke Pflanze muss 9 Etagen wachsen
- die mittlere Pflanze muss 13 Etagen wachsen
- die rechte Pflanze muss 10 Etagen wachsen
- es gibt für jede Pflanze eine Farbe mit der man anfangen muss
- dann geht es aber per Zufall weiter
- zwischen den Blättern müssen es immer insgesamt 4 Etagen sein
- man beschießt die Pflanze z.B. mit grün und sie wächst eine Etage und danach kommen Blätter; anschließend wächst die Pflanze um zwei Etagen und man schießt als nächstes mit gelb und kommt so auf vier Etagen zusammen und es gibt wieder zwei Blätter
- wenn die Pflanze um eine Etage weiter wächst, dann muss der nächste Schuss mit der Farbe blau erfolgen, wenn die Pflanze um zwei Etagen wächst, dann erfolgt der nächste Schuss mit der Farbe gelb und wenn die Pflanze um drei Etagen wächst, dann erfolgt der nächste Schuss mit der Farbe grün
- zuerst die **linke Pflanze beschießen mit der grünen Farbe** und sie wächst um eine Etage
- je nachdem um wie viele Etagen sie wächst ist nun die nächste Farbe dran (bei einer Etage mit blau schießen, bei zwei Etagen mit gelb schießen, bei drei Etagen mit grün schießen)
- dann wieder sehen um wie viele Etagen die Pflanze wächst und dementsprechend mit der nächsten Farbe beschießen (insgesamt die Pflanze 3x beschießen)
- die Pflanze sollte nun die richtige Höhe haben
- den mittleren Knopf betätigen und nun **die mittlere Pflanze beschießen**
- **hier fängt man mit der Farbe grün an** (dann immer so beschießen das es vier Etagen zwischen den Blättern gibt)
- diese Pflanze wird 4x beschossen
- dann den rechten Knopf drücken und nun **die rechte Pflanze beschießen**
- **hier geht es mit der Farbe gelb los** und diese Pflanze wird 3x beschossen
- am Ende sollten alle 3 Pflanzen die gleiche Höhe haben und als Abschluss immer zwei Blätter, so das es eine begehbare Brücke ergibt



- jetzt den Weg nach oben gehen und über die Brücke laufen
- es folgt eine Zwischensequenz
- versuchen durch das Tor zu gehen
- das Portal ist geschlossen
- wieder zurück gehen über die Brücke und zu der Metallbrücke gehen

Metallbrücke:

- auch hier gibt es einen Weg nach unten
- das Gerät benutzen
- es gibt links einen roten Knopf und rechts einen blauen Knopf
- oben gibt es vier Knöpfe
- es gibt 4 Säulen und sie stehen in unterschiedlicher Höhe
- mit den vier oberen Knöpfen kann man das Gerät auf die vier Säulen ausrichten
- man sollte sich die Säulen von links nach rechts mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4 nummerieren
- mit dem blauen Knopf beschießt man die Säulen und mit dem roten Knopf macht man alles rückgängig
- erst muss man mal herausfinden das beim ersten Schuss auf eine Säule (egal auf welche Säule) diese um einen Ring angehoben wird
- beim zweiten Schuss wird die Säule um zwei Ringe angehoben, beim dritten Schuss um 3 Ringe usw. (dabei ist es egal auf welche Säule man zielt)
- insgesamt kann man neun Mal schießen
- nun probiert man aus um wie viele Ringe jede Säule angehoben werden muss um auf die richtige Höhe zu kommen (man kann die Säulen um einen Ring höher bringen als die richtige Höhe wäre)
- am Ende kommt heraus das die Säule 1 um 12 Ringe, die Säule 2 um 11 Ringe, die Säule 3 um 12 Ringe und die Säule 4 um 10 Ringe höher kommen müssen
- nun muss man die Anzahl der Schüsse aufteilen

Säule 1: 12 Ringe = 3+4+6

Säule 2: 11 Ringe = 3+8

Säule 3: 12 Ringe = 5+7

Säule 4: 10 Ringe = 1+9

- das bedeutet das die Säulen in der folgenden Reihenfolge beschossen werden müssen

4, 1, 2, 1, 3, 1, 3, 2, 4

- nun sollten alle Säulen auf einer Höhe sein und die Brücke begehbar



- nach oben gehen und über die Brücke gehen
- es folgt wieder eine Zwischensequenz
- versuchen durch das Tor zu gehen
- das Portal ist geschlossen
- hinter dem Portal gibt es eine weitere Brücke
- aber die Brückenteile sind etwas verdreht und einige Brückenteile haben Kraftfelder
- nach links gehen
- auf dem Vorsprung ist ein Gerät
- damit kann man die Brückenteile hinter dem Schutzschild so drehen das sie eine begehbare Brücke ergeben und man kann die Kraftfelder ausschalten



- auf dem Gerät gibt es oben und unten jeweils eine Reihe mit sechs Dreiecken
- drückt man die Dreiecke in der oberen Reihe, dann drehen sich jeweils zwei Brückenteile
- drückt man die Dreiecke in der unteren Reihe, dann verändern sich die Kraftfelder in den Brückenteilen
- die Dreiecke immer von links nach rechts mit den Zahlen 1-6 nummerieren
- jetzt muss man herausfinden welche Brückenteile sich zusammen drehen (Dreiecke obere Reihe)

Dreieck 1: Brückenteil 1 und 3
 Dreieck 2: Brückenteil 2 und 6
 Dreieck 3: Brückenteil 3 und 4
 Dreieck 4: Brückenteil 1 und 4
 Dreieck 5: Brückenteil 3 und 5
 Dreieck 6: Brückenteil 5 und 6

- jetzt muss man noch wissen welche Kraftfelder mit den Dreiecken unten geschaltet werden

Dreieck 1: Kraftfeld 1
 Dreieck 2: Kraftfeld 2 und 5
 Dreieck 3: Kraftfeld 2 und 3
 Dreieck 4: Kraftfeld 1 und 4
 Dreieck 5: Kraftfeld 5 und 6
 Dreieck 6: Kraftfeld 6

- die Kraftfelder 1, 5 und 6 müssen abgeschaltet werden
- also drückt man in der **unteren Reihe die Dreiecke 1 und 5**
- nun sind die Kraftfelder ausgeschaltet (außer das vor der Brücke)
- um die Brückenfelder richtig zu drehen drückt man in der **oberen Reihe die Dreiecke 2, 5, und 3**
- jetzt wäre die Brücke begehbar wenn nicht davor noch das Schutzschild wäre



- also geht Sen erst mal zurück zum Strand
- es folgt eine Zwischensequenz

Am Strand:

- er spricht mit dem Gefährten am Strand
- dann spricht er mit dem Gefährten auf der linken Seite
- er gibt einen Weg durch einen Tunnel frei
- hier gibt es auf der einen Seite 16 Fächer, von denen einige den Weg blockieren und auf der anderen Seite gibt es ein Gerät, mit dem man die Fächer bewegen kann
- es gibt an dem Gerät 16 Knöpfe von links nach rechts und einen Zeiger, den man auf die jeweiligen Knöpfe verschieben kann
- drückt man den Knopf rechts unten leuchten zwei Felder ganz unten auf, die anzeigen das man die Fächer nur in zwei Zügen verschieben kann um den Weg frei zu bekommen
- es müssen die Fächer 1, 2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 13, und 16 nach hinten gezogen werden
- auf der Seite wo das Gerät steht gibt es einen Weg der etwas nach unten führt
- hier findet man 5 Verbindungsteile zum Benutzen
- es gibt jeweils ein Fünfer-, Vierer-, Dreier- und Zweierverbindungsteil
- nun stellt man folgendes ein:

Fünferteil auf Strang von Fächer 1 und 5
 Viererteil auf Strang von Fächer 5 und 8
 Dreierteil auf Strang von Fächer 2 und 4
 Zweierteil auf Strang von Fächer 1 und 2



- jetzt **zum Gerät gehen und dort den Zeiger auf den Knopf 1 stellen** und dann den **Knopf in der Mitte drücken** (und als erstes den Knopf unten rechts drücken, damit die zwei Lampen unten leuchten)
- ein Teil der Fächer geht nach hinten



- wieder zu den Verbindungsteilen gehen

- und nun folgendes einstellen

Fünfterteil auf Strang von Fächer 7 und 11
Viererteil auf Strang von Fächer 13 und 16
Dreierteil auf Strang von Fächer 11 und 13
Zweierteil auf Strang von Fächer 11 und 12



- jetzt **zum Gerät gehen und den Zeiger auf Knopf 7** stellen und dann **den Knopf in der Mitte drücken**



- jetzt sollte der Weg frei sein
- auf die andere Seite gehen und dem Weg folgen
- es folgt eine Zwischensequenz (**erste Zahl der Macht = 36**)
- nun wieder zur Metallbrücke gehen
- über die Brücke gehen
- das Portal ist jetzt offen und Sen kann durchgehen
- das Schutzschild vor der anderen Brücke ist verschwunden
- über die Brücke gehen (die vorher schon richtig gedreht wurde)
- zu dem Gebäude gehen und ins Gebäude gehen
- es folgt eine Zwischensequenz

Bei den Transai:

- hier ist ein Luftschiff
- damit kann man 7 verschiedene Stationen anfliegen (auf einem Gerät sind 7 Knöpfe)
- da der zweite Knopf leuchtet befindet man sich an der Station 2
- man sollte mal alle Stationen anfliegen
- die Knöpfe von oben links nach unten und dann oben rechts nummerieren

Knopf 1 – eine Art Fächer

Knopf 2 – der Rat (jetziger Standort)

Knopf 3 – eine Art Fächer

Knopf 4 – Metallbrücke

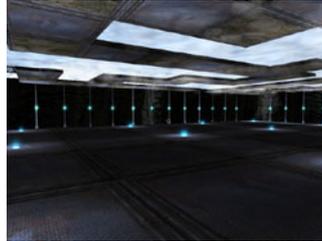
Knopf 5 – eine Art Fächer

Knopf 6 – hier führt eine Tür zum Flugplatz

Knopf 7 – Metallbrücke mit vielen Abzweigen und einem zugebauten Eingang

- wenn man sich alles angesehen hat dann fliegt man zur Station 6
- zu dem Gebäude gehen und durch die Tür
- dahinter ist ein Nebelfeld
- läuft man auf das Nebelfeld, dann fällt man nach kurzer Zeit eine Etage tiefer

- von hier aus sieht man dann das es von vorn links nach hinten rechts einen Weg über Holz- und Metallplatten gibt
- nur so kommt man zum Flugplatz
- da man aber von oben im Nebel nicht sieht wohin man läuft, muss man sich die Sache von unten ansehen und den Weg genau aufschreiben und auch ob man über eine Holz- oder Metallplatte laufen muss (es gibt beim Laufen über die Platten immer ein Geräusch das auf Holz oder Metall schließen lässt)



- wenn man über das Nebelfeld geht und dabei herunterfällt, dann ändert sich die Anordnung der Platten
- deshalb ist es ratsam sich erst aufzuschreiben wohin man gehen muss und dann zu speichern
- auch zwischendurch sollte man immer wieder speichern
- fällt man herunter kann man den vorherigen Stand wieder aufrufen und muss nicht von ganz vorne wieder anfangen
- man kann auch gleich am Anfang den Weg nach unten laufen (ohne erst über das Nebelfeld zu gehen und nach unten zu fallen)
- dann zeichnet man sich den Weg auf und geht nach oben
- nun läuft man im Nebel den Weg, den man sich notiert hat
- man sollte immer auf den Platten bleiben und sich an den Lampen orientieren
- die Lampen stehen ungefähr in der Mitte der Platten
- hier mal die Variante, wenn man sich die Platten gleich am Anfang von unten ansieht ohne erst einmal in das Nebelfeld zu laufen (Anordnung ist zufallsgesteuert)

Platte 1: Metall

nach rechts drehen:

Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz

nach links drehen:

Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall

nach links drehen:

Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz

nach links drehen:

Metall, Holz

nach links drehen:

Metall, Holz

nach rechts drehen:

Metall, Holz

nach rechts drehen:

Metall, Holz

nach links drehen:

Metall, Holz, Metall

nach rechts drehen:

Holz, Metall

nach rechts drehen:

Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz

nach rechts drehen:

Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall, Holz, Metall (letzte Platte)

auf der letzten Platte nach links drehen und auf den Weg gehen

- hat man es geschafft kann man auf der anderen Seite nach unten laufen zum Flugplatz
- mit dem Flieger geht es zur Lyra

Lyra:

- im Raumschiff umsehen
- am Ende des Ganges gibt es vertrocknete Pflanzen
- es folgt eine Zwischensequenz
- den Gang wieder zurück gehen und nach links
- hier ist eine Tür mit einem Code
- die Tür ansehen
- es gibt rote Knöpfe mit zwei Seitenteilen
- dreht man einen der Knöpfe, dann drehen sich die umliegenden Knöpfe mit
- Ziel ist es die Knöpfe so zu drehen das eine Verbindung von der linken Pfeilspitze zur rechten Pfeilspitze entsteht
- wenn der Knopf links an der Pfeilspitze richtig steht, dann leuchtet er auf
- auch alle anderen Knöpfe leuchten auf wenn sie im Stromkreislauf eingebunden sind
- fertig sieht es dann so aus:



- den Raum hinter der Tür ansehen
- auch hier findet Sen auf dem Boden ein bekanntes Zeichen (wichtig das Zeichen anzusehen, sonst geht es dann nicht weiter)
- anschließend wieder in den Raum mit den vertrockneten Pflanzen gehen (eventuell muss man zwei Mal dahin gehen)
- es folgt eine weitere Zwischensequenz
- Sen ist wieder auf dem Flugplatz
- vom Flugplatz den Weg zurückgehen
- diesmal geht es über die Platten einfacher, weil der Nebel weg ist
- schneller geht es sich nach unten fallen zu lassen und dann den Weg nach oben zu laufen
- zum Flugschiff gehen
- zur Position zwei (Rat) fliegen
- links durch das Portal gehen (wo der Rat tagt)
- hier spricht Sen mit dem Orakel
- dann den Raum verlassen und durch das Gebäude gehen
- hier zu dem Portal vor der Treppe gehen
- Sen darf aber nicht durchgehen
- mit dem Gefährten in der Nähe sprechen (sieht aus wie ein Ufo)
- jetzt kann Sen durch das Portal gehen
- die Treppe nach oben gehen
- über die beiden Brücken gehen

Bei den Ansala

- über die Pflanzenbrücke gehen
- Sen kommt jetzt durch das Portal
- ein Stück weiter hinten kommt eine Brücke aus Blütenblättern
- die Blütenblätter hängen aber nach unten
- es gibt noch ein Stück weiter eine Pflanze zum Benutzen

- hier gibt es vier Reihen mit jeweils vier roten Knöpfen zum Drücken
- der obere größere Knopf in der Mitte macht alles rückgängig
- zuerst nummeriert man sich die Knöpfe in jeder Reihe (von oben nach unten) jeweils von links nach rechts durch und probiert aus ob der jeweilige Knopf die Blütenblätter aufrichtet und nach unten hängen lässt

Reihe 1 von links nach rechts:

- Nr. 1 – Blätter auf
- Nr. 2 – Blätter zu
- Nr. 3 – Blätter zu
- Nr. 4 – Blätter auf

Reihe 2 von links nach rechts:

- Nr. 5 – Blätter auf
- Nr. 6 – Blätter zu
- Nr. 7 – Blätter auf
- Nr. 8 – Blätter zu

Reihe 3 von links nach rechts:

- Nr. 9 – Blätter zu
- Nr. 10 – Blätter auf
- Nr. 11 – Blätter zu
- Nr. 12 – Blätter zu

Reihe 4 von links nach rechts:

- Nr. 13 – Blätter auf
- Nr. 14 – Blätter zu
- Nr. 15 – Blätter auf
- Nr. 16 – Blätter zu

- erst macht man mit dem großen Knopf oben in der Mitte alles rückgängig
- dann drückt man die folgenden Knöpfe

1, 4, 5, 7, 10, 13, 15

- jetzt sind alle Blütenblätter aufgerichtet und man kann die Brücke überqueren



- hinter der Brücke durch den Tunnel gehen und ein Stück den Weg entlang
- es folgt eine Zwischensequenz
- den Weg nach oben gehen und es folgt eine weitere Zwischensequenz
- sieh dich nun überall um
- auf dem Weg nach ganz oben steht ein Schild mit einem Symbol darauf, das mehrmals abgebildet ist
- unbedingt das Symbol notieren und auch die Anzahl

- weiter unten und fast ganz unten gibt es jeweils ein weiteres Schild mit jeweils einem Symbol in unterschiedlicher Anzahl darauf
- das eine Symbol ist 9x auf dem Schild, ein anderes Symbol ist 15x auf dem Schild und noch ein weiteres Symbol ist 16x auf dem Schild zu sehen
- ganz unten gibt es ganz am Ende links eine Tür mit einem Symbol darauf
- die Tür ist aber verschlossen
- davor ist ein Blatt mit verschiedenen Symbolen
- diese Symbole und die Farben dazu sollte man sich notieren
- auf dem Blatt links sind Symbole in den Farben rot, grün und hellblau
- auf dem Blatt rechts sind Symbole in den Farben hellrosa, dunkelblau, gelb und dunkelrosa



- einen Weg weiter oben gibt es eine Art Fahrstuhl (sieht aus wie eine Kugel) und davor ist ein Blatt, das man benutzen kann, um den Fahrstuhl zu aktivieren
- erst sollte man sich die vier Farben ansehen, die über dem Fahrstuhl sind
- es sind die Farben **dunkelrosa, dunkelblau, rot und hellblau**
- das Blatt, das man benutzen kann, erst mal näher ansehen
- es hat oben 4 Symbole
- darunter gibt es eine Reihe mit 4 Knöpfen (damit kann man die verschiedenen Symbole einstellen)
- dann gibt es eine Reihe mit 4 Hebeln (damit stellt man Töne ein)
- und ganz unten gibt es eine Reihe mit 4 Knöpfen (damit kann man sich die eingestellten Töne anhören)
- jetzt geht man erst noch mal nach oben
- hier findet man einen Traumfänger mit verschiedenen Farben
- wenn man die Farben anklickt ertönt ein Geräusch
- jetzt muss man sich die Töne von den vier Farben merken, die man für den Fahrstuhl braucht

dunkelrosa – pfeift wie ein Vogel
dunkelblau – klingt wie eine Dampflok oder Sturm
rot – schrilles Pfeifen
hellblau – Gebrüll eines Löwen

- jetzt zurück zu dem Fahrstuhl gehen
- das Blatt benutzen
- zuerst von links nach rechts mit den Knöpfen die **Symbole der Farben dunkelrosa, dunkelblau, rot und hellblau einstellen**
- dann mit den Hebeln **die dazu passenden Töne einstellen** (die Töne kann man sich mit den Knöpfen ganz unten anhören)
- war alles richtig, dann öffnet sich die Tür zum Fahrstuhl



- in den Fahrstuhl steigen
- es geht nach unten
- hier steht eine Riesenknospe

- darauf sieht man die drei Symbole von den Schildern
- von links nach rechts: das erste Symbol 16x, das zweite Symbol 15x und das dritte Symbol 9x
- unter jedem Symbol gibt es jeweils drei Schalter mit denen man vier verschiedene Symbole einstellen kann
- zuerst muss man die Zahlen 16, 15 und 9 in das Vierersystem umrechnen

Zahl 16 umrechnen:

$$\begin{array}{ll} 16 : 4 = 4 & \text{Rest } 0 \\ 4 : 4 = 1 & \text{Rest } 0 \\ 1 : 4 = 0 & \text{Rest } 1 \end{array}$$

16 = 100 im Vierersystem

Zahl 15 umrechnen:

$$\begin{array}{ll} 15 : 4 = 3 & \text{Rest } 3 \\ 3 : 4 = 0 & \text{Rest } 3 \end{array}$$

15 = 33 im Vierersystem

Zahl 9 umrechnen:

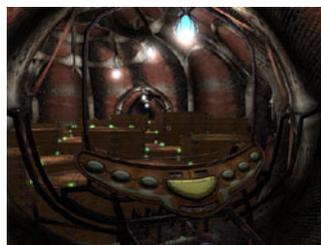
$$\begin{array}{ll} 9 : 4 = 2 & \text{Rest } 1 \\ 2 : 4 = 0 & \text{Rest } 2 \end{array}$$

9 = 21 im Vierersystem

- man muss also die Zahlen 100, 33 und 21 einstellen
- dazu klickt man unter dem ersten Symbol von links den ersten Schalter von links an und schon hat man **die Zahl 100 eingestellt**
- beim Symbol in der Mitte muss man den zweiten und dritten Schalter von links jeweils 3x anklicken und man hat **die Zahl 033 eingestellt**
- dem Symbol rechts klickt man den zweiten Schalter von links 2x und den dritten Schalter von links 1x an und man hat **die Zahl 021 eingestellt**
- es folgt eine Zwischensequenz

Die Gelleas

- nach links gehen und in den zweiten Tunnel
- hier gibt es ein Gerät



- damit kann man die sechseckigen Podeste heben und senken
- man braucht einen begehbaren Weg zum fast gegenüberliegenden Tunnel
- auf dem Gerät sind auf jeder Seite 3 Knöpfe und in der Mitte ist ein großer Knopf, mit dem man alles rückgängig machen kann
- man nummeriert die Knöpfe von links nach rechts von 1- 6
- dann drückt man die folgenden Knöpfe:

1 - 2 - 3 - 4 - 4 - 4

- in den Tunnel nebenan gehen und dort einen Weg über die Podeste auf die andere Seite suchen
- man kann immer nur so gehen das man ein Podest nach oben oder unten steigen kann, aber es geht nicht über höhere Abstände
- kommt man in den Tunnel gegenüber, findet man wieder dieses Zeichen
- dann mit dem Gefährten sprechen
- es gibt eine Zwischensequenz

Bei den Ansala:

- Sen wird gefangen gehalten
- durch eine neue Technik ist er unsichtbar für die anderen
- er bekommt noch Hilfe
- dann muss Sen versuchen die Tür zu öffnen
- es gibt 3 Knospen mit Seilen dran
- eine Knospe ist gleich links neben der Tür
- eine weitere Knospe ist fast gegenüber der Tür (aber weiter im Raum drin)
- die andere Knospe ist rechts von der Tür (auch ein Stück weiter im Raum)
- die Knospen bzw. die Seile lassen sich benutzen
- wenn man die Knospen benutzt, dann kann man das Seil daran einmal oder auch mehrmals ziehen
- an einer Stelle an den Seilen hängen Steine dran und die rasten dann ein, wenn sie an einer bestimmten Stelle sind
- nun müssen alle drei Seile so oft gezogen werden das sie am Ende alle gleichzeitig einrasten
- dazu probiert man erst einmal aus was passiert wenn man an einem Seil zieht



Knospe links von der Tür – 1x ziehen bedeutet ein Abschnitt nach unten und bei der Knospe rechts gleichzeitig zwei Abschnitte nach unten

Knospe rechts von der Tür – 1x ziehen bedeutet ein Abschnitt nach unten und bei der Knospe gegenüber der Tür gleichzeitig zwei Abschnitte nach unten

Knospe gegenüber der Tür – 1x ziehen bedeutet ein Abschnitt nach unten und bei der Knospe links von der Tür gleichzeitig zwei Abschnitte nach unten

- das bedeutet dann folgendes:

Pflanze links – 8x ziehen

Pflanze rechts – 6x ziehen

Pflanze gegenüber – 2x ziehen

- die Tür öffnet sich und Sen kann nach draußen
- ganz in der Nähe ist ein Lift (nach links gehen)



- den Lift benutzen und Sen kommt zur Heldengalerie
- vom Lift aus kann man eine Statue sehen
- es gibt viele Wege und einen Mittelpunkt
- es gibt **10 Tore und diese 10 Tore müssen alle aktiviert werden**
- dazu muss man alle Wege entlang gehen, um die Tore zu aktivieren
- aktivierte Tore lassen sich auch wieder deaktivieren, indem man die Knospe an der Seite des Torbogens benutzt
- zum Schluss muss man dann zu dem Stein mit dem bekannten Symbol gehen
- man geht am besten zuerst den **äußeren Ring gegen den Uhrzeigersinn** entlang (vom Ausgangspunkt zur Statue gehen und immer den Weg außen weiter, vorbei an dem Stein mit Symbol, einer Pflanze und dem Lift, bis man wieder an der Statue ankommt)
- dann von der Statue aus den **Ring weiter innen gegen den Uhrzeigersinn gehen** bis man wieder an der Statue ist
- nun **von der Statue aus zur Mitte gehen und hier nach links drehen und auf den darunter liegenden Weg springen und durch das Tor gehen**
- sind alle 10 Tore aktiviert, dann sieht man eine Gondel ankommen
- nun geht man zu dem Stein mit dem Symbol



- hier steigt man in die Gondel und es geht zur Orakel Plattform
- den Weg nach oben gehen und die Treppe nach oben
- hier gibt es zwar kein Orakel, aber dafür Hilfe und eine Muschel
- mit der Gondel wieder zurück fahren und dann mit dem Lift wieder weiter
- eine Etage höher gehen und nach rechts
- zu dem Haus mit dem Muschelsymbol gehen
- die Muschel mit der Tür benutzen und Sen kann durch die Tür gehen

Windmühlenbrücke:

- hier gibt es eine Windmühlenbrücke
- den Weg an der Seite nach unten gehen
- hier gibt es 5 Bäume an denen man jeweils einen Hebel findet
- die 5 Brückenteile drehen sich unterschiedlich und **man muss alle Brückenteile soweit einstellen das sie sich gleich drehen**
- dann kann man **am ersten Baum mit dem Hebel die Brückenteile alle anhalten**
- war alles richtig, dann ist die Brücke begehbar
- wenn es noch nicht stimmt dann muss man noch an dem Brückenteil was falsch steht arbeiten



- das erst Brückenteil lässt sich nicht verändern
- deshalb müssen alle anderen Brückenteile nach dem ersten Brückenteil ausgerichtet werden
- wenn man am ersten Baum (von hinten) den Hebel betätigt, dann bleiben nach kurzer Zeit alle Brückenteile stehen
- so kann man sehen welche Teile falsch stehen

- man muss auch beachten das die Brückenteile auf der richtigen Seite sind, sonst sind zwar die Brückenteile am Ende alle in gerader Linie, aber einige vielleicht dennoch nicht durchgängig, weil sie auf der falschen Seite stehen
- hier braucht man etwas Geduld bis alle Brückenteile richtig stehen
- man fängt mit dem zweiten Baum von hinten an und mit Hilfe des Hebels, der die Brückenteile schneller oder langsamer rotieren lässt, bringt man das zweite Brückenteil mit dem ersten Brückenteil in Einklang
- das macht man dann auch mit den anderen Brückenteilen
- wenn sich alle Brückenteile synchron und von der richtigen Seite drehen, dann betätigt man den Hebel am ersten Baum ganz hinten
- damit hält man die Brückenteile an
- steht die Brücke, dann geht man den Weg nach oben und dann über die Brücke
- es geht durch einen Tunnel



Der Wassergarten:

- nach links gehen und den Lift benutzen
- oben gibt es ein Schaltpult mit vier Hebeln
- der größere Hebel auf der linken Seite vorne macht alles rückgängig
- unter dir ist ein See mit Seerosen und einem Schiff
- an den Seiten gibt es vier Steingesichter



- die vier Steingesichter blasen das Schiff jeweils in eine bestimmte Richtung
- die vier Hebel von links nach rechts mit 1 – 4 nummerieren
- betätigt man Hebel 1 dann bläst das Steingesicht links nach Osten
- betätigt man Hebel 2 dann bläst das Steingesicht in der Mitte links nach Süden
- betätigt man Hebel 3 dann bläst das Steingesicht in der Mitte rechts nach Westen
- betätigt man Hebel 4 dann bläst das Steingesicht ganz rechts nach Norden
- neben den Hebeln kommt aus Düsen Dampf heraus
- damit weiß man dann das man den ersten Hebel nur 1x benutzen kann, den zweiten Hebel 3x, den dritten Hebel 2x und den vierten Hebel auch 2x
- hier nun die Reihenfolge, in der man die Hebel bedienen muss

erst Hebel 1 an – dann Hebel 2 an

Hebel 1 bleibt an – Hebel 2 aus – Hebel 4 an

Hebel 1 bleibt an – Hebel 4 aus – Hebel 3 an – Hebel 2 an

Hebel 1 bleibt an – Hebel 2 bleibt an – Hebel 3 aus

Hebel 2 bleibt an – Hebel 1 aus – Hebel 3 an
Hebel 3 bleibt an – Hebel 2 aus – Hebel 4 an
Hebel 3 bleibt an – Hebel 4 aus – Hebel 2 an

- nun liegt das Schiff an der Anlegestelle
- mit dem Lift nach unten fahren und zu dem Schiff gehen
- mit dem Schiff fliegt Sen zum Flugplatz der Transai

Bei den Transai:

- Sen ist wieder auf dem Flugplatz
- über die Platten gehen und auf der anderen Seite durch die Tür
- zu dem Luftschiff mit den 7 Knöpfen gehen
- **zuerst Knopf 1 betätigen** (erster Knopf oben links)
- bei dem Fächer ist jetzt so etwas wie eine Stoppuhr
- den Fächer benutzen und **dann sofort Knopf 3** vom Luftschiff wählen
- auch hier den Fächer benutzen und **dann noch Knopf 5** vom Luftschiff wählen
- auch hier den Fächer benutzen
- jetzt sind alle 3 Balken, die vorher einen Eingang an Station 7 versperrt haben, weg (falls nicht, dann noch einmal zu Station 1 fahren und Fächer benutzen)
- wenn man nicht schnell genug war, muss man die Aktion noch einmal machen
- ansonsten sieht man in einem Video wie alle 3 Balken vor dem Eingang verschwinden
- **Knopf 7 drücken** und mit dem Luftschiff zur letzten Station fahren
- hier den Weg entlang gehen bis zu der Stelle wo der zugesperrte Eingang war, der jetzt offen ist
- den Lift benutzen und nach unten fahren
- den Weg entlang gehen und mit dem Gefährten links sprechen
- Sen bekommt 2 Filter und einige Hinweise
- mit dem Lift wieder nach oben fahren
- mit dem Luftschiff **zur Station 2 fahren** (Rat)
- durch das Gebäude gehen und dann nach links gehen
- hier die Treppe nach oben gehen bis zu der Tür
- die Tür benutzen
- es gilt wieder einen Stromkreis richtig zu verbinden
- man beginnt oben und es muss dann eine Verbindung nach links und rechts geben
- dreht man eines der Verbindungssteile, dann drehen sich auch wieder andere Teile mit
- es ist aber nicht so schwer und sollte zum Schluss so aussehen wie auf dem Bild hier:



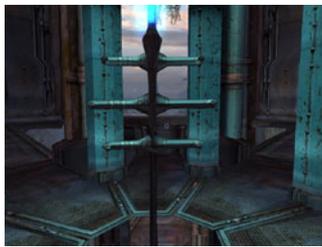
- die Tür öffnet sich
- den Weg entlang gehen

Der Turm:

- hier kommt ein großer Turm
- der Turm hat 6 Etagen
- in der Mitte ist ein Lift



- auf jeder Etage gibt es vier Ausgänge
- damit der Lift wieder fährt muss man einen der Ausgänge benutzen und dann wieder in den Lift steigen
- je nachdem welchen der Ausgänge man benutzt hat, fährt man entweder weiter nach oben oder nach unten
- man muss herausfinden welcher Ausgang den Lift anschließend in welche Etage fahren lässt
- am Anfang (Etage 0) fährt der Lift immer automatisch in die 3. Etage
- in welcher Etage man ist erkennt man an der Anzahl der Querstreben die in der Mitte sind (hier auf dem Bild die 3. Etage)

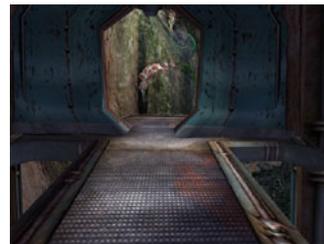


- hier nun die Reihenfolge mit der man zur 6. Etage kommt

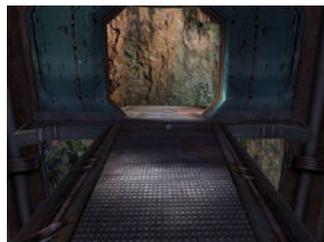
Etage 0 – Weg zum Lift – Etage 3
 Etage 3 – 1. Ausgang links – Etage 1
 Etage 1 – 1. Ausgang rechts – Etage 4
 Etage 4 – 2. Ausgang links – Etage 5
 Etage 5 – 2. Ausgang rechts – Etage 6



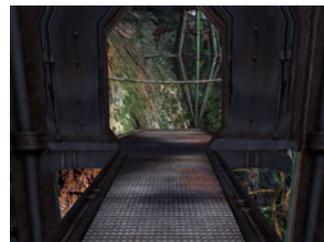
Etage 3: 1. Ausgang links



Etage 1: 1. Ausgang rechts



Etage 4: 2. Ausgang links



Etage 5: 2. Ausgang rechts

- wenn man auf der 6. Etage angekommen ist und den Lift verlässt, dann sieht man überall Teleskope stehen
- steigt man wieder in den Lift, dann fährt er in die 5. Etage
- auf der 5. Etage gibt es einen Ausgang mit einem Weg der durch 9 Tore führt
- den kann man schon mal gehen und sich ansehen auf welcher Seite der Tore man durchgehen kann
- am Ende kommt eine noch verschlossene Tür
- den Weg dann wieder zurück gehen und in die 6. Etage fahren



- auf der 6. Etage gibt es 9 Teleskope für die 9 Tore
- man kann von hier aus den Weg sehen, der in der 5. Etage ist
- an einer Stelle sind gleich zwei Teleskope
- das linke Teleskop ist für das Tor Nr. 1 und das rechte Teleskop ist für das Tor Nr. 9
- wenn man dann nach links geht kommen die Teleskope Nr. 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8
- wenn man die Teleskope benutzt, dann werden die beiden Filter links und rechts eingesetzt
- der obere Knopf nimmt die Filter wieder raus
- der untere Knopf dreht die Tore
- ein Filter zeigt die Farben richtig an und ein Filter zeigt die Farben falsch an
- Sen soll nur durch die roten Torhälften gehen
- also muss bei allen Toren die vom Turm abgewandte Seite rot sein
- am Teleskop kann man nur die rechte oder nur die linke Linse benutzen oder aber auch beide Linsen gleichzeitig
- die Linsen benutzt man indem man sie einfach anklickt
- wenn man beide Linsen benutzt, dann sieht man auf alle Fälle die falsche Farbe
- deshalb muss bei allen Toren die Seite, durch die man dann geht, blau sein
- hier die Reihenfolge:

Teleskop Nr. 1 – Tor drehen
 Teleskop Nr. 2 – Tor nicht drehen
 Teleskop Nr. 3 – Tor drehen
 Teleskop Nr. 4 – Tor drehen
 Teleskop Nr. 5 – Tor drehen
 Teleskop Nr. 6 – Tor nicht drehen
 Teleskop Nr. 7 – Tor drehen
 Teleskop Nr. 8 – Tor drehen
 Teleskop Nr. 9 – Tor drehen

- hat man alle Tor in die richtige Stellung gebracht, dann fährt man mit dem Lift in die 5. Etage
- nun geht man den Weg durch die 9 Tore
- wenn alles richtig war, dann öffnet sich die Tür am Ende
- Sen bekommt eine weitere Zahl der Macht
- die **Zahl 28**

Lyra:

- Sen ist wieder in der Lyra
- den Gang entlang gehen
- auf der rechten Seite vom Gang liegt ein **grüner Ball** auf dem Boden (mitnehmen)
- weiter gehen bis zur Mitte und dort findet man einen **roten Ball** (mitnehmen)
- es gibt rechts und links einen Lift und es gibt einen Weg der nach hinten weiter geht

- erst einmal mit dem Lift links nach oben fahren
- hier liegt ein **rot-grüner** Ball (mitnehmen)
- außerdem gibt es eine Tür mit einem Code



- mit dem Lift wieder nach unten fahren
- den Gang in der Mitte weiter gehen
- auch hier ist eine Tür mit einem Code



- nun den vom Eingang her gesehen rechten Lift benutzen
- durch die Tür gehen
- dahinter ist ein Raum mit einer weiteren Tür mit Code



- genau gegenüber dem Lift steht ein Gerät
- das Gerät benutzen
- Sen legt alle drei Bälle in das Gerät
- wenn man den Ball anklickt kann man von dem roten Ball zum grünen und zum rot-grünen Ball wechseln
- mit den beiden Tasten rechts und links kann man die Codes von den Türen einstellen
- erst stellt man den roten Ball ein
- dann sucht man mit den Tasten das Muster von der Tür, die man mit dem Fahrstuhl links erreicht
- ist das Muster eingestellt, dann leuchten einige der roten Punkte oben auf
- die Punkte sollte man sich von oben links nach unten rechts in den Schlaufen durchnummerieren
- in diesem Fall leuchten **die Punkte 3, 4, 5, 10**



- dann schaltet man auf den grünen Ball um
- auch hier mit den Tasten das Muster einstellen (von der Tür die man mit dem Fahrstuhl rechts erreicht und wo dieses Gerät steht)
- diesmal leuchten die **Punkte 4, 5, 6, 8**



- jetzt den rot-grünen Ball auswählen und das Zeichen von der Tür unten im Mittelgang einstellen
- diesmal leuchtet kein roter Punkt auf



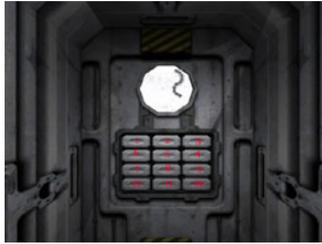
- man muss jetzt wieder den roten Ball benutzen und nur das rechte Zeichen einstellen
- dann leuchten **die Punkte 2, 4, 8**



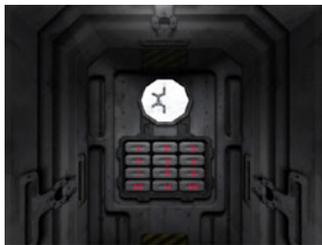
- jetzt noch einmal den grünen Ball wählen und das Zeichen links einstellen
- nun leuchten **die Punkte 3, 5, 10, 12**



- hier oben durch die Tür gehen und in den Raum mit der Tür mit dem Code
- die Tür benutzen und die richtigen Knöpfe drücken
- in diesem Fall sind es die **Tasten 4, 5, 6, 8**



- wurden die Tasten in der richtigen Reihenfolge gedrückt, dann öffnet sich die Tür
- in dem Raum umsehen
- mit dem Lift nach unten fahren
- den Lift links benutzen
- hier zu der Tür mit dem Code gehen
- die **Tasten 3, 4, 5, 10 drücken**



- die Tür öffnet sich, aber man kann den Raum nicht betreten
- es liegen Trümmerteile dahinter
- mit dem Lift nach unten fahren und dann zu der Tür in der Mitte gehen
- für diese Tür gibt es 8 Zahlen, aber es lassen sich nur 4 Tasten drücken
- da die 8 Zahlen von dem roten und dem grünen Ball kommen, nimmt man von jeder Zahlenreihe nur zwei Zahlen
- die Zahlen waren 2, 4, 7 und 8 vom roten Ball und 3, 5, 10 und 12 vom grünen Ball
- die Zahl der Macht war 28
- die beiden ersten Zahlen vom roten Ball und die beiden letzten Zahlen vom grünen Ball ergeben die Zahl 28
- also drückt man hier **die Tasten 2, 4, 10 und 12**



- die Tür öffnet sich
- es folgt eine Zwischensequenz
- die nächste **Zahl der Macht ist die 12**

Flugplatz:

- Sen ist wieder auf dem Flugplatz
- auf einer Bank liegt ein Zettel mit Symbolen



- die Symbole bedeuten die **Zahlen 3, 1, 2, 0**
- auf dem Boden sieht man die Symbole des Zwölfersystems
- das farbige Symbol ist die Null und dann kommen im Uhrzeigersinn die Symbole für die Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 und 11
- die Zahl 3 1 2 0 ist im Vierersystem und muss nun in das Zwölfersystem umgerechnet werden
- dazu muss man die Zahl erst in das Zehnersystem umrechnen
- ich hatte ehrlich gesagt keine Ahnung wie man das macht, aber im Internet gibt es eine tolle Seite zum Umrechnen von z.B. einer Zahl aus dem Vierersystem ins Zehnersystem oder einer Zahl aus Zehnersystem in das Zwölfersystem
- hier die Erklärung aus dem Internet:

Die Zahl 3120 (4er-System) wird ins Dezimalsystem umgewandelt

Jede Stelle der Zahl hat den Wert der entsprechenden 4er-Potenz.
Die der ersten Ziffer von rechts entsprechende Potenz ist $4^0 = 1$.
Nimm jede Ziffer mal mit der entsprechenden Potenz und summiere.
Gehe am besten von rechts nach links vor:

$$\begin{array}{r}
 0 \cdot 1 = 0 \\
 2 \cdot 4 = 8 \\
 1 \cdot 16 = 16 \\
 3 \cdot 64 = 192 \\
 \hline
 216
 \end{array}$$

- also hat man nun **die Zahl 216** und rechnet sie ins Zwölfersystem um

$$\begin{array}{r}
 216 : 12 = 18 \quad \text{Rest } 0 \\
 18 : 12 = 1 \quad \text{Rest } 6 \\
 1 : 12 = 0 \quad \text{Rest } 1
 \end{array}$$

- die **Zahl 160** ist die Zahl im Zwölfersystem
- im Flugschiff ist ein Gerät um die Zahl 160 einzustellen



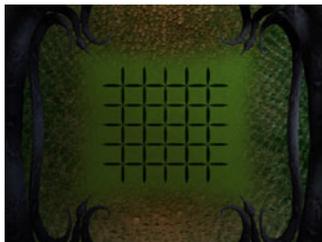
- dazu den **Knopf links 1x drücken**
- den **Knopf in der Mitte 6x drücken**
- den **Knopf rechts 0x drücken**
- das Flugschiff fliegt los

Die Gelleas:

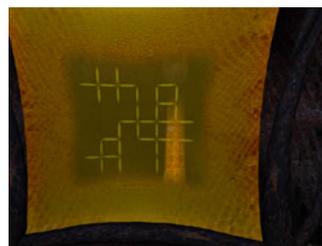
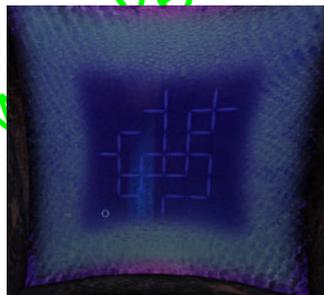
- in das Gebäude gehen
- gleich am Anfang sieht man ein Strichgitter
- man kann an dem Gitter jede Linie aktivieren
- aber erst muss man wissen welche Linien die richtigen sind



- nach rechts gehen
- am Ende ist wieder ein Strichgitter
- diesmal auf grünem Hintergrund



- in dem Raum davor gibt es 2 Tafeln
- auf der einen Tafel sind Striche auf einem blauen Hintergrund gemalt
- auf der anderen Tafel sind Striche auf gelben Hintergrund gemalt



- blau und gelb ergibt grün
- deshalb sieht man sich an welche Striche auf der **gelben und der blauen Tafel gemeinsam** vorhanden sind
- diese Striche werden nun auf dem grünen Gitter aktiviert (angeklickt)



- die Tür öffnet sich und dahinter ist eine Tafel mit Strichen auf rotem Hintergrund



- nun muss man die **gemeinsamen Striche von grün und rot** suchen
- auf dem Gitter gleich am Anfang (Farbe: braun) werden nun diese Striche aktiviert



- die Tür öffnet sich und Sen ist beim Orakel
- es folgt eine Zwischensequenz
- und es gibt eine neue **Zahl der Macht**
- es ist **die 52**

Raumstation:

- Sen ist auf der Raumstation
- den Gang entlang gehen
- auf einer Kiste ist eine Zeichnung



- in den Gang nach rechts gehen
- dort liegt eine Scheibe auf einer Kiste
- die Scheibe mitnehmen

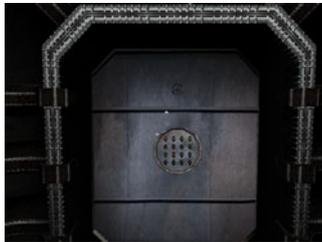


www.kerstins-spieleloesungen.de

- am Ende dieses Ganges ist eine Tür mit einem Codeschloss
- oben an der Tür ist ein Zeichen



- wieder auf den Hauptgang gehen und dann in den Gang nach links
- auch hier gibt es eine Tür mit einem Zeichen ganz oben



- wieder auf den Hauptgang gehen
- am Ende des Hauptganges ist auch eine Tür mit einem Zeichen



- am Abzweig zum Gang nach links ist eine Art Scheibe
- wenn man die Scheibe benutzt, dann setzt Sen die Scheibe, die er von der Kiste mitgenommen hat, ein
- auf der Scheibe sind die Zahlen 0 – 11
- außerdem gibt es noch 4 Teile zum Drehen



- auf der Kiste mit den Zeichen war von zwei Türen das Zeichen dabei
- hinter den Zeichen sind Zahlen
- für die **Tür im Gang rechts lauten die Zahlen: 3, 4, 6, 8**
- für die **Tür die im Hauptgang ist lauten die Zahlen: 8, 0, 4, 1**

- man stellt die Zahlen von außen nach innen mit den 4 Teilen zum Drehen ein
- dann erhält man den Code für die jeweilige Tür



Tür rechts



Tür in der Mitte

- zur Tür rechts gehen und dort die Symbole in der Reihenfolge von außen nach innen (wie sie die Scheibe anzeigt) eingeben
- also **3-Zackenstern grau, 3-Zackenstern rot, Ventilator rot und 4-Zackenstern grün**
- die Tür öffnet sich
- der Raum ist nicht so interessant
- zu der Tür in der Mitte gehen
- auch hier die Symbole eingeben
- also **Ventilator rot, 4-Zackenstern grau, 4-Zackenstern grün und Ventilator rot**
- die Tür öffnet sich
- dahinter ist ein Gang
- auf einer Kiste sind weitere Zeichen



- alle Gänge entlang gehen und überall umsehen
- der Gang nach links führt zu einem Raum
- in dem Raum kann man aus einem Fenster Säulen sehen
- den Raum verlassen und den Gang in die andere Richtung gehen
- hier kommt man direkt zu den Säulen
- es gibt hier vier Zahlen auf dem Boden
- die sollte man sich notieren (28, 14, 8, 4)



- den Weg wieder zurückgehen und durch die Tür zu der Scheibe
- der Code für die Tür links setzt sich aus den Zahlen der Tür rechts und der Tür in der Mitte zusammen

```

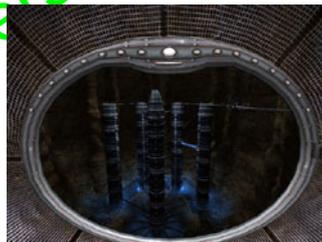
3  4  6  8
+  +  +  +
8  0  4  1
=  =  =  =
11 4 10 9

```

- du musst also an der Scheibe die **Zahlen 11, 4, 10 und 9** einstellen
- das ergibt die Symbole **Ventilator gelb, 3-Zackstern rot, 4-Zackstern rot und Propeller gelb**



- zur Tür im Gang links gehen
- hier die Symbole eingeben
- die Tür öffnet sich
- es gibt eine Zwischensequenz
- dann gehst du in den Gang links und in den Raum
- am Fenster ist rechts an der Seite ein Schlitz (den benutzen)
- da steckt Sen den Prionengenerator rein
- jetzt das Fenster benutzen
- es gibt rechts und links jeweils 8 Knöpfe
- der längliche Knopf in der Mitte macht alles rückgängig
- der große runde Knopf in der Mitte schaltet den Laserstrahl ein und aus

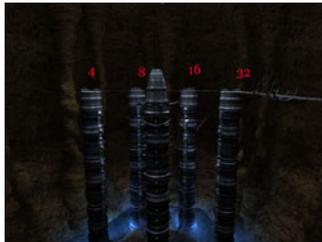


- jetzt muss man herausfinden welcher Knopf welche Säulen miteinander verbindet (Säulen von links nach rechts mit 1 – 4 nummerieren)
- dazu der Reihe nach die Knöpfe 1 – 16 von links nach rechts benutzen und dann mit dem großen Knopf in der Mitte den Laserstrahl einstellen
- es ergibt sich dann folgendes:

Knopf 1 = Säule 1
Knopf 2 = Säule 2 und 3
Knopf 3 = Säule 1 und 4
Knopf 4 = Säule 1, 2 und 4
Knopf 5 = Säule 1 und 3
Knopf 6 = Säule 2, 3 und 4
Knopf 7 = Säule 1, 3 und 4
Knopf 8 = Säule 1, 2 und 3
Knopf 9 = Säule 3
Knopf 10 = Säule 2 und 4

Knopf 11 = keine Säule
 Knopf 12 = Säule 1, 2, 3 und 4
 Knopf 13 = Säule 2
 Knopf 14 = Säule 3 und 4
 Knopf 15 = Säule 1 und 2
 Knopf 16 = Säule 4

- im Zehnersystem nummeriert man die Säulen mit 4, 8, 16 und 32
- das ergibt sich aus den Zahlen 4, 8, 14 und 28 (die auf den Säulen standen)

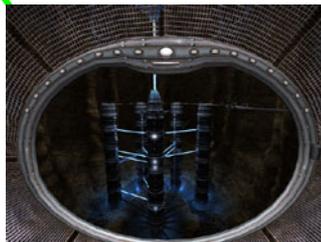


- nun braucht man die 4 Zahlen der Macht
- das sind die Zahlen 12, 28, 36 und 52
- diese Zahlen lassen sich aus den Zahlen der Säulen zusammensetzen

$12 = 4 + 8$ (Säule 1 und 2) = Knopf 15
 $28 = 4 + 8 + 16$ (Säule 1, 2 und 3) = Knopf 8
 $36 = 4 + 32$ (Säule 1 und 4) = Knopf 3
 $52 = 4 + 16 + 32$ (Säule 1, 3 und 4) = Knopf 7

- jetzt geht es los:

Knopf 3 betätigen und den großen Knopf in der Mitte
Knopf 7 betätigen und den großen Knopf in der Mitte
Knopf 8 betätigen und den großen Knopf in der Mitte
Knopf 15 betätigen und den großen Knopf in der Mitte



- nun kannst du die etwas kurz geratene Endsequenz ansehen

ENDE!!!

alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee
 geschrieben am 24.01.2008

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

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