

# Torins Passage

von [Kerstin Häntsch](#)

Torin wurde als Baby von der Amme gerettet und zu neuen Eltern gebracht. Eines Tages werden seine Eltern von der Hexe Lycentia entführt. Nun sucht Torin seine Eltern. Als Freund hat er Boogle dabei. Der kann seine Gestalt verändern. Boogle hat ein eigenes Inventar. Auch Torin hat sein eigenes Inventar. Im Scanner kann sich Torin die eingesammelten Gegenstände genauer ansehen und einige davon z.B. auch öffnen. Torin sollte sich immer überall genau umsehen und mit allen Leuten reden. Wenn ein Scrollbalken angezeigt wird, kann man den Scrollbalken mit gedrückter Maustaste bewegen und sehen was noch alles kommt. In jeder Welt gibt es Punkte. Hinter den jeweiligen Aktionen stehen die Punkte in Klammern dahinter. Wenn ihr die Hilfe in Anspruch nehmt (Sanduhr) dann werden Punkte abgezogen. Aber jetzt geht es los.

## Oberwelt:

- vom Ausgangspunkt nach links zum Dorf gehen
- hier das Seil und das Beil mitnehmen (2P)
- in das Haus gehen
- neben dem Sessel ist ein kleiner Tisch und da liegt ein kleiner leerer Beutel, den Torin mitnimmt (4P)
- im Korb mit der Wolle ist eine Raupe
- nach mehrmaligem Anklicken der Raupe (4x) hat Torin sie gefangen und steckt sie ein (7P)
- das Haus verlassen
- zurück zum Ausgangspunkt gehen
- hier ist ein Busch mit Beeren und Torin nimmt sich ein paar Beeren mit (8P)
- mit Hilfe des Scrollbalkens kann man nach rechts scrollen
- Torin geht nach rechts und wenn er an dem Baum vorbeigeht, dann kommen schnelle Schnecken vom Baum sobald er aber auf den Baum mit den Schnecken zugeht, dann verschwinden sie wieder
- kurz vor dem Baum sind zwei Ranken nebeneinander und die sind messerscharf wie Torin feststellt
- zwischen den beiden Ranken kann Torin durchgehen (Pfeil nach oben)
- dort sind viele Blätter
- Torin geht dann aber erst einmal weiter nach rechts und beim nächsten Baum sitzen zwei Schnecken und Torin unterhält sich mit ihnen
- weiter geht es nach rechts
- Torin kommt an einer riesigen Wurzel vorbei und am Ende des Weges kommt er zu einem Haus
- das Schild an der Tür lesen (11P)
- mit der Axt schlägt Torin ein Stück von dem blauen Kristall links ab da öffnet sich die Tür und ein Mann kommt heraus (19P)
- er sagt er könne Torin nicht in die Unterwelt lassen und macht die Tür wieder zu
- Torin klopft an die Tür und sagt er sei die Ablösung (21P)
- ins Haus gehen und mit dem Mann sprechen
- Boogle lernt unterdessen sich in eine Lampe zu verwandeln

- der Mann (Hermann) sagt es sei Brauch das die Ablösung ein Essen zubereitet
- als erstes möchte er einen Beerensaft
- Torin gibt ihm die Beeren und macht dann einen Saft daraus (26P)
- jetzt möchte Hermann Schnecken mit Moos
- Torin verlässt das Haus
- er geht den Weg zurück, biegt aber noch vor dem Baum mit den beiden Schnecken nach oben ab
- hier ist ein Sumpf
- Torin klettert auf den oberen Ast und benutzt das Seil mit dem Ast (29P)
- dann das Seil mit Torin benutzen (32P) und er springt wie ein Bungee Springer über den Sumpf und holt sich etwas Moos (Seil erst im Inventar ablegen und dann Sumpf anklicken ) (37P)
- leider verliert er dabei aber seine Tasche
- auf der rechten Seite ist ein Ast und dort muss Torin hin deshalb schwingt er sich solange hin und her bis er den Ast erreichen kann
- damit Torin zum Schwingen kommt, muss man in gleichmäßigen Abständen vor Torin klicken
- wenn Torin in Reichweite des Astes ist, einfach den Ast anklicken und
- Torin hat es geschafft
- Boogle holt dann noch Torins Tasche (52P)
- Torin geht nun zu den beiden Schnecken auf dem Baum und fragt sie ob sie ihm einen Tipp geben können wie er die schnellen Schnecken fangen kann
- sie können Torin einen Tipp geben, aber erst wollen sie ein schönes großes Blatt
- Torin fragt noch mal wegen dem Blatt nach (56P)
- Torin geht zu den beiden Ranken und dann nach oben zu den Blättern
- er benutzt die Raupe mit den Blättern und die findet das größte Blatt, was Torin mitnimmt
- Boogle kann sich jetzt in eine Raupe (Wurm) verwandeln (65P)
- zu den beiden Schnecken gehen und ihnen das Blatt geben
- die Schnecken erzählen Torin das er Grabenschlamm braucht, aber nicht an den Graben kommt
- die Schnecken wollen ihm aber helfen und so nimmt Torin die Schnecken auf dem Blatt mit (77P)
- er geht zum Ausgangspunkt und von dort aus nach vorn
- Torin kommt zum Graben und benutzt die Schnecken mit dem Graben dafür bekommt er Grabenschlamm (80P)
- nun geht Torin zu dem Baum mit den schnellen Schnecken
- er benutzt den Grabenschlamm mit dem Baum (85P)
- die Schnecken kommen zwar, aber sie lassen sich nicht fangen
- in Boogles Inventar gehen und dort die Boogle-Kiste anklicken und dann den Grabenschlamm (106P)
- so fängt Boogle die Schnecken und Torin steckt sie ein (Torin muss aber erst ein kleines Stück vom Baum weggehen) (109P)
- den Weg zu Hermann gehen
- vorher noch die große Wurzel genau ansehen
- ganz unten links ist ein Quadrat
- das Quadrat mit der Axt abhacken und mitnehmen (116P)
- zu Hermann gehen und ihm die Schnecken und das Moos geben (121P)
- nach dem Essen will Hermann einen Nachtschiff und Torin gibt ihm die Wurzel (126P)
- daraus wird ein Kuchen gebacken
- Hermann lässt Torin nun durch eine Geheimtür gehen und außerdem soll er sich noch

einen Kristall aussuchen

- den größten Kristall nehmen (127P)
- Torin geht zu dem Podest rechts und benutzt den Kristall mit dem blauen Loch und zwar in folgender Reihenfolge:

weiß, weiß, weiß, blau, grün, rot, weiß, blau, grün, blau und rot (keine Garantie das die Reihenfolge so stimmt)

- nun verschwinden alle Steine
- wenn alle Steine weg sind erscheint eine Schale mit Pulver (147P)
- Torin benutzt den Beutel mit dem Pulver (153P)
- nun benutzt Torin den Beutel mit dem Pulver mit der blauen Scheibe und landet in der Unterwelt und zwar in (158P)

### Escarpa:

- Torin findet **eine Kachel** und steckt sie ein
- an der Mauer ist noch eine Kachel zu sehen und Torin geht noch mal nach oben und er klickt die zweite Kachel an
- dabei fällt er wieder hin und erhält so die **zweite Kachel** (160P)
- nun geht Torin die Treppe nach unten und klopft an die Tür
- hier findet die Show „Die Bitternuts“ statt (162P)
- Torin spricht mit Frau Bitternut
- unterdessen hat Boogle einiges gelernt, nämlich Jojo und Schaufel
- auf dem Küchentisch liegt eine weitere Kachel, aber die kann Torin nicht so einfach nehmen
- Frau Bitternut erzählt das sie noch nie vom König eingeladen wurden sind
- da Torin hier im Moment nichts weiter tun kann, geht er erst einmal wieder
- er geht die Treppe nach unten und sieht eine Waschfrau
- weiter links ist eine Leine und von dort nimmt sich Torin die Wäscheklammer (163P)
- es geht noch weiter nach unten
- hier findet er einen Geier mit 2 Köpfen
- Torin spricht mit dem Geier (mehrmals) und erfährt das er Hunger hat
- erst einmal wieder ein Stück nach oben gehen und nach links in die Höhle
- am Ende der Höhle ist **die dritte Kachel** und auch die steckt sich Torin ein (164P)
- die Höhle verlassen und wieder ganz nach oben gehen und über die Brücke nach rechts
- Torin trifft den König und die Königin von Escarpa
- er unterhält sich mit ihnen (166P)
- den blauen Kristall benutzt Torin mit der Stelle an der Decke wo ein Kristall fehlt
- der König freut sich das die Kristalle wieder vollständig sind
- zum Dank bekommt Torin eine Einladung zum königlichen Ball (174P)
- der König erzählt Torin noch das seine Tochter einfach weggegangen sei und wenn er sie sieht, dann möchte er doch bitte ausrichten das sie zu ihren Eltern zurückkehren soll
- damit Torin auch ein Erkennungszeichen für die Königstochter hat, bekommt er von der Königin ein Medaillon (180P)
- dieses Medaillon sieht sich Torin im Scanner an und kann es öffnen
- innen ist ein Bild der Königin (192P)
- Torin nimmt sich noch die Hühnerkeule, die auf dem Tisch liegt und verlässt den König (194P)
- jetzt geht er wieder zu den Bitternuts und gibt Frau Bitternut die Einladung des

## **Königs (211P)**

- dafür darf sich Torin etwas aussuchen und er nimmt sich **die Kachel vom Tisch (Nr. 4) (213P)**
- Torin geht zu den Geiern, aber er bleibt oberhalb stehen, dort wo die Rutsche über den Geiern ist
- die Hühnerkeule mit der Rutsche benutzen und sie fliegt an dem Geier vorbei, der sofort hinterher stürzt **(225P)**
- nun ist der Weg für Torin frei
- er geht an dem Nest vorbei und die Treppe nach oben
- dann springt er auf die andere Seite **(228P)**
- erst einmal nach unten klettern **(232P)**
- hier kann Torin so einiges mitnehmen
- den blauen Wedel, das blaue Kissen, den roten Teppich und **die Kachel (Nr. 5) vom Ständer nehmen (239P)**
- ganz rechts das Schild neben der Leiter nehmen **(241P)**
- jetzt wieder nach oben klettern und in die Höhle gehen **(243P)**
- in der Höhle sind Stinktiere und deshalb benutzt Torin die Wäscheklammer mit seiner Nase **(251P)** und dann klickt er die Stinktiere an
- die Stinktiere geben aber noch nicht auf und wollen Zielschiessen machen
- deshalb benutzt Torin den Teppich und auf dem landet dann auch alles (der duftet jetzt toll) **(268P)**
- nun kann Torin ungehindert durch die Höhle gehen und noch weiter **(270P)**
- auf einem Vorsprung sitzt jemand und Torin spricht ihn mehrmals an
- Torin gibt dem Mann das blaue Kissen und bekommt dafür eine **weitere Kachel (Nr. 6) (287P)**
- den ganzen Weg zurückgehen und vom Nest der Geier aus wieder nach oben gehen zu der Höhle wo Torin schon eine Kachel geholt hat
- hier Boggle als Wurm benutzen (ganz hinten links) **(298P)**
- dann Boogle als Lampe benutzen **(309P)** und anschließend noch als Schaufel **(320P)**
- Boogle nimmt eine Probe von dem Drachenmist mit
- Torin geht zum Ausgang der Höhle und Boogle kommt als Wurm wieder hervor **(335P)**
- jetzt geht es wieder zum Nest des Geiers
- hier nach unten sehen (mit Hilfe des Scrollbalkens)
- da steht ein Baum und Torin meint das er etwas mickrig ist
- also den Drachenmist mit dem Baum benutzen und schon wächst er und Torin kann am Baum nach unten klettern **(347P)**
- die Treppe nach oben gehen **(349P)**
- also hier müssen die Kacheln alle hin
- allerdings fehlen noch einige
- aber Torin setzt die vorhandenen Kacheln schon mal wahllos ein **(356P)**
- Torin geht noch mal zurück zu den Frauen (wo er schon das Kissen geholt hat)
- da die Leiter defekt ist, muss sich Torin etwas anderes einfallen lassen
- er geht auf den Balkon und sieht nach unten
- darunter ist noch ein Balkon
- er benutzt den stinkenden Teppich mit dem unteren Balkon **(368P)** und dann wedelt er mit dem blauen Wedel die "gute" Luft zu den Damen, die dann fluchtartig den Raum verlassen **(380P)**
- nun geht Torin zur Leiter und benutzt Boogle als Jojo **(395P)**
- dann die Kachel an der Wand anklicken und Boogle holt sie **(403P)**
- nun Boogle in Richtung des Pfeil (Durchgang) gehen lassen und Torin bekommt

### **Kachel Nr. 7**

- Torin geht nun zum König, aber vorher macht er einen kurzen Halt bei der Waschfrau
- das Schild von der Leiter mit der Waschfrau benutzen und sie wäscht es auch
- nun haben wir die **Kachel Nr. 8 (418P)**
- beim König sieht sich Torin den Fußboden an und stellt fest das da noch die letzte Kachel ist die er braucht
- die Kachel anklicken **(422P)**
- der König will wissen was Torin damit will und Torin erzählt von der Stelle, wo die Kacheln alle zusammengesetzt werden müssen, um ein weiteres Portal zu öffnen
- Torin bekommt die **Kachel Nr. 9** und er macht sich damit auf den Weg zu dem Baum
- dann klettert er nach unten und geht die Treppe nach oben **(434P)**
- hier werden nun auch noch die restlichen Kacheln eingesetzt **(436P)**
- die Kacheln lassen sich auch drehen und umsetzen
- am Ende sollte ein Gesicht zu sehen sein, so wie auf dem folgenden Bild **(456P)**



- danach gibt es einen neuen Kristall und Torin braucht nur noch etwas Pulver und landet nun in **(461P)**

### Pergola:

- erst gibt es eine kleine Zwischensequenz
- dann geht Torin nach links und fällt nach unten, wo er von den Pergolanern gefesselt wird
- Torin muss hier aber schnell reagieren, bevor er wirklich gefesselt ist
- er muss sich losreißen (einfach auf einen Pergolaner klicken und Torin sagt das sie verschwinden sollen, was sie auch tun) **(462P)**
- Torin hilft einem Pergolaner und nach einem kurzen Gespräch folgt er ihm und findet die Prinzessin Leenah
- sie ist gefesselt
- Torin spricht mit Leenah und zeigt ihr das geöffnete Medaillon **(462P)**
- Leenah sagt das sie ein Messer im Stiefel hat und Torin nimmt das Messer **(467P)** und befreit Leenah von ihren Fesseln **(470P)**
- die Pergolaner zeigen Torin ein weiteres Portal, aber bevor er den Kristall benutzen kann muss er erst noch einige Aufgaben lösen
- Torin muss den Chor richtig aufstellen
- und das muss dann so aussehen

### Chor:

**Gelb/Lila**

**Grün/Blau \* Blau/Lila \* Blau/Gelb \* Rot/Blau**

**Grün/Lila \* Gelb/Rot**

**Grün/Rot**

**Lila/Rot \* Grün/Gelb**

**- (495P)**

**- Torin darf allerdings nicht zu lange untätig bleiben beim Aufstellen der Leute, weil diese sich sonst selbständig machen und alles wieder durcheinander bringen**

**- nach dieser Aufgabe geht es weiter**

**- jetzt müssen die Frauen alle auf die linke Seite gebracht werden und die Männer auf die rechte Seite und zwar in der richtigen Reihenfolge**

**- richtig ist es dann wenn sich die Frauen und Männer an den Händen halten**

**- verschieben lassen sich die Frauen und Männer ganz einfach in dem man eine Frau oder einen Mann anklickt und dann eine andere Frau oder einen Mann und schon tauschen die beiden ihre Plätze**

**- aussehen muss es am Schluss dann so**

**gemischter Chor:**

**Frauen (linke Seite)**

**Gelb/Blau \* Gelb/Lila \* Lila/Rot \* Rot/Blau \* Gelb/Rot**

**Männer (rechte Seite)**

**Grün/Gelb \* Grün/Lila \* Lila/Blau \* Grün/Blau \* Grün/Rot**

**- (505P)**

**- die letzte Aufgabe ist die Tonleiter für die Frauen und die Männer**

**- dazu muss Torin die Frauen und Männer in die folgenden Positionen bringen und zwar immer von links nach rechts gesehen**

**Frauen**

**Gelb/Blau \* Rot/Blau \* Gelb/Lila \* Rot/Lila \* Gelb/Rot (520P)**

**Männer**

**Grün/Blau \* Grün/Lila \* Grün/Gelb \* Grün/Rot \* Lila/Blau (535P)**

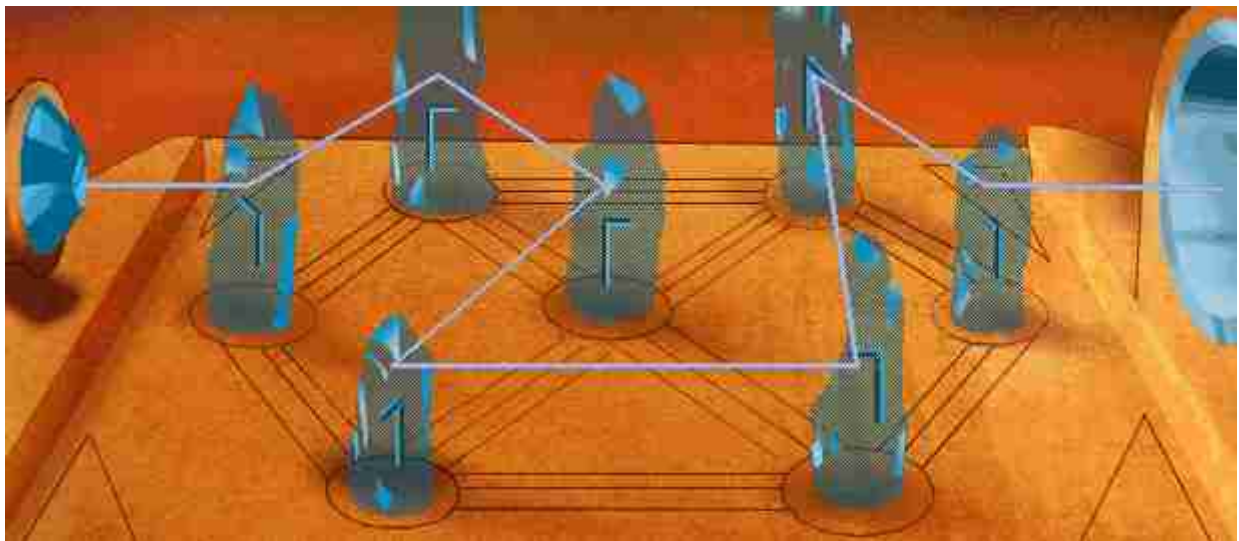
**- jetzt kann Torin wieder Pulver mit dem Kristall benutzen und Leenah kommt so zurück zu ihren Eltern und Torin kommt nach (540P)**

**Asthenia:**

- nach einer kleinen Zwischensequenz geht es los
- Torin öffnet die Tür von dem Schrank (542P) und nimmt die Flasche (546P)
- die Flasche mit dem Scanner betrachten
- sie ist geschlossen
- die Flasche anklicken und es kommen Tücher zum Vorschein (553P)
- mit so einem Tuch den Schrank (Schrankplatte) putzen (556P) , dann eine Stelle auf dem Schrank anklicken und es öffnet sich links im Gang eine Tür (561P)
- Torin geht durch die Tür links und stellt fest das er auf einer Insel ist
- nach links gehen und dort einfach mal den Schalter betätigen (564P)
- jetzt wo Torin weiß was passiert, sollte er versuchen eine Kugel zu fangen
- also wieder den Schalter betätigen und einen Schritt zurückgehen (einfach neben Torin klicken)
- Torin stellt sich ein Stück nach hinten und fängt die Kugel auf (570P)
- insgesamt braucht Torin 4 Kugeln
- das Bild verlassen und in der Mitte der Insel findet Torin eine Falltür
- aber erst mal geht er nach rechts und findet dort eine Wippe
- links in die Wippe legt Torin alle 4 Kugeln (574P) und dann setzt er sich in die Wippe rechts (576P)
- das Gleichgewicht ist hergestellt (601P)
- nun ist an der Stelle der Falltür ein riesiges Geschoss
- Torin verlässt die Wippe und nimmt sich eine Kugel wieder mit
- zu dem Geschoss gehen
- den Hebel bewegen und die Kugel in die Schale legen (604P)
- jetzt steigt Torin noch selber ein
- mit dem Messer werden die Seile gekappt (624P)
- so landet Torin auf der anderen Seite
- hier geht er erst einmal nach rechts und zwar bis zum Ende
- er sieht etwas im Sand funkeln und nimmt es mit (629P)
- es ist eine Zange
- jetzt zum Ausgangspunkt zurück und weiter nach links gehen
- den ersten Abzweig nach links gehen und den nächsten nach rechts gehen und dann wieder nach links
- weiter geht es beim nächsten Abzweig nach rechts und dann immer rechts halten bis zum Ende gehen zu der Insel (637P)
- hier das Gerät ansehen und auf das Ventil klicken
- das Ventil lässt sich aber nicht mit bloßen Händen öffnen
- also benutzt Torin die Zange mit dem Ventil (649P)
- so kommt Torin auf die andere Seite (651P)
- jetzt kommt ein ziemliches Labyrinth an Wegen
- Torin muss nach links gehen und zu der Stelle kommen wo ein Weg zur Lava führt
- dazu muss er erst einmal nach links gehen bis zu dem Turm ganz links im Bild und dann den Turm nach unten und außen um den Turm herum gehen und danach nach hinten und dann noch weiter nach links
- dann kommt Torin an der richtigen Stelle an (671P)
- dort den Hebel betätigen (673P)
- es tauchen viele Steine auf, die zur gegenüberliegenden Seite führen
- Torin muss jetzt so von Stein zu Stein springen, das er jeden Stein einmal berührt und auf der anderen Seite ans Ufer springen kann
- er fängt beim zweiten Stein von links an, dann weiter zum linken Stein und dann in die zweite Reihe gehen von links nach rechts bis zum dritten Stein, aber dann erst noch die zwei Steine von der ersten Reihe berühren und dann erst

den letzten Stein von der zweiten Reihe, dann die nächsten Reihen immer von rechts nach links bzw. von links nach rechts

- weiter oben erst einen Kreis ziehen und dann auf der anderen Seite einen Kreis ziehen und aufpassen das die letzten drei Steine die gerade nach hinten gehen, stehen bleiben, damit man bis zur anderen Seite kommt
- jeder berührte Stein verschwindet nach kurzer Zeit in der Lava (698P)
- wenn Torin alles richtig gemacht hat, erscheint eine Brücke und Torin geht darüber (nach rechts) (700P)
- hier muss Torin die Kristalle anklicken (702P) und dann ordnen und zwar so das der Lichtstrahl auf alle Kristalle und zum Schluss nach rechts fällt ( in das Rohr, in die Mitte) siehe Bild



- jetzt erscheint der Kristall und Torin benutzt das Pulver (725P)
- er landet in

### Tenebrous:

- erst gibt es wieder eine Zwischensequenz
- Torin landet diesmal etwas unsanft und Boogle muss Krankenschwester spielen (738P)
- die Treppe nach oben gehen und das Messer mit der Tür benutzen (740P)
- durch den Gang kriechen
- am Ende fällt Torin ziemlich tief und am Ende landet er auch noch im Gefängnis
- zum Glück ist der Richter gnädig und lässt Torin gehen
- unterdessen wurde aber Boogle entführt
- Torin spricht mehrmals mit der Sonnenblume und erfährt von einem Theater und auch das die Sonnenblume ihm helfen würde dorthin zu gelangen, wenn Torin sie dafür von den Seidenraupen befreit
- Torin geht nach links zu dem Busch mit den roten Blüten und nimmt sich eine Pinselblüte (742P)
- noch weiter nach links gehen
- hier steht ein Baum und Torin spricht mehrmals mit ihm (744P)
- der Baum hat dann irgendwann Harz an seiner Rinde
- die Pinselblüte mit dem Harz benutzen und zur Sonnenblume zurückgehen (755P)
- das Gras vor der Sonnenblume ansehen



- hier hausen die Seidenraupen
- jedes Blatt mit Harz bepinseln (Pinselblüte mit jedem Blatt benutzen)
- nun bleiben die Raupen kleben und Torin kann sie alle ablesen und einstecken (767P)
- wieder mit der Sonnenblume reden und dann nach links zum Baum gehen
- den Hang (Wiese) hinter dem Baum anklicken und dann mit dem Mauszeiger so lange den Hang absuchen bis die Sonnenblume "Ja" ruft (die erste Stelle ist etwas unterhalb von Torin)
- dort dann klicken und Torin geht zu der Stelle
- so geht es jetzt weiter bis Torin auf der anderen Seite ist (772P)
- also immer mit Mauszeiger über die Fläche fahren bis das "Ja" kommt, dann die Stelle anklicken und Torin handelt sich weiter
- endlich kommt Torin zum Theater und geht durch die Tür
- den Spazierstock (774P) und den Hut nehmen (776P)
- das Poster von der Wand nehmen (780P)
- mit dem Kerl (Zauberer) im Kasten reden
- dann weiter nach rechts gehen und mit dem Mann vor dem Mischpult sprechen (mehrmals)
- Torin erfährt das der Mann seltene Stimmen sammelt und auch die Stimme von Lycentia hat
- der Mann nimmt Torins Stimme auf und dafür bekommt Torin die Stimme von Lycentia und einen Decoder zum Abspielen noch dazu (784P)
- den Decoder mit dem Scanner benutzen und den Kristall mit der Stimme in den Decoder legen (oben) (789P) und den Knopf drücken (790P)
- jetzt wird Lycentias Stimme abgespielt
- weiter nach rechts gehen und mit der Dame sprechen (mehrmals)
- Torin erfährt das die Dame ihn für einen Künstler hält (einen Sägen-Spieler)
- er soll auf der Bühne auftreten, wenn sie ihn aufruft
- noch weiter rechts kommt ein Mann mit einer Säge und Torin spricht mit ihm
- noch kommt Torin aber nicht an die Säge
- weiter nach rechts gehen und mit dem Hasen reden
- den Bogen nehmen (792P)
- das Poster mit dem Scanner benutzen und dann die Seidenraupen mit dem Poster
- die Seidenraupen machen ein Seidentuch (807P)
- dem Hasen den Zylinder zeigen
- der ist begeistert davon und springt in den Zylinder (821P)
- Torin geht zum Zauberer und gibt ihm das Seidentuch (826P) und den Zylinder mit dem Hasen (831P)
- jetzt fehlt aber noch ein Zauberstaub und den Spazierstock will er nicht
- Torin nimmt sich aus dem Regal den Dudelsack und geht dann zu dem Mann mit der Säge (836P)
- der ist jetzt weg und Torin kann sich die Säge nehmen (838P)
- den Spazierstock in den Scanner legen und dann die Säge mit dem Stock benutzen (853P) und schon hat Torin einen Zauberstab und bringt ihn dem Zauberer (858P)
- dafür bekommt Torin ein Zauberbuch geschenkt (875P)
- vom Zauberer aus nach links gehen, aber aus dem Bild, das die Liege nicht zu sehen ist
- jetzt die Säge mit dem Scanner benutzen und den Bogen mit der Säge
- nun wieder nach rechts gehen
- da liegt vor der Liege etwas Kreide und diese steckt sich Torin ein (879P)
- die Kreide auf den Scanner legen und den Bogen damit benutzen (890P)
- Torin wird aufgerufen und er geht zur Bühne (Pfeil nach vorn wird angezeigt) (894P)

also geht Torin auf die Bühne und er benutzt die Säge mit dem Scanner und dann den Bogen mit der Säge (895P)

- leider ist Torin wohl nicht so musikalisch und er wird von der Bühne geworfen und zwar in die Null-Nichtigkeit

- in der Null-Nichtigkeit bewegt sich Torin mit Hilfe des Dudelsack (901P)

- erst den Dudelsack mit Torin benutzen und ihn dann mit den Pfeiltasten, die links oben am Bildschirmrand erscheinen, dirigieren

- je länger eine Pfeiltaste gedrückt wird, um so weiter fliegt Torin

- Torin muss zu einer Stelle rechts unten, die aussieht wie ein Fenster

- durch das Fenster fliegen

- hier ist eine Tür und neben der Tür ist eine Klingel

- Torin steht auf einer Stufe und wenn man die Stufe auf der anderen Seite anklickt, dann kann sich Torin dort verstecken (er steht dann praktisch hinter der Stufe)

- bevor aber Torin die Klingel betätigt, muss er noch etwas anderes tun

- er fliegt noch einmal durch das Fenster zurück

- dann benutzt er den Decoder mit dem Scanner

- der Kristall ist leider kaputt, aber Torin kann mit den Bruchstücken einen neuen Satz zusammensetzen

- für die Windows-Version wird der Satz "ecksack bist / kommen / isc / her"

zusammengesetzt und für die DOS-Version lautet der Satz "Dr ieb her kommen"

- man kann im Menü die Untertitel aktivieren, dann sieht man was gesprochen wird und der Satz lässt sich leichter zusammensetzen (Hinweis: Ich habe das Spiel zwar unter Windows gespielt, aber bei mir ging es mit dem Satz für DOS. Da hilft nur probieren, man kann sich ja hinter der Schwelle verstecken und wenn es der falsche Satz war, dann passiert nichts)

- jetzt den Decoder vor dem Fenster platzieren (nicht vergessen einzuschalten) (921P)

- Torin fliegt wieder durch das Fenster und klingelt an der Tür (928P)

- dann muss er sich schnell hinter der Stufe verstecken (also Stufe auf der anderen Seite anklicken) (933P)

- der Helfer von Lycentia kommt heraus und hört den Decoder vor dem Fenster und verschwindet (958P)

- die Tür steht nun offen und Torin kann hinein (965P)

- das Zauberbuch mit Lycentia benutzen (970P)

- jetzt den Kragen von Lycentia anklicken (981P)

- aus dem Spiegel kommt ein Zauberer, der eigentlich König werden wollte und deshalb Torin aus dem Weg räumen wollte

- auf die Hand von dem Zauberer klicken und dann das Zauberbuch mit dem Zauberer benutzen (999P)

- und nun nur noch das kurze Ende genießen

**ENDE !!!**

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 29.12.2000

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

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

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