

Komplettlösung zu Zork Nemesis

von [Kerstin Häntsch](#)

Bei diesem Spiel ist es etwas schwierig eine Wegbeschreibung zu geben. Da man sich um 360° drehen kann und auch manchmal nach oben oder unten sehen kann, ist es nicht leicht die Beschreibung so abzufassen, das sie jeder versteht. Es kommt auch immer auf die momentane Ausgangsposition an. Ich versuche soweit es geht eine Beschreibung zu geben. Ansonsten muss man dann die genannten Ort selbst suchen und dann dort die jeweiligen Aktionen vornehmen. Man sollte öfter mal abspeichern, weil der Held hier auch sterben kann. In allen Räumen sollte man sich gründlich umschaun, um nichts zu übersehen. Also ab und zu mal um die eigene Achse drehen und man findet Dinge, die man im Vorbeigehen nicht gesehen hätte. Eine gute Orientierung ist in diesem Spiel gefragt. Man sollte auf alle Fälle einen Block und einen Stift bereithalten und sich Notizen machen. Vor allem Zeichen sollte man sich unbedingt notieren. Der Held des Spieles soll vier verschwundene Personen finden und herausfinden ob es diesen Dämon Nemesis wirklich gibt.

Die vier verschwundenen Personen sind:

- Madame Sophia Hamilton; Musikerin und Direktorin des Eisstromkonservatoriums
- General Thaddeus Kaine; General der königl. Miliz des Vizeregenten und Vasall in Irondune
- Bischof Francois Malveaux; Bischof von Zork, Autor von "Offenbarung und Ewigkeit"
- Dr. Erasmus Sartorius; Forscher, Arzt, Personalleiter der geschlossenen Anstalt "Graue Berge"

Der Held beginnt vor dem Tempel.

Vor dem Tempel:

- zur Treppe gehen und zu den Säulen
- um die Säulen gehen
- es gibt einen Raum mit einer Kerze -> diese näher ansehen und eine Frau erscheint die sagt das nun endlich Hilfe kommt und das sie im Tempel sind
- nach rechts drehen und dort den Sarg ansehen und öffnen -> eine Violine kommt heraus und spielt -> in den Sarg sehen und den Zettel, der darin liegt, lesen
- diesen Raum wieder verlassen und den Weg zu einer großen Tür suchen
- sie liegt hinter den Säulen -> es geht eine Treppe nach unten in eine Art Vorhof
- die Tür näher ansehen -> an der Tür ist ein großer Türklopfer -> diesen mit der Hand nach oben drücken, dann öffnet sich die Tür

Im Tempel:

- den Gang geradeaus gehen bis zu den beiden Springbrunnen in der großen Halle
- bei beiden Springbrunnen befinden sich jeweils zwei wie Stoßzähne aussehende Schalter, die man benutzen kann um das Wasser ein- oder auszuschalten
- bei einem der beiden Springbrunnen, kann man nach dem Ausschalten des Wassers einen Knopf sehen (sieht wie eine Hand aus)

- genau gegenüber von dem Gang, den man hereingekommen ist, geht es weiter geradeaus (zwischen den beiden Springbrunnen hindurch geradeaus) -> dort kommt man zu einer Treppe die man hinaufgehen kann

- die Treppe nach oben gehen -> das ist eine Kirche

- hier stehen vier Särgen und in diesen vier Särgen befinden sich die vermissten Personen ansehen (die Personen sprechen und sagen welches Element das ihre ist) -> über dem Sarg ist immer ein Kopf abgebildet und wenn man ihn anklickt erscheint das Zeichen, das zu derjenigen Person gehört, die

im Sarg liegt

- es ergibt sich folgendes:

Sophia: Element Wasser Zeichen weiblich

Kaine: Element Erde Zeichen männlich

Malveaux: Element Feuer Zeichen kirchlich

Sartorius: Element Luft Zeichen medizinisch

- vom Altar aus nach rechts gehen und dann geradeaus nach ganz hinten

- dort nach unten sehen -> hier ist ein Sternenhimmel -> erst noch mal nach oben sehen und nach rechts drehen

- rechts neben dem Sternenhimmel ist ein Ständer mit verschiedenfarbigen Hörnern darauf -> die Hörner geben beim Benutzen verschiedene Geräusche von sich

rotes Horn: Feuer

grünes Horn: Wasser

blaues Horn: Luft, Wind

lila Horn: Gewitter

gelbes Horn: Steine die Poltern oder Erdbeben

- wieder den Sternenhimmel ansehen -> hier blinken blaue und rosa Sterne -> durch anklicken kann man die Sterne abschalten oder wieder anschalten -> man muss nun durch anklicken der Sterne versuchen alle rosa blinkenden Sterne auszuschalten und alle blauen Sterne anzuschalten

- die blauen Sterne ergeben das Zeichen für Medizin (Dr. Sartorius) -> wenn man bestimmte rosa Sterne abschaltet, schalten sich bestimmte blaue Sterne an -> also so lange versuchen bis nur noch blaue Sterne blinken -> nun erscheint eine Treppe -> die Treppe nach oben gehen

- hier ist ein Gerät mit mehreren Hebeln, aber keiner lässt sich bewegen -> man kann um das Gerät herumgehen und an drei Seiten befindet sich eine Scheibe mit verschiedenen Farben

- an einer der Seiten (rechts von vorn aus gesehen) kann man außer der Scheibe auch noch weiter oben die dort befindlichen kleinen Bilder ansehen -> ein Bild lässt sich anklicken -> die Fenster werden verschlossen und die Kugel leuchtet jetzt farbig

- zu den Hebeln gehen -> die lassen sich nun bewegen -> den zweiten Hebel auf halb, den dritten und vierten auf voll und den letzten auf Null stellen und dann die Kugel anklicken -> nun landet man beim Altar an der Schale -> dort auf das aktive Dreieck klicken und dann in die einzig mögliche Richtung die zugelassen wird gehen (immer wenn man nach einer gelösten Aufgabe beim Altar an der Schale landet, dann kann man einen von den Särgen anklicken und zwar den Sarg, dessen Person zu dem gefundenen Element passt) -> der Doktor beginnt zu sprechen

- vom Altar aus zu der gläsernen Kuppel gehen

- steht man vor der Kuppel dann sieht man eine Treppe nach unten gehen

- diese Treppe benutzen -> unten findet man an den Wänden lauter Bilder von den verschiedenen Planeten -> in dem Raum befinden sich zwei Pulte mit Hebeln, die sich verschieben lassen

- es gibt in der Kirche noch eine Tür, wo ein Skelett, das heißt zwei Hände sich an der Tür festhalten -> die Finger kann man alle durch anklicken nach oben drücken und auch wieder nach unten -> darunter befinden sich verschiedene Zeichen; rechts und links jeweils vier Stück -> auf jeder Seite darf nur ein Zeichen zu sehen sein

- und zwar links das Zeichen für männlich und rechts das Zeichen, das wie ein m aussieht -> dann öffnet sich die Tür

- zu der Treppe gehen und dort den Hebel benutzen -> oben angekommen geradeaus zum Fernrohr gehen und durch das Fernrohr sehen

- nun nach rechts drehen und die Stufen nach oben gehen -> hier findet man eine Truhe mit 4 Zeichen und einen Wagen auf einer Schiene -> hier sollte man mal abspeichern, weil sonst der Satz "Sie sind gestorben." kommen könnte, nämlich dann wenn man auf der Truhe das falsche Zeichen auswählt und dann mit dem Wagen fährt

- das richtige Zeichen ist das Bild oben rechts -> also dieses anklicken und dann zum Wagen gehen -> man landet auf der gegenüberliegenden Seite vom Fernrohr -> dort die Stufen nach oben gehen und zu dem Gebilde gehen, was durch das Fernrohr zu sehen war
- das Gebilde anklicken -> man landet wieder in der Kirche und zwar genau vor der Schale -> dort klickt man das eine aktive Dreieck an und geht dann in die einzige Richtung die geht
- Kaine beginnt zu sprechen -> er will wissen wo die Seele seines Sohnes ist
- noch mal zu der Tür gehen, wo die Skeletthand war -> durch die Tür gehen und die Treppe benutzen (nach oben) -> hier ist ein Raum mit 4 Fernrohren, durch die man alle sehen kann
- geht man die Treppe nach unten, dann kommt man an die Stelle, wo das Fernrohr steht, durch das man das Gebilde sehen konnte

- die Kirche verlassen -> ist man die Treppe nach unten gegangen, dann findet man auf der linken Seite eine Tür, die nach draußen führt
- hier ist eine Art Sonnenuhr mit verschiedenen Symbolen -> den Stab, der in der Uhr steckt, mitnehmen
- steht man genau vor der Uhr dann nach rechts drehen und durch die Tür gehen, die da ist (sie ist gleich neben der Außenmauer)

- den Gang geradeaus gehen
- nun ist man in der Bibliothek
- gleich links neben der Tür, durch die man gekommen ist, ist ein Tisch mit einem Dolch darauf -> diesen mal ansehen
- auf der rechten Seite ist ein langes Regal mit vielen Büchern -> hier die folgenden Bücher ansehen: "Meine schönsten Exzesse", "Astronomie für ein neues Zeitalter", "Interview mit einem Grusel", "Das Beste aus der New Yorker", "Alchemie der Reinen Liebe" und ein Tagebuch, in dem steht das der Dämon die vier Elemente Luft, Wasser, Erde und Feuer gestohlen und im Tempel versteckt hat
- hinter der großen Erdkugel sind mehrere Bilder, die auf dem Fußboden stehen -> diese alle zur Seite schieben (das heißt rechts bzw. links anklicken, so oft bis die Bilder einen Weg zu einem Eingang frei machen)
- zu diesem Eingang gehen -> da sind auch lauter Zeichen darauf und die eine Scheibe lässt sich drehen -> der Kopf des Mannes muss auf das Dreieck zeigen (also die Scheibe drehen bis der Kopf vom Mann gegenüber vom Dreieck steht)
- die Tür öffnet sich und es befindet sich hier eine weitere Sonnenuhr
- dieser fehlt aber der Stab -> den mitgenommenen Stab hier einsetzen und dann den Stab so lange drehen bis der Schatten auf das Zeichen für die Kirche fällt (sieht aus wie ein kleines h mit einem Strich oben im h; als Kreuz)
- nun kann man in einen weiteren Raum, in dem viele Kerzen stehen
- steht man vor der Tür und dreht sich nach rechts, dann findet man einen Spiegel, den man mitnehmen kann
- den Spiegel hängt man in dem Raum mit den Kerzen und zwar an den ersten Haken von links -> im Spiegel ist nun eine Kerze zu sehen, die blau leuchtet -> in die Richtung drehen und dann die Kerze anklicken, die im Spiegel blau gelehuchtet hat (aber nur als normale Kerze zu sehen ist)
- jetzt ist man wieder in der Kirche am Altar bei der Schale -> hier ist ein brennendes Dreieck -> dieses Anklicken und dann in die einzig mögliche Richtung (leicht nach links) gehen und der Bischof fängt an zu sprechen -> seine Tochter wurde von Nemesis getötet

- die Kirche wieder verlassen -> geht man nun den Gang entlang, der sich wie ein Viereck um die Halle mit den beiden Springbrunnen zieht, dann kommt man zu einer Tür, hinter der sich ein Labor befindet
- in diesem Labor alles ansehen (das Bild an der Wand, wo dann eine Melodie gespielt wird./die Fotos, die herumliegen./die zerbrochenen Zeichen/das Buch das rechts neben der Tür liegt)
- die Leiter nach oben gehen und dort das Buch ansehen (etwas nach rechts drehen, da liegt das Buch) -> die Leiter wieder nach unten gehen
- in den hinteren Teil des Labors gehen -> hier die Papierrolle ansehen
- da steht: Juperon zu Zinn und Luft (Malveaux) Murz zu Eisen und Erde (Kaine) Saturnax zu Blei und Feuer (Sartorius) Venusnv zu Kupfer und Wasser (Sophia)
- links neben der Papierrolle stehen mehrere Globen -> alle einmal anklicken und Nemesis erzählt von seinen Versuchen mit der Alchemie

- wieder in die Kirche gehen
- zum Altar gehen und dann nach links zu einer Treppe mit einem Gitter

- dort sind zwei Türen, die sich öffnen lassen
- hinter der einen Tür geht eine Treppe nach oben und hinter der anderen Tür geht eine Treppe nach unten -> egal welche Treppe man benutzt, man kommt immer wieder an der gleichen Stelle heraus
- wenn man vor diesen beiden Türen steht und sich nach links bzw. rechts dreht kann man etwas entdecken
- links ist eine Statue -> klickt man die Statue an, dann spielt sie auf der Flöte
- rechts ist ein Springbrunnen -> die Rohre aus denen dann das Wasser kommt lassen sich anklicken -> man kann mit ihnen die Melodie der Flöte von der Statue nachmachen -> dazu klickt man die Rohre in der folgenden Reihenfolge an: erst in der unteren Reihe das Rohr in der Mitte und dann in der oberen Reihe das dritte Rohr von links und dann in der oberen Reihe das erste Rohr von links
- nun hört man es irgendwo rumpeln -> jetzt durch die linke Tür die Treppe nach oben gehen -> dort ist ein Raum in dem sich viele Bilder befinden, die man sich alle ansehen kann, und dann gibt es noch eine Sanduhr, aus der ein Stuhl wird, wenn man sie anklickt -> nun auf den Stuhl setzen und mit dem Stuhl drehen bis zu der Stelle, wo ein Fenster ist -> dort sieht man eine Schale
- dreht man sich nun nach rechts (eine Runde) erscheint in dem Fenster ein winterliches Bild mit der Schale -> dreht man sich wieder nach links (eine Runde) dann erscheint das ursprüngliche Bild mit der Schale -> dreht man sich immer weiter nach links erscheinen noch weitere Bilder in diesem Fenster (ein Vulkan, ein Wald und der Aufbau des Tempels) -> zum Schluss gibt es noch ein Bild mit Eiszapfen, die genau über der Schale sind
- bei dem Bild mit dem Bau des Tempels ist eine Säge zu sehen, die man nehmen kann,
- mit der Säge zu dem Bild drehen, das die Eiszapfen zeigt und dann mit der Säge einen Eiszapfen absägen, der fällt dann genau in die Schale
- nun zu dem Bild mit dem Vulkan drehen -> hier schmilzt der Eiszapfen und die Schale füllt sich mit Wasser -> die Schale anklicken und man ist wieder beim Altar bei der Schale -> dort das Dreieck anklicken
- zum Sarg von Sophia gehen und sie spricht

- es erscheinen alle vier Personen und auch noch Nemesis
- auf Grund der Kräfte aller vier Personen verschwindet Nemesis wieder und zurück bleibt ein leuchtender Kreis

- zu der gläsernen Kuppel gehen und dort den Hebel auf der linken Seite erst nach oben schieben und dann nach rechts, so das eine Scheibe nach oben fährt -> nun den leuchtenden Kreis mit der Scheibe benutzen -> den linken Hebel jetzt nach links und dann ganz nach oben rücken -> nun strahlt die Sonne
- den Hebel rechts in die Richtung nach rechts schieben bis einer der Planeten von den vier Personen von der Sonne beschienen wird -> dann landet man in der nächsten Welt
- die Reihenfolge der Welten kann deshalb bei jedem anders sein
- welcher Planet zu wem gehört ist auf den Bildern zu sehen (wenn man die Treppe nach unten geht sind rechts und links die Bilder)
- man kann sich also die Reihenfolge der Planeten aussuchen
- zurück kommt man von Planeten die man schon beendet hat in dem man den in der jeweiligen Welt zu sehenden Planeten anklickt -> dann ist man wieder in der Kirche bei den Planeten

Kloster:

Vor dem Kloster:

- von der Ausgangsposition um 180° drehen -> da ist ein Planet zu sehen
- klickt man ihn an dann landet man wieder in der Kirche bei den Planeten
- von der Ausgangsposition nach rechts durch den Bogen gehen und hier das Schild an der Wand lesen -> an einer Stelle kann man nach unten sehen und da liegt eine Münze, die man mitnehmen sollte
- dann durch den Torbogen zurückgehen und durch den anderen Torbogen gehen und hier die Treppen ganz nach oben und zum Kloster gehen
- das Schild an der Klostertür lesen -> die Tür ist verschlossen
- von der Tür aus nach rechts drehen und zwischen den Säulen durchgehen und dort durch das Loch in das Innere des Klosters gehen

Im Kloster:

- hier steht eine Kiste und darüber hängt ein Zettel mit der Bitte um eine Spende -> die Münze mit der Kiste benutzen -> es kommen 6 Papierstreifen mit Sprüchen und Zeichen darauf heraus
- die Sprüche lesen und die Zeichen in der Reihenfolge aufschreiben
- auf denzetteln sind die Zeichen für Furchtlosigkeit, wütend, Zeit, Glück, Berührung von Körpern (Absolution), Argwohn
- die Kiste öffnen und das Geldstück wieder herausnehmen
- jetzt den Gang entlang gehen und die Stufen nach oben
- hier sind auf der rechten und linken Seite jeweils 3 Köpfe, die sprechen, wenn man sie anklickt, und unter den Köpfen sind jeweils 2 Schalen mit Zeichen drin
- aus den Schalen die 6 Zeichen nehmen, die auf denzetteln waren
- diese Zeichen kann man unter den Köpfen anbringen
- dabei ist diese Reihenfolge einzuhalten: linke Seite: links Furchtlosigkeit mitte wütend rechts Zeit rechte Seite: links Glück mitte Absolution rechts Argwohn
- nach dem Einsetzen des letzten Schildes sprechen alle Köpfe ihren Text in einer bestimmten Reihenfolge, so da sich ein vollständiger Satz ergibt
- notieren in welcher Reihenfolge die Köpfe sprechen und die Reihenfolge der dazugehörigen Symbole notieren
- die Reihenfolge wäre: wütend, Argwohn, Körper, Zeit, Furchtlosigkeit und Glück

- hier erst einmal eine kleine Wegbeschreibung innerhalb des Klosters:
- es geht eine Treppe nach rechts oben und eine nach links oben
- der Weg geradeaus endet an der Wand
- am Ende der Treppen (links und rechts) sind jeweils eine Tür
- links geht es weiter mit einer Treppe, die nach oben führt oben angekommen gibt es noch einen Weg zu einer weiteren Tür dahinter erstreckt sich ein langer Gang mit vielen Türen rechts und links und an der linken Seite mit einer Treppe, die zu einer verschlossenen Tür führt am Ende des Ganges ist ein großes Zimmer
- rechts geht es in einen Raum, wo überall Lava durchfließt vor der Tür geht noch ein Gang herum, der wieder an der Treppe endet auf diesem Gang gibt es eine weitere Tür, hinter der sich ein Gebetsraum befindet und am Ende des Raumes gibt es auf der linken Seite eine weitere Tür dahinter befindet sich ein Gang mit vielen verschlossenen Türen und Wegen, die alle in die Mitte zu einer Schale führen und es gibt einen noch verschlossenen Weg nach unten

- nun die Treppe links benutzen und die Wendeltreppe nach oben gehen
- hier findet man ein Gerät zum Glockenläuten und natürlich findet man auf den vielen Hebeln auch bekannte Symbole wieder
- den Zettel an der Wand ansehen -> hier sind verschiedene Reihenfolgen von Symbolen aufgezeichnet für bestimmte Glockenspiele wie z.B. den Glockenruf zum Essen
- von dem Zettel aus weiter gehen bis zu einer Tür
- hier ist ein Gang mit vielen Türen -> auf der rechten Seite ist eine Tür mit dem Schild Alexandria zu finden -> diese Tür öffnen
- die Violine auf dem Bett anklicken, das Buch ansehen und den Notenständer anklicken
- das Zimmer wieder verlassen und zu dem Zimmer am Ende des Ganges gehen
- hier alles ansehen (alle Bücher und Zettel und die Wasserpfeife)
- den Spiegel mitnehmen
- den Raum wieder verlassen und zu den Glocken zurück gehen
- nun die Symbole in der folgenden Reihenfolge anklicken: wütend, Argwohn, Körper, Zeit, Furchtlosigkeit und Glück
- nun kommt ein Seil herunter -> das Seil benutzen und dann an die Stelle klicken, an der man ein Fenster sieht, während man an dem Seil hängt
- durch das Fenster klettern -> den Gang entlanggehen bis zu einer Tür -> in dem Zimmer umsehen
- über dem Bett sind 5 Bilder von Flammen (blau, orange, dunkelrot, hellrot und weiß)
- auf dem Tisch das Bild ansehen und dann die Scheibe anklicken (dazu von einer anderen Seite an den Tisch gehen)
- das Buch auf dem Nachttisch und das Buch auf dem Bett ansehen
- bei dem Buch auf dem Bett sieht man nur ein verschwommenes Bild -> den Spiegel mit dem Buch benutzen und dann die Reihenfolge der auf dem Bild zu sehenden Totenköpfe abzeichnen:

1. Totenkopf: sieht geradeaus

2. " : sieht ganz nach links
3. " : sieht nach rechts
4. " : sieht nach links
5. " : sieht ganz nach rechts

- im Bücherregal neben dem Bett ein Buch anklicken und durch einen Geheimgang landet man zwischen den beiden Treppen (bei den Köpfen)

- nun geht es zur rechten Seite
- die Treppe nach oben gehen und zur Tür am Ende des Ganges -> dort die Tür öffnen und hineingehen -> bis zum Ende des Ganges gehen
- > es kommt ein Mönch heraus, der etwas erzählt und dann verschwindet -> nach rechts gehen und dort die Schale ansehen -> dann in die rechte Ecke gehen und dort nach unten sehen -> das Gitter nach rechts verschieben und dann den Zettel ansehen -> es sind vier Symbole darauf -> die Symbole in der Reihenfolge abzeichnen
- dann den ganzen Raum verlassen nach rechts drehen und dann den Gang entlanggehen bis zu einer Tür auf der rechten Seite -> diese Tür öffnen -> dahinter ist ein Gebetsraum
- hier sind mehrere Tischreihen mit Büchern darauf
- ganz vorn liegen zwei Bücher auf dem rechten und zwei Bücher auf dem linken Tisch und in der Mitte liegt auch ein Buch
- die Bücher links und rechts ansehen und dann das Buch in der Mitte
- nun nach ganz hinten gehen und dann nach links durch die Tür
- hier in die Mitte zu der Schale gehen -> bei der Schale die vier Symbole von dem Zettel in der Reihenfolge anklicken und dann hört man es irgendwo klicken -> umsehen und das Tor suchen -> da ist ein Schloss dran, das offen ist -> durch das Tor nach unten gehen
- hier unten überall umsehen -> den Rubin vom Schild des Yoruks nehmen
- zu der Schale mit dem Deckel gehen -> den Deckel öffnen und den Knopf unten links drücken -> das Alarmsystem ist abgeschaltet
- an einer Wand ist eine Fackel -> diese mitnehmen
- an einer Stelle kann man nach unten sehen und dort ist eine Falltür
- die Falltür öffnen und nach unten gehen
- links und rechts die Mumien anklicken und dann weitergehen
- nach rechts gehen und dort durch ein Tor gehen
- die Fackel mit dem Feuer von der Fackel an der Wand benutzen -> nun brennt die Fackel

WICHTIG !! Auf keinen Fall ohne Licht in die dunkle Ecke gehen !! Das kann man höchstens mal ausprobieren, wenn man vorher abgespeichert hat !!

- mit der brennenden Fackel zu dem Sarg gehen -> das Schild auf dem Sarg ansehen und dann den Sarg öffnen und hineinsteigen -> unter dem Sargdeckel befindet sich das Schild von Yoruk -> den Rubin mit dem Schild benutzen und dann das Schild nehmen -> den Sargdeckel wieder öffnen und heraussteigen -> die Fackel an der Wand in die Halterung stecken
- den Weg zurückgehen und zur linken Seite gehen -> hier sind viele Fackeln und überall Lava -> den Gang entlanggehen -> da macht Nemesis ein kleines Feuerchen -> also benutzt man das Schild und geht durch das Feuer -> am Ende des Ganges nach rechts drehen -> dort sind 5 Schädel, die man drehen kann -> nun die Schädel von links nach rechts so einstellen, wie auf der Zeichnung im Buch (geradeaus, ganz links, rechts, links, ganz rechts)
- auf der gegenüberliegenden Seite öffnet sich eine Mauer -> in den Raum gehen
- auf der linken Seite den Schlüssel und das Metallstück nehmen und das Buch ansehen
- dann die beiden Kugeln weiter vorn betrachten -> an der kleineren Kugel den Hebel betätigen -> das Metallstück in die größere, nun geöffnete, Kugel legen -> zu der Klappe gehen und diese öffnen -> den Schlüssel in das Loch stecken und den Schlüssel benutzen -> dann den Hebel von der kleinen Kugel betätigen -> da schließt sich die große Kugel und dreht sich -> die Kugel dann wieder öffnen -> aus dem Metallstück ist eine Kugel geworden -> diese mitnehmen
- zur rechten Seite (vom Eingang aus gesehen) gehen -> dort die Kugel in den Korb über dem sprudelnden Bad legen -> das Gewicht an der Seite benutzen -> die Kugel, die jetzt weiß aussieht, wieder

herausnehmen

- wieder zur linken Seite
- dort das Rad drehen, so das Lava durchfließt
- zu dem Löwenkopf gehen und dort die 5 Brenner einstellen auf die Farben, wie sie auf dem Bild in Malveaux Zimmer zu sehen waren also von oben nach unten: blau, gelb, rot orange, lila
- dann die Kugel mit dem Löwenkopf benutzen -> den Blasebalg betätigen
- aus dem Metallstück ist das Symbol für die Kirche geworden
- das Symbol anklicken und man landet wieder in der Kirche vor der Schale -> das Symbol anklicken -> die Mitte ansehen und dann zu dem Sarg von Malveaux gehen -> der spricht wieder
- zu den Planeten gehen und dort den rechten Hebel drehen

Festung Irondune:

- den Hebel betätigen und der Fahrstuhl fährt nach unten
- es geht rechts und links eine Treppe nach unten
- sehen wir uns also mal um
- die Treppe links nach unten gehen und zu der Kanone in der Mitte
- geradeaus in den Raum gehen -> auf der linken Seite von der Tür aus ist eine Hundestatue -> klickt man sie an dann wird die Schüssel mit den Knochen in der Statue ausgeleert -> geht man von einer anderen Seite an den Hund heran, dann kann man den Schwanz anklicken bzw. auch öffnen
- auf der rechten Seite von der Tür aus findet man ein abgebrochenes Schwert -> dieses mitnehmen
- weiter in den Raum gehen -> auf der linken Seite findet man dann den Rest vom Schwert -> das abgebrochene Stück mit dem Rest benutzen und dann das ganze Schwert mitnehmen
- den Raum verlassen und geradeaus zur gegenüberliegenden Tür gehen
- diese öffnen -> ein Soldat kommt und sagt man soll die Festung nicht verlassen
- von der Tür aus nach rechts drehen und zu dem Ritter gehen -> bei dem Ritter kann man das Visier vom Helm öffnen und schließen
- weiter gehen (die Treppe nach oben) -> da steht wieder ein Ritter, bei dem man das Visier vom Helm öffnen und schließen kann
- in den Raum mit dem Bett gehen -> zum Schreibtisch gehen und den Zettel lesen -> dann das Schubfach vom Schreibtisch öffnen und den Zettel lesen: "Fünf brave Jungs wachen über mein Verließ, zwei können sehen, drei sind blind, als Ganzes aber sie der Schlüssel sind"
- die Flasche mit Nitro mitnehmen -> die Bilder auf dem Nachttisch ansehen und das Buch auf dem anderen -> die Truhe vor dem Bett ist verschlossen
- das Nitro mit der Truhe benutzen -> diese wird aufgesprengt
- in die Truhe sehen -> dort die Zettel lesen und die beiden Rollen ansehen (auf einer Rolle steht: Feind ablenken, Brücke bauen, Truppen aufteilen und infiltrieren)
- zu dem kleinen Tisch gehen und die Zettel und das Buch ansehen -> auch das Buch auf dem anderen Tisch ansehen -> den Raum verlassen
- die Treppe weiter nach oben gehen und dort in den Raum mit dem Billardtisch -> das Schild an der Wand lesen:

Erster Knopf Kerzen und Besenstiele

Zweiter Knopf Katze rasieren

Dritter Knopf Angeln in der Wüste

Vierter Knopf Dreifach-Spalter

Fünfter Knopf Feuer !

- zu dem Billardtisch gehen -> dort sind 5 Knöpfe und Kugeln mit verschiedenen Zahlen -> wenn man erst einen Knopf drückt und dann den fünften Knopf werden die Kugeln auf den Billardtisch gelegt und angestoßen -> die Kugeln liegen dann in einer anderen Reihenfolge da -> also testen wir mal alle Knöpfe und notieren die Zahlenfolgen

- Knopf 1 und Knopf 5: 1, 7, 4, 3, 5, 9
- Knopf 2 " " 5: 4, 7, 1, 3, 9, 5
- Knopf 3 " " 5: 7, 4, 1, 9, 5, 3
- Knopf 4 " " 5: 4, 3, 5, 9, 7, 1

- in dem Raum gibt es auch noch ein Fußballspiel (das aber keine Bedeutung hat) -> Raum verlassen
- nach links drehen und die Treppe nach unten gehen -> hier steht ein weitere Ritter
- in den Raum mit der Staffelei von Kaines Sohn gehen
- am Spiegel hängt der Einberufungsbefehl und auf dem Boden beim Schrank liegt ein Zettel -> diesen lesen und das ebenfalls unten liegende Schießpulver einstecken
- auf dem Tisch die Zettel und den Zeitungsausschnitt lesen
- bei der Staffelei den Pinsel nehmen und damit über die leere Fläche der Staffelei streichen bis der Text sichtbar wird -> diesen Text notieren
- dann den Tisch mit den Pinseln und Farben anklicken (Zwischensequenz)
- den Raum verlassen und die Treppe weiter nach unten gehen (linke Seite)
- in der Nische links ist ein Ritter -> das Schwert mit dem Ritter benutzen und die große Tür öffnet sich -> hineingehen -> alle Vitrinen und Schilder ansehen (in einer Vitrine liegt Thaddeum; noch liegen lassen; Vorsicht Lebensgefahr!) -> in einer Ecke steht ein Ritter
- die Bilder mit den Rittern ansehen und notieren welche Ritter ein offenes und welche ein geschlossenes Visier haben

Ritter mit Gurt Visier geschlossen

Ritter bunt Visier offen

Ritter mit Halskrause Visier offen

Ritter mit rotem Umhang und blauen Federn Visier offen

Ritter ganz in schwarz Visier geschlossen

- bei dem Ritter im Raum (bunt) das Visier öffnen -> den Raum verlassen
- bei dem Ritter mit dem Schwert bleibt das Visier geschlossen
- zu dem Ritter gegenüber von der Kanone in der Mitte gehen (Ritter mit Halskrause) -> das Visier öffnen
- die Treppe nach oben gehen -> bei dem Ritter bleibt das Visier geschlossen -> auf der anderen Seite die Treppe nach unten gehen
- bei dem Ritter mit den blauen Federn das Visier öffnen
- wieder zu dem Ritter in den Raum gehen (der Raum hinter dem Ritter mit dem Schwert) -> hier nun bei dem bunten Ritter das Visier schließen und eine Tür öffnet sich
- es geht hier zum Verließ
- in der einen offenen Zelle das Bild an der Wand und die Schrift an der gegenüberliegenden Wand ansehen
- die Zelle verlassen und in den Raum mit den Folterwerkzeugen gehen
- das Skelett anklicken (es sagt Code Nr. 1 heißt Brücke bauen)
- auch beim Anklicken der Folterwerkzeuge werden Codes genannt
- die Folterkammer wieder verlassen
- den Raum verlassen und zu dem Raum mit der Hundestatue gehen
- hier den Schwanz öffnen und das Schießpulver hineinlegen -> nun den Schwanz anklicken und die gegenüberliegende Tür wird aufgesprengt
- durch diese Tür gehen -> hier stehen mehrere Tische, die sich öffnen lassen und alle bestimmte Schlachten zeigen (die roten Knöpfe anklicken)
- bei einem Tisch steht das es sich um die Schlacht die im Gange ist handelt -> den Tisch öffnen und hier die folgenden Zahlen von links nach rechts eingeben: 10, 1, 9, 6, 12 und dann die Eingabe-Taste drücken -> die Schlacht verläuft nun erfolgreich
- zu der Tür gegenüber der Kanone gehen und der Soldat kommt wieder und freut sich über die gewonnene Schlacht
- noch mal die Tür öffnen -> nun kann man geradeaus gehen bis zu einem Panzer -> in den Panzer steigen -> hier befindet sich ein Joystick und eine Zahlenkolonne zum Eingeben eines Codes
- der Panzer fährt aber nicht -> deshalb geht es zurück zu dem Raum hinter dem Ritter mit dem Schwert -> zu der Vitrine mit dem Thaddeum gehen -> erst das davor liegende Rohr öffnen, dann das Etui mit dem Thaddeum öffnen, das Thaddeum nehmen und in das Rohr stecken, das Rohr schließen und nun auf direktem Weg zum Panzer gehen -> dort das Thaddeum in das große Rohr stecken -> nun ist der Panzer fahrbereit
- nun die folgenden Codes vom Billardtisch eingeben: erst 1,7,4,3,5,9 und den Joystick betätigen, dann eingeben: 4,7,1,3,9,5, und den Joystick betätigen und dann den folgenden Code eingeben: 7,4,1,5,9,3 und den Joystick betätigen -> nun ist man in einem Bunker gelandet
- hier zu der Maschine gehen -> da ist ein Fenster, das in vier Teile aufgeteilt ist und daneben sind

Puzzleteile -> immer ein Teil von dem Zeichen männlich anklicken und dann den Teil des Fensters, wo es hingehört bis das Zeichen vollständig ist -> dann den Hebel benutzen und die Formvorlage nehmen

- zu dem Fahrstuhl gehen -> hier sollte man noch mal Abspeichern !!

- den Hebel betätigen -> der Fahrstuhl fährt nach unten -> den Fahrstuhl verlassen -> gleich vorn ist ein Gerät mit einer Reset-Taste und mehreren anderen Tasten -> weiter hinten ist ein Kasten in den man die Vorlageform legen kann -> außerdem gibt es noch zwei Tasten (Arm und Gebläse)
- erst zurück zu dem vorderen Gerät und dort erst die Reset-Taste und dann die folgenden Tasten drücken:

erste Reihe: Knopf 1 und 2

zweite Reihe: Knopf 2, 3, 4

dritte Reihe: Knopf 2 und 3

(die Knöpfe immer von links nach rechts abzählen)

- bei der Anzeige steht der Zeiger im grünen Bereich und die Stimme sagt das die Temperatur für Eisen optimal sei -> zum anderen Gerät gehen und dort erst auf Arm und dann auf Gebläse drücken -> das Zeichen für männlich entsteht -> dieses Anklicken und man landet in der Kirche vor der Schale -> dort das Zeichen anklicken und dann in die Mitte klicken -> den Sarg von Kaine anklicken und er spricht
- zu den Planeten gehen und den rechten Hebel drehen

Das Konservatorium:

- hier stehen Stühle in der Mitte und rechts und links geht es jeweils eine Treppe nach oben -> man kann auf der einen Seite die Treppe

nach oben gehen und auf der anderen wieder nach unten -> es gibt hier nichts weiter zu sehen

- vor die Stühle stellen und dann den Violinenkasten öffnen -> das Bild und den Zettel ansehen -> die acht Instrumente, die auf dem Boden liegen aufheben -> neben der rechten Treppe ist ein Bild mit der Aufstellung der Instrumente (hintere Reihe von links nach rechts: Wertmezer, Gederagline, Frobophon, Popperfass; vordere Reihe: Violine, Nambino, Miano, Floboe)

- erst einmal aber durch die Tür gehen, wo man in eine große Halle kommt -> den Weg in der Mitte bis zum Ende gehen und dann nach links drehen und in den Raum gehen -> hier steht ein Klavier und in einem Buch findet man eine Beschreibung von Instrumenten -> hinter den Schreibtisch gehen und die Schubladen links und rechts öffnen und die darin liegenden Zettel lesen -> auf dem Tisch ist ein kleines Kästchen mit einer Stimmgabel darin -> diese nehmen -> in der großen Kiste die Schallplatten ansehen und die beiden letzten mitnehmen

- die Stimmgabel beim Klavier befestigen (in der dortigen Halterung) und dann die Stimmgabel anklicken -> diesen Ton auf dem Klavier suchen (24. weiße Taste von links) -> jetzt liegt ein Schlüssel im Klavier (von hinten an das Klavier gehen) -> den Schlüssel nehmen und mit der Lampe auf dem Schreibtisch benutzen -> den Schalter der Lampe betätigen und nun kann man eine Geheimschrift lesen (sollte man sich notieren)

- den Raum wieder verlassen und in der Mitte zurückgehen -> auf der Hälfte des Weges sind rechts und links Türen -> die links ist geschlossen und bei der Tür rechts kommt eine Frau die sagt das schon geschlossen sei

- ganz vorn ist dann rechts ein Plakat

- die Treppe nach oben gehen und dann nach links gehen und den Weg immer in die Richtung herum gehen bis man zum Schluss wieder an der Treppe steht, aber vorher die auf dem Weg liegenden Räume ansehen

- in dem ersten Raum liegt auf einem Sofa ein Buch "Alchimie" -> dort steht das die entsprechenden Noten zu Terra, Aqua, Aer und Ingis C, D, E, und B sind -> zu dem Spiegelschrank gehen und dort die Zettel lesen -> hinter dem Vorhang die Wanne anklicken und die Zwischensequenz ansehen

- im nächsten Raum sind mehrere Betten -> nach rechts gehen bis zum Ende -> den Spiegel anklicken und nach der Zwischensequenz noch die Schatulle betrachten und die Kurbel drehen

- nach unten sehen und die Zettel, die unter dem losen Brett liegen lesen -> die Bücher ansehen (da steht das 5 Noten wichtig sind für die Harmonie der Sphären) -> aus dem Buch auf dem Bett das Bild nehmen das unten auf dem Plakat zu sehen ist

- den Raum verlassen und die Treppe nach unten gehen -> wieder durch die Tür zum Übungsraum gehen -> zu den Stühlen gehen und dort die Instrumente in der richtigen Reihenfolge (so wie auf dem Bild abgebildet) auf die Stühle legen (es lassen sich auf jeder Seite nur 2 Stühle in der hinteren und je 2 Stühle in der vorderen Reihe anklicken je auf der rechten und linken Seite)
- die Instrumente werden auf die Stühle verteilt, aber beim ersten Mal sollte ein Instrument falsch liegen, damit Sophia sagt das die Noten C,D,E,B,G die wichtigsten Noten sind
- dann die Instrumente aber richtig verteilen, weil das für später noch wichtig ist
- nun die beiden mitgenommenen Schallplatten auf dem Plattenspieler rechts neben der Tür anhören -> erst den hinteren Hebel betätigen dann die Kurbel drehen und den vorderen Hebel betätigen -> nun die Platten anhören -> auf der einen Platte werden die Instrumente vorgestellt und kurz angespielt und auf der anderen Platte ist ein Stück von Alexandria zu hören und danach die Abschlussfanfare
- diese Platte sollte man sich ein zweites Mal anhören -> diesmal hört man nur die Abschlussfanfare -> hier sollte man mitschreiben welche Instrumente in welcher Reihenfolge spielen
- in die große Halle gehen und das Bild auf das Plakat kleben -> nun zu der Tür gehen, wo die Frau kommt -> sie sagt ich brauche eine Eintrittskarte -> die holt man sich an dem Stand gegenüber von dem Raum mit dem Klavier -> mit der Eintrittskarte die Tür öffnen -> nun darf man hinein -> durch die Tür gehen und die Treppe nach oben
- 2 weitere Treppen nach oben gehen und dort das Zimmer C suchen
- in das Zimmer gehen und das Opernglas benutzen -> den Raum wieder verlassen -> die Treppen nach unten gehen und in den großen Raum, wo die Zuschauer sitzen -> nach vorn zur Bühne gehen und dort den Taktstock nehmen -> rechts und links sind Stühle, die allerdings schwer zu erkennen sind -> mit dem Taktstock nun die Stühle mit den Instrumenten anklicken die die Fanfare spielen und das in der richtigen Reihenfolge -> die wäre:

Popperfass hintere Reihe ganz rechts
 Nambino vordere Reihe 2. von links
 Popperfass hintere Reihe ganz rechts
 Wertmezer hintere Reihe ganz links
 Violine vordere Reihe ganz links

- war die Fanfare erfolgreich darf man hinter die Bühne
- hier findet man auf der linken Seite einen Zettel auf einer Kiste und auf der rechten Seite ist eine Maschine für die Bühnenbilder -> dort liegen auch mehrere Bilder
- erst den roten Knopf drücken und dann die Knöpfe 2, 3, 4, 6 (den ersten kaputten Knopf mitgezählt)
- bei dem großen Bild ist ein Loch auf der rechten Seite und dort kann man dann durchsteigen -> dann nach rechts drehen und die Treppe nach unten gehen -> in den Schwan einsteigen und die Kurbel betätigen -> nach unten gehen (bei der Trommel) -> hier ist der Heizraum ->
- nach unten sehen und da liegt das Medaillon -> greift man danach fällt es ins Wasser -> hier erst noch mal abspeichern, weil zu langes Tauchen den Tod bedeutet -> also ab ins Wasser -> unten angekommen ganz nach unten sehen und das Medaillon aufheben und wieder auftauchen -> bei den Hebeln das Medaillon an den zweiten Hebel hängen, damit er unten bleibt -> dann wieder tauchen und durch die Tür schwimmen -> nun ist man im Geheimlabor
- das Bild an der Wand ansehen -> hier sieht man Kristalle angeordnet und mit Buchstaben versehen
- den grünen Kristall anklicken und die Scheibe nehmen -> bei dem Kristall an der Wand ein kleines Kristallstück abbrechen und mitnehmen -> den Kristall in die brodelnde Masse werfen und dann die Scheibe mit dem gewachsenen Kristall benutzen -> die blauen Kristalle nun in der Reihenfolge C, D, E, B, anklicken und zu dem Kristall gehen -> diesen anklicken und er zerspringt -> nun ist das Zeichen für Sophia zu sehen -> dieses anklicken und man landet wie immer in der Kirche bei der Schale -> das Zeichen anklicken und dann die Mitte und dann den Sarg von Sophia
- zu den Planeten gehen und den rechten Hebel wieder drehen (bis der Planet von Sartorius von der Sonne beschienen wird)

Anstalt:

- hineingehen und nach links drehen -> den Gang entlang gehen und den Raum ansehen, der auf dem Weg liegt -> hier sind viele Akten -> einige Akten kann man sich ansehen -> außerdem gibt es hier noch einen Ventilator und auf dem Tisch davor ist eine Taschenlampe
- klickt man diese an sieht man eine Zwischensequenz

- zum nächsten Raum gehen -> aus der Truhe links den Kanister nehmen
- die Köpfe ansehen und die Maschine
- den Raum wieder verlassen und zum Fahrstuhl gehen -> erst die Tür schließen und dann den Knopf B drücken
- angekommen, den Fahrstuhl öffnen -> nun kommen viele Säрге mit Leichen darin -> das heißt nur in einem Sarg liegt eine Leiche (die vollständig ist; auf der rechten Seite der Särge) -> die Leiche herausnehmen und in die Kiste bei dem Gerät legen und dann die drei Hebel der Reihe nach betätigen -> nun liegt ein abgehackter Kopf in einer Schale -> diesen nehmen und auf der anderen Seite den Körper ohne Kopf aus einem der Särge nehmen und dann mit dem Fahrstuhl nach oben fahren -> in den Raum mit den Köpfen gehen und dort den Kopf auf den freien Spieß aufstecken
- alle roten Knöpfe unterhalb des Kopfes anklicken -> einmal nennt der Kopf die Zahlen 36, 24, 36 (diese merken)
- nun zu dem Gerät auf der linken Seite des Raumes gehen -> den Kanister in das Gerät stellen und dann den Hebel betätigen -> der Kanister wird durchleuchtet -> den Kanister näher ansehen -> es befindet sich ein Schlüssel darin -> außen stehen die Zahlen 20 und 18
- ganz an den Kanister gehen und den Tresor mit der Kombination 36-24-36-20-18 öffnen und das Gefäß herausnehmen -> mit dem Gefäß auf die rechte Seite des Raumes gehen
- das Gefäß in die Halterung stecken -> das Gefäß wird ausgeleert und aus der darunter befindlichen Schale kann man nun den Schlüssel nehmen
- zum Fahrstuhl gehen -> die Tür schließen und den Schlüssel mit dem Schalter für die 20.Etage benutzen -> die 20 anklicken und in der 20.Etage angekommen die Tür öffnen und den Fahrstuhl verlassen
- einmal den ganzen Gang ablaufen -> es gibt hier eine Wand die wackelt und einen Raum
- in den Raum gehen -> dort alles ansehen (Buch im Regal, Mikroskope und die Spritze auf der Liege) -> zu dem Stuhl gehen und wenn man vor dem Stuhl steht nach rechts drehen und dort einen Gegenstand anklicken der dort zu sehen ist -> eine Krankenschwester kommt und sagt man soll sich auf den Stuhl setzen
- auf den Stuhl setzen -> nach der nun folgenden Prozedur den Raum verlassen und zu der wackelnden Wand gehen -> nun kann man den Raum hinter dieser Wand betreten -> es ist ein Fahrstuhl -> die Taste für nach oben fahren anklicken und dann in den Raum gehen
- in diesem Raum überall umsehen -> die Axt vom Bett mitnehmen, das Tagebuch und diverse Zettel ansehen und auch das Buch mit der Auflistung der Elemente
- in einer Ecke befindet sich ein Gerät -> dieses anklicken
- in den nächsten Raum gehen
- hier eine Runde herum gehen und alles ansehen -> mit der Axt die Scheibe einschlagen hinter der die Hand ist -> dann die Hand mit den Tasten vor der Tür benutzen, die unter Strom stehen -> durch die Tür gehen und die Treppe nach oben gehen -> hier ist das Geheimlabor
- auf der linken Seite den Wasserhahn betätigen und dann den Hebel
- nun zu den Flaschen mit Helium, Wasserstoff und Sauerstoff gehen
- nur den Wasserstoffhebel aufdrehen (Sauerstoff bleibt zu) und den großen Hebel betätigen
- das Zeichen wird hergestellt und muss nun abgekühlt werden (Wasser- und Sauerstoff aufdrehen und wieder den großen Hebel betätigen)
- Wasserstoff und Sauerstoff zudrehen
- die Heliumflasche anklicken und dann das Zeichen anklicken

Finale:

- wieder ist man in der Kirche und die Vier wollen das man das Lebenselixier trinkt -> das darf man nicht tun -> einfach warten bis sich der Trank auflöst
- Lucien wirft einen Ring -> diesen anklicken und nach der Szene zu dem Springbrunnen gehen, wo das Zeichen zu sehen ist -> den Ring mit dem Zeichen benutzen und in den Raum gehen -> durch die Mitte gehen und in dem dahinterliegenden Raum findet man 4 Statuen und in der Mitte ein Bett mit Alexandria, die versteinert ist
- Alexandria anklicken und dann den Ring mit dem Ring auf Alexandria benutzen
- an einer Stelle in der Mitte kann man nach oben sehen und den Stab nehmen (das geht an der Stelle, wo man die Elefantenstatue im Rücken hat)
- die beiden zusammengesetzten Ringe bei der Drachenstatue in die Schale werfen und dann das Dreieck anklicken
- die Form (Schale) nehmen und bei der Elefantenstatue in die Schale legen -> das Dreieck anklicken und die Form aus der Schale nehmen
- bei der Schlange die Form benutzen und das Dreieck anklicken -> dann die Form nehmen und zu der

Statue mit der Kugel gehen -> die Form dort ablegen und die Kugel wird abgesetzt -> den Stab mit der Hand der Statue benutzen und die Form (zwei verschmolzene Ringe) nehmen

- nun ist man in der Kirche oberhalb der Schale
- nach links drehen und man sieht Alexandria über der Schale schweben
- die Form mit Alexandria benutzen
- Lucien und Alexandra sind gerettet -> durch das Tor gehen und das Bild der Venus anklicken

Damit ist das Spiel beendet.

PS: Sollte man den Trank doch nehmen dann kann man an seinem eigenen brutalen Mord teilhaben. Vergisst man zum Schluss die beiden zusammengeschweißten Ringe mit Alexandria zu benutzen, dann kann man sehen wie die vier mächtig und unsterblich werden im Gegensatz zum Helden, der sich im Sarg wiederfindet.

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch/Schluchsee

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

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de