

Myst IV (4) Revelation

Von Google aus dem englischen Übersetzt und nachbearbeitet.

Hinweis: wer das Spiel von Ubisoft hat, kann es ab Windows 7 nicht starten wegen dem Kopierschutz.

Ich habe eine Lösung gefunden. Wenn Ubisoft es nicht für nötig hält einen Patch zu liefern der den Kopierschutz entfernt muss man selber tätig werden.

Bei igg-games kann man das Spiel herunterladen. Es ist in englisch und deshalb uninteressant, aber in der 1sten ISO Datei befindet sich ein Crack. Diese Datei in den Bin Ordner von Myst 4 einfügen und man kann das Spiel starten mit Windows 7, 8, 10 und 11.

Die 2te DVD oder die 2te ISO Datei muss im Laufwerk liegen, sonst startet das Spiel nicht.

Komplettlösung

Tomahna

Tomahna bei Nacht

Oase

Tomahna 2

Turm

Tomahna 3

Serenia

Alternative Enden

Tomahna

Sie beginnen mit Yeesha in einer Straßenbahn . Wenn Sie sich dem Ende der Fahrt nähern, hält die Straßenbahn an und Yeesha fordert Sie auf, ein Foto zu machen . Sie können Fotos von der Umgebung machen, die Ihnen im weiteren Spielverlauf sehr nützlich sein werden. Um ein Foto zu machen, klicken Sie auf das Bildsymbol in der unteren Leiste. Klicken Sie im Kameramodus mit der linken Maustaste, um ein Foto zu machen, und mit der rechten Maustaste, um den Kameramodus zu schließen.

Wenn die Fahrt zu Ende ist, lässt Yeesha Sie allein vor dem Observatorium. Bevor Sie weiterfahren, schauen Sie nach links und unten in der Nähe der Stelle, an der Sie die Straßenbahn verlassen. Dort gibt es einen Knopf, um die Straßenbahn zu rufen, und darunter ein Symbol . Machen Sie eine Nahaufnahme des Symbols unter dem Hebel und machen Sie eine Bildaufnahme, um später darauf zurückgreifen zu können.

Gehen Sie weiter nach vorne und ziehen Sie den Hebel rechts, um die Tür zum Observatorium zu öffnen. Betreten Sie es und gehen Sie die kleine Treppe rechts hinauf. Während Sie weiter nach vorne gehen, kommt Atrus herein und beginnt zu erklären, warum er Sie hierher gebracht hat. Sie können Atrus' Anweisungen folgen und das Rätsel lösen oder nichts tun, und das Endergebnis wird dasselbe sein.

Um das Rätsel zu lösen , müssen Sie ein Wellenzeichen über ein von Atrus bereitgestelltes in der Maschine hinter Ihnen legen. Sie müssen dies für die beiden Gefängniszeitalter tun: Haven und Spire. Folgen Sie einfach den Anweisungen von Atrus.

Sobald Sie fertig sind, wird der Betrachter überlastet, was einen Kurzschluss und eine kleine Explosion verursacht . Atrus beschließt, nach Rime Age zu gehen, um Materialien für die Reparatur des Betrachters zu finden. Er hinterlässt Ihnen eine Liste mit Dingen, die Sie während seiner Abwesenheit erledigen können.

Beginnen wir mit dem Tagebuch, das sich in einer Schublade neben der Kalibrierungsmaschine befindet. Ziehen Sie die Schublade heraus, um sie zu öffnen, und lesen Sie das Tagebuch. Notieren Sie sich den Farbkristallcode für Rime.

Gehen Sie auf die andere Seite des Raums. In der Mitte finden Sie eine Treppe, die zu einem Aufzug hinunterführt. Sehen Sie sich den Hebel, der den Aufzug öffnet, aus der Nähe an und fotografieren Sie das Symbol darunter. Ziehen Sie dann den Hebel und betreten Sie den Aufzug.

Wenn die Fahrt zu Ende ist, betätigen Sie den Hebel rechts, um die Tür zu öffnen und auszusteigen. Folgen Sie dem Gehweg zum ersten Wintergarten. Eine Leiter führt nach unten. Klettern Sie hinunter und machen Sie ein Foto von Atrus' Stammbaum. Gehen Sie wieder nach oben, gehen Sie auf die andere Seite und verlassen Sie den Wintergarten. Yeesha wird Ihnen aus dem anderen Wintergarten zuwinken, damit Sie herkommen und sich etwas ansehen.

Bevor Sie zu ihr gehen, können Sie das Botaniklabor betreten und erkunden. An der Wand des Labors, das dem Eingang am nächsten ist, befindet sich ein Symbol. Gegenüber den Druckkammern steht ein kleiner Schrank mit einem venezianischen Deckel. Öffnen Sie ihn, um einen Stromkasten freizulegen. Sehen Sie all die leuchtenden Symbole unter den Säulen? Jedes entspricht einem Ort in Tomahna, basierend auf den Symbolen, die Sie gesehen haben. Zwei Symbole leuchten rot. Diese entsprechen den Toren des Wasserwerks. Verlassen Sie den Stromkasten vorerst.

Erforsche das Labor weiter. Du wirst einige Käfer in einer Glasvitrine finden. Du hast hier eine weitere Wahl. Du kannst die Vitrine in Ruhe lassen oder sie öffnen. Das wird die Art und Weise beeinflussen, wie Yeesha später auf dich reagiert, wenn du hierher zurückkommst. Wenn du sie freilässt, wird sie wütend auf dich sein. Wenn du sie so lässt, wie sie ist, wird sie ihr Experiment kommentieren und sagen, dass sie die Ergebnisse ihrem Vater mitteilen muss.

In einer Schublade finden Sie Catherines Tagebuch. Lesen Sie es, um mehr darüber zu erfahren, was vor sich geht.

Verlasse das Botaniklabor und gehe weiter zum zweiten Wintergarten. Yeesha wird dir einen Salamander zeigen und über ihre Halskette, das Serenia-Zeitalter und ihre beiden Brüder sprechen. Nachdem du Yeesha zugehört hast, verlasse den zweiten Wintergarten.

Hier gibt es eine Weggabelung. Nehmen Sie den linken Weg zum Schlafzimmer von Atrus und Catherine. Bevor Sie hineingehen, beachten Sie die Gedenktafel auf dem Boden vor dem Eingang.

Gehen Sie ins Schlafzimmer und erkunden Sie es ein wenig. Auf dem rechten Nachttisch liegt eine Notiz. Wenn Sie die obere mittlere Schublade auf dem Schreibtisch öffnen, finden Sie eine Notiz, die erklärt, wie Sie das Codefeld im Kamin einschalten. Da es keinen Strom gibt, können Sie das noch nicht tun. Verlassen Sie das Schlafzimmer und gehen Sie zur Wasseranlage, indem Sie zum zweiten Wintergarten zurückkehren und an der Gabelung rechts abbiegen.

Steigen Sie die Treppe hinunter zur Torsteuerung. Beachten Sie die beiden leuchtend roten Symbole. Dies sind die gleichen Symbole wie die im Stromkasten. Setzen Sie die Tore zurück, indem Sie den mittleren Hebel ziehen. Kehren Sie nun zum Botaniklabor zurück.

Wenn Sie im Labor ankommen, wird Yeesha dort sein. Betreten Sie das Labor und sie wird sich über ihren Vater lustig machen und Ihnen vom Stromkasten erzählen. Sie wird Ihnen sagen, dass Sie das grüne Licht oben auf einer Säule zum Leuchten bringen müssen, damit die Stromversorgung für diesen Bereich wiederhergestellt wird. Sie wird auch sagen, dass sie elektrische Geräte nicht

berühren darf, also liegt es an Ihnen, die Dinge wieder zum Laufen zu bringen.

Sie wird dann zu der Glasvitrine mit den Käfern gehen. Wenn Sie einen Schritt auf sie zugehen, wird ihre Reaktion auf Sie Ihre Wahl widerspiegeln, je nachdem, was Sie zuvor getan haben. Wenn sie geht, gehen Sie zum Stromkasten.

Öffne den Stromkasten. Das Observatorium und der Aufzug haben Strom. Die rot leuchtenden Symbole für die Schleusen sind aus. Das Panel vor dir hat zwei Reihen Knöpfe und einen Schalter auf der linken Seite. Auf der rechten Seite befindet sich ein Knopf, der zur Stromübertragung dient. Was du jetzt tun musst, ist, genügend Stromeinheiten von den Arbeitsabschnitten zu den Schleusen zu übertragen, damit du den Generator für das ganze Zeitalter wieder einschalten kannst.

Die Spalten von links nach rechts entsprechen: Observatorium, Wohnquartier, linkes Wassertor, rechtes Wassertor, Aufzug und Botaniklabor. Die erste Reihe von Schaltflächen legt die Spalte fest, aus der übertragen wird, und die zweite Reihe von Schaltflächen legt die Spalte fest, in die übertragen wird. Wählen Sie eine Schaltfläche aus der ersten Reihe, dann eine Schaltfläche aus der zweiten Reihe und drücken Sie die Schaltfläche „Übertragen“.

Um die Tore zu aktivieren, gehen Sie in dieser Reihenfolge vor: Von Spalte 1 zu Spalte 3 und von Spalte 3 zu Spalte 5 dreht sich das linke Tor. Dann: Von Spalte 1 zu Spalte 6, Spalte 5 zu Spalte 4 und Spalte 4 zu Spalte 6 dreht sich das rechte Tor.

Wenn Sie fertig sind, leuchten die Torsymbole türkis und der Deckel des Stromkastens schließt sich. Kehren Sie zum Wasserwerk zurück. Die Symbole sollten weiß leuchten. Drücken Sie den Knopf oben auf den Bedienelementen, um die Wassertore zu öffnen. Das Wasser beginnt zu fließen, treibt das Dynamorad an und erzeugt Strom.

Drehen Sie sich um und steigen Sie die Treppe hinauf. Oben angekommen sehen Sie Yeesha, die den Gehweg überquert und Ihnen zuwinkt. Gehen Sie weiter, und der Boden beginnt zu beben, und Sie fallen hin und werden bewusstlos.

Tomahna bei Nacht

Wenn Sie aufwachen, ist es Nacht und Sie sind ein wenig benommen. Klettern Sie von hier nach oben und es geht Ihnen wieder gut. Gehen Sie zum Aufzug und kehren Sie zum Observatorium zurück, um nach Atrus zu sehen.

Verlasse den Aufzug und wende dich nach links. Gehe zu den Überwachungskameras. Jetzt, wo der Strom eingeschaltet ist und es dunkel ist, kannst du hinter dir am Handlauf einen Hebel mit einem Licht sehen. Ziehe den Hebel, um das Dach des Observatoriums zu öffnen.

Weiter geht es zum Teleskopstuhl. Setz dich darauf, kippe ein wenig herum und drücke den Knopf. Oben angekommen, geh ganz nah an das Teleskop heran. Du kannst die Ansicht mit den beiden kleinen Rädern verschieben und so einen Blick auf den Mond werfen. Hier musst du nur die Antenne einschalten, indem du den Knopf mit dem Windmühlensymbol oben auf dem rechten Rad drückst.

Beenden Sie die Nahaufnahme, drücken Sie den roten Knopf und verlassen Sie den Stuhl. Kehren Sie zum Viewer vor dem Aufzug zurück. Machen Sie eine Nahaufnahme auf der Viewer-Konsole, wo Sie fünf Fächer sehen, mit einem Knopf vor jedem, einem weiteren Knopf darunter, einem Monitor mit statischer Anzeige, einem Farbradwähler und einem Schieberegler mit neun Positionen.

Jede der Schieberpositionen entspricht einem anderen Kristall und jede der Farbradpositionen kann

zur Erzeugung unterschiedlicher Farbkristalle verwendet werden. Durch Drücken einer Taste vor einem Fach wird der entsprechende ausgewählte Kristall dort platziert.

Um den Code für Rime einzugeben, gehen Sie wie folgt vor, indem Sie, nachdem ein Kristall ausgewählt wurde, die Taste vor jedem Fach von links nach rechts drücken: Platzieren Sie den Schieberegler auf Steckplatz 6 (Anfangsposition ist 0), mit dem Rad auf Rot; Platzieren Sie den Schieberegler auf Steckplatz 3 und das Farbrad auf Cyan; Platzieren Sie den Schieberegler auf Steckplatz 8 und das Farbrad auf Gelb; Platzieren Sie den Schieberegler auf Steckplatz 8 und das Farbrad auf Grün; Platzieren Sie den Schieberegler auf Steckplatz 2 und das Farbrad auf Blau.

Wenn du fertig bist, drücke den großen Knopf unter den Fächern, um Atrus zuzuhören. Er kann Rime aufgrund eines elektromagnetischen Sturms nicht verlassen und sagt dir, was du in der Zwischenzeit tun solltest.

Verlassen Sie den Viewer und gehen Sie zum Aufzug. Wählen Sie die unterste Position. Da der Gehweg während des Erdbebens zerstört wurde, ist der Aufzug jetzt der einzige Weg, auf dem Sie auf die andere Seite gelangen können. Sie gelangen auf die Plattform, die sich links vom Schlafzimmer befand. Der Schalter am Ende kann jetzt betätigt werden, um eine Schwenkbrücke von Yeeshas Schlafzimmer zu dieser Plattform zu schwenken. Der Drehpunkt ist die Plattform außerhalb des Küchenbereichs. Lassen Sie uns zunächst das Schlafzimmer untersuchen.

Gehen Sie zum Schreibtisch und schalten Sie dort die Lampe an. Öffnen Sie die oberste mittlere Schublade und drücken Sie den quadratischen mittleren Knopf darunter (dieser Knopf funktioniert nicht, wenn die Schublade geschlossen ist), um ein Fenster zu öffnen, das zwei Tagebücher enthüllt, eines für Spire (rot) und eines für Haven (blau). Neben einigen weiteren Hintergrundinformationen finden Sie Viewer-Codes für beide Zeitalter. Spire-Code : Grün 1, Blau 7, Rot 8, Gelb 4, Cyan 5. Haven-Code : Blau 2, Rot 8, Lila 1, Grün 5, Gelb 6.

Durchqueren Sie den Raum und schalten Sie die Lampe neben dem Bett an. Drehen Sie sich dann um und gehen Sie zum Kamin. Sie werden Yeeshas Erinnerungsamulett entdecken, das blinkt, wenn an einem bestimmten Objekt oder Ort eine Erinnerung vorhanden ist. Drücken Sie auf das Symbol des Amuletts, um einen kurzen Film zu sehen, in dem jemand versucht, Yeesha zu schnappen. Gehen Sie ins Schlafzimmer und sehen Sie sich mit dem Amulett um.

Sie erhalten eine Reaktion auf die Nahaufnahme des Gemäldes und können diese in beiden Büchern verwenden. Es funktioniert als Hörbuch mit der Stimme der Person, die das Buch geschrieben hat. Gehen Sie hinaus und zur Gedenktafel auf dem Boden vor dem Schlafzimmer. Eine weitere Reaktion hier.

Gehen Sie zur Plattform neben dem Schlafzimmer und legen Sie den Schalter um. Der Gang schwenkt zu dieser Plattform. Gehen Sie auf die andere Seite. Gehen Sie zum Tisch draußen und sehen Sie sich das Buch aus der Nähe an. Benutzen Sie das Amulett. Machen Sie ein Foto von dem Buch und achten Sie auf den Notizblock rechts. Wenn Sie den Text übersetzen, werden Sie feststellen, dass es Yeeshas Name ist. Betreten Sie die Küche.

Erkundet den Bereich. Weiter hinten findet ihr den Bereich, wo Essen zubereitet wird. Das Amulett reagiert auf den Herd (der bedient werden kann). Die Töpfe und Pfannen über der Spüle reagieren auf Berührung und die beiden auf der linken Seite lösen mit Hilfe des Amuletts Erinnerungen aus.

Gehen Sie weiter zur Vorderseite der Küche, um Yeeshas Bild an der rechten Wand und ein Schachspiel zu sehen, auf das das Amulett reagiert. Diese Bilder sind zusammen mit dem Stammbaum, dem D'ni-Alphabetbuch, der Notiz im Schlafzimmer und etwas anderem, das Yeesha

in einer anderen Erinnerung sagen wird, der Schlüssel zu einem weiteren Rätsel, das Sie später lösen müssen. Verlassen Sie diesen Bereich und bewegen Sie den Gang .

Gehen Sie weiter zu Yeeshas Schlafzimmer. Die Bücher in den Regalen haben alle Namen (in D'ni geschrieben). Auf dem Schreibtisch finden Sie eine Kristallskulptur, auf die das Amulett reagiert. Über dem Schreibtisch befindet sich außerdem ein Planetarium. Rechts vom Schreibtisch befinden sich Yeeshas Bett und ein Kleid , auf das das Amulett ebenfalls reagiert. Verlassen Sie den Raum und kehren Sie mit dem Aufzug zur Plattform zurück.

Betreten Sie das Schlafzimmer und gehen Sie zum Kamin. Schließen Sie die Blende, indem Sie den Knopf vor Ihnen drücken. Das Ziel dieses Puzzles ist es, die Kacheln zum Leuchten zu bringen , auf die die Laser zeigen. Der schwierige Teil ist, dass beim Drücken eines Knopfes gleichzeitig vier Knöpfe aufleuchten, über, unter, rechts und links von diesem Knopf.

OOOOOOOO O5OOOOOO OOOOO3OO OO74OOOO 6OOOOOO1 OOOOO2OO.

Diese Lösung dieses Rätsel ist unverständlich. Deshalb eine andere. Die Buchstaben auf der linken Seite von oben nach unten. Die Zahlen von links nach rechts. B2, E1, D3, D4, C6, E8, F6.

Wenn Sie einen Fehler machen, wird das Rätsel durch Drücken der Taste unter dem Bedienfeld zurückgesetzt. Wenn Sie fertig sind, fährt der Aufzug nach unten. Verlassen Sie den Aufzug. Steigen Sie die kleine Treppe hinunter und sehen Sie sich das Age-Siegel aus Nara aus der Nähe an. Verwenden Sie das Amulett, um eine Erinnerung auszulösen. Dies ist der Bereich, der explodierte und den giftigen grünen Rauch freisetzte, der den Gehweg darüber zerstörte.

Drehen Sie sich um und ziehen Sie den Hebel, um die Kammer zu öffnen. Betreten Sie sie. Sobald Sie drinnen sind, ziehen Sie den kleinen Hebel rechts, um die Kammer zu schließen und die Verbindungsbücher zu öffnen . Das linke (rot) führt zu Spire und das rechte (blau) führt zu Haven. Kümmern wir uns zuerst um Haven.

Oase

Sie kommen auf Haven in einer Kammer an, die buchstäblich auseinanderfällt. Dies war eine Kommunikationszelle mit einer Trennwand, die Achenar daran hindern sollte, das Verbindungsbuch für Tomahna zu erreichen, das sich hinter Ihnen in einem Ständer befindet. Offenbar hat es nicht funktioniert. Eine genaue Untersuchung der Trümmer auf dem Boden wird zeigen, was passiert ist. Eine hohe Frequenz hat die Trennwand zerstört.

Auf der rechten Seite befindet sich ein Tablett, das gekippt werden kann, um Gegenstände zwischen den beiden Seiten zu transportieren. Darin finden Sie Yeeshas Tasche, die eine Erinnerung daran auslöst, wie sie vor jemandem davongelaufen ist. Es gibt auch ein Rohr, das hochgeschoben werden kann, um ein Horn zu blasen , das wahrscheinlich verwendet wurde, um Achenar zu signalisieren, dass er Besuch hatte. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie nach draußen.

Gehen Sie weiter, bis der Weg versperrt ist. Räumen Sie die kleine Krabbe beiseite (falls sie im Weg ist) und schieben Sie den Stein beiseite. Dahinter befindet sich die obere Hälfte einer zerbrochenen Kristallfigur . Sie löst das Amulett aus. Benutzen Sie es, um zu sehen, wie die Brüder gegeneinander kämpfen. Drehen Sie sich um, gehen Sie weiter und biegen Sie links ab. Hier gibt es zwei Wege. Einer führt zur Rückseite der Verbindungskammer, die mit einer Art Struktur gefüllt ist, und der andere ist ein Tunnel in die Klippe. Nehmen Sie diesen.

Oben sehen Sie die Zeichnung einer gigantischen Kreatur (eines Cerpatee, wie Sie gleich herausfinden werden). Links führt eine Strickleiter nach unten. Rechts gibt es zwei Wege: Einer führt nach oben und bietet einen Blick auf die Insel aus der Vogelperspektive, der andere führt zu Achenars Lager. Gehen Sie die Leiter links hinunter.

Der Weg führt zum Schiffswrack, das Sie beim Einloggen gesehen haben. Rechts, nahe dem Anfang des „Piers“, befindet sich ein Totem. Gehen Sie näher heran und sehen Sie es sich aus der Nähe an . Verwenden Sie das Amulett. Wenn Sie fertig sind, machen Sie ein Foto von dem Symbol auf dem Totem und bringen Sie dieses Totem mit dem Cerpatee-Tier in Verbindung (dies ist Teil eines Rätsels, das später gelöst werden muss). Kehren Sie zum Anfang des „Piers“ zurück und gehen Sie weiter. Auf dem Weg zum Wrack gibt es eine Szene, in der einige Krabben einen Fisch fressen.

Wenn Sie das Wrack erreichen, stehen Sie vor dem ersten Rätsel dieses Zeitalters. Im Aufzug befindet sich eine Holzkiste, draußen vier Kanonenkugeln und links und unterhalb des Aufzugs befindet sich eine weitere Kiste (das Gegengewicht) mit vier weiteren Kanonenkugeln in der Nähe. Was Sie hier tun müssen, ist herauszufinden, wie Sie einige Kanonenkugeln mit in den Aufzug nehmen können, um eine Druckplatte im oberen Stockwerk auszulösen und einen weiteren Gang nach oben zu bringen.

Gehen Sie zur Gegengewichtskiste und legen Sie drei Kanonenkugeln hinein. Kehren Sie zum Aufzug zurück. Ziehen Sie die Kiste nach draußen und legen Sie zwei Kanonenkugeln hinein. Schieben Sie die Holzkiste zum Aufzug und folgen Sie ihr hinein. Wenden Sie sich nach rechts, um die Befehle für den Aufzug anzuzeigen . Ziehen Sie das Gegengewicht auf (durch Drehen des Rads) und lösen Sie die Bremse (Hebel nach rechts). Der Aufzug fährt nach oben.

Schieben Sie oben die Holzkiste nach vorne . Warten Sie, bis sich die Gangway hebt, und gehen Sie auf die andere Seite. Sobald Sie im eigentlichen Schiff sind, können Sie entweder nach oben oder nach unten gehen. Gehen Sie zuerst nach unten, indem Sie das Seilnetz auf der linken Seite nehmen. Dies führt zu Achenars Arbeitsbereich. Am Ende reagiert das Amulett auf den ausgestopften Karnak über dem Arbeitstisch.

Auf dem Arbeitstisch liegt ein Diagramm . Machen Sie ein Foto davon. Es zeigt Ihnen, welches Tier was frisst, und hilft Ihnen, eine Hackordnung festzulegen (erforderlich für das Puzzle, bei dem auch die Totems verwendet werden). Betreten Sie den Raum an der Seite hinten. Das Amulett reagiert auf die Werkzeuge auf dem Tisch . Es gibt auch eine Röhre mit einem Gummireservoir am Ende. Wenn Sie darauf drücken, wird eine grüne Wolke aus demselben Zeug freigesetzt, das Sie damals in Tomahna benommen hat. Wenn Sie sich umsehen, wird Ihnen klar, dass Achenar eine sehr gestörte Person ist.

Gehen Sie wieder nach oben in die mittlere Ebene. Nehmen Sie die Leiter nach oben. Oben angekommen werden Sie von einem Karnak begrüßt, der einen Fisch isst. Beachten Sie seine Hinterpfoten. Sie können diese Information mit dem Bild in Verbindung bringen, das Sie unten aufgenommen haben. Gehen Sie nun, bevor Sie das Schiff betreten, weiter bis zum Ende. Drehen Sie sich nach rechts und drehen Sie das Zahnrad ganz links. Dadurch wird das Segel entfaltet und Ihnen wird eine Karte der Insel zusammen mit dem Territorium angezeigt, das jedes Tier besetzt. Es wird auch eine Erinnerung auslösen.

Die fünf Tiere sind hier dargestellt: der Cerpatee oben, darunter der Mangree und rechts vom Mangree der Camoudile. Unter dem Camoudile ist der Zeftyr und links vom Zeftyr der Karnak, unser fischfressender Freund. Machen Sie ein Foto und wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Holzflasche rechts neben der Ausrüstung, um das Segel zusammenzuklappen.

Betreten Sie den Raum rechts und biegen Sie rechts ab. Untersuchen Sie die Schatzkiste , um eine Erinnerung auszulösen. Gehen Sie nun zum anderen Ende des Raums und untersuchen Sie Achenars erstes Tagebuch . Sie können das Amulett für ein Voiceover verwenden. Hier erfahren Sie die Essgewohnheiten des Zeftyr, des Camoudile und des Mangree sowie ihre Namen. Weiter hinten

kommen der Karnak (ein Aasfresser) und Hinweise auf die fünfte Kreatur.

Wenn Sie fertig sind, kehren Sie zum Pier zurück. Um den Aufzug zum Pier hinunterzulassen, berühren Sie einfach die Metalllasche neben dem Aufzugsgetriebe für das Gegengewicht. Gehen Sie dann denselben Weg zurück bis zur Spitze der Klippe. Nehmen Sie jetzt den Weg nach rechts, der zur Luftaufnahme führt. In der Ferne sehen Sie eine wehende rote Fahne und zu Ihrer Linken eine Holzkonstruktion. Dieser Dschungel ist ein Labyrinth und Sie müssen sich darin zurechtfinden. Klettern Sie hinunter und gehen Sie zum Lagerbereich. Nähern Sie sich dem Zelt, um eine Zwischensequenz auszulösen.

Ein Zeftyr wird herausgerannt kommen und Sie werden das Zelt als Drachenflieger benutzen, um ihn zu verfolgen (ich gehe lieber davon aus, dass wir nicht in blanker Angst vor ihm davonlaufen). Er erweist sich als schlauer als Sie, da er sich knapp unterhalb des Basislagers zurückhält und zusieht, wie Sie notlanden. Dann wachen Sie auf und ein Mangree wacht über Sie. Diese Szene ist auch wichtig, da sie einen Hinweis auf ein weiteres Rätsel enthält. Sie werden einen Mangree schreien hören: hoch, dann tief, dann wieder hoch. Derjenige, der über Sie wacht, wird alarmiert, gerade rechtzeitig, um dem Camoudile zu entkommen, der auf der Suche nach einer warmen Mahlzeit über Sie hinwegspringt!

Wenn Sie aufstehen, schlage ich vor, dass Sie ein wenig auf Entdeckungsreise gehen. Hier im Dschungel ist es sehr schwierig, Anweisungen zu geben, da es nicht viele Bezugspunkte gibt, die ich verwenden kann. Wenn Sie also die Orte kennen, von denen ich spreche, wird es viel einfacher sein. Schauen Sie nach unten, um einige Abdrücke zu sehen. Zoomen Sie hinein und das Amulett wird reagieren.

Jetzt befinden Sie sich an einer dreifachen Weggabelung, zu Ihrer Linken sind die Zeltreste. Das Camoudile kam von rechts. Nehmen Sie den Weg vor Ihnen. Gehen Sie bis zum Ende dieses Weges. Sie werden sehen, wie ein Mangree von einem Baum auf einen anderen gegenüber springt, und Sie werden den Warnruf erneut hören: hoch, tief, hoch.

Gehen Sie weiter geradeaus und Sie kommen an eine scheinbare Sackgasse. Dort ist der Jagdposten, den Achenar in seinem Tagebuch erwähnt hat. Sie können die roten Pflanzen beiseite schieben. Tun Sie das, und Sie gelangen weiter zum Jagdposten. Klettern Sie nach oben.

Dreh dich um und zieh die Abdeckung herunter. Noch ein Diagramm, das hilft, die Hackordnung festzustellen. Mach ein Foto. Der Knochenhaufen links löst eine Erinnerung aus. Beobachte nun die drei Räder vor dir und die Mangrees in der Ferne. Gehe aus der Nähe heran und du wirst sehen, dass sie mit dem Mangree-Totem spielen. Leider verdeckt immer eines davon das Symbol. Damit sie verschwinden und du ein Foto des Symbols machen kannst, musst du den Ton des Warnrufs mit den Rädern vor dir nachahmen. Dazu gehört nicht nur die Tonhöhe, sondern auch die Dauer, die lang, kurz, lang ist. Tut mir leid, dass ich dir nicht weiterhelfen kann, aber das musst du üben, bis du es richtig hinbekommst. Es dient auch als Übung für ein späteres Puzzle mit demselben Prinzip. Ich schaffe es normalerweise mit einer 3/4-Drehung für eine lange Dauer und einer 1/4-Drehung für eine kurze Dauer.

In diesem speziellen Fall müssen Sie zuerst das rechte Rad drehen (3/4 Umdrehung), dann das linke (1/4 Umdrehung) und dann noch einmal das rechte (3/4 Umdrehung). Sie sollten auch nicht zu lange zwischen den Radwechseln warten, da dies die Tonwiedergabe beeinträchtigen kann. Hinweis: ich habe es mindestens 20mal versucht wie in der Lösung beschrieben, hat nicht funktioniert. In einem Youtube Video habe ich gesehen wie es funktioniert. Das linke Rad 4 bis 5mal schnell drehen, dann das rechte Rad 2 bis 3mal, dann wieder das linke Rad 4 bis 5mal. Das muss schnell hintereinander geschehen, dann sind nach einigen Versuchen die Affen geflüchtet.

Wenn Sie es geschafft haben, den richtigen Ton zu reproduzieren, verschwinden die Mangrees. Machen Sie das Foto des Totems und klettern Sie vom Pfosten herunter.

Kehren Sie zur dreifachen Gabelung zurück und nehmen Sie den Weg mit den Zeltresten. Sie werden dort oben ein Kamel sehen und hören, das Beute verfolgt. Gehen Sie weiter geradeaus. Biegen Sie an der Kreuzung links ab. Gehen Sie weiter geradeaus. Sie kommen an einem Karnak auf Ihrer rechten Seite vorbei und wenn Sie von dort weitergehen, gelangen Sie zu einem Tor. Zoomen Sie auf die Tafel links. Verwenden Sie das Amulett. Sie werden erfahren, was Sie tun müssen, um dieses Rätsel zu lösen.

Öffnen Sie die Platte, indem Sie am unteren mittleren Bereich ziehen (wo sich eine Holzlasche zu befinden scheint). Das Ziel dieses Puzzles besteht darin, die Hämmer auf den weißen Stiften ruhen zu lassen, ohne dass sich die Hämmer selbst in den Schiebern befinden. Die Lösung ist unten aufgeführt. Da es keine Möglichkeit gibt, das Puzzle zurückzusetzen, speichern Sie das Spiel, bevor Sie mit dem Lösen beginnen, um Kopfschmerzen zu vermeiden (vertrauen Sie mir in diesem Fall ...). In der Lösung bedeutet ein Buchstabe, gefolgt von einer Zahl, einem x und einer Richtung, dass Sie diesen Schieber um eine bestimmte Anzahl von Löchern in die angegebene Richtung bewegen müssen. Die zweite Bewegung bedeutet: Bewegen Sie den mittleren Schieber zwei Löcher nach links.

Kombination: heller Hammer runter, mittlerer Slider zweimal links, heller Hammer hoch, dunkler Hammer hoch, mittlerer Slider einmal rechts, heller Hammer runter, dunkler Hammer runter, mittlerer Slider einmal links, heller Hammer hoch, oberer Slider zweimal rechts, dunkler Hammer hoch, mittlerer Slider einmal rechts, dunkler Hammer runter, heller Hammer runter, mittlerer Slider einmal links, heller Hammer hoch, oberer Slider einmal rechts, dunkler Hammer hoch, mittlerer Slider zweimal rechts, heller Hammer runter, dunkler Hammer runter, mittlerer Slider einmal links, heller Hammer hoch - obere Sperre fertig, unterer Slider zweimal links, dunkler Hammer hoch, mittlerer Slider einmal rechts, dunkler Hammer runter, unterer Slider einmal links, dunkler Hammer hoch, mittlerer Slider einmal rechts, dunkler Hammer runter - untere Sperre fertig.

Am Ende öffnet sich das Tor. Gehen Sie geradeaus, um das Seegebiet und den Karnak-Lebensraum zu betreten. Zoomen Sie auf den See, um eine Erinnerung auszulösen. Drehen Sie sich um, zoomen Sie auf das Totem und lösen Sie ein weiteres aus. Machen Sie ein Foto von dem Symbol. Klettern Sie jetzt den Pfad hinunter bis zur Kreuzung, an der Sie das Camoudile gesehen haben. Anstatt nach rechts zu gehen und zum Pfad mit den Zeltresten zurückzukehren, gehen Sie geradeaus. Auf der linken Seite des Pfads finden Sie eine Falle. Verwenden Sie das Amulett, um eine Erinnerung auszulösen.

Wenn Sie weiter geradeaus gehen, kommen Sie zum Basislager. Drehen Sie sich um und kehren Sie zur Kreuzung zurück. Biegen Sie links auf den Weg mit den Zeltresten ab. Nehmen Sie ihn. Passieren Sie die dreifache Kreuzung und gehen Sie dieses Mal geradeaus. Sie können den Zip-Modus verwenden, um schneller dorthin zu gelangen. Sie kommen zu einer weiteren Kreuzung. Links fressen zwei Zeftyrs. Wenn Sie rechts abbiegen, gelangen Sie zum Sumpfgebiet.

Nehmen Sie den linken Weg, um den Lebensraum der Camoudile zu besuchen. Sie werden Zeuge eines Angriffs, bei dem die Camoudile einen Zeftyr tötet. Gehen Sie an der fressenden Camoudile und dem Baumstumpf vorbei und drehen Sie sich um. Am Kadaver wartet ein Karnak darauf, an die Reihe zu kommen, und im Baumstumpf steckt eine Axt. Verwenden Sie sie, um eine weitere Erinnerung auszulösen.

Drehen Sie sich um und gehen Sie bis zum Ende des Pfads. Biegen Sie links ab und ein Camoudile wird versuchen, Sie anzugreifen. Zu Ihrem Glück (und leider für das arme Tier) wird das giftige

grüne Gas, das die Pflanzen in der Nähe ausstoßen, es bewusstlos machen und ihm wahrscheinlich sehr schlimme Kopfschmerzen bereiten, was gut ist, da es dem entspricht, was Sie auch spüren werden, wenn die Sicht wieder verschwimmt.

Warten Sie, bis Ihre Sicht klar ist, und zoomen Sie auf die linke Pflanze. Lösen Sie eine weitere Erinnerung aus, um mehr über die Eigenschaften des Gases zu erfahren und darüber, was für ein sadistischer Mensch Achenar ist (nicht, dass es noch einer weiteren Bestätigung bedurfte). Wenn es endet, verlassen Sie diesen Ort und gehen Sie einen Bildschirm weiter. Machen Sie hier einen rechten Umweg, um das Camoudile-Totem zu entdecken.

Gehen Sie bis zum Ende dieses kleinen Pfades und biegen Sie am großen Felsbrocken rechts ab . Dahinter befindet sich das Totem . Machen Sie ein Foto und lösen Sie die Erinnerung aus. Kehren Sie nun zur Kreuzung zurück, an der Sie die beiden Zefityr beim Essen gesehen haben. Steigen Sie den Pfad zu Ihrer Linken hinauf (wenn Sie den Camoudile-Lebensraum verlassen) und Sie werden zwei Mangrees sehen, die vor einem Camoudile davonlaufen. Sie werden auch wieder den Mangree-Warnton hören (nur für den Fall, dass Sie ihn noch nicht herausgefunden haben).

Gehen Sie weiter bis zu einer weiteren Kreuzung. Der Weg rechts führt zum Torbereich (Lebensraum Karnak) und der Weg links mit den Holzbrettern führt zum Sumpf (Lebensraum Zefityr). Nehmen Sie den linken Weg. Betreten Sie den Sumpf und gehen Sie weiter, bis Sie zu einem Stein mit Abdrücken kommen . Dort ist auch eine kleine froschähnliche Kreatur.

Zoomen Sie auf die Abdrücke, um eine Erinnerung auszulösen. Biegen Sie an der nächsten Kreuzung links ab, um das letzte Totem zu finden , das Zefityr-Totem. Machen Sie wie zuvor ein Foto und lösen Sie eine Erinnerung aus. Kehren Sie zur letzten Kreuzung zurück und nehmen Sie diesmal die rechte Abzweigung. Dies führt zum Brückenrätsel und dies ist dasjenige, für das Sie alle Informationen benötigen, die Sie bisher gesammelt haben.

Klettere hoch und gehe nach rechts. Berühre den Griff an der Seilrolle, die am Holzbalken hängt, um die Abdeckung vom Brückenschloss-Puzzle zu heben. Nachdem du dieses Puzzle gelöst hast, kannst du hierher zurückkehren, indem du den Hebel nach rechts drückst, wenn du dich der Brücke von der anderen Seite näherst (das musst du nicht, aber es ist eine praktische Option, wenn du die Umgebung noch etwas mehr aufsaugen möchtest). Du musst die Kombination jedoch erneut eingeben, um die Brücke abzusenken, sobald du auf dieser Seite bist.

Das Schloss hat fünf Röhren, die wie Flöten aussehen, und jede Röhre hat einen Symbolbetrachter. Unter dem Schloss befindet sich eine Pyramide, genau wie die im Jagdposten. Links davon befindet sich etwas, das wie ein Holzfächer aussieht, der die Brücke senkt, sobald die richtige Sequenz gewählt wurde. Einer der Betrachter ist kaputt, also müssen Sie die Betrachter auf beiden Seiten als Referenz verwenden, um ihn auf das richtige Symbol einzustellen.

Das Ziel besteht darin, die verschiedenen Tiere, die durch ihre Symbole dargestellt werden, in absteigender Hackordnung anzuordnen. Aus dem Fressdiagramm im Wrack und dem Diagramm am Jagdposten geht die Reihenfolge Cerpatee, Camoudile, Mangree, Karnak und Zefityr hervor. Die Logik lautet, dass zuerst Fleischfresser (in der Reihenfolge der Größe) kommen, dann Allesfresser (Mangree und Karnak, wobei Mangree intelligenter ist) und schließlich Pflanzenfresser (Zefityr). Stellen Sie die Röhren in diesem Sinne folgendermaßen auf:

1 – drei Löcher sichtbar (leeres Quadrat)

2 – zwei Löcher sichtbar (drei Dreiecke auf der Spitze eines großen Dreiecks)

3 – fünf Löcher sichtbar, zuerst um das vierte Rohr einzusetzen und dann in die Ausgangsposition zurückzusetzen (vierblättriges Kleeblatt)

4 – fünf Löcher sichtbar (vier Quadrate)

5 – vier Löcher sichtbar (Buchstabe „s“ um 90 Grad gedreht)

Ziehe am Holzfächer und die Brücke senkt sich . Gehe auf die andere Seite und die Brücke hebt sich wieder. Betrete die Hütte auf der linken Seite. Hier sind einige Dinge versteckt und alle werden dir bald von Nutzen sein.

Öffnen Sie die Truhe, die der Tür am nächsten ist, um einige Flaschenzüge und Taucherausrüstung zu finden. Gehen Sie zur nächsten Truhe und öffnen Sie sie. Sehen Sie sich die Innenseite des Deckels an. Machen Sie ein Foto von der Zeichnung mit dem Mangree und den Quadraten mit Punkten und Markierungen. Gehen Sie zum Bett. Benutzen Sie das Amulett auf dem Hemd und auf dem zweiten von Achenars Tagebüchern . Daraus erfahren Sie den Namen des Cerpatee und dass Achenar Buße zu tun scheint und auf dem Weg der Erlösung ist. Sie erfahren auch, dass er allen Mangrees Namen gegeben hat. Sie haben bereits einen in der Truhe gefunden. Gehen Sie zum Schreibtisch und rollen Sie das Stück Papier oben auf dem kleinen Schreibblock auf. Machen Sie ein Foto von White Beards Namen.

Drehen Sie sich um und klettern Sie den Mast hinauf . Untersuchen Sie das Teleskop und sehen Sie sich um. Wenn Sie das Teleskop verlassen, öffnen Sie den Notizblock daneben und lösen Sie eine Erinnerung über Achenar und die Gefahren der Überjagung einer Art aus. Auf dem Tisch liegt ein weiterer Mangree-Name . Machen Sie ein Foto. Benutzen Sie das Amulett auf der Schachtel neben der Zeichnung. Sehen Sie sich das Gemälde auf der Staffelei an. Heben Sie es hoch (Sie dürfen sich dazu nicht im Zoom-Modus befinden) und Sie werden den endgültigen Namen dahinter finden . Zoomen Sie heran, machen Sie ein Foto und lösen Sie die Erinnerung aus.

Gehen Sie wieder nach unten und verlassen Sie die Hütte. Biegen Sie links ab und gehen Sie weiter in den Dschungel. Gehen Sie bis zum Ende des Holzstegs, bis das fiese Camoudile anfängt, nach Ihnen zu schnappen . Biegen Sie links ab und gehen Sie bis zur Hütte am Ende. Klettern Sie nach oben. Beobachten Sie, wie das Camoudile diese Lichtung betritt und die Mangrees um ihr Leben rennen. Beachten Sie die Räder vor Ihnen. Sie sind genau wie die im Jagdposten. Drehen Sie sich um und untersuchen Sie das Diagramm, das von der Decke hängt. Lösen Sie die Erinnerung aus. Drehen Sie sich um und machen Sie ein Foto von dem Fruchtwurfruf .

Was Sie hier tun müssen, ist, den Camoudile in die Grube fallen zu lassen und White Beard eine Frucht werfen zu lassen, damit sie eine dieser Giftpflanzen trifft, die wiederum Gas freisetzt und den Camoudile bewusstlos macht. White Beard muss werfen, weil er der einzige ist, der präzise und stark genug ist, um es zu tun. Leider muss man, um die Mangrees zu bewegen, die Räder verwenden, um ihre Namen zu simulieren, und das Spiel ist sehr präzise. Sie können sich ruhig umdrehen und Ihren Kopf gegen die nächste Wand schlagen.

Speichern Sie Ihr Spiel und bereiten Sie sich auf die wahrscheinlich ärgerlichsten Rätsel des ganzen Spiels vor. Jeder der Namen, die Sie gesammelt haben, besteht aus zwei Tönen. Wie im anderen Rätsel gibt es hohe und tiefe Töne und auch einen mittleren. Es gibt zwei Längen: kurz und lang. Ein Quadrat bedeutet kurz und ein Rechteck bedeutet lang. Die Namen werden von oben nach unten geschrieben. Um also einen bestimmten Mangree zu rufen, beginnen Sie in der obersten Zeile und arbeiten Sie sich nach unten vor. Wenn Sie das Rätsel jederzeit zurücksetzen müssen, gehen Sie zurück zur Hütte in der Mitte des Sees, betreten Sie sie (wenn Sie die Hütte nicht betreten, wird das Rätsel nicht zurückgesetzt) und gehen Sie dann hierher zurück.

Die Zahlen bedeuten die Drehscheiben von links nach rechts, also 1, 2, 3,

Wenn Sie bereit sind, folgen Sie der Reihenfolge:

1 kurz, 3 lang

3 lang, 2 kurz

1 kurz, 3 lang
1 lang, 2 lang

Dadurch landet Camoudile in der Grube, aber White Beard ist noch nicht in der Wurfstation.

2 kurz, 1 kurz
1 kurz, 3 lang
3 lang, 2 kurz
1 lang, 2 lang
3 lang, 2 kurz

Speichern Sie Ihr Spiel hier, es sei denn, Sie möchten das Ganze wiederholen. Sobald die Camoudile in der Grube ist, haben Sie nur noch sehr wenig Zeit, die Frucht zu werfen.

1 kurz, 3 lang
3 lang, 1 kurz, 2 kurz

Mit der Lösung die Hier geschrieben ist, habe ich es nicht geschafft!

Hier ist meine Lösung

1 Kurz, 3 Lang
3 Lang, 2 Kurz
1 Kurz, 3 Lang
1 Lang, 2 Lang
3 Lang, 2 Kurz
1 Lang, 2 Lang

Hier speichern!

3 Lang, 2 Kurz, der Affe springt auf der linken Seite vom hinteren Nest in das mittlere, das Camoudile fällt in die Grube.

Am besten schon wenn der Affe in das Nest springt die Räder drehen, da sehr wenig Zeit bleibt. Das Camoudile muss in der Grube sein. Wenn es nur ein wenig rausklettert bleibt es munter!

Schnell 3 Lang, 1 Kurz, 2 Kurz.

Das Camoudile wird eingeschläfert. Klettere hinunter und kehre zum Ende des Holzstegs zurück. Klettere die Leiter hinunter und du wirst von einem Mangree begrüßt und siehst das schlafende Camoudile in der Grube. Folge dem Pfad nach rechts und klettere am Ende auf den Holzpfosten. Dieses Nest ist voller Mangrees. Es gibt einen Kompass, einige Hemden und Bettwäsche. Zoome auf die Hemden und löse die Erinnerungssequenz aus.

Drehen Sie sich nach links und zoomen Sie auf die Pflanzenblätter mit den Zeichnungen. Dies ist die Lösung für eines der Rätsel in Serenia und auch die Lösung, die Sie brauchen, um dieses Zeitalter zu beenden. Dort steht, dass Sie den unteren Streifen der dritten Windung einer fliegenden Schlange (Sie werden sie gleich sehen) viermal nach links streichen und ihr dann auf den Kopf klopfen müssen, wenn sie aufwacht. Ich werde sie Quetzy nennen (kurz für Quetzocoatl).

Folgen Sie dem Pfad aus Blättern bis zum Ende. Wenn Sie sich umdrehen, werden Sie feststellen, dass Sie eine große Anhängerschaft haben. Die Mangrees scheinen Sie ins Herz geschlossen zu haben. Setzen Sie sich in den Stuhl und schauen Sie nach rechts und unten. Zoomen Sie auf Quetzy und lösen Sie die Erinnerung aus, um zu sehen, wie Achenar das Nötige tut, um sie aufzuwecken. Wiederholen Sie, was er getan hat, wenn die Erinnerung zu Ende ist. Es wird so aussehen, als würde Quetzy Sie angreifen, aber keine Angst. Sobald er weg ist, berühren Sie den Hebel. Der Stuhl wird sich in Bewegung setzen und ein Passagier wird Sie auf der Fahrt begleiten.

Sobald der Sessel anhält, kehren Sie zur Verbindungskammer zurück. Wenn Sie zum Sessel

zurückkehren, können Sie den Hebel heranzoomen und eine Erinnerung auslösen, um die Fahrt noch einmal abzuspielen. Sobald Sie in der Kammer sind, verbinden Sie sich mit Tomahna.

Tomahna 2

Wenn Sie sich wieder mit Tomahna verbinden, sehen Sie Achenar vor Yeeshas Schlafzimmer. Sie werden sehen, wie er ein Verbindungsbuch benutzt, das dann auf das Deck unter dem Schlafzimmer fällt. Es ist Zeit, herauszufinden, was passiert ist. Ziehen Sie also den kleinen Hebel, um die Kammer zu öffnen, und wenn sie offen ist, verwenden Sie den Zip-Modus, um zu Yeeshas Schlafzimmer zu gelangen.

Im Zimmer herrscht Chaos. Es scheint, als hätte Achenar nach etwas gesucht. Gehen Sie zu Yeeshas Bett und verwenden Sie das Amulett für ihr Tagebuch. Sie erfahren etwas über Serenia, Serenias Betrachtercode und Yeeshas Geistführer. Beachten Sie die Kombination der Rime-Kristalle für Serenia. Von besonderer Bedeutung für die Lösung des Bücherregal-Puzzles ist eine Notiz an einem Freitag, auf der eine Zeichnung von Atrus zu sehen ist, wie er am Bücherregal arbeitet. Yeesha sagt, alle Namen seien in D'ni geschrieben, und sie werde nicht vergessen, wer älter sei. Dies ist der letzte Hinweis, der zur Lösung des Bücherregal-Puzzles benötigt wird (zusammen mit dem Stammbaum, der Notiz von Atrus an Catherine, Yeeshas Notizblock, in dem sie ihren Namen geübt hat, und den Familienfotos). Wir werden dieses Puzzle jetzt nicht lösen, aus Gründen der Spielkontinuität ist es besser, wenn wir zuerst die Spire Age-Puzzles lösen.

Gehen Sie zum Bücherregal und zoomen Sie auf das untere linke Display. Rufen Sie eine Erinnerung auf, um Achenar sagen zu hören: „Ich wusste, dass du eins hast“. Er hat Serenias Verbindungsbuch von Yeesha gestohlen. Dorthin hat er sich verbunden, und das war das Buch, das Sie auf das Deck darunter fallen sahen. Zoomen Sie auf das rechte Fach, um Yeeshas Handabdruck zu sehen. Darin steht, dass sie ein Kind des Wassers ist, was bedeutet, dass ihr Geistführer ein Wassergeist ist. Sie werden mehr über Geistführer erfahren, wenn Sie sich mit Serenia verbinden.

Verlasse jetzt den Raum und kehre zur Verbindungskammer zurück (du kannst den Zip-Modus verwenden, wenn du möchtest). Ziehe dort den kleinen Hebel, um die Kammer zu schließen, und verbinde dich dann mit dem Buch auf der linken Seite mit Spire.

SPIRE

Turm

Sie gelangen in eine gesprengte Verbindungskammer. Wie in Haven wurde hier das gleiche System übernommen. Auf der Bank gegenüber im Raum finden Sie ein Buch. Verwenden Sie das Amulett darauf, um eine Erinnerung auszulösen. Yeeshas erster Fehler mit Sirrus: Sie sagte ihm, sie kenne D'ni. Zweiter Fehler: Sie brachte es Sirrus bei. Wenn Sie fertig sind, verlassen Sie den Raum und beginnen Sie mit dem Abstieg.

Auf dem Weg nach unten kommen Sie an einem seitlichen Aufzugsschacht vorbei. Betreten Sie ihn und sehen Sie, dass der Rufknopf kaputt ist. Sie können den Schacht vergrößern, aber Sie werden nicht viel sehen. Verlassen Sie den Aufzug und fahren Sie weiter nach unten, bis Sie zu einem Garten mit Kristallstatuen gelangen. Wenn Sie den Viewer-Code verwendet haben, ist dies der Ort, den Sie gesehen haben.

Gehen Sie zu den Statuen und lösen Sie eine Erinnerungssequenz aus. Daran können Sie erkennen, über welchen manipulativen Verstand Sirrus verfügt. Biegen Sie links ab und zoomen Sie auf die Werkzeuge, den Schlafsack und das erloschene Feuer auf dem Boden. Lösen Sie eine weitere Erinnerungssequenz aus. Rechts und hinten gibt es einen Tunnel, der zu einem Aufzug führt. Anstatt diesen Weg zu nehmen, gehen wir einen anderen Weg. Kehren Sie zu den Statuen zurück und gehen

Sie nach links und dann dahinter.

Am Ende dieses Gehwegs ragt ein riesiger Kristall aus einem Steinrohr. Machen Sie ein Foto und beachten Sie die Form des Rohrs (fünfeckig). Zoomen Sie hinein. Lösen Sie die Erinnerungssequenz aus, die bestätigt, dass es sich tatsächlich um ein fünfeckiges Rohr handelt.

Verkleinern. Beachten Sie die weiße Markierung an der vierten Stelle der Skala (wobei die Stelle, an der der Indikator steht, als eins gezählt wird). Dies wird gegen Ende dieses Zeitalters relevant. Biegen Sie jetzt rechts ab.

Untersuchen Sie das Rohrloch . Zoomen Sie hinein und lösen Sie eine Erinnerungssequenz aus. Springen Sie hinein und genießen Sie die Rutschpartie (hoffentlich trägt der Reisende hitzebeständige Hosen!). Wenn die Fahrt zu Ende ist, gehen Sie weiter. Am Ende ist eine Art Buchgerät. Ziehen Sie den Hebel unten, um es zu öffnen . Lösen Sie eine Erinnerungssequenz aus. Dies ist eine Platine für das Zeitalter und sie zeigt, wo Strom ist. Im Moment ist nichts mit Strom versorgt. Auf der oberen linken Seite befindet sich eine Gruppe von vier Sicherungen, darunter eine Gruppe von sieben Sicherungen und auf der rechten Seite eine Gruppe von 35 Sicherungen. Es gibt außerdem viele Symbole. Jedes davon stellt einen Ort hier in Spire dar (ähnlich wie der Stromkasten damals in Tomahna).

Rechts von dieser Platine ist ein Metallrohr mit Sprossen, die nach oben führen. Das ist Ihre Fluchtleiter aus dieser Ebene. Untersuchen Sie den Rest dieses Ortes. Gehen Sie nach links. Hier ist ein Kontrollkasten. Das Symbol auf dem Deckel sieht aus wie ein Schloss mit Wellen darüber. Es ist ein Elektromagnet und die Wellen stellen magnetische Kräfte dar. Zoomen Sie auf den Deckel und lösen Sie eine Erinnerung aus. Drücken Sie den Knopf daneben, um den Deckel zu öffnen. Darin finden Sie einen Schieber und sieben LEDs (nummeriert von 1 bis 7).

Auf der rechten Seite befindet sich eine Leistungsanzeige und auf der linken Seite ein Schalter. Schieben Sie den Schalter nach unten. Jetzt erden wir einige Leiter. Ich habe ein paar Versuche gebraucht, um die richtige Kombination zu finden, aber um Ihnen die Zeit zu sparen, hier ist sie: Bewegen Sie den Schieber nach rechts, links, rechts, links und rechts. Das funktioniert, weil eine Bewegung nach rechts 4 LEDs aufleuchten lässt und eine Bewegung nach links zwei ausschaltet. Alle sieben LEDs leuchten auf. Das Spiel übernimmt und Sie werden sehen, wie etwas durch die magnetische Kraft nach unten gezogen wird.

Wenn du jetzt zur Platine gehst, siehst du, dass auch dieser Bereich beleuchtet ist. Von dort aus kannst du nach links zum Ende des Gehwegs gehen und einen riesigen Kristall sehen, der Elektrizität speichert. Ein Kabel führt in die Leere und verbindet sich mit mehreren schwebenden Steinen. Eine Leiter scheint nach links hinauszuführen, kann aber momentan nicht benutzt werden. Wende dich wieder der Ausgangsleiter zu und klettere sie hoch.

Bewegen Sie oben den Hebel nach links, um die Falltür zu öffnen (wenn Sie den Aufzug im Statuengarten benutzt hätten, wäre diese Falltür verschlossen und es wäre unmöglich gewesen, sie von hier aus zu öffnen). Dieser Bereich führt zu SIRRUS' Arbeitsbereich, dem Botaniklabor und einem weiteren Aufzug rechts mit einem Ruhebereich und einer Werkbank links.

Klettern Sie zunächst weiter das Rohr hinauf. Dies ist ein weiterer Kontrollbereich. Der Deckel des Kontrollkastens hier hat ein Symbol, das wie ein Schiff aussieht, das über Wellen segelt. Es ist ein weiterer Elektromagnet, dieser zeigt nach unten. Zoomen Sie heran und lösen Sie eine Erinnerung aus. Was Sie hier tun müssen, ist, den schwebenden Stein auszugleichen, den Sie herunterkommen sahen, als Sie den Kasten unten mit Strom versorgten. Dies alles wird in einem von SIRRUS' Tagebüchern erklärt (wir kommen gleich dazu) und auch durch die ausgelösten Erinnerungen an

den Kontrollkästen, wenn diese verdeckt sind. Sie werden erfahren, dass der Ort unten ein Dock ist und dass der schwebende Stein eigentlich ein Steinschiff ist.

Öffnen Sie die Box. Diese ist genau wie die unten abgebildete, hat aber nur vier LEDs. Sie müssen hier zwei LEDs zum Leuchten bringen. Die Reihenfolge hierfür ist, nachdem Sie den Schalter umgelegt haben: Bewegen Sie den Schieber nach links, rechts und rechts. Das Spiel wird übernommen und obwohl Sie es von hier oben nicht sehen können, hat sich das Steinschiff in die richtige Position bewegt, um im Andockbereich geentert zu werden.

Klettere in den mittleren Bereich hinunter und gehe nach links. Nähere dich SIRRUS' Werkbank. Zoome auf deinem Weg dorthin auf den schwebenden Stein links und löse eine Erinnerung aus. Gehe weiter zur Werkbank. Zoome auf das erste von SIRRUS' Tagebüchern und verwende das Amulett für ein Voiceover. Du wirst eine Menge darüber lernen, wie das Zeitalter funktioniert, einige seiner Geheimnisse und warum die Steine schweben. Du wirst hören, wie das Steinschiff erschaffen wurde, wie die Elektrokristalle funktionieren und von SIRRUS' Versagen. Im Gegensatz zu seinem Bruder scheint SIRRUS nicht im Geringsten reumütig zu sein. Rechts neben dem Tagebuch ist ein Gerät, das zeigt, wie die Kristalle funktionieren. Damit kann auch eine Erinnerung ausgelöst werden. Tu das. Rechts ist ein Teleskop, das noch eine weitere Erinnerungssequenz auslöst. Es zeigt dir das Ziel des Steinschiffs. Du wirst gleich dort sein.

Gehen Sie jetzt nach links und hinter den Werkbankbereich. Dieser Weg führt zum Botaniklabor, wo SIRRUS eine Blume gezüchtet hat, um sie seiner Mutter anzubieten (erinnern Sie sich an die in der Druckkammer in Catherines Botaniklabor, und sie löst auch eine Erinnerungssequenz in Tomahna bei Nacht im Botaniklabor aus). Zoomen Sie auf die Statue und lösen Sie eine weitere Erinnerungssequenz aus. Der Botanik-Arbeitstisch zeigt ein Diagramm, aber das sieht nicht nach Blumenerlebnissen aus. Sieht aus, als hätte SIRRUS hier etwas aus den Pflanzen extrahiert.

Kehren Sie zur Falltür zurück. Schauen Sie unten links, wenn Sie an der Kante entlanggehen, um zu sehen, dass eine Gangway zum Steinschiff ausgefahren wurde. Kehren Sie zum Andockbereich unten zurück. Gehen Sie zum Schiff und steigen Sie ein. Drücken Sie den Hebel nach oben und genießen Sie die kurze Fahrt zur anderen Insel. Dort angekommen, verlassen Sie das Schiff und gehen Sie geradeaus und nach rechts. Gehen Sie auf die andere Seite und zoomen Sie auf das Rohr. Lösen Sie eine Erinnerungssequenz aus und klettern Sie nach unten.

Auf der rechten Seite befindet sich ein Netz aus Ketten. Gehen Sie zuerst dorthin. Zoomen Sie auf das Bullauge und verwenden Sie die Bedienelemente auf der rechten Seite, um die Ansicht zu verschieben. Es gibt drei Stellen, an denen der blaue Knopf aufleuchtet, aber eine davon ist wichtiger als die anderen. Bevor Sie anfangen, ihn zu verschieben, lösen Sie die Erinnerungssequenz aus. Hier entdeckte SIRRUS, dass dieses Zeitalter kein Ende hat und das Verbindungsbuch für immer verloren war.

Der erste Hotspot befindet sich am unteren Ende des Stalaktiten, der derzeit im Viewer angezeigt wird. Klicken Sie auf die blaue Schaltfläche, um hineinzuzoomen, und erneut, um herauszuzoomen. Der zweite Hotspot befindet sich fast am oberen Ende dieses Stalaktiten. Klicken Sie erneut auf die blaue Schaltfläche, um hineinzuzoomen, und erneut, um herauszuzoomen. Links davon befindet sich der wichtigste: Er zeigt einen Kristall, der aus einer Luftröhre (kreisförmig) herausragt, und die weiße Markierung auf der Skala befindet sich an der dritten Position (wobei Position eins wieder die erste ist, an der sich der mittlere Indikator befindet). Zoomen Sie aus dem Viewer heraus und gehen Sie zur Maschine am Ende des anderen Pfads.

Ein schwebender Stein ist gegen das Gerät geklemmt, damit es sich nicht drehen kann. Berühren Sie den Stein (auf der rechten Seite des Bildschirms), um ihn freizugeben, und ziehen Sie dann den

Hebel. Dadurch kann ein schwebender Stein eine Brücke in der Nähe des Steinschiffs bilden. Gehen Sie wieder nach oben.

Überqueren Sie den Gehweg und benutzen Sie den schwebenden Stein, um auf die andere Seite zu gelangen. Gehen Sie bis zum Ende weiter, um eine weitere Platine zu finden. Zoomen Sie hinein und benutzen Sie das Amulett. Kehren Sie zum schwebenden Stein zurück und gehen Sie nach links zum Kontrollkasten. Wir versuchen, ein Artefakt mit Strom zu versorgen, mit dem Sie den untersten Punkt des Zeitalters erreichen können. Dieses Objekt sieht aus wie ein Stuhl mit Spinnenbeinen. Ich werde es den Spinnenstuhl nennen. Dafür müssen genau 36 Leiter beleuchtet werden.

Zoomen Sie auf den geschlossenen Deckel und lösen Sie eine Erinnerung aus. Das Symbol hier sieht aus wie eine dreisaitige Lyra. Öffnen Sie den Deckel. Nachdem Sie den Schalter umgelegt haben, bewegen Sie den Schieberegler nach rechts, rechts, links, links und rechts. Sie müssen 29 LEDs zum Leuchten bringen, was diese Sequenz bewirkt. Kehren Sie zum Steinschiff und zum Hauptturm zurück.

29 Leiter von der Insel plus die 7 von der Dockstation ergeben 36. Sie müssen nur die über dem Bereich ausschalten, zu dem der Metallausgangsmast führt (zum oberen Magnetkontrollraum). Gehen Sie dorthin und schalten Sie sie aus, indem Sie den Schalter nach oben betätigen. Klettern Sie nach unten und gehen Sie diesmal nach rechts, in Richtung Sirrus' Ruhebereich und der zweiten Werkbank. Auf dem Weg dorthin bemerken Sie ein Stück Papier auf dem Boden. Es befindet sich in der Nähe eines quadratischen Felsstücks. Dies ist die erste Notiz über die Quarzkristalle. Zoomen Sie heran und machen Sie ein Foto.

Gehen Sie weiter, bis Sie zum dritten Kristall kommen, der aus der Luftröhre herausragt. Dieser ist zerbrochen und hat keine Skala, aber die Form ist ein Sechseck. Zoomen Sie hinein, machen Sie ein Foto und lösen Sie die Speichersequenz aus. Dies bestätigt die Form der Röhre und auch die Position des letzten Indikators, der auf die siebte Position eingestellt ist.

Hinweis: Wenn Sie sich in der Nähe von Sirrus' Ruhebereich befinden, vor dem dritten (sechseckigen) Kristall, der aus der Luftröhre herausragt, können Sie tatsächlich feststellen, dass keine Skala vorhanden ist. Natürlich können Sie die Position des letzten Indikators während der Speichersequenz erhalten. Wenn Sie sich jedoch vor dem Kristall befinden und sich um 180 Grad drehen, können Sie knapp über dem Schachbrett und etwas rechts davon auch die fehlende Skala sehen, die beschädigt und in einer Säule feststeckt, und Sie können darauf zoomen. Dadurch erhalten Sie auch die richtige Einstellung für dieses Kabel.

Drehen Sie sich um und gehen Sie zum Feldbett. Zoomen Sie auf das Schachspiel, um eine Erinnerung auszulösen, die die andere vervollständigt (ausgelöst auf dem Schachspiel in der Küche in Tomahna). Drehen Sie sich zum Wassereimer um. Beachten Sie ein Stück Papier auf dem Boden. Zoomen Sie hinein und machen Sie ein Foto (das ist die erste Notiz über die blauen Kristalle). Gehen Sie jetzt zur Werkbank.

Links ist ein rotierendes Display mit Kristallen darin. Darunter ist eine Notiz über Nara. Mach ein Foto. Oben rechts ist eine Notiz über Stein. Mach ein Foto. Öffne nun das kleine Fach, um zwei weitere Notizen zu finden, die obere handelt von blauen Kristallen und darunter ist eine weitere über Stein. Du musst das kleine Zahnrad zur Seite schieben, um die Notiz über die blauen Kristalle anheben zu können. Mach ein Foto von beiden Notizen.

Wende dich nun nach rechts, gehe geradeaus und untersuche das Loch dort. Springe hinein. Unten stehst du vor dem Spinnenstuhl. Links vom Stuhl steht eine Statue mit einer Liste von Zahlen. Mache ein Foto davon (da es dir hilft, die richtige Frequenz für Rock zu bestimmen). Öffne das Tor

vor dem Stuhl, indem du den Hebel nach unten ziehst. Lasse den Hebel mit dem Blitzsymbol wie er ist. Verlasse den Raum durch das Tor auf die andere Seite.

Steigen Sie die Treppe hinauf und schauen Sie auf den Boden. Zoomen Sie auf die Notiz und machen Sie ein Foto. Dies ist die zweite Notiz über Quartz. Die Aufzugskabine ist hier, aber Sie werden sie nicht brauchen. Kehren Sie zum Spinnenstuhl zurück und setzen Sie sich. Drücken Sie den Knopf rechts. Ein Bedienfeld schließt sich über Ihnen und alles leuchtet auf. Wenn Sie genau nach links schauen, sehen Sie Zahlen neben Symbolen. Diese geben die Energiemenge an, die zum Erreichen einer Ebene benötigt wird, und so wusste ich, dass 36 die richtige Zahl war. Ziehen Sie den Knopf links eine Position nach unten.

Der Stuhl senkt sich und die Statue reist mit dir nach unten. Zoome darauf und benutze das Amulett. Es scheinen viele Flaschen herumzuliegen. Ziehe auf der Steuerkonsole des Spinnenstuhls den Knopf links eine Position nach unten. Du steigst wieder hinab. Dieses Mal siehst du vier Displays vor dir. In jedem befindet sich ein anderes Stück Kristall. Auf der linken Seite sind Quarz und Stein und auf der rechten Nara (in Form einer Schachfigur) und blauer Kristall. Dies sind Schlösser und die Notizen, die du gesammelt hast, helfen dir herauszufinden, welche die richtigen Frequenzen sind, die sie zum Vibrieren bringen (und somit öffnen). Bevor du das jedoch tust, musst du die Maschine einstellen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche im Bedienfeld, die wie drei große „E“ aussieht. Sie müssen zuerst das Bedienfeld öffnen, um die Schaltfläche anzuzeigen. Unten angekommen sehen Sie drei Zahnräder mit jeweils einem anderen geometrischen Symbol: ein Fünfeck, einen Kreis und ein Sechseck. Jedes entspricht einer der Luftröhren, von denen ich Sie gebeten habe, ein Foto zu machen. Auf der rechten Seite befinden sich einige Werkzeuge. Zoomen Sie darauf und lösen Sie eine Speichersequenz aus. Stellen Sie anschließend die Zahnräder entsprechend ein. Denken Sie daran, dass die erste Position zählt. Die erste Position auf jedem Zahnrad ist Nummer eins, nicht Null. Die richtigen Positionen sind:

Zahnrad eins (Fünfeck) in der 4. Position

Zahnrad zwei (Kreis) in der 3. Position

Zahnrad drei (Sechseck) in der 7. Position

Wenn Sie einen Fehler machen, können Sie den Indikator mit dem weißen Griff in jedem Gang auf seine ursprüngliche Position zurücksetzen. Sobald sie richtig eingestellt sind, kehren Sie nach oben zurück, indem Sie den großen schwarzen Knopf nach oben und links drücken. Wenn die Fahrt zu Ende ist, speichern Sie das Spiel. Machen Sie sich auf ein weiteres nerviges Rätsel gefasst. Es scheint eines pro Zeitalter zu geben. Aber zuerst wollen wir die Sequenzen herausfinden.

Öffnen Sie die Notizen zum Quarzkristall. Die erste besagt, dass der erste Schieberegler auf 6 eingestellt werden sollte. Die zweite besagt, dass die optimale Einstellung bei 8-12-4 liegt. Schieben Sie die Schieberegler auf dem Bedienfeld des Stuhls in diese Positionen: den ersten auf 6, den zweiten auf 12 und den dritten auf 4. Der Quarzkristall beginnt zu vibrieren (die Lichter an den Leitern erlöschen, was bedeutet, dass Energie verbraucht wird, um den Kristall zum Vibrieren zu bringen). Sie haben die richtige Frequenz für Quarz: 6-12-4. Beachten Sie, dass sich im Quarzring nur ein Loch befindet und dass er sich langsam dreht.

Nun zum Rock. Die Hinweise zu Rock besagen, dass die Gesamtleistung 20 beträgt und dass der letzte Schieberegler auf 5 eingestellt werden muss (siehe einen der Hinweise). Das bedeutet, dass die auf die anderen Schieberegler verteilte Leistung zusammen 15 ergeben muss. Es gibt viele Kombinationen, aber die Hinweise besagen auch, dass das Labor bei einer der Melodien aus der Musiktafel stark vibrierte. Das reduziert es also auf 10-5 (wie in den letzten drei Zeilen der Tabelle zu finden), da dies das einzige Paar aus der Melodietabelle ist, das zusammen 15 ergibt. Die

richtige Frequenz für Rock ist 10-5-5. Testen Sie es und achten Sie auf das Sperrverhalten. Dieses hat drei Löcher.

Nun zum blauen Kristall. Aus den Hinweisen geht hervor, dass die Einstellung des ersten Schieberegler 3 ist. Die anderen müssen auf die Gesamtleistung des Gartens (4) und der Dockingstation (7) eingestellt werden. Die Summe ergibt 11. Wenn also die Summe 11 ist und der erste auf 3 eingestellt ist und einer von ihnen die volle Leistung der Dockingstation (7) haben muss, ist die Sequenz entweder 3-7-1 oder 3-1-7 (da beide zusammen 11 ergeben). Ein Test dieser Sequenzen zeigt, dass die richtige 3-1-7 ist. Beachten Sie das Sperrverhalten, indem Sie hineinzoomen. Dieses hat zwei Löcher.

Und nun zum letzten, Nara. Das ist das einfachste. Der einzige Hinweis zu Nara besagt, dass die gesamte Leistung, die die Platine erzeugen kann, durch drei geteilt werden muss. Da die Gesamtleistung 36 beträgt, ergibt die Division durch drei eine Frequenz von 12-12-12. Zoomen Sie auf das Schloss und sehen Sie, dass es vier Löcher hat.

So, jetzt haben wir die Frequenzen, jetzt müssen wir die Reihenfolge bestimmen. Da die langsamer schwingenden Materialien länger brauchen, um zu einem Loch im Ring zu gelangen, ist es besser, sie frühzeitig einzurichten. In der Reihenfolge der Anzahl der Löcher bedeutet dies, dass die richtige Reihenfolge (zusammen mit den Frequenzeinstellungen) lautet:
Achtung: 45 Sekunden Zeit!

Quarz: 6-12-4

Blauer Kristall: 3-1-7

Stein: 10-5-5

Nara: 12-12-12

Jetzt kommt der wirklich nervige Teil. Sie müssen alle vier Schlösser gleichzeitig zum Vibrieren bringen und das erfordert Geschwindigkeit beim Einstellen der Schieberegler. Das wäre einfach, wenn das Steuerungssystem nicht so klobig wäre und die Empfindlichkeit beim Schweben der Maus etwas feinfühlicher. Mein Vorschlag, zumindest für die erste Einstellung, ist, den ersten und dritten Schieberegler auf die richtigen Positionen zu bringen und den zweiten bis zum Ende zu lassen. Da Sie ihn dabei bis zum Maximum aufdrehen müssen, gewinnen Sie etwas Zeit. Sobald er zu vibrieren beginnt, stellen Sie die nächste Kombination ein und so weiter. Mit etwas Glück machen Sie es richtig und die Brücke vor dem Stuhl hebt sich.

Sobald dies geschieht, klicken Sie auf den blauen Knopf rechts, um die Steuerkonsole anzuheben und sich zu befreien. Gehen Sie zur Brücke und überqueren Sie sie. Speichern Sie das Spiel. Klettern Sie in den neuen Bereich und Sie werden links im Aufzug eine riesige Steinplatte sehen. Sie müssen sie entfernen. Rechts von Ihnen befindet sich ein Bedienfeld mit zwei Einstellungen. Bewegen Sie den Schieberegler nach rechts (unter die Zeichnung einer Schachfigur, die wie ein Läufer aussieht).

Gehen Sie weiter und Sie werden eine Figur in einem elektrischen Käfig sehen. Zoomen Sie heran und lösen Sie die zugehörige Erinnerung aus. Oh, die Kristallfiguren fungieren also als Bomben, wenn sie geerdet sind. Fahren Sie mit dem zweiten Tagebuch von Sirrus fort. Sie erfahren von Sirrus' Bitterkeit, wie er seine Mutter hintergeht und ihre Gefühle ausnutzt und dass ihm seine Tat nicht im Geringsten leidtut: Er nimmt sie ganz blasiert hin. Sie erfahren auch von seinen Plänen, die Verbindungskammer in die Luft zu jagen, wie er Atrus dazu brachte, ihm etwas Nara (in Form von Schachfiguren) zu geben, und von seiner Überraschung, als er herausfindet, dass er eine Schwester hat, und von der Wut/dem Neid, den er ihr gegenüber empfindet, weil Atrus ihr die Kunst des Zeitalterschreibens beibringen wollte und dies bei ihm nicht tat.

Gehen Sie auf die nahegelegenen Spender zu und zoomen Sie auf jeden einzelnen. Sie haben die Möglichkeit, zwei Erinnerungssequenzen auszulösen, die zeigen, wie eine Figur entnommen und in den verschiebbaren Behälter gelegt wird. Die linke Figur ist aus Stein und die rechte aus Nara. Da Sie die Steinplatte sprengen müssen, die den Aufzug blockiert, wäre Nara der richtige Weg. Sie müssen sicherstellen, dass der Behälter nach links geschoben wird, damit die Nara-Figur auf den Boden fällt und explodiert.

Schieben Sie den Behälter nach links und kehren Sie zum Spinnenstuhl zurück. Stellen Sie die Schieberegler auf 12-12-12 und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Eine Figur gleitet in den hinteren Teil des anderen Bereichs und Sie können eine Explosion sehen. Wenn Sie sich erinnern, ähnelt sie tatsächlich der Explosion, an der Sie auf Tomahna teilgenommen haben, als das unerklärliche Erdbeben stattfand. Es scheint nun, dass beide Brüder an diesem Ereignis beteiligt waren. Kehren Sie in den Bereich zurück, der gerade explodiert ist. Der Aufzug ist jetzt freigegeben.

Ich schlage vor, dass Sie Ihr Spiel an dieser Stelle speichern, da Sie gleich eine lustige Fahrt unternehmen werden.

Betrete den Aufzug, ziehe den Hebel hoch und genieße es! Die Fahrt endet in der Schachtkammer nahe dem Beginn des Zeitalters. Die Fahrt hier hoch sollte übrigens erklären, warum dieser Aufzug nicht funktionierte: Neben der Steinplatte, die ihn unten blockierte, fehlte ein Teil des Schachts, den Sirkus durch Elektromagnete ersetzte.

Drehen Sie sich um und zoomen Sie auf das Medaillon neben dem Hebel. Betätigen Sie den kleinen Riegel und machen Sie ein Foto von dem Farbschema, das erscheint. Dies ändert sich von Spiel zu Spiel, daher kann ich nicht sagen, welches Schema Sie erhalten. Es ist auch Teil der Lösung für ein anderes Rätsel in Serenia und der Grund, warum Sie Spire besuchen mussten, bevor Sie nach Serenia gingen. Wenn Sie auf den Hebel zoomen, wird die Fahrt mit dem Aufzug wiederholt. Verlassen Sie den Aufzug und gehen Sie zur Verbindungskammer. Kehren Sie zu Tomahna zurück.

Tomahna 3

Es ist Zeit, das Bücherregal-Puzzle in Yeeshas Zimmer zu lösen. Ziehe den kleinen Hebel nach rechts, um die Kammer zu öffnen und per Zip-Modus ins Schlafzimmer zu gelangen.

Gehen Sie zum Bücherregal und zoomen Sie auf das untere linke Display. Rufen Sie eine Erinnerung auf, um Achenar sagen zu hören: „Ich wusste, dass du eins hast“. Er hat Serenias Verbindungsbuch von Yeesha gestohlen. Dorthin hat er sich verbunden, und das war das Buch, das Sie auf das Deck darunter fallen sahen, als Sie von Haven zurückkamen. Zoomen Sie auf das rechte Fach, um Yeeshas Handabdruck zu sehen. Dort steht, dass sie ein Kind des Wassers ist, was bedeutet, dass ihr Geistführer ein Wassergeist ist. Sie werden mehr über Geistführer erfahren, wenn Sie sich mit Serenia verbinden.

Nun zu den Büchern. Es gibt zwei Reihen mit jeweils acht Büchern. Nummerieren Sie die Bücher in jeder Reihe von eins bis acht. Ich werde ein bestimmtes Buch folgendermaßen bezeichnen: 2:4, wobei die erste Nummer die Reihe und die zweite Nummer das Buch ist.

Auf dem Buchrücken steht ein Name in D'ni. Nachdem Sie alle Hinweise gesammelt haben (Yeeshas Tagebuch, in dem sie sagt, dass alle Namen in D'ni geschrieben sind und dass sie nicht vergessen wird, wer älter ist, den Stammbaum unter dem ersten Wintergarten, die Notiz von Atrus an Catherine, Yeeshas Notizblock, in dem sie ihren Namen geübt hat, und die Bilder der Familie), müssen Sie nur noch die Namen übersetzen, damit Sie herausfinden können, welche Bücher Sie

verkaufen müssen.

Da die Namen von Atrus, Catherine und Yeesha in D'ni bereits vorhanden sind, fehlen nur noch Achenar und SIRRUS. Wenn Sie die anderen Namen übersetzen, werden Sie dort einige bekannte Namen sehen, wie zum Beispiel Rand. Oder Sie könnten einfach versuchen, anhand des Familienstammbaums herauszufinden, welche die gewünschten Namen sind. Yeesha hat in ihrem Tagebuch gesagt, dass sie nicht vergessen wird, wer älter ist. Die Reihenfolge muss daher chronologisch vom Ältesten zum Jüngsten erfolgen. Offensichtlich sind dies Atrus, Catherine, Achenar, SIRRUS und Yeesha, was in die Bücher übersetzt bedeutet: 2:4, 1:6, 1:8, 1:3, 2:6.

Schieben Sie diese Bücher in die Regale, um das Bücherregal tiefer zu legen. Klettern Sie den Geheimausgang zum Unterdeck hinunter. Gehen Sie weiter und Sie werden Tauchausrüstung sehen. Gehen Sie weiter, um ein Gemälde auf einer Staffelei, eine leuchtende Lampe mit herumfliegenden Käfern und Serenias Verbindungsbuch auf dem Deck zu finden (hier wurde es fallen gelassen, als Achenar sich mit Serenia verband). Öffnen Sie das Buch und verbinden Sie sich mit Serenia.

Bevor Sie anfangen, Serenia zu erkunden, machen Sie einen kleinen Umweg. Drehen Sie sich um, machen Sie eine Nahaufnahme auf dem Steinsockel hinter Ihnen und lösen Sie eine Erinnerung aus. Arme Yeesha! Verlinken Sie durch das auf dem Boden liegende Buch. Es bringt Sie zurück nach Tomahna . Das ist eine sehr nette Überraschung, besonders wenn Sie Exile gespielt haben, denn Sie befinden sich an derselben Stelle, an der Exile beginnt!

Gehen Sie zur Bank links, zoomen Sie hinein und ziehen Sie den Schal an, um eine Erinnerung auszulösen, die die erste Szene aus Exile wiederholt. Drehen Sie sich um und gehen Sie dort durch den Korridor. Drehen Sie am Ende den kleinen Ventilatorknopf , um die Tür aufzuschließen und durchzugehen. Die Tür an der Rückseite des Botaniklabors ist jetzt geöffnet. Kehren Sie zum Balkon zurück, den Sie gerade verlassen haben, und biegen Sie rechts in Atrus' Arbeitszimmer ab.

Biegen Sie links ab und gehen Sie zum Wandbild ganz links. Zoomen Sie hinein, um eine weitere Szene aus Exile auszulösen. Zoomen Sie auf das rechte Wandbild und lösen Sie eine weitere Erinnerung aus. In dieser Erinnerung neckt Catherine Atrus. Gehen Sie weiter zu Atrus' Schreibtisch. Das Buch, das Sie mit Serenia verbindet, liegt rechts auf einem Bücherständer.

Schalten Sie die Lampe auf Atrus' Schreibtisch ein. Zoomen Sie auf die Feder und lösen Sie eine Erinnerung aus. Zoomen Sie auf das Tagebuch und verwenden Sie das Amulett für ein Voiceover. Das Tagebuch erzählt Ihnen von Serenia und der Familienreise dorthin. Es erzählt auch davon, wie Yeesha ihre Spirit Guide-Zeremonie durchlief. Wenn Sie fertig sind, biegen Sie rechts ab und verbinden Sie sich mit Serenia.

Serenia

Ich empfehle Ihnen dringend, sich mit dem Zeitalter vertraut zu machen und sich zumindest die Standorte der Wasserkontrollrätsel (es gibt drei), die Manifestationspunkte der Geistführer (Steinkreise für Windführer, runde Teiche für Wasserführer und brennende Steine für Feuerführer) sowie ihre Formen (Wirbelwind, Wassersäule und Flammensäule) und ihre Opfertgaben (Pollen für Wind, Blase für Wasser und brennender Saft für Feuer) zu merken.

Gehen Sie zunächst geradeaus. Überqueren Sie die Brücke und gehen Sie am Sprudelbrunnen rechts vorbei. Gehen Sie weiter geradeaus, vorbei an den weißen Schmetterlingen. Links sehen Sie ein Wasserrad und vor Ihnen ist eine Brücke. Biegen Sie links ab und gehen Sie zum Wasserrad. Ziehen Sie den Steuerhebel am Rad rechts, um den Wasserfluss links zu stoppen. Sie müssen dies tun, um ein Rätsel zu lösen, auf das Sie später stoßen werden. Kehren Sie zum Hauptweg zurück.

Überqueren Sie die Holzbrücke. Sie werden Achenar zügig nach rechts gehen sehen. Dies ist eine Kreuzung. Folgen Sie dem Weg, auf dem Sie Achenar gesehen haben. Gehen Sie links am Steinkreis vorbei und weiter bis zu einer weiteren Kreuzung. Sie werden zwei Wasserleitungen sehen, die sich rechts kreuzen, einen Weg nach rechts und einen Weg nach links. Nehmen Sie den linken Weg.

Biegen Sie links ab und beachten Sie eine kleine Holzkiste in einem Steinregal links (Hinweis: die Kiste ist schwer zuerkennen, es ist der erste Fels links auf dem Weg. Wenn man vor dem Felsen steht ist die Kiste auf der rechten Seite des Felsen). Zoomen Sie hinein und lösen Sie eine Erinnerung aus. Dies ist, was Achenar versteckt hat. Öffnen Sie die Kiste und verwenden Sie das Amulett auf dem Tagebuch für ein Voiceover. Dieses Tagebuch wird Ihnen helfen zu erfahren, was die Brüder auf Serenia vorhatten, sowie ihre Pläne für Atrus. Es informiert Sie auch über einen Streit zwischen ihnen.

Folgen Sie diesem Weg weiter. Am Ende, kurz vor einer Brücke, sehen Sie einige brennende Steine. Wenn das Spiel übrigens beim Annähern an einen Manifestationspunkt eines Geistführers übernimmt, bedeutet dies, dass der Führer dort ist. Tun Sie ihm jedoch nichts, um ihn zu verletzen. Sie werden sich später um ihn kümmern. Überqueren Sie die Brücke und Sie stehen unter einem Pollenbaum. Biegen Sie links ab und gehen Sie weiter.

Auf der linken Seite ist ein Wasserbecken (und wahrscheinlich ist der Wassergeist-Führer dort). Gehen Sie wieder vorwärts, bis Sie zu einem anderen Wasserkontrollpunkt gelangen. Steigen Sie die kleine Holzleiter links hoch. Ziehen Sie das kleine Auto oben nach rechts, sodass sein oberstes Rad mit der Holzachse verbunden ist. Gehen Sie vorwärts und ziehen Sie den Hebel nach rechts. Bleiben Sie oben, nähern Sie sich der Leiter und bringen Sie das Auto in seine Ausgangsposition zurück. Steigen Sie hinab und kehren Sie zum Wasserbecken zurück.

Biegen Sie links zur Wassersteuerung ab und ziehen Sie den daran hängenden Griff. Dadurch wird das Wasser daran gehindert, in die linke Leitung (die am nächsten zur kleinen Holzleiter liegt) zu fließen. Gehen Sie an der kleinen Holzleiter vorbei und weiter geradeaus. Auf der rechten Seite stoßen Sie auf einen Steinkreis. Gehen Sie weiter geradeaus.

Sie sind wieder an der Kreuzung, an der Sie Achenar gesehen haben. Nehmen Sie diesmal den Weg mit den beiden Holzbrücken. Vielleicht können Sie in einiger Entfernung links einen Feuergeist sehen. Gehen Sie daran vorbei. Überqueren Sie die Holzbrücke. Ignorieren Sie vorerst den Weg, der von hier nach unten führt (es ist eine Sackgasse mit einer hochgezogenen Zugbrücke). Auf Ihrer rechten Seite befindet sich ein weiterer Steinkreis. Nehmen Sie den linken Weg.

Noch eine Wasserkontrolle, und wenn alles gut gegangen ist, sollte hier kein Wasser mehr fließen. Zoomen Sie auf das kaputte Holzzahnrad links und lösen Sie eine Erinnerung aus. Sobald diese endet, gehen Sie weiter. Links sehen Sie eine brennende Saftpflanze und rechts in der Ferne eine weitere. Nehmen Sie den Weg nach rechts, der zu einer weiteren brennenden Saftpflanze und einem Pollenbaum führt.

Gehen Sie rechts am Pollenbaum und links am Sprudelbrunnen vorbei. Hier ist links ein Weg, wo ein weiterer Pollenbaum zu finden ist. Ignorieren Sie diesen Weg und gehen Sie weiter. Hier ist ein weiterer Sprudelbrunnen, links ein Weg, wo rechts davon einige brennende Steine zu sehen sind, und ein Weg, der nach vorne und unten führt. Nehmen Sie diesen.

Du triffst Anya. Höre, was sie zu sagen hat. Sie ist eine von sechs Beschützern, die sich um diesen Teil von Serenia kümmern. Sie sagt dir, du sollst die Gedächtniskammer besuchen. Gehe weiter, aber mache vorher einen Umweg. Biege an der Kreuzung rechts ab und gehe bis zum Ende des

Pfades. Zoome auf das Mosaik und löse eine Erinnerung aus. Daraus erfährst du, dass Wasser alles in diesem Zeitalter verbindet. Mache ein Foto von dem Mosaik, denn es ist auch eine Karte zum Steinlabyrinth dieses Zeitalters (das, durch das du navigiert bist).

Kehren Sie zur Kreuzung zurück und gehen Sie nach rechts. Gehen Sie die Treppe hinunter und biegen Sie unten links ab. Gehen Sie diese Treppe hinunter und sehen Sie sich eine Zwischensequenz mit SIRRUS an. Wie üblich führt er nichts Gutes im Schilde. Wenn er Sie sieht, wird er das Bathyskaph sprengen, um zu entkommen. Biegen Sie rechts ab und gehen Sie geradeaus. Zoomen Sie auf den Opferteller und lösen Sie eine weitere Erinnerung aus. Bevor Sie die Erinnerungskammer vor Ihnen betreten, gehen Sie nach links und zur Rückseite des Bathyskaphs. Untersuchen Sie die gesprengte Tür und lösen Sie eine Erinnerung aus. Das Bathyskaph wird verwendet, um Erinnerungskugeln vom Boden der Erinnerungspflanze zu ernten.

Kehre zur Gedächtniskammer zurück und betrete sie. Hinten stehen vier Statuen (zwei auf jeder Seite) und sie spielen Szenen von Yeeshas Gefangenschaft, Achenars Diebstahl und SIRRUS, der ein blaues Ei hält, nach. Es gibt einige Treppen, die nach oben führen, aber es besteht im Moment keine Notwendigkeit, dorthin zu gehen. Die Kammer in der Mitte des Raumes enthält den Stempel der Pflanze, der wie ein Herz schlägt.

Verlasse die Gedächtniskammer und kehre dorthin zurück, wo du SIRRUS im Bathyscaph gesehen hast. Du wirst hier eine neue Beschützerin treffen. Sie wird dir von der Gedächtniskammer erzählen und dass sich einige ihrer Schwestern in der Halle der Geister versammelt haben. Sie werden dir mehr über Yeesha erzählen können, wenn sie aufgewacht sind. Folge ihr zur Rückseite des Bathyscaphs. Sie wird dir von der Existenz eines weiteren Bathyscaphs erzählen und dass der Pollen in einer Gedächtniskammer tödlich wird, wenn die Pflanze alt wird.

Kehren Sie noch einmal dorthin zurück, wo Sie SIRRUS gesehen haben, und steigen Sie die Treppe hinauf. Biegen Sie oben links ab und gehen Sie weiter. Überqueren Sie die hölzerne Hängebrücke und klettern Sie auf der anderen Seite hinunter. Auf diesem Platz steht rechts eine Statue mit einem Opferteller und links ein kleiner Felsvorsprung. Gehen Sie dorthin. Eine Röhre am Ende löst eine Erinnerung aus, wenn Sie hineinzoomen. Diese wird verwendet, um das Dorf anzurufen, und Sie entdecken, dass die Beschützer woanders in einem Dorf leben. Kehren Sie zum Platz zurück und gehen Sie oben nach links.

Am Fuß der Treppe befindet sich ein Steindeckel (der Hebel zum Öffnen befindet sich oben an der Treppe). Steigen Sie die Steintreppe hinauf und begegnen Sie Achenar. Hören Sie, was er zu sagen hat. Er erzählt Ihnen, dass sein Bruder verrückt ist. Er erwähnt auch das Tagebuch, das Sie in der Holzkiste gefunden haben. Er besteht darauf, dass Sie ATRUS davon abhalten müssen, hierher zu kommen. Wenn die Szene endet, biegen Sie rechts ab .

Gehen Sie bis zum Ende des Holzstegs. Sehen Sie das Ding auf dem Wasserkontrollrad? Es ist eine Quetzly, genau wie die in Haven. Deshalb mussten Sie dieses Zeitalter durchlaufen: um herauszufinden, wie Sie dieses Schloss lösen, damit Sie diese Wasserkontrolle bedienen können. Zoomen Sie hinein und lösen Sie eine Erinnerung an Haven aus. Um Quetzly freizugeben, streichen Sie den untersten Streifen auf der rechten Spule viermal nach links und tippen Sie dann auf ihren Kopf. Sie wird wegfliegen und Sie die Kontrolle bedienen lassen. Bedienen Sie sie jedoch noch nicht.

Kehren Sie stattdessen dorthin zurück, wo Sie gerade Achenar getroffen haben, und ziehen Sie an der Säulenstatue links an ihrer roten Zunge. Dadurch öffnet sich der Steindeckel. Kehren Sie zum Felsvorsprung auf dem Platz zurück. Dort sollte eine Frau mittleren Alters sein. Eine weitere Beschützerin. Sie ist Ihnen gegenüber sehr misstrauisch, bittet Sie jedoch um einen Gefallen. Sie

spricht über die Bedeutung des Wassers, den Diebstahl des Lebenssteins und die Umleitung der Wasserläufe. Diese Szene ist wichtig, da sie das Erwachen der Beschützer in der Halle der Geister auslöst und Sie im Spiel weiterkommen lässt. Die Frau erscheint erst, nachdem Sie den Quetzly entfernt haben.

Kehre zum Steinplatz zurück und gehe nach links zum Fuß der Treppe. Der Steindeckel sollte offen sein und dir Zugang gewähren. Klettere ganz nach unten. Hier gibt es einen Schalter und eine Säule, die von drei weiteren umgeben ist. Zoome darauf, um eine Erinnerung auszulösen. Es ist der Lebensstein, den Achenar bei sich trug, als du gesprochen hast.

Biegen Sie links ab und gehen Sie geradeaus. Zoomen Sie auf den Spalt und klicken Sie darauf. Sie verlassen diese Kammer. Übrigens, wenn Sie die Wasserkontrolleinstellungen auf dem Platz geändert hätten, wäre dieser Bereich überflutet und Sie hätten diesen Weg nicht weitergehen können. Klettern Sie nach oben und Sie befinden sich auf der Seite, von der aus Achenar seine Rede gehalten hat. Gehen Sie geradeaus. Dieser Weg führt zu der Zugbrücke, die ich zuvor erwähnt habe. Es ist keine Sackgasse mehr. Verwenden Sie jetzt den Zip-Modus, um zur Kreuzung nach dem Punkt zurückzukehren, an dem Sie Anya getroffen haben, oder folgen Sie diesem Weg weiter.

Gehen Sie an der Kreuzung zum Mosaik. Eine weitere Szene mit Anya wird Ihnen etwas mehr über die Geschehnisse verraten. Wenn diese zu Ende ist, gehen Sie geradeaus zum Gebäude auf der gegenüberliegenden Seite des Mosaiks. Dies ist die Halle der Geister. Speichern Sie, bevor Sie hineingehen. Wenn Sie sie betreten, werden Sie von einer der dortigen Beschützerinnen angesprochen. Hören Sie sich ihre Erklärung an und Sie werden erfahren, dass Sie einen Geistführer benötigen, um Dream zu besuchen. Zuerst muss Ihnen jedoch ein Geistführer zugeteilt werden. Der Ihnen zugeteilte Führer basiert auf Ihren Aktionen während des Spiels.

Der Bildbetrachter blinkt. Klicken Sie darauf. Beachten Sie eine Hand neben dem Zip-Modus-Symbol. Wenn Sie darauf klicken, wird ein Handabdruck angezeigt, genau wie der in Yeeshas Schlafzimmer in Tomahna. Verlassen Sie die Halle der Geister.

Jetzt, da Sie wissen, wer Ihr Geistführer ist, ist es an der Zeit, ihn zu finden. Kehren Sie in den Steinwald zurück und gehen Sie zur entsprechenden Stelle, um eine Opfergabe zu erhalten. Diese Stellen befinden sich immer in einem Umkreis von vier Bildschirmen von einer Geistermanifestation. Sie müssen die Opfergabe vom Baum/Brunnen/der Pflanze zum Ort der Manifestation bringen, indem Sie sie in der Hand halten (den Cursor). Um eine Opfergabe einzusammeln, platzieren Sie den Cursor unter dem fallenden Material. Nachdem Sie sie eingesammelt haben, dürfen Sie keine schnellen oder plötzlichen Bewegungen machen, sonst verschwindet die Opfergabe. Sie dürfen nicht zu lange brauchen, um sie auszuliefern, sonst verschwindet Ihr Geistführer, denn auch hier verschwindet Ihre Opfergabe. Wenn Sie mehr als vier Knoten bewegen, verschwindet die Opfergabe ebenfalls.

Verwenden Sie eine der folgenden Lösungen, die Ihrem Leitfaden entspricht:

Sammeln Sie Pollen vom Pollenbaum und gehen Sie zum Spirit Guide Wind, der sich in einem Steinkreis manifestiert.

Sammeln Sie Blasen vom Blasenbrunnen und gehen Sie zum Spirit Guide Water, der sich in einem Wasserbecken manifestiert.

Sammeln Sie Saft von einer brennenden Pflanze und gehen Sie zum Spirit Guide Fire, der sich in brennenden Steinen manifestiert.

Wenn sich der Führer an dem von Ihnen gewählten Ort der Manifestation befindet, berühren Sie ihn mit Ihrem Opfer in der Hand. Dies wird eine Lichtexplosion und einen Schauer von Funken auslösen. Wenn nicht, müssen Sie jeden Ort aufsuchen, an dem er erscheint, bis Sie ihn finden, und

dabei immer das richtige Opfer in der Hand halten.

Sobald dies erledigt ist, gehen Sie zur Gedächtniskammer und die Treppe hinauf . Wenn Sie bereit sind, wird Zanika dort auf Sie warten und Ihnen erklären, was Sie tun müssen, um ins Traumzeitalter zu gelangen.

Sobald Sie die oberste Ebene erreichen, übernimmt das Spiel.

Wenn die Einleitung zu Ende ist, wird Ihr Geistführer Ihnen erklären, was in Dream vor sich geht und dass er versuchen wird, Ihnen zu helfen. Er wird Ihnen erlauben, ein wenig mit Dream zu interagieren, und Sie können mit den Farbwolken herumspielen und sie Ihrem Cursor folgen lassen.

Wenn sich der Bildschirm mit einem wirbelnden Farbnimbus um einen weißen gefüllt hat , wird Ihr Geistführer aufhören zu sprechen. Dieses Rätsel ist einfach, wenn Sie wissen, was Sie tun müssen. Der Geistführer hat Ihnen aufgetragen, die Ahnen in größere Harmonie mit denen um sie herum zu bringen. Weiß ist – für diejenigen unter Ihnen, die es nicht wissen – eine Kombination aller möglichen Farben, aus denen Licht besteht. Es gilt daher als die harmonischste aller Farben. Ihr Ziel ist es, die Farbe aller Ahnen in Weiß zu ändern.

Dazu bewegen Sie den Cursor durch einen Vorfahren und dieser ändert seine Farbe. Die Farbsequenz ist:

Rot, Lila, Blau, Cyan, Grün, Gelb, Weiß

Sobald Sie Weiß erreichen, beginnt der Zyklus erneut. Da die Wolken in einer sechseckigen Matrix angeordnet sind, ist es am besten, Dreiecke zu zeichnen oder Zickzackbewegungen auszuführen.

Nun gibt es einige Regeln:

- Wenn Sie von einer Wolke zur nächsten gehen, wird die Farbe in der obigen Abfolge eine Ebene nach oben verschoben.
- Wenn Sie zu einer Farbe zurückkehren, die Sie gerade geändert haben, hat dies zunächst keine Auswirkungen. Wenn Sie jedoch zu lange verweilen oder durch sie hindurchgehen, ohne die Farben um sie herum zu ändern, wird bei den sie umgebenden Wolken eine Farbänderung erzwungen.
- Weiße Wolken sind gegenüber dem obigen Effekt etwas robuster, verändern sich jedoch auch, wenn Sie an ihnen vorbeistreichen.
- Die zentrale weiße Wolke verändert nie ihre Farbe und wird von keinem der oben beschriebenen Effekte beeinflusst.

Wenn alle Wolken weiß geworden sind, wird Ihr Geistführer Ihnen mitteilen, dass Sie erfolgreich waren, und Ihnen zwei Farbpyramiden zeigen . Notieren Sie sich die Farbe und Position der Lichter dieser beiden Pyramiden.

Andere Lösung: Ich habe nach der beschriebenen Lösung 1 Stunde versucht die Kugeln weiss zubekommen, es hat nicht funktioniert.

Ich habe die Spieleeigene Lösung benutzt. Traumwelträtsel dritte Stufe.

Die Kugeln als Viereck genommen und rechts oben begonnen. Im Uhrzeigersinn weiter bis eine Kugel weiss ist.

Neues Quadrat bis eine Kugel weiss ist.

Dann weiter mit dem nächsten Quadrat bis alle Kugeln weiss sind.

Wenn eine Kugel nur von weissen Kugeln umgeben ist muss man die weissen Kugeln wieder Farbig machen zu einem Quadrat.

Bei mir hat es 30 Minuten gedauert bis die Meldung kam, du hats es geschafft.

Grün		Lila	Gelb
0		0	0
Rot	Dunkelblau		Hellblau (Cyan)
0	0		0

Verlasse die Gedächtniskammer . Sobald du das tust, erscheint Anya und sagt, dass sie gehofft hatte, mit dir zu besprechen, was im Traum passiert ist, aber keine Zeit dafür hat. Sie sagt dir, dass sie in der Gedächtniskammer bleiben muss, um jeden am Betreten zu hindern. Sobald die Tür geschlossen ist, kannst du eine Wiederholung des letzten Gesprächsteils auslösen, indem du hineinzoomst oder das Amulett verwendest.

Sobald Sie am Stone Plaza angekommen sind (wo Sie den älteren Beschützer getroffen haben), gehen Sie zur Wasserkontrolle, wo Sie Quetzy weggeschickt haben. Drehen Sie das Rad nach links, um den Wasserfluss in den linken Kanal zu stoppen.

Jetzt ist es Zeit, den Brüdern in ihrem Versteck gegenüberzutreten. Kehren Sie zur Kreuzung zurück, die zum Mosaik und zur Halle der Geister führt. Biegen Sie dort links ab und gehen Sie weiter, unter der Glocke hindurch, um den Beschützerbereich zu verlassen und den Steinwald zu betreten.

Steigen Sie die Holzstufen hinauf und Sie gelangen zu einer Kreuzung mit einem Sprudelbrunnen und einer Holzbrücke. Nehmen Sie den linken Weg und folgen Sie ihm bis zum Ende. Am Ende befindet sich rechts von Ihnen eine brennende Saftpflanze und im nächsten Bildschirm befindet sich links eine Kreuzung. Gehen Sie einmal vorwärts zum nächsten Bildschirm und nehmen Sie erneut den linken Weg. Gehen Sie an der Wasserkontrolle mit dem kaputten Rad vorbei und am Ende dieses Weges befinden Sie sich dort, wo der Weg, der von der Zugbrücke kommt, mit diesem hier zusammentrifft. Gehen Sie zur Zugbrücke und überqueren Sie sie.

Auf der anderen Seite, neben dem Aufzugsrad für die Zugbrücke, führt eine Treppe nach unten. Steigen Sie diese Treppe hinunter und gehen Sie unten zur Tür des Gebäudes vor Ihnen. Sie werden Sirrus treffen, als er aus der verlassenen Gedächtniskammer kommt. Beachten Sie, wie er ein wenig zurückweicht. Wenn er seine Rede beendet hat, gehen Sie nach rechts und zum anderen Ende der Kammer.

In Achenars Tagebuch, das Sie im Steinwald gefunden haben, sollten Sie eine Zeichnung eines Unterwasser-Hintereingangs zu dieser Gedächtniskammer gesehen haben. Hier gibt es ein Bathyscaph und einen Brunnen. Sie müssen genug Wasser aus dem Brunnen abpumpen, um Zugang zu dem geheimen Tunnel und der Tür zu erhalten, zu der er führt. Aus diesem Grund haben Sie den Wasserlauf absichtlich umgeleitet – weg von diesem Ort. Wenn Sie das nicht getan hätten, würde das Wasser weiter in den Brunnen fließen und es gäbe keinen Zugang zum geheimen Tunnel.

Hier gibt es zwei Hebel, mit denen das Bathyscaph gesteuert wird : Einer senkt und hebt es (der linke Hebel) und der andere öffnet und schließt die Tür (der rechte Hebel). Beginnen Sie damit, sie mit dem linken Hebel hochzuziehen. Schließen Sie die Tür des Bathyscaphs mit dem rechten Hebel und senken Sie sie dann ab. Heben Sie die Tür, während sie noch geschlossen ist, hoch. Dadurch läuft genügend Wasser über und Sie erhalten Zugang zum Tunnel. Gehen Sie zum Brunnen und klettern Sie die Treppe rechts hinunter. Sobald Sie drinnen sind, klettern Sie noch einmal hinunter.

Sie sollten ein Glasfenster und darunter ein Rad sehen können. Drehen Sie das Rad nach rechts, um einen Abfluss zu öffnen und etwas mehr Wasser ablaufen zu lassen. Kehren Sie zur Bathyscaph-Steuerung zurück. Senken Sie es ab und heben Sie es bei geschlossener Tür wieder an. Auch hierdurch wird etwas mehr Wasser abgelassen. Öffnen Sie schließlich die Bathyscaph-Tür, senken

Sie sie ab, schließen Sie die Tür unter Wasser und heben Sie sie dann wieder an. Dadurch ist genug Wasser abgelassen, um die Platte für die Geheimtür am Ende des Tunnels zu öffnen. Gehen Sie jetzt dorthin.

Zoomen Sie auf das Panel und lösen Sie die Erinnerung aus. Dies zeigt Ihnen ein Bild des Medaillons in Spire, eine Wiederholung der Offenbarung, die Ihnen Ihr Geistführer gezeigt hat, und dann sechs kleine Dreiecke, die sich voneinander trennen (beachten Sie, dass jeder Punkt weiß ist). Klicken Sie auf die Schaltfläche unter dem Panel, um es zu öffnen. Sie sehen einen Kreis aus farbigen Murmeln und Gleitkanälen.

Aus diesem Grund mussten Sie Spire durchlaufen: Das Medaillon dort gibt Ihnen die Farbkombination für die sechs innersten Positionen des Panels. Sie müssen dann Dreiecke bilden, indem Sie die in Dream gezeigten Kombinationen verwenden, um sechs Dreiecke in den äußersten Positionen des Panels zu bilden, sodass jedes Dreieck weiß leuchtet, wenn diese kombiniert werden. Jedes der kleinen Dreiecke kann nur aus einer der beiden Kombinationen bestehen und einer seiner Scheitelpunkte (Spitze oder Punkt gegenüber der Basis) muss mit dem Farbschema von Spire übereinstimmen. In jedem Fall muss, wenn beispielsweise der Scheitelpunkt grün ist, im Uhrzeigersinn die nächste Farbe Blau und die dritte Rot sein.

Sie müssen es selbst herausfinden, aber es sollte nicht zu schwer sein. Sie müssen die Murmeln nur an die richtige Stelle schieben. Um eine Murmel zu bewegen, klicken Sie darauf. Weiße Linien zeigen Ihnen freie Bewegungswege und wohin Sie die Murmel bewegen dürfen. Wählen Sie die Position aus, zu der die Murmel bewegt werden soll, indem Sie auf das Ziel klicken. Die Murmel bewegt sich dann dorthin. Wenn Sie alle Murmeln richtig in ihren Gruppen platziert haben (so dass sie jeweils weißes Licht bilden), klicken Sie auf die Schaltfläche unter dem Bedienfeld, um die Tür zu öffnen.

Hier meine Lösung.

Die Farben sind in 2 Gruppen eingeteilt. Blau-Grün-Rot und Hellblau-Gelb-Rosa (Magenta)

Die Farben bleiben immer in der Gruppe!

Hier die möglichen Farbzusammenstellungen. Die erste Farbe ist die Farbe an der Spitze des Dreiecks.

Rot-Blau-Grün

Grün-Blau-Rot

Blau-Grün-Rot

Gelb-Hellblau-Rosa

Rosa-Hellblau-Gelb

Hellblau-Gelb-Rosa

Die Farbe an der Spitze zählt. Die 2 Farben darunter können rechts oder links sein, das spielt keine Rolle.

Die Farben genau nach den Farben auf dem Medaillon einstellen. Es sind nur 6 Farben.

Gehen Sie durch den Tunnel und klettern Sie am Ende die Metallleiter hoch. Suchen Sie den Griff am Rad und drehen Sie ihn, um die Luke zu öffnen. Erkunden Sie die alte Gedächtniskammer. Sie können den Schrein selbst betreten, wenn Sie sich darin umsehen möchten. Die alte Pflanze ist durch eine Glasabdeckung geschützt. Links von der Kammer befindet sich ein Sarkophag. Wenn Sie auf das Glasfenster zoomen, sehen Sie Sirkus darin gefroren. Ignorieren Sie ihn und steigen Sie die Treppe zur Spitze der Gedächtniskammer hinauf.

Dort angekommen, wirst du Yeesha an einen Stuhl gefesselt vorfinden. Sie wird dich bitten, sie zu befreien, indem du den silbernen Hebel an der Maschine ziehst. Gehe zur Maschine. Wenn du dort

ankommst, wird Achenar hereinkommen. Tu, was er sagt, und ziehe den bernsteinfarbenen Hebel.

Leider bringt das Richtige Yeeshas Körper in Schwierigkeiten (aber das war sie schon, da Sirrus ihren Körper übernommen hat). Befolgen Sie erneut Achenars Anweisungen und setzen Sie sich auf den Stuhl hinter Ihnen. Schauen Sie zur Decke hoch – dort werden Sie zurück nach Dream transportiert.

Hinweis: Wenn Sie Achenars Opfer sehen möchten (oder einfach nur, was er vorhat), gehen Sie, bevor Sie sich auf den Stuhl setzen, in die untere Ebene und schauen Sie in die Gedächtniskammer. Sie werden Zeuge einer kurzen Szene mit Achenar.

Ihr Geistführer wird auf Sie warten und Ihnen zeigen, dass Yeeshas Geist von einem Parasiten in einer Form geplagt wird, die wie ein Käfer aussieht und von feinen, bindenden Energieranken erwürgt wird. Das ist Sirrus. Der Geistführer wird Sie in Yeeshas Gedächtnis schicken und Sie müssen Sirrus von Yeesha trennen.

An diesem Ort schweben fünf Bilder herum und an jedes davon sind ein oder mehrere Symbole angehängt. Wenn Sie den Cursor über eines der Symbole bewegen, wird ein Gesprächsausschnitt wiedergegeben. Sie müssen die Gesprächsstränge in die richtige Reihenfolge bringen und jeden Teil davon über das entsprechende Objekt legen. Der vollständige Dialog ist unten aufgeführt (in keiner bestimmten Reihenfolge):

- 1 – (Yeesha) Papa ist wirklich gut im Schach.
- 2 – (Yeesha) Du kannst eins machen, so wie du meinen Geistführer gemacht hast.
- 3 – (Sirrus) Das würde ich gern, Schwester, aber ich habe kein Schachspiel.
- 4 – (Yeesha) Ich sage ihnen, dass sie es machen sollen, wenn ich nach Hause komme.
- 5 – (Yeesha) Na ja, vielleicht könnten Mama und Papa dir ein Spiel schenken.
- 6 – (Sirrus) Ha, richtig, und ich schätze, du sagst ihnen, dass sie es aus demselben Stein machen sollen wie diese Kammer.
- 7 – (Yeesha) Du solltest gegen ihn spielen.
- 8 – (Sirrus) Das könnte ich, aber es ist wirklich schwer, so kleine Figuren zu schnitzen.
- 9 – (Sirrus) So kann ich sie nie kaputt machen.
- 10 – (Sirrus) Sie gehen so leicht kaputt.

Die verfügbaren Objekte sind: Schachspiel, Figur, Gemälde, Buch und Nara-Wappen. Wenn die richtige Reihenfolge sowie die richtige Anzahl von Sätzen über einem Objekt platziert wurden, wird dieses Objekt von einem weißen Energienimbus umgeben. Dies ist die Reihenfolge, in der die Sätze platziert werden sollten:

Schachspiel: 1, 7, 3

Figur: 2, 8, 10

Gemälde: 5

Buch: 4

Nara-Wappen: 6, 9

Sätze können nur in Gruppen von Objekt zu Objekt verschoben werden. Wenn eine Gruppe mehr als einen Satz hat, wird der oberste Satz automatisch in das nächste Objekt verschoben, über das Sie mit dem Finger streichen, wobei das Objekt, aus dem er stammt, ausgeschlossen wird. Ein Satz wird in ein Objekt an der untersten Position verschoben und von der obersten Position in der Gruppe entfernt. Um eine Gruppe zu übernehmen, klicken Sie darauf.

Um die Lösung zu vereinfachen, beziehe ich mich auf das Objekt und nicht auf den Satz, auf das Sie klicken, um die erste Gruppe zu erhalten, und dann auf das/die Objekt(e), auf das/die Sie diese Gruppe verteilen möchten. Hier ist die vollständige Sequenz:

Wappen von Nara zum Schachspiel,
 Buch zum Wappen von Nara zum Buch zum Gemälde,
 Wappen von Nara zum Schachspiel,
 Buch zum Wappen von Nara,
 Wappen von Nara zum Schachspiel,
 Figur zum Schachspiel,
 Schachspiel zur Figur zum Schachspiel zum Wappen von Nara zum Schachspiel zum Wappen von
 Nara,
 Figur zum Gemälde
 , Schachspiel zur Figur zum Schachspiel zur Figur,
 Schachspiel zur Figur (fertig)
 Wappen von Nara zum Schachspiel zum Wappen von Nara zum Schachspiel, Schachspiel zum
 Wappen von Nara zum Schachspiel,
 Wappen von Nara zum Schachspiel,
 Wappen von Nara zum Schachspiel, Wappen von Nara zum Schachspiel,
 Wappen von Nara zum Schachspiel (fertig)
 Gemälde zum Buch zum Wappen von Nara zum Buch zum Gemälde,
 Buch zum Gemälde zum Buch,
 Buch zum Wappen von Nara (fertig)
 Gemälde zum Buch (fertig) zum Gemälde (fertig)

Wenn dieser abgeschlossen ist, müssen Sie einen weiteren machen. Diesmal ist es ein Sirkus-
 Monolog (in keiner bestimmten Reihenfolge):

- 1 – Vater und Mutter werden dir die Kunst beibringen.
- 2 – Sieh, wie rund und glatt und leer er ist.
- 3 – Und alles, was du bist, wird aus deinem Körper gesaugt.
- 4 – Dann werde ich meine neuen Erinnerungen wieder in meinen Körper stecken und niemand wird
 mich aufhalten können.
- 5 – Sieh dir diesen Globus an, kleine Schwester.
- 6 – Natürlich werde ich sie töten, sobald ich weiß, wie man Zeitalter schreibt.
- 7 – Lichter werden angehen.
- 8 – Zurück bleibt die perfekte Verkleidung, in die ich schlüpfen kann.
- 9 – Wenn ich den Schalter umlege, wird der Stuhl, auf dem du sitzt, aktiviert.
- 10 – Niemals wissend, dass ich es bin, der lernt.

Dieses Mal sind folgende Objekte verfügbar: Erinnerungsglobus, Sarkophag, Stuhl und Buch. Wenn
 die richtige Reihenfolge sowie die richtige Anzahl von Sätzen über einem Objekt platziert wurden,
 wird dieses Objekt erneut von einem weißen Energienimbus umgeben sein. Dies ist die
 Reihenfolge, in der die Sätze platziert werden sollten:

Erinnerungsglobus: 5, 2
 Stuhl: 9, 7, 3, 8
 Buch: 1, 10, 6
 Sarkophag: 4

Jetzt ist auch ein sehr guter Zeitpunkt zum Speichern, wenn Sie kurz vor Spielende einen Spielstand
 haben möchten. Sobald Sie dieses Rätsel gelöst haben, übernimmt das Spiel und endet mit den
 Titeln. Die vollständige Sequenz für dieses Rätsel lautet:

Vom Stuhl zum Erinnerungsglobus zum Stuhl zum Buch,
 vom Erinnerungsglobus zum Sarkophag zum Erinnerungsglobus zum Sarkophag, vom
 Erinnerungsglobus zum Stuhl,
 vom Sarkophag zum Erinnerungsglobus zum Stuhl zum Erinnerungsglobus zum Sarkophag zum
 Buch (erledigt) zum Stuhl (erledigt)

Erinnerungsglobus zum Sarkophag zum Erinnerungsglobus
Sarkophag zum Erinnerungsglobus zum Sarkophag,
vom Erinnerungsglobus zum Sarkophag zum Erinnerungsglobus
Sarkophag zum Erinnerungsglobus (erledigt) zum Sarkophag (erledigt)

Hören Sie sich die letzten Zusicherungen des Geistführers an. Wenn Sie nach Serenia zurückkehren, erfahren Sie von Achenars Opfer als Ergebnis seiner Offenbarung über seinen Bruder, die wiederum zu seiner Erlösung führt. Leider führt dies auch zu seinem Tod im Schoß seiner Schwester. Sobald Sie vom Stuhl aufstehen, hören Sie Achenars letzte Worte und werden Zeuge seiner Todesszene. Yeesha wird es gut gehen (zumindest bis sie viel älter wird und sich in die verrückte Frau verwandelt, der wir in Uru begegnet sind: Mit dem gesamten Genpool dieser Familie stimmt etwas ernsthaft nicht). Danach kehren Sie kurz nach Tomahna zurück, um Atrus' Schlussfolgerungen anzuhören.

Wenn Sie den Abspann laufen lassen, haben Sie die Möglichkeit, „Curtains“ noch einmal anzuhören. Danach ist das Spiel zu Ende.
Alternative Enden

Wenn Sie die Wahl zwischen verschiedenen Hebeln haben, um Yeesha vom Stuhl im oberen Stockwerk der Gedächtniskammer zu befreien, stehen Ihnen zwei weitere Optionen zur Verfügung:

Ziehen Sie den silbernen Hebel. SIRRUS (in Yeesha) wird freigelassen, Achenar wird unter einem Geisterstein zerquetscht, wodurch Sie gefangen werden. SIRRUS (in der Gestalt von Yeesha) wird Sie dann mit Achenars Armbrust töten.

Nichts tun. Achenar steht zwischen Ihnen und SIRRUS (in Yeesha). SIRRUS nutzt die Gelegenheit, um Achenar in den Rücken zu fallen und Sie dann an Ort und Stelle zu erschießen.

In beiden Enden prahlt SIRRUS auch mit seiner Leistung und sagt, dass er nun sicher sei, seinen Vater davon überzeugen zu können, dass er tatsächlich Yeesha sei.