

ALIDA Version 3.0

Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de)

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Vorbemerkung:

Diese Lösung stellt einen Minimalweg dar. Es steht dem Spieler frei, alles gründlicher zu erforschen und noch viele andere Dinge zu entdecken, sowie die verschiedenen Orte und Puzzles in anderer Reihenfolge anzugehen. Da auf der DVD eine ausführliche, reich bebilderte Lösung vorhanden ist, wird auf eigene Screenshots weitgehend verzichtet und an relevanten Stellen darauf hingewiesen, sich die entsprechenden Bilder zur Lösung der Puzzles dort anzusehen („siehe Bild...“).

Auf der DVD befinden sich die Bilder z.B. hier:

F:\Alida\SpecialFeatures\Walkthrough\Walk

Bei einer Vollinstallation muss zuerst auf Ihrer Festplatte der Ordner Alida Game geöffnet werden und danach geht man dann in: \Alida\SpecialFeatures\Walkthrough\Walk

Start:

Du stehst auf einem Balkon und hast drei Möglichkeiten weiterzugehen.

Der Durchgang hinter dir führt in die Zentrumshalle, die Wege links und rechts führen zu weiteren Bereichen der Gitarreninsel.

Nimm den linken Durchgang und gehe durch den langen Korridor zu einem runden Metallkäfig. Steige ein, betätige den Hebel in der Mitte vor dir und du landest nach längerer Reise in den

Ruinen:

Drehe dich nach rechts, um auszusteigen und gehe durch die Tür vor dir.

Gehe noch einen Schritt geradeaus und wende dich dann nach links. Gehe durch die Tür in der Felswand vor dir und wandere durch den Gang und außerhalb über die Metallrampen so weit es geht bis zur oberen Plattform hoch. Gehe zum **Ausguck** auf der gegenüberliegenden Seite, sieh nach unten auf die Ruinen und merke dir die Form der 5 Areale (siehe Bilder A37... und C3...). Gehe anschließend wieder zurück in das Ruinengelände, das 3 Plattformen und 2 zerfallene Holzhütten mit je einem pfostenförmigen Stellwerk enthält, die eingestellt werden müssen. Zoome auf das Stellwerk direkt vor dir, nachdem du aus der Felstür getreten bist und nimm den

Metallhebel vom Boden auf (dies ist der einzige Inventargegenstand im ganzen Spiel!). Drehe nun den Hebel am Stellwerk vor dir, bis der gezeichnete Umriss auf ihm dem Umriss entspricht, auf dem es steht (hier: zwei Quadrate nebeneinander). Erinnere dich hierbei an das Bild vom Ausguck aus. Gehe anschließend zum Stellwerk links hinten aus deiner Sicht und drehe den Hebel bis zwei diagonale Quadrate sichtbar sind. Das dritte Stellwerk befindet sich in der oberen Hütte, hier muss ein Quadrat eingestellt werden. Das vierte Stellwerk ist in der mittleren Hütte hinter einem Brett (muss erst weggeschoben werden) und muss auf drei sichtbare Quadrate (2 unten, 1 auf dem rechten) gedreht werden. In das fünfte Stellwerk (vor der rechten Felswand) muss zuerst der gefundene Hebel eingesetzt werden, dann drei sichtbare Quadrate (2 untereinander, 1 in der Mitte daneben) einstellen.

Gehe nun durch die nun passierbare Öffnung in der Felswand, die zwischen diesem und dem vorherigen Hüttenareal liegt. Wandere über viele Holzstege bis zu einer Lücke im Steg, die durch Betätigen eines Hebels auf der linken Seite geschlossen wird. Gehe weiter, die Außenanlage entlang, bis du in einen runden Gebäude mit zwei weiteren Ausgängen an kommst. Nimm den rechten Weg und folge ihm bis zum Ende. Hier befindet sich **Junos Gewölbekammer**. Die Tür ist verschlossen und durch das Glasfenster kannst du eine blinkende Lampe erkennen. Merke dir den Blinkcode:

1): kurz – kurz

2): lang – kurz – kurz – kurz – lang – kurz – kurz

3): lang – kurz – kurz – kurz .

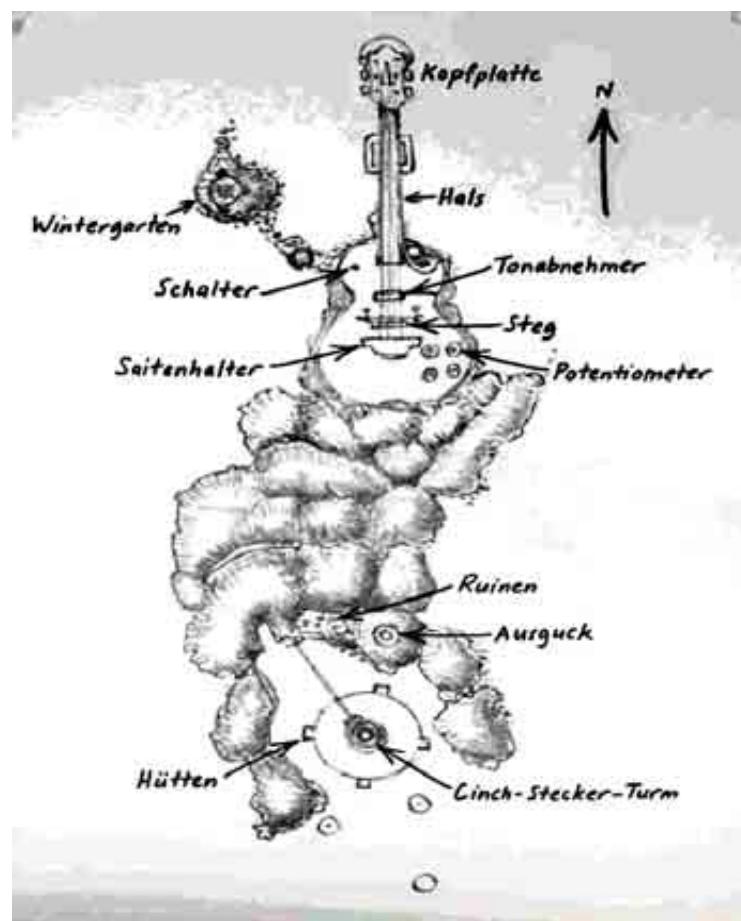
Gehe in den runden Raum zurück und durch den anderen Ausgang zu einer Skulptur. Betätige in Nahansicht den Metallbügel an ihrer rechten Seite und beobachte die Filmsequenz eines Schalters. Dies ist ein Hinweis auf das Plektronpuzzle.

Verlasse das Gebäude wieder und gehe zu den Ruinen zurück. Wende dich gleich nach dem Austritt aus dem Tunnel nach rechts und gehe in die Felsöffnung hinter dem fünften Stellwerk. Gehe den Weg entlang bis zu einer Kreuzung mit einem ringförmigen Weg, der von 4 Hütten begrenzt wird und einem Turm in der Mitte.

Hütten:

(Bild A44...) Wende dich nach rechts und gehe in die erste Hütte hinein (Türknopf betätigen). Öffne das Planetengehäuse auf dem Podest und drücke auf den weißen „Sonnen-Knopf“ in der Mitte. Dadurch wird ein Blinklicht auf der Hütte aktiviert, das später beim Planetenpuzzle eine Rolle spielt.

Untersuche nun den Schreibtisch. An der Wand über ihm befindet sich ein Plan von Alida und darüber eine Seitenansicht der Insel:



Schau in alle Schubladen. In der zweiten findest du eine E-Mail, ein Diagramm eines orgelartigen Musikinstrumentes, ein Bild der Kopfplatte, ein Bild des Schalters und ein Bild einer Kugelsphäre innerhalb eines Potentiometers. In der unteren Schublade findest du eine Notiz über die Gewölbeturrcodes, ein Bild über ein Stahlgerüst und einen

Zeitungsausschnitt. Untersuche den Apparat auf der Tischmitte. Er zeigt ein Vogelbild. Drückst du auf den Knopf in der Mitte, so ertönt das zum Vogel gehörige Gezwitscher. Betätigst du den Hebel, so wechselt das Vogelbild. Höre dir die insgesamt 6 Vögel an, dies wird später für ein Puzzle benötigt. Untersuche den Hologramm-Projektor rechts auf dem Tisch. Drücke den dreieckigen Abspielknopf und höre dem Gespräch zu. Drücke nach seinem Ende auf den Schnell-Vorlaufknopf (rechts) und anschließend wieder auf den Abspielknopf. Mache dies solange, bis du alle Szenen abgehört hast. Verlasse die Hütte und gehe nach rechts weiter in die zweite Hütte. Öffne auch hier das Planetengehäuse und drücke den Sonnen-Knopf in der Mitte. Sonst ist hier nichts weiter zu tun.

Gehe weiter nach rechts in die dritte Hütte. Drücke auch hier den Sonnen-Knopf und untersuche anschließend den Tisch. Lies das Journal und betätige den Apparat, wie in der ersten Hütte, um diesmal Insekten und Frösche und ihre Geräusche zu hören. Von der Hüttendecke links hängt ein Planetensystem, das durch Ziehen am Seil in Gang gesetzt werden kann, aber keine weitere Bedeutung besitzt.

Gehe weiter nach rechts in die vierte Hütte. Drücke wieder den Sonnen-Knopf und wende dich dann dem Gerät auf dem Stuhl zu (Bild B4). Es ist die Lösung für ein späteres Puzzle. Du siehst eine markierte Kugel mit drei Knöpfen darunter. Drücke den obersten Knopf und bewege dann die Kugel in verschiedene Richtungen. Je nach Richtungsbewegung erscheinen unterschiedliche Zahlen auf dem aktivierten Knopf und eine „Null“–Stellung ohne Zahl. Fertige dir ein Diagramm von allen drei Knöpfen mit den Kugelrichtungen und den zugehörigen Zahlen an.

Verlasse die Hütte wieder und mache noch einmal einen Spaziergang den ringförmigen Weg entlang. Höre auf alle Vogel-, Insekten- und Froschstimmen zwischen den Hütten und vergleiche sie mit den Stimmen, die du in den beiden Apparaten in den Hütten gehört hast. Vier Vögel und ein Insekt (Motte) stimmen überein. Mehr dazu später.

Verlasse nun den Hüttenbereich wieder, gehe zurück zu den Ruinen und fahre von dort mit der Käfigbahn zum Startort. Wieder auf dem Balkon angekommen, gehe durch die mittlere Tür in die

Zentrumshalle:

Mache dich zuerst mit ihr vertraut. Sie enthält drei Seitenräume mit je einer Transportkugel an der hinteren Wand und spezielle Puzzlemaschinen davor. Zwischen diesen Räumen sind zwei Durchgänge zu sehen. Hinter den Säulen (vom Eingang aus auf der rechten Seite) befinden sich an zwei Säulen Hebel, die betätigt werden können.

Gehe in den ersten Seitenraum, in dem ein orgelähnliches Instrument steht (Bild A3...) Beachte die Symbole auf den grauen Orgelpfeifen Auf seiner Rückseite findest du ein Schild mit den Zahlen „87523“. Zoome auf die Vorderseite der Orgel und drücke die großen Tasten unterhalb der Pfeifen (von L – R = 1 – 8) in der Reihenfolge, wie auf dem Schild angezeigt; also

zuerst die 8. Taste, dann die 7. Taste Bei richtiger Reihenfolge fahren schwarze Orgelpfeifen herunter und die Orgel ist aktiviert.

Gehe zum Balkon zurück und diesmal in den rechten Gang hinein. Folge ihm bis hinter einen rötlichen Bereich mit Blick auf den Tunnelausgang. Wende dich nach links unten, wo du an einem Geländer einen blauen Knopf betätigst (Bild D3...). Drehe dich um und wende dich der rötlichen Platte zu. Schaue nach unten und zoome auf den Rädermechanismus. Die drei Räder müssen so gedreht werden, dass sich die kleinen Pfeile gegenüberstehen. Wenn alles richtig ist, wird eine Leiter ausgefahren. Um sie hinaufzusteigen, musst du wieder zur gegenüberliegenden Seite des roten Bereiches gehen, einen Schritt auf die Leiter zugehen und nach oben sehen. Klettere nach oben und anschließend noch eine weitere Leiter hoch. Du befindest dich nun in **Arins Gewölbekammer**. Blicke durch das Glasfenster und Arin, der in seiner Kammer eingeschlossen ist, zeigt dir seine Halskette.

Klettere wieder die Leitern hinunter bis in den roten Bereich und gehe weiter durch den Gang nach draußen. Folge den Metallstegen, Leiter hoch, Steg entlang, Leiter runter, Steg entlang, Leiter runterschauen und eine verschlossene **purpurfarbene Luke** bemerken (Bild A26...).

Gehe den ganzen Weg zurück bis in die **Zentrumshalle** und schaue dir das Orgelpuzzle noch einmal genau an (dies bewirkt, dass Arin dir einen neuen Hinweis gibt). Gehe nun wieder in **Arins Gewölbekammer** und er hinterlässt dir am Glasfenster einen Zettel, der die Anweisung zum Orgelspielen enthält.

Zurück in die **Zentrumshalle** und zur Orgel: Drücke die Tasten entsprechend der Symbole auf den Pfeifen in der Reihenfolge, wie sie auf dem Zettel zu sehen waren. Das vierte, achte und neunte Symbol stellt jeweils eine Kombination aus zwei nebeneinanderliegenden Hauptsymbolen dar, das bedeutet, dass die dazwischen liegenden kleineren schwarzen Tasten gedrückt werden müssen. Das sechste Symbol entspricht nicht der 7. großen Taste sondern der 2. kleineren schwarzen Taste!!! (Bild D8). Wurde alles richtig eingegeben, so öffnet sich die Transportkugel hinten an der Wand. Steige ein und drücke den Knopf rechts oben um loszufahren.

Im Schalter:

Auf einem Podest siehst du eine riesige Kugel. Steige die Treppe zu ihr hinauf und bemerke die Zeichnung von Klaviertasten an ihr und den Hebel links.

Gehe die Treppe wieder runter, drehe dich um und gehe nach rechts in den Raum mit einem riesigen Zylinder in der Mitte. Auf der gegenüberliegenden Seite des Zylinders findest du an der Wand ein Diagramm der Klaviertasten mit einem kleinen Mikrofonschalter darüber (Bild D24....). Drehe dich um, schaue auf die Perle in einem Dreieck und drücke das kleine Dreieck darunter. Die Perle wechselt ihre Position und der Zylinder gibt einen Ton von sich. Drehe dich zum Diagramm um und bemerke, dass sich die Lage

der hervorgehobenen Taste verändert hat. Stelle nun die Perle so ein, dass das Diagramm der Zeichnung auf der Kugel entspricht (in die Mitte der rechten Dreiecksseite).

Gehe zur riesigen Kugel zurück und betätige den Hebel links. Steige die Treppe, die sich aufgetan hat, hoch und schaue durch das Fenster.

Links vom Fenster siehst du an der Wand eine Zeichnung (Bild E2), die später mit Hilfe eines Runendekodiergerätes entschlüsselt werden kann (Die Mitteilung lautet: „Kode für alle Gewölbekammertüren. Stelle die Zahlen auf 2. Drücke den Knopf 6 Sekunden lang.“). Rechts vom Fenster siehst du ein Diagramm (Dreieck mit schwarzem Punkt in der Mitte).

Gehe wieder aus der Kugel raus und weiter in den Raum links von deiner Transportkapsel. Hier steht eine weitere Transportkapsel, die du besteigst. Nachdem du den Knopf rechts oben gedrückt hast, öffnet sich in der Ecke links oben ein rundes Fenster mit 4 Vogeltasten. Drücke die Tasten, bis sie mit den Vögeln übereinstimmen, deren Gesang du bei den Hütten erkannt hast (Bild D14). Drücke anschließend wieder auf den Knopf rechts oben in der Kapsel und fahre los zum

Wintergarten:

Verlasse die Transportkapsel und steige die Treppen hoch in ein Gewächshaus mit zwei weiteren Ausgängen.

Wende dich nach rechts und gehe durch die erste Tür an der rechten Wand. Du gelangst in Arins Büro. Lies die Notizen über die geheimen Schaltereinstellungen auf seinem Schreibtisch.

Verlasse das Büro wieder und gehe im Wintergarten durch die nächste Tür an der rechten Wand. Dies ist Levals Gefängnis und die Tür ist gesichert.

Drehe dich von der Tür weg und danach wieder zu ihr hin, bis Leval ein Schiebefenster öffnet und dich bittet, ihn herauszulassen. Er gibt dir den Öffnungskode „21“ und „22“. Drehe die Köpfe am Paneel rechts von der Tür in diese Stellungen (Bild D20) und drücke dann den unteren Knopf. Gehe nicht in den Raum hinein !!! (oder speichere vorher ab, wenn du wissen willst, was dann passiert) sondern bemerke nur das Symbol auf dem Fußboden.

Fahre mit der Transportkapsel wieder zum Schalter und weiter mit der zweiten Transportkapsel in die **Zentrumshalle** zurück.

Gehe zum Puzzlegerät im mittleren Seitenraum. Stelle die acht Schalter alle auf die Zahl „2“ ein (aus Kryptogramm) und halte den Knopf darunter ungefähr 6 Sekunden lang gedrückt, bis das Display eine Reihe von Punkten zeigt. Merke dir diese Sequenz, die den Kode für die Öffnung der Gewölbekammertüren darstellt.

Wenden wir uns nun, falls noch nicht geschehen, den beiden Durchgängen in der Zentrumshalle zu. Der linke Durchgang endet an einer verschlossenen Tür und der rechte Durchgang führt zu einem weiteren Gebäude mit einem Symbol an der Tür und einem Guckloch darin, durch das aber nichts zu sehen ist.

Nun kommen die beiden Hebel hinter den Säulen in der Zentrumshalle zum Einsatz. Stelle beide Hebel nach rechts. Durch den linken Hebel wurde nun die Tür am Ende des linken Durchgangs geöffnet und durch den rechten Hebel wurde im rechten Durchgang die Tür zum eben besuchten Gebäude geschlossen und eine Tür gegenüber geöffnet.

Der linke Durchgang führt nun zu **Kivas Gewölbekammer** mit vielem gebunkertem Geld und einem Lift von dort nach oben zum Plektronschalter, den wir erst später benutzen.

Gehe durch den rechten Durchgang bis zu einem Gerät mit drei Kugelsphären, für das du auf dem Stuhl in einer Hütte schon Hinweise bekommen hast.

Ziel des Puzzles ist es, mit allen drei Kugeln die Zahlen 1 – 5 in Reihe zu durchlaufen. Ist ein direkter Weg zur nächsten Zahl nicht möglich, so muss die „0“ –Position dazwischen verwendet werden.

Alle drei Kugeln stehen in der Ausgangsposition auf „1“ (Punkt auf ihnen).

- drehe nun die obere Kugel 3x nach rechts und 3x nach oben (im Rad links neben dem Gerät bewegt sich etwas). Sollte sich nichts tun, so stelle die Kugel wieder auf den Punkt ein und wiederhole den Vorgang.
- drehe die mittlere Kugel 1x nach oben, 3x nach links und 1x nach oben.
- drehe die untere Kugel 1x nach rechts, 2x nach oben, 1x nach rechts und 1x nach oben.

Die Lösung dieses Puzzles öffnet die purpurfarbene Luke im Gitarrenhals, die du früher schon gesehen hast. Gehe nun dorthin (vom Balkon aus den rechten Gang entlang nach draußen).

Hals:

Steige in die Luke hinunter und drehe dich an der ersten Leiter einmal um, um ein Symbol an der Wand zu sehen. Steige die nächste Leiter hinunter und du landest in **Lukes Gewölbekammer**. Betrachte durch das Glasfenster den Gitarrenhals und merke dir die Reihenfolge und Anzahl der Punkte. Gehe an der Kammer vorbei und steige eine weitere Leiter hinunter. Am Ende findest du einen Schalter, der nach Betätigung die Tür mit dem Guckloch, die du früher schon besucht hast, öffnet.

Gehe wieder zur Zentrumshalle zurück und steige auf dem Rückweg im rötlichen Bereich die Leiter zu **Arins Gewölbekammer** hoch, um seine Tür zu öffnen: zoom auf den Türgriff und drücke die beiden Knöpfe rechts vom roten Licht in der Reihenfolge: oben – unten – unten – oben – unten – oben – unten – unten (wie am Puzzlegert in der Zentrumshalle gesehen). Das Licht sollte nun grün sein.

Stelle in der **Zentrumshalle** den Hebel an der rechten Säule wieder in die linke Position und gehe durch den rechten Durchgang zu dem Gebäude mit dem Guckloch in der Tür. Bemerke über dem Gebäude das Symbol und tritt ein. Hier siehst du das „Experiment“ über das im Journal in einer der Hütten berichtet wurde.

Wenn du den Raum wieder verlassen hast, siehst du rechts an der senkrechten Metallstrebe einen kleinen eckigen Schalter. Drückst du ihn, so

fährt ein Runendekodiergerät herab (Bild E6). Mit seiner Hilfe kannst du den Kode, den du in der riesigen Kugel gesehen hast, entschlüsseln: Es enthält 2 Schalter für Striche (oben und unten) und 4 Knöpfe für Punkte (links, rechts oben, unten). Klicke nun für das Zeichen, das du entschlüsseln möchtest, die entsprechenden Schalter und bestätige zuletzt mit dem Schalter rechts unten. Schau schnell nach oben, wo für ungefähr 6 Sekunden auf einer Platte rechts ein Buchstabe erscheint.

Der dekodierte Text ist auch auf der deutschen DVD in englisch!

Gehe zurück in die **Zentrumshalle** und zum Puzzlegerät im mittleren Seitenraum. Gib den Kode des Gitarrenhalses hier ein (Bild B10):

(von links – rechts): 1 – 2 – 1 – 3 – 1 – 2 – 1 – 4 .

Die Transportkapsel hinten an der Wand öffnet sich und du gelangst mit ihr in die

Kopfplatte:

In dieser Halle gibt es sechs Räume, je drei an den beiden Seiten, welche die Basen der Motorregulierung darstellen. Im Zentrum der Halle befindet sich ein Schalter, der wahlweise die 3 linken oder die 3 rechten Seitenräume aktiviert. Im hinteren Teil der Halle gibt es einen weiteren Raum, der etwas schwierig zu finden ist (gehe auf der rechten Seite der Halle ganz nach hinten und drehe dich dann nach links, wo du den schmalen Spalt des Eingangs siehst). Gehe in diesen Raum und klettere die Wendeltreppe hinunter. Du gelangst zum **Motorpuzzle** der Kopfplatte (Bild B11). Zu seiner Lösung hier einige Hinweise:

- Besuche die 6 Seitenräume von der Halle aus (vorher jeweils die entsprechenden drei mit dem Schalter aktivieren) (Übersicht Bild B13)
- Beachte die Zeichen und den kleinen Pfeil auf den Displays. Drücke den Knopf und bemerke, dass die Zeichen um 180 Grad rotieren und nun das andere Zeichen beim Pfeil steht.
- Alle Zeichen: (Bild B16)
- Im Seitenraum „pin 5“ befindet sich ein großer Pfeil auf dem Display, der im Gegensatz zu den anderen in 5 Positionen eingestellt werden kann. Stelle den Pfeil so ein, dass er nach oben zeigt, drehe dich um, gehe vier Klicks geradeaus, drehe dich wieder um und du siehst unten links eine Öffnung. Sie führt dich eine Wendeltreppe hinauf zur Spitze im Inneren dieses Seitenraumes (Bild B17). Schau hier durch das runde Fenster und bemerke das farbige Licht, welches zu einem Zeichen im Seitenraum „pin 4“ gehört. Die 5 verschiedenen Positionen des Pfeils lassen die Wendeltreppe so rotieren, dass die Lichter der anderen Seitenräume gesehen und ihre Farbe den entsprechenden Zeichen zugeordnet werden können. Dazu musst du jeweils wieder in die einzelnen Seitenräume gehen und die Zeichen dort auf den kleinen Pfeil stellen. Wem die Mühe zu groß ist, hier die Zuordnung: (Bild B23).
- Bemerke, dass einem Zeichen durch eine defekte Lampe keine Farbe zugeordnet werden kann.

- Die einzelnen Zeichen finden sich an den Puzzleteilen des Motors wieder, es fehlen aber noch die Richtungszuordnungen. Über dir siehst du einen Kompass, aber wo ist Norden? Ein zweiter Kompass befindet sich im **Ausguck**, der von den Ruinen aus erreichbar ist. (mit der Transportkapsel zurück zum Balkon, weiter mit der Metallkäfigbahn zu den Ruinen, dann die Felsentür auf der linken Seite rein). Stelle dich auf dem Ausguck so hin, wie es (Bild B27) zeigt, dann blickst du genau nach Norden. Vor dir siehst du einen roten Holzpflock, d.h. du stehst im Süden. Wanderst du nun kontinuierlich um das Metallgebilde herum und ordnest die Farben der Pflöcke den Kompassrichtungen zu, so erhältst du schließlich folgende Aussage: (Bild B28). Die Farbe violett war als Licht nicht zu sehen, das heißt, dass das Zeichen der defekten Lampe hier zugeordnet werden kann.

Stelle nun am Kontrollpaneel des Motors folgendes Bild ein:



Drücke zuletzt den Knopf in der Mitte und eine riesige Plattform fährt herunter und liefert einen patronenförmigen Lift. Benutze ihn und fahre mit ihm in einen neuen Bereich, an dessen Ende du eine weitere Skulptur öffnen kannst. Sie enthält die Hinweise auf die richtigen Einstellungen der Displays in der Kopfplatte (Bild B30).

Drehe dich um, laufe drei Klicks geradeaus in den braunen Gang und drehe dich nach links. Hier befindet sich eine geheime Treppe, die zu einer Plattform außerhalb des Liftmechanismus führt. Auf dem Boden bemerkst du einen zerbrochenen Schalter.

Fahre mit dem Lift wieder zurück und begib dich in die große Halle.

Stelle nun in allen Seitenräumen die Displays gemäß (Bild B30) ein (nicht vergessen, vorher die entsprechenden Räume zu aktivieren).

Das Kopfplattenpuzzle ist damit endgültig gelöst!

Begebe dich nun noch einmal in den Wintergarten: von der Zentrumshalle die Transportkapsel zum Schalter und weiter die zweite Transportkapsel dort zum

Wintergarten:

In der Mitte des Wintergartens befindet sich das Puzzle des Alida-Gitarrenmodells: links unten befindet sich ein Schalter, der in 5 Positionen eingestellt werden kann, wodurch verschiedene Bereiche im Modell erleuchtet werden. Rechts unten ist der bereits bekannte dreieckige Knopf, mit dem die Perle im Dreieck darüber in 8 verschiedene Positionen bewegt werden kann. Mit dem bisherigen Wissen, dass 1) die Position der Perle einen bestimmten Ton erzeugt und 2) dieser Ton wiederum einem bestimmten Symbol auf der Orgel zugeordnet werden kann und 3) in jedem der 5 Bereiche ein spezielles Symbol gefunden wurde, lässt sich das Puzzle lösen:

Gesamtbild mit den englischen Bezeichnungen der Bereiche: (Bild D16) Zuordnungen und Perlenstellungen: (Bilder D31 bis D35).

Stelle also mit dem Schalter eine Position ein, z.B. Water House (erleuchtet), und drücke den dreieckigen Knopf solange, bis die richtige Stellung der Perle erreicht ist (in Bild D33 zu sehen). Stelle dann den Schalter auf die nächste Position, lies den englischen Namen für diesen erleuchteten Bereich in (Bild D16) ab und suche dann in den Bildern D31 bis D35 nach der entsprechenden Perlenposition, die du mit dem dreieckigen Knopf anschließend einstellst.....

Sind alle Positionen nacheinander richtig eingestellt worden, so fährt eine riesige Kuppel von oben herab und du siehst vor dir an der Wand eine neue Türöffnung. Gehe durch die neue Tür, bis du am Ende zu einer Skulptur gelangst, die nach ihrer Öffnung die letzte Einstellung zur Lösung des Schalterpuzzles zeigt: (Bild D37).

Fahre nun mit der Transportkapsel zum Schalter zurück.

Im Schalter:

Gehe die Stufen zur riesigen Kugel hoch und betätige den Hebel links, damit sich die Kugel schließt und ihre Ausgangsstellung wieder hergestellt ist. Gehe anschließend in den Raum mit dem großen Zylinder zum Perlenpaneel und stelle dort die Perle auf die zuvor gefundene Position (Bild D37) ein. Gehe nun zur riesigen Kugel zurück und betätige erneut den Hebel links. Die Kugel bewegt sich mit der Zugangsöffnung zum Boden hin. Damit ist das Schalterpuzzle vollständig gelöst.

Fahre mit der Transportkapsel wieder zur

Zentrumshalle:

Gehe zum Hologramm-Puzzlegerät im dritten Seitenraum. Du kannst hier mit Hilfe der drei Knöpfe verschiedene Hologramme von Lichtkugeln mit planetarischen Symbolen erzeugen. Fährst du mit dem Mauszeiger über eine Kugel, so sendet sie eine bestimmte Anzahl von Lichtblitzen aus. Erinnere dich an die blinkende Lampe in Junos Gewölbekammer. Die Abfolge der Blitze war 2 – 7 – 4. Stelle nun mit Hilfe des linken Knopfes die Kugel ein, die 2 Blitze aussendet, mit dem mittleren Knopf die Kugel mit 7

Blitzen und mit dem rechten Knopf die Kugel mit vier Blitzen: (Bilder C11 bis C13).

War alles richtig, so öffnet sich die Transportkugel hinten an der Wand und du gelangst mit ihr in den Bereich der

Potentiometer:

Du befindest dich hier in einer Halle mit 4 Ausgängen, einer weiteren, geschlossenen Transportkugel und zwei kleinen Podesten mit Halbkugeln darauf. Gehe als erstes zu den beiden Podesten, öffne die Halbkugeln und betätige den Schalter. Dadurch wird das Licht in den vier Gängen eingeschaltet.

Gehe nun nacheinander in alle 4 Gänge und mache folgendes:

- Öffne die Lifttür, tritt ein, schließe die Lifttür, drücke auf den oberen Knopf an der rechten Liftseite, steige im 1. Stock nach dem Halt nicht aus sondern drücke noch einmal den oberen Knopf, klicke nach dem Halt im 2. Stock auf die Lifttür, steige aus, öffne die Halbkugel auf dem Podest und drücke den Knopf, der das Licht einschaltet. Drehe dich um und steige wieder in den Lift, schließe die Lifttür, drücke den unteren Knopf, steige im 1. Stock aus, öffne das Planetengehäuse (wie in den Hütten), drücke auf einen Planeten, damit er sich dreht, und anschließend auf den weißen Knopf in der Mitte. Zähle die Lichtblitze, die er aussendet und wiederhole diese beiden Vorgänge (Planet auswählen und weiße Mitte drücken) für alle Planeten. Wenn du nach oben siehst, kannst du den jeweiligen Planeten vergrößert ansehen. Drehe dich anschließend wieder um und betrete den Lift.

Speichere an dieser Stelle ab, da sich jetzt leider ein Bug in der deutschen DVD Version befindet. Drückst du nämlich den unteren Liftknopf um nach unten zu fahren, friert das Spiel ein!

Lösung: Halte die „Alt“-Taste gedrückt - drücke dann den unteren Liftknopf - lasse die „Alt“-Taste wieder los.

Du befindest dich übergangslos nun wieder im Erdgeschoss.

Gehe nun in die 3 weiteren Gänge und verfare dort ebenso, wie oben beschrieben (denke an den Bug, der jedes Mal im Lift nach unten ins Erdgeschoss auftritt!).

Anzahl der Blitze (nach Ausstieg aus der Transportkapsel beginnend mit dem ersten Gang rechts, dann gegen den Uhrzeigersinn weiter):

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

1. Planetensystem:



2. Planetensystem:



3. Planetensystem:



4. Planetensystem:



Gehe anschließend in die neue Transportkapsel und drücke den Knopf rechts oben. Nun müssen links oben im geöffneten Fenster die gehörten Insekten eingestellt werden, d.h. stelle 4x die Motte ein. Drücke den Knopf rechts oben noch einmal und du fährst in den Turm, der sich in der Hüttenmitte befindet.

Hüttenturm: Hier gibt es vier Hologramm-Projektoren, jeder mit einem Fenster dahinter. An einer Seite des Raumes gibt es ein Podest mit einem Schiebehebel. Wenn er betätigt wird, erscheinen die Planeten, die den einzelnen Hütten zugeordnet sind bzw. noch zugeordnet werden sollen. Gehe nun zu jedem Fenster, schaue nach unten und zähle die Anzahl der Blitze, die aus den Hütten kommen. Sollte eine Hütte keine Blitze aussenden, so hast du vergessen in ihr das Planetensystem zu aktivieren. Neben einem der Fenster befindet sich ein Lift, mit dem du nach unten fahren (**Bug! „Alt“-Taste wieder benutzen**) und in der entsprechenden Hütte dein Versäumnis nachholen kannst.

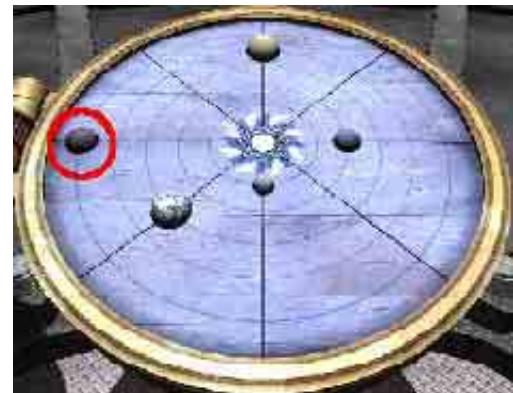
Die Anzahl der Hüttenblitze (ausgehend vom Podest im Uhrzeigersinn) ist: 5, 6, 2, und 7.

Fahre nun mit dem Lift zu den **Hütten** hinunter und aktiviere in jeder Hütte den Planeten, dessen Anzahl der Blitze du durch das Turmfenster und dessen Aussehen du im Potentiometer gesehen hast (Bild C30). Beginnend an der Kreuzung mit Blick auf den Turm gehe gegen den Uhrzeigersinn in die

1. Hütte:



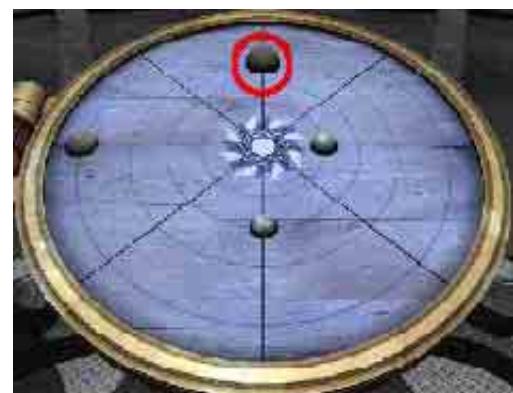
2. Hütte:



3. Hütte:



4. Hütte:



Klicke jeweils die rotumrandeten Planeten an, damit sie sich drehen. Fahre anschließend mit dem Lift wieder in den **Turm** hoch und betätige den Schiebehebel auf dem Podest. Sind die Planeten richtig zugeordnet worden, so dreht sich die Transportkapsel. Benutze sie, um mit ihr in die Turmspitze hochzufahren. Hier kannst du auf einem Tisch verschiedene Gegenstände betrachten und weiter links eine weitere Skulptur öffnen. Sie enthält den Hinweis auf die richtige Planeteneinstellung im Potentiometer (Bild C32).

Fahre mit der Kapsel wieder runter, stelle den Schiebehebel zurück und benutze die Transportkapsel nun, um zum Potentiometer zurückzufahren.

Potentiometer: Hier müssen nun die Einstellungen, die auf der Skulptur zu sehen waren, an den einzelnen Planetensystemen (jeweils im 1. Stock über die Aufzüge erreichbar) vorgenommen werden.

Mit der Transportkapsel (mit der du ursprünglich hierher gekommen bist) im Rücken, gehe rechts rum gegen den Uhrzeigersinn:

1. Planetensystem:



2. Planetensystem:



3. Planetensystem:



4. Planetensystem:



Klicke jeweils die rotumrandeten Planeten an.
Das Potentiometerpuzzle ist damit vollständig gelöst.

Fahre mit der Transportkapsel in die Zentrumshalle zurück.

Zentrumshalle:

Es gibt nun zwei mögliche Spielenden:

1. Du lässt Arins Tür zu seiner Gewölbekammer verschlossen und öffnest stattdessen die Tür zur Gewölbekammer mit dem Geld ...
Das ist das schlechte Ende!
2. Du öffnest Arins Tür (hier schon früher getan!) und lässt die andere Tür geschlossen
Das ist das gute Ende!

Gehe durch den linken Gang, an der Gewölbekammer mit dem gestapelten Geld vorbei, und fahre mit dem dortigen Lift nach oben. Betätige am Plektrongerät hier den Schalter und beobachte, wie eine Melodie gespielt wird.

War sie richtig, so siehst du Arin auf dem kleinen Bildschirm. Du sollst ihm helfen, Kivas in seiner Gewölbekammer einzusperren.

Willst du das schlechte Ende sehen (vorher abspeichern!), so öffne nun die Tür der Geldkammer und spiele anschließend noch einmal die Melodie am Gerät.

....

Willst du das gute Ende sehen, so spiele einfach ohne etwas zu tun noch einmal die Melodie. Arin erscheint wieder auf dem Bildschirm und möchte dich auf dem Balkon treffen. Gehe dorthin.

Balkon: Du triffst Arin.....

ENDE

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**