

HISTORION – Babylons Fluch

Das offizielle Lösungsbuch

Wer gar nicht mehr weiter weiß – dem wird hier geholfen. Das offizielle Lösungsbuch führt Schritt für Schritt durch das Programm. Hier erfährt man alles, um die Rätsel komplett lösen zu können. Dabei kann man an jeder Stelle des Spiels in das Lösungsbuch einsteigen, auch ohne die Lösungsschritte der vorherigen Stufen zu kennen.

Das Lösungsbuch ist in einzelne Kapitel unterteilt, eine Übersicht zu Beginn zeigt, was man bis dahin an Gegenständen und Erfahrungen gesammelt haben müsste. Dank der zahlreichen Screenshots weiß man immer genau, an welcher Stelle des Programms man sich befindet oder befinden sollte.

Intro	3	Kapitel 3 – Ephesos	18
Kapitel 1 – Tom, bitte übernehmen Sie!	4	In der Taverne	20
Kapitel 2 – Babylon	6	Außerhalb der Stadt	20
Über die Brücke	7	Auf dem „Campingplatz“	21
Das Ishtartor	8	In dem Dorf	22
Die Zikkuratkapelle	8	Werkstube	22
Der Marduk-Tempel	9	Mit der Salzkarte zum Salzwäscher	23
Vor dem Palast	9	Der Salzverkauf auf dem Marktplatz	23
Im königlichen Garten	10	Pech in der Werkstatt	23
Im Keller des Schlosses	10	Mit Zange, Pech und Zunder in die Taverne	23
Im Museum des Schlosses	10	Der Vordereingang des Klosters	23
Auf der Suche nach einem Schriftgelehrten	11	Wieder bei den Händlern	24
In der Schreibstube	11	Mit Pfauenfeder, Heiliger Erde und	
Beim Geldumtauscher	12	Rauchkraut am Altar	24
In der Drogerie	12	In den Klosterkeller	24
Shantu – eine der Frauen des Königs	13	Zurück im Tempel	26
Beim Gerstehändler	13	Mit Eriks Amulett in den Keller	26
In der Schreibstube – Dein zweiter Besuch	13	Kapitel 4 – Ägypten	27
Zurück in der Kneipe – Beim Ex-Priester	14	Zur Tochter des Pharaos	27
Zurück beim Bierbrauer	14	Durch den Mauerdurchbruch	28
Mit dem Bier zum Ex-Priester	14	Auf dem Weg zur Sphinx	28
In der Zikkuratkapelle bei der Oberpriesterin	14	In der Sphinx	29
In den Gemächern des Königs	14	Mit dem Meißel zum Baumeister	30
Auf der Suche nach dem Schwert Marduks	15	Mit der Urne zur Tochter des Pharaos	30
Der Wächter auf der Dachterrasse	15	Mit den zwei Smaragden zurück ins Schiff	30
Der Gärtner und die Seilwinde	15	Mit dem Vierkant-Schlüssel in	
Das Öffnen des Schotts	15	die Nebenpyramide	30
Hinab in die Dämonenkammer	15	Das Rätsel der Schalter	31
Mit der Schicksalstafel in den Marduk-Tempel	15	In der Königinnenkammer	31
		Die Dämonenkammer und der	
		bewachte Transmitter	31

Intro

Hallo Tom, gut, dass du mich zu Rate ziehst. Wie schon im ersten Teil von Historion hast du auch in Babylons Fluch ziemlich viele Aufgaben zu erledigen, und ohne schriftliche Unterlagen ist es ziemlich schwer, den Überblick zu behalten. Aber dafür bin ich ja jetzt an deiner Seite. Ich hoffe, ich kann dir in allen Situationen helfen. Dieses Handbuch setzt ebenso wie das Spiel selbst keinerlei Vorkenntnisse aus dem ersten Teil voraus.

Bedenke aber, ich bin nur ein Buch, und natürlich nicht wie du mit intergalaktischer Intelligenz ausgestattet. Aber als dein Begleiter kann ich dir Tipps geben, wenn du mal nicht weiterkommst. Trotzdem gilt: Versuche es immer zuerst allein ohne Hilfe.

Die Bedienung ist am Anfang - wie bei allen Computerspielen - zunächst ein wenig gewöhnungsbedürftig. Lies also am besten das beiliegende Begleitheft zur Software sehr genau. Hier sind auch die wichtigsten Hinweise zur Installation und einige Hinweise zu den Hard- und Softwarevoraussetzungen zusammengefasst. Dieses Buch führt dich Schritt für Schritt durch das gesamte Spiel, setzt aber voraus, dass sich das Spiel auf deinem PC bereits problemlos starten und bedienen lässt. Sollte dies nicht der Fall sein, sieh bitte im Installationshandbuch nach. Dort findest du Informationen über alle denkbaren Ursachen sowie die Nummer einer Telefon-Hotline, die dir bei technischen Fragen hilft.

Halt! Zwei wichtige Hinweise habe ich noch, bevor du jetzt startest:

Erstens:

Es gibt sehr viele Dinge in Babylons Fluch zu entdecken. Je nachdem, welche Dinge du findest, wirst du deine eigenen Schlussfolgerungen ziehen und vielleicht ganz anders als hier beschrieben zum Ziel kommen. Es kann deshalb durchaus sein, dass du in die-

sem Buch Dinge vermisst, die du bereits entdeckt hast. Das macht jedoch nichts. Du benötigst tatsächlich nur die Utensilien, die in den jeweils vorhergehenden Kapiteln beschrieben sind, um weiterzumachen. Vergiss nicht, zwischendurch deinen Levelstand zu speichern!

Zweitens:

Wie bei allen Softwareprodukten fallen den Programmierern auch nach Fertigstellung manchmal noch Dinge ein, die sie gerne als Ergänzung oder sogar als Fehlerkorrektur zum Download bereitstellen. Es lohnt sich nicht nur deshalb ein gelegentlicher Besuch auf den Internetseiten von BrainGame:

<http://www.braingame.de>

So, nun bist du bereit für das große Abenteuer „Historion - Babylons Fluch“.

Ich wünsche dir viel Spaß dabei!

Dein offizielles Lösungsbuch
(verfasst von Jens Grabig)

Kapitel 1 – Tom, bitte übernehmen Sie!

Eigentlich wirst du ja nicht für Zeitreisen oder für die Rettung des Historion bezahlt, aber dir ist natürlich klar, dass bei Anschlägen auf das Historion auch dein Job in Gefahr ist. Also, hör genau zu, was dir die Mutter des Historion zu sagen hat!



Die Mutter des Historion, auch eiserne Lady genannt

Diesmal scheint es wirklich nicht einfach zu werden. Die kompletten Daten von Babylon, Ägypten und Ephesos wurden gelöscht. Ohne diese Länder fehlen uns wichtige Erkenntnisse aus der Zeitgeschichte.

Mit einem einfachen Aufspielen der Sicherungskopien dieser Daten ist das Problem wohl leider nicht zu erledigen, denn auch in

den Backups könnte sich das Virus eingenistet haben. Es hilft nur eine Zeitreise in die jeweiligen Länder. Dort wirst du magische Steine finden, die es dir erlauben sollen, das Virus ein für allemal zu entfernen.

Wenn du aufmerksam zugehört hast, wirst du festgestellt haben, dass der General anscheinend gar nicht darüber erfreut ist, dass die Daten (zumindest vorübergehend) wieder da sind. Sollte der General etwa an der Sabotage beteiligt sein? Mach dich auf den Weg, indem du mit der Maus auf den Ausgang zeigst.

Denk zwischendurch immer wieder mal daran, deinen Spielstand zu speichern. Drücke dazu die **ESC**-Taste und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wieder im Spiel drückst du die Taste **W**. So kannst du Tom mit Schild und Schwert ausrüsten.

Wenn du nach dem Verlassen des Fahrstuhls nach links gehst, gelangst du in den Trainingsraum. Du triffst dort auf die ersten Widersacher. Besiege die Monster mit deinem Schwert.

TIPP

Am besten schaffst du es, wenn du schnell in die Arena zu den Energiepacks läufst. Bleib nicht im Gang stehen, sonst wird's schwer. Nimm die Energiepacks und versuche, durch viel Bewegung möglichst immer nur einen Gegner vor dir zu haben. Nach dem Besiegen der Gegner erhältst du hier weitere Energiepacks. Es ist deshalb sinnvoll, nicht einfach nach Aufnahme der zwei freien Energiepacks zu fliehen. Probiere einmal, das Schwert mit der rechten Maustaste zu führen. Wenn du mit der linken Maustaste ein Ziel per Doppelklick anwählst, kannst du Tom rennen lassen. Achte auf deine Lebensenergie am unteren Bildschirmrand.



Monster im Trainingsraum – Das ist ja wie im richtigen Leben



Der Weg zur Transmitterstation

Nachdem du die Monster besiegt hast, solltest du zunächst wieder deinen Punktestand sichern.

Nimm den nächsten Fahrstuhl und du gelangst eine Ebene tiefer. Gehe nach Verlassen des Fahrstuhls zunächst rechts um die Ecke.

Im Transmitterraum triffst du auf Frau Müller. Sie ist ziemlich erbost über den General. Hat der General etwas zu verbergen? Dein Verdacht erhärtet sich.



Dein Treffen mit Frau Müller



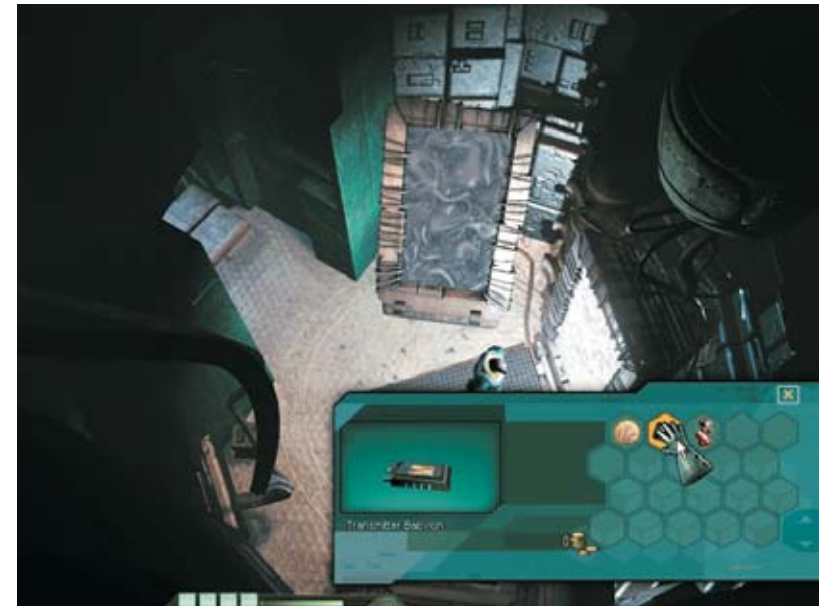
Man sieht, das Dosenpfand hat sich wohl doch nicht durchgesetzt.

Leider stellst du im Transmitterraum fest, dass keiner der Transmitter einsatzbereit ist. Du musst wohl noch etwas weitersuchen, um einen einsatzbereiten Transmitter zu finden.

Dazu gehst du den Weg zurück zum Fahrstuhl und von dort aus weiter geradeaus. Du triffst auf Kevin, einen echten Künstler.

Gehe anschließend die Treppe hinauf und du wirst einen funktionsfähigen Transmitter finden. Mit der Taste „I“ bekommst du die Übersicht über dein Inventar. Es sollten eine Euro-Münze, der Transmittercode für Babylon und die Plastik von Kevin vorhanden sein.

Ziehe mit dem eisernen Handschuh den Transmittercode auf den Transmitter. Du landest in Babylon.



Erst der Transmittercode aktiviert den Transmitter.

Kapitel 2 – Babylon

Wie praktisch. Du landest mitten in „Babylon-City“ auf dem Dach eines Wohnhauses.



Ob die Anwohner wissen, dass Sie in direkter Nähe eines Verkehrsknotens wohnen?

Ach ja, der Transmitter ist für die Bewohner ja unsichtbar. Das erklärt, warum sich der Bewohner des Hauses über deinen Auftritt so wundert.

Nach dem Verlassen des Hauses fällt dir ein Haufen Tontafeln auf, die anscheinend weggeworfen wurden. Nimm die Tontafeln an dich.

Anschließend gehst du rechts die Nebenstrasse hinauf und befragst den Mann, der vor dem Zelt steht, nach dem Priester.



Der Mann vor dem Zelt gibt eine genaue Beschreibung.

ANTWORT

„Im Tempel des Marduk natürlich. Ihr findet den Tempel auf der westlichen Seite des Euphrat am Ende der Prozessionsstraße.“

Das dürfte also nicht schwer zu finden sein. Einen Fluss wie den Euphrat kann man nicht übersehen und die Himmelsrichtung wirst du bestimmt auch noch herausbekommen.

Ein paar Schritte weiter triffst du auf einen Bierhändler in einem weißen Gewand. Sprich ihn an. Gehe anschließend ein paar Schritte zurück und biege vor dem Haus des Bierhändlers in die Gasse ein. Du siehst folgendes Bild:



Metropole Babylon

Über die Brücke

Überquere die Brücke. Das ist bestimmt der Euphrat, was meinst du? Du gelangst in die Haupteinkaufsstraße. Befrage alle ansprechbaren Personen. Du erfährst etwas über den Marduk-Tempel, die Hängenden Gärten und die Prozessionsstraße.

Auf der rechten Seite findest du einen Händler, der dir ein so genanntes Hodatei überreicht. Sieh nach dem Gespräch in deine Inventarliste und du wirst das Gebäck dort vorfinden.



Die Brücke

Das Ishtartor

Die Prozessionsstraße mit dem imposanten Ishtartor

Nach Durchqueren des Stadtttores kommst du auf einen großen Marktplatz.

Hinter dem Tor findest du zu Toms rechter Seite den königlichen Gärtner an einem Verkaufsstand. Sprich ihn an. Die Straße ist sehr lang. Lass dich nicht irritieren. Es geht zunächst nur geradeaus. Solltest du etwas daneben klicken, kehrt Tom einfach um. Das ist jedoch nicht korrekt. Probiere es dann einfach noch einmal.

Am Ende macht die Straße einen Rechtsknick. Gehe weiter, vorbei an der Treppe, und du gelangst durch einen Torbogen zur rechten

Seite auf das Gelände des Marduk-Tempels. Direkt hinter dem Torbogen befindet sich ein Transmitter. Den wirst du später sicher noch gebrauchen können.

Die Zikkuratskapelle

So, du bist wahrscheinlich den langen Weg über die Treppe bis zum Eingangstor des Tempels hochgelaufen und hast anschließend festgestellt, dass das Tor nur denjenigen geöffnet wird, die ein bestimmtes Klopzeichen kennen. Es hilft alles nichts, du musst zunächst irgendwo das Klopzeichen in Erfahrung bringen.



Schade, dass man hier nicht einfach den Schlüsseldienst rufen kann ...

Verlasse das Gelände der Zikkuratkapelle und gehe die Treppe auf der gegenüberliegenden Seite hinab. Du gelangst so zum Marduk-Tempel.

Der Marduk-Tempel

In dem großen Tempel triffst du den Priester.



Der Priester Ashto

BERICHT DES PRIESTERS

„Ich erinnere mich an eine alte Legende, in der es um den Kampf zwischen Gott Marduk und einem mächtigen Dämon geht. Ich glaube, die Legende ist auf einer Tontafel aufgezeichnet worden, die Ihr im Museum von König Nebukadnezar findet“.

Du benötigst zum Betreten des Museums eine königliche Siegelrolle. Der Priester gibt dir den Hinweis, dass der König diese Siegelrolle oft an diejenigen vergibt, die ihm ein Kunstwerk als Geschenk überreichen.

Du machst dich also nun auf den Weg zum königlichen Museum in der Nähe des Ishtartores. Beim Verlassen des Tempels empfängst du einen Funkruf von „Mutter Historion“. Kurz darauf begegnest du einer finsternen Gestalt auf der Treppe.

Vor dem Palast

Hast du den Palast gefunden? Nachdem du Richtung Ishtar tor zurückgegangen bist, musstest du links in die Seitenstraße einbiegen.



Die Wache vor dem Palast

Nachdem du die Wache angesprochen hast, versuche, der Wache die tolle Plastik von Erik zu überreichen. Also: Drücke „I“ und schiebe mit der Maus die Plastik auf die Wache.

HINWEIS

Manchmal klappt dies nicht beim ersten Mal. In so einem Fall gehe einfach noch einmal komplett aus dem Bild und probiere es danach noch einmal.

Hat die Wache die Plastik angenommen, ist es Zeit für einen kleinen Spaziergang; d. h. du musst das Bild verlassen und anschließend wieder zurückkehren.

Im königlichen Garten

Prima, du bekommst eine Privataudienz in den königlichen Gärten.

Nachdem du hoffentlich ohne größeren Schaden am Eunuchen vorbeigekommen bist, gelangst du in den Garten. Am Ende der Treppe triffst du den König. Er überreicht dir die Siegelrolle und Myrrhe.

Im Keller des Schlosses

Auf der Terrasse des Gartens entdeckst du eine kleine Holztür. Durch diese Tür gelangst du in den Keller des Schlosses. Achtung, es warten dort Monster auf dich. Leider kommst du an dieser Stelle trotz erfolgreichen Kampfes gegen die Monster nicht weiter. Vermutlich musst du zuvor weitere Dinge erledigen.

HINWEIS

Mit der Taste „E“ kannst du Energiepacks nachladen. Mit einem frisch aufgeladenen Energiepack bist du wieder ganz der Alte. Hast du dir selbst nicht auch eine Pause verdient? Vergiss nicht, vorher zu speichern.

Im Museum des Schlosses

Der Wächter am Brunnen ist im Moment noch nicht gesprächig, also probierst du als Nächstes die rechte Tür auf der Gartenterrasse. Sie führt dich in das Museum. Dort sitzt der Direktor, vertieft in eine Lektüre. Er sagt dir, dass du die gesuchte Information auf der Tontafel in dem Regal findest.

Das Problem ist nur, du kannst diese Schrift nicht lesen. Deine Bitte, dir beim Lesen zu helfen, schlägt der Direktor aus.



Die Tontafel im Regal

Denk nach! Wenn er dir beim Lesen nicht helfen will, musst du jemandem die Tafel zeigen, der die Schrift lesen kann. Kurzerhand entwendest du die Tafel aus dem Regal. Aber dann passiert etwas Unerwartetes ... Kannst du es mit einem Trick dennoch schaffen?

Auf der Suche nach einem Schriftgelehrten

Na, hast du es geschafft, die Tontafel zu entwenden? Ja klar, war ganz einfach. Du musstest einfach die alte Tontafel gegen die neue austauschen. Stell also einfach die alte Tafel in das Regal.

Nun musst jemanden finden, der dir bei der Übersetzung der Schriftzeichen hilft. Links vor dem Ishtartor fragst du einen Mann in weißer Tracht nach einem Schriftgelehrten. Na ja, das war wohl nichts.

Durchquere den Tordurchgang. Letztlich führt dich dein Weg zurück über die Brücke. Gehe nun immer geradeaus und du gelangst auf einen kleinen Platz. In dem unten gezeigten Bild ist der Eingang zur Schreibstube abgebildet ...

In der Schreibstube

Ja, so war das früher. Kaum konnte jemand schreiben und lesen, schon hatte er einen Beruf. Frage den Schriftgelehrten, ob er die Zeichen auf der Tontafel entziffern kann.



Vor der Schreibstube



Der Schriftgelehrte hat gepfefferte Preise!

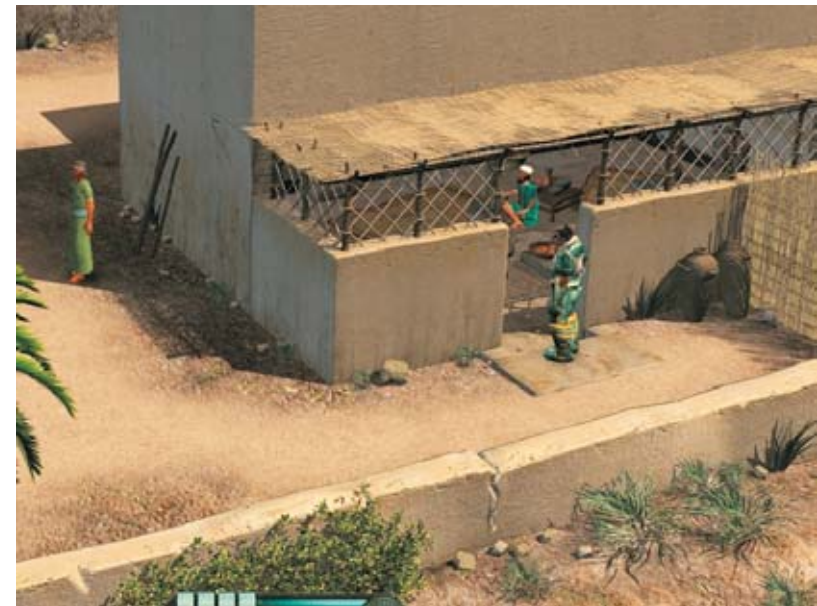
Zwei Schekel Silber? Wie viel ist das? Du hast nur einen Euro bei dir. Also wirst du dich wohl erst einmal wieder auf die Suche nach

einer Wechselstube machen müssen. Von wegen, der Euro wird überall angenommen ...

Wenigstens gibt dir der Schriftgelehrte einige Hinweise, wie du zu Geld kommen kannst. Also Tom, nun zier dich nicht so, nimm den Vorschlag an und werde Kosmetikberater.

Außerdem hast du erfahren, dass die Gegend, in der du dich im Moment befindest, Merkez genannt wird.

Gehe nun auf der Straße weiter. Lass die Treppe links liegen, einmal um die Häuser und du findest eine Kneipe. Sprich die Person in der Kneipe an.



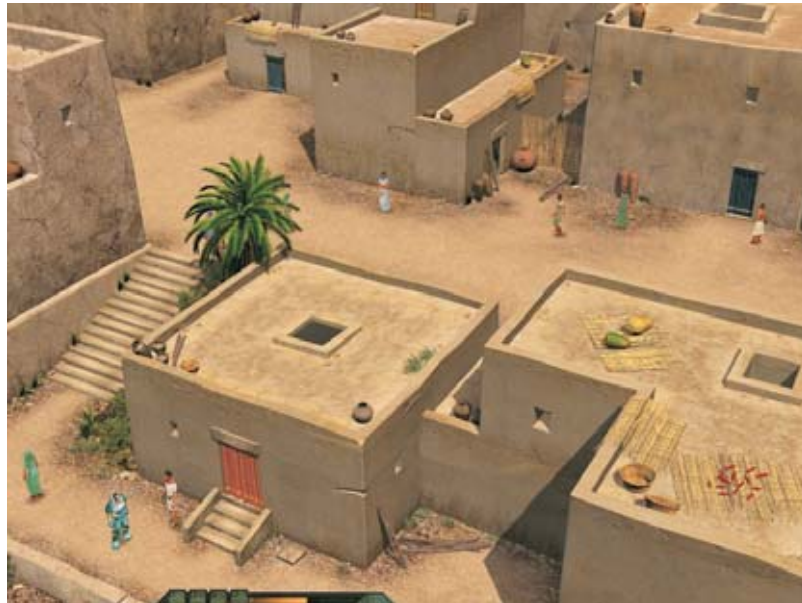
Ein betrunkenen Ex-Priester

Leider kann dir der Ex-Priester anscheinend im Moment auch nicht weiterhelfen.

Verlasse also die Kneipe und kehre zurück auf den Merkezplatz. Gehe die Treppe hinunter und du gelangst zum Geldumtauscher.

Beim Geldumtauscher

Leider bekommst du für deinen Euro nur einen Schekel Silber.



Vor dem Haus des Geldumtäuschers

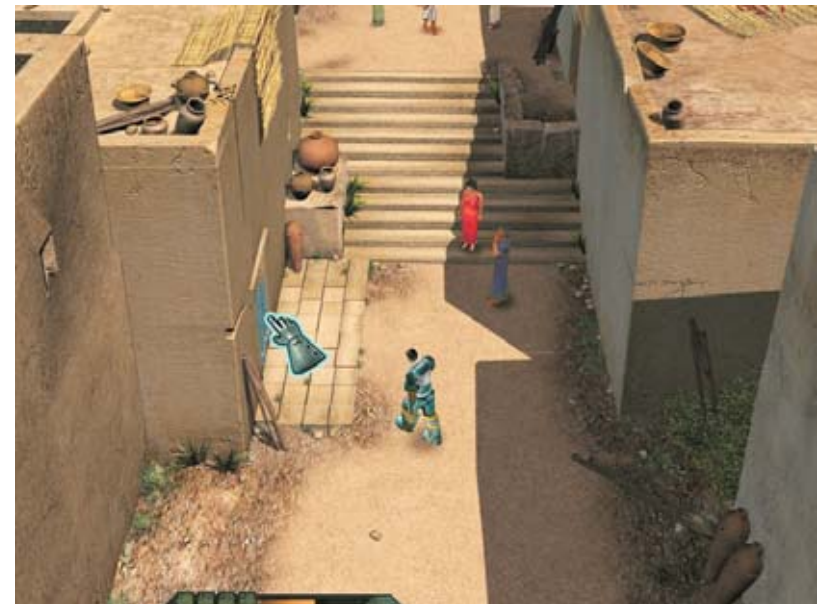
Was wirst du tun? Für einen Schekel Silber wird dir der Schriftgelehrte die Tafel nicht vorlesen.

Richtig, du musst versuchen, aus deinem Startkapital und Arbeit mehr Geld zu machen. Wie war das doch gleich mit dem Parfüm?

Du gehst ein Stückchen weiter und begegnest vor der Treppe einem Händler, der mindestens einen Schekel Silber für seine Waren verlangt. Das ist dir zu teuer und du schaust dich weiter um.

Noch vor der Treppe befindet sich auf der linken Seite ein Laden. Mal sehen, was man dort kaufen kann.

In der Drogerie



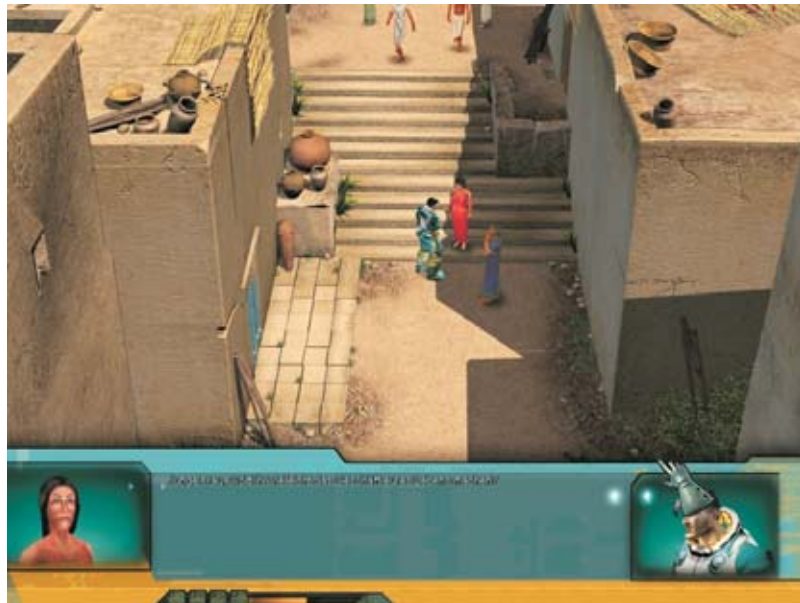
Zum Kräuterexperten

Ja, das ist ja genau der Händler, nach dem du gesucht hast. Und das Beste ist, er bietet dir ein Tauschgeschäft an. Du kannst die Myrrhe, die du vom König erhalten hast, gegen ein Fläschchen Rosenwasser eintauschen.

Nach dem Verlassen der Drogerie fällt dir eine hübsche Frau in einem roten Kleid auf. Vielleicht kannst du ihr das Rosenwasser als Parfüm verkaufen?

Shantu – eine der Frauen des Königs

Es stellt sich heraus, dass es sich um Shantu, eine der Frauen des Königsharems, handelt. Du scheinst ihr zu gefallen und sie kauft dir das Parfüm für zwei Silberschekel ab, wenn du ihr etwas versprichst ... aber höre selbst:



Die reizende Shantu

Rechts oberhalb der Treppe findest du einen weiteren kleinen Laden.

Beim Gerstehändler

Toll, hier gibt es ein Sonderangebot ... und Gerste kann man bestimmt immer gebrauchen. Also kaufst du dem Händler die Gerste ab. Hattest du nicht irgendwo zuvor einen Bierhändler getroffen?

Falls du es nicht weißt, schlag einfach nach.



Der Gerstehändler verlangt nicht viel.

Mit den gerade verdienten zwei Schekeln Silber machst du dich auf den Weg zum Schriftgelehrten.

In der Schreibstube – dein zweiter Besuch

Du solltest dir merken, was der Schriftgelehrte dir vorliest. So kannst du die Zusammenhänge zwischen dem Dämon Anku und

dem Virus im Historion erkennen. Fürs Weiterkommen reicht jedoch die folgende Zusammenfassung: **Du musst die Schicksalstafel finden. Dabei kann dir wahrscheinlich der Ex-Priester behilflich sein. Also, worauf wartest du?**

Zurück in der Kneipe – Beim Ex-Priester

Der Ex-Priester möchte für seine Auskunft über die Schicksalstafel ein Fässchen Bier haben. Was fällt dir dazu ein? Genau, du versuchst dein Glück beim Bierbrauer.

Zurück beim Bierbrauer

Der Bierbrauer kann bestimmt die Gerste gebrauchen, die du beim Getreidehändler erworben hast, denn Gerste ist eine Zutat zur Bierherstellung.

Hurra, der Bierbrauer lässt sich auf den Tauschhandel Gerste gegen Bier ein und du kannst mit dem Bier zum Ex-Priester gehen.

Mit dem Bier zum Ex-Priester

Nachdem du dem Ex-Priester das Bier überreicht hast, verrät er dir, wo du die Schicksalstafel finden kannst. Du erfährst außerdem etwas über ein Klopfsymbol.

Gehe zu diesem Ort und denke daran: Mit einem Doppelklick geht vieles schneller.

In der Zikkuratkapelle bei der Oberpriesterin

Bist du etwa zu spät gekommen? Tatsächlich.

Die Oberpriesterin wurde von dem Dämon überfallen, und die Schicksalstafel wurde entwendet.

Sie berichtet dir: „Ein Sklave Ankus hat die Schicksalstafel gestohlen.“

Du wirst die Schicksalstafel unter den Gärten des Königs in der bewachten Dämonenkammer finden.



Bei der Oberpriesterin

Um die Dämonenkammer öffnen zu können, bekommst du von der Priesterin ein Amulett. Bevor du jedoch in die Dämonenkammer hinabsteigst, musst du dir das Schwert Marduks aus den Gemächern des Königs besorgen. Nur so wirst du den Wächter der Dämonen besiegen können.

Sprich vor dem Verlassen des Raumes auch mit der Zofe.

In den Gemächern des Königs

Dem Eunuchen vor den Gemächern des Königs erzählst du die Geschichte von dem entflohenen Löwen. Gehe rechts die Treppe hoch. Durchquere das erste Zimmer, um zu Shantu zu gelangen.

Auf kuriose Weise gelangst du an dem zweiten Eunuchen vorbei. Findest du's heraus?

Auf der Suche nach dem Schwert Marduks

Der Eunuch ließ sich also mit einer feinen Köstlichkeit bestechen. Nun musst du nur noch den Hebel betätigen und schon wirst du das Schwert finden. Gehe nun über die andere Treppe erneut auf die Dachterrasse der königlichen Gärten.

Der Wächter auf der Dachterrasse

An der Seilwinde steht ein Wächter. Er berichtet dir, dass das Schott unterhalb der Gärten zu den Gewölben nur über die Seilwinde zu öffnen ist. Aus Sicherheitsgründen hat die notwendige Seilwinde jedoch der königliche Gärtner stets bei sich. Du hast den Gärtner zuvor schon einmal getroffen. Bloß, wo war das?

Der Gärtner und die Seilwinde

Na klar. Kurz vor dem Ishtartor auf der linken Seite steht der Gärtner an einem Verkaufsstand, um seinem Zweitjob nachzugehen. Bestimmt wird dir der Gärtner die Seilwinde aushändigen, oder?

Das Öffnen des Schotts

Ziehe die Winde aus deinem Inventar nun auf die Winde und berühre sie dann; das reicht aus, um das Schott zu öffnen.

Hinab in die Dämonenkammer

Durch die mittlere Holztür gehst du erneut hinab in die Dämonenkammer, und diesmal kommst du weiter. Einige Monster warten dort auf dich. Speichere am besten vorher deinen Spielstand, damit du es trotz eventueller Niederlage erneut versuchen kannst.

TIPP

Manchmal ist es sinnvoller, einfach einem Kampf auszuweichen.

Am Ende des Holzstegs findest du endlich die Schicksalstafel, und ... ein Überraschungsgast taucht auf.

Trotz der Warnung entschließt du dich weiterzumachen. Dein Weg sollte dich jetzt zum Marduk-Tempel führen.

Mit der Schicksalstafel in den Marduk-Tempel

In der Mitte des Raumes steht der Opfertisch. Platziere hier die Schicksalstafel.



Der Opfertisch

Es öffnet sich, wie vorhergesagt, die Dämonenkammer. Weißt du noch, was dich dort erwarten soll? Korrekt: ein Monster, das nur durch das Marduk-Schwert besiegt werden kann. Vor Betreten der Kammer solltest du deshalb unbedingt zwei Dinge tun:

- Speichere deinen Spielstand.
- Ziehe das Marduk-Schwert, bevor du in die Dämonenkammer hinabsteigst.



Mit dem Marduk-Schwert kann man selbst größte Monster besiegen.

Weiter geht's über eine steinerne Brücke. Bloß nicht nach unten gucken!

Befrage den Geist, der über der Schlucht schwebt. Hinter dem nächsten Durchgang wirst du wieder einmal erwartet. Solltest du

durch den Kampf geschwächt sein, gehe ruhig noch einmal zurück, um deinen Energievorrat aufzufrischen.

Auf dem Boden entdeckst du magische Zeichen, und in die Wand sind Steine eingelassen, die man hineindrücken kann. Jetzt gilt es nachzudenken, denn die magischen Zeichen geben an, welche Steine hineingedrückt werden sollen.

TIPP

Möglicherweise hast du bisher den Lernteil des Adventures noch nicht benutzt, aber spätestens jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, es sei denn, du kennst dich bereits mit der Keilschrift aus ... Drücke einfach die Taste „L“ und du gelangst in den Lernbereich. Da wir uns noch in Babylon befinden, schlage hier unter Wirtschaft/Technik/Zahlen der Keilschrift nach. Dort findest du die Übersetzung für die Symbole auf dem Fußboden.

HINWEIS

Schau auch mal im Internet nach:

<http://www.fonline.de/rs-ebs/geschichte/ges4.htm>

Leider ändern sich Links und Inhalte im Internet, so dass man nie sicher sein kann, wie lange der oben genannte Link noch existiert; aber vielleicht hast du Glück, und die Information liegt dort noch vor.

Falls nicht, versuche einmal selbstständig über eine Suchmaschine noch mehr Informationen über die Keilschrift herauszufinden. Die Babylonier haben als Zahlensystem das so genannte Sexagesimal-System benutzt.

Kannst du die Zeichen übersetzen?

Du musst drei Steine in der richtigen Reihenfolge in die Wand drücken. Auch wenn Steine bereits in falscher Reihenfolge hinein-

gedrückt worden sind, kannst du den Vorgang wiederholen. Die richtige Reihenfolge lautet: 10, 2, 5. Es öffnet sich ein Gang.



Das Amulett dient als Schlüssel.

Aufgepasst, ein weiteres Monster erwartet dich!

Hier wartet der erste Stein auf dich!

Nimm den Stein und verlasse den Tempel. „Mutter Historion“ meldet sich und du erfährst einige Neuigkeiten. Um den Hinweisen nachgehen zu können, bekommst du einen Transmitter mit dem Titel „Artemision“.

Weißt du noch, wo der Transmitter steht?

HINWEIS

Schiebe den Transmittercode so auf den Transmitter, dass er vergrößert erscheint. Wenn du ungünstig zum Transmitter stehst, kann es sein, dass du es so nicht schaffst. Verändere Toms Position zum Transmitter und versuche es erneut.

Kapitel 3 – Ephesos

Willkommen in der Türkei! Ja, zumindest, wenn Tom in unserer Zeit gelandet wäre, wäre dieser Gruß korrekt. Früher zählte die Gegend jedoch zu Kleinasien.

Komisch, wieso hieß der Transmittercode denn Artemision und nicht Ephesos? Ganz einfach: Das historische Baudenkmal Artemision ist das alles überragende Kennzeichen dieser Stadt. Das ist so, als hätte man einen Weißwurst-Transmitter, mit dem man dann nach München reisen könnte. Übrigens: Das Kennzeichen der Stadt zählt zu den großen Weltwundern. Nein, natürlich meine ich jetzt nicht die Weißwurst ...

Warum der Tempel, auf den du im Folgenden triffst, jedoch nicht Artemision, sondern Artemis-Tempel heißt, das wirst du gleich selbst herausfinden.

Wenn du es ganz eilig hast, kannst du natürlich mit „L“ auch einmal im Lernteil vorbeischaun. Oder du stöberst im Internet oder in Opas altem Lexikon.

Was hatte die Blechtante gesagt? Finde die Magier! Also: Auf geht's.

Gehe zunächst in Richtung Artemis-Tempel.



Der Artemis-Tempel mit vorgelagertem Opferaltar

Sprich den Mann vor dem Altar an. Er hat Angst, dass das Holzdach Feuer fangen könnte.

Am Opferaltar entdeckst du ein paar Knochen. Sammle diese Knochen ein. Danach erkundest du den Tempel. Achtung! Hier wollen dich einige Monster am Fortkommen hindern.

Im Innern des Tempels betrittst du einen Altarraum, in dem sich eine riesige Statue befindet. Hinter dem Altarraum geht es weiter durch eine Tür hinab in einen Keller. Traust du dich hinein?

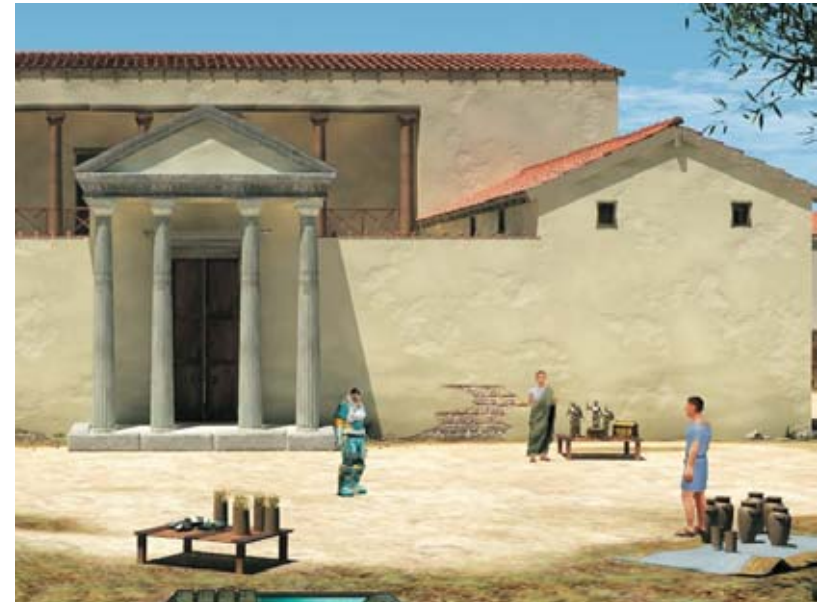


Hinab in den Keller

Nach links gewandt durchquerst du einen Durchgang zu einem ausgetrockneten Brunnen, in dem du Hexenkraut pflücken kannst. Ich bin mir sicher: Das ergibt bestimmt eine leckere Suppe ... Knochen mit Hexenkraut. Du findest im Brunnen außerdem ein Metallschild.

Erkunde den restlichen Teil des Kellers. Du wirst auf eine Tür mit einer reliefartigen Vertiefung in Griffhöhe stoßen. Hier kommst du zunächst nicht weiter. Kehre um bis zu der Weggabelung und gehe dann nach links (aus Toms Perspektive). Du gelangst auf einen kleinen Marktplatz.

Wie erwartet, lauern auch hier wieder einige Monster, die du sicherlich souverän siegest.



Kleiner Markt

Einer der Händler kann dir einen Hinweis geben, der dir bei der Suche nach den Magiern helfen könnte. Das ist ein Hinweis, dem du nachgehen solltest.

Du folgst dem Weg. Beachte im Vorbeigehen die im Boden eingelassene Kellertür.

In der Taverne

Schon in der Mittagszeit ist die Taverne recht gut besucht.



Bei manchen Gaststätten sieht man die Sterne erst, wenn man sie verlässt.

Du findest Herostratos, und es scheint so, als ob er ein echter Feuer-teufel ist. Immerhin, für Pech und Zunder würde er dich in das Priestergebäude lassen, in dem die Magier sich aufhalten.

Ein weiterer Besucher gibt an, Schutz im Tempelbezirk zu suchen. Hör dir an, was er sonst noch zu sagen hat.

Außerhalb der Stadt

Das Ende der Straße führt dich in die Nähe eines Campingplatzes der Antike.

Hier wird dir ein merkwürdiges Tauschgeschäft angeboten: Rauchkraut gegen Hexenkraut. Da du weder mit Hexenkraut noch mit Rauchkraut etwas anzufangen weißt, gehst du auf das Tauschgeschäft ein. Schließlich hast du so wieder einen Menschen glücklich gemacht.



Biege vor dem Campingplatz rechts ab.

Auf dem Weg entdeckst du etwas Merkwürdiges. Hebe es auf und siehe anschließend über die Taste „I“ im Inventar nach, um was es sich handelt.

Der Bauer, den du im weiteren Verlauf triffst, ist der Lieferant für die Opfertiere der Zeremonien zu Ehren der Göttin Artemis. Aha, dann soll wohl die Statue im Tempel die Göttin Artemis darstellen?

Noch ein Stückchen weiter kommst du an einem „Salzwäscher“ vorbei.



Tom bietet jedermann seine Hilfe an.

Überlege: Wie kannst du helfen, wenn die Quellen versiegen? In deinem Inventar hast du noch nicht das geeignete Material, welches weiterhelfen könnte. Also machst du dich auf den Weg zurück.

Auf dem „Campingplatz“

Gehe an der Weggabelung hinein ins Zeltlager. Ohne anzuklopfen betrittst du das braune Zelt.



Ein typischer „Heilige-Erde-Verkaufsshop“?

Hast du noch Geld, dann kaufe ein Säckchen „Heilige Erde“, so etwas kann man schließlich immer gut gebrauchen. Abgesehen davon musst du wohl genau wie ich zuerst irgendwie an Geld gelangen.

Gehe nun direkt zum Marktplatz zurück.

Schau noch einmal, auch wenn du kein Geld hast, was dir die Händler anbieten können.

Einer der beiden Händler kann dir Zunder verkaufen und du er-

fährst, dass er gerne Salz ankaufen würde. Gehe weiter, vorbei an dem Transmitter.

In dem Dorf



Das Dorf

Gehe rechts in das erste Geschäft. Dort werden dir allerlei Gegenstände zum Kauf angeboten. Ohne Geld gibt es allerdings gar nichts. Merke dir aber, welche Waren dir der Händler anbieten kann.

Gehe zur Dorfmitte und betrete das große Gebäude auf der linken Seite. Hier triffst du einen bestechlichen Verwaltungsbeamten.



Der Schriftenverwalter ist mit Obst zu bestechen.

Eine Landkarte mit den Salzquellen könnte dir gut helfen. Hattest du nicht irgendwo bereits Obst gefunden? Schau einmal in deinem Inventar nach.

Werkstube

Oben auf dem Dorfplatz findest du eine Werkstatt. Zu schade, dass du kein Geld mehr hast, aber vielleicht kannst du ja zunächst dem Salzhändler die Karte bringen und wirst dafür belohnt.



Du hast Glück, hier gibt es Pech zu kaufen.

Mit der Salzkarte zum Salzwäscher

Wie erwartet entlohnt der Salzwäscher dich. Du bekommst einen Sack Salz für deine Mühe. Nun musst du das Salz irgendwie zu Geld machen oder eintauschen.

Der Salzverkauf auf dem Marktplatz

Verkaufe dem Verkäufer in dem schicken blauen Gewand das Salz. Du erhältst sechs Schekel Silber dafür. Kaufe nun Zunder bei dem Händler.

Pech in der Werkstatt

Kaufe das Pech. Dein Weg kann jetzt nur noch zu einem bestimm-

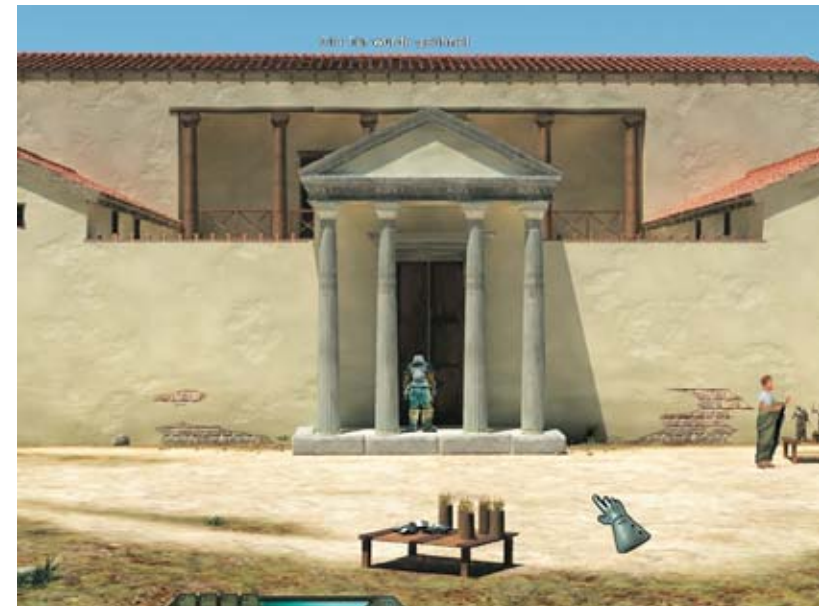
ten Punkt führen, nämlich ... zur Taverne. Nein, du sollst jetzt nicht das restliche Geld vertrinken, sondern Pech und Zunder übergeben.

Mit Zange, Pech und Zunder in die Taverne

Um Herostratos Pech und Zunder zu übergeben, sprichst du ihn einfach an. Danach musst du ihm Pech aus deinem Inventar mit der Maus zuschieben. Das Pech erhält er somit automatisch. Zum Lohn bekommst du alle Angaben, wie du die Magier treffen kannst.

Der Vordereingang des Klosters

Du findest den Vordereingang des Klosters am Marktplatz.



Die Klostertür lässt sich jetzt öffnen.

Im Innenhof des Klosters kannst du dich nach dem genauen Aufenthaltsort der Magier erkundigen.

HINWEIS

Speichere jetzt deinen Punktestand!!!

Erstaunlicherweise soll angeblich im Keller des Klosters bereits jemand auf dich warten. Du gehst jedoch nach rechts in das Besprechungszimmer der Magier.

Gerade als du die Magier um Hilfe bittest, kommt ein Bote mit einer Hiobsbotschaft. Der heilige Stein wurde aus dem Artemision gestohlen!

Nun gerätst selbst du in Verdacht, den heiligen Stein entwendet zu haben.

Du erzählst den Magiern, dass dein Freund (gemeint ist Erik) unter dem Einfluss des Dämons steht und vermutlich den Stein an sich genommen hat. Die Magier sollen helfen, Erik von diesem Dämon zu befreien. Du musst jedoch auch Einiges dafür tun. Deine Aufgabe besteht darin, eine Pfauenfeder, Rauchkraut und Heilige Erde zum Opferaltar zu bringen. Nimm die Warnung der Magier ernst! Du solltest keinen Kontakt zu Erik aufnehmen, sonst droht dir womöglich das Spielende. Da fällt dir ein: Es wartet ja noch jemand im Keller auf dich. Wirst du hingehen?

TIPP

Die Kaufleute haben jede Menge abstruser Produkte im Angebot. Schau dir nochmals das Angebot der verschiedenen Händler an.

Wieder bei den Händlern

Na also, endlich wirst du die alten Knochen los und bekommst sogar auch noch Geld dafür. Das ist ja besser als bei eBay! Bei dem zweiten Händler kannst du die Pfauenfeder erwerben, die du so dringend für die Zeremonie am Altar brauchst. Jetzt musst du nur noch die Heilige Erde kaufen, bevor es mit dem nächsten Schritt weitergeht. Wenn du nicht mehr weißt, woher du die Heilige Erde bekommen kannst, schlage einfach in diesem Buch nach.

HINWEIS

Achte einmal auf die Kellertür schräg gegenüber der Taverne.

Mit Pfauenfeder, Heiliger Erde und Rauchkraut am Altar

Ehrlich, kommst du dir nicht ein bisschen wie ein Indianer vor? Also, die Zutaten, die du bei dir trägst, könnten dich glatt als Reiseutensilien-Händler für Medizinmänner durchgehen lassen.

Du gehst also mit den Utensilien zum Altar. Dort wartet bereits einer der Magier auf dich. Nun musst du kurz die Szene verlassen, vermutlich um die geheimen Vorhergehensweisen des Magiers nicht auszuspionieren. Du kannst kurz darauf direkt wieder zum Altar zurückkehren.

Der Magier hat nun eine Schriftrolle für dich. Diese Schriftrolle wird dir helfen, Erik von dem Dämon zu befreien. Es ist nicht schwer, sich vorzustellen, wo sich Erik versteckt halten könnte, oder?

In den Klosterkeller

Du kannst den Klosterkeller theoretisch über zwei verschiedene Wege erreichen. Zum einen durch die Haupteingangstür des Klo-

sters - hier gehst du einfach gerade über den Innenhof auf die Tür zu - oder aber über die Kellertür gegenüber der Taverne. Wahrscheinlich ist der Haupteingang für dich wieder gesperrt. Versuche es durch den Keller.

Ja, wahrscheinlich verschlossen, wie es sich gehört. Wer könnte den Schlüssel haben? Denk nach.

Ist es nicht so, dass sich so eine Kellerluke gut zur Anlieferung von Waren eignet? Frag doch mal im Wirtshaus nach.

Wie erwartet, kommst du nicht ohne einen kleinen Gefallen an den Kellerschlüssel. Dieses Problem kannst du ohne weitere Hilfe von mir bewältigen, oder? Einige Seiten zuvor findest du in diesem Buch den Hinweis auf die Lösung.



Die Kellertür zum Klosterkeller

Von Erik ist hier keine Spur, aber auf einer alten Truhe liegt ein Gegenstand. Wenn du den Gegenstand nimmst und anschließend in deinem Inventar nachsiehst, wirst du feststellen, dass es sich um eine so genannte „Keycard“ handelt.

HINWEIS

Keycards sind kleine Karten, die als elektronische Schlüssel für moderne Schließanlagen dienen.

Bloß, welche Tür war dir bisher verschlossen geblieben? Kannst du dich erinnern?

Es gibt einen zweiten Kellerraum, und du kannst von dort aus über die Treppe nach oben gelangen.



Hallo, ich komme gerade aus Ihrem Keller!

Du kannst das Kloster einfach durch die Vordertür verlassen und zum Tempel gehen.

Zurück im Tempel

Fällt dir etwas auf? Versuche, den Tempelraum der Statue zu betreten. Du ahnst, welchen „Schlüssel“ man benötigt, oder? Probiere es aus.

Betrete also den Raum mit der Keycard.

Du triffst auf Erik. Zieh die Magierrolle direkt auf Eriks Gesicht. Du befreist ihn damit vom Dämon und er wird dir alles gestehen. Hör genau zu.

Mit Eriks Amulett in den Keller

Schieb das kreisrunde Amulett auf die Kellertür, um sie zu öffnen. Du findest den zweiten Stein.

Nach Verlassen des Raumes erfährst du, dass etwas Schreckliches passiert ist.



Hinter dieser Tür befindet sich der zweite Stein.

Kapitel 4 – Ägypten

Aha, ich sehe, du bist gut in Ägypten angekommen. Ist das nicht ein herrlicher Anblick? Ohne das Virus würdest du jetzt sicher im Historion in einem neonbeleuchteten Raum an einem uralten Terahertz-Rechner sitzen und defekte Speicherkarten austauschen. Du kannst wirklich froh sein, dass du für dieses Abenteuer ausgewählt wurdest.

Gehe am Ufer entlang zu dem Gebäude.

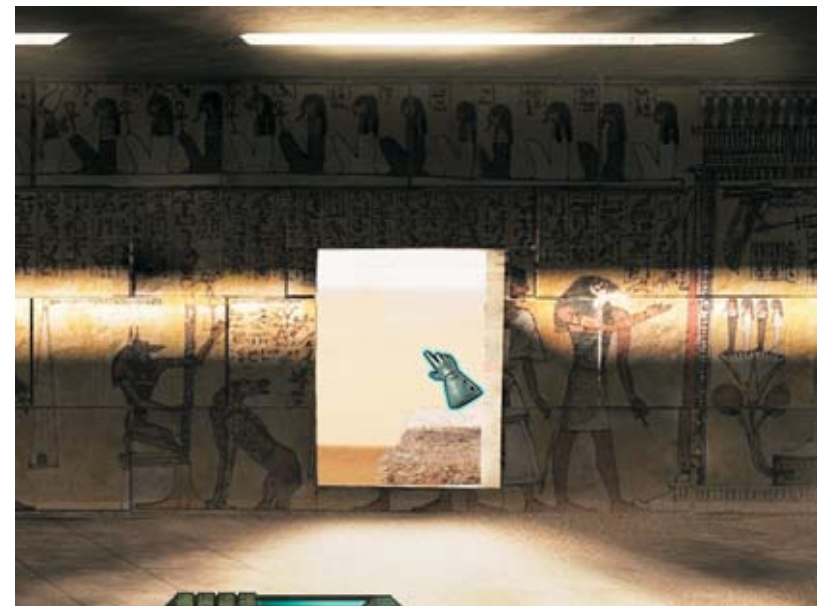


Das Land der Wunderbauwerke

Im Innern des Gebäudes befragst du einen Priester nach dem dritten heiligen Stein. Dadurch erfährst du, dass der Stein vermutlich in der Sphinx oder Cheopspyramide zu finden ist. Du gehst weiter

geradeaus durch einen schmalen Gang, dessen Wände komplett mit Wandmalereien verziert sind. Dort triffst du einen Mann in einem weißen Gewand. Es ist ein Reisender aus Athen, der sich über die Wandinschriften wundert.

Gehe etwas weiter und du entdeckst einen Mauerdurchbruch.



Der Durchgang

Gehe zunächst weiter geradeaus, benutze aber noch nicht den Durchbruch.

Zur Tochter des Pharaos

Du gelangst auf einen Innenhof, auf dem du dich mit einem Ägypter unterhalten kannst. Hinten rechts befindet sich ein wei-

terer Durchgang. Hier triffst du die Tochter des Pharaos. Sie kann dir helfen, in das Innere der Sphinx zu gelangen. Also, auch wenn du dich allzu sehr vor der Aufgabe ekelst, solltest du den Auftrag annehmen.

Gehe nun zurück zum Mauerdurchbruch.

Durch den Mauerdurchbruch

Keine Angst, du kannst unbesorgt durch diesen Durchgang gehen. Befrage den Arbeiter und gehe dann weiter geradeaus. Du gelangst zu einem Pyramideneingang. Der Arbeiter, der davor steht, gibt dir eine erschreckende Auskunft. Bist du sicher, dass du die Pyramide von innen sehen möchtest?

Untersuche die Eingangstür.

Danach gehst du weiter, einmal um die Pyramide herum.

Nanu? Da ist doch tatsächlich ein Weg nach unten freigegeben.

Steige die Stufen hinab. Unten angekommen glaubst du, du träumst. Ein königliches Schiff inmitten einer Tiefgarage in der Wüste.



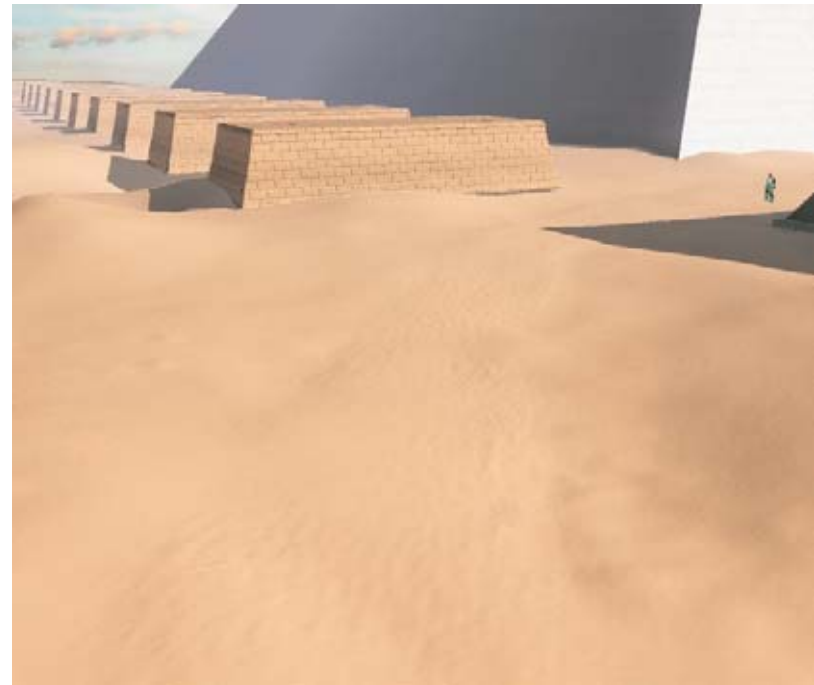
Ein Keller mitten im Wüstensand



Traumschiff

Im Innern des Schiffs befindet sich eine Pharonenbüste. Berühre die Büste und du erfährst etwas Neues.

Verlasse das Schiff, steige die Treppe hinauf und gehe Richtung Norden zum oberen Bildschirmrand. Die nächste sprachkundige Person weiß von der „Wanderung“ der Mumien zu berichten.



Du gehst meilenweit für einen heiligen Stein!

Auf dem Weg zur Sphinx

Folge dem Weg durch den Wüstensand und du gelangst zu einem kleinen Dorf. An der Weggabelung unterhältst du dich kurz mit

einem Einheimischen. Rechts im Hintergrund kannst du die Sphinx sehen. Also, worauf wartest du? (Anmerkung: Eigentlich heißt es nach neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen „der Sphinx“ und nicht „die Sphinx“, aber da im Spiel und im allgemeinen Sprachgebrauch diese Skulptur immer noch für weiblich gehalten wird, bleibe ich bei der alten Form. Deshalb, liebe Historiker, sendet bitte keine bitterbösen Briefe ans Historion; die würden sowieso erst in später Zukunft ankommen.) Doch, egal ob Huhn oder Hahn, so etwas wie die Sphinx bekommt man nicht alle Tage zu sehen, vor allem nicht in diesem Zustand ... Gehe den rechten Weg weiter, Richtung Sphinx.

Schlage einmal mit „L“ im Online-Lexikon nach, was die Sphinx genau darstellt.

Wundere dich nicht darüber, dass es vor der Sphinx einen Händler gibt, das ist bei allen Attraktionen dieser Erde der Fall. Wie wäre es mit einem Gespräch mit dem Händler?

Kann man die Sphinx auch von innen besichtigen? Versuch macht klug.

In der Sphinx

Na, bist du hineingekommen? Nein? Schau einmal in dein Inventar. Die Tochter des Pharaos hatte dir doch extra die Papyrus-Eintrittskarte gegeben. Also ...

Du gelangst in die Sphinx, indem du das Papyrus-Blatt vorzeigst. Speichere nun den Spielstand und bewaffne dich über die Taste „W“ mit Schwert und Schild, denn es geht gleich richtig zur Sache. Wenn du den Kampf tatsächlich überlebt haben solltest, sieh auf den Tisch. Dort steht eine Urne. Stecke die Urne ein und klettere dann die Leiter hinauf. Was meinst du, ist es nicht sinnvoll, eine Fackel in die Hand zu nehmen? Drücke „W“.



Die dunklen Seiten der Sphinx

Ein paar Schritte weiter und du findest rechts in der Ecke einen Meißel. Auch diesen solltest du an dich nehmen. Gehe dann die Treppe hinauf und ich wette, du wirst ...

Also, jetzt wissen wir wenigstens, wer Schuld daran hat, dass die Sphinx ihr Gesicht ohne Nase der Sonne entgegenstreckt. Ausgerechnet jetzt erhältst du einen Hilferuf von der Mutter des Historion.

Tatsächlich findest du den dritten Stein in der abgebrochenen Nase.

Mit dem Meißel zum Baumeister

Wenn du den Weg vorbei an dem Händler weiter gehst, gelangst du in ein kleines Dorf.

Von einem Händler kannst du zwei Statuen der Katzengöttin erwerben. Im Moment hast du dafür eigentlich keine Verwendung, oder?

Auf der linken Seite kommst du in ein „Architekturbüro“. Der Baumeister könnte dir helfen, in das Innere der Cheopspyramide zu gelangen, aber er möchte, dass du ihm dafür einen Gefallen tust. Übergebe ihm den Meißel aus der Sphinx.

Du erhältst von dem Baumeister einen Vierkant-„Schlüssel“ zu einer Nebenpyramide. Erinnerst du dich? Du bist bereits einmal an einem Eingang einer kleineren Pyramide vorbeigelaufen. In die große Cheopspyramide kannst du jedoch nur gelangen, wenn du dem „blinden Pharaos“ sein Augenlicht wiedergibst. Damit ist bestimmt die Pharaonen-Büste gemeint, was meinst du? Wie wäre es, wenn du jetzt zunächst die Urne an die Tochter des Pharaos auslieferst, die Eingeweide fangen bereits an, einen eigenartigen Geruch zu verbreiten.

Mit der Urne zur Tochter des Pharaos

Du bekommst von der Tochter des Pharaos zwei Smaragde überreicht. Man nennt sie die Augen des Pharaos. Ich denke, du weißt, was jetzt zu tun ist.

Mit den zwei Smaragden zurück ins Schiff

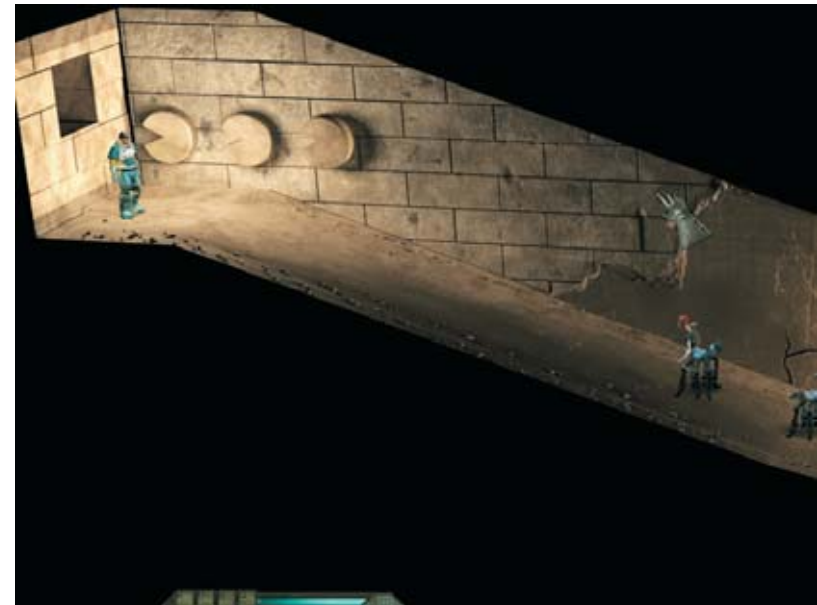
Setze die beiden Smaragde ein und die Statue wird dir einen goldenen Skarabäus-Käfer freigeben.

Mit dem Vierkant-Schlüssel in die Nebenpyramide

Wähle mit „W“ die Fackel; es ist dunkel in dem Gang. Du gelangst in einen Raum, der mit einer Fackel beleuchtet ist. Achtung, das Monster, das dort auf dich lauert, ist ziemlich stark. Nimm das große Schwert und beachte die Energiepacks.

Sieh dir die Statue genau an, und du weißt, was zu tun ist. Ein Stein in der Mauer verschiebt sich und gibt einen kleinen Gang frei.

Dahinter lauern Monster, also aufgepasst! An der Wand sind drei merkwürdige Kreisscheiben, denen kleine Stücke fehlen, angebracht.



Nanu, sollte PacMan wirklich schon so alt sein?

Etwas tiefer im Gang ist die Wand wieder einmal mit altertümlicher Graffiti verschönert. Ob diese Sonnenzeichen eine bestimmte Bedeutung haben? Notiere dir auch diese Zeichen auf einem Blatt Papier.

Ein paar Schritte weiter und du stehst vor einer verschlossenen Tür. Sieh genau hin. An der Wand findest du abermals drei merkwürdige Zeichen.

Kann das ein Zufall sein? Erst die drei Scheiben, dann drei ähnliche Symbole an der Wand. Kommst du drauf, was zu tun ist, um die Tür zu öffnen?

Prima! Du notierst dir die Symbole und gehst zurück zu den Scheiben. Drehe nun die Scheiben in die Stellung, die die Symbole an der Wand zeigen.

Die Tür ist jetzt offen und außer einem Monster, das mit dir eine Runde Sparring machen möchte, findest du in dem dahinter liegenden Raum noch einen runden Lochstein. Ob die Schalter an der Wand für dich wichtig sind?

Du kannst einfach den Raum durchqueren und durch eine andere Tür wieder verlassen, aber ... na, am besten ist es, du siehst selbst.

Das Rätsel der Schalter

Es sind fünf Schalter zu sehen. Falls du dir die Sonnen-„Graffiti“ nicht notiert hast, gehe noch einmal zurück in den Gang. Fällt dir etwas auf?

Könnten die Sonnen vielleicht die Schalterstellung symbolisieren? Probiere es aus.

Richtig! Schalter 1 und Schalter 4 müssen heruntergedrückt werden und die Tür wird geöffnet.

Mit der Fackel in der Hand folgst du dem Weg, bis du links eine Kammer betreten kannst und es geradeaus eine Rampe hinaufgeht. Gehe zuerst die Rampe hinauf und besiege die Bogenschützen. Hier scheint der Weg zur Schatzkammer zu sein, aber Stachel im Boden versperren dir den Weg. Im Boden vor den Stacheln ist ein Muster eingearbeitet. Merke dir dieses Muster.

In der Kammer lauern dir wieder Monster auf. Auf dem Boden findest du einen spitzen Stein. Wenn du den Lochstein darauf anwendest, öffnet sich eine weitere Tür.

In der Königinnenkammer

Hell erleuchtet ist diese Grabkammer. Energieprobleme scheinen die alten Ägypter wohl keine gehabt zu haben.

Speichere deinen Kenntnisstand.

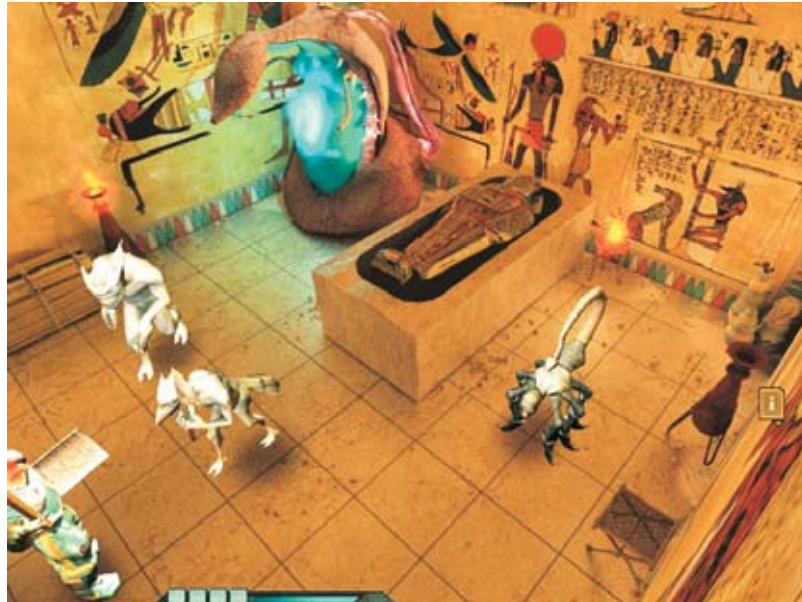
An der Wand siehst du Steine, die dem Steinmuster vor den Stacheln ähneln. Drücke die richtige Kombination.

Wenn du die richtige Kombination gedrückt hast, hörst du ein Geräusch. Sieh nach, ob die Stacheln jetzt den Weg freigegeben haben.

Die Dämonenkammer und der bewachte Transmitter

Auf dem Weg zur Dämonenkammer musst du gegen ein Monster kämpfen, aber das ist gar nichts gegen das, was dich in der Kammer selbst erwartet.

Speichere also den Spielstand, achte auf deine Energie, indem du rechtzeitig mit „E“ ein neues Paket nachlädst. Laufe im Zweifelsfalle lieber noch einmal zurück, um eventuell liegen gelassene Energiepacks einzusammeln.



Hinter dem blauen Licht versteckt sich ein weiterer Raum.

Eine riesige Statue des Generals scheint hier schon ewige Zeiten auf dich gewartet zu haben.



Lege die Steine in die Vorrichtung und warte, was passiert.

Gut gemacht Tom, du hast es mal wieder geschafft, oder?
ACHTUNG!!!