

Zork Nemesis

Das verbotene Land

Lösung verfasst von Jutta B.

und gamepad zur Verfügung gestellt.

Tipps zur Spielbarkeit unter XP befinden hier sich auf der letzten Seite.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere 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!

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

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Der Tempel der Ahnen - Agrippa

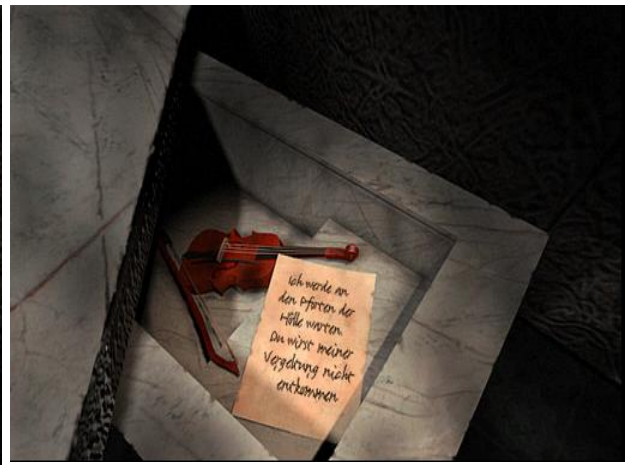
Die Reise unserer Figur Bivotar beginnt vor den Toren des Tempels von Agrippa. Als erstes gehst du die Treppe hinauf, bis du vor dem **runden Sonnensymbol** stehst, dann einen Klick nach rechts. Du siehst vor dir eine grünlich aussehende **Metalltrennwand**; es ist eine offen stehende Drehtür, die uns zu einer Grabstätte führt.



Gleich hier nach links schwenken und du steuerst auf eine **Kerze** zu, die du berührst. Ein weiblicher **Geist** erscheint und bittet dich um Hilfe.



Schau dir den **Sarg** näher an, der sich öffnet, sobald du ihn anklickst. Eine rote **Violine** steigt empor und



du findest eine **Notiz** darin mit den Worten: *"Ich werde an den Pforten der Hölle warten. Du wirst meiner Vergeltung nicht entkommen".*

Verlasse die Krypta und zurück durch die Drehtür **links** zum runden Symbol mit den davor stehenden Kerzenständern. Wende dich einen Schritt vor und dann nach links. Du entdeckst ein großes **Tor**, gehe darauf zu. Du klopfst, aber das Tor bleibt verschlossen. Wenn du es genauer betrachtest, erhältst du einen Hinweis, wie du hineingelängst. Sieh nach oben auf das Schild, hier ist zu lesen: *"Wenn die Sonne und der Mond vereint sind, dann ist der Eingang zur Ewigkeit geöffnet"*.

Gehe mit dem Mauszeiger auf den **Türklopfer**, es erscheint das **Handsymbol** und du **ziehst** mit gedrückter Maustaste den **mondsichelförmigen Türgriff** nach oben auf die Sonne, du klappst ihn um, die doppelflügige Tür öffnet sich.



Nachdem du diese Tür betreten hast, hörst du eine Stimme, die dir hasserfüllt entgegnet: *"Bist du gekommen, die Alchimisten zu suchen? Ich habe sie alle umgebracht, du kannst hier nichts mehr ausrichten!"*

Von diesem Korridor gehst du nach rechts in die **Bibliothek**.



Rechts vom Bibliothekseingang fallen uns **Planeten-Symbolschiebeplatten** auf, denen wir uns erst später widmen.



Wir drehen uns um, und schauen uns die **Bücher links** vom Eingang auf der **Holzablage** aufmerksam an. Sie zeigen uns Hinweise auf, die wir für spätere Aufgaben noch benötigen.

In dem **roten Tagebuch** links liest du etwas über die Toten, wie sie ums Leben gekommen sind. Du findest einen **Plan** der Tempelanlage, und erfährst mehr über die vier gestohlenen Elemente: **Feuer, Wasser, Erde und Luft**, weiterhin, dass deren Entdeckung zu riskant sei, und es wird etwas über den letzten Eindringling namens "Bivotar" erwähnt sowie über die vier alchimistischen Metalle.



Das Buch gleich rechts daneben handelt von der "Astronomie für ein Neues Zeitalter", in dem die Namen der Alchimisten auf den entsprechenden Planeten notiert sind.



Du findest rechts daneben weitere Bücher: "Interview mit einem Grusel", "Das Beste aus dem New Zorker" sowie "Meine schönsten Exzesse".

Hast du alle Bücher gesichtet, drehst du dich um und kommst auf der gegenüberliegenden Bücherregalwand auf einen kleinen Tisch zu, auf dem sich eine **Truhe mit einer Glaskugel** in einer Halterung sowie ein **Messer** befinden. Berühre das Messer. Es erstrahlt; wir erfahren aber noch nichts über dessen Bedeutung.

Links vom Tisch durch die Tür hinaus in den **maroden Außenhof** geradeaus, bis ganz nach hinten. Dort steht rechts vor einer Ruinensteinwand eine **Sonnenuhr**. Nimm den **Zeiger** mit.



Wende dich nach links und du entdeckst eine verschlossene Tür, die wir aber nicht öffnen können. Drehe dich um 180 Grad und bewege dich einen Klick vorwärts, dann gehe rechts durch die **leicht geöffnete Tür**. Hier stößt du auf ein **Venus-Gemälde**. Gehe näher heran und klicke es an. Du hörst eine Stimme, die dir **Hilfe** anbietet, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist. Mehr solltest du vorerst an diesem Gemälde nicht unternehmen. Wichtig ist, sich die Tipps zu notieren, denn einmal ausgesprochen, werden sie später nicht wiederholt.



Gehe geradeaus weiter, du gelangst auf einen Innenhof, an dem sich ringsherum Säulen befinden, du erblickst jeweils einen **Brunnen rechts** und **links** mit drei Wasserläufen/Fontänen. Drückst du rechts am Brunnen auf den rechten elfenbeinartigen Stoßzahn, hören die Wasserläufe auf zu fließen, das gleiche machst du an dem linken Brunnen. Hier entdeckst du - mittig der Mosaikfliesen - ein **Eisen-Mechanismus**, der aber noch nicht angewendet werden kann.



Gehe zurück auf den Weg und wende dich nach rechts, am Ende dann links. Hier stehst du vor dem **Alchemie-Labor**.



Rechts vom Eingang findest du ein **rotes Buch**, in dem du die Aufzeichnungen über die **Alchimisten** nachlesen kannst.

Malveaux beherrscht das Element des **Feuers**, **Satorius**, sein verrückter Doktor, das Element der **Luft**, **Sophie**, die Direktorin des Eis-Stromkonservatoriums, das Element des **Wassers** und **Kaine**, General der königlichen Milz, das Element der **Erde**. Du erfährst u. a., dass sie niemals in der Lage sein werden, ihre Mächte oder ihre geheime Wissenschaft zurück zu erlangen, und dass Luft keine Farbe hat.

Begib dich weiter zum Tisch, hier findest du einige **Fotos**, klicke sie an, es kommt die Fotografie einer **Violinenspielerin** zum Vorschein.

Weiter in Richtung der Holzleiter blickend, drehen wir uns nach links und entdecken, mit einem Klick nach unten, zerbrochene **Metallsymbol-Teile** auf einem Holztisch. Wenn wir sie berühren, erstrahlen sie.





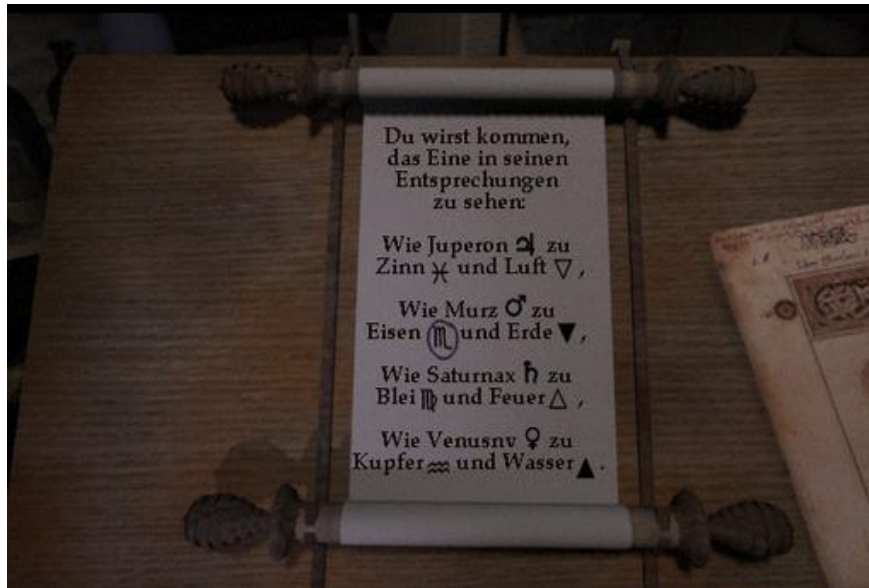
Dann benutzen wir die Holzleiter. Oben finden wir rechts auf einem Balken ein weiteres **rotes Buch**, welches wir uns ansehen. Ebenso alle **Bilder** an den Wänden, direkt links, neben der Eingangstür, hängt ein Bild - berühren wir es, hören wir die Klänge einer Violine.

Wieder unten, links neben der Leiter stehend, sehen wir vor uns eine Nische.



Auf einem Schränkchen befinden sich **6 kreisförmige Metallplättchen** in einer halbmondförmigen Halterung mit **sprechenden Mündern**. Tippst du sie an, hörst du Aufzeichnungen von Nemesis.

Positioniere dich so, dass du rechts daneben die **Schriftrolle** vergrößert erkennen kannst. Hierin erfährst du, in welchem Verhältnis die **vier Alchimisten** den **Symbolen** auf dem Tisch zugeordnet werden.



Wir verlassen das Labor und gehen zurück zum **Venusgemälde**, hier dann geradeaus durch den offenen Raum die Steintreppe hinauf - wir befinden uns in der **Gruft der Alchimisten** und finden ihre **vier Sarkophage**. Diese klicken wir an und können so mit Ihnen in **Kontakt** treten. Sie berichten uns von den jeweiligen **Elementen**, die jeder einzelne benötigt, und von der Gefahr, die von Nemesis ausgeht. Oberhalb der Särgе sind goldfarbene Köpfe angebracht, durch Berühren dieser Köpfe erscheint das jeweilige Symbol, das jedem Alchimisten zugeordnet ist.



So erfahren wir, dass die Symbole und Elemente folgendermaßen zugeordnet sind:

Sophie:	das Element Wasser ,	Symbol: weiblich	Metall: Kupfer
Kaine:	das Element Erde ,	Symbol: männlich	Metall: Eisen
Malveaux:	das Element Feuer ,	Symbol: kirchlich	Metall: Blei
Satorius:	das Element Luft ,	Symbol: medizinisch	Metall: Zinn

Wir schauen uns weiter um und sehen auf einer Empore einen **Altar** mit rosafarbener Steinscheibe, auf dem die Symbole der Elemente abgebildet sind. Hier können wir aber vorerst nichts machen.

Wir verlassen die Gruft und begeben uns wieder in die **Bibliothek**, aus der Gruft raus, geradeaus in Richtung **Säuleninnenhof** mit den beiden Brunnen, den wir durchqueren, weiter geradeaus, bis wir uns wieder im Korridor/Gang befinden, dann die letzte Tür links, kurz vor dem Ausgang zum heruntergekommen Außenhof.

Nun untersuchen wir rechts vom Eingang die **Schiebesymbolplatten**, die wir eingangs schon bemerkt haben. Hier berühren wir die **erste** Schiebetafel **links unten**, dann die **zweite rechts** in etwa auf dreiviertel Höhe, die **dritte** ebenfalls **rechts** auf dreiviertel Höhe. Jetzt stehen wir vor einer **Doppelschiebetür**, die links auf mittlerer Höhe angeklickt wird. Sie schiebt sich nach links zur Seite und ein weiterer Durchgang kommt zum Vorschein.



Wir gehen geradeaus und kommen an eine Tür, die wir uns näher ansehen. Wir erkennen diese **Zeichnung**, die wir schon im Labor gesehen haben. Durch **Berühren** des **Kopfes** können wir mittels des Handsymbols diese **Scheibe drehen**. Sie wird nach **links gedreht**, bis sie auf das dreieckige **Feuersymbol** ausgerichtet ist, et le voilà, die Tür öffnet sich.



Wir steuern auf eine **Sonnenuhr** zu und sehen sie uns näher an. Uns fällt die **Öffnung** auf, in der wir bestimmt etwas hineinstecken können. Haben wir nicht etwas von der Sonnenuhr im maroden Außenhof mitgenommen?

Den mitgenommenen **Sonnenuhrzeiger** setzen wir mit der rechten Maustaste ein, und drehen die **Sonnenscheibe**, sodass der Schatten dieses Zeigers auf das **Saturnsymbol** fällt, es ist das Zeichen, welches einem kleinen "h" ähnelt mit einem waagerechten "Strich" oben. Es öffnet sich eine weitere Tür, durch die wir gehen. Rechts in einer Zwischennische nehmen wir einen **Spiegel**.

Dieser Raum ist umgeben von brennenden Kerzen und oberhalb sind **Haken** angebracht. Wir erinnern uns an den Tipp vom Venus-Gemälde mit der **bläulich brennenden Kerze**, und hängen den **Spiegel** an den **1. Haken von links**. Wir sehen in ihm unten rechts eine **bläulich** schimmernde, brennende **Flamme**, wenden uns wieder nach rechts und greifen nach dieser Kerze. Es erscheint eine vergrößerte Aufnahme dieser Kerze, klicken wir sie an, gelangen wir wieder in die Gruft der Alchimisten; auf dem runden Altar brennt ein **Feuer**.



Wir **berühren** die **Flamme** auf dem Altar, sie verwandelt sich und wir stehen vor dem **Grab von Malveaux**. Er spricht zu uns und berichtet von dem Tod seiner Tochter Alexandria durch Nemesis und deren Liebe zur Musik. Nachdem er gesprochen hat, können wir uns einen weiteren Tipp am Venus-Gemälde holen. Hier wird uns gesagt: *"Bitte, und du wirst bekommen. Wiege nun den 1., 4. und den 5. Brunnen, dann gehe die linken Stufen hinauf."* Durch abermaliges Anklicken, wird dieser Rat wiederholt.

Nun gehst wieder zurück in die Gruft, links an der Empore vorbei und jetzt links die Treppe hinauf. Dann durch die **rechte Tür**, die Treppe hinunter.



Auf der linken Seite entdecken wir den Kopf eines **Flötenspielers** an der Wand.



Durch Berührung auf die **Flöte** spielt er Töne.

Wende dich jetzt dem **Wasserbecken** an der gegenüberliegenden Wand zu. Hier müssen die **Töne des Flötenspielers** nachgeahmt werden. Wir erinnern uns an den Tipp vom Venus-Gemälde.



Berühre diese in der richtigen Reihenfolge von **links: 1., 4. und 5. Becken** (gezählt wird von oben links = 1, unten links = 2 usw.). Es öffnet sich eine weitere Tür, die wir erreichen, in dem wir wieder die Steintreppen am Gittervorbau hochgehen, dieses Mal die **linke Tür** benutzen und dort nach oben gehen.

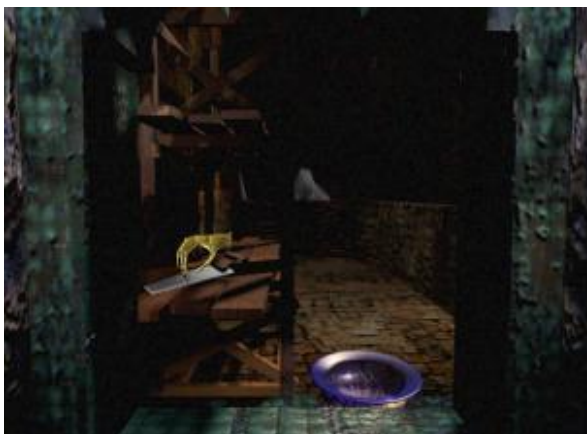
Gemälдераum:

Wir befinden uns jetzt in einem Raum mit einem **Fenster** für Zeitreisen und **Bildern** rundherum, die verschiedene Naturlandschaften/Epochen repräsentieren.



Betrachte die **Sanduhr** näher und drehe sie um, begib dich in den **grünen Stuhl**. Du befindest dich jetzt in einer **Zeitmaschine**! **Drehst** du dich nach **links**, bis du wieder vor dem Fenster bist, reist du in die **Vergangenheit**, drehst du dich nach **rechts**, erwartet dich eine Reise in die **Zukunft**.

Gehe nun in die Zeit zurück, du bewegst deinen Mauszeiger nach **links** (er verändert sich) und lässt ihn dann **eine** bzw. **anderthalb Runden** drehen/laufen. Immer dann, wenn sich etwas im hinteren **Zeitfensterbild verändert**, hörst du **Glockenspielklänge** oder auch ein Rumsen, Klopfen bzw. Hämmern. Bist du in der Zeit angekommen, in der der Tempel erbaut wurde, klickst du in das hinter dir liegende Zeitfenster und entnimmst hier eine **Säge**. Nun drehst du in die andere Richtung. Es erscheint wieder das Ursprungsbild. Versuche nun in die anderen Zeiten zu gelangen, in dem du wieder nach links drehst. Ziel ist es, **Wasser** in der Schale als Opfergabe dem Altar zu übergeben. Bist du in der **Eiswelt** angekommen, **sägst** du den **Eiszapfen** ab, er fällt in die **Schale**. Es muss nun dafür gesorgt werden, dass dieser Zapfen schmilzt, also begeben wir uns in die anderen Welten und testen, was passiert.





Hier die Vulkanwelt.



Das Element Wasser auf dem Altar.



Haben wir alles richtig gemacht, werden wir automatisch zum **Altar** in der **Gruft** zurückgeführt, wir **berühren** die blaue **Wasserschale** und sprechen mit dem Geist von **Madame Sophia**. Sie erzählt uns vom Tod zweier unschuldiger Kinder, Alexandria und Lucien.

Nachdem wir uns alles angehört haben, gehen wir links an der Empore vorbei. Hinter dem Treppenaufgang befindet sich links eine weitere Tür, die sich öffnet, wenn du den **kleinen Finger** der **linken Hand** und den **zweiten Finger** der **rechten Hand** berührst.



Vor uns sehen wir eine **Wendeltreppe**, links am Treppenaufgang einen **gelben Hebel**. Wir gehen die Treppen hinauf, stellen aber, dass wir nicht weiterkommen. Also, wieder zurück und den **Hebel** betätigen. Die Wendeltreppe bewegt sich und im Eingangsbereich kommt eine Dreh-Holzkonstruktion zum Vorschein. Wir drehen an der **Kurbel**, die Stufen auf der **Wendeltreppe** erheben sich, wir steigen die Treppe hinauf. Oben angekommen, erscheint es uns, als wären wir wieder im Bereich der Gruft.

Wir gehen erneut zur Wendeltreppe, ein "oben-unten-Pfeil" wird angezeigt und wir peilen die untere Pfeilrichtung an.

Wir erreichen einen unterirdischen Bereich, entdecken vor uns ein **Fernrohr**, schauen hindurch und erblicken eine Art **Felsengebilde** in Form einer **Steinfratze**.



Wir benutzen nun die Treppe hinter dem Fernrohr rechts und erspähen einen **Schienenwagen** sowie einen **Schaltkasten** mit vier Zeichen. **Vorsicht**, hier sollte **abgespeichert** werden. Tippen wir hier auf das falsche Symbol, würde es uns nicht so gut bekommen.



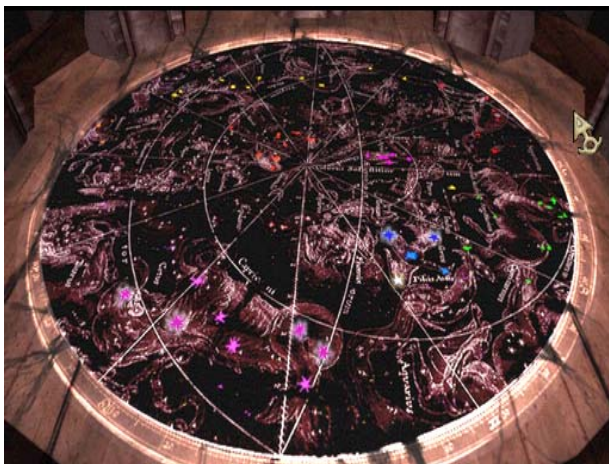
Drücke nun das **rechte Zeichen**. Wir springen danach in den **Transportwagen** (Lore), der uns zu unserem **Felsengebilde** bringt. Rechts die Treppe hoch in Richtung des **Gebildes** und wir berühren es. Hiernach gelangen wir automatisch wieder zurück in die Gruft der Alchimisten. Auf unserem Altar liegt nun **Erde**, wir berühren dieses Element und begeben uns zum **Sarg** von **Kaine**.

Wir hören, was Kaine zu berichten hat. Er bittet uns, den Ort zu finden, wo die Seele seines ermordeten Sohnes Lucien ruht.

Jetzt gehen wir an der **Glas-Planetenkuppel** rechts vorbei und gelangen in einen Raum, in dem wir rechts auf einer Säule **farbige Hörner** angebracht sind. Wir registrieren den Sternenhimmel vor uns.



Benutzen wir diese **Hörner**, geben sie verschiedene Geräusche von sich, wie Feuerknistern, Gewitter, Windpfeifen, steinernes Geröll, Wasserplätschern.



Wir beobachten die Sternenkarte, es funkeln blaue und violettfarbene Sterne. Durch Anklicken lassen sie sich abschalten. Wir müssen nun versuchen, **alle blauen Sterne anzuschalten** und alle **violettfarbenen auszuschalten**. Die **blauen Sterne** bilden das Zeichen für "Medizin", Dr. Satorius. Blase zweimal in das blaue Horn und bringe die **blauen Sterne** zum Blinken, klicke dann auf den mittleren. Haben wir zuvor das Gemälde der Venus befragt, so konnten wir hören: *"Und was ist dann die Farbe des Windes, spiele mit den Sternen, lasse die blauen Sterne von selbst leuchten."* Wurde alles richtig gemacht, können wir, können wir die aus der Decke fahrende Wendeltreppe benutzen.

Oben angelangt, stoßen wir auf eine **sonderbare Maschine**, auf der eine **Glaskugel** platziert ist, die wir uns genauer ansehen. Wir inspizieren die rechte Seite und sehen von dieser Stellung aus nun auf dieses Glasobjekt. Hier erkennen wir auf dem runden Fußsockel verschiedene Bilder von Insekten. Haben wir zuvor die Venus befragt, so wissen wir: *"Reine Luft hat weder Geruch noch Farbe. Finde den schwarzen Skarabäus. Zweiter Hebel halb, dritter und vierter Hebel ganz, letzter Hebel null, um die Kugel zu leeren."*

Wir versuchen unser Glück.



Nach Aussage der Venus wissen wir: **Zweiter Hebel auf halb, dritter und vierter Hebel auf ganz, letzter Hebel auf null.** Wir berühren die Glaskugel und landen abermals in der Gruft am Altar. Nachdem wir auch hier das letzte Element **"Luft"** berührt haben, erscheinen alle vier Alchimisten, reichen uns eine **goldene Kugel** und erklären uns, dass die Verbindung der vier Kräfte erfolgt ist, ihre Flucht und die Metalle schnellstens gefunden werden müssen.

Nun gehen wir in den **Kuppelbau**. Wir befinden uns in einem **Planetarium** mit zwei Schalt-pulten. Am **linken Schaltpult** legen wir den **Hebel** nach **rechts** und ein Teleskoparm wird ausgefahren. Wir setzen nun die **Kugel** hinein, dann bringen wir den Schalter wieder in seine Grundstellung. Die Kugel wird nun von Sonnenlicht bestrahlt, das nach rechts reflektiert wird. Mit dem **Hebel** am rechten Pult kann das Sternenbild gedreht werden.



Hier gibt es nun verschiedene Möglichkeiten, und von einander unabhängige Wege, in die vier Welten zu gelangen, in denen wir abwechslungsreiche Rätsel zu lösen haben, und die Metalle finden müssen. Je nach dem, was wir bei dem Planetenhebel einstellen. Mit dem Ausgang des Spiels hat die Reihenfolge der Planetenwahl nichts zu tun.

Nun betätige den **Hebel** und drehe ihn **links** herum, wenn ein **Klingelzeichen** ertönt, gelangst du in eine andere Welt. Bei mir war es der Juperon und meine Reise führte mich zuerst ins:

Asylum - die Anstalt

Wir gehen durch die Tür und gelangen auf einen Rundgang. Wir halten uns **links** und betreten den Raum, auf dessen Tisch **wir vier Köpfe** erblicken, links von uns steht unter den Köpfen - von links nach rechts geschrieben: Psychotiker, Pazifist, dann rechte Köpfe: Genie Amnesie. Weiterhin entdecken wir zwischen diesen Köpfen in der Mitte das Modell eines Gehirns, auf dem Wortzettelchen an Nadeln draufgepiekt sind. Davor befindet sich eine **Schalttafel** mit roten Knöpfen



Rechts und links von uns sehen wir eigenartige Apparaturen, direkt hinter uns links befindet sich ein Metallkasten, eine Art **Kühltruhe**. Diese wird geöffnet und wir entnehmen hier zwischen Blutbehältern einen kleinen **Safe**.



Verlasse den Raum und gehe auf dieser Etage weiter ins **Archiv**. Wir untersuchen es und entdecken links in den Archivfächern u. a. eine Patientenkarte von Kaine, auf der anderen Seite die von Maleveaux. Am Ende des Raums steht vor dem Ventilator auf einem Tisch eine **Taschenlampe**. Klicken wir sie an, erfolgt eine Videosequenz.

Zurück zum Fahrstuhl und ins **Basement** fahren, Taste B drücken. Wir landen in einer **Aufbewahrungs-Kühlkammer**.

Vor uns steht eine **Maschine mit drei Hebeln**, dahinter befindet sich ein **roter Behälter** sowie wie eine leere Metallkiste. Probieren wir die Maschine aus, sehen wir, dass diese die **Guillotine** betätigt.

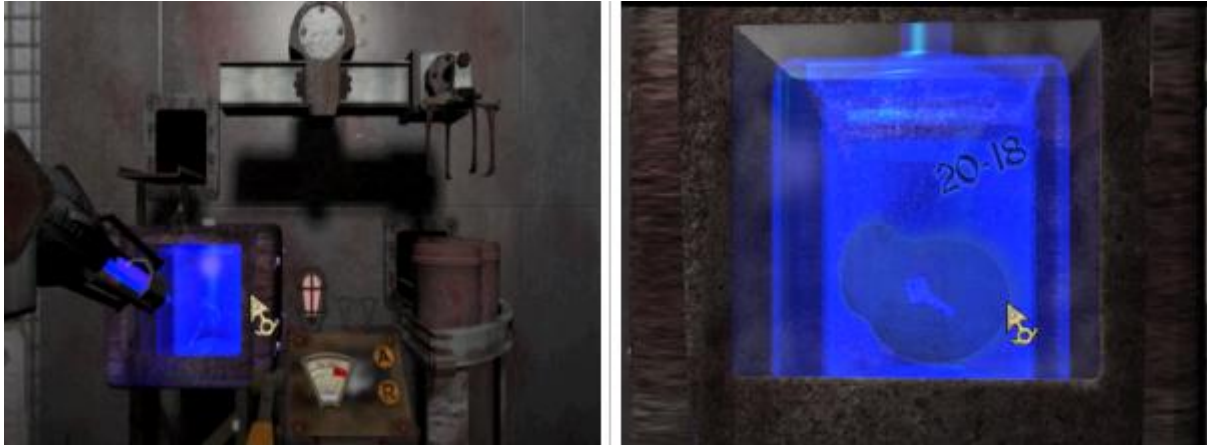


Wir schauen nun in alle Metallkühlboxen und entdecken mit Schreck etwas, was wir einmal an dieser Maschine ausprobieren sollten. Jedoch ist es wichtig, ein **"unversehrtes Exemplar"** zu finden. Es wird in die leere Metallkiste gelegt, ein Teil von unserem **"Exemplar"** fällt in den **roten Behälter**, das wir mitnehmen. Nun wieder zurück in die **1. Etage**, in den Raum mit den vier Köpfen.



Hier stecken wir unser **abgetrenntes Teil** auf die leere **Halterung** und bedienen nacheinander alle roten Knöpfe. Gespannt hören wir, was uns dieser Kopf zu sagen hat. U. a. erwähnt dieser sprechende Kopf einen Schlüssel und murmelt Zahlen: **36, 24, 36**.

Nun legen wir unseren **Safe** aus der Kühltruhe in das **Röntgengerät** links.



Gehen wir näher auf das Röntgengerät zu, erkennen wir weitere Zahlen und einen **Schlüssel**, wir klicken weiter auf das blaue Feld und haben dann eine Safe-Drehkombination vor uns. Wir geben die Zahlen **36 – 24 – 36 – 20 – 18** ein. Haben wir die Zahlen richtig eingeben, erhalten wir zur Belohnung einen **Becher**.

Anschließend zur gegenüberliegenden Maschine rechts. Wir befestigen hier diesen **Becher** an der Haltevorrichtung des Greifarms und lösen den **Hebel**. Die Flüssigkeit des Bechers fällt in eine Schale und wir entnehmen den **Schlüssel**.

Wieder zum **Fahrstuhl**, hier benutzen wir den **Schlüssel**, er führt uns in die **20. Etage**. In diesem Rundgang fällt uns eine wackelnde, pulsierende Tür auf, die sich aber nicht öffnen lässt.

Zuvor sollten wir unbedingt speichern!!!

Wir halten uns links und gelangen in eine Art **Experimentierraum**. Auf der blutverschmierten Liege entdecken wir eine **Spritze**, klicken wir drauf, kommt eine Videosequenz. Links von dieser Liege sehen wir ein Bücherregal, wir sehen uns das Buch **"Der Embryo"** an.

Davor ein Tisch mit **Mikroskopen**, durch die wir hindurchschauen. Nun gehen wir zur rechten Seite dieses Raums und stoßen auf ein merkwürdiges **rundes Podest** mit zwei übereinanderliegenden Kurbeln. Wir bedienen die Kurbel, es folgt eine weitere Videoeinblendung, Schwester Sophie betritt den Raum und fordert uns auf, Platz zu nehmen und wir setzen uns mit einem nicht besonders wohligen Gefühl in den **metallartigen Stuhl**.

Plötzlich überkommt auch uns dieses **pulsierende, schwingende** Gefühl, wir verlassen den Raum, gehen links durch die **pulsierende, wackelnde Tür** und finden uns in einem Fahrstuhl wieder. Unser Körpergefühl und unsere Bewegungen werden hier wieder normal. Wir steuern nach oben und betreten nun ein **medizinisches Museum**.

Rechts im 2. Ausstellungsfenster finden wir ein Tagebuch, welches wir lesen, ebenso die Notizen/Aufzeichnungen in den anderen Schaufenstern.

In dem größeren Schaufenster zwischen den beiden Trennwänden liegt auf dem Bett ein **roter Gummihammer**, den wir einstecken.

In einem weiteren Fenster ist das **Modell** der Anstalt bzw. des Asylums ausgestellt. Drücken wir auf den unteren Knopf, **öffnet** sich eine **Tür** oben im **Turm**.



Gehe nun durch die andere **Tür** dieses Ausstellungsraumes **links** neben dem Schaukasten, in dem das Buch "Der Blut-Alchimist" liegt. Wir befinden uns auf einem weiteren Rundgang mit Abbildungen an den äußeren Wänden und Schaukästen im Innenbereich dieses Atriums. Wir stehen direkt vor **einem Stuhl**, aus der Zahlenkonsule links **zucken blaue Stromlinien**. Dies könnte für uns gefährlich werden, **ungeschützt** sollten wir dieses Pult auf **keinen Fall berühren!!**

In einem der innenliegenden Schaukästen entdecken wir einen **abgetrennten Arm**. Wir schlagen mit unserem **Gummihammer** die Scheibe ein und verwenden diesen Arm auf das Schaltpult am Stuhl.

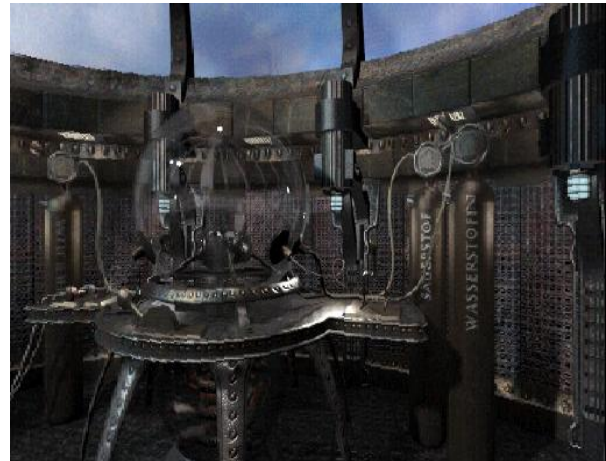


Es öffnet sich eine Tür und wir gehen die Leiter hinauf ins **Geheimlabor**.

Links vom Türeingang sehen wir ein **Wasserbecken**, wir lassen Wasser ein und betätigen dann **rechts den Hebel**, um es wieder ablaufen zu lassen. (Ich hatte an dieser Stelle

mehrere Abstürze, vielleicht mal die Bremse ausstellen und es erneut probieren). Nun steuern wir auf die **Glaskugel** zu. Rechts daneben befinden sich zwei **Füll-Flaschen**, eine mit **Sauerstoff** (Oxygen) und die andere mit **Wasserstoff** (Hydrogen) gefüllt. Links neben der Glaskugel steht eine Flasche mit **Helium**. In einem der Bücher im medizinischen Museum konnten wir etwas über die Reinigung der Elemente lesen.

Der Hebel für **Sauerstoff** wird nach links gelegt und der für **Wasserstoff** nach rechts.



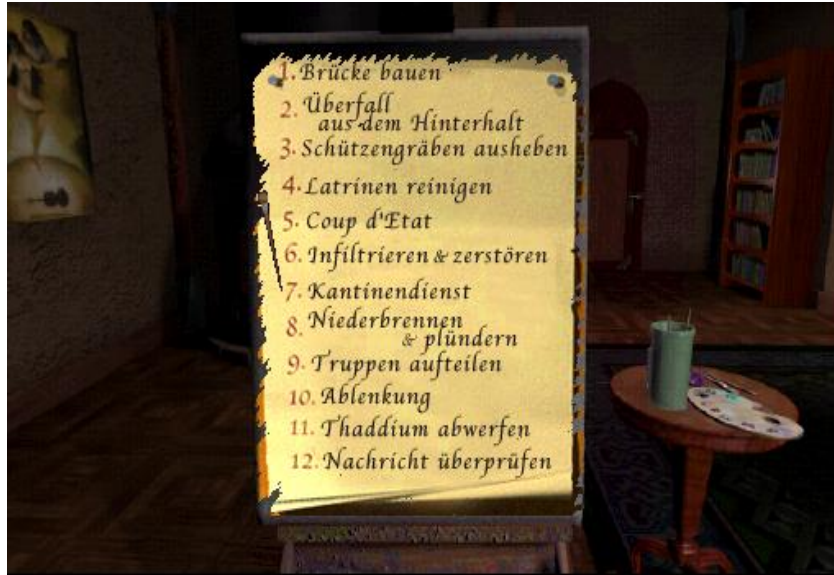
Betätige jetzt den **Hauptziehhebel rechts** neben der Glaskugel, stelle den Hebel für **Sauerstoff** wieder nach **rechts** und ziehe nochmals den **Haupthebel**.

Danach noch das **Helium** aufdrehen, um das **Luftelement** zu sehen. Wenn du es berührst, geht die Reise zurück zum Tempel von Agrippa. Vor dem Altar drücken wir auf das Symbol und berühren dann den roten Kreis, er folgt eine kurze Videosequenz.



Irondune - die Festungsanlage

Den Hebel **links** betätigen und der Fahrstuhl befördert uns nach unten. Gehe **links** den Gang entlang und **links** die Treppe hoch, du gelangst in **Luciens Zimmer**. Auf dem Tisch findest du Bücher und Briefe. Von der **Holzablage** der **Staffelei** nimmst du den **Pinzel**. Wende ihn auf die **Staffelei** an und streiche über **das leere Bild**, eine „to do-Liste“ kommt zum Vorschein.



Wenn du rechts auf dem kleinen Tisch die **Farbpalette** berührst, erfolgt eine Videoeinspielung über ein Gespräch zwischen Lucien und Malveaux. Am **Spiegel** links neben dem Bett finden wir eine Nachricht über Luciens Einberufung, unter dem Schrank liegt **Schießpulver** und rechts daneben ein Brief von Kaine an Lucien.

Wir verlassen den Raum, gehen zurück zum Gang und dann **rechts** die Treppe hoch in **Kaines Zimmer**. Wir lesen die Notizen und Briefe und finden hinter dem Schreibtisch der linken Schublade ein **Fläschchen Nitro** sowie eine Notiz mit den Worten: *"Fünf brave Jungs wachen über mein Verließ, zwei können sehen, drei sind blind, als Ganzes aber sie der Schlüssel sind"*. Rechts in der Schublade ebenso die Briefe lesen und ein Foto von Sophie anschauen. Vor dem Bett steht eine **verschlossene Truhe**, hier wenden wir unser **Nitro** an, die Truhe öffnet sich. Wir schauen uns die **Karten** und **Notizen** an.



Wir verlassen das Zimmer und gehen **links** die Treppe hoch und begeben uns in den **Billardraum**. An der Wand das Schild lesen:

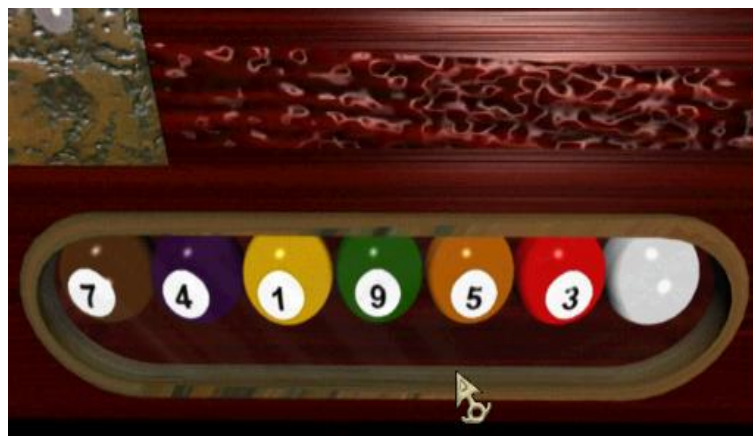
- | | | |
|----------|---|-----------------------|
| 1. Knopf | = | Kerzen und Besenstiel |
| 2. Knopf | = | Katze rasieren |
| 3. Knopf | = | Angeln in der Wüste |
| 4. Knopf | = | Dreifach-Spalter |
| 5. Knopf | = | Feuer |

Hier können wir uns am **Billardtisch** versuchen, die Stoßvarianten ausprobieren und bemerken, dass dieser Tisch verschiedene Möglichkeiten von Stößen aufweist. Wenn wir die **roten Knöpfe** an der Armatur nacheinander von links nach rechts drücken und mit dem **5. Knopf** bestätigen, erhalten wir nachfolgende Zahlen im Einfallschacht:

- | | | |
|----------|---|-------------|
| 1. Knopf | = | 1-7-4-3-5-9 |
| 2. Knopf | = | 5-7-1-3-9-5 |
| 3. Knopf | = | 7-4-1-9-5-3 |
| 4. Knopf | = | 4-3-5-9-7-1 |

Wir drücken den **dritten Knopf** von links für den 3. Billardspielverlauf und den roten **Startknopf** rechts außen.

Nach Beendigung des Stoßes, sieh dir unterhalb des Tisches im Einfallschacht der Kugeln die Reihenfolge an, es sind die Zahlen **7, 4, 1, 9, 5**, und **3**. Diese Zahlen sind im weiteren Verlauf des Spiels noch wichtig!



Zurück nach unten in die Halle, an der nach vorne ausgerichteten Kanonenkugel leicht rechts vorbei in das **Kaminzimmer**.

Rechts vom Tisch ein **halbes Schwert** mitnehmen, links befindet sich eine goldfarbene **Hundestatue**, vor der ein mit Knochen **gefüllter Fressnapf** steht. Diesen nun auf die **Hundeschnauze** anwenden und das rechte Ohr anklicken. Das Hinterteil betrachten, den **Schwanz** anklicken und es öffnet sich eine Klappe. Wir legen hier das **Schießpulver** hinein, schließen die **Klappe** und klicken erneut auf das Ohr der Statue. Durch die Explosion wird die Tür des gegenüberliegenden Raumes aufgesprengt.

Links am Kamin ist eine **Schwertklinge** angebracht, die wir nun mit unserem **Schwertgriff** verbinden.



Es folgt wieder eine Videosequenz über ein Gespräch zwischen Lucien und seinem Vater.

Wir begeben uns in den **freigesprengten Raum** und sehen dort sechs Tische mit Schlachtstrategien. Vorerst verlassen wir diesen Raum und gehen zurück in die Halle, wo die Kanone steht. Neben der rechten Treppe zum Nischengang gehen, hier steht rechts eine Ritterrüstung. Am **Gürtel** rechts des Ritters wenden wir unser Schwert an, es öffnet sich eine **Geheimtür**.



Jetzt in den geheimen Raum in das **Waffenzeit-Museum**. Wir sehen **5 Ritter** auf den Mosaikfenstern abgebildet. Wir müssen nun herausfinden, welches **Visier** der jeweiligen Ritter auf den Abbildungen **geschlossen** und welches **geöffnet** ist, um es dann entsprechend bei den Rittern, die wir zuvor schon an verschiedenen Stellen (je einer vor Kaines und Luciens Zimmer, zwei in der Halle und einer im Museum selbst) bemerkt haben, einzustellen. Hierzu könnte uns die **Notiz**, die wir in **Kaines Schreibtischschublade** gelesen haben, weiterhelfen.



Ritter vor Kains Zimmer:
Visier geschlossen!

Ritter im Waffnenmuseum:
Visier geschlossen!



Ritter in Halle unten:
Visier offen!

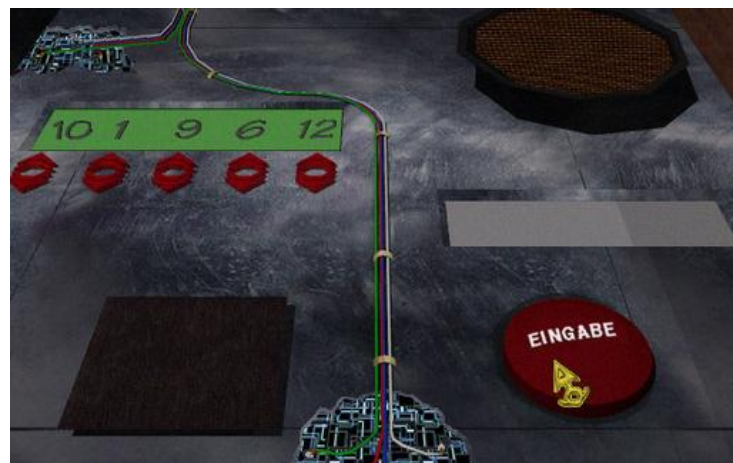
Ritter vor Luciens Zimmer:
Visier offen!



Ritter mit Schwert vor
Visier geschlossen!

Bei richtiger Einstellung öffnet sich neben dem Ritter im Waffenmuseum ein **Geheimgang**, nun die Treppe hinunter, links in die geöffnete Zelle, die Karte an der Wand ansehen und das Geschriebene an der Wand bemerken. Weiter in den Hauptraum gehen, es ist die **Folterkammer**. Wir sehen hier die schrecklichen Foltermaschinen, die wir alle anklicken. Die Stimmen der grausam Gefolterten sprechen zu uns und so erfahren wir Code-Zahlen: 10, 1, 9, 6 und 12.

Zurück in das Kaminzimmer, wo sich die **Hundestatue** befindet, und bis hinten durch in den Raum, in dem verschiedene Strategieschlachten in Holzkisten aufbewahrt sind. Auf einer steht geschrieben: **Schlacht im vollem Gange**, die wir berühren. Hier geben wir nun unseren **Code** aus der **Folterkammer** von links nach rechts an ein **(10, 1, 9, 6 und 12)** und drücken anschließend auf Enter. Die Kämpfe hören schlagartig auf.



In der Halle öffnen wir die orangefarbene doppelflügelige Tür, ein Soldat kommt auf uns zu und meldet: "Der Feind hat sich zurückgezogen!" Nun ist der Weg nach draußen für uns frei, wir klicken nochmals auf die Tür, der Soldat ist verschwunden und wir nehmen den Weg zum **Panzer**, den wir uns **gut einprägen**.

Unsere nächste Aufgabe bringt uns in Gefahr, wenn wir nicht schnell genug handeln. Wieder zurück ins Waffenmuseum zu dem **Schaukasten** mit der Aufschrift: **"Die Ära des Kaines"**. Es empfiehlt sich, **hier zu speichern!**

Jetzt öffnen wir die Schiebeklappe an der **Flasche** mit dem roten Punkt sowie die danebenliegende, etuiförmige **Schatulle**; entnehmen hier das **Thaddium**, legen es in die Flasche und schließen diese wieder. Die **Flasche** mitnehmen und auf direktem Weg zum Panzer - uns bleiben nur **45 Sekunden Zeit** bis zur Detonation!



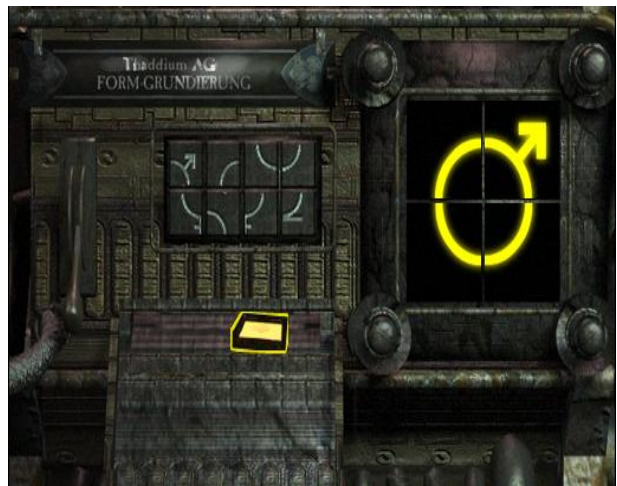
Im Panzer angekommen kicken wir auf das **lilafarbene Steingefäß** links vom Eingang, es öffnet sich, unsere **Flasche** mit **Thaddium** hier hinein, der Deckel schließt sich und die Gefahr ist gebannt!

Dann zum Steuerungspult des Panzers, hier geben wir links den **3. Code** vom Billardspiel ein (Angeln in der Wüste),



und betätigen rechts den **schwarzen Hebel** mit dem roten Knauf. Unser Panzer nimmt seine Fahrt auf durch die Wüste. Wir landen in einem unterirdischen Bunker/Höhle.

Hier steuern wir auf die große merkwürdig aussehende **Puzzle-Maschine** zu,



klicken auf der **linken Puzzeltafel** die Teile für das **Erdsymbol** an, und bringen sie rüber auf die **rechte Puzzeltafel**. Ist das Zeichen fertig, betätigen wir den **linken Hebel** und entnehmen aus dem unteren Fach unsere **Erdmetallplatte**. Nun weiter zum Fahrstuhl, Hebel drücken und wir fahren weiter nach unten. **Es ist ratsam an dieser Stelle zu speichern**, da uns ab hier nur **60 Sekunden** Zeit bleiben für die Ausübung unserer nächsten Aufgabe. (Als ich den Fahrstuhl verlassen wollte, hatte ich etliche Abstürze an dieser Stelle, nicht aufgeben, Bremse ausstellen und immer wieder versuchen, um von einer anderen Position aus, in den Lavabereich zu gelangen, sollte man abstürzen.)

Wir gehen zur ersten **rechten Maschine** und betätigen dort den **roten Einschaltknopf** und drücken danach die **quadratischen Knöpfe** links, mit denen die Temperatur des Schmelzvorgangs eingestellt wird. Man sollte sich nach Möglichkeit im grünen Bereich der Anzeige bewegen. Es gibt mehrere Einstellmöglichkeiten. Ist die richtige Temperatur erreicht, hört man ein Klingeln.



Nun zur nächsten Maschine, wir legen dort unser **Symbol** in das Gefäß, drücken danach den **linken Knopf** und nach dem Greifvorgang den **rechten Knopf**.

Das fertige Symbol entnehmen und wir gelangen wieder zum Altar in der uns mittlerweile vertrauten Gruft.

Drücke hier auf das **schwarze Eisensymbol**, dann auf den roten Kreis in der Mitte. Kaine's Bild erscheint kurz und du richtest deinen Mauspfel auf **Kaine's Grab** auf den erleuchteten Bogen oberhalb des Sarges von Kaine.

Kaine gesteht, dass er im Unrecht war und er würde gern die Chance zur Wiedergutmachung erhalten und bittet dich, die Suche nach den Metallen zu beenden und den Alchimisten zu helfen, den Stein der Weisen herzustellen.

Wieder ins **Planetarium**, die Planeten drehen und die nächste Welt besuchen.

Das Konservatorium

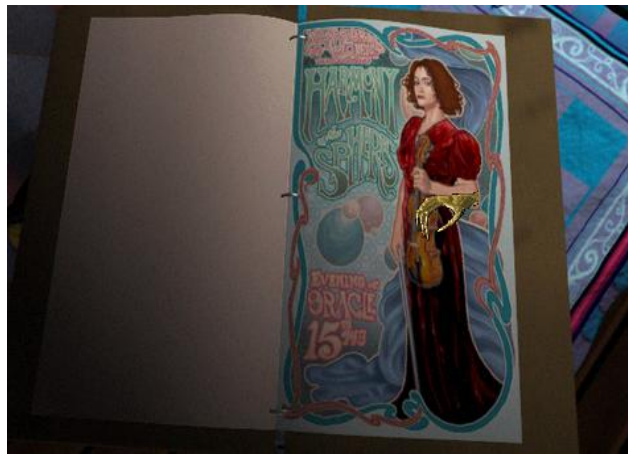
Am Eingang - wir befinden uns im Übungsraum - halten wir uns rechts, gehen auf die Musikorchesterbühne und sammeln rechts und links die auf dem Boden liegenden Instrumente ein. An der Wand zur Treppe sehen wir ein **Bild** über die **Orchesteranordnung**. Den Gang rechts weitergehen durch die Tür, wir gelangen in eine Marmorhalle, sich gleich links das zerrissene Plakatbild ansehen und berühren. Rechts von uns ist die Tür verschlossen, auf der anderen Seite zur Tür erscheint eine Frau und teilt uns mit, dass schon geschlossen sei.

Weiter zum Ende der Marmorhalle und **links** den Raum betreten. Wir sehen ein **Piano**, auf dem eine rotbraune Holzschatulle steht. Ein wenig Klavier spielen und wir bemerken, dass irgendetwas herausgefallen ist. Sich vor den geöffneten Flügel stellen und einen **Aufziehschlüssel** finden. Rechts in der Plattensammlung **2 Schallplatten** und daneben auf dem Tisch eine weitere Schatulle mitnehmen, aus der wir eine **Stimmgabel** entwenden.

Auf dem Schreibtisch befindet sich eine **Tiffanylampe**, hier wenden wir unseren **Aufziehschlüssel** an und siehe da, die Lampe erstrahlt. Die grüne **Schreibtischauflage** aufmerksam studieren und die **Schreibtischschubladen** untersuchen und die darin befindlichen Briefe lesen.

Nun zurück zur Halle und die Treppe rauf. Links die Türe öffnen und den Schlafbereich untersuchen. Rechts vom Eingangsbereich auf die **Kommode** zusteuern und den **Spiegel** anklicken, es folgt eine kurze Videoeinspielung über ein Gespräch zwischen Sophia und Alexandria. Den Schlüssel an der **roten Holzschachtel** drehen, in der eine Violine liegt. Klicken wir weiter auf den roten Innenboden, erscheint kurzweilig ein **Medaillon** und eine weitere Videosequenz.

Auf dem Fußboden vor der **Spiegelkommode** eine **Holzdielen** wegschieben und den Brief lesen. Die braune **Musikmappe** auf dem Bett durchblättern und ein **Plakat** entnehmen.



Weiterhin das Buch über die **5 Musiknoten**, das die Wichtigkeit für die Harmonie der Sphären erwähnt, lesen.





Zurück zum Flur und in den Raum geradeaus. Auf dem **lilafarbenen Sofa** sich das Buch über "Alchimie" ansehen und hier die entsprechenden Noten zu Terra, Aqua, Aer und Ingis = **C, D, E** und **B** bemerken. Gegenüber dem Sofa, hinter einer Trennwand, die **Badewanne** anklicken und eine Videoeinspielung über ein Gespräch zwischen Sophia und Kaine verfolgen. Die Briefe auf der Kommode lesen.

Wieder nach unten in den **Übungsraum**, rechts spielen wir auf dem **Schaltplattenspieler** unsere Platten. Nachdem eine Platte aufgelegt ist, zuerst den **hinteren Hebel** betätigen, dann die **Kurbel** und zuletzt den **vorderen Hebel**. Eine Platte spielt ein Stück von Alexandria und im Anschluss die zorkianische Fanfare. Auf der anderen Platte hören wir eine **Instrumentenbeschreibung** mit **dazugehörigen Klängen**. Wenn man hier den falschen Hebel betätigt, kann es sein, dass die Platte rückwärts läuft und wir nur "Kauderwelsch" verstehen.

Dann zurück zu den **Stühlen** und die Anordnung der **Musikinstrumente**, wie auf dem Bild an Treppe dargestellt, vornehmen. Von links nach rechts:

Außenreihe: Wertmizer, Gederagline, Frobophon, Popperfass

Innenreihe: Violine, Nambino, Miano, Floboe

Unser mitgenommenes **Plakat** kleben wir nun auf das **zerrissene Plakat** in der Marmorhalle und gehen zu der Frau, linke Tür. Diese sagt, wir benötigen eine **Eintrittskarte**, die wir uns am **Kartenschalter**, rechts am Ende der Marmorhalle, besorgen. Wieder zurück zur Frau und die **Karte** auf die Tür richten. Wir dürfen hinein und sollen uns in die **Loge C** begeben.

Hier vor dem Konzertsaal rechts zweimal die Treppen hochgehen, dann links den Gang entlang, den Buchstaben an den Türen folgen und die **Loge C** betreten. Durch das Opernglas sehen und es folgt eine Videoeinspielung über einen Auftritt von Alexandria. Jetzt zurück zum Konzertsaal geradeaus durch bis zur **Bühne**. Es ist verflucht dunkel hier. Links vom **Tisch** den **Dirigentenstab** an sich nehmen, und das Orchester dirigieren. Die Instrumente sind so angeordnet, wie sie zuvor von uns im Übungsraum aufgrund des Planes platziert wurden.

Wir versuchen nun, die **zorkianische Fanfare** nachzuspielen und wenden den erleuchteten **Taktstock** wie folgt an:

- 1. Popperfass** = hintere rechte Reihe - 1. Instrument ganz rechts
- 2. Nambino** = vordere linke Reihe - 2. Instrument links
- 3. Popperfass** = hintere rechte Reihe - 1. Instrument ganz rechts
- 4. Wertmizer** = hintere Reihe - 1. Instrument links
- 5. Violine** = vordere linke Reihe - 1. Instrument links.

Haben wir die zorkianische Fanfare erfolgreich dirigiert, geht das **Licht an** und wir können hinter die Bühne. Links vom Eingang auf einer Kiste die Notiz lesen. Auf der rechten Seite durch die Tür zum **Bühnenschaltpult**, gleich daneben finden wir ein **Fotoalbum**, dieses aufmerksam studieren, insbesondere die Stellung der Türen. Nachdem wir diese Hinweise gedanklich sofort kombinieren, betätigen wir nun mit Unterstützung unseres neu erlangten Wissens die **Knöpfe** und drücken - zuerst rechts **den roten**, dann von links nach rechts (einschließlich des defekten Knopfes) die Knöpfe **2, 3, 4** und **6**.

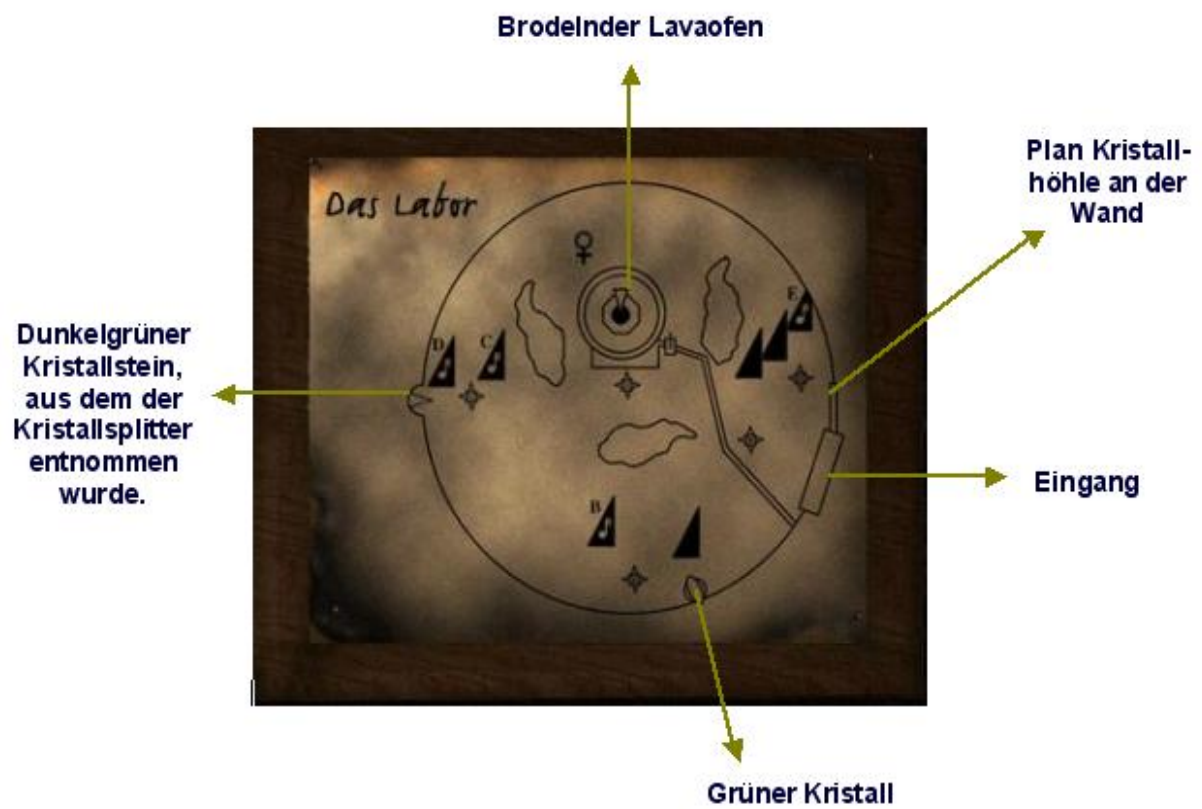
Nun zurück in Richtung der Kisten. An der Bühnenkulisse schlüpfen wir durch **das Loch**, dann leicht nach rechts schwenken und die **Treppe** nach unten nehmen. Wir befinden uns im **Requisitenraum**. Wir schauen uns um und stoßen hinten rechts in einer Ecke auf eine Art antikes Holzsprachgerät, welches wir einschalten und die Stimme von Sophia hören, die da von sich gibt: **"Dein Medaillon!"** Wir steigen in den **weißen Schwan** hinein, betätigen den Hebel und es geht nach oben. Hier drehen wir uns im Schwan, bis der Pfeil nach unten zeigt und folgen dieser Richtung. Wir landen im **Heizungsraum**. Auf dem Boden nach dem **Medaillon** suchen. Bevor wir nach dem Medaillon greifen, **bitte erst speichern**, da es ansonsten in das Wasserrohr fällt und wir bei längerem Tauchen ohne den nötigen und ausreichenden Sauerstoff sterben könnten.

Also, nach dem **Medaillon** greifen, es fällt ins Wasser, wir springen hinterher, zwei bis drei Tauchzüge nach unten und wir fischen nach dem Medaillon, unmittelbar danach wieder an die Wasseroberfläche tauchen und das Medaillon an den **Heizungsventilen** auf das **2. Ventil von links** hängen, um somit unten im Wasserbereich eine Tür zu öffnen.

Danach tauchen wir erneut nach unten und drehen uns, bis wir eine braune doppelflügige Tür entdecken, hier hindurch und wir erreichen eine Höhle, die uns ins **Geheimlabor** führt.

Wir berühren den **grünen Kristall** und erhalten eine **Reinigungstablette**, die aussieht wie eine Steinscheibe. Wir erinnern uns sicherlich noch vage an die grüne Schreibtischunterlage in Sophias Zimmer. Neben dem Laboreingang links hängt an der Wand ein **Plan** dieser Kristallhöhlenwelt. Diesen sollten wir uns gut einprägen. In einer Wandvertiefung entdecken wir einen **dunkelgrünen Kristallstein**, aus dem wir einen **Kristallsplitter** herausbrechen.

Wir gehen weiter, bis wir zu einem **brodelnden Ofen** gelangen. Hier legen wir unseren **Kristallsplitter** hinein, ein schwarzer Stein kommt hochgefahren und wir wenden dann unsere **Reinigungstablette** auf ihn an. Die Farbe des Kristalls verändert sich, unser unfertiges Symbolteil wird von ihm umschlossen, und befindet sich somit im Kristallinneren.



Wir erinnern uns an das Buch der Alchimie und an die darin enthaltene Notenfolge, die nun mit den **blauen Kristallen** in Verbindung zu bringen ist: **C, D, E, B**, und **G** - (G = schwarzer Kristall im brodelnden Ofen). Berühre nun die Kristalle in der richtigen Reihenfolge.

Sobald du die richtige Ton-/Klangfolge erzielt hast, zerspringt der schwarze Kristall und du kannst das **Wassersymbol** für Sophia entnehmen.



Automatisch gelangen wir wieder in die Gruft und drücken auf unser Wassersymbol. Danach den erleuchteten Bogen oberhalb des **Sarkophags** von **Sophia** anklicken und sich anhören, was sie uns mitzuteilen hat.

Nun begeben wir uns auf unsere letzte Reise außerhalb der Tempelanlage. Wieder ins Planetarium und hier unseren vierten Planeten Satumax ansteuern.

Das Kloster



Am Kloster angekommen, halten wir uns zunächst **rechts** und gehen durch das **Tor**. Rechts von uns liegt auf dem Boden eine **Münze**, die wir mitnehmen.



Gleich zurück durch das Tor auf die andere Seite und die Treppe hinauf. Hier stehen wir vor der verschlossenen Klostereingangstür. Recht durch die **beiden Holzpfiler** nach unten durch ein Loch. Wir befinden uns nun im Kloster. Gehe auf die mit Brettern vernagelte Holztür zu. Rechts sich eine **Pinnwand** ansehen, links befindet sich ein **Spendenkasten**.

Wir legen nun unsere **Münze** hier hinein und erhalten rechts am Kastenauswurf **sechs Zettel, deren Texte und Symbole** wir uns merken. Wir nehmen unsere **Münze** wieder heraus und lesen den Zettel im Kasten. Nun in die andere Richtung.



Hier sehen wir an den Wänden insgesamt **sechs Köpfe** und vier Steinschalen. Klicken wir sie an, äußert jeder dieser Fratzen einen Satz. Aus den **Schalen** entnehmen wir die **Symbole**.

Die Symbole müssen in der richtigen Reihenfolge direkt unterhalb der Köpfe platziert werden.



Linke Seite	Rechte Seite
Linker Kopf: Furchtlosigkeit	Linker Kopf: Glück
Mittlerer Kopf: Wütender Mensch	Kopf Mitte: Absolution
Rechter Kopf: Zeit:	Linker Kopf: Argwohn

Nach dem Einsetzen des letzten Symbols sprechen alle Köpfe zu uns **in einer bestimmten Reihenfolge**, sodass sich ein vollständiger Satz ergibt, den gilt es sich zu merken.

Die richtige Reihenfolge ist: **Wütender Mensch, Argwohn, Berührung des Körpers, langsam laufendere Zeit, Furchtlosigkeit und Glück.**

Hiernach gehen wir die Treppe links hinauf und geradeaus durch eine Holztür. Wir befinden uns im **Glockenturm**. Die Treppe hochsteigen und sich die **Glockenmaschine** mit den Symbolen ansehen. Dann den Glockenplan betrachten. Links vom Plan den Weg weiter und links durch die Tür. Wir befinden uns im **Schlafrakt** der Mönche. Hier auf der rechten Seite das Zimmer von Alexandria finden. Wir hören Babygeplapper und klicken den **Notenständer**

an. Es folgt eine Videoeinspielung - Alexandria als kleines Mädchen gemeinsam mit Malveaux. Das **Tagebuch** auf dem Holzsims lesen, und die **Violine** auf dem Bett berühren. Hier können wir nichts weiter ausrichten und wir verlassen den Raum.

Weiter bis zum Ende des Gangs und den **Aufenthaltsraum/das Lesezimmer** betreten. Hier die Bücher lesen und ebenso die beiden Briefe. Wir erfahren etwas über einen Spiegel, der als "Auge des Vollstreckens" bezeichnet wird. Die **Wasserpfeife** auf dem Empfangspult berühren. Es folgt eine besorgniserregende Unterhaltung zwischen Sophia, Dr. Satorius und Malveaux über die stärker werdende Bedrohlichkeit, die von Nemesis ausgeht. Links finden wir auf einer Ablagefläche einen **Spiegel**, den wir einstecken.

Zurück zu der **Glockenmaschine**.



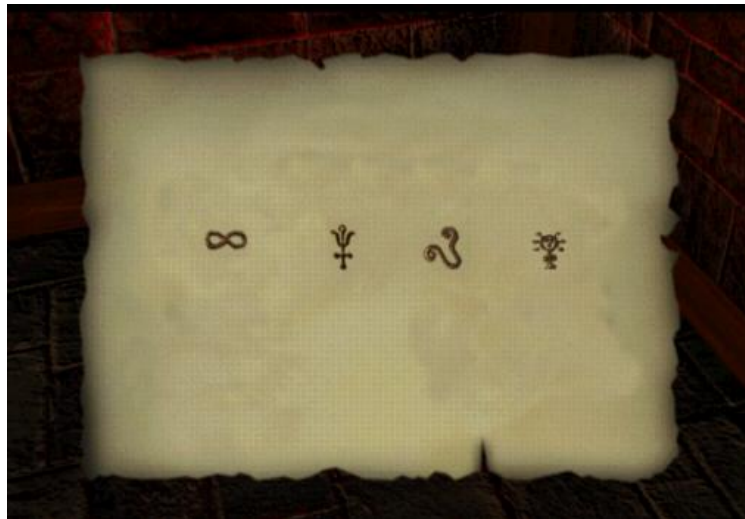
Hier klicken wir folgende **Symbole** an in der Reihenfolge, wie sie uns von den Köpfen genannt wurde. (**Wut, Argwohn, Körper, Zeit, Furchtlosigkeit und Glück**). Das Seil der siebten Glocke fährt herunter. Wir schwingen uns nun am Seil hoch bis zum **ersten Fenster** (ggf. an dieser Stelle die Bremse noch mehr verlangsamen, um überhaupt ein Fenster zu erblicken), den Außenweg auf den Klostergemäuern (Balustrade) geradeaus, bis wir fast am Ende rechts an einen Eingang kommen. Es ist das Zimmer von **Malveaux**. Hier das **Fotoalbum** auf dem Nachttisch betrachten. Die darin befindlichen Briefe lesen und sich das **Flammenbild** merken!

Auf dem Bett das **Buch** berühren und hierauf den **Spiegel** anwenden. Sich die **Totenköpfe** gut einprägen, in welche Richtung sie schauen und wie sie zueinander stehen.



Im **Bücherregal** rechts neben dem Bett ein **Buch** anklicken, es öffnet einen **Geheimgang**, der uns wieder zu dem Treppenbereich bringt mit den sprechenden sechs Köpfen an der Wand.

Wir nehmen nun den Weg der rechten Treppe entlang geradeaus bis zur Tür und befinden uns in einem **Raum**, unter dem **Lava** entlang strömt. Steuern wir auf die eigenartige Maschine zu, taucht ein Mönch auf. Er spricht verängstigt und verwirrt zu uns. Nun rechts in den **Taufraum**. Klicke auf das Taufbecken. Rechts vom Taufbecken in der Ecke entdecken wir am Boden ein **Gitterrost**, welches wir ein wenig verschieben, um dann an den **Zettel** zu gelangen. Sich die **Symbole** gut merken.



Diesen Trakt wieder verlassen und am Türausgang gleich recht weiter, bis wir rechts in den **Gebetsraum** kommen. Am Holzpult von Malveauxs alles über **St. Yoruk** lesen, es folgt eine Videoeinblendung über die bevorstehende Vermählung von Alexandria und Lucien. Die seitlich dahinter aufgeschlagenen Bücher über die Geschichte von Yoruk sollten wir ebenfalls sorgfältig studieren.

Dann links in eine Treppenhalle, die äußeren Türen sind alle verschlossen. In der Mitte der nach innen führenden Wege, befindet sich eine **Steindrehscheibe**, in der innen Symbole angeordnet sind.



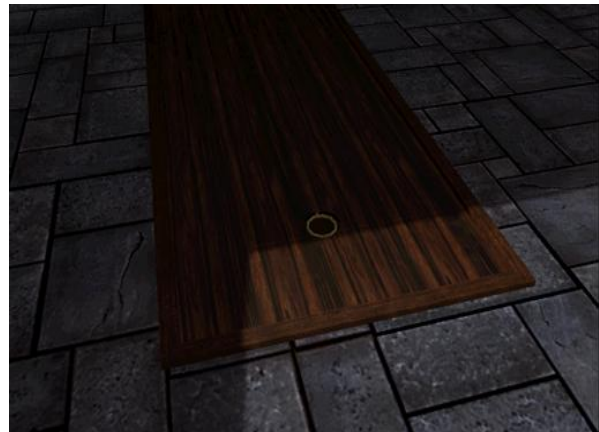
Drehen wir uns um, dann sehen wir links von diesem Weg ein Gittersymboltürchen, an dem ein **Vorhängeschloss** angebracht ist. Wir klicken nun nacheinander die entdeckten

Symbole vom **Gitterrost** von links nach rechts an und hören etwas aufsnappen. Wir berühren das aufgesprungene Schloss und gelangen eine Etage tiefer, in das alarm-gesicherte Museum.

Vor dem Globus nehmen wir die **Fackel**, weiter rechts, in einem farblosen Kristall eingebunden, den **Rubin** vom Tisch, wo das Schild "Rubin von Yoruk" angebracht ist. Wir können die weiteren Schaufenster ansehen.

Zu diesem rundförmigen, muschelartigen, **aufklappbaren Teil** gehen und es öffnen. Hier den **rechten unteren Knopf** betätigen, es deaktiviert die **Alarmanlage** und ermöglicht uns den freien Zutritt nach unten. Wir drehen uns nach links und öffnen die **Falltür**.

Bitte speichern!



Unten angekommen, halten wir uns rechts, dann weiter geradeaus und durch ein **Gittertor** gehen. An einer brennenden Fackel unsere **Fackel** aus dem Inventar **entzünden**, links steht der Sarg von Yoruk. Wir steigen mit unserer Fackel in den **Sarg**, schließen diesen und sehen vor uns den **Schild** des Yoruks.



An der freien Stelle unseren **Rubin** anbringen, den **Schild** nehmen und dann wieder zurück und links den Weg der Lava mit unserem **Schutzschild** beschreiten. Haben wir den Feuerangriff von Nemesis sicher und hautfreundlich überstanden, die **Totenköpfe** rechts richtig positionieren, wie in dem Buch bei Malveaux im Zimmer gelesen, (von links nach rechts: **1. Schädel**: blickt geradeaus, **2. Schädel**: blickt nach links (waagrecht stehend), **3. Schädel**:

einmal nach rechts, **4 Schädel**: blickt nach links (1x anklicken), **5. Schädel**: blickt nach rechts (2 x klicken, sodass er waagerecht blickend rechts angeordnet ist).

Wurden die Totenköpfe richtig gedreht, öffnet sich ein Eingang, durch den wir gehen. Rechts vom Eingang auf der **Steinbank** das **Buch** lesen, den **Schlüssel** und das **Metallteilchen** nehmen.



Danach zu dieser **ovalförmigen Apparatur** gehen und an dem rechten, **kugelförmigen Behälter** den Hebel ziehen und unser **Metallteil** in den geöffneten **größeren Behälter** legen. Dann die **Klappe** an der Wand öffnen und dort den **Schlüssel** hineinstecken, wieder den Hebel des kleineren Behälters betätigen und wir bekommen eine **Kugel** aus dem großen Behälter.



Dann weiter zur **Waage**. Die Metallkugel legen wir jetzt links in die **Korbwaage** und berühren dann rechts die Gewichte.

Wir nehmen nun die **weiß** gewordene **Kugel** und gehen zurück zu der Maschine, an der wir unsere Kugel gegossen haben. Hier drehen wir das **Rad** auf und Lava fließt durch das Rohr. Wir gehen zu dem **Löwenkopf** und müssen hier die **Flammen** der fünf Brenner farbmäßig so einstellen, wie es auf dem Bild in Malveauxs Zimmer zu sehen war (von oben nach unten: **blau**, **gelb**, **rot**, **orange** und **lila**).

Nun betätigen wir noch unseren **Blasebalg** und unser **Kirchensymbol** ist fertig gegossen. Wir nehmen es und gelangen ein letztes Mal in die Gruft der Alchimisten nach Agrippina.



Nun stehen alle vier Alchimisten am Altar beisammen und bieten uns das **Lebenselixier** zu trinken an, was wir höflich, aber strikt ablehnen sollten. Warten, bis sich das Elixier auflöst, **Lucien** erscheint und wirft uns einen **Ring** zu. Nach der Videoeinspielung mit dem Ring zum Innenhof zu den **beiden Brunnen**, jeweils rechts die **Stoßzähne** berühren und den Ring auf die krabbenähnlich aussehende Hand legen. Es öffnet sich ein Tor.

In der Mitte sehen wir die **versteinerte Alexandria**, wenn wir seitlich vor ihr stehen, können wir sie berühren und nach einer kurzen Videosequenz taucht ein **Ring** auf ihrem versteinerten Körper auf. Wir legen **unseren Ring** dazu. Oberhalb des Grabes, wenn wir vor dem Kopf von Alexandria stehen, können wir ein **Zepter** mitnehmen.









Die beiden zusammenliegenden **Ringe** nun in die goldene Schale der **dinosaurierartigen Statue** legen und dann rechts das goldene Dreieck berühren. Wir entnehmen ein **Schälchen** aus dieser Schale, gehen zur **Elefantenstatue** und legen es hier ebenfalls in die Schale. Wieder auf das Dreieck drücken, den Inhalt herausnehmen und zu der **Schlangenstatue**, hier die Prozedur wiederholen, und dann zur letzten **Anubis-Statue**. Haben wir den Inhalt dort hineingelegt, senkt sich die **Glaskugel** herab. Wir geben der Statue das **Zepter** und die Kugel zerspringt.

Wir nehmen die **beiden Ringe** und befinden uns danach wieder in der Gruft der Alchimisten oberhalb des Altars. Hier geht gerade das **Ritual der Tötung** von Alexandria vonstatten. Auf die **schwebende** Alexandria **die Ringe** anwenden und es folgt das Ende - hoffentlich mit einem Happy End.

Die Pforte am Tempelhof ist nun geöffnet, wir können hindurchgehen und berühren das Venusgemälde. Zurück bleibt der eingestürzte Tempel.

Spielbarkeit unter Windows XP:

Die **Windows 98-Installationsdateien** von Zork Nemesis können beim **Softwareservice Kratz** angefordert werden. Diese gezippten Dateien werden in einen neuen Ordner unter Programme, beispielsweise Ordner/Activision/Zork Nemesis/ hineinkopiert und entpackt. Die CD 1 einlegen und versuchen, das Spiel zu installieren, es kommt eine Fehlermeldung in etwa „Dialogbox.error“, diese ignorieren und auf abbrechen drücken. In den Ordner Zork Nemesis gehen und die Anwendungsdatei

 nemsav20.sav	118 KB	SAV-Datei
 qmixer95.dll	94 KB	Programmbibliothek
 znemesis	478 KB	Anwendung
 znemesis	1 KB	Konfigurationseinst...
 znemhelp	583 KB	Hilfedatei
 znemhelp.gid	17 KB	GID-Datei

anklicken und das Spiel läuft. Man kann sich das ICON auf den Desktop legen. So kann man es zumindest von CD spielen. Auf jeden Fall sollte man eine Bremse aktivieren, da die Steuerung des Spiels einfach zu schnell ist.

Eine gute Bremse findet sich hier: <http://www.gamepad.de/loesungen/files/bremse.zip> , diese wird vor Spielbeginn aktiviert und auf "ein" stellen und den Regler und am besten auf 99 % schieben.

Es gibt auch die Möglichkeit, das Spiel auf der Festplatte zu speichern, die Beschreibung hierzu, kann man hier Forum im Beitrag von **"fortytwo"** (**Antwort Nr. 11**) nachlesen, Beitrag vom 28.04.07 um 13:14 Uhr:

<http://www.gamepad.de/community/index.php?topic=7097.0>

Gutes Gelingen und spannendes Gamevergnügen wünscht euch Jutta B.

Wir danken Jutta für diese ausführliche Lösung und die Installationshilfen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>