

Torin's Passage

Mitspielende Personen

- Akrobat mit Kind im Theater in Tenebrous
- Bags Bunny, Hase im Theater in Tenebrous
- Bogenschütze im Theater in Tenebrous
- Boogle, Torins treuer Begleiter
- Bitternut, Bobby, in Escarpa
- Bitternut, Frau, in Escarpa
- Bitternut, Herr, in Escarpa
- Bühnenmanagerin im Theater in Tenebrous
- Di, Königin von Escarpa
- Eingeweide, Geier in Escarpa
- Gekröse, Geier in Escarpa
- Guru in Escarpa
- Handwerker im Theater in Tenebrous
- 4 Haremsdamen in Escarpa
- Harzbaum in Tenebrous
- Hermann, Hüter des Unterweltzugangs in der Oberwelt
- Leenah, Prinzession von Escarpa, gefangen in Pergola
- Pecand, Torins Onkel und Gegner in Tenebrous
- Pergolaner in Pergola
- Frau Pflanze, Sonnenblume in Tenebrous
- Polizist in Tenebrous
- Richter in Tenebrous
- Rupert, König von Escarpa
- Schlacks, Schnecke in der Oberwelt
- Schleimie, Schnecke in der Oberwelt
- Smetana, Häuptling der Pergolaner in Pergola
- Tausendfüßler im Theater in Tenebrous
- Tonmischer im Theater in Tenebrous
- Torin, der Held des Abenteuers
- Waschweib in Escarpa
- Zax, Wachmann der Kristallstadt in der Oberwelt
- Zippi, Zauberer im Theater in Tenebrous

Lösung

Kapitel 1 – Die Oberwelt

Nach der Einführungssequenz geht man erst einmal nach hinten weg zurück zum Elternhaus. Auf dem Hof nimmt man sich die Axt aus dem Holzblock und das Seil von der Scheune. Dann betritt man das Haus und untersucht den Wollkorb. Darin flitzt ein Wurm herum, den man einsteckt (insgesamt viermal anklicken). Neben dem Sessel des Vaters findet man noch einen Tabaksbeutel auf dem Tischchen, den man ebenfalls gut brauchen kann. Dann verläßt man Haus und Hof endgültig und geht wieder zum Startpunkt in diesem Spiel zurück.

Hier pflückt man einige Beeren von dem Strauch im Hintergrund und geht dann immer weiter nach rechts (auch über den Fluß), bis man zu einem Haus kommt. Vor diesem findet man Kristalle, die aus dem Boden ragen. Man geht ganz nah an das Haus heran und schlägt mit der Axt von dem großen Kristall links von der Tür eine Ecke ab und steckt diese ein. Direkt darauf erscheint der Hüter des Unterweltzugangs, der in diesem Haus wohnt. Wenn man nach dem Gespräch noch einmal anklopft und ihm sagt, man sei die Ablösung, wird man eingelassen.

Drinnen unterhält man sich mit dem Wächter und erfährt so, daß er seit langer Zeit auf seinen Nachfolger wartet und den nun in Torin sieht. Zudem sei es Tradition, daß der alte Wächter vom neuen bekocht werde. Als Aperitif möchte er Beeren haben, die kann man ihm natürlich direkt geben. Anschließend möchte er allerdings „Schneckghetti Moosonara“; die zu dessen Zubereitung notwendigen Schnecken und das Moos muß man sich aber erst besorgen. Daher verläßt man die Hütte wieder.

Nach links kommt man zu einem Wurzelbaum, dessen quadratisch geformte Wurzel man mit der Axt abschlägt. Nachdem man die Wurzel eingesteckt hat, geht man noch weiter nach links zu dem Baum, an dem man sich über den Fluß geschwungen hat. Auf diesen klettert man nun, geht aber nicht auf die andere Seite, sondern bleibt beim Baum stehen und sieht sich dort die Blätter auf der rechten Seite an. Dort findet man zwei kleine Schnecken, mit denen man ausgiebig redet. So erfährt man, daß sie einem helfen können, Schnecken für das Wächtermahl zu besorgen. Sie wollen einem aber erst helfen, wenn man ihnen ein großes Blatt bringt. Dieses findet man weiter links, wenn man sich zwischen die beiden Messerbäume zwängt. Dahinter findet man ein Blätterdickicht, und hier muß man sich das größte Blatt aussuchen. Man selber kann zwar kaum Unterschiede feststellen, aber mit Hilfe von Zentie, der Raupe aus dem Wollkorb, geht das prima. Man setzt sie auf ein beliebiges Blatt und sie sagt einem, ob es das größte ist oder nicht. Das größte findet man in etwa oben rechts. Wenn Zentie sich entsprechend äußert, nimmt man sich das Blatt und bringt es den beiden Schnecken, die einen nun sagen, daß die Schnecken auf den Schlamm aus dem Stadtgraben der Kristallstadt besonders stehen. Wenn man sie dorthin bringt, wollen sie einem Schlamm besorgen.

Vom Baum aus geht es nach rechts und dort nach hinten. So kommt man zu einem Sumpf. Hier klettert man auf den oberen Ast des Baums und befestigt dort das Seil an diesem Ast. Anschließend knotet man das Seil um sich selbst und springt als Bungee-Springer in den Abgrund, wobei man sich vom Boden etwas Moos krallt. Leider wird man von dem Seil nicht wieder bis ganz nach oben gezogen, sondern bleibt auf halber Höhe hängen. Außerdem verliert man seine Tasche. Hier muß man nun hin und her schwingen (jeweils beim maximalen Ausschlag der Schwingung in die Mitte des Hintergrunds klicken) und sich im richtigen Moment an dem Ast festhalten. So kann man sich wieder nach oben ziehen und Boogle holt einem die Tasche. Dann geht man zurück in den Wald.

Dort geht man ganz nach links und am Ende nach vorne zur Kristallstadt. An deren Wassergraben setzt man die Schnecken aus, die einem dafür wie versprochen Schlamm besorgen. In die Stadt selbst kann man nicht kommen. Zwar kann man mit dem Wachmann Zax reden, der läßt einen aber auf keinen Fall rein. Also geht es wieder in den Wald.

Weiter rechts findet man einen Baum, an dem jede Menge Schnecken herumkrabbeln. Diese verschwinden allerdings immer, wenn man sich ihnen nähert. Da diese Schnecken Grabenschlamm mögen, kann man sie aber fangen: Man verteilt den Grabenschlamm vor dem Baum und stellt Boogle als Kiste darüber auf. Dann geht man ein Stück beiseite, damit die Schnecken wieder nach unten kommen, und schon sind diese gefangen. Nun hat man alles für das Mahl des Wächters zusammen und geht wieder zu dessen Hütte.

Drinnen gibt man dem Wächter sowohl das Moos als auch die Schnecken, wobei man ihm das Essen dann

automatisch zubereitet. Nach dem Hauptgang möchte er noch eine Wurzel, die man ja schon besorgt hat, also kann man ihm diese ebenfalls geben. Nun ist der Wächter zufrieden und öffnet die Geheintür zur Unterwelt. Zudem bietet er einem einen Kristall an; welchen man sich aussucht, ist völlig egal. Anschließend verschwindet der Kerl und man ist auf sich allein gestellt.

Man geht also in den Kristallraum und dort zum Kontrollpult in der Ecke. Mit der durchsichtigen Scherbe muß man alle Blöcke in der Mitte des Raums verschwinden lassen. Das ist aber nicht ganz so einfach. Auf dem Pult sieht man vier zackige Löcher verschiedener Farbe. Wenn man die durchsichtige Scherbe in das weiße Loch steckt, dann verändert sich die Reihenfolge der Farben. Steckt man die Scherbe dagegen in eines der anderen Löcher, so hebt oder senkt man eine bestimmte Anzahl der Säulen in der Konstruktion in der Mitte des Saals. Nach jedem Setzen der Scherbe muß man sie wieder an sich nehmen. Ziel ist es, alle vier Säulen zu versenken. Je nachdem, ob eine bestimmte Lochfarbe an erster, zweiter, dritter oder vierter Stelle auf dem Pult steht, werden unterschiedliche Säulen versenkt oder gehoben. Bei dem roten und blauen Loch werden jeweils zwei, beim grünen jeweils drei Säulen verändert. Das klingt komplizierter als es ist. In unten stehender Tabelle ist für jede Farbreihenfolge der Löcher angegeben, welche Säulen versenkt oder gehoben werden, wenn man die durchsichtige Scherbe in eines der Löcher steckt (jeweils links steht die kleinste, rechts die größte Säule; die mit einem × markierten Stellen zeigen die Säulen, die sich bewegen):

eingestellte Farbreihenfolge	durchsichtige Scherbe im ...					
	... blauen Loch		... roten Loch		... grünen Loch	
blau - weiß - rot - grün	×	×	×	×	×	×
weiß - rot - grün - blau	×	×		×	×	×
rot - grün - blau - weiß		×	×		×	×
grün - blau - weiß - rot			×	×	×	×

Wer Lust hat, kann sich damit selbst eine Lösung überlegen. Ansonsten hilft die folgende Tabelle weiter. Links sind alle möglichen Startpositionen der Säulen gezeigt (sie sind zwar am Anfang alle oben ('O'), aber vielleicht hat man ja schon selbst ein wenig herumprobiert und inzwischen stehen auch einige Säulen unten ('U'), sind also bereits versenkt). 'U O O U' z.B. besagt also, daß die zweite und dritte Säule oben stehen und die erste und vierte versenkt sind. Wenn man einer der unten angegebenen Lösungen folgt, muß man zu Beginn eine bestimmte Farbreihenfolge auf dem Pult einstellen. Dabei muß man wie gesagt immer wieder die Scherbe in das weiße Loch stecken, bis man die richtige Abfolge eingestellt hat.

Säulenstellung	anfangs einzustellende Farbreihenfolge	Scherbe nacheinander in ...
O O O O	blau - weiß - rot - grün	rot + weiß + weiß + rot
U O O O	blau - weiß - rot - grün	grün
O U O O	weiß - rot - grün - blau	grün
O O U O	rot - grün - blau - weiß	grün
O O O U	grün - blau - weiß - rot	grün
U U O O	rot - grün - blau - weiß	rot
U O U O	rot - grün - blau - weiß	rot + blau
U O O U	weiß - rot - grün - blau	rot
O U U O	blau - weiß - rot - grün	blau
O U O U	weiß - rot - grün - blau	rot + blau
O O U U	weiß - rot - grün - blau	blau
U U U O	blau - weiß - rot - grün	grün + weiß + rot
U U O U	grün - blau - weiß - rot	grün + weiß + rot
U O U U	rot - grün - blau - weiß	grün + weiß + rot
O U U U	weiß - rot - grün - blau	grün + weiß + rot

Wenn man noch nicht herumgespielt hat, muß man also die erste Kombination (O O O O) verwenden, d.h. die Farbreihenfolge 'blau - weiß - rot - grün' einstellen und dann rot, zweimal weiß und nocheinmal rot setzen. Hat man das geschafft, verschwinden alle Steine und eine Schale mit Kristallstaub erscheint, den man in den Tabakbeutel füllt. Dann wirft man etwas davon auf das Kristalltor und wird in die erste Unterwelt geschleudert.

Kapitel 2 – Escarpa

Dort landet man etwas unsanft, aber schon nach kurzer Zeit kann man sich wieder aufrappeln und die Kachel auf dem Boden einstecken. Von diesen Kacheln muß man insgesamt 9 Stück in dieser Welt finden. Die zweite baumelt über einem, also steigt man die Treppe nach oben und wirft sie ebenfalls zu Boden. Unten kann man dann auch sie einstecken.

Anschließend geht man die Treppe rechts nach unten. Bei der Waschfrau nimmt man sich die Wäscheklammer von der Leine.

Dann geht man nach rechts hoch und über die Brücke in den Palast von Escarpa. Drinnen findet man König Rupert und seine Gemahlin Di. Man sollte sich mit ihnen ausführlich unterhalten, dann bekommt man von ihnen ein Medaillon, mit dem man sich gegenüber seiner verschwundenen Tochter ausweisen kann, wenn man sie finden sollte. Dieses Medaillon untersucht man mit dem Scanner genauer und öffnet es dann. Innen zeigt es ein Bild der Königin. Links findet man im hinteren Bereich des Saals einen Tisch mit einem Hühnerbein darauf, welches man stibitzt. Zum Ausgleich schenkt man König Rupert den blauen Kristall für seine Sammlung an der Decke. Dafür bedankt sich der König mit einer Einladung zu einem Ball. Auf dem Boden findet man übrigens eine weitere Kachel, die kann man sich aber erst später nehmen.

Nun geht man wieder nach draußen, über die Brücke nach unten und dann wieder links nach oben. Dort kommt man nach links zu einer Tür. Wenn man durch diese tritt, erscheint man in der Fernsehshow „Die Bitternuts“. Drinnen spricht man mit Frau Bitternut und unterhält sich mit ihr über alles. Auf dem Tisch findet man eine weitere Platte, die man von ihr im Tausch gegen die Einladung zum Ball bekommt.

Wieder draußen geht man nach unten an der Waschfrau vorbei immer weiter nach unten, bis man links in eine Höhle kriechen kann. In dieser findet man die vierte Platte. Wenn man sich diese genommen hat, schickt man Boogle als Wurm durch den engen Schacht. Wenn er schließlich in tiefer Dunkelheit angekommen ist, wandelt man ihn in eine Lampe um. So findet man Drachenmist, den man mit Boogle als Schaufel aufsammeln kann. Dann holt man Boogle als Wurm zurück und kommt so selbst an den Drachenmist.

Wieder außerhalb der Höhle geht man noch weiter nach unten zu einem Geier mit zwei Köpfen, der den Weg nicht freigeben will. Mit diesem redet man so lange, bis einer der beiden Köpfe erwähnt, daß er Hunger hat. Dann geht man wieder eine Etage höher auf den Vorsprung direkt über den Geiern. Von hier aus wirft man das Hühnerbein nach unten, das sich die beiden im Flug holen, so daß der Weg nun frei ist. Also geht man wieder nach unten. Bevor man aber rechts an dem Nest vorbeigeht, sollte man hier erst einen Blick nach unten werfen.

Dort sieht man einen mickrigen Baum, den man mit dem Drachenmist düngt. Innerhalb kürzester Zeit wird daraus dann ein prächtiger Baum. An diesem kann man nach unten klettern und der Treppe noch weiter nach unten folgen. Am Ende kommt man zu einer Stelle, an der insgesamt neun Kacheln eingesetzt werden müssen. Hier setzt man schon einmal alle Kacheln ein, die man hat. Dann geht man wieder nach oben zum Geiernest.

Dort geht es weiter nach rechts, wo man sich sportlich über den Abgrund schwingt. Auf der anderen Seite kann man sich an der Felswand nach unten hangeln und kommt so in den Harem des Königspalastes. Hier findet man die fünfte Kachel, einen Teppich, ein Kissen, einen Staubwedel und ein Schild; man steckt einfach alles ein. Dann verläßt man den Harem wieder und klettert weiter oben in die nächste Höhle.

In dieser hausen zwei Stinktiere, deren Gestank unerträglich ist. Also klemmt man sich die Nase mit der Wäscheklammer zu. Aber auch so kommt man nicht an ihnen vorbei, da die beiden ätzenden, grünen Saft verspritzen. Den kann man aber mit dem Teppich abhalten und so tiefer in die Höhle eindringen. Dabei vertreibt man die beiden dann auch.

Am anderen Ende verläßt man die Höhle wieder und kommt so zu einem Felsvorsprung. Hier sitzt ein Guru auf einer der gesuchten Kacheln. Nachdem man mehrmals mit ihm geredet hat, tauscht man das Kissen gegen die Kachel, dann haben beide Seiten etwas davon.

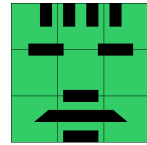
Nun geht es wieder zum Harem, aber nicht hinein, sondern man hängt sich über den Balkon, der noch etwas tiefer liegt. Hier wirft man den stinkenden Teppich auf das Sims des Balkons. Mit dem Staubwedel fächert man den widerlichen Geruch dann ins Innere, so daß die Damen darin das Zimmer freiwillig

räumen. Aber auch jetzt kann man nicht über die Leiter eine Etage höher nach unten klettern, weil diese brüchig ist. Allerdings kann man Boogle als Jojo bei der Leiter nach unten schicken. Dort läßt man ihn die siebte Kachel nehmen. Durch den Durchgang kann er wieder zurück nach oben kommen.

Nun geht man wieder zu dem Waschweib und gibt ihr das Schild. Sie säubert dieses dann und man kommt so in den Besitz der achten Kachel.

Anschließend geht man noch einmal zum König und bittet ihn um die Kachel (erst in die Nachansicht der Bodenfliesen gehen). Er will einen guten Grund wissen, warum er diese Kachel abgeben sollte, aber mit dem Dimensionstor (mit der Mosaikstelle) ganz unten in Escarpa hat man einen solchen guten Grund (Torin muß dort aber zuvor einige Kacheln eingesetzt haben). So bekommt man auch die letzte Kachel.

Da man jetzt alles zusammen hat, geht man wieder nach ganz unten zu der Stelle, an der man die Kacheln einsetzen muß. Man kann hier die Kacheln einsetzen und auch drehen (mit der Maus an den oberen oder unteren Rand der Kacheln gehen). Es gilt nun alle Kacheln zu einem Muster zusammenzusetzen. Am Ende dieser Aktion muß ein stilisiertes Gesicht entstehen, das wie das nebenstehende Bild aussehen sollte.



Hat man das geschafft, betritt man den Raum hinter dem Gesicht, wirft etwas Kristallstaub auf den Kristall und kommt in die nächste Unterwelt.

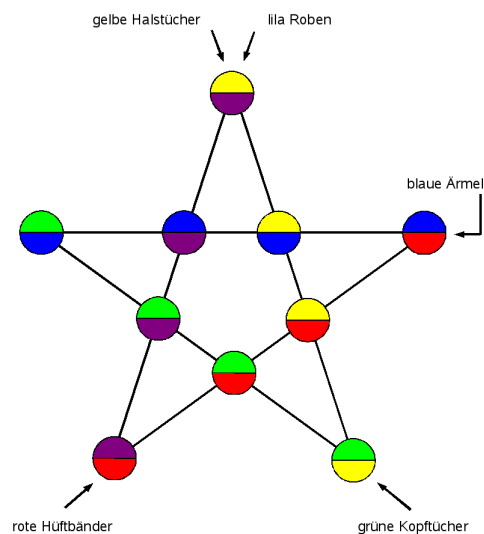
Kapitel 3 – Pergola

Diesmal landet man auf einem Baum und stürzt kurze Zeit später weiter nach unten auf den Boden. Dort wird man von den winzigen Pergolanern umringt und wie Gulliver an den Boden gefesselt. Wenn man hier zu lange wartet, stirbt man, also reißt man sich sofort wieder los (einfach einen der Pergolaner anklicken). Anschließend hilft man automatisch einem der Pergolaner, die danach friedlicher eingestellt sind.

Weiter rechts findet man sogar Prinzessin Leenah. Diese liegt gefesselt auf dem Boden. Man redet mit ihr und zeigt ihr das geöffnete Medaillon (wenn man es noch nicht geöffnet hat, muß man das jetzt machen, denn nur dann sieht sie, daß ihre Eltern wirklich Torin geschickt haben). Da man selbst kein Messer hat, um Leenah zu befreien, sollte man nun solange mit ihr reden, bis sie sagt, daß sie ein Messer im Stiefel hat. Mit dem kann man sie dann losschneiden, nachdem man es sich genommen hat.

Die Pergolaner wollen einem nun das Tor zur nächsten Unterwelt zeigen, vorher muß man aber noch einige Aufgaben lösen.

In der ersten Aufgabe muß man einen Chor aus Frauen und Männern korrekt auf einer Pentagramm-Formation aufstellen. Wenn man einen der Pergolaner anklickt, geht er in die Mitte des Feldes. Klickt man nun einen zweiten Pergolaner an, so geht der auf die nun leerstehende Stelle des ersten Pergolaners. Klicken auf irgendeinen anderen Pergolaner führt nun dazu, daß der sich auf die jetzt frei gewordene Stelle bewegt usw. Zuviel Zeit mit dem Umstellen einzelner Figuren darf man sich aber nicht lassen, weil den Pergolaner dann langweilig wird und sie sich selbst wieder durcheinanderbringen. Bei einer korrekten Aufstellung muß man auf einer durchgehenden Linie je eine Farbe der Kleidung (Kopftuch, Halstuch, Robe, Ärmel oder Hüfttuch) festlassen und die zweite Farbe muß bei jedem Pergolaner verschieden sein. Insgesamt sind mehrere Lösungen möglich, eine sieht wie folgt aus (es stehen jeweils lilafarbene Roben, blaue Ärmel, grüne Kopftücher, gelbe Halstücher und rote Hüftbänder in einer Reihe):



Nach dieser Aufgabe gilt es, einen neuen Chor aufzustellen. Diesmal müssen alle Frauen auf die linke und alle Männer auf die rechte Seite. Die Reihenfolge ist natürlich wieder nicht beliebig. Die richtige Stellung erkennt man daran, daß sich die kleine Leute dann an den Händen halten; dazu müssen je zwei Farben ihr Kleidung gleich sein. Wieder klickt man auf eine Figur und dann den Zielort dieses Pergolaners; so kann man einfach die Stellungen tauschen. Die richtige Aufstellung der Frauen ist:



Die Männer stehen wie folgt richtig:



Bei der dritten und letzten Aufgabe muß man die Pergolaner entsprechend der (für Männer und Frauen unterschiedlichen) Tonleiter aufstellen. Diesmal muß man sich nach den Tönen, die sie von sich geben, wenn man sie anklickt, richten. Die Frauen diesmal korrekt aufzustellen, ist schwieriger, weil nach Anklicken einer Figur zwei Figuren ihre Plätze tauschen; aber welche Figuren das sind, hängt davon ab, wo man auf welche Figur geklickt hat. Hier muß man ein wenig Geduld mitbringen. Von links nach rechts ist die richtige Aufstellung der Frauen:



Die Männer stehen wie folgt richtig:



Dann nimmt man den Stab vom Dirigentenpult und klickt nacheinander auf die beiden Tonleitern an der Wand. So werden zwei Kristalle freigelegt und es geht wie üblich weiter.

Kapitel 4 – Asthenia

Hier angekommen öffnet man den Schrank und entnimmt ihm die Flasche. Diese sieht man sich mit dem Scanner genauer an und öffnet sie dann. Darin findet man auf diese Weise Tücher. Mit einem dieser Ammoniaktücher putzt man die Schrankplatte. Dann kann man einen der freegelegten Knöpfe drücken und öffnet so eine Tür.

Durch diese betritt man eine Lavawelt. Nach links kommt man zu einem Gebäude mit einem Knopf. Wenn man diesen drückt, wird eine Kugel auf recht umständliche Weise nach draußen befördert. Man braucht insgesamt vier dieser Kugeln, aber man kann sie nur fangen, wenn man nach Drücken des Knopfs sofort einen Schritt nach rechts geht.

Hat man vier Kugeln, geht man nach rechts bis zu einer Wippe. Dort wirft man die vier Kugeln in die linke Schale der Wippe und setzt sich dann selbst in die rechte. So stellt man ein Gleichgewicht ein, und es ertönt ein Rumpeln. Man steigt von der Wippe, nimmt sich aus der linke Schale wieder eine Kugel und geht nach links zu dem Katapult, das sich aus der Falltür erhoben hat.

Ziel ist es, mit Hilfe dieses Katapults auf die Insel gegenüber zu kommen. Dabei muß man das Katapult aber genau austarieren, und dafür braucht man die Kugel. Wenn man noch mehr Kugel im Gepäck haben sollte, muß man sie nun in die Lava werfen, hat man gar keine Kugel dabei, muß man sich noch eine holen. Nur mit genau einer Kugel hat man das richtige Gewicht. Man zieht also an dem Hebel und legt die Kugel in die Schale. Dann steigt man selbst hinein und kappt das Seil mit dem Messer. Auf diese Weise landet man auf dem Stück Land gegenüber.

Auf der anderen Seite geht man immer weiter nach rechts, bis man einen blinkenden Gegenstand im Boden sieht. Torin bleibt immer wieder auf den schmalen Felswegen hängen, dann muß man ihn etwas nach oben oder unten bewegen. Man geht also ganz nach rechts, dort nach oben und wieder nach links in die Sackgasse Am Ende nimmt man an sich den blinkenden Gegenstand und kommt so zu einer Zange. Anschließend geht es wieder nach links bis zum Ausgangspunkt und noch weiter nach links. An der ersten Abzweigung geht es nach links, dann nach rechts, kurz nach dieser Abzweigung nach oben (es sieht so aus, als wäre der so einzuschlagende Weg durch Lara vom Rest getrennt, aber es geht hier weiter), erneut nach rechts und dann hält man sich immer rechts, bis man nicht mehr weiter kommt.

Hier steht ein Gerät herum, dessen Ventil man anklicken sollte. So erkennt man, daß man es mit bloßen Händen nicht öffnen kann, aber mit der Zange geht es. Danach kann man dann auf die andere Seite wechseln.

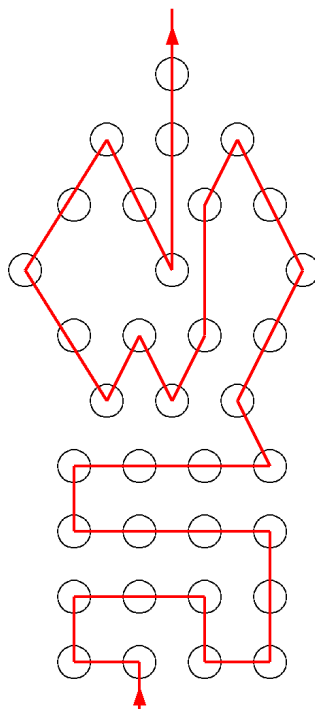
Auf der anderen Seite hat man ein ordentliches Labyrinth vor sich. Zunächst geht man bis zu dem Turm ganz links im Bild. Dies macht man wie folgt:

- Zuerst geht man nach hinten links und folgt dem Weg, bis Torin kurz in einer Höhle verschwindet.
- Wenn Torin wieder sichtbar ist, geht man nach unten, dann nach links und wieder nach oben in die nächste Höhle.
- Danach geht es weiter nach links, bis Torin erneut eine Höhle betritt.
- Anschließend geht man über die Brücke nach vorne links zu dem Turm.

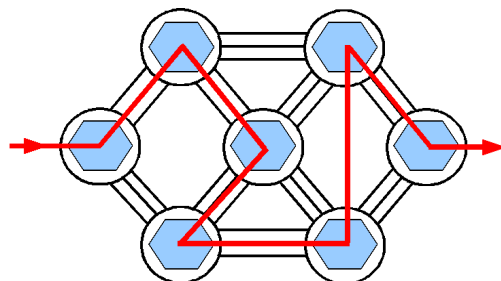
Dort folgt man dem Turm zweimal nach unten, geht rechts außen um den Turm herum nach hinten und dann weiter nach rechts. Hier geht es dann wie folgt weiter:

- Man folgt dem Weg nach oben und rechts bis hinter die Brücke, wo Torin verschwindet.
- Wenn er wieder auftaucht, folgt man dem Weg nach rechts oben zur nächsten Höhle.
- Am Ende kommt man viel weiter links heraus und folgt dem Weg weiter nach links, bis Torin erneut verschwindet
- Danach folgt man dem Weg nach unten.

So kommt man zu einer Stelle, wo man bis an die Lava herangehen kann. Hier zieht man an dem Hebel, woraufhin etliche Blöcke aus der Lava auftauchen. Man muß hier so auf die andere Seite gelangen, daß man einmal auf jeden dieser Blöcke gesprungen ist. Dabei wird jeder der Blöcke, nachdem man auf ihm gestanden hat, kurze Zeit später versenkt. Wieder gibt es mehrere Möglichkeiten, eine ist unten dargestellt:



Wenn man beim ersten Mal nicht alle Blöcke versenkt hat und wieder zurück will, findet man auf der anderen Seite ebenfalls einen Hebel, der wieder alle Blöcke auftauchen läßt. Hat man dagegen alles richtig gemacht und alle Blöcke versenkt, wird auf der nächsten Insel eine Brücke nach rechts ausgefahren, über die man nun weiterkommt. So kommt man zu einem Kristallapparat, auf dem man die sieben Kristalle so drehen muß, daß der Lichtstrahl durch alle Kristalle geht und auf der anderen Seite wieder durch die runde Öffnung austritt. Dies ist z.B. durch folgende Anordnung möglich:



Hat man das geschafft, erscheint der Kristall für die Reise in die letzte Unterwelt, den man wie gehabt mit dem Pulver bestreut.

Kapitel 5 – Tenebrous

In Tenebrous landet man derart unsanft, das man bewußtlos wird. Daher muß man als Boogle erst einmal erste Hilfe leisten. Wieder auf den Beinen klettert man die Kisten nach oben und öffnet oben den Lüftungsschacht mit dem Messer. Anschließend klettert man durch den Lüftungsschacht, bis man am anderen Ende nach unten stürzt.

Diesmal ist der Aufprall glücklicherweise sanfter, da man auf einer Pflanze landet. Das allerdings sehen die Bewohner von Tenebrous überhaupt nicht gerne, und so wird man in ein Gefängnis gesteckt. Zu allem Unglück wird auch noch Boogle von Lycentias Monster entführt. Immerhin ist der Richter recht milde und man ist nach kurzer Zeit wieder in Freiheit.

Man geht nun zu der Sonnenblume und redet ausführlich mit ihr. So erfährt man von ihr, daß man durch ein Theater in die Null-Nichtigkeit gelangen könne, wo man Lycentia zu finden hofft. Den Weg dahin will sie einem aber erst zeigen, wenn man sie von den Raupen, die auf ihr herumkrabbeln, befreit hat. Um das zu erledigen, nimmt man sich weiter links von dem Busch mit den roten Blüten eine Pinselblüte und geht dann nach weiter nach links. Hier kommt man zu einem traurigen Baum, den man solange anspricht (insgesamt dreimal), bis er Harz weint. Dieses sammelt man mit der Pinselblüte auf und geht dann wieder zur Sonnenblume. Die störenden Raupen krabbeln unten im Gras vor der Blume herum, und mit der in Harz getränkten Pinselblüte kann man sie alle aufsammeln. Dankbar hilft einem die Sonnenblume nun beim Weg zum Theater über den rutschigen Hang.

Man geht wieder zum traurigen Baum bis zur Wiese. Diese ist größtenteils zu rutschig, um Halt zu finden, aber wenn man den Mauszeiger auf eine beliebige Stelle setzt, sagt einem das Gras, ob man dort Halt findet oder nicht. So kann man sich den Weg zur anderen Seite suchen. Zuerst klettert man zur unteren Bildschirmmitte (anklicken und hören, ob die Blume „Ja“ sagt). Dann klettert man dahin, wo zuvor Torins rechte Hand war, anschließend geht es zweimal rechts unterhalb von Torins rechtem Fuß weiter. Schließlich klettert man noch zweimal rechts oberhalb von Torins rechtem Fuß weiter und kommt so sicher zum Theater.

Dieses betritt man durch die Tür und nimmt sich drinnen den Stock und den Zylinder vom Tausendfüßler. Auch das Poster an der Wand weiter rechts kann man später gut gebrauchen. Der Raum ist ringförmig angelegt, so daß man einmal komplett herumgehen kann. Zuerst geht man nach rechts zum blinden Zauberer Zippi, mit dem man ausführlich redet, bis man seine Probleme kennt. Im Moment kann man ihm aber noch nicht helfen. Stattdessen geht man weiter nach rechts zu dem Mann am Mischpult. Mit diesem redet man solange, bis man vom ihm – im Austausch gegen eine Aufnahme von Torins Stimme – einen Audiokristall von Lycentias Stimme samt Decoder bekommt. Im Inventar setzt man den Decoder dann auf den Scanner und setzt anschließend den Audiokristall oben ein. Wenn man nun auf den Knopf in der Mitte drückt, kann man Lycentias Stimme hören. Noch weiter rechts redet man mit der Dame, die einen für einen Sägen-Spieler hält. Man soll auf die Bühne treten, wenn sie Torin aufruft. Also sollte man sich entsprechend ausstatten. Noch weiter rechts redet man mit dem Handwerker solange, bis sich die Themen wiederholen, seine Säge bekommt man aber noch nicht. Schließlich kommt man noch weiter rechts zu einem betrunkenen Messerwerfer und einem Hasen. Hier redet man mit dem Hasen und bietet ihm den Zylinder als neues Zuhause an. Außerdem nimmt man den Bogen an sich. Nun geht man wieder zu Zippi und gibt ihm den Zylinder mit dem Hasen. Er ist aber noch nicht zufrieden, sondern möchte noch einen Zauberstab. Den Spazierstock will er allerdings nicht nehmen. Man nimmt sich nun den Dudelsack aus dem Regal hinter Zippi und geht wieder zum Handwerker. Der ist inzwischen verschwunden, also kann man sich seine Säge nehmen. Im Inventar legt man nun den Spazierstock auf den Scanner und segt dann das runde Ende mit der Säge ab. Den so produzierten Zauberstab bringt man Zippi, der aber immer noch nicht zufrieden ist, weil ihm noch ein Umhang fehlt. Deshalb legt man das Poster auf den Scanner und benutzt dann die Seidenraupen damit, so daß sie einen Seidenumhang machen können. Nun gibt man Zippi auch noch den Umhang, der Torin daraufhin ein Zauberbuch schenkt. Jetzt geht man wieder Richtung Eingang zu der Liege und noch etwas weiter, bis man die Liege nicht mehr sehen kann. Dann legt man die Säge auf den Scanner und benutzt den Bogen damit. Durch den Krach werden die Beiden auf der Liege gestört und räumen das Feld. Sie lassen aber etwas Kreide zurück, die man einsteckt. Dann legt man sie auf den Scanner und schmiert damit den Bogen ein. Nun probiert man erneut, ein wenig Musik zu machen und wird dann von der Direktorin aufgerufen. Rechts vom Vorhang kann man dann nach vorne auf die Bühne gehen.

Dort benutzt man die Säge mit dem Scanner und dann den Bogen mit der Säge. Leider weiß das Publikum

Torins Musik nicht zu schätzen: Torin wird erneut vom Wachtmeister vor das Gericht gezerrt und diesmal wird man in die Null-Nichtigkeit verbannt.

Dort schwebt man hilflos herum, kann sich allerdings mithilfe des Dudelsacks bewegen (Dudelsack mit Torin benutzen). Mit den daraufhin erscheinenden Pfeiltasten kann man Torin bewegen. Je länger man auf einen Pfeil drückt, umso mehr Schub bekommt Torin und um so weiter fliegt er. Man muß nun nach unten rechts und nach hinten fliegen. So kommt man bis zu Lycentias Tür und kann direkt davor Halt machen.

Neben der Tür findet man eine Klingel. Wenn man die allerdings drückt, erscheint Lycentias Monster und man wird verspeist, wenn man nicht rechtzeitig das Weite gesucht hat. Sich in die Null-Nichtigkeit zu retten bringt aber auch nichts, denn dann kommt man nie hinein. Man muß das Monster also austricksen. Dazu benutzt man den Decoder mit dem Scanner und erkennt so, daß der Audiokristall zerbrochen ist. Aus den Bruchstücken kann man sich aber einen neuen Satz zusammenstellen, den man in dieser Situation gut gebrauchen kann. Mit vier der Bruchstücke muß man nun den Satz „Dr ieb her kommen“ zusammensetzen (am einfachsten ist das, wenn man Untertitel aktiviert, dann sieht man, was gesprochen wird). *Angeblich soll bei der Windowsversion der Satz „ecksack bist / kommen / isc / her“ zusammengesetzt werden, bei mir funktionierte allerdings die weiter oben angegebene Fassung.* Diesen Satz läßt man nun immer wieder abspielen, geht zurück in die Null-Nichtigkeit und läßt den Decoder dort irgendwo zurück. Danach geht es wieder zurück zur Tür. Nun klingelt man und zieht sich auf die Türschwelle (die in der Null-Nichtigkeit oberhalb der Tür zu finden ist, also nach oben in Sicherheit bringen). Der dumme Dreep folgt der Stimme seiner Herren dann in die Null-Nichtigkeit und man kann ungehindert eintreten.

Drinne findet man Lycentia, auf die man das Zauberbuch anwendet. Etwas später bricht sie zusammen und man muß ihr Halsband lösen. Nun erkennt sie Torin endlich wieder, aber sofort darauf taucht ein neuer Widersacher auf: Torins Onkel Pecand, der ihm den Thron streitig machen will. Man bewegt sich nun etwas nach rechts Richtung Klippe, bis man hineinzufallen droht, und tauscht dann mit Hilfe des Zauberbuchs den Platz mit dem Zauberer (wieder einfach Zauberbuch mit Torins Onkel benutzen). Der stürzt dann in die Tiefe und man kann sich den Abspann ansehen.