

Zork Nemesis

Mitspielende Personen

- der Held des Abenteuers
- Hamilton, Sophia, Musikerin und Direktorin des Eisstromkonservatoriums
- Kaine, Lucien, Thaddeus Kaines Sohn
- Kaine, Thaddeus, General der königlichen Miliz des Vizeregenten in Irondune
- Malveaux, Alexandria, Francoise Malveaux' Tochter
- Malveaux, Francoise, Bischof von Zork
- Sartorius, Erasmus, Forscher, Arzt und Chef der geschlossenen Anstalt *Graue Berge*

Lösung

Vor dem Spiel sollte man sich unbedingt das Begleitheft durchlesen, damit man einige Informationen zur Hintergrundgeschichte des Spiels bekommt. Zudem gibt es schon etliche Hinweise, die später beim Lösen der Rätsel hilfreich sein können. Auch der Vorspann webt die Geschichte weiter.

DER TEMPEL VON AGRIPPA: Das Spiel beginnt im Vorhof der zerfallenen Kathedrale von Agrippa. Man geht hier die Treppe hoch bis zum Mausoleum (dem ersten Gebäude), davor nach rechts und direkt wieder links. Hier kann man das Mausoleum betreten. Innen betrachtet man die Kerze näher, dann erscheint eine Frau und fleht um Hilfe. Sie möchte, daß man in den Tempel geht. Zunächst aber untersucht man den Sarg rechts. Wenn man ihn öffnet, ertönt ein Violinspiel. Im Steinsarg befindet sich eine Notiz, die man sich durchlesen sollte. Dann verläßt man das Mausoleum wieder und geht nach hinten durch zur Kathedrale. Über der Türe ist ein Schild befestigt, das einem sagt, wie der Eingang zu öffnen ist. Man nimmt vor dem linken Türknohpf den Mond in die Hand und führt ihn (mit gedrückter Maustaste) zum Sonnensymbol darüber, dann öffnen sich die Tore. Einfaches Klopfen hilft hier nicht weiter.

Man befindet sich nun in der Kathedrale. Wenn man weiter nach hinten durchgeht, ertönt eine Stimme. Diese teilt einem mit, daß sie die 4 Alchimisten ermordert habe und das man aufgeben solle, aber natürlich macht man weiter. An dieser Stelle könnte man auch schon einmal nach rechts in die Bibliothek gehen. Zuerst sollte man aber einfach weiter geradeaus auf den Hof mit den Springbrunnen in der Mitte und auch hier weiter geradeaus gehen, bis man links das Bild der Venus erkennt. Dieses Bild ist das Hilfesystem des Spiels. Klickt man die Venus an, so erhält man einen Hinweis, maximal 3 zu jedem Problem. Klickt man über der Venus auf das Bild, so wiederholt sie den letzten Hinweis. Noch weiter durch geht es eine Treppe nach oben. Dort stehen vier Sarkophage. Diese enthalten die vier ermordeten Alchimisten, die alle um ein Element bitten, wenn man sie anklickt. Um möglichst viel zu erfahren, sollte man alle Toten zweimal anklicken. Zudem kann man über den Särgen auf eine Art verhangenes Gesicht klicken, das das Planeten-Symbol des Alchimisten preisgibt. In den Särgen liegen die vier gesuchten Personen: vorne rechts Bischof Malveaux, vorne links General Kaine, hinten rechts Sartorius und hinten links Lady Hamilton. In der folgenden Tabelle stehen die von ihnen gewünschten Elemente und die zu ihnen gehörenden Planetensymbole:

Alchimist	Malvaeux	Kaine	Sartorius	Hamilton
Element	Feuer	Erde	Luft	Wasser
Planetensymbol	♃	♁	♁	♁

Man soll nun diese Elemente finden, um den Alchimisten zu helfen. In welcher Reihenfolge man dies tut, ist ziemlich egal. Zum Beispiel besorgt man sich zuerst das Feuer: Man geht wieder die Treppe nach unten und bis zum Bild der Venus. Dort kann man links durch eine Türe auf einen kleinen Hof gelangen. In diesem findet man eine Sonnenuhr, deren Stab man an sich nehmen kann. Rechts kann man diesen Hof wieder verlassen und kommt so wieder zu dem Rundgang mit dem Springbrunnen in der Mitte. Bevor man sich das Feuer holt, sollte man noch einige Informationen sammeln. Dazu geht man zuerst in das Labor, es befindet sich rechts vom Eingang zu diesem Rundgang. Direkt rechts vom Eingang zum Labor findet man ein Buch, daß den Zusammenhang zwischen den Elementen und den Namen der verschwundenen Personen darlegt (spätestens hier wird einem dies also klar). Aus diesem Buch erfährt man auch, daß Luft das einzige Element ist, dem man keine Farbe zuordnen kann. Etwa in der Mitte des Labors erkennt man rechts auf dem Arbeitstisch eine Zeichnung von einem Menschen mit einigen handschriftlichen Bemerkungen. Hier erkennt man schon einmal, daß ♃ und △ zusammengehören. Weiter durch findet man eine Leiter, die man hochziehen kann. Oben findet man ein Buch mit Bildern. Noch etwas weiter durch ist eine kleine Kammer mit einem Schreibpult. Darauf liegt eine Schriftrolle, die weitere Informationen bereithält:

Alchimist	Malveaux	Kaine	Sartorius	Hamilton
Element	Feuer	Erde	Luft	Wasser
Element-Symbol	△	▼	▽	▲
Planet	Saturnax	Murz	Juperon	Venusnv
Planetensymbol	♄	♁	♁	♁
Metall	Blei	Eisen	Zinn	Kupfer
Metall-Symbol	♃	♃	♃	♃

Neben dem Schreibpult findet man einige Rädchen, die man anklicken kann. Dann ertönen Aufzeichnungen von Nemesis. So erfährt man, daß es vier verschiedene alchemistische Techniken gibt: Sublimation, Destillation, Verkalkung und Gerinnung. Nemesis vermutet aber eine fünfte Technik gemäß des fünften Elements, der Quintessenz. Anschließend geht man in die Bibliothek auf der anderen Seite des Hofes. In der Bibliothek findet man etliche neue Bücher, die man alle lesen sollte. Die Bücher *Das Beste aus dem New Yorker*, *Meine schönsten Exzesse* und *Interview mit einem Grusel* liefern weitere Teile der Hintergrundgeschichte. Aus der *Alchimie der reinen Liebe* erfährt man, daß es ein fünftes Element gibt, eben die reine Liebe, die auch Stein der Weisen genannt wird. Jede Verbindung berge die magischen Prinzipien von Sonne (aktiv und männlich) und Mond (passiv und weiblich) in sich. Das Buch ohne Titel ist Nemesis Tagebuch. Hieraus erfährt man, wo die vier Elemente der Alchemisten zu finden sind; nämlich dort, wo deren Zeichen im Lageplan der Kathedrale zu sehen sind. Das Feuer findet man also hier in der Bibliothek. Aus diesem Buch erfährt man auch, daß die Zeit in der Galerie anders abläuft. Am Ende der Bibliothek erkennt man einige Kartentafeln, die man verschieben kann, indem man auf ihre Ränder klickt. Die erste schiebt man nach links, die zweite und dritte nach rechts und die vierte wieder nach links. Dann kann man in den Gang dahinter gehen. An dessen Ende kommt man zu einer Türe mit einer Zeichnung. Es ist die gleiche Skizze, die man schon im Labor gesehen hat. Man dreht hier den Kopf des Menschen zu dem Dreieckssymbol und öffnet damit die Türe. Dahinter findet man eine weitere Sonnenuhr, in die man den Stab der ersten stecken kann. Dann dreht man den Stab samt Platte so, daß der Schatten auf das Planetensymbol ♃ fällt. Daraufhin dreht sich die Sonnenuhr und beleuchtet eine Türe, die sich nun öffnet. Der Raum dahinter enthält jede Menge Kerzen, von denen man die richtige auswählen muß. Dazu nimmt man sich den Spiegel in der Nische direkt rechts hinter der Türe und hängt ihn in den Haken ganz links. Am rechten Rand des Spiegels erkennt man dann eine Kerze mit blauer Flamme, die es zu finden gilt. Man muß nun auf der rechten Seite die Kerze finden, deren Spiegelbild man gesehen hat. Wenn man ganz rechts beginnt, gibt es drei Reihen mit Kerzen (weiter links kommt noch eine vierte ganz unten dazu). Die zwölfte Kerze von rechts in der untersten dieser 3 Reihen ist die gesuchte. Wenn man sich diese nimmt, erkennt man auch ihre blaue Flamme. Diese muß man nun anklicken, dann gelangt man automatisch wieder in die Kathedrale zu den Sarkophagen. Auf einem Opfertisch muß man nun das Dreieck mit der Flamme anklicken und anschließend leicht nach links zum Sarkophag des Bischofs Malveaux gehen. Der erzählt einem nun, daß seine Tochter Alexandria von Nemesis ermordert wurde und bittet einen, sie wieder ins Leben zurückzurufen.

Zuerst muß man aber die anderen drei Elemente besorgen. Man sucht nun nach der Erde. Aus dem Nemesis-Tagebuch weiß man, wo man den Eingang zu diesem Element findet. Man geht bei den Sarkophagen nach links hinten zu einer Türe, deren Riegel von zwei Skeletthänden gehalten wird. Unter deren Fingern sind alchemistische Zeichen angebracht. Man muß hier die Finger anheben, die die Zeichen von Kaine zeigen, dies sind der erste und der sechste Finger von links. Hinter der Türe findet man eine Wendeltreppe. Vor dieser befindet sich ein Hebel, den man zieht. Dadurch wird man in den Keller der Kathedrale gebracht. Unten gibt es eine kleine Maschine mit einem seitlichen Hebel, der die Stufen der Wendeltreppe ausfährt, wenn man ihn anklickt; so kann man wieder nach oben kommen. Man sollte hier kurz nach oben und noch eine Etage höher gehen. Dann kommt man in einen Raum mit vier Fernrohren, die jeweils auf eines der Gebäude der Alchimisten zeigen. Damit man weiß, welches Gebäude zu wem gehört, sind daneben die Element-Symbole der Alchimisten dargestellt. Man sollte sich den Umriss des Gebäudes von Kaine merken, denn den braucht man gleich. Sonst gibt es hier oben aber nichts Interessantes, also geht es wieder in den Keller. Im nächsten Raum hinter der Treppe findet man ein Fernrohr, durch das man einen Schädel samt Kaines Elementsymbol sieht. Wenn man sich hier umdreht, sieht man eine kleine Steintreppe. Oben findet man eine Lore und einen kleinen Block mit Symbolen daneben. Diese Symbole stellen die Gebäude der Alchimisten dar. Hier muß man das Symbol links oben (Kaines Festung) anklicken, daraufhin leuchtet an dieser Stelle sein Elementsymbol. Man steigt nun in die Lore und fährt zu Kaines Festung (falls man an dem Block mit den Symbolen ein falsches Ziel einprogrammiert hat, stirbt man, denn alle anderen Wege sind von Nemesis mit tödlichen Fallen versehen worden). Am Ende der Fahrt steigt man rechts die Treppe hoch und klickt auf den Schädel auf dem Podest, welchen man zuvor durch das Fernrohr gesehen hatte. Dadurch wird man wieder in die Kathedrale gebracht und muß auf dem Opfertisch den Stein eindrücken. Dann geht man leicht nach rechts zu Kaines Sarkophag. Auch er hat ein Kind durch Nemesis verloren, seinen Sohn Lucien, und auch er bittet, diesen zu finden.

Jetzt sucht man die Luft. Dazu geht man von den Särgen aus nach rechts hinten in die Kathedrale und dort in die Kammer mit den bunten Hörnern auf einem Podest und dem abgebildeten Sternenhimmel auf dem Boden. Wenn man die Hörner einzeln anklickt, ertönen bestimmte Geräusche. Das blaue Horn ist das einzige, das das Geräusch von Luft macht, also hat diese Farbe wohl eine bestimmte Bedeutung für

das aktuelle Rätsel. Ebenfalls hört man, daß Rot zum Feuer, grün zum Wasser und gelb zur Erde gehört. Das violette Horn hört sich wie ein Gewitter an. Daher kann man die Informationen zu den Alchimisten weiter vervollständigen:

Alchemist	Malveaux	Kaine	Sartorius	Hamilton
Element	Feuer	Erde	Luft	Wasser
Element-Symbol	△	▼	▽	▲
Planet	Saturnax	Murz	Juperon	Venusnv
Planeten-Symbol	♄	♁	♃	♀
Metall	Blei	Eisen	Zinn	Kupfer
Metall-Symbol	♃	♁	♃	♃
Farbe	rot	gelb	blau	grün

Wenn man näher an den am Boden abgebildeten Sternhimmel herangeht, blinken violette und blaue Sterne auf und bei den blauen Sternen erscheint Sartorius' Planetensymbol. Es gilt hier alle blauen Sterne zum Blinken und alle violetten Sterne zum Verlöschen zu bringen. Indem man auf die leuchtenden, violetten Sterne drückt, verlöschen diese. Sind alle erloschen, leuchten noch die unteren zwei blauen Sterne und der blaue links oben. Dann klickt man auf den mittleren blauen und ist fertig. Falls man sich hier verheddert, geht man einfach wieder zurück und erneut nach vorne, dann hat man die ursprüngliche Einstellung. Hat man alles richtig gemacht, erhebt sich eine Taube nach oben und eine Wendeltreppe kommt heruntergefahren. Also geht es nach oben. Dort steht eine eigenartige Maschine. An der rechten Seite der Maschine findet man einen Kreis mit den Farben rot, grün, blau und gelb im Verhältnis 1:2:2:2. Das ist das Mischungsverhältnis für Luft, das nach Nemesis Laborbuch ja keine Farbe hat. Oberhalb dieses Farbkreises (direkt unter dem kugelförmigen Gebilde) ist ein Ring mit Symbolen, an den man näher herantreten kann. Hier erkennt man 2 Käfer. Der rechte ist dunkel und läßt sich eindrücken. Dadurch werden die Fenster und der Eingang verschlossen. Der helle Käfer öffnet die Rolladen wieder; wenn man diesen Raum wieder verlassen will, muß man ihn also drücken. Zunächst läßt man den Raum aber dunkel. Am vorderen Teil der Maschine sind jetzt die Farben bei den Hebeln erkennbar. Der linke (grün) ist bereits richtig eingestellt, den Hebel bei der roten Leitung stellt man auf die erste Markierung und die beiden Hebel bei der blauen und gelben Leitung auf die zweite. Den Hebel ganz rechts läßt man in Ruhe. Dann erscheint ein Wirbel in der Mitte der Kugel, den man anklickt, um wieder in die Kathedrale gebracht zu werden. Dort drückt man am Opfertisch auf die Stelle mit dem Luftwirbel und geht nach leicht links zu Sartorius' Sarkophag. Von ihm erfährt man, daß die Alchimisten das ewige Leben gefunden haben.

Nun braucht man nur noch das letzte Element, das Wasser. Dazu geht man von den Särgen aus nach links zu der Steintreppe und hier nach oben. Am Ende findet man eine Doppeltüre, die Treppen dahinter führen aber immer wieder hierher zurück. Vor der Türe gibt es aber links eine Statue mit einer Panflöte, die drei Töne vorspielt, wenn man sie anklickt. Genau gegenüber gibt es eine Wasserorgel, an der man die drei Töne nachspielen muß. Hierzu klickt man die 1., 4. und 5. Rohrleitung von links an, dann ertönt die korrekte Tonfolge und man hört, daß sich bei den Türen etwas tut. Die rechte führt nun zu einer Mauer, die linke zu einer Galerie. Hier hängen 6 Bilder an den Wänden, die verschiedene Zeitepochen darstellen. In der Mitte des Raums befindet sich eine Art Sanduhr, die zu einem Stuhl wird, wenn man sie anklickt. Dieser Stuhl ist eine Zeitmaschine, auf die man sich nun setzt. Dreht man sich nach rechts, reist man in die Zukunft, dreht man sich nach links, wird man in die Vergangenheit befördert. Zunächst dreht man sich einmal nach links, dann erkennt man im Fenster den Bau der Kathedrale und stoppt hier. Von einem Baugerüst kann man sich eine Säge nehmen. Dann dreht man sich erneut nach links, und zwar dreimal und ist damit in der Eiszeit angekommen. Mit der Säge sägt man nun einen Eiszapfen ab, der in die Schale darunter fällt. Nun geht es zweimal rechts herum wieder Richtung Gegenwart, bis man im Fenster Vulkane entdeckt. Wieder geht man Richtung Fenster und sieht, wie der Eiszapfen schmilzt. Damit hat man auch das Wasser gefunden, welches man anklickt, um wieder zur Kathedrale zu kommen. Nachdem man auch das Wasser in seine Vertiefung gegossen hat, erscheinen nun alle vier Alchimisten und bitten darum, daß man auch noch ihre vier Metalle für sie findet. Kurz darauf erscheint Nemesis, kann aber von den vereinten Alchimisten vertrieben werden. Zurück bleibt eine goldene Kugel, die man an sich nimmt. Nun geht es also an die Suche der Metalle.

Dazu geht man zuerst in das Planetarium hier in der Kathedrale: es befindet sich im hinteren Teil des Tempels und ist durch eine nach unten führende Treppe im Boden zu erreichen. Auf der Treppe erkennt man vor sich 2 Bilder von Luna und Solis. Links und rechts gibt es 4 weitere Bilder für die Planeten der Alchimisten. Dann geht man hinunter in das Planetarium. Dort gibt es 2 Schaltplulte, beim linken

bringt man den Hebel in die Stellung rechts, dann kommt ein Greifarm nach vorne. In diesen legt man die goldene Kugel der Alchimisten. Dann bewegt man den Hebel in die hintere Stellung und die Kugel wird als Sonne in der Mitte des Planetensystems postiert. Mit dem Hebel auf dem rechten Schaltpult kann man nun das Planetensystem drehen und so die verschiedenen Planeten in das Licht der Sonne bringen. Wann immer man einen Planeten erleuchtet, der mit einem Alchimisten in Zusammenhang steht, ertönt ein helles 'Ping'. Läßt man hier den Hebel los, beginnt eine Reise zu dem entsprechenden Gebäude des Alchimisten. Die Farben der Planeten, die zu den Alchimisten gehören, sind in der folgenden Tabelle angegeben:

Alchimist	Malveaux	Kaine	Sartorius	Hamilton
Farbe des Planeten	mit Ring	rot	braun	grün

In welcher Reihenfolge man die Gebäude der Alchimisten aufsucht, um dort deren Metalle zu suchen, ist wieder egal. So kann man zuerst Saturnax (den Planet mit dem Ring) in den Schein der Sonne rücken und reist so zum Kloster des Bischofs Malveaux.

DAS KLOSTER: Dieses befindet sich auf einem Felsen inmitten eines Lavasees. Man ist auf einem kleinen Hof gelandet. Dreht man sich um, erkennt man den Planeten Saturnax. Wenn man auf ihn klickt, geht es wieder zurück zum Tempel von Agrippa. Da man aber gerade erst angekommen ist, bleibt man erst einmal hier. Man dreht sich wieder um und geht durch den Durchgang rechts. Dort findet man eine Notiz, daß Hitze und Licht die Welt verändern. Dreht man sich wieder zum Eingang zu diesem Hof, so kann man an der rechten Seite des Durchgangs einen hellen Punkt erkennen. Dort kann man nach unten auf den Boden blicken und eine Münze aufheben. Dann geht es zurück auf den ersten Hof und geradeaus weiter durch den nächsten Durchgang. Über eine Treppe kommt man nun hoch zum Kloster. Dieses ist wegen Exorzismus endgültig geschlossen worden, wie man an der Eingangstüre lesen kann. Dreht man sich hier nach rechts, erkennt man ein Loch im Boden, durch das man in das Kloster gelangen kann.

Im Kloster dreht man sich nach links und liest sich die Notizen an der Pinnwand durch. Links von der verschlossenen Eingangstüre hängt ein Schild, welches besagt, daß jeder Zorkmid (die Münze) Weitsicht von den 6 Göttern der Gefühle bringe. Hier gibt es auch an der Wand einen Spendenkasten, in den man nun den Zorkmid steckt. Dann werden 6 Karten mit je einem Zeichen und einem Satz ausgeworfen, die man sich ansehen sollte. Die Reihenfolge der Symbole ist wichtig, man sollte sich diese also merken. Wenn man sich die Karten später noch einmal ansehen möchte, klickt man auf das Schloß des Spendenkastens (vordere, rechte Seite) und öffnet so den Deckel. Innen findet man dann die Münze und kann sie erneut einwerfen. Die Reihenfolge der Zeichen ist:



Danach geht man durch den Raum die Treppe hoch. Oben findet man links und rechts je 3 Masken, die Sprüche aufsagen, wenn man sie anklickt. Es gilt nun, die richtige Reihenfolge dieser Sprüche herauszufinden. Dazu betrachtet man die Schalen unter den Masken, in denen sich 8 Plaketten befinden: 6 mit den Symbolen, die man beim Spendenkasten gesehen hat, und 2 mit anderen Symbolen. Man nimmt sich hier die 6 bekannten Symbole, die beiden anderen kann man getrost liegen lassen. Diese 6 Plaketten muß man nun in der richtigen Reihenfolge unter den Gesichtern anbringen. Die Köpfe zeigen dabei einen ähnlichen Gesichtsausdruck wie die skizzenhaften Zeichnungen zuvor. Wenn man auf der linken Seite beim linken Kopf beginnt, die Plaketten in der Reihenfolge der Symbole auf den Karten einsetzt (auf der rechten Seite wieder mit der linken Maske anfangen) und alles richtig gemacht hat, dann sagen die Masken nun ganz von alleine ihre Sprüche auf und diesmal in der richtigen Reihenfolge. Diese ist:

	Masken und Runen markieren den Weg
	Mönche, die lang schon tot sind, Glocken läuten
	Sie verlangen nach Geheimnissen und verborgenen Kräften
	Unter und über den feurigen Türmen
	Das Yoruk ist der Ruf der Vollstrecker
	Entdecke die Zeit und Ewigkeit - Alles und Nichts

Der Text in dieser Reihenfolge gibt Hinweise darauf, wie die Rätsel in diesem Kloster zu lösen sind. Teil

1 mit den Masken und Runen hat man gerade gelöst. Da aber auch die neue Reihenfolge der Symbole wichtig ist, muß man sich diese ebenfalls merken. Dazu kann man nun auf jeder Seite der Wand auf irgendeine Maske drücken, um zu sehen, wann welcher Kopf etwas sagt und damit welche Reihenfolge die richtige ist.

Anschließend geht man weiter in diesen Raum. Rechts und links führen 2 kleine Treppen weiter. Zuerst geht man nach links in den nächsten Raum: den Glockenturm. Man geht hier die Wendeltreppe nach oben. Dort findet man eine Gerät zum Läuten der Glocken und etwas weiter durch eine Ballustrade, die nach rechts führt. Am Ende kommt man durch eine Türe zu den Privatkammern der Mönche. Auf der linken Seite des langen Ganges führt eine Treppe zu Malveaux Kammer, die aber zugenanagelt ist. Im Moment kommt man da also nicht hinein. Die drittletzte Türe auf der rechten Seite ist Alexandrias Zimmer. Man sollte hier die Violine, das Buch und die Notenblätter anklicken, um mehr über Alexandria zu erfahren. Dann verläßt man die Kammer wieder und geht ans Ende des Ganges durch die Türe dort. Auch hier sollte man sich alle Bücher und Zettel durchlesen und auch die Wasserpfeife näher untersuchen (dazu muß man von hinten in den mittleren Bereich). Langsam wird klar, daß die vier Alchimisten ein Experiment mit Alexandria vorhatten. In einer Ecke dieses Raums findet man einen Zettel unter einer Lupe, die wie ein Spiegel aussieht. Diese Zeile sind später noch wichtig, daher sollte man sie sich merken:

- Wozu ist ein Kreisel gut, wenn er sich nicht dreht?*
- Wozu ist ein Schlüssel gut, wenn es kein geeignetes Schlüsselloch gibt?*
- Wozu soll es gut sein, auf einen Ball einzuschlagen?*
- Welche Farbe hat das Feuer für einen hungrigen Löwen?*
- Wozu soll es gut sein, über die Hitze zu brüllen?*

Das Vergrößerungsglas sollte man mitnehmen, man kann es später noch gut gebrauchen. Dann geht man wieder in den Glockenturm. Am Anfang des Gangs, der zu den Privaträumen der Mönche führt, findet man einen Zettel mit verschiedenen Glockencodes. Der für die siebte Glocke ist nicht ausgefüllt, bis auf das letzte Zeichen, das genau mit dem letzten Zeichen übereinstimmt, das den Masken zugeordnet wurde. Also gibt man auf dem Gerät mit den vielen Tasten in der oben angegebenen Reihenfolge die 6 bekannten Symbole ein und es senkt sich ein Seil von der Decke. Die richtige Reihenfolge ist der 1., 6. und 7. Knopf in der oberen Reihe, der 7. Knopf in der unteren Reihe und der 4. und 2. Knopf in der oberen Reihe. Wenn man auf das Seil klickt, wird man nach oben gezogen und kann, wenn man schnell genug auf das vorbeihuschende Fenster klickt, auf den Balkon gelangen, der zu Malveaux' Zimmer führt. Hier gilt es wieder etliche Hintergrundinformationen in den beiden Büchern im rechten Schrank und auf dem Nachttisch. So erfährt man, daß Alexandria nur eine aufgenommene Waise und nicht die wirkliche Tochter Malveaux' ist, und die Indizien für alchimistische Experimente mit ihr verdichten sich. Man sieht sich auch das Amulett auf dem Tisch an und erfährt so, daß Malveaux doch einige Bedenken hatte bei den Experimenten der Alchimisten. Über dem Bett hängt ein Bild mit 5 farbigen Flammen. Die Reihenfolge der Flammenfarben ist hier wichtig, sie ist

blau, gelb, rot, orange und weiß.

Auf dem Bett liegt ein Buch, dessen Inhalt man aber nicht erkennen kann. Wenn man aber das Vergrößerungsglas darauf legt, erkennt man 5 Totenschädel in bestimmten Stellungen. Diese sind:

Schädel Nr.	Stellung
1	nach vorne blickend
2	nach links gedreht
3	nach halb rechts gedreht
4	nach halb links gedreht
5	nach rechts gedreht

In dem Schrank neben dem Nachttisch gibt es ein Buch, das einen Geheimgang öffnet, durch den man wieder nach unten zu den Masken kommt. Dieser Weg ist nun in beiden Richtungen begehbar, man muß also nicht mehr über den Glockenturm zurück, wenn man etwas vergessen haben sollte. Unten geht man nun über die zweite Treppe links ans Ende des Gangs und durch die Türe dort in den nächsten Raum. Dort trifft man auf einen wahnsinnigen Mönch. Rechts gibt es noch einen kleinen Raum mit einem Taufbecken, das man anklicken sollte, um weitere Informationen zu erhalten. In der hinteren, rechten Ecke dieses Raums gibt es im Boden ein Rost, auf das man zweimal klicken muß, um an eine Notiz heran zu kommen. Auf dieser sind die Zeichen



zu sehen sind, die man sich ebenfalls für ein späteres Rätsel notieren sollte.

Dann verläßt man diesen Raum wieder. Kurz hinter der Türe kann man nach rechts gehen. Der Gang knickt kurze Zeit später nach links ab und führt zu einem Leseraum. An dessen Ende gibt es 4 Bücher zu lesen, in denen man mehr über Yoruk erfährt und wie er den größten Dämonen besiegte. Das fünfte Buch in der Mitte zeigt, daß Lucien und Alexandria kurz vor ihrer Hochzeit von Luciens Vater getrennt wurden. Ganz am Ende des Lesesaals kommt man links durch eine Türe in eine Treppenhaus. Alle anderen Türe sind hier verschlossen. In der Mitte findet man aber eine Gerät mit einem Zeiger und 12 Zeichen, von denen man 4 auf dem Zettel unter dem Rost vorhin gefunden hatte. Hier klickt man nacheinander auf die Zeichen ∞ , Ψ , \mathfrak{S} und \mathfrak{K} und öffnet so das Schloß an einem Gatter. Durch dieses kommt man in das Museum weiter unten.

In diesem sind alle Gegenstände durch ein Alarmsystem gesichert, das man nun ausschalten muß. Es befindet sich in dem ellipsoiden Gebilde, dessen Deckel man öffnen kann, indem man darauf klickt. Innen gibt es vier Knöpfe; egal welchen man drückt, anschließend ist das Alarmsystem deaktiviert. Nun kann man sich einen Rubin von Yoruks Schild und die Fackel des ewigen Feuers nehmen (beidseits der Treppe). In der Nähe der Alarmanlage gibt es eine Luke im Boden, die man öffnen kann, um in de Keller des Klosters zu kommen.

Unten gibt es links und rechts je eine Mumie, die zweimal hilfreiche Tips geben. Dann geht man weiter nach vorne und dort nach rechts noch weiter nach unten, bis man in einen Raum mit einer dunklen Ecke kommt. Hier zündet man nahe dem Eingang die Fackel an und geht dann nach hinten in die Dunkelheit (sollte man dies ohne Licht tun, wird man von den Ungeheuern, die man hier hört, getötet). Die Fackel kann man in der Halterung neben dem Sarg befestigen. Am Sarg befindet sich eine Plakette, die man durch Anklicken säubern kann. So erfährt man, daß hier Yoruks sterblichen Reste gebettet sind. Man öffnet den Sarg und steigt hinein. Danach schließt man den Sarg wieder. An dem Deckel ist Yoruks sagenhafter Schild befestigt. Wenn man den fehlenden Rubin daran befestigt, kann man sich den Schild nehmen, den Sarg wieder öffnen und aussteigen. Dann geht man wieder Richtung Eingang zu diesem Keller und auf den roten Schein zu. Im nächsten Raum gibt es einen Weg über die Lava in Form von Steinblöcken. Geht man in diesem Raum hinein, erscheint Nemesis und erzeugt eine Feuerwand, um einen aufzuhalten. Wenn man aber den Schild ins Feuer wirft, verlöschen die Flammen und man kann nach hinten gehen. Am Ende findet man rechts 5 Totenschädel. Diese muß man nun so drehen wie in dem Buch in Malveaux' Zimmer aufgezeichnet, d.h. den ersten (von links) läßt man in Ruhe, den zweiten dreht man nach links, den dritten nach halb rechts, den vierten nach halb links und den fünften nach rechts. Dann hört man, wie sich eine Türe öffnet.

Diese befindet sich im Rücken und führt zu Malveaux' Labor. Links findet man einen Schlüssel und etwas Metall, beides nimmt man an sich. In dem Buch findet man weitere Informationen zur Quintessenz: Mann und Frau, Gold und Silber, Sonne und Mond gehören dazu. Noch weiter links findet man eine komische Maschine und eine Klappe in der Wand. Nun klären sich die Fragen, die man unter der Lupe als Notiz im Kloster gefunden hatte. Man öffnet die Klappe und steckt den Schlüssel in das Schlüsselloch. Dann dreht man ihn. Jetzt bewegt man den Hebel an der Maschine und öffnet sie so. In diese legt man das spiralförmige Blei hinein. Dann schließt man die Maschine wieder und öffnet sie erneut. Die Spirale ist nun zu einer Kugel verarbeitet worden. Diese muß man nun reinigen. Dazu geht man auf die andere Seite des Labors und legt die Kugel bei der Maschine dort links in den Eimer im Bad. Dann betätigt man rechts das Gegengewicht. Nun kann man sich die reine Bleikugel nehmen. Erneut geht es auf die andere Seite zu der Maschine mit dem Wolfskopf. Hier dreht man sich um und betätigt das Rad, um die Maschine anzuwerfen. Dann wendet man sich wieder der Maschine zu, bei der nun 5 Flammen brennen. Diese muß man so einstellen wie auf dem Gemälde über Malveaux' Bett dargestellt, also von oben nach unten blau, gelb, rot, orange und weiß. Schließlich wirft man die Bleikugel in das Maul des Löwen und blickt dann nach unten, wo man das flüssige Blei mit einem Blasebalg abkühlen kann. Dann nimmt man es sich und wird wieder zum Opferaltar im Tempel von Agrippa gebracht.

DER TEMPEL VON AGRIPPA: Dort klickt man auf das Saturnax-Symbol, worauf Blut in die Schale in der Mitte läuft. Wenn man dieses anklickt, sieht man Malveaux' Tod. Danach geht es wieder zu seinem Sarkophag. Er bittet darum, auch die anderen Metalle zu besorgen, um Alexandria zu retten. Man geht anschließend wieder zum Planetarium und stellt einen neuen Planeten ein, z.B. Murz. Dann geht es automatisch zur Festung Irondune.

DIE FESTUNG IRONDUNE: Über das Murz-Symbol kann man wieder nach Agrippa zurückkehren. Zunächst aber betätigt man den Hebel, um in die Festung zu gelangen. Von hier geht man in das Treppenhaus und folgt der Treppe rechts nach halb unten. Da kann man wieder nach rechts gehen und eine Treppe nach oben nehmen. Der erste Raum, zu dem man so kommt, ist General Kaines Zimmer. Im rechten Teil nahe der verschlossenen Türe findet man 3 Bücher mit weiteren Hintergrundinformationen und einige Zettel, aus denen man erfährt, daß bei der Herstellung des Eisens eine mittlere Temperatur sowie Luft eine entscheidene Rolle spielen. Ein weiteres Buch liegt auf dem Nachttisch rechts von Kaines Bett. Auch in Kaines Schreibtisch gibt es einiges zu entdecken: in der rechten Schublade einige Briefe und ein Bild von Sophia, in der linken Schublade eine Ampulle Nitro und einen Zettel mit einem merkwürdigen Text, der für ein späteres Rätsel wichtig ist:

*Fünf brave Jungs wachen über mein Verlies,
zwei können sehen, drei sind blind,
als Ganzes aber sie der Schlüssel sind.*

Auch auf dem Schreibtisch sind zwei Notizen angebracht. Mit der Ampulle Nitro kann man die Truhe vor Kaines Bett öffnen, man benutzt sie einfach mit dem Schloß. Darin findet man links zwei Karten, den Schlachtplan sollte man sich genauer ansehen. Rechts findet man weitere Briefe. Anschließend verläßt man Kaines Zimmer und geht die Treppe weiter hoch.

Am höchsten Punkt kann man in ein Vergnügungszimmer mit einem Billardtisch (und anderen Freizeitmöglichkeiten) kommen. Links vom Billardtisch ist eine Notiz an der Wand angebracht, die die Funktionsweise des Billards erklärt: die ersten 4 Knöpfe gehören zu bestimmten Stößen und der fünfte Knopf übt diesen Stoß dann aus. Also geht man zum Tisch, drückt den ersten Knopf (links) und dann den fünften (rechts). Danach sieht man sich unten am Tisch die Reihenfolge der versenkten Billardkugeln an. Genauso macht man es mit den anderen 3 Stößen. So ergeben sich die folgenden Zahlenkombinationen:

Nr.	Name des Stoßes	Folge der Billardkugeln
1	Kerzen und Besenstiele	1 7 4 3 5 9
2	Katze rasieren	4 7 1 3 9 5
3	Angeln in der Wüste	7 4 1 9 5 3
4	Dreifach-Spalter	4 3 5 9 7 1

Dann verläßt man das Zimmer wieder und geht die andere Treppe hinunter. So kommt man zu Luciens Zimmer. Links von seinem Bett befindet sich ein Schrank, unter dem man Schießpulver findet, das man natürlich an sich nimmt. Auch eine Notiz liegt hier, daß man für das Schwert, daß Kaine einem gegeben hat, eine Scheide finden soll. In diesem Zimmer gibt es eine Farbpalette. Klickt man auf diese, erfährt man, daß Kaine gegen die Hochzeit von Lucien und Alexandria war. Weitere Briefe liegen auf einem Tisch und man findet auch eine Staffelei, auf deren Ablage ein Pinsel liegt. Mit diesem fährt man mit gedrückter Maustaste mehrmals über das Bild, bis es ganz frei ist; dann kann man die folgenden Punkte lesen:

1. Brücke bauen
2. Überfall aus dem Hinterhalt
3. Schützengräben ausbauen
4. Latrinen reinigen
5. Coup d'Etat
6. Infiltrieren und zerstören
7. Kantinendienst
8. Niederbrennen und Plündern
9. Truppen aufteilen
10. Ablenkung
11. Thaddium abwerfen
12. Nachricht überprüfen

Danach verläßt man das Zimmer wieder und geht ganz nach unten. Unter der Treppe kommt man in einen neuen Raum. Direkt rechts neben dem Eingang findet man einen Schwertgriff ohne Klinge. Danach geht man zum Kamin, an dem die fehlende Klinge hängt. Man setzt beide Teile zusammen und erfährt so, daß sich Kaine und Lucien wegen Alexandria heftig gestritten haben. Das Schwert steckt man ein. Am Ende des Raums gibt es eine geschlossene Türe, die man nur mit Gewalt öffnen kann und genau das tut man jetzt. Dazu geht man zum Eingang zurück. Rechts gibt es eine Art Hundestatue, die aber eine

Kanone ist. Indem man auf ihr Ohr klickt, lädt man sie mit den Knochen aus dem Napf vor ihr. Dann betrachtet man das Hinterteil des Hundes genauer. Wenn man auf es klickt (nicht auf den Schwanz), öffnet es sich und man kann das Schießpulver hineinlegen. Danach schließt man die Kanone wieder, zieht an dem Schwanz und schon ist die Türe aufgeschossen.

So kommt man in Kaines Strategie-Zimmer. Hier gibt es verschiedene Dioramen mit Nachbildungen von Schlachten. Wichtig ist nur das Diorama mit der Aufschrift *Schlacht im Gange*. Hier muß man mit den Schaltern eine Folge von taktischen Manövern einstellen, um die Schlacht von Irondune zu beenden. Dieses Rätsel ist eines der Schwersten, wenn man es ohne Hilfe des Handbuchs löst. Dann muß man nämlich die Schlachtplankarte in Kaines Truhe mit den Notizen auf Luciens Staffelei in Beziehung bringen. Die richtige Reihenfolge ergibt sich aus Kaines Karte, die zugehörigen Zahlen aus der Staffelei. Die richtige Reihenfolge ist:

- | | | | | |
|----|---|----------------------------|---|---|
| 10 | = | Ablenkung | = | "Mit Pulver ködern" |
| 1 | = | Brücke bauen | = | "Konnte Brücke bauen, während der Feind abgelenkt war" |
| 9 | = | Truppen aufteilen | = | "Truppen aufteilen" |
| 6 | = | Infiltrieren und zerstören | = | "Durch die Hügel infiltrieren, um die Reihen zu durchbrechen" |
| 12 | = | Nachricht überprüfen | = | damit der Gegenüber sicher ist, daß Kaine die Nachricht abgeschickt hat |

(Es gibt noch eine dritte Möglichkeit, die korrekte Kombination 10-1-9-6-12 zu erfahren: Dazu geht man wieder ins Treppenhaus und nach links zu der Statue dort. Bei dieser kann man sein Schwert in die Scheide stecken und öffnet so den Eingang zu einem Museum. In diesem findet man auf 5 Wandtafeln Darstellungen von Rittern, von denen die Rüstungen in dieser Festung stehen. Man muß sich hier ansehen, bei welchem Rüstungen die Visiere offen und bei welche sie geschlossen sind. Genauso muß man die Visiere bei den Rüstungen einstellen. Die richtigen Kombinationen sind:

Rüstung	Standort	Visier
Samurai	Museum	geschlossen
mit einem Schwert an der Seite	vor dem Museum	geschlossen
mit roten Rüstungsbesätzen	gegenüber dem Eingang zum Museum	offen
mit einem Schwert auf dem Rücken	vor Kaines Zimmer	geschlossen
mit einem Schild	vor Luciens Zimmer	offen

Hat man alle Visiere richtig eingestellt, dann hat sich im Museum ein Geheimgang zu Kaines Folterkammer geöffnet. Dort findet man in einer Zelle den Hinweis, daß Kaines Planetensymbol ♂ ein Schlüssel sein soll. Weiter durch kann man auf etliche Folterinstrumente klicken und hört dann die Stimmen der Gefolterten, die Codes verraten. Diese Codes sind diejenigen, die man in Kaines Strategie-Zimmer einstellen muß, nur den Code 3 (Rückzug) kann man getrost vergessen. Hört man sich die Gefolterten der Reihe nach gegen den Uhrzeigersinn an, erfährt man auch die richtige Reihenfolge. Nur die erste einzustellende Ziffer muß man sich überlegen: da Code 12 (Bestätigen) aber wohl der Abschluß der Kombination sein dürfte, erfährt man auch hier die richtige Reihenfolge 10-1-9-6-12.)

Dann klickt man auf die Eingabe-Taste und ein alter Soldat berichtet, daß der Feind sich zurückzieht und die Belagerung beendet ist. Nun geht es wieder ins Treppenhaus. Genau gegenüber gibt es eine weitere Türe, die nach draußen führt. Dort erscheint der alte Soldat, der das Ende der Belagerung durchgegeben hatte. Nun kann man die Festung verlassen (erneut auf die Türe klicken) und nach draußen zu einem Panzer gehen. Diesen Weg sollte man sich merken, denn nun kommt ein zeitlich begrenztes Rätsel. Man geht wieder in das Museum und sucht dort die Vitrine mit der Aufschrift *Kaines Zeitalter*. Hier sollte man eventuell abspeichern, denn es könnte sein, daß man stirbt. In der Vitrine liegt eine Flasche mit einem grünen und einem roten Knopf. Man drückt hier auf den roten Knopf und die Flasche öffnet sich. Daneben liegt ein schwarzer Zylinder, den man nun ebenfalls öffnet. Dann kann man sich das Thaddium heraus nehmen und in die Flasche legen. Ab jetzt hat man 45 Sekunden, das Thaddium an einen sicheren Ort zu bringen, dann explodiert es. Also schließt man die Flasche schnell wieder mit dem grünen Knopf und nimmt sie an sich. Dann macht man sich auf zu dem Panzer und klettert hinein. Links im Panzer (im hinteren Teil) findet man einen lilafarbenen Zylinder, den man oben öffnen kann. Dorthinein legt man das Thaddium und schließt den Zylinder wieder. Nun ist man nicht nur sicher vor dem Thaddium, sondern der Panzer ist auch fahrbereit. Bevor es irgendwo hingehet, muß man aber erst

vorne am Armaturenbrett ein Ziel eingeben. Der Zahlencode ist sechsstellig und solche Kombinationen hat man ja in dem Vergnügungszimmer beim Billardtisch bekommen. Da nur einer etwas mit der Wüste zu tun hat (und durch diese geht es ja nun), stellt man den dritten Code, also 7-4-1-9-5-3 ein und drückt dann auf den Joystick. Die Fahrt führt zu Kaines geheimen Labor.

Am Ziel angekommen, verläßt man den Panzer durch die Luke und geht in den Eingangsbereich des Labors. An der Wand befindet sich ein Gerät. An diesem erkennt man rechts ein großes Display und links daneben 8 Symbole. Indem man nun auf eines dieser Symbole klickt und dann auf eine der vier Displayflächen, erscheint dieses Symbol dort. Man muß hier Kaines Planetensymbol ♂ zusammenstellen, dann wird in dem Ausgabefach ein Eisenbarren ausgegeben. Diesen nimmt man an sich und geht dann zu dem Fahrstuhl. Mit dem Hebel bringt man sich nach unten. Vorher sollte man vielleicht noch einmal abspeichern, denn nun folgt das zweite Zeiträtsel. Unten befindet sich der Schmelzraum für das Eisen, das noch mit Luft gereinigt werden muß, wie man in Kaines Zimmer lesen konnte. Auch muß man es bei mittlerer Temperatur schmelzen, wenn man keine Explosion auslösen will. Die richtige Temperatur wird an dem Gerät rechts vom Eingang eingestellt, hier drückt man auf die Reset-Taste und dann auf die jeweils beiden linken Knöpfe in jeder Reihe. Dadurch bringt man die Temperatur in den grünen Bereich. Hat man alles richtig gemacht, ertönt eine Glocke und man hört, wenn man sich von diesem Gerät abwendet, daß man die richtige Temperatur für das Schmelzen von Eisen eingestellt hat. Also geht man in die Mitte und legt das Eisen in die Maschine dort. Dann drückt man den Knopf mit der Bezeichnung *Arm* und danach denjenigen für das Gebläse. Das Eisen erstarrt dann zu Kaines Planetensymbol. Für diese Aufgabe hat man 60 Sekunden Zeit, danach stirbt man aufgrund der harten Strahlung hier unten. Sollte man zuvor oben am Display die falsche Symbolkombination eingestellt haben, erstarrt das glühende Eisen nicht, dann muß man den Arm wieder zurückfahren, sich das falsche Metall nehmen, erneut nach oben fahren und es wieder in den Ausgabeschlitz legen. Dann kann man von vorne beginnen. Mit dem Berühren des eisernen Planetensymbolen wird man wieder zum Tempel von Agrippa gebracht.

DER TEMPEL VON AGRIPPA: Dort klickt man auf das Murz-Symbol des Opfertisches, worauf erneut Blut in die Schale in der Mitte läuft. Wenn man dieses anklickt, sieht man, daß auch Kaine getötet wird. Anschließend geht man zu seinem Sarkophag. Auch er bittet wie Malveaux darum, die anderen Metalle zu besorgen, um seine Schuld an Lucien zu begleichen. Man geht danach wieder zum Planetarium und stellt einen der verbleibenden Planeten ein, z.B. Juperon. Dann geht es automatisch zum Sanatorium *Graue Berge*.

DAS SANATORIUM GRAUE BERGE: Rechts von den Punkt, an dem man vor dem Sanatorium landet, befindet sich der Planet, mit dem man wieder nach Agrippa kommen kann. Zunächst geht es aber in das Gebäude. Dort geht man auf dem Rundgang nach links in den nächsten Raum. Hier befinden sich eine Unmenge von Akten, von denen man einige lesen kann. Auf einem bemalten Papier findet man die Worte *helium injection should empty excess liquid*, was sich für ein späteres Rätsel als hilfreich erweisen wird. Besonders interessant sind auch die Akten von Malveaux (hinten links) und Lucien (hinten rechts). Ganz hinten auf dem Tisch findet man eine Taschenlampe, die man anklickt. Berührt man danach ihr Licht, sieht man Dr. Sartorius bei der Arbeit. Dann verläßt man den Aktenraum wieder und geht weiter nach links.

Hier geht man durch den zweiten Durchgang in einen Fahrstuhl (erster Durchgang rechts vom Eingang). Im hinteren Teil des Fahrstuhls findet man Schaltpulte. Das rechts hinten ist für die Türe des Fahrstuhls zuständig: mit dem Knopf oben rechts schließt man die Türe, mit dem oben links öffnet man sie. Zunächst aber schließt man die Türe und wendet sich dem linken Schaltpult zu. Hier klickt man auf den Knopf unten links mit der Bezeichnung 'B'. Dann geht es in den Keller, der sich als Sezierraum herausstellt. Es gibt hier etliche Fächer, von denen sich einige wenige öffnen lassen, aber nur ein Fach enthält eine Leiche: dies ist das dritte Fach von unten in der vierten Reihe von links auf der rechten Seite (vom Eingang aus gesehen). Man entnimmt die Leiche aus der Schublade und legt sie in das offene Fach am Ende des Raums. Dann geht man in die Mitte des Raums zu den drei Hebeln, die man je einmal von links nach rechts betätigt. Auf diese Weise wird der Kopf der Leiche vom Rumpf getrennt. Den Kopf findet man in der Schale am Ende des Raums. Wenn man ihn an sich genommen hat, geht man wieder zum Fahrstuhl, schließt die Türe und drückt an der Schaltfläche links auf die '1'. Oben öffnet man den Fahrstuhl wieder und wendet sich nach rechts.

Im nächsten Raum findet man gegenüber dem Eingang einige Köpfe auf einer Art Werkbank aufgespießt. Eine Stelle ist aber frei und an dieser befestigt man den Kopf aus dem Sezierraum. Dann betätigt man alle fünf Köpfe und bringt den Kopf so zum sprechen. U.a. erfährt man so die Zahlenkombination

36-24-36. Danach holt man sich aus der Gefriertruhe den kleinen Safe. Rechts von der Truhe findet man eine Maschine. Bei dieser stellt man in das linke Fach den Safe hinein und zieht an dem Hebel direkt rechts davon. Jetzt wird der Safe mit Röntgenstrahlen durchleuchtet. Geht man näher an ihn heran, erkennt man die Zahlenkombination 20-18 und einen Schlüssel im Inneren. Wenn man den Safe oben anklickt, kommt man an sein Zahlenschloß heran. Hier klickt man gemäß der Kombination 36-24-36-20-18 nacheinander auf die entsprechenden Stellen des Zahlenrings und öffnet so den Safe. Darin findet man einen Behälter, den man zu der Maschine auf der anderen Seite des Raums bringt. Man klemmt das Gefäß in den Greifarm dort, worauf es entleert wird und man sich den Schlüssel aus dem Glasbehälter nehmen kann.

Dann geht es wieder zum Fahrstuhl. Man schließt die Türe, setzt den gerade gefundenen Schlüssel in das Schlüsselloch mit der Nr. 20 ein und betätigt den zugehörigen Knopf. Oben angekommen öffnet man den Fahrstuhl wieder und geht nach links. Im ersten Raum, den man so findet, gibt es hinten links ein Buch über Embryos und fünf Mikroskope zu betrachten. Auf dem blutigen Tisch liegt eine Spritze, und man erfährt, daß Alexandria schwanger war. Dann versucht man den Raum nach rechts zu verlassen, woraufhin eine Verrückte erscheint, die einen auffordert, auf dem Stuhl Platz zu nehmen. Tut man dies, wabbert alles um einen herum.

Man muß in diesem Zustand nun schnell den Raum verlassen und links zur nächsten Türe gehen, die als einzige stillsteht (im normalen Zustand pulsiert diese). Diese kann man nun öffnen. Falls man zu langsam war, hat sich der eigenartige, wabbernde Zustand wieder gelegt und man muß erneut auf den Stuhl. Durch die Türe kommt man in einen weiteren Fahrstuhl und mit diesem weiter nach oben in Sartorius' Privaträume. Sein Tagebuch und einige Briefe spinnen die Hintergrundgeschichte weiter. In einem weiteren Buch erfährt man, daß Miniaturisierungen dazu benutzt werden, um an den nachgeahmten, großen Objekten Veränderungen durchzuführen. In derselben Nische gibt es ein Buch von Sartorius' Vater, in dem die Reinigung von Zinn beschreiben wird:

*Vorausgesetzt, daß Flourin in dieser Atmosphäre vorhanden ist:
Helium steigt
Sauerstoff alleine ist wirkungslos
Wasserstoff und Sauerstoff brennen kühl und bringen Wasser hervor*

In einer der Ecken befindet sich ein kleines Modell des Sanatoriums. Hier klickt man auf den Knopf unten, um das Dach desselben zu öffnen. Dann begibt man sich zu dem Bett an dieser Wand und nimmt sich die Axt aus der Schachtel. Nun verläßt man den Raum durch den Ausgang bei den Urkunden und kommt so zu einer Türe, die durch ein elektrisch geladenes Codeschloß gesichert ist. Wenn man dieses berührt, stirbt man, also muß man sich nach einem Ersatz zum Betätigen des Schlosses umsehen. Dazu wendet man sich nach links. In der ersten Nische in der Mitte des Raums findet man eine Hand. Die Scheibe davor kann man mit der Axt zertrümmern und sich die Hand dann nehmen. Mit dieser geht man zum Codeschloß und öffnet nun die Türe, hinter der man eine Leiter findet (ist diese nicht da, muß man den Knopf an dem kleinen Modell des Sanatoriums noch einmal drücken).

Oben angekommen ist man in Sartorius' Labor angekommen. Man muß nun das Zinn reinigen und formen. Dazu muß man erst einmal die Stromversorgung der Maschine in Gang bringen, denn die Akkus sind leer. Dazu füllt man mit dem Hahn über dem Becken dasselbe mit Wasser und entleert es dann wieder mit dem Hebel rechts. Nun sind die Akkus wieder geladen und man kann mit der Zinnherstellung beginnen. Dabei sollte man sich an die Notiz des Verrückten im Aktenraum und an das Buch von Sartorius' Vater erinnern. Man geht also zu der Glaskugel und sieht sich die rechten beiden Flaschen an: sie enthalten Sauerstoff und Wasserstoff. Die Hebel über den Flaschen öffnen und schließen diese: ein Hebel in der linken Position schließt und ein Hebel in der rechten Position öffnet die Flasche. Zunächst öffnet man die Wasserstoffzufuhr und schließt die Sauerstoffzufuhr. Dann betätigt man den großen Hebel rechts neben der Glaskugel und das glühenden Planetensymbol von Sartorius wird erzeugt. Nun öffnet man wieder die Sauerstoffzufuhr und zieht erneut an dem großen Hebel, um das Zeichen abzukühlen. Mit der Heliumflasche beseitigt man das überschüssige Wasser und öffnet die Glaskugel, unter der man nun das Juperon-Zeichen anklicken kann. Dann wird man wieder nach Agrippa gebracht.

DER TEMPEL VON AGRIPPA: Dort klickt man wieder auf Sartorius' Planetensymbol **4** und sieht in dem Blut in der Mitte des Opfertisches seinen Tod. Anschließend geht es nach links zu seinem Sarkophag. Wie die anderen zuvor will auch er, daß man alle Metalle besorgt, um Alexandria und Lucien zu retten. Danach geht es zum letzten Mal ins Planetarium, wo man Sophias grünen Planeten einstellt. Dann geht es auf zum Eisstromkonservatorium.

DAS EISSTROMKONSERVATORIUM: Links von Landepunkt befindet sich der Planet, mit dem man zurück nach Agrippa kommen kann. Zunächst geht es aber in das Konservatorium. Innen geht man nach rechts und immer weiter in diese Richtung, bis man zu einer Türe kommt. Durch diese kommt man in das Foyer des Konservatoriums. Hinten links findet man Sophias Zimmer. Auf einem Tisch findet man hier eine Schachtel, die eine Stimmgabel enthält und die man an sich nimmt. Direkt rechts neben diesem Tisch gibt es eine Ablage für Schallplatten. Die letzten beiden mit den Titeln *Alexandria's Debut Album* und *Introduction to the Orchestra* nimmt man sich. Die Stimmgabel kann man beim Klavier in den Holzklotz stecken. Dann schlägt man die Gabel an und hört sich den Ton an. Ihn muß man nun auf dem Klavier nachspielen, die richtige Taste ist die 16te weiße Taste von rechts. Statt des Tons hört man aber ein Klimpern. Also sieht man hinten im Klavier nach, was passiert ist, und findet so einen Schlüssel. Vor dem Schreibtisch gibt es links noch ein Buch, in dem vier Instrumente abgebildet sind, deren Aussehen man sich unbedingt merken sollte. 2 weitere Instrumente sind im Handbuch abgebildet. Dann geht man an den Schreibtisch heran und öffnet die beiden unteren Schubladen. Darin findet man etliche Briefe. Ein Brief ist von Sartorius: er schreibt, daß man die Kristalle mit weißem Kalzium-Bromid reinigen solle. Ein anderer Brief spricht davon, Schlüssel immer in die zugehörigen Schlüssellocher zu stecken. Einen Schlüssel hat man schon, fehlt nur noch das Schlüsselloch. Wenn man die Lampen betrachtet, brennen alle bis auf die Schreibtischlampe und in jeder steckt ein kleiner Schlüssel wie der, den man gefunden hat. Also steckt man den gefundenen Schlüssel in das Loch bei der Schreibtischlampe und zieht anschließend an der Schnur. Dann erkennt man auf der Schreibtischauflage einige hingekritzelte Stichpunkte:

Bereite die kochende Lösung
Sähe den Kristall
Läutere den Kristall
Läute die Noten gestimmt

Dann geht es zurück in den Übungsraum (der Raum, in dem man begonnen hat). Bei den Stühlen findet man 8 Instrumente, die man alle aufheben muß. Diese gilt es nun auf die richtigen Stühle zu legen. Dabei ist die Skizze links neben dem Ausgang aus diesem Raum hilfreich: hier steht, welches Instrument wo plaziert werden soll. 6 dieser Instrumente kann man anhand des Buches in Sophias Zimmer und des Handbuchs an der Form identifizieren, das Frobophon ist das tubaähnliche Instrument. Somit sollte die Zuteilung recht einfach fallen (in jeder Reihe gibt es doppelt so viele Stühle wie nötig, aber man kann nur auf der Hälfte Instrumente plazieren). Hat man alles richtig gemacht, stimmen sich die Instrumente ein und Sophia verrät einem die Notenfolge

C, D, E, B, G.

Danach geht man zu dem Schallplattenspieler rechts von dem Ausgang. Hier legt man die Schallplatte *Introduction to the Orchestra* auf und betätigt die Kurbel und den Schalter unten. Dann wird die Platte abgespielt und man sollte sich die Klänge der einzelnen Instrumente merken, da man sie in Kürze auseinander halten muß. Man kann die Schallplatte auch rückwärts abspielen. Dazu dreht man wieder an der Kurbel, betätigt den Schalter links und dann den unten. Am Ende der Platte hört man dann Nemesis. Man legt nun die Schallplatte *Alexandria's Debut Album* auf und hört sich auch diese an: erst spielt sie etwas und zum Abschluß hört man die zorkische Nationalhymne. Die vorkommenden Instrumente und ihre Reihenfolge sind wichtig für ein späteres Rätsel. Sie sind:

1. Popperfaß
2. Nambino
3. Popperfaß
4. Wertmizer
5. Violine

Dann verläßt man den Übungsraum wieder und geht im Foyer direkt links die Treppe hoch. Kurz vorher kann man noch einen Blick auf ein abgerissenes Poster werfen. Oben geht man in den Raum rechts. Hier haben die Mädchen des Konservatoriums ihre Kammern. Ganz hinten rechts ist Alexandrias Zimmer. Auf dem Bett liegt eine Mappe mit Plakaten. Das letzte gleicht dem zerstörten unten im Foyer und man kann es an sich nehmen. Rechts vom Bett findet man zwei Bücher auf einem Tisch und – wenn man auf den Boden blickt – einige Briefe unter einer losen Bodendiele; diese klären weitere Teile der Hintergrundgeschichte auf. Auf der Komode öffnet man die Spieluhr und betrachtet deren Boden genauer. So erfährt man, daß Alexandria Lucien ihr Amulett geben wollte, Sophia es aber durch die Bodendielen fallen ließ. Blickt man in den Handspiegel rechts von der Spieluhr, erfährt man, daß sich Sophia zwischen

Lucien und Alexandria drängte. Nun verläßt man die Räume der Konservatoriumsschülerinnen wieder und geht nach rechts in Madame Sophias Zimmer.

Auf der Komode gibt es einige Briefe. Auf der Liege findet man ein Buch über Alchemie, in dem man die Notenfolge C, D, E und B findet, also ohne das G, das Sophia im Übungsraum nannte. Außerdem erfährt man, wie die Noten zu den Elementen passen. Damit hat man dann alle Informationen zu den Alchemisten beisammen:

Alchemist	Malveaux	Kaine	Sartorius	Hamilton
Element	Feuer	Erde	Luft	Wasser
Element-Symbol	△	▼	▽	▲
Planet	Saturnax	Murz	Juperon	Venusnv
Planeten-Symbol	♄	♁	♃	♀
Farbe des Planeten	mit Ring	rot	braun	grün
Metall	Blei	Eisen	Zinn	Kupfer
Metall-Symbol	♃	♁	♃	♃
Farbe	rot	gelb	blau	grün
Note	B	C	E	D

Hinter der spanischen Wand gibt es eine Wanne. Klickt man diese an, erfährt man mehr über Kaines und Sophias Verhältnis.

Nun geht man wieder nach unten und klebt das mitgenommene Plakat über das abgerissene. Dann hört man plötzlich Stimmengewirr. An der Kasse (gegenüber Sophias Büro) kann man sich nun eine Eintrittskarte besorgen. Mit dieser geht man zu der Türe links von Sophias Büro und klopft an. Die Platzanweiserin sagt einem, daß man in Loge C sitzt. Indem man noch einmal auf die Türe klickt, kommt man in den Konzertsaal hinein.

Dort geht man direkt rechts die Treppe hoch und folgt dem Gang bis in den zweiten Logengang. Dort sucht man die Loge C und begibt sich hinein. Man setzt sich und beobachtet mit dem Opernglas Sophias Spiel. Ist sie fertig, geht man wieder ganz nach unten zur Bühne. Eine Stimme teilt einem dann mit, man möge doch bitte die Nationalhymne dirigieren, damit das Konzert beendet sei. Also geht man zum Dirigentenpult und nimmt sich den Taktstock. Wie die zorkische Nationalhymne gespielt wird, hat man ja bereits im Übungsraum gelernt, ebenfalls wo die einzelnen Instrumente sitzen. Um eines der Instrumente zum Spielen zu bewegen, muß man auf den zugehörigen Stuhl klicken, also in dieser Reihenfolge:

1. Popperfaß hintere Reihe, ganz rechts
2. Nambino vordere Reihe, zweiter Stuhl von links (direkt über dem Pult)
3. Popperfaß hintere Reihe, ganz rechts
4. Wertmizer hintere Reihe, ganz links
5. Violine vordere Reihe, ganz links

Hat man die richtigen Instrumente in der richtigen Reihenfolge gespielt, geht endlich das Licht an und das Stimmengewirr verstummt. Hat man zwischendurch etwas falsch gemacht, geht man einfach vom Pult weg und beginnt von neuem. Wenn es hell ist, kann an weiter durch hinter die Bühne gehen.

Links findet man einen Zettel auf einer Kiste, auf dem Alexandria Lucien schreibt, sie habe das geheime Labor von Sophia gefunden, in dem sie grüne Kristalle herstelle. Nun sieht man sich die erste Kulisse genauer an. An deren rechten Seite gibt es ein Loch, aber dieser Durchgang ist durch die dahinter stehenden Kulissen versperrt. Es gilt nun, sich diesen Durchgang freizumachen. Dazu geht man zu dem kleinen Häuschen rechts hinter dem Vorhang. Mit der Schaltanlage dort kann man die Bühnenbilder heben und senken. Rechts von der Schaltanlage findet man ein Klemmbrett mit 7 Bühnenbildern, die in dieser Reihenfolge auch auf der Bühne stehen. Man muß nun diejenigen Bühnenbilder herausuchen, die an der gleichen Stelle einen Durchgang haben wie die erste Kulisse (also da, wo auf dem ersten Bild der dunkle Fleck ist): das sind die Bühnenbilder 5 und 7. Nun wendet man sich dem Schaltpult zu. Mit dem roten Knopf schaltet man es ein. Die blauen Knöpfe daneben sind für das Heben (gedrückt und leuchtend) und Senken (matt) der Bühnenbilder zuständig. Nun gibt es aber nur 6 blaue Knöpfe, der für das fehlende Bild ist ganz links und durchgebrannt. Er steht für das erste Bühnenbild, das also unbeweglich ist. Man drückt nun auf den 1., 2., 3. und 5. blauen Knopf (also einschließlich des verschmorten Knopfes auf die Nummern 2, 3, 4 und 6; falls man mehr als 4 Knöpfe bei der Schaltanlage drückt, brennt sie duch und man muß von vorne beginnen). Dann kann man wieder zum Loch im ersten Bühnenbild gehen und dort

weiter nach hinten durch. Nach rechts kommt man dann in den Requisitenraum.

Wenn man das Radio hinten rechts einschaltet, hört man Alexandrias Stimme, die an ihr Medallion erinnert. Nun geht man in den Schwan (vom Eingang aus), in dem man eine Kurbel findet. Wenn man an dieser dreht, wird der Schwan angehoben und man kann nun auf die blaue Trommel springen. Durch diese fällt man dann in den Heizungsraum.

Man kann diesen Raum durch eine Türe wieder verlassen und kommt dann in das Foyer, zurück kommt man nun durch diesen schnelleren Weg und muß nicht mehr den Weg über die Bühne nehmen. Zuerst aber sieht man sich im Heizungsraum um. Auf dem Boden gibt es eine Luke, an deren Rand Alexandrias Amulett liegt. Wenn man es aber zu nehmen versucht, fällt es in die Luke. Also taucht man hinterher und hebt unter Wasser das Amulett vom Boden auf. Ebenfalls unter Wasser findet man eine Türe mit einer Uhr darüber. Durch die Türe kommt man zu einer Wendeltreppe und damit zu Sophias geheimen Labor. Bleibt man zulange unter Wasser, stirbt man allerdings wegen Atemnot.

Im Labor ist es ein wenig unübersichtlich, aber es gibt an einer Stelle eine Karte vom Labor. Die Orte der Kristalle sind durch die Dreiecke gekennzeichnet, einige enthalten ein Notensymbol und die zugehörige Note darüber. Das runde Gebilde stellt einen Kocher zum Erzeugen von Kristallen dar. Wie man vorgehen muß, weiß man aus den Stichpunkten auf der Schreibtischauflage und dem Brief von Sartorius in Sophias Büro. Zunächst braucht man einen kleinen, grünen Kristall als Keim der Kristallbildung. Diesen findet man in einer kleinen Nische (beim Kristall D auf der Karte), in der es grün schimmert. Das weiße Kalzium-Bromid zum Reinigen des Kristalls erhält man, wenn man auf den großen, grünen Kristall nahe Kristall B klickt. Der Kocher selbst ist noch nicht betriebsbereit, er muß erst mit Wärme versorgt werden. Dazu muß man zurück in den Heizungsraum. Rechts von der Laborkarte findet man einen Ausgang, der direkt in den Heizungsraum führt. In diesem findet man links einige Hebel an der Wand. Den zweiten von links kann man ziehen, er springt aber immer wieder zurück. Erst wenn man zusätzlich das Amulett von Alexandria daran befestigt, bleibt der Hebel unten. Genauso, wie man hierher gekommen ist, kommt man wieder zurück in Sophias Labor. Im Kocher brodeln es nun und man kann den grünen Kristall in die Flüssigkeit werfen. Kurz darauf wächst ein großer dunkler Kristall heran. Indem man die Kalzium-Bromid-Tablette hinterher wirft, reinigt man den Kristall. Nun gilt es nur noch, die heiligen Noten zu spielen und zwar in der richtigen Reihenfolge C,D,E,B und G. Wo die entsprechenden ersten vier Kristalle zu finden sind, kann man auf der Karte sehen. Die ersten beiden findet man bei der grünen Nische, in der man den grünen Kristall gefunden hatte. Zuerst drückt man den rechten blauen Kristall (C) und dann den linken (D). Das E ist der rechte blaue Kristall bei den drei Kristallen neben der Karte und das B schließlich der blaue Kristall direkt neben dem grünen, aus dem man die Tablette hervorgeholt hat. Die letzte fehlende Note G ertönt, wenn man auf den im Kocher erzeugten Kristall klickt. Hat man einen falschen Kristall gedrückt, kann man ihn durch erneutes Drücken wieder zum Schweigen bringen. Hat man dagegen alles richtig gemacht, zerplatzt der neue Kristall und im Kocher liegt das Kupfer in Form von Sophias Planetensymbol ♀. Nachdem man auf dieses geklickt hat, geht es wieder zurück nach Agrippa.

DER TEMPEL VON AGRIPPA: Dort sind inzwischen alle Alchimisten wieder auferstanden und wollen einem ein Lebenselixier andrehen, das man aber keinesfalls trinken sollte, wenn man nicht sterben will. Statt dessen wartet man, bis sie Nemesis beschwören, der sich als Lucien herausstellt. Der bittet einen inständig darum, die Alchimisten nicht an Alexandrias Körper heranzulassen. Ein Ring, den man von ihm zugeworfen bekommt, soll einem den Weg weisen. Mit dem Ring kommt man zu dem Hof mit dem Brunnen im Tempel. Hier klickt man auf den großen Ring und erfährt so, was wirklich mit Alexandria passiert ist: sie wurde von den vier Alchimisten brutal ermordert, die darauf alle von Lucien getötet wurden. Den Ring nimmt man dann an sich und geht zu dem Brunnen (nicht zu den Alchimisten zurück, sonst stirbt man). Bei diesem drückt man das rechte Horn des Brunnenteils, der sich – in Richtung Altarraum des Tempels blickend – rechts befindet. Dann versiegt das Wasser und eine metallene Hand kommt zum Vorschein, in die man den Ring legt. Dadurch öffnet sich eine Türe und man kommt in die Krypta.

Man geht weiter in diesen Raum, links und rechts findet man am Ende zwei Inschriften. Durch das runde Gebilde an der rückwärtigen Wand kommt man in den nächsten Raum. Hier gibt es 4 große Statuen und einen Sarg in der Mitte. Man geht zu der Minotaurus-Statue und dreht sich zur Mitte, von hier aus kann man zum Sarg gehen. Dort berührt man die versteinerte Alexandria mit Luciens Ring. Darauf wird Alexandria kurzzeitig zum Leben erweckt und man bekommt einen zweiten Ring von ihr. Diesen Ring berührt man mit Luciens Ring. Mit beiden Ringen geht man zu der Drachenstatue und legt sie in die

Schale davor. Danach drückt man auf das Dreieck rechts davon und der Drache verflüssigt die beiden Ringe. Die Schale mit dem flüssigen Metall nimmt man an sich und geht zu der Elefantenstatue. Dort legt man die Schale vor den Elefanten, drückt auf das Dreieck und der Elefant kühlt das Metall wieder ab. Mit diesem geht es dann zu der Schlangenstatue. Dort legt man das erkaltete Metall in die Form und drückt wieder auf das Dreieck, um es in die richtige Form zu pressen. Die fast fertigen Doppelringe bringt man zu der Minotaurus-Statue und legt sie davor. Hier funktioniert das Dreieck aber nicht. Also geht man zurück zu der Elefantenstatue und blickt mit Richtung zum Sarg nach oben. Dadurch löst man ein Erdbeben aus und es erscheint ein Stab über dem Sarg, den man an sich nimmt. Man drückt den Stab der Minotaurus-Statue in die Hand, die darauf das Glas zertrümmert, so daß der Doppelring durch das Wasser endgültig abgekühlt wird. Nun nimmt man sich die Ringe und wird dann wieder in den Altarraum gebracht.

Hier dreht man sich nach links und geht näher an den Opfertisch heran. Man sieht die 4 Alchimisten bei der Zeremonie mit Alexandria. Wenn man hier zu lange wartet, siegen die Alchimisten und man selbst stirbt. Also wirft man schnell den Ring auf Alexandria. Dabei werden die Alchimisten endgültig getötet und Alexandria und Lucien werden von ihrem Fluch befreit. Kurz darauf steht man wieder auf dem Vorhof zum Tempel und kann dessen Zerstörung beobachten und das glückliche Paar sehen. Danach verläßt man den Vorhof und klickt draußen auf das Bild der Venus, womit das Spiel beendet ist.