



## **Komplett – Lösung**

exclusiv ausgearbeitet für

[Uwes-Adventureseite](#)

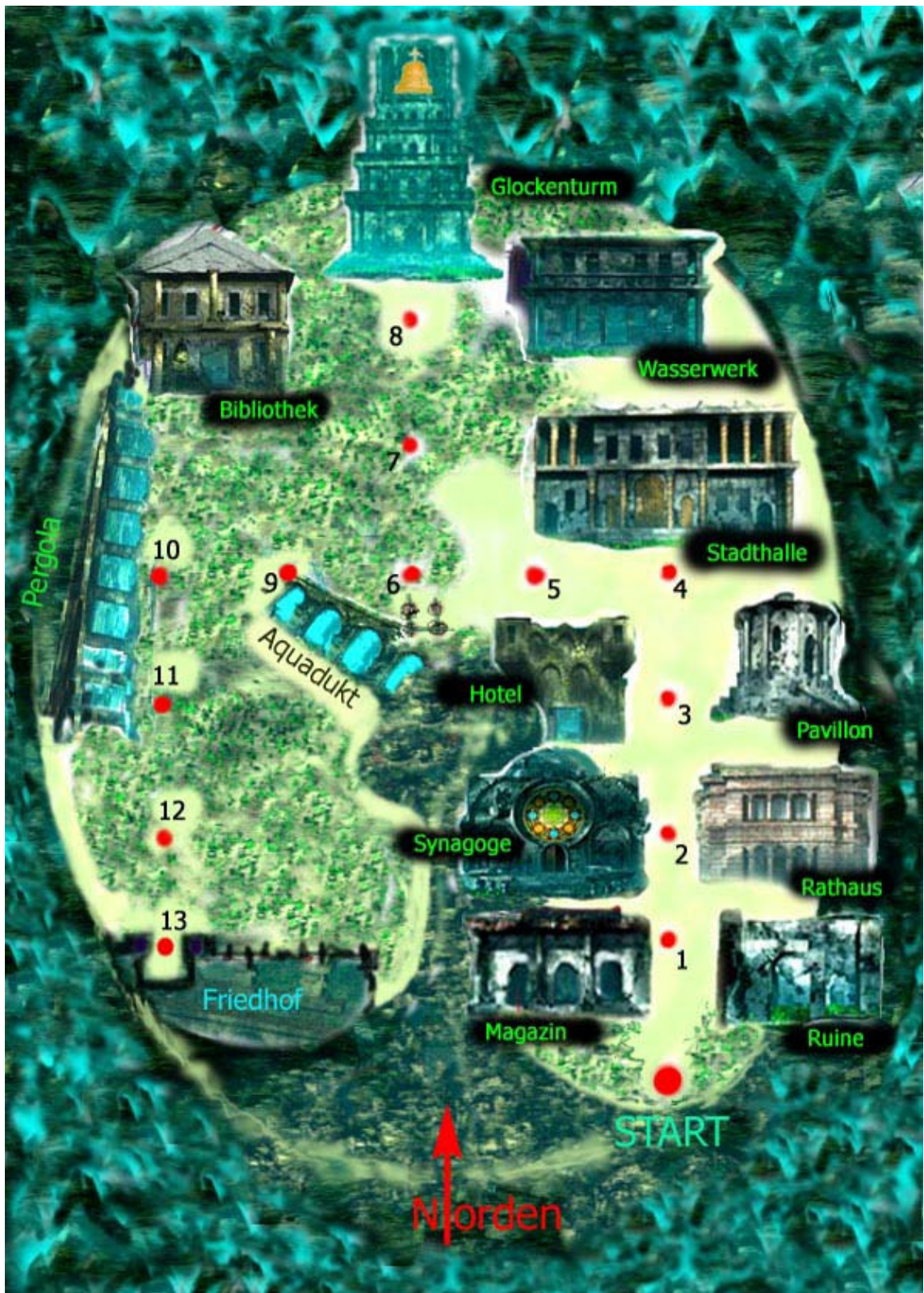
von **Hinnerk Hartmann**

nett erzählt & mit vielen Bildern sicher bis zum Abspann

Alte Überlieferungen berichten von einem gewaltigen Vulkan-Ausbruch, der eine ganze Stadt in die Tiefen des Meeres riß. Dort liegt sie seither ,eingeschlossen vom Felsenkessel des Kraters, am Boden des Vulkanes.

Niemand hat diesen Ort je erreicht und niemand könnte ihn so wieder verlassen; denn magische Wesen und Mächte halten die Wacht...

Es kann kein Zufall sein, daß sich in diesem Mysterium die bisher spektakulärste Schiffskatastrophe der Weltgeschichte ereignete ...der Untergang der TITANIC .



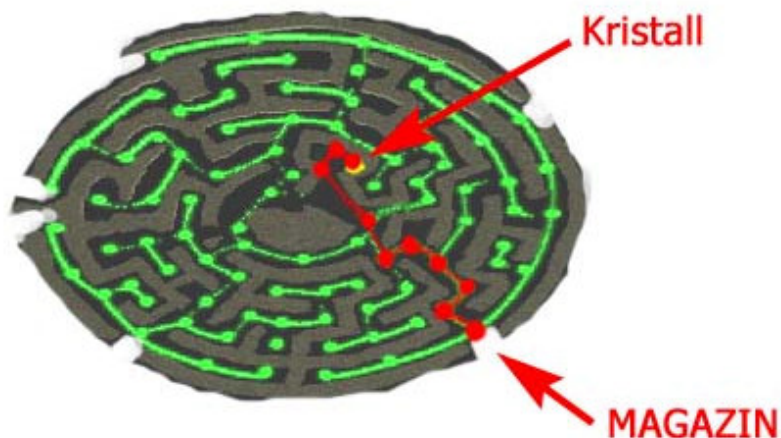


Wir beginnen am Ende der Hauptstraße am START und sollten mit dem Cursor arbeiten, da die Navigations-Pfeile (im Screen unten/links) nicht immer **alle** möglichen Richtungen freigeben. Auch das Spiel-Menü **Hilfe** kann zu Rate gezogen werden.

Zunächst machen wir uns mit der Stadt vertraut, betrachten zu beiden Seiten die Gebäude, besteigen den GLOCKENTURM und genießen von oben die Aussicht bis ganz hinten zum FRIEDHOF, dem wir dann auch einen Besuch abstatten, bevor wir zum START zurückkehren.

Nun kann's losgehen : wenn wir z.B. vorm MAGAZIN (**1/ost**) stehen, geht's nicht mehr vorwärts und wir kommen auch nicht zum Gebäude; trotzdem erscheint der Pfeil „vorwärts“, wenn wir den Cursor im linken Bogen unten/rechts anhalten. Vorsicht, ein Click und wir finden uns im Braunen Labyrinth wieder ! Mit **l,l,v** (links, links, vor) sind wir wieder draußen. Von diesen Teleport-**Eingängen** gibt es 6 Stück **im Freien**, und **in dem** Braunen Labyrinth gibt es dann noch 6 Teleport-**Ausgänge** (schwarze „Bildschirme“). Tief im Inneren des Labyrinthes, in einer Seitenkammer des Zentrums, verbirgt sich der gelbe Kristall-Oktaeder, der später für Licht im Dunkel sorgen wird. Ohne einen genauen Plan werden wir uns im Braunen Labyrinth nie zurechtfinden. Und diesen gibt es: oben im GLOCKENTURM, links unter der Glocke nehmen wir eine wunderschöne Smaragd-Brosche (Click) in unser Inventar, die wir mit Rechts-Click vergrößern und mit D&D (Drag&Drop) beliebig drehen und wenden können... der perfekte Grundriß des Braunen Labyrinthes! Also, hin zum MAGAZIN und Teleport ins Braune Labyrinth, wie oben beschrieben.

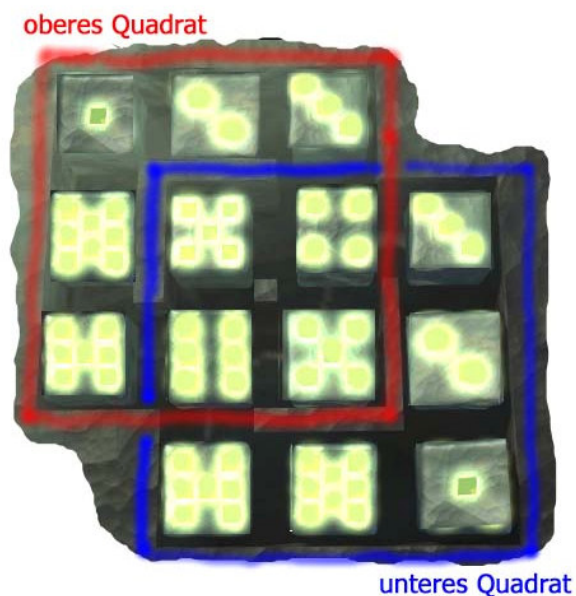
**Cursor halbe Höhe/rechts in hellere, rechteckige Wandfläche, dann Click vorwärts...**



Den Kristall nehmen wir ins Inventar und verlassen das Labyrinth über einen der Teleport-Ausgänge.

So haben wir zwar schnell den Kristall bekommen, aber vom Labyrinth hatten wir nicht allzu viel : **unbedingt auch die anderen Eingänge/Ausgänge ausprobieren**, das wird uns später sehr nützlich sein ... und macht auch Spaß.

Als nächstes wollen wir den Kristall in die Halterung im Grünen Labyrinth einfügen. Dazu müssen wir erst einmal den richtigen Eingang finden. Aber der liegt verborgen hinter der Wand im RATHAUS, hinter dem Tisch! Ein Click auf die dunkelen, kleinen Quadrate legt das Würfel-Rätsel frei: 2 Quadrate mit jeweils 9 Würfel-Bildern überlappen sich diagonal so versetzt, dass jedes Quadrat mit dem anderen 4 Würfel-Bilder gemeinsam hat. Die Aufgabe besteht darin, die Zahlenfolge 1-8 für jedes Quadrat herzustellen, wobei die 1 im oberen Quadrat oben/links stehen muß und im unteren Quadrat unten/rechts. (Die Zahl im Zentrum eines jeden Quadrates zählt jeweils für das **andere Quadrat**) Im oberen Quadrat erfolgt die aufsteigende Zahlenfolge im Uhrzeigersinn, im unteren entgegengesetzt. Mit dem Cursor die Zahlenbilder aufspüren, die einen Richtungs-Pfeil haben; es sind mehrere! Jeder Click führt dann zu Veränderungen der Zahlenbild-Kombinationen.



So, das Würfel-Rätsel haben wir hervorragend bewältigt (s. Bild), und unter Donnern & Blitzezucken zerbröseln die Würfel und lassen eine schwarze Türöffnung erscheinen... der Eingang zum Grünen Labyrinth!

Ein Click in die Öffnung, und wir sind im Grünen Labyrinth, am Anfang des Smaragd-Tunnels, den wir zielstrebig durchheilen, immer dem blauen Lichtschleier entgegen, bis wir dann rechterhand eine Türöffnung entdecken, die uns in eine Kammer führt, die uns mit einem beeindruckenden Blick in den Sternen-Himmel überrascht, den ich mit meinem



Spezial-Teleskop im **4 Quader**-Raster festgehalten habe; man weiß ja nie.....

**Rechts** können wir nun die paßgenaue, 8-eckige Mulde entdecken, in die wir mit einem D&D den Kristall befördern. Gleichzeitig sollte Freude aufkommen, daß fortan an einem ganz, ganz dunklen und schrecklichen Ort genügend Licht existiert....

Bevor wir nun das Grüne Labyrinth verlassen, müssen wir uns sorgfältig umschauchen. Es fallen seltsamen Schriftzeichen an den Wänden auf, die wir auch in den Gebäuden schon bemerken konnten, z.T. als Schrift-Tafeln. Denen sollten wir unbedingt unsere Aufmerksamkeit schenken! Alle Zeichen an den grünen Wänden – in entspr. Reihenfolgen sammeln und später zusammenstellen; wir bekommen damit den unentbehrlichen Hinweis.

In der SYNAGOGE, vor der Rückwand, steht eine Statue mit geöffneter Rechten, die einen Heiligen darstellt, der ehemals ein mächtiger Fürst war. In seiner Hand hielt er entweder ein Schwert oder ein Zepter, als Zeichen von Macht oder Magie, das Unbekannte an sich nahmen und an einem sicheren Ort versteckten, wo es für alle Zeiten unentdeckt bleiben sollte. Wo kann er nur sein, dieser Ort für Ewigkeiten?

Es muß der FRIEDHOF sein, den wir bald (**13/süd**) erreicht haben, durch die Pforte betreten und dicht vor einem Standbild verweilen. Wenn wir nach links gehen, werden wir das Gesuchte in einer Grube finden. Es ist ein Zepter, das wir dem heiligen Regenten in die SYNAGOGE zurückbringen und mit einem D&D aus dem Inventar in seine rechte Hand befördern.

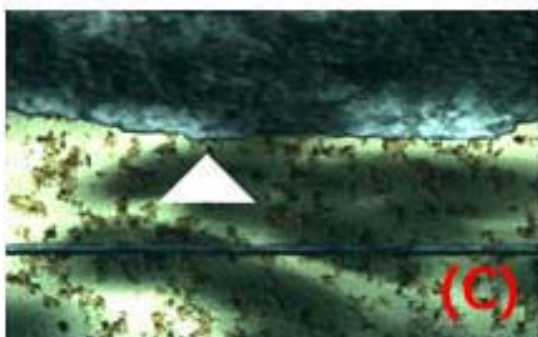
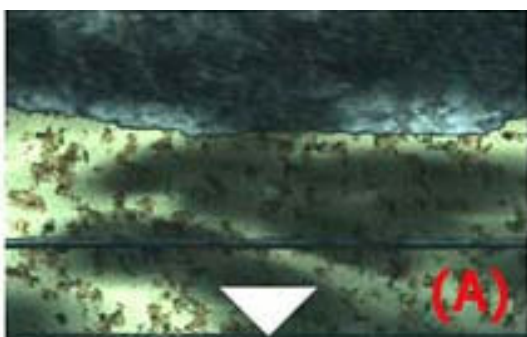
Sofort erleuchten Lichtbündel, die sich in dem Raum so brechen, daß auf der leeren Steintafel im Vorraum (vor Skulptur/Gitter) ein **fremdartiges Alphabeth** erscheint, auf dem exakt 4 Buchstaben angestrahlt werden: beginnen wir mit A und vernachlässigen die Leerfelder, erhalten wir als Ergebnis die Buchstaben A, E, G und V. Diese brauchen wir noch später.



Jetzt haben wir endlich die Möglichkeit in Erfahrung zu bringen, was uns die verschiedenen Schrift-Tafeln sagen wollen und welche Hinweise uns weiterhelfen können!

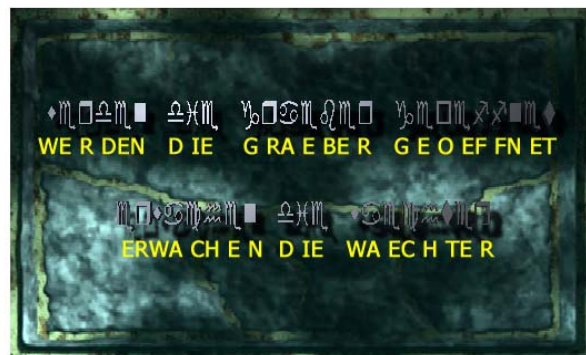


Und da wir in der Nähe sind, sollten wir einen Blick in die BIBLIOTHEK (10/nord) werfen. Hier können wir eine Schrift-Tafel trotz Rundum-Blicks nämlich gar nicht finden, weil vielleicht ein Programmier-Fehler vorliegt? Es sieht fast so aus! Denn anstelle des Normal-Cursors kommt zusätzlich ein **weißes Dreieck** ins Spiel! (Aber nach einigem Fummeln klappt's dann doch). Wir haben bereits die BIBLIOTHEK betreten und sehen vor uns einen Tisch. **1x links** und wir stehen mit der Nase vor der Wand. Jetzt setzen wir unsere neuen Werkzeuge ein, nämlich die weißen Dreiecke. Cursor von Bildmitte ganz langsam zum unteren Rand ziehen, bis das weiße Dreieck mit **Spitze nach unten** erscheint (A) und Click. Wir blicken urplötzlich auf den Boden und sehen so etwas wie mehrere Bruchstücke. (Vielleicht soll das die zerstörte Tafel sein, die wir auf wunderbare Weise wieder zusammenfügen sollen?) Von diesen **nehmen (Faust-Symbol)** wir das große Stück am unteren Bildrand (B) und Click. Sofort blicken wir wieder vor die Wand. Wenn wir jetzt den Cursor von links/Mitte langsam nach rechts ziehen, bis das weiße Dreieck mit **Spitze nach oben** (C) erscheint und einen Click machen, zeigt sich



endlich die gesuchte Tafel. Wir übersetzen mit dem **Alphabeth** den Text und müssen eingestehen, dass sich dieses irritierende Durcheinander letztendlich gelohnt hat. (übrigens, die Tafel verbleibt dann immer sichtbar an der Wand, es sei denn, wir betreten die BIBLIOTHEK ganz neu) Und das ist die gesuchte Schrift-Tafel :

Warn-Tafel in der BIBLIOTHEK (10/Nord)



also d i e Gräber, d.h. mindestens 2 Gräber. Bisher ist aber erst 1 Grab (Zepter) offen. Noch herrscht Ruhe ...



Tafel in der STADTHALLE (4/nord)  
Die Meeres-Strömung für welches Tor....?

Wir erinnern uns noch an unsere Buchstaben-Sammlung aus dem Grünen Labyrinth ? Was bekommen wir denn an Wörtern alles zusammen....die bisher Eifrigsten sollen sogar diesen ganzen Satz herausgefunden haben

## DIE OSTWAND DES TURMES BIRGT EIN GEHEIMNIS

Ganz tolle Leistung -wirklich!

Und das stimmt sogar.Wir begeben uns in den GLOCKENTURM und überprüfen das. Nach Eintritt **1x rechts** und **vor**...da ist die Hand und braucht etwas,wahrscheinlich ein Werkzeug,damit wir dahinter schauen können.Wer könnte so etwas haben,und wo waren wir noch nicht aktiv? Da bietet sich u.a. das HOTEL mit seinen 2 Eingängen (**3/west** , **5/süd**) an und bald stolpern wir förmlich über eine Brechstange,die schräg am Mittelpfosten des Regals anlehnt.Wir nehmen sie ins Inventar und eilen zurück zur Ostwand des GLOCKENTURMES,wo wir sie auch gleich mit D&D in der Wandmitte einsetzen. Und schon gibt die Wand ein finsternes Loch frei, in das wir ersteinmal vorsichtig hineinschauen wollen.Ein Click...

es ist **die Hölle**, das Rote Labyrinth!

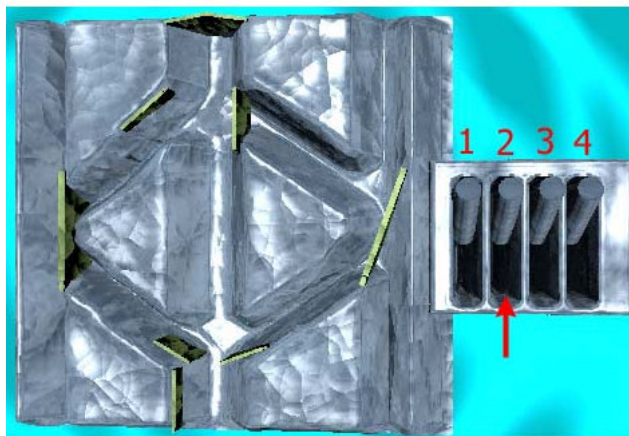


**Ein falscher Schritt und wir befinden uns bei Luzifer persönlich ... Aus & Vorbei !**  
Also erst das Spiel abspeichern und dann überlegen,was zu tun ist.

Die **Gräber** sind irgendwie noch nicht abgearbeitet.Dann sind da noch die **Wächter** und die **Strömung** des Meeres soll ein **Tor** öffnen.Ein Tor führt meistens weiter und soll etwas verschließen oder freigeben.So ein Tor müssen wir finden!Dazu verlassen wir zunächst die Hölle und **drehen** uns mit **2x rechts** (oder links) wieder um und stehen vor so einem Tor;nämlich dem Eingangs-Tor,das wir eben durchschritten haben! Wo ein Tor hineinführt,sollte auch ein Tor hinausführen. Dieses Tor ist gemeint,das die Meeres-Strömung öffnet...das Tor am Ende der Hölle,hinaus ins Freie (sonst stehen wir nach gefährlicher Passage der Hölle am Ziel vor verschlossenen Toren und müssen wieder zurück!!!)

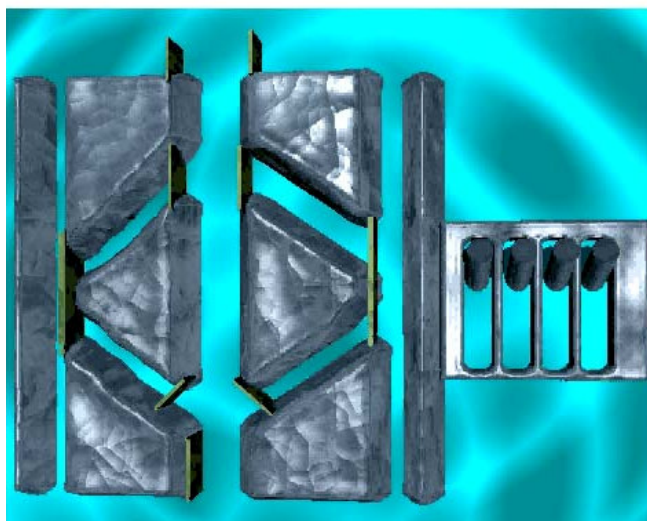
Wasserströmung lässt uns logischerweise eine Verbindung zum WASSERWERK

knüpfen. Also Click durch Hölleneingang und mit **l,v,l,v** stehen wir im WASSERWERK (**8/ost**) vor einer Wand mit lila Tafel-Rahmen. Ein Kontrollblick in die Runde zeigt wieder etwas Schriftliches (DIE LETZTEN WAECHTER DES TORES, vgl. auch Friedhofs-Pforte/linker Pfeiler), was uns bestärkt, daß wir auf dem richtigen Wege sind. Zurück zur interessanten Wand und Cursor unterhalb lila Rahmen! Die Hand fordert ein Werkzeug, die **Brechstange** aus dem Inventar! Und schon weichen die Mauerreste und geben den Blick auf eine lila Fläche frei, die wir uns mit Click genauer ansehen wollen. Und, welch' Freud', wir bestaunen ein Wunderwerk der Hydrotechnik das **Haupt-Ventil** mit seitlichem Stell-Werk! Bei genauerem Hinsehen müssen wir bestürzt feststellen, daß durch dieses Ventil kaum ausreichend Wasser fließen kann: der vertikale Mittelkanal ist oben verschlossen....so wird sich der Höllen-Ausgang nicht öffnen lassen!



Die Hebel 1 bis 4 müssen nun so verstellt werden, daß die Ventil-Klappen aller **vertikalen** Kanäle oben bis unten durchgängig offen stehen. Die Stell-Hebel werden derart bedient, daß der Click dort gesetzt wird, wo der Hebel hinbewegt werden soll; z.B.: **Hebel 2** soll **nach unten**, dann den Click auf die **rote Pfeilspitze** setzen. Wichtig: bei bestimmten Hebel-Stellungen kann das Verstellen **nicht rückgängig** gemacht werden oder können bestimmte Hebel **gar nicht bewegt** werden. Kleine Hilfe für den Anfang: beginne mit **Hebel 4**.

Wenn alles richtig gemacht wurde, sieht das so aus:



**Rohr frei !**



**... und mit einem unbändigen Wasserschwall bricht die Strömung des Meeres los und entriegelt mit urgewaltigen Kräften den Höllen-Ausgang!**

Es verbleiben noch die Gräber & Wächter. Wir erinnern uns: **WERDEN DIE GRÄBER GEÖFFNET, ERWACHEN DIE WÄCHTER ...** Das müssen wir jetzt herausfinden! Hin zum FRIEDHOF bis **(13/süd)**.

Da wir den linken Teil schon kennen, wenden wir uns diesmal nach rechts. Also noch **1x vor** durch die Pforte, dann unmittelbar dahinter den Weg rechts nehmen. Nach kurzem Suchen haben wir das 2. Grab gefunden, dem wir **4 Quader**-Steine für unser Inventar entnehmen. **Ab jetzt sind die WÄCHTER erwacht** und lauern schon auf uns und unsere Steine - im freien Feld! Wir werden ganz gewiß **nicht** den GLOCKENTURM erreichen, um uns mit den Steinen durch die Hölle ins Freie retten zu können. Wer's nicht glaubt... **abspeichern** und ab ins freie Feld, Richtung Turm.....



**Haaaaaaaaaaaaaalt...** da führt kein Weg dran vorbei; wir müssen einen Umweg durch's Braune Labyrinth finden. Wir kennen uns doch schließlich aus, oder...??

Wir stehen außerhalb Friedhof **(13/nord)** und dürfen **maximal 1x vor** bis zur **(12)** und blicken nach **rechts** auf die Bergzacken ( im Hintergrund die Synagogen-Rückseite )

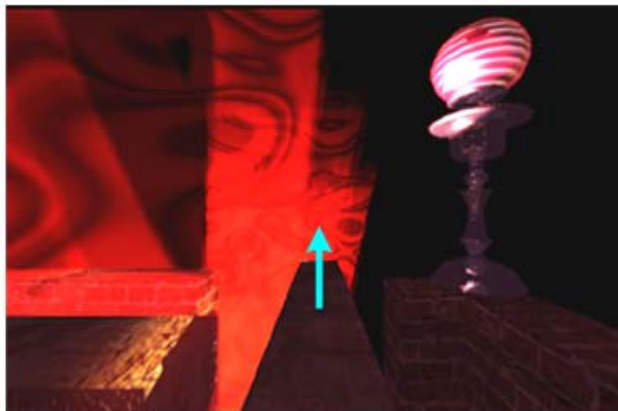


Cursor bei Bergzacken (roter Pfeil) anhalten, Click. Schon landen wir im Braunen Labyrinth und wollen rasch – vor den Wächtern verborgen - an hoffentlich geeigneter Stelle wieder heraus!

Mit **vor**,dann Curser in rechte schmale Tür mit links der Lampe, und **vor** haben wir uns wieder herauskatapultiert und sind an der Süd-Ost-Ecke der BIBLIOTHEK,dann **l,v** bis vor die PERGOLA-Säulen,dann **r,v** in die BIBLIOTHEK und wieder durch den Ost-Ausgang hinaus mit **r,v**.Draußen wenden wir uns **links** und mit **2x vor** landen wir endlich im GLOCKENTURM. Dann **rechts**, Curser in Wandmitte und **vor**(Hand) und **Click** und wir stehen wieder am Anfang der Hölle,dem roten Labyrinth.

Jetzt beginnt der Eiertanz!Vorsichtig bewegen wir uns auf den Mauerkronen...wir haben ja genügend Licht dank des Kristalls vom Grünen Labyrinth.(Vorsichtshalber gucken wir auch zu den Navigations-Pfeilen unten/links;ist die beabsichtigte Richtung freigegeben? ) Hoffentlich zu guter Letzt endet unsere dunkelgraue Mauerkrone in Höhe der **Lampe**

**rechts**. Dürfen wir nicht weiter ? Jetzt den Curser auf das Mauer**ende** halten und beherzt **Click vor ...**



... und wie aus dem Nichts ist es da ...



...dieses ist das Tor (aber noch nicht **das** Tor)

Click ins Tor,es öffnet sich... und wir erblicken endlich das **Wrack der TITANIC**.

Das müssen wir uns unbedingt ansehen.Eigentlich hätte das Schiff beeindruckender ausfallen können nach solch einem beschwerlichen Anmarsch! Egal,wir müssen unsere **4 Quader**-Steine noch irgendwo einbauen.Dazu verlassen wir das Wrack vom Heck kom-

mend Richtung Bug,direkt in den grellen,mittigen Scheinwerfer hinein,linkerhand der Bug mit kleinem Ladegeschirr, vorbei **vorwärts mittig** in die vor uns befindliche Felswand,auf der dann ein kleines Fels-Rechteck zu erkennen ist,das wir anklicken.Plötzlich formt sich eine Stein-Tafel,genau in der Farbe unserer **4 Steine**...die gehören irgendwie zusammen!Daher nehmen wir nacheinander jeden Stein und bauen jeden in derTafel ein. Es tut sich nichts!Halten wir den Cursor an die **Oberkante** eines Steines,erscheint das **Umkehr- Symbol** , und man kann ihn mit einem Click **wenden** (Rückseite);das geht bei allen Steinen.Cursor auf die **Unterkante** des Steines,und wir können ihn **nehmen** und ins Inventar zurückbefördern.Da es sich um eine Sterne-Konstellation (hatten wir nicht ein Foto mit dem Spezial-Teleskop?!!) handelt,sollte darauf geachtet werden,daß die Linien an den Stein-Kanten nicht verspringen .Und auch die **Rückseiten** probieren ...irgendwann passt alles zusammen! Dann versinken die Steine in der Tafel,die dann ihrerseits vom Fels verschluckt wird...wir stehen vor einer nackten Felswand,als wäre nie etwas gewesen.

Etwas ratlos können wir uns mit **r,v,l,v** von der Felswand abwenden und einen Click in die hellere,kleine Fläche in Bildmitte setzen...aus dem Felsen wächst die Alphabeth-Tafel,auf der nun die 4 bekannten Buchstaben (Tafel in Synagoge) **A,E,G,V** in **richtiger Reihenfolge** eingetippt werden müssen.Es ist ein Sternen-Name aus dem Sternbild der LYRA. (Da leuchtet er am allerhellsten.Am Firmament rangiert er in der Helligkeit auf dem **5.** Platz bei einer Oberflächen-Temperatur von 11.600 °C in einer Entfernung von ca.26 Lichtjahren – das nur als kleinen astronomischen Hinweis)

Nach richtiger Eingabe sind alle Rätsel gelöst, und es erfolgt der Abspann.



Im Anhang ist der Rätsel-Tresor.



# Rätsel – Tresor

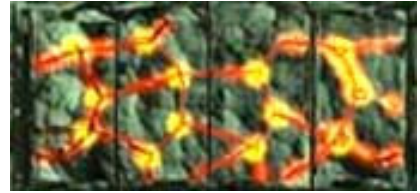
- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 1. Eingänge br.Labyrinth     | a)Magazin-1/west b)Ruine-1/ost c)Stadhalle-4/nord,drinnen schw.Bogentürkante,rechts d)Pavillon-3/ost, Fenster<br>e)Aquadukt-9/süd,3.Säule v.links,linke Außenkante<br>f)Bergzacken-12/ost,s.S. 9,Bild unten (roter Pfeil) |
| 2. Kristall                  | Nach Tele-Port v.MAGAZIN: in helle Fläche r./Mitte V/R/<br>V/L/V/V/L/V/R/V/V/R/V/R/ ,Kristall <b>nehmen</b> (Inventar)  |
| 3. Würfel-Rätsel             | unten Mitte – oben Mitte – oben Mitte – unten Mitte (nur bei Anfangsstellung)   |
| 4. Grünes Labyrinth          | 8x vor,R,V,R und Kristall (D&D) in acht-eckige Halterung  |
| 5. Friedhof                  | a)Zepter:dicht vor Statue L,V,R und aus Grab <b>nehmen</b><br>b)Steine:durch Pforte,dann R,V,L,V und aus Grab <b>nehmen</b>   |
| 6.Haupt-Ventil               | <b>Egal wann</b> ,wenn alle Hebel oben:4-1-2-3-2-1-4 = Rohr frei  |
| 7.Hölle (rotes Labyrinth)    | Nach Eintritt:V/R/V/L/V/V/L/V/R/V/R/V/V/L/V,Tor auf   |
| 8.zumSteine-Rätsel/(Titanic) | Nach Höllen-Austritt: V/V/V/R(Titanic)/R/V/V/Click in blaues Rechteck   |
| 9.Steine-Rätsel              | <b>Nacheinander</b> Steine von links nach rechts nehmen und von rechts nach links in Tafel einbauen;danach einzeln wenden   |



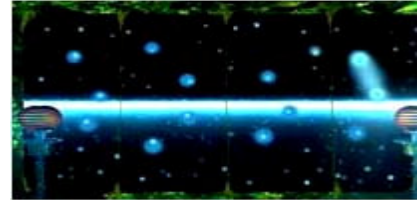
## Steine nach dem Einbau



## ... und nach dem Wenden



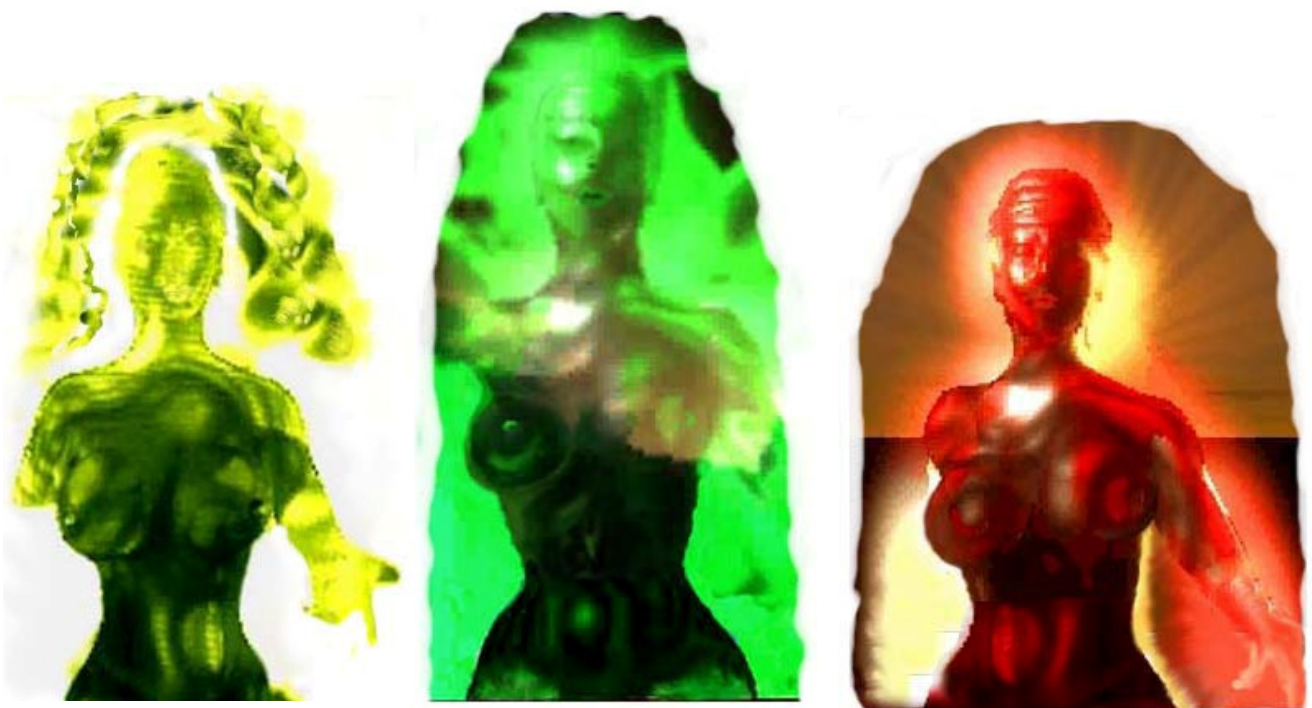
Manchmal sieht's man in den Sternen ...



(aber **nur** mit meinem Spezial-Teleskop)

10.zum Alphabeth-Rätsel R/V/L/ Click in „Bildschirm“ und **V E G A** eintippen

11.**die ganz große Überraschung** zum Schluß:



Die unerbittlichen Wächter sind ja ein anschauliches

**Damen – Trio ...**