

# Zork Nemesis – Komplettlösung

Selten war ein Adventure derart umfangreich, detailgenau und schwierig wie Zork Nemesis. Davon unbeirrt hat sich Marc Wecker auf den Weg gemacht, um das Land der Rätsel und Bücher zu erkunden. Seine Wegbeschreibung soll allen, die vorhaben, auf seinen Spuren zu wandeln, das Leben ein wenig erleichtern.

## Der Tempel von Agrippa

Du befindest Dich vor dem Tempel von Agrippa. Nun gehe als erstes die Treppe hinauf, bis Du vor dem runden Symbol stehst, dann weiter nach rechts und gleich links. Auf der linken Seite findest Du eine offene Tür zur Krypta. Schau Dir den Sarg näher an und wende Dich der Kerze zu. Wenn sie berührt wird, bittet ein Geist um Hilfe.

Nun wieder zurück zum Symbol und genau in die andere Richtung. Wenn Du das große Tor genau anschaust, wird es Dir verraten, wie es aufgeht – klopfen nützt hier nichts. Nimm den Türklopfer in die Hand und ziehe ihn mit der Maus auf die Sonne. Jetzt sollte sich die Tür öffnen.

Gehe nach rechts in die Bibliothek, und schau Dir die Bücher auf der Ablage genau an. Sie enthalten wichtige Hinweise über die Geschichte und spätere Rätsel. Nun durch die hintere Tür raus in den Hof bis ganz nach hinten. Dort steht eine Sonnenuhr. Nimm einfach mal den Zeiger mit – wer weiß, wofür er später noch mal gut ist ... dann wieder in den Hof.

Wenn Du rechts weitergehst, stößt Du auf ein Alchemielabor.

Lies am Eingang rechts das Buch! In der Nische befinden sich einige Rädchen. Wenn Du diese antipfst, hörst Du Aufzeichnungen von NEMESIS. Von der Schriftrolle erfährst Du, in welchem Verhältnis die vier Personen den Symbolen auf dem Tisch zugeordnet werden.

Nun wieder in den Hof und dann nach rechts. Du solltest nun ein Bild der Venus finden. Berühre sie auf der Schulter, und Du bekommst einen Tip. Gehe den Gang weiter. Jetzt stehst Du im Tempel. Dort liegen auch die Säрге der vier Alchemisten. Die Geister der vier Personen bitten Dich um Hilfe. Höre Dir an, was sie zu sagen haben.

Gehe nun zurück in die Bibliothek. Fallen Dir die Trennwände auf? Wenn Du sie zur richtigen Seite verschiebst, geben sie einen Gang frei. An der Wand befindet sich das gleiche Symbol wie im Labor. Drehe den Kopf auf das Feuerzeichen, und eine weitere Tür öffnet sich. Stecke den Stab in die Sonnenuhr, und stelle sie so ein, daß der Schatten auf das Saturnsymbol fällt.

Wieder öffnet sich eine Tür. Gehe hindurch, und nimm den Spiegel von der Wand. Wenn Du ihn ganz links an den Haken hängst und hineinschaust, entdeckst Du eine blauschimmernde Flamme. Drehe Dich um und versuche, die richtige Kerze zu berühren. Überrascht? Wie Du leicht erkennen kannst, befindest Du Dich wieder im Tempel.

Gehe auf den Altar zu und berühre die Flamme. Jetzt zum Sarg von Malveaux. Nachdem Du ihn angehört hast, gehst Du links an der Empore vorbei und die Treppe links hinauf. Auf der linken Seite ist ein Flötenspieler in der Wand, der durch Berührung einen Ton spielt. Wende Dich jetzt den Wasserbecken an der Wand gegenüber zu. Berühre sie in der richtigen Reihenfolge –1., 4. und 5. Becken von links. Gehe durch die Tür links, die nächste Tür öffnet sich automatisch.

Nun befindest Du Dich in einem Raum mit einem Fenster und Bildern, die verschiedene Epochen repräsentieren. Betrachte die Sanduhr, und drehe sie um. Mach's Dir im Sessel bequem. Du bist jetzt in einer Zeitmaschine! Drehst Du Dich nach links, bis Du wieder vor dem Fenster bist, reist Du in die Vergangenheit, drehst Du Dich nach rechts, in Richtung Zukunft.

Gehe in der Zeit so weit zurück, bis sich der Tempel im Bau befindet. Gehe ans Fenster und

nimm die Säge mit. Nun geht es weiter in die Vergangenheit. Wenn eisige Zeiten herrschen, gehst Du wieder ans Fenster und sägst einen Eiszapfen ab.

Nun geht es zur Abwechslung mal nach rechts, bis Du in eine Trockenperiode kommst. Gehe schnell zur Schale, bevor das Wasser verdunstet. Wenn Du sie berührst, findet wieder eine kleine Reise in den Tempel statt. Schütte das Wasser aus der Schale in das Symbol. Gehe zum Sarg von Madame Sophia – auch sie hat Dir etwas zu erzählen.

Gehe wieder links an der Empore vorbei. Links hinter dem Treppenaufgang befindet sich eine weitere Tür, die sich öffnet, wenn Du den äußeren linken Finger der linken Hand und den zweiten Finger von links an der rechten Hand antippst.

Nun kannst Du die Rolltreppe zur Höhle benutzen. Wenn Du durch das Fernglas schaust, erkennst Du eine Statue. Um zu ihr zu gelangen, nimm den Treppenaufgang hinter Dir. Drücke den rechten oberen Knopf an dem Schaltkasten und spring in die Lore. Wenn die rasante Fahrt zu Ende ist, gehst Du die Treppe hinauf und berührst die Statue. Du startest nun wieder eine Reise zum Alter – berühre das Symbol und geh zu Kaines Sarg, um weitere Informationen zu bekommen.

Diesmal gehe rechts an der Empore vorbei in den Raum mit den farbigen Hörnern. Blase zweimal in das blaue Horn, drehe Dich um und betrachte die "Sternenkarte". Schalte alle purpurnen Sterne aus, und bringe den mittleren der blauen Sterne zum Blinken. Wenn alles stimmt, kommt daraufhin eine antike Rolltreppe aus der Decke, die Du natürlich benutzt.

Oben stößt Du auf eine merkwürdige Maschine – schau Dir die rechte Seite genau an. Du startest die Maschine, indem Du auf den Käfer drückst. Dann gehst Du zur Vorderseite, stellst Blau und Gelb auf voll und Rot auf halb. Berühre noch die Glaskugel, und Du findest Dich vor dem Altar wieder.

Berühre das Element, und alle vier Alchemisten erscheinen. Sie geben Dir eine goldene Kugel, die Du natürlich einsteckst.

Gehe in den Kuppelbau hinter der Empore. Du bist jetzt in einem Planetarium mit zwei Schaltpulten. Lege am linken Pult den Hebel nach rechts, und ein Teleskoparm wird ausgefahren. Lege die Kugel hinein, dann bringe den Schalter wieder in seine Grundstellung. Die Kugel fängt nun ein bißchen Tageslicht ein, das nach rechts reflektiert wird. Mit dem Hebel am rechten Pult kannst Du das Sternbild drehen.

Ab jetzt folgen mehrere unabhängige Abschnitte, deren Reihenfolge Du selbst wählen kannst. Mit dem Ausgang des Spiels hat die Reihenfolge nichts zu tun.

Betätige den Hebel. Wenn ein Planet genau im Licht steht, ertönt ein Klingelzeichen und die Reise geht los.

### **Das Konservatorium**

Wenn Du den Raum betrittst, geh zur Bühne auf der linken Seite, sammle die Instrumente ein und ordne sie, anhand des Planes links neben der Tür, den Stühlen zu. Du bekommst nun eine Notenfolge verraten: C,D,E,B und G. Geh durch die oben erwähnte Tür, und Du befindest Dich in einer Halle. Ganz hinten links liegt Sophias Büro. Auf der rechten Seite des Raumes liegt eine Stimmgabel in einem Kästchen. Nimm diese und zwei Langspielplatten rechts neben dem Tisch mit und gehe zum Piano. Dort stecke die Stimmgabel in die vorgesehene Halterung und berühre sie. Du mußt den gleichen Ton auf dem Piano suchen – ungefähr die fünfte Klaviertaste von der Mitte nach rechts. Wenn Du den richtigen Ton gefunden hast, hörst Du ein Klackern, und ein Schlüssel fällt herunter.

Gehe zum offenen Flügel und nimm diesen Schlüssel mit. Hinter dem Schreibtisch mußt Du die Schreibtischlampe mit dem Schlüssel benutzen, an der Schnur ziehen, und Du siehst den Grundriß des Konservatoriums. Aber nicht nur das – auch die Schubladen beinhalten ein paar

Informationen zum Spiel.

Nun gehe zum Grammophon, es befindet sich in dem Übungsraum gleich auf der linken Seite. Lege eine der Platten auf, drehe an der Kurbel und lege den mittleren Schalter nach rechts. Du kannst die Platten auch rückwärts hören, indem Du den linken Schalter betätigst. Unter anderem wird auch die zorkianische Nationalhymne gespielt; die dabei benutzten Instrumente und ihre Reihenfolge sind später noch wichtig! Der Plan, den Du Dir aufzeichnen solltest, befindet sich links neben der Tür zur Halle.

In der Halle führt eine Treppe nach oben, die zum Zimmer von Alexandria führt, es liegt auf der rechten Seite ganz hinten. Wenn Du diesen Raum genau unter die Lupe nimmst, kannst Du eine Menge interessanter Dinge erfahren. Außerdem liegt auf dem Bett ein Album mit Konzertplakaten, von denen Du eines mitnehmen solltest.

Gleich neben diesem Zimmer befindet sich auch Sophias Gemach, das Du ebenfalls aufsuchst. Auch hier gibt es etliches zu sehen. Schau Dir mal die Badewanne hinter dem Paravent an. Nun überklebe das zerrissene Plakat in der Halle und nimm die Eintrittskarte für die Oper aus der Schale, die Du gegenüber von Sophias Büro findest. Damit gehst Du zum Operneingang und benutzt die Tür mit der Eintrittskarte. Die Loge, zu der Du gehst, befindet sich im zweiten Stock – es ist die vierte von hinten.

Nachdem Du durch das Opernglas geschaut hast, gehst Du runter auf die Bühne, wo Du die zorkianische Nationalhymne dirigieren mußt – beachte die richtige Reihenfolge: Popperkeg, Nambino, Popperkeg, Wertmizer und Violine. Das Dirigieren wird durch die Dunkelheit erheblich erschwert, aber wenn Du es geschafft hast, geht das Licht an, und Du gehst hinter die Bühne und schaust Dir die Nachricht auf der Kiste an.

Gegenüber auf der linken Seite ist ein runder Durchgang, der von einem Bühnenbild versperrt ist. Gehe links hinter dem Bühnenvorhang in den Kontrollraum, und schau Dir den Bilderkatalog an, der die Bühnenbilder repräsentiert. Merke Dir die Nummer derer, die auf der unteren rechten Seite keinen Durchgang haben.

Gehe zum Schaltpult, drücke den roten Startknopf und von links nach rechts die Knöpfe 2, 3, 4, u. 6. (Der Knopf ganz links ist zwar schwer zu erkennen, aber er zählt mit.)

Gehe jetzt durch den freigewordenen Gang, stelle Dich auf die blaue Trommel und drehe Dich um. Berühre die Kurbel, welche die Trommel absenkt, und springe durch das Trommelfell.

Du befindest Dich nun im Heizungskeller. Wenn Du auf den Boden schaust, fällt Dir ein Amulett auf, das am Beckenrand liegt. Berühre es, und es fällt auf den Boden des Beckens. Tauche hinterher, und hole es herauf. Im Heizungsraum mußt Du das Amulett an den zweiten Hebel von links der Armatur hängen, um unter Wasser eine Tür zu öffnen. Tauche wieder und schwimme durch die Tür, die Dich in eine Höhle bringt.

Nun solltest Du vorsichtig vorgehen und eventuell den Spielstand speichern. Berühre die grüne Statue, und sie schenkt Dir eine Steinscheibe. In einer Nische findest Du einen Kristallsplitter, mit dem Du zu dem Ofen läufst und ihn in die Öffnung wirfst. Es wächst ein schwarzer Kristall, der, wenn Du die Steinscheibe hinterherwirfst, leuchtet.

In der Nähe der drei blauen Kristalle befindet sich eine Karte, die den Grundriß der Höhle und die Anordnung der Kristalle zeigt (Dreiecke). Die Buchstaben über den Kristallen stehen im Zusammenhang mit der Notenfolge, die Du von Sophia bekommen hast: C, D, E, B, und G (G ist der schwarze Kristall)

Bringe die blauen Steine in der Reihenfolge zum Schwingen.

Zeichne Dir die Skizze ab, um Dich besser orientieren zu können!

Nachdem Du den letzten Kristall zum Schwingen gebracht hast, sollte der schwarze in tausend Stücke zerplatzen und das Wassersymbol freigeben. Berühre es, und Du bist mal wieder vorm Altar. Klicke das Symbol an, und geh zu Sophias Sarg. Danach gehe wieder in den Kuppelbau und unternimm Deine nächste Reise.

## **Das Kloster**

Gehe rechts durch das Tor. Dort liegt eine Münze versteckt auf dem Boden – berühre sie, und Du kannst Sie mitnehmen. Geh nun wieder zurück und nimm das Tor gegenüber. Laufe die Treppe ganz hinauf, und Du findest Dich vor dem verschlossenen Eingang des Klosters wieder. Wende Dich nach rechts – Du kannst so durch ein Loch im Boden hineingelangen.

Links neben dem Eingang ist ein Spendenkasten. Wenn Du die Münze einwirfst, kommt ein Stapel mit Karten raus. Schreibe Dir die Symbole und ihre Reihenfolge auf, denn Du brauchst sie gleich! Falls es beim erstenmal nicht klappt, kannst Du den Deckel der Kiste öffnen, die Münze herausnehmen und sie erneut einwerfen.

Geh nun weiter. Bist Du an der Wegkreuzung? Links und rechts von Dir sind jetzt je drei Masken und zwei Schalen. Höre, was die Masken Dir sagen, wenn Du sie berührst. Nimm die Symbole, die sich in den vier Schalen unterhalb der Masken befinden. Du mußt in der gleichen Reihenfolge die Karten unter den Masken anbringen, wie sie aus dem Kästchen gekommen sind. Fang links an! Nun ändern sie ihre Sprüche, die wieder in der Reihenfolge den Symbolen zugeordnet werden müssen; die Reihenfolge ist für später wichtig.

Nun geh nach rechts, bis Du in der langen Halle kurz von einem Mönch aufgehalten wirst. Rechts in dem Raum befindet sich hinten ein Lüftungsgitter. Schiebe es zur Seite, und Du siehst einen wichtigen Hinweis für ein späteres Rätsel.

Open ist das Codewort, das Du später brauchst. Links befinden sich verschiedene Wörter und auf der rechten Seite die Übersetzung dazu. Zeichne jetzt die Symbole der Buchstaben O, P, E, N ab – Du wirst sie später noch brauchen.

Du gehst aber jetzt wieder zurück zu den Steinmasken und den linken Aufgang entlang.

Du kommst so zum Glockenturm, in dem ein komisches Gerät steht, das Kippschalter mit den Dir bekannten Symbolen hat. Hast Du dir gemerkt, in welcher Reihenfolge die Masken ihre Sprüche aufgesagt haben und sie den Symbolen richtig zugeordnet? Dann brauchst Du nur in der richtigen Reihenfolge auf die entsprechenden Symbole zu klicken – die Reihenfolge haben Dir die Masken gesagt!

Wenn alles stimmt, sollte ein Glockenseil aus der Decke kommen, das Dich aber noch nicht interessiert. Geh lieber hinter dem Gerät den Gang entlang und gleich die nächste Tür links. Du befindest Dich im Korridor zu den Privaträumen der Mönche. Ganz hinten rechts ist auch das Zimmer von Alexandria, in dem Du wieder Informationen sammeln kannst.

Danach gehe ins Lesezimmer am Ende des Ganges. Nimm hinten rechts die Lupe mit, die wie ein Spiegel aussieht, und geh zurück in den Glockenturm. Jetzt darfst Du auch am Seil ziehen.

Wenn Du beim Schwung nach oben ein Fenster siehst, klicke es sofort an, um auf die Ballustrade zu gelangen.

Gehe jetzt so lange nach rechts, bis es nicht mehr weiter geht. Nun drehe Dich nach rechts, noch ein paar Schritte, und Du bist in Malveaux's Zimmer, in dem es wieder eine Menge Infos gibt. Die Farben der Flammen über dem Bett sind für ein späteres Rätsel wichtig.

Auf dem Bett liegt noch ein Buch, das Du unter die Lupe nehmen solltest. Anordnung und Stellung der Schädel von links hinten nach rechts vorne sind ebenfalls für ein späteres Rätsel wichtig – also aufzeichnen. Nimm ein Buch aus dem Bücherregal, und eine Geheimtür öffnet sich, die Dich wieder zum Kreuzgang gelangen läßt.

Gehe von den Masken aus links und gleich wieder links in die Bibliothek, wo Du die Geschichte über den Sagenhelden Yoruk liest. Dann gehe ans Ende der Bibliothek in das Treppenhaus. In der Mitte befindet sich ein Gerät mit einem Zeiger und Symbolen, die Du schon unter der losen Lüftungsplatte gesehen hast. Der Code, den Du eingeben mußt, heißt OPEN – benutze Deine Aufzeichnungen.

Wenn Du den Zeiger nacheinander auf die richtigen Symbole gestellt hast, solltest Du ein Klicken hören. Geh zurück in die Richtung, aus der Du gekommen bist. Auf dem halben Weg befindet sich auf der linken Seite ein Tor, dessen Schloß jetzt geöffnet ist – gehe hindurch. Du bist jetzt im Keller!

Als erstes gehe zu dem komischen Oval und öffne die Klappe. Es ist die Alarmanlage des Hauses – betätige den rechten unteren Knopf, um sie auszuschalten. Nun kannst Du beruhigt den Rubin neben der Schlange und die Fackel neben dem Bronzeschild mitnehmen. In der Nähe der Alarmanlage befindet sich eine Luke im Boden, die Dich noch eine Etage nach unten bringt. Wenn Du unten bist, gehe die Treppe nach unten und orientiere Dich nach rechts. Dort holst Du Dir an einer Fackel Feuer, um wenigstens ein bißchen Licht zu haben. Nun den Gang weiter durch das offenstehende Tor. Hier befindet sich der Sarg Yoruks. Was Du jetzt machen mußt, ist, in den Sarg zu steigen, den Deckel zu schließen, den roten Stein an der freien Stelle des Schildes anzubringen und das Schild mitzunehmen.

Geh in die Richtung, aus der das rote Licht kam. Wenn Du vor der Feuerwand stehst, benutze

das Schild, um auf die andere Seite zu gelangen. Rechts von Dir liegen fünf Totenschädel. Du mußt sie in die Stellung bringen, wie Du sie in dem Buch gesehen hast, um die gegenüberliegende Tür zu Malveaux's Labor zu öffnen

Steck den Schlüssel und das Metall auf dem Tisch ein und lies das Buch.

Das Metall mußt Du nun verarbeiten. Dazu gehe zur Maschine mit dem Ei, öffne die Metallplatte an der Wand rechts daneben und starte mit dem Schlüssel die Maschine. Öffne das Ei mit dem Hebel, lege das Metall ein und schließe die Maschine. Öffne das Ei wieder und nimm die Kugel raus. Damit gehst Du zu der Maschine mit den Zahnrädern, aber vergiß nicht, vorher den überdimensionalen Lavahahn zu öffnen.

Lege die Kugel in den Behälter und betätige das Gegengewicht. Nach dem Tauchbad geht es zu der Apparatur mit der Heizspirale. Die Flammen müssen hier richtig eingestellt werden – von oben nach unten: blau, gelb, rot, orange und weiß. Wirf nun die Kugel in den Rachen des Löwen, und das flüssig gewordene Metall läuft unten in die Auffangschale. Kühle es mit dem Blasebalg ab, und das Feuersymbol entsteht.

Wenn Du es berührst, geht die Reise wieder zum Altar, an dem Du das Feuerzeichen berührst und zu Malveaux's Sarg gehst. Nachdem er Dich nochmals um Hilfe gebeten hat, gehst Du wieder ins Planetarium und begibst Dich auf die nächste Reise.

## **Irondune**

Links von Dir befindet sich der Hebel, mit dem Du den Fahrstuhl nach unten in Bewegung setzt. Gehe in der Halle rechts die Treppe halb runter und drehe Dich nach rechts, so gelangst Du zu Kaines Zimmer. Hinter dem Schreibtisch ist in der linken Schublade ein Fläschchen mit Nitro, mit dem Du die Kiste vor dem Bett öffnen kannst. Wenn Du Dir alles angeschaut hast, gehe die Treppe weiter hinauf.

Auf der linken Seite müßte sich ein Spielzimmer mit einem Billiard-Tisch befinden. Dieser Tisch scheint automatisch verschiedene Varianten von Stößen zu beherrschen. Gehe nun zur Armatur und drücke den dritten Knopf von links (für die Variante Nr. 3) und den Startknopf ganz rechts außen. Nachdem der Stoß ausgeführt wurde, schau Dir unten hinter dem Glas die Reihenfolge der Kugeln an – es sind die Zahlen 7, 4, 1, 9, 5, und 3. Sie werden später im Spiel noch benötigt! Verlasse das Zimmer und gehe die andere Treppe hinab. Links befindet sich das Zimmer von Lucien. Steck das Schießpulver unter dem Kleiderschrank ein und gehe zur Staffelei, auf deren Ablage ein Pinsel liegt. Nimm den Pinsel in die Hand, laß die Maustaste gedrückt und streiche über das Bild (laß die Maustaste zwischendurch mal los, um Farbe zu tanken.)

Es kommt eine Liste mit den Sachen, die Lucien erledigen wollte, zum Vorschein. Interessant? Wenn Du die Farbpalette berührst, bekommst Du ein Videoschnipsel zu sehen. Gehe zurück zur Halle und nimm den Gang in der Mitte unter der Treppe. Auf der rechten Seite des Zimmers liegt ein Schwertgriff, den Du besser mal einsteckst. Am Kamin hängt das Gegenstück – benutze die Klinge mit Deinem Griff, und Du kannst es einsacken.

Nun mußt Du ins Museum. Geh in der Halle nach links und stecke das Schwert in die Scheide des Ritters, der vor dem Eingang steht. Nun kannst Du das Museum betreten. Es beginnt ein kniffliges Rätsel. Auf den fünf Fensterbildern befinden sich fünf verschiedene Ritter. Deine Aufgabe ist es, die Visiere und deren Stellung (offen oder geschlossen) zu skizzieren.

Du hast sicher schon die Ritter gesehen, die vor Kaines und Luciens Zimmer stehen. Zwei stehen in der Halle und einer im Museum. Du mußt jetzt die Stellung der Visiere bei diesen Rittern überprüfen. Wenn Du die Visiere bei den Rittern in Irondune so stellst (offen o. geschlossen), wie sie auf den Fensterbildern auch sind, öffnet sich neben dem Ritter im Museum ein Geheimgang zur Folterkammer. Merke Dir auch markante Punkte beim Skizzieren!

In der Folterkammer sind die verschiedenen Geräte, mit denen die Leute gefoltert wurden – klicke sie an, und Du hörst die Stimmen der Gefolterten. Es werden auch die Zahlen 10, 1, 9, 6 und 12 verraten.

Zurück in der Halle geht's wieder in den Raum unter der Treppe. Auf der linken Seite steht ein Kanonenhunde. Drehe an seinem Ohr, und die Kanone wird geladen. Nun geh auf die Rückseite, öffne die Klappe, lege das Schießpulver zu den "Knochen" und berühre den Hund am Schwanz. Der Weg zu Kaines Strategieraum ist jetzt offen. Geh zur zweiten Kiste von rechts, gib den Zahlencode aus der Folterkammer ein und drücke Enter. Irondune wird von nun an nicht mehr

von Feinden heimgesucht.

Ab in die Halle, aber bevor Du Deine nächste Aufgabe im Museum erledigst, gehe nach draußen und schaue Dir den Weg zum Panzer genau an – den Weg mußt Du gleich ziemlich schnell gehen. Geh nun in das Museum an den Schaukasten mit den Waffen Deiner Gegenwart. Bevor Du irgendetwas machst, ist es sehr ratsam, das Spiel zu speichern.

Öffne die Flasche in der Mitte, und nimm aus dem Etui auf der rechten Seite die Nuklearzelle – nun hast Du 45 Sekunden, um sie in der Flasche zu plazieren, den Deckel zu schließen, zum Panzer zu rennen und die Flasche in dem blauen Behälter hinten links im Panzer zu deponieren. Erst wenn der Deckel des Behälters geschlossen ist, hört der Countdown auf zu zählen.

Drehe Dich der Panzersteuerung zu und gib links den Zahlencode vom Billardspiel ein. Wenn Du rechts den Joystick berührst, fährt Dich der Panzer in eine Höhle. Steige aus und gehe zu der großen Maschine. Hier mußt Du aus den Fragmenten das Erdesymbol erstellen und danach an dem Hebel ziehen. Nimm das Metallstück, das jetzt aus der Schublade kommt, und gehe damit zum Fahrstuhl. Es empfiehlt sich, wieder zu speichern, denn für diese Aufgabe hast Du nur 60 Sekunden Zeit.

Der Fahrstuhl fährt mit Dir nach unten – wenn Du den Raum betrittst, fängt die Zeit an zu zählen. Lege das Metall in den Behälter der Maschine in der Mitte und gehe nach rechts zur Armatur. Hier kannst Du die Temperatur regeln, um das Schmelzen des Metalles zu ermöglichen. Du mußt die richtige Temperatur finden, denn es darf weder zu heiß noch zu kalt sein. Versuche, sie gerade so im grünen Bereich zu halten. Drücke erst den Einschaltknopf und dann eine oder mehrere der Tasten. Die Stäbe sind irgendwie für die Regelung der Temperatur verantwortlich. Probiere es einfach mal aus.

Wenn der richtige Schmelzpunkt erreicht ist, bekommst Du eine Meldung. Gehe schnell wieder zur Maschine und drücke erst den linken und dann den rechten Knopf unterhalb der Schale. In dem Teleskoparm entsteht das Erdezeichen. Berühre es schnell, und Du findest Dich vor dem altbekannten Altar wieder. Berühre das Zeichen und geh zu Kaines Sarg. Nimm den gewohnten Weg ins Planetarium und begib Dich auf die nächste Reise.

## **Das Asylum**

Gehe durch die Tür in den Rundgang. Rechts von Dir befindet sich ein Fahrstuhl, der Dich ein Stockwerk tiefer bringen soll. Betritt ihn, schließe am rechten Schalter die Tür und drücke auf der linken Seite "B". Öffne nun wieder die Tür, und Du befindest Dich in einem Sezierraum, der von einer Guillotine geschmückt wird.

In einem der Fächer befindet sich u. a. eine "ganze" Leiche. Nimm Leon und lege ihn in die Kiste hinter der Maschine. An der Vorderseite betätigst Du die drei Hebel von links nach rechts. Nun nimm den Kopf mit, der in der Schale liegt, und fahre wieder ins Erdgeschoß.

Wenn Du nach links gehst, kommst Du am Archiv vorbei – ein Blick in diesen Raum bringt im wahrsten Sinne des Wortes ein bißchen Licht ins Dunkle. Nun gehe wieder raus auf den Rundgang. Halte Dich links und gleich wieder links in das nächste Zimmer.

Dort stehen mehrere Köpfe auf der Ablage – stelle Deinen dazu und betätige jede Taste unter dem Kopf, um ein paar Takte von ihm zu hören, das sind die Zahlen 36, 34 u. 36 – sie gehören zu einer Zahlenkombination. Gehe jetzt zur Kühltruhe in der Ecke, nimm den kleinen Safe heraus und lege ihn in das Röntgengerät auf der linken Seite.

Betätige den Hebel und gehe näher zum Safe. Du siehst eine weitere Zahlenkombination und einen Schlüssel. Gehe noch näher, um den Safe zu öffnen – benutze hierbei folgende Kombination: 36 24 36 20 18. Du bekommst dafür eine Schale mit undefinierbarem Inhalt, in welcher der Schlüssel liegt. Geh damit an die Maschine gegenüber an der Wand, befestige die Schüssel am Greifarm und löse den Hebel aus – jetzt kannst Du den Schlüssel der Glaskugel entnehmen. Er paßt im Fahrstuhl, um in den 20. Stock zu gelangen. Wenn Du oben bist, gehe nach rechts. Fällt Dir die pulsierende Tür auf? Da sie verschlossen ist, gehst Du weiter nach rechts und nimmst die nächste Tür. Schau Dich in dem Raum um und setze Dich in den Stuhl, wenn Du von der Schwester dazu aufgefordert wirst.

Wenn Du ein pulsierendes Gefühl hast, gehe durch die ebenfalls pulsierende Tür. Dahinter befindet sich ein weiterer Fahrstuhl, in dem Du wieder "normal" wirst. Fahre nun nach oben. Dort befindet sich eine Art Privatmuseum. Auf dem Bett liegt ein Gummihammer, den Du mitnimmst.

Wenn Du auf das Modell des Asylums links neben dem Bett drückst, öffnet sich eine Tür im Turm. Geh nun durch die andere Tür in den Rundgang, auf deren Innenseite sich einige interessante Schaukästen befinden. Gehe zu dem mit dem Arm, benutze den Gummihammer, um die Scheibe einzuschlagen und nimm ihn heraus.

Jetzt gehst Du damit zur Schleuse in der Mitte und berührst mit dem Arm die elektrisierte Konsole, um die Tür zu öffnen. Nun klettere durch den Schacht nach oben ins Labor. Als erstes läßt Du Wasser in die Badewanne laufen, um es gleich danach wieder ablaufen zu lassen. Danach gehe zu der Glaskugel. Rechts neben ihr befinden sich zwei Flaschen, die linke mit Sauerstoff (Oxygen) und die rechte mit Wasserstoff (Hydrogen). Links von der Kugel befindet sich noch eine Flasche mit Helium. Lege den Hebel für den Sauerstoff nach links und den für Wasserstoff nach rechts. Betätige jetzt den Haupthebel rechts neben der Kugel, stelle den Hebel für Sauerstoff wieder nach rechts und betätige noch einmal den Haupthebel. Nun nur noch Helium aufdrehen, um das Lufterelement zu sehen. Wenn Du es berührst, geht die Reise zurück zum Tempel von Agrippa.

### **Das Finale**

Nach dem sehr verwunderlichen Video bekommst Du von NEMESIS einen Ring zugeworfen und findest Dich im Hof des Tempels wieder. Gehe zu den beiden Brunnen in der Mitte. Berühre die Stoßzähne an den Brunnen, und das Wasser hört auf zu laufen. Benutze nun den Ring an dem Spinnenknäuf an der Rückwand einer der beiden Brunnen, und der Weg zur Grotte ist frei. Wenn Du durch den Gang gehst, der wie ein übergroßes Auge aussieht, kommst Du zur Grabstätte von Alexandria. Berühre die Versteinerte mit dem Ring, und sie erwacht für kurze Zeit. Danach liegt auf ihrem Körper ein weiterer Ring, den Du mit Deinem aufheben kannst. Jetzt schaue mal in der Halle nach oben – dort ist ein Zauberstab unter der Kuppel. Wenn Du ihn hast, gehe zur Drachenstatue, lege die beiden Ringe in die Schale und drücke auf das Dreieck an der Spitze des Ständers rechts daneben. Mit der Schale voll flüssigem Metall gehst Du zum Elefanten, stellst die Schüssel ab und drückst wieder das Dreieck. Nimm das erstarrte Metall heraus – und ab zur Schlange damit. Lege den Klumpen in die Halterung und laß Dir das Liebessymbol prägen.

Damit geh zum Wolf, lege es in die Halterung, drücke ihm den Zauberstab in die rechte Pfote, und Du erhältst das fertige Symbol der Liebe. Du machst nun eine kleine Reise in die Vergangenheit und findest Dich auf der Ballustrade im Tempel wieder. Die vier Alchemisten sind gerade dabei, Alexandria zu töten. Rette sie, indem Du sie ganz schnell mit dem Symbol berührst.

NEMESIS rächt sich nun an den Alchemisten, und Du siehst, wie der Tempel einstürzt. Nach der Verabschiedung von dem glücklichen Paar steht das Tor zum Friedhof offen. Betritt ihn und beende das Spiel, indem Du das Bild der Venus links neben dem Tor berührst.