

Fort 2

Kapitel 7

DANGAN / Labor der heiligen Ringe!

Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Wir öffnen die **Klappe** u. installieren den **Ventilschlüssel**.
Nun müssen wir **alle Schlüssel** in eine **waagrechte Stellung**
bekommen.



Wir schaffen es, wenn wir in der

**obere Reihe, den zweiten Schlüssel 1x anklicken,
in der mittleren Reihe den letzten Schlüssel 1x anklicken,
u. in der unteren Reihe alle Schlüssel 1x anklicken.**

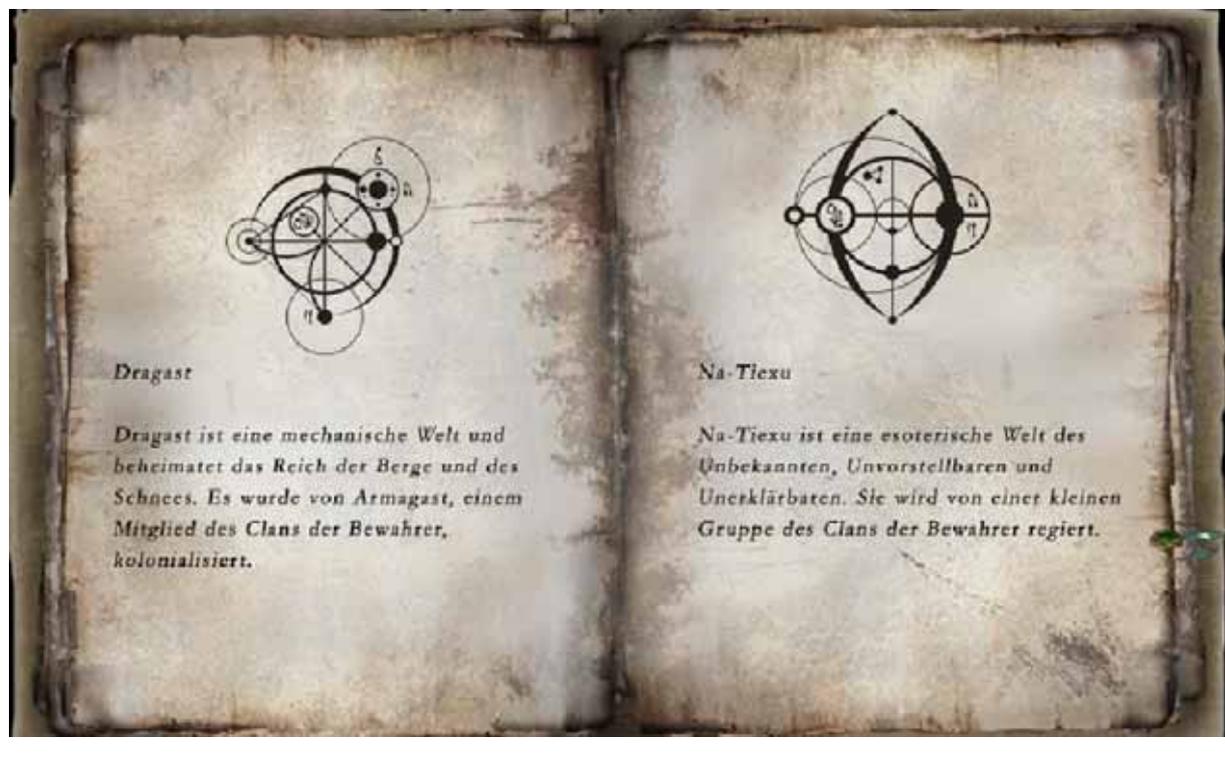
Nun gehen wir nach vorn u. benutzen eine **Bibliothekskarte**.



Ein Insekt macht sich nun auf die Flügel u. besorgt uns das gewünschte **Buch**.



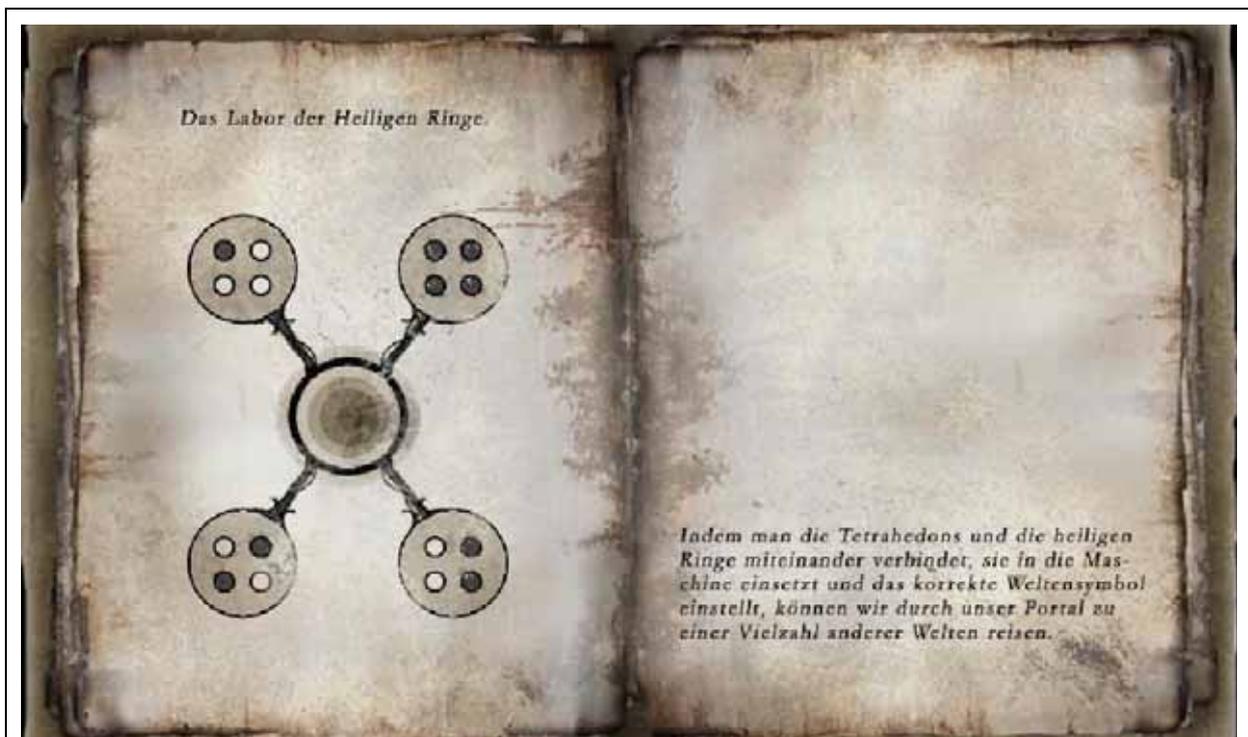
Es enthält **Informationen** über die verschiedenen **Welten** u. ihre **Bewohner**.





Nun benutzen wir die zweite **Bibliothekskarte** u. erhalten, per Luftfracht, ein weiteres **Buch**.
In diesem bekommen wir **Informationen über das Labor der heiligen Ringe!**





Die Informationen hätten wir, nun müssen wir nur noch ins
Labor der heiligen Ringe kommen.

Aber da, wie wir durch das Schlüsselloch gesehen hatten, eine Wache
steht müssen wir uns etwa einfallen lassen.

Wir gehen zurück in die **Folterkammer**, um mit **TREY** zu reden.
Nun klicken wir die „**Eiserne Jungfrau**“ an, **TREY** erscheint u. ist
bereit uns zu helfen.



Den Erfolg schauen wir uns an u. gehen zum Labor.



Wir betreten die Halle, wenden uns nach links u. gehen durch die Tür.



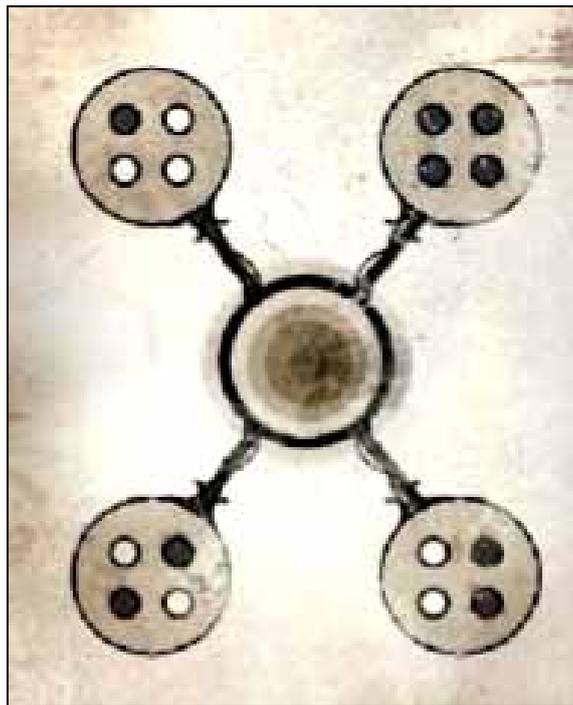


Wir betreten die riesige Halle u. schauen uns um.
Das muss der Ort sein an dem die **TETRAHEDRONS** gemacht
wurden!
Nun gehen wir einmal rund u. bemerken 4 Pulte.





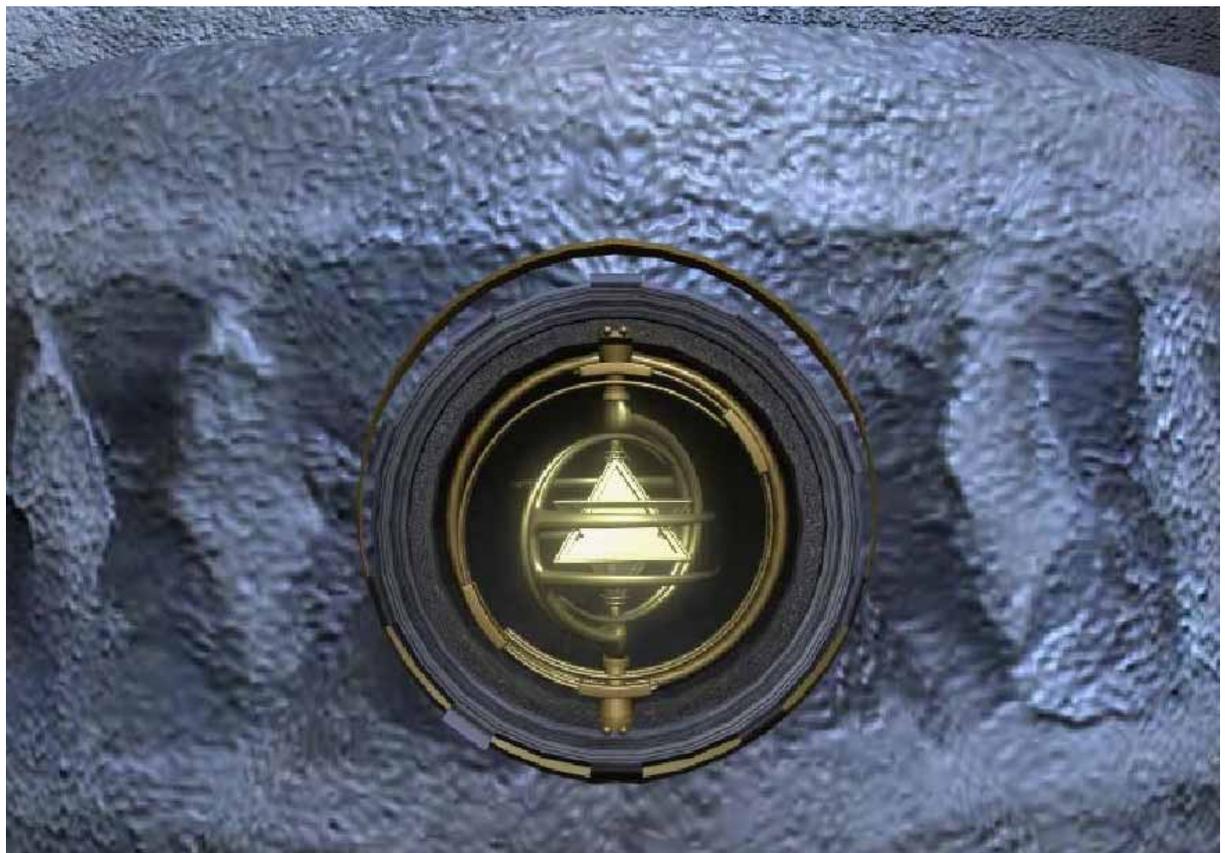
Nun schauen wir in unser Buch u. dort die Zeichnung an.



Da wir vor dem ersten Pult, auf der Zeichnung unten rechts, stehen müssen wir die beiden rechten Knöpfe betätigen!
Wir gehen weiter nach rechts u. drücken beim nächsten Pult alle Knöpfe usw.



Nun gehen wir an den mittleren Pult u. öffnen ihn.



Jetzt installieren wir unser **TETRAHEDRON** u. gehen die Treppe nach oben.



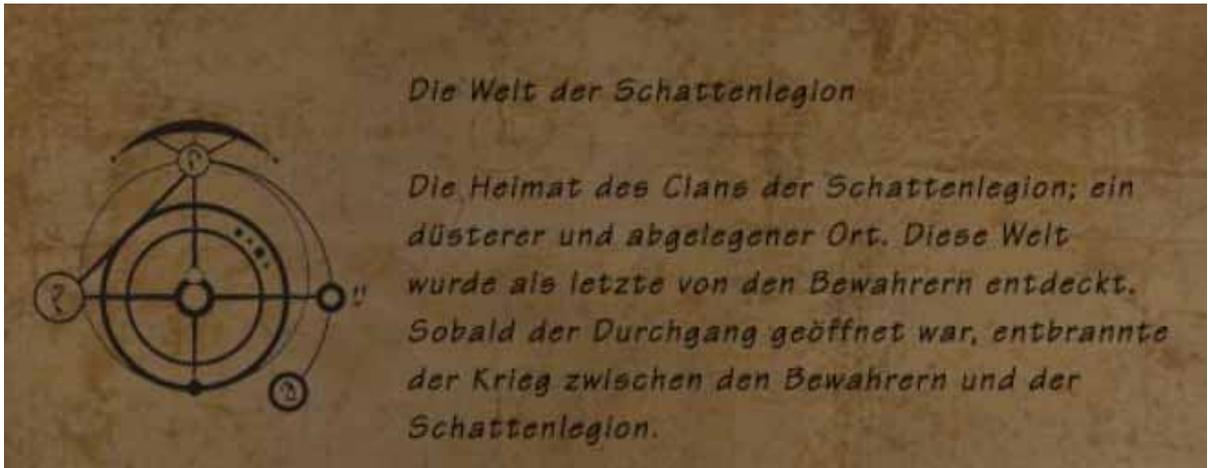
Wir stellen uns an den **Hebel**, bedienen ihn u. schauen was passiert.
Passiert nichts, ist unsere Einstellung falsch!
Haben wir alles richtig gemacht wird die Anlage aktiviert.



Nun können wir wieder nach unten u. zum **TETRAHEDRON** gehen.



Jetzt werden uns alle Welten angezeigt, die wir bereisen könnten.
Wir aber müssen in die Welt der Schattenlegion, u. das wäre lt. Buch
die 4. Welt!



Nun wählen wir das **Zeichen** aus u. erhalten das nun **programmierte TETRAHEDRON** zurück.
Wir gehen zurück u. durch die große Tür.





Nun gehen wir nach oben u. auf die andere Seite des Portals.

Jetzt sollten wir:

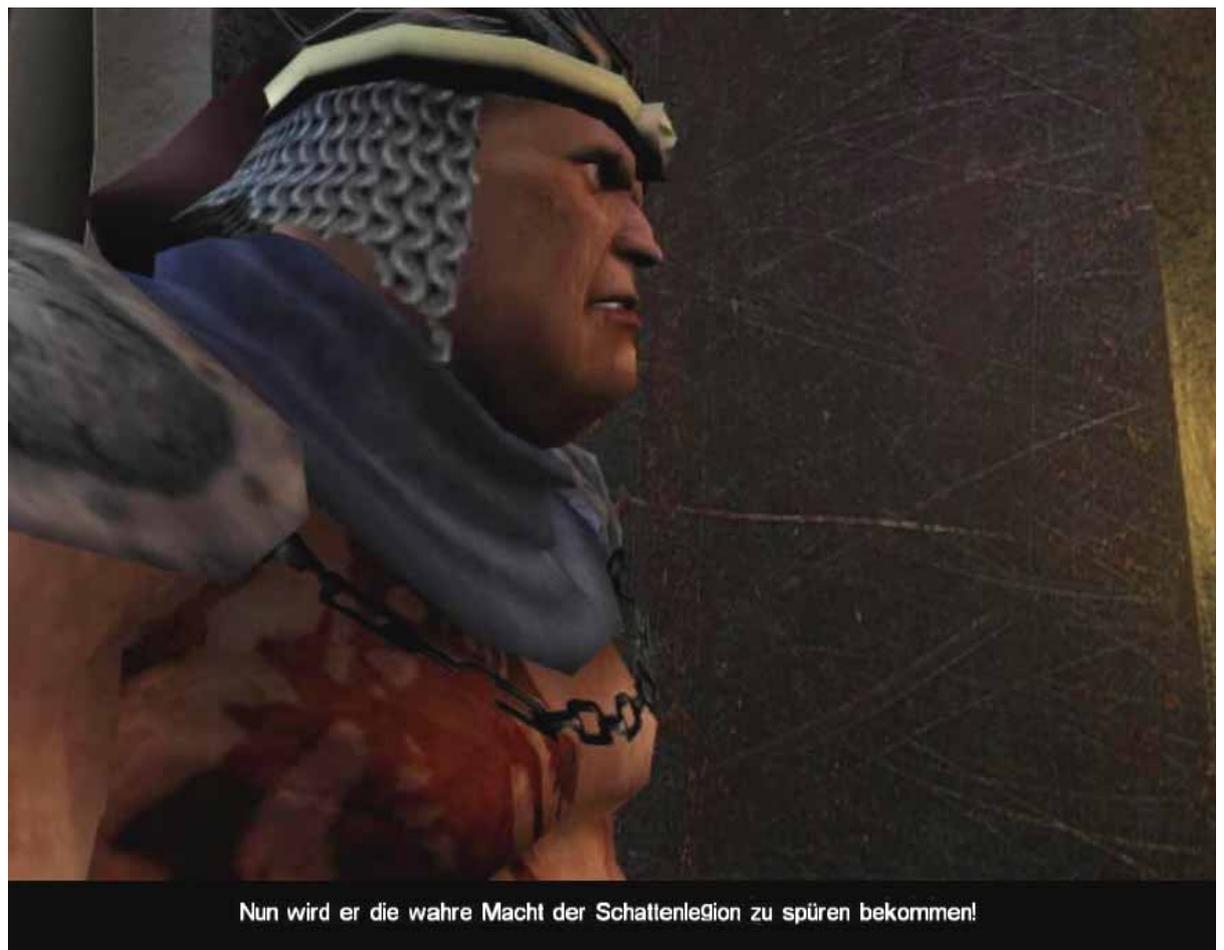
----- **Abspeichern** -----



Wir legen das TETRAHEDRON in die Vorrichtung u. das Portal wird aktiviert.



Wir hören, dass unsere Widersacher angestürmt kommen, drehen uns **schnell** um, laufen nach vorn u. verstecken uns hinter einer Mauer.



Nun läuft die Schattenlegion, nebst ihrem Anführer ins Portal u. wir zerstören **sofort, u. ohne Umwege** das **TETRAHEDRON**.



Danach folgt der Abspann u. das

ENDE

Von Locke verfasst, exklusiv für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).