

DAS VERMÄCHTNIS DER BAUM DES LEBENS

Lösungshilfe by Locke

für den
Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Bimini



Hier schauen wir uns die Zeichen an u. gehen dann nach rechts zum Dickicht.



Wir gehen zu den Büschen u. nehmen etwas **Reisig** mit.



Einige Meter weiter nehmen wir einen **trockenen Ast** mit u. pflücken etwas **Thymian**.



Nun gehen wir wieder zurück u. reden mit dem Grafen.



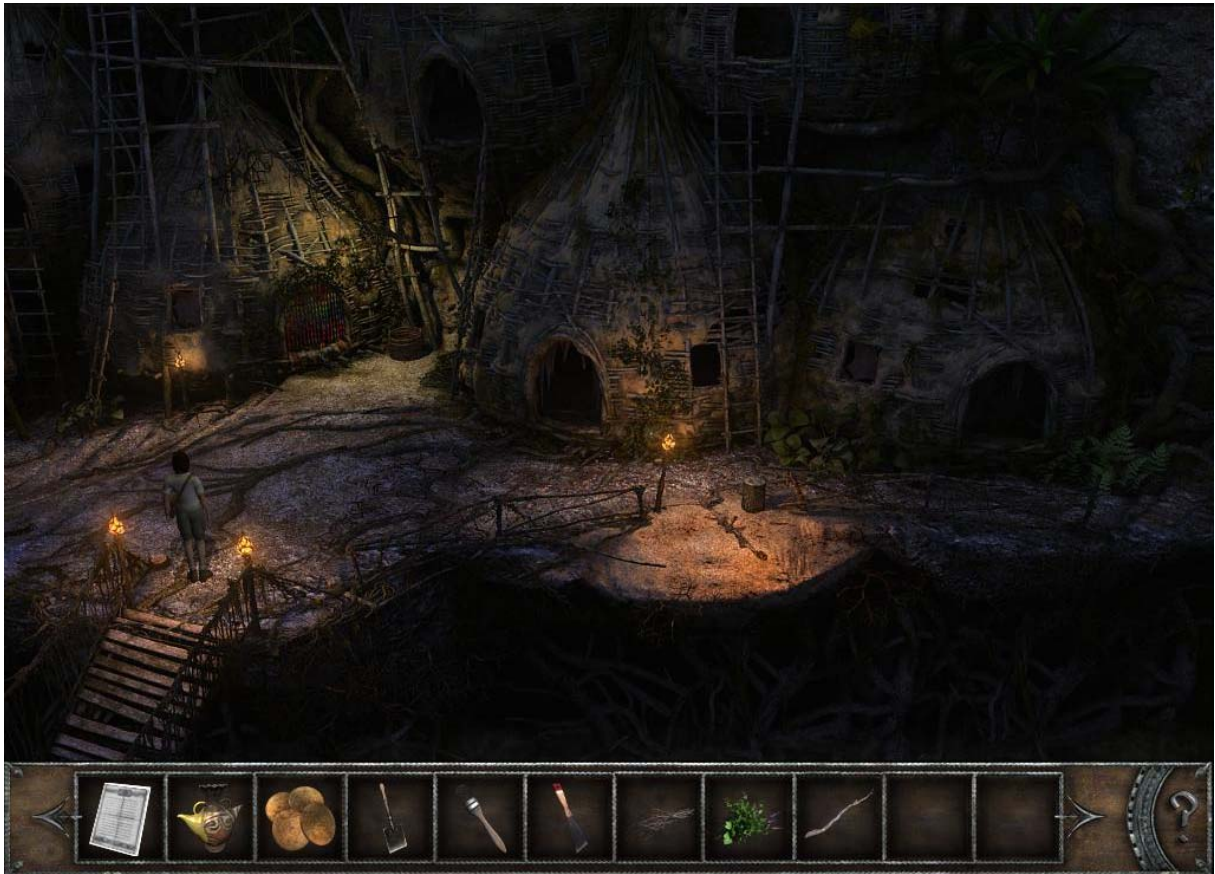
Diesem geht es sichtlich besser u. auch wir fühlen uns an diesem Ort wie im Paradies.



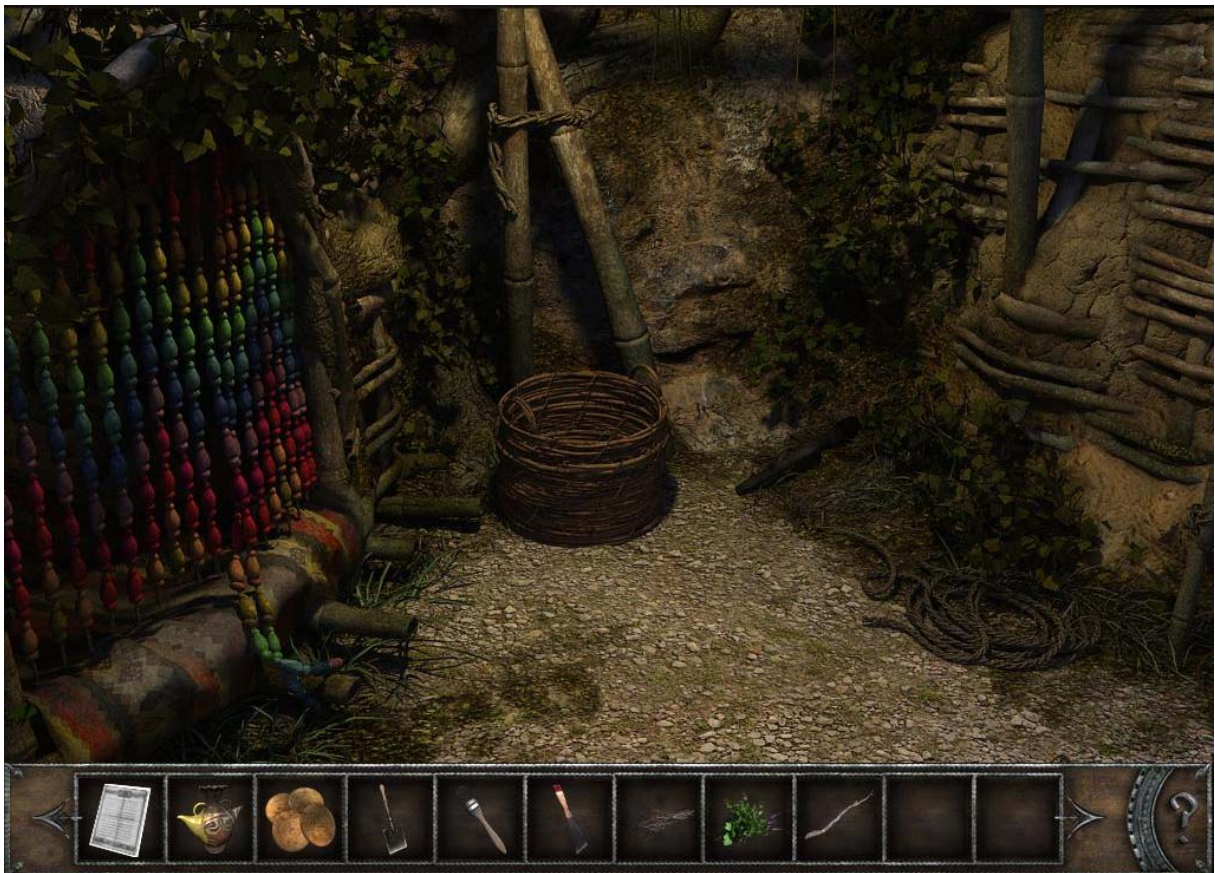
Dann gehen wir zur Brücke, verscheuchen die Raben mit dem Stock u. gehen zusammen mit dem Grafen über die Hängebrücke.



**Auf der anderen Seite schauen wir uns um, reden mit dem Grafen u. machen uns an die Arbeit.
Wir gehen rechts zur Gabelung.**



Hier gehen wir nach vorn u. untersuchen den Müll.



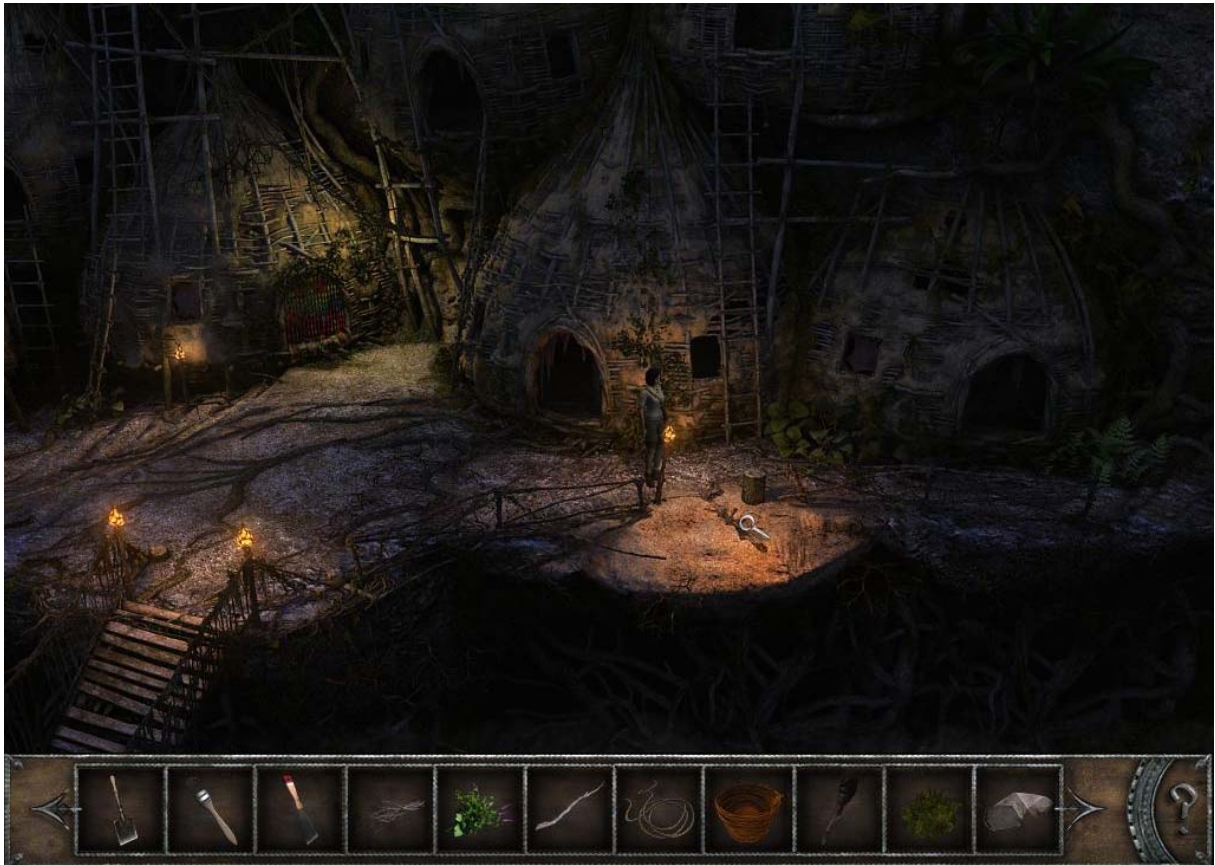
Wir nehmen das **Seil**, den **Korb** u. die Fackel mit.
Nun gehen wir nach rechts zum Dorfrand.



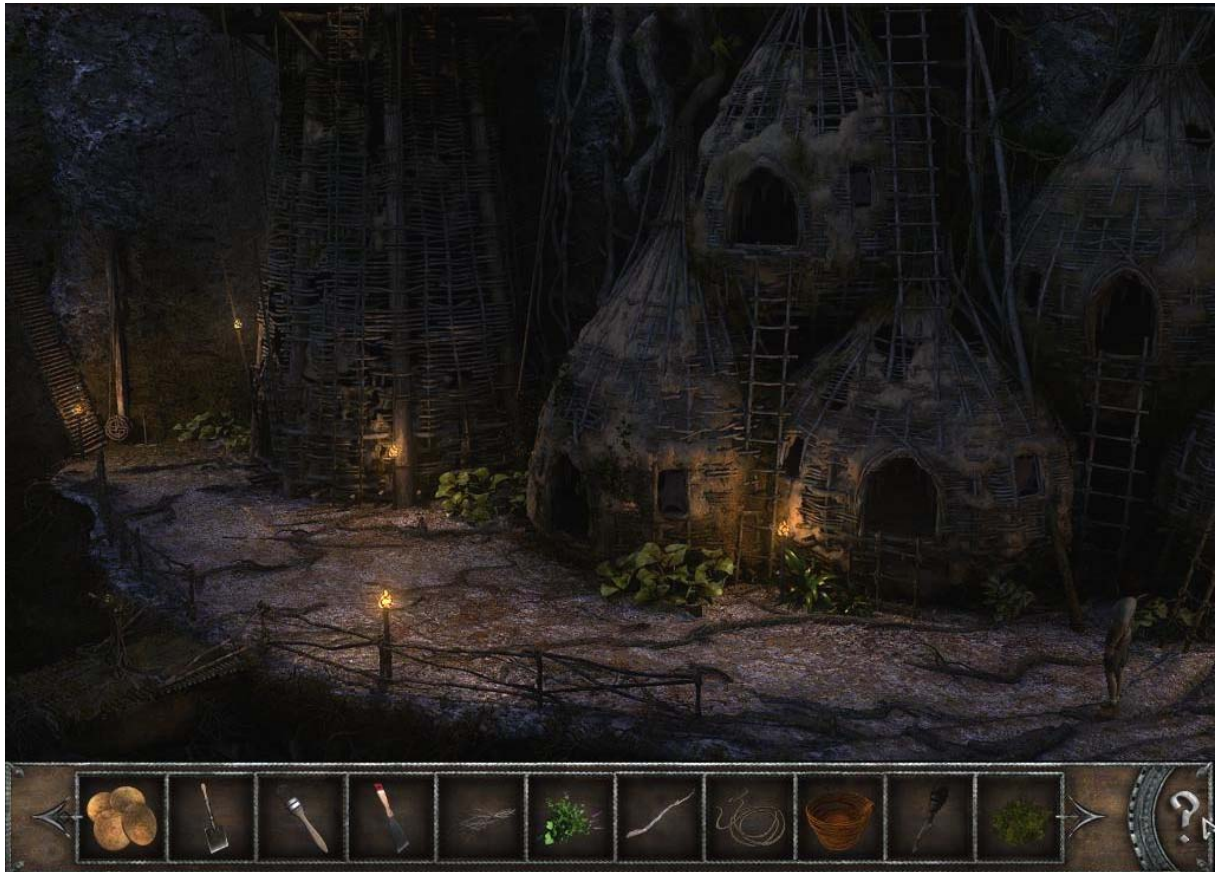
Hier schauen wir uns das Gefängnis an u. gehen nach rechts zur Kraterwand.



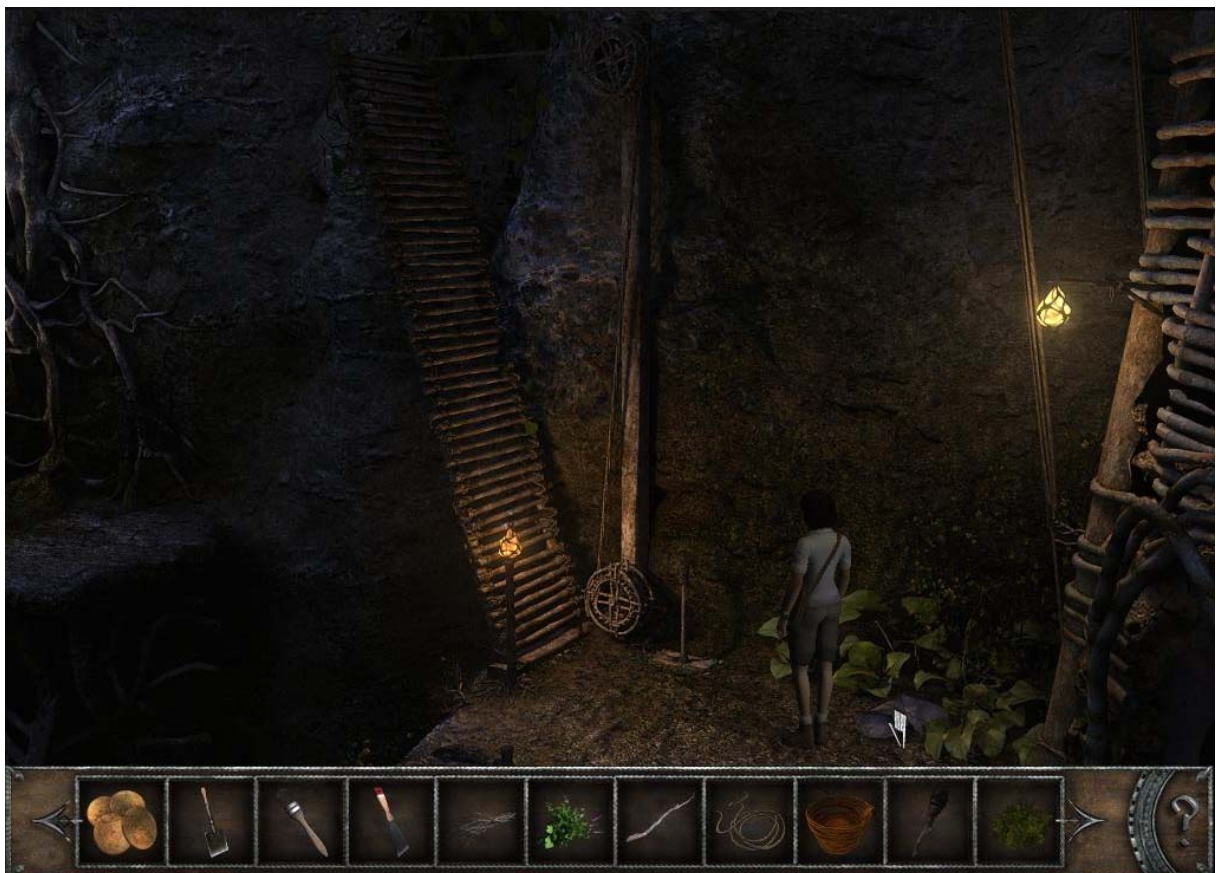
An dieser Stelle entfernen wir das **Moos** u. legen dadurch einige Ornamente frei.
Nun gehen wir wieder zurück u. schauen uns den Erdrutsch etwas genauer an.



**Mit Hilfe des Spatens, des Spatels u. des Pinsels legen wir eine
Inscription/Symbole frei.
Dann gehen wir weiter zum Dorf.**



Hier gehen wir ganz nach links.



Wir heben den **Windsack** auf, lassen mit dem Hebel die Zugbrücke herunter u. haben uns so einen Rundgang geschaffen.



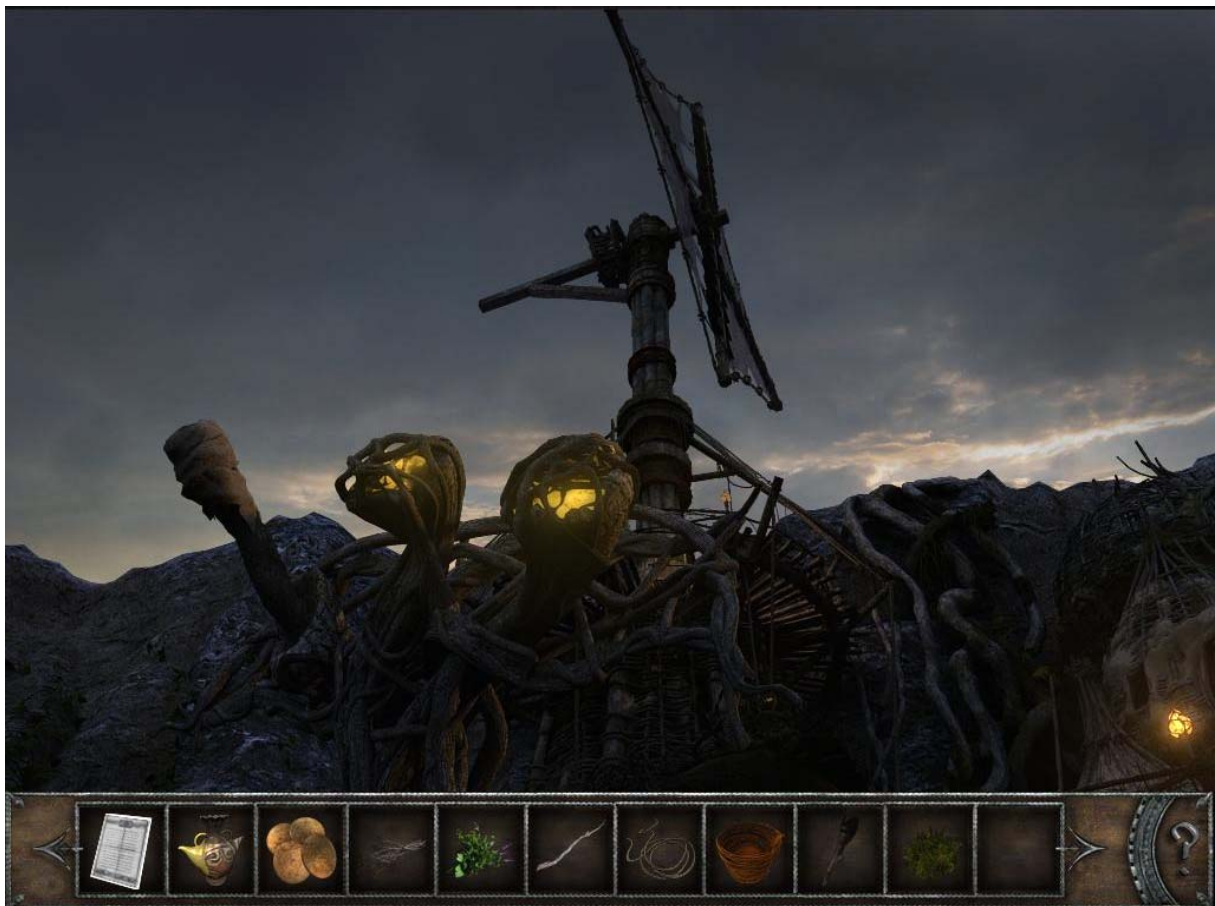
Jetzt klettern wir die Leiter ganz nach oben u. hängen den Windsack an den Pfahl.



**Nun können wir die Windrichtung richtig einschätzen.
Rechts befindet sich ein Hebel mit dem man zwischen dem
Fahrstuhl u. der Wasserversorgung umschalten kann!**

Links = Fahrstuhl - Mitte - Rechts = Wasserversorgung!

**Wir stellen ihn auf die linke Position, klettern, wieder nach unten
u. gehen gegenüber zu den Bedienelementen.**



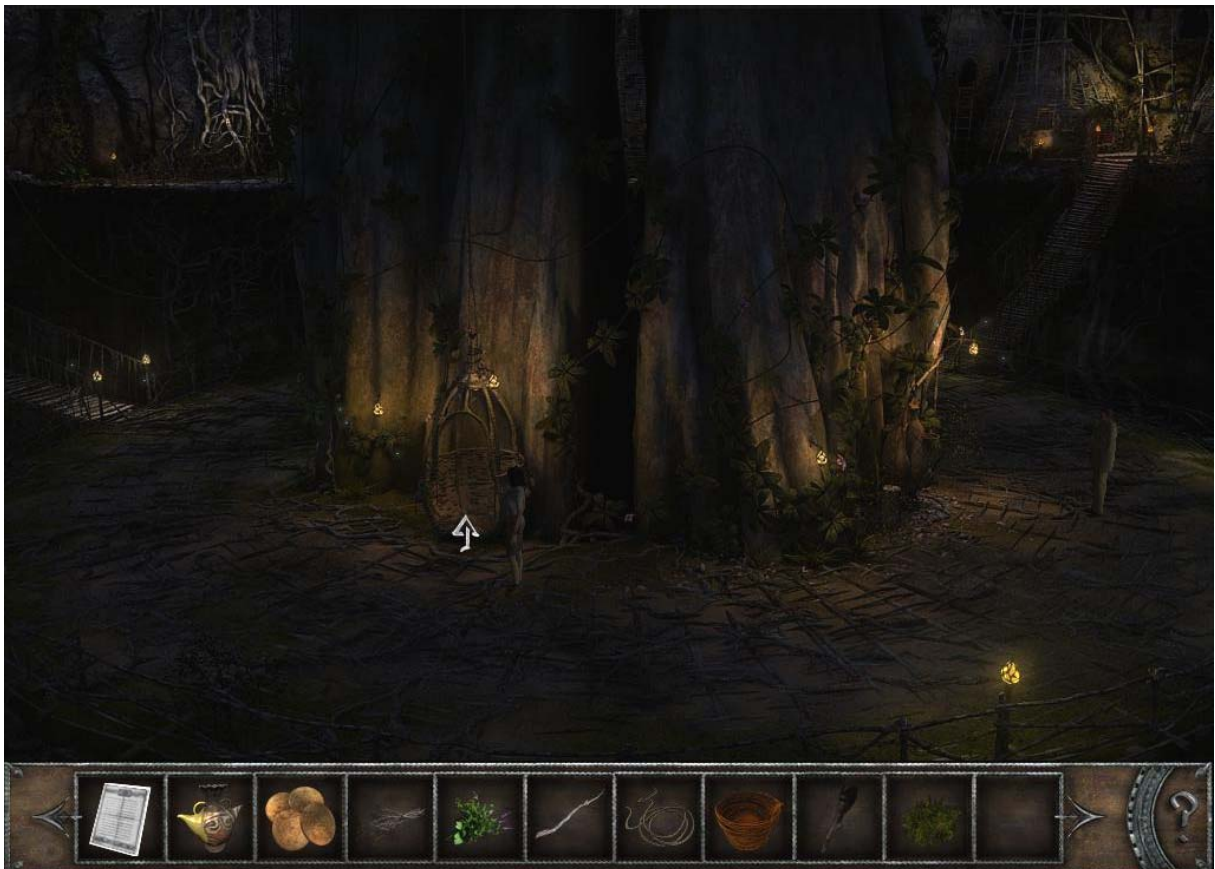
Leider klemmt die Mühle etwas u. wir können sie nur mit List u. Geschick in den Wind drehen.

**Wir drücken den linken Knopf 2x.
Wir ziehen den Hebel 2x nach unten.
Wir drücken den rechten Knopf 7x.
Wir drücken den Hebel 2x nach oben.
Wir drücken den rechten Knopf 2x.
Wir ziehen den Hebel 1x nach unten.
Wir drücken den rechten Knopf 2x.
Wir drücken den Hebel 1x nach oben.
Wir drücken den rechten Knopf 2x.
Wir ziehen den Hebel nach unten.
Wir drücken den rechten Knopf 1x.**

Und wenn wir alles richtig gemacht haben, setzt sich die alte Windmühle knarrend in Bewegung.

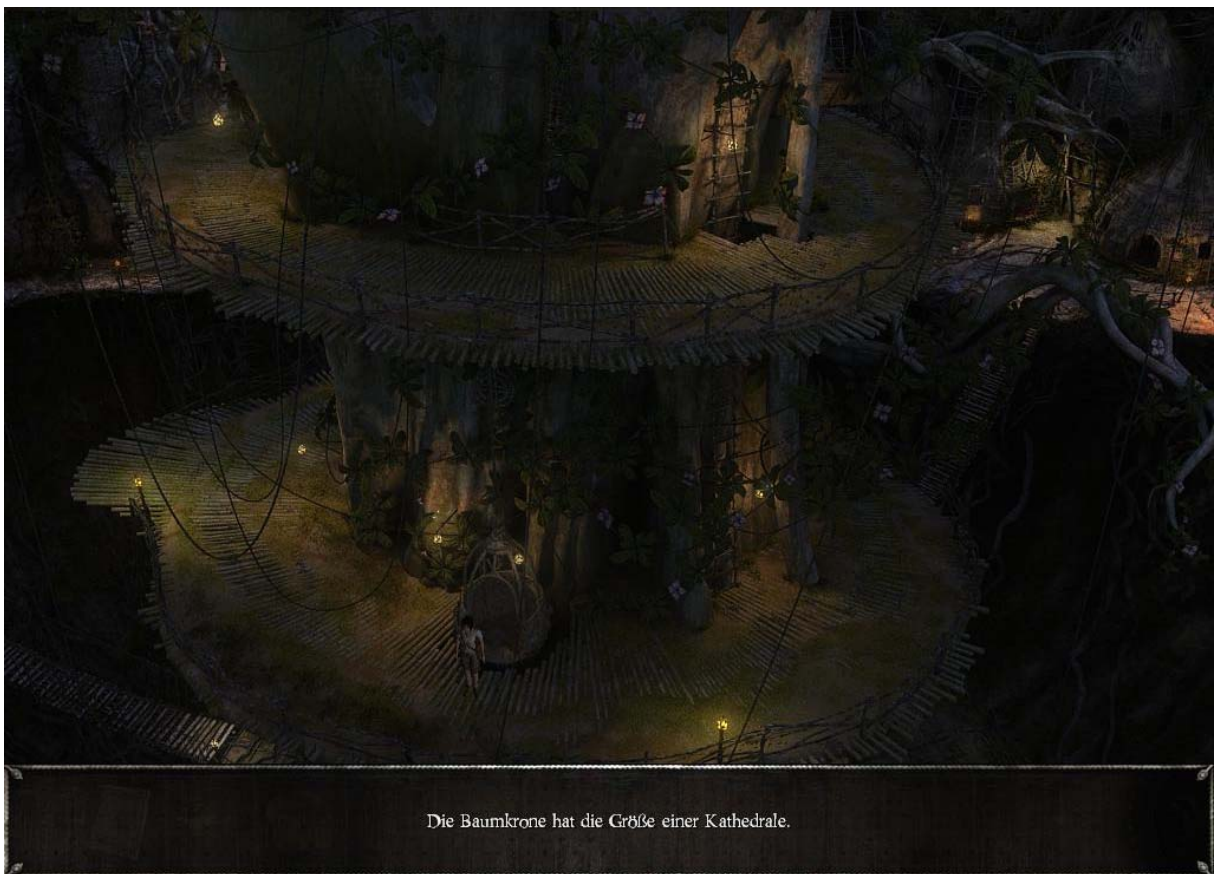


Nun gehen wir zurück zur Plattform u. hier zum Aufzug.





Wir betreten den Aufzug u. fahren nach oben.



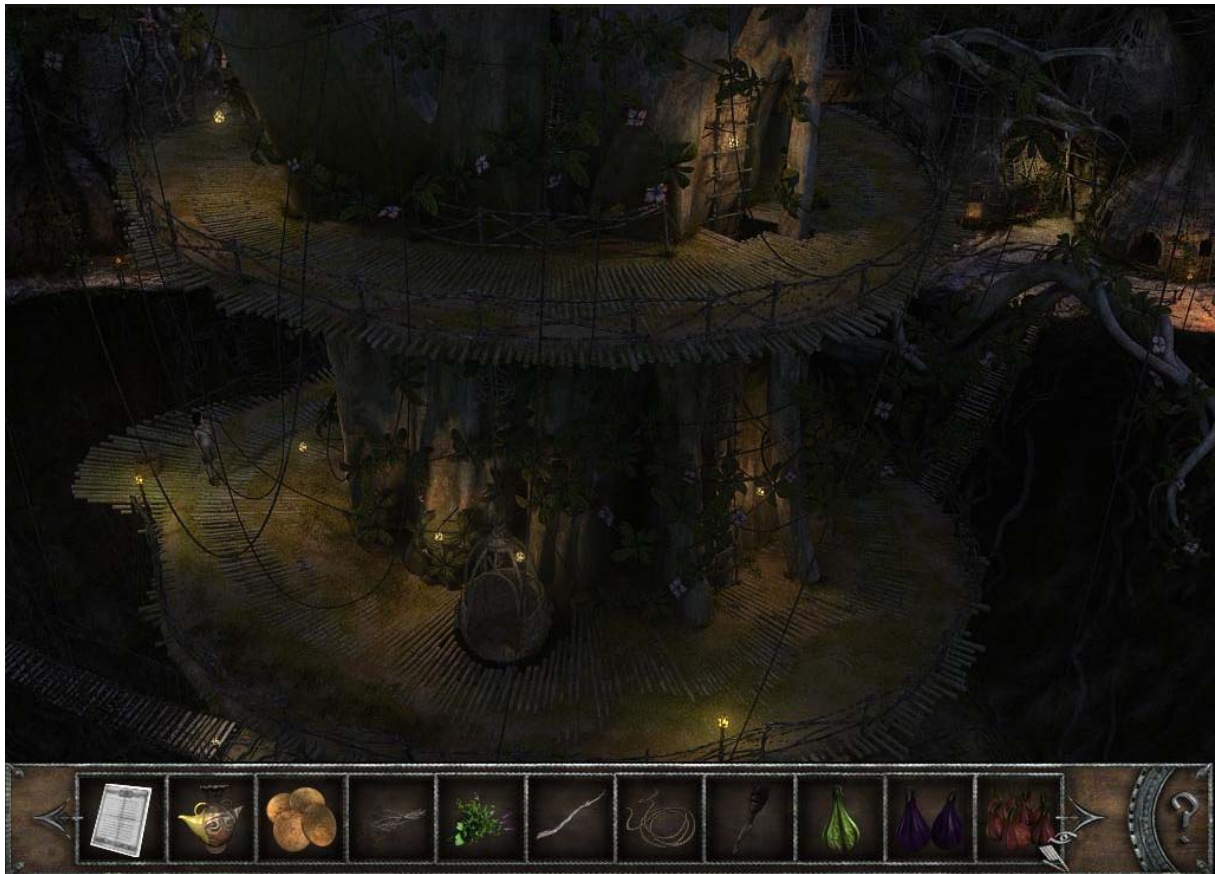
Die Baumkrone hat die Größe einer Kathedrale.

Hier angekommen, schauen wir uns um, gehen nach links u. pflücken alle **Früchte.**



Nun legen wir Moos in unseren Korb u. stellen ihn auf die Plattform.





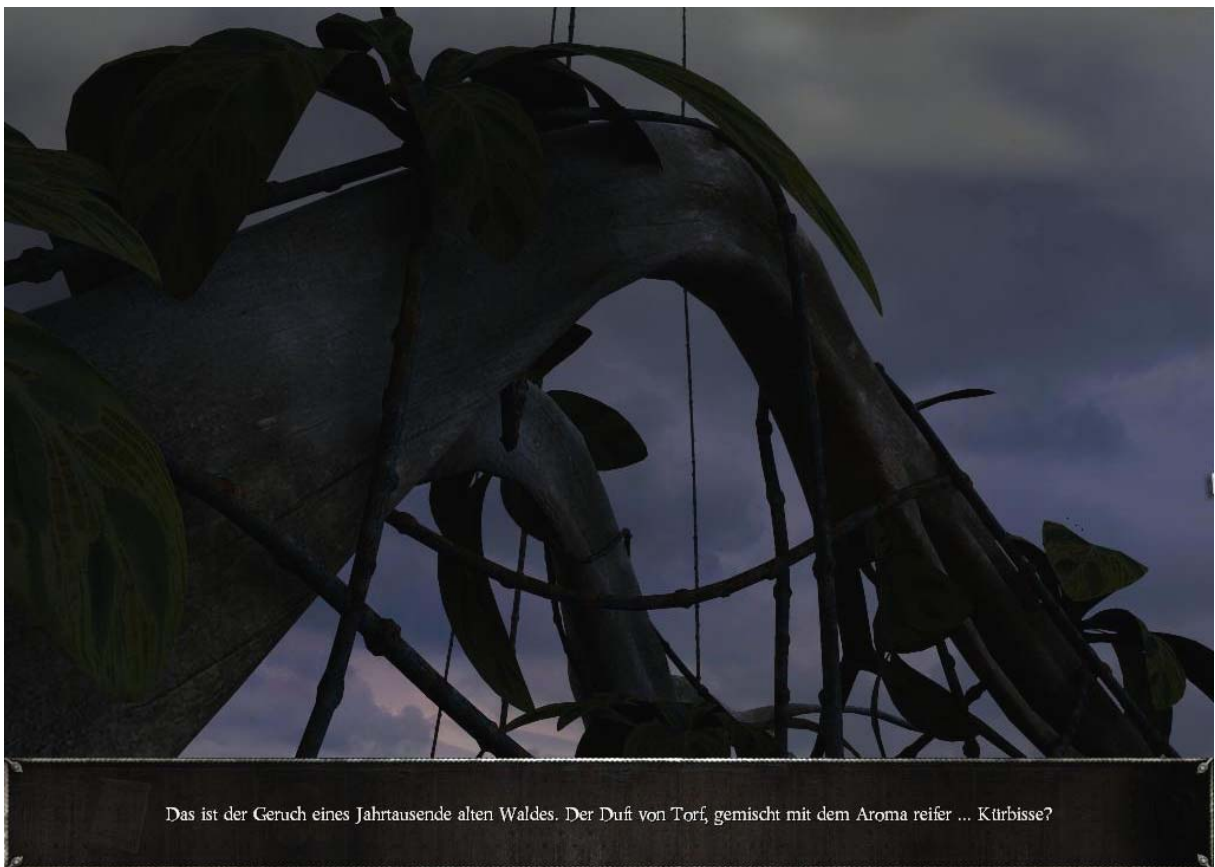
Jetzt gehen wir zur rechten Seite der Plattform.



Hier pflücken wir ebenfalls alle **Früchte ab.
Dann benutzen wir die Leiter, klettern eine Etage höher u. gehen
nach links.**

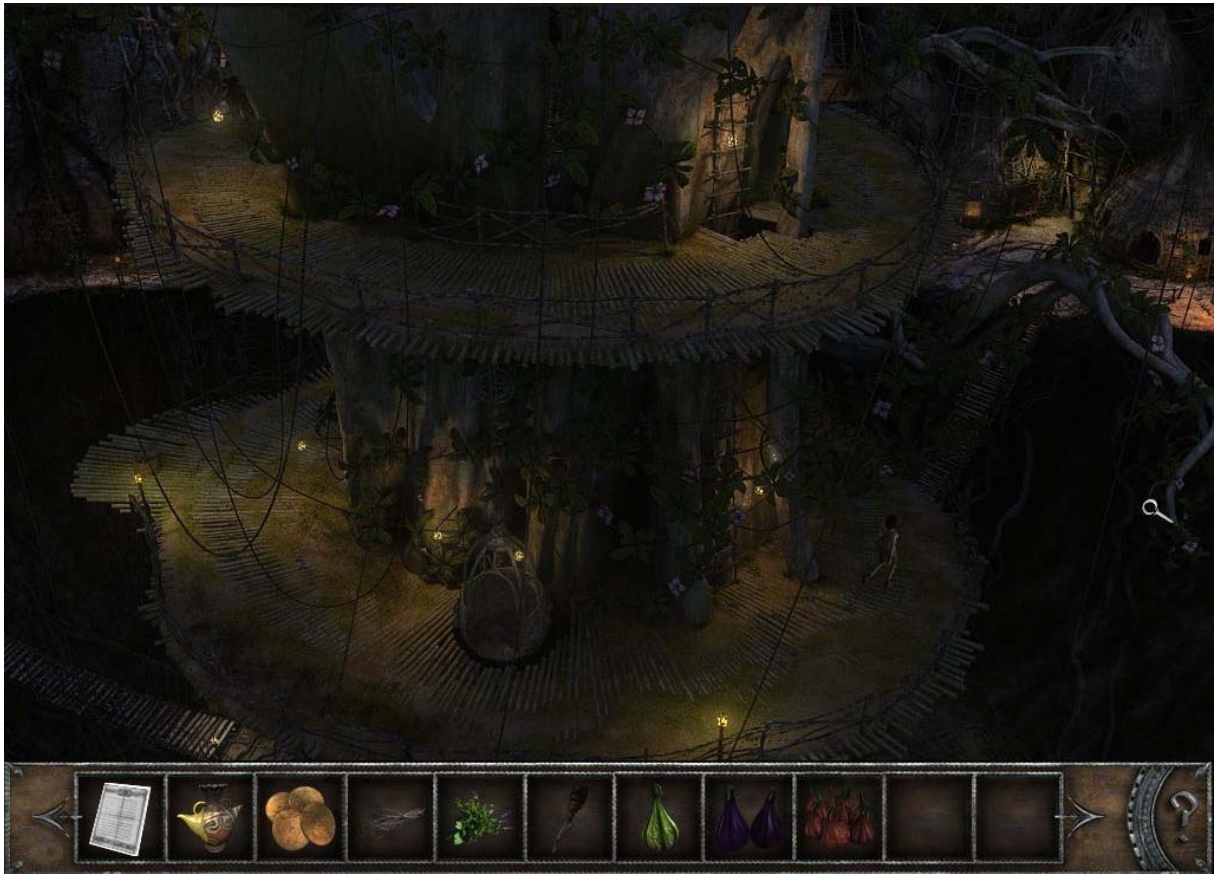


**Hier ernten wir 2 Früchte mit Hilfe des trockenen Zweiges.
Diese fallen direkt in unseren Korb!
Nun gehen wir zum Ast an der rechten Seite.**



Das ist der Geruch eines Jahrtausende alten Waldes. Der Duft von Torf, gemischt mit dem Aroma reifer ... Ktirbisse?

An ihm befestigen wir unser Seil u. begeben uns wieder nach unten auf die Plattform.



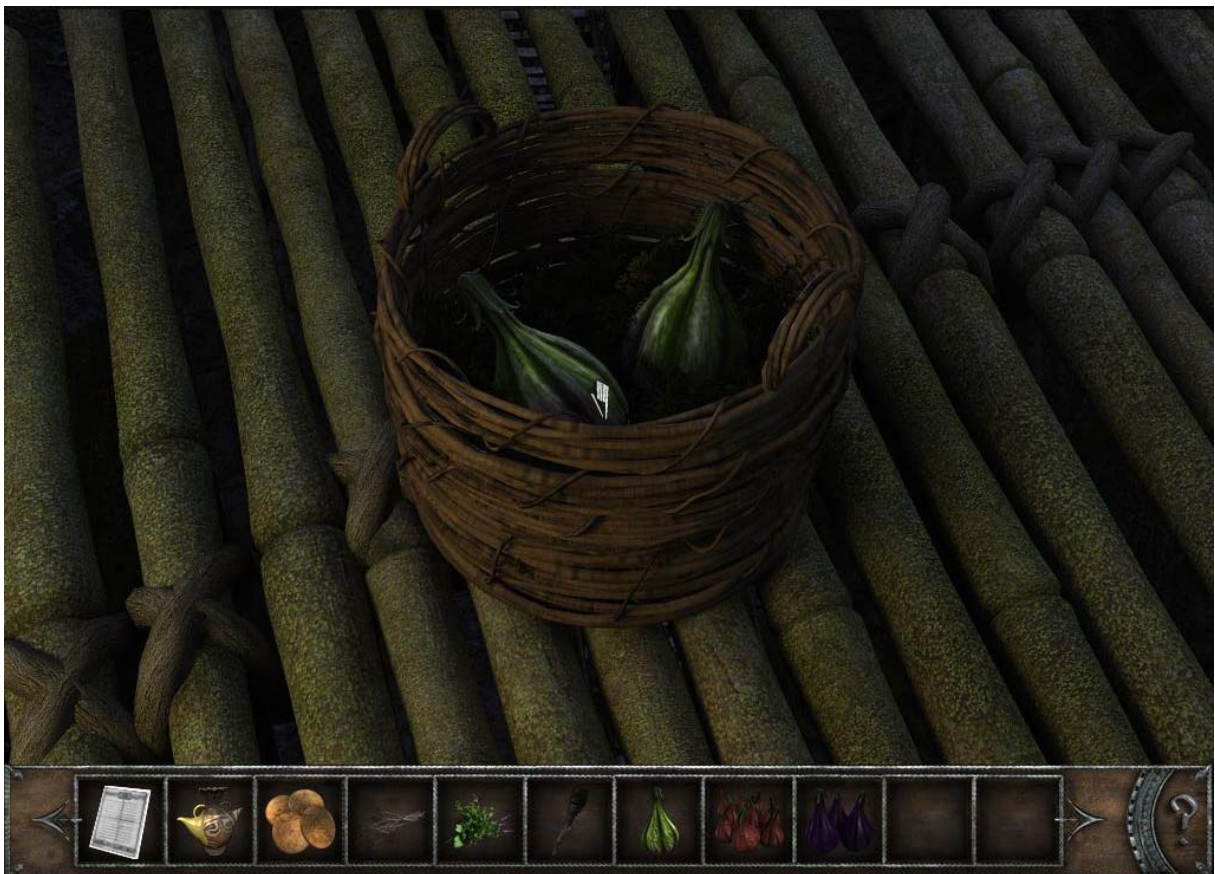
Ganz rechts hängt eine überreife Frucht.



Nun müssen wir etwas Tarzan spielen, um diese **Frucht** zu erreichen!



Das wäre geschafft, nun können wir uns um den Trank kümmern.



Wir holen die beiden **Früchte aus dem Korb u. benutzen den Fahrstuhl, um wieder nach unten zu gelangen.**



Hier gehen wir zu dem großen Gefäß u. stellen unseren Krug auf den Baumstumpf.

Nun gehen wir zu dem großen Gefäß u. betrachten es näher.



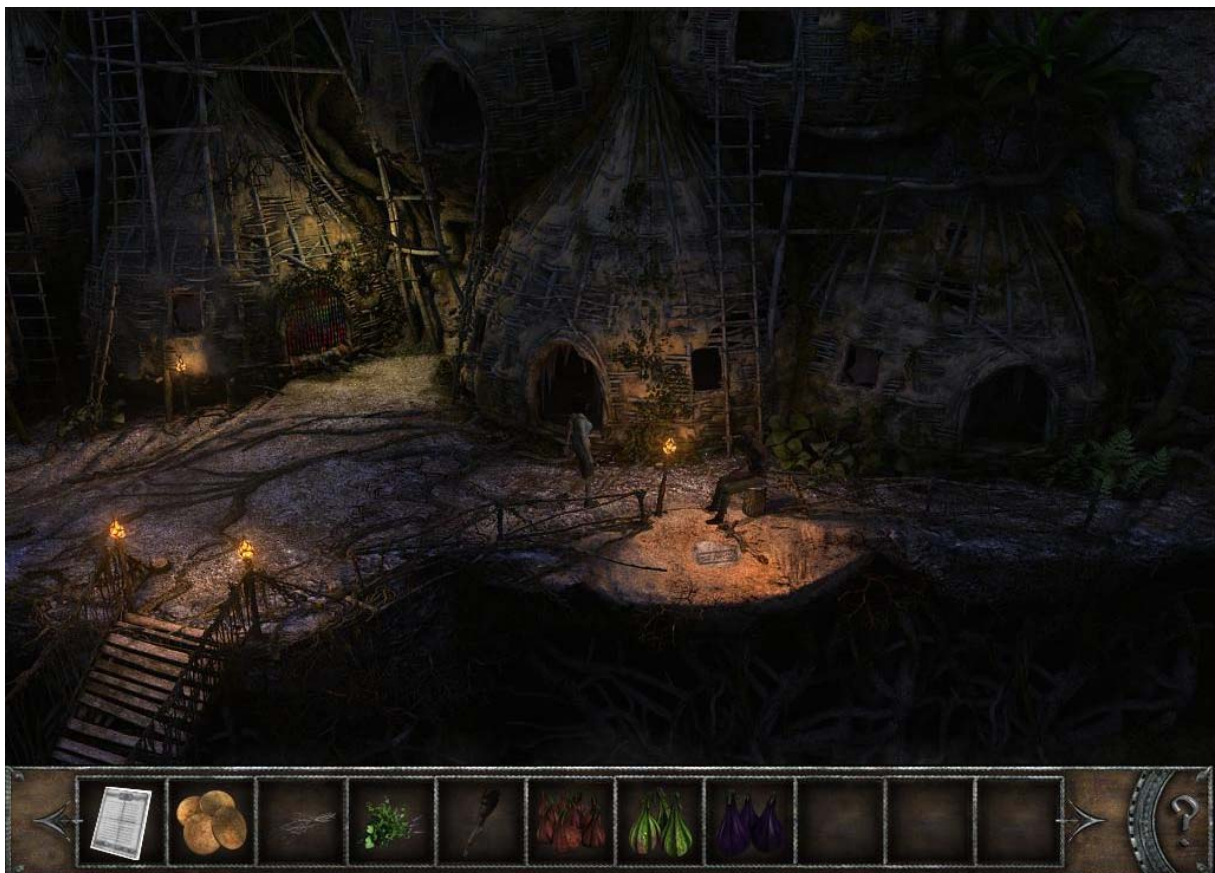
Hier können wir nun unsere Früchte einwerfen.

Aber wie viel, von jeder Sorte in jedes Loch?

Wir fragen den Grafen um Rat.



Nun gut, machen wir uns auf die Suche nach dem Eingeborenen.





Sie sagte, das Kreuz wäre der wahre Baum des Lebens.

**Er singt uns ein Lied vor, welches er von Sarah gelernt hat.
Wir reden über sie u. schweigen uns dann an.
Nun geben wir ihm die Münze u. er hilft uns weiter.**



Wie bitte? Warte Sie einen Moment ... Das Verhältnis von reifen zu unreifen Früchten auf der einen Seite, dasselbe, wie das Verhältnis von reifen Früchten zu überreifen auf der anderen Seite. Und welche Seite ist das genau?

Wir wiederholen das Ganze nochmals u. gehen zum Gefäß.



Einen weiteren Hinweis auf die Bestückung hatten wir ja schon gefunden.



In den linken Einlass stecken wir zwei reife und drei unreife Früchte.

In den mittleren Einlass stecken wir eine überreife und zwei reife Früchte

In den rechten Einlass stecken wir drei reife und zwei überreife Früchte.



Ich habe es geschafft, die Früchte in das Gefäß zu füllen!

**Nun legen wir den Thymian in die Schale u. haben es geschafft!
In diesem Moment erhalten wir Besuch von der Brüderschaft!**



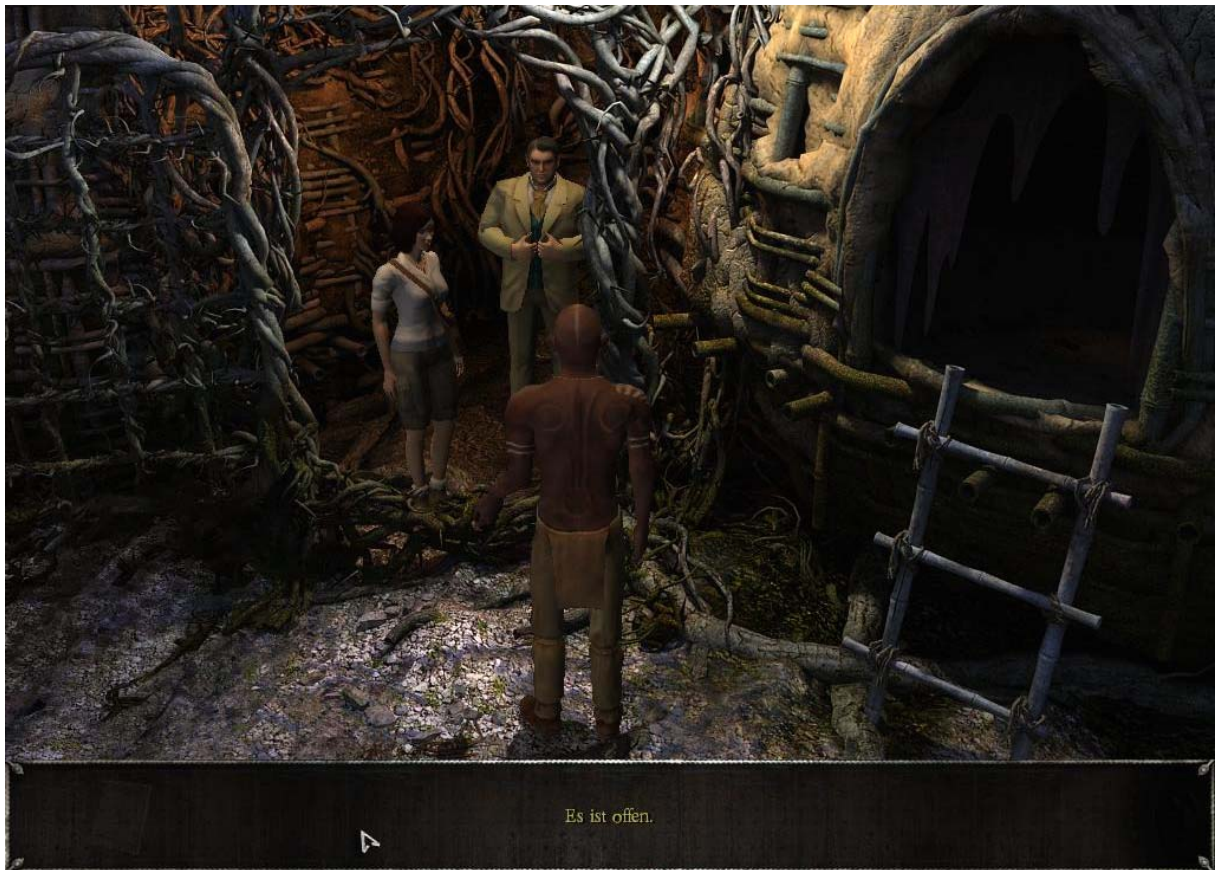
**Wir unterhalten uns eine Weile u. wandern, mit dem Grafen,
ins örtliche Gefängnis.**



Die Verschwörer sind beschäftigt. Jetzt habe ich etwas Zeit für meine Flucht.

Softwareservice Kratz

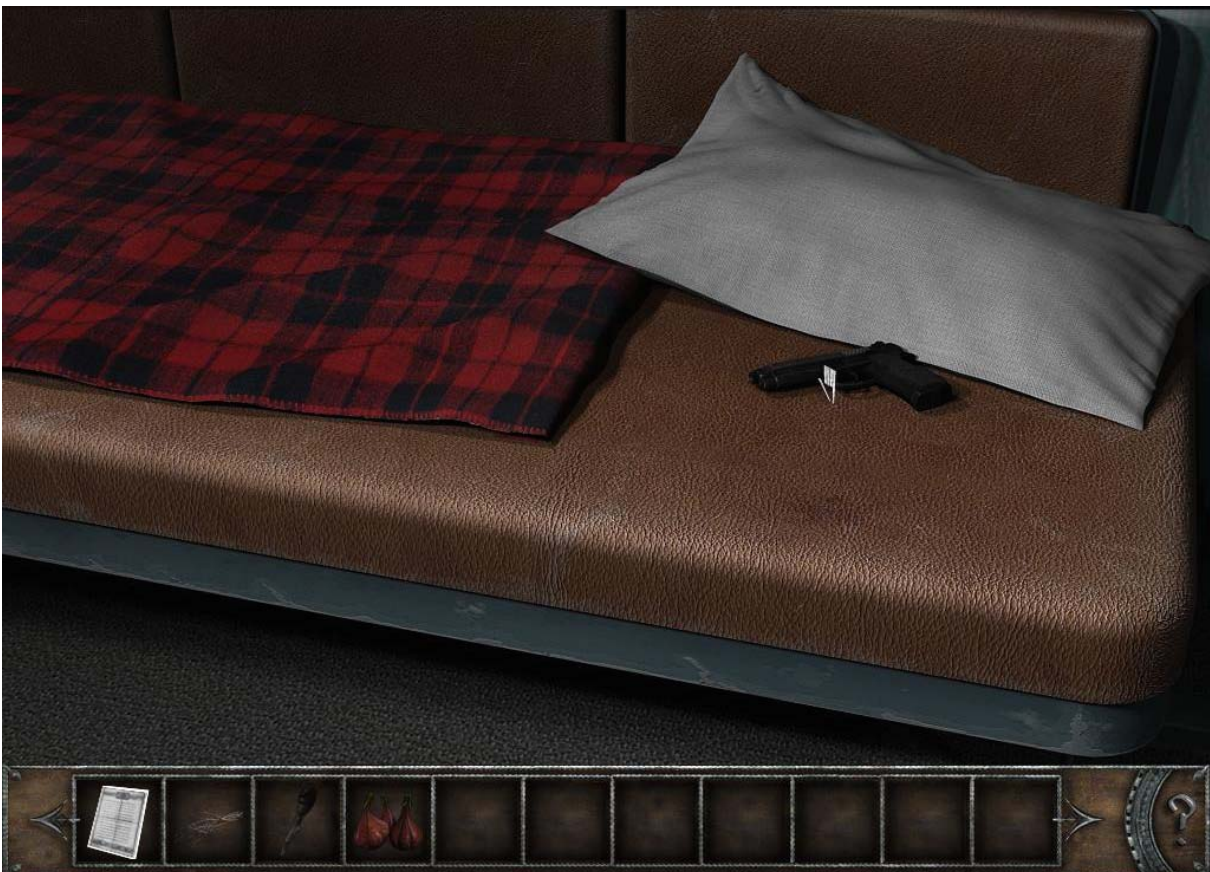
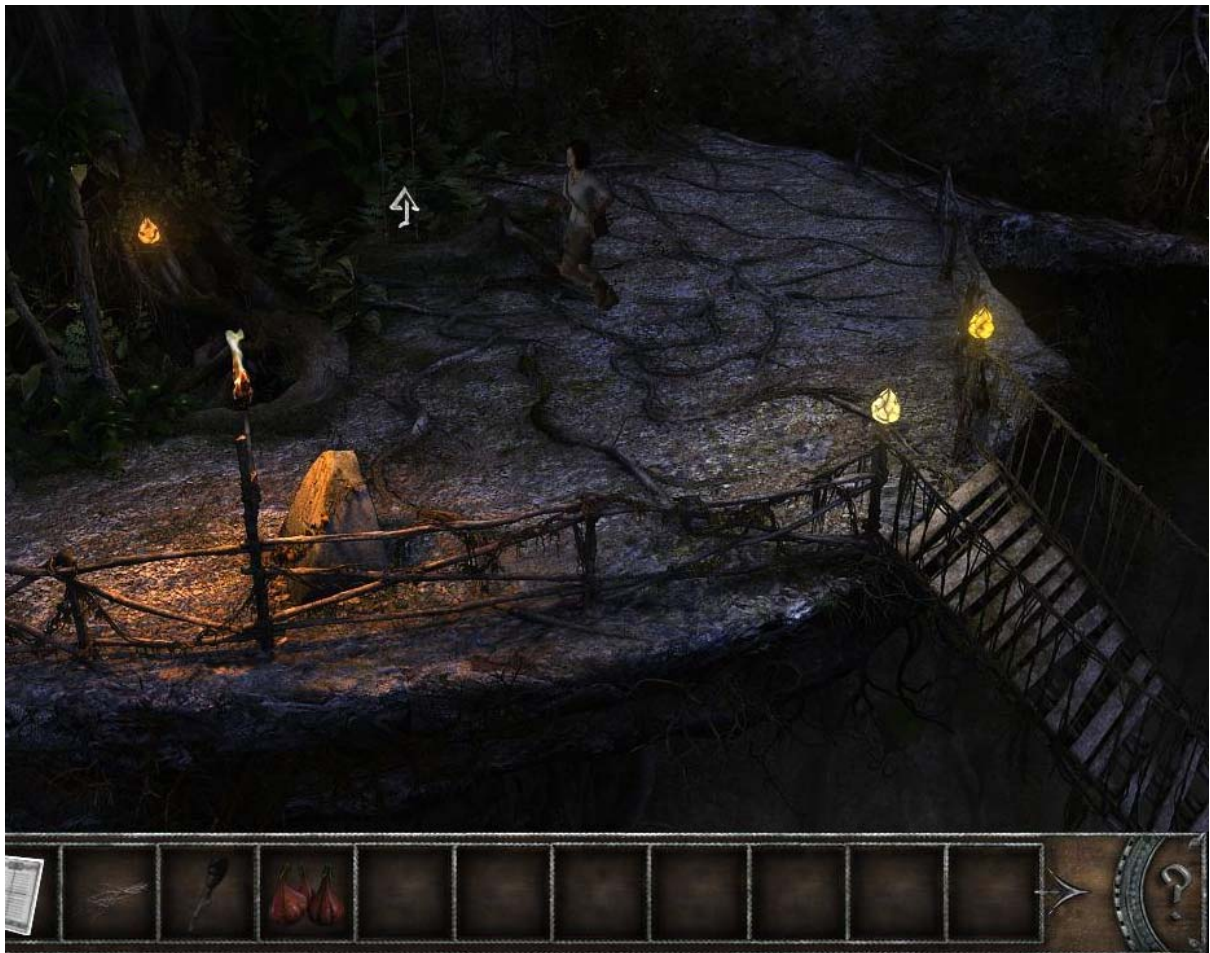
<http://www.gamepad.de>



Nach einem längeren Gespräch mit dem Grafen u. Milton, lässt uns dieser frei.



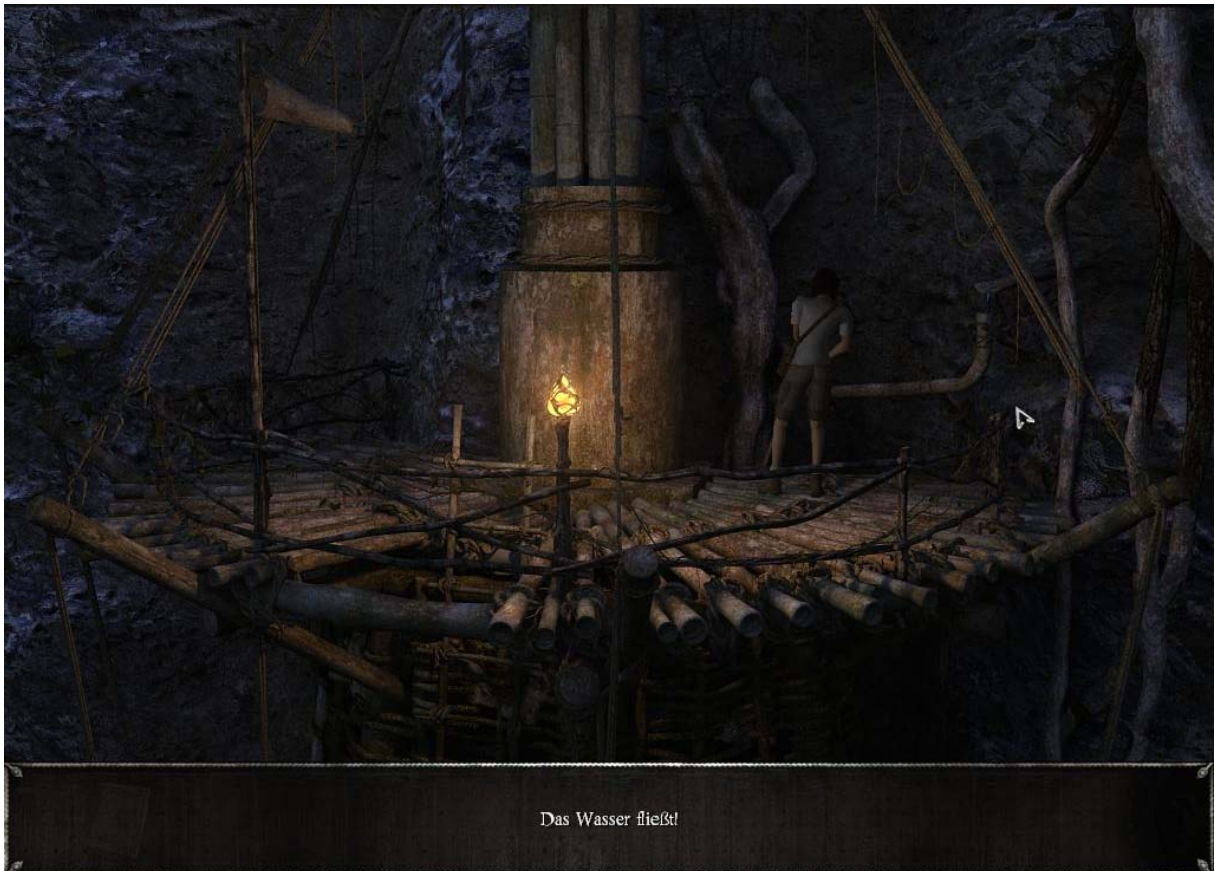
Wir laufen zum Landeplatz u. klettern die Strickleiter nach oben.



Hier finden wir die **Pistole** u. klettern wieder nach unten.



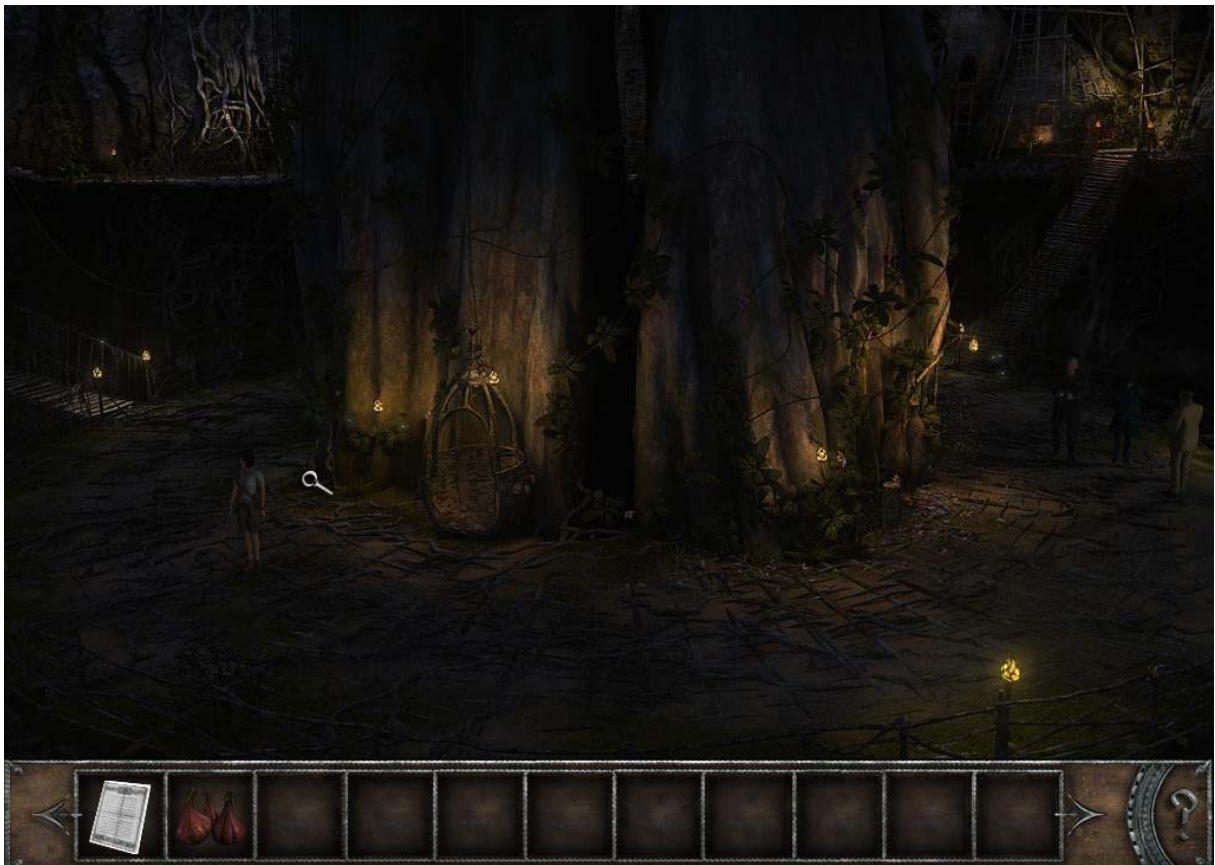
Da wir mit einer Pistole nicht umgehen können, geben wir sie dem Grafen u. wir gehen zur Mühle.



**Wir stellen den Hebel ganz nach rechts u. das Wasser fließt!
Nun gehen wir zurück zum Landeplatz u. zünden die **Fackel** an.**



Damit gehen wir nach unten auf die Plattform, gehen zum Baum u. schauen uns die Zeichen auf dem Stein an.





Da sind Zeichen in den Stein gemeißelt.

Nun gehen wir zum Gefäß.



Was sollen wir mit ihnen machen?

Von hier aus können wir ein Gespräch verfolgen u. gehen dann mit dem Grafen zu ihnen.



Was sollen wir machen?

Das Gespräch bringt nichts, wir gehen zum Gefäß u. kümmern uns um den Trank.



Was hat der Graf gesagt? Nachdem die Früchte drin sind, füge ein Bündel Kräuter hinzu, die im Dorf wachsen. Dann stelle den Dampfstrom im Gefäß ein, und justiere am Ende die Verhältnisse der Saft-Zutaten mit den drehbaren Ringen.

Nun denn, gehen wir es an.



**Wir legen das Reisig in die Feuerstelle u. zünden es an.
Jetzt kümmern wir uns um den Filter.
Hier müssen alle Knöpfe betätigt werden, aber nicht zwei
benachbarte hintereinander!**



**Ungerade Zahlen: 1 – 3 – 5 – 7 – 9 – 11 – 13 – 15
Gerade Zahlen; 2 – 4 – 6 – 8 – 10 – 12 – 14 – 16**

Als Letztes widmen wir uns den Ringen.



Wir hatten 3 Steintafeln, mit verschiedenen Ornamenten, gefunden.

Jede Steintafel ist umrandet, die Anzahl der Ränder steht für die Anordnung der Steinscheiben (1 Rand = 1. Scheibe)!

Nun müssen wir das Symbol auswählen, welches auf keiner der anderen Scheiben zu sehen ist!

Diese müssen wir, untereinander, in der Mitte anordnen!



Nun nehmen wir die Einstellung der Ringe vor u. ...

ENDE by Locke

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher/gedruckter 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.

L. Kratz – Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach



Danke



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

Softwareservice Kratz

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