

Patrimonium **3**

ein 2D Grafikadventure der alten Schule

Lösungshilfe by Locke

Nach einer längeren Unterhaltung, mit dem Professor, nehmen wir das **Notizbuch** u. machen uns auf den Weg zur

Ausgrabungsstätte



Hier angekommen, schauen wir uns um, gehen zum Eingang u. betreten die Unterwelt.

In diesem Moment hören wir von oben Geräusche.

Es sind unsere beiden Freunde, JOHN u. JACK JACKSON, die uns in diese Lage gebracht haben.



Leider merken, das weder gute Worte noch Drohungen helfen u. versuchen nun das Beste, aus unserer Lage, zu machen.
Wir gehen ins Grab u. benutzen die Streichhölzer, aus dem Hotel, um etwas Licht in die Dunkelheit zu bringen.



Im Licht des letzten Streichholzes finden wir eine **Taschenlampe**, mit deren Hilfe wir uns umsehen.
Hier nehmen wir ein **rankiges Gewächs** u. einen **Stein** mit u. gehen in den ANUBISRAUM.



Wir öffnen die Kiste u. können ein **Seil** u. einen **Schraubendreher** entnehmen.
Mit dem **Schraubendreher** oder der **Absperrstange** (falls schon vorhanden) können wir eine, aus einem unbekanntem schwarzen Material bestehende, Linse freilegen.
Nun ertönt jedes mal, wenn die Linse beleuchtet wird, ein klickendes Geräusch!
Jetzt gehen wir wieder zurück u. kippen

Benzin über die Fackel.

Ich schlage mit dem Stein auf den
Schraubenzieher um einen Funken zu erzeugen.



Nun können wir unsere Taschenlampe, zumindest hier, einstecken u. uns ungehindert umsehen.

Wir entdecken einige, mit Symbolen versehene, Bodenplatten u. gehen zurück in den ANUBISRAUM.



Hier entfernen wir die Absperrung u. behalten uns die **Absperrstange**, die sieht nämlich ganz brauchbar aus.

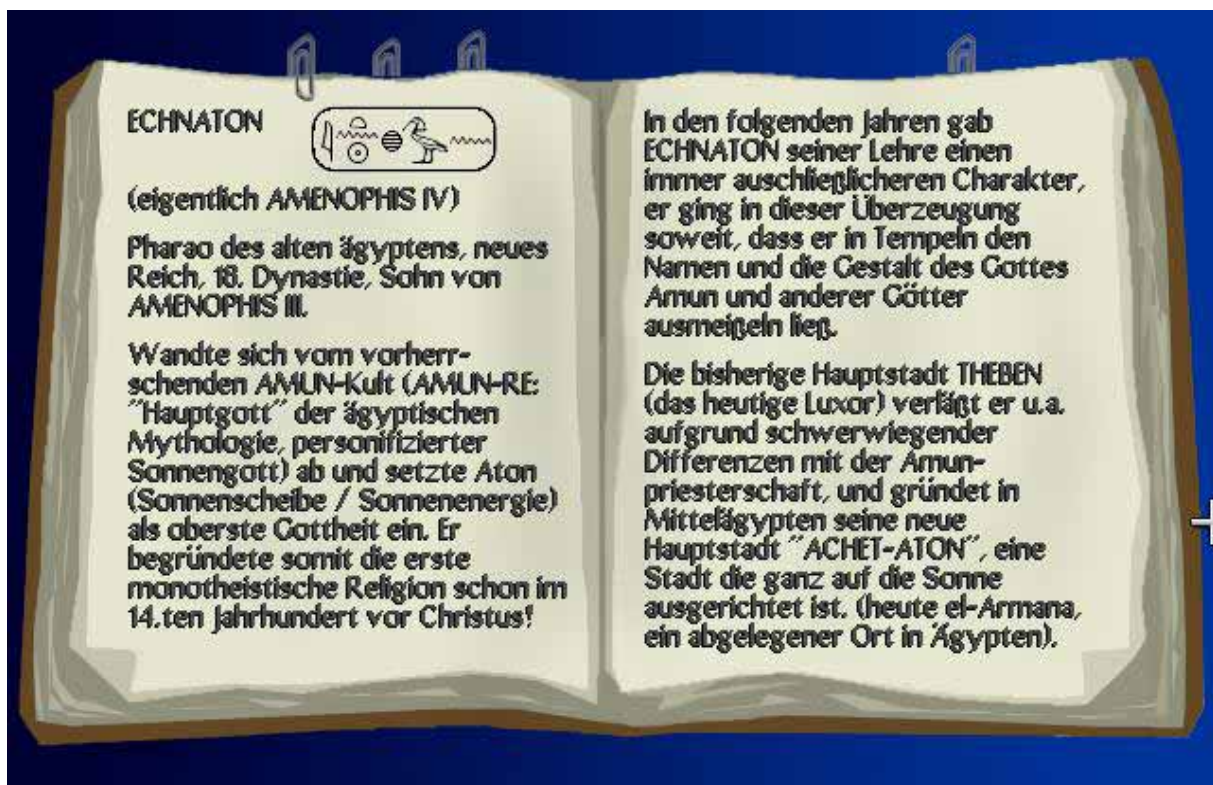
Dann legen wir das „**rankige Gewächs**“, als Opfergabe (**Notizbuch**), zwischen ANUBIS Füße, berühren das Halsband u.

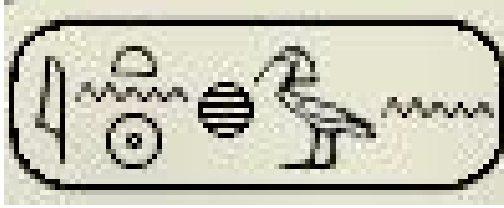
.....



unsere Opfergabe verschmurgel (**wir hätten auch Oscar opfern können!**)
 Mit der Opfergabe wurde ein Mechanismus freigeschaltet, denn wenn wir jetzt eine, mit einem Symbol versehene, Bodenplatte betreten ertönt ein klickendes Geräusch.

Nur in welcher Folge müssen diese betreten werden?
 In diesen Fällen hilft immer ein Blick ins Notizbuch.





Und hier erblicken wir den Namen von Echnaton.

Mit diesem Wissen betreten wir die Bodenplatten.

Da wir aber jede Bodenplatte nur einmal betreten dürfen, bekommen wir bei der Dritten Probleme!

Aber, wir nicht doof, werfen den **Schuh** darauf.

Leider ist er zu leicht u. wir holen ihn, mit der **Stange**, zurück.

Nun legen wir den **Stein in den Schuh** u. wiederholen die Prozedur



Bingo, es hat geklappt, wir benutzen wieder die **Stange** um den **Schuh** zurück zu holen u. machen weiter.

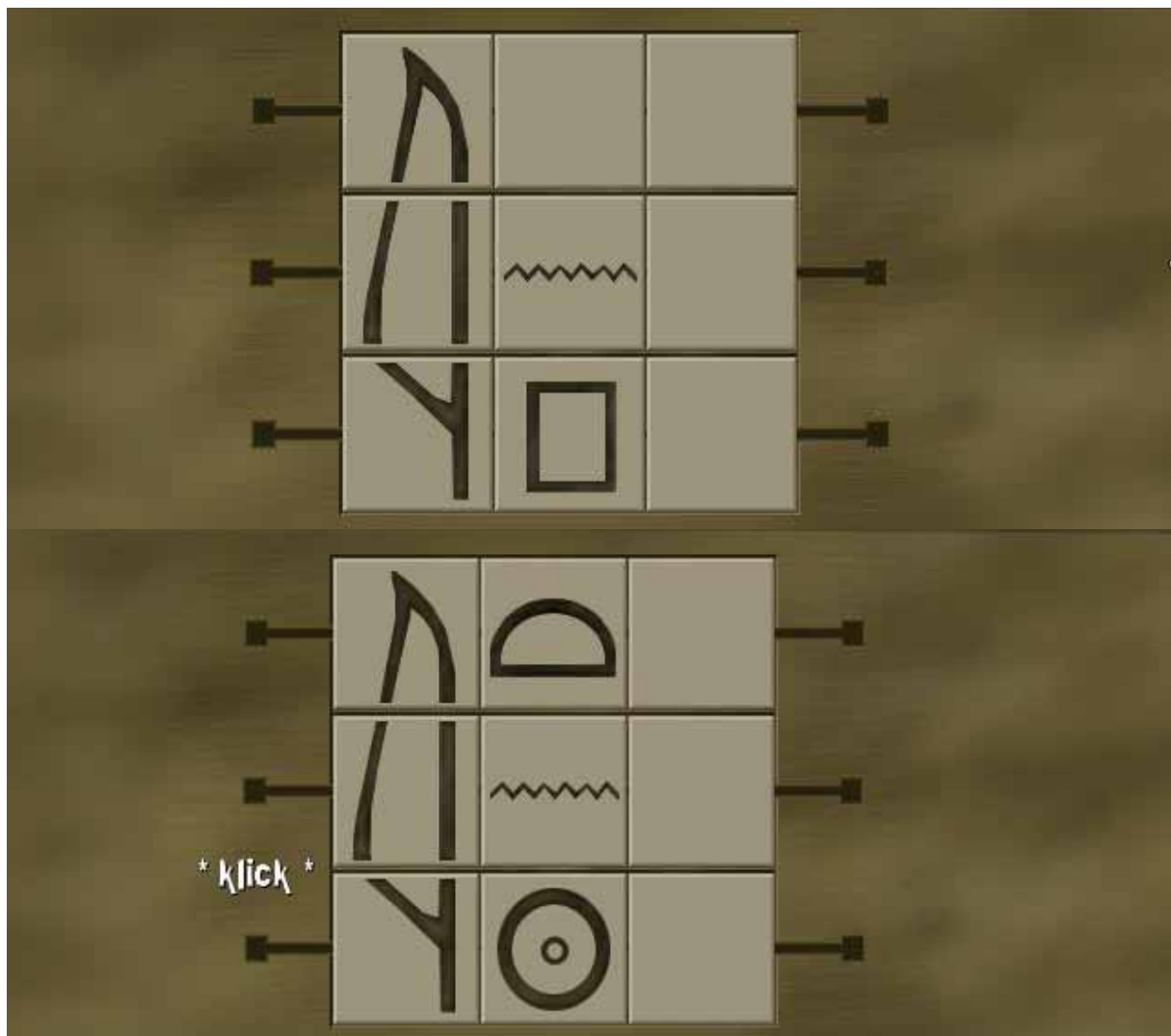


Aus der, so entstandenen, Öffnung können wir ein **Steinquader** u. einen **alten Schlüssel** entnehmen.

Den **Schlüssel** putzen wir mit dem **Teppichfetzen**, legen ihn, im ANUBISRAUM, auf den Stein u. entfernen uns.



Aus der Säulenöffnung nehmen wir einen weiteren Steinquader u. wenden uns der Statue des ANUBIS zu.
 Hier müssen wir ein einfaches Verschiebepuzzle lösen.



Den, zu verwendenden, Quader stecken wir immer links in die Führung!

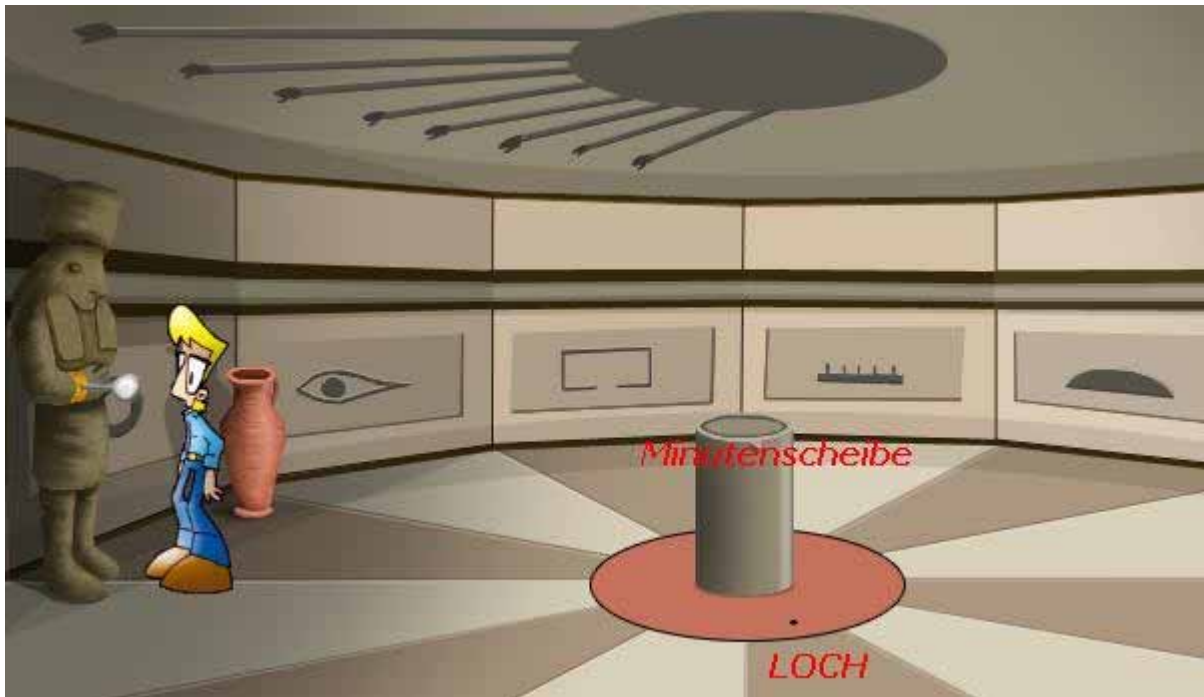


Haben wir das geschafft, fährt die Statue nach rechts und gibt den Eingang zum **Kristallraum** frei.

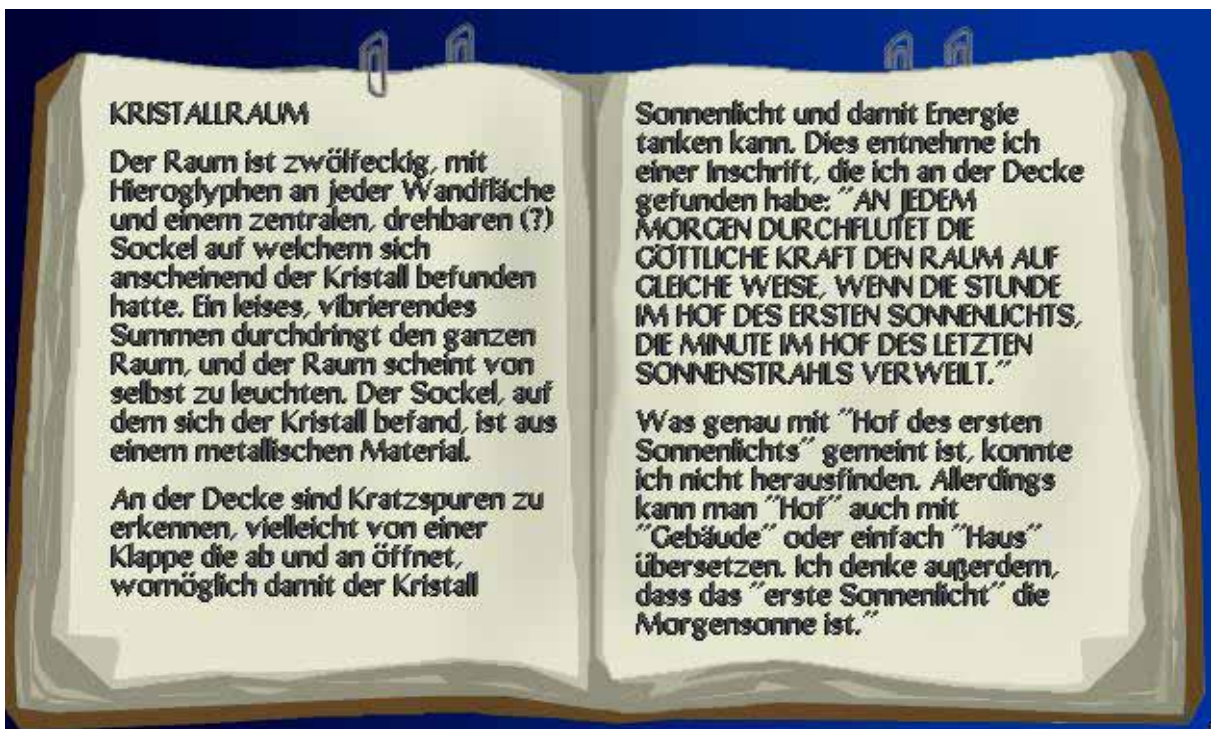
Es folgt eine kleine Videosequenz, danach nehmen wir den Schlüssel u. betreten den Kristallraum.



Hier berühren wir, mit dem **Schlüssel**, den goldenen Armreif der Statue.



Wir erhalten einen Stab, welcher in die drehbare Konsole passt.
Und nun wird wieder das Notizbuch bemüht u. kräftig darin studiert.

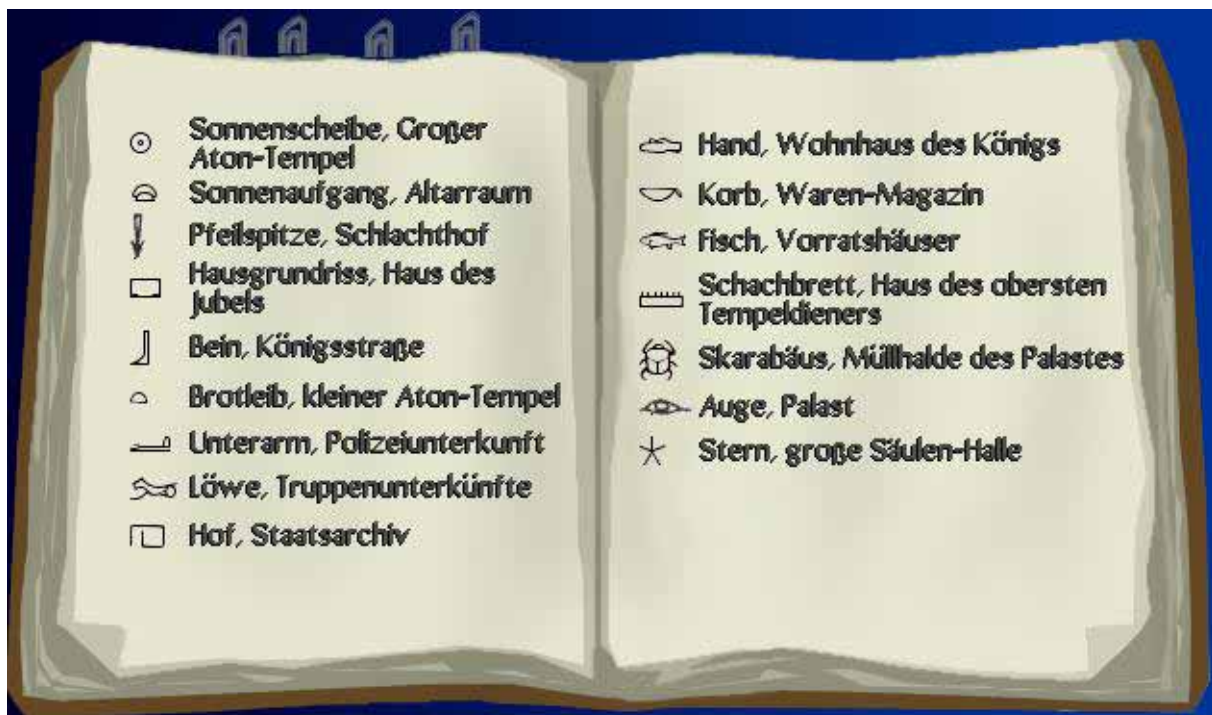


Das ganze Instrumentarium ist also eine Uhr die wir so einstellen müssen, das sich oben eine Öffnung bildet durch die das Sonnenlicht scheint.

Nun studieren wir weiter das Notizbuch.



Wenn wir uns die Karte betrachten (auf die Himmelsrichtung achten), sehen wir dass die Sonne am „Großer ATON-Tempel“ auf u. am „Palast“ untergeht u. suchen die Symbole dafür.



Das wäre also die **Sonnenscheibe** u. das **Auge**!
 Wir stecken den **Stab** ins Loch u. stellen die **Sonnenscheibe** ein.
 Dann stellen wir das **MINUTENRAD** ebenfalls auf die **Sonnenscheibe** ein.
 Das Gleiche machen wir mit dem **Auge**.

Und nun nochmals mit dem **Stab** die **Sonnenscheibe** eingestellt u.



es werde Licht!

Nun knoten wir das **Seil** an den **Stab** u. werfen ihn nach oben.

Und nun kommt leider das

ENDE

Vielen Dank an Jonas Jelli u. seinem Team für dieses schöne Spiel.
Ich hoffe das wir uns bald an Akt 4 erfreuen dürfen u. wünsche gutes Gelingen.

Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

21.05.2006