

Der Raum von I Ching

- Der Raum von I Ching befindet sich rechts vom Eingang
- Drücke auf das Zahlenfeld rechts der Tür
- Drücke die Köpfe oben links und oben in der Mitte
- Nimm das Buch aus dem Schrank
- Öffne die Schublade unter der Vase
- Doppelklick auf die Rueckwand der Schublade
- Nimm den Kimono
- Dreh Dich gegen die Tür
- Nimm den linken Speer aus dem Schrank
- Klicke auf die Lampe Tuis (links oben an der Tür) (du erhältst drei Münzen) (“Dein Geschenk vom Lichte Tuis“)
- Dreh dich gegen den Altar
- Opfere die Münzen dreimal indem Du sie auf den Altar legst
- Es ertönt eine Erklärung und die Seite im Buch wird ausgefüllt

Das Observatorium

- Gib an der Tür "447" ein (mitte links 2x, oben links)
- Öffne den Holzkasten durch Doppelklick auf den blauen Knopf
- Öffne das Buch
- Nimm den grauen Gegenstand auf der letzten Seite
- Schliesse das Buch durch doppelklick
- Doppelklick auf den goldenen Knopf links vom Buch
- Nimm die blaue Linse
- Schliesse den Kasten
- Setze die Linse in das Fernrohr ein
- Drehe das Observatorium (blauer Knopf drehen), bis im Fernrohr das Symbol des Widders erscheint (10x)
- setze die graue Scheibe auf den Kasten an der Wand links vom Mikroskop
- eine Leiter erscheint
- klettere hinauf
- nimm das Tuch
- dreh das Observatorium in die Ausgangstellung (2x)
- Nimm das Buch von Stuhl
- Öffne den Globus, du bekommst eine Münze
- Verlasse das Observatorium

Die Galerie

- gehe in die Galerie
- Bedecke das rechte Bild mit dem Tuch
- Du erhältst die Schriftrolle
- Nimm mit dem Speer ein Stück des Tuches
- Geh die Treppe hinunter (gerade vor dir wo die Schriftrollolle war)
- Zünde deine Fackel (Speere mit Tuch) an der Fackel an der Wand an.
- Wirf die drei Münzen, die Schriftrolle und die einzelne Münze in das Wasserloch
- Die Türe öffnet sich

Der Tempel

- Opfere die Bücher im Becken rechts der Tür
- Du erhältst eine Phiole und einen Schlüssel
- Trink die Phiole (doppelklick im Inventar)
- Gehe zurück ins Observatorium
- aktiviere die Leiter (siehe Observatorium)
- Öffne das Schloss mit dem Schlüssel
- Du erhältst einen Stab

- Gehe zurück auf die Insel
- Wirf den Stab in die Kugel
- Du hast das Ende der 1. Welt erreicht

Die 2. Welt

Der Raum der Steuerung

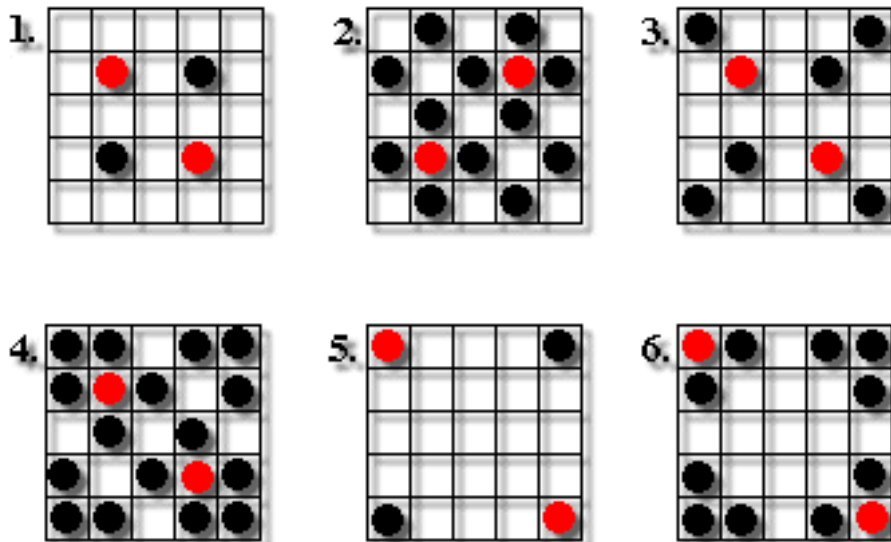
- Geh durch die dunkle Holztür
- Doppelklick auf die Tafel mit der 23 rechts von der Tür
- Die Tür zum Raum der Steuerung öffnet sich
- Öffne die zweite Abdeckung von rechts unten rechts an der Steuerkonsole
- Nimm das Brecheisen
- Geh zum Ratszimmer

Das Ratszimmer

- Öffne mit dem Brecheisen die Abdeckung unten am zweiten Stuhl von hinten auf der linken Seite.
- Nimm den Staub
- Doppelklick auf den Teppich vor dem Ratsstuhl
- Öffne mit dem Brecheisen den Stern unter dem Teppich
- Drücke den Knopf
- Nimm die Lochkarte
- Brich mit dem Brecheisen ein Stück aus der Platte an der Wand rechts hinter dem Ratsstuhl
- Geh zum Raum der Steuerung

Das Spiel

- Du bist im Raum der Steuerung
- Steck die Lochkarte in den Leser rechts von der Tür
- Betätige den Hebel
- Gib "10357" ein
- Das Spiel erscheint
- Geh symmetrisch vor (siehe Skizze)



- Du erhältst einen Spielstein
- Das nächste Spiel muss nicht mehr gespielt werden !

Der Raum der Magie

- Öffne die Tür mit den Sternen
- Wirf den Staub in die Sterne
- Tritt in das Zimmer
- Doppelklick auf den Schild
- Nimm das Buch
- Dreh dich gegen die Tür
- Vor dem mittleren Teil des Gestells befindet sich ein unsichtbares Tuch, nimm es weg

- Nimm den Puder aus dem roten Behälter auf dem mittleren Tablar
- Schau zum Kessel
- Wirf den Puder, das Buch und das Stück aus dem Ratszimmer in den Kessel

- Öffne das Buch auf dem Ständer
- Sprich den Zauber #3
- Nimm mit der Phiole etwas von der nun goldenen Flüssigkeit aus dem Topf
- Geh ins Ratszimmer
- Benutze die Phiole auf der Tafel hinter dem Ratsherrenstuhl
- Der Weg zum Schalter und damit zum Wald wird freigegeben
- Drück den Schalter im nun offenen Räumchen

Der Wald

- geh nach unten auf den Lift
- Benutze das Tuch auf dem Licht
- geh zum Altar
- drück auf den zweiten Steinkopf von rechts am Altar
- geh in die Kaverne

Die Kaverne

- Schau zum Wandbild
- Benutze den Spielstein auf der Sonne
- Nimm den Kelch
- Fülle die leere Phiole mit Wasser vom Boden der Kaverne
- Geh in den Raum der Magie
- Benutze die Phiole mit dem Wasser auf dem Topf
- Nun gib den Goldstaub aus dem Kelch in den Topf
- Öffne das Buch auf dem Ständer
- Sprich den Zauber #2
- Lege das Buch und den Kelch auf den Kessel
- Gehe in den Wald
- Lege das Buch auf den Altar (automatisch werden der Kelch und die Schriftrolle auf den Altar gelegt)
- Du hast das Ende der 2. Welt erreicht

Die 3. Welt

Das Zimmer

- wirf das Brecheisen in den Spiegel
- nimm die Lampe links von Bett aus dem Schlafzimmer hinter dem Spiegel
- geh zum Gang (nicht zum Auditorium)
- betritt die Rumpelkammer am Ende des Ganges
- nimm den blauen Gegenstand auf dem rechten Gestell
- geh in das Zimmer mit der geschlossenen Tür
- dreh dich gegen die Tür
- nimm dem Schlüssel
- Öffne die Schublade mit dem Schlüssel
- Nimm die Münze
- Drehe dich zum Spiegel
- lege den blauen Gegenstand auf den Spiegel
- geh in den Spiegel

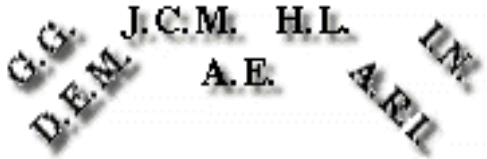
Der Friedhof

- Geh an den Gräbern vorbei
- geh in die Kapelle linkerhand
- Nimm ein Ansteckholz aus der Vase
- Setze die Münze auf die Kerzen rechts
- Zünd das Holz an
- Geh zum Haufen Erde rechts von der Kapelle

- Drücke auf das Erdloch und nimm die Sichel
- Schneide das Efeu von der Tafel hinter der Gruft
- Gehe zu den Gräbern

Die Gräber

- Zünde die Kerze von James Clerk Maxwell (J.C.M.) an (Skizze)
- Zünde die Kerze von Isaac Newton (I.N.) an (Skizze)
- Zünde die Kerze von Albert Einstein an (A.E.) an (Skizze)



- Der Geist von Einstein erscheint
- Gehe in die Gruft und höre was Einstein zu sagen hat :)
- Du kehrst zum Spiegel zurück
- Geh zum Auditorium

Das Auditorium

- Gehe zur linken Türe
- ACHTUNG: was jetzt kommt muss schnell geschehen. Lege den Geist bereits bereit bevor du den Raum betrittst.
- Gehe sofort nach links
- Benutze den Geist auf dem Geist (naja)

Der Preis

- Nimm den Zauberstab

Gratuliere !

Du hast Evocation erfolgreich zu Ende gespielt.
Geniesse die Endszene.