

Takla Ma'kan

Ein erster Blick rundum: Wüste, drei Pyramiden, ein Tempel mit Säulen, die Ruine eines Turmes sowie Reste eines Bauwerks, das entfernt an Stonehenge erinnert, und im Hintergrund die Andeutung eines Wäldchens.

Gefährlich: Um das ganze Gelände zieht sich - im eintönigen Braun des Wüstensandes kaum auszumachen - ein tiefer Graben, aus dem es kein Entkommen gibt.



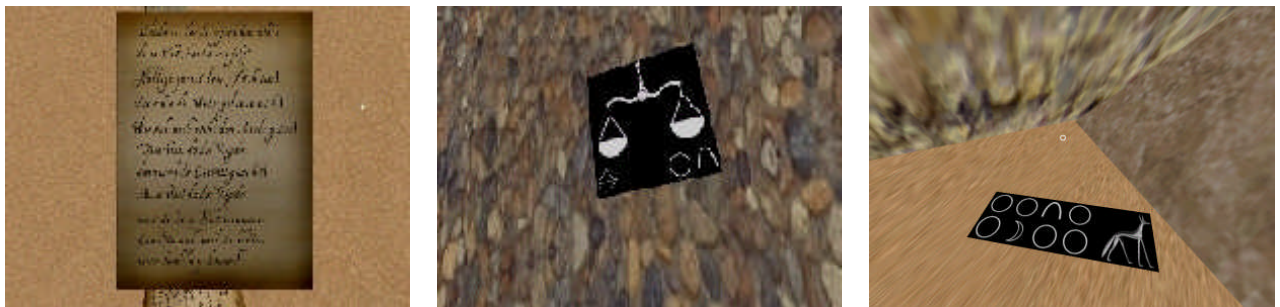
Zu den drei Pyramiden: Eine (P1) ist offen, eine weitere (P2) durch ein Gitter, und die dritte (P3) durch ein goldenes Tor verschlossen. Links und rechts der Eingänge befindet sich jeweils ein ägyptisches Symbol:

Eingang Pyramide 1: Links das Auge des Ra und rechts das Kreuz Ankh.

Eingang Pyramide 2: Links die geflügelte Isis und rechts Horus der Falke.

Eingang Pyramide 3: Links der Skarabäus und rechts Anubis, der Schakal.

Eine Botschaft nahe dem Ankunftsort gibt einen Hinweis auf die Reihenfolge, in der man die Symbole berühren soll. Vereinfacht ausgedrückt: Man soll mit dem „Höchsten“ beginnen und mit dem „Niedrigsten“ enden. Deshalb Vorsicht !! Hält man diese Reihenfolge nicht ein, beginnt also z.B. gleich bei der offenen Pyramide, dann bewirkt die Berührung dieser Symbole den sofortigen Rücktransport ins Relto! Wir müssen diese Reihenfolge herausfinden.



Wir begeben uns zunächst in die offene Vorhalle von Pyramide 1. Hier gibt es vier Schilder, auf denen jeweils eine im Gleichgewicht befindliche Waage eine Gleichung darstellt.

Verwendet werden dabei insgesamt sechs verschiedene Zahlenzeichen.

Aus diesen Gleichungen lässt sich leicht die Bedeutung der einzelnen Zeichen rekonstruieren:

Strich = 1, Bogen = 2, Dreieck = 3, Kreis = 4, Mond = 5, Diamant = 6.

Die Waageschilder sagen also im Klartext: $3+1=4$, $6=4+2$, $5=2+3$, $1+2=3$.

Da die Gleichungen alle aufgehen, stimmen unsere Zahlen.

In der Ecke liegt außerdem ein Schild, auf dem das Symbol des Schakals sowie acht Zahlenzeichen abgebildet sind. Weitere solcher Schilder finden sich auch in der Nähe der anderen Pyramiden. Jedem Schild lässt sich jetzt ein Zahlenwert zuordnen:

Skarabäus = 6654 3262 = 34
 Anubis-Schakal = 4424 4544 = 31
 Geflügelte Isis = 6161 1616 = 28
 Horus Falke = 5434 2126 = 27
 Ra Auge = 2614 1233 = 22
 Ankh Kreuz = 2131 4112 = 15

Darum in dieser Reihenfolge: P3 links, rechts, P2 links, rechts, und zuletzt P1 links, rechts, die Schaltflächen berühren. Danach erscheint im Vorraum der offenen Pyramide (P1) ein Schaltknopf neben der Treppe, der die Tür ins Innere öffnet. Gleichzeitig gleitet rechts eine große Spinne von der Decke, und hinter ihr ist ein Schild zu sehen: „Ein Berggipfel im Wasser zeigt dir in der Halle den Weg.“ Wir betreten jetzt die Halle:



Auf der, dem Eingang gegenüberliegenden Wand sehen wir ein Fries, auf dem mehrere Personen unter einem Regenbogen dargestellt sind. Ein Pfeil deutet auf den Regenbogen. Wir merken uns die Reihenfolge der Farben von oben nach unten: Purpur, Rot, Orange, Grün, Hellblau und Dunkelblau.

In der linken Wand befindet sich eine verschlossene Tür, und ihr gegenüber ein Gemälde, das eine Bergkette zeigt die sich im Wasser spiegelt. In der Spiegelung des höchsten Gipfels, nahe dem unteren Bildrand, befindet sich ein Hotspot der die Tür öffnet.



Ein neuer Raum: In der linken Ecke ein Buch mit einigen Hinweisen, an der Wand neben dem Eingang zwei Kolossalgemälde, von denen das rechte einen Kampf seltsamer Wesen, das linke ein gestrandetes Schiff mit einem Sonnensymbol darstellt. Dieses Bild merken wir uns!



An der rechten Wand befindet sich ein weiteres Gemälde und darunter zwei Türen. Diese lassen sich relativ leicht öffnen, indem man die vier Hotspots, die in den Ornamenten der Tür eingelassen sind, so anklickt, dass alle aktiviert sind.

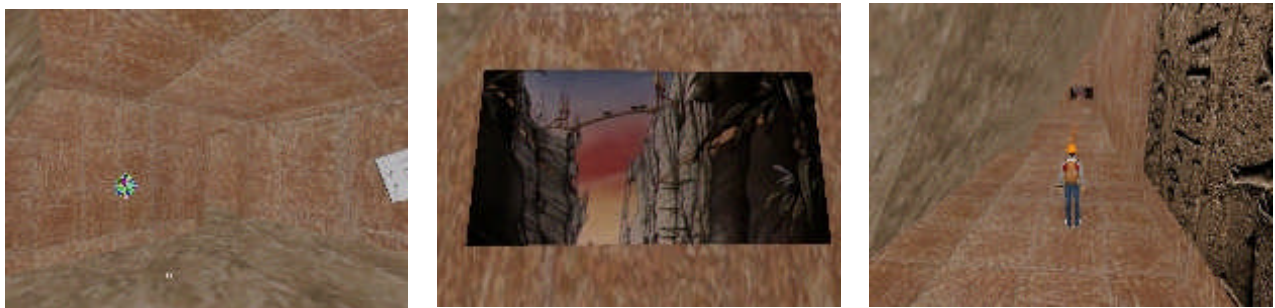
Rechte Tür: Links oben, unten, Rechts oben, unten.

Linke Tür: Oben rechts, links, Unten rechts, links.

Der rechte Raum beinhaltet acht in die Wand eingelassene Steinkartuschen, und auf der gegenüberliegende Seite drei verschlossene Türen. Diesen Raum werden wir später besuchen.



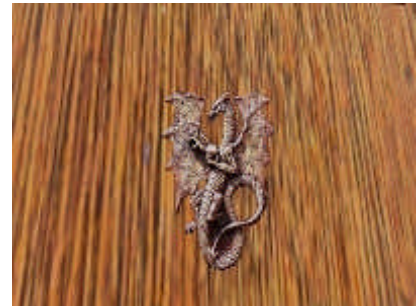
Im linken Raum befindet sich hinten rechts eine verschlossene Tür, und daneben eine Leiter, die nach oben führt. Oben findet sich gleich rechts an der Wand ein großes Steinrelief mit ähnlichen Symbolen wie im unteren rechten Raum, das uns allerdings nicht weiterbringt. Dahinter öffnet sich eine Grube, die von einer Holzplanke überspannt wird. Wir springen hinunter, und sehen eine Tür, die etwa in der Mitte einen Hotspot erkennen lässt, der die Tür öffnet. An der Türwand befindet sich eine Art „Dartscheibe“ die wir uns unbedingt merken (fotografieren) müssen !! Der Rest ist uninteressant. Auch die gegenüberliegende Tür lässt sich über einen Hotspot öffnen, und wir befinden uns wieder neben der Leiter.



Beim zweiten Anlauf überqueren wir die Grube auf der Planke und gehen auf das Gemälde an der Stirnwand zu. Aber kurz vor dem Bild fallen wir in eine unsichtbare Röhre, die uns in die Unterwelt befördert.



Wir landen im Wasser eines unterirdischen Sees und schwimmen auf kürzestem Weg zum Ufer. Wir befinden uns in einer großen Höhle mit einem See, und von der Decke ragen mächtige Felsspitzen herunter. Der See wird von einer Brücke überspannt, in deren Mitte sich ein großer Pfeiler mit einer Plattform befindet. Am Pfeiler sind gegenüberliegend zwei Bilder zu erkennen: Die Totenmaske eines Pharaos, und auf der anderen Seite wieder so eine „Dartscheibe“ in fast den gleichen Farben, wie wir sie bereits gesehen haben. (Wichtig!). Daneben ein Ständer mit einem Buch, auf dessen Einband zwei Drachen abgebildet sind, und der etwas rätselhaften Aufforderung, nicht nur den Augen zu vertrauen. Um die Höhle zu verlassen bedürfte es intuitiven Handelns?!

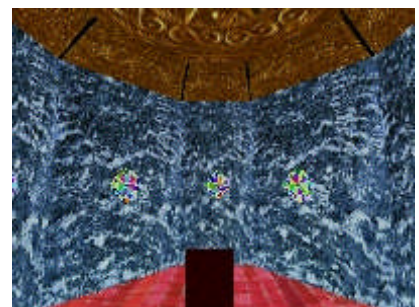
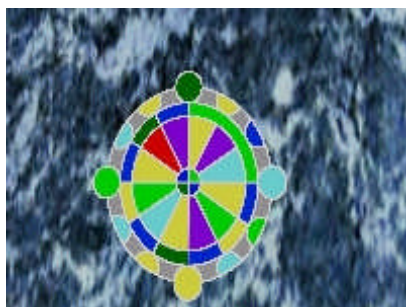


Wenn wir nun die Brücke wieder auf der Seite der „Dartscheibe“ verlassen, und am Ende unter den Brückenbogen gehen, sehen wir, dass in die Basis der Brücke ein kleiner, geschlossener Raum eingelassen ist. Wir sehen ein Schild mit der Aufschrift: „Kein Trinkwasser“ und durch ein Guckloch erkennt man das Bild eines nach links blickenden Drachens.

Jetzt ist die Intuition gefragt! Wir nehmen Anlauf, springen direkt in den kleinen Raum, und wenn wir nun die Drachenskulptur berühren werden wir in eine neue Umgebung versetzt.

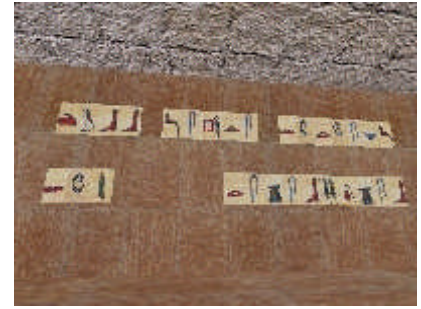
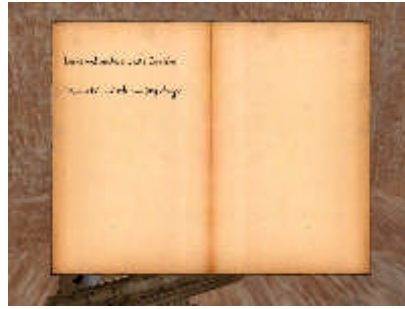
Anmerkung: Das gleiche Spielchen kann man auch mit dem „Stillen Örtchen“ am anderen Ende der Brücke, also auf der Seite, in die der Pharaokopf blickt, machen. Berührt man hier den (diesmal nach rechts blickenden) Drachen, landet man aber wieder in der Halle und muss den Weg noch einmal gehen.

Zwei achteckige Räume sind durch einen schmalen Gang miteinander verbunden. Jeweils fünf, also insgesamt zehn der uns schon bekannten „Dartscheiben“ hängen an den Wänden der beiden Räume, allerdings weisen sie alle unterschiedliche Farbkombinationen auf. Außerdem befindet sich in dem einen Raum ein Buchständer, in dem anderen ein Sockel mit einer Kristallkugel. Aus dem Buch auf dem Ständer erfahren wir, dass wir zwei der zehn Scheiben auswählen müssen. Wie sie genau aussehen sollen, wissen wir von den Mustern in der kleinen Kammer und am unterirdischen See.



Im Raum mit der Kugel wählen wir deshalb (jeweils von links beginnend) die vierte, und im Raum mit dem Buch die fünfte Scheibe aus. Haben wir richtig gewählt, dann sind danach alle zehn Scheiben verschwunden.

Der Klick auf die Kristallkugel befördert uns in einen neuen Raum der Pyramide. An den Wänden sehen wir verschiedene Hieroglyphen, die jeweils zu Wortgruppen oder ganzen Sätzen zusammengefasst sind. Wir können diese noch nicht lesen, aber ein Buch auf einem Ständer in der Ecke fordert uns auf, die Sprache zu lernen. Danach sollen wir zum Regenbogen zurückkehren. Ein gut gemeinter Rat, aber wie soll man, ohne den geringsten Anhaltspunkt zu haben, die Hieroglyphen entziffern?



Die Lösung liegt auf der Hand, wenn wir die einzelnen Worte und die Anzahl der Buchstaben aus dem Buch mit den Wortgruppen der Hieroglyphen vergleichen. Jetzt sehen wir, dass dort nichts anderes als in dem Buch steht.

Auf der einen Wand: LERNE UND VERSTEHE UNSERE SPRACHE
Und auf der anderen: DANN KEHRE ZURUECK ZUM REGENBOGEN

Jetzt wissen wir also genau, welche Hieroglyphe welchem Buchstaben entspricht.

Danach klicken wir die Kugel auf der Vase neben der Tür an und befinden uns gleich darauf wieder in der großen Halle mit dem Bild des Regenbogens.

Als nächstes kehren wir nun zu dem nebenan liegenden Raum mit den drei Türen zurück, den wir im ersten Durchgang ausgelassen haben.

Auf der rechten Tür erkennen wir wieder einen Hotspot zum Öffnen, dahinter aber nur einen kurzen, kahlen Gang. Alles weitere müssen wir nun über die in der Wand eingelassenen acht Steinplatten bewirken.

Als erstes sehen wir, dass es sich dabei eigentlich um zwei Symbolfolgen handelt, da sich die ersten vier Zeichen – spiegelverkehrt – wiederholen. Außerdem kann man feststellen, dass nicht alle acht Platten aktiv sind, d.h., bei einigen Platten verändert der Cursor nicht sein Aussehen. Aktiv sind zunächst nur die Platten 1, 2, 5, 6 und 8. Diese können angeklickt werden und lösen jeweils eine Veränderung im Gangsystem hinter der offenen Tür aus.

So bilden sich z.B. bei der Plattenkombination 2, 5 und 8 mehrere Längs- und Quergänge hinter der offenen Tür, die uns bis hinter die bislang noch verschlossene linke Tür führen.

Auf der Rückseite hat sie einen der schon bekannten Hotspots. Betätigen wir diesen sind somit zwei Türen geöffnet.



Danach setzen wir alle Platten wieder zurück, wobei wir feststellen, dass nach dem Öffnen der linken Tür nunmehr alle acht Platten aktiviert werden können. Im zweiten Durchgang betätigen wir nun die Symbole 3, 4 und 7. Durch den linken, dann den mittleren und zuletzt den rechten Gang können wir nun das Labyrinth verlassen, ohne die mittlere Tür geöffnet zu haben.

Anmerkung:

Für das Labyrinth gibt es keine logische Ableitung, obwohl die Anordnung der acht Platten zunächst sehr nach einem binären Code aussieht. Hat man die erste Tür geöffnet, hilft nur noch Probieren. Ein Öffnungscod für die mittlere Tür scheint nicht zu existieren, ist aber für die Lösung des Rätsels auch nicht erforderlich.

Wir sind jetzt in einem neuen Gang und vor einer weiteren Tür. Links und rechts davon je ein Schild mit den Worten „Liebe und Hoffnung“ und „Sieg und Ruhm“, und wenn wir genau hinsehen, dann erkennen wir, dass diese Tür nicht einen, sondern gleich zwei Hotspots (links und rechts) aufweist, die offensichtlich mit den beiden Schilden korrespondieren.



Egal welchen man wählt, die Tür öffnet sich in jedem Fall, und ebenso steht man in beiden Fällen vor einer Grube mit einem böse aussehenden Ungeheuer. Erst hier rächt sich dann eine falsche Wahl: Hat man den rechten Knopf betätigt, führt kein (legal) Weg an dem Ungeheuer vorbei. Hat man sich dagegen mit dem linken Knopf für „Liebe und Hoffnung“ entschieden, existiert ein unsichtbarer Steg der sicher über die Grube führt. Also, nicht springen, sondern einfach etwa in der Mitte der Grube stur geradeaus gehen.

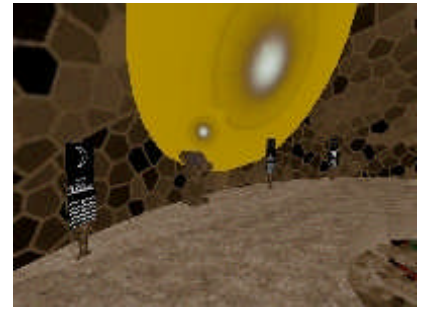
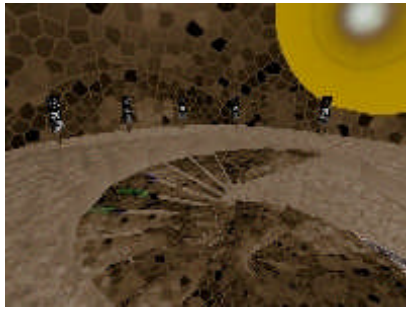
Wir erreichen jetzt einen Raum mit vier blauen Vasen, die aber keine Bedeutung haben. Am Ende des Raumes geht es um die Ecke, und wir steigen die lange Leiter hinauf. Oben erreichen wir einen Raum, der so etwas wie ein Archiv der Welt darstellt. In fünf Büchern und einigen großen Bildern wird ausführlich über die Katastrophe und deren Ursache berichtet, die diese einstmal blühenden Welt in einen Wüstenplaneten verwandelte.



In der Mitte des Raumes führt eine Wendeltreppe in die nächsthöhere Etage, der Durchgang ist jedoch durch eine Luke verschlossen. Wir sehen aber am Anfang der Treppe eine Tafel mit sechs Farbkreisen, und hier kommen die Farben des Regenbogens zum Einsatz.

Der Reihe nach drücken wir Purpur, Orange, Gelb, Grün, Hellblau und Dunkelblau, und der Weg in die obere Etage ist frei.

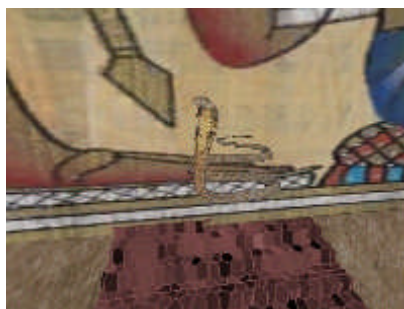
An den Wänden des runden Raumes in den wir jetzt kommen sind 12 Schilder aufgebaut, die jeweils drei Symbole in unterschiedlicher Kombination zeigen. Im oberen Bereich wechseln Zeichen für Sonne, Mond oder Sterne, im mittleren Bereich ein Flugzeug und ein Wikingerschiff, und im unteren Bereich Symbole für Wasser und Land einander ab. Ein Buch belehrt uns darüber, dass wir nur eines der Symbole auswählen können um die Reise fortzusetzen.



Wir erinnern uns an das Gemälde in der Halle, das ein gestrandetes Schiff unter einer Sonne zeigte, und wählen die Kombination Sonne, Schiff und Land.

Damit haben wir die Rätsel der ersten Pyramide gelöst und werden in den Vorraum der zweiten Pyramide, die durch ein Gittertor verschlossen ist, transportiert.

Die ganze Breite der Eingangshalle wird von einem gigantischen Wandbild eingenommen, das eine Art Jagdszene darstellt. Dazu ein Buch auf einem Ständer, in dem nach unserer Motivation gefragt wird. Noch können wir aussteigen, indem wir die Kugel auf der danebenstehenden Vase berühren.



Stufen führen zum Wandbild hinauf, ein Durchgang ist aber nicht zu erkennen. Dafür reckt eine hochaufgerichtete Kobra uns angriffslustig die Giftzähne entgegen. An ihr führt zunächst kein Weg vorbei, wenn wir uns aber seitlich der Treppe, nahe dem abgeschrägten Sockel stellen, sehen wir, dass die Kobra sich ein Stück vor der Wand mit dem Bild befindet. Um das Hindernis zu überwinden, gibt es nun verschiedene Möglichkeiten:

Entweder man versucht über diese Schräge an die Wand heranzukommen, oder man mogelt sich auf der Treppe ganz rechts an ihr vorbei. Wenn es uns so gelingt ihr quasi in den Rücken zu fallen, wird der Cursor aktiv, und nach dem Anklicken verschwinden Wand und Schlange für einen Zeitraum von etwa drei Sekunden. Diese Zeit können wir nutzen und in den dahinter liegenden Gang vordringen.

Scheinbar wahllos hängen hier an den Wänden einige der uns schon bekannten Hieroglyphen, es sind aber auch Zeichen dabei, die wir bisher noch nicht gesehen haben. Mit etwas Mühe gelingt es uns aber doch den Sinn zu erkennen und auch die unbekanntesten Zeichen zu deuten.



Danach lesen wir: **BEACHTE DAS ZEICHEN DES BESUCHERS**

Anmerkung: Dem aufmerksamen Leser wird nicht entgehen, dass auch einem erfahrenen und routinierten Hieroglyphen-Maler Schreibfehler unterlaufen können.

Wenn wir nun dem Gang um mehrere Ecken folgen, stehen wir vor einer Leiter, die in einen darüber liegenden Saal führt. Hier haben wir es mit einer ganzen Gemäldegalerie zu tun, wobei auf den Bildern offensichtlich andere Welten dargestellt werden.

Elf Bilder sind es insgesamt, und bis auf ein Bild haben diese alle eine Gemeinsamkeit:

Am oberen Rand sehen wir jeweils in der linken Ecke die Zahlensymbole von 1-10, wie wir sie aus dem Vorraum der ersten Pyramide bereits kennen.

Bei sieben der insgesamt zehn Bilder stehen in der rechten oberen Ecke dazu gehörende geometrische Symbole, deren Bedeutung wir zwar nicht kennen, die aber ganz offensichtlich mit den Zahlen korrespondieren. Wichtig ist auch, dass die Zahlen und Symbole auf den zehn Bildern alle eine unterschiedliche Farbe aufweisen. Diese sollten wir uns notieren!



Eine Besonderheit stellt das elfte Bild dar, auf dem weder Zahlen noch Symbole zu sehen sind. **DER BESUCHER ERSCHEINT** steht unter dem Bild.

Entsprechend dem Hinweis der Hieroglyphen im Eingangsflur nehmen wir dieses Bild ganz genau unter die Lupe, und tatsächlich finden wir bei genauem Hinsehen seitlich neben dem äußerst links stehenden Baum, ein winziges Ankh-Zeichen, auf das unser Cursor reagiert - **DAS ZEICHEN DES BESUCHERS !!** Klickt man es an, erscheint wie aus dem Nichts eine Leiter, die in die darüber liegende Etage führt.

Zwei wunderschöne Wandbilder mit Darstellungen aus der ägyptischen Mythologie ziehen gleich die Blicke auf sich, und so erkennt man erst etwas später ein kleine Pyramide, die von einem Kraftfeld oder einem Schirm umschlossen und dadurch nicht erreichbar ist.

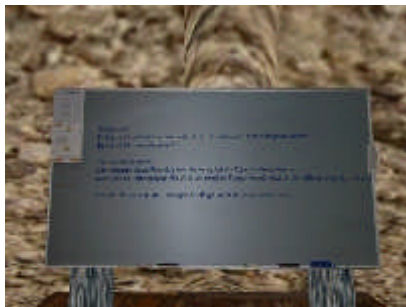


Wichtig ist die schwarze Tafel, auf der insgesamt 12 geometrische Figuren angeordnet sind wie wir sie als Ergänzung zu den Zahlen auf den Bilderrahmen gesehen haben. Es gilt jetzt die Muster – maximal sieben - in der Reihenfolge anzuklicken, die ihrem Zahlenwert entsprechen:

- 1 = das mittlere Zeichen in der zweiten Reihe von oben.
- 2 = das rechte Zeichen in der obersten Reihe
- 3 = das rechte Zeichen in der dritten Reihe von oben
- 4 = das mittlere Zeichen in der dritten Reihe von oben

Wir könnten noch weitermachen, aber nach richtiger Eingabe des vierten Symbols hat sich der Schutzschirm aufgelöst. Die Rätsel der zweiten Pyramide sind gelöst, denn als wir das Modell berühren, werden wir an einen Ort gebracht, der in der obersten Spitze der dritten Pyramide liegt.

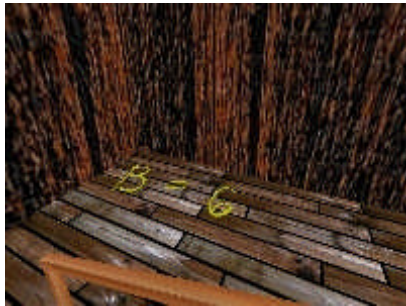
Ein großes Schild heißt uns auf dem schmalen Absatz willkommen, und der einzige Ausweg ist der Sprung hinunter zur nächsten Ebene.



Hier erwarten uns - um einen Tisch mit einer Wasserpfeife versammelt – vier Skelette, von denen jeder ein Buch vor sich liegen hat. Viel können wir daraus nicht lernen, aber die Bücher geben uns doch einen Eindruck davon, wie das Leben auf dem zum Tode verurteilten Planeten nach der großen Katastrophe weiterging.

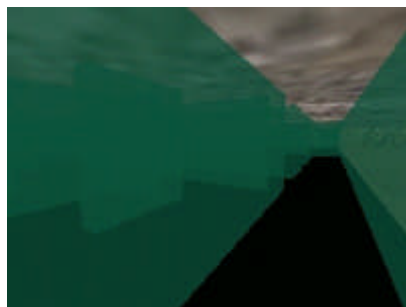
Durch ein Treppenhaus gelangen wir eine Etage tiefer in einen großen Raum, an dessen Wänden acht Pulte, von denen sieben mit Büchern bestückt sind, im Kreis aufgestellt sind. Jedes der Bücher trägt auf der Vorderseite ein Schriftzeichen, und alle beziehen sich auf das für uns noch folgende Säulenrätsel. Jedes der sieben Bücher gehört zu einer von sieben Säulen im Tempel, und gibt Hinweise, ob die betreffende Säule berührt oder nicht berührt werden darf, sowie in welcher Reihenfolge dies erfolgen soll.

Eine weitere Informationsquelle befindet sich auf dem Boden. Mit gelber Schrift sind hier im ganzen Raum, sowie untersten Absatz des Treppenhauses Zuordnungen von Zahlen zu Buchstaben aufgeschrieben: 1 = H, 2 = U, 3 = A, ... usw. Insgesamt sind so fünfzehn Zahlen mit den dazu gehörigen Buchstaben zu finden.



Der Raum hat keinen direkten Ausgang, aber in der Ecke hinter dem leeren Buchständer gibt es einen Punkt, an dem man durch den Boden in die darunter liegende Ebene fällt.

Die neue Etage ist relativ niedrig. Rundherum ziehen sich grüne Glaswände, und durch eine davon kann man verschwommen den Eingangsbereich der Pyramide erkennen. Gleich gegenüber steht wieder eine dieser Vasen, von denen wir aber die Finger lassen, da sie uns nur wieder in die Wüste bringen würde.



Das Labyrinth hat es dann schon in sich. Man benutzt am besten eine der gängigen Strategien für zweidimensionale Labyrinth (z.B. immer rechts halten) um hier durchzukommen. Trotzdem kann es eine ziemlich langwierige Geschichte werden, es sei denn, man benutzt einen nicht ganz legalen Trick um hier wieder rauszukommen. Irgendwo in einer Ecke stößt man dann mal wieder auf ein Buch, das einem aber auch wenig Tröstliches zu sagen hat.



Hat man Glück und genügend Ausdauer, erreicht man schließlich doch den Ausgang und findet sich auf der Innenseite vor dem goldenen Tor. Hier sollte man sich allerdings noch einmal umwenden, denn über dem Ausgang des Labyrinthes hängt eine Scheibe, ähnlich einer Kompassrose, die für das folgende Säulenrätsel sehr wichtig ist.

Ansonsten steckt man lediglich noch die Hand in den Mund des goldenen Abbildes neben dem Tor, und dieses öffnet für uns den Weg in die Freiheit.



Im Tempel angekommen stellen wir zunächst zwei Dinge fest.

- 1.) Rund um das Mosaik zählen wir insgesamt 16 grüne Säulen, und
- 2.) Nur sieben dieser Säulen sind aktiv, d.h., sie reagieren auf den Cursor.

Wenn wir die Säulen nummerieren, und dabei die Säule am Eingang mit 1 bezeichnen ergibt sich folgendes Bild: Die Säulen 1, 3, 5, 7, 11, 13 und 15 sind aktiv, alle anderen reagieren nicht auf den Cursor. Eigentlich müsste ja auch die Säule 9 aktiv sein, da bei unserer Zählweise alle ungeraden Säulen aktiv, alle geraden dagegen inaktiv sein müssten. Die Säule 9 ist also offensichtlich defekt, und deshalb gab es auch kein achtes Buch in der Pyramide.

Aus den sieben Büchern in der letzten Pyramide wissen wir, dass wir drei dieser Säulen in einer bestimmten Reihenfolge berühren müssen.

- 1.) Die Hut - Hieroglyphe, die dem Buchstaben G entspricht.
- 2.) Die Fuß – Hieroglyphe mit dem Buchstaben N, und
- 3.) Die Horus oder Falke – Hieroglyphe mit dem Buchstaben A



Übersetzen wir jetzt diese Buchstaben entsprechend den auf dem Boden geschriebenen Regeln im Buchraum, ergibt sich $G = 9$, $N = 5$ und $A = 3$

Übersetzen wir diese drei Zahlen wiederum in die Zahlenzeichen, wie wir sie ganz zu Anfang in der ersten Pyramide gelernt haben, dann entspricht die 9 den Zeichen „Diamant + Dreieck“ (6+3), die 5 entspricht dem Zeichen „Mond“ und die 3 dem Zeichen „Dreieck“.

Erinnern wir uns nun, welche Farben diese Zahlensymbole auf den Bildern in der Galerie in der zweiten Pyramide hatte:

Die 9 = Diamant + Dreieck war Purpur (Rosa)
Die 5 = Mond war Grün, und
Die 3 = Dreieck war Gelb

Jetzt benötigen wir nur noch die „Kompassrose“ aus dem Eingangsbereich der dritten Pyramide, und auf ihr können wir eindeutig die drei Farben und auch die Reihenfolge des Anklickens (Purpur – Grün – Gelb) markieren.

Soweit wäre also alles in Ordnung, nur stehen wir immer noch vor dem größten Problem:

Wie müssen wir die Kompassrose drehen, damit die Farben auch auf die richtigen Säulen deuten – oder anders ausgedrückt – welche der acht Säulen entsprechen den acht Farben auf dem Kompass ??

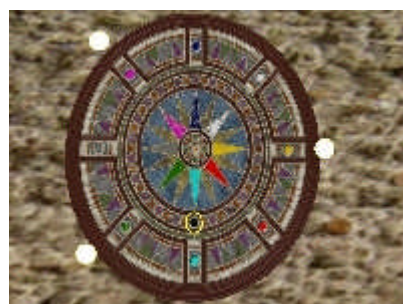
Ein wenig hilft uns die defekte Säule das Problem einzugrenzen. Wäre diese nicht defekt, kämen theoretisch acht Varianten als möglich in Betracht. Nachdem aber bei drei Varianten immer eine der zu aktivierende Säulen mit der defekten 9. Säule deckungsgleich wäre, fallen diese als mögliche Lösungen aus.

Dennoch verbleiben fünf theoretische Möglichkeiten, die wir alle testen müssten, wenn wir nicht noch einen zusätzlichen Hinweis bekommen würden. Und tatsächlich liefert unsere Kompassrose diesen entscheidenden Hinweis in Form eines kleinen schwarzen Punktes auf der Hellblauen Position!

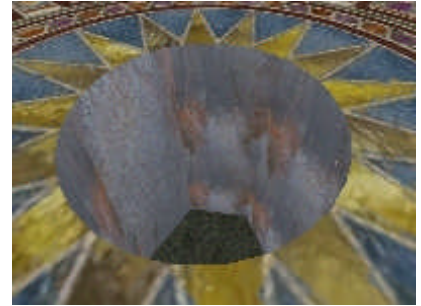


Wenn wir jetzt nochmals den Kreis mit den 16 Säulen betrachten, gibt es darin nur zwei markante Punkte, die eine wie immer geartete Orientierung ermöglichen: Der eine ist die defekte neunte Säule, und die zweite ist die Lage der Säule direkt am Eingang.

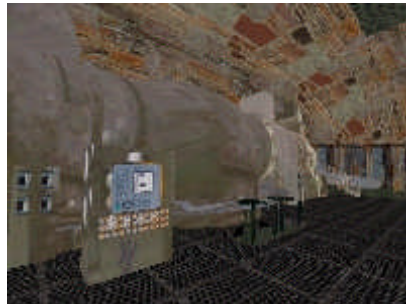
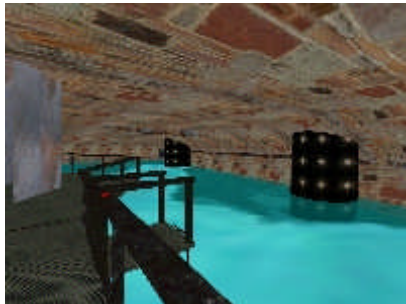
Für den schwarzen Punkt auf dem Kompass kann es also nur zwei Deutungen geben: Entweder, er markiert die defekte 9. Säule, oder er zeigt auf den Eingang. Letzteres erscheint uns logischer, und deshalb drehen wir Kompassrose um 180° herum, dass der hellblaue Pfeil mit dem schwarzen Punkt auf die von uns als 1 bezeichnete aktive Säule am Eingang zeigt. Dann sind Säulen 3, 7 und 13 die gesuchten Positionen, die wir allerdings in der Reihenfolge 7 – 3 – 13 anklicken müssen.



Wenn wir dies getan haben, sollten wir unser Augenmerk auf die schräg gegenüber dem Eingang von der Decke hängende kleine Ampel richten. In ihrer Mitte ist ein roter Ball erschienen, den wir nunmehr ebenfalls anklicken, und der Eingang in die Unterwelt des Tempels, das Zentrum des Mosaikbodens, öffnet sich für uns.



Nachdem wir den Sprung hinunter riskiert haben, befinden uns auf einer Plattform im Zentrum eines unterirdischen Wasserspeicher. Vom metallenen Steg führt eine Leiter zum Wasser hinunter, der Zugang ist allerdings versperrt und der rot leuchtende Öffnungsknopf reagiert nicht.



Wir folgen dem Steg und erreichen über eine Rampe eine gewaltige Maschinenanlage. Etwa in der Mitte der Anlage befindet sich ein Drehrad, das sich bewegen lässt. Wenn wir jetzt wieder hinaufgehen, sehen wir, dass wir mit dem Handrad offensichtlich einen Abfluss geöffnet haben. Das Wasser stürzt in einen quadratischen Schacht, in dessen Zentrum wir ein kuppelförmiges Gebilde erkennen. Der Öffnungsknopf hat zwischenzeitlich die Farbe gewechselt, sodass wir das Absperrgitter öffnen und hinabsteigen können. Da sich kein anderer Ausgang anbietet, bleibt uns nur die Möglichkeit dem Wasser zu folgen und uns ebenfalls in den Schacht zu stürzen.



Wenn wir hier unten ein wenig auf der Kuppel herumspazieren, öffnet sich irgendwann eine verborgene Öffnung, und wir landen in einem kreisrunden Raum, dessen Boden an das Mosaik in der Tempelhalle oder an unsere Kompassrose erinnert. Im Zentrum befindet sich eine Plattform, auf der auf der einen Seite ein Projektionsschirm (erinnert ein wenig an „Stargate“) und ihm gegenüber ein Schaltpult angebracht ist.

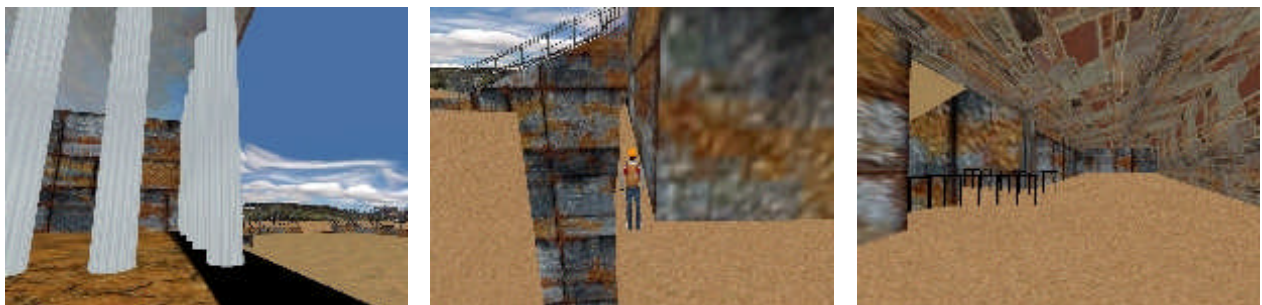


Jetzt brauchen wir nur noch den Knopf auf der linken Seite des Pultes aktivieren. Lichter leuchten auf und im Zentrum unseres Sternentors ist eine diffuse Materieballung zu erkennen. Zielsicher gehen wir darauf zu, und



Damit könnten wir eigentlich unsere Reise beenden. Wäre da nicht noch

Ja! Einen Ort haben die Erbauer dieser Welt noch immer vor uns verborgen. Machen wir uns also auf die Suche, auch die letzten Geheimnisse noch zu enthüllen:



Mit dem Tempel im Rücken sehen wir auf dem Vorplatz in der linken Ecke eine große Lücke im Zaun durch die wir hinunter springen können. Ab jetzt müssen wir sehr vorsichtig sind, denn der tückische Graben, den wir schon ganz zu Anfang erwähnten, reicht hier bis fast an das Gebäude heran.

Vorsichtig bewegen wir uns bis zur Ecke vor und sehen, dass sich ein ganz schmaler Sandstreifen an der Mauer entlang zieht. Wir kommen in einem Raum, der sich unter dem Vorplatz mit der breiten Treppe befindet, und der nur einen Ausgang kennt: Hinunter!!



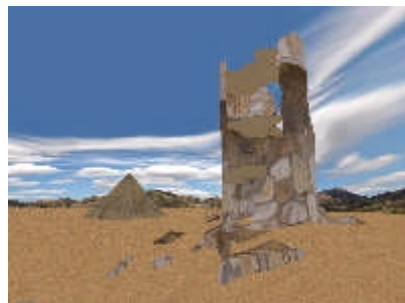
Ein schier endloser Gang aus braunem Sandstein nimmt uns auf, dem wir bis zu einem Gitter vor einer Brücke folgen. Kurz danach erreichen wir einen Raum, in dem unter einer Kuppel ein Baum wächst, und wenig später stehen wir vor einer Leiter die das Ende unseres Weges signalisiert.



DIE HALLE DER ERBAUER - Im geheimnisvollen blauen Licht der Kuppel stehen auf acht Podesten die Avatare der Frauen und Männer, die diese phantastische Welt ins Leben gerufen haben. Ein würdiger Ort, um sich bei Ihnen allen für diese Welt und für ein herrliches Spielerlebnis zu bedanken.

Zwei Kristallkugeln führen uns noch weiter in den privatesten Bereich, und zu dem Ort, der zum Gedenken an die leider viel zu früh aus dem Kreis ihrer Freunde genommenen Katzi errichtet wurde.

Wir kehren zurück in die Halle und berühren ein letztes Mal das Abbild des Turmes, das uns zurück auf die Oberfläche, und zurück in die eigene Wirklichkeit bringt.



Ein gesundes Wiedersehen in Takla Makan 2 wünscht allen Forschern und Weltenbauern

Monacus

München Februar 2009