



Komplettlösung zu

Nacah 2 – Isles of Derek – Journey to the Light Bearer

aka

Derek - A Journey to give light to those in darkness



geschrieben von [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

Einführung

Isles of Derek, bzw. Derek, ist ein richtiges biblisches Adventure. Die Rätsel bestehen darin aus Bibelversen nützliche Hinweise herauszulesen oder Hinweise in Form von Gegenständen auf einen bestimmten Bibelvers zurück zu führen. Da die wenigsten von Euch die Bibel auswendig kennen, ist es ratsam eine Bibel zur Hand zu nehmen, um darin nachschlagen zu können. Das WWW kann aber auch bemüht werden, denn dort gibt es ebenfalls den kompletten Bibeltext. Die Rätsel sind von leichtem bis mittlerem Schwierigkeitsgrad.

Für ein Spiel aus dem Jahre 2003 ist die Grafik nicht schlecht. Hin und wieder ist sie etwas pixelig, aber dafür gibt es zahlreichen schöne Schauplätze aus der 1st-Person-Perspektive heraus zu

besichtigen. Die Hintergrundmusik wechselt je nach Schauplatz. Sie kann nicht abgeschaltet oder separat geregelt werden.

Kommt man während des Spielens mit anderen Charakteren in Berührung, laufen die Gespräche meist automatisch in einer Filmsequenz ab. Nur sehr wenige Antworten müssen gegeben werden. Diese sind dann auch meist Fragen, die von der Hauptcharaktere gestellt werden. Es wird im Spiel nicht viel gesprochen, sodass man die englische Sprach nicht unbedingt perfekt beherrschen muss. Ein wenig englisches Sprachverständnis ist jedoch empfehlenswert.

Die Steuerung ist sehr einfach gehalten. Dicke Pfeile markieren die Richtung, in die der Spieler gehen kann. Der Cursor wird zu einer Faust, wenn ein Objekt zu nehmen ist und zu einem Zeigefinger, wenn z.B. eine Tür geöffnet werden sollte. Das Inventar besteht aus einer Leiste am oberen Bildschirmrand, die sich automatisch öffnet, wenn man die Maus dorthin bewegt.

Ein umfangreiches Hilfemenü, gibt einem auf Wunsch Hinweise. Hat man diese Option im Hauptmenü beim Start des Spiels ausgewählt, erscheint oben rechts im Bildschirm zu gegebener Zeit ein Menüpunkt. Ein Klick darauf, gibt einem die nötige Hilfestellung.

Das Spiel kann zu jeder Zeit gespeichert werden. Nach jedem Kapitel jedoch erscheint automatisch ein Bild, in dem man gefragt wird, ob man speichern möchte oder nicht. Bei einem Rätsel ziemlich zum Schluss ist es ratsam dieser Aufforderung nach zu kommen, da man dort ein bisschen unter Zeitdruck steht.

Du bekommst den Auftrag Bibeln und eine Karte bei einem Volk zu holen, das sehr zurückgezogen lebt. Diese Dinge sollen den Matteh helfen zu ihrem wahren Glauben zurück zu kehren. Einst wurden sie von den Dalaq überfallen. Man zwang den Mattehs einen neuen Glauben auf und verbrannte ihre gesamten Bibeln. Wer sich weigerte, wurde getötet. Doch es gelang einem Teil des Volkes der Mattehs sich abzusetzen. Diese nennen sich nun die Qalaq. Sie schafften es die Bibeln in Originalsprache an einen sicheren Ort zu bringen. Um den Matteh helfen zu können, musst Du zu den Qalag reisen. Doch der Weg ist nicht einfach, denn der Zugang zu ihrer Bibliothek ist mit zahlreichen Rätsel versperrt, die sich alle auf den Inhalt der Bibel beziehen. Nur wer dem Wort Gottes folgt wird in der Lage sein die Bibeln für die Mattehs in Empfang zu nehmen.

Fazit: Isles of Derek ist nicht nur ein Adventure für Anhänger des römisch katholischen Glaubens. Jeder ist mit Hilfe des www in der Lage die Rätsel zu lösen. Mit Isles of Derek wurde eine einfach Geschichte in zahlreiche Rätsel rund um die Bibel verpackt.

Hinweis:

Wer keine Bibel zur Hand hat oder sie nicht zufällig fast auswendig kennt ☺, wird auch im Internet fündig. Hier:

<http://www.bibel-online.net>

ist die komplette Bibel in deutsch zu finden und hier:

<http://www.nccbuscc.org/nab/bible/index.htm>

gibt es sie in englischer Sprachausgabe, was vielleicht ebenfalls hilfreich ist, da im Spiel die einzelnen Bücher mit den englischen Titeln angegeben werden und man manchmal nicht sicher ist, wie das deutsche Buch dazu nun benannt wird.

unbewohnte Insel

Du kommst mit einem kleinen Segelboot an einem Steg an. Steige nach links aus dem Boot aus und geh über den Steg auf die Holzhütte zu.



Die **Tür** der Hütte ist verschlossen. Dir fehlt der Schlüssel, also gehst Du den Steg erst einmal nach rechts weiter. Doch dort an der Seitewand der Hütte kommst Du auch nicht weiter, denn der Steg ist eingebrochen. Das **Fenster** scheint an der unteren linken Ecke einen Sprung zu haben. In Deiner Tasche befindet sich allerdings nur eine Lupe, mit der Du nichts anfangen kannst.



Geh zurück nach links und dort weiter den Steg zur dahinterliegenden Hütte entlang. Rechts an der Hauswand der vordern Hütte befindet sich ein Hinweis:

Matthäus 26:34

Suche den Vers aus dem Evangelium nach Matthäus aus der Bibel heraus:

Jesus entgegnete ihm: "Wahrlich, ich sage Dir: In dieser Nacht, ehe der Hahn kräht, wirst Du mich dreimal verleugnen!"

Geh nun weiter nach links zur Tür der hinteren Hütte. Rechts davon befindet sich ein Mechanismus. Sieh Dir an dem Rad an, welches Symbol eingestellt ist. Betätige dann den Hebel, um das richtige **Symbol des Hahnes** einzustellen. Du musst den **Hebel 3-mal** betätigen. Verlasse die Nahansicht und öffne die Tür.



Drinnen wendest Du Dich nach rechts und nimmst das **Bootsbrett (Boat-board)** an Dich, dass Dir den Weg versperrt. Geh weiter bis zum Ende des Flurs und nimm sowohl die **Bibel**, als auch den **Schlüssel** an Dich, der darin liegt. Sieh Dir die Bibel im Inventar näher an:

Eine Leuchte für meinen Fuß ist Dein Wort und ein Licht meinem Pfade.

Psalm 119:105



Verlasse diese Hütte und geh zur vorderen, um sie mit dem Schlüssel zu öffnen. Zieh den Schlüssel aus deiner Tasche auf das Schlüsselloch und drücke die Tür anschließend am Griff auf.

In der Hütte wendest Du Dich nach rechts und nimmst den **Hammer** und die **Signalgrundlage (Signal-base)** an Dich. Vorne rechts auf diesem Schränkchen liegen noch **2 Zündschnüre (fuse)**.



Die Truhe links hinten im Raum kannst Du nicht öffnen, denn Dir fehlt der Schlüssel, um die Schubladen aufzuschließen. Verlasse auch diese Hütte und geh noch einmal rechts um sie herum zu dem eingebrochenen Steg. Wende Das Bootbrett darauf an. Lauf den provisorischen Steg einen Schritt vor und sieh Dir links die **Hüttenwand** an.

Dort ist ein Brett von außen drauf genagelt worden. Mit dem Hammer löst Du die Nägel und hebst das Brett an.



Darunter verbirgt sich der **Kommodenschlüssel**. Das **Signalbrett**, welches Du gerade gelöst hast, steckst du ebenfalls ein. Dann zurück in die vordere Hütte.

Wende den Kommodenschlüssel auf das Schlüsselloch an und öffne die oberste Schublade. Nimm das **Signallicht** und den **Signalsound** heraus. In der unteren Schublade findest Du **3 Streichhölzer (match)**.



Zurück zum Boot. Steige ein und klicke einmal mit dem dicken Vorwärtspfeil. Hast Du alle Inventargegenstände, geht die Fahrt weiter. Wenn nicht, bekommst Du eine Liste der Gegenstände angezeigt, die Du auf dieser Insel einsammeln musst.

Es wird Nacht während Du übers Meer segelst, doch schließlich entdeckst du das nächste Eiland. Vor dem Anlegen wirst Du gefragt, ob Du das Spiel hier speichern möchtest. Anschließend klickst Du oben rechts auf das kleine Bild und schwimmst anschließend an Land.



Insel der Matteh

Du siehst rechts ein beleuchtetes Haus. Geh darauf zu. Lauf geradewegs auf die Tür zu und öffne sie.



In dem Gang befinden sich rechts und links je 2 **Zeichnungen**, die Du Dir ansiehst.



Anschließend gehst Du weiter ins Haus hinein.

Wendest Du Dich in dem kleinen Raum nach links und gehst auf den nächsten Gang zu, siehst Du wie ein Mann in roter Kutte den Gang weiter entlang eilt. Folge ihm. Nähere Dich den beiden kniend betenden Männern immer dann, wenn sie den Kopf gesenkt haben.



Stehst Du genau hinter ihnen, wirst Du schließlich doch entdeckt und gefangen genommen.

Man schleift Dich eine lange Wendeltreppe hinauf in eine große Halle. Dort wirst Du rechts in eine Gefängniszelle eingesperrt.



Schaust Du hinter Dir aus dem **Fenster**, siehst Du ein Schiff auf den Wellen treiben. Wende Dich dann nach links und öffne die **Bodenluke**.



Steig hinab. Als Du unten angekommen bist, schaut oben einer der Männer in Kutte in das Loch hinab und schließt die Luke. Steig weiter hinab und wende Dich dann nach rechts. Dort musst Du nun eine weitere Luke öffnen. Klicke auf die **Schrauben**. 2 davon hören sich anders an. Klicke diese nacheinander an, um die Luke anschließend öffnen zu können.



Folge dem endlos scheinenden dunklen Gang, bis Du im Boden ein **Gitterfenster** findest. Öffne es und schau in den Raum. Hinabsteigen kannst Du allerdings nicht, also läufst Du den Gang weiter, bis Du wieder ins Freie kommst, in eine Art Grube.



Klettere aus der Grube hinaus. Du stehst nun wieder vor dem Klostertor und siehst links von Dir einen Wachmann im Turm auf und ab gehen. Geh zurück zum Ufer und schwimme auf das Schiff zu. Es ist nicht Deines, daher musst Du erst einmal die Aufmerksamkeit auf Dich lenken.



Du wendest das Signalbrett auf das **Meer** an, dort wo Der Cursor zu Deiner Tasche wird. Auf das Brett stellst Du die Signalgrundlage, legst zuerst die Signalsound-Rakete ein, befestigst die Zündschnur und zündest das ganze mit dem Streichholz an. Eine Rakete wird in den Himmel geschossen und der Kapitän des Schiffes wird auf Dich aufmerksam, doch kann er Dich nicht sehen. Daher musst Du auch noch die Leuchtrakete abschießen. Leg sie in die Signalgrundlage ein, befestige die Zündschnur und wende das zweite Streichholz an. Nun wird Dir der Zugang zum Schiff gewährt. Hier wirst Du wieder aufgefordert zu speichern.



Die Reise zur versteckten Höhle

Auf dem Schiff angelangt erfährst Du nun mehr über die Mönche in dem Kloster. Doch zuerst möchte der **Kapitän** wissen woher Du kommst und er möchte auch das Buch sehen, dass Du gefunden hast. Also teilst Du ihm mit, dass Du aus Nacah bist und überreichst ihm die Bibel. Der Kapitän gibt Dir den Ratschlag immer den Ratschlägen der Bibel zu folgen, dann wirst du in den stürmischen Wirren des Lebens niemals Deinen Weg verlieren. Die Insel von der Du gerade kommst heißt Derek. Die Leute dort werden Mattehs genannt. Der Kapitän wünschte die Leute auf dieser Insel hätten immer noch das Wort Gottes, um ihm zu folgen. Früher einmal sind ihm beständig gefolgt. Sie respektierten das Wort Gottes. Doch in den letzten Jahrhunderten war es nicht mehr in ihrem Besitz.

Damals kamen die Dalaq mit ihrer falschen Religion hier her. Ihr Anführer, Sinar, nahm alle Bibel, zerstörte und verbrannte sie. Die Dalaq wurden von ihrem Anführer unterwiesen jeden zu töten, der nicht der neuen Religion folgen wollte. Man zwang den Matteh das System der Dalaq auf, welches alleine in der Lage sein sollte die Sünden zu vergeben. Leider schwenkten die meisten Mattehs um, doch es gab einige wenige blieben der alten Religion treu und wurden zu Märtyrern. Man übergab

den Matteh neue Bibeln, die jedoch in einer unverständlichen Sprache geschrieben war und so ließ am sie im Grund völlig im Dunkeln über die neue Religion.

Es gibt noch Hoffnung, die Matteh wieder auf den rechten Weg zu bringen. Die Qadas können helfen. Dies ist ein außergewöhnliches Volk, dass von den Matteh abstammt. Sie würden niemals einen Kompromiss bezüglich der Heiligen Schrift eingehen. Damals flohen sie in die Berge und nahmen sowohl eine Kopie der Bibel als auch eine Karte mit sich und brachten sie an einen weit entfernten Ort. Um den Matteh nun zu helfen, muss der Kapitän zurück in sein Heimatland reisen, doch ohne Karte hat er nichts, das ihm den Weg weisen wird. Er bittet Dich nun zu dem geheimen Ort zu reisen und die Karte, sowie die Bibeln an Dich zu nehmen und zu ihm zu bringen. Du wirst den Ort finden, da Du aus Nacah stammst. Wenn du Dich entscheidest zu helfen, musst Du morgen früh aufbrechen, falls nicht, ist der Kapitän gezwungen in die Richtung zu segeln, die er für die richtige hält. Entscheide Dich zu helfen und gib die Antwort:

I would love to help free the Matteh form the Dalaq.

Es wird schwer werden der Spur der Qadas zu folgen, doch wenn Du Dich genau an das Wort Gottes hältst, wirst Du den Weg finden. Du bekommst eine **Nachricht für die Qadas** mit. Die Nachricht wird den Qadas erklären, dass Du in friedlicher Mission kommst und sie Dir die Bücher und die Karte übergeben sollen. Dann muss der Kapitän an Deck, um den Anker zu lichten und während der Nacht zu einer geheimen Höhle zu segeln. Du sollst Dich in der Zwischenzeit ausruhen und kannst getrost das Bett benutzen.

Du kannst Dich in der Kajüte noch etwas umsehen, aber außer schlafen gehen, gibt es nichts zu tun. Also wendest Du Dich links dem Bett zu und klickst auf die ZzzZzz, um dich schlafen zu legen.



Im Traum erscheinen Dir verschiedene Orte und Symbole. Geweckt wirst du am anderen Morgen durch das Geschrei der Möwen und steigst automatisch an Deck. Der Kapitän wird hier auf Dich warten, bis Du mit der Karte und den Bibeln zurück kehrst. Er wird für Dich beten.

Nachdem er gegangen ist wendest Du Dich nach rechts und gehst vom Schiff herunter den Höhlenpfad entlang, bis Du zu einer Hängebrücke kommst.



Überquere die Brücke und sieh Dir den zugeschütteten Stollen links an. Links daran befindet sich wieder ein Mechanismus mit dem Hinweis ggai 2:8. Dieser bezieht sich auf ein prophetischen Buch:

Aggäus (Haggaj) 2:8

Mein ist das Silber, und mein ist das Gold – Spruch des Herrn der Heerscharen.

Schau Dir danach den **Mechanismus** an. In das Loch in der Mitte muss etwas eingeworfen werden. Außerdem gibt es 7 Knöpfe drum herum. Aber nur einer der Knöpfe gibt wieder einen anderen Ton von sich. Finde ihn. Dann trittst Du zurück und wendest Dich nach rechts.



Dort auf dem Boden findest Du bei näherer Betrachtung ein **Stückchen Gold** und ein **Stückchen Silber**. Nimm beides an Dich.

Wirf beide Edelmetalle in das Loch des Mechanismus und betätige dann den richtigen Knopf. Nach kurzem Warten öffnet sich der Mienenschacht. Setze Deinen Weg fort. Der Tunnel kommt Dir aus Deinem Traum bekannt vor.

Am Ende befindet sich eine **Eisentür**, die Du auf der rechten Seite aufdrücken kannst.



Zugang zum Turm

Um zu den Qadas zu kommen, musst Du einige Hindernisse überwinden. Das erste befindet sich gleich zu Deinen Füßen. Die Bodenklappe ist mit einem Vorhandschloss versehen, für das Du keinen Schlüssel hast. Verlasse die Nahansicht und dreh Dich um. Dort links vor dem Vorhang liegt ein **Schneidewerkzeug (cutters)**. Nimm es an Dich und wende es auf das **Vorhanschloss** an.



Die Bodenklappe öffnet sich und Du steigst die Leiter hinunter. Dort angekommen drehst Du Dich wieder um. Zwei Knöpfe sind rechts und links von einem **Handrad** angebracht. Drehe das Handrad einmal im Uhrzeigersinn. Ein goldenes Gewicht senkt sich ein Stückchen herab.



Wende Dich wieder dem Handradmechanismus zu. Klickst Du nun auf den rechten Knopf, erscheint eine **Speerspitze** im runden Fenster darüber. Nach zweimaligem erneutem Klicken erscheint ein **Lot** darin. Klickst Du auf den linken Knopf werden Dir wieder Bibelferse angegeben:

James (Jakobusbrief) 2:10

Luke (Lukas) 16:17

Acts 15:11

Job (Hiob) 33:4

Amos 7:8

Luke (Lukas) 13:24

Mark (Markus) 16:15

Suche alle Bibelverse heraus, um festzustellen in welchem von einem Speer oder einem Lot die Rede ist. Bei **Amos** wirst Du fündig.

Der Herr sprach zu mir: "Was siehst Du Amos?" Ich antwortete: "Ein Messlot." Darauf sagte der Herr: "Siehe, ich lege ein Messlot an inmitten meines Volkes Israel! Ich will ihm in Zukunft nicht mehr vergeben.

Somit stellst Du links **Amos 7:8** ein und rechts das **Messlot**. Anschließend betätigst Du noch einmal das Handrad im Uhrzeigersinn. Das Gewicht senkt sich nun ganz herab.



Bevor Du Dir nun aber das Gewicht näher ansiehst, wendest du dich erst nach rechts. Dort hängt der Schlüssel 1 (Key 1) an einem Nagel. Nimm ihn an Dich und wende Dich dann dem Gewicht zu. Klettere hinauf und fahr mit seiner Hilfe wieder nach oben.



Wende Dich nach rechts, der ovalen Tür zu. Diese ist jedoch immer noch verschlossen. Drehst Dich nun um, entdeckst Du oben an der Kette ein Schloss. Wende den Schlüssel darauf an und steig wieder auf das Gewicht. Die Sperre nach oben ist an der Kette entfernt, sodass Du nun eine weitere Etage nach oben fahren kannst. Gehe zwei Schritte vor und wende Dich dann rechts.



Klickst Du auf den Pfeil unten an der Holztafel, läuft ein kurzer Film ab. 3 Grabsteine kommen immer näher auf dich zu. Eine Mondsichel steht am Himmel und zum Schluss strahlt der mittlere Grabstein ein allumfassendes Licht aus. Tritt zurück und wende Dich nach links.



Dort müssen nun drei Bibelverse an einer Tafel eingestellt werden. Dir stehen jeweils 3 zur Auswahl zur Verfügung:

Oberste Zeile: Malachi (Malachias/Maleachi) 3:8, Daniel 12:2, Matthew (Matthäus) 12:36
Mittlere Zeile: Ecclesiastes (Prediger/Kohelet) 8:11, 12:13, 9:5
Unterste Zeile: Ecclesiastes (Prediger/Kohelet) 9:10, Matthew (Matthäus) 15:8, Luke (Lukas) 11:9

Es muss sich laut dem kleinen Film um Tote handeln. Dementsprechend suchst Du die Verse heraus. Stelle von oben nach unten folgende Verse ein:

Daniel 12:2

Viele von denen, die im Land des Staubes schlafen, werden erwachen, die einen zu ewigem Leben, zur Schmach und zu ewigem Abscheu die anderen.

Ecclesiastes 9:5

Denn die Lebenden wissen, dass sie sterben, die Toten aber wissen schlechthin nichts. Es gibt für sie keinen Lohn mehr; denn ihr Andenken wird vergessen.

Ecclesiastes 9:10

Alles , worauf Deine Hand nur stößt, vollführe mit Kraft! Denn es gibt kein Handeln und Planen, nicht Wissen und Weisheit in der Totenwelt, wohin du wanderst.

Wende Dich dann dem **Hebel** in der Mitte des Raumes zu.



Nun lässt er sich auch nach unten legen. Trete zurück, dreh Dich um und fahr mit dem Fahrstuhl wieder eine Etage tiefer. Dort angekommen kannst Du nun durch die offene Tür gehen, die sich hinter Dir automatisch wieder schließt. Der nächste vorgegebene Speicherpunkt ist erreicht.



Der Weg zur Turmspitze

Du folgst dem langen Gang, bis rechts und links jeweils eine Nische auftaucht. Schau in beide Nischen hinein. Links siehst Du eine **Auge** und rechts ein **Auge mit einem Splitter** oder schon eher einem Balken darin.



Lauf dann den Gang bis zum Ende, wo Du vor einer verschlossenen Metalltür stehst. Sieh Dir links den Mechanismus an. Der Hinweis führt Dich zu

Matthew (Matthäus) 7

Doch der Vers ist unbekannt. Diesen gilt es zu finden. Die Augen in den Nischen geben Dir den Hinweise auf Vers 3. Doch der Inhalt dieses Verses setzt sich in Vers 4 und 5 fort:

3 Was siehst Du den Splitter im Auge deines Bruders, und den Balken in deinem Auge beachtest Du nicht?

4 Oder wie kannst du deinem Bruder sagen: Lass mich den Splitter aus deinem Auge ziehen, und siehe, in deinem Auge ist der Balken?

5 Du Heuchler! Zieh erst den Balken aus deinem Auge, und dann sieh zu, wie du den Splitter aus deines Bruders Auge ziehst!

Es gilt alle 3 Verse einzustellen. Dazu klickst Du zunächst auf den **roten Knopf**. Eine 8 erscheint im Display. Sie ist mit weißen Strichen gezeichnet. Unter dem Display siehst Du die gleiche 8, aber mit roten Linien. Diese roten Linien kannst Du anklicken. Daraufhin erscheint ein gelber Strich an der

gleichen Stelle in der weißen 8. Klicke die roten Striche so an, dass in der weißen 8 eine **gelbe 3** zusehen ist.



Anschließend klickst Du auf den **grünen Knopf** und hörst einen Bestätigungston. Nun auf die gleiche Weise die **gelbe 4** im Display darstellen und wieder mit dem **grünen Knopf** bestätigen. Zum Schluss noch die **gelbe 5** einstellen und ein letztes Mal den **grünen Knopf** betätigen. Daraufhin öffnet sich die Metalltür und Du gehst hinein.



Drinnen gehst Du nach links auf die Lampe an der Decke zu. Stehst Du genau vor ihr, drehst Du dich um. Dort stehst Du vor einer langen Leiter.



Du kannst nach oben schauen. Die Leiter ist so lang, dass Du ihr Ende nicht siehst. Schau wieder nach unten und klettere dann Stufe für Stufe nach oben. Nach **23 Sprossen** bist Du endlich oben angekommen.



Dort drehst Du Dich nach rechts und gehst auf den verschütteten Ausgang zu. Den mittleren Stein rollst Du einfach mit einem Klick nach draußen und blickst in eine wunderschöne, friedliche Landschaft. Wieder wirst Du zum Speichern animiert.



Die Überquerung des Sees

Du gehst zunächst nach rechts über einen Holzstamm als Brücke zu einer Bambushütte. Darin befindet sich ein Modell einer Brücke über einem See und daneben ein Schalter, der allerdings noch nicht funktioniert.



Lauf den Weg zurück und nun geradeaus über den Steg. Gehst Du ihn bis zum Ende, gelangst Du an eine hochgezogene Brücke, die sich ebenfalls mit einem Schalter senken lässt, doch auch dieser funktioniert nicht. Geh ein Stück zurück, bis zu der Abzweigung. Über diese gelangst Du wieder zu einer Tafel, an der ein Bibelvers eingestellt werden muss.



Zur Auswahl stehen:

Job (Hiob) 21:32

Revelation (Die Offenbarung des Johannes) 14:11

John (Jonas) 3:5

Mark (Markus) 12:30

Exodus 14:21

James (Johannes) 2:10

Da Du bei dieser Aufgabe einen Weg über das Wasser finden musst, kommt nur **Exodus** in Frage:

Moses streckte seine Hand aus über das Meer. Der Herr aber ließ mit einem starken Ostwind die ganze Nacht hindurch das Meer zurücktreten und legte so das Meer trocken. Da spalteten sich die Wasser.

Stelle den Bibelvers ein und kehre zurück in die Hütte. Betätige den **Schalter**. Unter der Modellbrücke erscheint ein trockener Pfad. Nun den langen Weg zur richtigen Brücke.

Auch hier betätigst du den **Schalter**. Die Brücke klappt herunter. Du überquerst sie, woraufhin sie sich direkt wieder hebt.



Wende Dich nach rechts und geh weiter bis zur nächsten Tür. Nach dem Speichern schwingt die Tür von selber auf.



Die Säulenhalle

Im Haus wendest Du Dich gleich nach links und findest den Hinweis auf

Job 14:16

Ja, dann würdest du meine schritte zählen, nicht würdest du Acht haben auf meinen Fehltritt

Gehst Du nun in den Gang solltest Du zum einen auf das Geräusch achten, dass Du hörst und zum anderen Deine Schritte zählen. Insgesamt brauchst Du 14 Schritt bis in die nächste Halle. Jeder zweite Schritt gibt aber einen dumpfen Laut von sich und muss somit als Fehltritt gewertet werden. Ziehst Du diese 7 Fehltritte ab, bleiben noch **7 zählbare Schritt** übrig.



In der Halle wendest Du Dich nach rechts. Dort gehst Du auf einen **roten Schalter** zu, der einen Lift betätigt. Mit diesem fährst Du zunächst nach unten.



Dort befindet sich der nächste Schalter. Stelle das Display mit dem **Hebelchen links** ein. Anschließend stellst Du mit dem **Pfeil nach oben** auf der rechten Seite im Display die **Zahl 7** ein (die zählbaren Schritte). Wende Dich wieder nach rechts und fahr mit dem Lift nach oben.

Dieser bringt Dich nun ganz nach oben, wo Du Dich rechts einem Podest zuwendest.



Hier siehst Du keine schwarze Quadrate, die von links unten nach rechts oben treppenförmig ansteigen. Eines der **Quadrate** sieht jedoch anders aus. Klicke dieses an. Dadurch werden die anderen Quadrate aktiviert, so dass sie ebenfalls angeklickt werden können. Stelle von links unten angefangen **7 Quadrate auf rot** und klicke zum Schluss auf den kleinen **Monitor** im Hintergrund.

Dadurch gehen einige Veränderungen im Raum vor sich. Rechts von Dir dreht sich eine Wand so, dass nun eine Mauer mit Haltegriffen erscheint, an der man hinauf klettern kann. Wende Dich nach links, um mit dem Lift wieder nach unten zu fahren. Laufe rechts um den Lift herum. Steigst Du die Kletterwand nach oben, kannst Du dort aber nicht über sie hinweg in die obere Etage gehen. Du siehst links allerdings eine rote Tür. Also wieder hinunter.



Rechts vom Links ist ein Durchgang in der Wand entstanden. Gehe hindurch und wende Dich nach links. Dort siehst Du den nächsten Mechanismus an einer blauen Säule. Geh um die Säule herum, um den Mechanismus betrachten und sehen zu können.

Du siehst 5 dunkle Felder darauf. Betätige das **Feld oben in der Mitte**. Damit schaltest Du den Mechanismus ein.



Nun musst Du in den Feldern rechts und links wieder einen Bibelvers einstellen. Wieder hast Du die Wahl zwischen jeweils 3 Versen:

Linkes Feld: Matthew (Matthäus) 22:21
Revelation (Die Offenbarung des Johannes) 21:7
Acts (Apostelgeschichte) 21:3

Rechtes Feld: Matthew (Matthäus) 5:39
Genesis 1:1
Roman (Der Brief an die Römer) 6:23

Da es sich bei den Qalaq um eine Reise handelte kommt **links** die **Apostelgeschichte** in Frage:

Nachdem wir Zypern in Sicht bekommen und zur Linken liegen gelassen hatten, fuhren wir auf Syrien zu und legten in Tyrus an; denn dort sollte das Schiff die Fracht ausladen.

Außerdem ging es darum, dass die Dalaq nicht gutes im Schilde führten, daher muss im **rechten Feld Matthäus** ausgewählt werden:

Ich aber sage euch: Streitet nicht mit dem Bösen, sondern wer dich auf deine rechte Wange schlägt, dem halte auch die andere hin!

Hast Du beide Verse eingestellt, betätigst Du erneut das **mittlere Feld oben**. Die Versfelder werden nun mit Pfeilen versehen und Du kannst die unteren beiden Felder nun betätigen. Klicke auf das **rechte Feld unten**. Die Wände vor Dir drehen sich wieder, so dass nun die **Wand mit den Griffen** genau vor Dir ist. Wunderbar, denn nun kannst Du von hier aus nach oben klettern, was näher an der Tür liegt.



Dort angekommen kannst Du zwar auf die Tür zugehen, doch das rote Gitter davor ist verschlossen und hindert Dich am Durchgang. Also wieder hinunter. Betätige nun am Schaltpult den **linken Pfeil**. Die Wände drehen sich nach links, stoppen kurz und drehen weiter nach links. Du musst den kurzen Stopp abpassen und schnell rechts vom Schaltpult auf die Wand zugehen, um auf die drehbare Platte zu springen.

Hast Du es geschafft, stehst Du vor dem nächsten **Liftschalter**. Fahr mit ihm wieder nach unten und wende Dich dort nach links.



Betätigen den **Hebel**. Du hörst ein Geräusch und fährst zurück nach oben. Links vom Liftschalter befindet sich ein **Knopf an der Wand**. Betätigst Du ihn, dreht sich die Wand erneut und Du stehst wieder vor dem Schaltpult. Die Wand mit den Griffen ist wieder vor Dir. Klettere ein letztes Mal hinauf. Das rote Gitter ist offen und Du kannst durch die nächste Tür gehen.



Das Gefängnis der Qalaq

Geh über das freie Feld auf die Burg zu. Dabei bemerkst Du immer wieder Wächter auf den Türmen, die Dich erblicken und sich eilends auf den Weg machen.



Vor dem Tor angekommen stürmen dann zwei Wachen heraus, betäuben Dich und stecken Dich in ihr Gefängnis. Nachdem Du wieder klar im Kopf bist, gehst Du zur **Zellentür** und schaust hinaus. Ein Mann in Kutte geht vorbei. Tritt zurück und geh erneut vor.



Dieses Mal bleibt der **Mann** stehen und spricht Dich an. Doch Du verstehst ihn nicht. Zum Glück spricht er viele Sprachen und so gibst Du ihm den Brief des Kapitäns. Danach entschuldigt er sich für das Missverständnis und überreicht Dir **Kleidung**, wie sie die Qalaq tragen. Er denkt, dass Deine Reise von Gott gesegnet ist.



Nimm die Kleidung an, damit Du Dich automatisch umziehst. Tritt dann einen Schritt zurück. Nun siehst Du alles durch das Gitter der Maske, die Du vor dem Gesicht trägst. Du kannst nicht mehr wirklich viel sehen. Dreh dich zur offenen Tür und verlasse die Zelle mit zwei Schritten vorwärts.



Dann geht es rechts den Gang einen Schritt hinunter und anschließend nach links. Du gehst auf das Seil eines **Fahrstuhls** zu und wendest Dich nach rechts.



Ein Mann kommt gerade mit dem Lift an. Nachdem er gegangen ist steigst Du ein, drehst Dich um und betätigst den **Pfeil nach unten**. Abwärts geht es und du ziehst auch wieder die Maske aus. Die Flucht ist dank den netten Helfers geglückt.



Flucht aus der Burg

Unten angekommen drehst Du dich automatisch um. Schau nach oben und trenne das Seil des Liftes mit Deinem Schneidewerkzeug durch, damit Dir niemand mehr folgen kann. Dann wendest Du Dich um und gehst nach links.



Klicke zunächst auf den **roten Knopf am Griff des Schwertes**. Dieses wird sofort in Flammen gesetzt. An dem Pult daneben hast Du nun die Qual der Wahl. Du kannst zwischen folgenden Büchern wählen:

Ephesians (Brief an die Epheser)

Genesis

Luke (Lukas)

Mark (Markus)

Auch bei den Kapiteln hast Du die Auswahl zwischen:

3

6

22

Verse gibt es folgende:

17

24

36

Somit gibt es pro Buch 9 Möglichkeiten, also insgesamt 36 verschiedene Verse wälzen. Der Hinweis des flammenden Schwertes bringt Dich auf

Genesis 3:24

Er vertrieb den Menschen, ließ ihn östlich vom Garten Eden wohnen und stellte die Kerubim und die flammende Schwertklinge auf, den Weg zum Baum des Lebens zu behüten.

Dieser Vers gibt Dir dann den letzten Hinweis auf die Himmelsrichtung. Klicke bei dem oben rechts abgebildeten Kompass **Osten (E)** an. Wende Dich dann um und geh zum gegenüberliegenden Fahrstuhl. Betätige den Knopf und steige ein. Wende Dich um und fahr weiter nach unten.



Der Canyon

Du gelangst in einen schmalen Canyon. Geh weiter bis zu einem **Holzkreuz**. Dieses entfernst Du und entdeckst an den Felswänden den Hinweis:

Daniel 2



Das Holzkreuz landet in Deinem Inventar. Geh weiter, bis Du zu einer großen Statue kommst. Schau an ihr hinauf. Sie schimmert in unterschiedlichen Farben und wenn Du Daniel 2 durchliest, weißt du auch warum. Der König hatte einen Traum von einer gewaltigen Bildsäule, deren

Kopf aus Gold
Brust und Arme aus Silber
Bauch und Hüften aus Erz
Schenkel aus Eisen
Füße aus Eisen und Ton

waren. Tritt zurück und dreh Dich um. Geh dann links die Holzstufen hinauf zu einem Schalter.



Betätigst du ihn, entsteht eine Stichflamme. Aber auch die Reihenfolge der Metalle ändern sich. Betätige den **Schalter insgesamt 3-mal**, bis du die richtige Reihenfolge der Metalle von Kopf bis zu den Füßen eingestellt hast. Am Besten siehst Du es, wenn Du auf die Füße der Statue schaust, denn sie müssen fleckig sein.

Nun rechts eine weitere Etage nach oben. Dort ist ein **zweiter Schalter**. Betätigst Du ihn, schwenkt das Bild nach oben zu einem Felsbrocken, der ein Stein aus der Geschichte darstellen soll. Dieser muss auf die Füße der Statue fallen, damit sie zusammenbricht.



Ist die Reihenfolge der Metalle korrekt eingestellt, fällt der Felsbrocken auch. Ist sie falsch eingestellt, bleibt er am Klippenrand liegen. Nachdem die Statue aus dem Weg geräumt ist, gehst Du weiter durch den Canyon, bis Du an eine Tür kommst. Öffne sie und auch die nachfolgende.



Canyonsee

Am Canyonsee angekommen gehst Du rechts am Klippenrand entlang. Du kommst an eine Trafostation. Die Schrifttafeln kannst Du nicht lesen. Gehst Du aber links an der Seite des Gebäudes vorbei, entdeckst Du einen Hinweis auf der Wand.



Galantians (Brief an die Galater) 3:24

So ist das Gesetz unser Zuchtmeister geworden auf Christus zu, damit wir aus Glauben gerecht würden.

Galantians (Brief an die Galater) 6:14

Mir sei es ferne, mich in etwas anderem zu rühmen als im Kreuz unseres Herrn Jesus Christus, durch den mir die Welt gekreuzigt ist und ich der Welt.

Geh zurück und dann den mittleren Steg entlang. Am Ende kommst Du in einen Pavillon, der auf der Rückseite eine Steintafel enthält. Auf ihr sind fast alle Abschnitte des neuen und des alten Testaments zu finden. Fast deshalb, weil ein paar des alten Testaments fehlen. Die Namen der Bücher stehen aber wahllos durcheinander. Unten findest Du den Hinweis:

Revelation (Offenbarung des Johannes) -> Genesis

Dies bedeutet, die Bücher müssen rückwärts sortiert werden. Also mit dem letzten im neuen Testament beginnend bis hinauf zum ersten des alten Testaments.

Klickst Du den Schalter unten rechts an, beginnt unten links die Zeit zu laufen. Du hast immer 15 Sekunden, um das richtige Buch finden. Hast Du es angeklickt, schaltet die Uhr wieder auf 15 Sekunden und Du musst das nächste Buch suchen. Nachdem Du das neue Testament durchgearbeitet hast, fordert das Spiel Dich automatisch auf zu speichern. Dies solltest Du auch tun, denn es geht nahtlos mit dem alten Testament weiter.



Am besten suchst Du Dir zunächst die umgekehrte Reihenfolge der Bücher heraus und notierst Dir zu jedem die Zeile, in der es auf der Steintafel zu finden ist. Dann bist du schnell und brauchst nicht mehr lange suchen, wenn Du unter Zeitdruck stehst. Die Bücher Baruch, Jesus Sirach, Buch der Weisheit, 1 Makkabäer, 2 Makkabäer, Judit und Tobias kommen nicht vor. Außerdem steht in manchen Bibel das Lehrbuch der Psalmen vor dem Buch Job. Hier ist es allerdings umgekehrt.

1. Neues Testament in umgekehrter Reihenfolge			2. Altes Testament in umgekehrter Reihenfolge		
Zeile auf der Tafel	Buch in engl.	Buch in dt.	Zeile auf der Tafel	Buch in engl.	Buch in dt.
2	Revelation	Offenbarung des Johannes	1	Malachi	Malachias
1	Jude	Judasbrief	6	Zechariah	Zacharias
6	3John	Dritter Johannesbrief	7	Haggai	Aggäus
5	2John	Zweiter Johannesbrief	8	Zephaniah	Sophonias
3	1John	Erster Johannesbrief	4	Habakkuk	Habakuk
4	2Peter	Zweiter Petrusbrief	4	Nahum	Hanum
2	1Peter	Erster Petrusbrief	2	Micah	Michäas
6	James	Jakobusbrief	5	Jonah	Jonas
Unterste	Hebrews	Brief an die Hebräer	8	Obadiah	Abdias
vorletzte	Philemon	Brief an die Philemon	5	Amos	Amos
2	Titus	Brief an Titus	2	Joel	Joel
8	2Timothy	Zweiter Brief an Timotheus	5	Hosea	Osee
3	1Timothy	Erster Brief an Timotheus	8	Daniel	Daniel
Vorletzte	2Thessalonians	Zweiter Brief an die Thessalonicher	Vorletzte	Ezekiel	Ezechiel
7	1Thessalonians	Erster Brief an die Thessalonicher	4	Lamentations	Klagelieder
2	Colossians	Brief an die Kolosser	Letzte	Jeremiah	Jeremias
3	Philippians	Brief an die Philipper	3	Isaiah	Isaias
Unterste	Ephesians	Brief an die Epheser	Vorletzte	Song of Songs	Hoheslied
Unterste	Galatians	Brief an die Galater	8	Ecclesiastes	Prediger
7	2Corinthians	Zweiter Brief an die Korinther	4	Proverbs	Sprüche
5	1Corinthians	Erster Brief an die Korinther	1	Psalms	Psalmen
6	Romans	Brief an die Römer	1	Job	Job
1	Acts	Apostelgeschichte	1	Ester	Ester
4	John	Evangelium nach Johannes	5	Nehemiah	Nehemia
6	Luke	Evangelium nach Lukas	2	Ezra	Esra
1	Mark	Evangelium nach Markus	Letzte	2Chronicles	2 Chronik
1	Matthew	Evangelium nach Matthäus	6	1Chronicles	1 Chronik
SPICHERN			Vorletzte	2Kings	2 Könige
			5	1Kings	1 Könige
			8	2Samuel	2 Samuel
			4	1Samuel	1 Samuel
			1	Ruth	Rut
			7	Judges	Richter
			2	Joshua	Josua
			7	Deuteronomy	Deuteronomium
			6	Numbers	Numeri
			3	Leviticus	Leviticus
			3	Exodus	Exodus
			3	Genesis	Genesis

Verlasse den Pavillon und geh den Steg zurück. Nun zunächst nach rechts, denn dorthin wurde der Strom zunächst geleitet. Betätigen an diesem kleinen Häuschen den Schalter, um den Generator in Gang zu bringen.

Anschließend kannst Du zur großen Tür mit den Steintafeln zurück kehren. Sie öffnet sich automatisch, wenn Du auf sie zugehst, doch ist in dem Vorwärtspfeil ein Fragezeichen enthalten. Was dies bedeutet erfährst Du, wenn du durch die Tür gehen willst, denn diese schließt sich direkt

wieder. Nimm das große Holzkreuz aus dem Canyon aus dem Inventar und stelle es in den Türrahmen. Nun ist die Tür blockiert und Du kannst hindurch gehen. Folge dem Gang bis zur nächsten Tür, die Du wieder öffnen kannst.



Bibliothek der Qalaq

Du stehst in einem Mientunnel und folgst den Schienen bis zu einem Baggersee. Wende Dich nach rechts und sieh am anderen Ufer oben eine Lore abfahren. Schau hinunter ins Wasser und springen hinein. Du schwimmst automatisch bis zu einem Stahlträger, über den Du dann nach oben zu der **Lore** gelangen kannst. Steig ein und fahr mit ihr bis zur Endstation.



Dann machst Du Dich auf einen langen Fußweg rechts den Berg hinauf, bis Du schließlich in ein Tal mit einer Hütte kommst. Diese ist jedoch verschlossen. Geh weiter an der Hütte vorbei auf die im Sand steckenden Speere zu. Hinten links führt an Pfad weiter den nächsten Berg hinauf.



Du bist fast am Gipfel angekommen, wo Du ein Licht siehst, als ein Felsbrocken sich löst und mit lautem Getöse in die Tiefe fällt. Der Höhlenbewohner wird auf Dich aufmerksam, löscht das Licht und geht in seine Behausung.

Du steigst den Berghang hinauf. Es sieht so aus, als würdest du abstürzen, doch Du fängst Dich wieder und stehst vor dem dunklen Höhleneingang.



Wende Dich links der **gelöschten Fackel** zu, zünde sie mit dem letzten Streichholz an und schneide sie mit dem Schneidewerkzeug ab. Nun hast Du genügend Licht, um die Höhle zu betreten. Geh in ihr nach rechts zum Tresen. Darauf liegt ein **Buch**, das Du betrachtest.



Die Frau, die eben in die Höhle gegangen ist erscheint. Du zeigst ihr automatisch das Schreiben des Kapitäns und erhältst die Bibeln und die Karte. Ebenfalls ganz von selber läufst Du den ganzen Weg zurück bis zur Hängebrücke kurz vor dem Ankerplatz des Schiffes.

Du musst mit Erschrecken feststellen, dass das Schiff zerstört wurde. Die Planken treiben auf dem Wasser und von dem Kapitän scheint es zunächst keine Spur zu geben, doch wenn Du weiter gehst, steht er plötzlich vor Dir, in Ketten gelegt.

Die Dalaq waren auf der Suche nach Dir und zerstörten sein Boot. Nun bist Du die letzte Hoffnung für die Matteh. Dir bleibt die Wahl zu ihnen zu schwimmen oder hier bei dem Kapitän zu bleiben. Wählst Du die obere Antwort, springst Du alleine ins Wasser. Wählst Du die untere, kannst Du mit dem Schneidewerkzeug die Fesseln des Kapitäns durchtrennen und mit ihm zusammen davon schwimmen.



ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jegliche Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir Euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc. versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#) und unsere [Bankverbindung](#).