

# Rhem I SE

## Lösungshinweise für das neues Gebiet der SE Version

von Knut Müller

01.)

Rhem I SE besteht zum großen Teil aus dem originalen Rhem(1)-Gebiet. Alle Rätsel des originalen Rhem(1) sind auch in "Rhem I SE - The Mysterious Land" zu lösen. Der SE-Teil besteht aus einem neuen Gebiet mit neuen Rätseln. Im (alten) Rhem(1)-Gebiet von Rhem I SE gibt es einige Ergänzungen, Erleichterungen, Korrekturen und außerdem Hinweise für Rätsel, die erst im neuen (SE)-Gebiet zu lösen sind.

Eine Erleichterung ist die Verbindung zwischen dem *Antennen-Tal* und dem *Pump-Station-Tal*. (Das ist das Tal, wo die vier Rohre aus dem Moor-Wasser-Reservoir zusammengeführt werden.) Im originalen Rhem(1) ist der Weg unterbrochen, da die Brücke kaputt ist. In "Rhem I SE - The Mysterious Land" ist die originale Brücke zwar immer noch kaputt, aber man kann an jeder Seite des unterbrochenen Weges eine Taste im Boden drücken und es hebt sich daraufhin eine Ersatzbrücke aus dem Wasser. Damit spart man erhebliche zusätzliche Laufwege.



[zerstörte Brücke zwischen *Antennen-Tal* und *Pump-Station-Tal*, links die runden Pads der "Ersatzbrücke"]

Weitere Erleichterungen in "Rhem I SE - The Mysterious Land" sind Ergänzungen im Gameplay. So besitzt die SE-Version einen "colorfinder". Der ermöglicht es auch farblinden Spielern, die Rätsel mit Farben zu lösen. Um den "colorfinder" zu aktivieren, drückt man die Taste "c" und es erscheint oben im Bild ein Textfeld. In dem Textfeld ist die Farbe beschrieben und wird zusätzlich als HEX-Zahl angezeigt.

Eine weitere Erleichterung ist ein Zip-Modus, mit dem man längere Wege überspringen kann. Da in "Rhem I SE - The Mysterious Land" die Laufwege z.T. recht lang sind, verkürzt der Zip-Modus die benötigte Zeit, um das Rhem-Gelände zu erkunden. Der Zip-Modus ist standartgemäß nicht aktiviert. Im Menü Einstellungen/Optionen ("Steuerrad" rechts unten) kann man den Zip-Modus aktivieren. Immer wenn ein Sprung möglich ist, erscheint unter dem Spielbild ein kleines graues Blitz-Symbol.

02.)

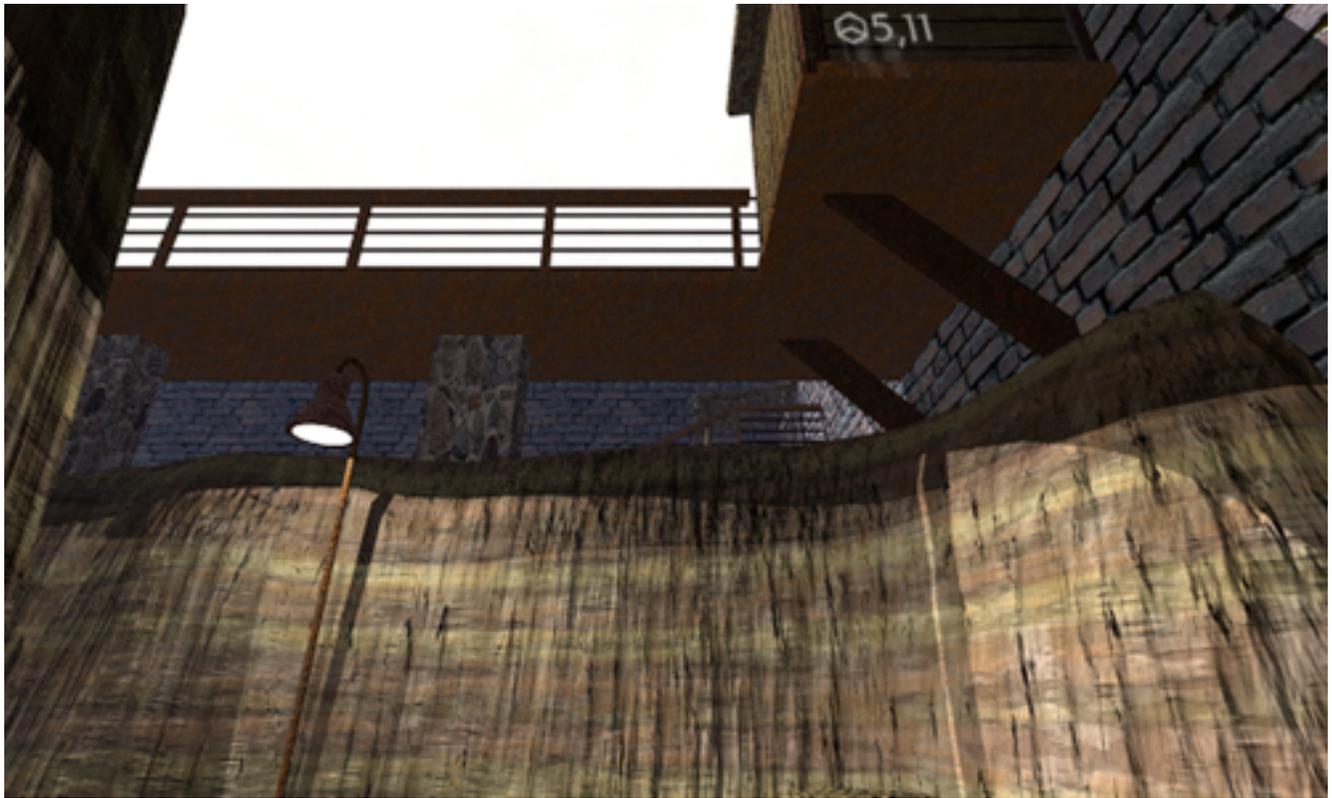
Eine Kategorie von Hinweisen besteht aus sieben Sets von je einem Hexagon und zwei Zahlen, die von einem Komma getrennt sind. Diese Sets kann man an oft nicht sofort offensichtlichen Stellen im Rhem-Gebiet finden. Man muss diese Hinweise suchen und zum Teil nach oben oder unten schauen.



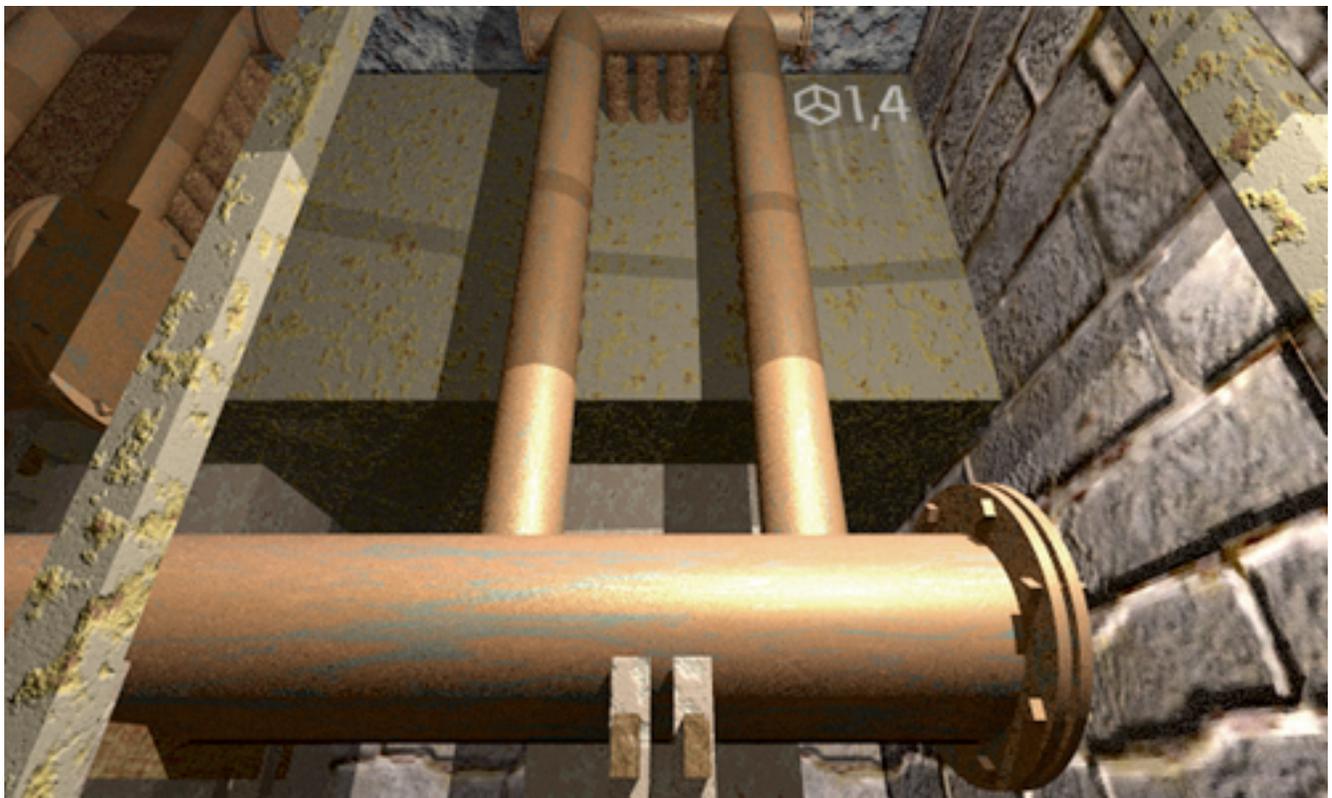
[Hexagon-Symbol + Zahlen-Paar im *Einfahrts-Tal*]



[Hexagon-Symbol + Zahlen-Paar im *Pump-Station-Tal*]



[Hexagon-Symbol + Zahlen-Paar im *Drehturm-Ta*]



[Hexagon-Symbol + Zahlen-Paar im *Lift-Ta*]



[Hexagon-Symbol + Zahlen-Paar im *Kreuzweg-Turm-Ta*]



[Hexagon-Symbol + Zahlen-Paar im *Simulation-Kontrollraum-Ta*]



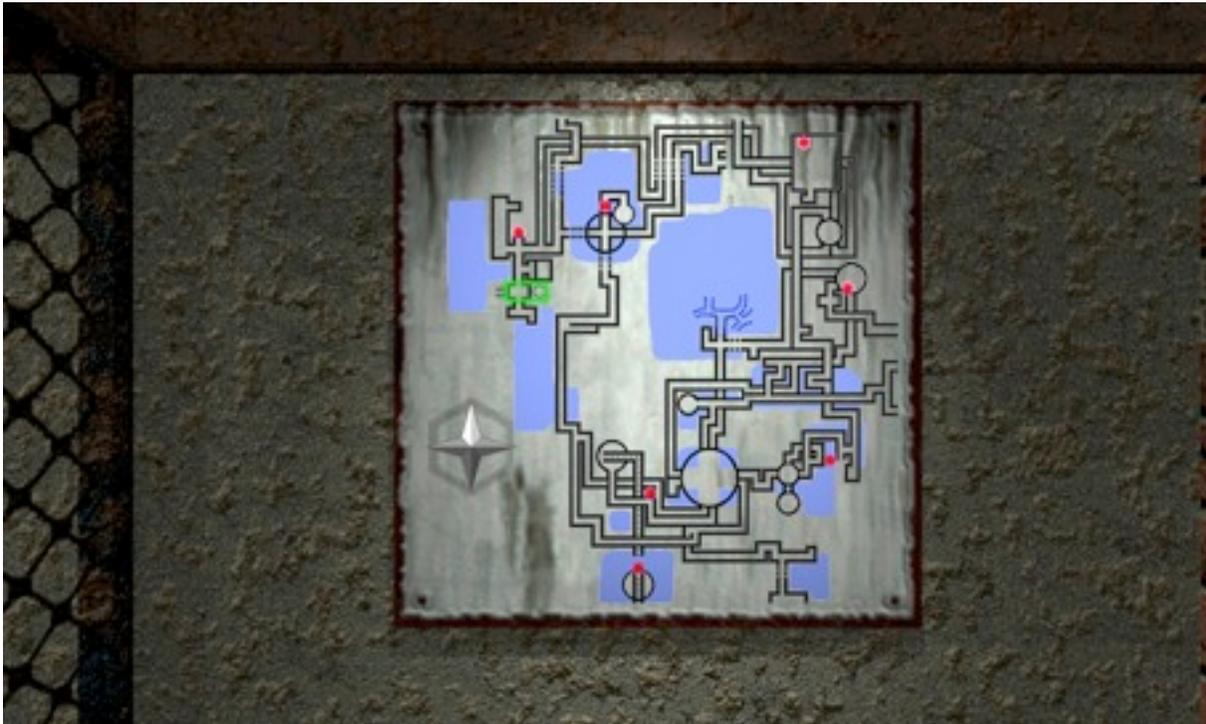
[Hexagon-Symbol + Zahlen-Paar im *Wasserkraft-Generatoren-Tal*]

	3,12
	10,13
	9,14
	1,4
	2,8
	6,7
	5,11

[Zusammenfassung der sieben Sets von je einem Hexagon und zwei Zahlen]

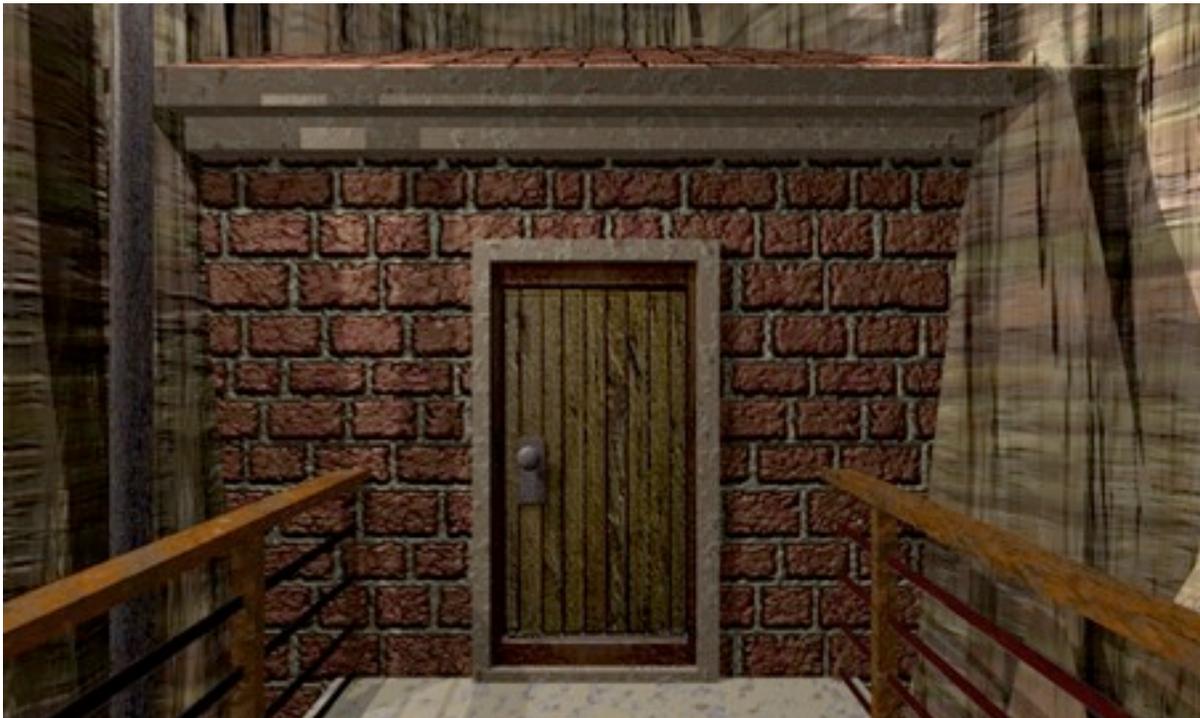
03)

Im Tal mit dem zehnsseitigen Haus und den zwei Becken, die man wechselseitig mit Wasser leer- bzw. voll-pumpen kann, befindet sich in einem der Becken ein Hinweisschild. Auf diesem sind die Positionen aller sieben Sets verzeichnet (rote Punkte).



[Hinweisschild im Zehn-Seiten-Haus-Tal]

Das grüne Viereck bezeichnet den Eingang zum neuen SE-Gelände, das Gebäude am Übergang vom *Wasserkraft-Generatoren-Tal* in das *Tal mit der kaputten Bahnlinie*.



[Gebäude am Übergang vom *Wasserkraft-Generatoren-Tal* in das *Tal mit der kaputten Bahnlinie*]

04.)

Eine weitere Reihe von Hinweisen erhält man im zentralen Gebäude des *Antennen-Tals*. Wenn man die Taste links neben der Türe in der Abbildung drückt, gibt die "Lampe" über der Türe eine Kombination aus einem Sound- und einem Licht-Code ab.



[Tür im Gebäude im *Antennen-Tal*]

Der Sound-Code hat je einem hohen und einen niedrigen Ton (HOCH - NIEDRIG).  
Der Licht-Code besteht aus hell und dunkel (AN - AUS).

(01)  
AN  
HOCH

(02)  
AN  
HOCH

(03)  
AUS  
NIEDRIG

(04)  
AUS  
NIEDRIG

(05)  
AN  
HOCH

(06)  
AUS  
NIEDRIG

(07)  
AN  
HOCH

(08)  
AUS  
HOCH

(09)  
AN  
NIEDRIG

(10)  
AN  
NIEDRIG

(11)  
AUS  
HOCH

(12)  
AN  
NIEDRIG

(13)  
AUS  
NIEDRIG

(14)  
AN  
HOCH

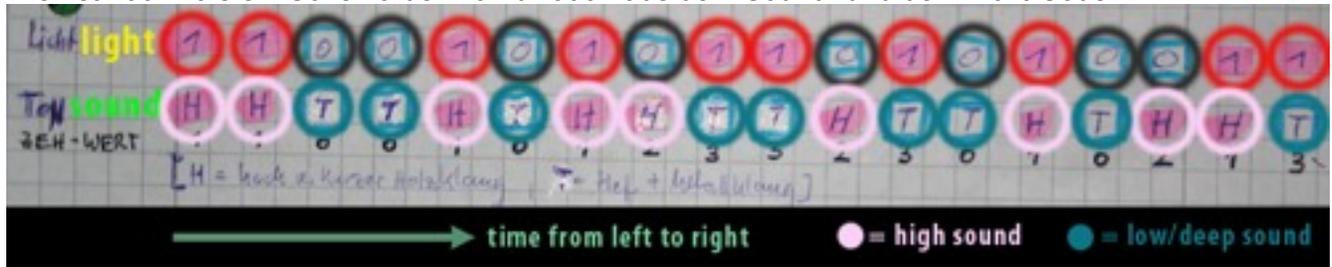
(15)  
AUS  
NIEDRIG

(16)  
AUS  
HOCH

(17)  
AN  
HOCH

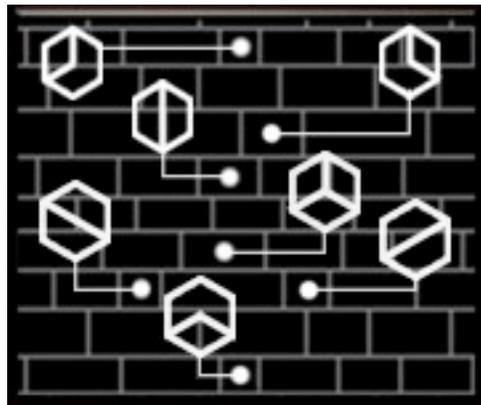
(18)  
AN  
NIEDRIG

Hier ist nochmals ein Schema der Kombination aus dem Sound- und dem Licht-Code:

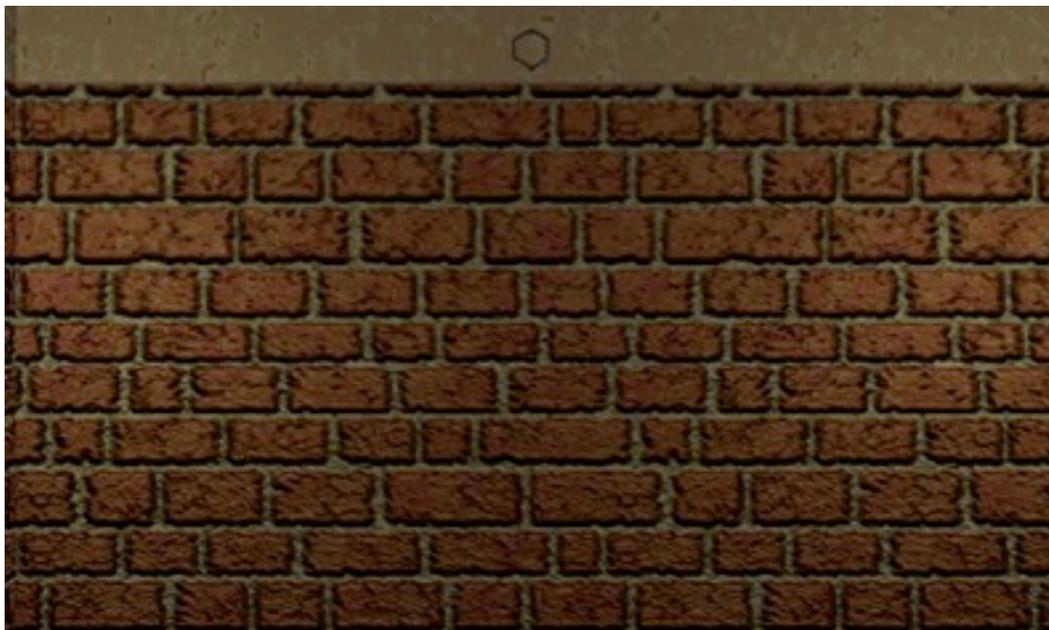


05)

Wenn man alle vier Fragmente der Briefes des originalen Rhem(1) gefunden hat, kann man die in die Druckmaschine im oberen Stockwerk des Turmes einsetzen. Nachdem man das getan hat, wird der Brief von Kales an Zetais gedruckt. Den kann man ins Inventar übernehmen. Dann kann man den Schlüssel aus dem Safe am Monitor auch ins Inventar übernehmen. Es erscheint nun auf dem Monitor ein Text von Kales, in dem er sich bei dem Spieler für die Hilfe bedankt und bittet, dass der Spieler den Brief an Zetais weiterleitet. Danach erscheint folgendes Diagramm.

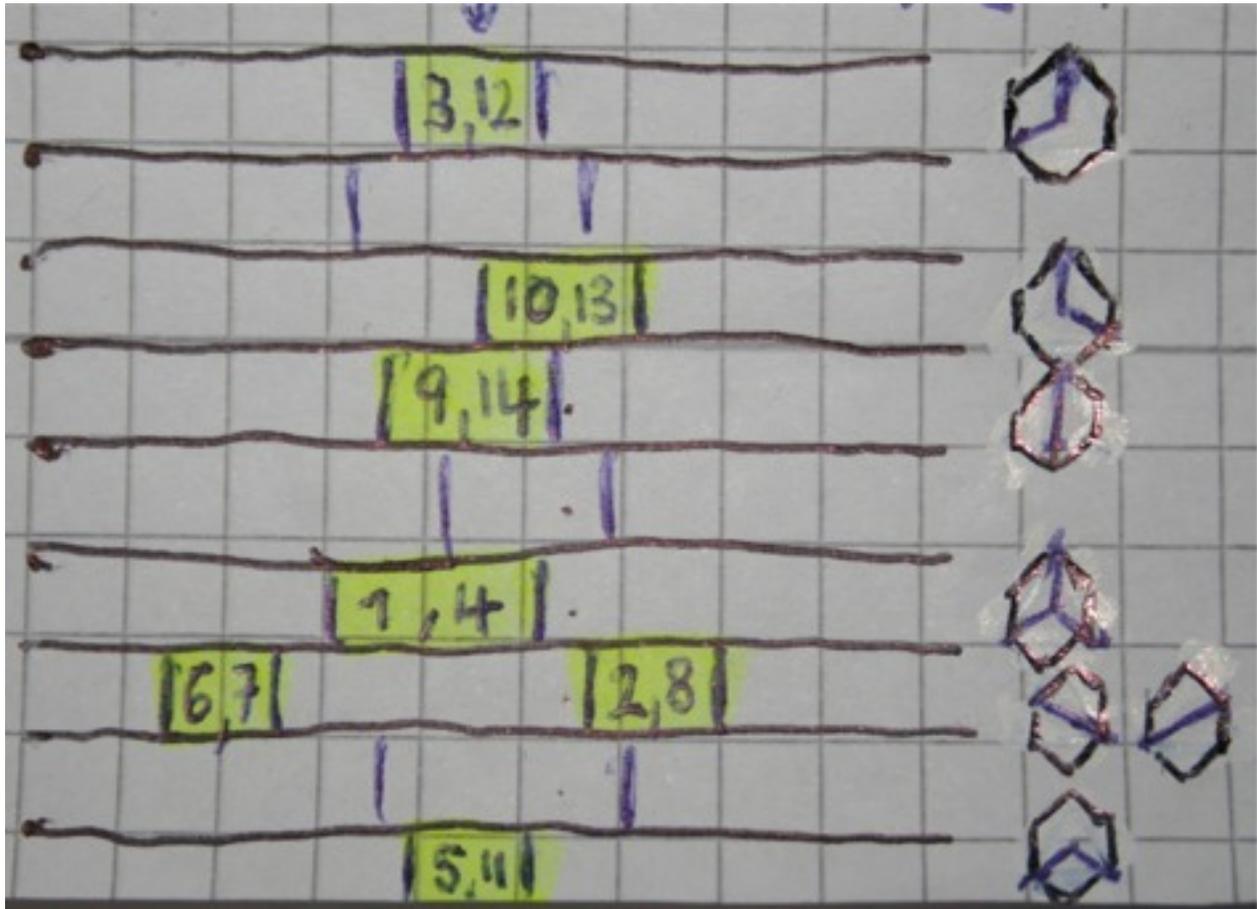


Das Muster hinter den Hexagons gleicht dieser Ziegelmauer (siehe das Hexagon-Symbol am Fries!):



[Mauer im Gebäude am Übergang vom *Wasserkraft-Generatoren-Tal* in das *Tal mit der kaputten Bahnlinie*]

Die Ziegelsteine, die auf dem Monitorbild oben angezeigt sind, lassen sich wie Tasten drücken. Bei einmaligem Drücken bleibt die "Ziegelstein-Taste" gedrückt. Beim zweiten Betätigen der "Ziegelstein-Taste" geht sie wieder in die Ausgangsstellung. Jetzt ist der Code aus den sieben Sets "Hexagon-Zahlenpaar" auf die "Ziegelstein-Tasten" anzuwenden.



[Schema der Mauer mit Reihenfolge der zu drückenden Tasten]

Das Hexagon am Mauer-Fries ist auch eine Taste. Sie ist zum einen eine Reset-Taste und zum anderen die Taste, die man drücken muss, nachdem man alle "Ziegelstein-Tasten" in der richtigen Reihenfolge gedrückt hat. Dann sollte sich der Zugang zum neuen Rhem-SE-Gebiet öffnen.

A)

Man drücke also zuerst die "Hexagon-Reset-Taste", damit man sicher sein kann, dass man nicht versehentliches Drücken schon eine andere Reihenfolge begonnen hat.

B)

Dann drücke man die "Ziegelstein-Tasten" 1,4 (bleibt gedrückt)

C)

Dann drücke man die "Ziegelstein-Tasten" 2,8 (bleibt gedrückt)

D)

Dann drücke man die "Ziegelstein-Tasten" 3,12 (bleibt gedrückt)

E)

Dann drücke man die "Ziegelstein-Tasten" 1,4 (zurück in den ungedrückten Zustand)

F)

Dann drücke man die "Ziegelstein-Tasten" 5,11 (bleibt gedrückt)

...

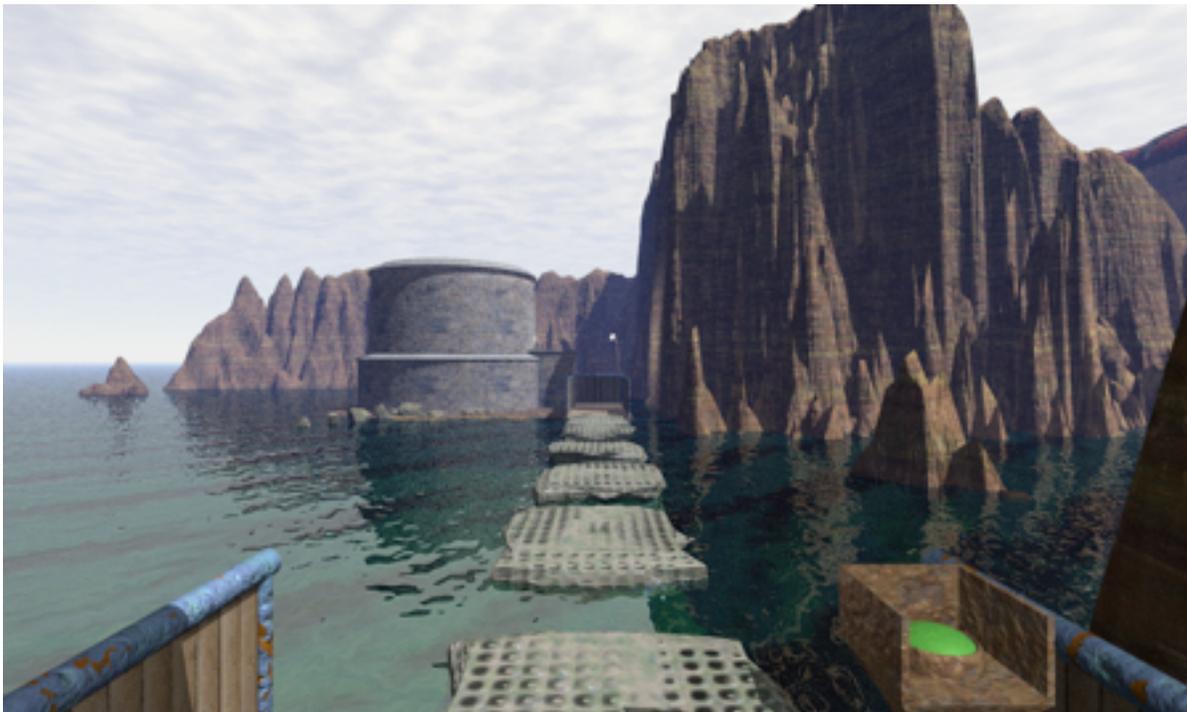
So geht es weiter in der angezeigten Reihenfolge, bis alle "Ziegelstein-Tasten" einmal gedrückt und einmal wieder in den ungedrückten Zustand zurückgeführt wurden. Dann nochmals die "Hexagon-Reset-Taste" drücken, damit sich der Zugang zum neuen Rhem-SE-Gebiet öffnet.

06)

Man fährt mit einem Lift nach unten und mit einer Bahn an ein felsiges Ufer. Am Wasser steht neben einer Taste ein rundes Gerät mit Tasten und Lichtern.



Bei 12 Uhr beginnend stellt man hier die Kombination aus dem Sound- und dem Licht-Code ein. Wenn alles richtig eingetragen ist, kann man es mit der roten runden Taste überprüfen. Danach ist die grüne Taste aktiv. Diese hebt dann die Steine aus dem Wasser, auf denen man zum Turm am andern Ufer kommen kann.



07)

Am anderen Ufer angekommen bemerkt man, dass am Eingang zum Turm vier Tasten sind. Die untere davon öffnet den Turm und man kann ihn betreten und weiter erkunden.

- An der Nord-, Süd- und West-Wand ist je ein Bild mit einer (analogen) Uhr darauf
- Auf dem Tisch ist eine Art Digital-Uhr mit einer roten Taste. Wenn man die Taste drückt, ertönt ein Alarm-Sound und drei Zahlen erscheinen auf dem Display. (Notieren) Die drei Zahlen sind durch Doppelpunkte getrennt.
- Im Schränkchen am Bett liegt ein Schlüssel, den man ins Inventar nehmen kann.
- Beim Foto auf dem Schränkchen am Bett kann man nahe bis zu den Abzeichen zoomen. Diese Abzeichen stellen Himmelsrichtung-Symbole, getrennt durch Doppelpunkte dar (ähnlich wie bei dem Display auf der Digital-Uhr).



[Himmelsrichtungen v.l.n.r.: Westen : Süden : Norden]

- Man verlässt den Turm und untersucht die Tasten vor der Tür.



Die untere Taste öffnet, wie man schon bemerkt hat, die Tür. Von den anderen Tasten ist jede eine mit je einem Bild im Turm verbunden. Man kann mit den Tasten außerhalb des Turms die analogen Uhren auf den Bildern im Turm einstellen.

Die Uhr auf dem Bild an der West-Wand stellt man auf den ersten Wert der Digital-Uhr.

Die Uhr auf dem Bild an der Süd-Wand stellt man auf den zweiten Wert der Digital-Uhr.

Die Uhr auf dem Bild an der Nord-Wand stellt man auf den dritten Wert der Digital-Uhr.

Nun steckt man mit dem Schlüssel, den man im Schrank gefunden hat, in das Schlüsselloch neben dem Bild und schließt auf. Das Bild an der West-Wand öffnet sich und gibt das Medaillonviertel frei.

Jetzt kann man Rhem verlassen. Man geht zum *Galerie-Tal* und öffnet mit dem Schlüssel aus dem Safe am Monitor (Turm im *Kreuzweg-Turm-Tal*) die Gitter-Tür zu dem Schienenfahrzeug, steigt ein und fährt ab.

Dieses Dokument darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Autors nicht verbreitet werden und der Inhalt darf in keiner Weise verändert werden. Für Fragen oder Kommentare zu dieser Lösung, schreiben Sie bitte an: [Knut Müller](#) / Copyright © 2018 Knut Müller