

Walkthrough

Lost Horizon



Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2010-2011 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs	5
Lost Horizon	7
Prolog	7
Erstes Kapitel: Der verschollene Freund	7
Zweites Kapitel: Das Geheimnis in den Bergen	9
Drittes Kapitel: Wettlauf gegen die Zeit	13
Viertes Kapitel: In der Höhle des Löwen	15
Fünftes Kapitel: Tief im Feindesland	17
Sechstes Kapitel: Das Auge des Tigers	18
Siebentes Kapitel: Das Herz der Welt	19

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote¹, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

¹Dies ist eine Fußnote.

Lost Horizon

Prolog

Nach der Einleitungssequenz müssen Sie nur das Artefakt an der Stele einsetzen, um aus der geheimen Kammer zu entkommen.

In Hongkong versuchen Sie nun, die Zimmernummer der Sängerin in Erfahrung zu bringen. Welche Themen Sie ansprechen müssen, um die Dame zu überzeugen, können Sie in der Einstiegshilfe auf der Rückseite des Handbuchs nachlesen. Schließlich haben Sie das Spiel ja ehrlich gekauft und besitzen das Handbuch, nicht wahr?

Falls Sie bei der Dame keinen Erfolg haben, müssen Sie sich anschließend selbst aus der Patsche helfen. Stecken Sie dazu die Flasche ein und gießen Sie den Absinth in die Wokschüssel. Zünden Sie den Alkohol in der Wokschüssel dann mit dem Feuerzeug an und geben Sie dem Servierwagen einen kleinen Stoß.

Nach einem wenig konstruktiven Gespräch müssen Sie wohl oder übel für eine Weile untertauchen. Erhitzen Sie den Teer an der rechten Seite mit dem Feuerzeug. Je nachdem, ob Sie bei der Sängerin Erfolg hatten, schmieren Sie nun entweder die Serviette oder den Korken mit dem weichen Teer ein und verschließen damit dann das Loch. Untersuchen Sie dann die Briefftasche und lösen Sie mit den Münzen das Scharnier. Mit dem Eisenband können Sie dann den Deckel aufhebeln.

Erstes Kapitel: Der verschollene Freund

Am Flugplatz gehen Sie am Flugzeug vorbei nach links und betreten Fentons Büro. Nach der nun folgenden Sequenz befinden Sie sich wieder am Flugplatz. Reden Sie mit Gus und sagen Sie ihm, dass Sie Hilfe brauchen. Stecken Sie außerdem noch den Blasebalg ein und betreten Sie dann wieder das Büro. Hier greifen Sie sich den Wecker und das Maßband und verlassen das Büro wieder. Folgen Sie dem Weg nach links unten zur Stadt und begeben Sie sich zum Gouverneurspalast. Untersuchen Sie den Wecker, ziehen Sie ihn mit dem Schlüssel auf und werfen Sie ihn in den Mülleimer rechts im Bild. Sehen Sie sich dann den linken Baum an und holen Sie sich den Ball.

Begeben Sie sich nun zum Nachtclub. Nach einem kurzen Blick auf die Straße vor dem Club kehren Sie in die Seitengasse zurück. Versuchen Sie nun, den Fliegenschwarm mit dem Blasebalg einzufangen. Anschließend kneten Sie das Maßband an den Ball und befestigen den Ball dann der Stange über dem Mülleimer. Saugen Sie nun die Fliegen mit dem Blasebalg auf und betreten Sie dann den Nachtclub durch den Hintereingang.

Fragen Sie erste den Barkeeper nach Yen Wuang und sprechen Sie dann mit Nianzu. Sagen Sie ihm, dass Sie einen alten Bekannten suchen, und verlassen Sie den Nachtclub dann wieder durch den Hinterausgang. Kehren Sie nun in Fentons Büro auf dem Flugplatz zurück und versuchen Sie, den Safe zu öffnen. Verlassen Sie das Büro und den Flugplatz nun wieder und begeben Sie sich zum Hafen. Hier pusten Sie die Fliegen aus dem Blasebalg auf die Lampe und kehren wieder ins Büro zurück. Untersuchen Sie die Brieftasche und öffnen Sie den Safe mit dem Zettel mit der Kombination. Nehmen Sie dann die Dokumente aus dem Safe und gehen Sie wieder in den Nachtclub. Zeigen Sie Nianzu des Foto von Wuang und reisen Sie anschließend zu Wuangs Haus.

Betreten Sie das Haus durch die Tür und stecken Sie im Flur den Bambusstab ein. Anschließend klopfen Sie an der Tür auf der linken Seite. Nach der folgenden Sequenz nehmen Sie sich den Kleiderbügel aus dem Schrank und gehen nach unten zur anderen Seite des Zimmers. Gehen Sie durch die Tür auf den Balkon. Hier stecken Sie den Kleiderbügel in den Bambusstab und angeln sich damit den Lampion. Gehen Sie nun durch das Zimmer in den Flur und hängen Sie dort den Lampion an den Nagel an der linken Wand. Sehen Sie sich das Fenster an und reden Sie dann im Zimmer mit Kim.

Nach der Zwischensequenz sprechen Sie gleich wieder mit Kim und lassen sie Gas geben. Gleich im Anschluss sagen Sie ihr dann, dass sie abbremsten soll. Ziehen Sie mit dem Bambusstab die Scherbe zu sich heran. Versuchen Sie es im Anschluss mit dem zerschossenen Stab erneut. Zerschneiden Sie nun die Abdeckung mit der Glasscherbe und wickeln Sie den Stoffetzen um den zerschossenen Stab. Reichen Sie den Stab dann an Kim weiter und wechseln Sie zu Kim. Nehmen Sie den Schlüssel vom Rückspiegel und entzünden Sie den Stab am Zigarrenanzünder. Reichen Sie nun die Fackel und den Schlüssel an Fenton weiter und wechseln Sie wieder zu Fenton. Öffnen Sie die Kiste mit dem Schlüssel und nehmen Sie die Raketen aus der Kiste. Stecken Sie die Raketen in den Motor und zünden Sie die Raketen mit der Fackel an.

Im Flugzeug stecken Sie dann den Kanister, die Mehltüte, einen Kürbis und den Fallschirmrucksack ein. Rammern Sie den Kürbis gegen die Halterung an der Wand und füllen Sie das Wasser aus dem Kanister und das Mehl in den Kürbis. Öffnen Sie dann die Tür, lehnen Sie sich heraus und werfen Sie den Kürbis auf das Jagdflugzeug.

Zweites Kapitel: Das Geheimnis in den Bergen

Stecken Sie das Propellerblatt ein und brechen Sie damit die Kiste auf. Nehmen Sie den Inhalt der Kiste an sich und stecken Sie auch noch den Schlitten ein. Folgen Sie nun dem Pfad nach links. Hier füllen Sie den Trichter an der Schneewehe und kippen den Schnee auf den blanken Fels vor der Felsspalte. Legen Sie nun den Deckel der Kiste auf den Schlitten und rutschen Sie auf dem Schlitten die Furche am Berg hinunter. Durchsuchen Sie das Cockpit des Jagdflugzeugs und trennen Sie die Pilotenjacke mit den Schallplattenscherben auf. Das Lammfell legen Sie auf den Schlitten und den Schlitten stellen Sie auf den Klapptisch. Öffnen Sie nun die stehende Tragfläche mit dem Propellerblatt und nehmen Sie die Flügelrippen heraus. Schieben Sie dann die liegende Tragfläche über die Felsspalte und kehren Sie zur anderen Absturzstelle zurück.

Hier folgen Sie nun dem Pfad nach oben und zeigen dem Argali Ihre Schafattrappe. Stecken Sie dann das abgebrochene Schlittenhorn, die Räucherstäbchen und die dunklen Klumpen ein. Untersuchen Sie das Schlittenhorn und legen Sie den Argalikit in den Trichter. Kehren Sie nun zum abgestürzten Jagdflugzeug zurück. Entzünden Sie den Argalikit am Feuer und legen Sie den Lederriemen in die Pfütze. Gehen Sie dann wieder zu Ihrer Maschine zurück und stellen Sie die Flügelrippen als Leiter an den Felsvorsprung. Klettern Sie auf den Felsvorsprung und holen Sie sich mit der gefrorenen Lederstange den Fallschirmrucksack von der Felswand. Befestigen Sie den Fallschirm am Cockpit und öffnen Sie den Fallschirm. Jetzt müssen Sie nur noch ein Räucherstäbchen am brennenden Argalikit anzünden und es Kim unter die Nase halten.

Vor dem Lager sehen Sie sich das Warnschild rechts neben dem LKW an und übernehmen dann die Kontrolle über Kim. Stecken Sie das Warnschild ein und legen Sie es auf die Löcher im Schnee vor der Baracke auf der linken Seite. Durchsuchen Sie dann die Kiste auf der Ladefläche des LKW und stecken Sie einige der Zeitungsseiten ein. Nehmen Sie sich außerdem noch die Kordel von der rechten Seite des LKW. Werfen Sie dann den Holzklotz, die Zeitungsseiten, den Topf mit Deckel, das Dichtungsband, den Benzinkocher, die Kordel und den glühenden Zigarrenstummel in die Gletscherspalte und wechseln Sie wieder zu Fenton.

Heben Sie ein paar Eisbrocken auf und legen Sie das Eis in den Topf. Zünden Sie den Benzinkocher mit dem Zigarrenstummel an und entzünden Sie dann ein Räucherstäbchen am Benzinkocher. Lassen Sie den Rauch in die Gänge ziehen und betreten Sie dann den Gang, in den der Rauch zieht. Heben Sie hier das Taschenmesser auf und bearbeiten Sie damit den Holzklotz. Stecken Sie den Holzbolzen in den Deckel und dichten Sie den Topf mit dem Dichtungsband ab. Legen Sie nun die Zeitungsseiten auf den Müllberg, zünden Sie das Papier mit dem Benzinkocher an und stellen Sie den Schnellkochtopf auf das Feuer. Anschließend stecken Sie den Topf wieder ein. Die Kordel knoten Sie nun an das

Abbildung 1.1: Schellackplatte



abgebrochene Schlittenhorn, werfen den Haken dann zur Gletscherspalte und klettern hinauf.

Im Lager öffnen Sie die große schneebedeckte Kiste vor der Funkhütte. Gießen Sie das Wasser aus dem Topf in die Lüftung des Generatorhäuschens und treten Sie dann schnell gegen das Kantholz, das die Motorhaube des LKW abstützt. Betreten Sie nun das Zelt auf der rechten Seite und stecken Sie dort den roten Hering ein. Verlassen Sie das Zelt wieder und öffnen Sie den Werkzeugkasten beim LKW mit dem Hering. Öffnen Sie die Handgranate mit Hilfe der Schraubzwinde und untersuchen Sie das Sägeblatt in der Schutzhülle. Schmieren Sie Klebstoff auf die Schutzhülle und kleben Sie die Zeitungsseite darauf. Geben Sie nun Klebstoff auf die Schallplattenscherben und fügen Sie die Platte wie in Abbildung 1.1 gezeigt zusammen.

Verteilen Sie nun das Sprengstoffpulver auf der geklebten Platte und stecken Sie die Platte in die Schutzhülle. Betreten Sie das Zelt erneut und legen Sie die Platte auf den Schallplattenstapel. Nach dem Gespräch mit Thomas nehmen Sie sich die Soldatenuniform und befreien Thomas mit dem Schlüsselbund. Verlassen Sie nun das Zelt und verstecken Sie den Soldaten im LKW vor der Funkhütte. Nach dem Gespräch mit dem anderen Soldaten schließen Sie die Tür zur Funkhütte auf und betreten die Hütte.

Abbildung 1.2: Kabelsalat



Heben Sie den Bleistift vom Boden auf und nehmen Sie eines der Formulare vom Tisch. Sehen Sie sich kurz die Liste an der Wand an und füllen Sie dann das Formular mit dem Bleistift ein. Setzen Sie als Fundstück das „Auge des Kanjur“² ein und verlassen Sie die Hütte wieder. Zeigen Sie nun das ausgefüllte Formular beim Soldaten in der oberen Hütte vor.

Lösen Sie mit dem Hering die Schilder vom Wegweiser und betätigen Sie den Hebel rechts im Bild. Sprechen Sie nun kurz mit Kim und betätigen Sie den Hebel dann ein zweites Mal. Folgen Sie dem Pfad nach hinten zum Kloster und nehmen Sie dort die Eierschalen aus dem Vogelnest. Kehren Sie kurz zur Kreuzung zurück und füllen Sie die Eierschale am Ölfleck rechts mit Öl. Wieder beim Kloster, stecken Sie eine der Holzbohlen in den Abfluss an der Brücke und legen die zweite Bohle auf die Drachenklaue auf der anderen Seite der Schlucht. Lösen Sie die Gebetsmühle mit dem Hering von der Wand und stecken Sie den Hering danach in die Fuge links neben der Tür. Stecken Sie nun nacheinander alle Wegweiserschilder in das Holzrad in der Wand und drehen Sie das Rad, bis die Tür komplett geöffnet ist. Dann betreten Sie den Seiteneingang.

Schmieren Sie den Flaschenzug mit dem Öl aus der Eierschale und ziehen Sie den Haken des Flaschenzugs nach oben. Hängen Sie die Gebetsmühle an den Flaschenzug und angeln Sie sich so die Konservendose. Öffnen Sie die Dose mit dem Hering und werfen Sie die Fleischsülze auf die Holzplatte im Hof. Betätigen Sie nun erneut den Flaschenzug und werfen Sie einen Blick in den Kanister. Schmieren Sie nun Klebstoff auf die Taschenlampe und kleben Sie den Kompass auf die Lampe. Mit der reparierten Lampe beleuchten Sie nun die Hundehütte. Füllen Sie nun das Natron in die Feldflasche, setzen Sie den Deckel wieder auf die Flasche und werfen Sie die Flasche dann in das Schneebrett auf dem Dach über der Hundehütte.

Benutzen Sie nun die merkwürdige Kiste im Hof. Der Schwierigkeitsgrad des nun folgenden Rätsels bestimmt, wie stark die Kabel verworren sind. In Abbildung 1.2 auf Seite 11 finden Sie Hilfe für beide Varianten. Für Farbenblinde: Verbinden Sie den obersten Stecker mit der obersten Buchse. Der zweite Stecker gehört in die unterste Buchse, der mittlere in die mittlere Buchse, der vierte Stecker in die zweite Buchse und der unterste Stecker in die vierte Buchse.

Betrachten Sie nun die westliche Wand und benutzen Sie die Gebetsmühle, um die Verzierung ganz rechts aufzuklappen. Stellen Sie das Mosaik so wie in Abbildung 1.3 zu sehen ein. Im einfachen Schwierigkeitsgrad können Sie die korrekt eingestellten Felder daran erkennen, dass diese gelblich leuchten. Betreten Sie nun den Geheimraum und sehen Sie sich die Schriftzeichen an. Sprechen Sie schließlich mit Kim, um das Kapitel abzuschließen.

²Wenn Sie das Tonband mit dem Tonbandgerät abspielen, erfahren Sie, dass der Soldat wegen Objekt 28 verhört wurde. Auf der Liste an der Wand finden Sie den Namen des Artefakts.

Abbildung 1.3: Drachenmosaik



Drittes Kapitel: Wettlauf gegen die Zeit

Folgen Sie dem Rat von Monsieur Lacoste und begeben Sie sich zur Gendarmerie. Dazu gehen Sie von der Gasse aus nach hinten zum Basar und von dort nach links oben zum nördlichen Ausgang. Betreten Sie die Polizeistation und fragen Sie dort nach Professor Hayes. Da die Franzecke Ihnen ohnehin nicht weiterhilft, verlassen Sie das Gebäude wieder. Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Professor nehmen Sie sich die Kurbelstange vom Brunnen und kehren auf den Basar zurück. Hier sehen Sie sich das Plakat an der Mauer ganz rechts im Bild an und gehen dann in die Wüste. Nehmen Sie etwas Heu aus der Futterkrippe und lösen Sie einen der glitzernden Steine mit der Kurbelstange.

Kehren Sie nun in die Gasse beim Basar zurück und reden Sie im hinteren Teil des Antiquitätenladens mit Lacoste. Fragen Sie ihn nach der Schatulle und verlassen Sie den Laden wieder. Draußen reden Sie mit dem Juwelier und verkaufen ihm den Ring. Beenden Sie das Gespräch und fragen Sie ihn dann, ob er Ihnen den Kristall abkaufen würde. Sprechen Sie nun mit dem Schlangenbeschwörer über die Musik und seine Flöte. Gehen Sie nun zurück auf den Basar und reden Sie hier mit dem Gemüsehändler. Kaufen

Sie dem Händler schließlich die halbe Melone ab. Kratzen Sie dann mit der Kurbelstange das Fruchtfleisch aus der Melone und betreten Sie die Färberei auf der linken Seite des Basars. Füllen Sie die Melonenschale am Bottich mit klarem Wasser, verlassen Sie die Färberei wieder und gehen Sie in die Polizeistation.

Sprechen Sie kurz mit dem Gendarm über den Antrag und verlassen Sie das Gebäude dann wieder. Legen Sie nun den geschliffenen Quarz in die Kurbelhalterung am Brunnen und platzieren Sie das Heu am Ende des Lichtstrahls. Reichen Sie dann dem Professor die Kurbelstange durch das Zellenfenster und stempeln Sie danach den Antrag ab. Den abgestempelten Antrag liefern Sie bei Lacoste im Antiquitätenladen ab und stecken sich dort die Schatulle ein. In der Gasse vor dem Antiquitätenladen geben Sie dem Schlangenbeschwörer die Melonenschale mit Wasser und erhalten dafür seine Flöte. Gehen Sie nun wieder zum Knast und reichen Sie dem Professor die Schatulle durch das Zellenfenster. Gehen Sie nun in die Wüste und locken Sie dort das Kamel mit der Flöte an.

Bonus:

Liefen Sie die Flöte nach Gebrauch wieder beim Schlangenbeschwörer ab. Dies schaltet nach dem Durchspielen eine Auszeichnung frei.

Folgen Sie nun den Kamelspuren über den Salzsee und begeben Sie sich zum Festplatz der Berber. Nach der Unterhaltung kehren Sie auf den Basar in der Stadt zurück und sprechen dort mit dem Textilhändler. Nach einer längeren Unterhaltung mit ihm leihen Sie sich schließlich eine weiße Jellaba von ihm aus. Gehen Sie nun in die Färberei und fragen Sie dort den Färber, was er denn so färbt und ob er Ihnen die Jellaba blau einfärben kann. Begeben Sie sich dann in die Oase in der Wüste und fragen Sie den Nomaden nach der Indigolieferung. Liefern Sie die Indigoblüten beim Färber ab, lassen Sie sich den Fetzen einfärben und kehren Sie dann auf das Berberfest zurück.

Betreten Sie zunächst das Zelt des Schamanen auf der rechten Seite des Platzes. Lassen Sie sich die Zukunft voraussagen, zeigen Sie sich anschließend von der Vorstellung beeindruckt und fragen Sie den Schamanen, ob er Ihnen Stechapfelblüten verkauft. Reisen Sie nun erneut zur Oase und pflücken Sie dort einige Blüten von den Pflanzen. Betreten Sie nun das Wettkampfszelt auf dem Berberplatz und reden Sie mit dem Veranstalter. Steigen Sie in den Ring und betreten Sie das Zelt nach dem ersten Kampf erneut. Werfen Sie die Stechapfelblüten in den Eimer und melden Sie sich beim Veranstalter für einen weiteren Kampf an.

Kehren Sie nun auf den Basar zurück und besuchen Sie den Stand des Hütchenspielers. Erklären Sie sich zu einem Spiel bereit und passen Sie in der „Trainingsrunde“ gut auf. Wählen Sie dann den richtigen Becher (Mitte). Sobald es aber um das Geld geht, werden Sie immer den falschen Becher erwischen – da hilft auch die Speicherfunktion nicht weiter. Brechen Sie also mit der Kurbelstange den vergoldeten Knauf von der Schatulle

und geben Sie dem Hütchenspieler den Knauf als neue Spielkugel. Untersuchen Sie dann in jeder Runde die Hütchen mit dem Aurumdeteaktor, um das richtige Hütchen zu finden. Auf diese Weise spielen Sie, bis Sie die 200 Franc erspielt haben. Diese liefern Sie dann in der Polizeistation beim Gendarm ab.

Viertes Kapitel: In der Höhle des Löwen

Betrachten Sie die Litfasssäule und stecken Sie das lose Poster ein. Betreten Sie dann den Eingang des Museums und fragen Sie den Arbeiter, warum das Museum geschlossen ist, welche sportlichen Entscheidungen für den Abend anstehen und welche Ausstellungen man besichtigen kann. Werfen Sie einen Blick auf das Infoblatt und durchwühlen Sie den Pappkarton nach brauchbaren Gegenständen. Der Papierkorb wird ebenfalls durchwühlt. Sehen Sie sich nun noch das Bergschaf an und stutzen Sie ihm den Bart mit dem abgebrochenen Flaschenhals. Verlassen Sie nun das Museum und begeben Sie sich zum Olympiastadion.

Untersuchen Sie den Blumenstrauß, füllen Sie den Gummihandschuh an den Gasflaschen und befestigen Sie den Blumendraht am hässlichen Ballon. Verlassen Sie das Gelände um das Olympiastadion wieder und begeben Sie sich zum Pariser Platz. Hier nehmen Sie sich die Stoffserviette vom leeren Tisch und wischen damit die rote Soße auf. Binden Sie den hässlichen Ballon an den Kinderwagen und heben Sie anschließend den Lolli auf.

Gehen Sie nun weder zum Museum, werfen Sie einen Blick in den Abfluss und stecken Sie dann den Lolli hinein. Betreten Sie das Museum und sehen Sie sich die Türflügel an. Schmieren Sie die rote Soße von der Serviette auf den Türgriff und pressen Sie dann das Werbeplakat gegen den Türgriff. Kehren Sie nun zum Pariser Platz zurück und sprechen Sie mit dem Touristen. Fragen Sie ihn, was er fotografiert, und reden Sie mit ihm über die Fotografierverbote. Schmieren Sie nun das Plakat mit dem Lolli ein und kleben Sie das Plakat dann das Verkehrsschild bei der Telefonzelle. Sagen Sie dem Touristen nun, dass Sie ein Fotografierverbotsschild entdeckt haben, und stecken Sie seine Kamera ein, sobald er verschwunden ist. Versuchen Sie nun, die Jacke des Journalisten einzustecken und reden Sie dann mit ihm. Nach dem Gespräch sehen Sie sich die Serviette an, um den Namen des Cafés in Erfahrung zu bringen. Mit der Reichsmarksmünze können Sie nun von der Telefonzelle aus im Café Erika anrufen.

Gehen Sie nun zum Olympiastadion und sehen Sie sich den Hut auf dem Leierkasten an. Säubern Sie nun den Deckel des Mülleimers mit dem Schmirgelpapier und reden Sie mit dem Leierkastenspieler. Fragen Sie ihn nach dem Hut und bieten Sie ihm im Tausch die polierte Schale an. Jetzt müssen Sie nur noch die Barthaare mit dem Lolli beschmieren und dann mit der Wache reden.

Nach dem Gespräch mit dem Sportler betreten Sie wieder die Umkleidekabine. Durchsuchen Sie den Papierkorb und nehmen Sie die Schnürsenkel aus den Turnschuhen. Stecken Sie dann einen der Kleiderhaken ein, öffnen Sie damit das Lüftungsgitter und kriechen Sie durch den Lüftungsschacht.

Im Nebenraum sehen Sie sich das Regal an und legen den Kleiderhaken auf den Regalfuß. Binden Sie den Haken mit dem Schnürsenkel am Regalfuß fest, nehmen Sie sich eine Hantel und schlagen Sie damit auf den Haken. Mit dem so bearbeiteten Haken können Sie die Metallplatte an der Seite der Spinde lösen und den Anzug aus dem Spind nehmen. Sehen Sie sich nun noch den Tisch an und stecken Sie das Maßband und die Tischtennisbälle ein.

Klettern Sie nun durch den Lüftungsschacht zurück in die Umkleidekabine. Schneiden Sie mit dem Flaschenhals ein Stück vom Maßband ab und kürzen Sie das Meterstück mit der Scherbe um weitere 25 Zentimeter. Kombinieren Sie nun die Tischtennisbälle mit dem Reinigungsmittel und kippen Sie das Ganze in den Papierkorb. Tauchen Sie nun das Ende der Maßbandrolle oder das 75-Zentimeter-Stück in die klebrige Masse im Papierkorb und kleben Sie die 75 Zentimeter Maßband wieder an die restliche Rolle.

Verlassen Sie nun die Umkleide und entzünden Sie die vertrockneten Blumen an der Funken sprühenden Lampe neben der Umkleide. Gehen Sie nun kurz ins Stadion und kehren Sie gleich wieder in den Gang zurück. Legen Sie die brennenden Blumen in einen der Fackelhalter direkt unter den Kabeln. Im Stadion müssen Sie dann nur noch die Maßbandrollen vertauschen.

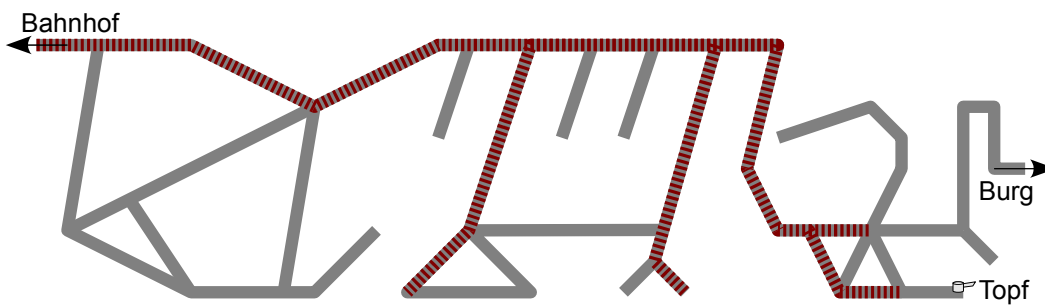
Im Museum nehmen Sie sich die Absperrung und stellen sie vor die Tür zum Empfang. Nehmen Sie den Schal von der Garderobe, sehen Sie sich den Stehtisch an und nehmen Sie das Glas und die Champagnerflasche mit. Untersuchen Sie das Glas und anschließend den Korken. Mit der Agraffe öffnen Sie den Wandschrank und nehmen den Inhalt des Schrankes an sich. Kippen Sie die Salzsäure auf die Tür rechts im Bild und gehen Sie dann durch die Tür.

Im Keller versuchen Sie dann, den roten Kasten zu öffnen und gehen dann wieder nach oben. Öffnen Sie den Schaukasten mit dem Metallgriff und durchwühlen Sie den Kasten. Knoten Sie nun den Kletterhaken an den Schal und den Schal an den Wischmopp. Stecken Sie noch den Korken in die Champagnerflasche und kehren Sie in den Keller zurück. Legen Sie mit dem langen Haken den Hebel an der großen Konsole um und schießen Sie dann mit der Champagnerflasche auf die kleine Konsole. Jetzt öffnen Sie den roten Kasten mit dem Metallgriff, knoten den Feuerwehrschauch an das Geländer und werfen das andere Ende des Schlauchs zum kleinen Raum auf der anderen Seite. Dort nehmen Sie sich den gesuchten Gegenstand aus der Aktentasche.

Fünftes Kapitel: Tief im Feindesland

Sehen Sie sich das Wegkreuz auf der linken Seite an und stecken Sie eine der Kerzen ein. Lesen Sie außerdem die Infotafel am Bahnhofsgebäude und stecken Sie das Drahtseil ein, das rechts neben der Infotafel hängt. Wischen Sie nun das Moos vom Schild neben dem Metalltor und sehen Sie sich dann das Schild an. Zerschneiden Sie nun mit dem Drahtseil das Seil, an dem die Draisine befestigt ist. Jetzt stecken Sie sich die Axt ein und zerschlagen damit die Kette vor dem Eingang zum Bergwerk. Benutzen Sie nun noch die Axt, um die Laterne vom Wagon zu lösen, stellen Sie die Kerze in die Laterne und betreten Sie das Bergwerk.

Abbildung 1.4: Übersicht über das Bergwerk



Folgen Sie den Gleisen im Bergwerk so weit wie möglich nach rechts. Im unteren Bereich finden Sie neben einem Skelett einen Topf, den Sie mitnehmen müssen. Gehen Sie dann die Treppe zur Burg hinauf. Ziehen Sie den Vorhang zur Seite und nehmen Sie sich den Nussknacker und den verdreckten Spiegel aus dem Regal. Mit Hilfe des Nussknackers drehen Sie nun den Haken aus dem Balken. Stecken Sie außerdem noch den Handbohrer ein und gehen Sie dann weiter nach oben.

Nehmen Sie die Handschuhe von der Ritterrüstung und das Wildschweinfell von der Wand. Der Kerzenständer vom Tisch rechts wandert zusammen mit einigen Zinnsoldaten ebenfalls in Ihr Inventar. Gehen Sie nun durch die Tür rechts auf den Balkon und lösen Sie dort mit dem Handbohrer das Fernrohr aus seiner Halterung. Kehren Sie nun in die Werkstatt im Keller der Burg zurück. Legen Sie die Zinnsoldaten in den Topf und stellen Sie den Topf in den Kamin. Gießen Sie den Topfinhalt dann in den Kerzenständer und hebeln Sie das Zinn mit dem Handbohrer wieder aus dem Kerzenständer heraus.

Kehren Sie nun durch den Geheimgang zum Bahnhof zurück und stecken Sie dort den Zinntaler in den Bonbonautomat. Tauchen Sie den Topf in die Regentonnen und geben

Sie die Brausebonbons zum Wasser im Topf dazu. Das Zitronenwasser gießen Sie nun auf das Wildschweinfell und reinigen damit den Spiegel.

Begeben Sie sich nun wieder in das obere Zimmer der Burg. Drehen Sie den Gewindehaken in den Spalt in der rechten Wand, hängen Sie den Spiegel daran und blicken Sie durch das Fernrohr in den Spiegel. Stecken Sie nun Spiegel und Haken wieder ein und treten Sie erneut auf den Balkon hinaus. Blicken Sie durch das Fernrohr auf das Dorf und sehen Sie sich die Kirche an. Jetzt gehen Sie wieder in die Werkstatt hinunter und löschen das Feuer im Kamin mit dem Wildschweinfell. Betrachten Sie den Schlot und klettern Sie mit den Handschuhen der Rüstung an den Steigeisen hinauf.

Klettern Sie in den Nordturm der Burg und bohren Sie dort mit dem Handbohrer ein Loch in die Steinplatte im Boden. Drehen Sie nun den Gewindehaken in die Platte und drehen Sie das Kurbelrad zweimal, um die Platte anzuheben. Steigen Sie dann durch die Öffnung hinunter und sehen Sie sich alle vier Pulte an. Betrachten Sie dann das Pult, auf dem die Karte liegt durch, das Drachenaugenauge.

Sechstes Kapitel: Das Auge des Tigers

Im Dorf nehmen Sie sich gleich ein Schilfbündel, legen dieses in die Feuerstelle und stecken ein weiteres Bündel ein. Stecken Sie außerdem das Bambusrohr, die Hühnerfedern, die Tonscherben, den Tonkrug und den Bastkorb ein. Zerschneiden Sie den Bastkorb mit den Tonscherben und befestigen Sie eine der Scherben an einem der dünnen Holzstäbe. Bringen Sie außerdem noch die Hühnerfedern an dem Stab mit der Pfeilspitze an. Versuchen Sie nun, das Dorf nach links zu verlassen und verlassen Sie das Dorf nach dem Gespräch in diese Richtung.

Begeben Sie sich zum großen Fragezeichen auf der Karte und stecken Sie dort die Pilze und die Kräuter ein. Kehren Sie anschließend ins Dorf zurück und klopfen Sie an der Hütte des alten Mannes. Fragen Sie ihn nach den Pilzen und den schwarzen Steinen. Sehen Sie sich nun das weiße Fell unter der linken Hütte an und locken Sie die Ziege mit den Kräutern hervor. Entfachen Sie mit den Feuersteinen nun ein Feuer in der Feuerstelle, legen Sie die Pilze in den Tonkrug und stellen Sie den Krug auf das Feuer. Anschließend nehmen Sie den Krug mit Hilfe des Tuchs vom Feuer, tauchen den Pfeil hinein und stecken den Pfeil dann in das Bambusrohr. Binden Sie nun die Bastschnur an die Ziege und binden Sie die Ziege am großen Baum in der Dorfmitte fest. Jetzt müssen Sie nur noch in den Sumpf gehen, den Tiger rufen und ihn dann mit dem Blasrohr beschießen.

Springen Sie kurz in die Lagune und Füllen Sie danach den Tonkrug mit Wasser. Gehen Sie dann in den Sumpf und klettern Sie zum Flugzeug hinauf. Durchsuchen Sie das

Cockpit und untersuchen Sie den Pappkarton und das Funkgerät. Mit der Kurbel des Funkgerätes öffnen Sie die Abdeckung am Flugzeug und finden dabei ein Kabel, das Sie gleich ans Funkgerät klemmen. Begeben Sie sich ins Dorf und gießen Sie das Wasser aus dem Krug auf die Blutflecken. Das aufgeweichte Blut wischen Sie dann mit dem Tuch auf und befestigen das blutige Tuch am Funkgerät.

Kehren Sie nun zur Lagune zurück, legen Sie das Funkgerät ins Wasser und laden Sie es mit der Kurbel auf. Springen Sie dann ins Wasser und stecken Sie die Metallstange vom Grund der Lagune ein. Füllen Sie außerdem den Tonkrug mit Lehm vom Grund und sehen Sie sich das Tor des Tempels an. Kehren Sie dann zur Oberfläche zurück.

Entfernen Sie nun mit der Metallstange die Ranken von der Säule am Ufer. (Die Entwickler haben wohl vergessen, dem Ding einen Namen zu geben.) Machen Sie einen kurzen Abstecher in den Sumpf, zerschneiden Sie dort die Liane mit der Metallstange und fangen Sie das dann heruntertropfende Öl mit dem Schilfbündel auf. Wieder bei der Lagune angekommen, tauchen Sie den Pappkarton ins Wasser, sehen sich die Steinsäule an und bestreichen das Relief mit dem eingeölten Schilfbündel. Legen Sie dann die feuchte Pappe kurz auf das Relief, stecken Sie die Pappe dann wieder ein und füllen Sie die Form mit dem Ton aus dem Krug. Die Pappform mit dem Ton legen Sie dann im Dorf in die Feuerstelle und holen die gebrannte Form dann mit der Metallstange aus dem Feuer. Tauchen Sie dann erneut in die Lagune und setzen Sie die Tonform in die Vertiefung am Tor des Tempels.

Im Inneren des Tempels müssen Sie sechs runde Steine aufsammeln. Drei davon liegen einfach auf dem Boden, drei weitere stecken in den Wandmalereien. Wenden Sie sich dann der Stele in der Raummitte zu und legen Sie alle sechs Steine in die Löcher. Dann drücken Sie die Steine in der in Abbildung 1.5 angegebenen Reihenfolge und nehmen das Artefakt an sich.

Siebentes Kapitel: Das Herz der Welt

Wechseln Sie gleich zu Richard, um alle Vorbereitungen für Fentons Arbeit zu treffen. Durchsuchen Sie den Scherbenhaufen und nehmen Sie die Fackel von der Wand. Drücken Sie gegen die Steinplatte bei den drei Köpfen, nehmen Sie das Zahnrad heraus und verlassen Sie die Kammer. In der Höhle stecken Sie die Kette und den rechten Pfosten ein. Treten Sie gegen die Steine am Flusslauf und bearbeiten Sie den Stalaktit bei der rechten Tür mit dem Metallpfosten. Gehen Sie dann durch den rechten Durchgang, stecken Sie den Steinwürfel ein und kehren Sie in die Höhle zurück. Lockern Sie den Erdhügel auf der linken Seite mit dem Metallpfosten und schieben Sie die Erde dann mit

Abbildung 1.5: Der Weg zum zweiten Artefakt



bloßen Händen zur Seite. Verlassen Sie nun die Höhle durch den Durchgang vorne links oder hinten rechts und begeben Sie sich in die südwestliche Höhle.

Wickeln Sie die Kette um die Fackel und lassen Sie die Fackel dann zur Lava hinab. Legen Sie nun noch die feuchte Erde und die Nuss in die rechte Schale und begeben Sie sich in die südöstliche Höhle. Hier brechen Sie einen der Eiszapfen von der Decke und legen ihn in den Bottich. Schmelzen Sie den Eiszapfen im Bottich mit der Fackel und legen Sie dann erst das Zahnrad und dann die Kette in den Bottich.

Kehren Sie nun in die nördliche Höhle zurück und halten Sie die Fackel an den Sarkophag. Kehren Sie dann durch den Durchgang links neben dem Sarkophag in den Raum zurück, in dem Sie sich am Anfang befanden. Hier stellen Sie den Steinwürfel auf das Steinpodest hinten rechts.

Wechseln Sie nun wieder zu Fenton. Stecken Sie den ausgehöhlten Steinquader ein und verlassen Sie den Raum. Öffnen Sie den Sarkophag und nehmen Sie einen Knochen heraus. Stecken Sie noch ein paar Kieselsteine ein und gehen Sie durch den Durchgang auf der rechten Seite. In der kurzen Sequenz betrachten und benutzen Sie den Tisch. Stecken Sie dann noch einige der Kristalle ein und begeben Sie sich in die südöstliche Höhle. Hier ziehen Sie die Kette samt Zahnrad aus dem Bottich und setzen in die drei

Vertiefungen in den Wänden jeweils einen Kristall ein. Stecken Sie das Schwanzstück ein und begeben Sie sich in die südwestliche Höhle.

Hier lassen Sie das eingefrorene Zahnrad zur Lava herunter, wickeln anschließend die Kette um den Steinbecher und füllen diesen mit Lava. Legen Sie nun den Knochen in die linke Schale, stellen Sie den mit Lava gefüllten Steinbecher in die Vertiefung der Statue und nehmen Sie das Rumpfstück an sich. Kehren Sie nun in den Raum bei der nördlichen Höhle zurück, in dem Sie sich am Anfang befanden. Setzen Sie das Zahnrad wieder an seinen Platz und stecken Sie nun nacheinander drei Steinkugeln in den linken Steinkopf und zwei in den rechten, sodass die roten Markierungen bei der Stele alle nach rechts zeigen. Nehmen Sie das Kopfstück und verbinden Sie alle drei Teile des Amuletts.

Begeben Sie sich nun in die mittlere Höhle und wenden Sie das Drachenamulett auf das Kraftfeld in der Raummitte an. Treten Sie den Tisch um und ziehen Sie eine der Glasscherben zu sich heran. Benutzen Sie das Amulett mit zwei der vier Plattformen, um die Gegner zu beseitigen. Heben Sie die Glasscherbe auf und durchtrennen Sie damit die Fesseln. Räumen Sie die verbleibenden zwei Plattformen mit dem Amulett und der Endkampf beginnt. Sie können diesen Kampf nicht verlieren, bekommen aber je nach Vorgehensweise einen von drei „Finishing Moves“ zu sehen.

Bonus: Prototyp-Version

Reden Sie mit dem Straßenjungen und betreten Sie dann das Haus. Stecken Sie im Flur die Bambuspflanze ein und klopfen Sie an der hinteren Tür auf der rechten Seite. Nach der Zwischensequenz stecken Sie das Holzbrett und den Kleiderbügel ein und befestigen den Bügel am Bambusstab. Gehen Sie nun durch die Tür auf der gegenüberliegenden Seite des Zimmers auf den Balkon. Benutzen Sie den Stab mit Haken, um einen der Lampions einzustecken. Verlassen Sie den Balkon wieder (über den „zurück“-Knopf unten rechts im Bild) und gehen Sie auf den Flur. Hängen Sie den Lampion an den Nagel, legen Sie das Brett auf die Kiste oder das Regal und öffnen Sie das Fenster.