

# **Die Komplettlösung zu Ark of Time**

## **Die Insel Rum Cay**

Euer Abenteuer beginnt in dem Büro des Chefredakteurs. Dieser gibt Euch den Auftrag, einen verschwundenen Professor zu finden. Nachdem Ihr außerdem eine **Flasche Rum** von dem Mann erhalten habt (**Richards Presseausweis** befindet sich automatisch in Eurem Inventar), verlasst das Büro durch die rechte, grüne Tür.

So landet Ihr auf einer Art Übersichtskarte. In der rechten oberen Ecke befindet sich Euer derzeitiger Aufenthaltsort (blinkender Punkt) - die Redaktion in England. Auf der linken Seite findet Ihr einen weiteren blinkenden Punkt (in der Mitte Amerikas), den Ihr nun anklickt - auf diesem Wege landet Ihr auf der Insel Rum Cay.

Dort angekommen (auf dem Dorfplatz), sprecht die Malerin auf dem Platz an (gebt die folgenden Antworten): 2, 1 und Ihr erhaltet einen weiteren Auftrag. Die Dame überreicht Euch ein **Gefäß mit schmutzigem Wasser** und bittet Euch, dieses mit sauberem Wasser zu füllen. Nachdem Ihr also wieder handeln könnt, verlasst den Platz und geht in die Strasse, die nach links oben hinter das Gebäude führt (gehe zu...). So landet Ihr am Strand und vor einem Bungalow. Betretet das Gebäude durch die Tür und widmet Euch im Innern den folgenden Gegenständen: blaue Jacke (diese hängt rechts über einem Stuhl. Seht Euch diese Jacke an und bemerkst, daß daran ein Stück Stoff fehlt), eine **schmutzige Tasse** (auf einem Bücherstapel, der auf dem linken Tisch liegt - diese Tasse aufnehmen), eine **mexikanische Münze** (liegt direkt unter der eben aufgenommenen Tasse - diese aufnehmen), **Notizen des Professors** (diese befinden sich ebenfalls auf dem linken Tisch, unter der zweiten Tasse - nehmt diese Notizen an Euch und lest sie durch).

Nachdem Ihr also alles an Euch genommen habt verlasst den Bungalow wieder und kehrt im Freien zurück nach links auf den Dorfplatz. Von dort aus geht es weiter die Strasse nach rechts entlang (gehe zu...), worauf Ihr vor dem Eingang des Museums landet. Genau davor steht der Museumswärter, den Ihr ansprecht. Ihr erfahrt, daß es sich bei dem alten Auto um das des Wärters handelt und gebt dem

Mann daraufhin automatisch zwei Dollars, worauf Ihr das Museum betretet.

Im Innern des Gebäudes geht rechts die Treppe nach oben und landet in der Waffenkammer. Hier findet Ihr einen kleinen blauen Stoffetzen, der in der runden Wand, genau unter den drei Kanonen hängt. Seht Euch diesen kleinen Fetzen an und bemerkt, daß es sich dabei um den gleichen Stoff handelt, aus dem die Jacke in dem Bungalow genäht wurde - versucht den Fetzen herauszuziehen und bemerkt, daß dieser festhängt. Kümmert Euch nun um das Totenkopfschild, das an der linken Wand hängt. Seht Euch dieses an (es lebe der Südwind) und versucht es dann aufzunehmen. Es lässt sich ein wenig drehen, aber nicht einstecken.

Geht nun durch den linken Torbogen und landet so in der Bibliothek. Öffnet hier ganz rechts das Fenster und seht hinaus - Ihr erkennt das alte Auto des Museumswärters. Ferner solltet Ihr den gelben, *antiken Brief* an Euch nehmen, der zwischen den Seiten des großen, antiken Buches auf dem mittleren Tisch steckt (genau unterhalb der Lampe). Nachdem Ihr diesen gelesen und neue Informationen erhalten habt, verlassst die Bibliothek wieder durch die linke Tür.

Zurück in der Waffenkammer folgt dem Weg nach links unten und landet in der Galerie. Dort seht Euch nun das Gemälde des Piraten Mancussin an und findet das Motto `es lebe der Südwind`. Unterhalb des Gemäldes hängt ein Kompaß an der Wand, den Ihr Euch nun anseht. Ihr bemerkt, daß die Nadel nach Osten zeigt und daß dem Piraten selbst der Kompaß gehörte. Versucht den Kompaß aufzunehmen und werdet vom Wärter verscheucht. Ihr könnt das Museum vorerst wieder verlassen (durch den linken Torbogen) und im Freien nach links zurück zum Dorfplatz kehren. Von hier aus müßt Ihr jetzt zum Pier. Dieser befindet sich gleich links neben der Kirche (rechts neben dem Weg zum Strand). Dort angekommen trifft Ihr auf einen Matrosen, den Ihr ansprecht: 1 (Professor), 1 (Pirat Mancussin), 1 (Brief). So erhaltet Ihr wichtige Informationen und einen *Magneten*, den der Professor verloren hat.

Ihr kehrt nun wieder zurück ins Museum (links zum Dorfplatz und von dort aus nach rechts zum Museum) und sucht dort die Bibliothek auf (von der Gallerie aus über die rechte Treppe in die Waffenkammer und dort durch den linken Torbogen in die Bibliothek). In der Bibliothek angekommen kümmert Euch nun um das offene, rechte Fenster (ist dieses noch geschlossen, öffnet es) und schüttet aus

diesem das Gefäß mit dem schmutzigen Wasser. Der Dreck ergießt sich auf das Auto des Museumswärters und der arme Mann rennt wie ein Wilder aus dem Museum hinaus. Ihr kehrt nach getaner Arbeit über die Waffenkammer zurück in die Galerie, wo Ihr den eben erhaltenen Magneten mit dem Kompaß benutzt - durch diese Aktion bewegt sich die Kompaßnadel von Osten nach Süden. Ihr steigt ein weiteres Mal die Treppe nach oben in die Waffenkammer, wo Ihr nochmals das Totenkopfschild links an der Wand bewegt. Nun lässt sich das Schild drehen (nachdem der Kompaß manipuliert wurde) und öffnet so die Tür, in der der Stoffetzen eingeklemmt war. Der **blaue Stoffetzen** fällt zu Boden und Ihr nehmt ihn auf.

Durchquert nun die offene Geheimtür und Ihr landet in einem kleinen, dunklen Raum. Hier findet Ihr in dem Holztisch steckend einen **Dolch**, den Ihr natürlich aufnehmt. Rechts neben dem Dolch befindet sich außerdem ein altes **Manuskript** das Ihr ebenfalls an Euch nehmt und durchlest (berichtet über die Reisen des Christoph Kolumbus). Nun widmet Ihr Euch der Truhe, die ganz rechts steht (die, aus der ein paar Stoffetzen heraushängen). Öffnet die Truhe und entdeckt im Deckel dieser Truhe eine **Pergamentrolle**, die Ihr an aufnehmt und anseht (Initialien des Piraten Mancussin).

Ihr könnt das Museum nun wieder verlassen und vor dem Museumeingang verharren. Auf der rechten Seite befindet sich ein Souvenirstand und ein Gummibaum. Mit dem Gummibaum benutzt Ihr nun den alten Dolch, worauf der Baum aufgeritzt wird und diesem ein wenig Harz entströmt. Benutzt nun die Tasse aus dem Bungalow mit dem **Gummiharz**, woraufhin ein wenig des klebrigen Zeugs in die Tasse gefüllt wird.

Ihr kehrt nun über den Dorfplatz zurück zum Pier, wo Ihr ein weiteres Wort mit dem Matrosen wechselt. Benutzt Ihr daraufhin die Aufzeichnungen des Kolumbus mit dem Matrosen erfahrt Ihr, daß dieser Euch nicht so ohne weiteres zu dem angegebenen Ort bringen möchte. Sprecht den Mann nun an: 1 (Geld), 1 (Tweezers) und nehmt den Auftrag an, den Krebs des Matrosen zu finden und ihm zu bringen.

Nachdem Ihr noch ein wenig **Krebsköder** von dem Matrosen erhalten habt, macht Ihr Euch an die Arbeit. Kehrt also über den Dorfplatz zurück zum Strand (nach links) und bemerkt dort in der linken unteren Ecke einen flachen Fels. Auf diesem befindet sich ein kleiner Krebs. Klickt auf den kleinen Krebs und versucht diesen aufzunehmen,

woraufhin dieser in der Felsritze verschwindet. Benutzt nun den Gummiharz (dieser befindet sich in der Tasse) mit dem flachen Felsen, worauf der Harz dort ausgekippt wird. Als nächstes benutzt Ihr den Krebsköder mit dem flachen Felsen und geht kurz nach hinten in Richtung Bungalow. Der **Krebs** kommt nun aus der Felsritze heraus, bleibt auf dem Harz hängen und Ihr könnt das Tier endlich aufnehmen. Kehrt nun zurück auf den Dorfplatz und benutzt den Krebs mit der Malerin. Leider kann die Dame ohne sauberes Wasser den Krebs nicht weiß anmalen.

Ihr sucht also ein weiteres Mal den Museumseingang auf und findet dort, links neben dem Auto, einen kleinen Brunnen. An diesem Brunnen findet Ihr einen kleinen Brunnenhahn, mit dem Ihr die antike Münze aus Eurem Inventar benutzt. Die Münze wird eingesetzt und eine erneute Betätigung des Brunnenhahns dreht endlich das Wasser auf. Benutzt alsdann das leere Gefäß mit dem Brunnen, um dieses mit **sauberem Wasser** zu füllen. Dreht dann das Wasser durch nochmalige Betätigung des Brunnenhahns wieder ab und kehrt zurück auf den Dorfplatz.

Dort benutzt nun zuerst das Gefäß mit sauberem Wasser, dann den Krebs mit der Malerin. Nachdem die Frau einen Schluck Rum zu sich genommen hat, malt sie endlich den Krebs weiß an. Mit diesem geht es nun ein letztes Mal zum Pier, wo Ihr das eingefärbte Tier mit dem Matrosen benutzt. Dieser bringt Euch endlich an die gesuchte Stelle im Meer und setzt Euch auf dem Grund ab.

Auf dem Meeresboden geht solange nach links, bis Ihr vor einem versunkenen U-Boot steht. Auf der rechten Unterseite dieses Bootes befindet sich eine kleine Kammer (die rechte untere Seite ein wenig absuchen), die Ihr öffnet. Auf diesem Wege kommt Ihr automatisch in den Beistz eines **schwarzen Kastens**. Mit diesem im Gepäck geht zurück zum Ankerseil, klickt dieses an und landet erneut an der Wasseroberfläche und auf dem Pier der kleinen Insel.

Wieder an der Oberfläche kehrt zurück nach links auf den Dorfplatz und verlässt diesen nach links unten. So landet Ihr wiederum auf der Karte, wo Ihr diesmal den blinkenden Punkt in England (rechte obere Ecke), die Redaktion anklickt. So landet Ihr wieder im Büro, wo Ihr diesmal den schwarzen Kasten mit dem Herausgeber benutzt. Dieser öffnet den Kasten und findet darin einen Schlüssel. Ihr erfahrt etwas über eine verlassene Kirche und verlässt das Büro wieder durch die

offene Tür links. Auf der Karte ist nun in England ein weiterer blinkender Punkt aufgetaucht (Kirche), den Ihr nun ansteuert.

## Die verlassene Kirche

Ihr beginnt vor den Toren einer großen Kirche. In der rechten, unteren Ecke steht ein größerer Brunnen. Genau vor diesem Brunnen steht ein kleiner, **löchriger Eimer** auf dem Boden, den Ihr an Euch nehmt. Nun geht Ihr weiter rechts um die Kirche herum (zwischen Kirche und Mauer) und findet Euch vor einer Kuh wieder. Diese Kuh müßt Ihr nun melken. Benutzt dazu zuerst im Inventar den Stoffetzen mit der Tasse mit Gummiharz und den klebrigen Stoffetzen schließlich mit dem Eimer, um diesen zu flicken (die Tasse zerbricht bei dieser Aktion). Diesen reparierten Eimer benutzt Ihr nun mit der Kuh, um in den Besitz von **Milch** zu kommen. Benutzt nun wiederum den Weg vor die Kirche (dieser befindet sich genau hinter der Kuh - ein Loch in der Mauer) und folgt dort dem Weg ganz nach rechts (das Bild scrollt weiter). Ihr entdeckt nach einiger Zeit ein kleines Mädchen, das von einem Baum Obst pflückt. Auf dem Boden, direkt neben der Leiter liegt ein Kater, mit dem Ihr die eben gemolkene Milch benutzt (Eimer mit Milch). Nehmt Euch den **Kater** dann auf und geht zurück nach links, vor den Eingang der Kirche.

Schaut Euch dort nun die beiden länglichen Fenster an, die sich links und rechts oberhalb der Eingangstür befinden (neben dem Buntglasfenster) - das linke Fenster ist zerbrochen. Mit eben diesem zerbrochenen Fenster benutzt Ihr nun den Kater, woraufhin dieser durch eben dieses Fenster in das Innere der Kirche geworfen wird. Nach einiger Zeit kommt das kleine Mädchen mit ihrer Leiter und befreit damit den Kater. Nachdem das Mädchen wieder verschwunden ist, steht ihre Leiter immer noch vor dem zerbrochenen Fenster und Ihr könnt über eben diese Leiter das Innere der Kirche erreichen (dazu einfach die Leiter anklicken).

In diesem Abschnitt nehmt Ihr die **Urne** (diese steht rechts in einer kleinen Nische) und den **Türriegel** (befindet sich natürlich an der grünen Tür) mit. Habt Ihr beide Gegenstände eingesackt kümmert Euch um den Beichtstuhl, der an der linken Wand steht und benutzt mit diesem den großen Türriegel. Auf diesem Wege wird der Beichtstuhl auf die Seite geschoben und gibt so ein Loch im Boden preis. Durch dieses Loch klettert Ihr hinunter und landet in einer Art Katakombe. Hier befindet sich auf der rechten Seite eine

archäologische Ausgrabungsstätte, der Ihr nach unten in ein Grab folgen könnt (gehe zu... Der Abstieg befindet sich genau unter dem großen Stein - Menhir).

In diesem unteren Teil findet Ihr Euch genau vor einem Wandrelief wieder (Steinbild mit Sonnenstrahlen). Seht Euch dieses Relief an und erfahrt etwas über Stonehenge (dadurch erscheint ein neuer Anlaufpunkt auf der Karte). Unterhalb des Reliefs findet Ihr außerdem ein paar Hieroglyphen, die Ihr Euch ebenfalls näher betrachten solltet. Benutzt Ihr danach die Urne mit eben diesen Hieroglyphen, macht Ihr Euch von diesen einen **Abdruck**. Als nächstes seht Ihr Euch den großen Steinkopf an und erfahrt etwas über die Osterinsel (auf diesem Weg taucht auch diese auf der Karte auf). Widmet Euch als letztes der Nische (Alkoven) ganz rechts und seht Euch diese an. Auf dem Boden der Nische liegen ein paar Knochen, neben denen Ihr links ein **Medaillon** findet (dieses Medaillon liegt genau in der linken Ecke neben den Knochen in der Alkove). Nehmt das **Medaillon** an Euch und verlassst das Grab wieder nach links in Richtung Ausgrabungen.

Steigt die Treppe weiter nach oben in das Innere der Kirche und verlasst diese durch die grüne Eichertür. Nach einer kurzen Zwischensequenz (die Fenster der Kirche zerbersten) betretet Ihr nochmals die Kirche und findet auf dem Boden, direkt hinter der Eichertür einen **seltsamen Gegenstand** auf dem Boden liegen (grünes Achteck aus Metall) - nehmt diesen an Euch.

Verlassst die Kirche wieder und geht im Freien nach links zur Karte (beachtet, daß hier zwei weitere Punkte aufgetaucht sind). Besucht dort vorerst die Redaktion in England (aufgeschlagene Zeitung) und übergebt dem Herausgeber die Kopie der Inschriften. Dieser bestätigt Euch, daß es sich dabei um eine seltene Tuareg-Sprache handelt und beauftragt Euch, diese zu übersetzen. Verlassst also das Büro wieder und reist auf der Karte weiter nach Afrika (blinkender Punkt, rechts unten).

## **Das Tuareg-Dorf**

Ihr landet vor den Toren einer Stadt und kümmert Euch zuerst um die Frau (Lallah), die rechts vor einem der beiden Zelte sitzt. Nachdem Ihr Euch mit dieser über alle Punkte unterhalten habt, betretet das offene Zelt in der ganz rechten, unteren Ecke. Im Innern trifft Ihr auf einen Mann, der Euch nach einem kurzen Gespräch wieder rausschmeißt (betretet das Zelt daraufhin noch einmal!).

Nun müßt Ihr Euch auf die Suche nach drei Gegenständen machen - Muschelkette, Gummischlauch und ein Lot. Es geht also zuerst in die linke untere Ecke auf die Karte und dort weiter auf die Osterinsel (untere linke Ecke).

## Die Osterinsel

Nachdem Ihr dort auf dem Flughafen gelandet seid und ein längeres Gespräch mit Tobias geführt habt verabschiedet Euch von dem Mann und folgt dem Weg nach rechts. Ihr landet vor ein paar Steinstatuen und findet auf dem Sockel der ganz linken Statue eine **Muschelkette** - nehmt diese an Euch. Es geht nun weiter nach rechts zum Eingang von Tobias` Hütte. Hier findet Ihr auf dem Boden, gleich neben dem Benzinkanister einen **Gummischlauch**, den Ihr Euch ebenfalls einverleibt.

Es geht mit diesen beiden Objekten bepackt nun zurück nach Afrika und zum Tuareg Dorf. Betretet nun das Fort durch den Torbogen und sprecht auf dem Innenhof mit dem Wärter. Ihr erfahrt Näheres über Prinz Amir und verabschiedet Euch danach wieder. Kümmert Euch nun um den Häftling, der zusammengepfercht in der rechten kleinen Zelle kauert. Sprecht auch diesen an (dabei handelt es sich um Prinz Amir), erfahrt, daß der Prinz Lallah geheiratet hat und falsch beschuldigt wurde und gebt dem Prinzen schließlich die erste Antwort (ich frage ihn...). Ihr versprecht dem Prinzen, ihm zu helfen und erhaltet dafür einen **Ring** von ihm. Verabschiedet Euch und verlassst das Fort nach rechts. Draussen angekommen gebt Ihr den eben erhaltenen Ring weiter an Lallah (die Dame vor dem Zelt) und genießt von nun an deren vollstes Vertrauen. Sprecht die Dame daraufhin nochmals an und bittet sie, Euch in deren Zelt zu lassen. Natürlich kann sie Euch die Bitte nicht mehr abschlagen und Ihr landet dort sogleich. Wichtig in diesem Zelt ist das Loch in der Aussenwand, das Ihr auf der rechten Seite findet - untersucht dieses genau. Auf dem Boden, gleich neben dem Stützpfahl liegen außerdem die Überreste eines Gefäßes - auch diese sind genau zu untersuchen.

Verlassst das Zelt nun wieder und sprecht Lallah nochmals an. Daraufhin müßtet Ihr von der Dame ein Stück **Brot** erhalten. Verabschiedet Euch wieder und betretet das untere rechte Zelt. Der Mann erzählt Euch diesmal von seinem verletzten Fuß und wirft Euch wieder hinaus. Stattet nun nochmals dem Zelt hinter Lallah einen Besuch ab, seht Euch im Innern den unteren Teil des Pfahles (Sockel)

an (gleich neben den Überresten des Gefäßes) und entdeckt dort ein Einschußloch. Manipuliert das Loch (rechte Maustaste) und findet darin eine Kugel, die aus dem Fort abgefeuert worden sein muß - verlässt das Zelt dann wieder.

Ihr betretet das Fort und gebt dem Häftling Prinz Amir diesmal das eben erhaltene Brot. Sprecht den Häftling danach an (ich frage ihn...) und erhaltet so einen **Dietrich**. Verlasst nun das Fort wieder und geht draussen in die linke untere Ecke. So landet Ihr auf der Karte, wo Ihr diesmal Stonehenge aufsucht (im oberen Teil von England. Beachtet, daß in Afrika ein neuer Ort aufgetaucht ist).

## Stonehenge

In Stonehenge gelandet, folgt dem Weg nach links oben zum Hof. Ihr landet so vor einer kleinen Hütte, deren Tür sich mit Hilfe des Dietriches öffnen lässt. Ihr betretet die Hütte und findet darin auf einem der beiden Tische eine **Feile** (aufnehmen) und ein **Lot** (dieses hängt rechts zwischen zwei Kisten). Nehmt beide Objekte auf und benutzt nun im Inventar das Lot mit dem Gummischlauch. Diese Kombination verbindet dann mit der Muschelkette, worauf Ihr die Attrappe einer Klapperschlange erhaltet (**falsche Schlange**).

Mit dieser im Gepäck kehrt Ihr über die Karte zurück nach Afrika und ins Tuareg-Dorf. Beachtet im Anfangsbereich (vor dem Fort) das Dromedar auf der linken Seite. Benutzt mit diesem Tier die eben angefertigte, falsche Schlange, worauf das Dromedar panikartig die Flucht ergreift. Nach dieser kleinen Einlage geht Ihr nochmals in das untere, rechte Zelt und unterhaltet Euch mit dem Fußverletzten. Ihr erzählt ihm von der Flucht seines Dromedars und erhaltet den Auftrag, dem Händler auf dem Basar eine Nachricht zu übermitteln. Nachdem Ihr Euch also wieder vor dem Zelt befindet, betretet das Fort und stattet dort dem Basar einen kurzen Besuch ab (offene Tür auf der linken Seite). Im Innern des Geschäftes sprecht den Kaufmann an und erzählt ihm von der Geschichte mit dem Dromedar. Der Kaufmann verlässt daraufhin den Laden und Ihr ebenfalls. Im Innenhof des Forts entdeckt Ihr nun, daß eine der beiden Zellen offen ist. Im Innern dieser offenen linken Zelle steht auf dem Boden ein **Teller mit Hundefutter** - nehmt diesen an Euch.

Verlasst nun auch das Fort und geht ein letztes Mal in das untere, rechte Zelt. Der Verletzte ist aus dem Zelt verschwunden und Ihr könnt Euch in Ruhe den hellen **Schuh** einstecken, der auf dem Boden

herumliegt. Verlasst das Zelt wieder und betretet das Fort. Sucht dort den Basar auf und benutzt den Teller mit Hundefutter mit dem Hund, der sich dort auf dem Boden herumfletzt. Nachdem der Hund also das Essen weggeputzt hat, erhaltet Ihr den leeren Teller zurück und verlasst das Geschäft wieder. Auf dem Innenhof des Forts benutzt nun den leeren Teller mit dem Häftling (Prinz), worauf dieser den ***Rest seines Essens*** in den leeren Teller packt. Verlasst das Fort und kehrt zurück auf die Karte. Die Reise führt Euch weiter zu dem großen Berg in Afrika (oberer, blinkender Punkt im rechten, unteren Abschnitt).

## Der heilige Berg

Dort angekommen durchquert die Öffnung im Berg (auf der linken Seite) und landet bei einem alten Weisen der Euch nach einer kurzen Sequenz hilft, die Tuareg-Inschriften zu übersetzen. Ferner erfahrt Ihr, daß im Süden ein Dorf liegt. Bittet den Mann also, die Inschriften zu übersetzen und verabschiedet Euch wieder. Der seltsame achteckige Gegenstand aus der Kirche wird als Levitium-Suchgerät identifiziert und Ihr benutzt dieses Gerät sogleich mit der seltsamen Tür ganz rechts - Ihr bemerkt, daß diese aus Levitium besteht. Benutzt nun noch die Feile mit der Tür, um in den Besitz von ein paar ***Spänen*** dieses merkwürdigen Materials zu gelangen. Verlasst die Höhle nun wieder. Im Freien befinden sich auf dem Boden rechts ein paar Jeepsuren, die Ihr Euch ansehen müßt. Ihr landet daraufhin automatisch in einem kleinen Dorf. Hier geht Ihr gleich in das rechte Gebäude und landet so bei einem Schlachter. Nachdem Ihr ein wenig mit dem Mann geplaudert habt, seht Euch rechts auf dem Boden (direkt vor dem Mauseloch) den kleinen Rattenköder und rechts auf dem Tresen (neben der Waage) die kleine Flasche an - versucht beide Objekte aufzunehmen. Sprecht den Verkäufer nun ein weiteres Mal auf den Rattenköder an und er schenkt Euch ein paar ***Rattenfrikadellen*** - nehmt diese an Euch. Verlasst das Geschäft und das Dorf wieder (nach links unten) und kehrt zurück auf die Karte (von dem Berg aus nach rechts oben).

Reist weiter auf die Osterinseln (links unten) und folgt dem Weg nach rechts zu den Steinköpfen. Von den Steinköpfen aus geht es weiter in die rechte untere Ecke, vor einen Leuchtturm (gehe zu...). Befindet Ihr Euch in diesem Abschnitt, beachtet rechts neben Euch auf dem Weg den Meilenstein. Auf dem Meilenstein steht ein kleines ***Glasgefäß***,

das Ihr einsteckt. Benutzt nun im Inventar die Rattenfrikadellen mit dem Glasgefäß, worauf diese in dem Glas verstaut werden.

Es geht zurück zu den Steinköpfen (links unten) und von dort aus weiter zu Tobias Hütte (rechts neben den Steinköpfen dem Weg folgen). Dort zeigt Ihr Tobias die Kopie der Inschriften und erfahrt so etwas über eine geheime Höhle. Nun könnt Ihr diesen Abschnitt nach unten links verlassen und landet so vor besagter Höhle. In diesem Bild befindet sich gleich links neben Euch ein Felsen, auf dem fleischfressende Termiten krabbeln. Benutzt Ihr nun das Gefäß mit Frikadellen mit eben diesen **Termiten**, landen die Viecher in Eurem Besitz.

Ihr kehrt nun zurück auf die Karte und reist zurück zu dem großen Berg in Afrika. Geht hier weiter ins Dorf (unten rechts) und betretet den Schlachterladen. Benutzt im Innern nun das Termitegefäß mit der großen Fleischkeule, auf der linken Seite des Tresens. Nach einer kurzen Zeit fällt der Verkäufer in Ohnmacht und Ihr könnt Euch endlich den **Rattenköder** (rechts vor dem Mauseloch) und das **Narkotikum** (kleine Flasche neben der Waage) aufnehmen. Benutzt jetzt gleich im Inventar das Narkotikum mit dem Teller mit Essen, worauf dieses *vergiftet* wird.

Es geht zurück auf die Karte und weiter in das Tuareg-Dorf in Afrika. Betretet dort das Fort und geht vom Innenhof weiter in den Basar. Benutzt dort das vergiftete Essen mit dem Hund. Diesmal schläft das Tier ein und Ihr könnt Euch in Ruhe umsehen. Auf dem oberen Teil des Tresens (gleich neben der Wand) findet Ihr in einer Ablage einen **kleinen, blauen Safe**, den Ihr aufnehmt. Öffnet danach die Tür in der rechten Wand hinter dem Tresen und Ihr landet in einem kleinen Abstellraum. Hier seht Ihr rechts an der Wand eine Holztruhe, die Ihr durch Anklicken verschieben könnt. Es öffnet sich dadurch ein Geheimgang, der durch ein Loch im Boden nach unten führt. Folgt dem Gang und landet in einem weiteren Raum. Auf dem Boden, links neben Euch liegt ein kleiner **Schalldämpfer**, den Ihr aufhebt. Steigt dann die Stufen an der Wand nach oben und Ihr kommt schließlich auf das Dach eines Turmes. Hier liegt vor einem alten, verrosteten Teleskop eine kleine **Linse**, die Ihr aufnehmt. Links neben dem Teleskop liegt außerdem eine kleine **Patronenhülse**, die Ihr ebenfalls mitnehmen solltet. Zu guter Letzt benutzt den Schuh aus dem Inventar mit den Fußabdrücken im Sand (obere, linke Ecke).

Nachdem Ihr weitere Beweise gesammelt habt, verlasst den Turm wieder und kehrt durch den Geheimgang zurück in das Basarhinterzimmer. Verlasst auch den Basar und das Fort und kehrt zurück auf die Karte. Reist dort weiter zu dem großen Berg in Afrika und betretet von dort aus das Dorf. Hier steht ein Jeep, in dessen vorderem, rechten Kotflügel sich ein kleines, rostiges Loch befindet - mit eben diesem Loch benutzt Ihr nun die Teleskoplinse. Es geht nun weiter in die rechte untere Ecke (gehe zu...). So landet Ihr auf einem Hinterhof. Hier trifft Ihr auf einen einäugigen Mann, den Ihr sogleich ansprecht: Antwort 1 (Edelstein), Antwort 1 (ich frage ihn...). Der Mann bietet Euch ein Spielchen an, bei dem Ihr raten müßt, unter welchem der drei Krüge sich eine Schnupftabakdose befindet. Laßt Euch dreimal hintereinander auf ein Spiel ein und sagt dann, ihr hättest keine Lust mehr. Es folgt eine kurze Sequenz, nach deren Ende der Einäugige verschwindet (durch die eingesetzte Linse platzt der Reifen seines Jeeps). Nun könnt Ihr die mittlere schmutzige Tasse auf dem Spieltisch anklicken und findet darunter eine *Schnupftabakdose aus Perlmutt* - diese wandert in Euer Inventar. Benutzt nun im Inventar die Levitumspäne (die Ihr in der Höhle mit Hilfe der Feile von der Tür abgekratzt habt) mit dieser Perlmuttdose und packt die manipulierte Dose dann wieder zurück unter die mittlere schmutzige Tasse. Der Einäugige erscheint wieder und Ihr bittet ihn um ein neues Spiel. Mit Hilfe des Levitum-Suchgerätes gelingt es Euch nun, das Spiel immer zu gewinnen. Nach einer längeren Zeit überreicht Euch der Einäugige aus lauter Verzweiflung einen **heiligen Edelstein** als Lohn für Eure Mühe.

Ihr verlasst den Hinterhof und das Dorf und stattet der Höhle und dem heiligen Mann einen weiteren Besuch ab. Übergebt ihm den heiligen Edelstein und versucht danach, die seltsame Tür in der rechten Wand zu öffnen. Sprecht nun nochmals den heiligen Mann an (ich frage ihn...) und erfahrt, daß Ihr erst ein heiliges Wort wissen müßt, bevor Ihr den geheimen Raum betreten dürft. Verlassst die Höhle wieder und kehrt zurück auf die Karte.

Stattet den Osterinseln einen Besuch ab (untere linke Ecke) und geht dort weiter zu Tobias, der vor seiner Hütte steht. Übergebt diesem den kleinen blauen Safe, der diesen daraufhin schnell öffnet. Ihr erfahrt die Kombination (5-1-7) und klickt danach im Inventar mit der rechten Maustaste auf den kleinen Safe. Dieser öffnet sich und gibt einen kleinen **Zweitschlüssel** preis. Mit diesem Schlüssel im Gepäck

geht es über die Karte zurück zu dem Tuareg-Dorf in Afrika. Sprecht hier nochmals die vor dem Zelt sitzende Lallah an (ich frage sie...) und erfahrt, daß nur Könige das heilige Wort zum Öffnen des Geheimraumes kennen. Betretet nun das Fort und sprecht im Innenhof den Wärter an. Ihr erzählt ihm von Eurer Vermutung bezüglich des Mordes und sprecht danach ebenfalls mit dem Häftling Prinz Amir (ich frage den Häftling...). Dieser verspricht Euch, das heilige Wort zu veraten, sobald Ihr ihn zu seiner geliebten Frau zurück bringt. Verlasst nun nochmals das Fort und betretet es gleich darauf wieder - in der linken Ecke müßte nun wieder der Jeep stehen (ist dies nicht der Fall, habt Ihr eine Stelle im vorhergehenden Teil der Lösung übersehen!).

Betretet zuerst den Basar und unterhaltet Euch kurz mit dem Mörder und dem Verkäufer. Diese verschwinden schließlich im Hinterzimmer und Ihr folgt ihnen vor die Tür. Klickt nun die offene Tür in der rechten Wand mit der rechten Maustaste an und verfolgt ein längeres Gespräch zwischen den beiden Bösewichtern. Danach könnt Ihr den Basar wieder verlassen und auf dem Innenhof mit Hilfe des Zweitschlüssels den Kofferraum des Jeeps öffnen. Ihr entnehmt diesem automatisch ein **Gewehr**, einen **Treibriemen** und ein paar **Leuchtraketen**. Beachtet ferner das Nummernschild des Jeeps und merkt Euch die hinteren drei Ziffern: 462.

Ihr betretet nun nochmals den Basar und dort das Hinterzimmer (durch die rechte Tür gehen - dazu die offene Tür mit der rechten Maustaste anklicken). Im Hinterzimmer schließlich widmet Ihr Euch dem großen, grünen Safe und öffnet diesen mit der eben entdeckten Kombination auf dem Nummernschild des Jeeps:

4-6-2.

Klickt dazu die drei Drehscheiben auf dem Safe entsprechend an, sodaß sich im oberen Bereich besagte Ziffern von links nach rechts zeigen. Ist dies der Fall, betätigt den Hebel rechts oberhalb der Drehscheiben und die Safetür öffnet sich. Entnehmt dem Innern einen **Vertrag** und verlassst den Basar wieder. Im Innenhof des Forts sprecht Ihr nun ein letztes Mal mit dem Wärter, der daraufhin den Prinzen freiläßt.

Nachdem Ihr von Amir das geheime Wort erfahren habt verlasst das Fort und macht Euch über die Karte auf den Weg nach Stonehenge (oberste rechte Ecke). Dort angekommen folgt dem Weg nach oben zum Hof und sprecht den Arbeiter an. Gebt ihm daraufhin den Treibriemen, worauf der Traktor repariert wird. Nach einer kurzen

Zeit verschwindet der Arbeiter aufgrund eines Telefonanrufes in der Hütte und lässt den Traktor unbeaufsichtigt. Ihr nutzt diese Gelegenheit, um einen der Hebel zu betätigen, die sich auf einem Kotflügel, direkt neben dem Sitz des Fahrzeuges befinden. Durch diese Aktion hebt sich der große Monolith auf der linken Seite und Ihr könnt den darunter liegenden Raum betreten. Ihr landet so in einer Art Opferraum, aus dem Ihr die folgenden Gegenstände aufsammelt: **Kristallwürfel mit Sprung** (auf einem Sockel in der Mitte des Raumes), **seltsamer Gegenstand** (Magnet/auf einem Sockel an der linken, hinteren Wand), **dünnes Bronzerohr** (lehnt an dem Sockel, auf dem sich der seltsame Gegenstand befand).

Ihr verlasst diesen Raum und Stonehenge wieder und kehrt über die Karte zurück zu dem großen Berg in Afrika. Betretet dort die Höhle und sprecht den heiligen Mann an - nennt ihm das heilige Wort. Der Priester öffnet daraufhin die seltsame Tür und Ihr folgt ihm nach rechts. Ihr landet in einem Nebenraum, in dessen Mitte eine große Maschine steht. Nachdem Ihr von dem Alten ein paar Informationen erhalten habt, widmet Euch dem Loch, das sich im oberen Teil des runden Metallteils der Maschine befindet und steckt dort den grünen Magneten hinein. Nachdem der Priester auch seinen heiligen Edelstein geopfert hat, scheint das Gerät zu funktionieren und Ihr verfolgt eine Zwischensequenz.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, öffnet das kleine Fach, das sich ebenfalls in der Maschine, links neben dem eingeführten Magnet befindet. Entnehmt dem nun offenen Fach ein **Medaillon** und setzt stattdessen das Medaillon ein, das sich in Eurem Besitz befindet (Gold mit einem schwarzen Stein in der Mitte). Schließt das Fach wieder und klickt links auf den Helm am oberen Teil des Mechanismus - es erwartet Euch daraufhin eine zweite Sequenz.

Öffnet nach dieser Vision das kleine Fach erneut und entnehmt diesem das Medaillon. Verlassst die Höhle wieder und reist über die Karte weiter auf die Osterinsel. Dort lauft bis vor Tobias Hütte und sprecht den Typen an (1. Ich frage ihn, wie es läuft, 1. Ich frage ihn, ob er die alten Legenden...). Nachdem Ihr unter anderem ein paar Antworten und ein **Bild der Insel** von dem Mann erhalten habt, kehrt Ihr über die Karte zurück zu der Insel Rum Cay (linke Seite, mitten im Wasser). Auf dem Dorfplatz überreicht Ihr der Malerin das eben erhaltene Bild der Insel und beauftragt sie, ein neues Bild zu malen. Sobald die Malerin nach einer Leinwand fragt, überreicht Ihr die in Eurem

Inventar befindliche Pergamentrolle. Die Dame ist zufrieden und trägt Euch auf, zu einem späteren Zeitpunkt wiederzukommen.

Ihr macht Euch über die Karte auf den erneuten Weg zu der Osterinsel und geht dort nach rechts zu den Steinköpfen. Von diesen aus geht es weiter nach rechts unten und zum Leuchtturm. Betretet diesmal den Turm und landet auf dessen Aussichtsplattform. Direkt hinter Euch befindet sich dort eine Lampenhalterung, mit der Ihr die mitgeführten Leuchtraketen benutzt. Diese werden eingestzt und beginnen zu leuchten. Im unteren Teil dieser Halterung befindet sich außerdem ein Griff, den Ihr nun anklickt. Dadurch wird der Lichtstrahl direkt auf die Höhle gelenkt, leider jedoch von Tobias Ballon abgefangen. Ihr stattet also sogleich Tobias und seiner Hütte einen Besuch ab und findet dort auch den startbereiten Ballon vor. In der Mitte des Ballons befindet sich ein Gasbrenner, an dem Ihr ein wenig herumdreht. Daraufhin werdet Ihr von Tobias zurechtgewiesen und müßt diesen irgendwie überlisten.

Kehrt also auf der Karte zurück zu der Malerin auf der Insel Rum Cay, sprechst diese auf das in Auftrag gegebene Bild an und ob dies schon fertig wäre. Ihr bekommt das Bild (**falsche Schatzkarte**) überreicht und reist wieder zu Tobias auf der Osterinsel. Überreicht Tobias die falsche Schatzkarte und dieser verlässt endlich die Bildfläche. Ihr betätigst als erstes nochmals den Gasbrenner im mittleren Teil des Ballons, woraufhin diesem das Gas entzogen wird. Betretet dann die nun offene Hütte und nehmt Euch im Innern die folgenden Objekte mit: **Wagenheber** (auf dem Boden unter dem Tisch), **Chromfarbe** (auf dem Tisch) und eine **Glasscherbe** (im rechten kleinen Fenster, rechter oberer Abschnitt).

Verlassst mit diesen drei Gegenständen im Gepäck die Hütte wieder und geht im Freien weiter nach links unten zum Höhleneingang. Hier könnt Ihr nun rechts die Höhle endlich betreten (dazu muß das Licht in die Höhle strahlen). Im Innern benutzt Ihr einfach den Gummischlauch (dieser befindet sich noch in Eurem Inventar) mit dem kleinen Brunnen, worauf sich rechts eine Geheimwand öffnet. Nachdem Ihr links die Wandmalerei noch eingehender untersucht habt, durchquert rechts die offene Geheimwand. Ihr landet in einer Grabkammer, auf dessen Boden eine kleine, helle **Pergamentrolle** herumliegt (mittlerer Teil, oben an der Wand). Nehmt dieses Pergament an Euch und schaut es Euch im Inventar genauer an (linke Maustaste) - Ihr erkennt darauf ein paar Koordinaten. Kümmert Euch

nun rechts um den großen Grabstein und benutzt mit diesem den Wagenheber aus dem Inventar, um den Stein umzuwerfen. Dahinter findet Ihr in einer Nische ein weiteres **Medaillon**, das Ihr an Euch nehmt.

Mit diesem Medaillon solltet Ihr vorerst über die Karte zurück zu dem großen Berg in Afrika reisen, dort den hinteren Raum in der Höhle (innere Höhle) mit der Maschine aufsuchen und das eben gefundene Medaillon in das Fach einsetzen. Klickt dann auf den Helm an der Maschinerie links und verfolgt eine neuerliche Sequenz. Nachdem Ihr das Medaillon wieder aus dem Fach genommen habt, seht Euch erneut die Pergamentrolle im Inventar an. Diesmal erhaltet Ihr genauere Koordinaten und findet den Standpunkt einer Insel heraus.

Verlasst die Höhle, kehrt zurück auf die Karte und steuert sogleich den neuen blinkenden Punkt auf der linken Seite der Karte an (im mittleren Teil Amerikas).

## Die Yacatan-Halbinsel

Hier geht es zuerst nach hinten links (klickt dazu die Stelle links oberhalb des großen Felsens an - gehe zu...) und Ihr landet vor einer großen Pyramide. Auf der linken Seite dieser Pyramide befindet sich ein Durchgang, den Ihr betretet. So landet Ihr im Innern eines Schlangenraumes, an dessen vorderen Wand eine Steinschlange und vier Schalter zu finden sind. Seht Euch die Steinschlange an und versucht diese und die vier Schalter zu betätigen.

Verlasst diesen Abschnitt nun wieder und geht links um die Pyramide herum zu deren Rückseite. Dort seht Ihr eine verschlossene Tür, die Ihr zu öffnen versucht (diese Tür ist ebenfalls anzuschauen). Schaut Euch nun die Spitze der Pyramide genauer an und bemerkst an einer Liane hängend, auf der rechten Seite der Pyramidenspitze ein kleines Nest. Benutzt nun im Inventar die Patronenhülse mit dem dünnen Bronzerohr, um auf diesem Wege ein behelfsmäßiges Abzugsloch zu erhalten. Dieses Abzugsloch wiederum benutzt nun, um damit das Nest abzuschiessen. Das Nest landet auf dem Boden und Ihr nehmt es auf - so findet Ihr darin ein **Ei**.

Geht nun wieder auf die Vorderseite der Pyramide und versucht auch dort, die Tür im oberen Teil zu öffnen und seht sie Euch danach an. Es geht alsdann nach rechts zurück in den Wald und von dort aus weiter nach rechts, woraufhin Ihr vor der Hütte eines Mystikers landet. Sprecht diesen an und Ihr erfahrt, wie Ihr die Pyramide betreten könnt.

Dazu benötigt Ihr vier Gegenstände: Knochen eines Tieres, ein Ei, eine gelbe Blume und eine Schlange. Das Ei befindet sich bereits in Eurem Besitz. Es geht also auf die Suche nach den verbleibenden Objekten und somit wieder nach rechts in den Wald, wo Ihr drei weiße Blumen sehen müsstet. Benutzt nun die Chromsprühdose im Inventar mit dem kaputten Glas, um einen Spiegel zu erhalten und benutzt diesen Spiegel dann mit dem sonnengebleichten Felsen auf der rechten Seite. Der Spiegel leitet die Sonnenstrahlen auf eine der weißen Blume weiter und verfärbt diese gelb - nehmt Euch diese und der zweite Gegenstand wäre Euer (**gelbe Blume**).

Es geht nun weiter nach links und zurück auf die Karte. Reist dort nun zu der verlassenen Kirche in England (rechte obere Ecke). Dort angekommen betretet Ihr die Kirche und geht durch das Loch links an der Wand (neben dem Beichtstuhl) zu den Ausgrabungen. Im unteren Bereich geht ganz nach rechts, bis Ihr vor einem großen Eisengitter landet. An der Wand, links neben dem Gitter befinden sich Grabsteine. Unterhalb dieser Grabsteine liegt auf dem Boden eine Ratte (stellt den Monitor unter Umständen ein wenig heller, um diese sehen zu können), mit der Ihr den mitgeführten Rattenköder benutzt. Nach getaner Arbeit könnt Ihr Euch die **schlafende Ratte** einstecken und die Kirche wieder verlassen.

Reist auf der Karte zurück auf die Yacatan-Halbinsel (Mittelamerika) und sucht dort ein weiters Mal die Pyramide auf (oberer, linker Weg). Bei der Vorderseite findet Ihr links vorne auf dem Boden kriechend eine grüne Schlange (Boa), mit der Ihr die schlafende Ratte benutzt. Nach einer kurzen Zeit könnt Ihr die **Boa** an Euch nehmen und befindet Euch somit im Besitz des dritten benötigten Gegenstandes.

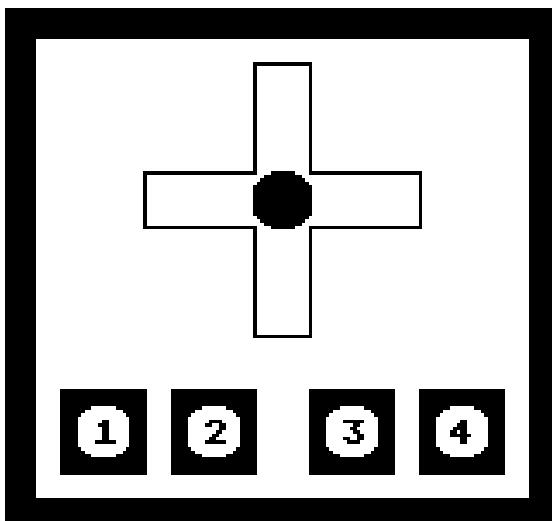
Als nächstes geht es über die Karte zu dem großen Berg in Afrika. Sucht von dort aus das Dorf auf (rechte Seite) und betretet ein letztes Mal den Schachterladen. Hier findet Ihr nun auf dem Tresen (linke Seite) einen großen Oberschenkelknochen, den Ihr versucht aufzunehmen. Nach einem kurzen Plausch mit dem Verkäufer nehmt Ihr den **Knochen** an Euch und besitzt schließlich alle vier Gegenstände.

Verlasst den Laden und das Dorf wieder und kehrt über die Karte zurück auf die Yucatan-Halbinsel (Mittelamerika). Stattet dort dem Zauberer (rechte Seite) einen erneuten Besuch ab und übergebt ihm die vier Gegenstände: Ei, gelbe Blume, schlafende Schlange und den Oberschenkelknochen. Ihr erhaltet dafür eine **geschnitzte Flöte**, die

Ihr mit der Lehne des großen Stuhles (Zeichen auf dem Götzen) benutzen müßt, auf dem die zusammengerollte Schlange liegt. Das Tür bewegt daraufhin seinen Kopf in bestimmte Richtungen - merkt Euch diese:

hoch, hoch, rechts, hoch, hoch, runter, hoch.

Nach diesem kurzen Zwischenspiel geht nach rechts zurück in den Wald und von dort aus weiter zur Pyramide. Betretet diese durch den Eingang auf der linken Seite (Schlangenraum) und widmet Euch im Innern der komischen Maschine an der vorderen Wand. Eure Aufgabe hier wird es nun sein, den Kopf der Steinschlange mit Hilfe der vier darunter befindlichen Schalter so zu bewegen, wie es Euch die Götzenschlange vorgemacht hat (hoch, hoch, rechts, hoch, hoch, runter, hoch) - bewegt also nacheinander die folgenden Schalter (wobei Schalter 1 die Schlange nach links, Schalter 2 die Schlange nach oben, Schalter 3 die Schlange nach rechts und Schalter 4 die Schlange nach unten fahren lässt):



**2, 2, 3, 2, 2, 4, 2.**

Im äußeren Teil der Pyramide (Rückseite) hat sich durch diese Aktion eine Tür geöffnet. Verlasst also den Schlangenraum und sucht die Rückseite der Pyramide auf. Durchquert dort die nun offene Tür und landet in einem Altarraum. Hier seht Euch die folgenden Dinge an: Maya-Kalender, zwei Symbole (links und rechts der Tür) und die darunter befindlichen Löcher und das Gemälde an der rechten Wand (dies ist ganz wichtig denn Ihr erkennt darauf, wie ein Kerl ein Medaillon ins Wasser wirft!).

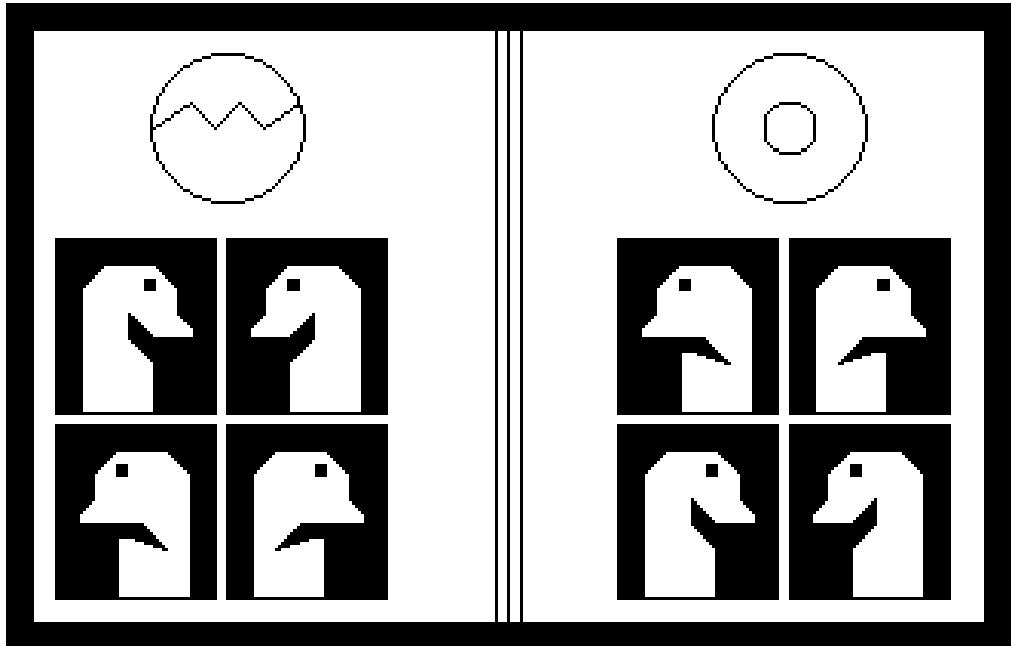
Ihr verlasst nun den geheimen Pyramidenraum und kehrt zurück zu dem Haus des Zauberers (der Mann, der Euch die Flöte geschnitzt hat!). Sprecht diesen an (auf das Gemälde und auf die Löcher) und Ihr

erfahrt etwas über einen See, in dem ein Medaillon zu finden ist. Nach dieser Information könnt Ihr von dieser Hütte aus weiter nach links gehen (gehe zu...) und landet so vor besagtem See - leider wird dieser durch ein Krokodil bewacht. Ihr müßt also die Yacatan- Halbinsel nochmals verlassen und Euch über die Karte auf den Weg zu der Osterinsel machen. Dort geht nach rechts zu den Steinköpfen, wo Ihr auf den grabenden, leichtgläubigen Tobias trefft. Sprecht Ihr diesen an erfahrt Ihr, daß der Mann tatsächlich einen Schatz gefunden hat. Ihr macht Euch nun über die Karte auf zu der kleinen Insel im Meer Rum Cay (bei Amerika) und sucht dort das Pier auf (gleich links neben Kirche). Sprecht hier den Matrosen an, klickt danach das Metallnetz an dem Stand, links neben dem Matrosen an und sprecht daraufhin den Mann ein weiteres Mal an. Nachdem Ihr ihm diesmal die Nachricht vom gefundenen Schatz seines Bruders überbracht habt, verschwindet der Matrose und Ihr könnt Euch nun in aller Ruhe das **Metallnetz** einstecken.

Die Reise führt Euch nun über die Karte zurück auf die Yacanta-Halbinsel in Mittelamerika und dort weiter zu dem See links hinter der Hütte des Mystikers. Benutzt hier nun das Netz mit dem Krokodil, um dieses einzufangen. Kehrt dann zurück nach links zur Hütte des Mystikers und erzählt diesem, daß das Krokodil eingefangen wurde. Daraufhin macht sich der Zauberer ebenfalls auf den Weg zum See und Ihr folgt ihm. Schaut Euch in diesem Abschnitt den Steingötzen an und beachtet die darauf befindlichen Gesichter (merkt Euch in welche Richtung die fröhlichen und die ernsten Gesichter schauen - dies ist wichtig für ein Rätsel!). Kehrt nun zurück zur Hütte des Mystikers und betretet diese. In der Hütte findet Ihr eine Truhe, die Ihr öffnen könnt. Im Innern dieser Truhe wiederum befinden sich **acht Würfel**, die Ihr Euch einsteckt - beachtet, daß sich auf jedem Würfel ein Gesicht befindet, das entweder fröhlich oder ernst dreinblickt.

Verlassst die Hütte wieder, kehrt zurück zu der Pyramide und sucht deren Rückseite auf. Betretet dort durch die offene Tür den geheimen Innenraum und widmet Euch nun den 8 Löchern, die links und rechts des Ausgangs zu finden sind.

Eure Aufgabe ist es nun, die acht eben gefundenen Würfel entsprechend der am See gefundenen Vorlage in die passenden Löcher einzusetzen - entnehmt die Lösung unserer Zeichnung:



Nachdem also alle 8 Würfel richtig eingesetzt wurden, öffnet sich auch die zweite verschlossene Tür, im vorderen, oberen Teil der Pyramide. Verlasst den geheimen Innenraum, geht weiter zur Vorderseite der Pyramide und durchquert nun die offene Tür im oberen Teil des Bauwerks. In dem dahinter liegenden kleinen Raum untersucht den Grabstein und die fünf steinernen Marmorköpfe (beachtet, daß sich in jedem Mund ein Kristall befindet, der durch Anklicken seine Farbe ändert) - versucht aber noch nicht, dieses Rätsel zu lösen.

Verlasst stattdessen den Raum wieder und stattet dem Zauberer noch einen Besuch ab. Dieser steht nun wieder vor seiner Hütte und wird von Euch angesprochen (fragt ihn nach den fünf Kristallen in der Pyramide und was er in dem See gefunden hat). Ihr erhaltet daraufhin ein weiteres ***Medaillon*** und befindet Euch somit schon im Besitz von vier dieser wichtigen Steinchen.

Wie Ihr Euch sicher denken könnt, geht es mit dieser Neuerwerbung zurück zu dem großen Berg in Afrika und dort in die Höhle. Betretet rechts die innere Höhle, setzt das neue Medaillon (Gold mit lila Stein) in das offene Fach der Maschine und benutzt den Helm des Mechanismus. Es folgt eine weitere Sequenz, in deren Verlauf Ihr neue Informationen erhaltet. Am Ende erfahrt Ihr seltsame Neuigkeiten, öffnet das Fach der Maschine und entnehmt das Medaillon.

Verlasst die Höhle wieder und reist über die Karte zurück zur Yacatan-Halbinsel. Besucht dort nochmals die Pyramide und betretet den oberen, offenen Raum. Im Innern kümmert Euch nun um die 5 Maya-Steinköpfe an der Wand (jeder dieser Steinköpfe hängt auf einem verschiedenfarbigem Hintergrund). Beachtet, daß sich im Mund eines jeden Kopfes ein grüner Kristall befindet - dieser läßt sich jeweils durch Anklicken verfärbten (einen Hinweis auf die Lösung des Rätsels erhaltet Ihr, wenn Ihr Euch im Inventar das Medaillon mit dem lila Stein anseht). Eure Aufgabe ist es, die Kristalle in einer bestimmten Reihenfolge einzufärben. Tut dies also von links nach rechts in folgender Art und Weise:

### **blau, rot, grün, schwarz, gelb.**

Habt Ihr alles richtig erledigt öffnet sich die große Grabplatte in diesem Raum und Ihr könnt über eine Treppe das darunter liegende Grab betreten. Dort findet Ihr links auf einem Altar in einem Lichtschein einen **Kristallwürfel**, den Ihr natürlich mitnehmt. Verlassst diesen Abschnitt und die Pyramide wieder und reist über die Karte weiter nach Stonehenge in England.

Im ersten Abschnitt befinden sich ein paar Steine, von denen der Mittlere von besonderem Interesse ist. Legt auf diesem zuerst das Levitium-Suchgerät ab, dann den eben gefundenen Kristallwürfel auf das Suchgerät. Nun müßt Ihr genauestens auf den Kristallwürfel achten, der seine Farben verändert. Wenn dieser Würfel schließlich rot aufleuchtet, müßt Ihr ihn schnell wieder aufnehmen - nur dann ist das Levitium-Suchgerät richtig aufgeladen. Nehmt Euch also auch das Suchgerät vom mittleren Stein wieder auf und schaut im Inventar, ob dieses Gerät ein wenig strahlt (**wieder aufgeladenes Suchgerät**) - ist dies nicht der Fall, wiederholt den oben beschriebenen Vorgang.

Habt Ihr es hingegen geschafft das Suchgerät aufzuladen, kehrt Ihr über die Karte zurück auf die Yacatan-Halbinsel. Stattet der Pyramide und dort dem oberen Raum nochmals einen kurzen Besuch ab und betretet das Grab über die Treppe. Im Innern des Grabes (dort also, wo Ihr vorher den Kristallwürfel gefunden habt) untersucht das Grab an der rechten Wand. In der Mitte dieses Grabes findet Ihr ein kleines, achteckiges Loch, in das Ihr nun das wieder aufgeladene Levitium-Suchgerät steckt. Durch diese Aktion öffnet sich das Grab und gibt den Blick auf ein Skelett frei. Das Skelett hält in seiner Hand eine rote **Metallscheibe**, die Ihr natürlich gleich mitnehmt.

Die Reise geht nun weiter und zwar auf die kleine Insel im Meer Rum Cay (Mittelamerika - linke Seite auf der Karte). Dort angekommen geht es vom Dorfplatz aus weiter zum Pier (gleich links neben der Kirche), wo Ihr wieder einmal ein Wörtchen mit dem Matrosen wechseln müßt. Nach einigen Ausführungen müßt Ihr den Matrosen nochmals ansprechen und ihn fragen, ob er Euch noch einmal zu der Stelle bringen kann, an der Ihr getaucht seid. Nach einem bisschen Gutzureden willigt der Matrose ein und Ihr landet erneut auf dem Meeresgrund. Geht dort nun ganz nach rechts und benutzt die rote Metallscheibe mit dem Torschloß. Das große Tor öffnet sich und Ihr landet automatisch im Innern einer Unterwasserstation.

## Die Unterwasserstation

Endlich im letzten Abschnitt gelandet, schließt sich die Tür hinter Euch und Ihr könnt diesen Teil nicht mehr verlassen. Als erstes klickt Ihr mit der rechten Maustaste die Tür auf der rechten Seite an und erfahrt auf diesem Wege, daß sich in dem dahinter liegenden Raum eine Person befindet. Die Dame will Euch jedoch nicht öffnen, da sie Euch noch nicht vertraut. Es muß also eine kleine List helfen. Ihr seht Euch zuerst im oberen Teil des Bildes links und rechts die Belüftungsgitter an, dann das lange Rohr (Flöten), das von der einen Wand zur anderen führt. Widmet Euch sodann dem linken Aktenschrank und klickt dessen oberste Schublade an (rechte Maustaste). Es werden so alle Schubladen aufgezogen und ergeben somit eine Art Treppe. Klickt nun nochmals ein Belüftungsgitter und die Flöten an, diesmal aber mit der rechten Maustaste (es ist sinnlos...) und klickt dann ein weiteres Mal mit der rechten Maustaste auf die oberste, offene Aktenschankschublade. Diesmal klettert Ihr nach oben und kümmert Euch dort um das rechte Belüftungsgitter. Mit diesem benutzt Ihr nun den mitgeführten Presseausweis, worauf dieser auf dem Gitter abgelegt wird. Klettert nun wieder hinunter, indem Ihr mit der rechten Maustaste die untere Metalldoppeltür anklickt. Befindet Ihr Euch wieder auf dem Boden, klickt ein weiteres Mal die rechte Tür an (rechte Maustaste). Diesmal überzeugt Ihr die Dame dahinter von Eurer Identität und werdet endlich eingelassen.

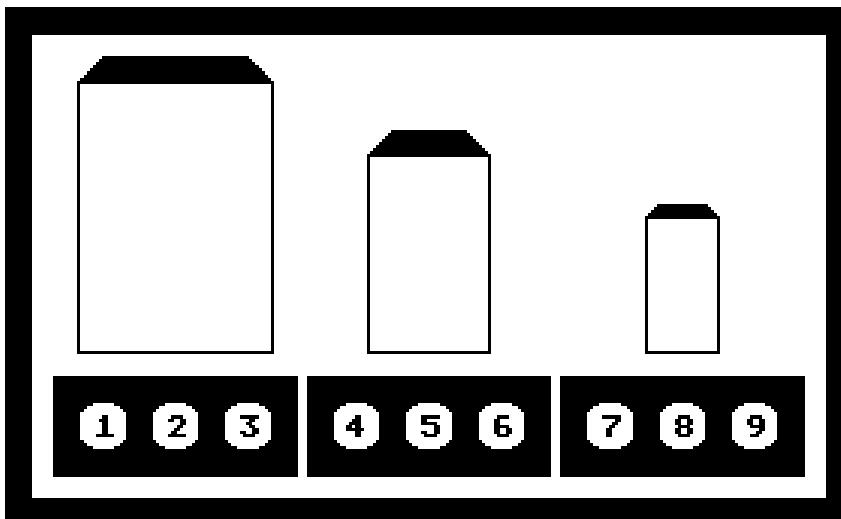
Nach einem kurzen Gespräch überreicht Euch die Frau eine ***Spritze mit Insulin***, die Ihr dem Professor einflössen sollt. Verlasst diesen Raum dann wieder nach links und durchquert die Eingangshalle ebenfalls nach links. Ihr landet in einem kleineren Raum, in dem Ihr

zuerst auf dem linken Schreibtisch das Tagebuch untersuchen solltet (mit linker und rechter Maustaste). Nachdem Ihr weitere Informationen erhalten habt, seht Euch das komische Gerät inmitten des Zimmers an - dieses entpuppt sich als Aufzug. Mit Hilfe der beiden roten Dreiecksschalter könnt Ihr ein Stockwerk nach oben, oder eines nach unten fahren. Betätigt zuerst das Dreieck, das nach oben zeigt und landet so in der ersten Etage. Dort trefft Ihr auf den Professor, der nach seinem Insulin fragt. Nachdem Ihr den Mann mit seinem Stoff versorgt habt, erhaltet Ihr von ihm weitere Informationen und den **Schlüssel zu einem Aktenschrank**. Sprecht den Professor dann ein weiteres Mal an und fragt ihn über alles aus (Befreiung, wie es läuft). Nachdem Ihr alles erfahren habt, fahrt mit dem Aufzug in das mittlere Stockwerk - betätigt dazu einmal den Dreiecksschalter, der nach unten zeigt. Seid Ihr angekommen, geht ganz nach rechts und zurück in den Raum, in dem Ihr von Helen die Insulinspritze bekommen habt. Nachdem Ihr Bericht erstattet habt, benutzt den eben erhaltenen Aktenschankschlüssel mit der kleinen Schublade an der rechten Wand. Die Schublade öffnet sich und Ihr entnehmt Ihr (mit der rechten Maustaste) 4 verschiedenfarbige **Schemata**. Diese könnt Ihr Euch im Inventar mit der rechten Maustaste ansehen und erhaltet so Hinweise auf ein weiteres Rätsel. Kehrt nun wieder zurück zum Aufzug und fahrt mit diesem ein weiteres Stockwerk in die Tiefe (Dreiecksschalter nach unten betätigen). Im untersten Stockwerk findet Ihr drei verschlossene Türen (rot, grün und blau), die Ihr mit Hilfe der seltsamen Maschine auf der linken Seite öffnen müßt. Stellt Euch also vor die Maschine (Mechanismus) und speichert dort ab! Beachtet, daß die Maschine aus drei verschiedenfarbigen Behältern und mehreren farbigen Schaltern im unteren Teil besteht. Eure Aufgabe besteht nun darin, die drei Behälter mit Hilfe der 9 verschiedenen Knöpfe so zu füllen, daß diese mit den Hinweisen auf den 3 Schematas übereinstimmen. So muß sich also um die rote Tür zu öffnen in dem roten Behälter keine Flüssigkeit, in dem grünen Behälter zwei Anteile und in dem blauen Behälter ebenfalls zwei Anteile Flüssigkeit befinden. Um die grüne Tür zu öffnen muß sich in dem roten keine, in dem grünen 1 Anteil und in dem blauen ebenfalls ein Anteil Flüssigkeit vorhanden sein.

Um schließlich die blaue Tür zu öffnen, muß in dem roten Behälter keine, in dem grünen Behälter drei Anteile und in dem blauen Behälter ebenfalls drei Anteile Flüssigkeit sein.

Die Knöpfe unterhalb der drei Behälter zeigen jeweils an, in welchen der Behälter die Flüssigkeit weitergeleitet wird. Dabei bedeutet der weiße Knopf ganz links, daß der rote Behälter mit 8 Anteilen Flüssigkeit gefüllt wird und die beiden schwarzen Knöpfe bedeuten, daß durch Betätigung der jeweilige Behälter entleert wird.

Um die drei Türen nun zu öffnen, drückt die folgenden Knöpfe - denkt daran, daß Ihr nach jeder erforderlichen Kombination zuerst den Hebel neben der entsprechenden Tür betätigts, um die jeweilige Tür zu öffnen und Euch erst danach um die nächste Kombination kümmert:



rote Tür: 1, 2, 3, 4, 8, 3, 8, 9, 6, 9, 6, 2 - betätigt den Hebel neben der roten Tür, um diese zu öffnen.

Grüne Tür: 5, 9, 1, 2, 3, 4, 8, 3, 8, 4, 8, 3, 9, 3, 9, 3 - betätigt

dann den Hebel neben der grünen Tür, um diese zu öffnen.

Blaue Tür: 5, 9, 1, 2, 6, 5, 2 - betätigt dann den Hebel neben der blauen Tür, um diese zu öffnen.

Geht nun zu der Tür unter dem roten Delphin und öffnet diese mit Hilfe des Hebels, der sich an der Wand rechts neben der Tür befindet (sofern noch nicht erledigt).

Im Innern dieses Labors findet Ihr unter anderem zwei Gegenstände, die Ihr aufnehmen könnt: eine **kleine Flasche mit weißem Pulver** (Kalk) und eine **Flasche mit einer roten Flüssigkeit** (Alkohol) - beide Objekte sind aufzunehmen und im Inventar genauer zu betrachten. Da Ihr mit den anderen Objekten in diesem Raum vorerst nichts anstellen könnt, verlasst den Raum wieder.

Öffnet nun mit Hilfe des daneben befindlichen Hebels die Tür unter dem grünen Delphin (sofern noch nicht erledigt) und betretet den Pumpenraum. Im Innern dieses Raumes schaut Euch die Zeichnung an

der hinteren Wand an (Pumpenschema) und widmet Euch dann den Rohren, die von der Pumpe aus in das Gebäude führen. Auf dem obersten Rohr steckt ein kleines Gummiventil, mit dem Ihr die leere Spritze benutzt - so kommt Ihr in den Besitz von **Chlor**.

Verlasst auch diesen Raum wieder und öffnet schließlich den letzten Raum, ganz rechts unter dem blauen Delphin mit Hilfe des Hebeln (sofern noch nicht erledigt). Betretet den Luftschieleusenraum und findet dort in einem kleinen Regal an der Wand hängend (direkt rechts neben einem Kontrollhebel) einen **vollen Wasserbehälter** - nehmt auch diesen an Euch. Ihr könnt nun noch den Kontrollhebel betätigen, worauf sich die Luftschieleusentür öffnet. Da Ihr aber hier im Moment noch nichts weiter tun könnt, verlassst den Raum wieder.

Fahrt mit Hilfe des Aufzuges zwei Etagen weiter nach oben (zweimal den Dreiecksschalter benutzen, der nach oben zeigt) zum Professor und zeigt ihm hintereinander die folgenden, eben besorgten Gegenstände: Spritze mit Chlor, kleine Flasche mit Kalk, Flasche mit Alkohol und den vollen Wasserbehälter. Ihr berichtet dem Professor außerdem von dem Luftschieleusenraum und erfahrt, wie Ihr Chloroform herstellen könnt. Fahrt dazu wiederum mit dem Fahrstuhl zwei Etagen nach unten und durchquert dort die offene Tür unter dem roten Delphin (Labor).

Im Innern des Labors widmet Euch dem linken Tisch und den darauf befindlichen Gegenständen - Heizgerät, Becherglas und Ventil des Becherglases. Benutzt nun nacheinander die Spritze mit Chlor, den Kalk (weißes Pulver in Flasche) und den vollen Wasserbehälter mit dem Becherglas. Nachdem alle Dinge dort eingefüllt wurden, benutzt Ihr nun das leere Gefäß aus Eurem Inventar mit dem Ventil des Becherglases. Das Gefäß wird dort abgestellt und Ihr schaltet das Heizgerät an, das sich direkt unter dem Becherglas befindet. Die Flüssigkeit in dem Becherglas wird erhitzt und Ihr könnt nun an dem Ventil des Becherglases drehen (rechte Maustaste). Dadurch wird etwas von der Flüssigkeit in das leere Gefäß gefüllt und Ihr könnt dieses wieder an Euch nehmen - Ihr befindet Euch nun im Besitz von Kalkchlorid. Füllt nun im Inventar noch etwas Alkohol (rote Flüssigkeit) in das Gefäß mit Kalkchlorid und Ihr erhaltet endlich das langersehnte **Chloroform**.

Verlassst das Labor wieder und fahrt mit Hilfe des Aufzuges zwei Stockwerke nach oben zum Professor. In der oberen Etage angekommen beachtet das Belüftungsgitter, das rechts in die Wand

eingelassen ist (gleich neben der Tür). Mit diesem Belüftungsgitter benutzt Ihr nun das Chloroform, worauf die beiden Typen im Nebenraum einschlafen. Öffnet nun mit Hilfe des ganz rechten Hebels die Tür und betretet den rechten Raum (Kontrollraum). Im Innern hängt ganz rechts an der Wand (neben dem großen Bullauge) an einem Holzbrett ein kleiner Schlüssel (**Handschellenschlüssel**), den Ihr einsteckt. Ferner solltet Ihr links unterhalb des Kontrolltisches die kleine Tür öffnen. Hinter dieser findet Ihr nämlich ein **Gewicht**, daß Ihr ebenfalls an Euch nehmen solltet.

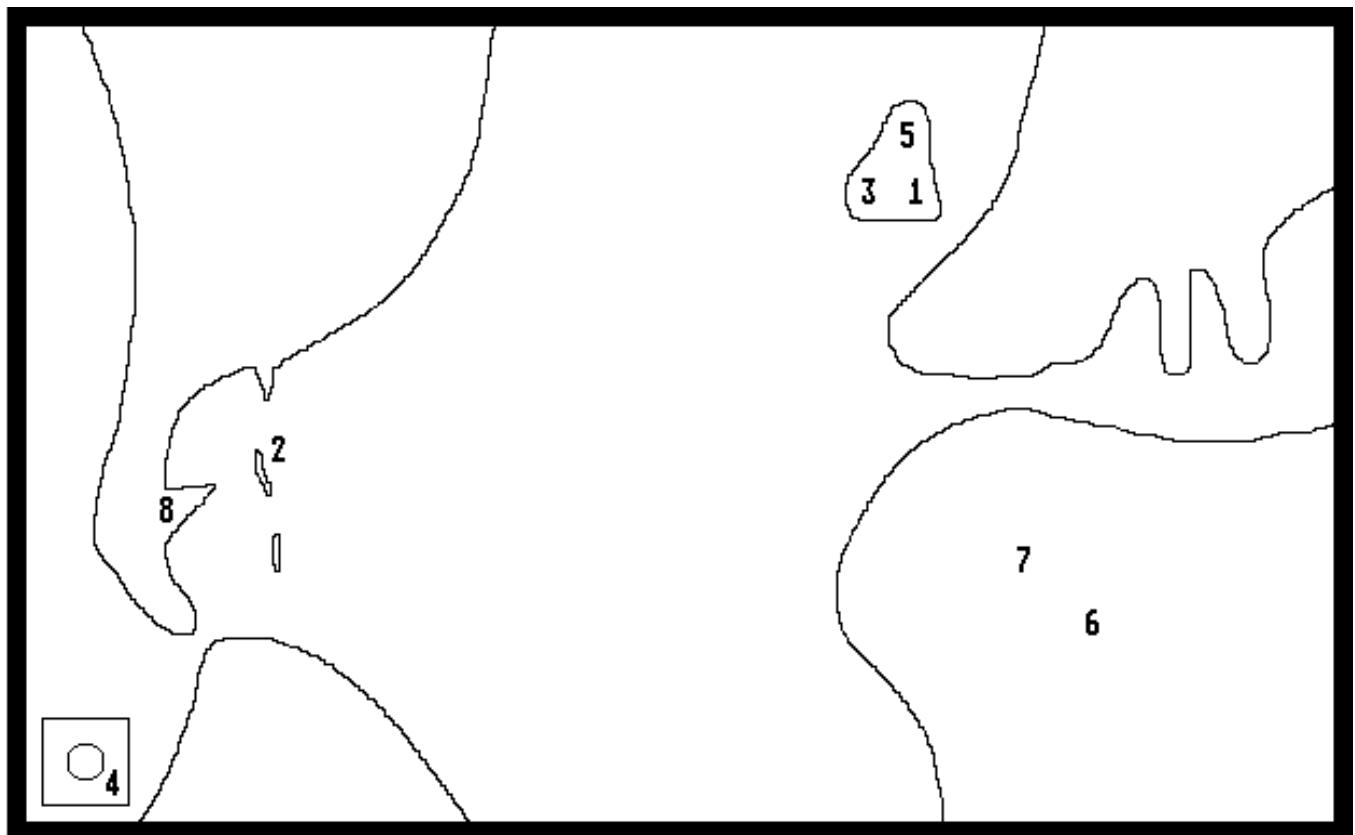
Verlasst den Kontrollraum nun wieder nach links in den äußeren Anbau und benutzt dort den eben gefundenen kleinen Schlüssel mit den Handschellen des Professors (diese befinden sich genau zwischen den Händen des Professors). Nachdem der Professor also endlich befreit wäre (die **Handschellen** wandern automatisch in Euren Besitz), macht sich dieser auf die Suche nach Helen und Ihr erhaltet den Auftrag, das Kontrollpult zu vernichten. Kümmert Euch jedoch nicht darum, sondern fahrt mit Hilfe des Aufzuges zwei Stockwerke nach unten (zweimal den Dreiecksschalter benutzen, der nach unten zeigt). Nachdem Ihr dort gelandet seid, durchquert die ganz rechte Tür in den Luftsleusenraum (unterhalb des blauen Delphins). Es folgt ein längeres Gespräch mit den beiden Wissenschaftlern (diese unter Umständen ansprechen), in dessen Verlauf Ihr einen weiteren Auftrag erhaltet.

Benutzt also danach im Inventar das Lot mit dem halbvollen Wasserbehälter und verlass den Luftsleusenraum wieder. Durchquert die linke offene Tür ins Labor (unterhalb des roten Delphins) und öffnet im Innern das Kühlgerät an der rechten Wand. Stellt dort den Behälter mit Lot hinein und schließt das Kühlgerät. Wartet einige Sekunden, öffnet das Kühlgerät dann wieder und entnehmt diesem den Behälter mit Lot - dieser müßte nun gefroren sein (schaut Euch dazu den Behälter im Inventar an. Ist dieser noch nicht gefroren, packt ihn nochmals in das Kühlgerät). Ist dies der Fall, verlass das Labor und geht ein letztes Mal in den Luftsleusenraum (ganz rechts, unterhalb des blauen Delphins).

Dort betätigkt nun den Kontrollhebel, rechts neben den Wissenschaftlern, um die Luftsleusentür zu öffnen (ist dies bereits der Fall, braucht Ihr den Hebel nicht zu aktivieren). Hängt dann an eben diesen Hebel den gefrorenen Behälter und benutzt zu guter letzt das Gewicht vom Gyroskop (befindet sich in Eurem Inventar) mit

diesem Behälter in Position am Kontrollhebel. Das Problem wäre damit gelöst und Ihr habt das Abenteuer erfolgreich beendet - genießt den Abspann.

# Die Übersichtskarte



- 1) Redaktion (Startpunkt, Herausgeber)
- 2) Rum Cay Insel (Dorfplatz, Bungalow, Pier, Museum)
- 3) Verlassene Kirche (Kirche, Hof, Ausgrabungen, Grab)
- 4) Osterinsel (Steinstatuen, Leuchtturm, Tobias, Höhle)
- 5) Stonehenge (Steine, Hof)
- 6) Tuareg-Dorf (Zelte, Fort, Basar)
- 7) Heiliger Berg (Höhle, Dorf, Schlachter, Spieler)
- 8) Yucata-Halbinsel (Pyramide, Wald, Zauberer, See)