

Return to Mysterious Island 2: Mina's Fate / Rückkehr zur geheimnisvollen Insel

Lösung (V4.2) von Ludwig basierend auf dem walkthrough von MaGtRo und angepasst an die deutsche Version!



exklusiv für

<http://www.gamepad.de>

Vorbemerkung: Zu Beginn des Spieles unbedingt den Patch installieren, den man sich hier downloaden kann: <http://www.kheops-studio.fr/site/downloads.php?lang=2>
Ansonsten läuft man in Gefahr, in die eine oder andere Sackgasse zu laufen!!

Mina wurde mit Jep von einem Hubschrauber gerettet, doch ein Vulkanausbruch lässt den Hubschrauber kurz nach dem Start abstürzen. Der Hubschrauber landet auf dem Grund eines Süßwassersees der Insel.

Die Hauptinsel

Als Jep retten wir Mina

Mina sitzt angeschnallt auf ihrem Helicoptersitz, der Pilot scheint tot zu sein. Jep muss schnell handeln, damit Mina nicht ertrinkt.

Den Knopf an Mina Schwimmweste ziehen, damit diese sich aufbläst, sie losschnallen und dann das Fenster neben Mina anklicken.

Jep zieht Mina nach dieser Sequenz automatisch an Land.

Mit Mina reden, die am Bein verletzt ist und deren Wunde zunächst einmal versorgt werden muss. Wir umarmen Mina zunächst einmal und dann laufen wir bis zur nächsten Kreuzung.

Hier finden wir Blätter / leaf of a tree unter einigen anderen Blättern.

Wir drehen uns und gehen in Richtung der Dampffontäne. Kurz davor unter einer Wurzel finden wir einen tinder / Feuerstein.

Umdrehen, zurückgehen bis zur Kreuzung und vor gehen. Im nächsten Bild rechts finden wir dann rechts in den Pflanzen einen short branch / Ast mit Blättern.

Wenden wir diesen auf Jep an, frisst dieser die Blätter ab und wir bekommen einen pointed stick / angespitzten Stock und leaf of a tree / Blätter.

Gehen wir weiter, dann klettern wir über einen Baumstamm den Weg zum Strand hinunter.

Hier ergattern wir: eine zerbrochene Stein-/Tonflasche - broken stoneware bottle, einen Benzinkanister / jerry can of gasoline, ein spiralförmiges Rohr / pipe, Seegras / seaweeds und Weizenkörner mit Sand gemischt / wheat mixed with sand.

Mehr ist hier unten nicht zu erreichen und auf unserem Weg zurück können wir noch die Schildkröte bemerken und das Waffensystem an den Felswänden.

Bis zur Kreuzung gehen und weiter vor, wo wir eine Affenmama finden, die uns zeigt, dass man ihr Baby von einem Pfosten innerhalb des Lavastromes retten soll.

Vorerst ist das nicht möglich und so gehen wir zurück zur Kreuzung nach vorne und wenden uns an der nächsten Kreuzung nach links.

Vor der Windmühle finden wir einen großen Ast / large broken branch, nehmen ihn an uns und wenden uns dann links dem großen Affen zu.

Wir versuchen, uns mit ihm zu unterhalten, was nichts bringt, finden aber auch in diesem Bereich pine nuts / Pinien-Nüsse am Boden; daraufhin wird der Affe nochmals ärgerlich, doch vorerst können wir hier nichts ausrichten.

Zurück gehen und wenn wir auf Mina am Baum blicken, dann nach links. An der nächsten Kreuzung ergattern wir eine Schlange und wenn man sich umdreht ein paar Orangen. Zurück zur Windmühle und rechts vom Affen die Treppen hoch.

Eine Schatzkiste sehen, sie öffnen und einen Haken / hook und einen schmutzigen Lappen / dirty rag ergattern.

Den schmutzigen Lappen dann hinter Mina im Wasser des Sees waschen und ihn ihr dann als Verbandsmaterial geben.

Jetzt zum anderen See gehen (zurück und dann 2x links). Jep wird dadurch schmutzig, ergattert aber einen Bambusstock / bamboo stick und wenn er sich umdreht ein paar rohe Eier / 3 raw eggs aus einem Nest. Auch etwas clay / Lehm / Ton wandert ins Inventar.

Zurück zur Kreuzung und nach vorne gehen und dann neben einer Feuerstelle / Kamin 3 trockene Äste / 3 dried twigs finden.

Nun noch links die eingestürzte Hütte / verfallenerer Arbeitsbereich anklicken und wir bekommen Würmer / worms und eine Art Flöte / ocarina.

Noch weiter links im verfallenen Haus sieht man einen Affen (Amber), der erfolgreich Nüsse knackt.

Wir nähern uns ihm, finden links ein Wasserbecken, klicken es an und haben uns damit automatisch gewaschen. Wenn wir mit Amber reden und ihn kraulen / lausen / groom, dann gibt er uns Nüsse (evtl. noch bitten / beg anwählen), die wir in einem Minispiel knacken müssen.

Hat Jep den Stein in der Hand, dann klicken und er hebt den Arm. Ist der Arm in Kopfhöhe oder leicht darüber, erneut klicken und dann warten, bis unten bei den Nüssen ein grüner Kreis erscheint, dann klicken und die Nuss sollte geknackt sein (Es sind bestimmt mehrere Versuche nötig und man muss 10 Nüssen knacken).

Nun sich selbst stärken (etwas essen), so dass unsere Energie im grünen Bereich ist und zurück zu Mina.

Mit ihr reden und man hört ein Motorengeräusch. Jep wird geschickt, nachzusehen, was sich da tut. Geht man in Richtung Schwefelquelle, sieht man einen Roboter und hört Mina schreien.

Den rechten Pfad nehmen, dann geradeaus und dann zum Baum, an dem Mina saß. Sie ist weg und wir müssen sie finden. In Richtung Mühle gehen. Mina ist bei der Mühle, versteckt sich aber vor einem Jaguar, den Jep nun vertreiben muss. Vor den Stufen schnell noch die blutige **Bandage** ins Inventar befördern. Klettert man dann rechts den Baum ohne Blätter hoch, dann kann man zu Mina in die Mühle kommen. Mina braucht ein Antisepticum, das Jep finden muss.

Wir finden es, wenn wir die Mühle durch das Fenster verlassen, vorgehen zur Kreuzung, hier nach links und an der nächsten Kreuzung nach rechts. Wir sollten vor dem Abgrund angekommen sein, hinter dem die verzweifelte Affenmama sitzt, der wir aber (noch) nicht mit ihren Kleinen helfen können.

Drehen wir uns aber um, so finden wir **austral thyme / Thymian mit Lavendel** with lavender flowers. Diese Pflanze wird aber durch eine Schlange „bewacht“, so dass wir diese ablenken müssen. Wir spielen somit auf der ocarina eine beliebige Tonfolge, die Schlange richtet sich auf und wir können den austral thyme nehmen.

Mina nun das Antisepticum bringen, aber das reicht nicht aus. Die Wunde muss verschlossen werden und es gibt fleischfressende Ameisen, die Naturmediziner dazu benutzen. Jep muss sie suchen und er findet sie dort, wo der Affe mit dem Gewehr saß, beim toten Stachelschwein. Normalerweise sollte der Affe nicht mehr da sein (man hat ihn vorher schon durch Anwendung der Schlange vertreiben können, aber er wird auch durch den Jaguar vertrieben). Wir nehmen das **Gewehr** / rifle und einen **Grashalm** / **blade of grass** und können mit dem Grashalm die **Ameisen** aufspießen. Dies geht auch im leichten Modus. Da die Ameisen immer den gleichen Weg nehmen, muss man sich nur jeweils eine Stelle aussuchen, über die eine Ameise läuft und dann schnell klicken. Sind wir einmal wieder aus dem Gefahrenbereich des Panthers, dann auch gleich noch das Verbandmaterial waschen.

Zurück zu Mina, ihr alles geben und dann mit den Ameisen die Wunde verschließen (sie auf die Wunde setzen und schnell nochmals anklicken). Ist die Wunde verarztet, dann muss der Jaguar draußen verscheucht werden. Hatten wir nicht irgendwo ein Hornissennest gesehen?

Draußen nach vorne und an der Kreuzung nach rechts. Auf den Baum, an dem ein Totempfad baumelt, hinauf und mit dem Stock das **Hornissennest** nehmen; Fehlanzeige, Jep überlebt das nicht. Also zum See, wo wir die Eier fanden (einfach nach vorne gehen) und Jep wird durch eine Lehmschicht geschützt. Jetzt kann er mit dem Bambusstab das Nest nehmen (nicht ins Inventar befördern!) und geht mit dem Stab in der Hand zur Mühle zum Jaguar. Die Hornissen werden ihn vertreiben (leider nicht für immer!). Jep nimmt noch eine **Hornissenlarve** und den **Bambusstab** wieder an sich. Jep reinigt sich noch im Wasser und geht dann zu Mina. So können beide ihren Weg fortsetzen.

Als beide die Mühle verlassen wollen, stellt Mina fest, dass der fliegende Roboter wohl abgestürzt ist. Beide gehen auf die Suche, verlassen die Mühle, gehen über die Treppe nach unten, vor bis zur Kreuzung und dann links. Sich umdrehen und wir finden den Roboter.

Wir sehen ihn uns an, vor allem die Platte auf ihm mit den Ziffern. Ziel ist es, diese Platte zu öffnen. Wir finden hier die Zahl 1860. Nun denken wir mal um die Ecke und stellen fest, dass die 1 an erster Stelle steht, die 8 an der 2. Stelle, die 6 an der 3. Stelle und die 0 an der 4. Stelle. Jede andere Ziffern bekommt die 0 zugeordnet.

Zeigt uns das Display z.B. 0056 an, dann ist anzuklicken 4 - 4 - 0 - 3.

Somit wird der Roboter deaktiviert, aber unsere Heldin hat noch nichts, womit sie die Platte aufschrauben kann.

Sie geht jetzt zurück zum See, an dem Sie anfangs am Baum angelehnt lag und in dem der Helikopter versunken ist und taucht dort (evtl. mehrmals, wenn die Luft ausgeht) alleine ohne Jep.

Hier kann Mina 2 **Muscheln** links und rechts neben dem Heli ein **Stahlseil** ins Inventar befördern.

Drinne nimmt sie einen **Plastikumschlag** / **plastic envelope** unter dem Bein des Piloten und dann noch ein **Taschenmesser** / **multiblade knife** und eine **Spule mit einem Faden/Seil** - **spool of string**. Dann noch eine **Kurbel** rechts beim Sitz und vom Rücken des Piloten 3 **Krabben** nehmen.

Ist das erledigt, nehmen wir Jep wieder auf die Schulter und gehen zum Roboter und schrauben ihn mit dem Messer auf / entfernen die Platte.

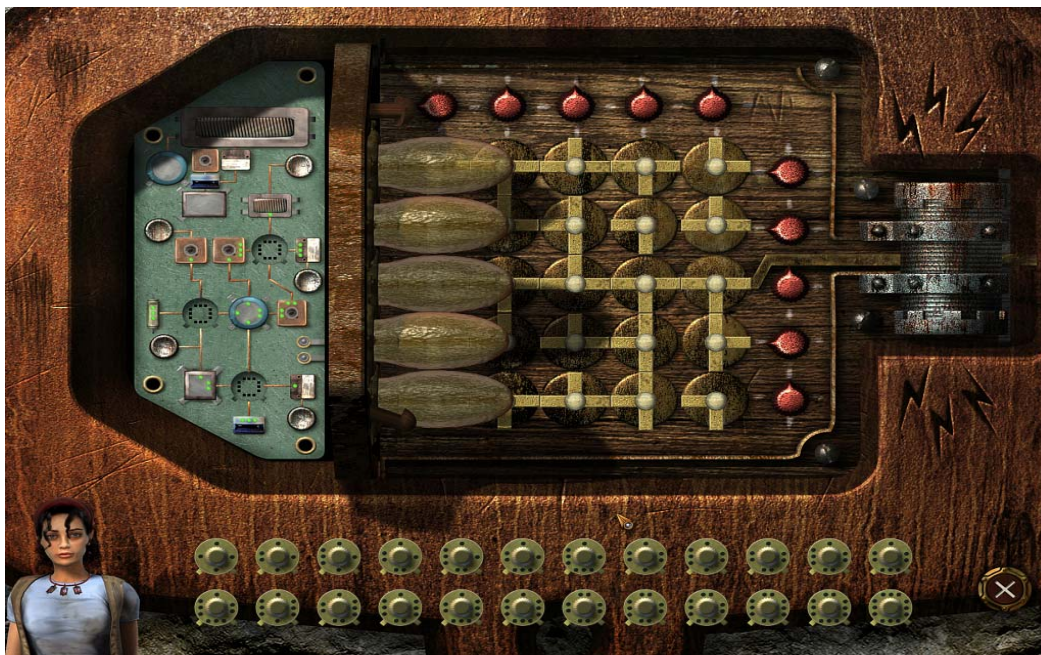
Die defekten Teile müssen ersetzt und natürlich zuerst einmal gefunden werden.

Aber gab es da nicht so einen Roboter am Strand?

Den Weg neben dem Roboter runter zum Strand gehen und dort den Sextanten mitnehmen. Dann die Roboterplatte öffnen und alle **parts of the circuit/Schaltkreise** mitnehmen.

Nun machen wir uns auf den Rückweg, doch der Jaguar versperrt uns den Weg nach oben. Mit den electric cannons / Laserkanonen könnte evtl. was zu machen sein.

Die control box an der Wand ansehen, die richtigen Teile aus unserem Fundus der parts of circuits/Schaltkreise einsetzen, die Box schließen und dann so den Stromfluss einstellen, dass er - von jedem Punkt links - in die Mitte rechts fließen kann. Es gibt dafür mehrere Möglichkeiten.



Jetzt die linke Seite schließen und, wenn man unterhalb der Laserwaffe steht, einen Knopf drehen, so dass der Laser aktiviert wird. Der Jaguar versucht einen Angriff, wird aber vertrieben.

Nun das Panel wieder öffnen und die eingesetzten Teile heraus nehmen, da unsere Heldin diese für den anderen Roboter noch braucht.

Haben wir eigentlich Jep schon auf der Schulter?

Wenn nicht, dann holen wir ihn.

Wir gehen zum Roboter und platzieren die einzelnen Elemente richtig und wir erhalten einen längeren Bericht.

CD ROM & Softwareservice Kratz



Der Roboter gibt seinen Geist auf und wir hören eine Explosion.

Wir sehen nach, was passiert ist.

Ein Lavafels ist eingeschlagen (den rechten Weg nehmen) und liegt vor einem sumpfigen Gelände. Mina kann da nicht durch. Außerdem sieht man hier blaue Früchte an einem Ast.

Wir spielen als Jep, gehen runter vor den Sumpf, benutzen dort die Bambusstange auf die Früchte und sammeln so **schmutzige Früchte** ein.

Nord Plateau

Nun müssen wir durch den Sumpf auf die andere Seite. Hier müssen wir den Bambusstab immer auf den Sumpf anwenden und schauen, wo er nur wenig versinkt.

Dorthin gehen wir dann und wiederholen mehrmals das Spiel, bis wir auf der anderen Seite sind.

Bambusstab zwischen dem großen Stab und dem Baum rechts einsetzen. Dann nach links drehen und den Stab in etwa beim höchsten Punkt der Astbiegung ansetzen. Dann etwas nach rechts drehen und den Stab etwas rechts von einem größeren Pflanzenbüschel am anderen Ufer einsetzen. Jeweils nach dem Einsetzen vorgehen.



Nun muss Mina noch auf die andere Seite. Jep muss nun den großen Pfahl umstoßen, aber dafür braucht er viel Kraft und muss somit fressen.

Wir suchen jetzt diese Seite der Insel mal nach Nahrung ab.

An der Kreuzung wenden wir uns nach links und finden **3 bunches of palm fruits – 3 Bündel von Palmfrüchten**; essen wir sie, dann bleiben **Öl-Palmkerne** zurück. Außerdem finden wir Blüten: **Tahitian gardenia**.

Zurück und dann an der Kreuzung nach links. Hier sehen wir einen **Lemurid** ins Versteck rennen und erledigen ihn mit unserem Stock und verzehren ihn dann gleich. Gegenüber an der Wasserstelle können wir uns waschen. Im Wasser gibt es **water spinach - Spinat**, der genommen und gefressen wird. Auch alles andere Essbare wird nun gefressen und so kommt Jeps Energie wieder in den grünen Bereich. Er geht zurück zum Pfahl und stößt ihn um und holt so Mina.

Jetzt ist in einer Höhe von 340 Fuß eine Höhle/ein Durchgang zu finden (das war eine Info des Roboters), aber wie sollen wir das nun wieder anstellen?

An der Kreuzung nach rechts und als Jep die Stufen des Kamins nach oben. Jep findet ein Vogelbaby oben und gibt es der Mutter im Nest darüber zurück.

Zurück zur Kreuzung und vom angekohlten Stamm etwas **Holzkohle / carcoalh** nehmen. Sich den Wegweiser ansehen.

Bei der Schmiede finden wir eine Wegmarkierung, auf der 325 (feet) steht. Nun müssen wir also noch einen Punkt finden, der 15 Fuß höher liegt.

Jetzt zur Brennerei/Schreinerei/Schleiferei: Hier rechts die große Steinplatte wegschieben. Schieben wir sie weg, dann beklaut uns ein Affe.

Klickt man die Hand im Inventar an, dann kann man das Klauen verhindern. Verliert man trotzdem Gegenstände, dann können wir diese später auch wieder zurück holen.

Man kann die Kiste öffnen und findet dort: ein **Tagebuch**, das man lesen sollte; **rote Pigmente** / red pigments, einen **Schleifstein** / grindstone, ein **Gewicht** / weight, eine **rostige Axt** / rusty axe und **Kreide** / chalk.

Wir wechseln das Sägeblatt gegen den Schleifstein aus (Nagel zur Befestigung nicht vergessen!) und schleifen die Axt (Pedal am Boden drücken).

Die Axt kann nun hinten an einer der Felswände links auf Bäume angewendet werden, und wir bekommen **3 Baumstämme** von einer Länge von **21 Fuß**.

Einen Stamm über das Dornengestrüpp legen und mit einem weiteren Stamm **rote Früchte** / trulca ergattern. Jep bemerkt 2 andere Affen oben, aber um die kümmern wir uns später.

3 Stämme wandern in unser Inventar und wir gehen zur Schreinerei. Hier setzen wir das Sägeblatt ein (statt den Schleifstein), nachdem wir es geschärft/vom Rost befreit haben (Nagel!). Wir brauchen einen **15-Fuß-Stamm** und stellen die Säge so ein.

Nun gehen wir zur Schmiede und stellen zunächst mal den 15 Fuß-Stamm links in die Halterung, auf der 325 steht. Das Ende des Stammes ist nun genau 340 Fuß hoch.

Wir schneiden mit dem Messer ein Stück **Schnur** von der spool of string/Schnurrolle ab und kombinieren das mit dem Gewicht und dem Sextanten; so bekommen wir ein **Level**.

Jetzt gehen wir zur Kreuzung. Wir suchen uns den Pfosten und markieren die Spitze des Pfostens. Wir schwenken nach links und sehen auf dieser Höhe einen Vogel auf einem Baum.



Zurück zur „Schreinerei“ dort den Vogel auf dem Baum anvisieren und nach links schwenken, bis wir vor der Felswand sich Büsche bewegen sehen. Dies markieren und wir haben den Durchgang gefunden. Mina ist jedoch zu schwach, um die Klippen hochzuklettern. Spätestens ab jetzt sollten wir in der Menuleiste Shortcuts haben, so dass wir nicht immer so viel laufen müssen und wir schnell zu anderen, bereits besuchten Orten kommen.

Mina braucht also etwas zu essen und da ihre Ernährung anders ist als die eines Affen, geht es jetzt auf die Suche und zwischendurch wird noch einiges erledigt.

Zurück auf den Anfangsteil der Insel.

Mehrmals wurde uns schon gesagt, dass wir z.B. für Wasser ein Gefäß brauchen, also müssen wir es uns herstellen. Gehen wir also zurück zur Tonwerkstatt gegenüber der Mühle.

Wir können 6 verschiedene Gefäßformen herstellen, je nachdem, wo wir unsere nassen Hände am Ton auf der drehenden Scheibe platzieren. Von jeder Form sollten wir 2 Gefäße herstellen.

Jetzt müssen wir die Gefäße noch brennen und somit brauchen wir Feuer.

Im Inventar zerlegen wir zunächst mal wieder das, was wir aus dem Sextanten gebastelt haben. Dann benutzen wir den Sextanten mit trockenen Zweigen und einem Holzstamm. Im Inventar haben wir dann brennendes Feuer und platzieren dies im Brennofen. Wir benutzen noch den Blasebalg und brennen dann alle 12 Gefäße.

3 Gefäße mit Wasser füllen und dann zu dem Baum, an dem wir **Sirup** zapfen können (dort wo Mina zu Beginn des Spieles lag/saß).

Zurück zum Brennofen und aus dem Sirup durch Erhitzen **Zucker** machen.

Jetzt etwas **Öl** herstellen: In der Mühle die Palmkerne auf den Trog anwenden (evtl. vorher die Früchte noch essen und Mina wird gestärkt). Das Öl in ein Gefäß füllen.

Der **Weizen** kann mit Hilfe des Wassers aus dem Sand gewaschen werden.

Den Weizen zu **Mehl** mahlen und in ein Gefäß füllen = Mehl+vase

Wir backen nun einen **Kuchen**, indem wir flour/ das Mehl mit Wasser, einem Ei und Zucker kombinieren. Mina isst dann gleich den Kuchen.

Das Palmöl mit dem Wasserspinat kombinieren und Mina könnte einen **Salat** essen.

Muscheln und Krabben können ebenfalls erhitzt/gekocht und somit gegessen werden. Auch das Ei kann gekocht werden u.s.w. So können wir Mina wieder die volle Energie verschaffen.

Mina kann auch im See angeln gehen, wenn Sie **den Korken** aus der Flasche entfernt, ihn als Schwimmer rot färbt und sich eine Angel baut. Schafft sie es einen Fisch zu bekommen, wird auch der im Ofen zu Nahrung verarbeitet.

Man sollte allerdings aufpassen, dass man nicht alles wahllos isst und man evtl. immer noch ein Stück im Inventar hat, falls es später noch benötigt wird.

Wir wechseln zur Brennerei / sawmill:

Hier den Behälter mit Wasser füllen und das gebogene Rohrstück/pipe an den Destillierapparat rechts anschließen. Nun Feuer machen mit: trockenen Zweigen, einem kleinen Balken und dem Sextanten. Das Feuer unter den Apparat, den Apparat öffnen eine Frucht (Orange, Trulca oder die blauen Früchte) hineingeben. Der entstandene **Alkohol** wird in ein Gefäß abgefüllt.

Aus Tahitian Gardenia oder Austral thyme kann ein **Parfum** hergestellt werden. **Rote Farbe** bekommen wir durch Kombination von Alkohol und dem roten Pigment. Gardenia und thyme kombiniert ergeben ein **bouquet/ Blumenkranz**.

Hat Mina genug gegessen, dann kann sie jetzt die Klippen hochklettern. Zurück zu den Klippen und nach oben.

Inlet

Sind wir durch die Höhle durch, dann begegnen wir links wieder Leonard, dem Räuberraffen, der es auch diesmal wieder tut. Man kann versuchen, ihn daran zu hindern, wenn man seine Hand anklickt.

Wenn nicht, dann können wir auch die gestohlenen Gegenstände zurückholen.

Wie vertreiben als Jep den Affen z.B. mit der Schlange und können dann in einem Minispiel links auf eine Palme springen. Hier öffnen wir die Palmblätter und können uns einen Gegenstand zurückholen. Dies können wir mehrmals tun, bis wir alles zurück haben. Nahrung ist aber nicht unbedingt wichtig, andere Teile schon. Ist das erledigt geht es wieder auf Minas Schulter und nun nach unten an den Strand.

Mina sieht sich um und findet unten Wasser und auch einen Termitenhügel. Jep kann hier mit einem spitzen Stöckchen **Termiten** holen. Weiterhin finden wir **wild pease/ Erbsen** und **cliff reed/ Schilf (im Wasser)**. Von oben werden wir mit einer **Kokosnuss** beworfen, die ins Inventar wandert; ebenso ergattern wir **Muschelschalen /Shellfish** und einen **Eimer mit eingetrockneter grüner Farbe /can of dried out green paint**.

Rechts von der Fundstelle der Kokosnuss können wir einen leuchtenden Kristall freilegen, der 6 Vertiefungen mit Gravuren hat. Einen **Tonabdruck** herstellen.

Als Jep eine Palme erklettern, auf die andere Seite und dort durch Bewegen der Schlingpflanzen ein weiteres Kristall freilegen. Es sich genauer ansehen und auch davon einen **Tonabdruck** herstellen. 15 Plättchen müssten sich so herstellen lassen, also nichts wie hin zu unserem Brennofen und die Abdrücke brennen. Die Shortcut-Funktion benutzen.

Sind die 15 Teile gebrannt über die Shortcut-Funktion zurück zum Inlet.

Die noch mit Sand bedeckte Platte anklicken und nun die 15 Tonteile richtig platzieren.

Wir müssen die obere waagrechte Reihe und die linke senkrechte Reihe (Spalte) so bestücken, dass jeweils im Schnittpunkt der Reihe und der Spalte ein passendes Stück aus der unteren vorgegebenen Reihe gelegt werden kann. Eine passende Kachel vereint die Zeichen der jeweils links bzw. oben liegenden Kachel. Nachfolgend eine mögliche Lösung:



Es wächst ein **kleines Pflänzchen**. Wir nehmen es und pflanzen es in die mit Erde gefüllte Schale an der Felswand. Nun wird es noch gegossen.

Es entsteht eine große Pflanze mit einer Blüte und **turquoise liquid – türkise Flüssigkeit**, welches wir in ein Gefäß abfüllen.

Diese türkise Farbe bringen wir dem malenden Affen oben, der ein Zeichen an die Felswand malt.



Dies merken wir uns. Das **cliff reed** / Schilf - aus der Wasserpfütze unten - jetzt mit dem Messer bearbeiten, so dass wir einen **Pinsel / paintbrush** bekommen und müssen jetzt mit der türkisen Farbe die beiden Zeichen an die Felswand mitten in die gewachsene Pflanze malen.



Ein Stück der Wand wird dann heraus fahren. Klickt Mina das herausgefahrene Teil an, dann öffnet sich der Zugang zu einer Höhle, einem alten Tempel. Drinnen erwarten uns 4 – 5 Affen und lassen uns nicht weitergehen. Mina braucht eine kleine Waffe. Im Inventar reed stalk und wild peas zu einem **Blasrohr / blowgun** kombinieren. Doch auch damit kann man die Affen nicht bekämpfen. Es sind zu viele. Mina muss sich etwas überlegen, damit sie und Jep da was erreichen, also muss sie mehrere Affen besänftigen, damit sie die anderen bekriegen kann. Eine große Aufgabe! Jep muss sich die Freundschaft einiger Affen sichern, damit diese sich beim Kampf neutral verhalten.

Wie war das, da gab es doch eine Affenmutter, deren Baby in der Lava auf einem Pfosten saß.

Lassen wir Mina mal Fäden von der Spule schneiden und dann mehrere zu einem **Seil** verknüpfen.

Zurück zu dieser Stelle, Jep auf die andere Seite schicken. Jep klettert auf das zerfallene Gebäude und benutzt dann das Seil auf den kleinen Affen auf dem Mast.

So wird er gerettet und Jep gibt das Affenbaby seiner Mutter zurück. Haben wir jetzt eine Freundin?

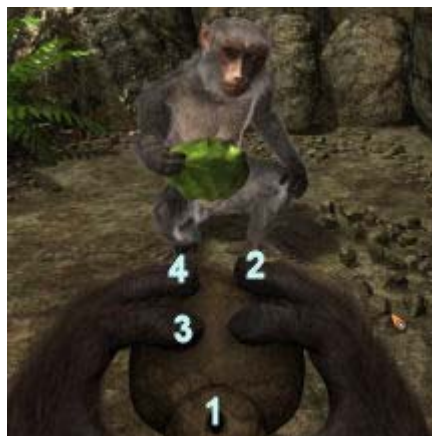
Jetzt zurück zur Klippe. Diesmal aber mit Jep über den Balken über das Gestrüpp und nach oben zu den beiden Affen klettern. Oben sich umsehen und einige **zerbrochenen Knochen** entdecken. Den Haken darauf anwenden und dadurch etwas **Knochenmark** ergattern. Slugger, der männliche Affe, lässt nicht mit sich reden. Wir müssen es also mit seiner Frau Amber versuchen und dazu vertreiben wir Slugger entweder mit der Schlange oder dem Farbtopf.

Amber besänftigen, ihr Parfum anbieten und dann in die Höhle schauen und alles rausnehmen. Wir wissen jetzt z.B., dass Amber die weißen Blumen und blau emaillierte Gefäße mag. Also müssen wir jetzt blau emaillierte Gefäße herstellen.

Zurück zu Mina und zum Töpfern; nach dem Brennen die Gefäße mit dem Pinsel glasieren und erneut brennen.

Nun zurück zu Amber, doch überlegen wir mal, was sie wohl gerne hätte. Als weiblicher Affe könnte sie Schmuck mögen, also einen **Blumenkranz**. Weiterhin können wir die Muscheln mit dem Messer löchern und so eine **Muschelkette** mit Hilfe des Fadens herstellen.

Wir bieten ihr alles an, den Schmuck und die Vasen, das Parfum und wenn das nicht ausreicht, auch etwas zu essen. Reicht das alles nicht aus, um den Balken grün zu bekommen und sie als Freundin, dann evtl. etwas auf der Ocarina vorspielen. Man muss dann das, was sie als Töne vorgibt nachspielen. Wenigstens im leichten Modus sollte das zu schaffen sein.



2 Freunde haben wir jetzt, fehlt noch der 3. und das könnte der malende Leonard werden. Wir müssen noch grüne und weiße Farbe herstellen. Die **grüne Farbe** ist relativ einfach, denn wir benutzen die eingetrocknete Farbe mit dem Benzinkanister.

Die **weiße Farbe** wird schon schwieriger, aber wir können das im Tagebuch nachlesen. Zur Schmiede / large kiln.

Hier ein Feuer anzünden: wie üblich mit den Ästen, einem Stück Holz und dem Sextanten.

Nun als Jep in den Kamin die Muscheln oder Krebse werfen. Den entstandenen **Quicklime/gebrannter Kalk** in ein Gefäß füllen und das Ganze mit Wasser mischen. Den entstandenen **hydrated lime/gelöschten Kalk** dann mit der Kreide/Chalk mischen und Palmöl hinzugeben.

Gehen wir jetzt zu Leonard und versuchen unser Glück und groomen / kraulen / lausen ihn. Dann bieten wir ihm die fehlenden Farben an. Wir können auch selbst Mina an die Wand ganz rechts malen.

Zum Schluss dann noch Nahrung geben und abschließend das Instrument spielen in leichten Modus. Evtl. muss man ihm Alkohol anbieten, bevor er freundlicher reagiert!



Jetzt sollten wir drei Freunde haben und gehen wieder in die Höhle.

Nur 2 Affen bekämpfen uns jetzt und wir sollten jetzt nur auf diese beiden abwechselnd schießen. Wenn beide gleichzeitig getroffen (rot) sind, ist der Sieg unser und wir können weiter nach innen.

Hier müssen wir dann Gefäße richtig platzieren. Schauen wir uns die Podeste an, auf die wir sie stellen sollen, dann sind diese mit Strichen markiert, so dass sich durch die Dichte der Striche die Form der Gefäße ergibt (dicht aneinanderliegende Striche = breit; weit auseinanderliegende Striche = schmal/gedrückt!):



War alles korrekt, dann kommt vor der weiterführenden Tür wieder die ocarina zum Einsatz:



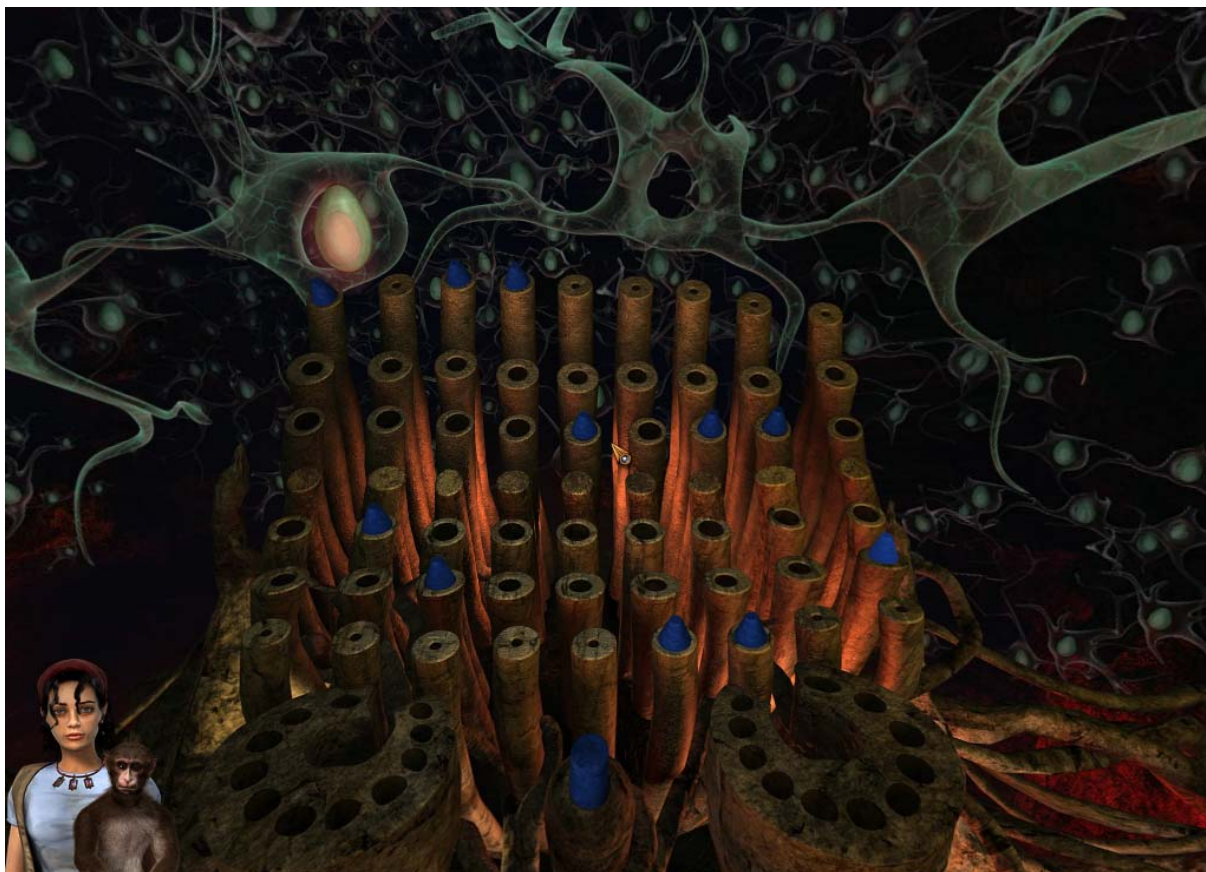
Richtig gespielt öffnet sich dann die Tür.

Im neuen Raum sich alles genau ansehen, bemerken, dass die Insel mit einem grünlichen Dunst überzogen wird.

Wollen wir weiter gehen, dann schließt sich das Tor. Jetzt sich die einzelnen „Eier“ genauer ansehen. Sie haben Erinnerungen in sich tragend und man erfährt hier Wichtiges, wenn man alles anklickt. Sehr wichtig sind die beiden grünen unten rechts. Hat man das rechte genommen, dann kann man es vorerst nicht mehr zurück setzen.

Wir sehen uns nun die „Orgelpfeifen / Sprachmaschine“ an und müssen bestimmte Löcher so zudecken, dass letztendlich ein bestimmter Satz gesprochen wird: *„He who has intelligence will discern the known in the unknown and understand how much the other is like him.“* – *„Der Weise – wird Bekanntes – von Unbekanntem – unterscheiden und – erkennen wieviel – von ihm selbst – im Anderen – zu finden – ist.“*

Die einzelnen blauen Hütchen so platzieren, dass der obige Satz entsteht. Sich nach und nach vortasten und immer wieder den blauen Stab unten in der Mitte zur Kontrolle betätigen. Oben rechts wird auch angezeigt, wieviel „Hütchen“ richtig sitzen. Nicht jedes „Hütchen“ hat die gleiche Wirkung, so dass das Endbild hier zwar zeigt, wie es im Endeffekt aussehen muss, man aber probieren muss, ob alles richtig sitzt (oben rechts auf die Anzeige achten und sich bis zu 11/11 vortasten).



Jetzt, wo die Sprache eingestellt ist, kann man sich oben am Eingang auf der Tafel den Bericht vorlesen lassen, der alles andere als gut ist.

Jetzt das „Ei“ aus dem Inventar im Inventar auf Jep anwenden und es wieder einsetzen und das Tor wird sich öffnen. Nicht vergessen sich evtl. erneut alles anzuhören.

In den neuen Raum gehen und sich alles ansehen. Das Controlpanel inspizieren und feststellen, dass wohl die Kühlung der Turbinen nicht funktioniert.

Den Knopf am Panel unten drücken und die Hebel betätigen, doch vorerst kann hier nichts erreicht werden.

Wir sehen uns weiter um, finden eine Tür auf der „N“ steht (sind dahinter Nemos Räumlichkeiten?) und stellen fest, dass ein Kristallhalter zerbrochen ist und wir vom Boden einen verbogenen „**twisted crystal holder – verbogener Kristallhalter**“ aufheben können.

Wieder zum Panel, die beiden Hebel ganz nach unten schieben und es schließen.

Jetzt können wir rechts durch die Tür, gehen 2 x rechts und schauen dann nach oben über ein Loch. Hier finden wir einen **Kristall**, den wir mit der Axt abschlagen und ins Inventar befördern.

Zurück und wir müssen den Kristallhalter reparieren und müssen dazu in die Schmiede/ large kiln.

Den Halter in das Feuer legen, dann mit der Zange herausnehmen, ablegen und mit dem Hammer gerade klopfen. Mit der Zange im Wasser abkühlen (evtl. Rechtsklick) und er sollte repariert sein.

Zurück mit dem Shortcut zum Motor und links bei Nemos Tür den Kristallhalter einsetzen, dann mit dem Kristall das Kabel nehmen und alles letztendlich in den Halter einsetzen.

Ein Geräusch verrät uns, dass Nemos Tür wieder funktionieren könnte. Probieren wir es.

Mina geht nach hinten und kurz vor dem letzten Raum rechts nach unten. Sie nimmt rechts ein „Ei“ das adulterated ovoid – verfälschter eiförmiger Körper, geht zurück zu den anderen und ersetzt das metallic ovoid/ metallischen eiförmigen Körper durch das adulterated ovoid. Es anklicken und hören, was Nemo zu sagen hat.

Zurück in Nemos Räumlichkeiten und jetzt bis ganz an das Ende. Das Buch rechts auf dem Tisch lesen. Hinten die Tauchermaske nehmen. Alles Weitere ansehen.

Die Tauchermaske hat keinen Sauerstoff. Wir finden den Hinweis, dass dieses Problem durch den hydrated lime/ gelöschter Kalk behoben wird. Also kombinieren wir die Maske mit dem lime/ gelöschten Kalk.

Die Klappe zur Schleuse nach draußen klemmt, also ölen wir sie mit Palmöl und öffnen sie.

Jetzt runtersteigen. Die Maske benutzen, das Drehrad betätigen und die Schleuse fluten, so dass Mina nach draußen kann. Während dessen tobt Jep oben.

Draußen unter einem abgebrochenen Rad einen Stahlhaken / steel hook finden.

Auch liegt ein Felsbrocken auf einem Schacht.

Zurück zum Hubschrauber und dort merken, dass die Seitenklappe/der Laderaum klemmt.

Die Kurbel aus dem Inventar an der Winde oben einsetzen und dann den Haken an der Seilschlaufe befestigen. Jetzt den Haken anklicken und er befestigt sich automatisch an der Seitenklappe. Dann die Kurbel benutzen. Die Klappe zum Laderaum wird aufgezoogen und wir können rein.

Das Netz / net, das uninflated float /Boje und den Nitrogentank / nitrogen tank mitnehmen.

Das Netz um den Felsbrocken legen, die Boje darauf anwenden und mit dem Nitrogen aufblasen. Der Schacht / das Gitter ist nun wieder frei.

Zurück zur Basis und in der Schleuse das Wasser ablassen. Leider bekommen wir den Zugang nach oben nicht auf. Ein Kombinationsschloss verhindert es. So schauen wir mal nach oben. Jep bekommt die Klappe nicht auf und durch sein Herumturnen hat er 3 Dinge auf das Glas geworfen. Wir können ihn veranlassen, dass er sie umdreht. Wichtig ist das Familienbild, das im Rahmenrand Zeichen hat. Setzen wir dies richtig um, dann müssen wir das Nachfolgende einstellen:

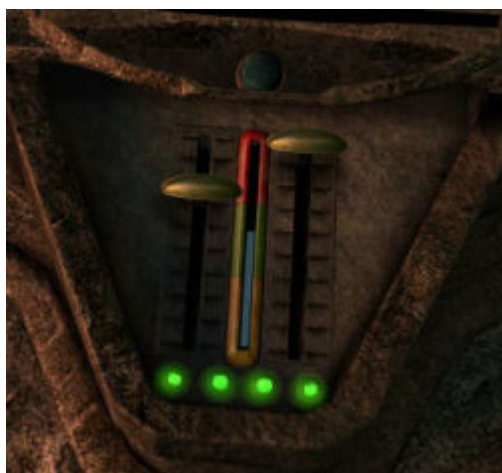


Oben wieder ein bisschen Ordnung machen (Bilder zurückhängen und den Elefanten reparieren) und wir können eine To-Do-Liste von Nemo lesen.

Zum Motor zurück. Die Hebelbewegung bewirkt immer noch nichts. Der Gasfluss stimmt nicht. Zurück in den Vulkan und Jep jetzt durch das Loch schicken über dem der Kristall war. Jep geht ganz durch und sieht unten eine kreisrunde Öffnung. Er verschließt sie mit der Kokosnuss.

Zurück zum control panel: Den Knopf drücken und jetzt sehen wir den Wasserfluss und auch, dass Gas fließt.

Am Panel jetzt den rechten Hebel ganz nach oben schieben und dann mit dem linken Hebel genau die richtige Stellung finden, so dass alle 4 Lämpchen grün sind (erst den Hebel ganz nach oben und dann im richtigen Tempo an die richtige Stelle zurücknehmen).



Mina konnte das Dissaster verhindern, der Vulkan ist gebändigt, aber

Mina geht zurück und schaut nach draußen. Die grüne Giftgaswolke breitet sich aus. Sie inspiziert die Anzeigentafel neben der Tür, die nichts Gutes verspricht und als sie die Höhle verlassen will, wird sie von Slugger überrannt. Die Turbinen sind

ausgeschaltet und Mina muss erneut dafür sorgen, dass dies wieder in Ordnung kommt.

Das Gittertor ist geschlossen. Sich die Ovoiden ansehen und feststellen, dass das rechte keinen Kern hat. Auf dem Boden vor dem Tor Blut und Haare von Slugger finden, das Ovoid darauf anwenden und evtl. seine Gedanken sehen. Das Tor öffnet sich.

Zurück zum Motor und versuchen, ihn zu starten, doch der Affe ist in der Turbine. Durch die Tür zum Vulkan gehen. Wieder zu der Stelle, wo wir waren und Jep durch das Loch schicken. Slugger bewirft uns mit **Glaskolben / Sicherungen / spherical capacitors** und wir müssen 5 davon fangen. Haben wir diese, fällt Slugger erschöpft um. Jep holt ihn raus.

Mina bringt ihn zur Maschine, schaltet diese wieder ein und Slugger stirbt. Auch Jep wird von der tödlichen Krankheit befallen, so dass Mina nun sich beeilen muss, um die Insel und Jep zu retten.

Wir haben bereits durch Nemo erfahren, dass es möglich ist, ein Heilmittel herzustellen. Wir gehen zurück und dann nach links unten. Auch hier hat Slugger gewütet und einiges zerstört. Mina setzt die Sicherungen / spherical capacitors rechts ein. Ein Glaskolben ist ebenfalls zerbrochen. Wir nehmen die **violetten Scherben / shards of violet glass** mit und müssen den Kolben aber wohl wieder herstellen. Die defekte **Sicherung** rechts entnehmen, das Stahlkabel in 2 Teile teilen und eines davon auf die Sicherung anwenden und diese wieder einsetzen.

Um das Gerät zu reparieren, brauchen wir nun noch 2 Glaskolben, die wir herstellen müssen; eine klare für das Ende und eine violette. Wir knuddeln nochmals Jep und gehen zur Schmiede / large kiln (über das Shortcut) und von dort weiter. Wir suchen alles ab und finden auf dem Weg die **Kokosnuss** und das **Ocular / eyepiece**. Ein Geysir ist entstanden und wir sehen, dass die Insel und die Lebewesen darauf langsam sterben.

Wir lesen im Tagebuch nach, wie wir Glas herstellen.

Wir nehmen außen am Ofen das **hardy / Ambossschroter** und gehen zur Säge-/Schleifwerkstatt, montieren den Schleifstein und schärfen das hardy, das wir schon haben oder das noch außen am large kiln hängt. Zurück zur Schmiede.

Hier das sharpened/geschärfte hardy / Ambossschroter in das Loch einsetzen. Dann das Gewehr in den Ofen befördern. Es mit der Zange herausnehmen und auf dem Steinamboss ablegen. Dann 2x den Hammer benutzen und es per Rechtsklick im Wasserbecken abkühlen. Das **Stahlrohr / steel tube** aus dem Wasser nehmen.

Zum Workshop (dort wo wir die Gefäße herstellten) gehen und in Richtung Ofen und wir finden einen **Schmelztigel / crucible** auf dem Boden.

Das Feuer anheizen, die blauen Scherben in den Schmelztigel und – wenn sie geschmolzen sind – das Stahlrohr zum Glasblasen darauf anwenden. So bekommen wir einen **violetten Glaskolben / violet bottle**.

Nachlesen, wie man Glas herstellt. Wir brauchen Sand / sand, Holzkohle / charcoal, quicklime / gebrannter Kalk und Soda-Asche / soda ash (aus gebranntem seaweed/Seegras). - Den seaweed/Seegras in den Schmelztigel und wir bekommen die Soda-Asche / soda ash.

Jetzt den hydrated lime / gelöschten Kalk in den Schmelztigel und wir bekommen quicklime/gebrannten Kalk.

Im Inventar nun die Sodaasche mit Sand, Holzkohle und quicklime/gebrannten Kalk kombinieren und wir bekommen eine vitrifiable mixture/verglasbare Mixtur. Diese dann in den Schmelztigel, das Feuer anheizen und auf das Geschmolzene das Stahlrohr anwenden. Wir bekommen einen klaren Glaskolben.

Jetzt zurück zu Nemos Räumen und weiter zurück in den Raum zu den Ovoids. Dort in den leeren Kolben das Magenta Gas füllen und wir bekommen farbiges Gas /colored gas im Kolben.

In Nemos Räumen rechts unten jetzt das colored gas / farbige Gas vorne an die Maschine anschließen, den gefärbten, blauen Kolben unten. Das Okular oben in die Halterung einsetzen und dann unten den roten Knopf betätigen zur Sterilisation.

Die 3 Gase einströmen lassen und merken, dass sich alle 3 neutralisieren. Ist das Magenta dafür verantwortlich?



Grünes Gas herstellen und dann die **Spritze / sampler** mit dem roten Knopf entnehmen.

Mit Jep kuscheln und dann den sampler/ die Spritze auf ihn anwenden und zurück in das Mikroskop stecken. Durch das Mikroskop schauen. Wir sehen 3 verschiedene Zellarten. Mit verschiedenen Gasarten ausprobieren, was sich tut. Bei einer bestimmten Gassorte sterben alle Zellen ab. Das grüne Gas, das sich über die Insel legt, ist nicht dafür verantwortlich und Mina erfährt, dass ein Mikroorganismus - von außerhalb der Insel - das Leben der Insel zerstört. Als der Schutzschild der Insel noch vorhanden war, konnte er die Insel nicht erreichen und alles, was nicht immun ist, wird nun zerstört. Mina kann also die Insel nur retten, wenn Sie wieder den Schutzschild über die Insel legt, was bedeutet, dass sie auch nicht gerettet werden kann und auf der Insel bleiben muss.

Mina muss sich also entscheiden und wir sollten hier speichern, wenn der Alarmton zu hören ist.

1. Ende: Mina geht mit Jep nach draußen

2. Ende:

Gegenüber kann der Schutzschild durch langsames Ziehen des Hebels wieder hergestellt werden

Wir danken MaGtRo von <http://www.gameboomers.com> für die Genehmigung, diese Lösung auf der Grundlage von ihrem walkthrough zu gestalten und auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



<http://www.gamepad.de/>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).