

# In 80 Tagen um die Welt

## Komplettlösung

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin 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 verstößen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

### Allgemeine Hinweise:

In diesem Spiel kann zwischen drei Schwierigkeitsstufen ausgewählt werden. Die hier vorliegende Lösung bezieht sich auf den einfachsten Schwierigkeitsgrad des „Touristen“, bei dem die Zeitbegrenzung aufgehoben ist und ausreichend Geld zur Verfügung steht. Die Zeitanzeige und der Müdigkeitsbalken können hierdurch unberücksichtigt bleiben und es ist nicht nötig, für ausreichend Nahrung zu sorgen oder ins Hotel zurück zum Schlafen zu gehen.

In einer Anweisungsanzeige werden die durchzuführenden Missionsziele und Aufgaben jeweils aufgezeigt und leiten durch das gesamte Spiel.

In einer Minikarte wird auf die Zielorte durch verschiedenfarbige Pfeile hingewiesen: ein grüner Pfeil bedeutet, dass das Ziel auf der gleichen Ebene, wie der Spieler ist, ein roter Pfeil bedeutet, dass das Ziel tiefer gelegen ist und

ein blauer Pfeil heißtt, dass das Ziel höher liegt. Ändert sich der Pfeil in ein Quadrat, so ist der Spieler ganz in der Nähe seines Ziels (im Handbuch nachzulesen). Auf eine genaue Wegbeschreibung kann in dieser Lösung daher größtenteils verzichtet werden.

Zur Steuerung ist noch zu sagen, dass die Spielfigur auch mit den Pfeiltasten bewegt werden kann und dass der Rennmodus auch durch zweimaliges schnelles Drücken der „Vorwärtstaste“ bzw. „W“ - Taste erreicht werden kann, wodurch das gleichzeitige Betätigen der Shift – Taste wegfällt und der/die Spieler/in eine Hand für die Maus frei hat. Auch bei der Verwendung der „X“ – Taste zum Schleichen kann zusätzlich der Rennmodus benutzt werden.

Durch Drücken der „U“ – Taste kann ein Balken von der Uhranzeige ausgefahren werden, der den Fortschritt im Spiel anzeigt (nochmaliges Drücken dieser Taste fährt den Balken wieder ein).

An einigen Stellen des Spiels muss die „Leertaste“ verwendet werden (z.B. um den Zeppelin abzusenken).

## **Einleitung:**

Du erhältst von deinem Onkel Matthew den Auftrag, in 80 Tagen um die Welt zu reisen und ihm 4 Dokumente, die seine Erfindungen beweisen, aus den Städten Cairo, Bombay, Yokohama und San Francisco zu besorgen. Als Transportmittel stehen dir Eisenbahn, Schiff und Zeppelin zur Verfügung. Ausgestattet mit einem **Messer** und etwas **Geld** beginnt deine Reise in

# **CAIRO**

Du bist auf einer kleinen Insel im Hafen vor der Stadt gelandet. Gehe zu dem **Matrosen**, der vor dem Zollhäuschen steht, und spreche ihn an. Er teilt dir mit, dass du 24 Stunden warten musst, bevor du die Stadt betreten kannst. Da du so lange nicht warten willst, besteht deine erste Aufgabe darin, einen Weg von der Insel zu finden.

In einer Ecke links neben dem Zollhäuschen findest du eine **Eisenstange** auf dem Boden unter einem Kran, die du mitnimmst. Gehe anschließend zum Kai hinunter und laufe an den einzelnen Feluken vorbei, bis zu einer Feluke außerhalb des Blickfeldes anderer Passanten, deren Kette nun mit der Eisenstange aufgebrochen wird.

Steuere nun die Feluke rechts um die Insel herum und segle danach geradeaus in Richtung Stadt, die du in der Ferne siehst. Hast du den Ankerplatz im dortigen Hafen erreicht, verlässt du automatisch die Feluke.

Auf dem großen Platz vor dem Stadttor patrouillieren Polizisten, an denen du dich entweder links herum bis zum Tor vorbeischleichst ( ducken, hinter Kisten und Säulen verstecken, rennen, wenn sie dir den Rücken zuwenden..) oder du lässt dich erwischen und bestichst den **Polizisten** mit 200 Dollar, indem du ihn rasch nach dem Gespräch anklickst (dein Geldbeutel sollte im Inventar vorher schon ausgewählt sein). Nach der Bestechung kannst du dich unbehelligt auf dem Platz bewegen und die Stadt durch das Tor betreten. Zunächst musst du dich auf den Weg zum Hotel begeben. Wahlweise kannst du entweder ein Fahrzeug (Motorrad, Einrad, Kamel, Teppich) für Geld mieten oder dich zu Fuß aufmachen. Folge dem Pfeil auf der Minikarte bis du am Hotel angekommen bist. Hier befindet sich ein Verkaufsstand, an dem du für 10 Dollar etwas zu Essen kaufen kannst (im Touristenmodus aber nicht nötig). Betrete das Hotel und klicke den **Matrosen an der Rezeption** an. Für 50 Dollar erhältst du ein Zimmer für die Nacht. Nimm die **Nachricht von Mathew** und das **Geld** von der Theke und wende die Nachricht an der Maschine links im Raum an, um sie abzuhören. Du erhältst die Aufgabe, den Händler Youssouf aufzusuchen und ihn nach dem Patent zu fragen.

(Wenn du die Treppe im Hotel nach oben gehst, gelangst du in dein gemietetes Zimmer und verbringst dort die Nacht, um deinen Energiebalken aufzufüllen, ist aber in diesem Spielmodus nicht notwendig.)

Sobald du das Hotel verlässt, triffst du auf einen **Schotten**, der dir ein **Handbuch** für den Umgang mit dem Kilt in die Hand drückt. Dieses musst du nun zu 4 Mitgliedern der „Gälik-Gilde“ bringen, bevor dir verraten wird, wo sich Youssouf aufhält. Auf der Minikarte sind nun 4 grüne Richtungspfeile zu sehen, denen du nacheinander in beliebiger Reihenfolge folgst, bis sie sich in ein grünes Quadrat verwandeln und du vor dem entsprechenden Schotten stehst und ihm das Handbuch geben kannst (Beachte die Farbänderung der Pfeile: blau, wenn es nach oben geht und rot, wenn es nach unten geht. Die 4 Gildenmitglieder verhalten sich dynamisch und verändern ihre Positionen leicht). Drei Schotten findest du in der Nähe des Hotels auf der Straße oder in einem Hof, der vierte befindet sich weiter hinten in der Stadt in einem höheren Bereich auf einer Art Balkon. Hast du allen das Handbuch gegeben (ihre grünen Pfeile sind jeweils von der Minikarte gelöscht worden), so ist diese Mission erfolgreich beendet und ein neuer grüner Pfeil wird sichtbar, der dich zum Aufenthaltsort von Youssouf führt. Dieser befindet sich wieder im niedriger gelegenen Stadtteil, in dem sich auch das Hotel befindet.

Nach dem Gespräch mit **Youssouf** will er dich zum Archäologen Otto bringen. Laufe immer hinter ihm her und er führt dich zu einem Tunneleingang. Hier erhältst du einen **Schlüssel** zu den Katakomben und redest außerdem mit einem mysteriösen Mann namens **Fix**.

Schließe die Tür zu den Katakomben mit dem Schlüssel auf und trete ein. Durch einen langen Höhlengang gelangst du zu einem großen Raum, in dem sich Grabräuber aufhalten (gehe nicht hinein, sonst nehmen sie dir dein gesamtes Geld weg!). Deine Aufgabe ist es nun, die fünf Zugänge zu diesem

Raum abzusperren und die Grabräuber somit einzuschließen. Gehe nach rechts den Gang entlang zu einer hellgrauen Leiter in der Nähe eines Gittertores, klettere sie hoch und drehe dort oben am Rad, damit sich das erste Gittertor schließt. Springe wieder runter und gehe nach links durch den Gang zum nächsten Gittertor. Hier besteht noch keine Möglichkeit, es zu schließen; also weiter zum dritten Gittertor. Hier führt ein Gang nach rechts zu einem großen Raum, der aber erst betreten werden kann, wenn alle 5 Tore geschlossen sind. Auf der linken Seite eines schmalen dunklen Durchgangs, der in einer Mulde liegt, befinden sich einige Felsblöcke, über die du dich hochziehst, auf dem schmalen Sims entlang zu einem Brett gehst, das du nach Anklicken herunterklappen und überqueren kannst und schließlich das hölzerne Rad zum Schließen des dritten Tores erreichst und es drehst. Springe wieder runter und gehe in den schmalen Durchgang in der Mulde hinein. An seinem Ende befindet sich das Rad zum Schließen des zweiten Gittertores, das du ebenfalls drehst.

Verlasse den Durchgang wieder und gehe weiter zum vierten Gittertor. Gegenüber diesem Tor siehst du eine große braune Steinkugel auf einem schwarzen Felsen. Springe rechts von ihr auf den Stein und entferne das kleine Holzstück, durch das sie festgehalten wird. Die Kugel rollt davon und verschließt das Gittertor.

Gehe weiter den Gang entlang zum fünften Gittertor. Gleich am Eingang zu einem kleinen Höhlenbereich mit vielen Steinen kannst du dich an der Wand rechts hochziehen und dich weiter hocharbeiten bis auf ein schmales Sims. Gehe es nach links entlang, überspringe drei Abgründe und gelange so auf die andere Seite zu dem Holzrad, mit dem du das fünfte Gittertor verschließt. Nach erfolgreicher Mission kannst du nun endlich zwei Tore zurück und den Raum betreten, in dem sich **Otto** aufhält. Im Gespräch mit ihm erfährst du, dass du für ihn 7 Kelche finden musst, bevor er dir weiterhilft. Um die Verstecke der Kelche sichtbar zu machen, benötigst du einen **Detektorhelm**, den du dir von einer Kiste neben dem Zelt holst (um ihn auf- und abzusetzen, die rechte Maustaste drücken!).

Gehe nun in Richtung der Ruinen und gleich nach rechts in einen Raum hinein. Setze den Helm auf und entdecke in einer der Säulen auf der linken Seite des Raumes ein Auge. Drücke es und nehme aus der entstandenen Nische den **Kelch** heraus. Verlasse den Raum wieder und gehe nach rechts den Gang weiter entlang bis zu einer Säule und einem wackeligen Brett, das nach links über einen Abgrund führt. Drücke die Säule, damit sie auf das Brett fällt und es stabilisiert. Überquere das Brett nun (letztes Stück über den kleinen Spalt springen!) und betrete den nächsten Raum. An der Wand hinten links siehst du wieder ein Auge, aus dessen Nische du den **Kelch** nimmst. Gehe nun durch die Mauerlücke auf der linken Seite in diesem Raum, springe runter und gehe weiter nach hinten rechts in das kleine Haus, in dem du das nächste Auge und den **Kelch** findest. Gehe nun wieder zurück (nach oben durch die Mauerlücke und über das Brett) in den ersten Ruinenbereich. Steige

von dort aus nach links eine Treppe hinab zu einem großen Platz. Ganz rechts befindet sich an der Rückseite einer großen Säule ein weiteres Auge mit dem **Kelch**. Gehe nun auf die gegenüberliegende Seite des Platzes und nach links an der Mauer des dortigen Gebäudes entlang, wo ein schmaler Durchgang zu finden ist, der in dieses Gebäude hineinführt. Am Ende dieses schmalen Ganges findest du einen Hebel, den du anklickst. Dadurch wird eine Brücke im oberen Bereich gedreht.

Gehe nun wieder zurück in den ersten Ruinenbereich (über die Treppe auf dem großen Platz nach oben). Überquere wieder das stabilisierte Holzbrett und gehe nach rechts weiter den Weg über die vorher gedrehte Brücke. Gehe hinter der Brücke nach links und einige Stufen hinab in ein Gebäude, das viele Seitenräume enthält. In einem Seitenraum findest du an einer Wand ein weiteres Auge mit einem **Kelch**. Verlasse das Gebäude, gehe über die Brücke zurück bis zum Ende des Weges und weiter nach links einen schmalen Weg an einer Mauer entlang bis zu einer Hängebrücke, die du mit Hilfe der Eisenstange herunterholst. Über die Hängebrücke gelangst du nun in einen kleinen Raum, an dessen Wand du wieder ein Auge mit einem **Kelch** entdeckst. Gehe nun erneut zurück und über die stabilisierte Holzbrücke in den offenen Gebäudebereich. Verlasse diesen wieder durch die Mauerlücke rechts und drehe dich sofort nach links. Gehe den schmalen Gang um das Gebäude herum bis zu einer liegenden Säule, die auf ein weiteres Gebäude führt. Gehe dort hinauf und wende dich nach links. Vor dem folgenden Abgrund findest du Säulen, die zum nächsten Gebäude hochführen. Ziehe dich an ihnen hoch und gehe dann vorsichtig über die schmalen Steinbalken auf das nächste Gebäude. Von dort aus gehst du weiter nach links zu einer umgekippten Säule und in eine Pyramide hinein. Durchquere sie und lasse dich vorsichtig an ihrem anderen Ausgang auf eine Holzbalkenkonstruktion nieder. Balanciere auf den Balken nach links und weiter über ein Holzbrett in den kleinen offenen Raum, der durch eine verschlossene Gittertür bisher nicht zugänglich war. In ihm findest du an einer Wand ein Auge mit dem letzten **Kelch**. Die Gittertür lässt sich nun von innen öffnen und du kannst links über die Treppe nach oben zu **Otto** zurück. Gib ihm die 7 Kelche und du erhältst von ihm den Auftrag, die schwarze Träne aus dem Leuchtturm zu besorgen. Spreche ihn erneut an und er verrät dir einen Fluchtweg aus den Katakomben. Gehe wieder in den Ruinenbereich und steige auf der gegenüberliegenden Seite die Treppe hinab auf den großen Platz. Überquere ihn und klettere über die großen Felsblöcke, die den Durchgang zwischen den Statuen versperren. Springe auf der anderen Seite hinunter und öffne die Tür, die dich in die Stadt führt.

Findest du nun einen **Polizisten** und meldest ihm die eingespererten Grabräuber, so erhältst du dafür **Geld**.

Um zum Leuchtturm zu gelangen, verlässt du die Stadt durch das Stadttor und gehst auf dem Hafenplatz (wo du den Polizisten bestochen hast) nach links die Stufen hoch, durch eine Mauerlücke auf der gegenüberliegenden

Seite weiter einen Gang entlang, der in den Leuchtturm führt. Steigst du nun rechts die Treppe hoch, so wirst du von einem Polizisten am Weitergehen gehindert. Eine Verkleidung muss her!

Gehe wieder in die Stadt und betrete das Haus mit den Teppichen vor der Tür, das neben der Fahrzeugvermietung steht. Als Polizist verkleidet kommst du wieder raus und kannst nun unbehelligt in dem Leuchtturm die Treppen ganz nach oben steigen. Gehe auf den Balkon hinaus und nehme die **schwarze Träne** links aus ihrer Halterung. Damit du mit dem Diebesgut nicht erwischt wirst, gehst du nun die Treppe ein Stück wieder abwärts zu einem unteren Balkon und wirfst die schwarze Träne durch das Fenster hinaus. Verlasse danach den Turm und hebe die schwarze Träne vom Boden unter dem Balkon auf. Nun musst du wieder zum Kleiderwechsel in das Haus mit den Teppichen und anschließend durch die Stadt zu **Youssouf**, der die Träne an sich nimmt. Dein nächster Auftrag lautet nun, in den Harem unbemerkt einzudringen, Sheherazade zu finden und sie zu Otto zu bringen.

Folge dem grünen Pfeil auf der Minikarte, bis du in einen Hof gelangst, wo ein kleiner Steg über einen Kanal führt. Springe von dort in das Wasser und laufe nach rechts in den Wassertunnel hinein. Bei einem Wasserrad verbreitert sich der Kanal und du kannst über Treppen wieder auf trockenen Boden. An einer Gebäudewand befindet sich ein Blumenrankgitter, an dem du hochkletterst und durch das Fenster in den Harem einsteigst. Hier triffst du **Sheherazade**, die du überzeugst, dir zu folgen. Öffne die Tür links von ihr und betrete einen Balkon. Sheherazade wird dir folgen. Nimm die **Holzbank** von der linken Seite des Balkons auf und lege sie über den aktiven (grün umrandeten) Teil der Balkonbrüstung als Brücke. Springe nun auf die Holzbank und überquere sie. Auf der anderen Seite angekommen, siehst du, dass Sheherazade dir folgt. Gehe nach rechts in das nächste Gebäude und danach durch die Tür im Raum gegenüber. Nun befindest du dich in einem Swimmingpool – Bereich. Steige die Treppe neben dir zum Pool hinunter und hebe das **Geld** vor dem Pool auf dem Boden auf. Die Tür nach draußen ist leider verschlossen. Steige die andere Treppe wieder hinauf und klappe jedes der 5 kleinen Fenster auf. Die zweite Tür im oberen Poolbereich führt auf einen kleinen Balkon. Von dort aus bilden die 5 geöffneten Fenster eine Treppe, die du runterspringen musst. Unten angekommen öffnest du die Tür zum unteren Poolbereich, damit Sheherazade dir folgen kann. Zuerst jedoch muss das Wasserrad zum Halten gebracht werden. Lege dazu die drei Hebel an der rechten Wand in folgender Reihenfolge um: 1. den linken 2. den rechten 3. den mittleren Hebel. Das Wasserrad sollte nun stehen geblieben sein und du durchschreitest es zur anderen Seite. Sheherazade folgt dir. Um den Harem zu verlassen musst du nun noch zwei Gittertüren öffnen und durchgehen. Automatisch landest du mit Sheherazade bei **Otto**. Im Gespräch mit ihm erfährst du weitere interessante Dinge ... Sheherazade singt... die Träne platzt... und du erhältst das begehrte **Souvenir aus Kairo**.

Verlasse nun die Stadt durch das Stadttor und begib dich auf den großen Platz am Hafen. Betrete die erleuchtete Halle und kaufe dir am Schalter für 200 Dollar eine **Fahrkarte** nach Bombay (Geldbeutel im Inventar einstellen). Du hast nun die Wahl zwischen drei Transportmitteln: Eisenbahn, Zeppelin oder Schiff. Ich habe mich als erstes für die Eisenbahn entschieden.

# Eisenbahn

Der Zug verliert an Geschwindigkeit und du willst vom Commodore erfahren, was los ist.

Nimm das **Geld** vom Tisch und verlasse dein Abteil und gehe nach rechts bis zum Ende des Wagens durch. An einer offenen Abteiltür belauschst du ein Gespräch von Dracula mit der russischen Prinzessin. Folge dem Pfeil auf der Minikarte weiter durch den Maschinenraum (Treppe runter, Treppe rauf) in das Führerhaus des Zuges. Hier triffst du auf den **Commodore** und auf einen **Colonel**. Rede mit dem Commodore und du erhältst den Auftrag, das Wasserzulaufsystem zu reparieren und den Tank zu füllen.

Gehe in den Maschinenraum nach unten und verlasse den Zug durch die Tür mit dem Hebel an der Seite.

Gehe auf dem Bahnsteig nach rechts in das Häuschen und nimm die **Schmiere** mit.

Gehe auf dem Bahnsteig bis zum Ende des Zuges und steige dort die Treppe nach oben. Hier findest du etwas **Geld**.

Gehe zurück und steige nun die Treppen bei der Lokomotive ganz nach oben, überquere den Metallsteg und du stehst auf einer runden Plattform über der Lok, die 6 Aussparungen für Batterien enthält. Lies das Schild hier, es bietet Anweisungen zum richtigen Einsetzen der Batterien. Gehe nun zu der zweiten runden Plattform, wo sich in den Aussparungen 6 Batterien befinden, die mit Hilfe des Transportkarrens auf die erste Plattform gebracht und dort eingesetzt werden müssen:

1. Nimm die gelbe runde Batterie und lade sie auf den Karren. Nimm danach die gelbe rechteckige Batterie und lade sie auf den Karren. Drücke nun den kleinen grünen Knopf unter dem Karren und er fährt zur ersten Plattform.
2. Nimm dort die gelbe eckige Batterie aus dem Karren und setze sie in die entsprechende Aussparung auf der Plattform ein. Drücke den kleinen grünen Knopf am Karren und lasse ihn mit der gelben runden Batterie zur zweiten Plattform zurückfahren.
3. Nimm nun die grüne runde B. und lade sie auf den Karren. Lasse den Karren mit den beiden Batterien wieder zur ersten Plattform fahren.

4. Nimm dort die gelbe runde B. heraus und setze sie neben der gelben eckigen in die Aussparung. Lasse den Karren wieder zurückfahren.
5. Lade nun die grüne eckige B. auf den Karren zur grünen runden, lasse ihn zurückfahren und setze die grüne eckige B. in ihre Aussparung. Lasse den Karren mit der grünen runden B. wieder zur zweiten Plattform fahren, lade die blaue runde B. dazu und fahre den Karren wieder zur ersten Plattform.
6. Nimm hier die grüne runde B. heraus und setze sie in ihre Aussparung. Fahre den Karren mit der blauen runden B. wieder zur zweiten Plattform.
7. Nimm die blaue eckige B. auf und setze sie auf den Karren dazu. Lasse ihn wieder zur ersten Plattform fahren.
8. Nimm auf der ersten Plattform zuerst die blaue eckige B. und danach die blaue runde B. aus dem Karren und setze sie nacheinander in ihre Aussparungen.

Nach vollbrachter Tat öffnet sich eine Klappe bei den Batterien.

Gehe nun über den Metallsteg von der Lok weg zu der Mauer aus roten Ziegelsteinen. Ziehe an der Maschine links neben der Mauer den kleinen Hebel, der das Wasserzulaufrohr nach unten bewegt. Benutze danach die Schmiere mit dem großen Hebel an der Maschine rechts von der Mauer und betätige ihn, wodurch das Wasser nun in den Tank eingeleitet wird.

Du findest dich nun wieder in deinem Abteil und hörst einen Schrei.

Verlasse das Abteil und folge dem Pfeil auf der Minikarte (gehe nach rechts in den zweiten Wagen und dort die Treppe neben der Nachrichtenmaschine hoch). Die Tür in der Mitte führt in das Abteil der **Prinzessin Kugloff**, die dir im Gespräch mitteilt, dass ihr Schatz gestohlen wurde. Schaue dir nun alles in ihrem Raum an (Tagebuch auf dem Schreibtisch, Rezept im Regal, Pendel im Regal neben der Tür) und du erhältst den Auftrag, Dr. Vlad zur Prinzessin zu bringen.

Folge dem Pfeil auf der Minikarte und du findest **Dr. Vlad** im oberen Bereich des Speisewagens. Spreche ihn an und er folgt dir zur Prinzessin und hypnotisiert sie. Dadurch erfährst du den Ort, an dem sie selbst ihren Schatz deponiert hat – in der Küche und dass 5 Hände nötig sind, um ihn zu finden. Nach Verlassen ihres Abteils triffst du auf den **Colonel** und redest mit ihm. (Im oberen Stock dieses oder des nächsten Wagens findest du an einem Ende noch etwas **Geld** auf dem Boden des Gangs).

Folge nun der Minikarte in den Wagen, in dem du über eine Treppe nach unten in die Küche gelangst. Finde nun 5 Knöpfe und drücke sie (unter Herden, an dem runden Kessel und ein großer Knopf an der Apparatur links neben dem runden Kessel). Wenn alle Knöpfe gedrückt wurden, bemerkst du, dass 5 Leute gefunden werden müssen, die gleichzeitig die Knöpfe betätigen müssen und auf der Minikarte erscheinen 5 Pfeile. Suche nun anhand der Pfeile die 5 **Gälik – Schotten** auf und bestelle sie in die Küche.

Dort werden sie nun die Schalter drücken und du nimmst nun aus einem dadurch geöffneten Fach in der hinteren Ecke links **Kugloffs Schatz** heraus, kehrst zur **Prinzessin** zurück und übergibst ihn ihr.

Besuche nun den **Commodore** im Führerhaus und berichte ihm vom gefundenen Schatz....

In deinem Abteil angekommen hörst du erneut einen Schrei, der diesmal vom **Colonel** stammt. Suche sein Abteil auf und rede mit ihm. Er wurde von einem Vampir gebissen und benötigt Knoblauch.

Hole den **Knoblauch** aus der Küche (liegt auf einem Tisch) und überreiche ihn dem **Colonel**. Dein nächster Auftrag ist es nun, den Vampir zu finden.

Folge dem Pfeil auf der Minikarte und du gelangst in das Abteil des Dr. Vlad. Versuche den Sargdeckel zu öffnen und mache dich dann daran, die passenden Utensilien dafür zu finden. Lies das Buch auf dem Schreibtisch, sammle verschiedene **Holzpfölcke** und **Heilige Wasser** im Raum ein und wende dich dann dem Kasten am Sargende zu. Stecke den weißen „Pflock des Jungfrauenbettes“ in die Öffnung des Kastens und fülle danach das „Heilige einschäfernde Wasser“ in den Trichter daneben. **Dr. Vlad** steigt aus dem Sarg und du redest mit ihm.

Dein nächster Auftrag besteht darin, einen Modespezialisten zu finden.

Folge dem Pfeil auf der Minikarte, der dich in das Abteil der **Gälik – Schotten** führt. Sie geben dir **Flugblätter**, die du an 6 Angestellte (Matrosen) verteilen sollst.

Folge den Pfeilen und gib den einzelnen Matrosen die Flugblätter (sie halten sich in der Küche, im Maschinenraum und in den Wagen auf). Kehre danach in das Abteil der **Schotten** zurück und höre während der Unterredung mit ihnen erneut einen Schrei. Diesmal stammt er aus dem Abteil von **Dr. Vlad**. Begib dich dorthin und nach einem langen Gespräch bekommst du einen **Kilt**, den du an der Lokomotive zur Beschleunigung des Zuges anbringen sollst. Da der gute Dr. Vlad die Notbremse gezogen hat, muss nun zuerst der Zug repariert werden.

Begib dich in den Maschinenraum und bemerke die defekten Schläuche. Verlasse den Zug durch die Tür mit dem Hebel und schaue dich draußen um. Links neben der Metalltreppe kannst du am Waggon ein Fach öffnen, aus dem du eine **Eisenstange** herausnimmst. Unter den Rädern des Waggons rechts von der Treppe klemmt ein Gegenstand, den du mit Hilfe der Eisenstange entfernst. Begib dich nun direkt vor die Lokomotive auf die Schienen und wende den Kilt auf eine (grün aktivierte) Querstange des Lokgrills an. Nun kannst du wieder über die Treppe in den Zug einsteigen. Im Maschinenraum redest du mit dem **Colonel**, der dir eine **Nachricht von Proctor** übergibt. Höre dir die Nachricht in der Nachrichtenmaschine im unteren Bereich des nächsten Wagens an.

Dein letzter Auftrag in der Eisenbahn führt dich nun zum Rendezvous mit der **Prinzessin Kugloff**. Sobald du in ihrem Abteil angekommen bist und mit ihr redest, endet die Zugfahrt und du bist am Zielort angekommen.

# Bombay

Gehe mit Hilfe des Minikartenpfeils zum Hotel und du findest den Eingang durch eine heilige Kuh blockiert. Du wirst daher angewiesen, die Kuh mit einer Schlange aus dem Schlangentempel zu vertreiben.

Suche den Schlangentempel mit Hilfe der Minikarte auf und rede mit dem **Pförtner** am Eingangstor. Um den Korb mit der Schlange erreichen zu können, musst du zunächst verschiedene Gewürze als Opfergaben darbringen, die es auf dem Markt zu besorgen gilt. Wenn du dich im Tempel umsiehst, entdeckst du 8 Seitenräume mit Opferschalen, in welche die richtigen Gewürze hineingelegt werden müssen. An der Raumwand hinter jeder Opferschale befindet sich ein Schriftzeichen, das du dir am besten jeweils notierst, da es den Namen des Gewürzes darstellt. Außerdem findest du an einer Tempelwand außerhalb der Seitenräume eine Steintafel mit Kugeln, deren Farben ebenfalls auf die benötigten Gewürze hinweisen.

Suche nun die Markthalle auf und kaufe die 8 benötigten Gewürze für jeweils 5 Dollar. Vergleiche die Schriftzeichen der Schilder an den Gewürzständen mit denen aus den Tempelräumen, um die richtigen Gewürze zu finden (da du im Touristenmodus genug Geld hast, kannst du auch alle Gewürze kaufen und später auswählen).

Die benötigten Gewürze sind: Salz (weiß), Ingwer (hellbraun), Pfefferminze (dunkelgrün), Knoblauch (schwarz), Koriander (gelb), Safran (rot), Piment (hellgrün) und Kurkuma (hellgelb).

Zurück im Tempel legst du nun die Gewürze wie folgt in die Schalen der Seitenräume:

Obere Tempelebene (vom Eingang aus gesehen):

Safran	Koriander
	Kurkuma
Salz (Tempeleingang)	

mittlere Tempelebene:

Knoblauchzehen
Piment (Tempeleingang)

untere Tempelebene:

Pfefferminze	Ingwer
	(Tempeleingang)

Wurde alles richtig gemacht, fahren nun zwei Brücken hoch oben zum Raum mit der Schlange aus. Steige über die Seitentreppen hinauf, überquere die Brücke und hole den **Schlängenkorb**.

Bringe ihn zur Kuh vor dem Hoteleingang und wende ihn auf die Kuh an. Sie flüchtet und der Weg ins Hotel ist frei.

Betrete das Hotel und klicke den **Mann an der Rezeption** mit dem Geld im Inventar an. Er gibt dir eine **Nachricht von Mathew** und **Geld**. Höre die Nachricht mit der Nachrichtenmaschine in der Ecke ab und sende danach deinem Onkel ebenfalls eine Nachricht, indem du noch einmal mit deinem Geld im Inventar den Mann an der Rezeption anklickst.

Dein Auftrag ist es nun, Shankar zu finden. Sein Haus befindet sich auf einer Insel, die du über eine Brücke beim Pier erreichst. Vor dem Haus links gehst du in einen kleinen Pavillon, wo du mit Shankars Tochter **Anand** redest. Nach dem Gespräch lässt sie dich von ihren Wachen festnehmen und du erwachst im Hof eines Observatoriums. Hier triffst du auf die ebenfalls festgenommene Schauspielerin **Aonda** und musst einen Fluchtweg aus diesem Gefängnis finden. Schaue dir nun alles an. Vor dem Ausgangstor befindet sich ein Weg aus abgesenkten, braunen Steinblöcken. Links und rechts davon stehen je zwei Rampen, mit Schriftsymbolen auf dem Boden kreisförmig um sie angeordnet und Sternen an ihren Seiten. Vor dem Weg befindet sich ein großes Teleskop mit einer Treppe, die nach oben zu seiner Linse führt. An der rechten Seite des Teleskops siehst du ein Rad, mit dem du das Teleskop in 6 verschiedene Höhen einstellen kannst (mit der „A“ – Taste nach oben, mit der „D“ – Taste nach unten).

Gehe nun folgendermaßen vor:

- bewege das Teleskop um 2 Positionen nach oben (= zweimal A-Taste drücken)
- steige die Treppe hinauf, schaue durch die Teleskoplinse und richte den sichtbaren hellen Stern mit den Links/Rechts-Pfeiltasten zur Linsenmitte aus, bis ein Symbol erscheint
- suche die Rampe mit den zwei goldenen Sternen an seiner Seite (weil das Teleskop zweimal angehoben wurde) und stelle dich auf das gleiche Symbol, das du gerade durch das Teleskop gesehen hast (man kann auch alle Symbole ablaufen, wenn man nicht mehr weiß, wie es aussah). Der erste große Steinblock des Weges sollte sich nun nach oben bewegen
- bewege das Teleskop mit dem Rad nun um 1 weitere Position nach oben, richte bei der Teleskoplinse den hier sichtbaren hellen Stern wieder zur Mitte, bis ein weiteres Schriftsymbol erscheint und betrete das gleiche Symbol wieder bei der Rampe mit den 3 goldenen Sternen. Der nächste große Steinblock erhebt sich
- bewege das Teleskop mit dem Rad um 1 weitere Position nach oben, richte den Stern in der Linse wieder zur Mitte, bis ein neues

- Schriftsymbol erscheint und betrete dieses Symbol bei der Rampe mit den 4 goldenen Sternen. Der nächste Steinblock erhebt sich
- bewege das Teleskop mit dem Rad noch einmal um 2 Positionen nach oben, richte den Stern in der Linse zur Mitte aus, bis das Schriftsymbol erscheint und betrete das Symbol bei der Rampe mit den 6 goldenen Sternen. Der letzte Steinblock erhebt sich

Laufe nun über die Steinblöcke zum Ausgangstor und du hast deine Freiheit wieder!

Gehe ins Hotel zurück und rede mit dem **Mann an der Rezeption**. Er gibt dir eine neue **Nachricht von Mathew**, die du mit der Maschine wieder abhörst. Erneut musst du hiernach eine Nachricht an deinen Onkel senden (mit dem Geld im Inventar den Mann an der Rezeption anklicken). Ist dies erledigt, sollst du nun Ravish aufsuchen.

Wenn du das Hotel verlässt, triffst du auf einen **Gälik – Schotten**, der dich bittet, 4 weitere Gälik – Schotten aufzusuchen, die dir mehr über den Aufenthaltsort von Ravish sagen können.

Suche nun mit Hilfe der vier neuen Pfeile auf der Minikarte diese **Schotten** auf und rede mit ihnen.

Nun kannst du anhand eines neuen Pfeils auf der Minikarte das Haus von Ravish aufsuchen. Gehe über die rote Treppe hinein und begebe dich im Inneren des Hauses über die Treppen ins Erdgeschoss, wo du **Ravish** neben seinem Elefanten ansprichst. Er hilft dir weiter, wenn du dafür seinen Elefanten badest.

Stelle dich nun an die Breitseite des Elefanten und klicke auf die linke Maustaste, um ihn zu besteigen (erneuter Linksklick führt zum Absteigen). Draußen befindet sich ein Wasserbecken, das jedoch zuerst mit Wasser gefüllt werden muss. Dazu suchst du nun mit dem Elefanten 6 Wasserkurbeln auf (sie befinden sich alle an den Häuserwänden in diesem Stadtteil; also nicht durch die Tore gehen) und lässt sie nacheinander von ihm drücken (solltest du eine nicht finden, so kannst du auch zwischendurch absteigen und zu Fuß suchen).

Sind alle 6 Kurbeln gedrückt, stelle dich mit dem Elefanten vor den Münzautomaten rechts am Wasserbeckeneingang und wirf etwas Geld ein. Der Elefant badet nun und du kannst dich der nächsten Aufgabe zuwenden. Gehe durch das vom Elefanten geöffnete Tor in die Halle von Ravish zurück und nimm die **Nachricht von Ravish** auf, der dich später am Bahnhof treffen will.

Gehe zum Hotel zurück, wo du vor dem Eingang auf **Fix** triffst, der dich anweist, die Reise abzubrechen. Betrete das Hotel und sprich den **Mann an der Rezeption** an, der dir eine weitere Nachricht „**Worte der Ermutigung**“ überreicht. Höre sie wieder mit der Nachrichtenmaschine ab.

Verlasse das Hotel und gehe zum Bahnhof. Sein Eingang wird jedoch von Fix und seinen Leuten bewacht, sodass du einen anderen Weg in das Gebäude finden musst. Schleiche am Eingangstor nach rechts an der Wand entlang zu

den Kisten, über denen ein kleines Fenster zu sehen ist, springe auf ihnen hoch bis zum Fenster und öffne dieses mit deinem Messer. Schlüpfe hindurch und gehe dann geradeaus bis zum Fahrkartenschalter, an dem du dir eine neue **Fahrkarte** kaufst (als Transportmittel habe ich hier das Schiff gewählt). Verlasse die Bahnhofshalle auf dem gleichen Weg, wie du gekommen bist, durch das Fenster, an der Mauer entlang und durch das Stadttor raus. Da Ravish nicht am vereinbarten Treffpunkt war, gehst du zurück zu seinem Haus und betrittst die Halle wieder. Hier triffst du einige **Bekannte**, die dir von Ravishs Entführung berichten.

Besteige den Elefanten und überquere mit ihm die Brücke aus Holzstämmen in diesem Stadtbereich, die in den Dschungel führt. Links und rechts vom Dschungelpfad bis zum Tempel sind 12 Schilder mit Symbolen aufgestellt, die du dir in der Reihenfolge, wie sie nacheinander auftreten, notieren solltest. Umrunde den Tempel innerhalb der Begrenzungsmauer auf dem Elefanten nach links bis vor ein Steinpodest. Finde die grün – aktivierte Steinplatte und klicke darauf. Der Elefant setzt dich nun auf dem Podest ab. Schaue dich um und gehe dann weiter zu einer Halle, in der dich eine Treppe in die unteren Räume bringt. Du stehst nun in einem Raum mit einigen Türen, auf denen die Symbole vom Dschungelpfad aufgemalt sind. Durchschreite nun die Tür mit dem Symbol, das du als erstes gesehen hast und du gelangst in den nächsten Raum mit weiteren Symboltüren. Wähle hier die Tür mit dem zweiten auf dem Pfad gesehenen Symbol..... (durchschreitest du eine falsche Tür, so landest du wieder im Ausgangsraum und kannst erneut beginnen).

Die Tür mit dem 12. korrekten Symbol führt dich schließlich über eine Treppe nach oben in das Innere des Tempels. In einer der vergitterten Zellen findest du **Ravish** und redest mit ihm. Du musst nun eine Möglichkeit finden, ihn zu befreien. Schaue dir die 3 anderen Zellen an. Jeweils rechts neben ihnen befindet sich ein Hebel, mit dem die jeweilige Zellentür entriegelt werden kann. Eine dieser Zellen kannst du durch Betätigen des Hebels direkt entriegeln und **Schmiere** herausholen. Mit Hilfe der Schmiere können auch die anderen beiden Hebel betätigt werden und aus den geöffneten Zellen ein **Seil** und ein **Granitbrocken** herausgeholt werden.

Befestige nun das Seil am Gitter vor Ravishs Zelle, wende danach wiederum das Seil auf die Fackelstange an der Säule neben der Zelle an, befestige den Granitbrocken am Seilende und wende schließlich das Seil auf die große Gittertür daneben an. Der Elefant draußen hebt nun die Zellentür aus ihren Angeln, Ravish ist befreit und du erhältst von ihm das **Souvenir aus Bombay**...

# Schiff

Nach einer Unterhaltung mit einem **Gälik – Schotten**, der sich im Rettungsboot versteckt, drehst du dich um und folgst dem Pfeil auf deiner Minikarte, um die Bar aufzusuchen: Du stehst hier im vorderen Teil des Schiffskomplexes. Gehe durch die Tür hinein und danach die Treppen ganz nach unten (wahlweise kann auch nach der ersten Treppe der Aufzug verwendet werden, der sich zwischen Auf- und Abgang befindet. Rechts von der Aufzugtür drückst du den kleinen Knopf, betrittst den Aufzug und drückst dann auf den untersten Knopf der Schaltanlage).

Betrete die Bar durch die rechte Tür, rede mit **Baltimore**, dem Barkeeper und schon musst du seinen Job übernehmen!

Ausgestattet mit einem **Shaker** wartest du, bis Gäste eintreffen und ihre Cocktailwünsche äußern. Jeder Cocktail besteht aus zwei Zutaten, wovon eine davon immer Ingwer ist. Fülle also die zwei Zutaten aus den richtigen Flaschen hinter dir im Regal in den Shaker und überreiche ihn danach dem entsprechenden Gast. War es richtig, so bedankt er sich und verlässt die Bar; war es falsch, so teilt er dir mit, dass es ekelhaft ist. Hast du eine falsche Zutat vorher versehentlich eingefüllt und möchtest sie wieder loswerden, so benutzt du den Eimer auf dem Boden.

Hier nun die Cocktailnamen und die entsprechenden beiden Zutaten:

Bloody Ocean = Tomatensaft + Ingwer

Atomic Baltimore = Ingwer + Ingwer

Afrococo Passion = Afrikanischer Papaya Alkohol + Ingwer

White Nights in Flames = Grüner Tabasco + Ingwer

Hard Morning = Quinquina + Ingwer

Flammenwerfer = 95 prozentiger Rum + Ingwer

Sobald du dem Zirkusdirektor im roten Frack seinen bestellten Flammenwerfer gegeben hast, wird er sehr redselig, stellt sich dir als **Batulcar** vor und klagt dir sein Leid.....

Nun kannst du die Bar wieder verlassen. Gehe nach oben auf das Schiffsdeck und bemerke, wie der Zirkusdirektor durch eine Tür schleicht. Laufe nun zum mittleren Teil des Schiffskomplexes und steige hinten die Treppen nach oben. Gehe nach vorn und steige weitere Treppen hinauf. Die Tür, durch die der Zirkusdirektor ging, ist leider verschlossen. Steige daher über verschiedene Treppen ganz nach oben, bis du vor dem weißen Schornstein stehst. Die Tür hier kannst du öffnen und dich durch den Schacht nach unten fallen lassen. Öffne unten die Tür und du landest im Maschinenraum. Gehe die Treppen nach unten und folge dem grünen Pfeil auf deiner Minikarte zur Tür, hinter der

**Batulcar** gerade eine Bombe hochgehen lässt. Nachdem er sein Werk vollbracht hat, redet er mit dir und du erhältst den Auftrag, die Messerwerferin Moira zu finden.

Verlasse den Maschinenraum oben durch eine der Türen und du befindest dich wieder auf dem Schiffsdeck. Folge deinem Pfeil über einen breiten Steg zum vorderen Schiffsteil und steige eine der Treppen nach oben zu einem weißen runden Aufbau, der einen Fahrstuhl darstellt. Drücke den kleinen goldenen Knopf, um ihn zu öffnen und fahre mit ihm dann in die 3. Ebene, indem du Knopf 3 betätigst (eine Alternative ist, die Treppen nach ganz unten in den Kabinenbereich zu nehmen). Sobald du nun in der Nähe von Moiras Kabine bist entdeckt sie dich und wirft ein Messer nach dir. In einer Lautsprecheransage hörst du nun den Commodore von einem technischen Problem berichten und beschließt, ihn aufzusuchen. Folge deinem Pfeil zum Schiffsdeck zurück und dann über die Treppen hier nach oben zur Kommandobrücke. Rede mit dem seekranken **Commodore**, der dich anweist, das System zum Losmachen der Segel zu reparieren. Dazu musst du die drei hohen Stahltürme besteigen. Ein Turm befindet sich in dem Bereich, in dem du dich gerade aufhältst und kann über eine Leiter bestiegen werden. In einem Seitenausleger befindet sich ein Häuschen mit drei Hebeln. Neben den Hebeln befindet sich eine Plakette mit Pfeilen, die die richtige Hebelstellung anzeigen: Bewege den linken Hebel nach unten und du sagst „verbunden!“. Am zweiten Turm in der Mitte des Schiffdecks steigst du als erstes in eine kleine Kabine, fährst in ihr ein Stück nach oben, erklimmst noch zwei Leitern und gelangst so in das Häuschen mit den drei Hebeln. Stelle hier den linken Hebel nach oben und den mittleren Hebel nach unten – „verbunden!“ Die Hebel im dritten Turm, der sich im hinteren Schiffsteil befindet, erreichst du wieder mit Hilfe einer kleinen Kabine, die dich ein Stück nach oben bringt, und zwei Leitern. Diesmal hilft keine Pfeilplakette, so dass du aufs Ausprobieren angewiesen bist. Stelle hier den linken Hebel nach oben, den mittleren Hebel nach oben und den rechten Hebel nach unten – „verbunden!“

Nachdem du gesehen hast, wie Moira einen Brief ins Wasser geworfen hat, befindest du dich wieder in deiner eigenen Kabine.

Ein **Gälik – Schotte** überbringt dir die Nachricht, zu Baltimore in seine Kabine zu kommen.

Verlasse deine Kabine und begib dich zu Baltimore, dessen Kabine sich im vorderen Schiffsteil in der 2. Etage befindet. **Baltimore** berichtet dir, dass seine Rezepte gestohlen wurden. Du erinnerst dich an den Brief, den Moira ins Wasser geworfen hat und beschließt, sie in ihrer Kabine in der 3. Etage zu besuchen. Leider ist ihre Tür verschlossen. Um auf einem anderen Weg in ihre Kabine zu gelangen, gehst du zur Kommandobrücke hoch, aber der Commodore ist zu beschäftigt und wirft dich raus. Du suchst nun nach einer Verkleidungsmöglichkeit. Gehe über das Deck ganz nach hinten und betrete die Kabine eines Matrosen. In seinem Schrank findest du eine Verkleidung,

die du sofort anziehst. Nun läufst du zurück auf die Kommandobrücke und kannst unbehelligt eintreten. Auf dem Tisch links liegt der **Generalschlüssel** des Commodore, den du einsteckst. Nachdem du dich in der Kabine des Matrosen wieder umgezogen hast, gehst du erneut zu Moiras Kabine, öffnest die Tür mit dem Generalschlüssel und trittst ein. Im Raum findest du auf einem Tisch ein rotes **Kästchen**, das du mitnimmst.

Gehe nun wieder zu **Baltimore** in seiner Kabine und gib ihm das Kästchen. Er überreicht dir dafür eine **Showbroschüre**, eine **Nachricht von Mathew** und eine **Nachricht von Passepartout**. Kehre auf das Schiffsdeck zurück und laufe in den hinteren Teil des Schiffskomplexes. Betrete den Kabinenbereich durch die Tür, laufe eine Treppe nach unten und benutze nun den Fahrstuhl. Eine Durchsage hat dich inzwischen informiert, dass die Fonotheke geöffnet ist. Drücke im Fahrstuhl den obersten Knopf und du landest in der Fonotheke. Benutze die Showbroschüre mit der Rollen – Maschine vor dir und höre auch die beiden neuen Nachrichten auf einer der beiden Nachrichtenmaschinen an. An einem Ende des Raumes findest du auf dem Fußboden auch etwas **Geld**. Suche nun erneut nach Moira. Begib dich wieder an Deck und steige im mittleren Schiffsteil zwei Treppen nach oben. An einer Reling steht **Moira** und lässt nun mit sich reden. Automatisch landest du in der Bar und hörst dem Gespräch zwischen Moira und Batulcar zu.

Dein Auftrag ist es nun, einen Proberaum für die Show zu finden. Rede mit **Baltimore** am Tresen und er gibt dir den Tipp, aus der Kabine des Commanders den Schlüssel zum Showsaal und einen Bogen Briefpapier zu holen.

Gehe nun in die erste Etage, in der sich dessen Kabine befindet und schließe die Tür mit dem Generalschlüssel auf. Hole dir aus seiner Kabine den **Schlüssel zum Showsaal** und das **Briefpapier des Commodore**.

Gehe noch einmal in die Bar zu **Baltimore** und rede mit ihm. Er fälscht dir auf dem Briefpapier eine **langweilige Ankündigung des Commodore**.....

Du hast nun den Auftrag erhalten, ein Leck im Schiffsrumph zu reparieren. Rede mit dem **Matrosen** und frage ihn nach Werkzeug. Verlasse den Raum durch die Tür hinten und du befindest dich wieder im Maschinenraum. Auf der linken Seite des Ganges entdeckst du eine **Axt** und einen **Hammer** und steckst beides ein. Suche nun die Wände in der unteren Ebene des Maschinenraums ab und finde drei Stücke **Schlauch** (wohl eher Rohre!), die du mit der Axt abtrennst. Gehe nun wieder in den Raum mit dem Leck und wende die drei Rohrstücke auf das Abdichtungsbrett an. Nun solltest du noch das Wasser aus dem Raum abpumpen. Gehe dazu wieder in den Maschinenraum und drehe die drei Ventilräder, die du in der unteren Ebene an den Wänden findest, mit Hilfe des Hammers. Steige die Treppen zur oberen Ebene des Maschinenraums hoch und hole dir von der Wand am Ende eines Ganges einen schwarzen **Schlauch**. Gehe in den Raum mit dem Leck und drehe mit Hilfe des Hammers hier das vierte Ventilrad. Wende nun

den schwarzen Schlauch auf den Pumpgenerator auf dem Boden an und klicke noch einmal auf den Generator, um ihn zum Laufen zu bringen.... Nun muss der Showsaal vorbereitet werden. Gehe dazu an das Mitteilungsbrett vor der Bar und hänge die langweilige Ankündigung des Commodore an die freie Stelle.

Nun gilt es, Kopien dieser Ankündigung an 3 Matrosen auf dem Deck zu verteilen. Richte dich nach den Pfeilen der Minikarte, um die Matrosen zu finden (auf dem vorderen und dem mittleren Schiffskomplex an der Reling und an der kleinen Kabine im hinteren Stahlturm).

Du landest automatisch nun wieder in deiner Kabine und musst wieder den langen Weg zum vorderen Schiffsteil in den Barbereich laufen. Links neben dem Mitteilungsbrett befindet sich die Tür zum Showsaal, die du mit dem Schlüssel öffnest und eintrittst. Die Show beginnt....

# Yokohama

Suche das Hotel auf und miete dir beim **Mann an der Rezeption** ein Zimmer. Er gibt dir eine neue **Nachricht von Mathew**, die du hier mit der Nachrichtenmaschine abhörst. Du bekommst den Auftrag San Saruto aufzusuchen. Verlasse das Hotel und mache dich auf den Weg zu San Sarutos Haus. Versuche das Tor zu seinem Haus zu öffnen – es ist verschlossen und du wirst von einer Frau (**Yoko**) angesprochen, die dir erzählt, dass San Saruto verhaftet wurde und die Behörden das Haus geschlossen haben. Um Näheres zu erfahren, läufst du nun zum Palast des Shogun, wo die Wachen dich aber nicht einlassen.

Um auf andere Weise in den Palast zu gelangen, gehst du nach links um den Palast herum bis zu einer verfallenen Hütte, in der sich ein Brunnen befindet. Hebe die **Eisenstange** vom Boden links neben dem Brunnen auf und steige in ihn hinunter. Gehe den Gang bis zum Ende durch zu einer zweiten Leiter, zerbreche die Kette am Rad mit der Eisenstange und drehe es anschließend. Eine Falltür öffnet sich und du kletterst über diese Leiter nach oben.

Du befindest dich nun innerhalb des Palastes, wo viele Wachen patrouillieren, die dich nicht entdecken dürfen! (sonst landest du wieder vor dem Palasttor). Ducke dich also sofort (x – Taste) und beobachte die **Wache!** auf der kleinen Brücke rechts hinten. Sobald sie dir den Rücken zukehrt und wieder beginnt die Brücke zu überqueren, schleichst du rennend (2x W – Taste) nach links an die Mauer und schnell weiter an dieser Mauer entlang geradeaus zu dem kleinen Haus vor dir, wo du neben seiner linken Hauswand erst einmal Schutz findest. Schleiche nun vorsichtig um das Haus herum zur nächsten Ecke und beobachte eine zweite **Wache!**. Warte, bis sie sich auf ihrem Rundgang ein

wenig von dir entfernt hat und schleiche/renne dann nach vorne über eine kleine Brücke in den Schutz der Hauswand eines großen Gebäudes. Schleiche an ihr weiter zur nächsten Ecke und beobachte eine dritte **Wache!**, die auf der Straße vor dir patrouilliert. Warte, bis sie dir den Rücken zudreht und sich einige Schritte von dir entfernt hat und schleiche/renne dann nach halbrechts über die Straße durch die offene Tür in das Haus dort. Steige im Haus die Treppen nach oben, wo sich ein Durchgang über eine Brücke in das Nachbargebäude befindet. Schaue vorsichtig nach unten, bevor du diese Brücke überquerst, da auch hier die **Wache!** unten dich nicht sehen darf. Bist du im Nachbargebäude endlich sicher angelangt, so findest du in dem Raum auf dem Fußboden einen **japanischen Brief**, den du mitnimmst. Auf dem Rückweg über die Brücke zum vorherigen Gebäude musst du erneut auf die **Wache!** unten achten und den richtigen Moment abwarten, bevor du sie überquerst. Die Ausgangstür wird nun aber von einer dort stehenden **Wache!** versperrt und du wendest dich daher dem vergitterten Fenster oben zu und kletterst auf sein Sims. Hierbei musst du zum letzten Mal auf eine **Wache!** achten, die unten auf der Straße läuft und dich nicht sehen darf. Klicke auf das Fenster, damit es sich öffnet, klettere auf die Palastmauer und springe auf die Straße ( alle, denen es nicht gelingt, diese schweißtreibenden Aktionen durchzuführen, können sich unter „**Lösungen**“ bei [www.gamepad.de](http://www.gamepad.de) einen Save – Stand herunterladen, der an diesem Punkt weiterführt !).

Gehe nun zu **Yoko** vor San Sarutos Haus und gib ihr den Brief, damit sie ihn übersetzt.

Beim Weitergehen triffst du auf einen **Gälik – Schotten**, der dir **10 Laternen** gibt, die du an 10 Häusern in der gesamten Stadt anbringen sollst. Suche mit Hilfe der Pfeile auf deiner Minikarte die 10 Gebäude auf und halte Ausschau nach kleinen braunen Halterungen, an denen du die Laternen aufhängst (eine Halterung befindet sich an der Holzkonstruktion eines Brückendurchgangs, eine ist im Bahnhofsgebiet über die Hochbrücken zu erreichen, die restlichen befinden sich neben Haustüren, wobei eine Halterung erst zu erreichen ist, wenn du auf eine Kiste geklettert bist).

Nachdem du 9 Laternen verteilt hast, wirst du von **Fix** verhaftet und in ein Gefängnis geworfen. Rede mit deinem Mitinsassen **Takeshi** und suche danach einen Fluchtweg aus der Zelle. Steige die Steintreppe hoch und gehe bis vor eine Plattform vor der Tür hier, drehe dich um und springe auf den Holzbalken vor dir. Laufe auf dem Holzbalken entlang zu dem gegenüberliegenden kleinen Fenster und wende die letzte Laterne auf es an. Ein **Gälik – Schotte** sieht es, kommt herbei und steckt dir ein **Messer** zu. Mit diesem Messer lockerst du den mit Brettern verbarrikadierten Durchgang neben **Takeshi**, der danach mit gezieltem Tritt die Bretter beseitigt. Krieche durch die entstandene Öffnung in einen Tunnel und weiter bis zu einer Leiter, die du hochkletterst (in der Nähe hinter der Leiter findest du etwas **Geld**). **Takeshi** folgt dir und ihr geht ins Hotel zurück.

Im Hotel redest du mit einem **Gälik – Schotten** und musst nun einen Schneider finden, um dich zu verkleiden.

Verlasse das Hotel und folge deiner Minikarte zum Haus des Schneiders. Trete ein und komme als Samurai verkleidet wieder raus.

Laufe nun erneut zum Haus von San Saruto, vor dessen Tor dich **Fix** anspricht. Er erkennt dich nicht und heuert dich als Übersetzer an. Folge Fix in das Haus und durchsuche die Räume. Im ersten Raum unten rechts findest du etwas **Geld**. Weiter hinten rechts im Erdgeschoss führt eine Treppe in den Keller, in dem du dir das Gemälde mit den Buddha – Statuen genauer ansiehst (das Gemälde anklicken). Du erhältst nun die Aufgabe, 7 Buddha – Statuen in der Stadt nacheinander zu finden und zu aktivieren.

Der grüne Pfeil, der nun auf deiner Minikarte erschienen ist, führt dich als erstes hinter das Haus in Sarutos Garten, wo du die Stufen zur Buddha – Statue hinaufsteigst und die graue Platte links von ihr an der Wand drückst. Der Buddha dreht sich und auf deiner Minikarte erscheint der Richtungspfeil zur 2. Buddha – Statue. Folge dem Pfeil und du kommst zu einer roten Brücke. Auf der Brücke liegt rechts unter dem Geländer ein Holzteil, das du anklickst. Hierdurch spannt sich ein Seil über dir. Wende dich nach links, springe auf das Geländer, springe an das Seil über dir und hangle dich am Seil entlang bis über den höchsten Punkt der Steinplatte hinter dem Buddha. Lasse dich hier fallen und klicke die kleine runde Platte an, neben der du stehst. Der Buddha dreht sich und gibt dir die Richtung des 3. Buddhas an. Folge deinem Richtungspfeil in einen Hof hinein, in dem du rechts oben den Buddha, links oben eine Zugbrücke und links neben dir einen Hinkelstein mit einem eingravierten Zeichen siehst. Merke dir das Zeichen und steige auf den Grashügel vor dir. Hier befindet sich ein Steinquadrat auf dem Boden, auf das verschiedene Zeichen aufgemalt sind. Suche nun das Zeichen vom Hinkelstein und merke dir die dazugehörigen beiden Strichcodes am linken und am oberen Rand. Suche nun nacheinander die diesen Strichcodes entsprechenden Steinblöcke (1. Code: zwei durchgehende waagrechte Linien untereinander, darunter eine durchbrochene Linie. 2. Code: eine durchbrochene Linie, darunter zwei durchgehende waagrechte Linien untereinander) und setze sie auf die beiden Pfeiler links und rechts von der Brücke, so dass sie sich senkt. Nun kannst du über die Brücke zum Buddha gehen und den kleinen Knopf neben ihm drücken und damit die Statue drehen.

Folge nun dem Richtungspfeil zur 4. Buddha – Statue, die nur erreicht werden kann, wenn du den Fluss mit der Fähre überquerst:

Nimm zuerst die **2 Meter lange Holzplanke** vom Boden vor der Mauer auf. Drehe nun das linke Rad am Fährenmechanismus 3 mal und die Fähre bewegt sich ein Stück vorwärts.

Lege nun die Planke zum ersten Stein im Fluss links von dir hin und gehe über die Planke auf ihn. Nimm die Planke wieder auf und lege sie zum zweiten Stein. Gehe auf diesen hin, nimm die Planke auf und lege sie zur

Fähre hin. Von der Fähre aus musst du noch zwei Steine weiter und kannst dann eine **4 Meter lange Holzplanke** aus dem Wasser fischen. Gehe mit Hilfe der 2 Meter Planke zurück zum Fährenmechanismus und drehe wieder 3 mal am linken Rad, um die Fähre ein weiteres Stück vorwärts zu bewegen.

Gehe anschließend den gleichen Weg wie vorher mit Hilfe der 2 Meter Planke über die Steine bis zu der Stelle, an der vorher die Fähre lag. Hier musst du nun zum nächsten Stein die 4 Meter Planke benutzen. Arbeitet dich weiter über die Steine und die Fähre, bis du auf einer Insel mit der Buddha – Statue ankommen. Drücke den Ast am Baumstamm, um die Statue zu drehen und einen neuen Richtungspfeil auf der Minikarte zum nächsten Buddha zu erhalten.

Arbeitet dich nun wieder zurück über die Steine und die Fähre zum Flussufer und folge dem Pfeil zur 5. Buddha – Statue, die im Hof eines Hauses steht. Hier drückst du einfach nur auf den Knopf in ihrem Sockel und sie dreht sich. Folge dem neuen Pfeil zur 6. Buddha – Statue, die in einem Sandbecken vergraben ist; nur eine graue Steinplatte ragt von ihr heraus. Stelle dich oben auf die Umgrenzung dieses Beckens hinter die beiden Schleusentore, die zu diesem Becken hinführen und öffne sie nacheinander. Nachdem der Sand abgeflossen ist und der Buddha nun vollständig freiliegt, springst du in das Becken hinein und drückst an der Innenwand des Beckens den hervorstehenden einzelnen Mauerstein, um die Statue zu bewegen.

Der neue Richtungspfeil führt dich wieder in San Sarutos Haus hinein und in den Keller hinab, wo die 7. Buddha – Statue steht. Drücke die mittlere Platte auf dem Fußboden und öffne somit einen Geheimraum hinter dem Gemälde. Deine Aufgabe hier ist es, einen Safe zu öffnen. Schaue dir die Abbildung mit den 6 Strichmündern an der rechten Wand genauer an. Ihre Stellungen geben einen Hinweis auf die Stellungen der 6 Gesichter/Münden in der Apparatur auf der linken Raumseite, die durch die Hebel verändert werden können.

Von links nach rechts (1 – 6) müssen die Hebel folgendermaßen bewegt werden:

1. Hebel: 1 x nach unten
2. Hebel: 2 x nach oben
3. Hebel: in der Mittelstellung lassen
4. Hebel: 1 x nach oben
5. Hebel: 2 x nach unten
6. Hebel: 2 x nach oben

(Beachte, dass die Hebelbewegungen jeweils von der Ausgangs/Mittelstellung ausgehen und sich die Hebel immer erst nach unten stellen. Für den 2. Hebel bedeutet das zum Beispiel, dass du von der Ausgangsstellung aus insgesamt 6 mal den Hebel anklicken musst.)

Nach erfolgreicher Tat öffnet sich der Safe in der Ecke und du entnimmst ihm einen **japanischen Brief**.

Verlasse das Haus und begib dich in das Hotel zurück, wo dich **Takeshi** und **Yoko** erwarten. Lasse dir von ihnen den Brief übersetzen und du erhältst von

ihnen den Auftrag, ein kaiserliches Ikebana anzufertigen, das aus Bambus, Iris und Kirschblüte bestehen muss. Yoko gibt dir die drei Blüten: **Lotus**, **Azalee** und **Glyzinie**, die du an den vier Blumenständen draußen in der Nähe des Hotels eintauschen musst.

Verlasse das Hotel und gehe nach links die Straße entlang. Auf der rechten Straßenseite befindet sich Blumenstand 1. Gehe weiter an ihm vorbei und du gelangst zum Bahnhof, wo sich drei weitere Blumenstände befinden (von links nach rechts von mir als Blumenstand 2, 3 und 4 bezeichnet). Um korrekt zu tauschen, gehst du folgendermaßen vor:

1. Tausche am Stand 2 deinen Lotus gegen den **Kirschbaumzweig**
2. Tausche am Stand 4 deine Azalee gegen die **Iris**
3. Tausche am Stand 1 deinen Kirschbaumzweig gegen den **Bambus**
4. Tausche am Stand 3 deine Glyzinie gegen den **Kirschbaumzweig**

Die korrekten Blüten im Inventar verbinden sich automatisch zum **Ikebana**. Kehre zum Hotel zurück und gib **Yoko** das Ikebana, worauf sie dich als Frau verkleidet und du dich danach automatisch vor dem Palast wiederfindest. Gib der **Wache** das Ikebana und du redest anschließend mit dem nun freigelassenen **San Saruto**, der dir das **Souvenir von Yokohama** übergibt. Laufe nun in das Bahnhofsgebäude und kaufe dir am Fahrkartenschalter (linke Halle vor dem Bahnsteig) eine **Fahrkarte**. Als Transportmittel steht mir noch der Zeppelin zur Verfügung.....

## Zeppelin

Du befindest dich in deiner Kabine auf dem Zeppelin mit dem Namen „Leviathan“. Schaue dich um und höre die Ansage des Kapitäns, dass ein Vogelschwarm Probleme bereitet.

Verlasse die Kabine und folge dem Richtungspfeil auf deiner Minikarte. Gehe also nach rechts den Gang entlang, weiter geradeaus durch eine braune Holztür und eine weitere Tür zu einem Aufzug. Drücke den kleinen Knopf auf der Konsole links neben dir, der die Aufzugtür öffnet. Betrete den Aufzug und benutze den Hebel vor dir. Der Aufzug setzt sich in Bewegung und bringt dich nach oben. Nach kurzer Wartezeit öffnet sich die Tür und du kannst den Aufzug über eine Treppe nach oben verlassen. Du befindest dich nun im vorderen Teil des Zeppekins. Steige die Metalltreppe hoch in den Kommandobereich und du findest den **Commodore** im Gespräch mit einem Paar (**Rose** und **Bunsby**) vor. Er erteilt dir schließlich den Auftrag, das Radar zu reparieren. Gehe die Metalltreppe wieder runter und betrachte das

Radargerät in der Ecke genauer. Klicke es an und du sagst dir, dass dein Onkel hier helfen muss. Fahre mit dem Aufzug wieder runter in den Rumpf des Zeppelins. Laufe den Gang entlang zu einem Treppenhaus, gehe nach unten in die 2. Etage, den Gang nach vorn und noch eine Treppe abwärts und du gelangst in einen Saal mit einem Globus in seiner Mitte. In einer Ecke befindet sich eine Rezeption mit einem **Matrosen**. Gib ihm Geld und sende eine Nachricht an deinen Onkel. Wenig später erhältst du eine Antwort, die **Nachricht von Mathew**, die du dir sofort mit der Nachrichtenmaschine gegenüber anhörst. Du erfährst, dass du zwei Teile zur Reparatur des Radars besorgen musst. Gehe den Weg zurück und mit Hilfe des Fahrstuhls wieder auf die Kommandobrücke zum **Commodore** und **Bunsby**. Rede mit ihm und er gibt dir einen **Schlüssel** zum Zimmer des Matrosen. Fahre mit dem Aufzug wieder nach unten und folge dem Richtungspfeil (im Hauptgang hinter einer Glastür) zur Kabinettdür des Matrosen, die du aufschließt. Nimm aus der Kiste in diesem Zimmer eine **Radarscheibe** und ein **Radarteil** mit und mache dich wieder auf den Weg in den Kommandobereich zum Radargerät. Setze die Radarscheibe in den runden Bereich in seiner Mitte, nimm das **defekte Radarteil** aus dem oberen Radarbereich und setze dort das neue Teil ein. Betätige nun den Knopf im linken Bereich und stelle ihn auf die Position 0. Du bekommst nun den Auftrag, den Commodore auf dem Oberdeck einzusperren. Gehe zur Plattform des Aufzugs, der hier weiter nach oben führt und benutze das defekte Radarteil mit dem Zahnrad des Aufzugmechanismus, um ihn zu blockieren. Fahre nun mit dem anderen Aufzug wieder in den Rumpf des Zeppelins und gehe über das Treppenhaus ganz nach unten in die 1. Etage, von wo aus du durch eine Metalltür in den Maschinenraum gelangst. Finde hier 4 Schleusenventile, die du anklicken musst. Begib dich nun wieder auf die Kommandobrücke (über Aufzug und Metalltreppen) und setze dich in den roten Sessel des Kapitäns, wo du nun mit Hilfe der Pfeiltasten den Zeppelin auf dem Radarschirm durch verschiedene Vogelschwärme sicher durchleiten musst. Gehe nach erfolgreicher Aktion zum Zahnrad des kleinen Aufzuges zurück und entferne die Blockade wieder....

Du befindest dich danach wieder in deiner Kabine und öffnest die Tür nachdem angeklopft wurde. Ein **Matrose** überbringt dir die Nachricht, die Gälik – Schotten in Kabine 103 aufzusuchen. Folge dem Richtungspfeil auf deiner Minikarte (nach links den Gang entlang, in die 1. Etage hinunter) und betrete die Kabine. Ein **Gälik – Schotte** bittet dich hier, ihnen einen Luftschiffplan zu besorgen.

Suche nun zuerst die Kabine des Commodore auf (5. Etage, Kabine 504), klicke die Tür an und stelle fest, dass zum Öffnen dieser Tür ein Generalschlüssel nötig ist. Laufe nun wieder zur Kabine des Matrosen, aus der du früher die Radarteile geholt hast, öffne sie mit dem Schlüssel und nimm vom Tisch unterhalb der Zeitschriften den **Generalschlüssel** an dich. Mit

diesem kannst du nun die Kabinetür 504 des Commodore öffnen und eintreten. Auf dem Sofa findest du hier etwas **Geld** und auf dem Schreibtisch den gewünschten **Luftschiffplan**. Nach Verlassen der Kabine triffst du **Bunsby**, der sich aus Liebeskummer umbringen will, was du natürlich verhindern musst. Klopfe an seine Kabinetür 503, aber er lässt dich nicht eintreten und du musst einen anderen Weg in seine Kabine suchen.

Gehe nun nach links in das Treppenhaus und von dort nach unten in die 2. Etage. Öffne die rechte Metalltür hier und betrete einen kleinen Raum, dessen eine Wand sich automatisch öffnet, wenn du vor ihr stehst. Du gelangst so in einen Raum mit einem Ventilator, zu dem du über eine Stufe hochsteigst.

Krieche durch den Ventilatorschacht bis zu einem größeren runden Schachtbereich mit Gitterrosten, in dem du nach unten springst. Krieche nun in der unteren Ebene durch einen weiteren Schacht bis ganz zu seinem Ende durch (andere Schächte sind durch Gittertüren versperrt) und steige hier die Leiter nach oben. Krieche durch einen weiteren Schacht nach links bis du vor ein kleines Fenster gelangst, hinter dem sich Bunsbys Kabine befindet. Rede mit **Bunsby** und bringe ihn von seinen Selbstmordabsichten ab.

Nun suchst du wieder die Kabine 103 auf und übergibst dem **Gälik – Schotten** den Luftschiffplan. Du erhältst nun von ihm den Auftrag, die schottische Flagge auf dem Dach des Zeppelins anzubringen. Nimm vom Bett die **schottische Bekleidung** mit und begib dich wieder in den Bereich der Kommandobrücke. Fahre hier mit dem kleinen Aufzug, den du früher blockiert hattest, ganz nach oben und öffne die Metalltür hier. Du siehst ein Rohr, das du öffnest indem du den Griff betätigst und auf diese Weise die schottische Bekleidung automatisch in das Rohr legst. Gehe danach über den Steg und weitere Treppen bis zur Plattform am Ende hoch. Hier befindet sich eine Maschine mit sechs Hebeln, die folgendermaßen umgelegt werden müssen (von links nach rechts):

**Hebel 1 – Hebel 4 – Hebel 6** (jeweils auf den Hebel klicken und danach mit gedrückter Maustaste nach unten ziehen). In drei Teilen wird so die schottische Bekleidung um den Zeppelin geschlungen....

Du befindest dich wieder in deiner Kabine und öffnest auf das Klopfen hin die Tür. Ein Matrose überbringt dir die Nachricht, dass Bunsby dich auf dem Oberdeck erwartet. Begib dich erneut mit dem großen und danach mit dem kleinen Aufzug zum Oberdeck, wo du auf den **Commodore** im Gespräch mit **Rose** und **Bunsby** triffst. Von Bunsby erhältst du den Auftrag, den Zeron für Rose zu retten.

Begib dich nun über die beiden Aufzüge nach unten in den Rumpf des Zeppelins und weiter ins Treppenhaus, in dem du durch die rechte Metalltür nach draußen auf den Flügel des Zeppelins gelangst. Gehe diesen Gang bis zu seinem Ende durch und ziehe den dort befindlichen Hebel. Gehe noch ein Stück weiter und drücke den kleinen Knopf recht an der Tür, die sich nun

öffnet und die du durchschreitest. Du befindest dich nun auf einer kleinen Plattform außerhalb des Zeppelins und springst rechts auf eine Metallkonstruktion, auf der du weiter entlang läufst, bis du vor eine Leiter gelangst, die du nach oben steigst. Klettere zur nächsten Plattform hoch und gehe dann nach links weiter. Krieche unter dem Zeppelin durch und du solltest nun in einem Bereich sein, in dem sich ein waagrecht gespanntes Seil über dir befindet und du auf der rechten Seite den gesuchten Vogel erkennen kannst. Stelle dich unter das Seil rechts, springe hoch und klammere dich fest. Hangle dich am Seil nach rechts bis zu dem **Vogel**, den du automatisch aufnimmst. Hangle am Seil zurück und springe wieder an seinem Ende auf den festen Boden. Sobald du nun einige Schritte gelaufen bist, gelangst du automatisch zu **Bunsby** und **Rose** und übergibst den Vogel. Du erhältst nun eine **Nachricht von Cyrus Smith**, die du aber noch nicht abhören kannst, da plötzlich der Zeppelin an Fahrt verliert und du dich zuerst um dieses Problem kümmern musst.

Begebe dich auf die Kommandobrücke zum **Commodore**. Du erfährst von ihm, dass das Calcipheder ausgegangen ist, aber ein anderes Luftschiff bereit ist, die Tanks wieder zu füllen. Als Gegenleistung wird die Reparatur ihres Radars verlangt.

Als Erstes sollst du nun die beiden Zeppeline miteinander verbinden. Begib dich dazu wieder auf den rechten Flügel des Zeppelins und ziehe am Ende des Ganges den Hebel (wie früher schon einmal) und du siehst, wie sich ein Rohr verschiebt. Begib dich nun wieder durch die Tür am Ende nach draußen und du gelangst in einen Gang, der zum zweiten Zeppelin führt. Betätige auch in diesem Gang den Hebel und du siehst, wie sich die beiden Rohre verbinden. Laufe nun weiter den Gang entlang und durch die Türen in den Rumpf des zweiten Zeppelins. Laufe dann nach rechts durch eine Holztür, wo sich dann eine der Kabinetten mit dem Zimmerschlüssel des Matrosen öffnen lässt. Entnehme aus der Kiste in dieser Kabine das **Radarteil** und die **Radarscheibe**. Da die Aufteilung der Orte in diesem Zeppelin identisch ist mit der Aufteilung in der Leviathan, erreichst du leicht über den Aufzug den Kommandobrückebereich und kannst das Radargerät hier auf die gleiche Weise, wie früher schon einmal getan, reparieren (Teile einsetzen, Knopf auf 0 – Stellung).

Mache dich anschließend auf den Weg zu deinem Zeppelin zurück. Nachdem du den Aufzug nach unten gefahren bist, und den Gang weitergehst, belauschst du bei einer offenen Kabine ein Gespräch zwischen **Matrosen**, die die Leviathan sabotieren wollen, was du natürlich verhindern musst.

Gehe in das Treppenhaus und durch die Holztür links weiter bis zum Ende des Ganges. Ziehe hier den Hebel und die Leviathan wird abgekoppelt. Gehe nun ein Stück im Gang zurück, öffne die Metalltür auf der rechten Seite (Knopf drücken) und betrete einen kleineren Zeppelin, den du nun zur Leviathan steuern und dort ankoppeln musst. Klicke die linke Maustaste um zunächst von diesem Zeppelin abzukoppeln, Suche im freien Raum die Leviathan und

benutze die Richtungstasten, um zu ihr zu fahren (Beachte den Richtungspfeil auf deiner Minikarte, der rot wird, wenn du zu hoch fährst und blau, wenn du zu niedrig fährst!). Du musst nun den kleinen Zeppelin so steuern, dass er auf dem freien Platz des linken Flügels der Leviathan landet. Bist du genau über dieser Stelle (roter Richtungspfeil) so benutze die Leertaste, um dich abzusenken. Die Ankopplung erfolgt dann automatisch und du endest wieder im Gang des Flügels deines Zeppelins.

Gehe nun zurück in das Treppenhaus und nach unten in die 2. Etage in die Halle mit dem Globus in der Mitte. Hier findest du den **Commodore** und den **Gälik – Schotten**, mit denen du dein Endgespräch führst.....

## San Francisco

Mache dich zunächst wieder auf den Weg zum Hotel. Rede mit dem **Türsteher** vor dem großen Gebäude, aber du bist hier nicht willkommen. Wende dich nach links und betrete ein kleines Hotel, wo du dir bei dem unfreundlichen **Mann an der Rezeption** ein Zimmer mietest. Du erhältst kurz danach eine weitere **Nachricht von Mathew**, die du dir gleich mit der Nachrichtenmaschine hier anhörst. Dein erster Auftrag besteht darin, einen Ingenieur zu finden.

Verlasse das Hotel und treffe auf einen **Gälik – Schotten**, für den du **5 Kilts** an Bekleidungsgeschäfte in der Stadt verkaufen sollst.

Es erscheinen auf deiner Minikarte nun viele Richtungspfeile zu Modeläden, vor denen jeweils (nur tagsüber!) Frauen stehen, die du mit den aktivierte Kilts im Inventar ansprichst. Fünf Frauen kaufen dir einen Kilt ab, die anderen finden ihn scheußlich. Hast du alle Kilts verkauft, gehst du zu dem **Schotten** auf den Platz vor dem Hotel zurück und lieferst ihm das eingebrachte Geld ab. Nun verrät er dir den Namen eines Ingenieurs („Abel“), den du auf einer Hochhausbaustelle findest.

Folge dem Richtungspfeil in die Baustelle, steige die Treppen zu dem Hochsitz aus einem Holzgerüst hinauf und rede mit **Abel**. Bevor er dir weiterhilft, sollst du bei den Indianern Arbeiter für ihn anheuern.

Begib dich nun zum Indianer – Rummelplatz, dessen Tor aber geschlossen ist. Links vom Tor hängt ein Brett mit Pfeilen, an dem du eine Aufgabe lösen musst, damit sich das Tor öffnet:

- nimm den einzelnen Pfeil aus der 5. Reihe und stecke ihn in das mittlere Loch der obersten 1. Reihe
- nimm den ganz linken und den ganz rechten Pfeil aus der 2. Reihe und stecke sie in die Löcher ganz links und ganz rechts in der 4. Reihe

(In einem Forum habe ich gelesen, dass man auch auf andere Weise ins Innere des Rummelplatzes gelangen kann: bist du nämlich mit einem fliegenden Teppich oder einem Auto unterwegs und nicht zu Fuß, so kannst du damit über die große Rampe hier auf dem Platz springen).

Schau dich auf dem Rummelplatz um. Vor dem „Scotch Shop“ findest du etwas **Geld**. Rede mit dem **Indianerhäuptling**, der am Eingang eines Schießplatzes vor dessen Holzzaun steht. Er möchte, dass du die Feuerprüfung ablegst, bevor er dir die Arbeiter überlässt. Betrete den Schießplatz und kaufe bei dem **Indianer** hier **25 Kartoffeln**. Klicke nun die Armbrust vor dir an, wodurch sie mit Kartoffeln geladen wird. Es öffnen sich nun verschiedene Türen nacheinander und geben ihre Ziele frei. Lenke die Richtung der Armbrust mit der Maus und drücke die Leertaste zum Abfeuern. Du darfst aber nur die „Bösen“ (Cowboys und Büffel) abschießen, sonst erhältst du Strafpunkte. Hast du beim ersten Durchgang versagt und nicht die nötige Anzahl an Treffern erzielt, so musst du erneut Kartoffeln kaufen und die Prüfung solange wiederholen, bis du gesiegt hast. Danach stellt dir der Häuptling die Arbeiter zur Verfügung und du gehst zur Baustelle zurück. Der Ingenieur ist nirgends zu entdecken, du hörst ihn aber rufen, wenn du rechts vom Eingang aus an die große graue Metallkiste kommst. Klicke auf die Metallkiste und **Abel** bittet dich die Elektrizität wieder herzustellen, da er feststeckt. Suche nun insgesamt 5 Sicherungskästen auf, aus denen verschiedenfarbige Kabel kommen. Öffne die Kästen und du siehst in ihnen verschiedenfarbige Lampen und einen Schalter. In jedem Kasten muss nun der Schalter in die richtige Position gebracht werden, damit zum Schluss der Strom wieder fließt:

#### **Kasten mit Kabel:**

Gelb/rot  
Schwarz/grün  
Violett/rot  
Violett/grün  
Schwarz

#### **Schalterstellung:**

2. Position von links  
ganz rechts  
ganz rechts  
ganz links  
ganz rechts

Wurde alles richtig eingestellt, ist **Abel** wieder frei und du redest mit ihm und erhältst deinen nächsten Auftrag, im Stadtarchiv nach dem Dokument zu suchen.

Suche nun das Stadtarchiv auf, betrete es durch das Haupttor (beachte, dass das Archiv nur zwischen 9 und 20 Uhr tagsüber geöffnet ist!) und versuche, in den hinteren Teil des Archivs zu gehen. Der **Wächter** lässt jedoch nur Journalisten und andere befugte Personen passieren. Verlasse das Gebäude daher und gehe an seiner rechten Seite den kleinen Durchgang am Zaun entlang zu einer Seitentür, die sich ebenfalls tagsüber öffnen lässt. Ducke dich

und schleiche zwischen den Regalen ganz nach links, wo du auf dem Boden einen **Presseausweis** findest. Im Regal eines anderen Bereiches findest du auch etwas **Geld**.

Verlasse den Raum wieder durch die Hintertür und betrete das Gebäude danach erneut durch das Haupttor. Da du nun einen Ausweis besitzt, lässt dich der Wächter problemlos in den hinteren Bereich des Archivs durch. Rede zunächst mit der **Frau** hier, die dir den Hinweis gibt, die Akten von 1870-1880 zu durchsuchen. Um die Akte zu finden, musst du mit dem Lift in die obere Regalebene. Stelle dich auf die Plattform hinten im Raum und drücke den kleinen roten Knopf. Oben angelangt findest du auf der linken Seite in einem Regal die **Akte von 1884**. Da sie nicht die richtige und falsch eingeordnet ist, tauschst du sie gegen die **Akte von 1803** weiter rechts in einem Regal aus. Auch sie ist noch nicht richtig. Tausche sie gegen die **Akte von 1687** aus, die im Regal links neben dem weißen Wandteil bei der Plattform zu finden ist – wieder falsch. Fahre auf der Plattform wieder in die untere Regalebene und benutze den Hebel am Regal links neben der Frau. Dadurch wird die Treppe in der Mitte des Raumes zu diesem Regal hingedreht. Besteige nun die Plattform in der Mitte und drücke den Knopf hier. Die Treppe fährt zum ausgewählten Regal hin und du tauschst dein Buch gegen die **Akte ohne Datum** aus. Fahre wieder runter und benutze nun den Hebel am Regal links neben dem hinteren Lift, um die Treppe erneut zu drehen. Besteige wieder die Plattform in der Mitte, drücke den Knopf und tausche dein Buch gegen die **Akte von 1523** aus. Fahre wieder runter und benutze nun den Hebel am Regal rechts neben dem Ausgang. Fahre auf der Plattform in der Mitte wieder nach oben und tausche dein falsches Buch zum letzten Mal gegen die **Akte Ihres Onkels** aus. Was für eine Enttäuschung, sie ist leer!

Nun musst du herausfinden, wer sie gestohlen hat. Verlasse das Archiv und rede mit dem **Wächter**, der dir mitteilt, dass die Polizei dich sucht. Draußen vor dem Gebäude erwartet dich schon **Fix** mit seinen Leuten, aber es gelingt dir, ihnen zu entkommen.

Nun wirst du von einem **Indianer** angesprochen, der dich in Indianerkleidung steckt und dir rät, weitere Indianer nach dem Büro von Fix zu fragen. Folge also dem Richtungspfeil auf deiner Minikarte und rede nacheinander mit den (4) Indianern, bis du schließlich vor dem Hochhaus stehst, in dem sich im 7. Stock das Büro von Fix befindet. Der Eingang zum Hochhaus wird bewacht und du musst einen anderen Weg hinein finden. Wende dich vor dem Haus nach rechts in einen kleinen Hof, in dem Kisten gestapelt sind und die Metallreste einer Feuerleiter zu sehen sind. Sobald du in diesen Hof vollständig hineingegangen bist, wechselst du automatisch wieder deine Kleidung. Nun kletterst du über zwei Kisten nach oben und ziehst dich weiter hoch auf die erste Metallplattform der Feuerleiter (Leertaste benutzen, eventuell die eigene Position etwas verändern, damit du dich hochziehst). An der Hauswand links benutzt du nun einen Hebel, durch den eine Treppe

ausfrt, die du weiter hoch steigst. Auf dieser zweiten Plattform betigst du erneut einen Hebel an der Hauswand, um danach die Treppe zur dritten Plattform nach oben zu steigen. Die Tr hier lsst sich ffnen und du gehst in das Gebude hinein. Gehe den Flur entlang bis zu einer Treppe, die du nach oben in den vierten Stock gehst. Wende dich nach links in den Flur hinein und ffne die letzte Tr auf der linken Seite, die in eine Abstellkammer fhrt. Klicke hier das Kleid an und du verkleidest dich als Putzfrau. Laufe nun wieder den Flur bis zum Ende durch, ffne die Holztr und gehe durch zur Feuerleiter. Der Hebel hier an der Hauswand wird nun betigt, um ber die ausfahrende Treppe in den fnften Stock zu gelangen ....auf die gleiche Weise in den sechsten und schlielich in den siebten Stock. Hier ist kein aktiver Hebel mehr.

Betrete das Gebude durch die Tr, gehe den Flur geradeaus und unbehelligt an der Wache vorbei in das Bro von Fix.

Nimm von seinem Schreibtisch das **Stethoskop** und etwas **Geld**. Wende dich nun dem Safe links von der Tr zu. Klicke mit dem Stethoskop im Inventar auf den Safe und drehe das Rad im bzw. gegen den Uhrzeigersinn mit Hilfe der beiden Pfeile rechts im Bild. Ein „Klicken“ verrt dir jeweils eine richtige Zahl. Das Anklicken des Rades in der Mitte fhrt zur 0 – Stellung zurck.

Stelle folgende Zahlenkombination ein:

**1** (im Uhrzeigersinn)

**11** (gegen den Uhrzeigersinn)

**21** (im Uhrzeigersinn)

Nachdem die Safetr nun geffnet ist, muss noch eine weitere Kombination eingestellt werden (durch Ausprobieren): **1 – 2 – 1 – 1**.

Aus dem Safe nimmst du das **Souvenir von San Francisco** und eine **Nachricht** von Fix . Die Nachricht hrst du dir mit der Nachrichtenmaschine gleich hier im Bro an.

Verlasse das Bro, gehe ber die Feuerleiter in den vierten Stock zurck, ziehe dich in der Abstellkammer wieder um, laufe ber die Treppe im Flur in den dritten Stock hinunter, gehe wieder raus auf die Feuerleiter und schlielich von dort nach unten auf die Strae.

Suche nun den Bahnhof auf, um eine Fahrkarte zu kaufen. Der Fahrkartenstand befindet sich auf der linken Seite vor dem Bahnhofsgebude. Leider lassen sich die Mnner von Fix nicht zu ihm hin. Gehe zum Essensstand auf der rechten Seite des Bahnhofsvorplatzes und rede dort mit dem **Glik – Schotten**. Er hilft dir, die Mnner abzulenken, wenn du 6 seiner Kollegen herholst. Folge also wieder den Richtungspfeilen auf der Minikarte und bitte die Schotten, zum Bahnhof zu gehen.

Laufe danach zum Bahnhof zurück, halte dich auf dem Vorplatz aber ganz links und schleiche an der Wand entlang bis nach oben und dann nach rechts zum Fahrkartenstand. Kaufe eine **Fahrkarte** für den Zug.

Laufe nun zum Indianer – Rummelplatz, besteige die Treppe zur Achterbahn hoch und stelle dich neben den ersten Wagen. Klicke ihn (mit dem Geldbeutel im Inventar) an und du fährst los.

Es gilt nun, im richtigen Moment auf den Zug abzuspringen. Jedes Mal wenn der Wagen durch einen grünen Rand kurz aktiviert ist, kann die linke Maustaste gedrückt werden, um abzuspringen. Gelingt es dir nicht während der ersten Fahrt, musst du erneut bezahlen und weitere Fahrten machen (ich habe von Beginn der Fahrt an schnell hintereinander ständig die Maustaste gedrückt, so dass ich schnell den aktvierten Wagen erwischte und abspringen konnte).....

## 2. Eisenbahn

Du findest dich in deinem Zugabteil wieder und hörst eine Durchsage des Commodore. Verlasse das Abteil, wende dich nach rechts und du triffst auf **Aouda** und einen **Gälik – Schotten**. Von ihnen erhältst du den Auftrag die Jagd auf die Bisons zu verhindern. Folge dem Richtungspfeil in den oberen Teil des Maschinenraums und durchquere die beiden Türen nach links vor dem Führerhaus. Gleich rechts hinter der zweiten Tür drückst du auf einen Knopf an der Wand, trittst in den erschienenen Aufzug und drückst in ihm einen weiteren Knopf. Du landest nun auf dem Dach der Lokomotive, gehst nach vorne rechts zu dem rauchenden Schornstein und klickst ihn an. Es gilt nun, den Rauch ins Innere des Zuges zu leiten. Kehre in den Zug zurück und laufe durch den Gang bis in den letzten Waggon, wo du auf dem Boden einen **Lautsprecher** zwischen dem Gerümpel findest. Gehe anschließend in die Küche und nimm die **Dunstabzugshaube** über dem runden Kessel ab.

Begib dich nun wieder auf das Dach der Lokomotive zum rauchenden Schornstein und setze die Dunstabzugshaube und den Lautsprecher auf ihn. Gehe wieder in den nun verrauchten Zug und folge dem Richtungspfeil zum **Commodore**, um mit ihm zu reden. Suche danach wieder **Aouda** und den **Schotten** auf und spreche mit ihnen. Der **Schotte** will dir helfen, den Zug zu beschleunigen, bricht aber leider im Führerhaus den Steuerhebel dabei ab. In einer Lautsprecheransage erfährst du nun, dass der Zug auf eine eingestürzte Brücke zurast. Nun gilt es, die Wagons schnell abzukoppeln. Begib dich dazu wieder auf das Dach der Lokomotive und wende dich nach rechts und gehe auf einem Metallsteg entlang zur Kopplungsstelle der Lok mit dem ersten Waggon. Springe durch eine Öffnung nach unten, wo sich einige dicke

Kabel befinden, die du durchtrennen musst. Suche dazu den Boden nach einer Luke ab, die du öffnen kannst und klettere durch sie über eine Leiter weiter nach unten. Hier findest du eine **Axt** an der rechten Wand und siehst zwei lange Hebel. Steige über die Leiter zurück zu den dicken Kabeln und durchtrenne sie mit der Axt. Klettere nun wieder durch die Luke nach unten und ziehe an den beiden langen Hebeln, wodurch der Waggon von der Lokomotive abgekoppelt wird.....

## 2. Zeppelin

Du befindest dich im kleinen Zeppelin. Folge dem Richtungspfeil, betrete den großen Zeppelin durch die Tür und wende dich dann im Gang nach links, um den **Commodore** aufzusuchen. Auf deinem Weg zu ihm triffst du einen **Gälik – Schotten**, der dich bittet, vier seiner Kollegen zu finden und in den Maschinenraum zu bestellen. Folge den Richtungspfeilen zu den Schotten und sprich sie jeweils an. Einer von ihnen steht auf der Aussichtsplattform hoch oben auf dem Zeppelin (um zu ihm zu gelangen, musst du mit dem Aufzug auf die Kommandobrücke, dann mit dem kleinen Aufzug weiter nach oben und über den Steg in luftiger Höhe zu ihm hin). Sind alle angesprochen worden, gehst du in den Maschinenraum und redest mit der versammelten **Schottenmannschaft**. Als nächstes muss nun der Absturz des Zeppelins verhindert werden. Gehe zur Kommandobrücke zurück (Aufzug) und steige dort die Metalltreppe hoch zum **Commodore**. Nach dem Gespräch wirst du in deine Kabine eingesperrt und musst einen Fluchtweg heraus finden. Springe auf ein Bett und wende dich dem Bullaugenfenster zu. Darüber ist ein Gitter eingelassen, das du öffnen kannst. Schlüpfe durch die entstandene Öffnung in den Lüftungsschacht, weiter den Tunnel entlang zu einem Schachtbereich, in dem du in die untere Etage springen kannst und weiter im Schacht bis zum Ventilatorbereich. Gehe hier auf die Wand mit den Schriftzeichen zu, die sich dann automatisch öffnet und dich durchlässt. Durch die rechte Tür im angrenzenden Raum gelangst du wieder in den Innenbereich des Zeppelins. Gehe nun im Treppenhaus zwei Stockwerke höher und betrete den Flügel des Luftschiffs durch die linke Holztür. Laufe hier zur zweiten Tür rechts und drücke den kleinen grünen Knopf, um sie zu öffnen.....

## 2. Schiff

Gehe an der Reling entlang nach vorne und rede mit **Otto** und **Sheherazade**, die dir bestätigen, dass das Schiff nach London fährt. Nun musst du einen Platz zum Schlafen finden. Gehe in den hinteren Teil des Schiffskomplexes und steige die Treppen in die zweite Etage hinunter. In diesem Wohnbereich findest du eine Kabinetür, die sich öffnen lässt und du betrittst diese Kabine. Verlasse die Kabine wieder und folge dem Richtungspfeil auf das Deck und ganz nach vorne zur Kommandobrücke. Auf dem Weg dorthin triffst du auf einen **Gälik – Schotten**, der dich bittet, die Schaluppe des Dampfers loszumachen. Laufe auf dem Deck nun wieder ganz nach hinten, wo die Schaluppe festgemacht ist und steige außen die Treppen nach oben. In der linken und rechten Ecke dieser Plattform befinden sich zwei Häuschen mit Steueranlagen zum Losmachen der Schaluppenseile. Gehe in das linke Häuschen und klicke auf die Steueranlage. Du siehst nun zwei Quadrate, wovon das linke in ein rot/grünes Muster unterteilt ist. Dieses Muster musst du im rechten Quadrat durch Anklicken einzelner Felder nachbilden. Eine genaue Lösung kann hier nicht gegeben werden, da sich nach jedem Auszoomen das Muster ändert.

Nach erfolgreicher Aktion, nach der die Schaluppe ein Stückchen abgesenkt wird, gehst du zur Steueranlage im rechten Häuschen und musst hier ebenfalls ein Rätsel lösen. Du siehst hier 8 kreisförmig angeordnete Löcher in welche die 8 Steine links und rechts von ihnen in bestimmter Reihenfolge eingesetzt und verschoben werden müssen. Klickst du einen äußeren Stein an, um ihn zu nehmen und setzt ihn in ein Loch, so erscheinen Strahlen, die dir zeigen, wohin du diesen Stein verschieben kannst. Klickst du dann auf ein Zielloch, so wandert der Stein dorthin.

**Lösung:** (benenne die Löcher, beginnend beim Loch links oben, im Uhrzeigersinn mit 1 – 8)

1. Setze einen Stein in Loch 1 und schiebe ihn in Loch 6 (Loch 6 anklicken)
2. Setze einen Stein in Loch 4 und schiebe ihn in Loch 1
3. Setze einen Stein in Loch 8 und schiebe ihn in Loch 3
4. Setze einen Stein in Loch 5 und schiebe ihn in Loch 8
5. Setze einen Stein in Loch 2 und schiebe ihn in Loch 5
6. Setze einen Stein in Loch 7 und schiebe ihn in Loch 2
7. Setze einen Stein in Loch 7 und schiebe ihn in Loch 4
8. Setze den letzten Stein in Loch 7

Die Schaluppe wird ein Stück weiter abgesenkt, hängt aber noch fest.

Gehe wieder runter und ganz nach hinten an die Reling vor der Schaluppe. Rede hier mit **Otto**, damit er Sheherazade das Seil zersingen lässt. Leider ist sie zu heiser und benötigt ein Heilmittel.

Begib dich nun in die Bar (im vorderen Schiffsbereich ganz unten) und rede mit **Baltimore**, der dir einen **Atomic Baltimore** herstellt. Gehe danach in den Maschinenraum (über die Außentür des erhöhten Decks im mittleren Schiffskomplex). Steige hier eine Treppe nach unten und gehe nach links zu den vier Wasserbehältern, die an einer Wand hängen. Stelle dich an die rechte Seite vom 2. Behälter (von links gezählt) und benutze den **Atomic Baltimore** mit dem hier aktiven Rohr, worauf du einen **Armageddon** erhältst. Verlasse den Maschinenraum wieder und laufe auf dem Deck zum hinteren Schiffsbereich, wo sich Otto und Sheherazade aufhalten. Gib **Sheherazade** den **Armageddon** und du findest dich in der Schaluppe in Richtung London wieder.....

Plötzlich verliert die Schaluppe an Geschwindigkeit und du musst nachsehen, was los ist. Öffne die runde Klappe zum Heizkessel und du erhältst den Auftrag, den Druck zu erhöhen. Nun muss alles sehr schnell gehen, sonst hast du deine Mission verfehlt!

Renne nach rechts hinter den Heizkessel und nimm die **Axt** vom Boden auf. Schlage nun mit der Axt grün aktivierte Holzplanken aus dem Boden, den Wänden... und werfe sie jeweils in den Heizkessel, bis der Druck soweit erhöht ist, dass du endlich nach London segelst.

Hier erfährst Du vom Onkel weitere Einzelheiten und warum er Dich eigentlich auf diese Reise um die Welt geschickt hat .....

# Ende

**Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.**

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin 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 verstößen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn wir haben Serverkosten und 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).**