

Komplettlösung zu:

Jules Verne - Reise zum Zentrum des Mondes

Dieser Text wurde beim Spielen der englischen Version erstellt und die deutschen Begriffe wurden dann mit Hilfe von Spielern, die im Forum auf gamepad.de posten, hinzugefügt. Dies ist eine Version, die bestimmt noch öfter aktualisiert wird! Unser Dank geht an etliche Spieler aus dem FORUM, insbesondere an Reiner! - Vers. 3,0



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 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!

Vorbemerkung: Diese Lösung basiert auf der englischen Version des Spieles und wurde angepasst. Es kann somit vorkommen, dass ab und zu noch ein englischer Begriff vorkommt. - Wer Verbesserungsvorschläge hat, der kann uns gerne eine Mail zusenden.

Der Weg, der hier beschrieben wird, ist ein möglicher. An vielen Stellen ist das Spiel nicht linear, so dass hier beschriebene Aktionen auch später ausgeführt werden können oder umgekehrt.

Zum Spiel:

Michel Ardan findet sich in einer Raumstation wieder.

Hier liegen 2 Männer auf einer Bank. Den linken anklicken und erfahren, dass es Barbicane ist. Auch dann das Bild anklicken, um mehr zu erfahren.

Jetzt den rechten Mann anklicken: es ist Capt. Nicholl. Auch er erscheint dann in der "Fragezeichengalerie".

Nun den Zeitungsausschnitt über Nicholl anklicken, der uns Informationen liefert.

Danach dann den Schraubenschlüssel links neben dem Zeitungsausschnitt anklicken und ihn schließlich vom Boden aufheben, auch der Riemen wandert so ins Inventar.

- Wie bei "Rückkehr zur geheimnisvollen Insel" sammelt sich alles in einem Inventarfenster kann aber jetzt durch den Automatik-Button in einzelne Inventarfenster abgelegt werden. -

Den Schraubenschlüssel dann gleich auf die Schrauben der beiden verschlossenen "Bullaugen" an der Wand anwenden und auch auf das am Boden. Wer möchte kann auch bereits jetzt die Leiter hoch und die Bullaugenabdeckung oben mit dem Schraubenschlüssel entfernen.

So stellen wir schließlich auch fest, dass wir im Weltraum sind.

Nun untersucht Ardan die beiden Personen näher, deckt sie auf.

Barbicane hält einen Brief in der Hand, den wir lesen und wir ergattern auch den Schlüssel. Ihm auch den Zylinder abnehmen und aufschneiden.

Mit dem Schlüssel kann unser Held das Schränkchen öffnen und findet hinter einem Buch Pottasche. Diese müssen wir in die halbrunde Schale über der Gasflasche befördern. Also dorthin (rechts neben der Leiter) die Schale nach links schieben und das Pulver hineinfüllen. Nicht vergessen, die Schale wieder über der Flamme zu platzieren.

Nun wenden wir uns der 2. Person zu, decken sie auf, ergattern das Gewehr und untersuchen und lesen, was sonst noch vorhanden ist (Brieftasche!).

Jetzt ist es an der Zeit, das Schränkchen komplett auszuräumen.

Bestimmte Dinge können kombiniert bzw. hergestellt bzw. geöffnet werden.

Zunächst einmal findet Ardan aber auch Bänder/Bast und kann unsere beiden Toten so zu einem länglichen Paket verschnüren.

Zwischen den Toten finden wir die Anzeige für den Sauerstoff u.s.w. Auch ein Wasserbecken kann hier gefunden werden und mit dem Glas aus dem Schränkchen kann sich unser Held erfrischen. Unten findet man einen Kanister mit Potasche und auch einen Trichter. Beides kann kombiniert werden.

Irgendwann machen sich dann Blasen in der Raumkapsel breit. Diese muss man mit dem mit dem Trichter verbundenen Kanister einfangen.

Nun können wir daran gehen, unsere Leichen zu entsorgen. Wir können das Bullauge am Boden öffnen und befördern so beide Leichen in den Weltraum.

Jetzt findet man noch einen Dosenöffner und kann eine Konserve öffnen und diese entweder kalt oder aber in einer Pfanne aus dem Schrank (über der Gasflamme erwärmt) warm essen.

Um nun auf dem Mond zu landen brauchen wir 2 Bremsraketen. 1 hatten wir fertig gefunden, die andere stellen wir uns durch Befüllung mit Pulver her (Messer auf die Patronen und dann das Pulver in die offene Rakete).

Wird der Sauerstoff knapp, dann kann man Bänder verbrennen und Manches kann man auch durch das Regulieren der Gasflamme erreichen.

Nicht vergessen, auch das angebrannte Papier zu nehmen und auch mit Hilfe der kleinsten Flamme zu lesen.

Nun sollten wir den Landevorgang vorbereiten. Wir stecken die beiden Raketen in die entsprechende Vorrichtung beim Bullauge und betätigen den Knopf in der Mitte.

Möglicherweise müssen wir jetzt noch Ballast abwerfen und schmeißen somit alles, was wir

nicht brauchen durch das Bullauge (das Wichtigste ist aber, dass der Bullaugenverschluß des Bullauges, das man über die Leiter erreicht, weg ist).

Somit sollte es eine einigermaßen sanfte Mondlandung geben und man kann die Raumkapsel verlassen, wenn die Sonne scheint.

Auf der Mondoberfläche

Die Kapsel erst dann verlassen, wenn man alles was möglich ist, aus dem Schrank und der Kapsel selbst mitgenommen hat.

Wir schauen uns genau um und sehen auch den Stein, mit dem die Kapsel fixiert ist. Hat da jemand nachgeholfen? Ein Insekt scheint es auch zu geben und damit Leben!

Sich weiter umsehen, grüne Früchte mitnehmen und dann zum Abgrund vorlaufen. Dreht man sich hier um, dann können hier gelbe Früchte ergattert werden.

Nun gibt es eine leichte Actionsequenz, denn um den Abgrund zu überwinden, muss man so klicken, dass der Cursor im markierten grünen Bereich stehen bleibt.

Wir sollten nun die Insel einmal umrunden, also mal an allen 5 Ecken gewesen sein. Dies sollte systematisch immer in der gleichen Richtung geschehen (Felsspitzen anklicken und dann springen/teleportieren). Es gibt hier erst später was zu tun, denn die Pflanzen lassen uns nicht passieren, weil sie gefüttert werden wollen.

Dennoch kann man sich in die Mitte der Insel teleportieren lassen. Dort angekommen sich umsehen und alles mitnehmen. Man findet auch Münzen und Schilfrohre.

Mit einer Münze das intakte Teleskop benutzen und ein eigenartiges Lebewesen in der Ferne erblicken. - Da muss man doch unbedingt hin. -

Dann die Gegend weiter erkunden und einen Abgang nach unten finden.

Hier kann Ardan ergattern: gelbe Früchte, Muscheln, Baststreifen und einen abgestorbenen Ast, wenn er die Umgebung absucht. Um die Orgel können wir uns erst später kümmern; sie wird wohl, wenn sie mit Luft und Wasser versorgt ist, die verschlossene Tür öffnen.

Unser Held kann aber nach oben und in die Höhle mit der Turbine. Auch sie kann erst später in Gang gebracht werden, aber möglicherweise können wir ja einen weiteren Gang öffnen.

Dazu schauen wir uns die beiden Panels näher an. Eines kann man bedienen (wenn man einen Fehler gemacht hat, geht man einen Schritt und hat es wieder in der Ausgangsposition).

Um weitere Stufen nach oben zu bekommen, klickt man auf dem Panel: 2x links, 2x rechts, 1x links und 2x rechts. Dann den Schalter betätigen und man kann über Stufen zum höchsten Punkt, einem bläulichen Gebiet.

Auch hier wieder sich zu jedem Punkt teleportieren lassen und dort halt machen, wo man bei 2 Felsspitzen angelangt ist.

Hier sieht man auf der anderen Seite eine Höhle. Hinüberteleportieren und die Wände mit den Zeichen ansehen und versuchen, sie zu interpretieren. Hier gibt es auch eine Lavafeuerstelle und eine Wasserstelle. Weiterhin kann man seinen Münzbestand erhöhen und auch aufsteigende blaue Früchte fangen. Die Zeichen, die man auch weiterhin findet, geben Aufschluss darüber, welche Pflanzen dich bekämpfen und was zusammen harmoniert.

Das Kammähnliche könnte für blaue Pflanzen stehen, die Linien für lila Pflanzen und der Pfeil könnte Aggression bedeuten, was dann heißt, dass sich blaue und lila Pflanzen nicht vertragen.

Sieht man sich weiter um, dann erblickt man Stufen, die nach oben führen.

In der 2. Ebene sollte man lernen, dass die lila Pflanze sich nicht verträgt mit der gelben Pflanze (Wellenlinie) ist. - Immer - wenn möglich - Früchte mitnehmen.

In der 3. Ebene: die gelbe Pflanze verträgt sich nicht mit der roten Pflanze (schwertförmige Linie).

In der 4. Ebene: die rote Pflanze verträgt sich nicht mit der grünen Pflanze (2 parallele Linien).

In der 5. Ebene: die grüne Pflanze verträgt sich nicht mit der blauen Pflanze.

Nun die Stufen nach oben und wir landen vor einem Tor, das bewacht ist. Dem Wächter mit grünen und lila Pflanzen auf den Schultern kann man was anbieten. Können das die richtigen Pflanzen sein? Blau und gelb scheint das zu sein, was er mag und wenn man sie ihm noch in der Pfanne über dem Lavafeuer kocht, dann darf man auch an ihm vorbei.

Diese Sache wäre also geklärt, aber wie kommt man von den Eckpunkten der Insel in das Innere, das ja von 2 verschiedenfarbigen Pflanzen bewacht wird. - Nun denn: wir müssen sie füttern und zwar mit dem, was sie mögen.

Wir brauchen dazu mehr Muscheln und Bast aus dem Innern der Insel.

Zunächst einmal brauchen wir Samen der verfügbaren Früchte (gelb, blau und grün), mit denen wir zusammen mit der erdigen Muschel Setzling bekommen.

Klicken wir nun Setzlinge an und fügen einen Bast hinzu, dann gibt es einen neuen Setzling.

Hiermit kann man dann evtl. die Pflanzen an den Eckpunkten der Insel füttern. Probieren wir es aus (Teilweise muss man sich die Früchte aus dem Inselinneren erst noch holen!):

| Zusammengefügte Samen/Setzlinge | Pflanzenpaare an den Insecken | Was man dort findet: |
|--|--------------------------------------|--|
| gelb und grün | rot mit blau | blaue Früchte, rote Früchte und evtl. abgeworfene Teile der Raumkapsel |
| blau + gelb | violett mit rot | rote Früchte, violette/lila Früchte und eine Kreatur, die Nahrung möchte |
| rot + blau | grün mit violett | grüne Früchte, violette Früchte und eine Kreatur, die uns nicht vorbei lässt |
| grün + violett | blau mit gelb | blaue Früchte, gelbe Früchte, evtl. abgeworfene Teile der Raumkapsel |
| violett + rot | gelb mit grün | gelbe Früchte, grüne Früchte, evtl. abgeworfene Teile der Raumkapsel |

Hat man das erledigt, dann geht es daran, die Kreaturen/Wächter zu befriedigen. Sie brauchen die richtigen Früchte bzw. den richtigen Fruchtkompott, d.h. man muss die richtigen Früchte in die Pfanne geben und kochen und dieses dann anbieten. Selbst kann man diesen Kompott auch essen und kann dann in einer Vision evtl. vorher nicht sichtbare Zeichen sehen.

| Pflanzen auf den Schultern der Wächter: | Hier ist der Wächter: | Fruchtkombination, die gekocht werden muss: | Das kann gefunden werden: |
|--|-------------------------------|--|---|
| blau und gelb | Violett/rotes Planzengebiet | violett und rot | Schleim und evtl. abgeworfene Teile der Raumkapsel. |
| blau und rot | Grün/violettes Pflanzengebiet | grün + violett | Schleim und evtl. abgeworfene Teile der Raumkapsel. |
| grün und violett | Berg-/Kliffspitze | blau + gelb | Schleim |

Jetzt geht es zurück zur Bergspitze, wo wir den ersten Wächter trafen. Unterhalb der Stufen finden wir ein Gerät, an dem man Farben einstellen kann. Das "Rad" muss mit einer harmonischen Farbfolge (Farben des Plateaus vor uns) bestückt werden und im 2. Durchgang das 2. Rad dann mit den Farben in umgekehrter Richtung.



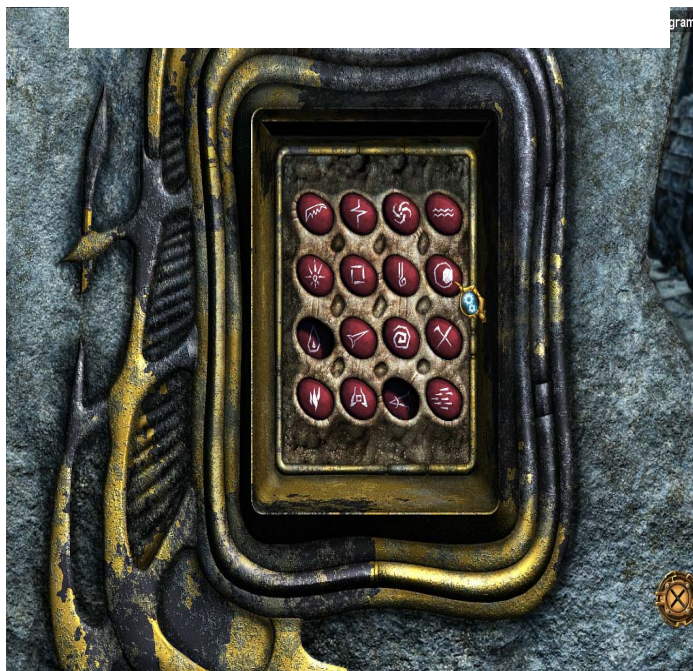
Der Wächter oben soll ja schon befriedet sein, also kann unser Held zum Mechanismus neben der Tür und setzt dort das richtige Rad ein.



Es geht durch das Tor und wir bemerken weitere Zeichnungen.

Durch den Visionkompott aus einer gelben und einer blauen Frucht (auf sich selbst anwenden) sehen wir an der Wand neue Zeichen, die wir für den Durchgang durch das Gittertor benötigen

Wir laufen nach vorne und finden links neben dem Gittertor ein Panel, auf dem wir die richtigen Zeichen für "sehen", "Erde" und "Tod" drücken müssen (wir sollten sie bereits kennen aus einer Vision).



Hinter dem Gitter klicken wir dann die Zeichen auf dem Boden an, laufen ganz nach vorne durch und öffnen mit dem Dosenöffner den Sarg links (der Dosenöffner zerbricht dabei!). Wir ergattern ein Brecheisen/Eisenbarren, Selenitischen-Schlüssel, lunares Werkzeug und abdichtende Kugel. Auch ein unbekanntes Zeichen neben dem Wasser-Zeichen finden und unten eine noch nicht deutbare Inschrift notieren. Dann zurück zum Eingang und den Sarg links daneben mit dem Brecheisen aufbrechen, was uns bringt: Goldhalsband, beschädigte Flöte und beschädigter/defekter mechanischer Arm.

Nun wollen wir ja auch hier wieder raus und das sollte mit dem Panel rechts vom Gitter möglich sein. Hat man im Logbuch nachgesehen, dann stellt man fest, dass ein Punkt eine 1 und ein waagerechter Strich 5 bedeutet.

Im Panel sehen wir verschiedene Figuren und klicken wir es an, dann leuchten verschiedene Punkte unter geometrischen Figuren. Grüne Punkte stehen dabei für eine Addition! Unsere Aufgabe ist es, die Gesamtzahl der Ecken der beiden geometrischen Figuren zu ermitteln. Leuchtet also der grüne Punkt unter der 2. Figur links oben, dann hat die 3 Ecken. Leuchtet außerdem der grüne Punkt unter der 1. Figur von links unten, dann hat die 9 Ecken. Zusammen gibt das also 12 Ecken und es ist die Figur unten ganz rechts zu drücken. - Da hier ein Zufallsgenerator am Werk ist, kann keine allgemeingültige Lösung angegeben werden.

Anzahl der Ecken der
einzelnen Figuren

| | | | | |
|---|----|---|----|----|
| 8 | 3 | 7 | 10 | 6 |
| 9 | 11 | 5 | 4 | 12 |

War alles richtig, dann gibt das Gitter den Weg frei.

Jetzt sich nach rechts wenden und dort links neben dem Tor die 2. farbige Scheibe einsetzen. Über die Stufen nach unten und sich alles genau ansehen. Vor gehen in den offenen Raum mit der defekten Maschine und dort eine Achse und einen Fülltrichter ins Inventar befördern.

Zurück zum Aufzug neben den Stufen. Den Aufzug mit dem Knopf rufen und dann den Selenite Schlüssel im oberen Schlüsselloch des Aufzuges benutzen. Dann den 3. Level von oben anklicken und man landet in Selenite Level. Viel Neues erfahren und dann links die 3 Zeichen anklicken. Es gibt Schlüssel für 3 Ebenen, die wir dann bekommen können, wenn wir eine entsprechende Punktzahl vorweisen können. Unser Punktestand liegt momentan bei 185, aber wir können ihn erhöhen, wenn wir die Zeichen auf dem Monitor richtig benennen können. Dazu mit dem Wesen reden und schließlich den Knopf unterhalb des Schirmes anklicken. Bei mir wurden nacheinander folgende Zeichen gezeigt:

erobern, Luft, leer, Licht, Trübsinn, Hunger, Mond, violette Pflanze, blaue Pflanze, rote Pflanze, grüne Pflanze und die gelbe Pflanze.

Nun geht es daran, die Sprache zu erlernen. Links ist eine Maschine, die bei Tastendruck Töne von sich gibt. Unsere Aufgabe ist es, einem Ton einer Taste auf dem linken Panel den gleichen Ton vom rechten Panel zuzuordnen. Ich habe mir die Töne rechts angehört, mir einen Charakteristischen ausgesucht, mir die Taste gemerkt und dann links den entsprechenden Ton gesucht. Eine genaue Lösung gibt es nicht, da sich alles per Zufallsgenerator verändert. Nachdem man alles 1x erfolgreich absolviert hat, kann man es noch mehrmals neu versuchen (muss aber nicht), wobei sich immer der Punktestand erhöht.

Hat man schließlich 200 Punkte, dann kann man den 1. Schlüssel anfordern. Hat man schon 300 Punkte, dann kann man auch den 2. Schlüssel gleich anfordern; ansonsten später.

Auf der rechten Seite findet unser Held eine "Handelsmaschine", von der man Sachen kaufen kann. Verkaufen kann man sie dem Mondmenschen in der Mitte des Raumes. Aber Vorsicht: nur Dinge verkaufen, die man nicht mehr braucht oder sich wieder beschaffen/herstellen kann, denn kauft man sie zurück, dann sind sie teurer.

Jetzt zum Aufzug und dort den Schlüssel benutzen, der weitere Ebenen frei schaltet.

In die 2. Ebene von oben gehen und links zu einer Maschine. Vor ihr auf dem Boden sehen wir mit einem Punkt und einer Waagerechten die Zahl 6 dargestellt. An der Seite auf der Wand sieht man Erklärungen für die Rechenweise im 20er-System. Zur angezeigten Zahl muss die Zahl 6 vom Boden addiert werden und dann muss man unten die richtige Kombination einstellen. Ein Kurs über Zahlssysteme kann hier nun nicht beschrieben werden.

Man weiß aber, dass der Strich 5 und ein Punkt 1 bedeutet. Insofern kann rechts mit 3 Strichen und 4 Punkten die Zahl 19 dargestellt werden, wenn links die 0 steht. Die Zahl 20 würde dann zum Beispiel links ein Punkt und rechts 0 haben.

SOFTWARESERVICE 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!

| | | |
|--|---|--|
|  | <p>Die obere Zeichnung bedeutet: Es sind 6 und 1 14 zu addieren. Bei 20 erfolgt ein Übertrag, also ergibt das:</p> <p>.. 0</p> <p>Das Beispiel von der Wand:</p> $ \begin{array}{r} 6 \\ + 1 \quad 14 \\ \hline 1 \quad 20 \\ \hline \end{array} $ <p>Da wir als Basis die 20 haben ergibt sich dann:</p> $ \begin{array}{r} 2 \quad 0 \end{array} $ | <p>Beispiel links unten:</p> $ \begin{array}{r} 6 \\ + 2 \quad 4 \\ \hline 2 \quad 10 \end{array} $ <p>Beispiel rechts unten:</p> $ \begin{array}{r} 6 \\ + 1 \quad 8 \\ \hline 1 \quad 14 \end{array} $ |
|--|---|--|

Auch hier werden die Aufgaben wieder per Zufallsgenerator gestellt. Unten ein Beispiel aus dem Spiel:

| | |
|---|--|
|  | <p>Das Spiel zeigt uns:</p> $ \begin{array}{r} 19 \quad 9 \\ \text{Zahl vom Boden} \quad 6 \\ \hline \text{Ergebnis:} \quad 19 \quad 15 \end{array} $ <p>Also bleibt die Zahl links gleich und die Zahl rechts hat 3 Striche.</p> |
|---|--|

War alles richtig, dann gibt es ein grünes Licht, man kann einen Schalter betätigen und die Tür links öffnet sich.

Zwischenbemerkung: Ein kleiner Zahlensystem-Kurs von Reiner (herzlichen Dank):

Wir rechnen im Zehnersystem, das jeder kennt.

Beispiel: Die Zahl 123

Das bedeutet: einmal Hundert plus zwei mal zehn plus drei mal eins.

Wir haben zehn Ziffern zur Verfügung und wenn diese "aufgebraucht" sind, kommt eine weitere Potenz von zehn hinzu. Denn 123 gleich ein mal 10 hoch 2 plus zwei mal 10 hoch 1 plus drei mal 10 hoch 0.

Rechenbeispiel: $123 + 880 = 1003$

Die drei Stellen der Zahl reichen nicht mehr aus und es kommt die nächste 10er Potenz hinzu.

1003 gleich ein mal 10 hoch 3 (10X10X10) plus null mal 10 hoch 2 plus null mal 10 hoch 1 plus

3 mal zehn hoch 0.

So funktionieren alle Zahlensysteme. Es gibt verschiedene, z.B. Das Binärsystem der Computer (nur 0 und 1), das Octalsystem (Es gibt acht Ziffern) und das Hexadezimalsystem (Es gibt 16 Ziffern)

Unsere Mondmenschen rechnen im Zwanzigersystem, das heißt, es gibt 20 Ziffern. Diese Ziffern werden durch Striche und Punkte abgebildet. Ein Strich entspricht unserer Zahl 5, ein Punkt der Zahl 1. Diese müssen nur addiert werden, Beispiel:

Das Symbol 3 Punkte über zwei Strichen gleich 2 mal 5 plus 3 mal 1 gleich 13.

So, jetzt zum Rechnen:

Die ganz rechte Spalte bildet die 1er ab, genau wie bei uns. Aber Vorsicht, es gibt bis zu 19 1er. Wenn diese Spalte "voll" ist, kommt die nächste hinzu. Nur ist die nächste linke Spalte hier eine Potenz von 20!!! Gäbe es eine dritte Spalte, wäre das die nächste Potenz von 20.

Wir haben es hier nur mit 2 spaltigen Zahlen zu tun, also nur der einfachen 20er Stelle.

Jetzt ein konkretes Beispiel:

Es müssen die Zahlen an der Wand zu der am Boden addiert werden. Wir sehen an der Wand in der linken Spalte 2 Striche unter 2 Punkten und in der rechten Spalte 3 Striche unter 4 Punkten.

Diese Zahl gilt es in unser Zahlensystem zu übertragen. Also: links 2 mal 5 plus 2 mal eins gleich zwölf. Das ist aber die zwanziger Stelle, also alles mal 20!!! nehmen gleich 240!!!

Rechte Spalte 3 mal 5 plus 4 mal 1 gleich 19. Das sind die einer, die zu den Zwanzigern addiert werden müssen.

Die Gesamtzahl ist also 240 plus 19 gleich 259!!! Das ist die erste Zahl. Nun muss die Zahl auf dem Boden dazu addiert werden. Wir sehen in der linken Spalte einen Punkt und in der rechten Spalte zwei Punkte. Also 1 mal 20 plus 2 mal eins gleich 22. Es ergibt sich somit 259 plus 22 gleich 281. Jetzt dividieren wir 281 durch 20, $281 : 20 = 14 \text{ Rest } 1$ (Ins 20er-System umgesetzt wäre das 14 mal 20 + 1 mal 1) Also müssen wir in der linken Spalte 14 und in der rechten Spalte 1 eintragen. 14 sind aber 2 Striche (1 Strich entspricht 5) und 4 Punkte (links) und rechts dann einen Punkt. 1 (rechte Spalte)

Sich weiter umsehen und im 2. Stockwerk von oben - dem Eingangslevel - explodierende Pilze sehen, die später noch nützlich sein werden. Am anderen Ende des Ganges gibt es gelbes Chlorgas, das wir auch noch brauchen werden und in der Mitte gibt es eine fächerartige Scala, die man verstellen kann. Durch Anklicken des richtigen roten Punktes müsste sich dann eine Tür öffnen.

Gehen wir jetzt mal in den Nahrungslevel - dem 3. Stockwerk von oben. Auch hier sich genau umsehen, das Becken mit der Flüssignahrung und den Umschalter für Nahrung und Wasser bemerken. Dann die Zeichen anklicken, sich mit den verschiedenfarbigen Früchten versorgen, bis nichts mehr geht uns dann auch noch eine Schaufel und den gezahnten Cylinder ergattern.

Jetzt ist es an der Zeit, ein paar Experimente mit gekochten Früchten zu machen. Kombiniert man 2 Früchte und die Pfanne, dann gibt es einen Kompott, den man essen kann und der was bewirken kann.

Rot + blau = violette Vision

Gelb und blau = grüne Vision

Grün und gelb = anregend für unseren Helden

Violett und grün = ohne Kommentar

Alle anderen Kombinationen kann unser Held gefahrlos zu sich nehmen. Will man Effekte aufheben, dann sollte man ein Glas Wasser trinken.

Am anderen Ende dieses Levels finden wir einen Mondmenschen, mit dem wir uns unterhalten können und den wir verstehen, dem wir aber (noch) nicht antworten können.

Weiter alles erkunden und zum 2. Level von unten. Hier empfängt uns eine Insektenstimme.

Immer, wenn es links unten blinkt, dann kann man mit einer Aktion den Punktestand erhöhen und bekommt evtl. auch noch eine Erklärung.

Wenn man sich umsieht, dann sieht man Zeichen auf dem Boden. In einem Rechteck links einen Punkt und in einem Rechteck rechts 2 Punkte. Schauen wir uns jetzt das Panel an der Wand an, so soll das heißen, dass wir links 1 und rechts 2 addieren sollen. Achtung: es ist evtl. der Übertrag zu beachten! Hat man korrekt gehandelt öffnet ein Schalter die Labortür!

Treten wir ins Labor ein, sehen wir uns wieder um und bemerken wieder die Schalen mit Wasser und Feuer, Pottasche, Bastbänder, eine Skala, um Isotope zu separieren und die Reinigungsmaschine. Klick man die Sicherheitsventile der Maschine an, bemerkt man, dass - wie an vielen Stellen vorher schon - Öl/Fett benötigt wird.

Jetzt in den Raum gegenüber und versuchen, mit dem Technischen Mondmenschen zu reden und auch bemerken, wie er sich ernährt. Verschiedenes - evtl. Nützliches - kann (noch) nicht mitgenommen werden.

So langsam wollen wir aber nun doch weiterkommen. Also mal in den Level zur Verkaufsmaschine. Wir sollten erst mal selbst Sachen verkaufen, so dass wir ca. 300 Münzen haben (vorteilhaft ist es das zu verkaufen, was man sich wieder herstellen kann!) und dann kaufen wir selbst ein: Yrshnouff gluanze (glue)/Klebstoff, eine mechanische Hand und einen mechanischen Ellenbogen.

Die beschädigte Flöte wird kombiniert mit Mond-Schilfrohren und Klebstoff, um so ein Verständigungsgerät - eine intakte, alte Flöte zu haben.

Weiterhin nach einem weiteren Schlüssel fragen, den wir bekommen, wenn unser Punktestand über 300 beträgt. Noch einen Schlüssel gibt es allerdings erst dann, wenn man alles, was man aus dem Sarg am Anfang entwendet hat, auch wieder zurückgelegt hat und weitere Aufgaben erfüllt sind.

Jetzt sollten wir versuchen, mit allen Mondmenschen zu reden.

Da gibt es Scurvy, von dem wir einiges erfahren und von dem wir - nach Beantwortung von seinen Fragen - weitere Instruktionen bekommen.

Links von ihm ist ein verschlossenes Fach in der Wand, das Ardan mit dem entsprechenden Schlüssel öffnen kann. Berühren wir die Büste, dann fällt sie zu Boden und zerbricht, was

Punktabzug einbringt. Schauen wir uns die Scherben dann im Inventar an, dann kann man noch den Schraubenschlüssel auf ein Teil anwenden und wir finden Salz.

Mit Klebstoff kann man dann die Büste wieder zusammensetzen und hat, wenn man sie zurückgestellt hat, 10 Punkte dazu gewonnen.

Nun zu einem anderen Mondmenschen - Scrupul - und auch von ihm Nützliches erfahren.

Sammeln wir mal weitere Gegenstände und gehen erst mal in die Küche. Hier den Kompott herstellen, der einen Tatendrang auslöst. - Eine grün-gelbe Mischung sollte das sein und diese füllen wir in den Nahrungstrog. Zum Mondmenschen gegenüber, mit ihm reden und dann zu Scrupul. Vorher konnte man bei ihm nichts nehmen, jetzt ist er aber beschäftigt und man kann den Kanister mit Säure füllen, blaues Erz und eine Schaufel ergattern. Der Schrank an der Wand kann geöffnet werden und hier finden wir: eine Kugel, einen gezahnten Cylinder, einen Handgriff, einen Riemen und eine Achse/Welle.

Jetzt das verstopfte Horn mit der Säure reinigen und unser Held kann jetzt alle Wesen des Mondes verstehen. Den dann leeren Kanister wieder mit Säure füllen

In die Küche gehen und den Drehschalter auf Wasser drehen, damit die Mondmenschen erlöst werden.

Jetzt sollte man mal wieder zur eigenen Raumkapsel gehen. Diese wird von einer Pflanze umschlungen, die den Zugang frei gibt, wenn man einen Setzling (in dem rot vorkommt) auf sie benutzt. Drinnen in der Kapsel kann man dann mit den Hahn reden.

Es gab doch fruchtbare Erde am Klippenrand. Unsere irdische Weinpflanze sollte man mit einem blauen Setzling kombiniert und mit dem Bast zusammengebunden werden. Jetzt einpflanzen und wir können hochklettern und auch Trauben ernten!

Sollte man im Laufe des Spieles mal 2 Schlüssel im Aufzug stecken haben und plötzlich einer verschwunden sein, dann hat ihn Scurvy konfisziert und er liegt bei ihm auf dem Regal.

Macht man ihn handlungsunfähig/betrunken, dann kann man ihn zurückholen:

Dafür machen wir einen Kompott aus Trauben und einer blauen Frucht und schütten das in den Nahrungstrog. So werden alle besoffen - kann auch durch ein Glas Wein aus der Kapsel erreicht werden.

Bei Scurvy kann man dann den Schlüssel zurückholen und erfährt evtl. Neues. Auch Scrupul wird u.U. gesprächiger.

Nun im Inventar den defekten mechanischen Arm mit dem lunaren Werkzeug bearbeiten und so einen mechanischen Vorderarm, einen Oberarm und korrodierte Teile bekommen. Hat man sich eine Hand und einen Ellebogen gekauft kann man durch Kombination vom Vorderarm, Oberarm, Hand und Ellebogen einen funktionstüchtigen mechanischen Arm herstellen. Genau diesen brauchen wir, um einen der explodierenden, orangenen Pilze, die von der Decke fallen, zu ergattern.

Also dorthin und den mechanischen Arm auf einen Pilz, der gerade herunterfällt, anwenden. Die Pilze sofort in die Glaskugel verfrachten, da sie sonst im Inventar explodieren!

Das klappt besser, wenn unser Held selbst einen heißen grün/gelben Kompott zu sich nimmt!

In der Nähe des Orgel-Puzzles erreicht man ja über Stufen einen Raum, in dem an der Wand eine Platte mit einer Schädel-Darstellung hing. Mixt sich Ardan - wie auf dem Boden angegeben - nun einen blau-roten Fruchtkompott, dann sieht er alles lila und kann auf der Platte weitere, bisher unsichtbare Zahlen entdecken:



Um diese Vision bzw. die Wirkung des Kompottes zu neutralisieren, trinkt unser Held einfach Wasser.

Jetzt in die Mitte der Insel draußen gehen, wo es die Wasserbecken und die Panels gab.

Wenden wir uns dem linken zu und klicken die Zeichen für Wasser in jeder Reihe an (evtl. müssen 2 versteckte zusätzlich richtig gedrückt werden). Das Panel sollte sich öffnen und wir stellen den Schalter nach links gegen das rot nummerierte Panel.

Auf der anderen Seite das gleiche machen und danach dann die Buttons 1, 3, 4 und 2 drücken (wenn ich von oben nach unten und links nach rechts nummeriert habe). Dann den Schalter in die rechte Stellung gegen das Panel stellen.

Die Zahlen auf dem Schädel haben uns gesagt, dass der Zylinder links 1 Einheit hoch stehen soll und der rechts 8 Einheiten.

Links ist es einfach zu bewerkstelligen, aber rechts wird's kompliziert: nummerieren wir von links nach rechts und oben nach unten mit den Ziffern 1 - 6 und drücken dann:

1, 4, 2, 4, 3, 4, 5, 4.

Geht unser Held dann zurück zur Platte mit dem Schädel, dann sollte sich ein Fach geöffnet haben und man kann Salz entnehmen.

Ist nun die Maschine im Labor einmal repariert, dann kann man damit Verschiedenes herstellen. Also gehen wir doch erst mal daran, die Maschine in Ordnung zu bringen.

Wir sollten einen Riemen haben und der kommt über die Zahnräder. Dann die Schaufel unten in der Mitte vor die Öffnung legen und die abdichtende Kugel oben links platzieren. Immer noch braucht die Maschine Öl/Fett, aber vielleicht können wir sie ja überlisten:

Eine violette Frucht + eine rote Frucht erhitzen wir in der Pfanne und übergeben den Kompott dann unten an die Maschine. Sie wird anfangen zu arbeiten und immer, wenn das Ende eines Ventils aufleuchtet, dann benutzen wir dort schnell den mechanischen Arm und helfen damit etwas nach. So erhalten wir ein Konzentrat und wenn wir das mit Schleim verfeinern, sollten wir ein Schmiermittel bekommen, das dann überall verwendet werden kann, wo etwas schwergängig oder verrostet ist.

Jetzt, wo unser Maschinchen problemlos funktioniert, können wir auch Klebstoff herstellen: eine violette und eine grüne Frucht kombinieren und erhitzen; den Kompott der Maschine übergeben, ein Konzentrat bekommen und zu diesem Konzentrat Schleim hinzugeben.

Einen Xuldakir's Stern herstellen, der zur Verkleinerung dient: Eine grünen und einen violetten Setzling mit dem Bast zusammenbinden, der Maschine übergeben und dem entstanden Puder Salz hinzugeben.

2 explosive Mixturen herstellen: violetten und roten Setzling zusammenbinden, was ein Kristallines Puder ergibt und dem dann noch die explosiven Pilzsporen hinzufügen. Darauf achten, dass man dies wirklich 2x im Inventar haben muss.

Jetzt geht es daran, die Maschine im obersten Raum zu reparieren: Von draußen eine neue farbige Scheibe produzieren und mitnehmen. Diese dann mit einem gezahnten Cylinder kombinieren und außerdem noch die Achse dazugeben. Das entstandene Teil links in ein Fach setzen, wo es fehlt.

Den Fülltrichter vor die die Maschine setzen und das blaue Erz drauflegen. Dann den Trichter links oben anbringen und dort gleich Säure einfüllen. 2 defekte Stellen noch mit Klebstoff verschließen, dem Bolzen in der Mitte noch schmieren und schließlich den Handgriff rechts einsetzen und damit die Maschine in Bewegung setzen. Rechts kann man dann eine blaue Flüssigkeit in einem kleinen Becken entdecken und wendet dann darauf den leeren Kanister an, was uns Lumen im Kanister bringt. Der Stampfer der Maschine wird vielleicht noch gebraucht.

In der Maschine im Labor eine violette Frucht zu einem Konzentrat verarbeiten und dieses Konzentrat zusammen mit einer blauen Frucht und der Lumenflüssigkeit zu einen Konzentrat werden lassen. Könnte als Ersatz für Pottasche dienen.

Jetzt denkt unser Held so langsam an die Rückkehr zu Erde. Mit dem richtigen Schlüssel jetzt in das unterste Stockwerk fahren.

Hier wird der hergestellte Stern auf die Maschine angewendet. Automatisch werden wir klein und können weiter handeln. Unser Held sieht sich um, nimmt eine mechanische Hand und einen mechanischen Ellebogen mit. Auch ein Gemälde, der Tunnel der Kommunikation, wandert ins Inventar und wir sehen es uns im Inventar an - beinhaltet es ein Geheimnis? Auch einen zerbrochenen Spiegel einstecken und die Inschrift in einer Säule beachten.

Jetzt der Maschine zuwenden, die eine Flüssigkeit freigibt, von der wir genau 3 Einheiten brauchen in unserem Kanister, der 4 Einheiten fasst. Den Kanister links an der Maschine abstellen.

Gehen wir so vor: Wir lassen den Kanister voll laufen (rechts die Röhre fast 9 Einheiten). Nun mit der Maschine die 4 Einheiten nach rechts in die Röhre pumpen. Wieder 4 Einheiten in den Kanister laufen lassen und erneut nach rechts pumpen. Rechts sind jetzt 8 Einheiten drin. Also nochmals den Kanister voll laufen lassen und die Pumpe nach rechts betätigen. Diesmal wird nur 1 Einheit abgepumpt, da dann die Röhre voll ist und somit verbleiben 3 Einheiten im Kanister.

Jetzt muss Ardan das leichteste Isotop finden und geht dafür in das Labor. Ein violetter Setzling auf die Maschine angewandt, gibt schon mal Isotope und mit der Maschine/Waage gegenüber müssen wir dann das leichteste bestimmen. Legen wir jeweils 3 Isotope auf die Waagschale und es wird klar, in welcher 3er-Gruppe sich das leichteste befindet. Dann von dieser 3er-Gruppe je einen wiegen und das Ergebnis bringt die völlige Klarheit und man kann das leichteste ins Inventar befördern, was nun gebraucht wird, um die Kapsel mit einem Schutzschild zu versehen.

Wir gehen zu unserer Kapsel und kombinieren dort im Inventar das Isotop mit einer blauen Frucht und den 3 Einheiten der Flüssigkeit aus unseren Kanister. Wenden wir das auf die Kapsel an (wenn es zu fest geworden ist, dann durch Erhitzen wieder verflüssigen) dann kann man mit dem Brecheisen/Vierkanteisen den Stein an der Kapsel entfernen und die Kapsel fällt nach unten.

Wir müssen sie - hoffentlich - in einem der Stockwerke wiederfinden und von dort muss sie zu einer Art Abschussrampe/Kanone gebracht werden. Das müssen wir jetzt angehen.

In das 2. Stockwerk von oben und in den Raum gegenüber der explodieren Pilze. Mit dem linken Hebel die Tür links schließen und dann mit dem rechten Hebel die rechte Tür öffnen. Wir sollten bei der Abschussrampe sein und sehen auf eine Stelle, wo wir explosives Material ablegen können. Das tun wir 1x (egal welches).

Jetzt muss unser Held unsere Mondmänner dazu bringen, unsere Kapsel auch zur Abschussrampe zu befördern.

Dazu gehen wir in die Mitte der Insel und in die Erdhöhle und dort zur Maschine mit der fächerartigen Scala. Hier erst mal einfetten und dann mal die Funktion prüfen. Jetzt brauchen wir Wasser und Luft. Nach draußen zu den Wasserteichen. An den beiden Geräten die Anzeige auf die entgegengesetzte Stellung einstellen. Nun unten im Turbinen-Raum die Turbine starten, indem man den Wasser- und Luftfluss frei gibt. Ist das korrekt geschehen, dann kann man die Mondmenschen rufen:

Im Logbuch sollte man etwas zur Orgel stehen haben. Es gibt an der Wand 3 Farbsets, die für die 3 Mondmenschen draußen stehen. (Das ist der jeweilige Start für die Orgel. Die Farben werden zum Teil auch an der Anzeigetafel links der Orgel angezeigt. Wenn Du die entsprechenden Tasten auf der Orgel drückst, bekommst Du eine Antwort mit einem bzw. zwei neuen Tönen. Diese gilt es dann in genau dieser Reihenfolge auf der Orgel nachzuspielen. Du bekommst wieder eine Antwort usw. usw. Am Ende ergibt sich eine lange Reihe von Tönen, die zum Schluss die jeweiligen Mondmänner in den "Krater" lockt.)

Konkret:

Zu Beginn sehen wir sie oben. Stehen sie neben der Orgel, dann sind die Punkte in der Mitte und sind sie unten in ihrer Schlafkoje, dann sieht man die 3 Punktepaare unten. (Es muss alles geölt/geschmiert sein und der Zeiger für die Tür muss auf offen stehen). Die Orgel hat 13 Pfeifen. Jede Pfeife hat ein Zeichen und die Mondmänner können in Verbindung mit den Farben der Pflanzen auf ihren Schultern gerufen werden. Wir müssen dann immer das wiederholen, was sie uns geantwortet haben. Nummerieren wir von links nach rechts von 1 - 13. -

Wenn man dann noch den richtigen Schlüssel für das Schloss in der Wand hat, dann bekommt man sogar noch angezeigt, was man drücken soll!

- Möglicherweise ist es wichtig und nötig, dass man den Mondmenschen nach unten hinterläuft, eben wie man die Fragen des einen Mondmenschen beantworten sollte, damit er den Transportauftrag vergibt -

| Blau - Gelb, zu drücken: | Grün - violett, zu drücken | Violett - rot, zu drücken |
|--|---|---|
| 5 10 - es gibt eine Antwort | 8 3 - es gibt eine Antwort | 3 6 - es gibt eine Antwort |
| 5 10 13 12 - es gibt eine Antwort | 8 3 1 12 - es gibt eine Antwort | 3 6 1 12 - es gibt eine Antwort |
| 5 10 13 12 12 - es gibt eine Antwort | 8 3 1 12 12 - es gibt eine Antwort | 3 6 1 12 12 - es gibt eine Antwort |
| 5 10 13 12 12 13 - es gibt eine Antwort | 8 3 1 12 12 13 - es gibt eine Antwort | 3 6 1 12 12 13 - es gibt eine Antwort |
| 5 10 13 12 12 13 10 - es gibt eine Antwort | 8 3 1 12 12 13 3 - es gibt eine Antwort | 3 6 1 12 12 13 6 - es gibt eine Antwort |
| 5 10 13 12 12 13 10 5 - der Mondmann kommt | 8 3 1 12 12 13 3 8 - der Mondmann kommt | 3 6 1 12 12 13 6 3 - der Mondmann kommt |

War alles richtig (ich habe mehrere Versuche gebraucht) marschieren die Mondmänner durch die Tür nach unten zu ihren Schlafkojen.

Nun nach unten zu den Schlafkojen gehen, die Mondmenschen (alle 3) dort sehen und hinter dem gelben Gas auch unsere Raumkapsel.

Noch zu Scurvy und ihn informieren, dass die Mondmenschen in ihren Kojen sind. Daraufhin ruft er sie und gibt ihnen den Auftrag, die Kapsel zur Abschussrampe/Kanone zu schaffen.

Ist das erledigt, können wir das Orgelspielchen nochmals machen, um die Mondmenschen an ihren ursprünglichen Platz zurück zu bringen.

Zur Kapsel gehen (dort, wo wir das Pulver abgelegt hatten) und dort den Verschluss für die rückseitige Öffnung der Kapsel, der eventuell repariert wurde bzw. noch repariert werden muss, anbringen. (Auch die Schrauben benutzen und mit dem Schraubenschlüssel anziehen!)

Nun noch die Raketen mit Pulver bzw. explosivem Material befüllen und die Raketen in der Kapsel einsetzen /sollte nicht genug explosives Material da sein, dann muss noch welches hergestellt werden). 2x Pottasche wird auch gebraucht (Bast oder abgestorbener Ast über der Gasflamme verbrennen).

Jetzt mit der Glasglocke das gelbe Chlorgas einfangen und Pottasche dazugeben; das Ergebnis wird für den Rückflug gebraucht; sollte auch so gehen: Lila Frucht in die Reinigungsmaschine geben = Brozlyzz Konzentrat; das kombinieren wir mit einer blauen Frucht und dem Lumen - ergibt Sauerstoff produzierendes Konzentrat.

Erst jetzt alles, was wir dem Sarg entnommen haben, zurück bringen. Beim Verlassen stehen wir wieder vor dem Gittertor und müssen nun wissen, dass der grüne Punkt für eine Addition, der rote Punkt für eine Subtraktion, der blaue Punkt für die Multiplikation und der gelbe Punkt für eine Division stehen.

Ist man dann zurück, nach dem letzten Schlüssel fragen. Man bekommt ihn wahrscheinlich nicht und muss sich evtl. weitere Tipps erkaufen (rechts muss z. B. noch ein Fach vom Mondmann geöffnet werden und dadurch gibt es letzte Informationen).

Der Start rückt nun in greifbare Nähe, aber wir müssen erst einmal Kontakt zur Erde aufnehmen: Wir gehen in das Stockwerk, wo der defekte Parabolspiegel steht. Wir kommen auf dem Weg dorthin an dem Puzzle mit den verstellbaren Menschen vorbei. Jetzt gibt es mehrere Möglichkeiten, dieses Puzzle zu lösen:

Entweder man benutzt keinen Schlüssel und sieht sich die einzelnen Platten an, indem man sie sich durch Anklicken der Pfeile sichtbar macht und stellt dann oben das Bild entsprechend richtig ein. Oder aber man benutzt als Hilfe einen oder 2 Schlüssel. Bei Benutzung von einem Schlüssel werden die Puzzleteile unten ungeordnet gezeigt. Benutzt man beide Schlüssel, dann ordnen sich unten die Teile. Haben wir beide Schlüssel benutzt, dann klicken wir oben die Gelenke so an, dass die goldenen Menschen oben exakt mit silbernen Menschen unten übereinstimmen. Ist das korrekt erledigt, dann kann man eine Control-box ergattern.

Der zerbrochene Spiegel wird nun mit Klebstoff im Inventar repariert und kommt vorne im Raum an seinen Platz und kurz dahinter muss die Control-box angebracht werden.

Inschriften an der Wand hatten uns die Zahlen 7 und 4 geliefert und so stellen wir an der Maschine 7 Einheiten für Licht und 4 Einheiten für Feuer ein.

Jetzt kann man mit der Erde kommunizieren und man fragt nach Pflanzen zur Beeinflussung des Mondklimas.

Schaut man sich die Pflanzeninsel an, dann sieht man von bestimmten Stellen weißen Rauch aufsteigen. Dorthin müssen wir und uns die Baumwolle holen (möglicherweise ist sie in einer Art Kanister, der dann evtl. noch mit dem geklebten Dosenöffner geöffnet werden muss.)

Kombinieren wir nun die Baumwolle mit dem Gemälde und der Flüssigkeit aus dem Kanister, dann erhalten wir ein neues Gemälde, dem wir Informationen entnehmen können.

Jetzt zurück zu unserer Kapsel. Mit dem richtigen Schlüssel die Zündung aktivieren. Hier sollte man nochmals speichern. Zurückgehen zur Maschine und den Pfeil ganz nach rechts bewegen und dann rechts an der Maschine den Schalter betätigen.

Jetzt muss alles schnell gehen: Wir besteigen unsere Kapsel, schließen die Luke und wenn unsere Vorbereitungen perfekt waren, dann erfolgt eine Landung auf der Erde an einer Stelle, die wir evtl. aus einem anderen Spiel schon kennen (Mich persönlich hat dieses Bild sowohl überrascht, wie auch sehr gefreut!)

Unsere Mission hat nun ein Ende und wir warten auf das nächste Spiel dieser Art.

SOFTWARESERVICE 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 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, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen hat und 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).**