

Runaway2 - Komplettlösung

Erstellt von H.L. Kratz für



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wie schon im Abspann von Runaway-1 zu sehen war, wollen sich Brian und Gina auf Hawaii erholen. Bis man allerdings dort angelangt ist, vergehen schon mal etliche Minuten für die Installation. Aber was soll's: wir freuen uns ja auf das Spiel.

Zur Erkundung der Insel möchte Gina einen Flug unternehmen, zu dem Brian wegen aller widrigen Umstände nur ungerne einwilligt und man wird sehen, dass seine Bedenken berechtigt waren. Gina muss das Flugzeug per Fallschirm verlassen und Brian stürzt ab - mitten im Dschungel. Nun denn: wir sind in einem Adventure und es kann beginnen!

1. Kapitel: Dschungelfieber

Absturzstelle des Flugzeuges

Wie untersuchen also zunächst mal die Absturzstelle. Unser Held findet **Spielzeughündchen (Capote-Hündchen)** in den Kisten rechts. Links unterhalb der Kisten gilt es eine **Glasscherbe** ins Inventar zu befördern. Links neben einem (noch geschlossenen) Fach auf dem Boden Ginas **Haarklammer** finden. Weiter nach links und das Cockpit durchsuchen. Zwischen den Sitzen im Fach eine **Flasche Whiskey** und **ein uralter Fernglas** finden. Beides mitnehmen.

Aus den Handschuhfach des Piloten (links) eine **Lupe** ergattern. Auch einen Hebel finden für eine vordere Luke, die aber wieder nach einiger Zeit zuschnappt, so dass Brian die Haarspange darauf benutzt, um das zu verhindern.

Nach draußen und dort rechts zum nun offenen Bugfach und einen Wasserkanister und ein Werkzeug/Kurbel einsacken.

Nun nach rechts in den Dschungel, einen Affen/Lemuren treffen, Treibsand finden, Ottos Brille mit Hilfe eines Astes aus dem Treibsand ergattern, aber sonst ist hier kein Weiterkommen.

Zurück zum Flugzeug und nochmals alles abgrasen. Drinnen gibt es nichts mehr, aber als wir wieder rauskommen, flattert uns Ottos Fluglizenz entgegen. Natürlich wandert sie ins Inventar und nach erneuter Begutachtung der Bugluke auch noch ein Anti-Rutsch-Spray finden. Könnte das am glitschigen Felsen was bringen?

Versuchen wir es. Brian sprüht den Felsen ein und kommt auch tatsächlich hinauf, aber der Lemure befördert ihn vom Baumstamm wieder runter.

Müssen wir das arme Tierchen beseitigen oder können wir ihn ablenken, damit wir weiter kommen?????

Nun denn: wir haben doch das Hündchen im Inventar, füllen es mit Wasser und setzen es auf den Boden. Das bringt aber nur wenig Erfolg: das Hündchen "pinkelt" das Wasser, der Lemure säuft es, befördert aber unser Hündchen dann in den Treibsand. War wohl nichts, aber es gibt ja noch mehr Hündchen. Also ein neues holen und am Flugzeug auch mal nach oben schauen. Wenn von da Ottos Karte kam, könnte dann da noch mehr sein?

Die Baumkrone mit dem Fernglas betrachten und eine Tasche entdecken. Die brauchen wir unbedingt, aber wie dran kommen?????

Unser Basteltalent muss her, denn wir brauchen alles, um zu überleben!

Mit der Glasscherbe schneiden wir den Gummi von Ottos Brille ab. Mit der Glasscherbe bearbeitet unser Held noch den Ast, wendet darauf dann den Gummi an und bekommt eine hervorragende Schleuder, die - auf die Baumkrone angewendet - die Tasche herunterbefördert; inspizieren wir sie, dann gibt es einen zerbrochenen Plastik-Schlüssel.

Bleiben wir dran, denn der Schlüssel bringt uns bestimmt weiter, wenn er repariert ist.

Also halten wir doch mal die Lupe in einen Lichtstrahl, was Brian eine Superidee findet, aber er müsste sie noch fixieren. Benutzen wir unser Werkzeug/Kurbel mit der Lupe und stecken alles in den Boden rechts vom Flugzeug, rechts vom Baum. Wenden wir dann darauf den Plastik-Schlüssel an, dann werden die beiden Teile durch die gebündelten Sonnenstrahlen wieder zusammengeschweißt. Benutzen wir alles im Flugzeug auf das abgeschlossene Fach, dann hindert uns die Schweißnaht, die wir aber mit der Scherbe glätten und so aus dem Fach leider nur ein paar Schneeschuhe mitnehmen.

Nun könnte hier alles erledigt sein und wir sollten uns nochmals dem Lemuren zuwenden. Er hat doch das ausgelaufene Wasser gesoffen: setzt ihn der Whiskey außer Gefecht?

Versuchen wir es: füllen das Hündchen mit Whiskey und können so letztendlich den Lemuren in unser Inventar befördern. So gelingt es uns auch, aus dem Dschungel zu kommen.

Doch schon ist das nächste Hindernis da. Die baufällige Brücke will Brian nicht überqueren, muss er aber. Also benutzt er die Schneeschuhe, um das Gewicht besser zu verteilen und so gelingt es ihm. Doch die Schwierigkeiten kommen erst noch richtig. Brian findet den See, in dem Gina gelandet sein muss, aber auch gleichzeitig an dessen Ufer ein Militär-Camp. So landen wir im

2. Kapitel: Surfin' Mala

Unten angelangt, wird unser Held gefangen genommen und zum Colonel gebracht. Vor dem Zelt liegt ein Notizblock auf der sich der Sohn des Colonels die Aufträge notiert und so schreibt Brian (die Handschriften sind sich ähnlich) auf den Block, dass das Mädchen befreit werden soll, das in den See gefallen ist.

Das Gespräch mit dem Colonel bringt nichts, so dass wir bald wieder vor dem Lager landen und so steht eine Inselerkundung an. Alles vor dem Camp genau ansehen und dann nach rechts zum Strand. Mit der Bardame Lokelani über alles reden.

Nun sich weiter umsehen. Von der Bar die **Tafel mit der Kreide** einsacken und unten im Aschenbecher ein **Zigarrenrörchen** finden.

Jetzt zum Strand: den mechanischen Stier untersuchen, dann zur Hütte und den Kuttenträger betrachten. Mit ihm reden und ihm letztendlich Tafel und Kreide geben und dann weiter mit ihm reden, bis die Kreide aufgebraucht ist. Nun das Kabel ansehen, es versuchen zu nehmen, das Kabelende ansehen und feststellen, dass es sich in Wurzeln verheddert hat. Hier ist also nichts mehr zu erreichen.

Weiter in Richtung Holzkonstruktion, die sich als Fotoautomat entpuppt. Alles genau ansehen. Der Fotoautomat könnte kaputt sein?

Mit unserer Bardame darüber reden und so erfährt unser Held, dass der mechanische Stier defekt ist und dass dem Fotoautomaten nur Strom fehlt. Außerdem gibt es einen Tipp, wo es Münzen für den Fotoautomaten gibt.

Nun in Richtung Seefood-Kahuna und dann in Richtung Kellereingang. Hier aus dem Container ein Stück **Butter** nehmen und alles weiter untersuchen. Die Türen sind abgeschlossen. Was jetzt? Ach ja: Butter = Fett und das könnte beim festsitzenden Kabel helfen.

Zurück zur Hütte und die Butter auf das Kabelende anwenden und das **Kabel** landet in unserem Inventar.

Da es hier nichts mehr zu tun gibt, geht es der Strasse entlang zur

Aldula-Bucht:

Mit Knife und Kai ausführlich reden. Dann alles ansehen und links vom Hütteingang ein **Seil** und rechts eine **Dose mit Talkpuder** finden.

Nun nach links zum Anleger und zum Motorboot gehen. Auf dem Steg steht ein **Werkzeugkasten**, der ins Inventar wandert. Mehr ist hier nicht zu tun.

Also zurück zu Luana-Strand

Hinter dem Besucherzentrum steht ein Militärfahrzeug. Dort mit dem Soldaten O'Conner reden. Wir erfahren, wie man Kreide herstellen kann und auch, dass der Soldat auf Palmen klettern kann, dafür aber ein Seil braucht. Brian möchte das Schauspiel sehen und gibt dem Soldaten das Seil. Der klettert nach oben und wenn man vorher über alles geredet hat, dann kann man das **Foto** aus dem Buch nehmen. Weiterhin hat die Aktion erbracht, dass man von der Palme etwas **Harz** in das Zigarrenrörchen befördern kann und da wir das Rezept für Kreide haben, fügen wir doch das Talkpuder hinzu. Tatsächlich gibt das ein Stück Kreide und jetzt, wo wir Kreide haben, könnte es doch in der Hütte weitergehen. Wir geben dem Kuttenträger die Kreide und können nun weiter fragen, so dass sich ergibt, dass wir Joshua vor uns haben und dass wir ihn letztendlich in einem Tauschgeschäft bitten, den mechanischen Stier zu reparieren.

Joshua braucht Schraubenschlüssel (Werkzeugkasten) und Öl (Butter). Beides ihm geben, einmal vom Gerät weggehen, zurück und ihn wieder ansprechen. Joshua ist wohl fertig, aber es fehlt noch Strom. Hhhhhmmmm, wo kann der wohl herkommen?

Wir schauen uns um und haben doch noch den Kellereingang, der ein idealer Ort für einen Generator wäre. Aber er ist verschlossen. Trick 17 muss her. Das Stahlkabel am Holzbrett des verschlossenen Kellerabgangs befestigen und daran ziehen, doch Brian hat nicht die Kraft. Der Jeep des Soldaten könnte helfen. Kann man ihn darum bitten oder muss auch hier ein Trick her. Probieren wir es aus. Da es so nicht geht, schicken wir O'Conner auf den Baum, leihen uns den Jeep aus und öffnen so der verschlossenen Eingang automatisch.

Links neben der Treppe ist der Stromverteiler. Wir spielen damit rum und stellen fest, dass - wenn man etwas Anderes dazuschaltet, die Anlage überlastet ist. Also heißt es: das Richtige ausschalten und das Benötigte dazuschalten. Das Seafood, das Visitor-Center und Locelanis Place werden momentan nicht gebraucht: also diese ausschalten und das Andere zuschalten. So haben der Fotoautomat und der mechanische Stier Strom. Bevor wir den Keller verlassen suchen wir ihn noch ab und finden in dem Raum unter der Treppe einen **Metalldetektor**.

Zum Stier gehen und mit Joshua reden, den Stier ausprobieren (Butter unter dem Stier nicht vergessen!) und zurück zur

Aldula-Bucht:

Hier den Metalldetektor auf die eingebuddelte Schildkröte am Strand benutzen und die **Prothese** finden. Versuchen, sie Kai geben, doch unser Held meint, dass der sie momentan nicht braucht und sie vielleicht später noch nützlich wäre. Also dann mit Knife reden und zurück zum

Strand:

Knife ist begeistert und Brian darf sich das Motorboot ausleihen. Das hat aber noch etwas Zeit, denn es gibt ja noch den Fotoapparaten, der auch Strom, haben sollte.

Also hin zu ihm und unter die Bretter schauen. Nichts ist: Brian kommt nicht dran.

So schickt er den Lemuren unter die Bretter und der findet tatsächlich eine **Münze**, will sie aber nur gegen ein Bier rausrücken. Also zur Bar und mit Lokelani reden.

Diese will uns nur ein Bier verkaufen oder unsere Fähigkeiten des Zuhörens testen und stellt uns (als Belohnung, wenn wir richtig antworten ein Freibier!) Fragen zu Ihren Exfreunden. Wir sollten antworten mit: MILO, LOPATI, TIRU und RUSSEL.

So ergattern wir das Bier, bringen es dem Äffchen und bekommen die **Münze** für den Automaten. Sie auf den Automaten anwenden, unsere Barschönheit rufen und so ein Foto ergattern.

Wir wollen ja ins Militärlager zurück. Wie war das? Der Soldat wollte nur eine bestimmte Person fahren. Könnte man nicht sein Aussehen ändern? Hatte da nicht unsere Barschöne etwas von Make-Up u.s.w. erzählt?????

Wir sprechen Sie daraufhin an und schließlich geht sie in ihre Hütte, um die Veränderung vorzubereiten und Brian soll auf den Kakadu aufpassen. Der alkoholsüchtige Lemur vertreibt aber den Papagei. Unsere Schöne kommt zurück und gibt uns das veränderte Foto, will uns aber nicht mehr helfen, als sie merkt, dass der Kakadu nicht mehr da ist.

Guter Rat ist teuer: der Kakadu muss wieder her; er könnte noch in der Nähe sein und war er nicht in Richtung des Soldaten geflogen? Also zu O'Conner. Ihn bitten, den Papagei vom Baum zu holen, aber leider steigt der Soldat nicht auf den Baum, sondern schießt über den Papagei hinweg und der fällt - scheintot - vom Baum.

Hier kann wohl nur ein Schamane helfen und das könnte doch Kai sein. Also schnell zu ihm.

Der stellt tatsächlich fest, dass der Kakadu nur scheintot ist und könnte es versuchen, ihn zu erwecken, aber nur in der Hütte des Großvaters und er weiß nicht mehr, wo diese liegt.

Guter Rat ist da teuer. Die Inspektion der Hütte bringt wenig, aber könnte nicht das Militär die Hütte lokalisieren? Also zum Camp und anwählen, dass man nochmals mit dem Colonel reden will.

Er wird ins Lager gelassen und kann wieder was auf den Block schreiben:
UNBEWOHNTE HÜTTE IM NOROSTEN LOKALISIEREN.

Kurz zum Eingang des Camps und sich dann wieder zum Zelt bringen lassen. So können die Koordinaten der Hütte ergattert werden. Nun braucht unser Held nur noch ein GPS und fragt da beim Soldaten an Strand nach. Doch dieser muss berichten, dass es ihm von Kais Sohn geklaut worden sein könnte. Also nichts wie hin zur Hütte und dort mal das inspizieren, womit der Kleine spielt. Die angebliche Konsole untersuchen und feststellen, dass es das GPS ist. Da unser Held es dem Kleinen nicht einfach wegnehmen kann, wendet Brian den Affen auf ihn an. Im Streit landet das **GPS** schließlich draußen und Brian kann es vor dem Fenster nehmen.

Nun das GPS mit den Koordinaten auf dem Zettel verbinden und Brian findet so die Hütte.

Nachdem dies geschehen ist, geht Brian zu Kai zurück und gibt ihm die Beinprothese und so gehen beide zur Hütte.

Leider kann hier noch nichts getan werden, das Schamanenbuch fehlt noch, das unser Held suchen soll.

Die Hütte wird abgesucht, ein **Schildkrötenpanzer** ergattert und wir reden nochmals mit Kai und erfahren so, dass das Buch im Grab des Großvaters sein könnte und es mit Sicherheit ein Metallband hat.

Aha: draußen sind Gräber und wir haben einen Metalldetektor! Ihn benutzen, das Grab finden, mit dem Schildkrötenpanzer das **Buch** ausbuddeln, Kai "einen Bären aufbinden" und letztendlich den Kakadu wiederbeleben. Unsere Strandbarschöne ist glücklich und wir verwandeln uns in einen Professor, der im Landet im

**CD ROM & Softwareservice
KRATZ**

Kapitel 3: Simpler als eine Amöbe

Im großen Tempelsaal muss sich nun unser Held etwas einfallen lassen, denn er wird beobachtet und darf ihn nicht verlassen. Also muss ein Trick bzw. eine List her. Wir suchen alles ab. Rechts finden wir eine **Plastiktüte/Umschlag**, links neben der Treppe Kisten, aus denen wir eine **Socket-Kamera** hervorzaubern können. Da wir unten vorerst nichts mehr tun können, klettern wir mal die Leiter hoch und finden vorne rechts auf einem Teppich ein **amerikanisches Klebeband**. Es kann passieren, dass der Colonel uns vermisst. Wenn dem mal so sein sollte, geht unser Held automatisch nach unten und wir müssen erneut nach oben, um unsere Suche fortzusetzen. Hhhmmmm, Klebeband und Socketkamera könnten doch die List sein, die wir brauchen.

Brian benutzt die Socket-Kamera auf die Überwachungskamera und schafft sich so den benötigten Freiraum. Nach links in den Raum gehen, alles absuchen und anschauen, aber nichts erreichen. Also nach rechts in den Vorraum und weiter nach rechts nach draußen und mit O'Conner reden, der und schließlich einen **Brief** gibt.

Ihn öffnen und so einen **Ring** bekommen. Wer hat ihn wohl geschickt?????? Damit kann der Koffer geöffnet werden und wir ergattern einen **Neuralisator**, eine **Codekarte** und den **Katalysatorhandschuh**.

Nach links gehen und die Codekarte im Schlitz des Würfels benutzen. Der verschwindet und hinterlässt uns nur die Bowlingkugel, die wir aber nicht nehmen können.

Kann uns da evtl O'Conner helfen? Gehen wir mal wieder nach draußen. Mit O'Conner reden. Er hat uns erkannt und könnte uns verraten. Hilft da der Neuralisator. Müsste er eigentlich und so wenden wir ihn auf O'Conner an. Doch es funktioniert nicht und nur **3 Murmeln** fallen zu Boden. Nun denn, vielleicht können wir sie bei den 3 Fingerlöchern der Bowlingkugel anwenden. Also wieder hinein und es ausprobiert.

Die Kugel schwebt, aber was nun?????

Benutzen wir den Handschuh, denn es wird ja eine Hand angezeigt. Merkwürdiges passiert, aber es ist kein Weiterkommen. Können uns die Aufzeichnungen im PC helfen?

Unser Held benutzt ihn und fertigt eine Zeichnung an. Könnte die Kugel und die beiden Löcher so eine Art Teleporter sein?

Probieren wir es aus, wählen die Alaula-Bucht und tatsächlich sehen wir den Kopf unseres Helden dann dort und können mit Joshua reden. Der bestätigt, dass es hier um so etwas wie Teleportation handelt. Automatisch kehren wir zurück, aber wir wagen es gleich noch einmal. Diesmal hat Joshua keine Zeit, aber das 3. Gespräch mit ihm liefert und die **Zahnarztinstrumente**; doch nun

gibt der Handschuh seinen Dienst auf und wieder muss unser Held alleine handeln, aber diesmal mit etwas Werkzeug.

Zurück in den Hauptraum, die Leiter hinauf und an der Steuerung der Plattform die Zahnnarztwerkzeuge als Dietrich für das Schloss benutzen. So fährt unser Held nach oben vor den Mund der Statue und klettert hinein. Links von der Kugel die **Peitsche** nehmen und aus der Tasche etwas weiter rechts eine Flasche mit **Stinkazol** zur Schlangenabwehr bekommen.

Hier ist nichts weiter zu tun, also nach rechts und dort ein Gespräch belauschen und viel Neues erfahren. Handschuhe entdecken und auch erfahren, dass der guten Tarantula eine Spinne fehlt. Jetzt ist unser Held auch bereit, die **Spinne** in die Plastiktüte zu befördern.

Irgendwie müssen wir nun handeln. Die Spinne will unser Held nicht durch den Spalt befördern (es dennoch versuchen; nur wenn hier richtig gehandelt wird, dann geht es weiter!), also danach zurück durch den Mund der Statue und im Vorraum die Stinkazolflasche mit den Zahnnarztwerkzeugen öffnen und dann auf den Gang benutzen. Es stinkt erbärmlich.

Zurück über den Mund der Statue zum Spalt und sehen, ob sich was getan hat. Es scheint nicht so, aber die Spinne könnte ja auch den Geruch wahrnehmen. Also sie durch den Spalt freilassen und in der nachfolgenden Sequenz dann einen **Handschuh** ergattern und etwas später noch das **Funkgerät**. Nun zurück, doch der Suchtrupp ist schon da und es gibt keinen Weg nach unten. Unser Einfallsreichtum kennt keine Grenzen, wir benutzen das Funkgerät und dann die Peitsche auf den linken Ohrring der Statue. So können wir mit Joshua entkommen nach Alaska ins

Kapitel 4: JENER, DER WEISS, REDET NICHT

In das Haus von Prof. Simon kommen wir nicht, weil sich Joshua nicht an das Passwort erinnern kann, also führt uns unser Weg in eine Schutzhütte.

Mit Joshua ausführlich reden, dann links das **Messer** nehmen, über dem Kamin die **Ölflasche** und rechts ein **Holzstück**. Dann nach draußen, gleich links neben der Tür einen leeren **Benzinkanister** nehmen. Jetzt den Weg entlanggehen und mit Ben ausführlich reden. Wir erfahren viel und nehmen dann rechts noch ein **Blatt einer Pflanze** mit. Nun weiter nach links zum zugefrorenen Fluss und dann in Richtung der hochgelegenen Hütte und in Wazowskis Bau. Alles ansehen und mitnehmen: vorne links die **Kettensäge**, rechts den **Hockeyschläger** und noch weiter rechts eine **Flasche** klauen, die **Bambusmatte** von der Tür und draußen dann noch den **Gummischlauch** vom Fass. Wir können auch die Lampe anzünden. Drinnen die Gitarre nehmen und stimmen und spielen. Hier ist nichts mehr zu tun, also das Haus verlassen

und versuchen, ein Loch in das Eis des zugefrorenen Flusses zu sägen, doch der Motorsäge fehlt Benzin.

Zurück zur Schutzhütte und dort ein Auto entdecken. Den Schlauch auf den Pritschenwagen anwenden, so dass man ein wenig **Benzin** im Kanister hat. Nun das Öl auf den Benzinkanister anwenden und das Gemisch auf die Motorsäge anwenden. Runter zum Fluss und dort ein Loch ins Eis sägen, doch leider wird unser Held von einem Eisbären vertrieben.

Zu Joshua und mit ihm reden und ihn überzeugen, dass es Lachs-Sushi essen muss, um wieder gesund zu werden. Das gelingt, aber wer hat das Sushi-Rezept?

Ben könnte was darüber wissen und wir gehen ihn fragen. Er weiß, wie wir jemand herbeilocken könnten, der uns helfen kann. Also zurück zur hochgelegenen Hütte und dort draußen dann Gitarre spielen. Es hilft, wir werden mit einer Flasche Bleiche beworfen und wir reden ausführlich mit Archibald, so dass er bereit ist, uns ein Sushi zuzubereiten und uns eine Pfeife gibt, um ihn zu rufen, wenn wir alle Zutaten haben.

2 Dinge, die wir brauchen, haben wir schon und mit dem Holzscheit und der Axt stellen wir **Stäbchen** her. Nach oben und die Flasche Bleiche nehmen. Wie war das? Ben wollte doch einen Kopf zu seinem Bärenkopf. Wir haben doch eine Kettensäge und auf dem Pritschenwagen gab es doch den Elchkopf. Dorthin, den **Elchkopf** absägen, das Geweih ebenfalls und dann die Bleiche auf den Kopf benutzen. Dann noch das Messer für ein Guckloch auf den Kopf benutzen.

Jetzt zu Ben und ihm den **Kopf** kredenzen. Er setzt ihn auf, sprüht ihn ein und macht sich zum Bären auf. In der Zwischenzeit tauscht unser Held die Bärenessenzen aus.

Ben kommt unverrichteter Dinge zurück und unser Held bittet Ben, es nochmals zu versuchen.

Zurück zum Fluss. Dort liegt eine **Bärenpranke** von Bens Kostüm, die unser Held mit dem Hockeyschläger angelt. Versuchen mit dem Hockeyschläger zu angeln und dann im Inventar den Hockeyschläger auf die Bärenpranke benutzen und das Gebilde dann auf das Eisloch und wir fangen tatsächlich einen **Lachs**. Nun rufen wir mit Hilfe der Pfeife an der hochgelegenen Hütte Archibald und verhandeln noch über den Preis.

Unser Held muss noch sein Handy geben, das Sushi wird gebracht, Josuha erinnert sich und führt einen Freudentanz auf einer Eisscholle auf und treibt ab.

Armer Brian: schon wieder gibt es ein Problem. Wir müssen Josuha retten und reden kurz mit ihm. Dann untersuchen wir den Pritschenwagen.

Letztendlich öffnen wir die Motorhaube und stellen fest, dass Zündkerzen fehlen. Hat evtl die Motorsäge eine?

Benutzen wir mal das Messer auf die Säge. Wir bekommen die **Zündkerze**, benutzen sie mit dem Motor, lassen letztendlich Josuha surfen und bringen ihn an Land.

Im Haus des Professors wird viel bereitet und wir landen dann im

5. Kapitel: TAUCHFAHRT IN DIE VERGANGENHEIT

Hier alles absuchen und aus der Neptun-Suite von der Statue den **Dreizack** nehmen. Wieder raus auf dem Flur, die Metallröhre als Aufzug enttarnen und nach oben. Hier treffen wir Sushi, die erzählt, was bisher passiert ist. Die ganze Angelegenheit soll 2 - 3 Wochen in Anspruch nehmen, erfährt unser Held, aber das kann doch nicht wahr sein!!!!!!!!!

So lange kann Brian nicht warten und muss wohl wieder alles selbst in die Hand nehmen.

Im Gespräch mit Sushi erfährt unser Held den Code für die Glastür (0512), fährt runter öffnet sie und trifft die Kamerafrau Camille und Dean Garrick. Mit Dean ausführlich reden, dann rechts zwei Stücke eines **Taucherschlauches** nehmen. Zurück und gegenüber der Treppe in den Laderaum. Die Treppe runter und alles ansehen, auch die defekte Durchgangstür bemerken. Da es hier nichts zu tun gibt: zurück.

Wieder sitzt Camille auf der Treppe und wir reden mit ihr ausführlich. Da es auch hier nichts mehr zu tun gibt, zurück nach oben zu Sushi. Mit ihr reden und um den **Schlüssel** für die Notvitrinen bitten, er erhält den 2. denn den 1. hat Joshua schon geholt!

Wieder runter und erneut mit Camille reden, von der wir **2 Flaschen Wein** bekommen. Wir können uns kaum bedanken, so schnell wird Camille wieder zur Arbeit gerufen.

Unser Held schaut sich um und stellt fest, dass die Notvitrinen leer sind. Da Joshua ja auch einen Schlüssel hat, muss er schneller gewesen sein.

Nach oben, wieder mit Sushi reden und dann nach links unten auf das Deck, wo wir Rutger treffen, der uns vom letzten Abend erzählt.

An diesem Ort kann dann auch ein **langstieliger Schrubber** und ein Säckchen **Sand** ergattert werden. Der Schrubber könnte doch die zufallende Tür im Frachtraum offen halten. Versuchen wir es, statten aber auf dem Weg dorthin noch der Neptun-Suite einen Besuch ab und treffen dort auf Saturn. Auch mit ihm ausführlich reden (erfahren, dass Seiten in einer Fachzeitschrift fehlen!) und dann aus der Tasse einen **Stift/Beschrifter** nehmen.

Unser Held muss nun zwischen Rutger und Saturn vermitteln, da er sonst wohl nicht den Telepathiehelm bekommt. Also immer geschickt mit Rutger und Saturn reden.

Mit Rutger reden und ihm nicht sagen, was Saturn gesagt hat (und umgekehrt), sondern etwas Freundlicheres; also: "Er zieht die Mütze vor Dir und sollst nicht mehr böse sein."

Zurück zu Saturn und ihm sagen: "Es tut ihm leid, dass deine Techno-Kunst nicht im Fernsehen gezeigt wird".

Zurück zu Rutger und ihm übermitteln: "Wenn er Reggae hört, springt er wie eine Ziege, so glücklich wird er".

Zurück zu Saturn und übermitteln: "Er fühlt sich wie ein Blödian, weil der Dich nicht zum "Burning Man Festival" begleitet hat".

Zurück zu Rutger und ihm übermitteln: "Die jamaikanische Bobmannschaft bekommt einen olympischen Kater, wenn sie sich betrinkt".

Mit diesen Übermittlungen ergattert sich unser Held den **Telepathiehelm**.

Jetzt aber zu den Lagerräumen, wo wir ja eigentlich hin wollten. Den Schrubber in die Tür klemmen und es gibt als Belohnung eine Tüte **Kabelbinder**.

Auf dem Rückweg den Tank leeren und mit dem Kabelbinder im Inventar die beiden Schlauchteile zusammenbinden. Sich auch die Luken anschauen, aber die lassen sich nicht öffnen.

Hhhmmmm, was nun????? Kümmern wir uns mal um den Wein, der trocken und sicher gelagert werden sollte und wenden ihn so auf den Weg zu unserer Kabine an; der Ort scheint der richtige zu sein, doch

Letztendlich hat unser Held 2 leere Weinflaschen und ist besoffen?????

Aber leere Weinflaschen könnten doch auch nützlich sein: Füllen wir sie doch mit Sand und wenden dann noch den Kabelbinder und den Dreizack darauf an; so erhalten wir eine **Gabeluhr**, die wir gleich bei Saturn abliefern, der so begeistert ist, dass unser Held den Notizblock bekommt.

Zurück zu Treppe und Camille auf Saturs Fachzeitschrift ansprechen. Wir erfahren, wo die fehlenden Seiten geblieben sind.

Weiter zu Dean und den Notizblock auf ihn anwenden, denn nun kann alles aufgeschrieben werden, was er sagen soll und es kann es ablesen. Die Aufnahme kann fertig gestellt werden und Brian erhält die fehlenden Seiten zurück, die er zu Saturn bringt. Dennoch fehlt immer noch einiges!

Wir holen noch ein paar Schlauchstücke, stellen einen superlangen Schlauch her, füllen den Tank mit Süßwasser und bringen letztendlich den **3-D-Scanner** am Wrack an, um dann festzustellen, dass eine Kugel an der Gallionsfigur das sein könnte, was wir brauchen.

Es ist jedoch alles veralgt und vermoost und Brian möchte keinen Schrubber benutzen, aber wenn es nicht anders geht.....

Gehen wir also hinunter zu den Lagerräumen und sehen uns den Werkzeugkasten an. Brian findet eine **Säge** und kürzt den **Schrubber**, so dass

er einen im Inventar hat. Er möchte dies Sushi persönlich mitteilen, doch er kommt nicht mehr weg. So spricht er mit ihr Sushi über das Intercom neben der Tür. Joshua hat die Codes der Türen vertauscht und es gibt kein Rauskommen. Sushi will das in ein paar Stunden repariert haben, aber Brian läuft die Zeit davon. Was kann er denn nun tun????

Nun denn: die Luken können geöffnet werden und unser Held kann über den Beckenrand nach oben.

Mit Saturn reden, der an Elektromagneten arbeitet, aber sie erst hergibt, wenn er auch den 2. fertig hat.

Brian taucht nochmal und muss feststellen, dass an der Gallionsfigur nichts Brauchbares ist.

Man überlegt weiter, kommt auf die Kapitänskajüte und Brian taucht erneut. Doch auch hier kein Erfolg, weil sie verschlossen ist.

Zwischenzeitlich treibt Joshua weiter sein Unwesen, doch die Zange von ihm könnte nützlich sein.

In den Frachtraum und die Zange holen. Nichts da: die Türen funktionieren zwar wieder, aber die Luke ist geschlossen und die Tür zum 2. Frachtraum wegen des fehlenden Schrubbers auch. Guter Rat ist teuer?????????????

Die Deckenluken können zwar geöffnet werden, aber man kommt ohne Leiter nicht hoch.

Nun denn: zurück zu Saturn, dort die **Magnete** nehmen und diese dann links von Becken bzw. auf die offene Luke anwenden. Brian ergattert sogar ein **Brecheisen** und ein neuer Tauchgang beginnt. - So landen wir letztendlich im

Kapitel 6: DER VERBORGENE STERN DER UNTERWELT

Hhmmmm, die Fussfesseln stören uns. Schauen wir uns um.

Den **Dolch** nehmen und den **Briefbeschwerer**. Dann sich die Fussfesseln ansehen und mit Camille reden. Ihr den Brieföffner anbieten und sie wird den Nagel entfernen und ihn uns geben.

So befreit Brian sich und auch Camille.

Sich umsehen: draußen ein Boot entdecken, dann die **Flasche** nehmen und rechts vom Schrank aus dem Glas die **Drachenzunge**. Wieder links nach draußen gehen und ein Gespräch mitbekommen. Dann links den Haufen **Kürbis-/Sonnenblumenkerne** durchsuchen und 3 ganze ergattern. Dann rechts das Fenster begutachten und das **Fensterbrett** mit dem Dolch lösen und ins Inventar befördern.

Wir müssen sehen, dass wir die Wache loswerden. Wir gehen hinaus auf den Gang und können erreichen, dass sie uns nichts tut, aber wir müssen zurück.

Mit dem Papagei reden und ihm letztendlich die 3 Kerne geben; so gibt es Informationen, doch nach den 3. Kern versiegt die Quelle. Draußen gibt es auch keine Kerne mehr, das erst wieder Rum in der Flasche sein muss.

Guter Rat ist erneut teuer. Was tun?????

Hier im Raum gibt es keinen Alkohol, also muss Brian raus und dazu muss die Wache beseitigt werden. Trick 17: Drachenzunge an die Tür nageln, Briefbeschwerer darauf benutzen und dann auf die Wache zielen, die damit außer Gefecht gesetzt wurde.

Nach draußen zur gegenüberliegenden Tür. Will unser Held sie öffnen, dann kommt aus den Spalten um das Schlüsselloch ein Schwert. Nicht mit Brian! Er wendet das Fensterbrett auf das Schwert an und setzt so unseren bekannten Lemuren außer Gefecht und kann die Schatzkammer betreten. Den Schatz durchwühlen und den **GOLDENEN ORATÖTER/STATUETTE** mitnehmen.

Den Raum verlassen und dann unseren Lemuren auf das Wasserfass anwenden, was unser Held aber letztendlich erst dann tun will, wenn noch was im Fass ist.

Nun nach hinten rechts gehen, ergattern aus der Kiste links etwas **Seife** und reden ausführlich mit dem Piraten **FETTER HUND**.

3 Prüfungen müssen bestanden werden und eine Urkunde wird benötigt, um Rum zu bekommen.

Zurück zur Kapitänskajüte und den Schrank anklicken und die **Urkunde PIRAT VON ÜBELSTER MORAL** mitnehmen.

Draussen dann die Seife ins Wasserfass geben und dann den Lemuren baden. Jetzt den gesäuberten Lemuren dem Piraten zeigen und die 1. Prüfung ist bestanden, dann noch die Statuette zeigen und man hat die 2. Prüfung bestanden.

Nun müssen Fragen beantworten:

1. John Long Silver
2. Arzt
3. Er erfand das Schildkrötensurfen

Die 4. Frage wird schwierig:

Wir wissen, dass Henry Wobblin - 0,5 Stunden

Diego Hinkebein - 1 Stunde

Jean-David L'Escole - 2,5 Stunden

Joao des Pasomoro - 5 Stunden benötigen.

Die richtigen Antworten sind dann:

Henry W. + Diego H.;

Henry;

Joa des Passoromo + Jean-David L'Escole.;

Diego

Es ist damit auch die 3. Prüfung bestanden.

Nun die Urkunde dem Piraten geben und sich danach die Flasche füllen lassen.

Versuchen, außerhalb der Kapitänskajüte die Flasche zu befüllen, was aber so einfach nicht funktioniert. Also zurück in die Schatzkammer, sie ausräubern und zum Schluss noch den **Trichter** mitnehmen.

Zurück in die Kapitänskajüte, draußen das Fensterbrett wieder festnageln und dann die Rumflasche auf die leere Flasche anwenden.

Wenn ein Handeln wieder möglich ist, nach drinnen und sofort wieder nach draußen und den Schalenhaufen durchsuchen und so 5 neue Kerne ins Inventar befördern.

Jetzt wieder den Papagei füttern und er erzählt weiter:

Von Spanien aus nach Osten = rechts

näherte sich dem Reich der aufgehenden Sonne und dann nach Westen = links

bis Neufundland und dann nach Osten = rechts

zu den griechischen Inseln

Zum Globus, aber zunächst speichern, da hier ein Bug auftritt (bei mir jedenfalls). Man kann ihn vermeiden, wenn man zuvor mit Camille redet.

Zunächst den Globus 1 x auf Spanien einstellen, bis man hört, dass er einrastet, dann bis Japan nach rechts (Einrastung), dann bis Neufundland nach links (Einrastung) und zum Schluss zu den griechischen Inseln (nach rechts bis wir den Stein entnehmen).

Weiter ist kein Handeln möglich, das Ende läuft automatisch ab!

Es kommt mir fast so vor, als ob man das Spiel nicht vollendet hat, weil es zum verschobenen Zeitpunkt im November fertig sein sollte.

Jedenfalls war für mich das Ende unbefriedigend und es ärgert mich, dass ich, trotz der Schönheiten des Spieles, bei so einem Ende die Zeit dafür

aufgewendet habe. Entschuldigt diese persönliche Meinung, aber ich musste sie mir von der Seele schreiben.

In eigener Sache: Wir weisen darauf hin, dass diese Lösungshilfe in mehrtägiger Arbeit und in einer großen Zahl von Arbeitsstunden von uns für Sie erstellt wurde.

**Wenn Sie diese Lösungshilfe kostenlos erhalten haben (z.B. über das Internet!):
Wir sind immer für Spenden dankbar, denn auch wir haben Kosten für die Erstellung, den Server, den Upload und das Downloaden Ihrerseits, die wir nur dann decken können und weitere Lösungen für Sie erarbeiten können, wenn wir Unterstützung (Briefmarken tun es auch) bekommen.**

Wir möchten noch darauf hinweisen, dass dieser Text unserem Copyright unterliegt und somit nur für private Zwecke verwendet werden darf.

Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten um Verständnis und um dringende Beachtung!



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!