



<http://www.timanfaya-game.de/>

Lösungshilfe

V3.0



Als Steuerfahnder hat man es nicht leicht u. ist irgendwann
„Reif für die Insel“!
Wir buchen, mitten in der Nacht, eine Reise nach LANZAROTE.
Hier wollen wir uns mal so richtig ausspannen u. nichts von
Geld u. „Bösen Buben“ hören u. sehen.





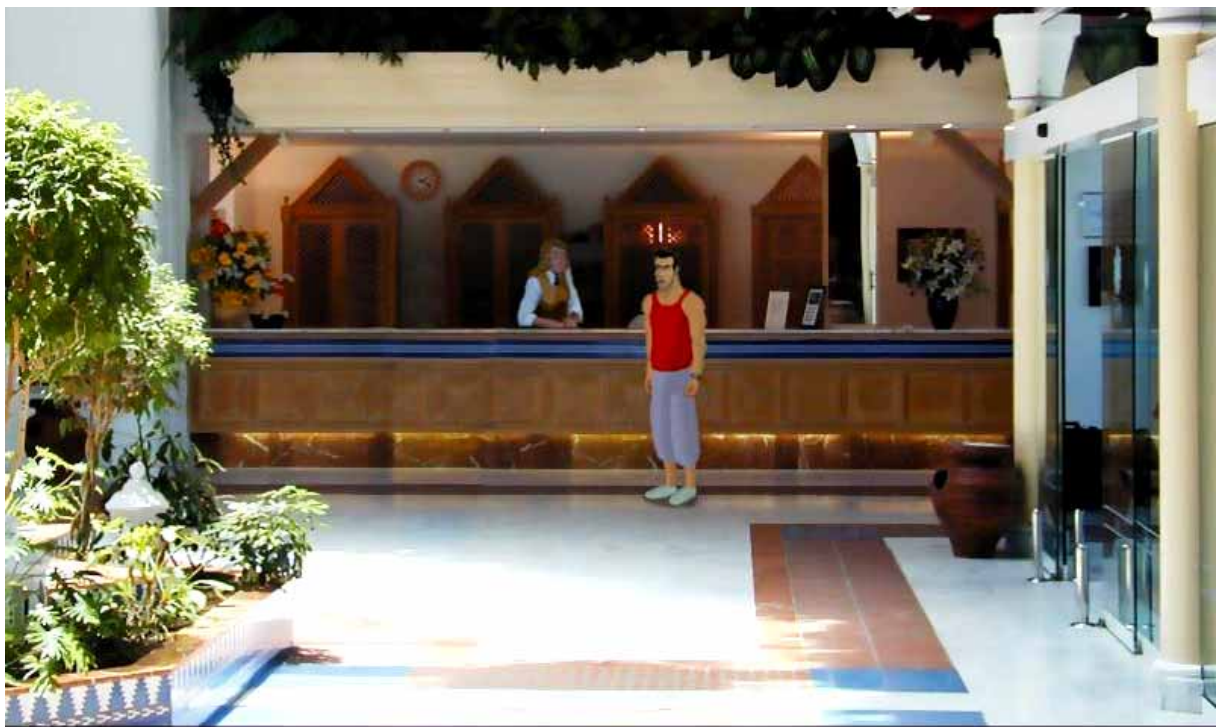
Ihr Name ist Carmen Pineda.

Aber unser Vorsatz ist bald hin, denn wir erhalten, von einem gewissen ANATOL, ein Angebot welches wir unmöglich ablehnen können u. wollen.

Wir bekommen einige Informationen u. machen uns auf die Suche nach einer gewissen CARMEN PINEDA.



So, da bin ich.



Willkommen im Timanfaya Palace.

Im Hotel werden wir herzlich begrüßt, erhalten eine **Key-Card** für unser Zimmer u. einen **Umschlag**.

Wir schauen in den Umschlag u. finden ein **Foto von Carmen** u. unseren **Vorschuss**.

Nun unterhalten wir uns noch etwas über Carmen, gehen nach links zum Treppenhaus u. zum Pool.



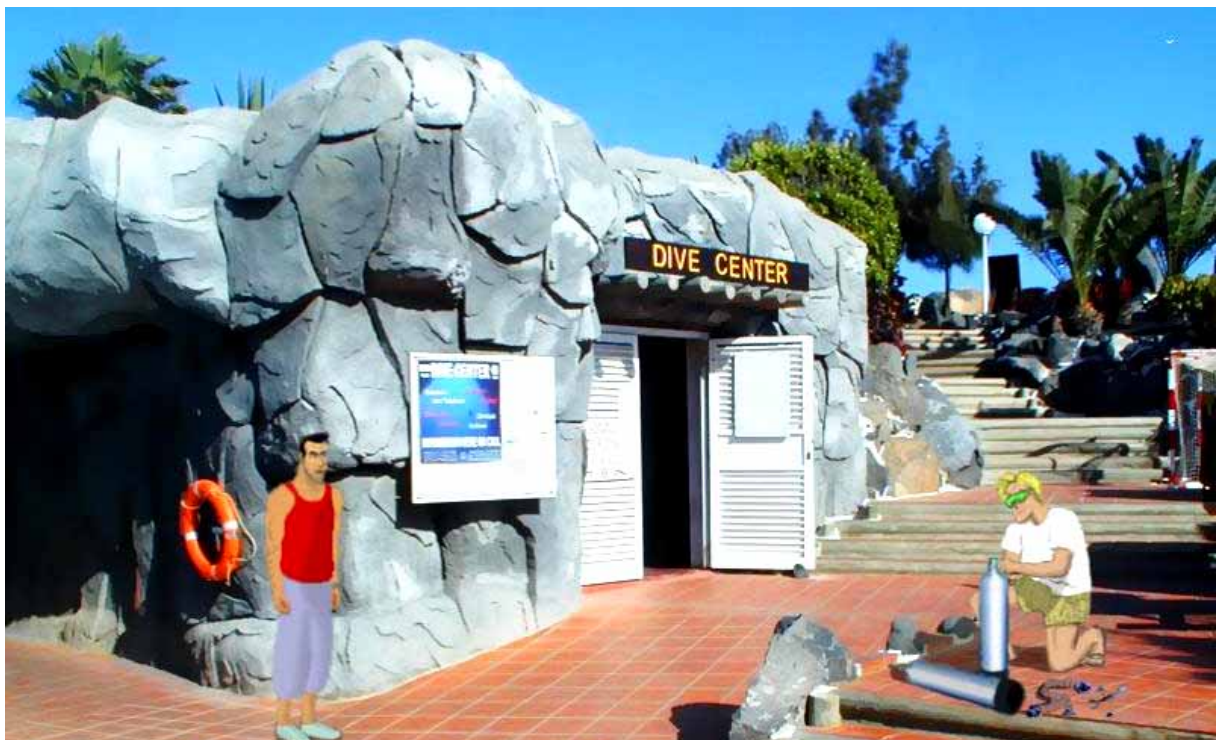
Zum Pool



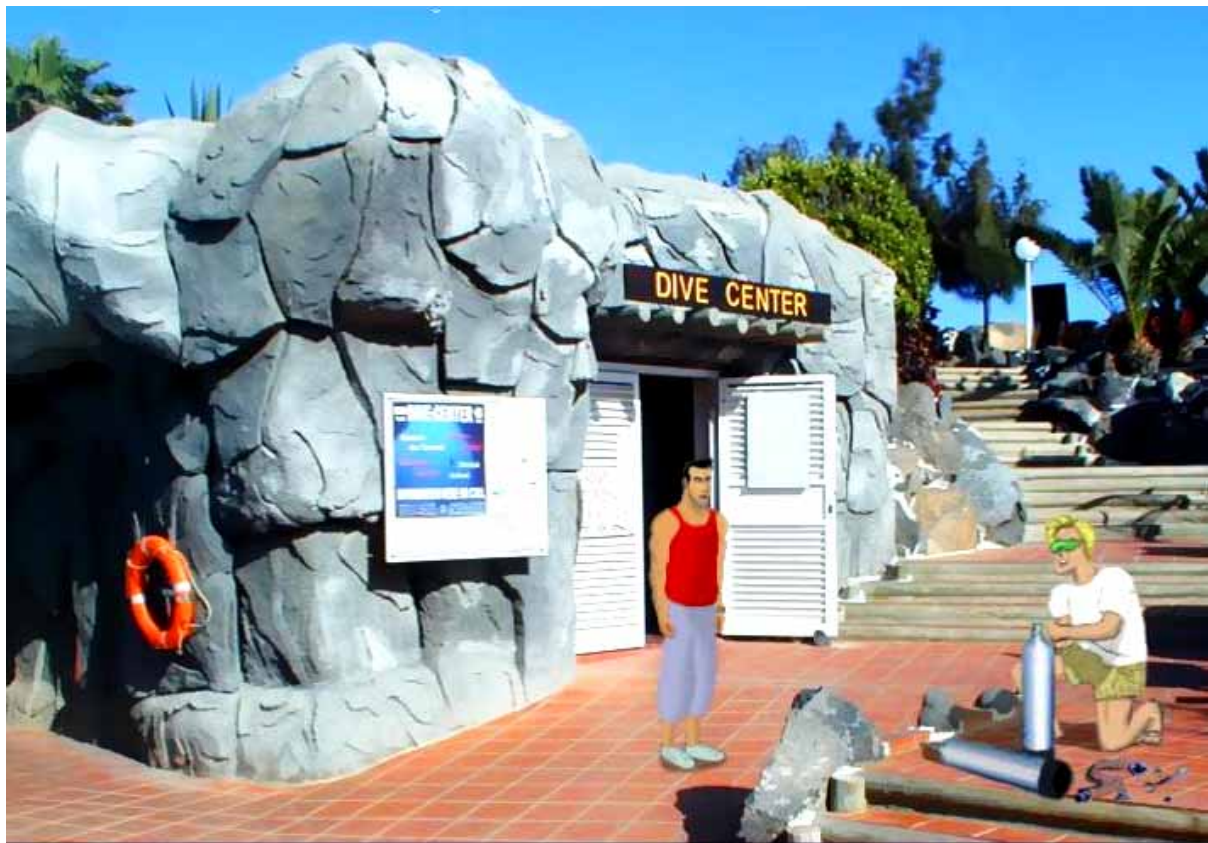
Ich sollte es mir hier vielleicht einfach gemütlich machen...

Wir würden es uns gern in einer Liege gemütlich machen, aber
Dienst ist Dienst!

Hier sprechen wir mit der alten Dame, dem Poolreiniger u.
gehen weiter zum DIVE-CENTER.



Wir schauen uns alles an u. reden ausführlich mit EDUARDO,
dem Tauchlehrer.



Ihr Zimmer hat die Nummer: drei-zwo-vier.

Dieser verrät uns sogar die **Zimmernummer von Carmen**.
Nun gehen wir weiter zum Spielplatz u. von dort
zum Schachspiel.



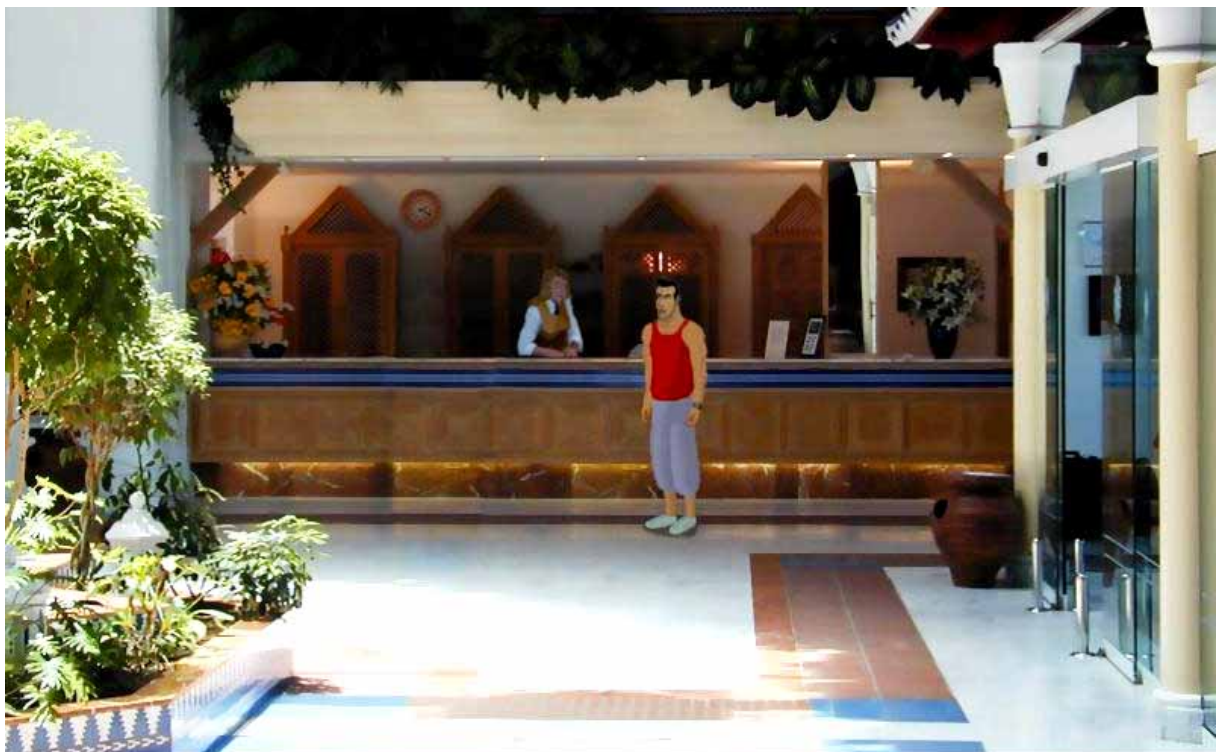
Zum Schachspiel



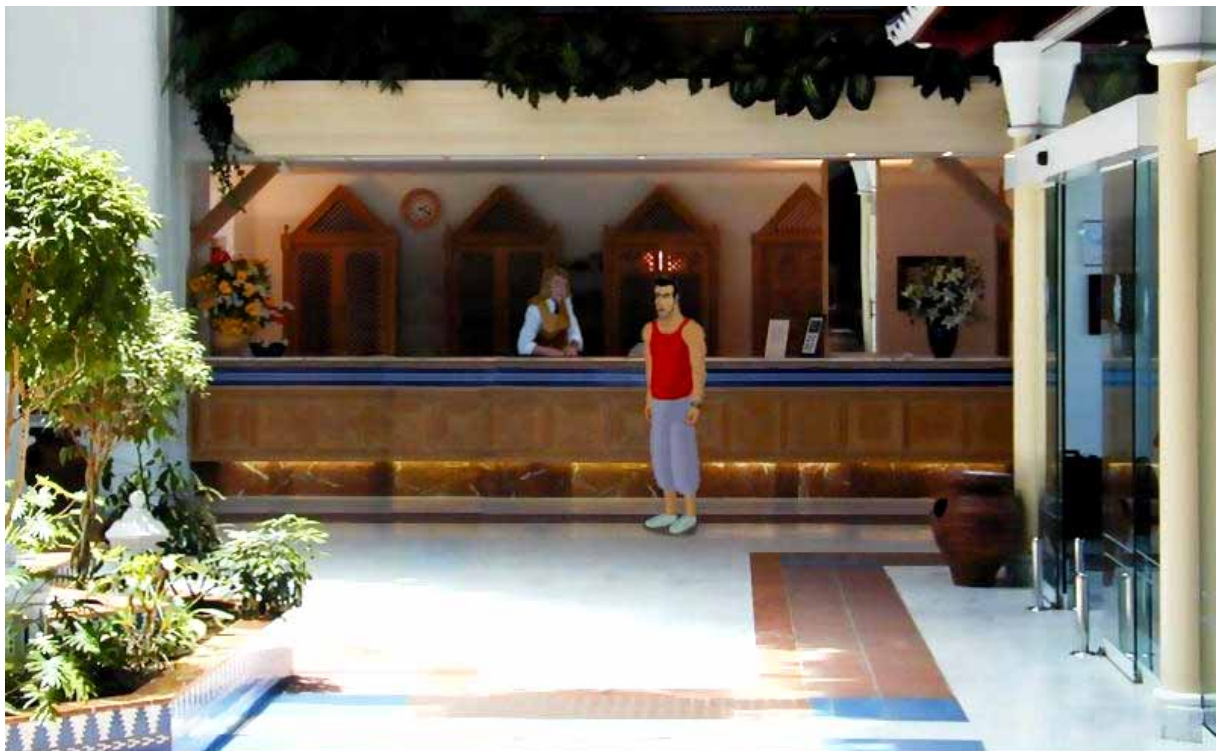
Wie kommen Sie eigentlich darauf, dass Eduardo ein Gigolo ist?

Mit dem Professor unterhalten wir uns ausführlich u. erfahren, so ganz nebenbei, dass EDURDO mit der Dame an der Hotelrezeption ein Verhältnis hat!

Diese Information müsste sich doch ausnutzen lassen, denken wir u. gehen zurück ins Hotel.



Kennen Sie den Tauchlehrer unten am Pool?



Den Burschen nehme ich mir vor.

Nun spinnen wir eine kleine Intrige, die Dame verschwindet um sich den armen EDUARDO vorzuknöpfen u. wir widmen uns dem Hotelcomputer.

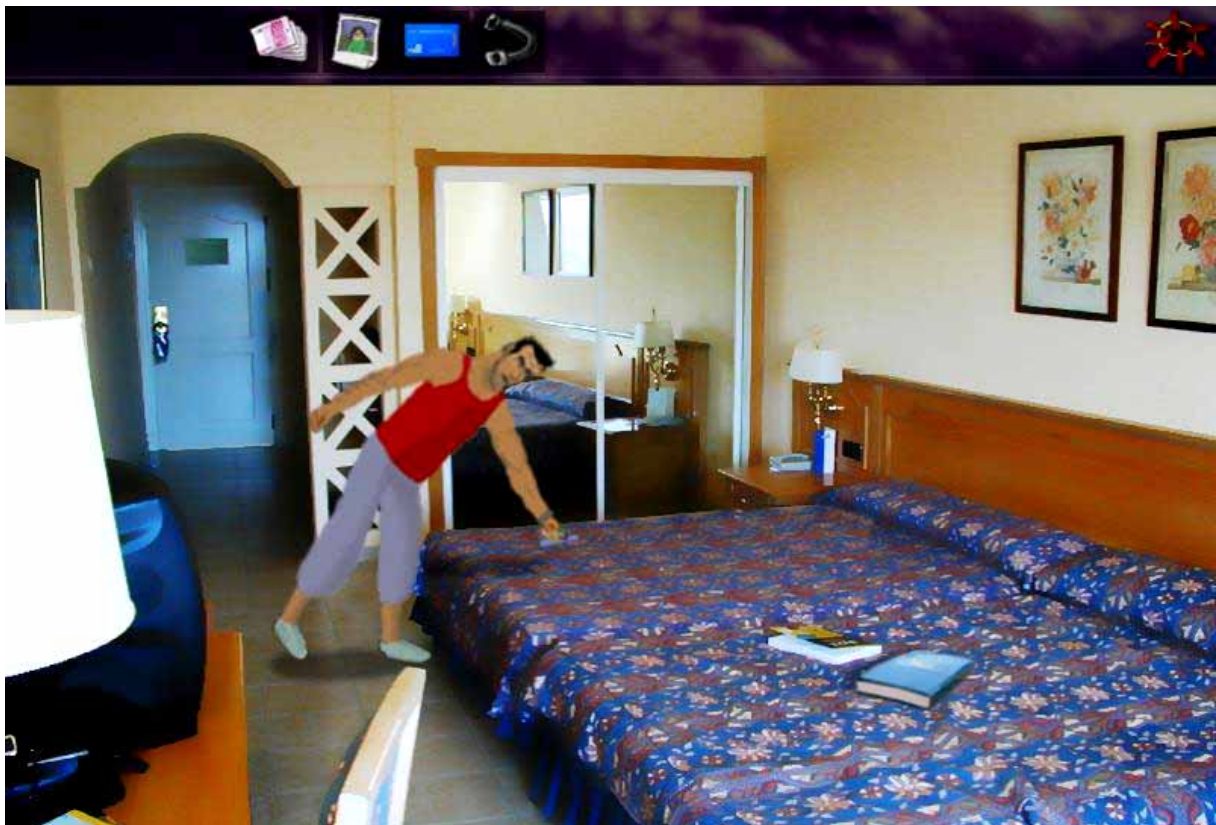


So, fertig. Die Karte ist umprogrammiert.

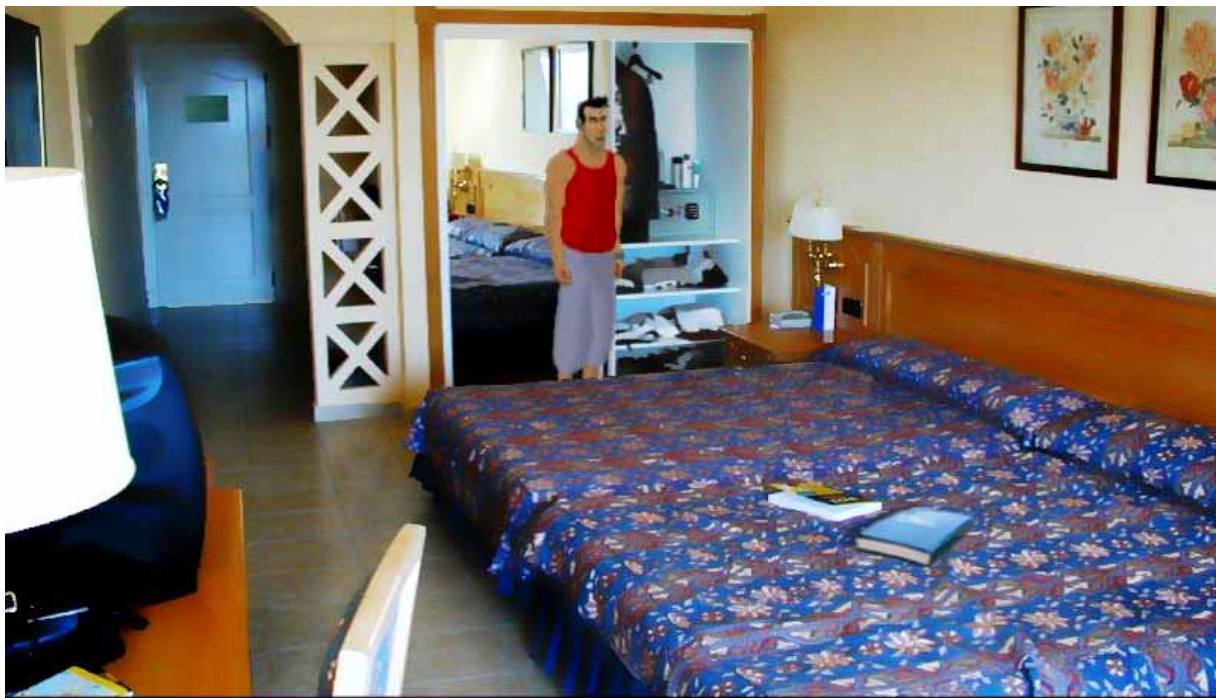
Damit programmieren unser Keycarte auf Carmens Zimmernummer um u. gehen zu den Zimmern.



Wir finden Carmens Zimmer u. öffnen es mit Hilfe der modifizierten Keycard.
(Dem Schlauch des Feuerlöschers brauchen wir keine Beachtung schenken!)



Wir nehmen das **Foto** vom Bett u. schauen es uns an.



Im Schrank befindet sich ein kleiner Safe.

Im Schrank entdecken wir einen kleinen Safe, können ihn aber ohne den richtigen Code nicht öffnen.

Wir schauen uns noch etwas um, verlassen das Zimmer u. gehen zum Schachspiel.



Ja, sicher. Das sind Carmen und ihre Freundin Tamara.

Hier zeigen wir dem Professor das Foto u. bekommen einen wichtigen Hinweis.



Nicht weit von hier steht ein Leuchtturm, der 'Faro de Pechiguera'.



Mit dieser Information, gehen wir zurück u. verlassen das Hotel.



Zur Übersichtskarte

Von hier aus kommen wir, über die Karte, zum Leuchtturm.



CD ROM & Softwareservice Kratz

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

Schauen Sie mal bei uns vorbei. Es gibt günstige Spiele und exzellenten Service!



Wir gehen an die Rückseite des Leuchtturmes u. sehen eine junge Frau die an Autowrack herumschraubt.



Hier sprechen wir TAMARA an, unterhalten uns ausführlich mit ihr u. erhalten einen Hinweis wo wir CARMEN finden könnten.



Nun unterhalten wir uns noch etwas über ihre Arbeit u. gehen anschließend über die Karte zum
Besucherzentrum des TIMANFAYA Nationalparks.



Hier angekommen, betreten wir das Gebäude u. schauen uns gründlich um.



Wasserflasche

Wir finden eine **Flasche mit Wasser**, stecken sie ein u. gehen weiter auf Erkundung.



Hier steht etwas besonders Interessantes:

Nun studieren wir alle Infopaneln u. erfahren so manch Wissenswertes über die Insel u. deren Flora u. Fauna!



Jetzt führen wir noch ein interessantes Gespräch mit der jungen Dame u. verlassen das Gebäude durch den Hinterausgang.





Mmmh... Da sind Sie bei mir richtig, ich bin Nino.

Hier treffen wir NINO, unterhalten uns ausführlich mit ihm u. gehen zurück zum Haupteingang.



Okay, dann wir steigen jetzt alle in die Jeeps und fahren in den Park.

Nun fahren wir in den Park.



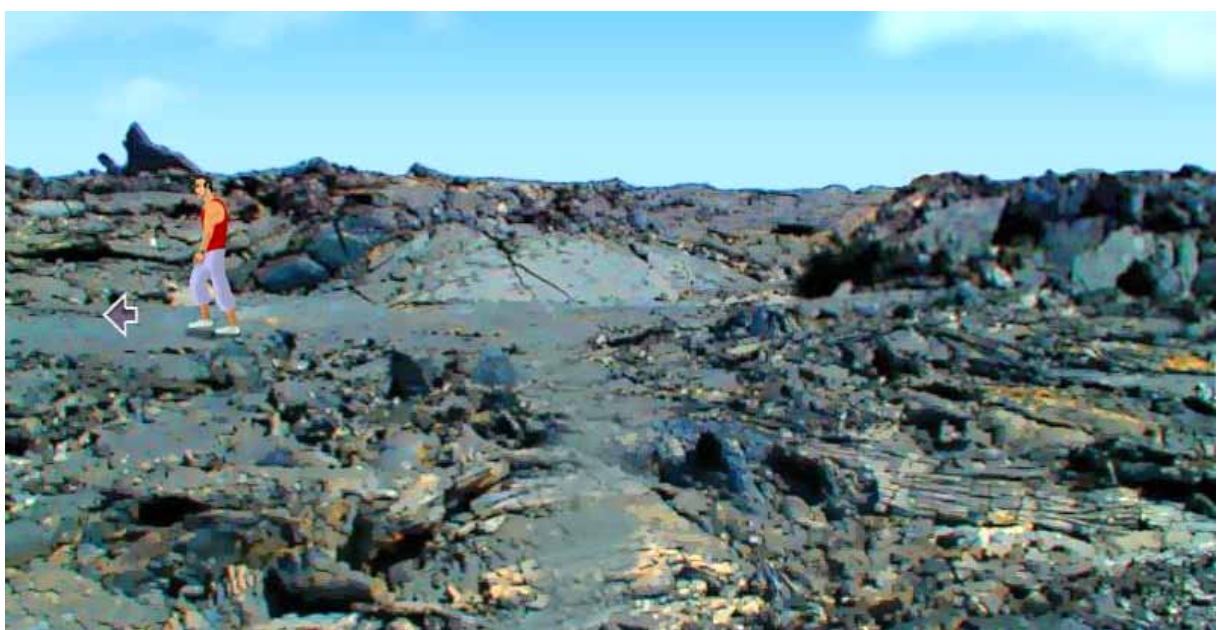
Das sind die Montañas del Fuego!

Hier lauschen wir aufmerksam den Ausführungen von NINO u.
 machen uns anschließend aus dem Staub um Carmen zu
 suchen u. natürlich auch zu finden!
 Wir gehen nach links aus dem Bild.



Ich werde viel Glück brauchen, um Carmen in dieser Wüste zu finden.









Hey, keine Angst, mein Name ist Frank, Frank Gruber.



Nachdem wir sie nun endlich gefunden haben, unterhalten wir uns ausführlich u. bekommen 4 Aufgaben von ihr.

Wir müssen eine Salzanalyse machen, einen Lavastein beschaffen, eine Datendiskette u. einen Wasserprobenzylinder beschaffen.

Wir gehen zurück ins Besucherzentrum.



Ob der Zylinder wohl noch dort ist?

Wir fragen ihn nach dem Wasserprobenzylinder u. er erzählt uns dass er ihn beim „EL DIABOLO“ in einer Felsspalte versteckt hat.

Nun gehen wir über die Karte dorthin.



Ah, El Diablo, das Restaurant mitten im Timanfaya Nationalpark.

Unten ist nichts zu finden, also gehen wir die Treppe nach oben.



Wir schauen in das Loch (ev. spielt hier ein Zufallsgenerator mit), entdecken etwas u. kippen den Inhalt unserer Wasserflasche hinein.



Es zischt u. unser Wasserprobenzylinder kommt angefliegen.
Wir sammeln ihn ein u. hätten somit unsere

1. Aufgabe erledigt
u. gehen zurück ins Hotel.



Carmen hat mir davon erzählt, ein Analysegerät.

Hier öffnen wir den Safe, nehmen das **Analysegerät** u. gehen zum Professor.



die Statuslampe leuchtet grün...

Dieser erklärt es uns, wechselt die Batterien u. wir können nun zur Saline gehen.



Wir nehmen die **Eisenstange** mit u. betreten die Saline.



Ich nehm' etwas Salz für die Analyse mit.

Hier sammeln wir nun alles Salz zusammen u.
untersuchen sie mit Hilfe des Analysegerätes.
Das machen wir solange bis wir das verunreinigte Salz
gefunden haben.



Ja, hier sollte es gehen.

Hier finden wir auch nicht das richtige Salz, orten mit der Stange einen gefahrlosen Übergang u. gehen weiter.

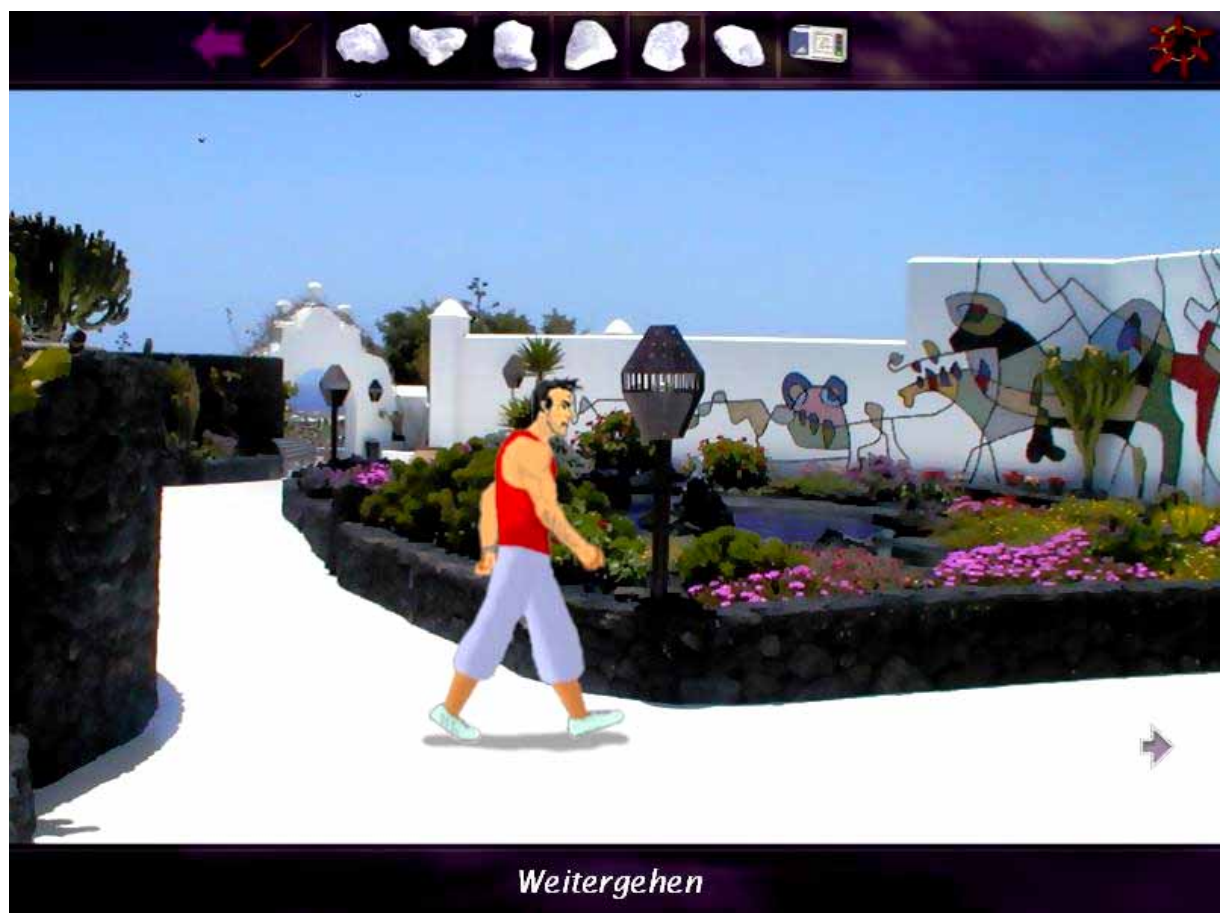


Damit ist meine Arbeit hier wohl getan.

Endlich werden wir fündig, haben somit unsere
2. Aufgabe erledigt u. gehen zum
 Haus von Cesar Manrique.



Wir betreten das Gelände u. gehen nach rechts in die Ausstellung.





Sieht aus wie ein Messcomputer.

Hier finden wir auch den besagten Messcomputer, doch leider hat der Aufseher ein wachsames Auge darauf gerichtet. Wir gehen weiter nach rechts.





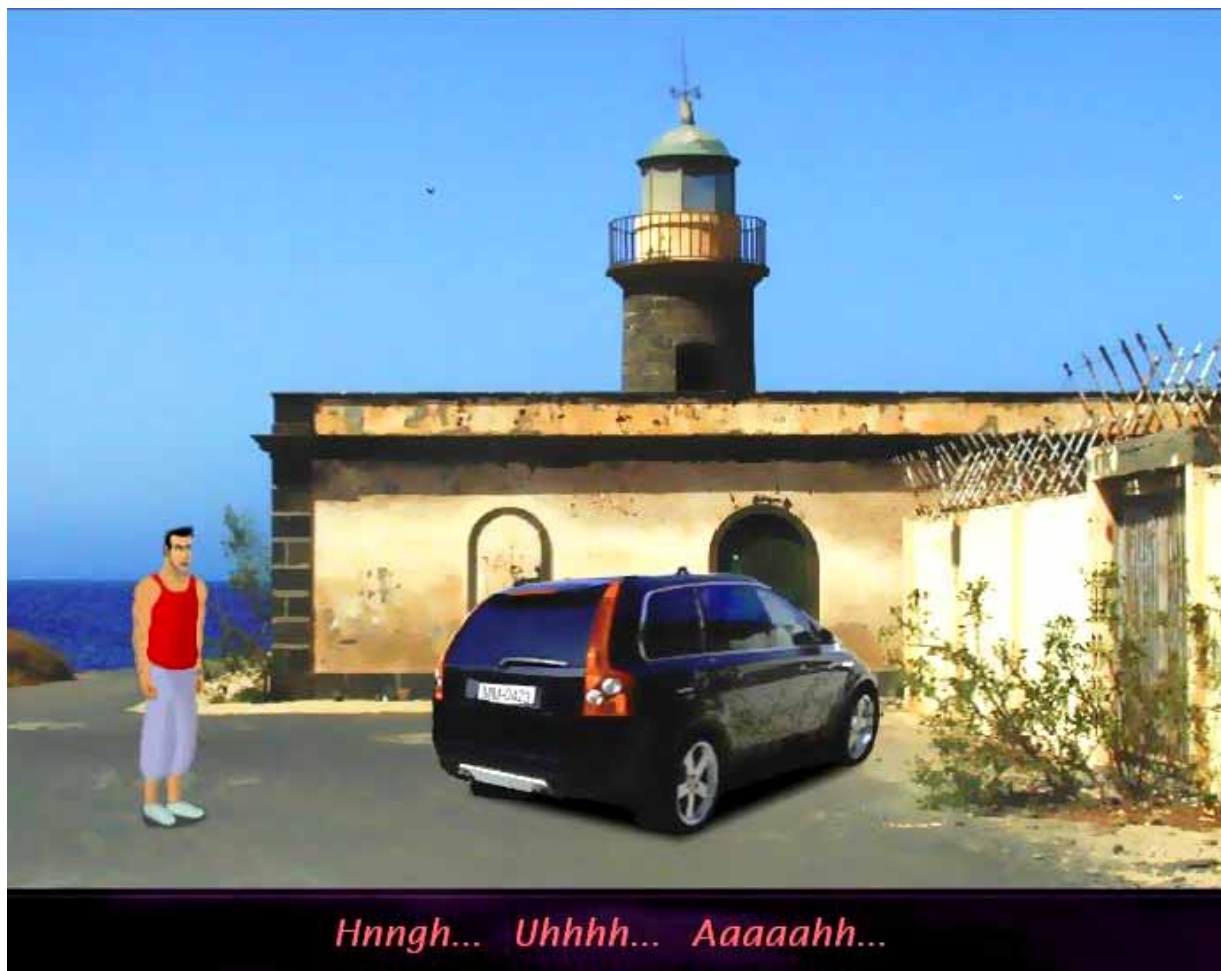
Mal sehen, was passiert, wenn ich das dort runter werfe.

Wir werfen unsere Eisenstange in die Tiefe, die Touristen erschrecken u. der Wachmann verlässt seinen Platz.
Nun gehen wir zurück u. schnappen uns die **Diskette**.



Es muss Carmens Diskette sein.

Somit wäre auch unsere **3. Aufgabe** erledigt u. wir gehen zum Leuchtturm.

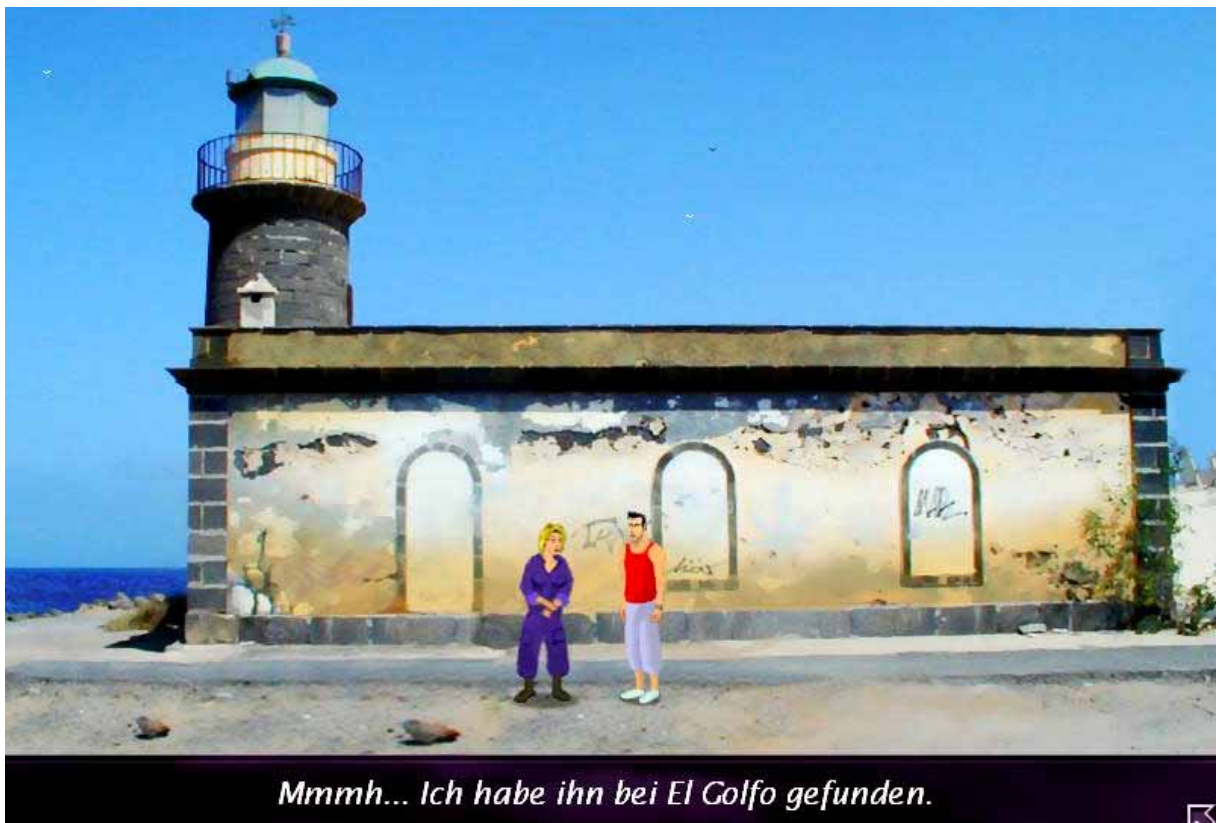


Hier kommen wir gerade richtig um die Entführung von Tamara zu verhindern.





Diese Befreiungsaktion bringt uns einige blaue Flecken ein, aber Hauptsache Tamara ist gerettet u. wir können uns etwas mit ihr unterhalten.



Mmmh... Ich habe ihn bei El Golfo gefunden.

Wir fragen sie nach dem Stein den sie damals Carmen gegeben hat u. sie erinnert sich dass es solche Steine bei „EL GOLFO“ gab.
Wir gehen hin.



Dieser eine Stein dort sieht genau so aus,...



Ahhh... Tauschen? Olivinsteine?



Wir finden auch einen passenden Stein u. wollen ihn dem Händler abkaufen.
Doch leider haben wir nur große Geldscheine u. der Händler kann sie nicht wechseln.
Darum gehen wir auf seinem Vorschlag ein u. suchen ihm am Strand der Lagune **10 Olivinsteine**.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir klappern den ganzen Strand ab, finden **10 Olivinstein**
(es gibt 12) u. liefern sie brav ab.



Nun dürfen wir uns den **Lavastein** nehmen.
Damit wäre nun auch unsere **4. Aufgabe** erledigt u. wir können zu
Carmen gehen.



Wir geben ihr den Lavastein, die Diskette die Salz u. Wasserprobe.
 Sie ist zufrieden, wir unterhalten uns noch eine Weile u. gehen dann
 zum **MIRADOR DEL RIO**.



Am Eingang unterhalten wir uns noch etwas mit Carmen u. gehen
 anschließend hinein.

*WENIG SPÄTER
IM RESTAURANT*

Und was nun passiert, das seht Euch selbst an.
Viel Spaß dabei u. noch vielen Dank an die Entwickler die hier ein
wirklich schönes Spiel abgeliefert haben.

ENDE by Locke