

Komplettlösung zum Cryo-Adventure

©Softwareservice Ludwig Kratz

VIKINGS

- erstellt von Hartmut Kratz - exklusiv für den

© SOFTWARESERVICE KRATZ



In eigener Sache: Wir weisen darauf hin, daß diese Lösung in mehrtägiger Arbeit von unserem Sohn Hartmut Kratz für Sie erstellt wurde. - Wenn Sie diese Lösung kostenlos erhalten haben:

Wir sind immer für Spenden dankbar, denn auch wir haben Online- und Spielekosten, die wir nur dann decken können und weitere Lösungen für Sie erarbeiten können, wenn wir finanzielle Unterstützung (Briefmarken tun es auch) bekommen.

Lösungen, die man kaufen kann, kosten in gedruckter Form nicht unter DM 15,--.

Wir möchten noch darauf hinweisen, daß dieser von uns erarbeitete 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!

Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Tel.: 069-869499

e-mail: 101.25807@germany.net.de

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

Schauen Sie mal bei unserer Homepage vorbei. Es erwarten Sie günstige Angebote!

Bei Leif Haraldson:

Mit der linken Person reden und Jarl dann in das Inventar aufnehmen. Danach das Schwert von Haraldson, vorne links nehmen und es ihm in die Hand geben. Jetzt wird unten in der Leiste ein Schlüssel angezeigt und oben in der Kartenleiste kommen die Handelsplätze der Vikinger. Über die Kartenleiste in die

Straße von Bergen:

Hier jetzt den isländischen Falkner ins Inventar aufnehmen, dann den grönländischen Elfenbeinschnitzer, den dänischen Bauern, die isländische Weberin und den lappischen Jäger.

Danach zum Laden rechts in der Mitte der Straße (ihn anklicken) und dort den Sklavenhändler ebenfalls aufnehmen. Weiter in den

Kontor von Bergen:

Der grönländische Jäger, der schwedische Bergmann und der norwegische Fischer werden aufgenommen. Dann auf den Arbeiter am Flaschenzug klicken und den Holzfäller übernehmen.

Jetzt alle auf der Karte verteilen, damit unsere Wikinger auch die benötigten Rohstoffe erhalten:

- den danischen Bauern nach Dänemark
- den schwedischen Bergbauarbeiter nach Schweden
- den norwegischen Fischer in den Norden Norwegens
- den Holzfäller in den Süden Norwegens
- den Jarl nach England
- den lappischen Jäger in das Fürstentum Nowgorod
- den Sklavenjäger in das Fürstentum Kiew
- den grönländischen Jäger in den Osten Grönlands
- den Elfenbeinschnitzer in den Westen Grönlands
- die isländische Weberin in den Westen Islands
- den isländischen Falkner in den Osten Islands

Ist das erledigt, dann landen wir im Hafen und beladen das Schiff mit Walrosszähnen, Eisbärfellen, Falken und christlichen Reliquien. Wenn dann der Behälter mit Wolle zum Gebäude des Webers gebracht wurde, dann kann man den Vadmal mitnehmen und hat die erste Aufgabe erfüllt. Wir landen nun wieder in der Straße Bergens und gehen

Zum Kontor :

Hier steht ein Eimer Teer vor der Schmiede, ihn mitnehmen; dann vorne rechts die Axt nehmen und Thorgeist geben. Dadurch können wir mit ihm in das

Holzfällerlager:

Thorgeist links an die Eiche stellen und Einar auf den Bretterstapel rechts. Ins Inventar die Eichenstämmen und die Tannenholzplanken übernehmen. - Ist dies geschehen, ist man für das 2. Rätsel bereit. Zurück in den

Kontor von Bergen:

Jetzt rechts außerhalb der Schmiede das Eisenerz auf Sven anwenden, der es dann in die Schmiede trägt. Dort angekommen, Sven anklicken, der daraufhin den Blasebalg betätigt und es entstehen links auf dem Bildschirm unten auf einem Fass Nietbolzen. Sie mitnehmen und noch weitere 3x auf Sven klicken. Rechts im Bildschirm den Anker mitnehmen, links an der Mauer eine Schiene und über der Tür eine Windfahne. Danach sollte man wieder zu

Leif Haraldson:

Dort kann man jetzt die Lampe nach rechts schieben und dadurch 2 Ruder entdecken und mitnehmen. Jetzt zur

Schiffswerft:

Hier die Tannenbretter aus dem Inventar auf das Haus mit den Arbeitern anwenden, die dann daraus herstellen: Gänge, Planken, Abschlußbeplankung und Lypting (Achterdeckbretter). Dann die Eichenstämmen in die Werkstatt geben wodurch man Querbalken, Spanten und Mastspur (Mastfuß) erhält.

Danach nun in der folgenden Reihenfolge die Gegenstände in der Werft abliefern:

Beplankung - Gänge - Spanten - Querbalken.

Die Nietbolzen aus dem Inventar auf den Arbeiter am Schiff und schließlich die Schiene auf den Bug anwenden.

Dann die Abschlußbeplankung, Lypting und Mastspur anwenden.

Zum Abschluß den Teer auf das Schiff anwenden und unser selbst erbautes Schiff wird ins Wasser gelassen.

Jetzt dem Schiff noch den Anker verpassen. Zurück in die

Straße von Bergen:

Hier das Spill (unter einem Tuch im Weberladen rechts) und das Steuerruder (entlang der Mauer des Weberladens) mitnehmen. Danach ins

Holzfällerlager:

Wir ergattern den Mast und die Rahe. Zurück zur

Werft:

Nacheinander folgendes an dem Schiff anbringen:

- das Spill
- den Mast
- die Rahe
- das Steuerruder
- die Ruder
- die Windfahne

Ist dies erledigt sich beim Laden des Webers das Segel holen und es dann am Mast befestigen.
Nach einer Zwischensequenz landet man am

Hafen:

Den Rabenkäfig auf Leif anwenden und es beginnt die 3. Aufgabe:

Navigation:

Es gibt mehrere Seewege. Hier ist einer beschrieben:

4x geradeaus, 1x rechts, 1x geradeaus, 1x links, 8x geradeaus, 1x rechts, 3x geradeaus.

Wir sollten jetzt in Island gelandet sein.

Island:

Thorgeist rechts unten ins Inventar übernehmen. Danach oben in der Menüleiste "Häuser" anwählen und

Thorgeist auf die Bäume rechts hinten anwenden, damit dieser sie fällt und Birkenstere entstehen.

Diese jetzt dem Schmied geben, der daraus Birkenholzbretter für den Wiederaufbau von Dyrholma herstellt.

Es entstehen 5 Bretterstapel. 3 wandern ins Inventar.

Einen verbleibenden Stapel auf das Gebäude des Schmiedes anwenden und auf das links daneben.

Ein Hackmesser und eine Jagdausrüstung, die am Schmiedgebäude lehnen, mitnehmen.

Links vom Baum gibt es Torfballen, mit denen das Dach gedeckt wird. Ist dies erledigt zu den

Nebengebäuden:

Hier ein Stapel Bretter auf die Molkereiruine anwenden, was uns gesalzene Butter und Frischkäse bringt.

Alles im Lagerhaus abliefern, aus dem wir dann auch Getreidesäcke mitnehmen können.

Dann das Bootshaus aufbauen, was ein Fischnetz und eine Harpune bringt und danach die Ställe, was ein Schaafe und ein Schwein bringt.

Diese bringen wir zum Haus neben der Schmiede, wo jetzt Fleisch und Wolle produziert werden.

Weiterhin säen wir das Getreide vor der Schmiede aus und ernten es mit dem Werkzeug, was außen an der Schmiede hängt.

Ein neuer Ort "Isländischer Küstenstreifen" ist entstanden. Dort dem Jäger den Bogen geben und er besorgt uns Eier und Vögel. Fischnetz und Harpune auf das Meer/Strand angewendet, bringt Stockfisch. Auch ein zufällig gestrandeter Wal bringt Fleisch, das mit dem Hackbeil zerlegt wird und ins Inventar wandert.

Ein Stück bekommt ein isländisches Boot (es ihm geben), mit dem anderen Stück, das wir ins Lagerhaus bringen, haben wir auch diese Aufgabe erfüllt.

Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Tel.: 069-869499

e-mail: 101.25807@germany.net.de

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

Schauen Sie mal bei unserer Homepage vorbei. Es erwarten Sie günstige Angebote!

Die Gerichtsverhandlung:

In Island rechts an der Schmiede geschnitzte Halsenußäste nehmen. Thorgeist und Eldgrim als 2 der 4 Freunde mitnehmen. Hinten auf den Mauer Wollknäuel nehmen und diese auf die beiden vor dem Haus anwenden, wodurch ein reich verziertes Zelt hergestellt wird. Es mitnehmen

Gehe zum Küstenstreifen und klicke den Geleitzug an, um Lögsögumadr zu bekommen.

Gerichtsplatz:

Das Zelt aufstellen, die Zweige plazieren und Kori aus dem Hintergrund unten links auf das Zelt ziehen und die Gerichtsverhandlung beginnt. Lögsogumadr links auf die Felsen stellen und die Verhandlung ist eröffnet.

Kolbein anklicken, dann Ingrid im Zentrum der Zweige plazieren. Hruth links anklicken und den Audbjörg im Zentrum plazieren.

Björn links anklicken und Thorgeist aus dem Inventar ins Zentrum, danach links auf Arnald klicken und Eldgrim postieren.

Jetzt wird das Urteil gesprochen und wir haben die Aufgabe, den Text richtig zu vervollständigen.

Von oben nach unten ist einzugeben:

Frau, Ärger, Männern, Dienerin, Zuneigung, Zerstörung, Elfenbein, Walross, Schamane, Wut, Ende, Anklage, Aufstellung, Männern, Grönland.

GRÖNLAND - Cap Farewell:

Hier wird man jetzt in eine Seeschlacht verwickelt. Zunächst muß man das Schiff umbauen, damit es einer Schlacht standhalten kann. Das Segel des Schiffes anklicken, damit es groß mit seiner Ladung auf den Bildschirm bekommt. Das Rettungsboot aussetzen, damit man an versteckte Ladung kommt, um schließlich auf dem Schiff einen Ausguck am Mast und Wehrturm zu bauen. Man sollte nacheinander das Folgende tun:

Den Ochsen nach links vorne setzen. Die persönlichen Gegenstände neben das Schwein. Den Frischkäse rechts an den Schiffstrand und man kommt so an die Bohlen. Sie Säcke nach links und man kommt an Tannenbretter.

Die Ballen nach links, die Kisten mit gedörretem Fleisch übereinander. Dann die Lederbekleidung nach links und das Hunkastelli (Marsplattform) nehmen. Jetzt wieder in die Gesamtansicht des Schiffes gehen.

Die Marsplattform als Ausguck auf die Mastspitze anwenden. Dann die Bohlen auf das Heck des Schiffes zur Verstärkung der Planken und schließlich darauf die Tannenbretter.

Steht der Wehrturm, dann das Schiff links von Grönland vorbeisteuern. Sich mit dem Ruder fortbewegen in die richtige Richtung und schnell genug feuern, um die gegnerischen Schiffe zu vernichten. Ist man dann über eine gestrichelte Linie hinweg, hat man diese Actionsequenz überstanden.

Auf Brattahlid:

Hier in den Fjord und das Schwein hinten nehmen. Zum Schmied und das Schwein dem Metzger im Hintergrund geben. Dadurch wandern hinter in die Regale eine Opferblutschale und Bälle. Beides nehmen.

Stützpfähle aus den Hintergrund und links vorne ein paar Birkenbretter mitnehmen. Jetzt zum

Fjord:

Hier auf das Schweinegehege die Pfosten für eine Tribüne anwenden und danach darauf die Bretter.

Es wird ein Schiedsrichter sichtbar, dem wir die Opferblutschale geben, damit er das Eisfeld markieren kann.

In den Jol-Saal und den Knattleikr-Ball an Hjalmar geben.

Zum Schmied und links am Pfosten die Schlittschuhe nehmen.

Jetzt zu Ingolf.

Hier sitzt Hjalmar auf einem Bett und über ihm liegt auf einem Balken ein Schlagholz, das man ihm gibt, ebenso wie die Schlittschuhe.

Hafen:

Die Bugfigur des Schiffes auf den Rentierschlitten/Schleppnetz anwenden, damit sie zum Wettkampfsplatz gebracht wird. Dann den Schiedsrichter auf dem Turm plazieren.

Gewonnen hat, wer zuerst 12 Punkte hat. Man klickt Ragnar an, damit er wirft. Danach muß Hjalmar versuchen, den Ball zu treffen. Hat er ihn getroffen, läuft er zu den Kreisen. Er muß in einem Kreis stehen, wenn seine Statue umgeworfen wird. Schlägt er hart zurück, dann kann er eine ganze Runde schaffen und 4 Punkte bekommen. Nach der Sequenz in das

Beerdigungsschiff:

Hier jetzt links vorne das Kästchen anklicken. Aus ihm Birkenstangen nehmen. Weiterhin rechts den Hammer des Thor nehmen. Jetzt zum

Schmied:

Eldgrim die Birkenstangen geben und dadurch ein Fass mit Wachs an der Tür mitnehmen können.

In den Hafen:

Das Wachsfass über dem Eingang zum Beerdigungsschiff benutzen. Links erscheint dadurch ein Riese. Den Hammer nun Hjalmar geben und er wird den Riesen erledigen. Dadurch geht es zum Halartafel-Spiel.

Nummeriert man die Felder wie nachfolgend, dann sind die angegebenen Züge eine von vielen Möglichkeiten:

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| | | 1 | 2 | 3 | | |
| | | 4 | 5 | 6 | | |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
| | | 28 | 29 | 30 | | |
| | | 31 | 32 | 33 | | |

26-19, 27-20, 20-27, 25-26, 30-25, 25-18, 24-25, 23-17, 29-24, 17-10, 24-17, 17-11, 33-30, 11-12, 10-11. 12-13

VINLAND - Ingmars Bucht:

Trinkwasservorräte und Werkzeug verschieben und so Ingmars Holzhammer bekommen. Links steht die Truhe eines Besatzungsmitglieds. Sie öffnen und eine Birkenrinde mit Pfeil mitnehmen.

In Ingmars Lager:

Hjalmar den Holzhammer geben. Er zerschlägt damit den Ofen und das Runenrätsel entwickelt sich. Die im Ofen erschienenen Stele anklicken und dann die Birkenrinde auf die Stele anwenden. Es werden jetzt 4 orangene Runen sichtbar. Man wendet nun die Gabe auf die Kraft an, Die Kraft auf die Bewegung und schließlich die Bewegung auf die Frucht. Wir landen im letzten Level des Spiels.

Bucht von Ingmar:

Hier Sleipnir, Eldgrim und die Walküre im Inventar verstauen.

Im Lager Ingmar dann Hjalmar im Inventar verstauen.

Er betritt danach eine Eiche und ab sofort beginnt ein Zeitlimit zu laufen.

Wir landen vor einer Scheibe und wenden Sleipnir auf sie an. Sie zerfällt in 5 Teile.

Die Walküre auf die 1. Platte von oben anwenden, Eldgrim auf die 2. von oben und Hjalmar auf den rechten Teil der 3. Platte.

Danach wieder in die Bucht und 4 weitere "Personen" holen. Diese dann richtig auf die Platten verteilen (Thorlid auf den linken Teil der 3. Platte, Ragnar auf den rechten und Saeun auf den linken Teil der 4. Platte und schließlich Draugar auf die unterste Platte).

Sollte man nicht schnell genug sein, hat aber bereits alle Personen im Inventar, dann explodiert alles. Für einen erneuten Versuch sind dann aber alle Personen im Inventar bereits vorhanden. Hat man diese letzte Aufgabe gelöst, dann sollte ein Happy-End folgen..

Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Tel.: 069-869499

e-mail: 101.25807@germanynet.de

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

Schauen Sie mal bei unserer Homepage vorbei. Es erwarten Sie günstige Angebote!

Beachten Sie bitte dringend unser Copyright! Wenn Ihnen dieser Lösungsweg geholfen hat und Sie ihn kostenlos, z.B. über das Internet erhalten haben, dann sind wir immer für Spenden dankbar. Bedenken Sie bitte, dass auch wir Unkosten haben und Zeit und Geld in die Erstellung einer Lösung investieren. Herzlichen Dank!