

# ACALIUS

## Enemies of the Wild

Komplettlösung, erstellt von Frau B.D. ([gitduerner@web.de](mailto:gitduerner@web.de)), in Anlehnung an die vom Autor

Alex Boutilier - Arachnid Interactive - <http://www.arachnid-interactive.com>,  
[arachnid@accesswave.ca](mailto:arachnid@accesswave.ca)  
erstellte englische Lösung

Wir danken für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf [gamepad.de](http://gamepad.de) veröffentlichen zu dürfen und auch Locke für manche Anregung.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Dieses Spiel kann über den Shop auf [gamepad.de](http://gamepad.de) bezogen werden.**  
Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**

### Crash Site:

Du bist Sergeant Eric Renfield und gerade mit deinem Raumschiff ERV auf dem Planeten Squal in der Acalius Galaxie gelandet. Du sollst herausfinden, was mit den Wissenschaftlern hier passiert ist, die sich seit längerem nicht mehr gemeldet haben.

Gehe geradeaus, wende dich nach rechts und nimm die **erste Übersetzungsseite** der acalianischen Sprache mit. Drehe dich um und hebe die Notiz auf. Wende die Übersetzungsseite auf sie an (mit der rechten Maustaste das Inventar öffnen und die Übersetzungsseite anklicken) und du kannst die Koordinaten „N: 24 E:3“ lesen. Drehe dich nach rechts und gehe weiter. Nimm vom links des Weges im Sand eingegrabenen ERV das **dicke Tau** mit und laufe dann bis zum Ende der Straße (Eric's Kommentare während des Spiels lassen sich mit der „Leertaste“ abkürzen).

Das Methangas in der Luft reizt deine Augen und du musst schnell ein Gegenmittel einsetzen! Öffne dazu dein Inventar und wähle die Spraydose oben in der Inventarleiste aus.

Nun kannst du das rostige Metallobjekt untersuchen, das einen **Options-Behälter** darstellt. Mit ihm kannst du speichern, laden oder das Spiel beenden (zum Beenden des Spiels kann auch jederzeit die „Q“ - Taste oder „ALT+F4“ gedrückt werden). An vielen Orten findest du diese Behälter und es ist ratsam, dies öfter abzuspeichern, da das Spiel auf einigen Computern manchmal unerwartet auf die Desktop - Ebene zurückspringt.

Speichere also ab und begib dich anschließend in dein ERV zurück. Gib die gefundenen Koordinaten N:24 E:3 in das kleine Fenster oben ein und bestätige mit „search“ oder der „enter“ Taste. Zwei neue Ziele, The Shed und The Cottage, sind nun freigeschaltet und können durch anklicken angeflogen werden.

## The Shed:

Tritt ein und untersuche das Regal vor dir. Betrachte das Bild und nimm die **Tasse** mit. Klicke auf den Hotspot im schattigen Bereich links vom Regal:

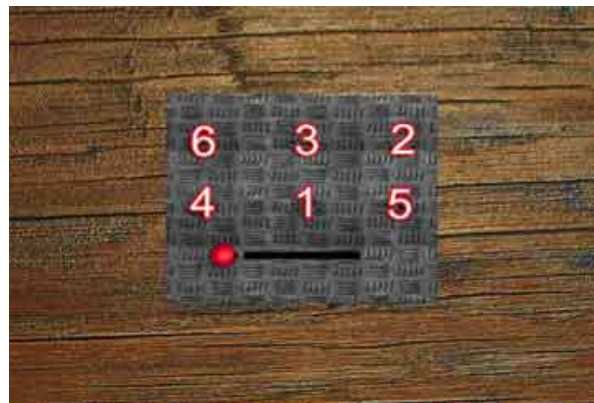


und lies die Notiz hier, die etwas über „umgekehrt“ aussagt. Klicke die graue Schraube an und du kannst die Koordinaten „J:1 Z:95“ lesen.

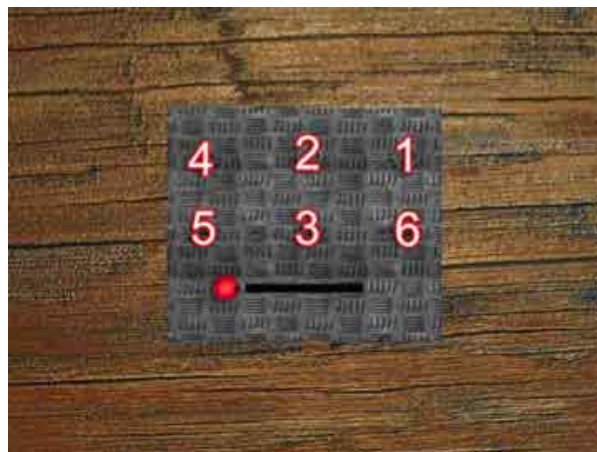
Sieh dich im Schuppen weiter um. Rechts liegt ein **Options-Behälter** auf dem Boden und daneben eine Münze. Klicke sie an und merke dir, dass es „25“ Cent sind. An der gegenüberliegenden Schuppenwand hängt eine Metallplatte mit 6 Knöpfen, die unterschiedliche Geräusche wiedergeben. Drücke den großen roten Knopf neben dem Schlitz und höre eine bestimmte Abfolge dieser Geräusche. Diese Reihenfolge musst du nun nachspielen, wobei nach korrekter Eingabe der rote Knopf grün leuchtet. Drücke ihn erneut und höre eine weitere Geräuschsequenz, die nachgespielt werden muss...und noch ein drittes Mal.

Lösung: Drücke die Knöpfe in der Reihenfolge 1 - 6

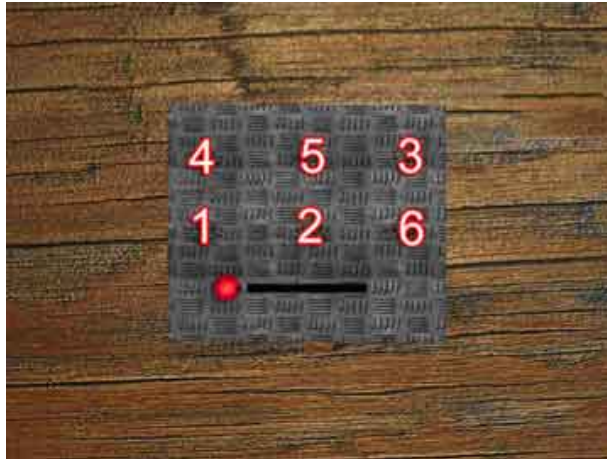
1. Sequenz:



2. Sequenz:



3. Sequenz:



Aus dem Schlitz wird danach ein Kassettenrecorder, dessen 2. Taste von links sich drücken lässt. Leider ist das Gerät verklemmt und ein spitzer kleiner Gegenstand muss her! Neben der Eingangstür steht eine Spitzhacke, die sich aber noch nicht nehmen lässt. Begib dich in dein ERV und fliege zu

## The Cottage:

Betritt die Hütte und nimm rechts vom Boden den **Pinsel** mit. Nimm den blauen Benzinkanister von der Ablage hinten an der Wand (erscheint nicht im Inventar, da er im Spiel nicht benötigt wird!) und bemerke den mit einer Kette gesicherten Schlüssel am Hängeschränk darüber. Drehe dich um und hebe vom Boden einen **roten Knopf** auf. Auf einer Ablage nun rechts von dir kannst du eine Notiz neben dem Aschenbecher lesen. Neben der Eingangstür befindet sich ein **Options-Behälter** und eine Theke, auf der ein Zettel mit einem braunen Ei darauf und ein verschlossener Metallkasten angesehen wird. Passt hier der Schlüssel vom Hängeschränk und wie bekommen wir ihn von der Kette ab? Fliege zurück zu

## The Shed:

Die **Spitzhacke** kann nun mitgenommen werden.

## The Cottage:

Entferne den **Kettenschlüssel** mit der Spitzhacke vom Hängeschränk und schließe mit ihm den Metallkasten auf. Du findest eine kleine **Nadel** darin.

## The Shed:

Benutze die Nadel mit dem Kassettenrecorder und drücke anschließend die zweite Taste von links, um die Nachricht von Dr. Heath abzuhören. Er teilt uns eine unvollständige Koordinate „G:8 Q:“ mit. Erinnerung dich an die 25 Cent Münze!

Begib dich in dein ERV und gib die Koordinaten G:8 Q:25 ein. Das Ziel The House erscheint. Gib auch die Koordinaten ein, die du neben dem Regal gesehen hast, jedoch in umgekehrter Reihenfolge: Z:95 J:1. Das Ziel The Beach ist damit freigeschaltet.

## The House:

Gehe zur Eingangstür und versuche sie zu öffnen – verschlossen! Drehe dich um, gehe zwei Schritte geradeaus in Richtung ERV und drehe dich wieder um. Von hier aus bewegst du den Mauscursor neben die linke Hausseite. Er wandelt sich in einen Richtungspfeil um und du kannst an diese Seite des Hauses gelangen. Hier befindet sich ein Fenster, das du einschlägst und mit der aufgenommenen **Glasscherbe** den störenden Holzrahmen in der Mitte durchschneidest. Klettere durch das Fenster in das Haus und sieh dich um. Gehe zu der Person, die auf dem Stuhl neben dem **Options-Behälter** sitzt und sprich sie an. Es ist der Geist von James Ramsey, der dir einiges über den Planeten erzählt. Nachdem du sein schreckliches Gesicht angeklickt hast, kannst du das Haus weiter untersuchen. Nimm vom Tisch in der Mitte des Raumes den **Gewürzstreuer** und klicke die Kaffeetasse an, momentan magst du aber keinen Kaffee trinken. Betrachte die Dinge auf dem Tisch an der Wand: das gelbe Klebezettelchen soll an Nicks Gitarre und Großmutter's Mädchenname erinnern, der Zettel links zeigt ein braunes Ei mit der Zahl 4, der Zettel rechts ist in acalianischer Schrift und kann noch nicht übersetzt werden, das Gitarrenbild wird zweimal angeklickt und enthält auf seiner Rückseite das Wort „Glazer“ und die Jahreszahl 2027.

Auf dem Bett findest du unter der blauen Tuchrolle einen **Schlüssel** und unter dem Bett ein **Teleskop**, wobei sich Eric erinnert, dass die Gebietszahl der Militärbasis in den Zwanzigern liegt.

Auf der Wendeltreppe, die zu einer verschlossenen Dachluke führt, findest du eine **Streichholzschachtel** und von dem Lederhocker nimmst du ein **Fernglas** mit. An dem defekten Herd liest du die Koordinaten „D:2 V:41“.

Gehe zum ERV zurück und gib diese neuen Koordinaten ein, sie schalten die Ziele Brisk Trail und Greenhouse frei.

## Brisk Trail:

Neben dem ERV befindet sich ein **Options-Behälter**.

Gehe den gepflasterten Weg geradeaus bis es nicht mehr weitergeht und nimm links vom Weg die **zweite Übersetzungsseite** aus dem Sand. Drehe dich um, gehe zweimal geradeaus und drehe dich nach links, wo du eine Notiz findest. Merke dir die Zahl „567“. Drehe dich um und bewege dich auf den Teich zu. Nimm die **4 Moosballen** vom Ufer links und den **grünen Knopf** aus dem Wasser mit. Betrachte die Kiste mit den farbigen Sternen am Wegrand; hier können wir noch nichts weiter tun.

Steige in wieder in dein ERV und fliege zum

## Greenhouse:

Gehe zur noch verschlossenen Tür, wende dich nach links und gehe geradeaus zum Geländewagen. Nimm die **dritte Übersetzungsseite** vom Boden vor dem Auto mit. Betrachte das Nummernschild am Heck des Autos und wende die Übersetzungsseiten darauf an; es lautet „Gloria 4“. Steige in den Wagen und nimm die Geldbörse vom Beifahrersitz. In ihr findest du eine **Miniplayer Karte**. Stecke die M. Karte in den Schlitz des Miniplayers vor dir, drücke die M. Card Taste, warte bis „Track 4“ im Display zu lesen ist und drücke dann schnell den linken Knopf am Player. Du hast nun eine **Startkarte** programmiert, die du auf den Anlasserschlitz rechts am Lenkrad anwendest (vorher auszoomen!). Der Wagen startet kurz, der Motor stirbt aber wieder ab. Da du hier nichts weiter tun kannst, fliegst du zu

## The Beach:

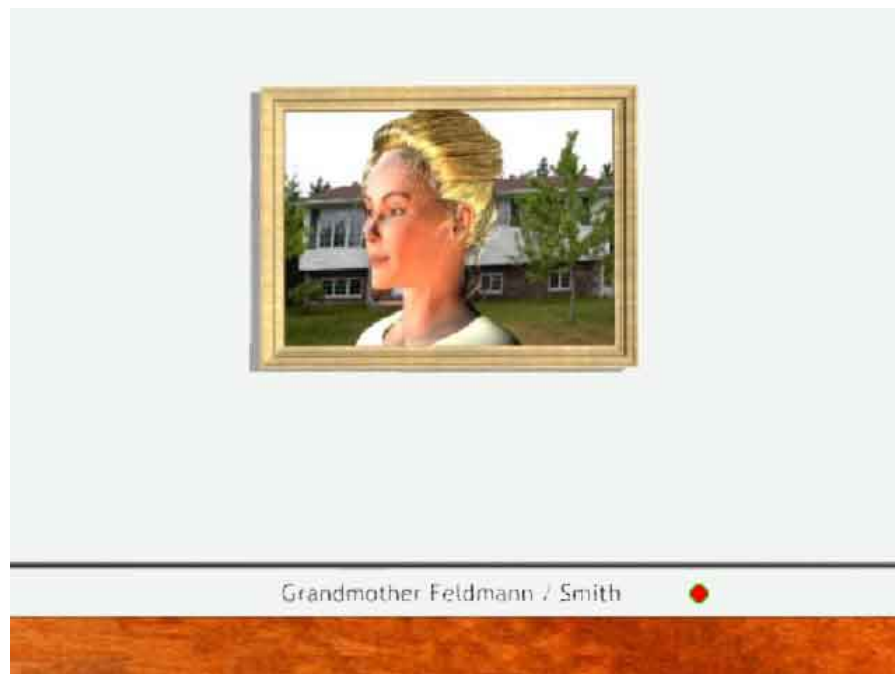
Hier liegen verstreut braune Eier im Sand. Nimm das **Ei** ganz rechts auf und lies die Notiz darunter. Sie enthält die Information, dass 3 Pflanzen und 3 Stühle die perfekte Kombination darstellen: **rot - grün - blau**.

Zähle nun beim Vorwärtsgehen jeweils alle Eier und zu erhältst so die Zahl „3478“. Drehe dich um und gehe wieder zurück in Richtung ERV. Du findest nun eine Batterie, dessen Säure du gut gebrauchen könntest, die sich aber ohne passendes Hilfsmittel noch nicht öffnen lässt. Weiterhin siehst du **6** Backsteine im Sand liegen.

Kehre wieder um und steige in das schwarze Loch vor dir. Gehe über die Brücke zu einer Tür und gib in das Display die Zahl 3478 (enter) ein. Da nichts passiert, versuchst du es mit der umgekehrten Reihenfolge 8743 noch einmal. Bingo! Die Tür öffnet sich und du gelangst in die Eingangshalle eines Hotels. Untersuche den Schreibtisch und lies alle Notizen auf ihm, sowie auch die Notiz in der Schreibtischschublade. Du erfährst etwas über eine Lichtmaschine in den Minen, die ausgeschaltet werden soll und über ein Lineal, mit dem die Grabplakette eines gewissen Kevin erneut vermessen werden soll.

Untersuche nun die Kopiermaschine und nimm das **Lineal** darauf mit. Gehe zur goldbraunen Platte an der Wand und stecke das Lineal in die Aussparung am oberen Rand, wodurch du in eine Höhle gelangst. Hier befindet sich wieder ein **Options-Behälter**, mit dem du abspeichern kannst. Gehe geradeaus und nimm vom Boden den **mittleren Teil einer Taschenlampe** mit. Gehe weiter in den Flur der 1. Etage des Hotels, wo viele Türen zu den einzelnen Räumen zu sehen sind.

Betrete das erste Zimmer auf der linken Seite, gehe zum Bett und lies die Notiz über „3 Sterne... Kode... Wälder...“. Betrachte das Portrait einer jungen Frau an der Wand und wende den Pinsel auf den weißen schmalen Rand unterhalb des Bildes an. Es erscheint hier der Mädchennamen der Großmutter „**Smith**“:



Drehe dich nach links und untersuche den Schreibtisch: Öffne die Schublade und nimm den **orangenen Knopf**. Lies die Notiz über das Entwickeln von Fotos. Betrachte das Diagramm mit den farbigen Sternenreihen und merke dir die markierten Stellen. Klicke das Buch auf dem Schreibtisch links an, es fällt herunter und eine **rote 1** mit einem Stern wird sichtbar. Gehe wieder in Richtung Eingangstür und nimm aus dem Papierkorb links ein Stück **Seidenpapier** (Anmerkung: es brennt langsam) mit. Drehe dich um und betrete das Badezimmer. Nimm aus dem Waschbecken das **Kopfstück einer Taschenlampe**.

Verlasse das Zimmer wieder und öffne die verschlossene Tür des Raumes gegenüber mit dem Dietrich (in der oberen Inventarleiste ganz rechts). Du siehst eine Leiche auf dem Boden liegen und verlässt diesen Ort des Grauens schnell wieder.

Betrete nun das zweite Zimmer auf der linken Seite des Flurs. Hier wohnt Dr. Pfeiffer. Gehe geradeaus und nimm den **Dolch** vom kleinen Tisch. Betrachte das Buch auf dem Bücherregal und lies es. Wende die nächste Seite um, stecke den Bettschlüssel aus dem Inventar in das Schlüsselloch und es erscheint kurz die Aussage „addiere die Seiten, das ist der Hinweis“. Wende die nächste Seite um und zähle anschließend die gesehenen Seitenzahlen zusammen ( $3+14(2)+28(-4)+306=351$ ). Zählt man die oberen beiden Seitenzahlen noch hinzu, wobei das Minuszeichen vor der 4 keine Bedeutung hat, so ergibt sich die Gesamtzahl 357).

Wende dich nun dem oberen Teil der Kommode auf der linken Seite des Raumes zu. Stecke den Bettschlüssel in den Mechanismus links und gib die Zahl 351 in das kleine Display ein – es rührt sich nichts! Da die richtige Zahl sich zwischen 306 und 357 befinden muss, probiere alle Zahlen dazwischen aus. Die Zahl **338** öffnet schließlich die obere Klappe. Benutze den Dolch, um sie aufzuhalten und lies das graue Tagebuch. Nimm den Dolch wieder an dich und öffne anschließend die beiden Schubladen der Kommode. In der oberen Schublade findest du eine seltsame Notiz über das Moos, das sich mit Wasser nicht gut verträgt und etwas darin zum Aufschließen verborgen ist, sowie eine Abbildung von 5 Lichtschaltern, die du dir merken solltest. In der Schublade darunter liegt eine kleine Notiz über das Buch, das wir schon auf dem Regal gelesen haben.

Bemerke die kleine orange leuchtende und ovale Plakette mit der Zahl „2“ an der Wand links neben der Kommode.

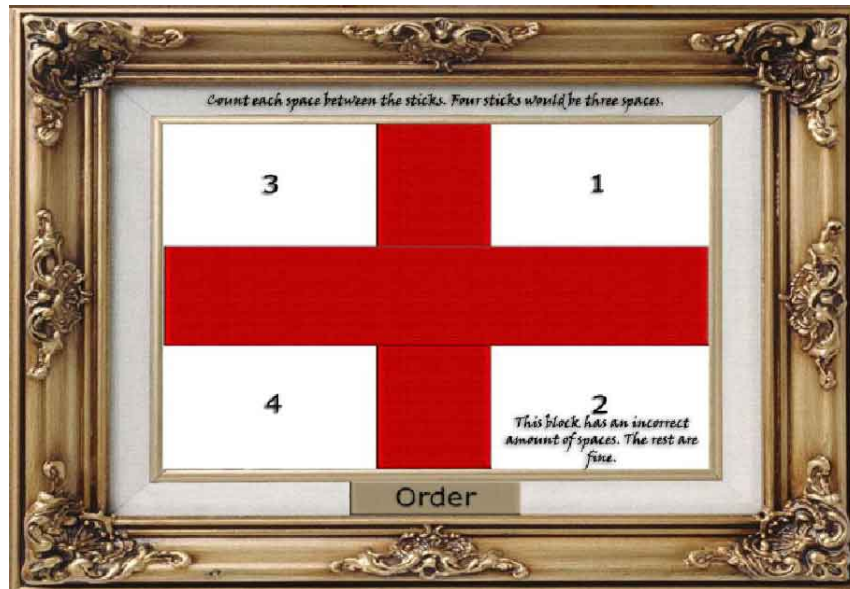
Betrete nun das Badezimmer und lies die Notiz auf der Toilette. Wende den Dolch auf die rechte untere Ecke des Spiegels an und du erhältst eine **Spiegelscherbe**. Verlasse das Bad und schau von der Eingangstür aus in den Raum. An der hinteren Wand erscheint die Koordinate „T:7“ (eventuell musst du herumgehen und mehrmals den Raum von der Tür aus ansehen).

Verlasse dieses Hotelzimmer und betrete den gegenüberliegenden Raum des Gypsy Doktors. Auf der linken Seite des Zimmers lässt sich die Schublade eines Nachttisches öffnen und die „**Site Card**“ herausnehmen. Auf dem Tisch rechts im Zimmer liegt die „**Room Card**“, die du ebenfalls an dich nimmst. Betrachte den Standspiegel genauer (nicht erschrecken!) und gehe anschließend zum Sarg nach hinten. Seitlich vom Sarg findest du das **Endstück einer Taschenlampe**.

Verlasse dieses Zimmer und betrete den nächsten Raum auf der rechten Seite des Flurs. Dies ist Dr. Knights Hotelzimmer. Bemerke die 2 gelben Sterne auf der Leinwand der Staffelei. Gehe ins Badezimmer und nimm die **DVD** vom Spülkasten der Toilette. Betrachte den Spiegel genauer und lies in ihm die Zahl „485“ von der reflektierten Tür ab. Verlasse das Bad und nimm den **Kaugummiball** neben dem Kaugummiautomaten auf dem Bett mit.

Verlasse das Zimmer wieder und betrete den Raum mit der grauen Tür auf der rechten Seite des Flurs (die gegenüberliegende graue Tür lässt sich nicht öffnen).

Dies ist Dr. Lindemanns Hotelzimmer. An der Wand neben der Badezimmertür hängt eine gerahmte Abbildung mit einem roten Kreuz und den Zahlen 1 - 4 in den vier Quadranten. Merke dir ihre Positionen; sie sind ein Hinweis für die Reihenfolge der Moosballen, die du später benötigst:



Gehe weiter in den Raum hinein und wende dich nach rechts, wo du einen Totenschädel mit der Zahl „3“ darauf ansiehst. Drehe dich danach um und es erscheint ein Motorboot. Betrete es, drücke den linken Knopf des Radio-Transmitters und du kannst eine Mitteilung von Gloria abhören. Verlasse das Boot wieder, drehe dich nach rechts und lies die Notiz neben der Blutlache auf dem Fußboden. Sie zeigt dir, wie du mit dem braunen Ei, das du im Inventar hast, später umgehen musst. Außerdem erfährst du etwas über die Platzierung der beiden Bildkarten. Wende dich nun dem Fernseher zu, öffne die DVD - Lade und lege die DVD aus deinem Inventar ein. Höre die Mitteilung von Dr. Lindemann ab.

Gehe nun in Gypsys Hotelzimmer zurück, in dem du die Bildkarten gefunden hast. Drehe dich nach links und betrachte die grüne Fläche auf dem Nachttisch. Öffne dein Inventar und klicke die „Room Card“ und nachdem sie ausgelegt ist die „Site Card“ an. Du hörst ein Geräusch aus dem Badezimmer und gehst nachsehen. Auf der Toilette liegt eine Notiz, die du liest und eine Schachtel, die sich nach der Eingabe der Zahl „485“ öffnen lässt. Nimm den **Benzinkanister** heraus – leider ist es nicht die richtige Mischung, die du für dein Raumschiff gebrauchen könntest.

Verlasse das Zimmer wieder, gehe den Flur entlang, durch die gemauerte Tür am Ende bis zu einer Wand mit roten Ziegelsteinen. Klopfe „ 6 mal“ auf die Ziegelsteine und die Wand entpuppt sich als Tür eines Aufzuges. Betrete ihn und drücke auf „Level 2“.

Du bist nun in der 2. Etage des Hotels angelangt. Lies die Notiz vom Fußboden, sie enthält den Zahlenkode „98056“ für eine der Türen hier.

Betrachte das Bild an der Wand genauer, es enthält das rote Kreuz, das du schon in Dr. Lindemanns Zimmer gesehen hast, zusätzlich ist die Zahl „10“ vermerkt. Benutze die Übersetzungsseiten mit dem Bild und du kannst die Beschriftung als „SSH“ entziffern.

Gehe geradeaus den Flur entlang und in die unbeleuchtete Küche. Drehe dich nach links und schalte das Licht ein. Gehe in die Küche hinein und drehe dich nach links dem Herd zu. Hier liegt ein **Options-Behälter**, mit dem du das Spiel abspeichern kannst.

Betrachte den Herd genauer und du siehst einen Kochtopf mit Wasser.

Benutze den Gewürzstreuer auf ihn. Schalte den Herd ein (linker Knopf auf der Konsole) und warte bis das Wasser kocht. Wähle nun aus deinem Inventar die Nadel aus und sie erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms.

Ziehe sie mit gedrückter Maustaste in den Kochtopf und warte wieder 5 Minuten. Du besitzt nun eine **gehärtete Nadel** in deinem Inventar. Schalte den Herd wieder aus und sieh dich weiter in der Küche um. Außer einer defekten Waage und einer unwichtigen Notiz entdeckst du nichts mehr. Bevor du aus der Küche raus kannst, musst du das Licht wieder ausschalten!

Wende dich nach Verlassen der Küche der Tür links zu und gib den Kode „98056“ in das Zahlenschloss ein. Du gelangst in ein „Musik/Schreibzimmer“. Untersuche den Schreibtisch. In der Tischmitte liegt eine Notiz, die besagt, dass die Papierseiten sortiert werden müssen und dass die Seitenzahlen **56, 41, 31, 8, 14** und eine Zahl in den **Achtzigern** bekannt sind. Insgesamt waren es **210** Seiten. Links und rechts auf dem Tisch und in den einzelnen Schubladen findest du die Papierseiten, auf denen du die richtigen Seitenzahlen eintragen musst. Noch fehlen dir aber weitere Hinweise zur Lösung dieser Aufgabe. Gehe über Aufzug, Hotelhalle und Höhle zurück zur Beach und nimm die Batterie aus dem Sand auf. Wende die gehärtete Nadel auf sie an und du erhältst so die **Säure** in deiner Tasse.

Laufe wider in die Hotelhalle und betrete den Keller durch die graue Tür auf der linken Seite der Halle. Lies die Notiz auf dem Boden des Flurs und untersuche den Stromkasten links an der Wand; in ihm fehlt eine Sicherung. Betrete das Fotolabor durch die erste Tür auf der linken Seite. Gehe einen Schritt geradeaus (ein Klopfen an der Tür erschreckt dich!) und drehe dich anschließend nach rechts. Nimm das **Tuch** unter dem Vergrößerungsgerät mit.

Schau dich weiter um: der Wasserhahn vom Waschbecken liefert kein Wasser, die Instruktionen an der Wand über den Schalen sind kaum lesbar, die Schalen sind mit Chemikalien gefüllt, aber dir fehlt noch ein Foto zum entwickeln.

Verlasse das Fotolabor wieder und versuche den Keller zu verlassen. Es gelingt dir nicht, da sich der Notstrom in der Halle aktiviert hat und das grelle Licht deine Augen blendet. Öffne daher erneut den Stromkasten. Öffne dein Inventar und ziehe das Seidenpapier in die Tasse. Ziehe anschließend die Streichhölzer in die Tasse und zünde somit das Seidenpapier darin an. Klicke die Tasse an und sie erscheint in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Ziehe sie nun in die Lücke der fehlenden Sicherung im Stromkasten und der Notstrom ist wieder ausgeschaltet.

Betrete das Chemielabor durch die Tür auf der rechten Seite des Flurs. Schau dich um und nimm den **Hammer** vom Labortisch mit. Lege das braune Ei auf die weiße Platte und befeuchte es mit der Spraydose aus der Inventarleiste. Nimm nun das Stöckchen vom Tisch und erinnere dich an die Notiz aus Dr. Lindemanns Hotelzimmer. Klicke mit dem Stöckchen **einmal** auf die rechte Seite des Eies, **dreimal** auf die Mitte und **zweimal** auf die linke Seite. Nimm das freigelegte **schwarze Ei** mit.

Verlasse das Chemielabor und öffne die gegenüberliegende Tür. Du befindest dich in einem Spielzimmer mit einem Glücksrad. Lies die Notiz (Instruktionen zum Schreiben einer Kurzgeschichte, eine Hilfe für das Sortieren der Seiten im Musik/Schreibzimmer) an der Wand neben der Tür – mehr kannst du hier noch nicht tun.

Verlasse den gesamten Hotelkomplex und den Strand und fliege mit deinem ERV zu

## **The House:**

Betrete das Haus wieder durch das Seitenfenster, gehe zum Tisch neben dem Bett und wende die Übersetzungsseiten auf die Notiz in acalianischer Sprache an. Er besagt: „**RLLRRLR**“ ; L = Links und R = Rechts. Verlasse das Haus wieder und fliege zum

## Brisk Trail:

Gehe zum Teich und erinnere dich an die Notiz in Dr. Pfeiffers Kommode. Nimm aus dem Schilf links (wo früher die Moosballen lagen) den **Mooschlüssel** mit. Fliege nun zum

## Greenhouse:

Gehe zur Glastür und stecke den Mooschlüssel in das Schloss. Gib die Zahl „567“ (enter) in das Display ein und die Tür öffnet sich. Sieh dich nun im Gewächshaus um. Gehe nach links, geradeaus, rechts und schalte das Radio aus (wenn du möchtest). Gehe geradeaus in den Gang zwischen den Hochbeeten, wende dich nach links und pflücke eine **rote Blüte**. Betrachte den Aktenschrank und versuche ihn zu öffnen. Links vom Aktenschrank auf dem Boden findest du eine **Halterung** für das Teleskop. Gehe zurück zur Eingangstür und nach links in den anderen Gang zwischen Hochbeeten, wo ein Baseball auf dem Boden liegt. Pflücke aus dem linken Beet eine **blaue Blüte** und aus dem rechten Beet eine **grüne Blüte**. Platziere nun gemäß der Notiz, die du unter dem Ei am Ort The Beach gelesen hast, die Blüten auf die Stühle in der Reihenfolge:

1. rote Blüte auf den roten Stuhl
2. grüne Blüte auf den grünen Stuhl
3. blaue Blüte auf den blauen Stuhl

(wenn du im Inventar die Blüte anklickst, erscheinen die farbigen Beschriftungen, die du jeweils auswählst)

Hast du das korrekt durchgeführt, hörst du ein kratzendes Geräusch. Drehe dich um und betrachte die strukturierte Platte auf dem Boden genauer. Sie lässt sich öffnen und enthält einen **Options-Behälter** zum Speichern, eine **Notiz** und eine **Schere**, die du mitnimmst.

Höre Eric sage, dass er sehr durstig geworden ist!

Verlasse das Gewächshaus, gehe Richtung Geländewagen, drehe dich um und gehe zum Stativ hinter dem Gewächshaus. Stecke die Halterung und danach das Teleskop aus dem Inventar auf das Stativ. Klicke das Teleskop an und Eric schreibt eine Mitteilung. Tippe „24“ ein und die Mitteilung wird gesendet. Du erhältst nun eine E-Mail, die im Inventar in der linken unteren Bildschirmcke als Briefumschlag erscheint. Klicke den Umschlag an, um die E-Mail zu lesen und beantworte sie, indem du „replay“ anklickst und den Satz „ **the scientists are dead**“ (enter) eintippst. Baue das Teleskop wieder ab und fliege zu

## The House:

Gehe im Haus zum Tisch in der Mitte des Raumes und klicke die Kaffeetasse an, um zu trinken. Nimm den aufgetauchten **gelben Knopf** mit der Beschriftung „K:12“ in dein Inventar auf, gehe ins ERV zurück und gib die neuen Koordinaten **K:12 T:7** ein. Der Zielort Neglected Woods wird freigeschaltet.

## Neglected Woods:

Neben deinem Raumschiff liegt ein **Options-Behälter**.

Nimm den **Ast** vom Boden auf und lies das Schild mit Hilfe deiner Übersetzungsseiten. Weiter in den Wald hinein gelangst du nur mit einer Taschenlampe Setze daher im Inventar die Taschenlampe zusammen: ziehe das mittlere Teil auf das Endstück und zum Schluss das Kopfteil auf diese Kombination.

Laufe nun geradeaus bis zu einem großen grauen Stein. Drehe dich nach rechts und lies die Notiz über „3 Sterne“ auf dem Boden. Im Dickicht des Waldes entdeckst du eine blinkende Stelle. Öffne dein Inventar, ziehe den Kaugummiball auf den Dolch und setze danach die Spiegelscherbe daran. Klicke nun den blinkenden Waldbereich an und schaue dir mit dem Fernglas die Gestalt am Horizont genauer an. Automatisch machst du hiervon ein **Foto** mit der Kamera. Du willst nun das Wesen vertreiben. Stelle dich hierzu vor den grauen Stein, wende den Ast auf ihn an und anschließend das Tau aus deinem Inventar; auf diese Weise hast du eine Schleuder gebaut. Nun kannst du eine **Kokosnuss** von der Palme dahinter pflücken, die du in die Schleuder als Wurfgeschoss einlegst. Klicke zum Schluss die eingesetzte Kokosnuss an...Au!

Laufe nun den Pfad links vom grauen Stein entlang, bis zu dem roten Kreuz auf dem Boden. Erinnere dich an die Notizen, die du für das Kreuzrätsel bisher gefunden hast: Du sollst die Lücken zwischen den Stäben in den 4 Quadranten zählen. Auf einem Bild war im unteren rechten Quadranten die Zahl „10“ zu sehen. Wende deine Übersetzungsseiten auf die Schrift im oberen rechten Quadranten an und du erhältst eine mathematische Gleichung. Sie führt zur Zahl „4“ für diesen Quadranten. Der linke obere Quadrant enthält die Zahl „4“ und der linke untere Quadrant die Zahl „15“ durch Auszählung der Lücken.

Fliege danach zurück zu

## The Beach:

Begib dich in die 2. Etage des Hotels und dort in das Musik/Schreibzimmer (Türkode 98056). Gehe zum Schreibtisch, um die beschriebenen Seiten zu ordnen und so eine sinnvolle Erzählung zu entwickeln:

Von der Notiz auf der Tischmitte hast du die Seitenzahlen 56, 41, 31, 8, 14, 80-89 und 210. Du benötigst aber acht Seitenzahlen!.

Aus dem Inhalt der einzelnen Blätter ergibt sich, dass eine Seite die Einleitung zur Erzählung darstellt, sie erhält also die Seitenzahl „1“. Durch Ausprobieren aller Zahlen zwischen 80 und 89 erweist sich schließlich die Seitenzahl „82“ als richtig.

Das folgende Bild zeigt, welche Seitenzahlen auf die einzelnen Blätter eingetragen werden müssen:



Danach kannst du den gelben Helm auf dem Tisch bewegen und du liest zwei neue Türkodes „24170“ und „24140“.

Verlasse den Raum und probiere die soeben erhaltenen Türkodes gleich aus. Der Kode 24140 öffnet die erste Tür rechts vom Eingang aus gesehen und führt dich in einen Raum, der durch einen Laserstrahl versperrt ist. Klicke in deiner Inventarleiste die Pistole an und du schießt dir den Weg frei!

Betrachte den Karteikasten auf dem Boden und lies die Notiz, die, wenn du die Worte darauf schnell hintereinander sagst, das Wort „open“ ergeben:



Betrachte den Stuhl im Raum genauer und klicke auf seinen linken Arm (von deiner Sicht aus rechts). Das Behältnis öffnet sich und du kannst den **goldenen Knopf** herausnehmen. Klicke erneut auf den linken Arm, um den Behälter wieder zu schließen und verlasse das Zimmer.

Gehe nun zur letzten noch verschlossenen Tür auf der linken Flurseite hinten und gib den Code 24170 zum Öffnen ein (Eigener Hinweis: die beiden Türkodes lassen sich auch vertauschen und die Türen öffnen sich!).

Dieser Raum enthält ein großes Wasserbecken und eine Notiz, die besagt, dass zuerst das „Kreuzrätsel“ vollendet werden muss, um in den Untergrund zu gelangen.

Öffne dein Inventar und klicke die Moosballen an. Sie erscheinen nun über dem Becken auf dem Bildschirm. Gemäß des Kreuzbildes aus Dr. Lindemanns Hotelzimmer müssen nun die Zahlen, die du im Wald ausgerechnet hast in der richtigen Reihenfolge unter die Moosballen getippt werden:

Von links nach rechts trage die Zahlen **4** , **10** , **4** und **15** ein.

Ziehe die Moosballen danach nacheinander in das Becken. Sie erscheinen automatisch - nun von Wasser durchfeuchtet - wieder in deinem Inventar. Verlasse den Komplex und fliege zu den

## **Neglected Woods:**

Gehe zum Kreuzrätsel und wende die Moosballen auf es an. Hast du beim Wasserbecken alles richtig gemacht, so öffnet sich das Kreuz und du landest in den Minen.

Wende dich nach links dem Kasten zu. Es ist der Lichtgenerator, den du ausschalten musst. Erinnerung dich an die Abbildung von 5 Schaltern in Dr.

Pheiffers Kommode. Hier befinden sich aber 6 Schalter! Lasse daher den ersten Schalter unberücksichtigt und drücke (von links aus gezählt) den **2.**, den **3.**, den **5.** und zuletzt den **4.** Schalter. Du hörst ein Geräusch in der Ferne und kannst nun den Hebel betätigen und hast somit das Licht ausgeschaltet. Klettere nun in das Loch hinten links im dunklen Raum in die untere Ebene der Minen. Gehe geradeaus und anschließend nach rechts. Tippe „**open**“ in das Display der Tür und du gelangst in ein Versteck der fremden Wesen. Betrachte die Streckbank genauer und hebe von ihr die **Sonnenbrille** auf. Wende dich nach rechts im Raum und lies mit Hilfe deiner Übersetzungsseiten die Notiz der Aliens über dich! Betrachte dir nun die große gelbe Kiste an der Wand genauer und verschiebe sie. Ein Geheimtunnel wird sichtbar, aber du kannst dich noch nicht entschließen, hineinzugehen. Drehe dich um und sieh dir den Computer genauer an. Plötzlich geht das Licht aus, du wirst niedergeschlagen und wachst in einer Zelle 32 Stunden später wieder auf.

(Sollte diese Aktion nicht passieren, so hast du vorher noch nicht alles, was in dieser Lösung beschrieben ist, erledigt und musst es nachholen!!)

Du überlegst dir nun einen Weg, aus dem Gefängnis herauszukommen. Drehe dich nach links und nimm die Flasche **Rubbing Alcohol**. Hier befindet sich auch ein **Options-Behälter**. Ziehe im Inventar den Alkohol auf das Tuch und benutze es danach mit einer Stange der Gittertür (die Stange etwas links von der Mitte), die nach dieser Behandlung zerbricht. Nun schleichst du dich durch die entstandene Öffnung an dem schlafenden Alien vorbei, steigst aus dem Tunnel und schiebst die große Kiste wieder vor seinen Eingang. Wende dich nun dem Computer zu und schalte ihn ein. Klicke den Monitor an und gib das Passwort „**GLAZERSMITH**“ ein. Lies alles, was sich anklicken lässt; öffne das Menü und klicke den File an, Eric übersetzt diesmal automatisch. Verlasse den Computer und den Raum, klettere durch das Loch wieder nach oben und anschließend die Leiter hoch in den Wald zurück.

Fliege zu

## **The Beach:**

Begib dich wieder in die Eingangshalle des Hotels und von dort in den Keller und in die Dunkelkammer, um das Bild von der Gestalt aus dem Wald zu entwickeln. Erinnerung dich an die Notiz mit der Anleitung zum Entwickeln von Fotos. Stelle dich vor die drei Schalen und gehe folgendermaßen vor:

1. Lege das Foto aus deinem Inventar in die linke Schale (= Entwickler) etwas mehr als **15 Sekunden** lang (holst du es zu früh raus, so sagt dir Eric, dass es noch nicht fertig ist).
2. Lege das Foto nun in die rechte Schale (= Stoppbad) etwas mehr als **25 Sekunden** lang.

3. Lege das Foto nun in die mittlere Schale (= Fixierer) etwa **60 Sekunden** lang. Eric überbrückt die lange Wartezeit mit Singen und sagt, wie langweilig es ist. (Holst du das Bild zu früh raus, so ist es ruiniert und du musst alle Vorgänge noch einmal durchführen. Zum Glück hast du genügend Fotos in deinem Inventar!)

Hast du alles richtig gemacht, so kannst du zuletzt ein perfektes **Bild** von dem Alien betrachten!

Verlasse nun die Dunkelkammer und gehe in das Spielzimmer, das sich neben der Dunkelkammer befindet. Betrachte das Glücksrad genauer und erinnere dich an die übersetzte Notiz aus dem Haus. Drehe das Rad „**rechts, links, links, links, rechts, rechts, links, rechts**“ und du kannst danach einen **Dartpfeil** aus dem geöffneten Kästchen in der Mitte des Rades nehmen. Benutze den Dartpfeil mit der Dartscheibe an der Wand hinter dem Rad und du siehst Erics Albtraum... und findest dich im Haus wieder.

Verlasse das Haus und fliege zum

## Brisk Trail:

Begib dich zu der „Sternenkiste“ und klicke sie an. Ein blauer Rucksack erscheint in der linken oberen Bildschirmecke. Klicke ihn an, und wenn du alle fünf farbigen Knöpfe in deinem Inventar besitzt und alle Dinge erledigt hast, so erscheinen sie neben dem Rucksack. erinnere dich an die vielen Hinweise zur Position der farbigen Knöpfe auf den Sternen.

Ziehe die Knöpfe nun auf die entsprechenden Sterne, wie auf dem folgenden Bild gezeigt:



Die Kiste öffnet sich und du wirst in einen befremdlichen Bereich hineingezogen.

Das Licht hier ist zu grell, um etwas zu erkennen, benutze deshalb deine Sonnenbrille. Ein Alien erscheint vor dir und redet mit dir. Benutze nach der Beendigung des Gesprächs deine Pistole, um das Wesen zu töten.....

Du befindest dich nun vor einer Rettungskapsel, die du für deine Heimreise zunächst programmieren musst:

1. Wähle „Destination“ und wähle „North America“
2. Wähle „Galaxy Select“ und wähle Milky Way“
3. Wähle „Fuel Pumps“ und tippe in den Winkelbereich „90“ ein. Klicke nun alle Rohrstücke an; einige werden sich drehen. Tippe danach „180“ als Winkelgrad ein und klicke wieder die Rohrstücke an, so dass die restlichen sich positionieren. Ein Rohrstück ist noch in der alten Position geblieben und das Stück in seiner Nähe zeigt dir 42° an. Tippe „222“ ein (180+22) und klicke dann das noch nicht gedrehte Rohrstück an.

War alles richtig, so ist der Tank nun zu 100 % gefüllt.

4. Wähle „Gears“ und wähle die zu den Zahlen gehörenden Symbole aus, die du ebenfalls während deiner Erforschungen schon gesehen hast:



Schließlich kannst du die Rettungskapsel betreten, indem du sie anklickst. Klicke auf den Schalter „Push to engage“ und freue dich auf die Heimreise... Weit gefehlt - der Alien hat noch einen letzten Trumpf in der Hand! Nun musst du schnell handeln, da der „Eject“ Schalter verklemmt ist! Öffne dein Inventar und wähle aus der oberen Leiste das Brecheisen aus. Es erscheint in der oberen linken Bildschirmecke und die Zeit läuft dir davon. Ziehe es schnell auf den Schalter „Eject“ und du bist gerettet!

# ENDE

**Das Spiel kann bezogen werden über den SHOP auf:  
<http://www.gamepad.de>**

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

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

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

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**