



Demolösung von Locke für gamepad.de



Begleitet Mina, eine junge Frau, die allein zu einer Weltumsegelung aufgebrochen ist. Sie wird von einem Sturm überrascht und an das Ufer einer wilden und anscheinend unbewohnten Insel angeschwemmt. Während sie die Insel erforscht, entdeckt sie Artefakte, verlassene Lebensräume und Technologien einer längst vergangenen Kultur. Eines Nachts wird sie von einem Geist besucht, dessen Körper in den Tiefen des Meeres gefangen ist.

*

In diesem Spiel können wir uns Waffen, Geräte u. alle möglichen Gebrauchsgegenstände, selbst basteln. Wir haben die Möglichkeit diese „Sachen“ wieder zu demontieren u. neu zusammenzustellen. Deshalb zeige ich hier nur eine (von mehreren) Möglichkeiten auf!

*



MINA erwacht, mit knurrendem Magen, an einem einsamen Strand. Hatte sie nicht eben einen menschlichen Schatten gesehen? Oder war es nur eine Halluzination? Nachdem sie sich etwas erholt hat, will sie die Insel erkunden u. für etwas „Essbares“ sorgen.



An dieser Felsenformation, sind **4 kleine u. 1 große Auster**, zu finden! Außerdem paddelt ein **kleiner Fisch** im Tümpel, aber ohne Angel?



Hier kann MIRA eine **Truhe ausbuddeln**, aber noch nicht öffnen.
Und es gibt **Schildkröteneier** zu stibitzen.
Ein paar Meter weiter gibt es noch weitere **Schildkröteneier**.



Hier kann Mira, **eine unreife Kokosnuss, einen trockenen Palmwedel, Ein Stachelschweinkadaver u. zwei Krabben** mitnehmen.
Die Krabben kommen natürlich nicht freiwillig mit!
Man kann sie, natürlich von hinten, packen oder später ein Seil benutzen!
Hier gibt es nichts mehr, außer einer Kokosnuss, hoch oben auf einer Palme, aber da kommen wohl nur Affen ran!

Auf dem Rückweg findet MIRA noch **eine reife u. eine unreife Kokosnuss**.



Am Felsen hängt eine **Flechte**, die MIRA auch mitnimmt

Sie geht durch das Felsentor und findet links eine Höhle mit einer Feuerstelle.



Hier kann sie einen **Sandstein** u. einen **Feuerstein** mitnehmen.

Nun geht sie die Anhöhe empor.



Auf dem Weg findet sie noch einige **Würmer**.
Mit denen könnte man doch auch eine Angel bestücken!

Hier findet Mira ein **Metallteil**.



Aus diesem Metallteil u. dem Sandstein entsteht eine **scharfe Klinge!**



Am Ende der Steintreppe geht es für MINA nicht weiter, denn sie ist noch zu schwach um die Barriere einzureißen.



Aber sie findet noch eine **trockene Astgabel** und einen **Baumpilz**.



Hier probiert MIRA, ihre neue Klinge aus u. erbeutet eine **Ranke**.
Sie geht wieder nach unten.

Hier steht ein Akazienstrauch, welchen MINA, mit Hilfe der Klinge, seiner **Dornen** beraubt.

Dann gehen wir zu den alten Spanten.



Mit Hilfe des Kalksandsteines, erbeutet MINA ein **Metallteil u. ein Stück Holz.**



Dann werden die Vögel, noch ihrer Eier beraubt.
Für das obere Nest benutzt MINA die Astgabel, erbeutet aber nur ein paar Federn.

Nun geht MINA zur alten Feuerstätte u. macht Feuer!



Die Krabben werden gegrillt u. die Eier, mit dem rostigen Schlüssel geöffnet und getrunken.

Die Austern können gegrillt oder roh geschlürft werden.

In der Großen findet MINA noch eine schöne **Perle.**

Um Platz zu schaffen, werden die Kokosnüsse geschält.



MINA kann sich auch einen Speer basteln!



Die Dornen des Akazienstrauches, werden ins Feuer gelegt u. ergeben schöne **Angelhaken**.



Und in Verbindung mit den Würmern, der Liane u. der Astgabel, eine **Angel**.

Nun kann der **Minihai** geangelt u. gegrillt werden.

Endlich ist MINA gesättigt u. könnte, mit uns, ins Oberland u. die Demo wäre zu

ENDE

Aber ihr wollt ja noch wissen, was in der Schatztruhe ist u. was man mit dem Stachelschwein u. den Kokosnüssen usw. alles machen kann.

Also bastelt noch etwas mit MINA u. übt so für das Spiel!

Ihr werdet euch wundern, was so alles machbar ist.

Das Spiel kann bestellt werden bei:

SOFTWARESERVICE KRATZ

<http://www.gamepad.de>



By Locke