

HOSTRADAMUS - LÖSUNGSHILFEN zur Demo- und Vollversion

Das Spiel ist im Vertrieb von S.A.D.
Die Vollversion kann bezogen werden über den SHOP auf

<http://www.gamepad.de>

Level: Alter (Startlevel)

=====

Führe den Dialog mit dem Alten und gehe dann zum Sonnenblumenfeld. Ernte hier mindestens 10 Sonnenblumen, lege sie im Inventory ab und gehe wieder aufs Grundstück des Alten. Nach dem kurzen Dialog musst du das Wirtschaftshaus (kleines Gebäude links) aufsuchen. Nun im Wirtschaftshaus am Fenster die Ölpresse mit Handsymbol anklicken, um die Parameteranzeige der Ölpresse zu öffnen. Jetzt der Ölpresse 10 Sonnenblumen übergeben, so dass der Anzeigebalken auf 100 steht. Anschließend einen leeren Öleimer vom Tisch neben der Ölpresse aufnehmen und der Presse übergeben. Jetzt beginnt sie zu pressen und das Öl läuft in den Eimer. Ist der Eimer voll, so kann man ihn aufnehmen. Nun den vollen Öleimer im Inventory ablegen und das Parameterpanel durch einen Klick auf den Schalter schließen. Du findest im Wirtschaftshaus auch leere Trinkgläser. Nimm sie auf und verstau sie im Inventory. Du kannst sie am Brunnen des Alten, oder an anderen Wasserstellen auffüllen. Damit bist du jederzeit in der Lage deinen Durst zu löschen. Jetzt zur Tür gehen und damit das Innenlevel verlassen.

Nun zum Wasserrad gehen und den fast leeren Ölbehälter mit dem vollen Öleimer anklicken. Damit ist das Wasserrad ausreichend mit Öl versorgt. Jetzt den Alten mit leeren Mauszeiger (Handsymbol) anklicken, um ihn anzusprechen. Nun die gewünschte Antwort wählen. Entscheidest du dich für ein Othello-Spiel, um ein paar Goldtaler zu gewinnen, so kannst du jetzt sein Wohnhaus betreten. Dazu einfach nur zur Eingangstür gehen. Entscheidest du dich für eine andere Antwort, so bleibt das Wohnhaus verschlossen.

Um im Spiel weiter voran zu kommen wird dir der Alte immer wieder erzählen, dass du ihm eine Suppe bereiten sollst. Nur, wenn du ihm eine Pilzsuppe übergibst wird er dich ins nächste Level führen. Zunächst benötigst du Pilze für die Suppe und Brennholz für den Kochplatz. Dazu musst du den Pilzwald aufsuchen. Gehe also die Straße rechts oder links vom Sonnenblumenfeld herunter. Dort befindet sich ein Portal. Gehe hindurch und das neue Level „Pilzwald“ wird geladen.

Level: Pilzwald

=====

Im Pilzwald mindestens 10 eßbare Pilze (Maronenröhrling, Champignon, Schirmpilz) und mindestens einmal trockenes Holz sammeln und im Inventory ablegen. Desweiteren ist es ratsam alle Karotten und Kohlköpfe aus der Futterkrippe einzusammeln. In der Erdhöhle wachsen die heiß begehrten Schattenmorcheln. Jede gefundene Morchel kannst du dem Alten für einen Goldtaler verkaufen. Hast du dich im Labyrinth der Höhle verlaufen, so kannst du dich auf einen Teleporter stellen. Wenn du dich auf die richtige Position (Mitte der Standfläche) gestellt hast leuchtet der Teleporter leicht auf und ein Ton ist zu hören. Jetzt den Teleporter mit einer Goldmünze (ist im Inventory) anklicken, um sich zum Ausgang der Höhle zu teleportieren. Jetzt kannst du das Level durch ein Portal am Ende der Straße verlassen und kommst zum Level des Alten zurück. Es gibt im Pilzwald auch Giftpilze (Fliegenpilz, Satansröhrling). Diese Pilze dürfen nicht in die Suppe!

Zurück zum Level des Alten:

=====

Gehe aufs Grundstück des Alten und führe den Dialog mit ihm. Anschließend musst du wieder sein Wirtschaftshaus aufsuchen. Nimm nun den leeren Wassertopf rechts vom Kochtopf auf und verlasse wieder das Innenlevel. Gehe nun zum Brunnen und klicke den leeren Wassertopf damit an, um ihn mit Wasser zu füllen. Anschließend gehst du wieder in dein Wirtschaftshaus zurück und klickst den Kochplatz (auf Kochtopf) mit leerem Mauszeiger (Handsymbol) an, um die Parameteranzeige des Kochplatzes zu öffnen. Wie du siehst gibt es hier drei Balken, welche alle bis zum Ende ausfahren müssen ehe die Suppe fertig ist. Gebe der Kochstelle dazu 10 Pilze (keine Schattenmorchel) bis der Balken auf 100 steht. Nun klicke die Kochstelle mit dem vollen Wassertopf an, so dass auch der Wasserbalken auf 100 geht. Anschließend klickst du die Kochstelle mit dem gesammelten Holz an, um ihr das Brennholz zu übergeben.

Zuletzt nimm die Streichholzschachtel von der Ablage auf und klicke damit auf den Kochplatz. Jetzt beginnt es zu brennen und der Balken für die Temperatur bewegt sich allmählich auf die 100 zu. Hat nun auch dieser Balken die 100 erreicht, so nimm die beiden leeren Suppentassen von der Ablage und klicke damit den Kochplatz an. Jetzt bekommst du dafür jeweils eine volle Suppentasse. Du kannst die Suppe auch selbst essen, um dein Hungerparameter zu senken. Verlasse nun das Innenlevel und gebe dem Alten eine volle Suppentasse. Hast du Schattenmorcheln gesammelt kannst du die dem Alten verkaufen. Klicke ihn damit an, aber nur wenn kein Dialogpanel sichtbar ist. Zuletzt entscheide dich im Dialog für die Antwort, die den Marsch zum Hasendorf startet. Hast du dich für diese Antwort entschieden, so verlasse dein Grundstück. Am Grundstückstor bist du blockiert und es folgt eine automatische Führung bis ins nächste Level.

Hier endet die Demo!

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

Level Müller:

=====

Führe den Dialog mit dem Kobold zu Ende. Jetzt kannst du tiefer nach unten gehen und mit dem Kobold im unteren Höhlenraum Othello spielen. Bist du klug genug, so ist es dir dabei möglich deinen Einsatz zu verdreifachen. Entscheide dich im Dialog für eine Möglichkeit und klicke gegebenenfalls den Kobold mit Goldtaler an, wenn der Dialog dazu beendet ist. Mit einem Klick auf Abbrechen des Othello-Panels kannst du das Spiel mit ihm jederzeit beenden.

Den Müller findest du, wenn du die Höhle verlässt. Sobald du seinen Eingang passierst kommt er auf dich zu und spricht dich an. Wenn du auf dem Grundstück des Müllers bist kannst du ihn jederzeit mit einem Linksklick ansprechen. Gehe also zu ihm und kaufe einen Sack Mehl. Reicht dazu dein Geld nicht, so musst du alle Ähren vom Feld sammeln. Sage ihm dann im Dialog, dass du alle Ähren geerntet hast. Ist dies der Fall, so werden alle Ähren aus dem Inventory entnommen und du bekommst dafür den Mehlsack. Diesen bringst du zum Wachkobold, der den Alten gefangen hält. Führe den Dialog mit ihm zu Ende und gebe ihm anschließend den Mehlsack. Nun geht es automatisch zur Höhle des nächsten Levels. Sobald der Alte dort angekommen ist öffnet er die Tür und verabschiedet sich von dir. Anschließend schaust du ihm noch kurz nach und die Steuerung wird wieder freigegeben. Nun kannst du

durch die Höhle ins Level "Felsental" gehen.

Level Felsental:

=====

Nimm jetzt alle leeren Trinkbecher vom Tisch und fülle sie mit Wasser vom Teich, Bach oder Wasserfall. Sammle alle Heiltränke am Wasserfall auf und gehe anschließend zum Portal im Nadelwald, am Ende der Straße. Gehe in das Portal und du kommst zum Hasendorf.

Level Hasendorf:

=====

Gehe geradeaus ins Dorf hinein bis deine Beweglichkeit gestoppt wird. Nun kommen die Hasenkinder auf dich zu und berichten von ihrer Tragödie. Stelle viele Fragen, um möglichst alle Geschehnisse der letzten Zeit zu erfahren. Erscheint bei einem Hasen oder bei dir selbst ein Herz auf dem Kopf, so ist dies ein Signal für den schlechten Gesundheitszustand. Stehen "Hunger" oder "Durst" auf 100, so fällt nach und nach der Gesundheitsparameter. Ist dieser kleiner als 40, so erscheint das Signalherz. Dann solltest du dich schleunigst darum kümmern. Schließe ein eventuell offenes Panel und klicke dich bzw. den Hasen mit dem Handsymbol an. Nun kannst du die Lebensparameter sehen. Ist der Hunger größer 40, so gebe Karotten oder Kohlköpfe bis der Balken dafür wieder unter 40 steht. Mit dem Anklicken eines vollen Wasserglases kannst du den Durst löschen. Sind bei einem Hasen, oder auch bei dir selbst die Parameter "Hunger" und "Durst" unter 40, so steigt der Gesundheitsparameter allmählich an. Sobald die Gesundheit über 40 liegt verschwindet das Signalherz wieder. Gibst du einen Heiltrank, so steigt die Gesundheit schlagartig. Klickst du dich oder einen Hasen mit einem blauen Zauberkristall an, so steigt der Balken für die Zauberkraft. Ein Hase kann sich mit Zauberkraft gegen die Attacken der Kobolde wehren, so dass diese nicht seine Gesundheit schädigen. Hostradamus wird mit einem ihm umgebenen Flammenkreis geschützt, sobald er am Boden angegriffen wird. Setze diese Zauberkristalle sparsam ein.

Suche den Schuppen auf und gehe hinein. Im Schuppen musst du reichlich (mindestens jeweils 10) Hacken, Handhacken, Karottendünger, leere Gießkannen und einen Spaten, sowie einmal Karottensamen aufnehmen. Nun verlasse den Schuppen wieder. Da es sehr wichtig ist ihre Wasserquelle wieder in Gang zu bekommen solltest du anschließend zum Ende des Dorfes, durch die Höhle nahe dem Rosenbeet, ins Level "Feuerland" gehen. Ist dieses Portal noch nicht durchgängig, so hast du den Dialog mit den Hasen nicht klug genug geführt. Klicke einen Hasen mit der rechten Maustaste an, um ihn anzusprechen. Erst, wenn dir der Hase vom Zauberer erzählt wird das Portal zu ihm freigegeben und du kannst hindurch ins "Feuerland" gehen.

Level Feuerland:

=====

Gehe geradeaus zur Codebrücke. Sobald du diese Brücke betrittst leuchtet das Codepult auf. Versuche den Code aus der Anzeige zu erkennen. Drücke die richtige Ziffer auf deiner Tastatur, benutze dazu aber nicht den numerischen Block. Hast du die richtige Taste gedrückt, so fährt die Brücke über den Lavakanal und du kannst sie passieren. War deine Eingabe falsch, oder hast du zu lange überlegt, so erscheint ein neues Rätsel auf dem Codepult. Hast du auch die Zeit für das dritte Rätsel verstreichen lassen, oder drei mal die falsche Taste gedrückt, so schaltet die Codeeingabe ab. Entweder du gehst jetzt einige Meter zurück und versuchst es erneut, oder du wählst den Weg über die obere Brücke. Dabei musst du aber an den Feuer speienden Bäumen vorbei, was erheblich deine Gesundheit beeinträchtigen wird. Wähle diesen Weg also nur, wenn dein Gesundheitsparameter sehr groß ist, um die Attacken der Bäume zu überleben. Gehe nun zum Tor am Grundstück des Zaubers. Er wohnt in einem großen Turm. Alles weitere erfährst du von ihm. Er wird dir helfen die Quelle der Hasen zu reparieren und dir auch später Zauberkristalle und eine wirksame Waffe gegen die Angriffe der Kobolde im Hasendorf verkaufen. Zunächst jedoch wird er dich bitten für ihn

den "Trank der Jugend" zu besorgen. Dazu schickt er dich zum Braumeister, worauf du ihn recht bald aufsuchen solltest.

Level Braumeister:

=====

Im Haus des Braumeisters wird dich der Herr begrüßen und du kannst im Dialog erfahren was er benötigt, um dir den "Trank der Jugend" herzustellen. Wenn du den Dialog richtig führst so weist du jetzt, dass du ihm 5*Spinnenseide, 10*Sumpftulpen und 20 Dotter der Vulkanvögel besorgen musst. Verlasse sein Haus und mache dich auf diese Dinge zu besorgen.

Zurück ins Feuerland:

=====

Um an die Dotter der Vulkanvögel zu gelangen musst du lange genug auf ihre Nester hin und her trampeln. Dabei einfach das Nest betreten und abwechselnd die Pfeiltasten "hoch" und "runter" drücken, so dass sich das Nest unter deinen Füßen bewegt. Nach einer gewissen Zeit brechen die Eier an. Nun weiter trampeln bis sie völlig aufbrechen. Jetzt sind die rot leuchtenden Dotter sichtbar und du kannst sie aufnehmen. Gib aber acht! Sobald du dich auf ein Nest begibst kommen die Vögel, um ihre Brut zu verteidigen. Gehe also sofort vom Nest, wenn du einen Vogel kommen siehst und trample erst weiter, wenn er das Nest wieder verlassen hat. Auch die Vulkane schädigen deine Gesundheit, wenn du bei einem Ausbruch zu nahe bist. Ein ausgebrochener Vulkan benötigt immer eine gewisse Zeit bis zum nächsten Ausbruch. Nutze diese Pause zum Trampeln und entferne dich sofort, wenn du vermutest das der Vulkan am Nest wieder ausbrechen könnte. Nach einer gewissen Zeit hast du ein Gefühl dafür entwickelt, um ohne Schaden an die wertvollen Dotter zu gelangen. Alle anderen Zutaten für den "Trank der Jugend" findest du im Sumpf. Gehe also durch das Portal im Nadelwald, Richtung Osten.

Level Sumpf:

=====

Der Sumpf ist eine gefährliche Gegend, aber nur hier sind die weiteren Zutaten zu finden. Suche im vorderen Bereich des Stegs, nach Spinnenseide. Du findest im Inventory bereits einen Zauberkristall. Wenn du dich damit anklickst, so bist du gegen Angreifer am Boden, wie Schlangen und Wolfsfuchse eine gewisse Zeit geschützt. Die weiteren Sachen findest du aber nur auf der Insel hinter dem Moor. Gehe dazu auf den Steg und links in das erste Spinnennetz. Laufe nun weiter über alle Netze bis zum letzten Netz ohne Spinne. Jetzt einfach vom Netz springen und die letzten Meter zügig über ein kurzes Stück Moor zur Insel gehen. Am Außenrand kann man das Moor begehen. Nur wenn man auf dem Moor stehenbleibt, oder zu weit auf die Moormitte zugeht versinkt man darin. Sammle jetzt mindestens 10 Sumpftulpen und suche auch noch die fehlende Spinnenseide. Passe aber auf, dass dir die Geister nicht zu nahe kommen, denn ihr blauer Atem schädigt deine Gesundheit. Hast du nun alle Zutaten für den "Trank der Jugend" zusammen, so gehe den Steg hoch. Springe rechts in das erste Spinnennetz und dann herunter auf das untere Netz. Gehe jetzt Richtung Festland vom Netz und die letzten Meter zügig über das Moor. Nun kannst du den Sumpf verlassen und zurück über das Feuerland ins Haus des Braumeisters gehen.

Zurück zum Braumeister:

=====

Jetzt kannst du dem Braumeister alle Zutaten für den "Trank der Jugend" geben. Führe also den Dialog und klicke ihn mit den Zutaten an, sobald kein Dialogpanel sichtbar ist und er auf die Zutaten wartet. Ist alles in ausreichender Menge übergeben worden, so wird er dir an seinem Brauapparat den "Trank der Jugend" herstellen und im nächsten Dialog übergeben. Wenn du später den Braumeister wieder besuchst, oder ihn anklickst kannst du mit ihm ein paar Geschäfte machen. Er hat nützliche Dinge zu verkaufen und kauft auch dir einige Sachen ab.

Zurück zum Zauberer:

=====

Bringe den "Trank der Jugend" zum Zauberer und gebe ihn diesen sobald der Dialog beendet ist. Nun wird der Zauberer seinen nächsten Wunsch äußern. Wie du jetzt erfährst verlangt er 3 Strohballen, um seine wertvollen Zauberkreationen warm einzupacken, bevor er dich zum Hasendorf begleiten kann. Führe einen klugen Dialog und er wird dir einen Zauberkristall schenken. Dieser schützt dich vor Angreifern am Boden. Du kannst im oberen Wald, wo die grauen Wolfsfüchse leben, nach Schattenmorcheln suchen. Greift dich eine dieser Bestien an, so öffnet sich ein schützender Flammenkreis, sofern du dir den Zauberkristall vorher gegeben hast. Diese Schattenmorcheln kannst du dem Zauberer verkaufen und dir damit Geld verdienen. Bald solltest du genug Geld haben, um die drei Strohballen beim Müller zu bezahlen. Gehe also zu ihm und kaufe das Stroh. Klicke ihn nach dem Kauf eines Strohballen erneut an, um den Dialog mit ihm zu starten und die weiteren Ballen zu kaufen.

Bringe nun dem Zauberer die drei Ballen und gebe sie ihm nach dem Dialog. Nun ist er bereit sein Grundstück zu verlassen und begleitet dich zum Hasendorf. Nach dem Levelwechsel geht's automatisch weiter zur Wasserquelle. Dort angekommen bringt der Zauberer mit magischer Kraft die Wasserquelle in Gang. Anschließend geht er zurück ins Feuerland und du kannst das Spiel wieder steuern, sobald er das Level verlassen hat.

Weiter im Hasendorf:

=====

Jetzt kannst du alle Gießkannen und andere Wassergefäße an der Quelle auffüllen. Haben die Hasen Durst, so gehen sie nun selbständig zur Quelle trinken. Wie du bald sehen wirst werden die Hasen regelmäßig von Kobolden überfallen. Dies zu verhindern ist deine letzte Aufgabe, zunächst jedoch musst du dafür sorgen, dass wieder Karotten auf ihrem Feld wachsen und den Reifestatus erreichen.

Gehe also zum Feld und klicke es an. Daraufhin öffnet sich das Parameterpanel vom Feld und du kannst erkennen welche Arbeiten nötig sind. Ist jedoch ein anderes Parameter.- oder Dialogpanel offen, so musst du dieses schließen bevor das Feld anzuklicken geht. Auch die Optik des Feldes verrät welche Arbeiten nötig sind, damit die Saat gedeihen kann. Gebe einem Hasen den Spaten, worauf er sich aufmacht das Feld umzugraben. Als nächstes gebe einen Hasen den Karottensamen. Nun gebe immer die passenden Arbeitsgeräte, bis die Karotten reif sind. Hier die Funktionen der Werkzeuge:

- Spaten, dient zum Umgraben und sollte nur einmal am Anfang gegeben werden.
- Karottensamen, als Zweites einem Hasen geben, um das Feld zu bestellen.
- Düngebeutel, immer geben wenn der Nährstoffparameter vom Feld zu niedrig ist.
- Volle Gießkanne, immer geben wenn die Feuchtigkeit zu niedrig ist.
- Große Hacke, immer geben wenn die Bodenfestigkeit zu hoch ist.
- Kleine Handhacke, immer geben wenn zuviel Unkraut gewachsen ist.

Hast du alles richtig gemacht, so sind bald Karotten reif und du kannst sie ernten. Nun kannst du das Panel des Feldes beruhigt schließen. Haben die Hasen Hunger, so gehen sie nun selbständig Karotten fressen. Ist keine Karotte mehr auf dem Feld, so fangen die Hasen nun eigenständig an alle nötigen Arbeiten auszuführen. Solange jedoch noch keine Karotten reif

sind musst du steht's darauf achten, dass der Hunger der Hasen nicht zu groß wird. Auch um ihren Durst musst du dich kümmern, solange sie auf dem Feld arbeiten. Spätestens wenn das Signalherz erscheint musst du sie ausreichend mit Nahrung versorgen. Hast du noch Heiltränke im Inventory, so kannst du damit ihre Gesundheit schlagartig verbessern. Da sie aber nach wie vor von Kobolden überfallen werden ist es ratsam besonders geschwächte Hasen mit einem Zauberkristall zu versorgen. Damit können sie sich eine Zeit lang vor den Angriffen wirksam wehren.

Du kannst Zauberkristalle beim Zauberer und Heiltränke beim Braumeister kaufen. Um jedoch diese Kobolde für immer aus dem Hasendorf zu vertreiben benötigst du die "Rüstung der Gerechtigkeit". Diese verkauft dir der Zauberer. Allerdings ist sie sehr teuer und du wirst das nötige Geld dazu wahrscheinlich erst besitzen, wenn du dem Zauberer ausreichend Möhren verkauft hast. Sind also Möhren reif, so ernte genug um dir das Geld für die "Rüstung der Gerechtigkeit" zu verdienen. Nachdem du im Besitz dieser magischen Rüstung bist solltest du sie sofort einem Hasen geben, welcher nicht auf dem Feld arbeitet. Er wird sich daraufhin auf die Kanzel begeben und du wirst erleben wie er nun wirksam angreifende Kobolde bekämpft.

Sie werden das Dorf 3 mal angreifen und schließlich aufgeben. Dies erkennst du daran, dass der Hase wieder von der Kanzel kommt.

Wenn Möhren reif sind, kein Kobold mehr das Dorf angreift und ihre Wasserquelle sprudelt sind alle Aufgaben im Spiel erledigt. Bist du jetzt in der Nähe der Kanzel, aber nicht darauf oder darunter, so übernimmt das Spiel wieder die Steuerung und du gehst die Kanzel hoch. Nun lernst du deinen Vater "Hostrus" kennen. Er bedankt sich für deine Tapferkeit und du bekommst den Heiligenschein. Ab jetzt bist du fast unsterblich und das Spiel ist vorbei. Kein Feuerbaum, Wolfsfuchs, keine Spinne, Geist oder Schlange wird dich mehr angreifen. Alle einst bösen Kreaturen sind friedlich geworden und der Zauberer, die Hasen oder der Braumeister werden dich mit lobenden Worten verwöhnen. Freue dich auf neue große Abenteuer des kleinen Hostradamus in den nächsten Folgen dieser Spielreihe.

Schaffst du es jedoch nicht alle Hasen ausreichend zu versorgen bis sie dies selbständig bewerkstelligen, so dass ein Hase stirbt, ist das Spiel verloren. Auch dann wirst du deinem Vater "Hostrus" begegnen. Sobald der Dialog mit ihm beendet ist erscheint das Hauptmenü. Du kannst das Spiel dann neu oder vom einem vorher gespeicherten Spielstand beginnen.

**Die Vollversion des Spieles kann bezogen werden
über den SHOP auf:**

<http://www.gamepad.de>