

HAVEN



Wir landen an einem düsteren Strand, voll mit Tierskeletten u. Schiffwracks.
Das Wrack sieht interessant aus u. muss erkundet werden.



Hier finden wir einen Fahrstuhl, der Probleme mit den Gegengewichten hat.
Nun denn, schaffen wir Abhilfe.



Außerdem finden wir einige Kanonenkugeln.



Drei Kanonenkugeln werden in die Kiste gerollt, dann gehen wir zurück zum Fahrstuhl.



Wir ziehen die Kiste aus dem Fahrstuhl u. legen **zwei Kanonenkugeln** hinein.
Dann wird die Kiste zurück geschoben und wir gehen auch hinein.
Nun heben wir das Gegengewicht, mit der Winde hoch u. lösen die Bremse.
Knarrend werden wir nach oben befördert u. genießen die schöne Aussicht.



Oben angekommen, wird die Kiste nach vorn gerollt und wir können das Wrack betreten.

Nun gehen wir nach rechts und durch die Luke nach unten.
Dann geht es auf die andere Seite.



Hier können wir uns einen interessanten Druck ansehen.



Auf dem Druck sind **Fährten** von irgendwelchen Lebewesen abgebildet.
Über dem Schreibtisch, hängt ein ausgestopftes, fremdes Wesen.
Nun gehen wir nach rechts in den nächsten Raum.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir sehen uns die Utensilien an, lassen aber die Finger von dem kleinen Zerstäuber, er enthält ein Betäubungsmittel.

Da wir hier nichts mehr finden, machen wir uns auf den Rückzug. Wir sehen uns noch das große Skelett u. den daneben stehenden Totempfahl an.

Das Symbol ist wichtig.



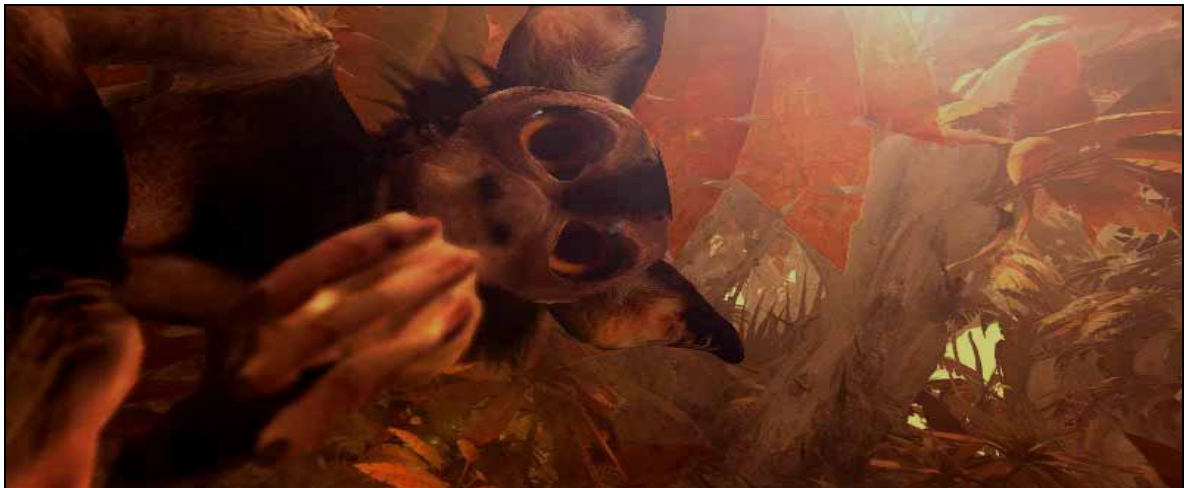
In dieser Welt müssen wir **5 Totempfähle** mit den dazu gehörenden Symbolen finden.

Das ist nicht so einfach. aber den **Ersten** haben wir schon. Nachdem wir uns umgesehen haben, finden wir eine Höhle, die wir untersuchen.

Nicht erschrecken!



Wir finden eine Zeichnung und ein altes Zelt.
Als wir es untersuchen wollen, erfasst uns eine Windbö.
Diese hebt uns, mit samt dem Zelt, in die Luft u. lässt uns in einen Urwald
fallen.



Als wir aus unserer Ohnmacht erwachen, bemerken wir einen MANGREE,
welcher uns neugierig betrachtet.



Wir folgen dem MANGREE u. finden einen Anderen, welches wohl krank ist.
Diesem schieben wir eine Frucht hin, lassen es in Ruhe u. sehen uns weiter um.



Wenn wir das Gras an die Seite schieben, können wir im Hintergrund eine Art Baumhaus erblicken.

Wir klettern nach oben u. sehen uns um.



Im Hintergrund veranstalten einige MANGREES, Turnübungen an dem 2. Totempfahl.



Nur leider können wir das wichtige, 2. Symbol nicht erkennen.

Was nun?

An der Brüstung hängt ein Gerät welches Töne erzeugt, wenn es gedreht wird.

Nun denn, hören wir uns den Warnruf der MANGREES an u. machen ihn nach.

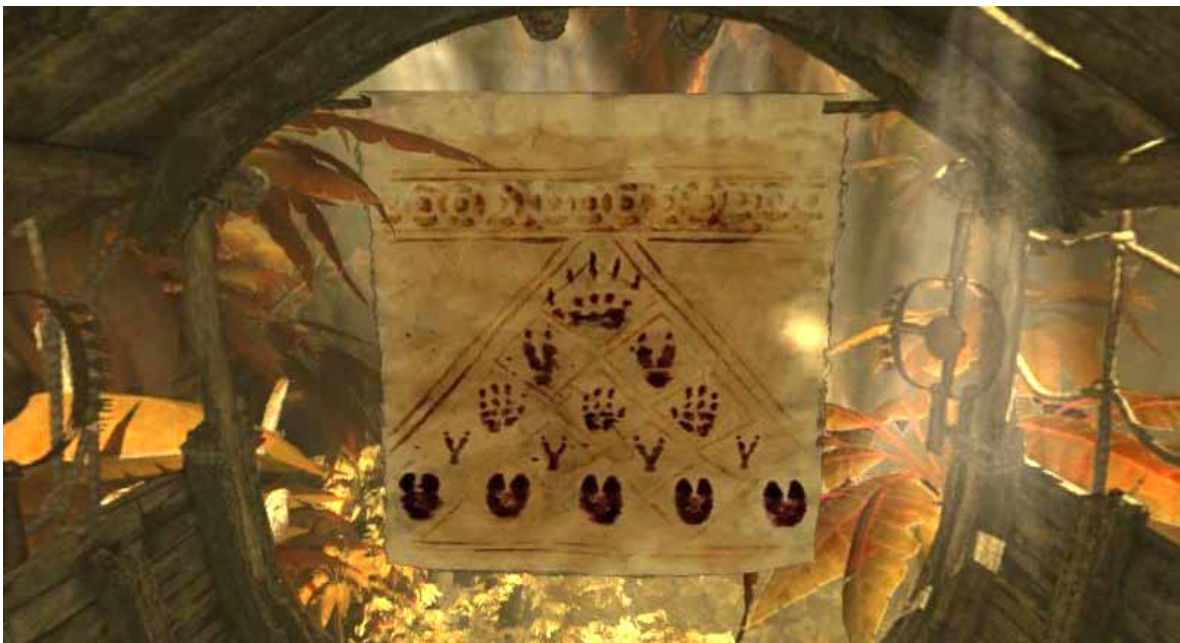
Wir drehen:

Rad 3 ca. 1,5 sec.

Rad 1 ca. 0,5 se.

Rad 3 ca. 1,5 sec

Unsere MANGREES flüchten u. wir haben ein Erfolgserlebnis.



Bevor wir nach unten klettern, wird noch ein Bild ausgerollt.

Ein anderer Weg führt fast ans Meer.
Hier wachsen seltsame Pflanzen, deren Samenkapseln betäubend auf den Menschen u. tödlich auf manche Tiere wirken.



Als wir zurück gehen, bemerken wir eine Axt, in einem Baumstumpf.
Wir sind also nicht allein hier u. müssen vorsichtig sein.



Nach einer kurzen Wegstrecke, stoßen wir auf den 3. Totempfahl.



Nun kennen wir das 3. Symbol u. gehen weiter.



Wenn wir den Urwald durchqueren, und uns links halten, kommen wir wieder ans Meer.

Auch hier finden wir einen Totempfahl mit einem Symbol.



Dann eine Kreatur und seine Fährte.





Wir öffnen das Bedienfeld für das Schloss.



Nun kommen wir in Schwierigkeiten, also los!

Den oberen Riegel auf die mittlere Führung setzen.
Die mittlere Führung, 2 Löcher nach links.
Den oberen Riegel auf die obere Führung setzen.
Die obere Führung, 1 Loch nach rechts.
Den unteren Riegel auf die mittlere Führung.
Die mittlere Führung, 3 Löcher nach rechts.
Den unteren Riegel auf die untere Führung.
Die untere Führung, 1 Loch nach links.
Den oberen Riegel auf die mittlere Führung.
Die mittlere Führung, 2 Löcher nach links.
Den oberen Riegel auf die obere Führung.
Die obere Führung, 2 Löcher nach rechts.
Den oberen Riegel auf die mittlere Führung.
Die mittlere Führung, 1 Loch nach links.
Den oberen Riegel auf das obere Loch.
Den unteren Riegel auf die mittlere Führung.
Die mittlere Führung, 2 Löcher nach rechts.
Den unteren Riegel auf die untere Führung.
Die untere Führung, 2 Löcher nach links.
Den unteren Riegel auf die mittlere Führung.
Die mittlere Führung, 1 Loch nach rechts.
Den unteren Riegel auf das untere Loch.

Wenn wir alles richtig gemacht haben, öffnet sich das Gatter u. wir befinden uns an der Rückseite der Brücke.



Wenden wir uns nach links, finden wir den letzten Totempfahl.



Da wir nun alle Totempfähle, nebst ihren Symbolen gesehen haben, machen wir uns auf zur Brücke.



Wir betreten die Anlage u. gehen nach hinten.

Hier ziehen wir den Griff nach unten und ein, vorher verborgenes, Instrumentarium kommt zum Vorschein



Hier müssen die 5 Totemsymbole eingestellt werden.



Aber wie, was wissen wir über die fremden Kreaturen?

Nun, unsere, affenähnlichen Wesen, ernähren sich von **roten Früchten**.
Außerdem haben sie **Hände**.
Auf unserem Bild, sind Hände, in der **3. Reihe**.
Da die Kreatur im Moor hat **Spuren** hinterlassen.
Diese sind auf unserem Bild, in der **5. Reihe**.
Die Kreaturen am See, ernährten sich von **Fisch**.
Die Spuren sind in der **4. Reihe**.
Dann haben wir noch unsere Aas fressende Kreatur (**Knochen**) in der Savanne in der **2. Reihe**.
Undkein Problem für uns!



Wir betätigen den linken Hebel und können die Brücke benutzen.



Wir betreten die Hütte, aus der eben noch Geräusche kamen u. sehen uns um.
Die linke Truhe wird geöffnet u. wir erblicken ein Bild.



In der rechten Truhe, ist nichts Brauchbares für uns.
Wir lesen im Tagebuch u. sehen uns das Hemd an.
Auf dem Schreibtisch können wir ein Bild ausrollen.



Nun steigen wir nach oben und sehen uns dort um.
Hier finden wir noch zwei Bilder.

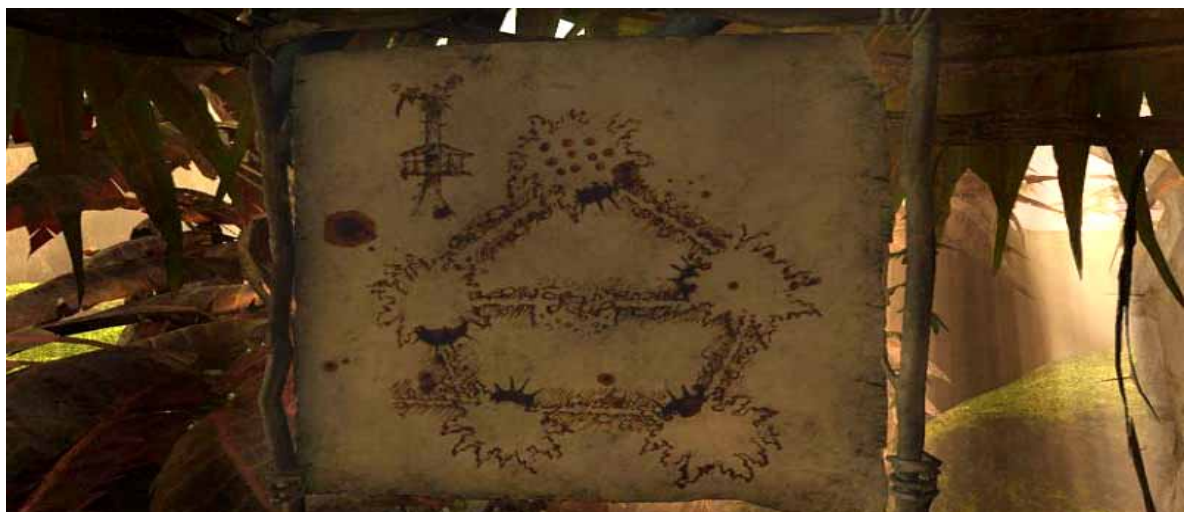




Wir verlassen das Haus und gehen in den Urwald.
Rechts kommen wir nicht weiter da ein Ungeheuer Appetit auf uns hat.
Also gehen wir geradeaus bis zu einem Baumhaus, u. erkunden es



Als Erstes erblicken wir ein Bild mit einem Steine werfenden MANGREE.



Auf dem zweiten Bild ist eine Art Lageplan.

Nun stehen wir vor einer schweren Aufgabe.
Wir müssen nämlich die MANGREES dazu bringen, das Untier zu vertreiben.
Es muss in die Grube fallen!!!!!!!

Und dabei soll uns wieder die Tonmaschine helfen.

Die folgenden Angaben sind in Sekunden!

1.	1 = 0,5	3 = 1,5	
2.	3 = 1,5	2 = 0,5	
3.	1 = 0,5	3 = 1,5	
4.	1 = 1,5	2 = 1,5	
5.	2 = 0,5	1 = 0,5	
6.	1 = 0,5	3 = 1,5	
7.	3 = 1,5	2 = 0,5	
8.	1 = 1,5	2 = 1,5	
9.	3 = 1,5	2 = 0,5	
10.	1 = 0,5	3 = 1,5	
11.	3 = 1,5	1 = 0,5	2 = 0,5

**Wenn ein MANGREE mit uns meckert, am Besten neu anfangen!
Nach der 9. Sequenz abspeichern, denn 10 und 11 muss schnell gespielt werden.**

Denn wenn das CAMOUDILE in die Grube gefallen ist u. der Wurf des „Weißen MANGREE“ erfolgt nicht sofort, befreit es sich wieder und springt aufs Seil!



Haben wir das geschafft, können wir den anderen Weg benutzen und folgen dem MANGREE auf einen Baum.

Sie habe hier viele Sachen zusammen getragen.
Interessant ist das „Raupenbild“, welches uns noch nützlich sein könnte.



Wir gehen weiter, bis zu einem „Palmblättersitz“



Hier fällt uns eine Schnitzerei, **oder** - nein - eine „Schlange“ auf.



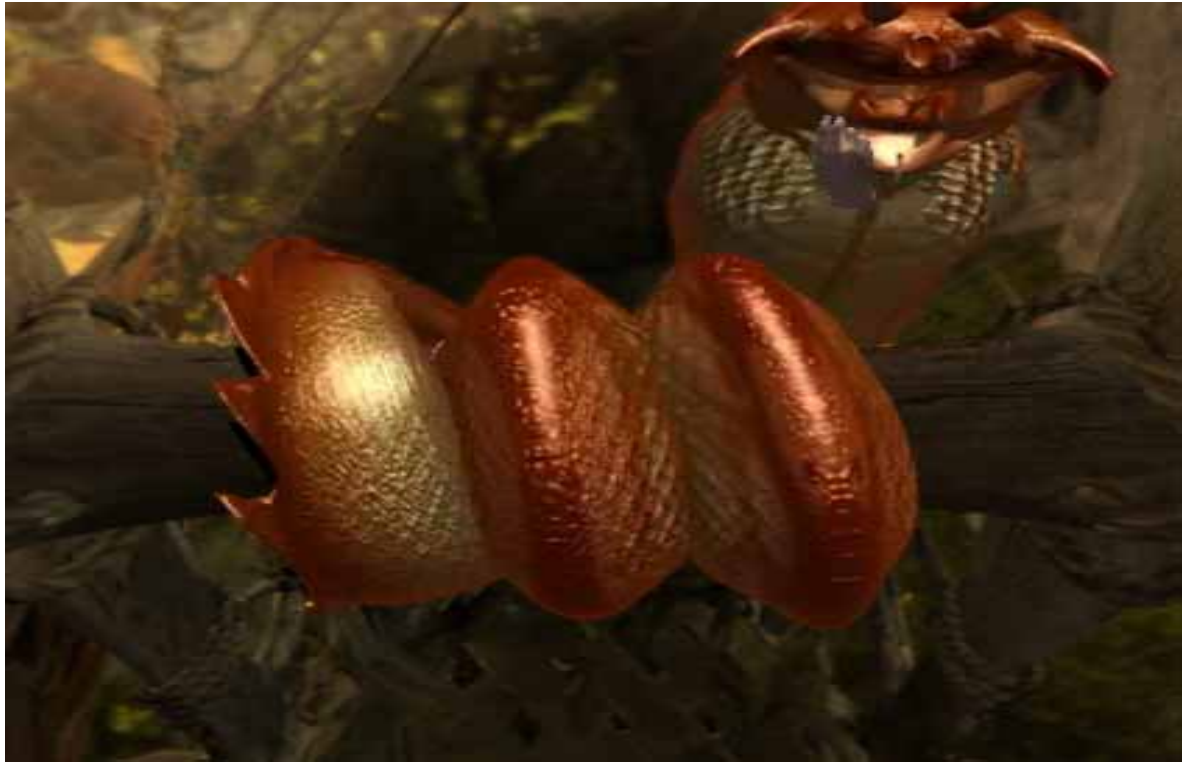
Wir haben uns ja das Bild im Baumhaus angesehen, und so gehen wir jetzt vor.

Mit gedrückter Maustaste, von rechts nach links, den vierten Streifen abfahren!

Maustaste loslassen!

Das machen wir 4x.

Das Biest rollt sich auf und möchte sofort, am Hals, gekraut werden.



Sie wird munter und macht sich aus dem Staube.

Den nun frei gewordenen Hebel klicken wir an und werden zum Ausgangspunkt von Haven befördert.

Wir aktivieren unsere Kapsel und gelangen wieder nach

TOMAHA.