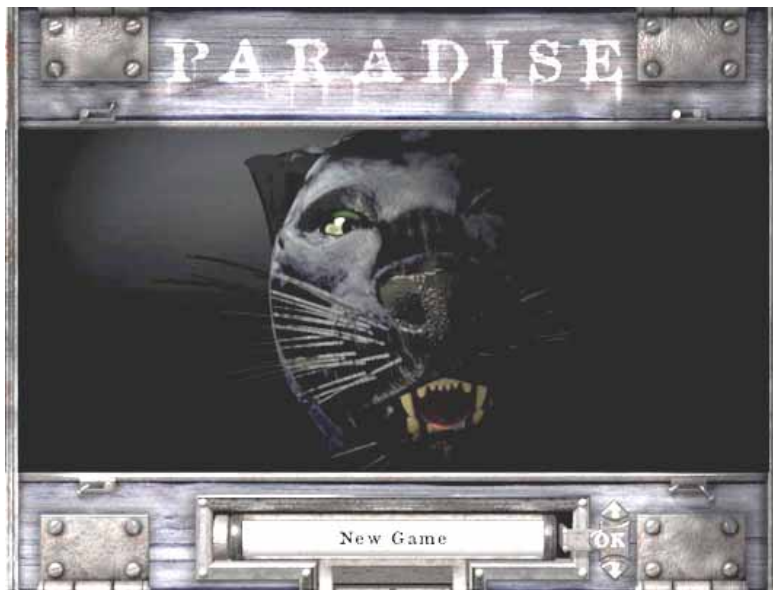


# Paradise



**Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de) - V1.3**

**Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

## Allgemeine Hinweise:

Der hier beschriebene Lösungsweg muss nicht zwingend eingehalten werden. Die Orte in den einzelnen Abschnitten können auch in anderer Reihenfolge aufgesucht werden. Es ist aber zu beachten, dass oftmals erst bestimmte angesprochene Aspekte in den Unterhaltungen mit einzelnen Personen oder selbst durchgeführte Handlungen zu weiterführenden Aktionen und neuen Objekten führen.

Es ist ratsam, sich vor allem vom Molgrave Dorf und vom Schiff einen Wegeplan zu zeichnen. Auch wenn ich versucht habe, möglichst genaue Wegbeschreibungen zu geben, kann es zu Verirrungen kommen. An keiner Stelle kommt es jedoch zu Unlösbarkeiten im Spiel.

## Im Harem von Madargane

...Du erwachst in deinem **Zimmer** und schaust dich um; die Tür ist verschlossen. Gehe nach unten im Bildschirm und lies den Brief auf dem Tisch. Schau zum Fenster hinaus und bemerke ein Mädchen, das dir winkt und zu dir kommt. Es ist die Dienerin **Aicha**, die dich fotografiert und dir einen Beutel mit deinen Sachen übergibt. Öffne mit einem rechten Mausklick dein Inventar und schau dir den Inhalt an. Es enthält einen **unentwickelten Film**, eine **Universitätskarte**, eine **Kamera**, einen **Seidenschal**, eine **Landkarte** und ein **Buch**. Mit der kleinen Lupe oben rechts kannst du die Universitätskarte und die Landkarte näher betrachten und das Buch lesen. Sprich Aicha an und gib ihr den Seidenschal aus dem Inventar. Sie überlässt dir dafür den **Schlüssel zum Harem** und du kannst nun ausführlich mit ihr reden. Gehe alle Gesprächspunkte durch und du erfährst etwas über Aichas Bruder Moktar, den kranken Prinzen und die Gouvernante des Harems „Madame Souafi“. Nachdem Aicha gegangen ist, verlasse ebenfalls dein Zimmer und du gelangst in eine kleine **Vorhalle**. Nimm aus dem Schrank das **Feuerzeug** und die **Ölflasche** mit. Gehe nach unten im Bildschirm auf einen **Außenbalkon** und weiter zur Zimmertür des Prinzen, die von einem **Eunuchen** bewacht wird. Sprich ihn an, aber er antwortet dir nicht. Gehe zurück in die Vorhalle und weiter zur Gittertür. Zünde die Lampe rechts oben mit deinem Feuerzeug an und schließe dann mit dem Haremsschlüssel die Tür auf. Öffne sie und gehe den **Innenbalkon** entlang über die Treppe nach unten in die **Poolhalle**. Rede mit der hier sitzenden **Madame Souafi** über alles. Sieh dich nun in der Halle um. Hinter Madame Souafi befinden sich **zwei Räume**, die ein Rad bzw. einen Heizkessel enthalten. Links von ihr gelangst du zu einer Käfigwaage und zu Gewichtssäcken daneben. Weiter links befindet sich ein **Vogelhaus**. Im

südlichen Teil der Poolhalle halten sich Konkubinen auf, die sich aber mit dir nicht unterhalten wollen. Verlasse die Halle durch die große Tür und du gelangst in einen **Bereich mit einem Springbrunnen**. Im rechten Bereich befinden sich zwei verschlossene Türen. Gehe durch die helle Öffnung nach links in den **Garten**.

Vor der Bank am Eingang findest du einen **Holzstock**. Gehe weiter in den Garten hinein und rede mit dem Gärtner **Mustapha**. Im rechten unteren Teil des Gartens (Lupenikon in der Gesamtansicht):



findest du vor einer Tür einen zweiten **Holzstock**. Erforsche den Garten weiter und gehe zu einer kleinen Schleuse links oben, die den großen Wasserpool mit einem kleinen Fischpool verbindet:



Klicke die Statue am Fischpool an und drehe dann das Rad der Schleuse zweimal nach rechts, um die Schleuse zu öffnen und sieh, wie die Fische in den kleinen Pool schwimmen. Gehe über die kleine Brücke und eine Treppe hoch zu

einem Mandelbaum, unter dem du einen dritten **Holzstock** findest. Verbinde die drei Holzstöcke im Inventar zu einem langen **Stab** (Holzstock anklicken, Maustaste gedrückt halten und auf den anderen Holzstock ziehen). Gehe nach rechts hinter die Säule und du stehst vor einem Käfig mit einem Leoparden darin. Klicke ihn an und du erhältst von Aicha eine Warnung. Gehe weiter eine Treppe hoch in den mittleren Teil des Gartens zu den Lotusteichen. Bemerke eine verschlossene Gittertür im Käfigtunnel und rede mit der **Lieblingskonkubine** des Prinzen, die auf einer Bank sitzt. Gehe alle Gesprächspunkte mit ihr durch. Sie steht danach auf und du siehst sie ins Vogelhaus gehen. Gehe nach links noch eine Treppe nach oben und betrete den **Turm**, das Labor des Prinzen. Betrachte das Destilliergerät näher. Zoome auf die Mühle auf dem anderen Arbeitstisch und nimm die Glasflasche mit **Barbary Wasser**. Lies das Rezeptbuch auf dem Tisch links. Merke dir die Zutaten zur Parfümherstellung (2 Mandeln, Blüten der nachtsblühenden Madargandier Blume und Barbary Wasser). Gehe zum Fenster rechts oben im Labor und bemerke hier durch das Teleskop die Blütenknospen der Madargandier Blume. Verlasse den Turm wieder und gehe zum Mandelbaum zurück:



Hole mit dem langen Stab **zwei Mandeln** aus dem Baum und hebe sie auf. Gehe in die **Poolhalle** des Harems zurück und rede mit **Aicha** über alles. Sie will dir helfen, dich als Lieblingskonkubine zu verkleiden. Gehe danach ins **Vogelhaus**, nach oben zur Bank, und rede mit der **Lieblingskonkubine**. Sie will nicht mit dir reden, aber als du weggehen willst, bittet sie dich um süße Kekse. Suche nun **Madame Souafi** auf, die oben auf dem **Innenbalkon** vor dem verschlossenen Zimmer der Lieblingskonkubine steht, und rede mit ihr über

alles. Sie erklärt dir den Sinn der Waage. Gehe danach zu den beiden Konkubinen neben dem Pool und hebe den **Krug** auf:



Fülle den Krug mit **Wasser** aus dem Pool:



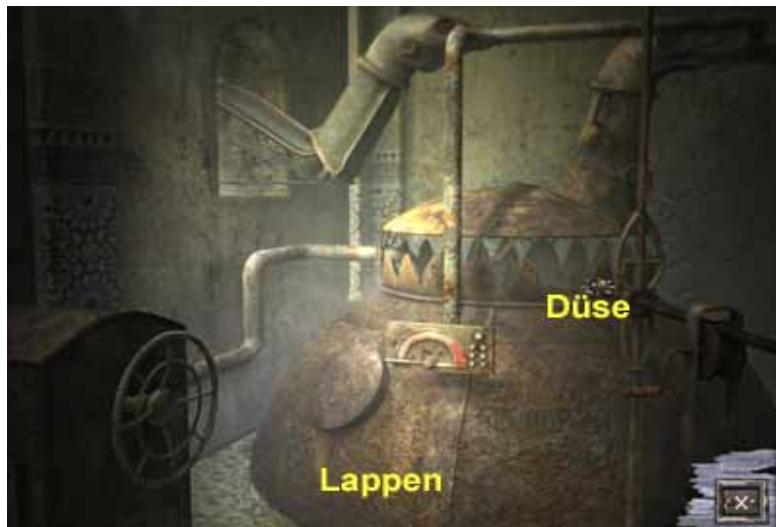
und begib dich damit zu den Gewichtssäcken links neben der Käfigwaage. Benutze den Wasserkrug mit dem vorderen Sack und die Käfigwaage hebt sich. Betrete den Käfig und stecke die **leichten Kekse** ein. Gib diese der Lieblingskonkubine im **Vogelhaus**, aber sie möchte mehr. Fülle den Krug erneut mit Wasser aus dem Pool und wende ihn danach auf den hinteren Gewichtssack an, worauf sich die Käfigwaage weiter anhebt. Nimm nun die **normalen Kekse** aus dem Käfig und gib auch diese der Lieblingskonkubine. Sie ist immer noch nicht satt! Gehe erneut zu den Gewichtssäcken und ziehe diesmal am Griff rechts oben neben den Säcken, wodurch die Käfigwaage wieder abgesenkt wird. Klettere nun auf den Käfig und nimm die **schweren**

**Kekse** heraus. Gib sie der Lieblingskonkubine, worauf sie sich übersättigt fühlt und sich ein Dampfbad wünscht.

Gehe auf den **Innenbalkon** und frage **Madame Souafi** nach der Zubereitung des Dampfbades.

Begib dich noch einmal zur **Lieblingskonkubine** ins **Vogelhaus** und frage sie, wie sie sich das Dampfbad wünscht. Sie gibt dir daraufhin ihr **Medaillon**.

Gehe nun in den **Raum mit dem Heizkessel** und betrachte den Automaten an der rechten Wand näher. Stecke das Medaillon in den oberen Schlitz, ziehe am Hebel und nimm die **Projektorkarte** aus dem unteren Fach. Zoome auf den Heizkessel:



und ziehe den **schmutzigen Lappen** unter der runden Klappe des Kessels heraus. Wickle den Lappen um die Düse rechts am Kessel, tränke ihn mit dem Öl aus deiner Flasche und zünde ihn zuletzt mit dem Feuerzeug an....

Begib dich nun in den rechten **Raum mit dem Rad** und zoome auf die trommelähnliche Maschine auf den Stufen:



Wende die Projektorkarte auf das Rohrstück rechts oben an und bewege den Hebel, worauf die Maschine Licht aussendet. Stelle das nun beleuchtete Rad an der linken Wand mit Hilfe der beiden Schalter so ein, dass die Lichtkreise genau mit den Löchern im Rad übereinstimmen:



Nach korrekter Einstellung siehst du die Lieblingskonkubine im Dampfbad verschwinden.

Gehe nun zu der Zimmertür der Lieblingskonkubine auf dem **Innenbalkon** und verstecke dich in dem großen Korb hinten. Du siehst, wie Madame Souafi kommt, das Schloss betätigt, in das Zimmer schaut und sich wieder entfernt. Klettere nun aus dem Korb und stelle das Schloss, wie bei Madame Souafi gesehen, ein:



Gehe ins **Zimmer** hinein und ziehe am „Rufseil“ hinten in der Ecke beim Fenster:



Aicha eilt herbei, öffnet die Truhe und gibt dir die schwarze **Robe** der Konkubine.... automatisch kehrst du in **dein Zimmer** zurück.

Rede mit **Aicha** und sie erklärt dir, dass du noch das Parfüm der Konkubine benötigst, bevor du zum Prinzen gelangen kannst.

Rede mit Madame Souafi am Pool über das Parfüm und gehe anschließend wieder die Treppe nach oben, an deinem Zimmer vorbei, auf den **Außenbalkon** zum Eunuchen **Kadher** vor der Tür des Prinzen und versuche mit ihm zu reden. Auf dem Weg zu ihm siehst du, wie sich eine Madargandierblüte öffnet. Gehe in **dein Zimmer** zurück und bemerke, dass es Nacht ist. Klicke dein Bett an, um zu schlafen. Im Traum übernimmst du die Steuerung des frei im Garten umherlaufenden Leoparden und kannst ihn Vögel jagen lassen... (mit der ESC-Taste gelangst du wieder ins Spiel zurück).

Gehe nach dem Aufwachen in den **Garten** und hebe die Blüte auf, die neben dem linken Fuß der Bank am Eingang liegt.

Begib dich nun in das **Turmlabor**, um das Parfüm herzustellen:

Zoomte auf die Mühle und lege die beiden Mandeln in die Öffnung. Drehe am Rad und nimm die **zermahlenden Mandeln**.

Zoomte auf das Destilliergerät und gieße das Barbary Wasser in den Trichter links oben. Füge dann die zermahlenden Mandeln und die Blüte hinzu. Zünde den Bunsenbrenner mit dem Feuerzeug an und nimm anschließend das so hergestellte **Parfüm** mit.

Gehe zurück in den **Harempalast**, suche **Aicha** auf und erzähle ihr, dass du das Parfüm hast. In **deinem Zimmer** wirst du nun von Aicha als

Lieblingskonkubine verkleidet und bekommst Instruktionen, was du tun musst. Begib dich nun über den **Außenbalkon** zum Eunuchen, der dich problemlos vorbeilässt und betritt das **Gemach** des **Prinzen**. Rede mit ihm über alles und er

erzählt dir zum Schluss die Geschichte von Ann Smith, die den Leoparden in die Wüste zurückbringen soll....

Es ist dir nun erlaubt, den Harempalast zu verlassen und in der Stadt die nötigen Dinge dafür zu besorgen.

Verlasse das Prinzengemach und begib dich durch die obere Tür im **Springbrunnenbereich** (die Tür neben den beiden Konkubinen führt zum Gemach des Prinzen zurück) in die Stadt.

## In der Stadt Madargane

Laufe nach rechts und dann nach oben zu einem **Laden** mit ausgehängten Teppichen. Gehe weiter nach rechts und entferne den **Vorhang**; durch die Öffnung siehst du einen Lastwagen. Gehe zur Hauptstraße zurück und folge ihr nach rechts. Nach einer Zwischensequenz gehe weiter und du triffst einen **Händler**, der dir einen Teppich verkaufen möchte. Gehe weiter geradeaus zu einer **Unterführung** und bemerke eine verschlossene Tür rechts. Laufe nach der Unterführung an der Kreuzung nach links unten und danach nach rechts zu einer Tankstelle. Betrete die **Garage** und rede mit **Hassan**, dem Mechaniker. Er will den alten Lastwagen für dich reparieren, benötigt dazu jedoch drei Ersatzteile: eine Batterie, einen Propeller und Reifen.

Gehe in der Garage nach rechts zu einem zerstörten Flugzeug und hebe die **Handpumpe** links vom Boden auf. Schau in das Flugzeug und nimm die **Batterie**, eine **Stahlfeder** aus dem Sitz und ein halbverbranntes **Dokument** über dem Armaturenbrett. Lies das Dokument und gehe anschließend zu **Hassan**, der im oberen Teil der Garage am Lastwagen arbeitet. Frage ihn nach dem Flugzeug und verlasse danach die Garage wieder. Begib dich wieder zur Kreuzung (der Teppichhändler steht hier), nach links oben und geradeaus durch einen Torbogen zu einem **Marktplatz**, wo du fast von Reitern überrannt wirst. Gehe zum anderen Ende des Marktplatzes und rede mit dem **Beamten** über alles. Er gibt dir einen Pass und erklärt dir, dass du noch ein Foto von dir und die Unterschrift des Prinzen benötigst, um die Stadt zu verlassen. Gehe an ihm vorbei weiter durch den Torbogen und dann nach oben zu den **Docks**. Versuche die Reifen von der Dockwand zu nehmen, aber sie sind zu schwer. Sprich daher mit dem Jungen auf der linken Seite, **Moktar**, und bitte ihn die Reifen zur Garage zu bringen. Gehe in die Stadt zurück, wieder durch die Unterführung bis zu der Stelle, wo du das erste Mal den Händler getroffen hast, und dann schräg rechts zu einem Platz mit zwei Läden. Gehe nach links in den **Friseurladen** und rede mit dem Friseur. Er ist bereit, dir seinen lauten neuen Ventilator zu überlassen, wenn du ihm seinen alten reparierst. Klicke auf das Pedal links neben dem Friseurstuhl und setze die Stahlfeder ein. Nun darfst du

den neuen Ventilator nehmen. Zoome auf ihn, schalte ihn aus. Entferne den Schutzdeckel und nimm den **Propeller**. Verlasse den Friseurladen und gehe nach einer Zwischensequenz über die Ermordung des Mechanikers nach rechts zum **Cafe**. Rede mit **Moktar** und betrete danach das Cafe. Höre den beiden Männern zu, nimm die **Zeitung** rechts vom Stapel und lies sie. Gehe nach hinten zum **Wirt** und rede mit ihm über alles. Du erhältst von ihm den **Schlüssel zum Fotoladen**. Verlasse das Cafe und gehe in die Unterführung zur verschlossenen Tür. Öffne sie mit dem Schlüssel und betrete den **Fotoladen**. Ziehe den Hebel am Schaltkasten rechts neben der Eingangstür in die mittlere Stellung, um Licht in der Dunkelkammer zu machen, und gehe dann nach rechts durch den Vorhang in sie hinein. Schau in die obere Schublade unter dem Filmentwicklungsgerät und lies das Buch über die Film- und Fotoentwicklung. Gehe in den Vorraum zurück und ziehe den Hebel am Schaltkasten in die untere Stellung, um das Rotlicht einzuschalten. Begib dich wieder in die Dunkelkammer und zoome auf das Filmentwicklungsgerät. Stecke den unentwickelten Film aus deinem Inventar in die Dose oben rechts.... In diesem Moment kommt der Teppichhändler und schaltet das Licht wieder an! Du rennst nach draußen, um den Verursacher zu erwischen – vergebens. Gehe in die Dunkelkammer zurück, zoome wieder auf das Filmentwicklungsgerät, starte die Zeituhr und nimm den **entwickelten Film** aus der Dose. Gehe in den Vorraum zurück und ziehe den Hebel am Schaltkasten nach unten, um das Rotlicht wieder einzuschalten. Begib dich in der Dunkelkammer nun zum Vergrößerungsgerät auf dem rechten Tisch und lege den entwickelten Film in den mittleren Schlitz ein. Nimm ein **Fotopapier** aus dem Päckchen links und lege es auf die Platte unter den Vergrößerer. Klicke auf den Knopf über der Entwicklerschale, um die Belichtungsuhr zu starten. Nimm das belichtete Fotopapier, lege es in die Entwicklerschale und nimm dann das fertige **Foto** heraus. Ziehe nun im Inventar das Foto auf den Pass und du erhältst einen **Pass mit Foto**.

Verlasse den Fotoladen und begib dich zu Hassans **Garage** zurück. Bemerke den toten Hassan und gehe in den oberen Bereich der Garage zum Lastwagen. Schau in die geöffnete Klappe an der Seite des Lastwagens, stelle die Batterie in das Fach und platziere den Propeller über sie. Klicke auf das Seil vorn am Lastwagen, um es an der Winde zu befestigen. Klicke auf die Windschutzscheibe des Wagens und klicke auf den Startschalter oben am Armaturenbrett. Der Wagen rollt nun von der Rampe. Setze nun die Handpumpe aus deinem Inventar auf das Benzinfass rechts, klicke auf den Gummischlauch auf dem Boden davor, um ihn an der Benzinpumpe zu befestigen und klicke ein zweites Mal auf den Gummischlauch, um ihn mit dem Lastwagen zu verbinden. Klicke nun wieder auf die Benzinpumpe und der Lastwagen wird aufgetankt. Klicke nun auf den Lastwagen und du fährst

automatisch in den **Palastgarten** und parkst am Ausgangstunnel des Leopardenkäfigs.

Suche nun den **Prinzen** in seinem **Gemach** auf (im Bereich des Springbrunnens durch die Tür neben den beiden Konkubinen) und rede mit ihm. Er gibt dir den **Schlüssel** zum Leopardenkäfig. Gehe nun in den **Garten** zurück und rede mit **Mustapha**, der neben der Schleuse steht. Begib dich zum Käfigtunnel im mittleren Teil des Gartens und öffne das Schloss der Gittertür mit dem Schlüssel:



Gehe in den Tunnel hinein zu einem Schaltpult. Ziehe am großen Hebel rechts auf dem Boden, um das Wasser aus dem großen Pool abzulassen. Zoome auf das Schaltpult:



klicke auf die Position 6, um den Anzeigehobel dorthin zu schieben, und klicke danach auf den Hebel ganz rechts unten. Der Käfigtunnel verschiebt sich. Klicke nun auf die Position 3 und wieder auf den rechten Hebel – du siehst, wenn alles richtig war, wie der Leopard durch den Tunnel in den Käfig am Lastwagen läuft.

Begebe dich wieder in den **Harempalast** zum **Gemach** des **Prinzen** und verabschiede dich von ihm. Automatisch signiert er dein Ausweispapier und du hast nun einen **gültigen Pass** in deinem Inventar. Verlasse ihn, gehe in den **Garten** zurück und klicke auf den Lastwagen.....

## In der Wüste von Molgrave

Nach einem Zusammenstoß mit zwei Reittieren ist der Lastwagen zerstört und der Leopard verschwunden. Nimm eine **Glasscherbe** rechts neben dir vom Boden auf und laufe im Bildschirm nach unten vor einen großen Baum. Zerschneide das Gestrüpp mit der Glasscherbe und gehe durch den hohlen **Baumstamm** zu seinen Ästen. Laufe den rechten Ast entlang – er bricht ab! Laufe den linken Ast entlang, bis zu seinem Ende. Klicke hier auf die verwickelte Liane – du wirst von einer Schlange gebissen. Laufe wieder auf den rechten Ast und klicke auf sein Ende – du kletterst die Liane hinunter. Laufe weiter und du erreichst ein **Sandgebiet**, in dem sich Palmetten aufhalten (lies im Buch über diese Tiere). Ein Falke zieht seine Kreise über ihnen und bringt sie dazu, sich vor ihm in den Sand einzugraben. Um gefahrlos auf die andere Seite zu gelangen, warte, bis der Falke die jeweils vor dir liegenden Palmetten verscheucht hat und renne dann darüber (ich habe mich immer ganz rechts entlang des Sandes weiterbewegt). Am anderen Ende angekommen, klicke zweimal auf den Baumstamm links und überquere ihn dann. Du gelangst zu einem **weiteren Sandgebiet** mit Palmetten, das du auf die gleiche Weise überqueren musst. Du gelangst schließlich zu einem **Sumpf mit Seerosenblättern**, auf denen du zur anderen Seite springen musst. Folge jeweils einem aktiven Pfeilcursor und bahne dir den Weg über die sicheren Blätter (Grobichtung: diagonal nach links, dann diagonal nach rechts, dann wieder diagonal nach links und zur Mitte raus). Auf dem weiteren Weg triffst du auf **Major Goodmorning**, mit dem du dich ausführlich unterhältst. Gehe nun weiter, bis du den Leoparden vorbeischieben siehst. Nimm die **Zweige** vom zerbrochenen Zaun und betrete rechts oben die **Baumhöhle**, die von Polopolo – Fledermäusen bevölkert wird. Um sie zu vertreiben, gehe in die Höhle zurück, lege die Zweige auf den Höhlenboden, zünde sie mit dem Feuerzeug an und betrete die Höhle wieder, nachdem sich der Rauch verzogen hat. Klettere nun im Baumstamm an der Wand nach oben zu den Baumhütten.

## Im Molgrave Dorf

Gehe nach links und hebe den langen **Stab** vom Boden vor der Lücke im Gehweg auf:



Verbinde im Inventar die Glasscherbe mit dem Stab zu einem **Speer**. Springe über die Lücke und gehe weiter, bis zu einem hängenden Seil:



Zerschneide in Nahansicht das Seil mit dem Speer und laufe danach den Weg weiter zu einem Erdhügel und einem Baumstumpf vor der unteren Hütte. Versuche auf den Baumstumpf zu steigen – du fällst herunter. Zoomte auf den Erdhügel und benutze den Speer, um Löcher in die Erde zu graben, mit deren Hilfe du hochkletterst:



Gehe den Weg weiter und du fällst durch eine Lücke auf eine **Plattform** darunter. Versuche mit den **Einwohnern** hier zu reden, aber du verstehst ihre Sprache nicht. Gehe nach rechts in die **Hütte** und unterhalte dich ausführlich mit dem Häuptling der Molgraver. Nach dem Gespräch fällst du in Ohnmacht und erwachst in der **Hütte des Heilers**. Rede mit ihm und verlasse dann die Hütte. Gehe zur Plattform vor der Hütte des Häuptlings, von dort nach rechts unten in einen **Bereich mit einer Strickleiter** und von hier aus nach links oben zu einer **Hütte**, vor der ein **Eingeborener** steht. Versuche mit ihm zu reden – erfolglos. Pflücke die **Pflanze 1** vom Geländer:



und gehe zurück zum **Strickleiterbereich**. Laufe an der Strickleiter vorbei nach rechts und bei einem großen Baumstamm weiter nach rechts zu einer Hütte, vor der du einen Krug hochziehst und **Polopolofett** herausholst. Eine Abzweigung des Weges hier führt zu einem Trommelbaum, den du später benötigst:



Laufe zurück an dem **großen Baumstamm** vorbei und nimm hier den Weg nach links oben. Gehe weiter bis zu einem runden **Reittiergehege**:



durchlaufe es nach rechts und klettere die Leiter zur **Hütte des jungen Prinzen**. Rede mit ihm und lasse dir von ihm erklären, wie du den Leoparden fangen kannst. Gehe zum Reittiergehege zurück, überquere es und gehe nach links unten den Weg weiter, bis du zur **Hütte des Anglers** gelangst. Gehe nach links zum **Angelplatz** und rede mit dem **Angler**. Er erklärt dir, wie man Sandflundern fängt. Setze dich nun auf den Stuhl und versuche selbst eine Flunder zu angeln: Klicke auf einen der farbigen Köder rechts im Kasten. Benutze die beiden Räder links und rechts von der Angel, um den Köder zu positionieren. Klicke auf deine Füße, um die Angel vor oder zurück zu bewegen (oder warte einfach, bis eine Flunder bei dem Köder ist). Klicke auf die Rolle in der Mitte, um die **Sandflunder** hochzuziehen. Gehe nun in die

**Hütte des Anglers**, rede mit **Major Goodmorning** und gib dem **Angler** die gefangene Flunder. Er benötigt zwei Pflanzen zur Präparierung der Flunderhaut. Verlasse die Hütte und gehe zum **Strickleiterbereich** zurück, klettere die Leiter hoch und gehe nach links oben. Pflücke die **zweite Pflanze**, die vor der **linken Hütte** wächst:



Begib dich nun wieder in die **Anglerhütte** und gib dem Angler die beiden Pflanzen. Rede mit **Major Goodmorning** und erfahre von ihm, dass der Angler noch Polopolofett benötigt. Gib diesem das Fett aus deinem Inventar, verlasse die Hütte, laufe etwas herum und kehre dann in die **Anglerhütte** zurück, wo du nun die an der rechten Wand aufgespannte fertige **Haut** an dich nehmen kannst. Verlasse die Hütte und gehe den Weg nach rechts, an dem Reittiergehege und dem dicken Baumstamm vorbei und nimm bei der **Hütte mit dem Fettkrug** die Abzweigung nach unten zum **Trommelbaum**. Klettere hier die Leiter links hoch und platziere die Haut auf die Trommel.

Begib dich nun zum **kleinen Prinzen** rechts vom Reittiergehege und sage ihm, dass die Trommel repariert ist. Er bittet dich, sie zu schlagen. Gehe zum **Trommelbaum** zurück und klicke die Trommel an.... der Falke fängt einen Polopolo. Laufe wieder zum **kleinen Prinzen** und nimm den **Polopolo**, der links von ihm von der Decke hängt.

Vom hier ebenfalls anwesenden **Major Goodmorning** kannst du dir noch einmal erklären lassen, wie die Leopardenfalle funktioniert.

Gehe zum **Strickleiterbereich** zurück, klettere die Leiter hoch, laufe nach rechts unten und betrete die **rechte Hütte**. Nimm den **Haken** und die **Nüsse** vom Fußboden mit, laufe zur Leiter zurück und hier nach rechts oben weiter. Betrachte das Schild vor der **rechten Hütte** genauer und betrete sie anschließend:



Hier musst du nun ein Bungee-Seil herstellen:

- stelle dich auf die Waage und bemerke, dass du zweieinhalb Nüsse schwer bist...
- zoome auf die Nusshalterung, lege eine Nuss hinein und ziehe am langen Hebel rechts...
- lege wieder eine Nuss hinein und ziehe am langen Hebel...
- lege nochmals eine Nuss hinein, klicke auf die Mitte der Nuss, um sie zu halbieren und ziehe wieder am langen Hebel...



Zoome nun auf die Seilmaschine und klicke auf das Rad an ihrer rechten Seite... Nimm das gedrehte **Gummiseil** aus der Maschine mit. Begib dich nun wieder zum **Angelplatz** (am Reittiergehege nach links unten..) und klettere die Leiter neben dem Angelstuhl nach unten zur **Leopardenfalle**, wobei dir der Haken aus der Tasche fällt. Hole dir den Haken zurück, indem du das Gummiseil am Brett vor der Leiter befestigst:



Befestige nun den Haken am Seil über der Falle, hänge den Polopolo daran und betätige den langen Hebel, um die Falle zu öffnen. Klicke zum Schluss die Zweige rechts neben der Leiter an, die nun automatisch die Fallenöffnung verdecken.

Klettere die Leiter hoch und es wird Nacht. Während deines Schlafes kannst du wieder mit dem Leopardenspielen (mit der ESC-Taste abbrechen)...

Gehe zum Heiler zurück, der auf der **Plattform** bei der Hütte des Häuptlings vor den Gehängten steht, und rede mit ihm. Er gibt dir einen **Spionagebericht** und erzählt dir die Geschichte von Rodans Tochter...

## Am Fluss

Lies den Spionagebericht und gehe nach oben zum verlassenen **Lastwagen**. Nimm von seiner Ladefläche einen Benzinkanister und laufe dann nach rechts zu der festsitzenden **Fähre**. Nimm den Weg rechts neben der Fähre und befestige den Benzinkanister unter dem Fahrenende, die sich darauf etwas anhebt:



Hole einen zweiten und einen dritten Kanister und verfare ebenso.  
 Gehe nun zu deinem **Reittier** und klicke es an, damit es auf die Fähre läuft.  
 Folge ihm auf die **Fähre** und klicke seine Füße an....

## In den Minen von Zamarat

Laufe nach der unglücklichen Überfahrt nach oben und klicke mehrmals die beiden **Minenarbeiter** an, um ihnen zuzuhören. Gehe den Weg danach nach rechts, nach links bis zum Ende und nach unten, wo du links einen Mann auf einer Veranda stehen siehst. Laufe die Treppe hoch und betrete die **Baracke** rechts:



Gehe durch die obere Tür und rede ausführlich mit **Sergeant Harambee** in seinem **Büro**. Nachdem du die Baracke verlassen hast, sitzt ein **verwundeter Minenarbeiter** vor dem Eingang, dem du zuhörst. Gehe nochmals zu **Sergeant Harambee** zurück und sprich ihn auf den verwundeten Mann an. Er schließt dich darauf in seinem Büro ein! Nun gilt es, einen Fluchtweg zu finden: Nimm aus dem Regal links die **drei Hackenköpfe**, den **neuen** und den **alten Hackenstiel** und die **Minenarbeitskleidung**. Untersuche den Fußboden auf der rechten Seite des Raumes und bemerke die brüchigen Holzdielen. Verbinde im Inventar den neuen Hackenstiel mit dem schmalen Hackenkopf und wende die so erhaltene **Hacke** auf die Holzdielen an, um einen Minenschacht freizulegen (werden falsche Teile zusammengesetzt, so zerbricht die Hacke und du musst andere Kombinationen ausprobieren):



Gehe nun nach links unten hinter die spanische Wand und benutze die Arbeitskleidung auf sie. Automatisch ziehst du dich um. Klettere nun auf den Tierkopf neben der Eingangstür und warte auf das Kommen und Gehen von Harambee. Nun kannst du das Büro wieder verlassen.

Laufe zurück zur **Kreuzung**, bei der du zuerst ankamst, und nimm diesmal den Weg nach links. Gehe bis zum Ende des Weges zum **hinteren Minenschachteingang** und klicke die beiden **Minenarbeiter** an, um ihnen zuzuhören. Laufe zum **ersten Minenschacht** zurück und betrete den Aufzug. Klicke auf den Aufzugknopf auf der linken Seite der Plattform und du fährst nach unten in die Mine zur **Ebene 975**. Erkunde den rechten Weg, der zu einer Plattform mit einem riesigen Haken führt. Gehe dann vom Aufzug aus den Weg nach links, betrete das **Minenbüro** und rede mit dem Aufseher **Bill** über alles. Verlasse danach das Büro und gehe in den **Mineneingang links** von ihm. Nimm das **Seil** vom Boden auf und gehe weiter nach links, wo du auf einen **angeketteten Elefanten** triffst. Gehe zu **Bill** in sein **Büro** zurück und rede mit ihm über den Elefanten. Bill verlässt daraufhin den Raum und du ziehst dich automatisch wieder um. Schau in die geöffnete Schublade am Schreibtisch und nimm die beiden **Keile** und den **Schraubenschlüssel** heraus. Bill kommt danach wieder herein. Gehe in den **Minengang zum Elefanten** zurück und löse seine Kette mit dem Schraubenschlüssel...

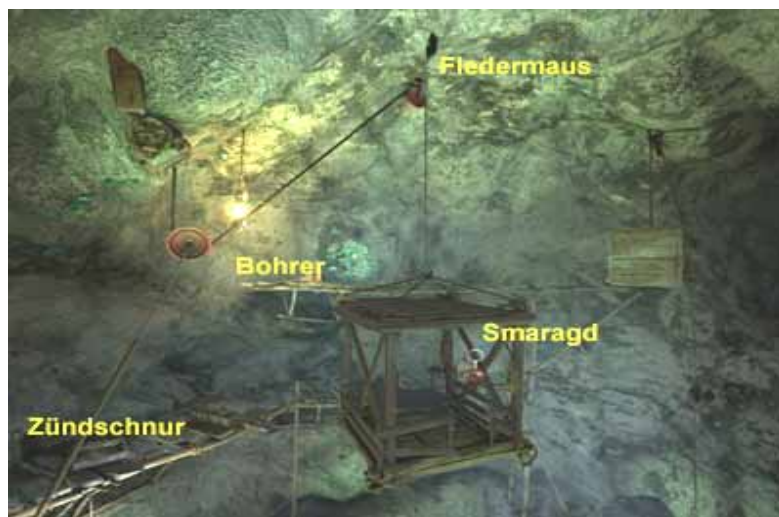
Laufe zum **Aufzug** zurück, klicke auf sein Dach und öffne die Dachluke, um nach oben zu klettern. Setze hier die beiden Keile in die Löcher der Stahlträger ein und kehre durch die Luke wieder vor den Aufzug zurück. Betätige den Aufzugknopf links und der Boden unter dem Aufzug wird sichtbar. Befestige das Seil an dem Haken der Bodenplatte und der Elefant zieht sie automatisch weg. Steige in die entstandene Öffnung und zoomte auf das gelbe Schaltpult. Betätige den rechten unteren Schalter nach rechts und ziehe anschließend den Hebel nach unten. Du fährst nun nach unten in die **Ebene 1095**. Gehe vorwärts zu der **Ingenieurin Dada** und rede ausführlich mit ihr, bis sie dich in einen

Minenschacht wirft. Im folgenden Traum kannst du wieder den Leoparden steuern und mit der ESC-Taste diese Sequenz abbrechen.

Der Leopard weckt dich auf und du siehst dich um. Bemerke einen Aufzugkäfig, der an einem Seil hängt. Gehe nach unten im Bildschirm und nimm in diesem Bereich eine **kaputte Laterne** vom Boden auf:



Zoomte auf die Seilhalterung an der rechten Wand, tränke das Seil mit dem Öl aus der kaputten Laterne und zünde es mit dem Feuerzeug an. Gehe zum Aufzugkäfig zurück, klicke auf den Aufzugknopf rechts und fahre eine Ebene nach oben:



Nimm die **Smaragde** rechts vom Käfig und die **Zündschnur** aus dem Kasten ganz links. Betätige wieder den Aufzugknopf und fahre eine weitere Ebene nach oben. Bemerke die Smaragdader in der Wand und nimm den Bohrer vom Boden auf und bohre damit ein Loch in die Smaragdader. Nun fehlt noch etwas Dynamit, das sich in der rechts hängenden Kiste befindet. Wirf dreimal die

Smaragde auf die Fledermaus über dir an der Höhlendecke und sieh, wie der Leopard die Fledermaus fängt und dabei die Kiste herunterfällt.

Fahre mit dem Aufzugkäfig ganz nach unten und nimm das **Dynamit** aus der zerbrochenen Kiste. Fahre wieder ganz nach oben, stecke das Dynamit in das gebohrte Loch der Smaragdader und verbinde die Zündschnur mit ihm. Fahre wieder ganz nach unten und hebe das **Zündschnurende** hinter dem Leoparden auf:



Laufe in den unteren Raum und befestige das Zündschnurende am Sprengkasten. Klicke danach auf den oberen Teil des Kastens, um die Sprengung in Gang zu setzen...

Die Ebene 1095 ist geflutet und du rennst zusammen mit dem Leoparden wieder auf die **Ebene 975**. Verlasse den Aufzugschacht, begib dich nach links in das **Büro von Bill** zurück und rede mit ihm. Er will die Ebene nicht verlassen, aber ist bereit, dich mit dem Elefanten zusammen zur Oberfläche zu ziehen. Laufe am Aufzug vorbei nach rechts, wo der **Elefant am Haken** bereitsteht. Klicke ihn an und du landest wieder am Eingang des **hinteren Minenschachtes**. Sprich mit dem verwundeten Minenarbeiter auf der Plattform und gehe danach in Richtung der **Kreuzung** nach rechts....

## Auf dem Zeltplatz der Rebellen

Du wirst von den Rebellen gefangen und in einem **Käfig** aufgehängt. Rede mit dem **Wächter** – erfolglos. Bemerke den aktiven Mauszeiger bei den Zweigen rechts im Baum und den Bienenstock links vom Käfig über dem Wächter. Schwinge nun mit dem Käfig nach rechts zu den Zweigen, indem du den Pfeil-Mauszeiger möglichst weit rechts platzierst und ihn gedrückt hältst. Lasse den Mauszeiger wieder los (der Käfig schwingt nach links) und halte ihn erneut gedrückt, wenn der Käfig wieder nach rechts schwingt. Führe diesen Vorgang

so lange durch, bis du hoch genug in den Zweigen bist, und sie rasch anklicken kannst, um einen **Zweig** zu erhaschen:



Bemerke, dass nun der Bienenstock aktiviert werden kann. Führe nun die gleiche Schwingtechnik, wie vorher, nach links durch, bis du so weit über dem Bienenstock bist, dass du ihn durch schnelles Anklicken mit dem Zweig herunterschlagen kannst:



Du wirst befreit und zum Revolutionsführer **Siri** gebracht. Rede mit ihm ausführlich und er gibt dir zum Schluss ein **Walkie-Talkie** mit. Nimm **Siris Dokumente** vom Tisch neben ihm und lies sie. Verlasse **Siris Zelt** und gehe den schmalen Weg rechts von seinem Zelt nach oben. Breche ein paar **Dornen** vom Busch rechts am Weg ab, gehe wieder zurück und laufe den Weg nach rechts unten zu den Zelten der Soldaten. Rede mit dem **Soldaten** und gehe dann nach links, wo du das Schiff „Black Vault“ am Fluss ankern siehst. Laufe zurück zu Siris Zelt und nimm den Weg nach rechts oben. Nimm einige **Schilfrohrkolben**

vom rechten Wegrand mit und gehe weiter nach rechts oben zu einem Soldaten **am Fluss**, der einen im Käfig aufgehängten Mann bewacht. Rede mit dem **Wächter**, bis er dir erlaubt, mit dem Gefangenen zu sprechen. Rede nun ausführlich mit dem Gefangenen **Wamganga**, dem Schamanen von König Rodon.

Gehe zweimal nach rechts und du stehst **vor dem riesigen Schiff**. Eine Schlange auf der Ankerkette verwehrt dir den Zutritt. Gehe zu **Wamganga** zurück und sprich ihn auf die Schlange an. Gib ihm die Dornen und die Schilfrohrkolben und er tötet den Wächter mit seinem daraus gebastelten Speer... Zoomte auf den Hocker neben dem toten Wächter und hebe das **Messer** von der Erde auf. Zerschneide das Käfigseil, das am Baumstamm rechts befestigt ist und befreie so Wamganga. Folge ihm zum **Schiff** nach rechts und er vertreibt die Schlange...

Nun ist der Weg über die Ankerkette frei und du gelangst zur **Schiffswand**, die du hochklettern musst. Bewege dich nach rechts – nach oben – nach rechts – nach oben – nach oben – nach links – nach oben – nach links – nach oben. Auf dem **Deck** angekommen, nimm aus dem Kasten an der Wand die **Rauchgranate** mit. Gehe nach rechts und steige die Leiter zum **Oberdeck** hoch. Bemerke das große Ventilationsrohr hier. Verlasse das Oberdeck wieder über die Leiter und gehe nach links zur Schiffsreling zurück. Laufe nach links oben an der Reling entlang zu einer **Kabine** mit einer feuernden Schiffskanone darauf. Versuche, die Kabine zu betreten, aber sie ist von Affen besetzt. Wirf die Rauchgranate in die Kabine hinein, um die Affen zu vertreiben. Betrete nun die Kabine und benutze das Steuerpult für die Kanone vor dir:

- ziehe den rechten Hebel nach unten
- drehe das mittlere Rad nach links, bis die Kanone sich über dem Ventilatorrohr befindet
- drehe das linke Rad nach unten, bis die Kanone auf das Rohr zeigt:



- drücke den oberen linken Schalter
- drücke den grünen Knopf darunter

Verlasse die Kabine, gehe zweimal nach rechts, steige über die Leiter auf das **Oberdeck** und klettere in das zerstörte Rohr hinein.

## Im Schiff „Black Vault“

Klicke auf den Rufknopf links am Aufzug und fahre mit ihm nach unten. Gehe nach links und dann nach rechts durch die offene Tür in einen **Kohleraum**.

Neben einem Kohlehaufen befindet sich hinten im Raum ein Schaltpult.

Erkunde die Räumlichkeiten weiter und gehe nach rechts in einen

**Heizungsraum**. Rechts hinten gelangst du zu dem riesigen Maul eines Leopardenkopfofens mit einem Kohlewagen davor. In der rechten Hälfte des Raumes befindet sich ein inaktives Schaltpult und davor führt eine Leiter nach unten – versuche sie hinabzusteigen. Rechts vom Ofen führt ein Durchgang zu einem **weiteren Raum**. Nimm hier den Benzinkanister mit, der neben dem Durchgang zu einem **anderen Raum** führt. Aus diesem gelangst du wieder in den Kohleraum (oder du gehst zurück in den Heizungsraum).

Um den Ofen mit Kohle zu befüllen, stelle dich im **Kohleraum** vor das Schaltpult:



- bewege den oberen linken Schalter in Senkrechtstellung
- schiebe den waagrechten rechten Hebel nach rechts (der Kohlewagen rollt herbei)
- schiebe den senkrechten linken Hebel nach unten (die Ladeschütte bewegt sich über den Kohlehaufen)
- drücke den linken roten Knopf (die Ladeschütte nimmt Kohle auf)

- schiebe den senkrechten linken Hebel nach oben (die Ladeschütte bewegt sich über den Kohlewagen)
- drücke den rechten roten Knopf (der Wagen wird mit Kohle gefüllt)
- schiebe den waagrechten rechten Hebel nach links (der Kohlewagen rollt zurück zum Ofen)
- drücke den mittleren roten Knopf (die Kohle wird aus dem Wagen in den Ofen befördert)

Gehe in den **Heizungsraum** zurück und stelle dich vor das Ofenmaul, neben dem sich ein Leopardroboter erhebt. Nun soll die Kohle im Ofen gezündet werden:

- schütte das Benzin aus dem Kanister in den Trichter am Hinterkopf des Roboters
- benutze das Feuerzeug mit der rechten Hand des Roboters (eine Flamme schießt heraus)
- drücke den rechten Knopf am Rücken des Roboters (die Flammenhand bewegt sich vorwärts)
- drücke den linken Knopf am Rücken des Roboters (die Kohle im Ofen wird angezündet)



Gehe nun zum Schalterpult in der Nähe der Leiter, drücke den linken roten Knopf (die Pumpe wird gestartet) und lege dann den Hebel um (das Wasser wird abgepumpt).

Steige die Leiter hinunter in den **unteren Schiffsbereich**. Gehe nach links im Bildschirm und durch die geöffnete Tür hindurch zu einem **Aufzug**. Betrete ihn und du fährst eine **Etage höher**. Gehe nach rechts und weiter den Gang nach oben. Eine Gruppe von Affen verhindert dein Weiterkommen. Gehe ein Bild zurück und drehe einmal am Rad rechts vorn. Eine Sprinkleranlage geht an und vertreibt die Affen. Drehe das Rad noch einmal, um das Wasser wieder

abzustellen. Laufe erneut den Gang nach oben und betrete links den **Ritualraum**. Sieh den bewusstlosen Leoparden in einem Kreis von Kerzen liegen. Nimm die **Kreide** beim Kerzenkreis links oben:



und verlasse den Raum. Gehe nach links unten im Bildschirm, wo eine Schlange den Gang versperrt. Laufe zum **Aufzug** zurück (nach oben und im Gang beim Rad nach links) und fahre mit ihm wieder eine **Etage tiefer**. Rede ausführlich mit **Wamganga**, der links neben dem Aufzug steht. Er will dir helfen, wenn du ihm eine Statue aus der Schatzkammer bringst. Gehe weiter nach links in das **Archiv** und führe ein langes Gespräch mit **Gretzelburg**, dem Banker. Versuche danach die Königsstatue näher anzusehen – verboten! Zoome auf das Telefon rechts oben neben der Eingangstür und lies den Zettel mit der Telefonnummer darauf. Zoome wieder zurück und Siri ruft dich auf dem Walkie-Talkie an. Du bittest ihn, den Banker hier anzurufen und wegzulocken... Nun kannst du dir ungestört die Königsstatue näher ansehen. Benutze dein Messer, um das **Medaillon** aus ihrer Hand zu brechen. Laufe nach rechts unten zur Doppeltür und setze das Medaillon in die runde Aussparung in der Tür ein. Zoome zurück und gehe durch die Doppeltür in die **Schatzkammer**. Begib dich zum Regal in der Mitte und nimm die **vier Voodoo-Puppen**, sowie die **Wertpapiere** heraus. Bemerke eine weitere, tresorähnliche Puppe. Als du den Raum verlassen willst, versperrt dir Gretzelburg den Ausgang. Zoome wieder auf das mittlere Regal und zünde die Tresor-Puppe mit dem Feuerzeug an – Gretzelburg verschwindet. Gehe zu den Regalen auf der linken Seite des Raumes und nimm die **afrikanische Maske** mit. Gehe zu **Wamganga** zurück, rede noch einmal mit ihm und gib ihm danach die Voodoo-Puppe mit der orangefarbenen Weste und den weißen Augenbrauen. Begib dich erneut in den **Ritualraum** (mit dem Aufzug in die obere Etage), wo dich Wamganga schon erwartet. Das Ritual kann nun beginnen! Suche die Bodenstellen mit aktivem Mauszeiger und klicke auf sie in einer bestimmten Reihenfolge. Wamganga sagt dir dann jeweils, was du tun sollst:

1. zeichne mir der Kreide eine Sonne (Bild 1)
2. zeichne mit der Kreide einen Mond (Bild 2)
3. zeichne mit der Kreide einen Kreis um den Leoparden (Bild 3):



4. stelle die Voodoo-Puppe mit dem breiten Hut in auf den Mond
5. stelle die baumähnliche Voodoo-Puppe an den Kerzenkreis oben vor der Eingangstür
6. stelle die Voodoo-Puppe im gelben Gewand an den Kreis unten vor Wamganga.
7. klicke die Sonne an und Wamganga möchte, dass du hier deine eigene Puppe hinstellst

Solltest du diese Puppe schon in deinem Besitz haben, kannst du sie sofort hinstellen, ansonsten gehe zum **Aufzug** zurück, gehe an ihm vorbei (evtl. erstmal eine Schritt vor) und laufe nach links in die **königlichen Gemächer**. Gehe nach links durch die Tür in dein ehemaliges Zimmer und nimm aus der Truhe **Anns Puppe** mit.

Begib dich mit dem Aufzug zurück in die **obere Etage** und weiter in den

### Ritualraum:

7. stelle Anns Puppe auf die Sonne:



8. lege die Wertpapiere vor den Leoparden:



**Wamganga** verlässt nun den Raum, wenn alles richtig durchgeführt wurde, und vertreibt die Schlange. Warte, bis er wieder da ist und rede mit ihm. Er benötigt noch drei weitere Dinge zur Heilung des Leoparden.

Verlasse den Ritualraum, gehe nach unten links in den Gang, wo die Schlange lag, und durch die Türöffnung rechts. Gehe in diesem Gang nach unten im Bildschirm weiter, bis du links unten eine offene Tür siehst, die in die **Mannschaftsquartiere** führt. Betrete sie und wende dich nach rechts zu einem offenen Schrank. Nimm die Karte vom Kleiderstapel – ein Affe stiehlt sie dir! Ziehe den Verbandskasten unter dem Schrank hervor und nimm aus ihm eine **Morphinspritze**, **Desinfektionsmittel** und **Verbandmaterial** mit. Gehe zum **Ritualraum** zurück (nach oben – nach oben – nach rechts in der Gangmitte – nach oben – nach links) und gib Wamganga die drei Dinge aus dem Verbandskasten. Er möchte nun nicht mehr gestört werden. Und du machst dich auf die Suche nach dem Affen, der die Karte gestohlen hat.

Verlasse den Ritualraum und gehe nach unten – nach rechts durch die Türöffnung, nach unten links – nach links und in der Gangmitte nach rechts in einen **TV-Raum**, wo die Affenmeute fernsieht. Laufe nach oben in den **Vorführraum**, klicke mit der Maske aus deinem Inventar auf die Kamera. Damit erschreckst du die Affen und sie flüchten, bis auf einen.

Gib dem letzten Affen im TV-Raum die Smaragde im Tausch gegen eine **spezielle Karte**.

Verlasse den TV-Raum und gehe weiter nach unten rechts und nochmals nach rechts. Hier sitzt eine hungrige Affenbande und lässt dich nicht durch. Gehe ein Bild zurück und nach links in die **Küche**. Laufe nach unten im Bildschirm zum Herd, nimm den **Dosenöffner** und öffne die **Dose** vor dir mit ihm. Schütte den Inhalt der Dose in die Pfanne und zünde mit dem Feuerzeug das Gas unter der

Pfanne an. Die Affen werden vom Geruch des Essens angelockt, und der Weg ist für dich nun frei!

Verlasse die Küche und gehe nach rechts in den Gang, den die Affen versperrten und weiter nach oben in einen **Arbeitsraum**. Öffne den Schrank hier, nimm einen weiteren **Spionagebericht** heraus und lies ihn. Schauge den Zettel an der Schranktür-Innenseite an und merke dir die Zahl „2577“. Gehe nun zur verschlossenen Tür und gib oben rechts von ihr in das Zahlenschloss diese Zahl ein. Stecke die spezielle Karte in den Kartenleser unter dem Zahlenschloss und betrete durch die geöffnete Tür den angrenzenden **Kartenraum**. Schauge die Karte auf dem Tisch an, nimm und lies den **Militärbericht**, der unter der Karte liegt. Klettere durch die Luke im Fußboden:



nach unten in den **Trommelraum**. Zoome auf das Schaltpult auf der rechten Seite und bewege den Hebel, um die Trommeln anzuhalten. Klettere zurück in den Kartenraum, gehe ein Bild nach unten und steige die Leiter nach oben in den **Steuerraum**. Gehe ins nächste Bild und nimm aus dem Wandfach links vom Steuerrad ein **Dokument** heraus (ich konnte es im Inventar leider nicht lesen!):



Rede mit **Willy Vandenard** zweimal und erfahre alles von ihm. Verlasse ihn und du hörst einen Schuss. Gehe zu Willy zurück, er hat Selbstmord begangen, und du nimmst ihm **Rodons Schlüssel** und die **Pistole** ab.

Gehe zurück in die **königlichen Gemächer** (ein möglicher Weg ist: Kartenraum – Arbeitsraum – raus nach unten – nach unten – nach oben – nach rechts – nach oben (hier solltest du vor dem Ritualraum sein, in dem sich leider noch nichts Neues getan hat) – nach oben – nach links – am Aufzug vorbei nach links). Gehe in den unteren Teil der Gemächer und schließe die Tür zu Rodons Zimmer mit dem Schlüssel auf.....

## ENDE

**Wir danken der Autorin 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](mailto: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).**