

Nacheinem schweren Unfall wacht unser Held (lebt er wirklich noch?) in einer für ihn unbekanntem Gegend auf.....

Komplettlösung zu Reprobates – Teil 1

verfasst von Ludwig exklusiv für



Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

Kapitel 1: Tag 1

Vorbemerkung: Die E-Taste zeigt uns alle Ausgänge aus einem Bild!

Wir befinden uns in einem Wohncontainer. Auf dem Tisch finden wir Wasser und eine Packung Cracker. Dies sollte man immer tun, wenn man die Möglichkeit dazu hat, denn unser Held hat Lebensenergie, die auch mal schwinden kann. Durch ein bisschen essen und trinken frischt man alles wieder auf.

Nun nach draußen; unser Held wundert sich noch immer und entdeckt den Glockenturm. Kann er da raufkommen, um einen besseren Überblick zu haben?

Gehen wir zum Strand. Mit der Frau dort kann man leider nicht reden (oder will sie nicht?), also weiter nach rechts und mit einem betenden Mann reden, der meint, man sei im Fegefeuer, auf dem Weg zwischen Hölle und Himmel.

Hinter dem Mann kann man trockenes Gras ergattern. Oben links vom Gras dann 5 kleine Steine). Nun in die andere Richtung (Bild links von der Frau, den Hügel hoch)) und dort auf einen steinewerfenden Mann treffen und mit ihm reden. Dann, noch weiter links einen Stock aufheben. Weiter oben finden wir wieder einen Stein, haben aber schon genug im Inventar.

Noch weiter nach links unter die südwestliche Klippe und weiter nach links zur westlichen Klippe. Durch Felsen hindurch über einige Steine (ein Treppensymbol erscheint) nach oben. Ganz hoch geht es aber nicht, weil ein verkeilter Baumstamm und ein Felsen den Weg versperren. Im Inventar mit den Steinen und dem trockenen Gras Feuer machen und dieses dann auf den Baumstamm anwenden, dann noch das Feuer mit dem Stock schüren. Alle Bemühungen bleiben umsonst. Wir erreichen am Felsen nicht.

Vielleicht hilft uns aber einer der Bewohner?? Also zurück zu den Containern. Alle abklappern und sehen, ob man Hilfe bekommt. Nur im Container 10 scheint da etwas möglich zu sein, aber nach dem ausführlichen Gespräch erwacht unserer Held in seinem Container. Draußen ist es Nacht.

Kapitel 2:

Wie immer, wenn möglich: Nahrung ins Inventar befördern und dann mit der Frau draußen am gegenüberliegenden Container reden. Dann nach rechts und dort mit dem Mann am Wasser reden. Danach zum Container 5 und um Hilfe bitten, doch dem Bewohner dort geht es wegen eines Alptraumes nicht gut. Nun gut. Vielleicht findet sich ja jemand anders, also wieder zum blockierten Weg (nach links oben, dann in Richtung unterhalb des Hügels, dann zum Hügel hoch und dann zur Spalte, wo schon jemand am Werk ist. Den Felsen anklicken und der Weg nach oben ist frei. Im nächsten Bild weitere Stöcke (5) finden und dann weiter bis vor den Turm, der allerdings verschlossen ist. Versuchen, die Tür zu öffnen. Aufhebeln ist nicht möglich, aber unser Held stellt fest, dass es mit einem Draht gehen könnte. Man benötigt also Werkzeug und/oder Hilfe, also über das obere Plateau zurück nach links unten zur Spalte und dann an den Strand. Jetzt immer rechts zum östlichen Strand und mit der Frau (Doirothy) reden. Nach Werkzeug fragen und sie antwortet, dass die Chinesin Yukiko ein Draht haben müsste. Also jetzt zurück nach links, dann weiter nach links und letztendlich zu den Brandflecken. Hier finden wir Yukiko und reden mit ihr. Unser Held bekommt den Draht, der aber das Bruchstück eines Zahnrades ist. Damit ausgerüstet zurück zum Glockenturm (zum Hügel, zur Spalte, zum oberen Plateau,), das Schloss mit dem Bruchstück knacken und dann die Tür mit einem Stock öffnen (2x Stock benutzen).

Drinnen angelangt sich alles ansehen. Da hier kein Weiterkommen ist, man aber einen trockenen Busch findet, könnte ja das Anzünden etwas nützen. Funken sind hier zu wenig, aber unser Held erinnert sich, dass Boris Blätter gesammelt hat. Hat er sie versteckt? Auf in Container 7 und ihn fragen. Er hat welche, möchte aber tauschen und Blätter gegen Blätter der nördlichen Klippe. Also wieder über die Spalte nach oben. Dann nach links zur nördlichen Klippe und dort dann vorne im Felsen Boris' Gebüsch finden. Unser Held kann aber nicht dorthin. Zurück zu Container 8. Hinein und von der hübschen Blondine erfahren, dass unser Held Ihre Strümpfe aus Container Nr. 4 haben kann, dass da aber jemand davorsteht, der uns aber nicht rein lassen will. Dann muss eben Gewalt helfen und wir braten ihm eines über, gehen rein, klicken die Jacke an und ergattern die Strümpfe.

Wieder zu Boris' Versteck. Hier jetzt einen Stein mit einem Stock im Inventar kombinieren und so den Stock in die Felsspalte über dem Gestrüpp einschlagen, dann darauf die Strumpfhose benutzen und runter klettern (Gestrüpp anklicken) und Blätter aufnehmen. Die Blätter dann in Container 9 gegen trockenes Gras tauschen. Zurück zum Glockenturm, das trockene Gras im Inventar anzünden und mit dem Feuer dann das trockene Gebüsch im Turm. Es wird ein loser Stein sichtbar, aber Adam kann ihn nicht entfernen. Verlässt er den Turm, dann läuten die Glocken und Adam wird wieder ohnmächtig.

Kapitel 3: Wir befinden uns auf einer Baustelle

Man muss nun ein Minispiel absolvieren. Mit der gelben Kugel sind alle Kreise nacheinander auf der Spirale zu berühren (gegen den Uhrzeigersinn). Gesteuert wird über die Pfeiltasten. Hat man eine Kreis mit der Kugel berührt, dann färbt sich dieser gelb und man muss den nächsten Kreis berühren, bevor die Farbe aus dem kleinen Kreis weg ist. So arbeitet man sich nach vorne, aber Vorsicht: denn in die großen Löcher darf unsere Kugel nicht fallen und die orangenen Kugeln sind unsere Feinde, die uns schließlich jagen. (Spielstand steht auf der Seite <http://www.gamepad.de> zum Download zur Verfügung).

Haben wir das geschafft, dann klicken wir Adams Gürtel an und wenden diesen auf den Flaschenzug über uns an. Dann nochmals den Gürtel anklicken, um hochzuklettern. Oben angekommen nach rechts und das linke, hängende Seil anklicken. Das Seil dann auf den Flaschenzug rechts von uns anwenden. Durch Klick auf das rechte Stahlseil klettert Adam dann nach unten. Den Gürtel dann mit dem Haken über uns benutzen und dann an ihm nach unten klettern. Rechts verstellt und ein Eimer den Weg. Wir klicken ihn an und er fällt an einem Seil tiefer, aber der Weg für uns ist frei. Rechts am Ende gibt es eine kurze Metallstange, die wir dann als Stufe ganz links in der Pfeiler einsetzen und so ein Stockwerk tiefer klettern können. Hier angekommen nach links unten in das darunterliegende Stockwerk und von einen weiteren Pfeiler außen einen Schutzhelm ergattern. Dann wieder nach unten.

Wir können nun einen Werkzeugkasten erreichen, nehmen daraus Schrauben, füllen den Eimer damit und so können wir letztendlich zum hinteren Werkzeugkasten, was uns einen Hammer einbringt. Ganz hinten rechts sieht man ein Lappen an Ende des Stahlträgers, den wir uns holen. Umdrehen und über den Pfeiler vorne nach unten klettern. Weiter nach unten rechts zur Brücke. Den Lappen auf den ölverschmierten Tragebalken anwenden und so über die Ölpfütze hinwegkommen. Ganz rechts so eine dicke Metallstange aus dem Pfeiler nehmen, zurück und den Helm auf das tropfende Öl anwenden, dann über den Lappen, ihn mitnehmen und vorne links die Metallstange einsetzen.

Ist man unten wieder mit dem Lappen über die Ölpfütze nach rechts zum Turm. Dann über den Pfeiler hoch auf die Plattform und ganz nach rechts eine Stange ergattern. Stange und Hammer im Inventar kombiniert ergeben ein Brecheisen. Wieder über den dreieckigen Lappen nach links und wieder nach oben klettern.

Weiter zurück über die Brücke nach links und wieder nach oben zu den Werkzeugkisten. Zur hinteren Kiste, in Großaufnahme das Brecheisen darauf anwenden, dann in die Kiste schauen und unter den Müll untersuchen und durch Klick mit der rechten Maustaste eine Kurbel finden. Jetzt alles wieder retour, also über den rechten Pfeilen nach unten, die Brücke erneut überqueren und dann gleich rechts den Pfeiler nach unten. Wieder über das mit dem Lappen bedeckte Öl nach rechts zum Turm und auf die hängende Plattform. Hier den Flaschenzug ansehen und zuerst das Öl, dann die Kurbel darauf benutzen. Die Kurbel dann anklicken und wir werden in eine neue Etage befördert. Die Plattform befreien wir vom Fass, nehmen dann links eine Sicherheitskette, tauchen diese in das Öl und benutzen sie dann mit dem Stahlseil und rutschen tiefer. Die Seilspule ansehen, den roten Knopf aktivieren, rechts die Handschuhe nehmen und dann am Seil hinunterklettern. Wir haben wieder festen Boden unter den Füßen und blicken auf einen Gehängten. Ihn mit einem Rechtsklick untersuchen und dann rechts unten durch einen Klick auf die Pfütze den Durst stillen. Nun die Kabel anklicken (Rechtsklick), das 2. schwarze Kabel von rechts mit dem weißen Kabel (Schrank) verbinden.

Jetzt nach links (direkt neben dem Erhängten). Wir landen in einer Nische und klopfen dort mit dem Hammer 2 Stahlträger gerade. Ein Brett dann mit dem unbeschädigten Eisenträger links benutzen, die Zementsäcke darauflegen und ein weiteres Brett darüber. So kann unser Held nach rechts. Das Eisengitter hoch und oben zunächst die Leiter zum Abtieg befestigen, dann eine Handsäge ergattern und den Erhängten damit erlösen. Über die Leiter nach unten, die Leiche untersuchen und per Rechtsklick einen Abschiedsbrief und einen Papietstreifen finden, den wir mit Rechtsklick im Inventar untersuchen.

Jetzt nach oben zum Aufzug, sich per Rechtsklick das Codeschloss ansehen und den eben erfahren Code 763990 benutzen und mit der taste unten rechts bestätigen. Der Aufzug ist aktiviert, und Adam kann ihn benutzen. Aber die Bremsen scheinen zu versagen. Adam muss sich beeilen und benutzt zunächst die Notbremse, dann den Hammer auf die Notbremse, dann wirft er das Seil hinten rechts in den Motor und benutzt zum Schluss das Brecheisen mit dem

Seil unter der Notbremse. Haben wir das alles nur geträumt? Auf jeden Fall erwachen wir wieder in unserem Container.

Kapitel 4: Tag 2 – auf der Insel

Die Nahrung und das Getränk einsacken, den Container verlassen, draußen 5 Steine aufheben und wieder zum Turm gehen. Vielleicht ist da jetzt was erreichbar. Auf dem oberen Plateau 3 Stöcke mitgehen lassen und dann am Glockenturm feststellen, dass er wieder verschlossen ist. Wieder bei den Container den Hügel hoch und wieder mit Dorothy reden. Der Schotte könnte etwas über Werkzeug wissen. Zurück auf den Berg zum nördlichen Plateau. Hier finden wir Edwin, der aber nichts über ein Werkzeug weiß bzw. nur einen Stock hatte. In den Container 10 und etwas über einen versteckten Haken erfahren. Nun über die Spalte und das Plateau zum nördlichen Strand. Mit beiden Personen reden. Dann mit dem Stein auf den Haken zielen, treffen und ihn nach unten befördern. Runter zum nördlichen Strand und den Haken holen. Zurück zum Glockenturm. Hier jetzt den Haken mit einem Stock kombinieren und beides auf das Vorhängeschloss anwenden. Dann 2x einen Stock auf die Tür anwenden. Diese bleibt aber nur kurzzeitig offen, also nochmals die Tür öffnen und dann einen Stock auf die Tür anwenden und so diese abstützen. Jetzt hinein und dann mit dem mit dem Stock verbundenen Haken den losen Stein bewegen und ein Schriftstück in portugiesisch finden. Draussen mit Edwin über die Glocke reden – auch, ob er portugiesisch kann. Zu den Containern unterhalb des Hügels und zu Nr. 1. Am Strand Hans treffen und mit ihm reden. Dann in den Container, wo gerade die Italienerin duscht. Sie kann portugiesisch und Adam soll den Brief auf den Tisch legen.

Draußen nach links gehen und eine Leiche finden. Sie sich ansehen, kurz reden und bald sollten die Glocken läuten.

Kapitel 5: Nacht 2

Man ist nun im Wagen eingesperrt und der Zug könnte uns überrollen. Um Zeit zu gewinnen, öffnen wir das Fenster, nehmen den Seitenspiegel und wenden ihn auf das Fenster an. Jetzt sollte der Zug bremsen und wir haben etwas mehr Zeit, müssen aber dennoch den Wagen von den Gleisen bringen, weil der Bremsweg des Zuges zu lang ist. Also geht es auf Schlüsselsuche: Die rechte Sonnenblende anklicken und der Schlüssel fällt auf den Boden. Dann das Handschuhfach öffnen und ein Schirm herausnehmen. Mit einem Rechtsklick den Schirm etwas ausfahren. Dann einen Knopf an der Mittelkonsole drücken, um den Beifahrersitz zurückzufahren und mit einem Rechtsklick den Beifahrer in Großaufnahme bekommen. Der Schlüssel wird sichtbar. Nun auch noch die Handbremse lösen und mit dem Schirm den Schlüssel heranholen und anklicken. Aus der Sicht des Beifahrersitzes zurück und den Schlüssel am Zündschloss zu benutzen. Dann nochmals den Schlüssel zum Starten anklicken. Im letzten Moment kann das Auto von den Schienen bewegt werden, aber unser Held baut in rasender letztendlich einen Unfall. Er muss sein brennendes Auto verlassen. (Hat man hier falsch gehandelt (den Spiegel am Anfang nicht benutzt!), dann kann es sein, dass unser Mauscursor für immer verschwindet – Bug?). (Hierzu gibt es ein Savegame auf <http://www.gamepad.de>)

Können wir im brennenden Auto handeln, dann nehmen wir den Scheibenwischer und spalten ihn durch Benutzung auf den Sicherheitsgurtverschluss. Mit dem gespaltenen Wischer dann den Feuerlöscher heranholen und diesen auf die Flammen benutzen. Das Feuer wird nicht ganz gelöscht, aber mit dem leeren Feuerlöscher hauen wir dann noch auf den Sicherheitsgurtverschluss, was zu einem neuen Minispiel führt.

Hier muss man innerhalb des Kreises die Flächen markieren. Gestartet wird mit dem äußersten Umlauf, man klickt einfach mit der linken Maustaste. Nun startet der Umlauf eine Ebene tiefer und man muss jetzt versuchen, dass das Muster über dem soeben markierten Sektor komplett aktiviert wird. Das Ganze muss unser Held 3x machen und dann hat sich der Gurt gelöst und er kann den Wagen verlassen (auch hierzu gibt es ein Savegame auf <http://www.gamepad.de> unter Lösungen)

Hat man das erfolgreich geschafft, dann muss man sich um Verletzte kümmern und diese aus der Gefahr bringen oder sogar wiederbeleben. Die Kreise oben am Bildschirm zeigen, was zu tun ist und wie wichtig das ist. Je voller der Kreis ist, umso eiliger ist die Lösung/Hilfe bei diesem Problem. – Zunächst zur Leitplanke und dann dort rechts (in den Graben) nach unten. Alles untersuchen, aber momentan kann hier nichts erreicht werden. Zurück auf die Straße. Nach links bis zur Kreuzung und sich dann den Wohncontainer/Wohnwagen/Trailer ansehen. Rechts neben der Treppe findet Adam einen Stiefel und unter der Treppe ein Brett, das vor das Fenster (auf den Unterbau) gelegt wird. Ein Bild zurück und dann rechts zur Baustelle. Versuchen, mit dem Mann am Auto zu reden, aber der tritt in die Pfütze und wird bewusstlos. Hat er einen elektrischen Schlag bekommen? Vorne den Stein mitnehmen und zurück zum Trailer. Auf das Brett steigen, die Scheibe einschlagen und in den Trailer hinein. Drinnen noch einen Bewusstlosen finden.

Zunächst einmal die Tür öffnen; damit kommt Luft rein und man bekommt einen Schlüsselbund. Erledigt man das Nachfolgende gleich, dann kann es passieren, dass man für Anderes später zu wenig Zeit hat. Bei mir hat es geklappt, aber hier ist zunächst mal wichtig, dass man die Tür öffnet und Luft schafft. Abspeichern!

Evtl. später machen, weil uns die Zeit davonlaufen könnte: Den Mantel anklicken und Taschentücher finden. Links über dem Waschbecken das Schränkchen anklicken und einen Erste-Hilfe-Kasten rausnehmen. Jetzt das Waschbecken anklicken, sich etwas das Blut abwaschen, dann das Taschentuch (Aus dem Inventar mit Rechtsklick) auf das Wasser benutzen und dann auf uns selbst und danach dann den Verbandskasten auf unseren Held anwenden. Wir haben eine Person weniger oben rechts stehen.

Rechts Küchenbereich/Kocher mit Rechtsklick ansehen. Das Messer mitnehmen und den versuchen, den linken Regler zu betätigen, um den Gasaustritt abzustellen. Da das nicht geht, mit dem Messer das Schränkchen unten anklicken und öffnen und die Gaszufuhr/Hauptventil abdrehen. Eine weitere Person verschwindet oben rechts.

Links aus dem Regal (rechts vom Wasserbecken) eine Taschenlampe nehmen und diese mit Batterien aus dem Radio bestücken.

Evtl., damit die Zeit nicht davonläuft, nach dem Speichern hier weitermachen: Wir finden im Trailer hier noch den 2. Stiefel. Jetzt aber schnell zum Mann an der Baustelle, denn die Zeit könnte knapp werden. Beide Stiefel im Inventar kombinieren und dann die Stiefel auf die Pfütze anwenden, so dass Adam hinüber kommt, aber die Stiefel bleiben in der Pfütze

stecken. Sich den Mann näher anschauen und es wird ein weiteres Minispiel starten. Man muss eine Wiederbelebung erreichen und die Blutstropfen in die Mitte durchlassen, die Blitze jedoch durch ein „Schild“ auf dem äußeren Kreis abwehren. Dieses Schild kann mit der rechten bzw. linken Maustaste gesteuert werden.

Ist das erledigt, ist auch dieser Mann gerettet und wir kümmern uns um sein Auto. Aus dem Kofferraum nehmen wir das Isolierband, den Wagenheber und ein Abschleppseil mit.

Wir werfen noch das Brett um, das an dem Schuppen steht und können es später als Brücke über die Pfütze benutzen. Nun zum Schuppen und ihn mit dem Schlüsselbund öffnen. Hier jetzt rechts im Regal einen Feuerlöscher finden und durch Rechtsklick auf eine Kiste mit Werkzeug eine Zange ergattern. Diese Zange wird mit Isolierband umwickelt und dann draußen auf das Kabel angewendet, das links von der Tür unterhalb des Kastens zu sehen ist. Die Stromzufuhr wird unterbrochen. Jetzt das Brett über die Pfütze legen und schnellstens zum eigenen Auto und den Feuerlöscher dort benutzen. **Sind wir selbst noch als Icon oben rechts zu sehen, erst jetzt die eigene Verarztung vornehmen und sich evtl. die Taschenlampe und die Batterie holen und das Gas abstellen.**

Jetzt können wir den Trailer verlassen, verlassen die Straße dann in Richtung der Schleusen vor der Brücke. Das eine Auto hing doch über einem Kanal mit Wasser. Können wir an den Schleusen da was bewirken? Adam probiert es und benutzt den Wagenheber auf die linke Schleuse; danach wird die rechte Schleuse geschlossen und so das Wasser umgeleitet

Nachdem dies erledigt ist hinter unserem Auto rechts zur Leitplanke, dort das Seil befestigen, zum Graben hinunter und das Seil an der Stoßstange des Wagens befestigen, so dass dieser abgesichert ist. Jetzt kann gefahrlos die Beifahrertür geöffnet werden, indem wir die Zange auf die Tür benutzen. Wir schauen uns die Beifahrerin an. Sie droht zu Erstickern und verliert Blut. Also zunächst das noch vorhandene Taschentuch anwenden und somit die Zunge fixieren, dann mit dem Messer den Riemen der Tasche vorne rechts abschneiden und damit das Bein abbinden. Dann noch den Erste-Hilfe-Kasten auf das Bein anwenden und ein weiteres Symbol verschwindet oben.

Jetzt zur Fahrerseite. Die Tür öffnen, den Mann mit einem Rechtsklick untersuchen und einen Gesundheitsausweis finden, der uns den Hinweis gibt, dass der Fahrer ein Herzmittel braucht. Normalerweise müsste er eines dabei haben. Aber ist dies vielleicht durch den Unfall herausgeschleudert worden? Untersuchen wir die Gegend ab und gehen rechts zum Kanal. Auf der Beifahrerseite in den Kanal klettern und dann vorne das Gitter anklicken. Die Taschenlampe benutzen, sie schließlich auf die Stufen legen, das Herzmittel hinter dem Gitter entdecken (Rechtsklick auf das Gitter) und dann mit dem Scheibenwischer den Behälter hervor angeln. Dann aus dem Röhrchen eine Kapsel entnehmen, sie mit dem Messer aufschneiden und dem Fahrer das Pulver verabreichen. Dem Mann geht es besser und so haben wir oben rechts nichts mehr stehen. Adam hört ein Auto, das weiterhelfen könnte, aber wie soll er sich bemerkbar machen? – (Abspeichern!) - Oben finden wir vor der Leitplanke einen Glasreflektor und den in der Leitplanke können wir mit der Zange ergattern. Nun stellen wir uns oben auf die Straße und versuchen ein Auto zwecks Hilfeleistung anzuhalten. Doch das geht schief, weil der Ölfleck auf der Straße das verhindert.

Also anders handeln und beide Reflektoren erst dann nehmen, wenn der Ölfleck versorgt ist. Hatten wir nicht schon einen Sandhaufen bemerkt? Also zunächst mal am Auto unten im Graben von der Beifahrerseite hinten die Radkappe mit dem Messer entfernen und dann zurück zur Baustelle. Rechts findet man dann einen Sandhaufen, benutzt die Radkappe darauf, streut den Sand auf die Öllache und nimmt erst dann die Reflektoren. Jetzt hält das Auto

direkt vor Adam und wir sind am Ende dieses Traumes und befinden uns danach wieder in unserem Container und im

Kapitel 6: Tag 3

Nachdem unser Held wieder seine Nahrungsrationen eingesteckt hat, geht er wieder nach draußen und bekommt gleich eine schlechte Nachricht. Marie teilt ihm mit, dass ihr das Schriftstück verloren gegangen ist. Ein 2. Mal mit der Dame reden und dann im gleichen Bild – wie immer an den einzelnen Tagen nach einem Traum – Stöcke, Steine und vorne trockenes Gras sammeln. Dann zum Glockenturm (über den westlichen Strand, den Hügel hinauf zum oberen Plateau). Versuchen die Tür zu öffnen. Mit dem Stock bleibt sie nur kurzzeitig offen, also mit dem Stein einen Stock in die Tür schlagen (im Inventar Stein mit Stock kombinieren und dann auf die Tür anwenden) und so letztendlich über die Tür klettern. Drinnen dann den Felsen zur Tür rollen. Dann - wie gehabt – im Inventar ein Feuer machen, dieses auf das am Balken festgeknotete Seil anwenden und dann noch darauf 2 Kräcker, damit sich das Seil löst und man es nehmen kann. Steht man auf dem Felsen, dann muss man erst wieder nach draußen und sich dann auch neues trockenes Gras besorgen (vorne links).

Hat man das Seil, nach draußen, links trockenes Gras nehmen und dann weiter zur östlichen Klippe (über das obere Plateau); hier mit Simon reden, der die Küste bewacht, auf dem Rückweg dann auch mit dem Fallenbauer/Jäger. Jetzt wieder nach unten und zum oberen Hügel. Von hier aus ein wenig suchen und mit mehreren reden: mit der neuen Eva am westlichen Strand, dann mit Edwin und Dorothy am östlichen Strand (evtl. zu erreichen über den Felsblock) und nochmals am westlichen Strand mit Eva, die man bittet, Simon wegzulocken; sie ist beleidigt und lehnt ab. Nun erscheint Maria; also bitten wir diese darum. Sie will das machen, wenn wir Dorothy Schuhe gebracht haben. Zurück zum östlichen Strand und die Schuhe abgeben. Jetzt wieder über die Spalte nach oben und man sieht Maria bei der Arbeit; dort jetzt zur östlichen Klippe. Hinunterklettern auf einen Baum (abspeichern!), das Seil auf diesen benutzen und dann ganz nach unten in eine dunkle Höhle. Hier das trockene Gras entzünden und schnell auf die trockene Stelle vorne links anwenden. Schnell, solange das Feuer noch an ist von links im Hintergrund den zerbrochenen Speer nehmen und dann die Höhle wieder verlassen, bevor es ein Erdbeben gibt. Nach oben, das Seil wieder mitnehmen, weiter hoch und links wieder trockenes Gras ergattern. Etwas weiter rechts oben noch einen Stock finden. Zurück in Richtung oberes Plateau und dann Glockenturm. Mit allen reden und dann in Richtung nördlicher Strand. Hier findet Adam eine Vogelfalle, sieht sie sich an, nimmt sie aber nicht mit. Dann mit Hans reden, der glaubt den Zugang zu einer Höhle entdeckt zu haben und danach verschwindet. Adam sieht sich das an und entdeckt 3 Spalten, die er mit einem Stock bestückt (wie schon gehabt: Stein mit Stock kombinieren und dann beides auf die Spalten anwenden). Ist das erledigt gibt es wieder ein Glockengeläut.

Kapitel 7: Nacht 3

Wieder sind wir in einer Regennacht. Wir versorgen uns mit Proviant und gehen nach draußen, unterhalb des Hügels und zum westlichen Strand. Hier findet Adam ein Crackerpapier und darauf geschrieben die 5. Nachricht. Unterwegs über die Spalte in Richtung Glockenturm wieder Stöcke und Steine einsammeln und dann oben den Turm links liegen lassen und zum nördlichen Strand. Einen Stock auf den Felsen links unten anwenden und in die Höhle, doch die Höhle schließt sich wieder. Drinnen liegt ein kaputtes Boot und Adam kann eine Flasche nehmen, die er Simon hinausreicht.

Links vom Boot nach oben zum Holzpfeiler steigen, darauf dann einen Stock anwenden und letztendlich fällt der Haken zu Boden und wir nehmen ihn und kombinieren ihn im Inventar mit einem Stock, was einen Haken mit Griff gibt. Hinter dem Balken rechts liegen große Steine. Einen davon nimmt unser Held und wirft ihn links auf den Stützbalken des Bootes. Rechts unten beim Boot finden Adam dann eine Kette, die er nimmt und gleich am Felsen vor dem Eingang benutzt. Doch auch, wenn er versucht, das Boot zu bewegen, es passiert nichts und so klicken wir mal den verschlossenen Weg nach draußen an und schreien um HILFE! Dies tun wir ein paar Mal und bald meldet sich eine weibliche Stimme, die Verstärkung holen will. Unser Held geht wieder zum Pfeiler, nimmt dahinter wieder einen Stein und wirft ihn auf den anderen Stützpfeiler, wenn er oben wieder eine Stimme hört. Dann noch unten den Haken mit Stil auf das Seil benutzen, es losklopfen und mitnehmen und danach die Höhle verlassen, wo Hans wartet und wir mit ihm reden. Über das obere Plateau und sie Spalte zurück ans Meer. Es gibt ein weiteres Erdbeben. Haben das die Höhlen überlebt?

Zum westlichen Strand und in Richtung „unterhalb des Hügels“ und dort die Leiche von Simon finden. Sie ansehen und zum Container Nr. 10, wo wir 3 Frauen treffen. Michelle kann Auskunft geben und unser Held erhält von Ihr die Nachricht Nr. 1. Den Container verlassen und in Richtung Glockenturm auf den Berg gehen. Sind wir oben, dann nach vorne zur Klippe. Sie ist scharkantig und so findet unser Held hinter der Klippe ca. in der Mitte des Bildes einen umgefallenen Baumstamm. Darauf verwendet er das Seil und klettert dann nach unten.

Links auf einem Stein liegt die verloren gegangene Mütze. Dann nach vorne und zum kleinen Strand runter klettern und durch den Haken am Stil tatsächlich einen Fisch ergattern. Dann mit dem Haken am Stil den rutschigen Abgrund bearbeiten und so wieder hoch kommen. Oben nach rechts zum Plateau, dann Richtung Turm und weiter zur nördlichen Strand und hier den Fisch in der Falle platzieren.

Zurück über das obere Plateau zur Spalte und dann zu Container 2 und unser Held bringt Hermann seine Mütze zurück; so erfährt er über eine 3. Nachricht, einen Vogel und einem Chip. Erneut über die Spalte in Richtung Glockenturm, dann zur östlichen Klippe und mit Hans reden und eine weitere Nachricht von ihm bekommen. Doch die Glocke schlägt wieder

Kapitel 8 – Im Hospital

Wir landen in einem Vorratsraum. Sich überall umsehen und rechts ein Stück Rohr und durch Anklicken des Bettes einen Lappen ergattern. Den Lappen auf die Stelle am Boden legen, wo es von oben tropft. Die Glühbirne links aus der Lampe noch nehmen: Der Lappen ist immer noch trocken, also dann zunächst mal den Raum verlassen. Draußen die gegenüberliegende Tür ansehen, das Glasfenster mit dem nassen Lappen putzen und feststellen, dass dort jemand drin ist. Die Tür geht nicht auf. Wir drücken rechts von der Tür den Knopf/Schlater und auch noch die rote Lampe am Gaszähler, aber nichts tut sich. So benutzt Adam das Rohr auf die Tür und Edwin meldet sich recht unfreundlich. Nun das Rohr auf das Glasfenster anwenden und dann noch

Benutzt den nassen Lappen mit dem dreckigen Fenster. Versucht, den Schalter rechts der Tür zu betätigen, und benutzt dann das Rohr mit der Tür. Es folgt ein Gespräch mit Edwin. Schlägt mit dem Rohr nacheinander auf das Fenster und dann auf die Abzugsöffnung oben rechts. Leider hat Adam keinen Erfolg. Mit Edwin erneut ausführlich reden und dann nochmals das Rohr auf die Abzugsöffnung werfen. Nun ist eine Öffnung vorhanden. Könnte man da die Glühbirne durchwerfen? Sie würde wohl kaputt gehen und so erneut mit Edwin reden, der eine Lederschnur durch die Öffnung herablässt. Adam befestigt daran die

Glühbirne, Edwin hat drinnen Licht und durch den weiteren Gesprächsverlauf bekommt Adam einen Schlüssel.

Den Gang nach hinten gehen und links die doppelflügelige Tür öffnen. Wir landen in der Leichenhalle, und gehen im nächsten Raum rechts ins Büro. Von einem Schlüsselboard rechts von der Tür einen Schlüssel mitnehmen. Vielleicht gelingt ja jetzt Edwins Befreiung. Also auf den Gang zur Tür zurück und den Schlüssel ausprobieren. Zurück ins Büro und versuchen, die Tür links zu öffnen. Mit Edwin ausführlich reden, der uns zu den Leichen schickt. Vielleicht kann man ja dort etwas finden. In der Leichenhalle beide Leichen untersuchen (Auch mit Rechtsklick!). Adam geht automatisch zurück und stellt zu seiner Überraschung fest, dass Edwin auf der anderen Seite der Scheibe ist und somit das Büro verlassen konnte. Ausführlich mit Edwin reden, bis das Telefon klingelt, unser Held abhebt und Edwin schließlich drangeht. Er verlässt dann den Raum in die Leichenhalle und Adam folgt ihm und wird niedergeschlagen. Betätigt man die Jalousien, findet man darauf eine Todesnachricht. In die Leichenschauhalle; hier sind die Leichen verschwunden und es ist Blut auf dem Boden. Es sich ansehen und dann zurück auf den Gang. Die Blutspuren führen zu dem Raum, wo Edwin gefangen war. Machen wir einen Rechtsklick auf die Tür, dann klingelt erneut das Telefon, also zurück zum Büro und am Telefon mit Edwin reden. Die beiden Leichen im Leichenschauraum waren wohl Edwin Frau und Tochter. Adam muss sich auf die Rückkehr von Edwin vorbereiten. Wir schauen uns genau um und finden im Büro vorne auf einem Wagen ein Skalpell. Es einstecken und dann im Sezierraum das Buch lesen. Können wir Edwin mit einer zuckenden Leiche eine Überraschung bereiten???? Also in den Raum mit den Kühlfächern. Eine Leiche aus dem Kühlfach Nr. 3 legt unser Held auf den Wagen/Krankenbett und schiebt diese dann in den Sezierraum.

Im Büro nun mit dem Skalpell die Stromleitung von der Schreibtischlampe trennen (was wohl so im richtigen Leben nicht geht (nur wenn man den Stecker gezogen hätte!)), dann an der Leiche das Skalpell benutzen und letztendlich das Stromkabel auf die Leiche anwenden. Die Leiche nochmals anklicken und dann aus diesem Bild raus. Edwin kommt, aber er ergreift die Flucht und die Tür im Büro bleibt offen.

Draußen im Gang gleich links durch die Tür in ein Labor und dort rechts vom Labortisch ein Sezierbesteck nehmen. Links, aus der 2. Schubladen von oben, Streichhölzer mitnehmen. Die Tür schließen und diese dann mit dem kleinen Schränkchen rechts sichern. Ein Bild fällt herunter, Edwin kommt, Adam hebt das Bild auf und sieht es sich an und wendet es dann auf den rechten Schrank an, um einen Geheimgang zu finden. Hebt das heruntergefallene Bild auf und schaut es euch an. Gibt es da etwa doch noch einen weiteren Ausgang? Wendet das Bild auf den rechten Schrank an, um einen Geheimgang zu entdecken. Bretter hindern uns am Weiterkommen, doch die Anwendung des Sezierbestecks verschafft uns Zugang zum Raum.

An einem Pfeiler findet unser Held eine Kerosinlampe. Er untersucht sie, aber es fehlt ein Docht. Das Seil neben den Pfeiler kann gekappt werden und durch Anwendung des Skalpells auf das Seil im Inventar gibt es ein Seilstück, das als Docht dienen könnte, in die Lampe eingesetzt wird und so kann man die Lampe mit den Streichhölzern anzünden und wir haben Licht. – Alles absuchen und einen Mundschutz finden. Zurück in den Laborraum und das Seil auf den Schrankfuß / Hölzerner Standfuß anwenden. Zurück durch die Tür und den Schrank an seine ursprüngliche Position ziehen. Mit dem Skalpell dann ein kleines Loch in die Rückwand des Schrankes schneiden. Durch das Loch schauen und Edwin und 2 Köpfe im Glas sehen. Der Rechtsklick auf den rechten Kopf bringt uns die Erkenntnis, dass das Simons Kopf ist. Nun den Mundschutz auf Edwin anwenden und dann mit ihm reden und wir sind letztendlich zurück in unserem Container auf der Insel.

Kapitel 9 – Tag 4

Nahrung mitnehmen und draußen – wie immer – Steine und Stöcke sammeln, dann zum westlichen Strand, mit Maria reden und in den Container Nr. 8, wo wir jemand Neues finden und mit der Polin reden. Dann über die südwestlichen Klippen hoch zum Glockenturm und dort zur Vogelfalle am nördlichen Strand. Auch mit den anderen Leuten solltet ihr euch zwecks Story-Verständnis unterhalten. Nehmt den langen Weg hoch zum Glockenturm auf euch und geht weiter zum nördlichen Strand. Die Möve aus der Falle nehmen und dann zurück und am Strand entlang und schließlich zwischen den Containern im Container 7 mit Eva reden. Sie gibt uns die 2. Nachricht und Adam hat die Idee, sich den Chip herauszuschneiden und der Möve einzusetzen. Wieder draußen, den Hügel hoch und mit allen reden. Zum westlichen Strand und weiter zu den südwestlichen Klippen. Nach oben schauen und rechts zwischen 2 Lianen, Danicas Brille sehen. Zurück, zum Hügel hoch, zum Felsblock und zum südlichen Ufer. Michelle jogged hier und Adam spricht mit ihr und bekommt den Haargummi. Den Stock im Inventar mit dem Haargummi verbinden und eine Schleuder herstellen, zurück zu den südwestlichen Klippen und mit der Schleuder + Stein die Brille herschießen. Vor Adam liegt dann das zerbrochene Brillenglas. Zurück über den westlichen Strand zu Container Nr. 8 und die Schwimfflossen mitnehmen. Wieder auf das obere Plateau und zum östlichen Klippe. Dort nach unten auf den Baumstamm steigen. Die Glasscherbe unter Umständen mehrmals auf Adam anwenden und so den Chip erhalten, der dann gleich auf die Möve/Vogel angewendet wird. Die Möve fliegt mit Chip davon. Danach die Scherbe, evtl. mehrmals, auf die Wurzeln anwenden und so flieht unser Held auf die Nachbarinsel.

Kapitel 10 – auf der Nachbarinsel/auf der Flucht

Sich umsehen und links im Gebüsch einen Stock finden. Jetzt nach unten zum Plateau über den Klippen und links vor der Hütte einen Einbaum/Boot finden, bei dem aber unser Held allein nichts erreichen kann, also weiter über den Holzsteg nach oben zur Hütte. In die Hütte hinein und den Stock auf den Haken am Fenster anwenden, ihn aufheben und im Inventar mit dem Stock verbinden, so haben wir wieder einen Haken mit Griff. Jetzt zurück und über die Bretter nach oben und dort nach rechts in Richtung Brunnen. Steine aufsammeln und damit eine Kokosnuss vom Baum holen. Unser Held ist entkräftet, isst aber merkwürdigerweise nichts von der Kokosnuss. Weiter nach rechts zur Kirche, die verfallen ist. Wir finden rechts eine Bodenplatte, die wir aber ohne Kraft nicht anheben können und so geht es den Glockenturm hinauf. Oben mit dem Haken das Seil neben Adam abschneiden. Es landet im Inventar. Dann links in Bildschirm runter etwas tiefer am Glockenturm. Hier jetzt den Haken mit Griff auf das Seil anwenden (im Inventar) und wir bekommen an ein Seil gebundener Hakenstock. Dieses Gebilde mit dem „Holzbalken“ in der Bildmitte benutzen. Das Seil schwingt und wir müssen es im richtigen Augenblick zu fassen bekommen, damit wir unbeschädigt wieder unten landen. (Wenn Adam den Wurfhaken wirft, muss man den Cursor etwa 2-3 cm von unterem Rand entfernt und 2-3 cm links von dieser Mauer, über die das Seil wirft hinbewegen (Cursor leuchtet auf) und dann klicken). Rechts von der Kirche, am Rand des Plateaus gelbe Beeren ins Inventar befördern.

Jetzt auf den Brunnen steigen, das Seil auf den Balken oben anwenden und unter die Erde. Hier jetzt die Flagge entfernen/einstecken, einen Safe finden und auf dem Grabstein die Kombination finden (es sind unter 4 Buchstaben Kreuze, also: MDIC, was 1599 ergibt). Diesen Code am Safe benutzen und die Statue ergattern. Jetzt wieder zurück und über den Brunnen nach draußen. Das Seil wieder mitnehmen und nun ganz links zum Eingeborenendorf. Hier die Statue auf den Totem anwenden und die Eingeborenen halten uns für einen Gott und wir dürfen ins Dorf. Einen Strauch mit Früchten finden und jetzt kann die

Energie wieder aufgeladen werden, so dass wir auch erst jetzt wieder zur losen Platte vor der Kirche gehen können. Wir benutzen unseren Haken am Stock auf die Platte und ergattern so eine Perlenkette, die wir gleich ins Eingeborenendorf zur Mutter mit Kind bringen. Wir fragen nach Dieter und das Kind sagt uns, dass der durch die Büsche in den Spalt gelaufen ist. Also hinter her. Den Wachtposten durch einen Steinwurf entfernen und weiter. Am Abgrund das Seil über den Baumstamm werfen und in die Spalte hinein klettern. Sich weiter vor arbeiten. Nach rechts springen und bis zum Wasserfall und die Energie auffrischen. Links neben dem Wasserfall (bei einer Liane) ist ein Loch im Stein/Felsen und darauf wendet Adam dann den Haken mit Griff an. Jetzt kann Adam an der Wand hoch klettern und kommt oben zur Kreuzung, bei der der Weg rechts in den Dschungel führt und links zum Rand des Abgrundes. Den Weg in den Dschungel nehmen. Das uns behindernde Wildschwein beseitigen wir so: wir füllen die gelben Beeren in die Kokosnuss und geben alles dem Wildschwein. Es wird ohnmächtig und Adam kann über den Baumstamm (auf dem Stamm ist das Treppenzeichen). Links findet unser Held einen Stock und den Stein lässt er hinten runter rollen. Dann zurückgehen zur Kreuzung und den Weg nehmen in Richtung Rand des Abhangs. Dort angekommen finden wir rechts einen umgefallenen Stamm, der sich aber nicht bewegen lässt und davor ein paar große Steine. Wir werfen solange welche von ihnen in das fließenden Wasser bis unser Held sagt: aber wenigstens das geht. Jetzt noch die Flagge auf den aufgeschichteten Staudamm benutzen. Es staut sich ein See und der umgefallene Stamm kann jetzt mit dem Stock bewegt werden. Die Flagge wieder ins Inventar übernehmen, zurück zur Kreuzung, in sie Spalte hinein und unten angekommen, den Hakenstock wieder mitnehmen und den Bildschirm nach oben über den Baumstamm zum Abhang. Über einige Stufen zum Wasserfall und Energie aufladen. Ganz an den linken Bildschirmrand und den Hakenstock erneut in einem Loch im Felsen benutzen und die Wand nach oben klettern zur Lichtung (abspeichern!). Da Adam meint, dass er vorsichtig sein muss, nun immer nur kleine Schritte machen (Doppelklick vor Adam), um die Fallen zu überleben/umgehen. Nach der ersten Falle in kleinen Schritten durch den Busch und sich immer rechts haltend zu den Stufen hinten rechts und dann weiter in Richtung „zur Spitze der Klippe“. So hat man die 2. Falle überwunden. Weiter nach links und dann die Flagge/das Tuch auf die Schlangen benutzen und so auch diese überwinden. Weiter und auch wieder nach oben und dann oben in Richtung Dschungel und wir kommen zu einer Hütte. Hinein und links das beschriebene Papier / das Tagebuch lesen. Dann sich kurz mit Dieter unterhalten.

Kapitel 11 – Der Schluss

Man hat von Dieter die entladene Strahlenpistole bekommen und nimmt rechts von der Hüttenwand noch das Seil und die Axt mit und hinten links von der Tür die Trinkflasche. Nach draußen und Dieter folgen, der uns bis zum Lavastrom bringt. Nun ist Adam wieder auf sich alleine gestellt.

Im Vordergrund auf den Felsen steigen und die verdorrte Palme mit der Axt bearbeiten, so dass eine Brücke über den Lavastrom entsteht. Hinüber und auf der anderen Seite auf den Pfad gehen.

Denkt jetzt an die E-Taste, dann wird es einfacher! Dann bis zum Fuß des Berges und schließlich vor Geröll stehen. Rechts und links vom Geröllhaufen geht es nach oben zum Gipfel, aber wir nehmen den Weg rechts und weiter die Wand – sich rechts haltend (hinter dem Geröll in Richtung Gipfel) – dann weiter in Richtung „zur Klippe hoch“ und hier dann oben rechts die Axt benutzen und über den Abhang nach oben und ein Luftschiffwrack

finden. Es untersuchen und die Waffe wird dadurch aufgeladen. Jetzt kommt unser Held aber hier nicht mehr weg. Kraft auftanken und dann 2 Felsblöcke nach unten rollen. Jetzt eine Felsausbuchtung finden, das Seil mit der Axt im Inventar kombinieren und das Gebilde auf die Felsausbuchtung anwenden.

Das Seil runterklettern zu „Unter dem Abhang“ und unten nach rechts. Weiter rechts auf einem Weg hoch zur Spalte und dort, wenn der Roboter unserem Helden den Rücken zukehrt, diesen mit unserer Waffe erledigen. Ist das erledigt zurück nach unten zum Fuß des Berges und dann links vom Geröllhaufen nach oben bis zum Gipfel und weiter zum Eingang des Kraters. Weiter zur Station und zum Dach der Station und dort den ausgeschalteten Roboter finden und die Waffe wieder aufladen. Dann wieder nach unten in Richtung Hangar (zur Brücke) und wenn die Sequenz mit dem Luftschiff vorbei ist, in den Hangar. Rechts hinter den Kisten verstecken und wieder einen Roboter hinterrücks erledigen. Jetzt zum Korridor und dort der Roboter, der gerade aufgeladen wird, erledigen und dann die Ladestation selbst zerstören.

Jetzt zum Hauptkontrollraum und hier den Papierkorb untersuchen und die Nachricht lesen. Vom Tisch ein Taschenmesser nehmen! Den Raum verlassen und rechts über die Treppe zum Level 1. Unter der Treppe den toten Forscher untersuchen und das digitale Puzzle nehmen. Es im Inventar mit Rechtsklick anklicken und dann die Teile entsprechen in das vorgegebene Feld einordnen. Angeklickte Teile können mit Rechtsklick gedreht werden. Da Teile, die an der richtigen Stelle sitzen, nicht mehr weggenommen werden können, ist das recht einfach. Nun vom Toten Forscher noch einen Finger abschneiden, den man braucht bestimmt für irgendetwas einen Fingerabdruck. Zurück nach oben und im Korridor alle Türschlösser/Fingerscanner ausprobieren. Der vorhanden abgeschnittene Finger passt nur zum Türschloss einer Unterkunft. Hinein gehen und der Finger öffnet uns den Spind Nr. 6 von Capt. Thomas. Adam ergattert so einen PC/Laptop und findet im Mantel eine Nachricht. Den PC im Inventar benutzen und als Passwort candy (vom digitalen Puzzle) verwenden. Alles ansehen und als weiteres Passwort für die emails sandra verwenden. In der oberen rechten Ecke ist der Papierkorb des Mail-Accounts. Ihn anklicken und das Notfallpasswort erfahren: "97getout43bkw". Damit hat der PC seinen Zweck erfüllt. Jetzt in den Hauptkontrollraum zurück.

Hier jetzt den roten Schalter rechts drücken und dann auf dem Hologramm an der linken Wand erneut den Finger benutzen. Dann den eben im PC gefundenen Code 2x in das Codefeld des Hologramms eintragen. Zum Hangar und hinter das Luftschiff gehen. Eva ist da, Adam redet mit ihr und bekommt einen Schraubenzieher.

Nun in den Keller. Sich nach links wenden und dann hinten rechts eine reparierte Rohrleitung finden. Mit dem Schraubenzieher kann unser Held ein Rohrstück lösen und ergattern. Das Rohrstück mit den Schraubenzieher im Inventar verwenden und dann oben am Ende der Treppe mit dem Gebilde / Schraubenzieher mit Verlängerung den Lüftungsschacht öffnen. Eva rufen und dann im Teleporterraum den Finger auf die Hologrammwand anwenden und wir erleben das Ende!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).