



Demohilfe by Locke,

für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

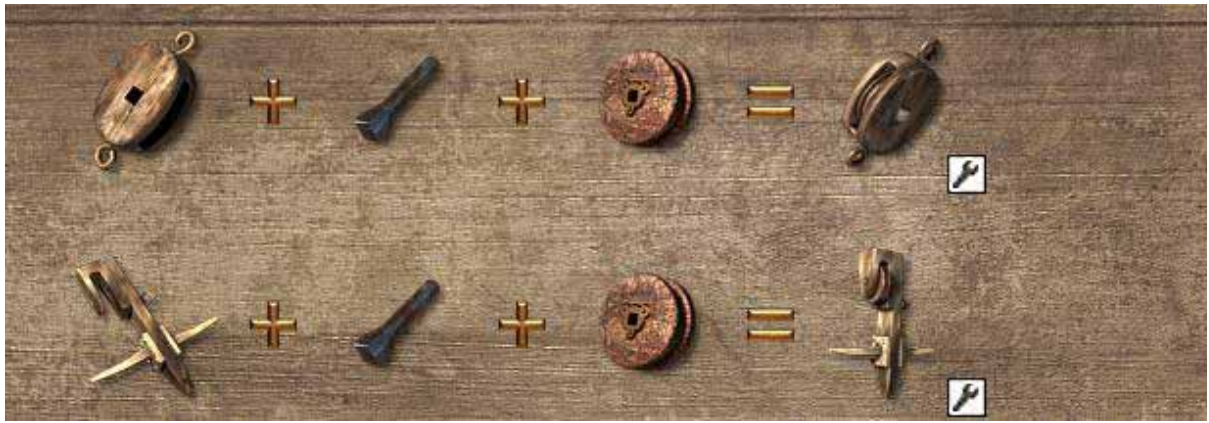


Wir nehmen die **Seilrolle** u. folgen dem Weg nach oben.



Hier pflücken wir die **Hibiskusblüte**, schauen nach oben u. bemerken eine Art Seilbahn.
Wir ziehen an dem Seil, holen die **Vorrichtung** nach vorn u. nehmen sie ab.





Da die Vorrichtung defekt ist, reparieren wir sie im Inventar u. hängen sie wieder auf das Seil.
So kommen wir auf die andere Seite u. können uns auch hier umsehen.
Wir gehen an den Fluss, sehen uns die Raubtierspuren an u. betreten rechts die Höhle.



Nun nehmen wir das Holz, legen es auf die Feuerstätte u. zünden es mit dem Feuerzeug an.
Im Scheine des Feuers stecken wir uns eine **Messerklinge**, einen zerbeulten **Topf**, eine **Schnur** u. eine zerbrochene **Statuette** ein.
Wir verlassen die Höhle u. gehen an den Strand.



Hier finden wir ein Messer u. reparieren es!



Nun gehen wir wieder Richtung Seilbahn u. bemerken einen Baum mit vielen Einschnitten.

Wir nehmen das Messer u. vertiefen einen Einschnitt. Das nun austretende Baumharz fangen wir mit dem, auf dem Boden liegenden **Tontopf** auf.

Nun springen wir schnell an die Seite, denn oberhalb von uns lösen sich einige dicke Felsbrocken.

Diese wurden von einer mysteriösen Gestalt gelöst.



Wir gehen wieder zurück in die Höhle u. stelle den Topf mit dem Baumharz auf die Feuerstätte.
Nun kleben wir damit die Statuette u. stellen sie neben die Andere.



Das Licht des Feuers wirft nun die Schatten zweier Männer auf die Wand.
Hier können wir z.Zt. nichts mehr tun!
Nun verlassen wir die Höhle, gehen zur Seilbahn u. schwingen auf die andere Seite.
Hier gehen wir nach links, kommen an einen Bananenbaum u. pflücken eine **Staude Bananen**.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir schauen uns Long Johns Hängematte an, nehmen die **Rumflasche** mit u. gehen Richtung Strand.



Unterwegs finden wir ein **Horn** welches wir ausprobieren u. damit einige Papageien erschrecken.



Am Strand angekommen, nehmen wir das Holzbündel u. machen Feuer.

Dann nehmen wir das Paket, öffnen es u. entnehmen ihm einen **Hammer**, einen **Meißel** u. ein **Seil**.

Wir gehen den Strand entlang u. kommen an eine Statue.



Wir unterhalten uns mit dem Papageien der uns ein **Lied** vorsingt u. **Rum mit Banane** haben möchte. Das sollte doch kein Problem darstellen, denken wir u. entkorken die Flasche.

Dann zerschneiden wir eine Banane u. füllen das **Getränk** in den verbeulten Topf.



Wir kredenzen ihm das Gesöff, er fliegt hoch u. verliert eine **rote Feder**.



Wir nehmen die rote Feder u. fügen sie ebenso wie unsere Hibiskusblüte ein.

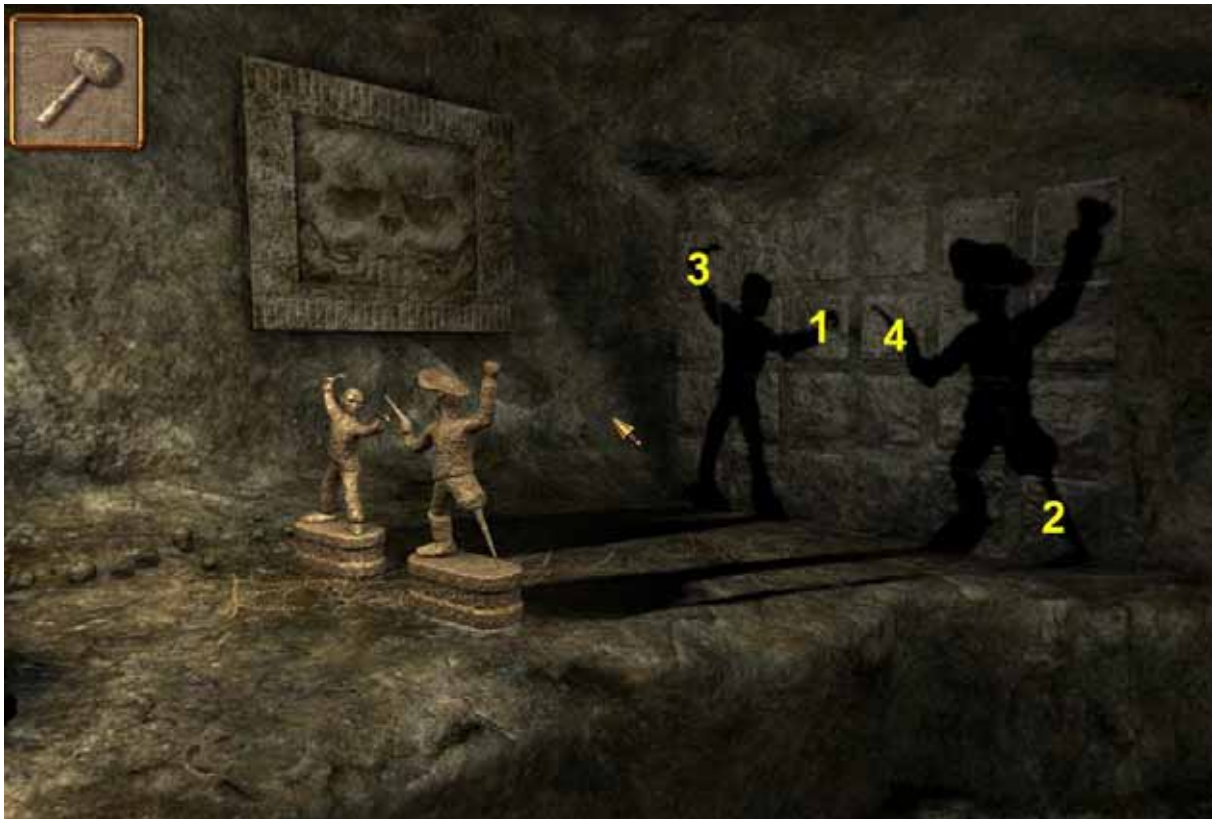
Dann flechten wir, rechts unten, einen Zopf u. machen uns auf die Suche nach einer **gelben Feder** u. **roten Muschel**.



Wir müssen nicht lange suchen, denn unweit von hier finden wir eine **rote Muschel**, eine **blaue** - u. eine **rote Feder**.

Nun setzen wir Beides ein, der Papagei flattert fort, wir fahren wieder Seilbahn u. gehen in die Höhle.

Hier fachen wir das Feuer an, nehmen den Hammer u. schlagen:



auf die Handkralle, auf das Holzbein, die Hand u. die Pistole.

Wenn wir alles richtig gemacht haben, öffnet sich die Wandplatte u. wir können ein weiteres **Horn** entnehmen.

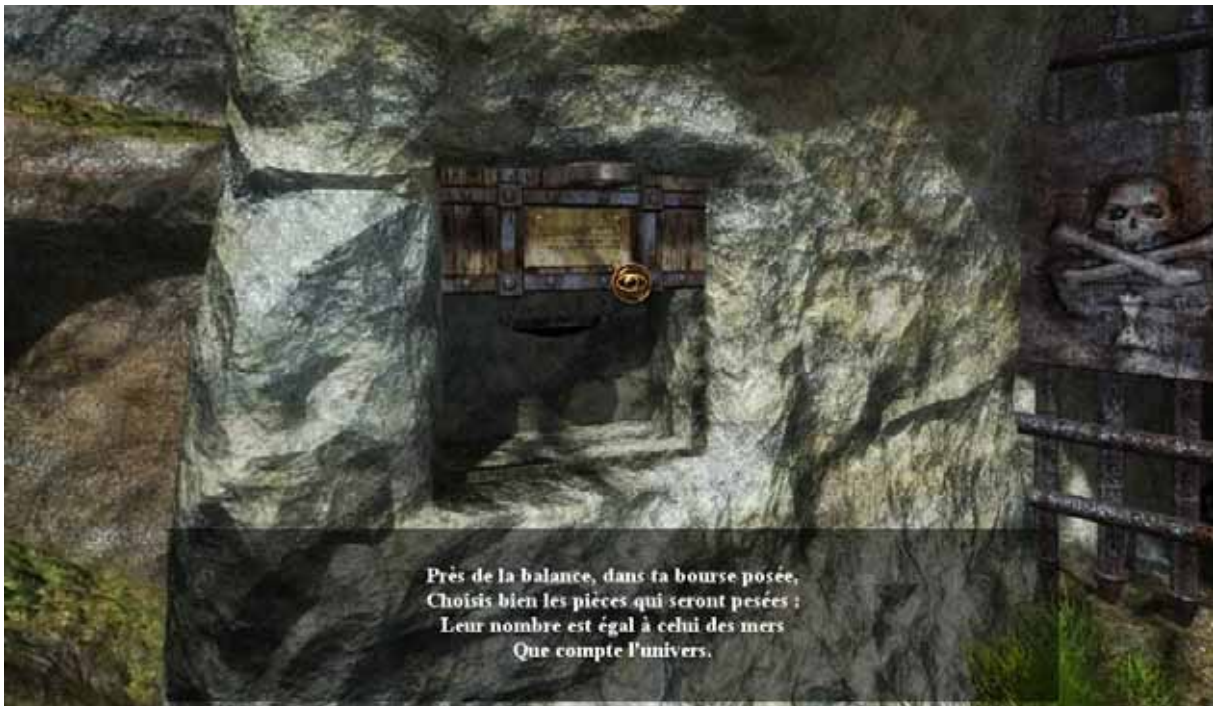
Wir blasen das Horn u. der Papagei wirft das Skelett vom Galgen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir rauben dem Skelett einen **Lumpen**, die **Handkralle** , das **Glasauge** u. drehen uns um.



Près de la balance, dans ta bourse posée,
Choisis bien les pièces qui seront pesées :
Leur nombre est égal à celui des mers
Que compte l'univers.

Mit Hilfe der Handkralle öffnen wir die Luke u. lesen was auf dem Messingschild steht.

Hier ist also eine Waage die, wenn sie richtig bestückt wird, das Gittertor öffnet.

Wir drehen uns um, schauen nach oben u. reden mit dem Papagei.



Dieser singt uns nun etwas vor u. wir müssen immer die nächste Strophe singen.

Und immer wenn wir den richtigen Text gefunden haben, rückt er dem Geldbeutel etwas näher.

(Satz 3, 5, 3 u. 1 anklicken!)

Am Ende singen wir gemeinsam u. der Papagei knipst den Geldbeutel ab.

Diesen heben wir nun auf u. legen ihn neben die Waage.

Was nun?

Wir hatten etwas von 7 Weltmeeren gelesen u. setzen diese Info in Münzen um.

Das bedeutet also, 7 Münzen öffnen das Gittertor!



Nach einigem probieren gelingt es uns u. wir gehen in den Tunnel.

Wir nehmen die **Fackel** aus der Halterung, tränken sie mit Baumharz u. stecken sie wieder in die Halterung. Dann zünden wir sie an u. gehen in den Felsentunnel.



Und nun ist die Demo leider zu

ENDE

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

...Das Abenteuer hat gerade erst begonnen!

Erhältlich ab April 2007

www.schatzinsel-game.de

NEUE ABENTEUER AUF DER SCHATZINSEL ©2006/2007, MOBILIS GROUP / DEVELOPED BY KOOPS

KOOPS

MOBILIS www.mobilis-france.com

Laut dem Distributor erhältlich ab ca. 30.4. und dann zu beziehen über den Shop oder direkt per Mail von:

CD ROM & Softwareservice
KRATZ

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