

Amerzone

Mitspielende Personen

- Alexandre Valembois, alter Forscher im Leuchtturm
- Alvarez, Präsident von Amerzone
- Angler auf der Insel der Gestrandeten
- Eingeborene im Dorf in Amerzone
- der Held des Abenteuers
- Postbote beim Leuchtturm
- Priester in El Pueblo
- Soldat in El Pueblo

Lösung

Kapitel 1: Der Leuchtturm

Nachdem man vom Postboten angesprochen wurde, folgt man dem Weg bis zum Leuchtturm und nimmt sich den Brief aus dem Briefkasten beim Tor. Dann öffnet man das Tor und geht zur Türe des Leuchtturms, die man ebenfalls öffnet. Drinnen nimmt man den Hammer neben dem Fahrrad und geht dann die Treppe nach oben. Dort sitzt der alte Monsieur Alexandre Valembos, der einen etwas zusammenhangslos bittet, das Ei der weißen Vögel für ihn wieder zurück nach Amerzone zu bringen. Man sollte nun die Briefe aus der Schublade nehmen und dann die Wendeltreppe nach oben gehen. Dort kann man Valembos Expeditions-Tagebuch nehmen, in ein anderes Buch blicken und eine Leiter (nicht die Wendeltreppe) nach oben steigen. Dort findet man einen Brief, der alles erklärt, was der Alte erzählt hat. Auch sollte man spätestens jetzt alles andere an Lesestoff durcharbeiten, damit man den Hintergrund der Geschichte kennt und schon einige Hinweise für spätere Rätsel bekommt. (Man kann hier noch einiges anderes machen: die Wendeltreppe hoch gehen und die Zeichnung ansehen, dort den Fernseher betrachten oder unten den Diaprojektor benutzen. All dies ist aber nicht nötig zum Lösen des Spiels.) Man geht nun wieder herunter zum Eingang des Leuchtturms.

Da man gerade nichts anderes zu tun hat, macht man dem Alten die Freude und bringt das Ei zurück. Dazu muß man dieses und das in den Dokumenten erwähnte Hydraflot für die Reise nach Amerzone finden. Deshalb öffnet man in der Eingangshalle die Bodenluke und geht in den Keller. Direkt rechts betätigt man erst einmal den Schalter und macht so Licht. Man folgt dem Gang und kommt so zu einer Wendeltreppe, die nach unten führt. Hier folgt man dem Gang, bis Stufen weiter nach unten führen und biegt nach rechts in die Kammer ab. Dort steht ein Computer, den man zum Laufen bringen muß. Dazu stellt man die Stromversorgung mit dem Hebel an der Wand ein und schaltet anschließend mit dem Hebel weiter links den Rechner ein. Man hebt nun die Diskette auf, drückt auf den Knopf unterhalb des Bildschirms und kann ihn dann näher betrachten. Man holt die Diskette aus dem Inventar und schiebt sie in den Schlitz. Dann muß man ein Paßwort eingeben. Dieses erfährt man aus dem Tagebuch: es ist das Geburtsdatum von Valembos, also 280604. Nachdem man die 6 Ziffern eingegeben hat, drückt man auf *. Hat man zwischendurch eine falsche Ziffer gedrückt, kann man das mit der Pfeiltaste auf dem Display korrigieren. Anschließend drückt man auf Bestätigung und dann auf LOAD. Dann verläßt man die Kammer und geht nach rechts die Treppe hinunter. Nach Eingabe des Codes kann man nun die Tresortüre öffnen und die Basis betreten.

Man hebt links die Metallstange auf und betritt dann den Fahrstuhl. Nachdem man den Hebel gezogen hat, fährt man ganz nach unten, geht durch die Türe und dort die Treppe hinunter. Man geht zu der Hütte und betritt diese. Auf dem Tisch findet man eine Skizze, auf der man den Aufbewahrungsort des Eis erkennt. Dieses erreicht man über den Fahrstuhl, den man nun im Zischengeschoß zum Halten bringen muß (sicherlich hat man schon das Ruckeln auf der Fahrt bemerkt). Man fährt also wieder nach oben und blickt dann auf den Boden des Fahrstuhls. Gegenüber dem Eingang zum Fahrstuhl findet man ein Loch in der Wand, in das man den Metallstab steckt. Dann fährt man wieder nach unten und hält diesmal in der Mitte an. Dort schlägt man mit dem Hammer die frisch hochgezogene Wand ein und geht über den Gang zur nächsten Türe. Dahinter findet man das Ei. Man geht nach links und zieht an dem Hebel, um anschließend wieder mit dem Fahrstuhl nach oben zu fahren. Man entfernt wieder die Metallstange und fährt ganz nach unten. Nun geht man wieder in die große Halle mit dem Hydraflot und das Ei ist auch schon angekommen. Man muß es nun in das Vehikel bugsieren. Dazu dreht man sich am Fuß der Treppe um und geht nach vorne und zweimal nach rechts hoch auf einen Turm, wo man einen Hebel ziehen kann. Das Ei wird nun verladen. Anschließend geht es wieder nach unten und auf die rechte Seite des Hydraflots, das man über eine Brücke betreten kann. Am Kontrollpult steckt man die Diskette in den Schlitz, drückt auf LOAD und dann auf FLUGZEUG. Als Folge bekommt man eine Checkliste, die einem mitteilt, daß man noch die Koordinaten eingeben muß. Auch hier hilft das Tagebuch weiter. Man soll den Vögeln hinterher fliegen, aber zu der Richtung 5° addieren. Man muß also die Richtung des Vogelflugs herausfinden. Das kann man mit einem Fernrohr, von denen es 3 Stück gibt: eines beim Weg vor dem Leuchtturm und ein zweites auf dem Dach des Leuchtturms. Diese zeigen aber Vögel, die auf einen zukommen, nicht solche, denen man folgen kann. Also muß man das dritte Fernrohr suchen. Dieses findet man, wenn man das Hydraflot verläßt und nach links auf den Steg bis zu dem Tor geht. Dort geht man rechts in den Gang und in einen anderen Fahrstuhl, drückt drinnen auf den roten Knopf und betrachtet ihn dann näher. Mit dem Pfeil nach oben fährt man eine Etage nach oben (nicht noch höher) und steigt wieder aus. Mit dem Fernrohr in der Kammer dahinter erkennt man endlich wegfliegende Vögel, und

über diesen steht in roten Ziffern 140° . Zu diesen muß man wie gesagt 5° addieren, also hat man die Richtung. Diese 145 gibt man am Steuerpult des Hydraflots ein, zu dem man genauso zurückkehrt, wie man hierher kam. Nachdem man 145 eingegeben hat, drückt man auf *, bestätigt das Ziel und schon geht die Reise los. (Man kann die 145 auch ganz oben im Leuchtturm in Glashaushaus einstellen. Der linke Hebel stellt die Zahl eines jeden Feldes ein, der rechte Hebel wechselt zwischen den Feldern. Anschließend kann man unten das Rad drehen. Was das allerdings bringen soll, ist mir völlig unklar.)

Nach einem sehr langen Flug muß man kurz vor einer Insel notlanden, da einem der Treibstoff ausgegangen ist.

Kapitel 2: Die Insel

Zunächst stellt man den Segelboot-Mechanismus am Kontrollpult ein, dann den U-Boot-Mechanismus. Dabei bringt man bei der Einfahrt zur Insel der Gestrandeten leider einiges in Unordnung und ein Wal wird gefangen. Das ist auch der Grund, warum der Angler draußen nicht mit einem reden will. Also geht man über den Steg erst einmal zum Strand und betritt das Schiff mit den Bullaugen. Drinnen nimmt man die Taucherglocke und das Messer aus der Dartscheibe. Dann geht man wieder raus und nach rechts zu der Lagerhalle, in der man einen Benzinkanister und hinten auf dem Tisch einen Schraubenschlüssel findet. Den Kanister füllt man an der Zapfsäule vor der Lagerhalle und geht dann zurück zu dem Windrad. Dort betrachtet man den vorderen Teil genau und zieht an dem Hebel. Dann steigt man auf der linken Seite nach oben. An dem Schlauch am Boden befestigt man die Taucherglocke. Dann nimmt man den Schraubenschlüssel aus dem Inventar und bearbeitet das Rohr, das ins Wasser führt (dort, wo es abbiegt). Danach dreht man sich um und blickt auf das Gerüst des Turms. Links kann man sich ein Rad näher ansehen, das man einmal dreht. Nun zieht man an dem Hebel und setzt sich den Taucherhelm auf.

Man steht nun unter Wasser und geht einmal nach vorne und erkennt dort einen Holzpflock, an dem das Netz befestigt ist, unter welchem der Wal gefangen ist. Mit dem Messer schneidet man das Netz ab. Sobald der Wal frei ist, dreht man sich um, geht zurück und die Treppe nach oben.

Oben geht es zurück zum Kai, wo man jetzt mit dem Angler reden kann. Von ihm bekommt man einen Schlüssel für eine Truhe. Diese findet man, wenn man wieder zur Lagerhalle geht, aber weiter durch am Flugzeugwrack vorbei und ganz hinten am Strand zwischen den beiden Felsen durch über die Stufen zu einer verfallenen Holzhütte. Drinnen öffnet man die Kiste mit dem Schlüssel und nimmt sich die Diskette heraus. Anschließend geht man zurück zum Hydraflot und steckt die Diskette in den Schlitz am Kontrollpult. Danach drückt man auf LOAD und gießt im hinteren Teil des Gefährts links das Benzin in den Benzineinfüllstutzen. Auf dem Display drückt man auf Wurfhaken und feuert eine Harpune ab, nachdem man den Hebel direkt rechts neben dem Display gezogen hat. Dann geht es zum Windrad zurück und dort wieder ins Wasser.

Unter Wasser geht man immer geradeaus auf den senkrechten Stab zu. Dort findet man das Wrack des alten Hydraflots. An diesem befestigt man den Haken und geht zurück an Land. Im eigenen Hydraflot zieht man wieder den Hebel neben dem Display und zieht so die Türe des Wracks auf.

Dorthin geht es nun zurück und in das Wrack hinein. Am Steuerpult findet man die neuen Koordinaten: 227. Danach geht es zurück zum Hydraflot.

Am Display schaltet man den Hubschrauber-Modus ein und gibt die Koordinaten wie gehabt ein. (Falls man als Modus FLUGZEUG ausgewählt hat, landet man auf dem Strand. Danach versucht man es dann mit dem Hubschrauber und kommt genauso weiter.) Anschließend folgt wieder ein langer Flug.

Kapitel 3: El Pueblo

Sobald man gelandet ist, schaltet man wieder auf Segelboot um und landet an einem Steg. Man geht an Land und bei der ersten Gelegenheit nach rechts zu dem Priester. Wenn man mit ihm spricht, bekommt man einen Schlüssel von ihm. Dann geht es zurück Richtung Hydraflot, aber kurz vorher nach rechts zum Fort.

Mit dem Schlüssel kann man das Tor öffnen. Man geht nun solange geradeaus, bis man von einem Soldaten niedergeschlagen wird. Wenn man wieder aufwacht, sitzt man in einer Zelle. Von der Bank nimmt man sich die Tasse und fängt damit links oben neben der Türe das Insekt. Nun betrachtet man das Loch unten in der Türe genauer und erkennt eine Flasche Tequila. In diese kippt man den Käfer in der Tasse und wartet, bis der Wachmann umkippt. Dann kann man sich seinen Schlüssel nehmen (wieder

das Loch betrachten) und die Zellentüre aufschließen. Draußen nimmt man sich den Benzinkanister und das Seil vom Jeep. Anschließend geht man zu dem Brunnen. (Man kann auch noch zwei Gebäude betreten: in einem befinden sich eine Karte und eine Büste, im anderen sitzt ein besoffener Soldat, der erzählt, er habe den Priester erschossen. Zur Lösung des Spiels ist dies aber nicht nötig.) An dem Brunnen befestigt man das Seil. Anschließend klettert man nach unten und geht durch den Gang bis zu einer Wendeltreppe. Am Fuß dieser Treppe neben dem Eingang findet man ein Schwert. Nun geht es nach oben. Über eine Leiter kommt man in einen Beichtstuhl und weiter in die Kirche. Durch die Mitte der Sitzreihen geht man nach vorne zum Altar und hört sich die letzten Worte des sterbenden Priesters an. Dann steht man vor dem Altar und dreht sich nach rechts. Man öffnet die Bibel und blättert solange weiter, bis man sich den Schlüssel nehmen kann. Mit diesem schließt man das Schränkchen im Altar auf und nimmt sich den Brief und die Diskette. Der Brief enthält weitere Informationen. Nun geht es zurück zum linken Beichtstuhl, den man öffnet, um über die Leiter im Boden und die Wendeltreppe wieder ganz nach unten zu kommen. Man hat nun zwei Möglichkeiten, wieder nach draußen zu kommen:

1. Man geht durch den Gang zurück zum Seil und klettert nach oben. Dann verläßt man das Fort und geht zurück zum Hydraflot.
2. Man geht zu der Statue auf der linken Seite im Gang und steckt ihr das Schwert in die rechte Hand (also auf dem Bildschirm links). Dann zieht man an dem Schwert und dreht sich um. Man kann jetzt das Gatter öffnen. Nun geht man solange geradeaus und nach oben, bis man beim Grab auskommt, und zurück zum Hydraflot.

Man steigt wieder ins Hydraflot, tankt es hinten auf und steckt die Diskette in den Schlitz am Steuerpult. Dann drückt man auf LOAD und anschließend auf GLEIT. Dann fährt man den Fluß entlang bis zum nächsten Steg.

Kapitel 4: Der Fluß

Man steigt aus und geht rechts an der Hütte vorbei in den Urwald und immer geradeaus bis zur zweiten Hütte. In dieser findet man eine Karte und einen Benzinkanister. Dann geht man zurück zum Hydraflot und füllt dort Benzin nach.

Anschließend zieht man den großen Hebel rechts neben dem Display (den waagerechten) und fährt weiter bis zu einer Herde von Tieren. Da diese den Weg nicht freimachen und man sie als Tierfreund nicht einfach überfahren kann, hupt man sich stattdessen den Weg frei. Dazu drückt man auf den Knopf unterhalb des großen Hebels rechts. Dann geht es weiter bis zu zwei Wasserbüffeln, die ebenfalls den Weg nicht freigeben. Wenn man auf das Fenster geht, erscheint ein Pfeil in Fahrtrichtung. In dieser Richtung versucht man weiterzufahren. Leider lassen sich die beiden Büffel das nicht gefallen und beschädigen den Motor des Hydraflots. Man blickt nun in Fensterhöhe nach links, bis wieder ein Pfeil zu sehen ist, und klickt auf dieses Fenster. Dann aktiviert man den Wurfhaken und zielt mit dem Haken auf die Spitze des Felsens in der Mitte des Bildschirms. Dann zieht man den Hebel direkt rechts neben dem Display und zieht sich so weiter. Das wiederholt man noch zweimal (immer auf die Spitze des Felsens ziehen), dann gibt es als Ziel keinen Felsen mehr. Also schießt man auf das Rhinoceros, welches einen zu einem neuen Steg zieht.

Leider hängt es immer noch an dem Seil und man muß es wieder losmachen. Dazu steigt man aus und geht nach rechts dem Seil folgend bis zu dem Rhinoceros. Wenn man es das erste Mal aus der Ferne sieht, biegt man nach links in den Dschungel ab. (Man kann auch weiter auf das Tier zugehen und sich auf einen Kampf mit ihm einlassen, den man aber natürlich verliert. Dann geht man zurück und direkt wieder rechts in den Dschungel). Hier geht man sechsmal geradeaus und erkennt rechts von sich einen großen Felsen. Hier geht es nach links weiter, zweimal geradeaus und leicht nach links. Man steht nun vor einem Felsen mit einem Schmetterling. Nach rechts geht es weiter zu einem Felsen, vor dem man ein Betäubungsgewehr findet. Nachdem man es genommen hat, geht es genauso zurück zu dem Rhinoceros, das man betäubt, um sich anschließend den Haken zu nehmen (es gibt noch weitere Wege durch den Dschungel, mit den Wegmarken (die Felsen) sollte der richtige aber zu finden sein, wenn man einen anderen eingeschlagen hat).

Im Hydraflot klickt man in das Fenster, in dem wieder der Pfeil erscheint; dann hat man wieder einen Felsen im Visier. Wie gehabt hangelt man sich zwei Felsen weiter und sieht dann in der Ferne mehrere

Steine, die aber recht klein sind. Hier klickt man ganz rechts auf den kaum sichtbaren Steg. Man bleibt so vor den Felsen stehen, da einige Tiere den Weg versperren.

Man steigt aus und geht in der Schlucht solange weiter, bis man nicht mehr weiter kommt. Dort findet man etliche Bienenkörbe an der Steinwand und einen gut sichtbaren Holzstab am Boden. Rechts daneben liegt ein kleinerer Holzstab, den man mit dem größeren benutzt, um ein Feuer zu entfachen. Auf diese Weise verscheucht man die Türe und kann zum Hydraflot zurück.

Man zielt nun mit dem Haken auf den kleinen Felsen direkt über den unteren Teil des Fensters und dann zweimal je auf den Felsen in der Mitte. Anschließend zielt man auf den linken Teil der rechten Felswand (die Felsspitze im Wasser ist zu weit weg) und dann wieder wie gehabt die nächsten beiden Male auf die Felsen in der Mitte des Bildschirms. Zu guter letzt zielt man auf den Steg links von dem dicken Felsen und landet damit in der Nähe des Dorfs.

Kapitel 5: Das Dorf

Man nimmt sich das Ei und geht auf dem Steg nach links ins Dorf. Hier geht man durch das Tor, über dem sich eine Vogelstatue befindet. Drinnen kann man auf einem Tisch einen Plan betrachten und aus der Schublade eine weitere Diskette nehmen. Dann verläßt man das Dorf durch die hintere Türe und geht etwas weiter in den Dschungel.

Dann geht es nach links, bis es nicht mehr weitergeht. Hier kann man rechts einen Baum schütteln und anschließend eine Kokosnuß aufheben. Dann geht es zurück, aber nicht wieder nach rechts ins Dorf zurück, sondern geradeaus weiter, bis man den Eingang zu einer Grotte erkennt. Links von dieser hebt man einige Kräuter auf und geht dann hinein. Sobald der Boden heller wird, kann man links auf dem Boden einen roten Käfer aufheben. Man geht nun ganz tief in die Grotte hinein und die Leiter nach oben. Über den Holzsteg geht man zu einem Rad auf dem Boden und dreht dieses.

Nun geht man wieder über die Hintertüre ins Dorf zurück. Dort befindet sich nun eine Eingeborene, die man aber noch nicht aufsuchen sollte, da man das Gefundene noch präparieren muß. Man geht in den Raum mit der Maschine, die einen Hammer bedient, und hier ganz nach hinten durch. Wenn man sich umdreht, kann man oben in die Maschine die Kokosnuß einwerfen und bekommt so ein Schälchen Milch (den Holzblock mit dem Hammer näher betrachten). Dann geht man in einen anderen Raum mit einer zweiten Maschine und wirft hinten bei dem Laufrad das Getreide ein, so daß man sich vorne ein Schälchen mit Körnern holen kann. Danach geht es zu der Eingeborenen und man gibt ihr erst das Ei und dann die Milch, die Körner und den Käfer. Anschließend erhält man automatisch das Ei zurück und geht wieder zurück zum Hydraflot.

Man geht aber einmal weiter auf dem Holzsteg und erkennt rechts einen Hebel mit einer Schlange. Wenn man diese packen will, wird sie von der Eingeborenen mit einer Flöte weggelockt. Damit kann man den Hebel ziehen und geht wieder ins Hydraflot. Dort setzt man das präparierte Ei wieder hinten ein und schiebt die Diskette in den Schlitz des Steuerpults. Dann drückt man auf LOAD und anschließend auf KAHN. Wenn das Schiff wieder hält, dreht man sich um und zieht an dem Hebel links neben dem Ei, um nach oben befördert zu werden. Nach einer Rutschpartie dreht man sich wieder um und zieht erneut einen Hebel. Am Ende der Fahrt landet man in einem Sumpf und das Hydraflot ist endgültig zu nichts mehr zu gebrauchen.

Kapitel 6: Der Sumpf

Man geht über das Schiff auf die Hütte am Baum zu und steigt hinauf. Drinnen findet man ein Säckchen an der Wand, das man einsteckt. Dann geht es wieder nach draußen und auf das Hydraflot zu. Davor kann man das Ei einstecken.

Dann geht man zu dem Mast mit den drei Öffnungen und dem Lautsprecher oben und benutzt das Säckchen mit der untersten Öffnung. Daraufhin erkennt man ein Tier im Dschungel. Man geht nun in die Richtung, in der man es gesehen hat, und zwar solange, bis man zu einem neuen Mast mit Lautsprecher und Öffnungen kommt. Hier benutzt man das Säckchen mit der mittleren Öffnung und sieht wieder ein solches Tier. Danach geht es zurück zum Hydraflot und bei dem Lautsprecher diesmal rechts vom Mast in den Dschungel. Nun beginnt der härteste Teil des Dschungellabyrinths. Von den Seerosenblättern aus, die man geradeaus erreicht, geht es rechts vom Baum weiter. Dann kommt man zu einer dunklen Baumgruppe, an der man links und rechts vorbeigehen kann. Hier nimmt man wieder den rechten Weg.

Das nächste Mal geht es geradeaus, dann leicht nach rechts. Man steht dann vor einem dunklen Baum und dreht sich solange nach rechts, bis man weiter geradeaus gehen kann (links von dem dicken Baum). Auch das nächste Mal geht es rechts weiter. Schließlich geht es noch siebenmal mehr oder weniger geradeaus (manchmal leicht rechts) und man ist am Ziel angekommen. Hier gibt es wieder einen Lautsprecher auf einem Mast. Diesmal benutzt man das Säckchen mit der oberen Öffnung.

Dadurch lockt man drei dieser Tiere an und hat damit eine neue Reisemöglichkeit. Man springt auf das nächste auf, dreht sich um und nimmt die Zügel in die Hand. Am Ende der Reise geht man ganz oben auf den Baum und von dort aus auf die Hängebrücke.

Kapitel 7: Der Tempel

Man folgt der Hängebrücke und der Schlucht dahinter bis zu dem Tempel. Hier steigt man nach oben und betritt die Kammer dahinter. Dort findet man Präsident Alvarez, mit dem man ein wenig plaudert, bevor auch ihn das Zeitliche segnet. Danach nimmt man sich seine Orden und dreht an dem großen Rad ihm gegenüber. Dann geht man wieder nach draußen und die Treppe hinunter, dreht sich um und geht durch die neu geöffnete Luke ins Innere des Tempels.

Drinne geht man nach unten auf den Boden zu der Feuerstelle und dreht das Rad an dem Gestell. Dadurch wird ein Schälchen hochgezogen, in das man die Orden legt. Auf diese Weise bekommt man einen Schlüssel, den man einsteckt. Dann geht man tiefer in die Halle hinein, bis man links in einer Nische eine Steinplatte mit Schaltern erkennt. Links unten steckt man den Schlüssel hinein und dreht ihn solange, bis es nicht mehr geht. Dann geht man zurück zu der Holzterre bei der Feuerstelle und nach oben links zu dem Flieger, mit dem man die Reise fortsetzt. (Hält er an, bevor man die Halle verlassen hat, dann hat man etwas vergessen und muß dies nun nachholen).

Nach der Bruchlandung geht man vom Wrack aus rechts um das Lavabecken herum. Nachdem man fünfmal weitergegangen ist, kann man links ein vogelähnliches Teil aufheben. Noch einmal weiter geht es, dann kann man rechts in eine Hütte gehen und dort auf den Block zugehen, um das Ei darauf zu legen. Nachdem es für gut befunden wurde, nimmt man es wieder an sich und geht nach draußen. Weiter geht es dreimal rechts herum, bis man auf einen Felsvorsprung über der Lava treten kann. Man geht bis ganz nach vorne, legt dort das Ei ab und benutzt das vogelähnliche Teil mit dem Ei. Dann kann man den Abspann ansehen.