

Lost Eden

Mitspielende Personen

- Adam: Prinz von Mo, nach dem Tod der Mutter Jellana und der Schwester letzter Thronfolger des Königreichs von Maschaar
- der Architekt: Priam, Urgroßvater von Adam, Erbauer der Zitadellen, starker Festungen gegen die Tyrannosaurier
- Dina: eine Freundin von Adam
- Cabuka: Anführer der Castra in Cantura
- Chong: Anführer der Chorrianer in Chamaar
- Eloi: Bote des Königs Gregor
- Eve: siehe Lord Tahloomi
- Graa: Freund des Architekten, in Mo in der Krypta der Verlassenen gestorben
- Gregor: König von Maschaar und Vater von Adam
- Hüter der Tradition: hilfreicher Ulele in Uluru
- Jabbar: Scharfrichter von Mo
- Kommala: Anführerin der Kobu in Koto
- Lord Tahloomi: auch Eve, Anführerin der Tamarianer in Tamara
- Monk: Staatssekretär von Maschaar
- Moorkong Rex: ehemaliger General von Moorkus Rex, der in Mo gefangen gehalten wurde
- Moorkus Rex: Anführer der Tyrannosaurier
- Mungo: Freund von Dina und Eloi
- Narrim: Anführer der Aquasaurier
- Shazia: Anführerin der Chorrianer in Shandovra und Schwester von Adam
- Tau: Großvater von Dina
- Thugg: Wachsergeanten in Mo und der Zitadelle von Tamara
- Ulan: Anführer der Ulele in Uluru
- der Versklaver: Vangor, Großvater von Adam, strebte eine verräterische Allianz mit Moorkus Rex an

Handlungsorte

- Cantura, Heimat der Castra unter Cabuka
- Chamaar: Heimat der Chorrianer unter Chong
- Koto: Heimat der Kobu unter Kommala
- Maschaar: Zuhause von Prinz Adam
- Shandovra: Heimat weiterer Chorrianer unter Shazia
- Tamara: Heimat der Tamarianer unter Lord Tahloomi und Thugg
- Uluru: Heimat der Ulele unter Ulan

Saurier-Rassen

- Apatosaurier: Transport-Dinosaurier
- Aquasaurier: Dinosaurier, die beim Überqueren eines Meeres behilflich sind
- Brontosaurier: die Erbauer der Zitadellen
- Mosasaurier: In den Seen leben Dinosaurier, die bei der Verteilung der magischen Symbole auf die Velociraptoren-Herden behilflich sein können
- Triceraptoren: Dinosaurier, die die Zitadellen in Festungen umbauen können
- Tyrannosaurier: Dinosaurier, die Menschen und andere Dinosaurier angreifen und die Weltherrschaft erlangen wollen
- Velociraptoren: Wächter- und Krieger-Dinosaurier

Lösung

Das Spiel beginnt in der Zitadelle Mo von Maschaar. Zunächst sollte man zu König Gregor gehen, um die Nachricht vom Boten Eloi zu hören. Dazu geht man erst geradeaus, dann links, fährt in den Keller hinunter und geht solange geradeaus, bis man im Thronsaal angekommen ist. Dort erfährt man, daß Chamaar gefallen ist. Jetzt sollte man die Zitadelle erkunden: Geht man zurück an den Anfang des Kellers, so findet man die rechte Türe verschlossen, in der linken Tür befindet sich Jabbar, den man nicht verstehen kann. Oben in Mo steht Thugg und hindert einen am Verlassen der Zitadelle. Geht man nun in sein eigenes Zimmer rechts vor dem Thronsaal, so erfährt man von Eloi, daß Dina draußen wartet. Zu meiner Volljährigkeit gibt er mir einen Stein mit. Zu Dina geht es durch den vorher verschlossenen Seiteneingang. Sie möchte mit mir zu Tau fliegen, der im Sterben liegt. Dieser erzählt von Graa, der das Geheimnis des Zitadellenbaus kannte und in der Krypta der Verlassenen unten in Mo begraben ist. Von Tau erhält man zur Volljährigkeit eine Muschel, mit der man mit Tau auch nach dessen Tode sprechen kann und Tips bekommt. Bevor man geht, sollte man noch das Messer mitnehmen. Zurück in Mo geht man links vor dem Thronsaal in die Gruft zu Monk. Redet man nocheinmal separat mit ihm, so bekommt man einen Talisman von ihm. Diesen gibt man Dina. Da sie Jabbar verstehen kann, geht man mit ihr noch einmal zum Scharfrichter. Von Jabbar bekommt man einen Knochen, den man bei der Mumie in Monks Raum benutzen muß. Man kommt dann in die Krypta der Verlassenen. Man benutzt den Knochen wieder beim Skelett und betrachtet die Wand dahinter. Diese rollt dann beiseite und gibt den Weg in Graas Grabkammer frei. Dort nimmt man das Prisma und betrachtet die hintere Wand, auf der das Geheimnis des Zitadellenbaus gezeichnet ist. Von Dina bekommt man nun eine Flöte. Zurück bei Monk benutzt man das Prisma mit der Tafel auf dem Tisch und bekommt dann die Tafel von Monk. Zusammen überzeugt man König Gregor, daß man in die weite Welt hinaus muß, um den Tyrannosauriern Einhalt zu gebieten. Zum Schutz begleiten einen Thugg, Dina und Eloi.

Erst einmal geht es nach Chamaar. Dort trifft man Mungo und findet einen Apfel, Pilze und Vogelneester (nur die leeren sind wirklich interessant) sowie Brontosaurier, Apatosaurier, Tyrannosaurier und Chorrianer unter ihrem Anführer. Vor den Tyrannosauriern sollten man schnell fliehen. Die Pilze gibt man den Brontosauriern. Redet man erneut mit Chong, so kommt er mit zu den Brontosauriern und leitet sie beim Bau der Zitadellen an, nachdem man die Flöte benutzt hat. Die Apatosaurier muß man fragen, ob sie einen transportieren können. Will man Chamaar verlassen, so weist Eloi auf einen neuen Ort hin: Uluru. Bevor man geht, bekommt man von Chong noch einen Mondstein. Dann fliegt man nach Uluru. Wie in Chamaar muß man wieder alle Sachen und Lebewesen suchen und Tyrannosauriern aus dem Weg gehen. Wieder gibt man den Brontosauriern einen Pilz und läßt sie durch Ulan anleiten, nachdem man geflötet hat. Von Ulan erhält man auch eine weitere Tafel sowie die Kenntnis einen neuen Ortes: Koto. Dort findet man eine Felsenzeichnung und einen Sonnenstein davor, denn man mitnimmt. Erneut durchsucht man das Land nach Altbekanntem. Mit der Hilfe von Kommala versucht man auch hier eine Zitadelle bauen zu lassen. Diese will aber nicht, sie hat noch zuviel Angst ohne die Velociraptoren. Beim Hüter der Tradition bei den Ulele erfährt man, wie man diese Dinosaurier zur Mitarbeit bewegen kann: Mit Gold, daß man ab jetzt in der Nähe der Seen finden kann, und magischen Symbolen, die man nach und nach von dem Hüter der Tradition erhält. Dafür will er aber insgesamt drei Masken, die man im Laufe des Spiels findet. Also sucht man Gold und gibt dieses und das magische Symbol an irgendeine Velociraptoren-Herde. Diese wissen zwar noch nicht so recht, was sie mit dem Symbol sollen, aber mehr ist im Moment nicht zu machen. Kommala in Koto hilft jetzt auch beim Bau einer Zitadelle. Zum Dank gibt sie einem eine der drei Masken, die man schnell zum Hüter der Tradition in Uluru bringt. Dafür erhält man ein weiteres Symbol. Jetzt muß man erst alle Velociraptoren-Herden anwerben, also immer wieder Gold suchen und neue Symbole beim Hüter der Tradition abholen. Wollen an einem Ort mal keine Velociraptoren aufkreuzen, muß man eine zweite Brontosaurier-Herde suchen und eine neue Zitadelle bauen lassen. Hat man dies erreicht, sollte man ins Tal der Verlassenen (Tamara) reisen. Dahin kann man nur auf dem Seeweg gelangen, also braucht man die Hilfe der Aquasaurier. Deren König Narrim zeigt sich recht kooperativ, wenn man ihm das Messer zeigt. Im Tal der Verlassenen kommt es zum Kampf, bei dem Mungo in Gefangenschaft gerät. Wieder läßt man auf die bekannte Art und Weise eine Zitadelle bauen. Dabei lernt man auch Lord Tohloomi kennen. Von Thugg bekommt man einen Sack mit Erde. Um aus dem Tal der Verlassenen, das jetzt wieder Tamara genannt wird, herauszukommen, muß man Lord Tahloomi den Stein, den man von Eloi bekommen hat, geben. Man kommt dann nach Cantura. Lord Tahloomi zeigt sich ab hier als Eve. Dina geht zurück nach Tamara, um Mungo zu suchen. Zunächst ist es hier aber nicht möglich, eine Zitadelle zu bauen, da man die Brontosaurier ohne Dina nicht verstehen kann. Man findet jedoch die Castra, die Eve dabehalten und gegen Dina eintauschen wollen. Also fliegt man zurück nach Tamara. Dina ist irgendwo am See zu finden. Sieht man bei Dina die erste Tafel an,

so sieht man Mungos Tod, Dina kommt dann mit nach Cantura und wird gegen Eve eingetauscht. Mit Eve und Cabuka kann man jetzt eine Zitadelle bauen lassen. Geht man noch einmal zu Dina, so kann man in der Höhle drei Rätsel lösen: hierfür muß man die beiden Steine und den Sack mit Erde abgeben. Dafür bekommt man eine weitere Maske und von Dina eine neue Tafel. Damit erhält man in Uluru neue magische Symbole. Ab jetzt kann man Triceraptoren finden. Leere Nester und Eves Gesang überzeugen sie, die Zitadellen in uneinnehmbare Festungen zu verwandeln. Dies sollte man mit allen Zitadellen machen. Nun kann man auch darangehen, sich um die Velociraptoren, die irgendwie nicht mit den magischen Symbolen vorankommen, zu kümmern. Dazu geht man an einen See und sucht das Bild, in dem der See eher wie ein Moor aussieht: neblig und dunkel mit Land im Vordergrund. Dort wirft man einen Apfel ins Wasser, worauf ein Mesosaurier erscheint, der einem Auskunft über das bevorzugte magische Symbol der Velociraptoren in diesem Land gibt. Spricht man die Velociraptoren an, so geben diese freiwillig die für die unnützen Symbole zurück. Hat man sich durch alle Länder bei den Mosasauriern durchgefragt, kann man allen Velociraptoren-Herden die richtigen Symbole geben, worauf diese erfolgreich alle Tyrannosaurier vertreiben. Den Apfel bekommt man immer wieder zurück, indem man mit Thugg an den Seen spricht.

Kaum sind alle Festungen gebaut, stirbt der Vater und man muß nach Mo zurück. Monk gibt einem dort ein Jagdhorn. Zusammen geht man zu den Einbalsamierern. Dort braucht man jemanden, der das Herz des Vaters herausnimmt. Da sich niemand dazu bereits erklärt, geht man nach Mo zurück und holt Jabbar, der sich mit Hilfe des Jagdhorns leicht überreden läßt. Nun ist das Einbalsamieren kein Problem mehr. Von den Einbalsamierern bekommt man die letzte Maske und die Aussicht auf neue Waffen. Für letztere muß man allerdings das goldene Schwert vorweisen. Dieses kann man in einem neuen Land finden, das Eloi benennt: Shandovra. Vorher bringt man den Leichnam des Vaters aber nach Mo und die letzte Maske nach Uluru, wo man ein letztes magisches Symbol bekommt. In Shandovra trifft man Shazia, die eigene, totgeglaubte Schwester. Baut man für sie eine Zitadelle, so erhält man von ihr das goldene Schwert, das man nun bei den Einbalsamierern gegen drei neue Waffen eintauschen kann. Monk bekommt dabei die Glocke, Thugg die Trommel und man selbst behält das Horn. In Shandovra vertreibt man nun derart gerüstet alle Tyrannosaurier-Herden. Eine verliert eine weitere Tafel, die man einsackt. Jetzt fliegt man erst wieder einmal nach Mo zurück und benutzt im Thronsaal das goldene Schwert mit den Fresken hinter dem Thron. Dabei öffnet sich ein Geheimgang. Im dahinterliegenden Labyrinth sollte man Shazia nach dem Weg fragen. Am Ende des Labyrinths findet man das Ei des Schicksals, das man Eloi gibt. Zurück durch das Labyrinth - wieder mit Shazias Hilfe - fliegt man dann zum Weißen Bogen, um das Ei dort abzugeben. Zum Dank erhält man hier eine fünfte Tafel. Um deren Geheimnis zu lüften, muß man ins Tal der Nebel. Dazu muß man am Weißen Bogen die tödliche Wurzel der Castras, die man bei Dina bekommt, essen. Im Tal des Nebels wird man dann vom Vater aller Dinosaurier über die Bedeutung der Tafeln aufgeklärt. Wieder von den Toten auferstanden, zeigt Shazia den Weg zum Hort von Moorkus Rex. In diese Höhle muß man alleine gehen. Dort muß man auf jedenfall zuerst nach links gehen, um die sechste Tafel zu holen. Dann geht man die Treppe hoch und vernichtet Moorkus Rex mit Hilfe des Würfels aus den sechs Tafeln. Im Hort findet man jetzt auch Mungo wieder. Zum Schluß zerbricht man am weißen Bogen nur noch das Ei des Schicksals, um die Zukunft der Dinosaurier zu sehen.