

Runaway 2

– The Dream of the Turtle –

Mitspielende Personen

- Archibald, ein verschrobener Ex-Koch in Alaska
- Brian, der Held des Abenteuers
- Camille, junge Frau auf Sushis Schiff
- Lady Camille in einem Traum
- Chapman, Colonel im Militärcamp
- Dean Garrick, ein selbsternannter Abenteurer
- Douglas, Sushi, eine gute Freundin von Brian und Computer-Expertin
- Fetter Hund, Pirat in einem Traum
- Gina, Brians Freundin
- Joshua, ein recht chaotischer Mitstreiter
- Kai, Schamane in der Alouolabucht
- Knife, Surfer in der Alouolabucht
- Koala, Knifes Junge
- Kordsmeier, Nathaniel Henry, Colonel im Militärcamp
- Leslie, Adjudant des Colonels im Militärcamp und sein Sohn
- Little Demon, ein kleiner agiler Lemure
- Lokelani, Barmädchen am Luana Strand
- Malantúñez, Kapitän in einem Traum
- O'Connor, Zacharia, Marine am Luanastrand
- Otto, ein alter Pilot
- Russenhund, Pirat in einem Traum
- Rutger, ein guter Freund von Brian
- Saturn, ein guter Freund von Brian und Tüftler
- Professor Janus Simon in Alaska
- Soldaten im Militärcamp
- Tarantula, Kordsmeiers psychopathische Killerin
- Teufelshund, Pirat in einem Traum
- Wazowski, Ben, Bärenforscher in Alaska

Lösung

Absturzstelle

Im Flugzeug: Nach dem Vorspann rappelt man sich in dem abgestürzten Flugzeug auf; zum Glück ist man nicht ernstlich verletzt. Im Flugzeug liegen recht viele Kartons herum. Aus einem kann man sich ein Capote-Spielzeughündchen nehmen (mit der rechten Maustaste das Maussymbol zur Hand ändern und dann nehmen). Dieses sollte man sich im Inventar näher ansehen, denn erst so erfährt man, daß der Hund hinten einen mit einem Stöpsel verschlossenen Tank hat. Direkt beim Ausgang findet man auf dem Boden noch eine Glasscherbe, die man einsteckt. Links vom Ausgang findet man auch ein Gepäckfach, dieses ist aber abgeschlossen. Wenn man nun weiter nach links geht, findet man auf dem Boden einige Sachen. Nachdem man sich diese genauer angesehen hat, kann man Ginas Haarspange aufheben, den Rest braucht man nicht.

Noch weiter nach links geht es ins Cockpit; Otto ist hier aber wider Erwarten nicht zu finden. In dem mittleren Handschuhfach findet man ein Fernglas und eine Flasche Whisky. Ganz links findet man im Handschuhfach des Piloten noch eine Lupe. Links am Armaturenbrett findet man zudem einen Hebel, der die Vorderluke des Flugzeugs öffnet.

Vor dem Flugzeug: Da die Luke nun offen ist, geht man draußen einmal nachsehen, was sich darin befindet. Bevor man aber einen Blick hinein werfen kann, ist die Luke auch schon wieder geschlossen. Also geht man wieder ins Flugzeug.

Im Flugzeug: Man zieht wieder in dem Hebel am Armaturenbrett und befestigt den Hebel mit Ginas Haarspange, so daß er nicht wieder zurückschnellen kann. Dann geht man wieder nach draußen.

Vor dem Flugzeug: Wenn man das zweite Mal nach draußen geht (und erst dann), fällt vom Himmel Ottos Fluglizenz herunter. An einer Stelle zwischen den Lichtstrahlen kann man noch oben in die Kronen der Bäume sehen. Dort erkennt man etwas, kann aber nicht genau ausmachen, um was es sich handelt. Mit dem Fernglas erkennt man aber Ottos Tasche. Nun geht man nach vorne zum Bug des Flugzeugs und guckt in die Luke hinein. In dem Bugfach findet man einen Wasserkanister und ein Werkzeug. Das Wasser aus dem Wassertank füllt man im Inventar in den Spielzeughund.

Treibsandzone: Da Brian nicht mehr aus dem Fach herausholen will, geht man weiter nach rechts zu einem See aus Treibsand. Hier trifft man auch auf einen Lemuren, der sich aber aus dem Staub macht. Man sieht sich den Treibsand genauer an und erkennt darin Ottos Brille (rechts bei dem Felsen). Wenn man sich diese nehmen will, holt Brian sich einen Ast und angelt sie heraus. Nun sieht man sich den Felsvorsprung an. Direkt auf diesen zu klettern scheint Brian zu gefährlich zu sein, aber ein Weg könnte über den umgestürzten Baumstamm über dem Treibsand gehen. Links von diesem Baumstamm sieht man einen Felsen, auf den man zu klettern versuchen sollte. So merkt man, daß er dazu viel zu glatt ist.

Vor dem Flugzeug: Man geht wieder zurück zum Flugzeug und sieht erneut in das Buchfach. Darin findet man ein Antirutschspray. Nachdem man sich dieses genommen hat, schneidet man im Inventar mit der Glasscherbe das Gummiband von Ottos Fliegerbrille ab und bearbeitet dann den Ast mit der Scherbe. Danach kombiniert man das Gummiband mit dem Y-förmigen Ast zu einer Schleuder. Wenn man diese auf die Braunkronen anwendet (in denen immer noch Ottos Tasche hängt), dann holt Brian sich selbst einen Stein und schießt die Tasche herunter. Die heruntergefallene Tasche untersucht man im Inventar und findet darin einen zerbrochenen Schlüssel. Wenn man sich im Flugzeug das Gepäckfach angesehen hat, erkennt man nun, daß man endlich den Schlüssel dafür gefunden hat. Zerbrochen ist er natürlich nicht zu gebrauchen. Um ihn zu reparieren, könnte man ihn zusammenschweißen. Dazu probiert man einmal die Lupe mit einem der Lichtstrahlen beim Flugzeug. Brian will die Lupe dann geeignet befestigen, also steckt man das Werkzeug an die Lupe und benutzt die verlängerte Lupe dann mit einem der Lichtstrahlen. Daraufhin steckt Brian die Lupe an einer Stelle in den Boden. Wenn man nun den zerbrochenen Schlüssel in den konzentrierten Sonnenstrahl legt, schweißt Brian den Schlüssel wieder zusammen.

Im Flugzeug: Jetzt kann man im Flugzeug den zusammenschweißten Schlüssel mit dem Gepäckfach versuchen, aber die Schweißnaht steht zu weit ab. Also bearbeitet man den Schlüssel mit der Scherbe und versucht es erneut. Diesmal hat man Erfolg und kann sich aus dem Fach zwei Schneeschuhe nehmen. Dann geht es wieder zurück zum Treibsand.

Treibsandzone: Mit dem Antirutschspray sprüht man den rutschigen Felsen ein und klettert dann daran hoch. Leider wird man aber auf dem Baumstamm von dem Lemuren wieder nach unten geschubst (und das macht er immer wieder, also muß man sich etwas einfallen lassen). Sicherlich hat man bereits bemerkt, daß der Lemure, wenn man die Treibsandzone betritt, immer an der gleichen Stelle sitzt, bevor er über den Baumstamm verschwindet. An diese Stelle setzt man nun den Capote-Hund, um den Affen abzulenken. Dies gelingt aber nur kurz, weil der Affe den Hund nach kurzer Zeit in den Treibsand wirft. *Hat man den Hund noch nicht mit Wasser gefüllt, landet er ebenfalls im Treibsand. Man muß sich dann im Flugzeug einen neuen Spielzeughund holen, ihn im Inventar mit Wasser füllen und es dann erneut in der Treibsandzone mit dem Affen versuchen.* Bevor der Affe den Hund in den Treibsand wirft, sieht man aber, wie er das Wasser, das der Hund von sich gegeben hat, trinkt. Eine gute Idee wäre es also, das Wasser durch Whisky zu ersetzen, um den nervenden Affen loszuwerden.

Im Flugzeug: Man geht also wieder zurück ins Flugzeug und holt sich einen weiteren Spielzeughund. Dieser wird im Inventar mit dem Whisky gefüllt. Anschließend geht man wieder zur Treibsandzone zurück.

Treibsandzone: Nun stellt man den Hund wieder an die Stelle vor dem Felsen, an der anfangs immer der Lemure wartet. Wie schon das letzte Mal kommt der Affe auch diesmal und trinkt den Whisky. Danach wird er so müde, daß man ihn ins Inventar stecken kann. Jetzt kann man endlich über den Felsen und den umgestürzten Baumstamm zu dem Felsvorsprung klettern. Weiter nach rechts kommt man zu einer Schlucht.

Schlucht: Über diese ist eine schon recht mitgenommenen Brücke gespannt, die Brian nicht wirklich betreten will. Und nachdem man das Schild bei der Brücke gelesen hat, weigert sich Brian strickt, diese zu überqueren. Immerhin kann man sich das andere Ende der Brücke mit dem Fernglas ansehen und erkennt, daß man dort über Treppen nach unten in die Schlucht kommt. Rüber muß man auf die andere Seite, und vielleicht kann man mit den Schneeschuhen das Gewicht gut genug verteilen, so daß man nicht abstürzt. Also benutzt man die Schneeschuhe mit der Brücke, und in der Tat schafft Brian es nun heil auf die andere Seite.

Auf der anderen Seite steigt man zu einem See herunter und findet dort ein Militärcamp.

Surfin' Mala

Militärcamp

Noch vor dem Camp wird man von den wachhabenden Soldaten bedroht. Man redet mit dem Soldaten Felten, sagt ihm, daß man nach Gina sucht und wird dann zum Colonel vorgelassen. Zuerst muß man aber mit seinem Adjutanten Leslie reden, der sich als der Sohn des Colonels herausstellt. Während Leslie mit seinem Vater redet, sollte man sich das Heft auf seinem Schreibtisch genauer ansehen. Dann bemerkt man, daß dessen Schrift der eigenen sehr ähnlich sieht. Kurz darauf wird man dann ins Zelt des Colonels gerufen.

Mit ihm sollte man über alle Themen reden, bis man wieder aus dem Zelt komplimentiert wird. Dabei erkennt man noch, daß eine Blondine in roter Lederkleidung das Zelt betritt.

Man sollte sich nun das Schild über dem Tiki Wasserfall und die Pfosten mit den Bewegungsmeldern sowie den Humvee und den Panzer ansehen. Mit den Soldaten kann man reden, danach geht man die Landstraße weiter nach Süden.

Luana Strand

Bar: Zuerst kommt man zu einer Bar, an der man sich mit dem Barmädchen Lokelani über alle Themen unterhält. Danach nimmt man sich das Zigarrenröllchen aus dem Aschenbecher auf dem Boden und die Tafel mit der Kreide vom Tresen.

Mechanischer Stier: Anschließend geht man zum mechanischen Stier, den Brian aber nicht reiten will. Links neben dem Stier findet man eine Klappe, durch die man unter den Stier zu der Maschine, die ihn antreibt, kommt. Leider findet man hier nur rostiges Eisen. Man geht daher wieder an den Strand.

Surf Snack: Jetzt geht man zum Surf Snack und findet dort einen Kuttenträger, den man anspricht. Er redet aber nicht, macht allenfalls Kopfbewegungen, so daß man ihm die Tafel mit der Kreide geben

sollte, um mehr von ihm zu erfahren. Nachdem alle Kreide aufgebraucht ist, sieht man sich das Kabel an, daß über dem Geländer hängt. Wenn man es zu nehmen versucht, bemerkt man, daß es festgehakt ist. Dann kann man das Ende des Kabels betrachten und krabbelt dazu unter die Hütte. Das Kabel ist aber fest mit Wurzeln verwachsen, so daß man hier im Moment nichts machen kann.

Photo-Automat: Anschließend geht man zu der Holzkonstruktion am Strand. Hierbei handelt es sich um einen Automaten für Erinnerungsphotos. Wenn man hinter die Holztafel geht, findet man eine Anleitung, einen Schlitz für den Einwurf von Münzen und eines kleines Fach, in dem die fertigen Photos landen. Für die Bedienung braucht man spezielle Chips, die man sich erst besorgen muß.

Bar: In der Bar redet man wieder mit Lokelani über alle Themen. So erfährt man, daß der Photo-Automat an den Strom angeschlossen werden muß, und daß man unter der Plattform nach den Chips suchen soll.

Photo-Automat: Man geht also wieder zu dem Photo-Automaten. Da man ihn nicht anheben kann, läßt man den Affen nach den Chips suchen. Der findet auch prompt einen, will den aber nur gegen ein Bier herausrücken. Also geht es wieder zur Bar.

Bar: Von Lokelani bekommt man leider nicht so schnell ein Bier, da man kein Geld hat. Sie will einem aber das Bier ausgeben, wenn man ihr beweisen kann, daß man ihr zugehört hat. Dazu muß man ihre vier Fragen beantworten:

1. **Milo** ist der Name der mitteleuropäischen Freundes, der dem Colonel ähnlich sieht.
2. **Lopati** ist der Name des polynesischen Jungen.
3. **Tiru** ist der Name des Inders.
4. **Russel** ist der Nachname ihres Exfreundes Brian.

Anschließend geht es wieder zum Photo-Automaten.

Photo-Automat: Nachdem man dem Affen das Bier gegeben hat, bekommt man den Chip von ihm. Dann geht man hinter die Holzwand und wirft die Münze in den Schlitz. Zusammen mit Lokelani macht man dann ein Photo. (*Falls das nicht funktionieren sollte, hat der Photo-Automat noch keinen Strom. Den muß man dann einschalten. Wie man das macht, steht weiter unten beim 'Kellereingang'.*)

Aloualabucht

Man geht nun wieder Richtung Bar und dahinter auf die Landstraße. Man kommt dann ganz automatisch zur Hütte von Lokelanis Freunden. Hier redet man ausgiebig mit Knife (zweimal) und Kai. Nach dem Gesprächen nimmt man sich die Dose Talkpulver unter der Hütte. Auch das Seil links von der Hütte steckt man ein. Danach geht man nach links zur Anlegestelle.

Hier findet man Knifes Motorboot. Den Werkzeugkasten auf dem Steg steckt man ein und sieht sich dann noch den Durchgang hinter den Felsen an, bevor man wieder geht. Wenn man das tut, kann man nun alle Orte auf der Insel mittels einer Karte schneller bereisen. Man begibt sich wieder zum Strand.

Luanastrand

O'Connor: Man geht nun um das Touristenbüro links herum und kommt zu einem Soldaten names O'Connor. Der liest vor seinem Humvee ein Buch. Mit ihm redet man ausführlich und erfährt so, daß er auf einen Professor Pignon wartet, den er ins Camp bringen soll. Zudem weiß er, wie man Kreide herstellt: Man muß nur Gips und Kleber in einem Reagenzglas zusammenbringen. Schließlich erfährt man noch, daß er mithilfe eines Seils hervorragend einen Baum hochklettern kann. Da man ein Seil im Inventar hat, bittet man ihn direkt um eine Vorführung seines Könnens. Während O'Connor den Baum besteigt, kann man sich das Photo des Professors aus dem Buch auf der Motorhaube des Humvees nehmen. Wenn O'Connor dann wieder zurück ist, betrachtet man den Baum genauer. Das Harz auf der Rinde kann man mit dem Zigarrenröhrchen aufsammeln. Damit hat man schon einmal den Kleber für die Kreide im „Reagenzglas“. Nun gibt man noch das Talkpulver dazu und schon hat man sich Kreide gemacht.

Kellereingang: Man geht nun wieder zum Strand und vorne in die linke Ecke des großen Gebäudes mit der Touristen-Information. Dort befindet sich der Kellereingang, der aber durch ein Brett versperrt ist, daß man nicht lösen kann. Aus dem Container links kann man sich aber ein Stück Butter nehmen.

Surf Snack: Anschließend geht es wieder zum Surf Snack. Hier schmiert man das Kabelende mit der Butter ein und kann es endlich lösen. Man nimmt das Kabel dann auch gleich mit.

Kellereingang: Erneut geht es zum Kellereingang des Seafood-Kahuna und Touristenbüros. Dort befestigt man das Kabel an dem Brett über der Doppeltür und zieht mit aller Kraft darn. Leider ist man aber nicht kräftig genug, es wegzuziehen. Doch der Humvee könnte einem sicherlich dabei helfen.

O'Connor: Also geht man wieder zu O'Connor und schickt ihn erneut auf den Baum. dann leiht man sich den Humvee aus. Brian fährt dann selbstständig zum Kellereingagn, befestigt das Kabel, zieht das Brett weg und fährt den Wagen wieder zurück an die alte Stelle, so daß O'Connor nichts bemerkt. Auch das Stahlkabel steckt man automatisch wieder ein.

Kellereingang: Danach geht man wieder zum Kellerteingang und öffnet die Doppeltür. Unten ist es zwar recht dunkel, aber man kann dennoch etwas erkennen. Auf der rechten Seite kann man eine Lampe einschalten, viel mehr Licht bringt die aber auch nicht. Auch ohne dieses Extralicht wird man links von der Treppe einen Stromverteiler finden. Insgesamt gibt es in zwei Reihen sechs Schalter, und rechts davon einen Hauptschalter. Unter den Schaltern steht jeweils, für welchen Bereich sie zuständig sind. Wenn man hier einen weiteren Schalter nach oben (also ein) schaltet, fliegt der Hauptschalter raus und Lokelani beschwert sich. Das Netz ist also arg überlastet, daher muß man erst einige andere Stromabnehmer abschalten. Da weder das Touristencenter noch das Seafood offen haben, schaltet man diese erst einmal aus. Zudem braucht Lokelanis Place im Moment keinen Strom. Die drei anderen Schalter (mechanischer Stier, Bar und Photoapparat) legt man nach oben um. Schließlich legt man noch den Hauptschalter nach oben (wenn er nicht eh schon da steht) und dann ist man im Moment fertig am Stromverteiler. Hinten rechts sollte man sich die Fässer genauer ansehen, und unter der Treppe findet man noch eine Kammer. Aus dieser kann man sich einen Metalldetektor holen. Dann geht man wieder nach draußen.

Mechanischer Stier: Hier geht man wieder zum mechanischen Stier und wendet den Werkzeugkasten auf die Klappe an. Dabei bemerkt man dann leider, daß die Mechanik derart zerstört ist, daß man sie selbst nicht mehr reparieren kann.

Surf Snack: Man geht nun wieder zum Surf Snack. Dort gibt man dem Kuttenträger die Kreide. Man redet so lange mit ihm über alle Themen, bis man erkennt, daß dieser Mann Joshua ist, den man im ersten Teil kennengelernt hat. Dann kann man ihn im weiteren Gespräch bitten, den mechanischen Stier zu reparieren.

Mechanischer Stier: Zusammen geht man dann zum mechanischen Stier und Joshua beginnt mit der Reparatur. Dafür braucht er aber einen Zehnerschlüssel und Öl. Wenn man ihm den Werkzeugkasten und die Butter (zum Ölen) gibt, kann man ihn in Ruhe arbeiten lassen.

Bar: Man geht nun wieder zur Bar und fragt Lokelani, ob sie einen mit Makeup in eine andere Person verwandeln kann. Dazu gibt man ihr die beiden Photos. Während sie die Photos in ihr Programm einspeist, soll man auf ihren Kakadu aufpassen, aber der fliegt leider weg. Als Lokelani dann wieder zurückkommt, will sie Brian nur noch helfen, wenn man ihr den Kakadu wiederbringt.

O'Connor: Wenn man aufgepaßt hat, wohin der Vogel geflogen ist, findet man ihn schnell wieder. Er sitzt auf der Palme, unter der O'Connor steht. Also bittet man den Soldaten, Aolani herunterzuholen, was der auch prompt erledigt, allerdings mit der Waffe. Zwar ist der Vogel nicht tot, aber durch den Knall und ein schwaches Herz erst einmal in einem Schockzustand. Vielleicht kann Kai aber helfen.

Mechanischer Stier: Nun geht man wieder zum mechanischen Stier. Joshua ist bereits fertig (wenn der Strom für den Stier eingeschaltet ist, sonst muß man das nun im Keller nachholen). Man macht dann einen kurzen Ritt auf dem Stier, wird aber schnell abgeworfen. Knife sprach aber früher davon, daß man als Surfer das Gleichgewicht halten können muß und daß er sein Boot wegen der Soldaten nicht verleihen will. Vielleicht kann man ihn aber auf dem mechanischen Stier reiten lassen und bekommt dafür doch sein Motorboot.

Aloulabucht

Man geht wieder zu Kai und Knife und sucht mit dem Metalldetektor die Sandschildkröte ab. Auf diese Weise findet man die Beinprothese von Kai, die man ihm aber noch nicht gibt. Danach redet man mit Knife, dem man den mechanischen Stier als Wellenersatz anbietet. Man geht dann automatisch zum Strand zurück.

Luanastrand

Mechanischer Stier: Knife ist begeistert von dem Stier und man bekommt endlich sein Boot. Bevor man geht, nimmt man sich noch die Butter unter der Plattform mit. Dann geht man endlich zu Kai.

Aloualabucht

Wenn man Kai den Vogel gibt, dann stellt er fest, daß Aolani in der Tat nur scheintot ist, dazu braucht er aber die Beinprothese und die Lage der Ritualhütte seines Großvaters, an die er sich nicht mehr erinnern kann. Man kann nun auch in die Hütte gehen und sich dort umsehen. Koala spielt mit einer Konsole, kann einem aber nicht weiterhelfen.

Militärcamp

Also begibt man sich wieder zum Militärcamp und redet am Eingang mit dem Soldaten, der einem dann zum Zelt des Colonels vorläßt. Wieder muß man einige Zeit vor dem Zelt warten; und diese Zeit sollte man nutzen, indem man wieder etwas auf den Block von Leslie schreibt. Ziel ist es, die unbewohnte Hütte im Nordosten der Insel zu lokalisieren. Nachdem man das notiert hat, kommt man ins Zelt und sieht zu, daß man schnell wieder nach draußen kommt.

Nun steht man wieder vor dem Camp, braucht aber noch die Koordinaten. Also läßt man sich von den Wachen wieder zum Colonel bringen. Natürlich muß man wieder vor dem Zelt warten, aber man kann hören, wie Leslie seinem Vater die Koordinaten der Hütte nennt. Man notiert sich diese, geht dann kurz ins Zelt des Colonels und beendet das Gespräch schnell wieder.

Luanastrand

O'Connor: Man hat zwar nun die Koordinaten, aber ohne GPS helfen einem die nicht viel (wie man leicht herauskommt, wenn man Kai die Koordinaten nennt). Man geht daher wieder zu O'Connor und redet mit ihm. Dabei erfährt man, daß er bis vor kurzem ein GPS-Gerät hatte, daß dieses aber von einem kleinen Jungen geklaut wurde. Das wird wohl Koala sein, also geht es zurück zur Bucht.

Aloualabucht

Man betritt wieder die Hütte und sieht sich die Konsole näher an, mit der der Junge die ganze Zeit spielt. Dabei erkennt man, daß es sich um das GPS-Gerät handelt. Wenn man es dem Jungen aber wegzunehmen versucht, beißt er. Daher läßt man Little Demon auf den Jungen los. Kurze Zeit später fliegt das Ding aus dem Fenster, so daß man es draußen aufheben kann. Im Inventar wendet man dann den Zettel mit den Koordinaten auf das GPS-Gerät an und findet so automatisch zu der Hütte von Kais Großvater. Danach geht man wieder zu Kai zurück und gibt ihm die Beinprothese. Daraufhin geht es dann wieder zu der Hütte von Kais Großvater zurück.

Ritualhütte

Kai zieht sich um und setzt sich auf den Thron. Man kann den Vogel aber immer noch nicht beleben, da ihm noch das Grimoire fehlt, ein Schamanenbuch. Man selbst soll danach suchen, während er sich ausruht. Bevor man die Hütte verläßt, nimmt man sich noch den Schildkrötenpanzer mit.

Vor der Hütte sieht man sich ebenfalls um, vorallem die Gräber muß man sich ansehen. Dann geht man wieder nach drinnen und weckt Kai (mit dem Thron reden). Man redet mit ihm über das Schamanenbuch und erfährt so, daß es ein Metallband hat und das Schamanen es über den Tod hinaus mit sich herumtragen. Das Grimoire wird also in seinem Grab liegen.

Man geht also wieder nach draußen und untersucht die Gräber mit dem Metalldetektor. Bei dem dritten von rechts wird man fündig und fängt mit dem Schildkrötenpanzer an zu graben. Sobald man das Buch gefunden hat, bringt man es in die Hütte, Kai erweckt den Vogel wieder zum Leben, man bringt ihn Lokelani und die wandelt einen in Professor Pignon um. Damit kommt man ins Militärcamp hinein.

Simpler als eine Amöbe

Man wird direkt zum Colonel vorgelassen und wird dann von Colonel Chapman zum Tempel gebracht, in dem man die A.M.E.B.A. aktivieren soll. Dazu bekommt man auch noch einen Koffer. Von Chapman bekommt man auch noch einen Katalysatorhandschuh. Man ist dann allein im großen Saal des Tempels, wird aber durch Kordsmeier per Video überwacht. Daher kann man sich im Moment nicht ungehindert umsehen und muß das zuerst einmal ändern.

Großer Saal: Man steht nun im großen Saal des Tiki-Tempels und sieht sich erst einmal ein wenig um. Zuerst sollte man sich den PC ansehen, aber Brian hat keine Lust, alle Texte durchzulesen. Vorne links in den Kisten findet man eine Pocketkamera. Auf der anderen Seite des Raums findet man auf einem Tisch Plastiktüten, von denen man eine einsteckt.

Dann steigt man die Leiter nach oben. Wenn man sich hier zu lange aufhält, meldet sich Colonel Kordsmeier und man muß wieder nach unten. Man kann dann aber jederzeit (für kurze Zeit) wieder nach oben. Man geht einmal um den ganzen Steg herum in die vordere linke Ecke und nimmt sich dort das Klebeband bei dem Läufer voller Würmer.

Wenn man dann wieder unten steht, betrachtet man die Überwachungskamera. Auf diese wendet man die Socketkamera an, dann will Brian diese mit einer Endlosaufnahme von sich an die Überwachungskamera hängen, so daß man sich dann endlich frei bewegen kann. Allerdings muß man beide irgendwie aneinander befestigen. Also verwendet man das Klebeband mit der Kamera, dann befestigt Brian diese automatisch vor der Überwachungskamera.

Dann verläßt man den großen Saal nach rechts und geht auch im nächsten Raum rechts hinaus.

Vorderausgang: Also verläßt man den Tempel durch den Vorderausgang und trifft dort auf O'Connor. Mit dem unterhält man sich über alle Themen. Man bekommt einen Brief von Lokelani von ihm. Diesen liest man sich durch und findet so einen Ring des echten Pignon. Anschließend geht man wieder nach unten in den Tempel.

Großer Saal: Im großen Saal benutzt man den Ring, um den Koffer zu öffnen und findet darin eine programmierte Karte, einen Sonnenbrille, einen Neuralisator und einen Katalysatorhandschuh.

Vorderausgang: Anschließend geht man wieder zu O'Connor und redet mit ihm. Damit er einen nicht verraten kann, wendet man den Neuralisator auf ihn an, aber der scheint defekt zu sein, denn es fallen nur ein paar Murmeln heraus. Danach redet man noch einmal mit O'Connor und geht dann wieder in den Tempel.

Archaische Bowlingbahn: Vom großen Saal aus geht man nun nach links in den nächsten Raum und betrachtet dort den riesigen Kristallwürfel. Darin findet man eine Kugel mit drei Löchern und rechts auf dem Würfel eine Ritze. In diese steckt man die Karte aus dem Koffer, woraufhin der Kristall verschwindet. Die Kugel auf dem Boden kann man aber nicht aufheben, dafür ist sie zu schwer. Wenn man aber die Murmeln in die Löcher der Kugel steckt, beginnt diese zu schweben. Danach wendet man den Katalysatorhandschuh auf die Kugel an.

Daraufhin entstehen zwei schwarze Portale, die A.M.E.B.A. (*Wenn man den Raum nun verlassen sollte, erscheint der Kristall wieder, aber man kann ihn jederzeit wieder mit der Karte deaktivieren.*) Nachdem man die schwarzen Löcher untersucht hat, geht man wieder in den großen Saal.

Großer Saal: Nun will Brian doch die Unterlagen des Professors auf dem PC lesen, also macht man das. Nachdem man die Funktionsweise der A.M.E.B.A. verstanden hat, geht man wieder dorthin.

Archaische Bowlingbahn: Zuerst deaktiviert man den Kristallwürfel wieder mit der Karte. Dann benutzt man die Kugel mit dem Katalysatorhandschuh und muß sich ein Ziel aussuchen. Nur die Aloualabucht kann man erreichen, also geht es mit der A.M.E.B.A. dorthin. Man unterhält sich ein wenig mit Joshua und steht dann wieder vor der A.M.E.B.A. Man reist ein zweites Mal zu Joshua, aber der versucht sich gerade als Zahnarzt bei Little Demon. Nun verläßt man diesen Raum wieder Richtung großem Saal, wartet ein wenig und geht dann wieder hinein. Dann reist man ein drittes Mal zur Aloualabucht (erst den Würfel mit der Karte deaktivieren etc.) und bekommt nach einer weiteren Unterhaltung mit Joshua seine Zahnarztinstrumente. Leider wird der Katalysatorhandschuh bei der dritten Reise zerstört.

Großer Saal: Man geht wieder zurück in den großen Saal und steigt die Leiter nach oben. Dort geht man nach hinten rechts zu der motorisierten Plattform. Mithilfe der Zahnarztinstrumente kann man diese nach oben bewegen, so daß man in den Mund der Staute klettern kann.

In der Statue: Drinnen findet man ein Skelett unter einem Felsbrocken und darauf einen Hut. Diesen versucht man sich zu nehmen, aber darunter befindet sich eine Tarantel, also läßt man den Hut schnell wieder fallen. Aus der Tasche auf dem Boden nimmt man sich eine Flasche Schlangenabwehrpulver und auch die Peitsche hebt man auf.

Weiter nach rechts kommt man durch einen dunklen Gang zu einem Guckloch, durch das man Kordsmeier und Tarantula beobachten kann. Nachdem man deren Gespräch belauscht hat, blickt man noch einmal durch das Guckloch. Dabei erfährt man, daß Tarantula eine Vogelspinne vermißt. Anschließend sieht man sich noch das Kolloseum, das Terrarium und die Kiste neben Tarantula an. Darin erkennt man einen weiteren Katalysatorhandschuh, den man sich nun besorgen muß. Man muß versuchen, ihn zu nehmen, auch wenn das nicht klappt.

Man geht zurück zum Mund der Statue. Jetzt kann man die Vogelspinne unter dem Hut mit der Platiktüte aus dem Inventar einsacken. Anschließend geht man wieder nach hinten zur Öffnung. Wenn man nun versucht, die Vogelspinne auf den Boden in die Nähe von Tarantula zu setzen, erkennt man, daß die Spinne wahrscheinlich ins Terrarium laufen würde. Das muß man noch verhindern.

Ausgangshalle: Man geht daher wieder in die Ausgangshalle (mit der Vogelstatue) und wendet das Schlangeabwehrpulver auf den Hinterausgang an. Ohne Hilfsmittel bekommt man die Flasche jedoch nicht auf, also behilft man sich mit dem Zahnarztwerkzeug. Nun wendet man die offene Flasche auf den Hinterausgang an und der Geruch verteilt sich im ganzen Tempel. Daher kann man zurück zur Öffnung gegen.

In der Statue: Nun kann man die Vogelspinne endlich neben Tarantula absetzen. Kurz darauf kann man sich den zweiten Katalysatorhandschuh nehmen. Inzwischen hat der Colonel leider bemerkt, daß man ihn ausgetrickst hat, und Tarantula verschwindet, um Brian abzufangen. Man selbst holt sich noch das Funkgerät vom Tisch neben dem Terrarium und geht dann zum Mund der Statue. Hier wendet man die Peitsche auf den kaputten Ohrring auf der linken Seite an und kann in allerletzter Sekunde mit der AMEBA in die Aloulabucht entkommen.

Jener der weiß, redet nicht

Man begibt sich nun zum Haus von Professor Simon in Alaska. Vor dem Haus klingelt man und wird nach einem Paßwort gefragt, das Joshua kennt. Dummerweise hat der aber just in diesem Moment so viele Beeren gegessen, daß er krank wird und das Paßwort vergißt. Man muß Joshua also wieder heilen. Dazu geht man erst einmal in eine Schutzhütte.

Schutzhütte: Neu im Inventar sind nun ein Handy und eine Briefftasche mit 1000 Dollar. Zunächst redet man ein wenig mit Joshua, dann nimmt man sich das Messer neben der Pfanne auf dem Büffet. Auf dem Kamin kann man noch eine Ölflasche einstecken. Schließlich steckt man noch ein Holzsplit aus dem Bottich ein und verläßt dann die Hütte.

Vor der Schutzhütte: Draußen findet man einen leeren Benzinkanister, den man einsteckt. Danach geht es weiter nach unten.

Bens Beobachtungsposten: Kurze Zeit später trifft man auf Ben Wazowski. Mit ihm redet man ausführlich über alle Themen und erfährt so das Gegenmittel gegen Joshuas Beerenproblem: Er muß nur rohen Lachs essen, schon geht es ihm wieder besser. Eine Angel hat er aber leider nicht mehr. Nachdem man alle Themen besprochen hat, reißt man von der Pflanze rechts von Ben ein Blatt ab und geht dann weiter nach links zu einem Bach.

Beobachtungshütte: Im Hintergrund erkennt man oben links Bens Beobachtungshütte. Zu dieser geht man und steigt die Leiter nach oben. Drinnen findet man neben dem Bett eine Motorsäge, die man einsteckt. Auch den Hockeyschläger neben der Tür kann man schon einmal einsacken. Spaßeshalber kann man auch ein wenig auf der Gitarre herumspielen. Gut brauchen kann man auch das Türschild mit den chinesischen Zeichen. Rechts von der Tür findet man etliche Flaschen, von denen man die mit den

Pheromonen von brünstigen Bärinnen einsteckt. Dann geht man durch die Tür auf die Plattform um die Hütte.

Hier zündet man die Lampe an und nimmt sich den Gummischlauch vom Faß. Danach verläßt man die Beobachtungshütte wieder und geht zurück zur Schutzhütte.

Schutzhütte: Wieder in der Hütte redet man erneut mit Joshua über alle Themen und weiß dann, daß er die Lachse nur als Sushi essen will. Wie man Sushi macht, muß man aber erst noch in Erfahrung bringen.

Vor der Schutzhütte: Danach verläßt man die Hütte wieder und geht nach rechts zu dem Pritschenwagen. Wenn man den Schlauch auf den Tank des Fahrzeugs anwendet, kann man etwas Benzin abzapfen. Anschließend geht man zum Fluß.

Fluß: Von Bens Beobachtungsposten aus geht man immer weiter nach links den zugefrorenen Fluß entlang, bis man zu einem Baumstamm kommt, der über dem Fluß liegt. Auf diesen stellt man sich und blickt dann nach unten, um die Lachse unter der Eisfläche zu erkennen. Mit der Motorsäge kann man hier bestimmt ein Loch hineinschneiden, also füllt man im Inventar Benzin aus dem Kanister in die Motorsäge. Diese läuft aber nicht mit Benzin, sondern mit einer Mischung aus Benzin und Öl, also füllt man etwas Öl aus der Flasche in den Benzinkanister und versucht es dann erneut. Man wendet die Motorsäge auf den Fluß an und schneidet ein Loch in das Eis. Ärgerlicherweise taucht dann auch sofort ein Bär auf und vertreibt einen von dem Loch.

Bens Beobachtungsposten: Daher geht man erst einmal wieder zurück zu Ben und unterhält sich mit ihm über alle Themen. So erfährt man, daß man von Archibald ein Sushirezept erfahren kann und daß man ihn mit Gitarrenspiel anlocken kann.

Beobachtungshütte: Man steigt also wieder auf die Beobachtungshütte und nimmt sich die Gitarre. Brian geht dann automatisch nach draußen und versucht ein wenig zu klimpern. Kurz darauf wird man etwas unsanft von Archibald unterbrochen.

Man geht nach unten und unterhält sich ausführlich mit ihm über alle Themen. Für 1000 Dollar wird er Brian Sushi zubereiten, zudem bekommt man eine Pfeife von ihm, mit der man ihn erneut rufen kann. Für die Zubereitung des Sushis benötigt er allerdings Lachs, eine Alge, eine Bambusunterlage und Stäbchen. Diese Dinge muß man ihm besorgen.

Die Stäbchen kann man recht leicht herstellen. Man geht zu der Axt hinter der Beobachtungshütte und wendet das Holzstück darauf an, um kleine Holzstäbchen zu bekommen. Die Alge hat man schon im Inventar (das Blatt) und ebenso die Bambusunterlage (die asiatische Schildmatte).

Anschließend klettert man die Leiter wieder nach oben in die Hütte und geht dort nach draußen auf die Aussichtsplattform. Hier findet man eine Flasche Bleiche, mit der Archibald einen beworfen hat.

Vor der Schutzhütte: Fehlt noch der Lachs. Um an den heranzukommen, geht man zur Schutzhütte zurück. Von Ben weiß man, daß er gerne einen Kopf für seine Bärenverkleidung hätte, also sägt man den Elchkopf vom Pritschenwagen ab. Brian sägt dann automatisch auch das Geweih ab. Mit dem Messer schneidet man im Inventar nun noch die Augen aus und schüttet dann die Bleiche darüber, damit der Kopf dem eines Bären wenigstens ähnlich sieht.

Bens Beobachtungsposten: Man geht nun wieder zu Ben und gibt ihm den vermeintlichen Bärenkopf. Der geht daraufhin schnurstracks zu den Bären. Während er unterwegs ist, vertauscht man die Flasche in seinem Rucksack mit der Flasche Bärenessenz aus dem Inventar (die man in der Beobachtungshütte gefunden hat). Dazu muß man die Flasche aus dem Inventar direkt auf die Flasche im Seitenfach des Rucksacks und nicht auf den Rucksack selbst anwenden. Wenn Ben dann wieder auftaucht, hat er noch keinen Kontakt mit den Bären aufgenommen. Deshalb schickt man ihn erneut zu den Tieren, und diesmal hat er mit der richtigen Flasche auch den gewünschten Erfolg. Wenn man die Flaschen beim ersten Mal noch nicht ausgetauscht hat, kann man das jederzeit wieder nachholen, man muß Ben einfach nur wieder losschicken, damit man sich ungesehen an seinem Rucksack zu schaffen machen kann. Sobald Ben mit den Bären verschwunden ist, kann man endlich Lachse fangen.

Fluß: Man geht also wieder zu dem Baumstamm, der über dem Fluß liegt. Auf dem Weg dorthin sammelt man mit dem Hockeyschläger eine Bärenpranke ein. Erst versucht man mit dem Hockeyschläger, einen

Lachs zu fangen. Dies funktioniert aber nicht so richtig. Deshalb verbindet man im Inventar den Schläger mit der Pranke und versucht es damit. So haut man einen Lachs aus dem Fluß, den man dann aufsammelt.

Beobachtungshütte: Rechts von der Leiter ist Archibald früher im Wald verschwunden. Wenn man die Pfeife auf den Waldrand anwendet, erscheint der Kerl wieder und man redet mit ihm. Er will das Sushi zur Schutzhütte bringen, wenn man ihm das Handy gibt, also willigt man ein.

Schutzhütte: Es geht dann automatisch in die Schutzhütte, in der Joshua sein Sushi bekommt und schnell wieder gesundet. Erfreut darüber rennt er nach draußen auf eine Eisscholle und treibt auf den See hinaus, so daß man ihn wieder einfangen muß.

Vor der Schutzhütte: An dem Pritschenwagen ist eine Seilwinde befestigt, die man ohne laufenden Motor aber nicht benutzen kann (versuchen muß man es dennoch). Also öffnet man die Tür des Wagens und startet den Motor. Allerdings springt der Wagen nicht an. Um den Fehler zu finden, muß man die Motorhaube öffnen. Diese muß noch befestigt werden, und dazu eignet sich der Hockeyschläger. Wenn man sie nun offen hat, findet man endlich die Fehlerursache: eine Zündkerze fehlt. Eine solche findet man in der Motorsäge. Daher bricht man sie mit dem Messer aus der Motorsäge heraus und baut sie dann im Motor des Pritschenwagens ein. Anschließend kann man den Motor starten und Joshua zurückholen.

In der folgenden Zwischensequenz erfährt man etliches Neues, auch daß Gina noch lebt und landet schließlich auf der Flucht vor Tarantula ohne Erinnerung und mit leerem Inventar auf einem Schiff.

Tauchfahrt in die Vergangenheit

Nachdem man aufgewacht ist, kann man sich dummerweise nicht mehr an viel erinnern, vorallem weiß man nicht, wie man hierher gekommen ist. Also sieht man sich erst einmal ein wenig um.

Flur: Wenn man nach hinten in den Flur zu den Kabinen gehen will, findet man einen Bug im Spiel, weil der gesprochene Text nicht zum Untertitel und auch nicht zu den dort anzutreffenden Räumlichkeiten paßt. In diese Richtung kommt man aber eh nicht weiter, also geht man nach links. Man sieht sich nun die Metallröhre neben dem Taucheranzug genauer an. Diese erweist sich als Fahrstuhl, mit dem man auf die Kommandobrücke kommt.

Kommandobrücke: Hier redet man ausgiebig mit Sushi. Sie will helfen, einen Stein der Außerirdischen zu finden. Außerdem bekommt man von ihr den Code für die Glastür unten im Flur: 0512. Interessant sind auch Sushis Informationen zu Dean Garrick und Camille.

Deck: Anschließend verläßt man die Kommandobrücke nach links und kommt so auf das Deck. Hier findet man Rutger, mit dem man sich ausführlich unterhält. Neben ihm findet man einen Telepathiehelm (mit dem Joshua im ersten Teil des Spiels Kontakt mit den Außerirdischen aufgenommen hatte). Auch über diesen redet man mit Rutger. Rutger hat den Helm von Saturn bekommen und will ihn nicht hergeben. Nach dem Gespräch nimmt man sich einen Sack Sand bei den Gartengeräten und den Schrubber vorne links. Anschließend geht man wieder ins Schiff hinein, fährt mit dem Fahrstuhl nach unten in den Flur und betritt die Neptunsuite.

Neptunsuite: Hier geht man weiter nach rechts zum Schreibtisch, an dem man Saturn findet. Mit ihm redet man über alle Themen und nimmt sich dann einen Beschrifteter aus der Tasse. Er weiß auch, wie man das Trantonit schneller finden könnte, nämlich mit einem Neutrindetektor. In einer Zeitschrift gab es eine Anleitung für dessen Zusammenbau, aber die muß Camille herausgerissen haben. Zudem benötigt man noch einen Süßwassertank und die Sensoren des Telepathiehelms. Um letztere kümmert man sich zuerst. Beim Rausgehen nimmt man sich noch den Dreizack vom bronzefarbenen Neptun. Dann geht man wieder zu Rutger aufs Deck.

Deck und Neptunsuite: Hier redet man mit Rutger, der nicht sonderlich viel von Saturn hält (und umgekehrt). Das muß man nun ändern. Beide glauben, daß der jeweils andere schlecht von einem spricht. Rutger gibt direkt ein erstes Beispiel. Sobald man das gehört hat, redet man erneut mit ihm über Saturn und wählt die positivste Antwort, damit es zwischen den beiden wieder Ruhe gibt. Insgesamt sagt man

Rutger: „Saturn hat gesagt, er zieht die Mütze vor dir. Du sollst nicht mehr böse sein.“

Saturn: „Rutger tut es leid, dass deine Techno-Kunst nicht im Fernsehen gezeigt wurde.“

Rutger: „Saturn springt wie eine Ziege, wenn er Reggae hört. So glücklich ist er.“

Saturn: „Rutger fühlt sich wie ein Blödmann, weil er dich nicht zum Festival begleitet hat.“

Rutger: „Saturn sagt, daß die jamaikanische Bob-Mannschaft einen olympischen Kater bekommt, wenn sie sich betrinkt.“

Schließlich findet Rutger, daß Saturn doch ein netter Kerl ist, und als Dank dafür, daß man Frieden gestiftet hat, bekommt man den Telepathiehelm von ihm. (*Sollte man einmal eine falsche Antwort gegeben haben, kann man Rutger oder Saturn direkt wieder ansprechen und es erneut versuchen.*)

Flur: Man geht nun wieder in die Kommandobrücke und benutzt den Fahrstuhl, um nach unten in den Flur zu gelangen. Hier geht man nach rechts zur Glastür und klickt auf das Tastenfeld daneben. Brian gibt dann automatisch den Türcode ein, den er von Sushi erhalten hat.

Treppenhaus: So kommt man in ein Treppenhaus, in dem Camille sitzt. Man redet ein wenig mit ihr, bis sie weiter nach unten verschwindet. Also geht man ebenfalls nach unten.

Taucherraum: Dort trifft man auf den selbstverliebten Idioten Dean Garrick. Nachdem er seinen Dreh verbockt hat, kann man ihn zweimal ansprechen. Wenn man ihm besseres Essen besorgt, kann man sein Butterbrotpapier von ihm bekommen (das sicherlich die Bauanleitung für den Neutrindetektor enthält). Mit Camille kann man leider nicht reden, das verhindert Dean immer, solange sein Dreh noch nicht im Kasten ist. Hier kann man auch nach hinten in einen Umkleideraum. Aus der Kiste nimmt man sich insgesamt zwei kleine Schlauchstücke. Danach geht man wieder nach oben ins Treppenhaus.

Treppenhaus: Hinten rechts gibt es einen weiteren Ausgang mit einem Tastenfeld. Auch hier funktioniert Sushis Code, so daß man in den Frachtraum dahinter gelangt.

Frachtraum: Man steigt die Treppe nach unten und steigt zu dem Wassertank hoch. Darin befindet sich Salzwasser, das durch Süßwasser ersetzt werden muß. Ablassen kann man das Salzwasser schon einmal, dazu benutzt man den Hahn links vom Wassertank. Neben dem Tank sieht man ein Tastenfeld und ein Interkom. Mit diesem kann man mit Suhi in Kontakt treten und redet mit ihr. Mit dem roten Knopf kann man das Schott öffnen. Das versucht man dann auch direkt, aber die Tür fällt sofort immer wieder zu. Man kann aber den Schrubber auf die Tür anwenden und so deren Zufallen verhindern. In der Kammer dahinter findet man Kabelbinder, mit dem man die beiden Schläuche im Inventar verbinden kann. Danach geht man wieder zurück ins Treppenhaus.

Treppenhaus: Hier findet man erneut Camille, mit der man redet. So erfährt man, daß Dean die fehlenden Seiten der Zeitung als Butterbrotpapier mißbraucht hat. Dann sieht man sich hier noch ein wenig um und untersucht die Notvitrinen. Diese kann man aber nicht öffnen, weil man keinen passenden Schlüssel hat. Anschließend geht man wieder auf die Kommandobrücke.

Kommandobrücke: Man fragt Sushi nach dem Schlüssel zu den Notvitrinen und erfährt nebenbei, das Joshua die gleiche Idee hatte. Sie hat aber einen Zweitschlüssel, und den bekommt man von ihr.

Treppenhaus: Erneut geht es ins Treppenhaus, wo man wieder einmal Camille trifft, neben der nun zwei Weinflaschen stehen. Diese steckt man ein. Mit dem Schlüssel kann man zwar die Notvitrinen öffnen, aber Joshua war schneller und der lange Schlauch und die Axt sind bereits weg.

Taucherraum: Als geht man nach unten in den Taucherraum und weiter nach rechts in den Raum mit den Taucherflaschen und nimmt sich ein Kabelstück. Brian baut sich dann automatisch aus weiteren Schlauchstücken und Kabelbindern einen langen Schlauch. Dann geht man wieder in das Treppenhaus.

Treppenhaus: Hier wendet man den Schlauch auf den Hydranten an. Auf diese Weise kann man Süßwasser in den Tank im Frachtraum pumpen, das will Brian aber erst später machen, wenn er alles andere auch zusammen hat. Brian will den Schlauch aber nicht zurücklassen, also steckt man ihn wieder ein. Nun muß man sich das Zeitungspapier von Dean besorgen. Dazu geht man zunächst zu Saturn.

Neptunsuite: In der Neptunsuite sieht man sich den Notizblock rechts von ihm an. Den könnte man gut gebrauchen, um Dean seinen Text aufzuschreiben, damit er endlich seine Aufnahme und man selbst das Zeitungspapier bekommt. Saturn will aber erst Papier herausrücken, wenn der alte Block vollgeschrieben ist, und dafür braucht er eine Idee, wie Leute langsamer essen können.

Flur: Da Saturn keine Idee bekommen wird, muß man sich selbst etwas überlegen; und dies ist im vorliegenden Fall leider nicht besonders einfach (jedenfalls hatte ich hier keine richtig gute Idee). Man geht in den Flur zum Modellschiff. Dahinter kann man rechts zur eigenen Kabine gehen. Wenn man die Weinflaschen mit dem Gang zu den Kabinen benutzt, betrinkt sich Brian erneut und beide Flaschen sind anschließend leer. Nun kann man diese im Inventar mit dem Sand füllen. Danach verbindet man die beiden Flaschen mit dem Kabelbinder zu einer Sanduhr und befestigt diese an dem Dreizack. Damit hat man eine Gabeluhr, die Saturns Problem löst.

Neptunsuite: Man zeigt diese Erfindung direkt Saturn und bekommt endlich einen Block von ihm. Danach geht man wieder ins Treppenhaus.

Treppenhaus: Man redet nun solange mit Camille, bis sie nach unten verschwindet, und folgt ihr.

Taucherraum: Den Block wendet man dann auf Dean an, der es endlich schafft, seinen Dreh zuende zu bringen. So bekommt man das Butterbrot-Zeitungspapier und geht dann automatisch zu Saturn. In der automatisch ablaufenden Zwischensequenz ortet man die Galeone und macht den ersten Tauchgang. Leider ist alles so verschmutzt, daß man das Schiff erst reinigen muß.

Kommando-brücke: Man redet noch einmal mit Sushi, die sagt, mit hinreichend großem Wasserdruck sollte sich das Schiff reinigen können. Da das im Moment kaum hilft, besucht man Saturn.

Neptunsuite: Der bastelt gerade an Elektromagneten herum (erst Erfindung ansehen), die man sich aber noch nicht nehmen kann. Also verläßt man die Suite wieder.

Flur: Inzwischen ist der Taucherhelm des Taucheranzugs links in der Ecke verschwunden. Danach geht man in den Frachtraum.

Frachtraum: Unter der Treppe findet man einen Werkzeugkasten, den man näher untersucht. So findet man eine Säge, die man an sich nimmt. Mit dieser sägt man von dem Schrubber unter dem Schott zwischen den beiden Frachträumen ein Stück ab und bekommt so eine Bürste.

Wenn man den Frachtraum dann wieder verlassen will, funktioniert das Codeschloß offensichtlich nicht mehr. Mit dem Interkom funkt man Sushi an und erfährt so, daß Joshua alle Tür-codes durcheinander gebracht hat. Sie braucht zu lange, um das in Ordnung zu bringen, also muß man sich selbst etwas einfallen lassen.

Mit dem Tastenfeld neben dem Wassertank kann man die Dachluke öffnen. Dann klettert man an der Leiter den Wassertank nach oben und steigt weiter auf das Deck des Schiffs. So kommt man wieder zur Kommandozentrale.

Kommandozentrale: Man redet erneut mit Sushi und bittet sie um einen neuen Tauchgang. Aber auch mit der Bürste kommt man nicht richtig weiter, da das Trantonit sich nicht an der gesäuberten Stelle befindet. Sushi vermutet es dann in der Kapitänskajüte. Also taucht man erneut herab, findet die Tür zur Kapitänskajüte aber verschlossen vor. Wieder oben hat Joshua alle Kisten im Lagerraum geöffnet.

Frachtraum: Man geht wieder in den Frachtraum, aber der Schrubber wurde entfernt. Man geht nach unten zum Schott und drückt auf den roten Knopf, aber man kann nicht mehr in die zweite Kammer, weil die Tür sofort wieder zufällt.

Neptunsuite: Bei Saturn holt man sich nun die beiden Elektromagnete, die man sich einfach vom Tisch nehmen kann.

Frachtraum: Wieder im Frachtraum öffnet man die Deckenluke mit dem Tastenfeld rechts neben dem Wasserbecken. Wenn man nun die Elektromagnete mit der offenen Luke benutzt, klettert Brian nach oben und in die zweite Kammer, aus der er ein Brecheisen holt. Dann kann man sich die Zwischensequenz ansehen.

Der verborgene Stern der Unterwelt

Kapitänskajüte: Wenn man wieder spielen kann, betrachtet man seine Fußfesseln genauer. Vorne am Pfosten erkennt man einen Nagel, an den man aber nicht herankommt. Man redet nun ausführlich mit

Camille. Anschließend nimmt man sich rechts den Dolch (zweimal) und erkennt, daß es in Wirklichkeit ein Brieföffner ist. Auch den Briefbeschwerer nimmt man an sich. Mit dem Brieföffner versucht man dann den Nagel aus dem Pfosten zu ziehen, kommt aber nicht heran. Also gibt man Camille den Brieföffner und sie versucht es. Mit dem Nagel kann man dann die Fußfesseln öffnen.

Nun gilt es zu fliehen; ein Boot findet man automatisch am Heck des Schiffs. In der Kapitänskajüte sollte man sich nun ein wenig umsehen. Besonders den Schrank sollte man öffnen; darin findet man etliche Urkunden. Aus dem Glastopf rechts vom Schrank nimmt man sich eine Zunge eines siebenschwänzigen Drachen und die leere Falsche auf dem Tisch läßt man ebenfalls mitgehen. Mit Camille sollte man sich ausgiebig über Kapitän Malantúñez unterhalten. *Danach sollte man unbedingt abspeichern, denn das Spiel hat hier einen Bug: Wenn man den Globus ansieht, kann das Spiel abstürzen.* Man sieht sich also den Globus an und dreht ihn entweder nach links oder rechts über verschiedene Länder. Bei Japan und England hört man, wie der Globus einrastet. Damit kann man aber im Moment noch nichts anfangen, also geht man erneut nach links und hinaus.

Links findet man auf dem Boden Kernreste, die man durchwühlt, um darin 3 ganze Sonnenblumenkerne zu finden. Am rechten Fenster kann man mit dem Brieföffner ein loses Brett abhebeln. Auf diese Weise bekommt man einen Balken und einen zweiten Nagel. Danach geht man wieder in die Kajüte.

Dem Papagei gibt man die Sonnenblumenkerne und erfährt dann etwas über die Route des Kapitäns. Den Rest des Weges verrät er aber erst, wenn man ihm weitere Kerne gibt.

Nun verläßt man die Kajüte durch die rechte Tür und wird von dem Piraten, der draußen Wache hält, wieder nach drinnen gedrängt. Man geht aber noch einmal nach draußen und kann jetzt kurz mit dem Piraten reden. Danach muß man aber wieder in die Kapitänskajüte. Man muß den Kerl also ausschalten, wenn man sich frei bewegen will. Dazu benutzt man die Drachenzunge mit dem Türfensterchen. Dann benutzt man den Briefbeschwerer mit der Drachenzunge und setzt den Piraten schachmatt. Die Drachenzunge steckt man dann automatisch wieder ein. Nun kann man endlich nach draußen treten.

Gang: Man steckt zunächst den Briefbeschwerer wieder ein und untersucht dann die Tür gegenüber der Kapitänskajüte. In dieser entdeckt man Löcher. Man versucht dann, die Tür zu öffnen, aber man wird daran mit einem Schwert gehindert. Auf dieses wendet man den Balken an und setzt so den Piraten auf der anderen Seite der Tür außer Gefecht.

Schatzkammer: Hinter der Tür findet man die Schatzkammer von Malantúñez. Aus diesem gigantischen Schatz nimmt man sich den goldenen Orsatöter. Außerdem kann man sich hier alle Bilder an der Wand genau ansehen. Danach geht man wieder zurück auf den Gang.

Gang: Weiter hinten durch trifft man Fetter Hund, den Gefängniswärter. Mit diesem unterhält man sich ausführlich, dann weiß man, daß einem eine Flasche Grog zusteht, man dafür aber drei Prüfungen bestehen und ein Formular haben muß. Anschließend sieht man sich das schwarze Brett an, wenn man mag.

Dann geht man Richtung Schatzkammer und taucht Teufelshund in das Faß mit dem Wasser. So kommt man auf die Idee, daß man zuerst noch etwas ins Wasser kippen sollte.

Also geht man wieder zu Fetter Hund und nimmt sich aus der Truhe hinten links ein Stück Seife (das findet man erst nachdem man Teufelshund einmal in das Faß mit dem Wasser getaucht hat).

Anschließend geht man wieder Richtung Schatzkammer und wirft das Stück Seife in das Faß mit Wasser. Danach tunkt man Teufelshund hinein, denn einen Piraten zu säubern ist sicherlich eine *Tat von extremer Gewalt*. Die Prüfung *Raub und Diebstahl* könnte man mit dem goldenen Orsatöter ebenfalls schon bestehen. Nun besorgt man sich die Urkunde und geht dazu wieder in die Kapitänskajüte.

Kapitänskajüte: Aus dem Schrank holt man sich eine Urkunde „Pirat übelster Moral“ und geht dann wieder zu Fetter Hund, um sich von ihm die Prüfung über die Meister der Piraterie abnehmen zu lassen.

Gang: Zunächst gibt man ihm den sauberen Teufelshund und den goldenen Orsatöter. Nun muß man nur noch vier Fragen beantworten:

1. **Long John Silver** ist der Bordkoch von Käpt'n Flint.

2. Kapitän Blood war früher ein **Arzt**.
3. Kaptän Swallow konnte mit Hilfe des **Schildkrötensurfens** fliehen.
4. Die letzte Frage ist ein Rätsel, bei dem man vier unterschiedlich schnelle Piraten rechtzeitig zu einem Schatz bringen muß. Die korrekten Antworten sind hier:
 - Henry und Diego gehen zuerst zum Schatz und brauchen dafür einen Tag.
 - Der schnellere der beiden (Henry) geht wieder allein zurück (alternativ kann man auch Diego schicken).
 - Jean-Davide und Joao gehen als zweites Pärchen hinüber, dafür brauchen sie 5 Tage.
 - Schließlich geht der Schnellste wieder zurück, also Diego (oder alternativ Henry). Am Ende gehen Henry und Diego dann erneut herüber und man hat alles innerhalb von 8,5 Tagen geschafft.

Damit hat man alle Aufgaben gemeistert und kann Fetter Hund die Urkunde geben, die er auch prompt ausfüllt, bespuckt und besiegelt. Danach gibt man ihm noch die leere Flasche und bekommt endlich Grog.

Kapitänskajüte: Man geht nun wieder durch die Kapitänskajüte nach links nach draußen und versucht, die Grogflasche aus dem Inventar mit der leeren, herunterhängenden Flasche zu benutzen. Leider hängt sie aber viel zu hoch und außerdem braucht man einen Trichter.

Schatzkammer: Letzteren kann man in der Schatzkammer finden. Dazu steckt man den gesamten Schatz ein. Danach ist die ganze Kammer bis auf einen kleinen Trichter leer, und den holt man sich auch noch. Danach geht es wieder nach in die Kapitänskajüte.

Kapitänskajüte: Man geht wieder nach links hinaus und befestigt das Fensterbrett wieder an dem rechten Fenster. Danach füllt man den Grog in die herabhängende leere Flasche (Brian nimmt dann automatisch den Trichter) und die Piraten fangen wieder an, Kerne nach unten zu werfen. Man geht kurz wieder in die Kajüte hinein und dann erneut nach außen. Erst jetzt findet man in dem Kernhaufen 5 neue Kerne.

Mit diesen kann man den Papagei füttern und erhält so eine komplette Beschreibung von Malantúñez Schiffstour. Diese muß man sich merken, denn man muß sie nun auf dem Globus „nachfahren“. *Vorher sollte man aber abspeichern, weil das Spiel hier wieder abstürzen kann. Ich selbst hatte mehrere Abstürze an dieser Stelle, bevor ich es geschafft habe. Es scheint zu helfen, wenn man sich mit dem Drehen des Globus nicht zu viel Zeit läßt, sondern beeilt. Zudem habe ich gelesen, daß ein Gespräch mit Lady Camille vor dem Drehen ebenfalls helfen soll.*

- Zuerst dreht man einmal nach links (Westen).
- Dann dreht man nach rechts zurück auf Spanien und hört ein Klicken. Weiter dreht man nach rechts (Osten), bis man in Japan (dem Land der aufgehenden Sonne) angekommen ist. Wieder ertönt ein Klicken.
- Danach dreht man zurück nach links (Westen), bis man Neufundland erkennt (erneut ertönt ein Klicken).
- Schließlich dreht man immer nach rechts (Osten), bis man Griechenland erreicht.

Wenn man alles richtig gemacht, hält man anschließend das Trantonit in den Händen und kann sich den unbefriedigen Abspann ansehen: Erst eine Fortsetzung wird alle Rätsel lösen und Gina retten.