

LOST EDEN

Vorbemerkung:

Das Spiel ist im wesentlichen so leicht, daß es sich fast von selbst löst. Meist wird man durch das, was die Charaktere so zu sagen haben, wirklich mit der Nase auf die Lösung gestoßen. Dennoch gibt es einige Rätsel, die nicht ganz so offensichtlich zu knacken sind. Hier nun meine Tips, mit deren Hilfe jeder in der Lage sein sollte, den Fiesling Moorkus Rex in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Wichtiger Hinweis: es kann immer mal wieder passieren, daß man eines mehr oder weniger grausamen Todes stirbt; daher ist es unbedingt nötig, regelmäßig und häufig den Spielstand abzuspeichern. Zwar stehen dafür nur drei Speicherplätze zur Verfügung, aber das ist auch nicht weiter schlimm. Bei mir hat es sich bewährt, die Plätze in der Reihenfolge 1,2,3,1,2,3,1,2,3 zu belegen, denn dann hat man immer drei aufeinanderfolgende aktuelle Spielstände und kommt auch in ganz verfahrenen Situationen locker weiter. Noch etwas: Dies ist keine lückenlose Komplettlösung; ich habe mich hier darauf beschränkt, Probleme und Rätsel anzusprechen, die ich für besonders knifflig oder zumindest bedenkenswert halte. Alles andere dürfte für jeden leicht selbst zu lösen sein. Aber im Notfall nicht gleich verzweifeln: es gibt ja noch Taus Muschel, die Adam weiterhilft...

Tips & Lösungen:

Die Zitadelle von Mo:

Dina wird Adam erst dann in die Kammer des zungenlosen (und deshalb so schwer verständlichen) Henkers Jabber begleiten, wenn man ihr den mutverleihenden Talisman gibt. Jabbers Geschenk, ein uralter Zahn, öffnet den Geheimgang zum Gewölbe unter Mo, wenn man den Zahn in das Gebiß der Mumie in Monks Arbeitszimmer einsetzt. Unten gelangt man zu einem Skelett, bei dem man genauso verfährt. Auf dem Boden des Gewölbes liegt ein Glasprisma, das unbedingt benötigt wird: es muß zusammen mit der weißen Platte in Monks Zimmer eingesetzt werden.

In den diversen Tälern:

Jedes Tal muß Bildschirm für Bildschirm erforscht werden. Allgemein erfordert der Zitadellenbau dabei folgende Schritte:

- 1) Der humanoide Siedlerstamm muß gefunden werden.
- 2) Brontosaurier müssen mit einem Pilz und Flötenmusik zum Zitadellenbau überredet werden.
- 3) Der Wassersaurier muß gefragt werden, welcher Gegenstand die Tyrannosaurier vertreibt.
- 4) Dieser magische Gegenstand muß beschafft werden.
- 5) Die Velociraptoren müssen für den Kampf gegen die Tyrannosaurier engagiert werden.
- 6) Die Triceratopse müssen irgendwann dazu bewegt werden, beim Bau mitzuhelfen.

- Beim Durchstreifen der Täler: oft speichern! Immer wieder trifft man auf eine Horde Tyrannosaurier, und dann heißt es nur noch: Abhauen, solange es noch geht - wenn man nicht ohnehin sofort gefressen wird!

- Pilze und Vogelnester befinden sich in Waldgebieten (grüne Flächen auf der Übersichtskarte). Am besten immer einen Vorrat an beidem bereithalten. Zur Beachtung: nur die großen, dicken Pilze sind genießbar, die schmalen sind giftig und sollten weder weitergegeben noch verzehrt werden.

- Die Äpfel für die Wassersaurier bekommt man von Thugg, sobald man ihn anspricht!

- Bevor man einen Apfel ins Wasser wirft, erst nachsehen, ob sich in diesem Bildschirm überhaupt ein Wassersaurier befindet, sonst ist das schöne Obst sinnlos vergeudet.

- Gold für die Velociraptoren gibt es am Wasser zu finden - man muß allerdings erst mit seinen Begleitern darüber reden.

- Die magischen Artefakte bekommt man erst im Tal von Uluru, und zwar von den Einwohnern, den Ulele; aber auch nur im Austausch gegen deren verlorengegangene Kultmasken.

- Diese Masken wiederum sind leicht zu bekommen: man findet sie entweder beim Durchsuchen der TŠler oder erhŠlt sie von den StŠmmen der anderen TŠler als Dank fŸr die in ihrem Tal errichtete Zitadelle.

- Sobald man den Velociraptoren Gold und den magischen Gegenstand gegeben hat, werden diese die Tyrannosaurier fŸr immer aus dem jeweiligen Tal vertreiben.

- Wenn Dina sich auf die Suche nach dem verschwundenen Mungo gemacht hat, man sie aber braucht, um Eve aus der Geiselnahme der Castra auszulŠssen, findet man sie im jeweiligen Tal an einem Ufer des Sees. Sie kann nur zum Mitkommen bewegt werden, wenn man mit ihr in die weiŠe Tafel blickt.

- Leider kŠnnen die Triceratopse erst relativ spŠt zur Mitarbeit Ÿberredet werden. Ÿberhaupt sind diese ziemlich schwierige Zeitgenossen. Zwar fressen sie fŸr ihr Leben gerne Vogelnester, aber sie damit zu kŠdern reicht nicht aus. Helfen kann hier nur noch Eve mit einem Lied, das sie wŠhrend ihrer

"Geiselhaf" bei den Castra gelernt hat.

- Zwischenzeitlich wird Adams Vater, KŠnig Gregor, das Zeitliche segnen; also ab nach Mo, sobald uns Eloi darauf hinweist. Es ist unumgŠnglich, Gregors Leichnam fŸr die Ewigkeit zu konservieren. Dazu muŠ Adam mit seiner Gruppe zum Stamm der Einbalsamierer reisen, um dort zu erfahren, daŠ noch jemand gefunden werden muŠ, der den grauenhaftesten Teil der Zeremonie vollzieht: Jabber ist die LŠsung unseres Problems. Er wird sich auch (gerne?) bereit erklŠren, zu helfen, wenn wir ihm dafŸr Gregors Jagdhorn geben.

- Erinnern wir uns: Die Tyrannosaurier im Tal von Shandovra konnten mit dem Zauberamulett nicht besiegt werden. Nun, fŸr diesen Fall halten die Einbalsamierer ganz besonders mŠchtige Musikinstrumente (Trommel, Glocke, Horn) fŸr denjenigen bereit, der ihnen das goldene Schwert von Mashaar prŠsentiert. An dieses Schwert kommt Adam, sobald er die Brontosaurier in Shandovra Ÿberredet hat, mit dem Bau der Zitadelle zu beginnen.

- Nun kommt es darauf an, die Musikinstrumente vor ihrem Einsatz auf die richtigen Personen zu verteilen. Auch wenn Monk einen anderen Vorschlag macht, so ist doch die einzige Kombination, die funktioniert, die folgende:

Trommel -> Thugg

Glocke -> Monk

Horn -> Adam

WARNUNG! Fast jeder Versuch, die Instrumente anders verteilt zu spielen, fŸhrt zum Tod durch Verspeisen. Daher vor dem "Konzert" abspeichern!

- Irgendwann spŠter wird sich die Gruppe in einem schaurig-dŸsteren Labyrinth in der Zitadelle von Mo wiederfinden. Hier hindurch zu gehen, ist Ÿberhaupt kein Problem. Ganz nach Lust und Laune frage man entweder Adams Schwester oder Monk; beide werden den richtigen Weg weisen.

- Nachdem das Ei zur weiŠen Burg der Flugsaurier gebracht worden ist, dŸrfte Adam im Besitz von fŸnf weiŠen Tafeln sein. Jetzt auf zum Finale, auf zu Moorkus Rex' Unterschlupf. Dort zuerst nach rechts gehen und die letzte Tafel aufnehmen. Dann noch die Treppe hinauf zum Obertyrann...

...und Adam hat es geschafft! Er hat Moorkus Rex besiegt und ist nun souverŠner Herrscher von Mashaar! AbschlieŠend folgt noch der mit vielen GesprŠchen garnierte Ausklang des Adventures.

Ralf Bohne