

FUR2

Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Hier kann das Spiel auch bezogen werden!

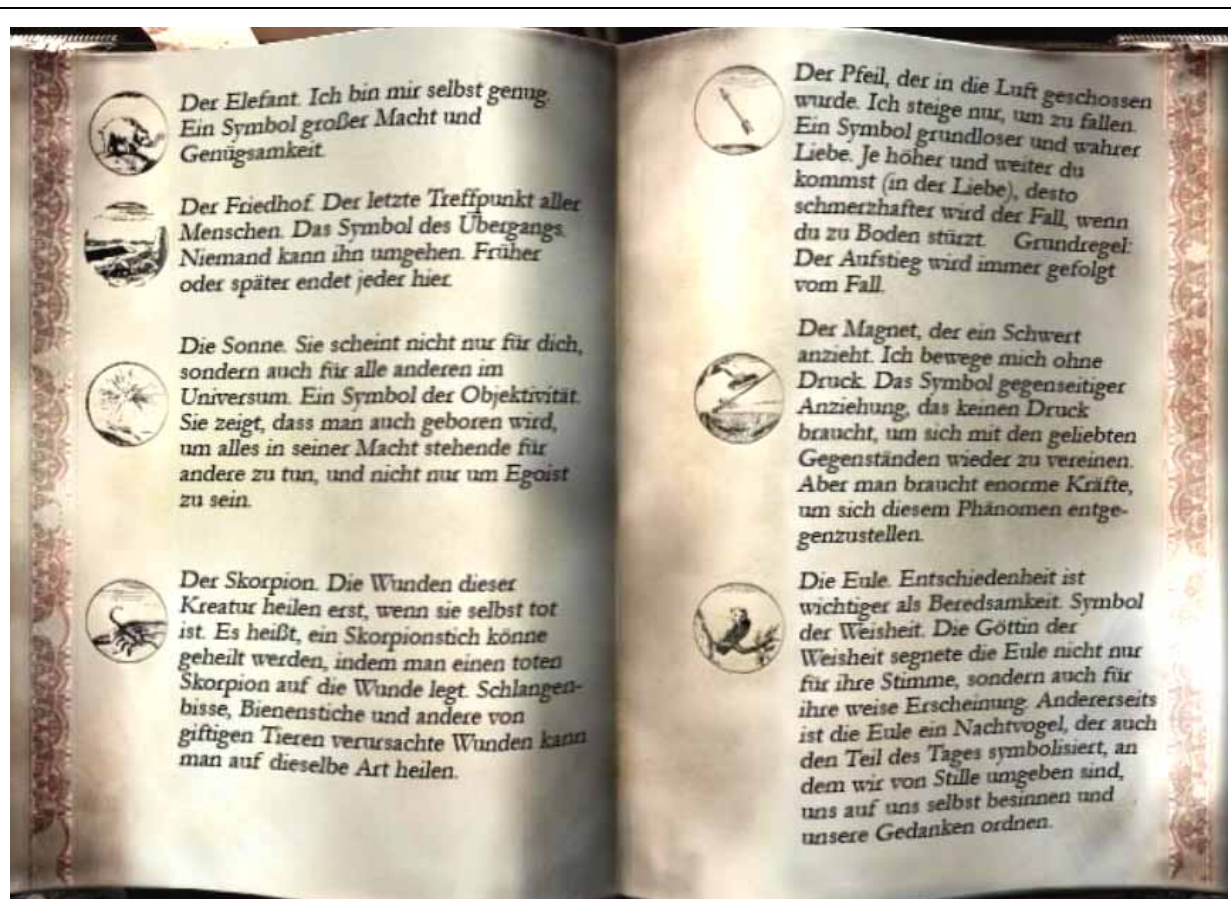
Nach einer kurzen Einführung wachen wir in **NIKOFORS** Haus, oder was es auch immer ist, auf.



Für den Anfang kannst du mal nach einem Weg suchen, wie man die große eiserne Tür da öffnet.

Den ersten Auftrag hätten wir schon, also machen wir uns auf die Suche.

Vorsichtig öffnen wir den Schrank u. schauen uns das Buch an.



Hier gibt es nichts Interessantes mehr, also lassen wir **NIKOFOR** schlafen, verlassen den Raum u. gehen rechts durch die große Tür.



Nun halten wir uns links, gehen durch die kl. Tür in die Bibliothek u. schauen uns dort um.



Die kl. Tür des Bücherschranks öffnen wir mit dem **Schlüssel** den wir **rechts unter den Schriftrollen** finden.



*Ich bin mir selbst genug.
Entschiedenheit ist wichtiger als
Beredsamkeit.
Es weint, um sein Opfer
zu verschlingen.
Gehört dem Weidetier und nicht dem
Sensenmann.*

Wir öffnen die Schranktür, sehen uns das Schriftstück an u. gehen zum Globus.



Hier müssen wir nun die richtigen Symbole einstellen, aber welche?
Wir erinnern uns an **NIKOFORS Buch** u. bringen dieses mit dem
Schriftstück in Verbindung!

Ich bin mir selbst nicht genug = Elefant
Entschiedenheit ist besser als Beredsamkeit = Eule
Es weint um sein Opfer zu verschlingen = Krokodil
Gehört dem Weidentier u. nicht dem Sensenmann = Korngarbe



Nun suchen wir uns die passenden Symbole u. stellen den Globus ein.
Haben wir alles richtig gemacht, öffnet er sich u. wir können ihm
4 Generatorraumschlüssel entnehmen.



Jetzt wenden wir uns dem Schreibtisch zu u. sehen uns das
Tagebuch des Kapitäns an.

Wir haben heute die Manula Schlucht besucht, wo wir ein seltsames Portal gefunden haben. Ich glaube, es gehörte den Bewahren. Es scheint, als hätten ihm weder die Zeit noch der Krieg etwas anhaben können. Ich frage mich nur, wohin es führt, und ob es noch funktioniert?



Ich habe endlich die vollständigen Koordinaten von der Manula Schlucht zum "Land des Vergessens".

Dies wird meine letzte Reise sein.

S, S, W, W, S, W, N, W, S



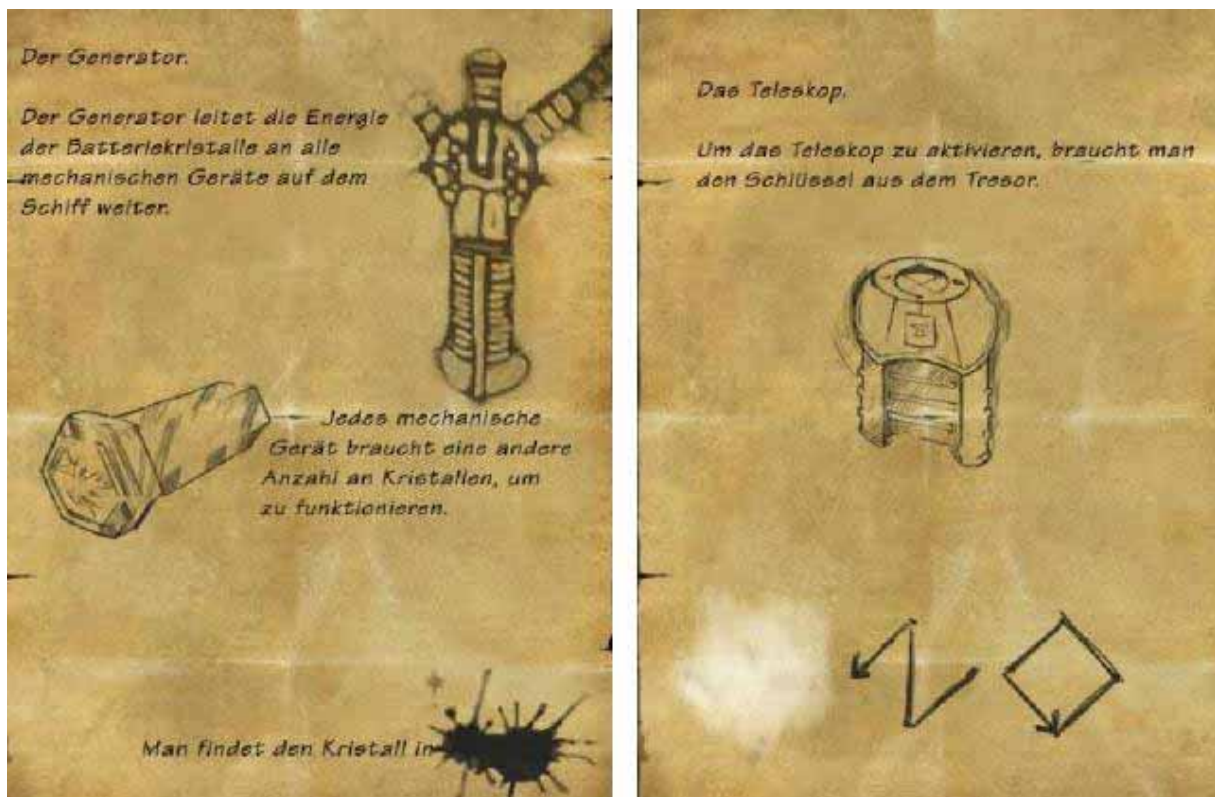
Wir schlagen das Buch wieder zu u. werden von **NIKOFOR** überrascht.

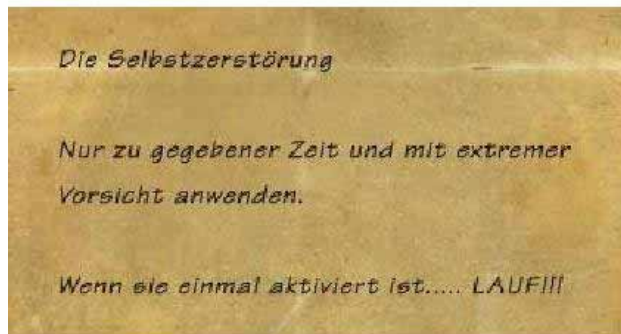
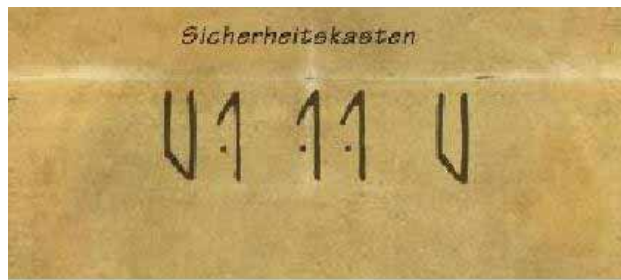


Was schnüffelst du denn hier herum? Du hast wohl geglaubt, ich würde dich nicht im Auge behalten, was?



Nach diesem Intermezzo öffnen wir das auf dem Schreibtisch stehende, kl. Rollschränkchen u. sehen uns alle **Dokumente** an.

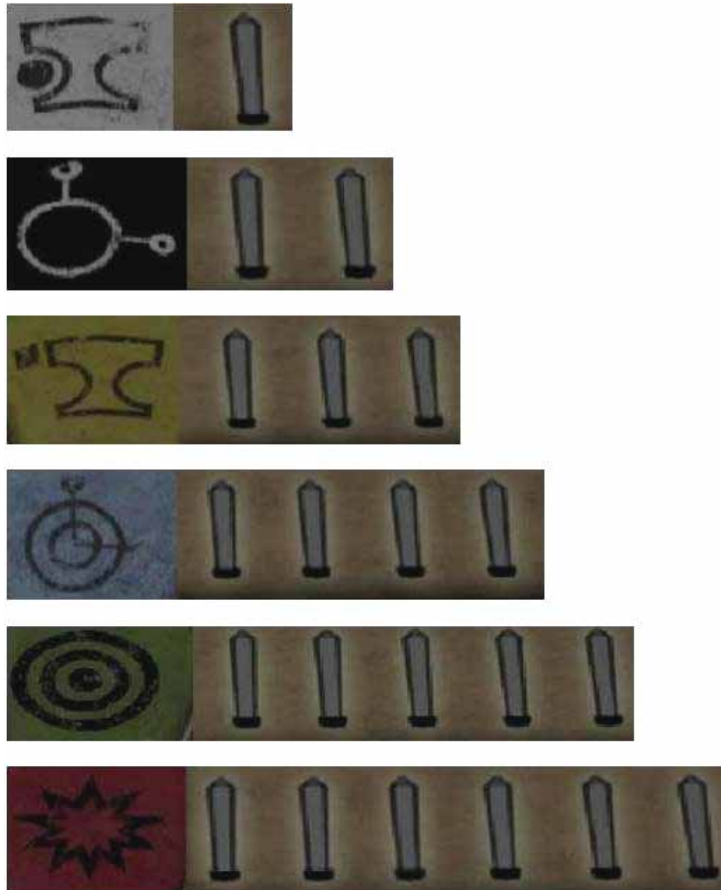




Nun gehen wir zum Sicherungskasten u. nehmen die Einstellung vor.



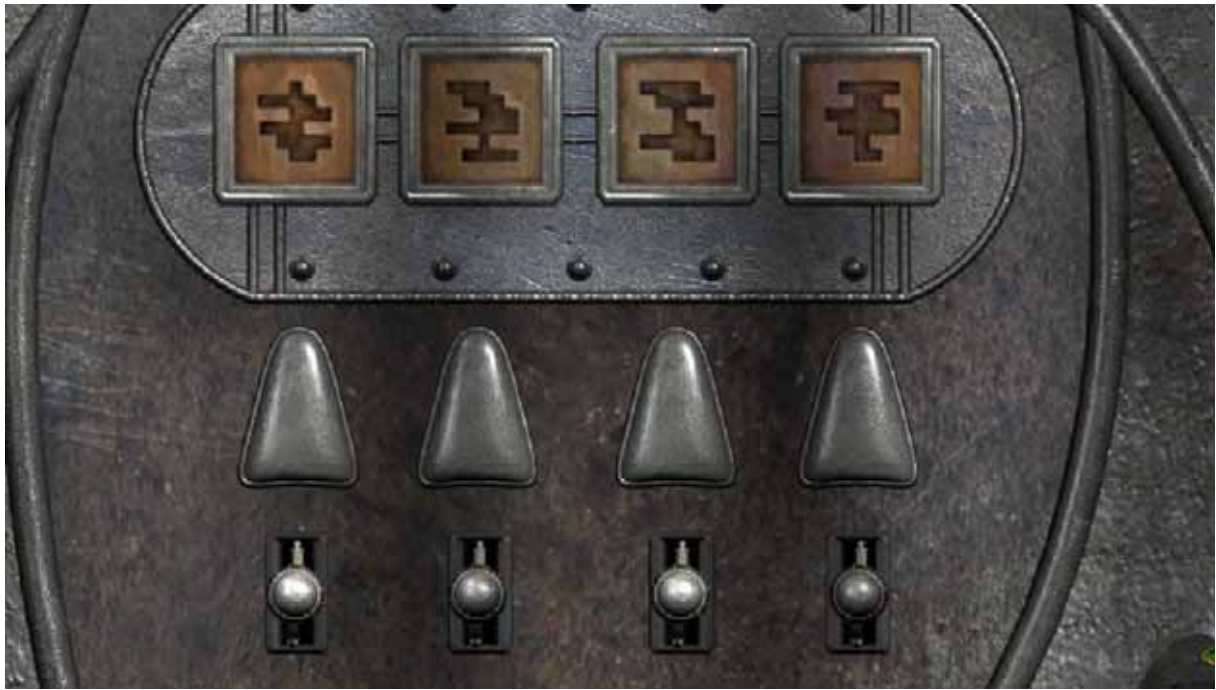
Wenn wir nun den rechten Button drücken, können wir



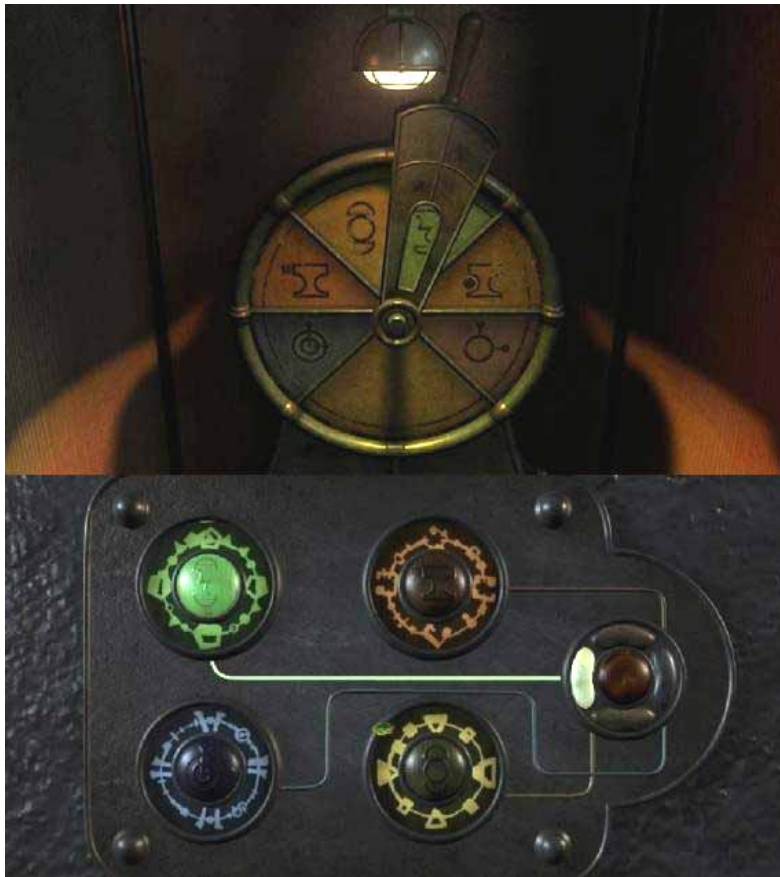
die Türsymbole u. die Anzahl der Sicherungen sehen, die zum Öffnen der entsprechenden Türen benötigt werden!

Nun verlassen wir die Bibliothek, gehen nach unten u. nach rechts.





Hier benutzen wir die **4 Generatorraumschlüssel** u. treten ein.
(Schlüssel 4, 3, 2, 1.)
Wir gehen die Treppe nach unten u. stellen den Hebel auf grün.



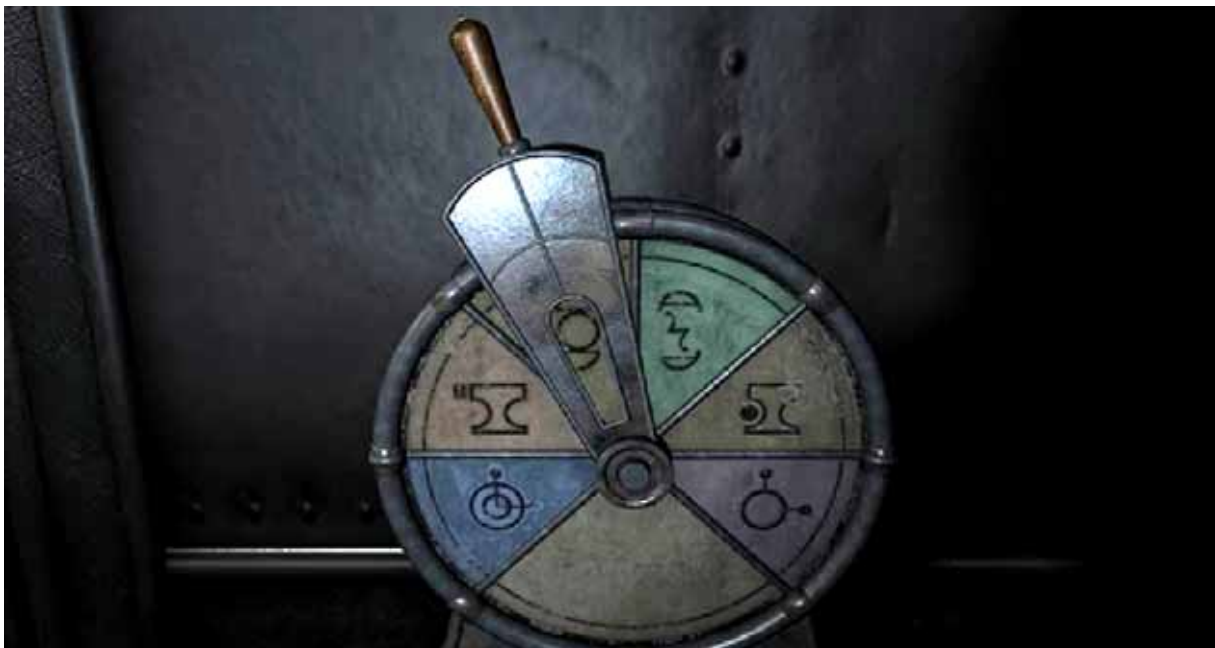
Nun wenden wir uns nach rechts u. gehen durch die Tür in den
Pumpenraum.



Rechts, aus dem Regal, nehmen wir den **Schraubenschlüssel**, sehen uns die Zeichnung an u. gehen nach unten.



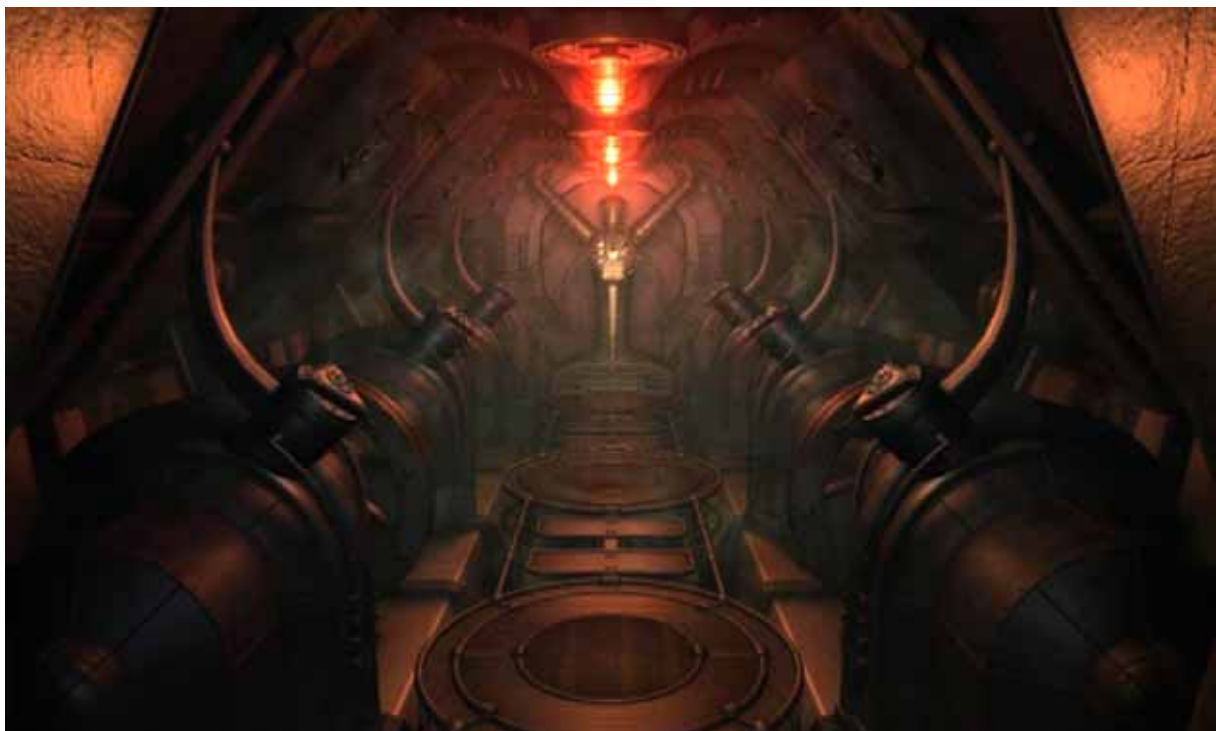
Für den fehlenden Hebel setzen wir den Schraubenschlüssel ein u. stellen die Hebel so ein, wie es uns die Zeichnung vorschreibt.



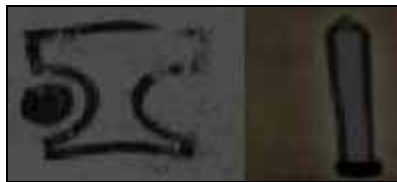
Die Pumpe erwacht zum Leben, wir gehen zurück u. stellen den Hebel, rechts neben der Tür, auf gelb.



Nun verlassen wir den **Pumpenraum** u. betreten den gegenüber liegenden **Maschinenraum**.



Am anderen Ende öffnen wir den Sicherungskasten, aktivieren den **ersten Batteriekristall** u. links oben den **weißen Button**.



Nun müsste diese Tür offen sein.

Wir gehen zurück, u. auf den Gang von NIKOFORS Schlafgemach.



Die Tür des **Lagerraumes** ist nun offen u. wir treten ein.



Wir nehmen eine **Wasserlampe** mit.



Wir nehmen ein **Seil** mit.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Aus dem Stahlschrank nehmen wir eine **Kristallkapsel** u. eine **Ölkanne** mit u. öffnen das Bullauge.



Nun befestigen wir das **Seil** klettern aus dem Bullauge u. seilen uns ab.



Neben dem Seil finden wir ein **Stemmeisen**.
Wir nehmen es mit, hangeln uns wieder in den Lagerraum, verlassen ihn u. gehen links durch die Doppeltür.



Wir betätigen den Fahrstuhl, er funktioniert aber nicht, denn die **Luke** ist irgendwie **verklemmt!**



Nun gehen wir nach rechts, betätigen das **Drehrad** u. betreten einen Balkon.



Wir schließen die Tür u. können über das **Steigeisen** nach oben klettern.



Wir finden die Ursache der verklemmten Luke, entfernen den **Felsbrocken mit dem Stemmeisen** u. begeben uns wieder zurück, um den Fahrstuhl auszuprobieren.
Es klappt u. wir können dem **Teleskopraum** einen Besuch abstatten.





Wir sehen uns das Symbol an u. stellen fest, dass wir für die **Aktivierung drei Batteriekristalle** benötigen.



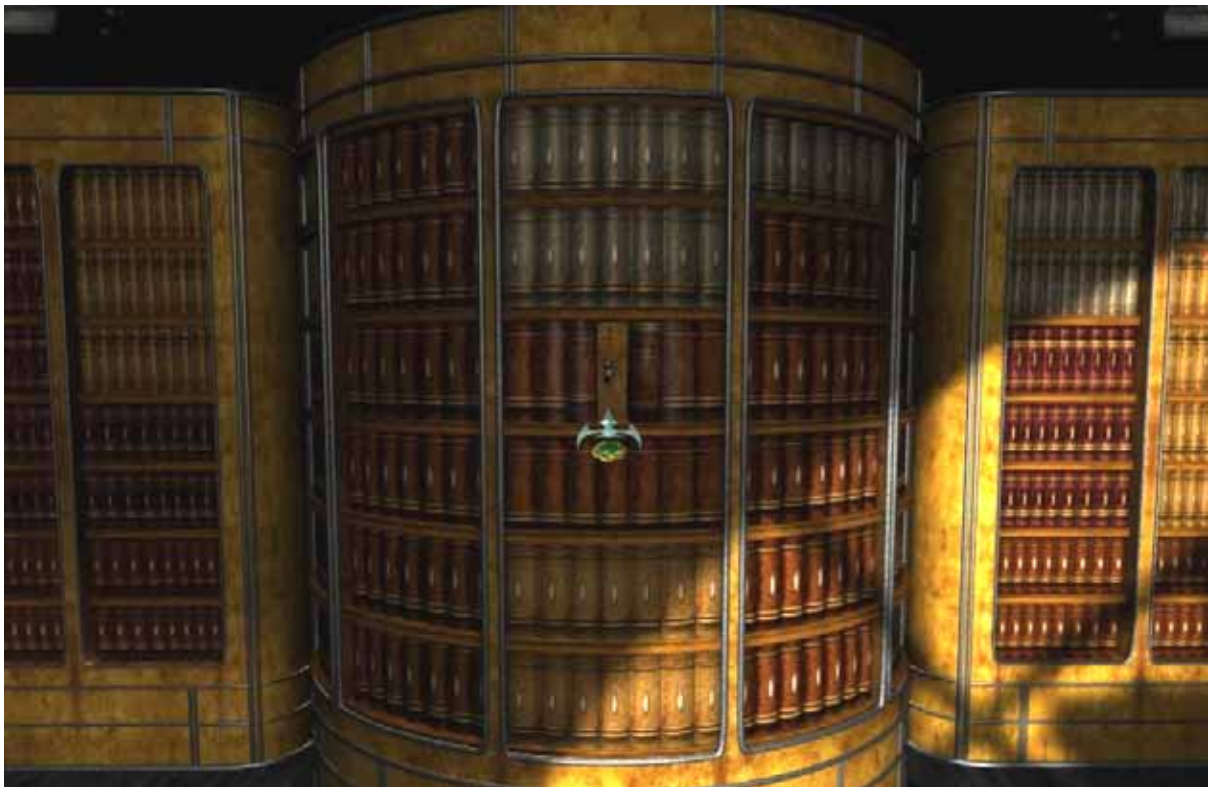
Nun gehen wir in den Maschinenraum, aktivieren **zwei Batteriekristalle** u. drücken, oben rechts, den **schwarzen Button**.



Wir gehen zurück zum Fahrstuhl, dort rechts oder links durch die Tür u. betreten die **Steuerzentrale**.



Hier gehen wir nach unten, schauen uns um u. bemerken eine **Geheimtür in der Bücherwand.**



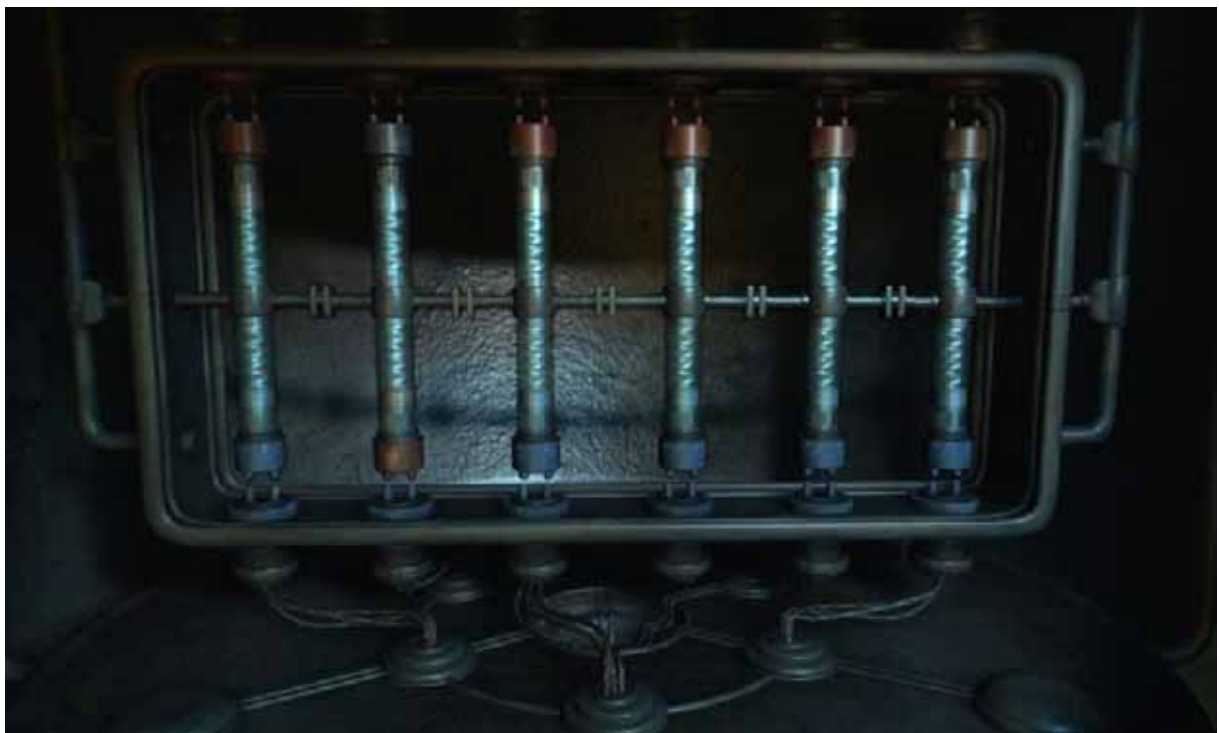
Wir betätigen den Mechanismus.



Nun betreten wir den Geheimraum u. schauen uns um.



Am Schreibtisch sitzt eine Gestalt, die ihre beste Zeit wohl schon
lange hinter sich hat!
Das auf dem Schreibtisch liegende **Fernglas** stecken wir ein u.
drücken auf den Knopf, der nun erscheint.



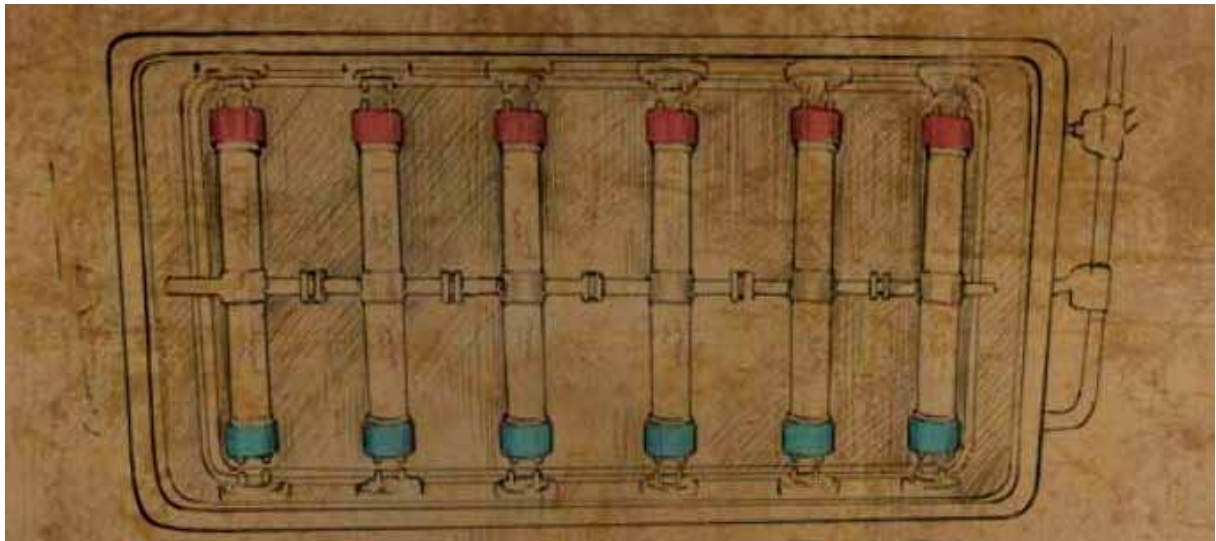
Eins Schaltschranktür öffnet sich u. wir blicken auf **6 Röhren**, von denen eine **falsch herum** in der Vorrichtung steckt.

An der anderen Raumseite steht eine Truhe.

Das auf ihr liegende **Batteriekristall** stecken wir ein, öffnen die Truhe u. entnehmen ein Schriftstück.

Dieses wird, ebenso wie alle anderen Dokumente, im Tagebuch hinterlegt.

In diesem sollten wir des Öfteren einmal blättern!



Hier können wir z.Zt. nichts mehr tun, also gehen wir in den Maschinenraum um, mit dem dritten Batteriekristall, den **Teleskopraum** zu aktivieren.



Wir nehmen die **Kristallkapsel** u. fügen (automatisch) das **dritte Batteriekristall** ein.



Nun aktivieren wir den **gelben Button** u. begeben uns in den **Teleskopraum**.



Hier stellen wir wieder den Maschinentelegraphen ein u. schauen uns weiter um,



Nun versuchen wir in das Innere der Kapsel vorzudringen!



Haber wir es geschafft, können wir einen **Teleskopschlüssel** entnehmen.





Wir installieren ihn u. können sehen wie die Schattenlegion anrückt.



Wir erstatten NIKOFOR Bericht u. müssen nun die Dunkelheit abwarten, um das Haus verlassen zu können.

Nachdem wir etwas geschlafen haben, gehen wir in den Maschinenraum, deaktivieren **zwei Batteriekristalle** u. drücken den **weißen Button**.

Nun gehen wir in den **Lagerraum** u. klettern durch das Bullauge.



----- **Speichern** -----

Wir gehen ein Stück, sehen aber nichts u. benutzen nun unsere
Wasserlampe zur Orientierung.

Sind wir nahe genug am feindlichen Lager, stecken wir die
Wasserlampe wieder ein u. schleichen uns zu den zwei Streitwagen.





Da der **Deckel** eingerostet ist, benutzen wir die **Ölkanne** u. können den **Batteriekristall** entnehmen.



Das andere Gefährt wird ebenso um sein **Batteriekristall** erleichtert u. wir können nun den Heimweg antreten.

Im Haus treffen wir NIKOFOR, der uns rät, etwas zu schlafen.

Wir tun es u. begeben uns am nächsten Morgen in den Maschinenraum, um unser Beute zu installieren.



Ist das geschafft, aktivieren wir **vier Batteriekristalle** u drücken,
links unten, den **grauen Button**.

Nun gehen wir in die **Kommandozentrale** u. hier auf die **Brücke**.





Nun stellen wir den Schiffstelegraphen ein u. gehen nach unten zum Kartentisch.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Die Navigationskarte

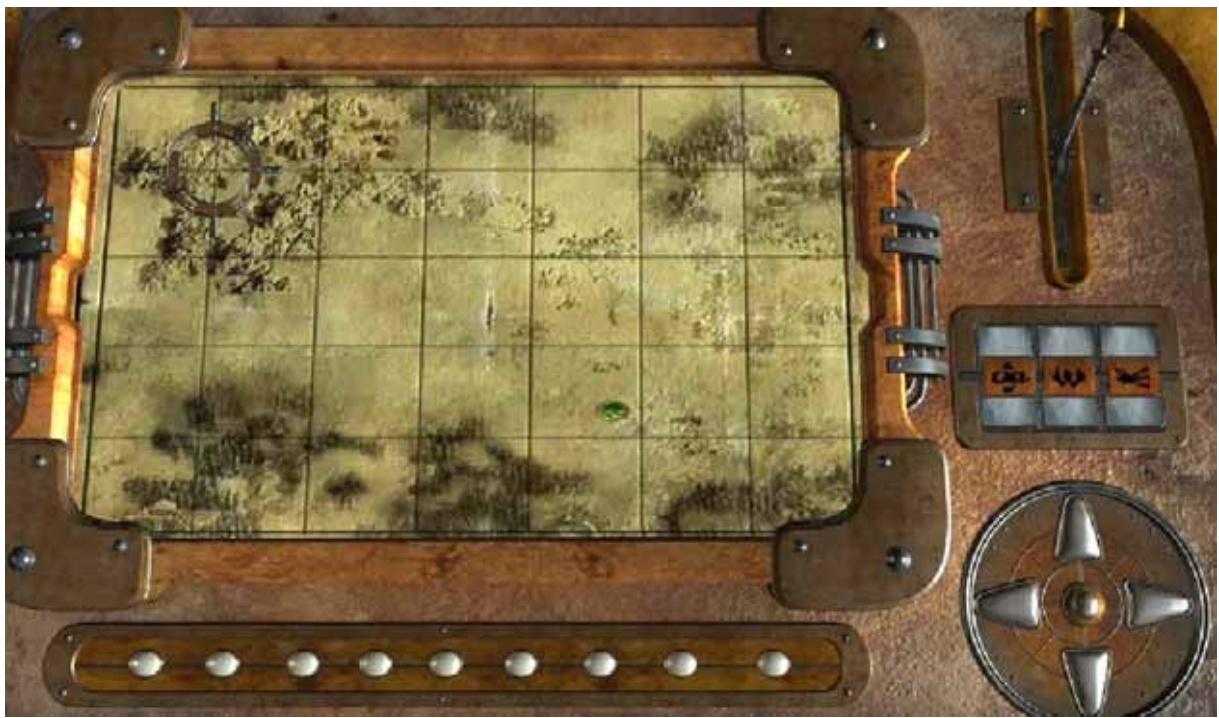
Man benutzt die Navigationskarte, um einen Kurs festzulegen.



Nun stellen wir das Gerät so ein, wie wir es auf dem Schriftstück gesehen haben.

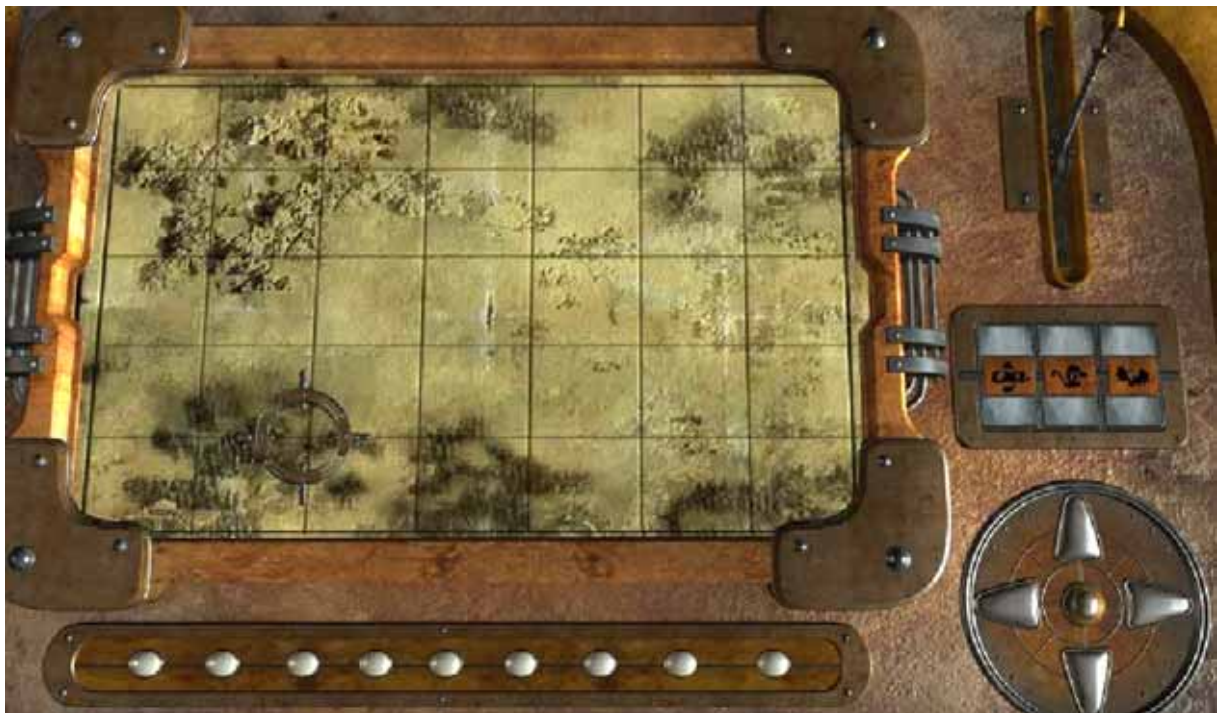


Jetzt dreht sich der Kartentisch.



Nun müssen wir auf dem rechten Display unseren jetzigen Standort eintragen.

Und diesen finden wir oben auf dem Steuerraddisplay.



Nun betätigen wir den Hebel 3x u. haben die richtige Karte.



Dies wird meine letzte Reise sein.

S, S, W, W, S, W, N, W, S

In unseren Unterlagen finden wir den Weg von **MANUELA VALLEY** nach hier.
Aber da wir nun nach **MANUELA VALLEY** wollen, müssen wir die Himmelsrichtungen umgerechnet eingeben.

Das wäre nun:

N, O, S, O, N, O, O, N, N.



Ich hab's! Hervorragend! Jetzt haben wir die Koordinaten!

Bingo, wir haben die Koordinaten!
Diese stellen wir nun auf dem Display des Steuerrades ein.



Nun gehen wir in den Maschinenraum, aktivieren **alle Batteriekristalle** u. drücken den **gelben Button**.



Jetzt gehen wir wieder auf die Brücke u. ziehen am Hebel.



Nun erwacht die Maschinerie zum Leben u. wir krabbeln zum
MANUELA VALLEY.
Leider verklemmt sich unser Gefährt zwischen den Felsen u. wir
müssen uns etwas einfallen lassen, um die dunkle Legion
aufzuhalten.
Wir gehen in den Pumpenraum!

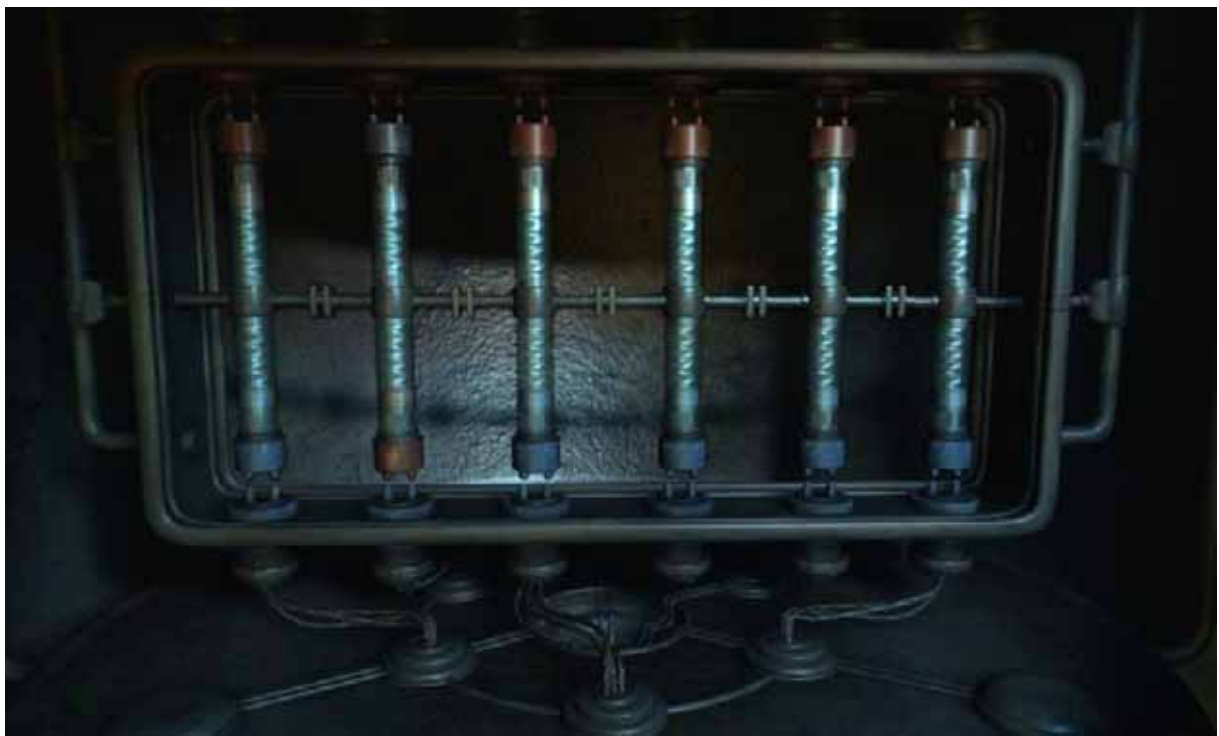


Wir entfernen das **Batteriekristall** u. gehen in den Maschinenraum.



Hier installieren wir das **Batteriekristall**, aktivieren es u. betätigen den **roten Button**.

Nun gehen wir zurück u. in den Geheimraum u. widmen uns dem **Selbstzerstörungsmechanismus!**



Wir klicken Röhre **2, 5, 6 u. 3** an u. verziehen uns!



Halt den Mund und lauf, verdamm!

NIKOFOR ist von unseren Machenschaften nicht gerade begeistert u. tritt mit uns den geordneten Rückzug an.



Von Locke verfasst, exklusiv für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

MANUELA VALLEY wird fortgesetzt!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).