

DAS VERMÄCHTNIS DER BAUM DES LEBENS

Lösungshilfe by Locke

für den
Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Gibraltar



Und jetzt zum Friedhof. Einfach toll, nicht wahr? Aber das sind die Hinweise, die die arme Fatima mir gegeben hat.

Wir verlassen die Yacht u. gehen zu dem Monument.



Hier finden wir einen **Metallring**, stecken ihn ein u. gehen in die Richtung des Yachthafens.



Es ist furchtbar leer ... Keine Überraschung, oder? Nur verrückte Leute würden sich um diese Uhrzeit auf der Straße herumtreiben.

Nun gehen wir, von uns aus gesehen, nach rechts.



Und dann immer geradeaus bis zum Friedhof.



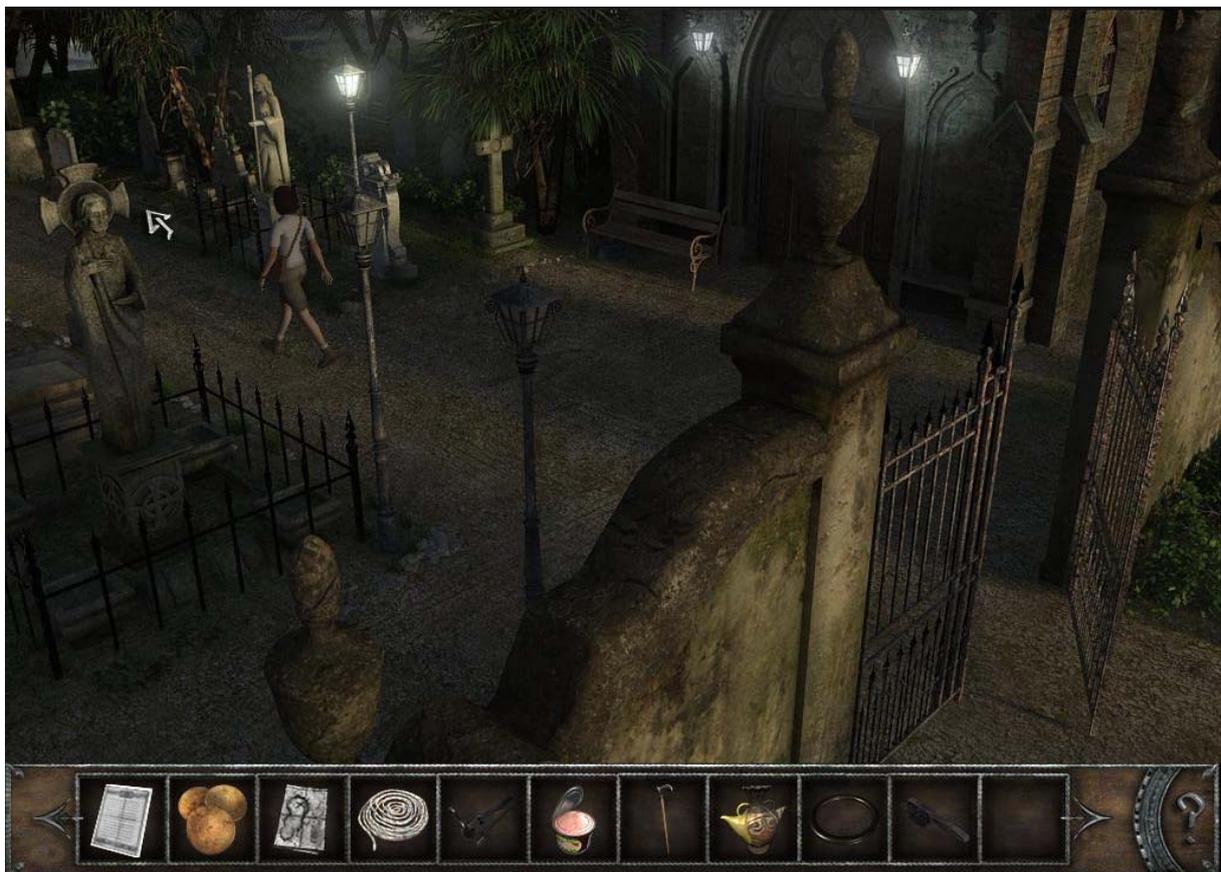
Wir begegnen einer Frau u. machen uns Gedanken darüber, was sie zu so später Stunde hier zu suchen hat!



Jetzt betreten wir den Friedhof, schauen uns um u. gehen rechts zur Bank.



Unter ihr steht eine Werkzeugkiste, die wir öffnen u. eine **Drahtbürste mitnehmen.**
Nun suchen wir das Grab von Kapitän Briggs.



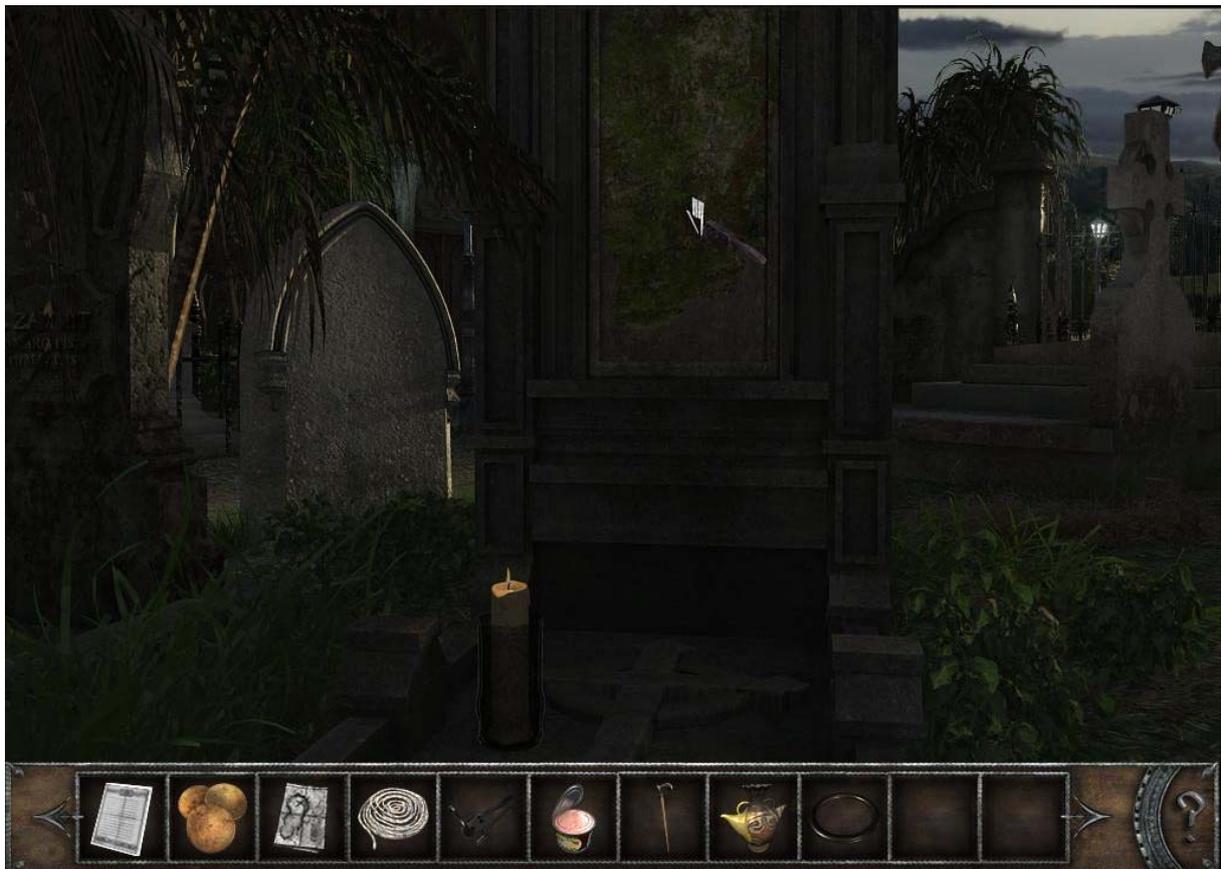
Wir gehen geradeaus in die Gasse u. sehen links von uns ein Grablicht leuchten.



Wir gehen hin u. schauen uns das Grab an.



Diese Kerze könnte von der Frau angezündet worden sein, die ich hier gesehen habe. Sie muss etwas über Kapitän Briggs wissen.



**Nun nehmen wir die Drahtbürste u. reinigen den Grabstein.
Da wir nichts erkennen können, nehmen wir das **Grablicht** u.
stellen es auf den Sockel.**



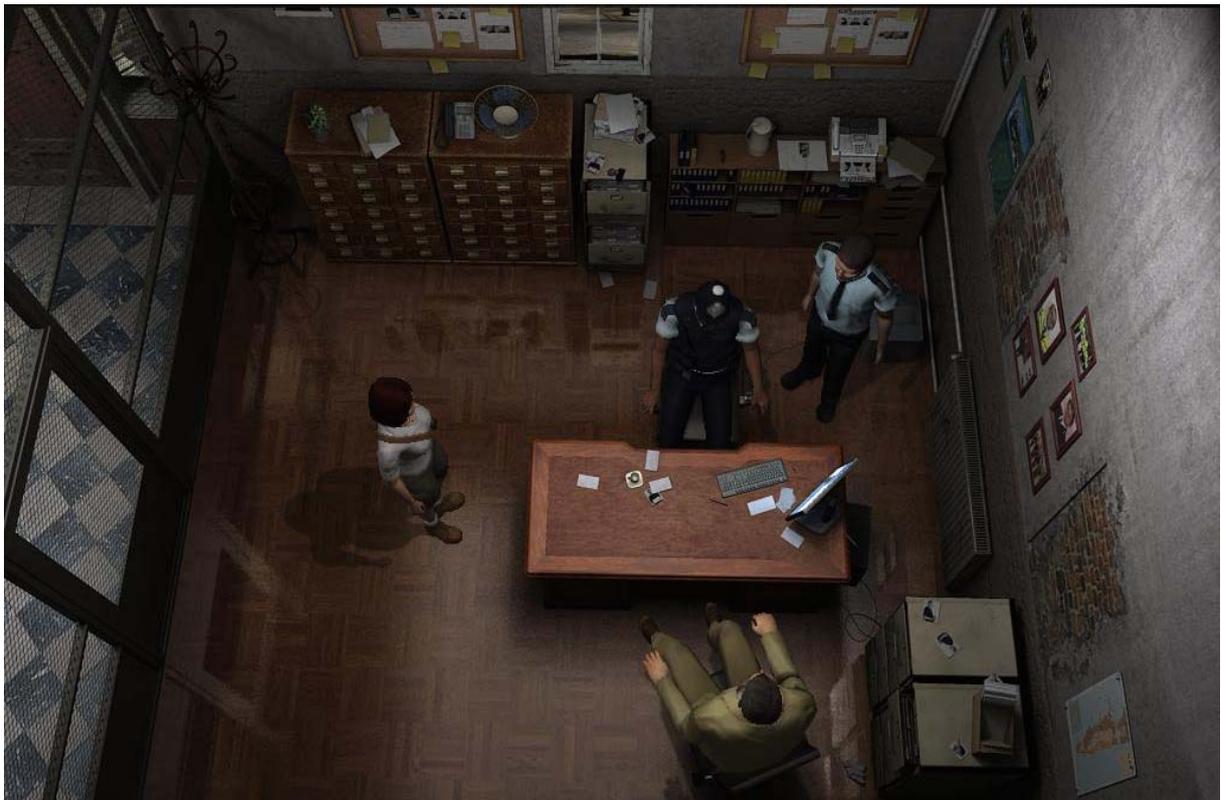
Das ist das Grab von Kapitän Briggs. Das Datum seines Todestages ist in den Stein gemeißelt: 1. Februar 1902.

**Bingo, wir haben Kapitän Briggs letzte Ruhestätte gefunden!
Hier können wir nichts mehr tun u. begeben uns zur Polizei.**





Wir betreten die kombinierte Polizei/Zollstation u. gehen in das Dienstzimmer.



**Hier unterhalten wir uns eingehend mit den Beamten u. dem Grafen.
Dieser benötigt dringend seine Medikamente u. wir gehen zur Yacht, um sie zu holen.**



Wir finden das **Medikament auf der Brücke u. eilen, bzw. wollen zurück eilen, als wir ein Geräusch vernehmen u. nachschauen.**



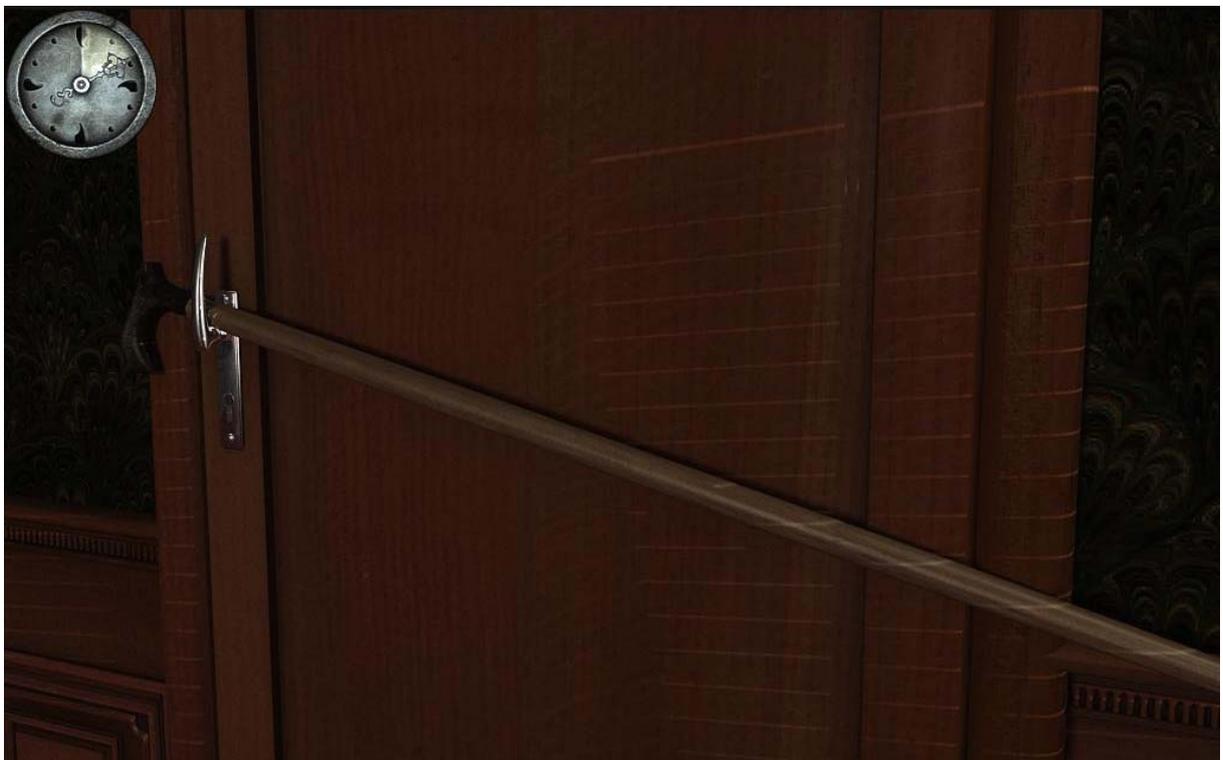
**Im Zimmer des Grafen befindet sich ein Mann mit einer Augenklappe!
Nun müssen wir uns ganz schnell etwas einfallen lassen!**



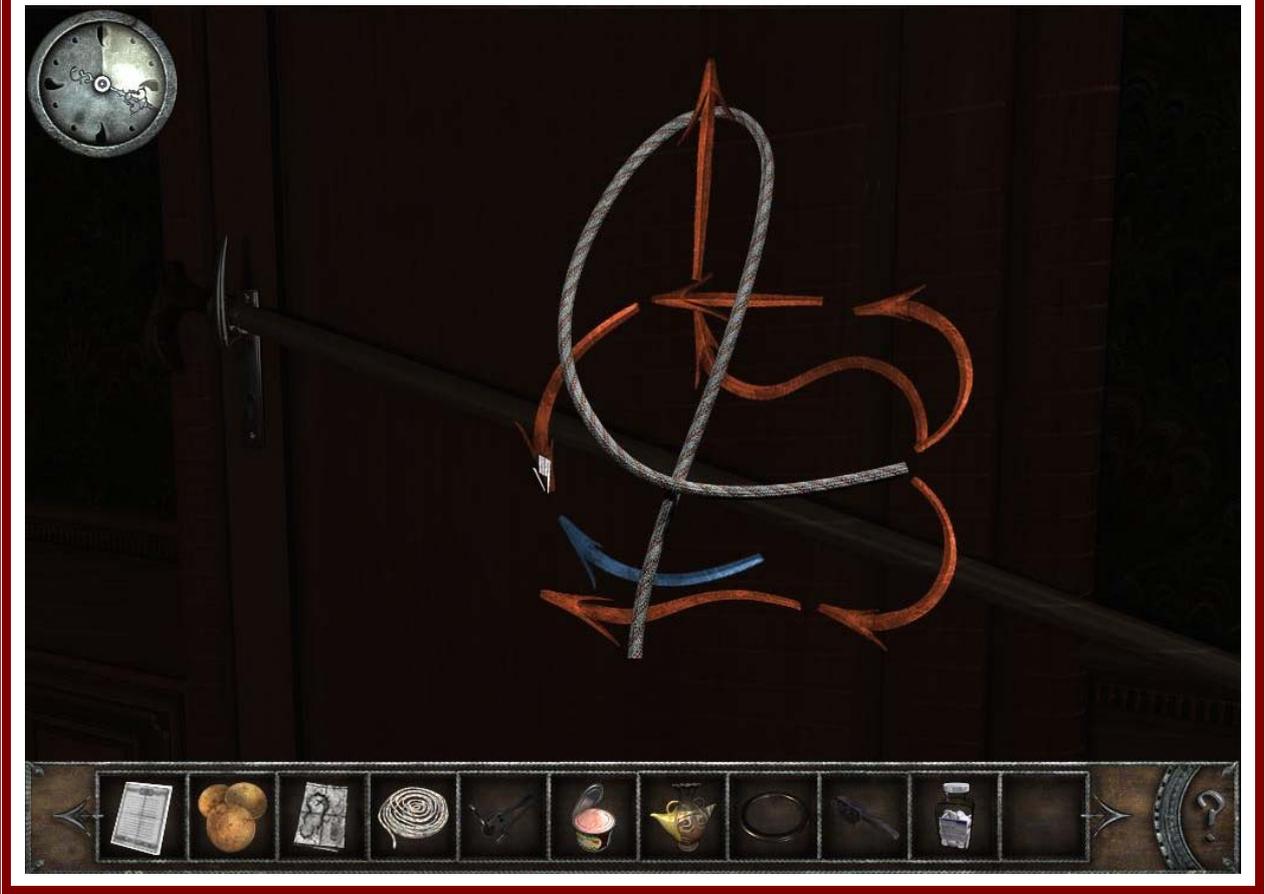
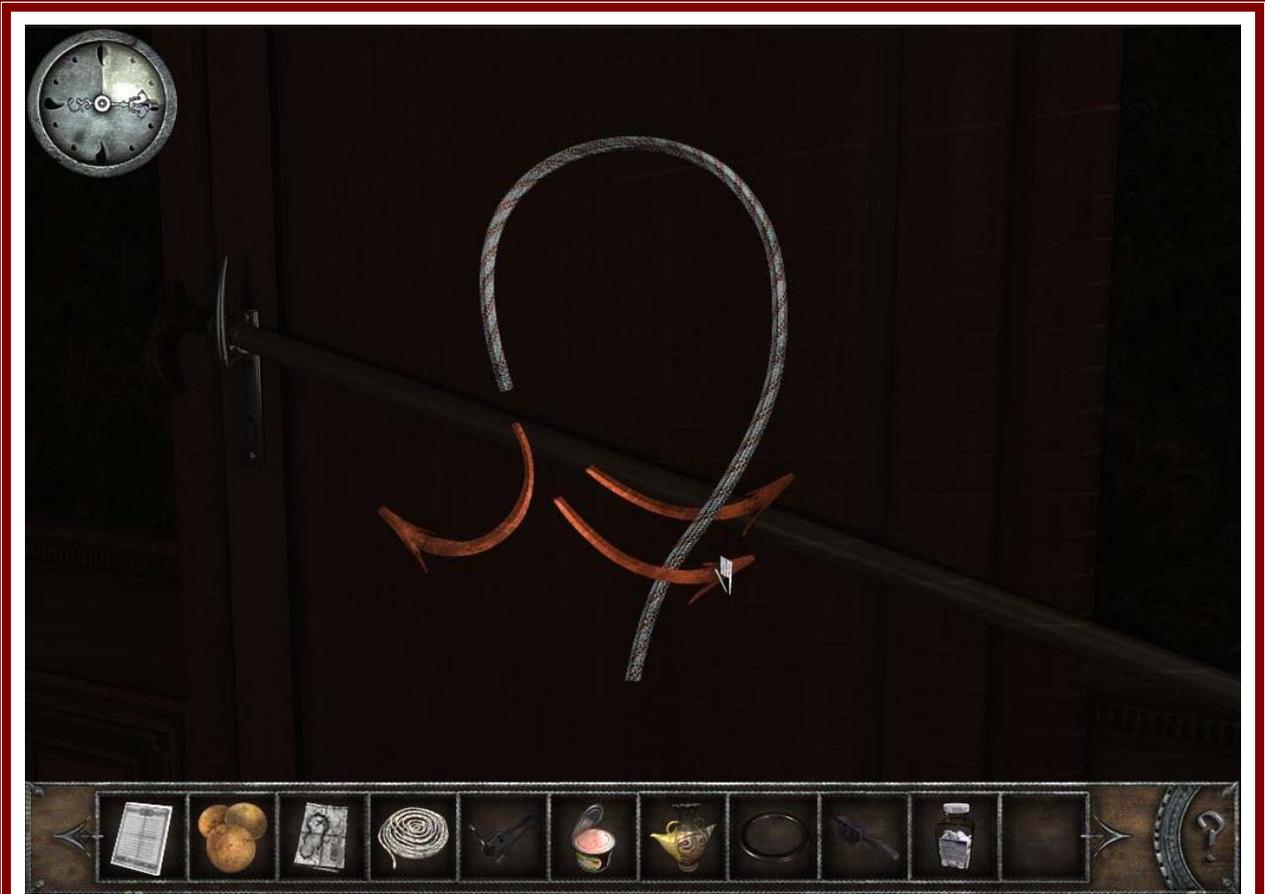
Ansonsten werden wir, mittels eines Giftpfeils getötet!

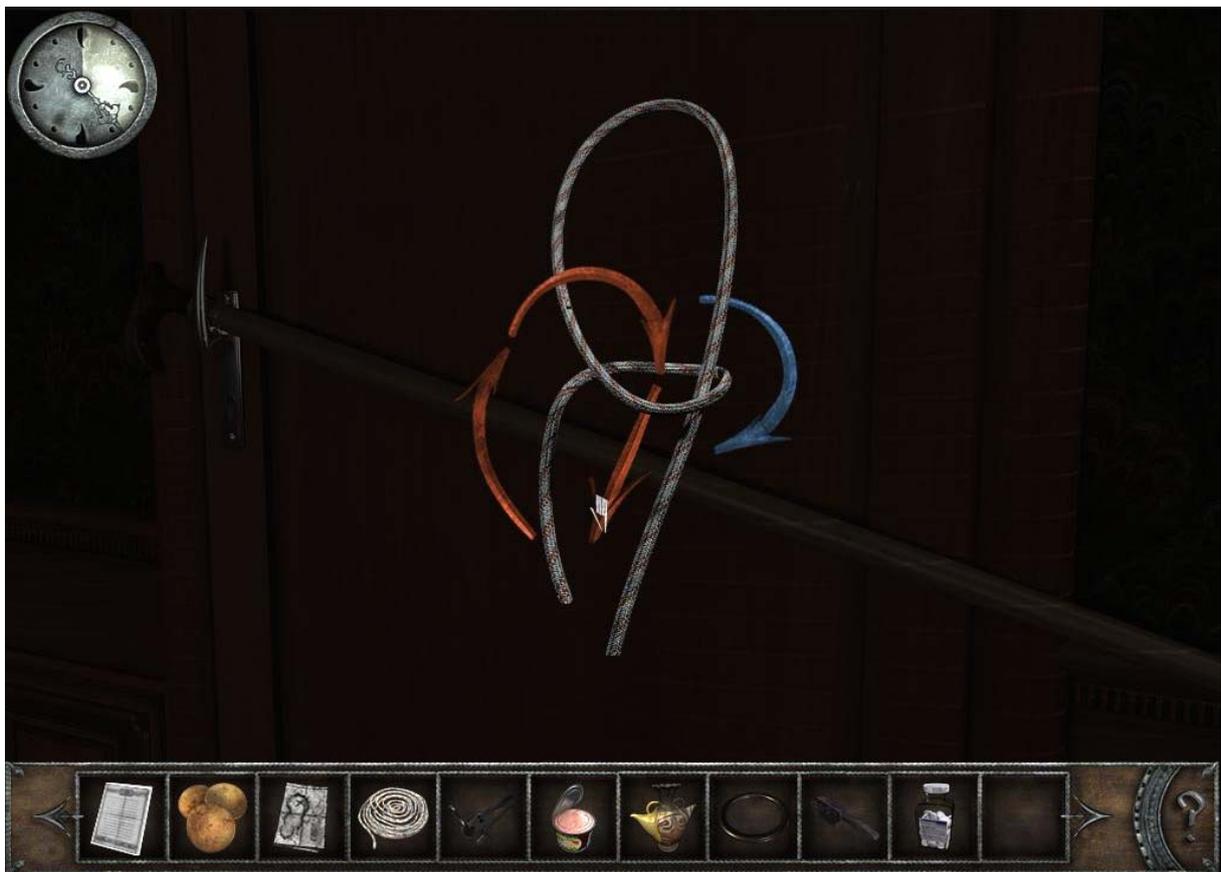
Game Over!

**Aber keine Bange, das Spiel wird automatisch gespeichert!
So kann man immer wieder einen neuen Versuch starten!**



**Als Erstes blockieren wir die Tür mit dem Stock des Grafen.
Nun nehmen wir das Seil u. fertigen einen schönen Knoten an!**





Hinweis:

Wenn wir den Knoten erst knüpfen u. dann an die Tür gehen u. horchen, haben wir alle Zeit der Welt!

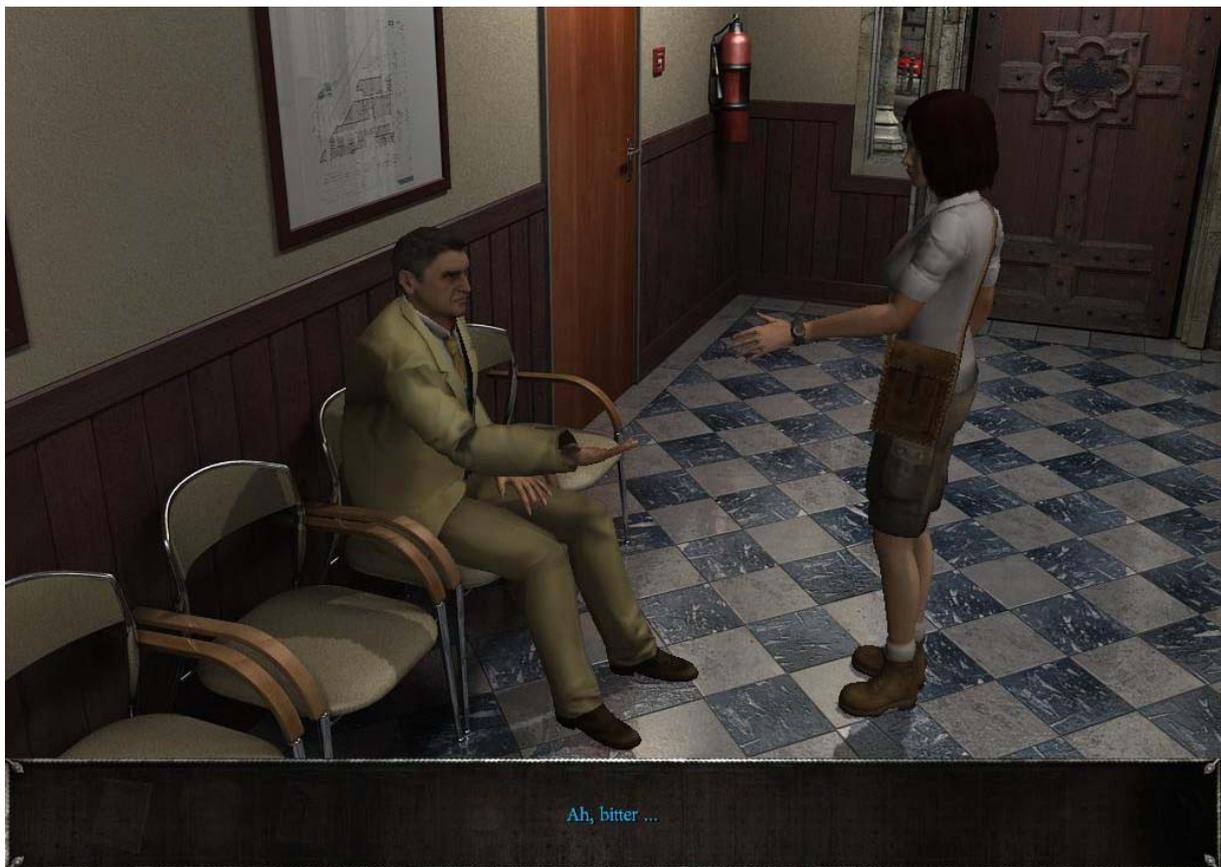


Haben wir den Knoten geschafft, wenden wir ihn auf den Türgriff an, unser Freund hat das Nachsehen u. wir gehen zur Polizei.



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Ah, bitter ...

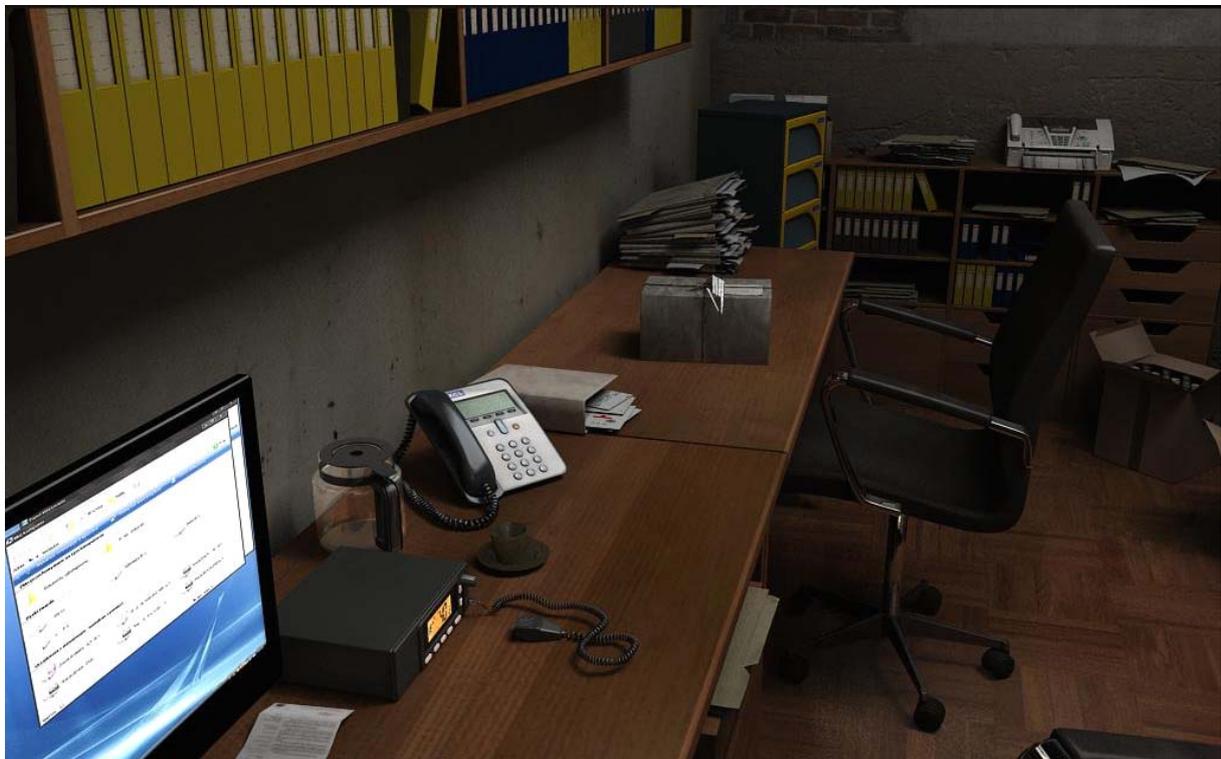
Wir unterhalten uns mit dem Grafen, geben ihm seine Medikamente u. reden anschließend mit den Beamten.



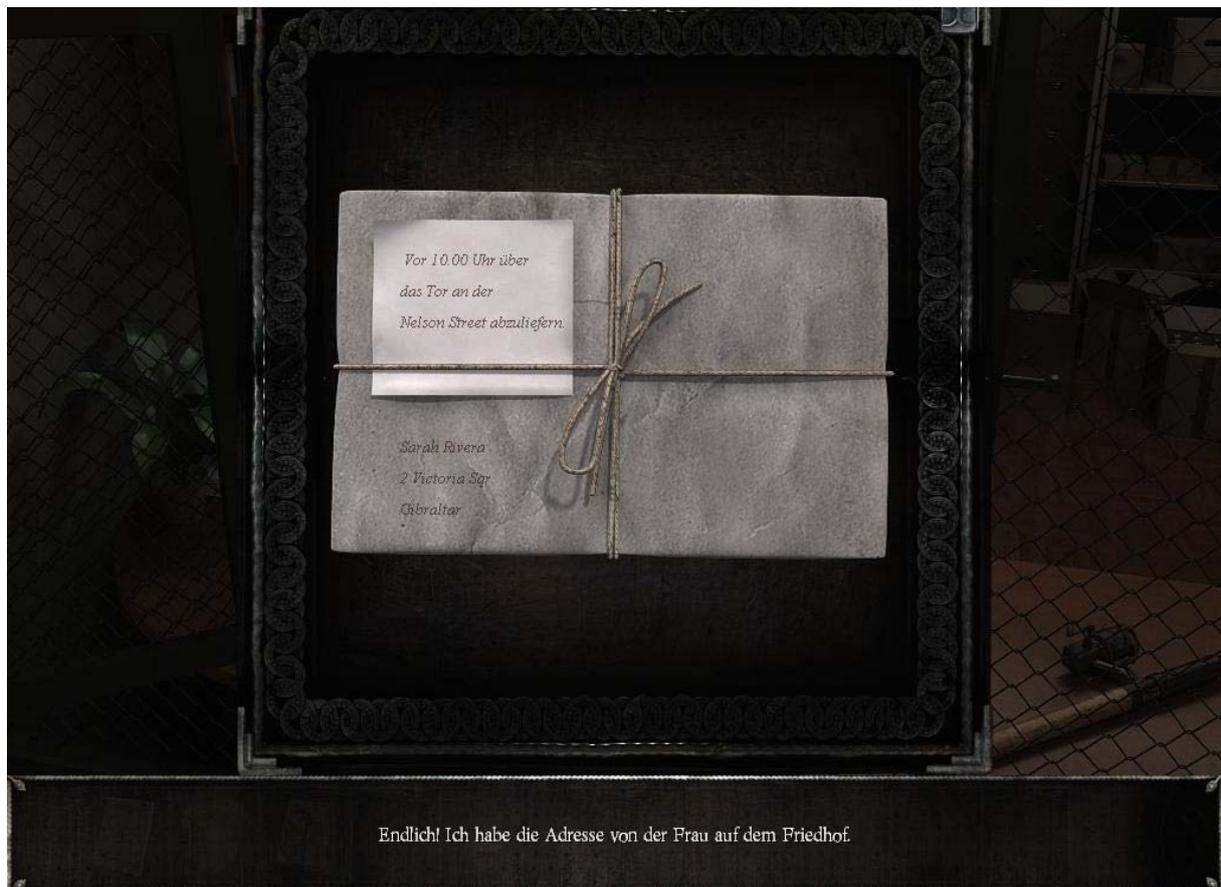
Sie marschieren zur Yacht, um den Mörder zu verhaften u. wir suchen nach dem Päckchen u. der Adresse der Frau.



Wir öffnen das Fenster der Zollabteilung u. machen uns lang.



**Trotzdem können wir das Päckchen nicht erreichen.
Also schnappen wir uns die Angel, die rechts neben dem Fenster
liegt, u. angeln uns das Päckchen.**



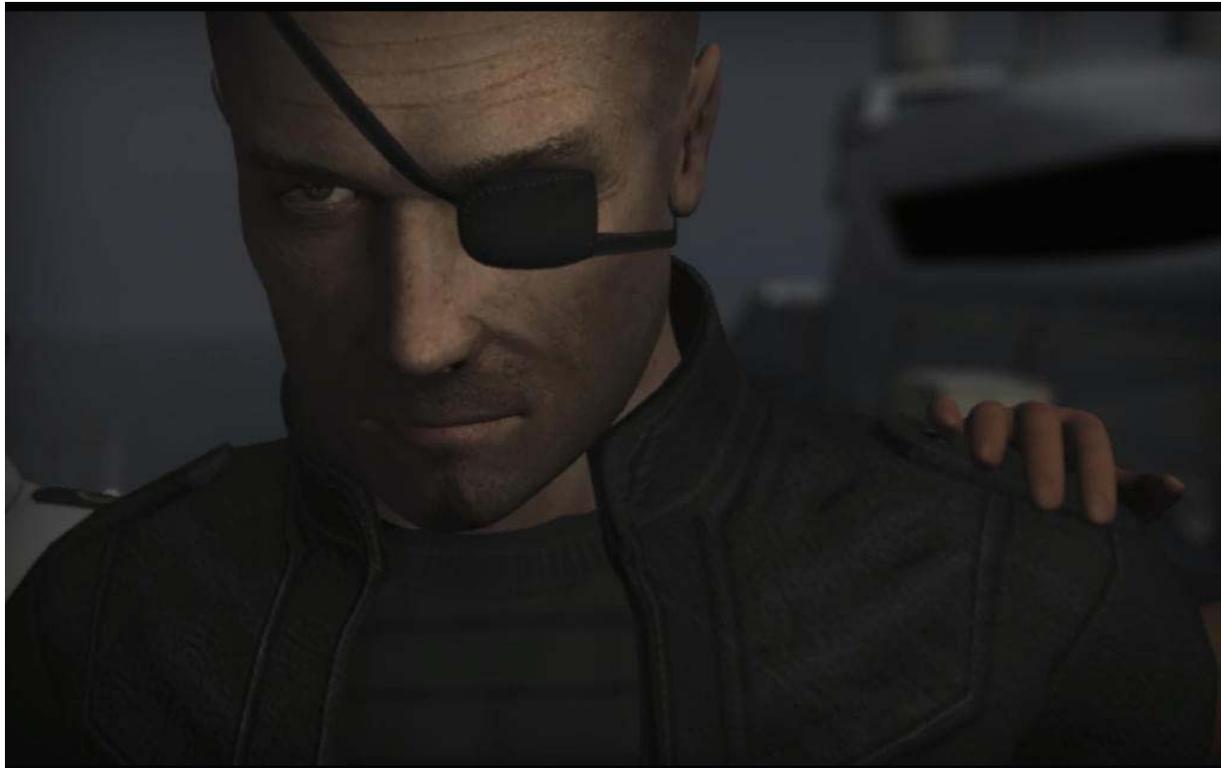
Endlich! Ich habe die Adresse von der Frau auf dem Friedhof.

**Endlich haben wir die Adresse der Frau.
Wir schließen das Fenster u. kümmern uns um den Grafen.
Dieser hat wundersame Visionen – oder ist es die Realität?**



Das war ich. Ja, das war ich. Sehen Sie mich nicht so an. Ich habe den Trunk aus den Baumfrüchten aus Fatimas Krug getrunken.

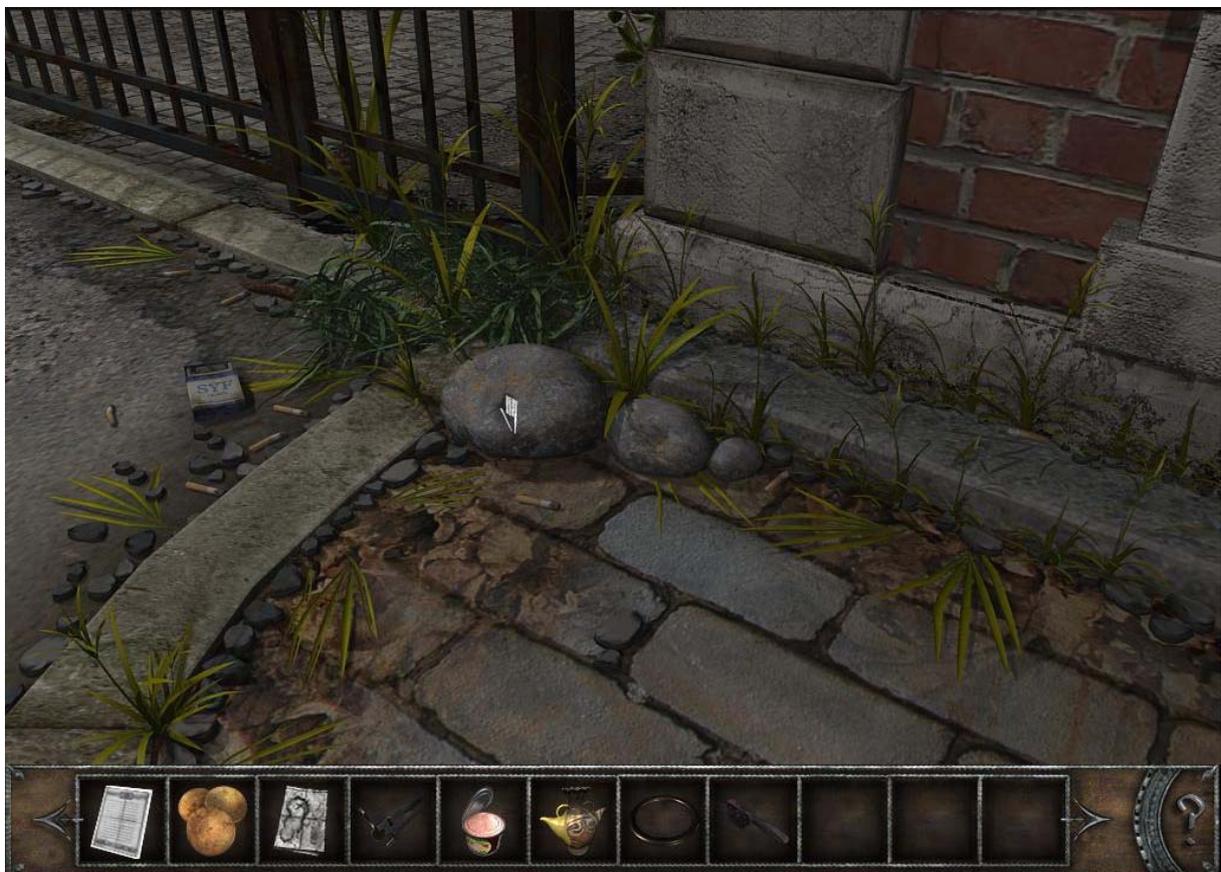
Wir lassen den Grafen hier u. gehen zu der Frau, die Adresse haben wir ja!



Auf dem Wege dorthin sehen wir, dass die Beamten unseren Freund geschnappt haben!



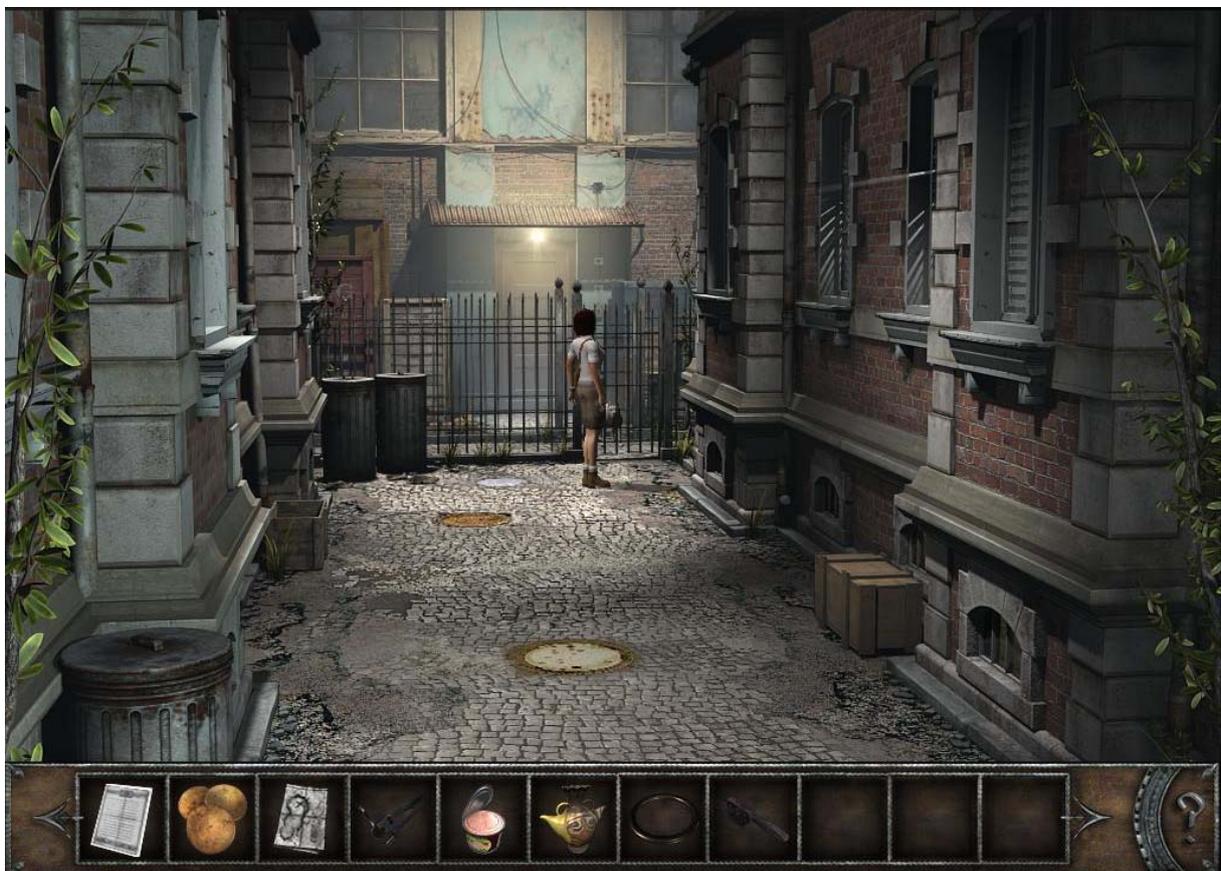
Wir gehen weiter u. rechts zum Tor.



**Rechts des Tores können wir einen Stein anheben u. einen
Schlüssel unser Eigen nennen.**



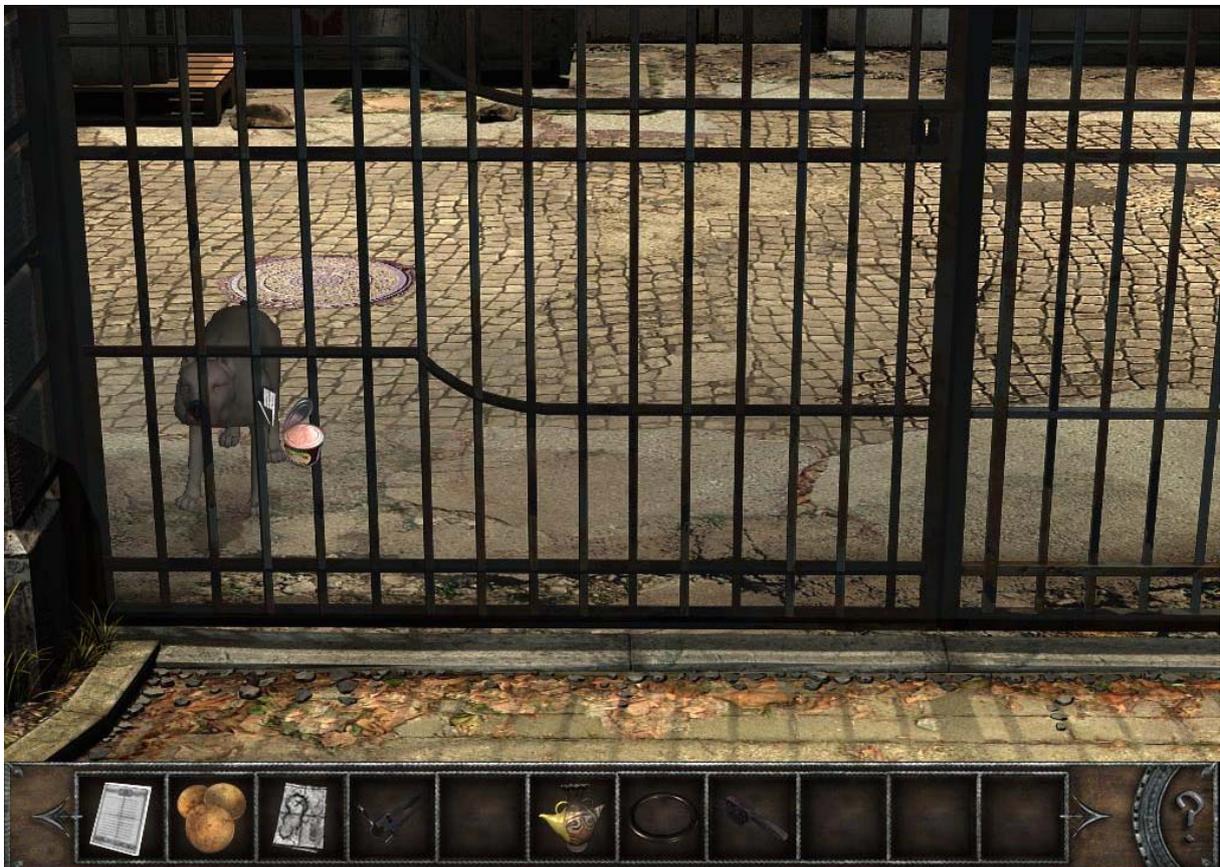
Wir schließen das Tor auf u. gehen nach hinten.



**Hier lauert also der berühmte Hund!
Wir gehen wieder zurück zum Tor neben der Wache.**



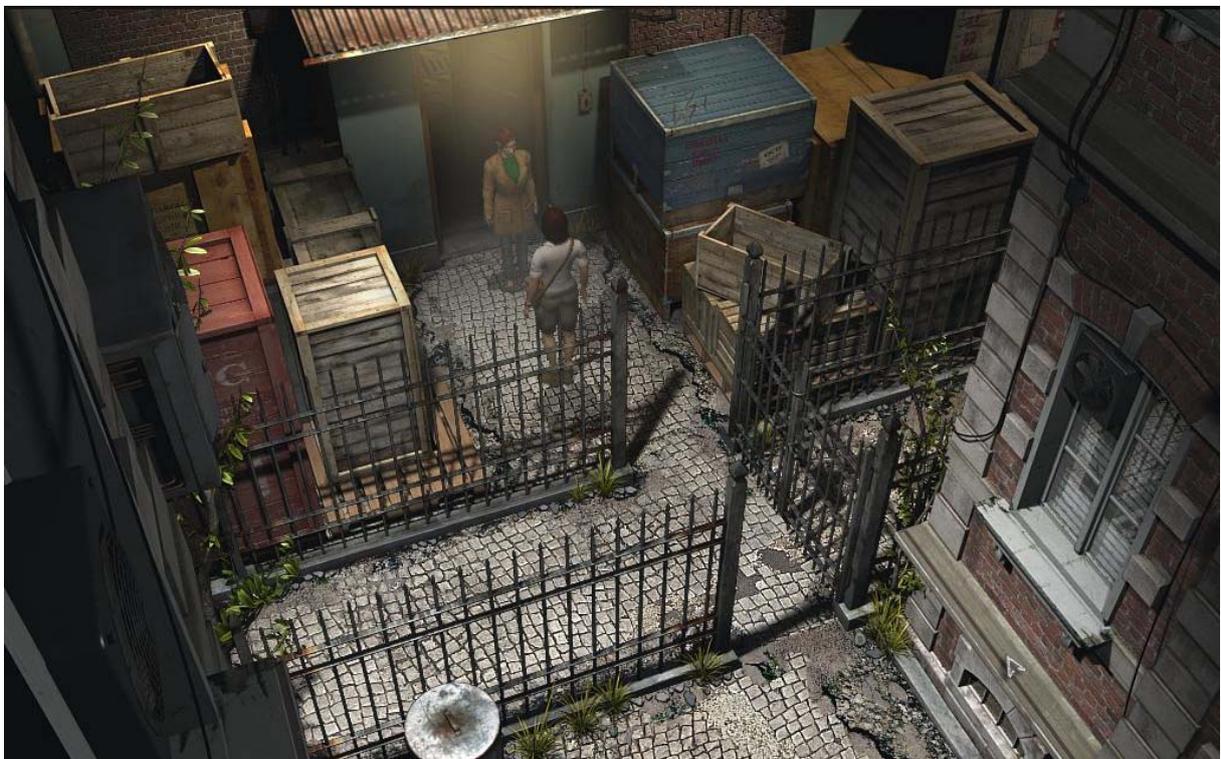
**Hier lauert wieder der berühmte Hund.
Wir gehen näher u. kredenzen ihm die Fleischdose.**





Wir öffnen die Tür, gehen hindurch u. **sichern sie mit dem Eisenring!**

Das wäre geschafft u. wir klopfen an der Tür.
Hätten wir vorher den Schlüssel nicht gefunden u. das Tor aufgesperrt, wäre es vielleicht eng geworden!

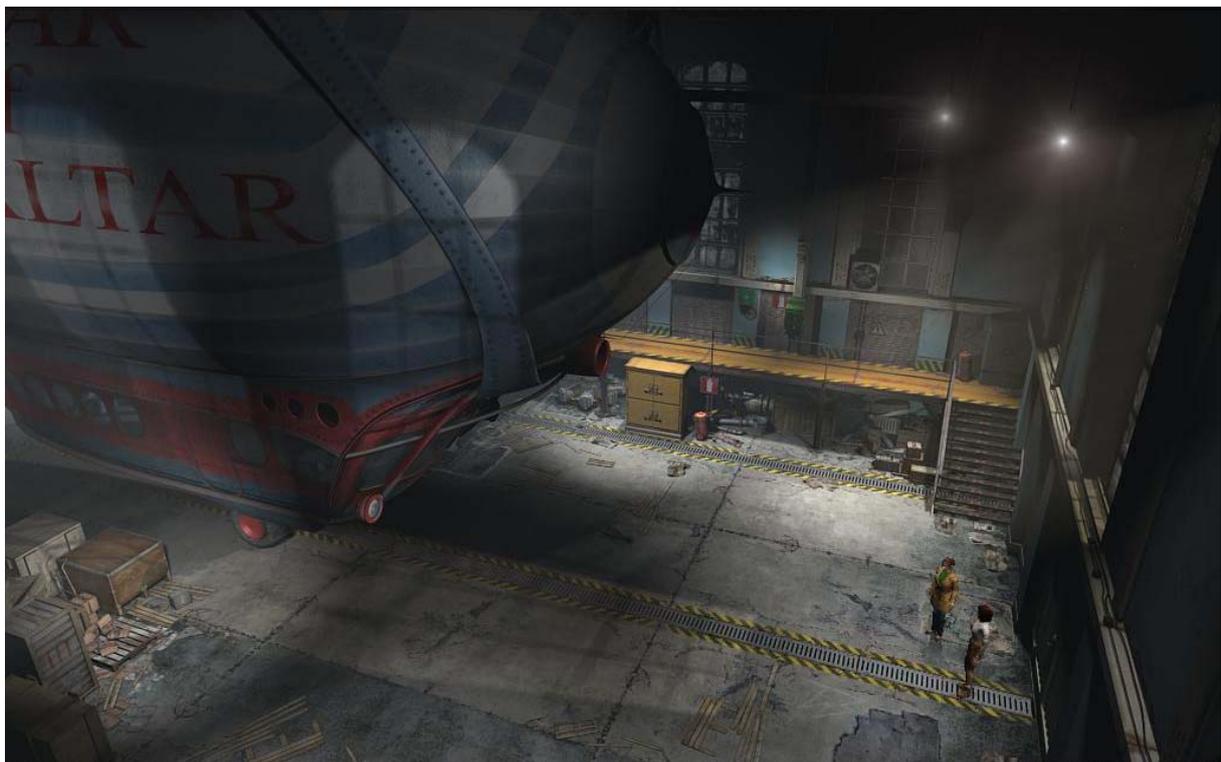


Sarah erscheint u. wir unterhalten uns eingehend mit ihr.
Dann geht sie mit dem Hund weg u. wir folgen ihr.



Geh auf, Traum der Reisenden, zu unbekanntem Welten, zu einem Happy End!

Sie öffnet eine große Tür u. gemeinsam betreten wir einen riesigen Hangar.



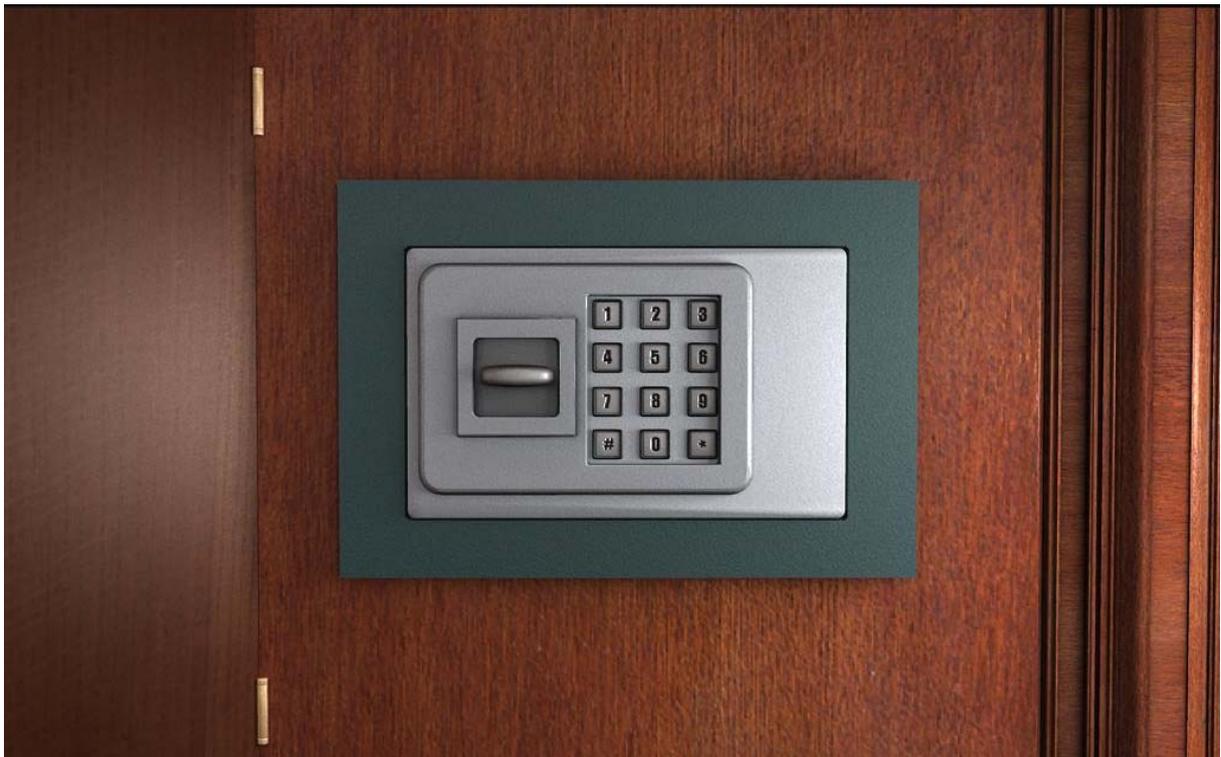
**In diesem steht ein großes Luftschiff.
Dieses würde sie dem Grafen für 1 Million überlassen!
Wir gehen zurück zur Wache.**



**Hier reden wir mit den Beamten u. dem Grafen.
Dieser ist mit dem Deal einverstanden, verrät uns seine
Tresorkombination u. wir marschieren los.**



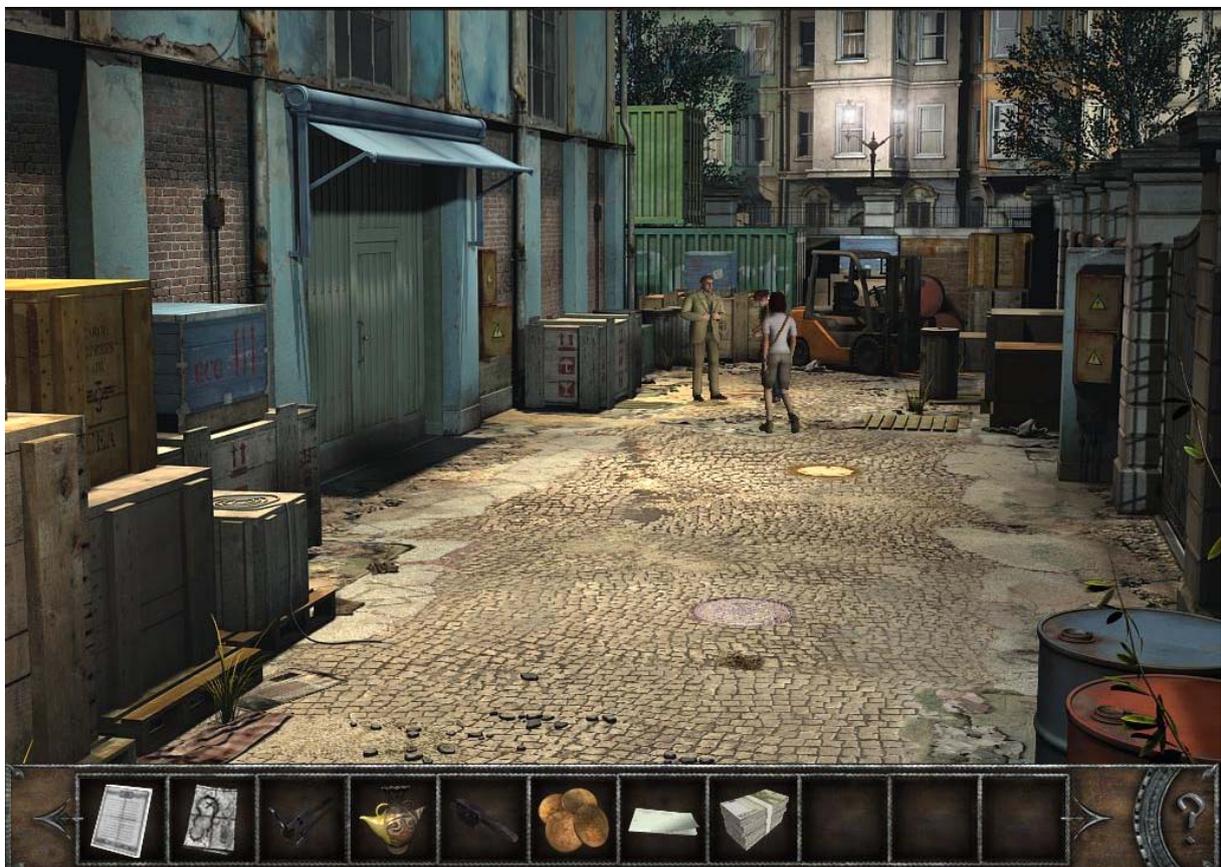
In der Kabine des Grafen finden wir eine weitere **Goldmünze**.
Wir nehmen sie u. kümmern uns um den Tresor.



Wie lautete die Kombination nochmal?
Der Graf sagte: **Geburtstag, Monat u. Jahr rückwärts**.
Briggs hatte am **24. 04. 1835** Geburtstag.
Also müsste die Kombination **53814042** lauten!
Wir probieren es aus u. bestätigen mit der **#** Taste.



Es klappt, wir plündern den Tresor (Blanko-Schecks u. Geld) u. gehen zurück zum Hangar.





Nun nimmt der Graf die „geschäftlichen Sachen“ in die Hand u. wir kümmern uns um die Befüllung des Luftschiffes mit Wasserstoff.

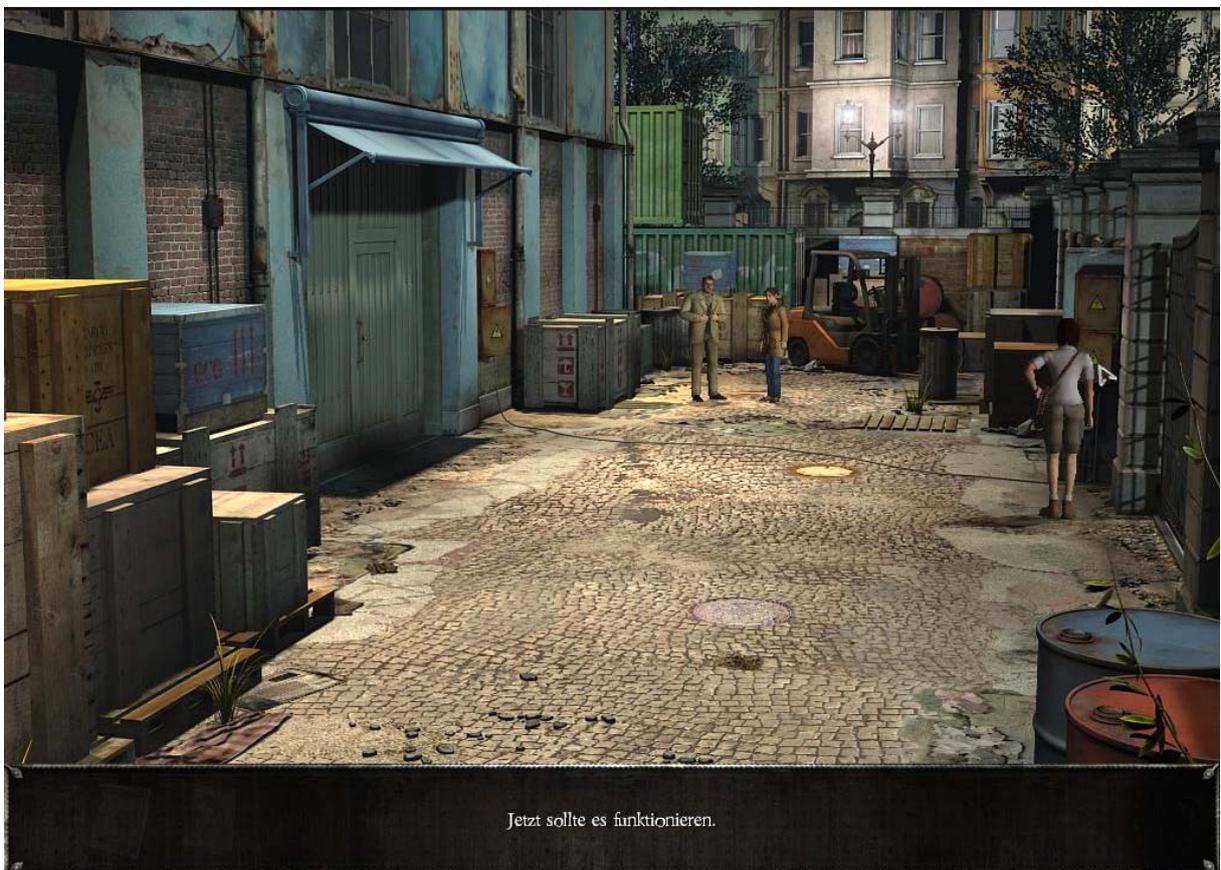
Da Sarah keinen hat, müssen wir welchen herstellen. Da dazu Strom benötigt wird u. dieser schon vor langer Zeit abgestellt wurde, müssen wir etwas tricksen.



Wir nehmen das Kabel u. gehen zum Schaltkasten, welcher neben dem Tor des Hangars hängt.



**Wir wenden das Kabel auf ihn an.
Dann gehen wir zum Schaltkasten am Tor u. schließen dort das
andere Ende an.**



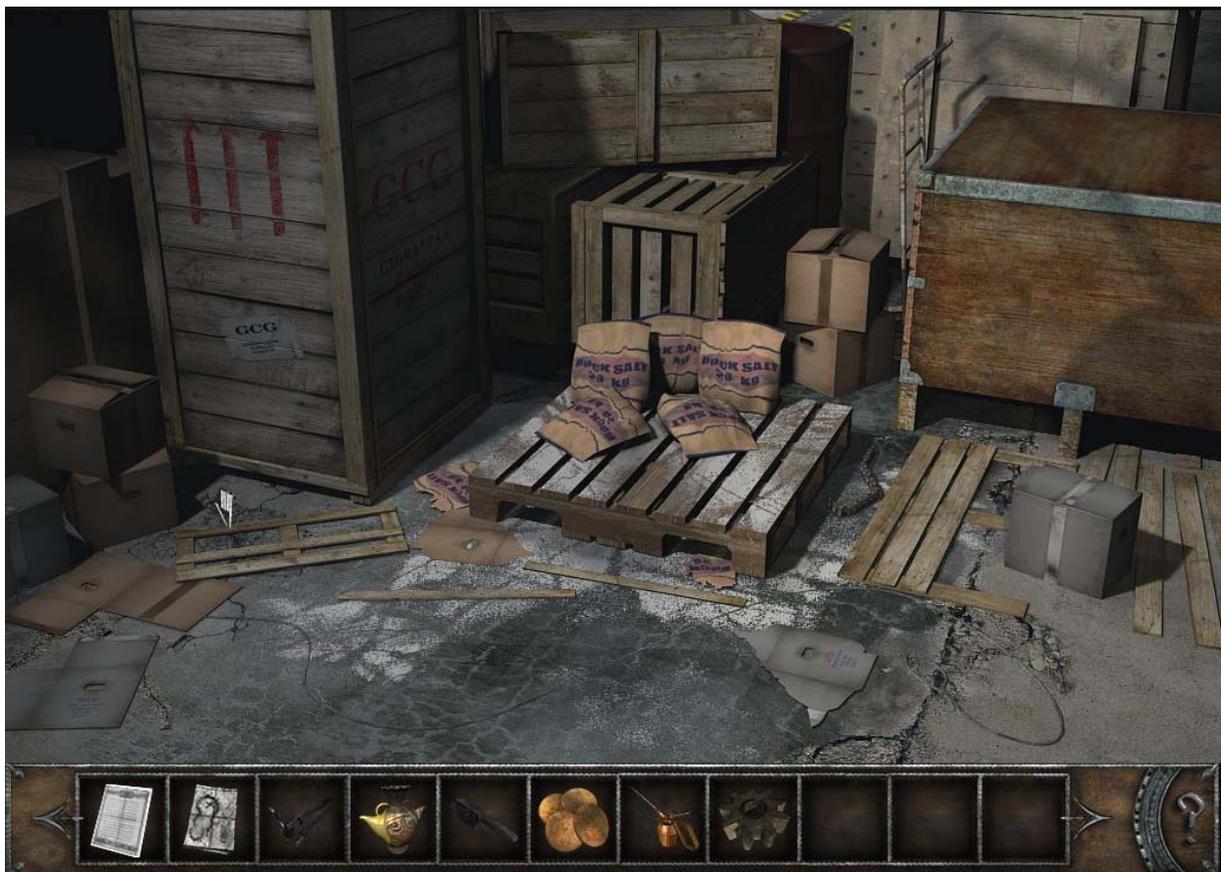
**Diese Aktion war zwar nicht ganz legal, aber notwendig!
Wir gehen in den Hangar u. schauen rechts unter die Plattform.**



Hier finden wir einen **Ölkanister** u. nehmen ihn mit.
Links davon steht ein Kasten, den wir öffnen.



Wir nehmen die **leere Ölkanne** u. füllen sie mit Hilfe des
Ölkanisters wieder auf.
Dann nehmen wir noch ein **Zahnrad** mit u. gehen an die linke
Seite der Halle.



Hier finden wir ein **Kettenglied** u. eine **Kette**.
Nun gehen wir wieder zurück u. auf die Plattform.



Wir gehen zum „Mechanismus“ u. schauen ihn uns genauer an.
Nun installieren wir das **Zahnrad** u. fügen die **Kette** ein.



**Jetzt fügen wir das Kettenglied ein u. ölen das Ganze.
Nun drehen wir an der Kurbel u. das Hangardach öffnet sich!**



**Das wäre erledigt; nun müssen wir uns mit der Herstellung von
Wasserstoff beschäftigen.
Dazu gehen wir zum Gasgenerator.
Hier schnappen wir uns die Schaufel u. füllen das Salz nach.**



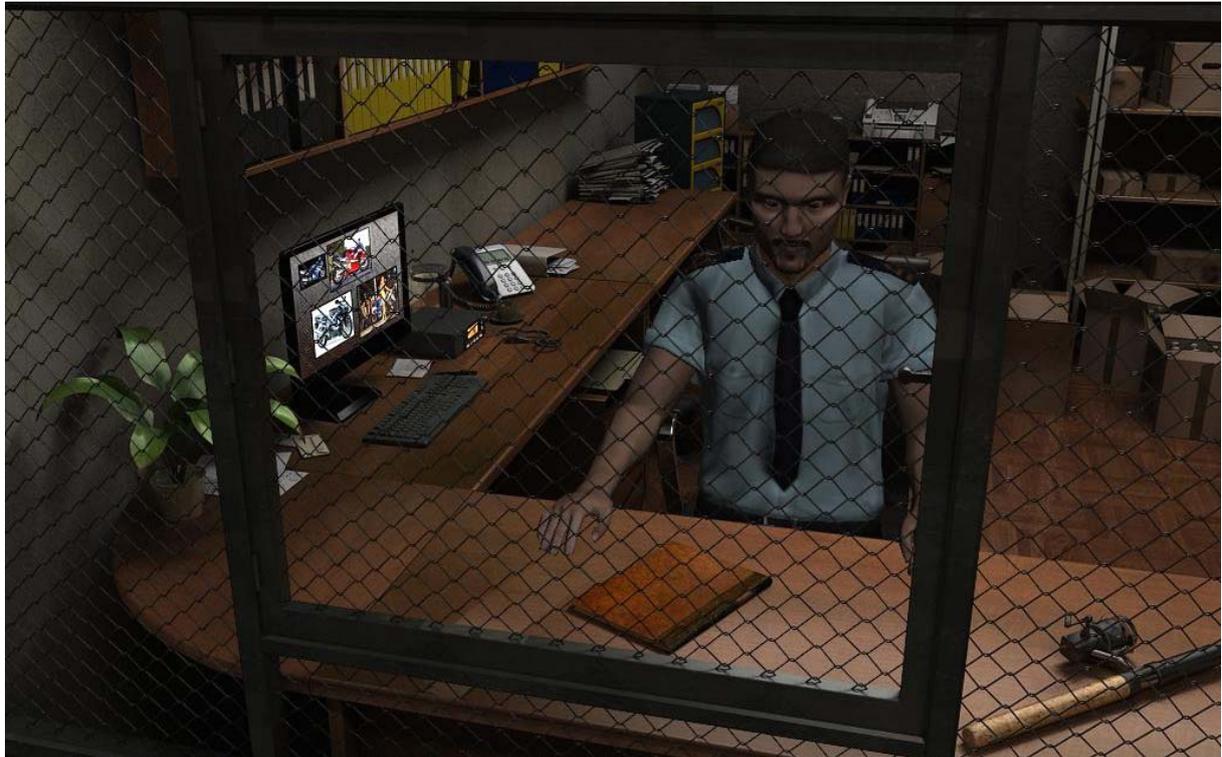
Ich habe das Salz nachgefüllt - die Elektrolyse sollte jetzt jede Sekunde anfangen.

Nun verlassen wir den Hangar u. reden mit Sarah.



Oh, das habe ich ganz vergessen. Wir haben kein Ventil.

**Sie gibt uns etwas Geld, damit wir das Päckchen mit dem Ventil vom Zollamt holen können.
Wir gehen los.**

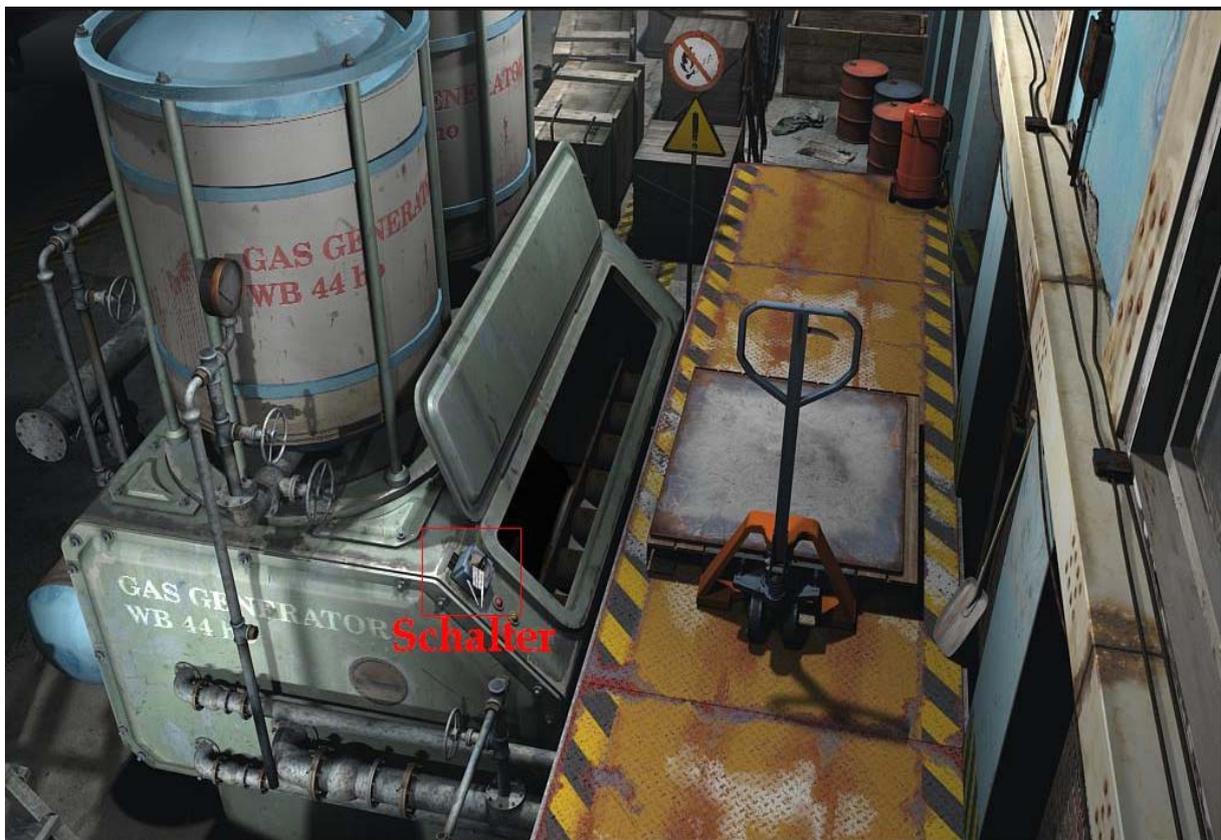


Wir erhalten das **Päckchen** u. den Hinweis dass wir den Ort nicht verlassen dürfen!

Nun gehen wir zurück auf die Plattform, packen das Päckchen aus u. installieren das neue Ventil.



Das wäre erledigt, wir gehen zum Gasgenerator u. schalten ihn ein.



Die Anlage nimmt ihren Dienst auf u. wir machen uns Gedanken über die Abreise.



**Wir verabschieden uns von Sarah u. finden uns im
Luftschiff wieder!**

Bimini - Luftschiff

Softwareservice Kratz

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unseren Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher/gedruckter 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.

L. Kratz – Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach