



<http://lost-horizon.deepsilver.com/portal/>

## Kapitel 1, Lösungshilfe by Locke

**1936: Soldaten des Dritten Reichs ziehen durch die Welt auf der Suche nach okkulten Waffen für ihre wahnsinnigen Eroberungspläne.**

**Als **Fenton Paddock**, ein ehemaliger britischer Soldat und glückloser Schmuggler, gebeten wird, nach seinem verschollenen Freund Richard in Tibet zu suchen, ahnte er noch nicht, dass diese Suche ihn über drei Kontinente zu einem Geheimnis treiben wird, das die Welt aus den Angeln heben könnte.**

## Prolog u. Demoanfang





Kann nicht klagen. Und bei dir? Fliegst du immer noch Fracht, von der du lieber die Finger lassen solltest?

Nachdem wir uns den Vorspann angesehen haben, schlüpfen wir in die Haut von **Fenton Paddock** u. holen uns einen Korb von der schönen Sängerin.



Dann trinken Sie doch mit ihm. Ich hab was Besseres zu tun.

Danach steht sie auf, schwebt von dannen u. wir machen ein ziemlich dummes Gesicht.

Alternativ können wir auch ein Date u. Hilfe bekommen.  
Das erreichen wir indem wir immer die erste Option wählen:

**Wow, sie sehen atemberaubend aus in ihrem Kleid!**

**Ich wollte nicht indiskret sein .....!**

**Sollte ich? Ich dachte Frauen .....!**

**Wie ist das mit dem aufregenden Inhalt ihres Kleides?**



Nun, lassen Sie uns das auf später verschieben. Besuchen Sie mich doch heute Abend nach meinem letzten Auftritt. Ich hab hier im Club ein Zimmer.

Nun betritt **Mun Tong** mit seinen Schlägern die Bar u. wir überlegen wie wir heil aus der Bar gelangen.  
Da bietet unsere Sängerin an die Schläger abzulenken damit wir durch den Hintereingang verschwinden können.  
Sie gibt uns ihre **Servierte**, geht an die Bar, lenkt den Schläger ab u. wir verschwinden durch den Hintereingang.  
Dort werden wir schon erwartet u.....!

**Die Servierte erfüllt später den gleichen Zweck wie der Korken!**



Halleluja, Fenton, das war aber mal eine waschechte Bruchlandung. Na egal, was soll's. Wer mich nicht will, hat mich auch nicht verdient.

Nun gut, diese Abfuhr werden wir noch überleben, aber nun bekommt die Bar Besuch von **Mun Tong** u. seinen Schlägern.



Meiner Gesundheit zuliebe sollte ich mich nicht von ihnen erwischen lassen und hier möglichst schnell ungesehen verschwinden.

Diese müssen wir, unserer Gesundheit zuliebe, ablenken!  
Wir nehmen die **Flasche** vom Tisch, kippen ihren Inhalt in den Wok u. zünden ihn an.



**Nun bekommt der Servierwagen einen Tritt u. wir verduften!**



Diesmal hast du dich mit den falschen Leuten angelegt.

**Leider kommen wir nicht weit, denn vor der Tür erwarten uns  
Mun Tongs Schläger!  
Diese lassen sich auf keine Diskussion ein, schlagen uns sofort  
nieder u. verfrachten uns in eine Holzkiste!**



Wach auf Paddock, du verpasst sonst deinen allerletzten Flug. Schon mal 'ne Wasserlandung gemacht?



In der Tat. Aber unsere Geduld ist jetzt am Ende. Du hättest dich aus unseren Geschäften heraushalten sollen, aber du wolltest die gut gemeinten Warnungen ja nicht ernst nehmen.

**Auch hier nutzt keine Diskussion, unser „Sarg“ erhält einen kräftigen Schups, fällt ins Wasser u. sinkt auf den Meeresboden.**



Schöner Mist. Fenton, wenn du aus diesem Schlamassel wieder rauskommen willst, solltest du anfangen nachzudenken.

**Nun müssen wir uns langsam etwas einfallen lassen, um aus diesem Gefängnis zu entkommen.**

**Rechts von uns quillt etwas Teer aus einer Fuge.  
Wir erwärmen den Teer, wenden den Korken darauf an u.  
dichten damit das Loch ab.**



Jetzt öffnen wir unser Portemonnaie, nehmen eine Münze u. schrauben damit das **Scharnier** ab. Dieses benutzen wir nun als Hebel u. befreien uns so aus unserem nassen Grab!



Normalerweise würde ich auf diesen Schreck ja erst mal bei Shen einen heben, aber erstens sollte ich mich in nächster Zeit nicht mehr in der Nähe des Triadenviertels sehen lassen, und zweitens muss ich raus aus diesen nassen Klamotten.



# Zwischensequenz.



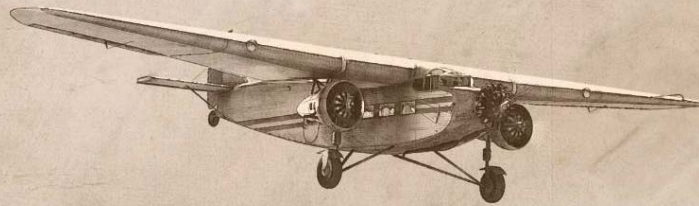
Wenn Sie den Auftrag annehmen, bekommen Sie selbstverständlich konkrete Informationen.



Geld spielt keine Rolle. Meine Auftraggeber verfügen über entsprechende Mittel. Wichtig ist nur, dass der Auftrag zu unserer Zufriedenheit ausgeführt wird.

Erstes Kapitel

## DER VERSCHOLLENE FREUND



Nachdem wir uns kurz mit **Gus** unterhalten haben, gehen wir ins Büro, um mit dem Offizier zu plaudern u. uns trocken zu legen.



Eine erbärmliche Unterkunft haben Sie hier, Paddock. Sollten Kriegshelden ihren Ruhestand nicht in einer etwas behaglicheren Umgebung verbringen?



Lord Weston wünscht, Sie unverzüglich zu sprechen. Also sehen Sie zu, dass Sie diesen erbärmlichen Gestank loswerden. Ich warte im Wagen.

Während einer netten Unterhaltung mit Offizier Huxley machen wir uns landfein u. werden dann zu **Lord Weston**, dem wir viel zu verdanken haben, kutschiert.



Leider nein, Fenton. Ich bin in einer etwas heiklen Situation, und ich glaube, Sie können mir helfen.  
Um genau zu sein, sind Sie sogar meine letzte Hoffnung.

Nun führen wir ein längeres Gespräch mit Lord Weston.  
Er erzählt uns von einer geheimen Expedition, die nach Tibet geschickt wurde u. seitdem verschollen ist.  
Daher bittet er uns ihm zu helfen u. die Expedition zu finden.  
Wir lehnen ab, aber als wir erfahren, dass die Expedition von seinem Sohn **Richard** geleitet wurde, ändern wir sofort unsere Meinung.



Gut. Erzählen Sie mir bitte alles, was ich wissen muss. Ich möchte so schnell wie möglich aufbrechen.



Hier in diesem Dossier finden Sie alle Informationen, die ich zusammentragen konnte.

Nun bekommen wir noch einige Informationen u. ein Dossier.  
Wir verabschieden uns u. fahren mit einem Taxi zurück.



Richard, alter Freund. Wo bist du da wieder hineingeraten?

Wir kennen den Lord u. seinen Sohn Richard ein halbes Leben, aber nie haben wir den Lord so besorgt gesehen!

Und wie es aussieht sind seine Sorgen berechtigt, denn wer weiß, welche unbekanntenen Gefahren am Ende der Welt lauern.

Zuerst müssen wir uns einige Landkarten besorgen, vielleicht kann uns Gus dabei behilflich sein!



Vielleicht kannst du mir weiterhelfen. Ich brauche Landkarten von Tibet. Ich weiß, der größte Teil des Landes ist immer noch unerforscht, aber es muss doch halbwegs detaillierte und verlässliche Aufzeichnungen geben.



Hm ... Die meisten Piloten hier sind eher im Süden unterwegs. Aber was ist mit unserem guten alten Wuang?

Bei der Erwähnung dieses Namens kommen uns wieder alte Erinnerungen hoch!

Den alten **Wuang** u. seine Nichte **Kim** kennen wir schon lange, aber seit unserem unehrenhaften Rausschmiss aus der Armee haben wir sie aus den Augen verloren.



Vielleicht kann Shen in der Bar dir weiterhelfen. Der weiß doch alles über seine Gäste.

Von Gus erfahren wir auch, dass der alte Wuang sich zur Ruhe gesetzt hat u. umgezogen ist.

Die neue Adresse weiß er aber nicht.

Vielleicht kann uns da aber **Shen**, der Barkeeper helfen.

Wir nehmen den **Blasebalg** u. gehen ins Büro.







Wer weiß, wozu das mal gut sein wird.

Hier stecken wir uns das **Maßband** u. unseren **Wecker** ein.  
Nun gehen wir in die Bar u. hoffen, dass uns Mun Tong nicht  
erwischt.



Okay, Tong und seine Männer stehen vor dem Club rum. Es besteht also durchaus eine gewisse  
Chance, dass die Luft im Club rein ist.

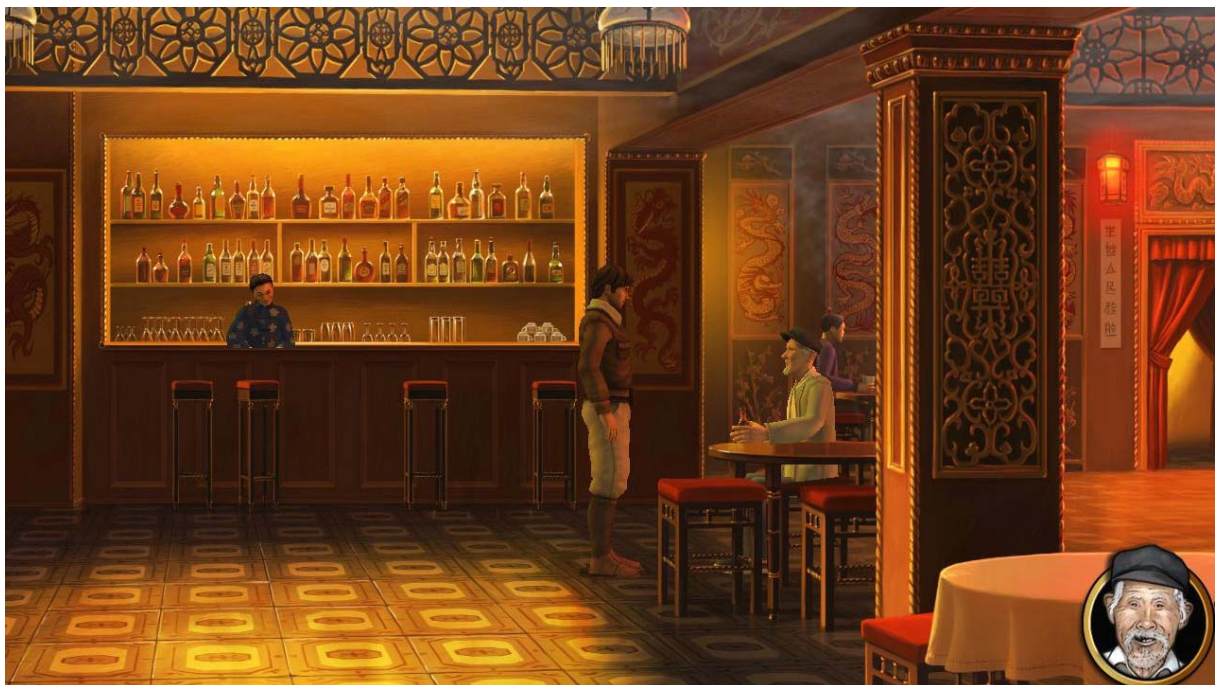
Vorsichtig klettern wir über den Zaun, peilen die Lage, gehen durch  
den Hintereingang in die Bar u. reden mit Shen.



Warte mal, vielleicht hast du Glück und Nianzu kann dir weiterhelfen. Er ist ein bisschen seltsam und nicht mehr der Jüngste, aber angeblich kennt er halb Hongkong.

Shen freut sich seinen besten Gast nicht verloren zu haben u. verweist uns an den **Nianzu**.

Dieser sitzt gleich hinter uns u. nippt an einem Gläschen Reiswein!



Langsam, langsam. Namen sind was für Grabsteine, aber ein Gesicht vergess ich nie. Wie sieht er denn aus? Hast du vielleicht ein Bild von ihm? Zeig mir ein Bild, und ich sag dir, was du wissen willst.

Leider kann er sich nicht mehr an den Namen erinnern, aber wenn er ein Bild von Wang sehen würde, dann .....

Nun denn, gehen wir zurück ins Büro.



Im Safe könnte tatsächlich noch ein Foto von Yen Wuang liegen, das dem Gedächtnis des alten Nianzu auf die Sprünge helfen soll.

Hier gehen wir zum Tresor u. wollen ihn öffnen.  
Das geht aber leider nicht, da der Zettel mit der Kombination in  
unserer Briefftasche steckt u. diese wahrscheinlich auf dem Grund des  
Hafenbeckens liegt!  
Wir gehen zum Hafen u. hoffen unsere Briefftasche zu finden.

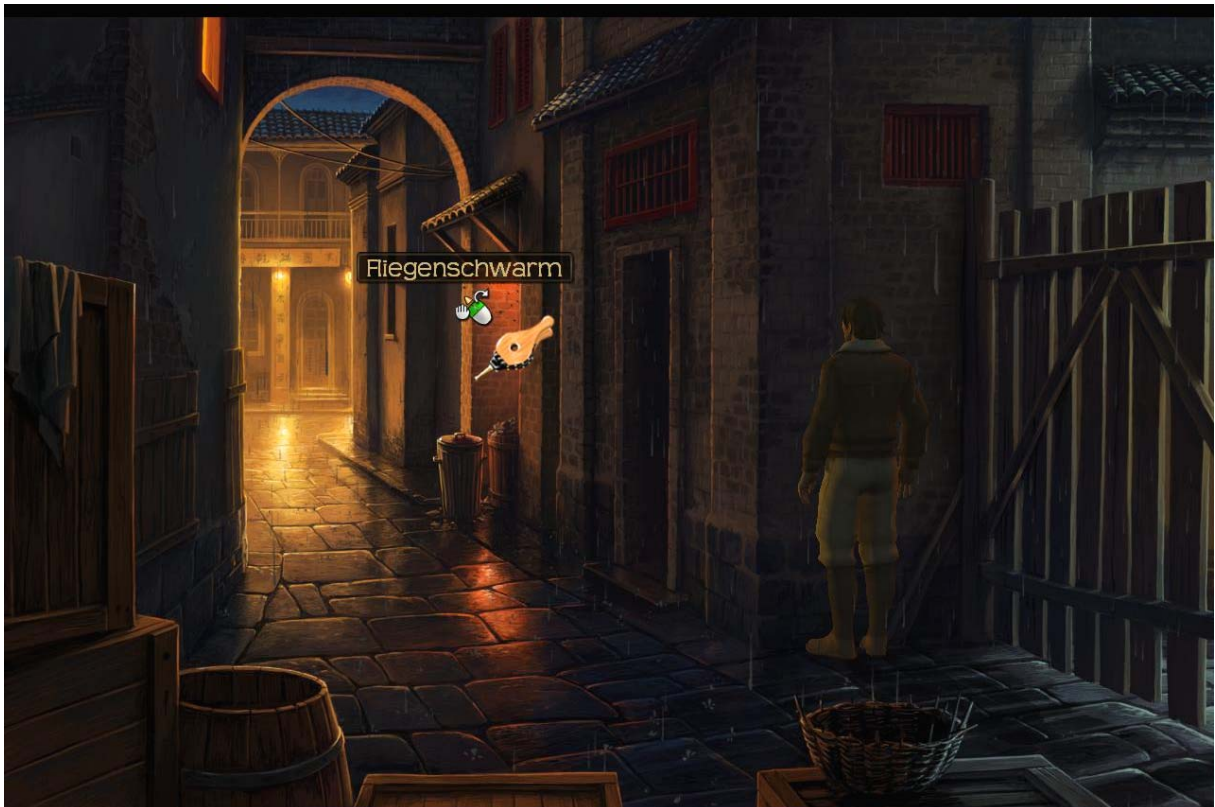


Whoa, eine Briefftasche! Das glauben mir meine Kumpels nie.



Na gut, ich lass mir was einfallen, wie du an deine Fledermaus kommst, und du gibst mir dann meine Brieftasche zurück.

Und wieder stehen wir vor einem Problem, denn der kleine **Hao** hat unsere Brieftasche geangelt u. ist nur bereit sie uns zurück zu geben, wenn wir ihm helfen eine Fledermaus zu fangen. Da Fledermäuse bekanntlich Insekten fressen u. bei den Mülltonnen der Bar es nur so davon wimmelt, gehen wir dorthin.





Da wir sie nicht mit der Hand fangen können, wollen wir versuchen sie mit dem Blasebalg anzusaugen.  
Leider hat eine Katze etwas dagegen u. ruft Mun Tong u. seine Schlägertruppe auf den Plan.



Sie entdecken uns nicht, aber wir müssen uns etwas einfallen lassen, um an die Fliegen zu kommen.  
Wir gehen zum Gouverneurspalast.



Moment mal, hängt da ein Ball im Geäst?

Hier hängt ein Ball im Geäst, aber der Wachhabende verbietet uns den Ball zu holen.

Wir könnten ja unsere Fußspuren auf dem feinen, englischen Rasen hinterlassen u. damit dem Ansehen des Empires schaden!

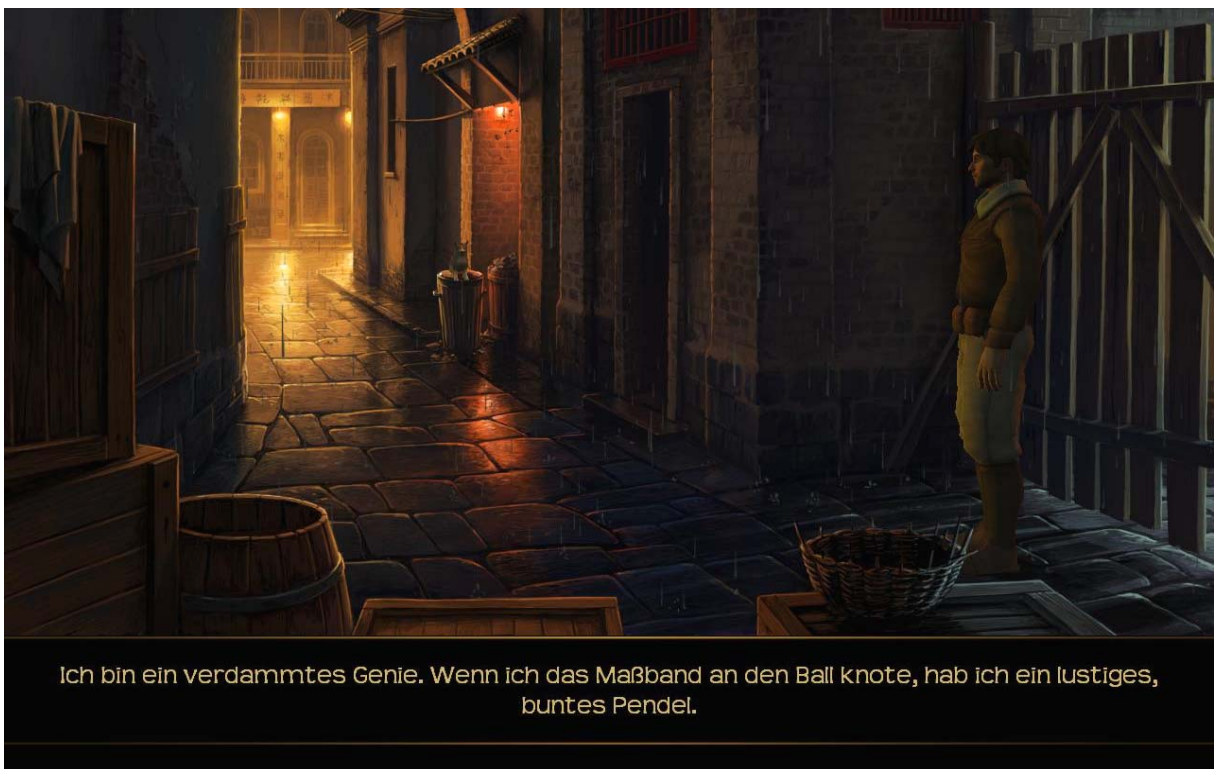


Schließlich repräsentieren wir auch hier die englische Krone. Was soll denn aus dem Empire werden, wenn wir es nicht mal schaffen, in unseren Kolonien gepflegte Gärten zu etablieren.



Okay, ich leg den Wecker in den Abfalleimer. Mal schauen, was passiert, wenn er gleich klingelt.

Dann machen wir es eben auf die feine englische Art, denken wir u. nehmen den Wecker in die Hand.  
Wir ziehen ihn auf, deponieren ihn in der Mülltonne, kommen so zu unserem **Ball** u. gehen zurück zur Bar.

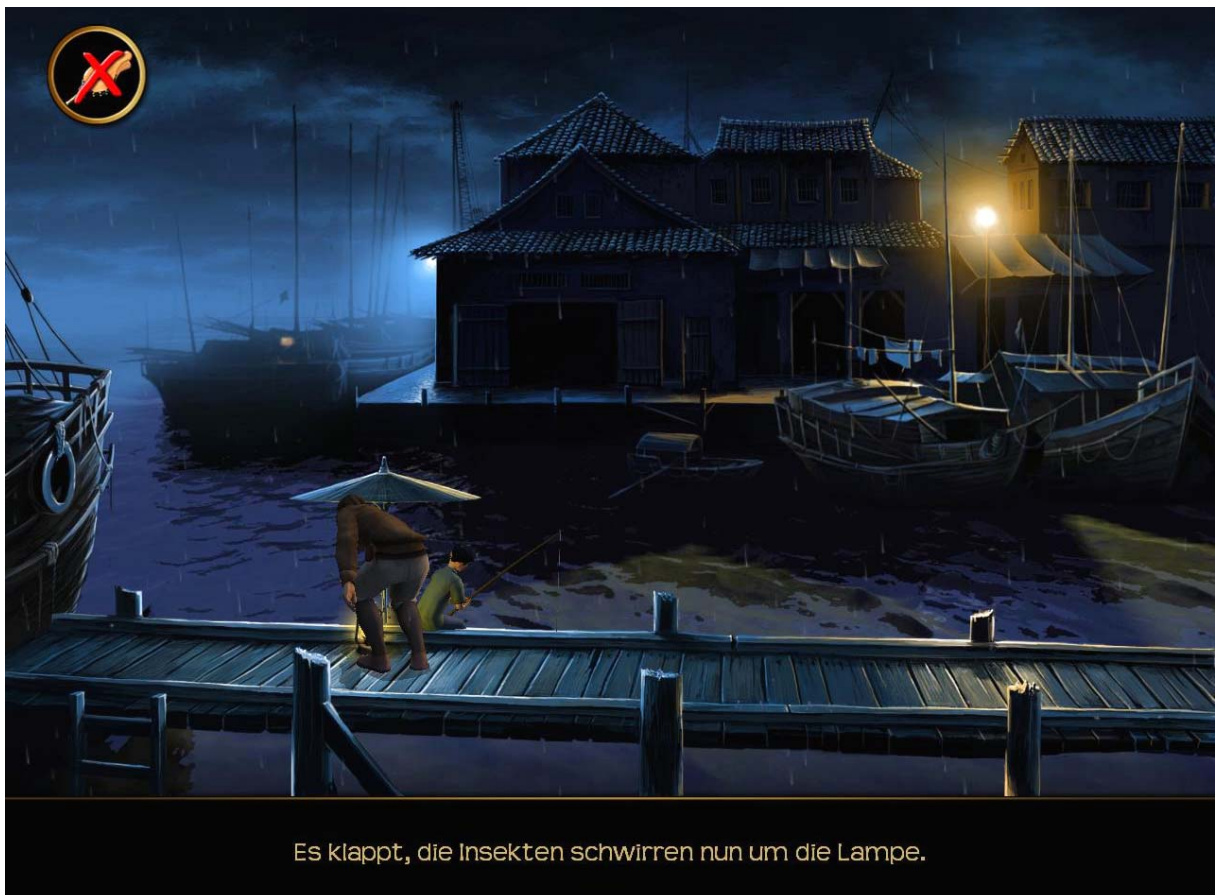


Ich bin ein verdammtes Genie. Wenn ich das Maßband an den Ball knote, hab ich ein lustiges, buntes Pendel.

Hier binden wir den Ball an das Maßband u. haben ein schönes **Spielzeug** für das Kätzchen.



Dieses hängen wir an die Stange u. können nun ungestört den Blasebalg mit **Fliegen** füttern u. zum Hafen gehen.







Hm, na gut. Dann leg ich mich mal auf die Lauer. Hier, deine Brieftasche. Waren ja wirklich nur ein paar alte Zettel drin.

Hier schenken wir den Fliegen ihre Freiheit, reden mit Hao, erhalten unsere **Brieftasche** zurück u. gehen zum Flugplatz.



Die Kiste ist gleich startklar. Ausrüstung und Proviant hab ich auch verstaut.

Gus ist fertig, wir verabschieden uns u. gehen ins Büro.



Hier wenden wir den Zettel auf den Safe an, öffnen ihn u. entnehmen ihm eine dicke Akte.



Hm, die Urkunden und Auszeichnungen aus meiner Zeit in der Armee.



Na bitte, die gesuchte Personalakte inklusive Foto. Nun kann mir Nianzu hoffentlich sagen, wo Yen Wuang heute wohnt.

Zwischen dem ganzen Papierkram finden wir das **Foto**, gehen wieder in die Bar u. zeigen es dem alten Nianzu.



Artig bedanken wir uns u. gehen zu der angegebenen Adresse.



Also schön, das muss das Haus sein, in dem Yen Wuang jetzt wohnt. Bin gespannt, wie er reagiert, wenn er mich nach so langer Zeit wiedersieht.

Wir betreten das Haus, schauen uns auf dem Flur um, stecken die **Bambusstange** ein u. klopfen an die Tür.



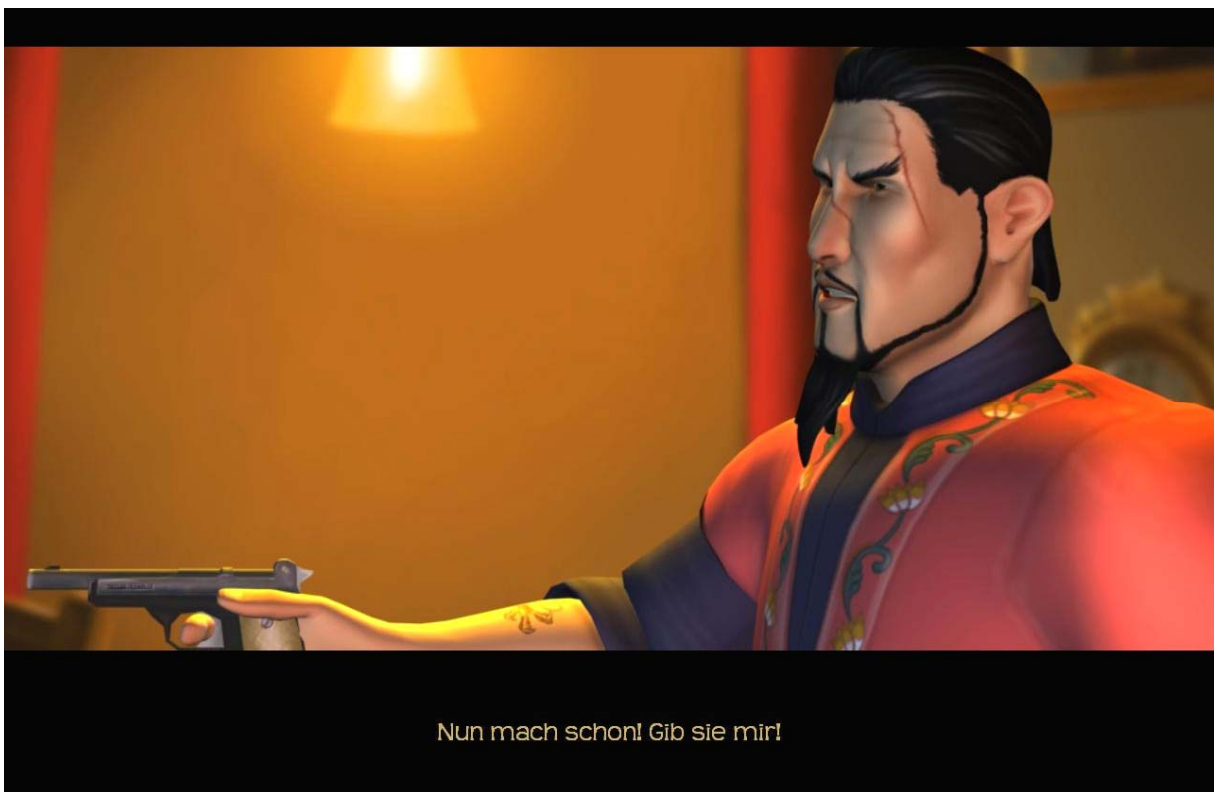
Sie wird von Kim geöffnet, wir treten ein u. unterhalten uns eingehend mit ihr.

Sie teilt uns mit, dass ihr Onkel verstorben ist u. dass er u. sie lange auf ein Lebenszeichen von uns gewartet haben!



Hallo Schätzchen. Oh, da hab ich wohl ein kleines Rendezvous gestört.

Unsere Unterhaltung wird jäh unterbrochen, wir bekommen die Tür vor den Kopf u. Kim wird von Mun Tong bedroht.



Nun mach schon! Gib sie mir!

Allerdings hat Mun Tong diesmal schlechte Karten, denn gemeinsam schicken wir ihn auf die Matte.



Hier, nimm seine Pistole, und behalt ihn im Auge. Ich schau mal kurz raus. Wo er ist, sind seine Schergen meist nicht weit.

Nun geben wir Kim Mun Pistole u. begeben uns auf den Balkon.



Dacht ich's mir doch. Zwei von denen bewachen den Vordereingang.

Unten stehen Mun Leute u. bewachen die Tür.  
Wir gehen zurück u. reden mit Kim.



Irgendwie kommen wir hier raus, ohne dass die Typen uns sehen.

Da es hier keinen weiteren Ausgang gibt, müssen wir uns etwas anderes einfallen lassen.

Wir nehmen einen Kleiderbügel aus Kims Schrank, verbinden ihn mit dem Bambusstab u. gehen zurück auf den Balkon.



Damit angeln wir uns einen **Lampion** u. gehen in den Flur.



Hey, da ist ja ein Fenster.

Hier hängen wir den Lampion an einen Nagel u. entdecken ein Fenster.



Kim, ich hab draußen im Korridor ein Fenster gefunden. Lass uns von hier verschwinden.

Wir informieren Kim u. fliehen gemeinsam durch das Fenster auf die Straße.

Unsere Flucht bleibt leider nicht unbemerkt!





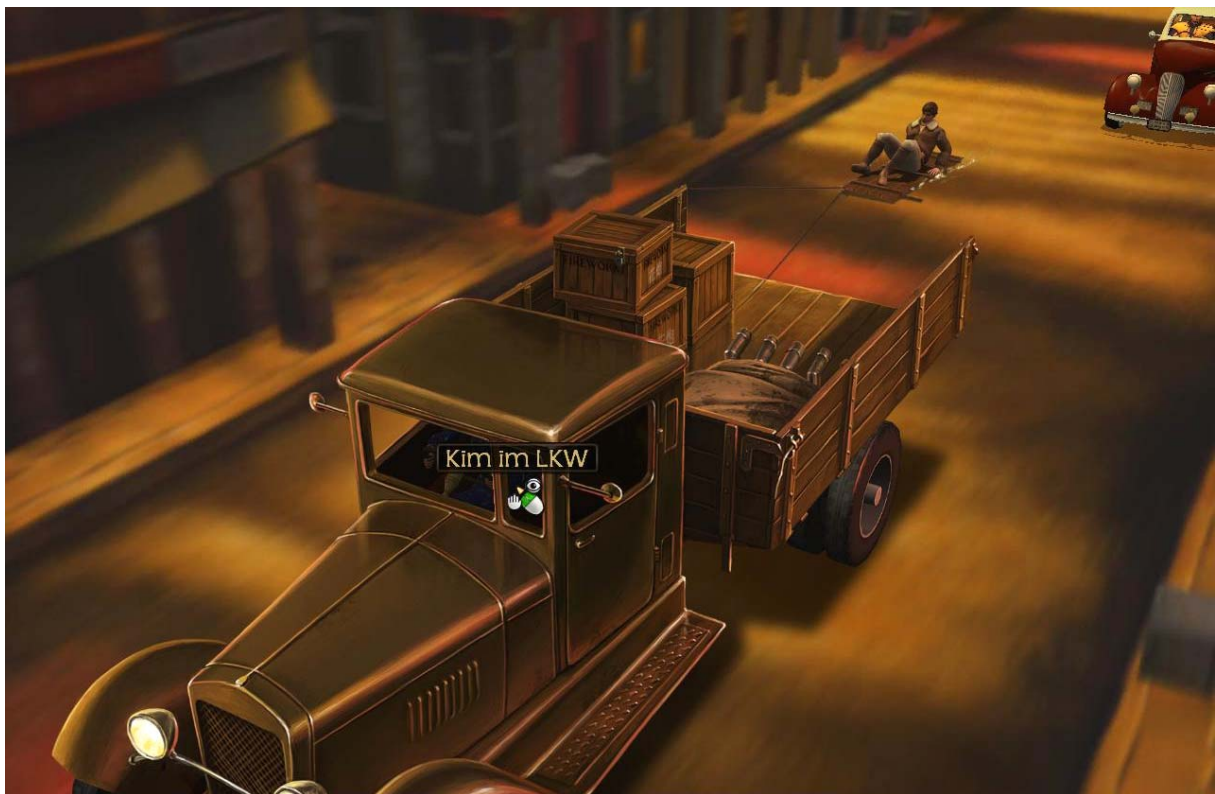
Halt, warte! Ich will erst schauen, ob die Luft rein ist.

Zum Glück steht ein Lkw in der Seitenstraße, Kim steigt ins Führerhaus, startet den Motor u. fährt langsam los.



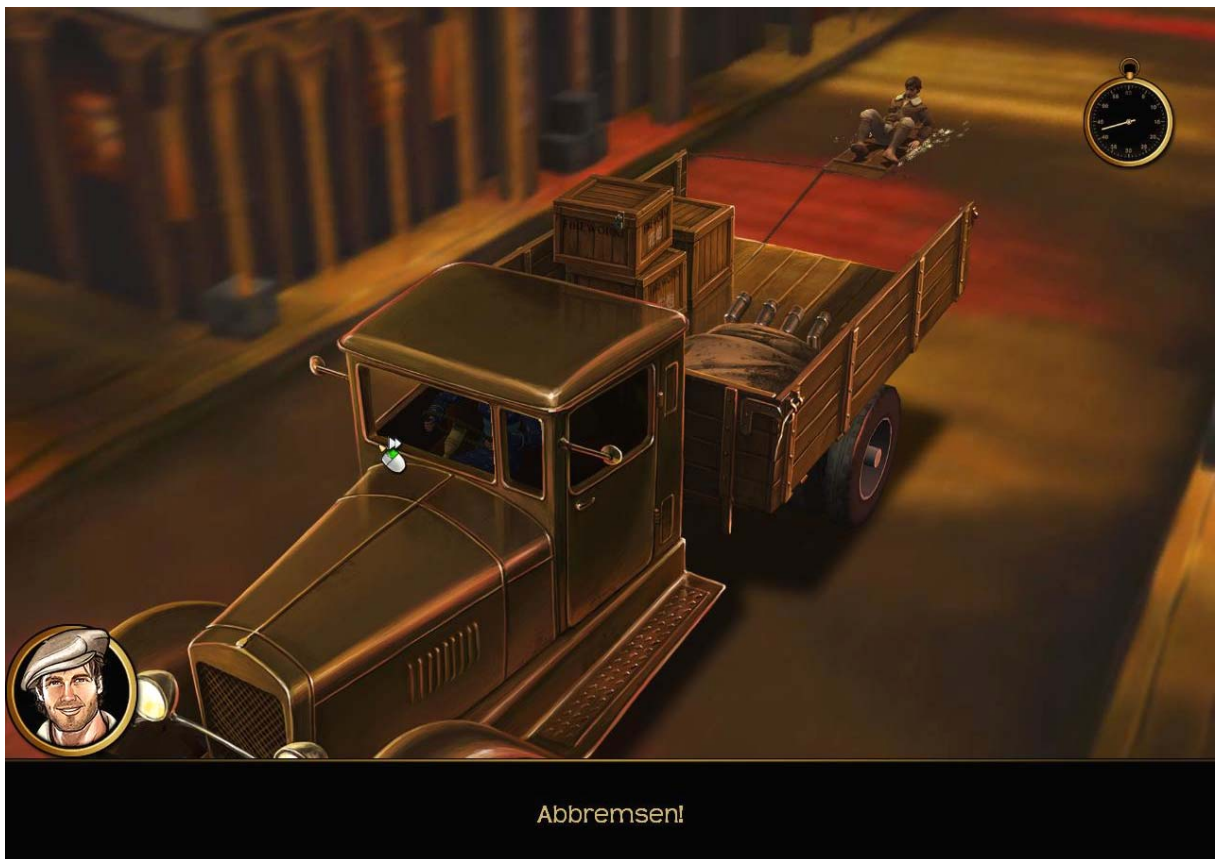
Verdammer Mist! Ich sollte versuchen, irgendwie auf den Truck zu kommen.

Wir laufen hinterher u. wollen auf der Ladefläche mitfahren.  
Leider klappt das nicht so ganz u. wir rodeln hinterher!



Nun weisen wir Kim an ordentlich Gas zu geben u. rechts erscheint eine Uhr.

Bevor die Uhr abläuft weisen wir Kim an zu bremsen!



Sie folgt unseren Anweisungen u. wir können auf die Ladefläche springen u. uns hinter den Kisten in Sicherheit bringen.



Mit Hilfe des Bambusstabes angeln wir uns die **Glasscherbe**.  
Dafür benötigen wir, da der Stab zerschossen wird, zwei Versuche.

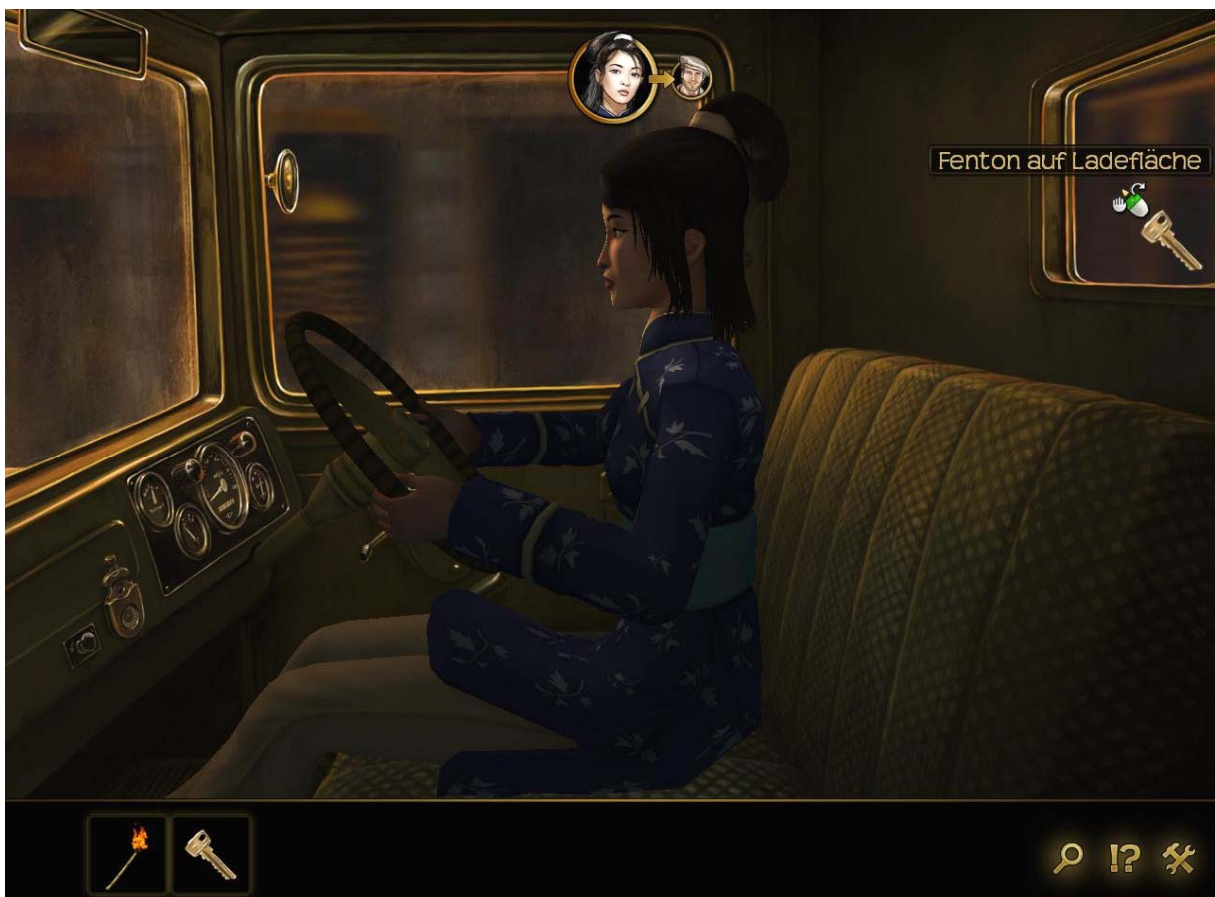
Damit schneiden wir einen **Stoffetzen** aus der Abdeckplane  
des Motors, wickeln ihn um den Rest des Bambusstabes u. reichen  
ihn Kim.



Nun wählen wir das Symbol von Kim.



Sie nimmt den **Schlüssel**, der vor der Windschutzscheibe baumelt, kokelt den Stofffetzen am Zigarrenanzünder an u. gibt uns Beides durchs Rückfenster.





Mit Hilfe des Schlüssels öffnen wir die Kiste, nehmen einige **Feuerwerkskörper** heraus, stecken sie in die Krümmeröffnungen des Motors u. zünden sie mit der Fackel an!



Damit haben unsere Freunde nicht gerechnet, sie weichen den Raketen aus, würgen den Motor ab, müssen die Verfolgung aufgeben u. erleben noch eine kleine Überraschung!



Trottel, siehst du nicht, dass sie uns entkommen?! Worauf wartest du? Los, gib Gas!

## Ende der Demo



Verdammt, da kommen sie schon! Kim, entweder du steigst jetzt freiwillig ein, oder ich werfe dich in den Frachtraum!

Für lange Diskussionen ist keine Zeit, wir verfrachten Kim ins Flugzeug u. starten nach Tibet.



Kim! Runter!

Während unseres ruhigen Fluges nach Tibet erzählen wir Kim alles über uns, den Aufstand u. Richard.

Sie hat Verständnis für unsere Handlungsweise, aber nicht dafür, dass sie in einer kleinen Herberge, in einem kleinen Kaff abgesetzt wird u. wir die Expedition allein unternehmen!

Plötzlich taucht ein deutsches Jagdflugzeug auf u. schießt auf uns.



Wir übergeben Kim das Steuer u. gehen in den Frachtraum.



Hier schauen wir uns um u. schnappen uns den **Wasserkanister**, einen **Kürbis**, die **Mehltüte** u. den **Fallschirmrucksack**.

Nun nehmen wir den Kürbis, wenden ihn auf die Halterung an u. verpassen ihm so ein schönes Gesicht.

Jetzt gießen wir etwas Wasser in den hohlen Kürbis, kippen das Mehl hinterher u. öffnen die Tür des Frachtraumes.





Als der deutsche Jagdflieger zum zweiten Angriff ansetzt, werfen wir den Kürbis hinaus u. bringen unseren Gegner zum Absturz.



Fenton, das Flugzeug brennt! Wir brennen!

Nun macht uns Kim auf einen brennenden Motor aufmerksam.  
Das wäre kein Problem, aber als der Motor abreißt u. unsere  
Tragfläche demoliert haben wir Eines!



Mal schauen ob wir ein schönes, weiches Plätzchen für unsere  
Landung finden!

Einige Stunden später im deutschen Lager  
Zwischensequenz



Wir vermissen eins unserer Aufklärungsflugzeuge. Die Maschine ist von einem Kontrollflug heute  
Morgen noch nicht zurückgekehrt. Ich schlage vor, eine Suchaktion zu starten.



Natürlich, tun Sie das. Ich betone nochmals: Finden Sie das Wrack, und beseitigen Sie alle Spuren, die hierher führen. Unsere Mission muss unter allen Umständen geheim bleiben, bis wir die Kammer im Kloster geöffnet haben.



Ich fliege für eine Woche nach Berlin. Bei meiner Rückkehr erwarte ich Antworten.

Das Jagdflugzeug wird schon vermisst u. eine Suche nach dem Piloten, nach uns u. dem Wrack soll gestartet werden!



Danach ... werden wir uns vor nichts und niemandem mehr verbergen müssen.

## Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

**Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:**

**H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.**

**Kapitel 2 – Das Geheimnis in den Bergen**