

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

Wir danken Moni Engeln, dass wir Ihre Übersetzung auf unserer Page veröffentlichen dürfen. Besuchen Sie doch auch bitte die Webadresse:

<http://www.engeln-online.de>

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Zelenhgorm – Episode 1: Das Große Schiff

Walkthrough by Crash

Kurzer Überblick

Zelenhgorm ist ein Adventure, das in sieben verschiedene Episoden unterteilt ist. Die erste Episode ist recht kurz, man benötigt etwa 30 Minuten, um sie zu beenden.

Es ist eine vielversprechende Geschichte, aber ich bezweifle, dass Leute bereit sind, hunderte von Dollars zu bezahlen, nur um die ganzen Episoden zu kaufen, wenn sie für weniger als 19 Dollar ein anderes, aber komplettes Adventure kaufen können. Grafik- und Soundqualität sind sehr gut. Die Rätsel sind im Spiel integriert, wenn der Spieler auch manchmal an einen Punkt gerät, wo er nicht den leisesten Schimmer hat, wie er weiterkommen soll.

Einführung

Dieser "Walkthrough" (engl.= Durchdenken eines Problems) ist dem Fluß der Geschichte entsprechend entworfen worden. Ich würde nicht empfehlen, alles, was man sieht, sobald man einen Raum oder eine Szene betritt, sofort aufzuheben. Da sind so viele Dinge, die man in Sevana tun kann, ohne dass sie zum Beenden des Spiels notwendig wären. Diese zusätzlichen Aktionen, die man tun kann, sind als notes, als spezielle Anmerkung aufgeführt.

Hier ist einer der speziellen Anmerkungen, nämlich dass man rückwärts und vorwärts gehen muß, um Rätsel zu lösen.

Wenn du das Schiff erreicht hast, kann man die shortcut notes lesen, wenn man die Aufgabe so schnell wie möglich hinter sich bringen will. Dann kann man das Spiel in 30 Minuten durchspielen, wenn man weiß, was man tun muß. Es ist ein sehr kurzes Spiel.

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

Finde deine Wege in Sevana heraus und beachte jeden Platz. Perlen sind die Hauptwährung auf dieser Insel. Du brauchst 23 Perlen, um das Spiel vervollständigen zu können. Und tritt nicht in allzu viele Fettnäpfchen, Arrikk könnte damit bestraft werden, ertränkt zu werden.

Walkthrough

Was sollte Arrikk als erstes tun?

Prüfe das Fenster. Arrikk sieht ein großes Schiff, das in seinem Hinterhof gelandet ist. Er muß das Schiff überprüfen. Geh aus dem Schlafzimmer und in das Badezimmer links. Nimm das Notizbuch neben dem Toilettendeckel. Gleichzeitig wird automatisch eine Lupe mit aufgerufen. Geh die Treppe hinunter und geradewegs draußen zum Schiff. Hmm. Es ist ein gewaltiges Schiff. Wie kann er bloß dieses Schiff betreten? Eine Leiter wäre hilfreich. Ab jetzt versuche, mehr Informationen von den Dorfbewohnern zu bekommen.

Woher bekommt Arrikk Informationen über das Schiff?

Das Pärchen, das auf dem Weg zur Hauptstraße im Weg steht, beschimpft ihn wüst als Linkshänder und macht ihn dafür verantwortlich, dass das Schiff gestrandet ist. Bei Fortsetzung seiner Wanderung erreicht Arrikk die Hauptkreuzung.

Der rechte Pfad führt zum Leuchtturm, der linke führt ihn in das Dorf, und sein Onkel wohnt in dem Haus quer über der Straße.

Nimm den Weg rechts zum Leuchtturm und Arrikk lernt etwas darüber von seinem Cousin (das ist der auf einem Felsen sitzende Mann) . Aus dem Nichts heraus, gleichzeitig mit Ankunft des Schiffes, ging der Leuchtturm von selbst wieder in Betrieb.

Nun gehe zurück zur Hauptstraße und nimm diesmal den Weg, der in das Dorf führt. Nahezu jeder in dem Dorf beschuldigt Arrikk, schuld zu sein an der Ankunft des Schiffes. Arrikk kann auf dem Weg zum Dorf mit seiner Großmutter über all dies sprechen (die Frau, die den Hof fegt).

Eine alte Frau bittet Arrikk, ihm Binsenwolle zu besorgen. Wo kriegt er die her?

Arrikk bekommt 2 Perlen von ihr für den Kauf der Wolle. Er könnte eine zum Kauf der Wolle und die andere für ein Geschenk nehmen. Dreh nach rechts und geradewegs Richtung Kneipe. Drehe leicht nach links und folge dem Pfad zum hölzernen Zaun. Hinter dem Zaun ist der Markt. Geh zum zweitletzten Verkäufer, dort kann Arrikk Wolle für sie kaufen. Geh zurück und gib der alten Frau die Wolle.

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

Wo kann er die Dorfältesten finden?

Das Rathaus ist gegenüber des Marktes. Geh an zwei kleinen Kindern auf der Straße vorbei. Der Wächter will einen nicht durchlassen. Der beste Weg, um die Ältesten zu treffen, wäre, etwas Falsches zu tun. Geh zurück zur Kneipe und daran vorbei zu dem Pfad zwischen Kneipe und Verkaufsstand. Betrete die Öffnung in dem Zaun zur rechten der herumstehenden Wächter. Das ist der Garten hinter dem Rathaus. Geh in den Garten und sprich mit einer älteren Frau. Egal, was auch immer Arrikk antwortet, sie ruft die Wachen herbei. Die Wachen bringen ihn zu einem Treffen mit den Ältesten. Diese verschonen sein Leben und stecken ihn für eine Nacht in den Stock. Es ist an der Zeit, nach Hause zu gehen und das Schiff zu untersuchen. Wenn er doch bloß eine Leiter fände.

Note: Vor dem Wächter des Rathauses kann Arrikk sein Notizbuch benutzen und die Skizzen auf den vier Steinen aufzeichnen. Er kann auch ein Stück Schweinefleisch kaufen und dem Hund im Hinterhof geben.

Woher bekommt Arrikk eine Leiter?

Sprich mit seinem Onkel. Versichere ihm, es sei nicht deine Schuld, daß dieses Schiff in Sevana gelandet ist, sonst wird er dir seine Leiter nicht borgen. Versprich ihm, die Leiter später wieder zurückzubringen. Geh zurück zum Schiff. Verflixt, da stehen Wächter vor dem Schiff! Er muß einen Weg in das Schiff finden!

Wie kommt Arrikk an den Wachen am Schiff vorbei?

Es gibt zwei wichtige Hinweise, um das Problem zu lösen. Der erste ist, den Weg zum Rathausgarten zu finden. Klicke auf die Öffnung links neben dem Schleifgerät. Arrikk hört eine Unterhaltung zwischen den Wachen über den täglichen Dienst der Wachen. Der Hofnarr auf dem Markt, im letzten Verkaufsstand, beinhaltet sozusagen den zweiten Hinweis. Schlage ihn zweimal bei seinem Spiel, und er wird dir etwas über die Wachenuniform erzählen.

Wie kann Arrikk gegen den Hofnarren gewinnen?

Das erste Spiel, Perle im Becher, ist ziemlich trickreich. Um den richtigen Becher zu erraten, muß man auf seine Handbewegungen achten. Er macht so eine kleine Extra-Vorwärtsbewegung mit dem richtigen Becher. Das zweite Spiel, der Seilknoten, ist ganz einfach. Wähle den linken Knoten. Auch das dritte Spiel ist einfach: wähle den älteren. Das vierte Spiel verlangt Gewandtheit und schnelle Reflexe.

Note: Sobald Arrikk den Hofnarren zum vierten Mal geschlagen hat, erhält er einen Kartensapel, der aber nicht nützlich ist für diese Episode.

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

Wo findet Arrikk die Wächteruniform?

Diese wird im Rathaus aufbewahrt. Den Hintereingang findet man links von der Wache. Aber er ist verschlossen. Arrikk benötigt eine Brechstange.

Wo findet Arrikk die Brechstange?

Geh in die Kneipe hinein und setze dich an den leeren Tisch. Bestelle ein Reisbier, trinke es aber nicht. Stattdessen dreh dich nach rechts und schau genau auf die Fässer in der Ecke. Er findet die Brechstange, versteckt hinter den Fässern. Benutze die Brechstange, um das vernagelte Fenster zu öffnen.

Note: Es gibt eine Menge verschiedenster Dinge, die Arrikk in der Kneipe tun kann. Er könnte Bier bestellen, bis er völlig betrunken ist und aus der Kneipe herausgeworfen wird. Du kannst dich auch einfach mit den Wachen unterhalten.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im
SHOP!

Es ist verdammt dunkel in den Kellergewölben. Gibt es hier keine Lampe?!

Arrikk muß Kerzen bei der Verkäuferin kaufen. Die hat ihren Stand zwischen dem Pfad Kneipe/Seilverkäufer. Die Kerzen kosten 5 Perlen. Kaufe einen 10er-Pack Kerzen und es gibt ein Feuerzeug gratis dazu.

Wie kommt Arrikk an Geld bzw. an Perlen?

Es gibt drei Plätze, an denen er nach Perlen tauchen kann: am Dock des Leuchtturmes, am Dock rechts neben dem Rathaus, und am Dock in der Nähe der Kerzenhändlerin (dazu

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

musst du mit der Mause nach rechts zielen, auf die Bäume, wenn du den Pfad zurück zur Kneipe gehst, die andere Richtung bringt dich zur Kneipe).

Der beste Platz zum Perlentauchen ist am Dock neben dem Rathaus, weil man da 2 oder drei Perlen pro Tauchgang erwischen kann. Arrikk kann sich auch einmal 10 Perlen durch ein kleines Gespräch mit seiner Großmutter leihen. Außerdem hat er einen kleinen Perlenbeutel in seinem Haus, im Erdgeschoß in der Tischschublade.

Die Kellergewölbe sind der reinste Irrgarten. Welchen Weg soll Arrikk nehmen?

Er benutzt die Kerzen und das Feuerzeug und macht Licht. Dann geht er dreimal vorwärts, nimmt den linken Weg und bewegt sich weiter vorwärts.

Er kommt in einen Raum mit einigen Fischfässern. Schau nach oben an die Decke! Da ist eine versteckte Falltür. Schau dir die Tür genau an und beachte das Schlüsselloch. Arrikk benötigt den Schlüssel, um diese Tür öffnen zu können.

Note: Es gibt ein Holzbuch innerhalb des ersten Raumes des Kellergewölbes. Das Buch ist jetzt nicht wichtig für Arrikk. Ein kurzer Trip in das Kellergewölbe kostet Arrikk gewöhnlich über zwei Kerzen. Wenn ihm die Kerzen ausgehen, kann er neue bei der Händlerin besorgen.

Wo kann Arrikk den Schlüssel finden, um die Falltür des Kellergewölbes zu öffnen?

Überhaupt nicht. Er muß sich einen ANFERTIGEN. Um das zu tun, braucht es folgende drei Schritte: finde einen Musterschlüssel, finde ein Metall, um den Schlüssel anzufertigen, und kreierte eine Kopie für den Schlüssel.

Wo findet Arrikk einen Musterschlüssel?

Geh zu dem Fleck des Rathausgartens, wo Arrikk die Unterhaltung der Wachen zuvor be-
lauscht hat. Vor dem Schleifgerät sieht man eine kleinen verschlossenen Verschlag. Er wird das Muster in dem Verschlag finden. Aber zunächst muß er einen Weg finden, den Verschlag zu öffnen. Beachte das Lederband am Boden der Tür.

Wie kommt Arrikk in den Verschlag hinein?

Er benötigt ein Werkzeug, das scharf genug ist, um das Lederband zu durchtrennen. Geh zum Stadt-Dock. Da sind Büsche an der linken Seite vor dem Dock. Arrikk findet eine rostige Metallschere unter den Büschen. Geh zurück zu der Baracke und benutze das Schleifgerät, um die Schere zu schleifen. Nun benutze die Schere, um das Band zu durchtrennen. Betrete den Verschlag. Beachte den Schlüsselabdruck an der Wand. Er kann diesen Abdruck benutzen, um seinen Schlüssel zu formen. Benutze das Notizbuch, um den Abdruck zu zeichnen.

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

Wo findet Arrikk das Metall, um seinen Schlüssel zu formen?

Geh zum Bereich Leuchtturm. Vor dem Dock ist ein Haufen Metall (sieht aus wie ein Tonofen). Nimm einen von ihnen.

Wie macht man die Schlüsselvorlage?

Er muß einen Weg finden, die Zeichnung auf das Metall zu bekommen. Öffne das Notizbuch (benutze die Lupe). Man findet eine Rezeptur auf einer der Seiten, um Leim herzustellen. Die Ingredienzien sind Muscheln, Reis und Eier. Versichere dich, dass du noch 2 Perlen übrig hast, bevor du zum Markt gehst. Auf dem Weg zum Markt geh an Arriks Haus vorbei. Nimm eine Schale vom Regal, Austernmuscheln in der Nähe des Feuerplatzes und eine Feile von der Werkbank, um das Metall in der Küche zu schneiden.



Geh nach draußen und nimm die Mühle aus der kleinen Baracke hinter der Hütte. Ab zum Markt und Reis und Eier kaufen. Nimm die Muscheln und den Reis für die Mühle, mixe alles mit den Eiern in der Schüssel. Benutze den Leim auf der Metallplatte und dann leime die Zeichnung darauf. Benutze die Feile, um das Metall zu schneiden. Nun hat Arrikk seinen Schlüssel. Geh zurück zu der Falltür und öffne sie mit dem Schlüssel. Nimm dir die Uniform.

Note: Wenn du keine Lust hast, dauernd vorwärts und rückwärts zum Schiff zu laufen, stell sicher, dass du folgende Dinge bei dir hast, wenn du obigen Punkt erreicht hast: Seil, Enterhaken, Eimer, Bernstein glas und lausche dem Hinweis des Steinmonumentes im Rathausgarten.

Wo sollte Arrikk seine Kleidung wechseln?

Geh zu seinem Haus und die Treppe hinaus. Dreh dich herum und blicke auf die Treppe. Klicke auf den Spiegel dir gegenüber und dann auf den Haken neben den Spiegel.

Was sollte Arrikk den Wachen am Schiff erzählen?

Wähle folgenden Satz, um einer Verhaftung zu entgehen: „Der Verdorbene ist in der Nähe gesehen worden“, „Master Dienn hat mir befohlen, herzukommen“ oder „Eine Biene hat mir in die rechte Hand gestochen“ – und sag okay, wenn die Wache dir erzählt, sie wolle ins Badezimmer. Nimm die Leiter und erklettere das Schiff. Vergiß nicht, die Hellebarde zurückzustellen, wenn er das Schiff hinuntersteigt.

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

Das Oberdeck ist zu hoch, um mit der Leiter heranzukommen. Was soll er tun?

Forme einen Kletterhaken. Kaufe ein Seil vom Seilhändler neben der Kneipe. Man braucht dafür 2

Perlen. Stelle sicher, dass Arrikk zuvor die Uniform wieder gewechselt hat, oder er wird verhaftet werden. Er findet einen Enterhaken hinter einem großen Felsen auf dem Weg zum Dock, rechts neben dem Rathaus. Verbinde Seil und Enterhaken. Nutze dies, um auf das obere Deck zu klettern.

Note: Hat Arrikk einmal die Wachen zum ersten Mal passiert, muß er die Sachen nicht mehr wechseln, um das Schiff zu erreichen. Die Wachen sind dann nicht mehr da.

Auf dem unteren Deck ist eine verschlossene Tür. Wie funktioniert das Schloß?

Es ist ein wasserbetriebenes Klangschoß. Die drei Knöpfe oben füllen die Röhren einer Ebene, die drei Knöpfe am Ende dagegen lassen Wasser einer Ebene ab. Click auf eine Röhre, um Klang zu erzeugen, damit die Tür geöffnet wird, wenn du sie korrekt gesetzt hast. Man muß den richtigen Ton finden, um die Tür zu öffnen.

Kann Arrikk noch mehr Informationen über dieses Klangrätsel finden?

Überprüfe das Steinmonument im Rathausgarten. Achte auf die sechs Bilder auf dem Monument. Benutze das Notizbuch, um die Bilder aufzuzeichnen.

Eines der Bilder ist das Bild eines Glases. Möglicherweise beinhaltet das Glas die Lösung dieses Rätsels. Erinnerung daran, dass der Leuchtturm seine Arbeit zur selben Zeit wieder aufnahm, als das Schiff landete.

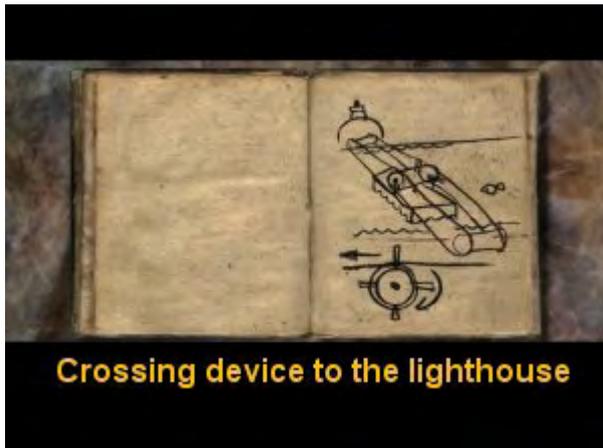
Geh zum Leuchtturm. Arrikk muß einen Weg übers Wasser hin zum Leuchtturm finden. Achte auf das Paddelboot, das das Festland mit dem Leuchtturm verbindet.

Öffne das Notizbuch. Auf einer Seite steht etwas über das Fließband.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im
SHOP!

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln



Wie schafft Arrikk es, dass das Paddelboot zum Leuchtturm fährt?

Er braucht eine Kurbel. Er kann sich nehmen, hinter dem Mantel an der Wachhütte. Setze die Kurbel an das Bandende am Ende des Paddelbootes. Benutze es, um das Boot zu steuern. Geh zur Rückseite des Leuchtturmes. Da ist ein Bernstein glas auf einem Stein.

Wie bekommt Arrikk das Bernstein glas und wozu ist es gut?

Kaufe Nägel vom Seilhändler. Nägel kosten 5 Perlen und dazu kommt noch ein Hammer. Nimm den Hummer, um das Bernstein glas zu zersplittern. Nun hat Arrikk einen Kristall. Nutze den Kristall auf jeder Gravur des Steinmonumentes im Rathausgarten. Man hört interessante Töne, wenn der Kristall auf dem Sonnensymbol benutzt wird. Merk dir diesen Klang. Das ist der Schlüssel um das Klangschoß auf dem großen Schiff zu öffnen.



Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

Wo bekommt Arrikk den Eimer her?

In Arrikks Haus. Der Eimer ist neben dem Bett auf der oberen Etage seines Hauses. Setz den Eimer auf das Band des oberen Decks des großen Schiffes. Benutz die Kurbel, um den Eimer herunterzulassen und mit Wasser zu füllen.

Was ist die Lösung des Klangrätsels?

Benutze den wassergefüllten Eimer, um das Schloß aufzufüllen. Setze die Röhren so, dass die linke Röhre voll, die mittlere $\frac{1}{4}$ voll und die rechte Röhre halbvoll ist. Benutze die Knöpfe oben auf jeder Röhre dazu. Click auf die Röhren, und zwar von links nach rechts, um Töne hervorzurufen. Öffne die Türe und betrete den Raum. Arrikk sieht erneut eine verschlossene Tür.

Und wie geht diese Türe auf?

Achte auf das Kristallsymbol auf dem Schloß. Benutze den Kristall auf dem Hebel, um die Tür zu öffnen. Betrete den Raum.

Was kann er innerhalb des Schiffes so finden?

Eine der Schubladen unterhalb des Buchregales kann geöffnet werden. Der Trick besteht darin, er kann sie nur öffnen, wenn er vor dem Kamin steht und nach links guckt. In der Schublade befindet sich eine Karte. Nimm die Lupe und betrachte die Karte.

Wer hat Informationen zu der Karte?

Die Großmutter. Geh sämtliche Unterhaltungen durch, um mehr über die Karte zu erfahren. Sie erzählt Arrikk, er solle seine Reise von einem Reisfeld aus starten.

Wie kommt Arrikk zu dem Reisfeld?

Geh zum Dock am Rathaus. Sprich mit dem Fährmann. Frag ihn, zu den Reisfeldern überzusetzen. Zeige ihm die Karte und wähle „Ich bin auf meinem Weg zu einem der Reisbauern mit Proviant“. Ohne Nachweis des Proviantes setzt der Fährmann Arrikk nicht über.

Woher bekommt Arrikk den Nachweis?

Geh zum Markt und direkt zu dem vorletzten Händler. Dreh dich um, und du siehst einen geschlossenen Stand. Untersuche den Sack Reis genauestens. Nimm die Proviantliste. Du musst alles kaufen, was auf dieser Liste steht und sie dem Fährmann zeigen. Stell sicher, dass Arrikk genug Perlen dabei hat, um alles einkaufen zu können – Hühnchen, Reisbier,

Übersetzung vom Englischen ins Deutsche: Moni Engeln

Fisch und Birnen. Nimm das Reisbrot neben dem Kamin von Großmutter's Haus. Wenn Arrikk alles zusammen hat, geht er zum Fährmann zurück und fragt ihn erneut, ob er ihn zum Reisfeld übersetze.

Was tut Arrikk dann?

Gehe geradewegs zum Tor und nimm den rechten Weg zum Hügel. Es wird Nacht. Sammle ein paar Zweige vom Boden auf. Benutz das Feuerzeug, um die Zweige anzuzünden. Roll dich in die Decke ein und schlafe....

Ende Episode 1