

## Lost in Time: Komplettlösung (PC)

Unterdeck Man beginnt im Unterdeck eines Schiffes, wo man sich zuerst den Hocker genauer betrachtet. Unter ihm findet man einen Nagel, den man mit Hilfe der Zange rauszieht. Nun nach Links drehen. Hinter dem hinteren Faß findet man eine Lampe. Nun wieder links, dann die Lampe mit den hinteren Fässern benutzen und dort den Schwamm nehmen. Die Lampe nun mit der Falltür benutzen und runtergehen. So nun das rechte Faß anklicken, zweimal, dort die Flasche A-I einstecken. Nun wieder links, zur Pumpe gehen und dort das A-I mit der Pumpe benutzen. Dann die Pumpe selber benutzen und so wird das Äberwasser rausgepumpt. Nun wieder links, zur Kette gehen und dort vom Boden den Korkenzieher aufsammeln. Wieder links kehrt und zurück nach Oben steigen. Wieder Oben, geht man zu dem Eimer mit dem Wasser (neben dem Pfosten) Den Eimer zweimal anklicken und in das Wasser den Schwamm reinwerfen und danach wieder rausholen. Die Pipette ebenfalls mit dem Wasser benutzen. Links kehrt und zum Plakat an der Wand gehen. Nun den nassen Schwamm mit dem Plakat benutzen und er geht ab. An der Stelle erscheint nun eine art Korken, den man mit dem Korkenzieher rauszieht. Dann durch das freigewordene Loch schauen. Nach dem Dialog nimmt man das Messer. Nun zu dem Pfosten in der Raummitte gehen und mit dem Messer ritzen reinschneiden. Nun am Pfosten hochklettern zum Zwischendeck. Zwischendeck Rechts wenden und geradeaus weiter in Richtung Heck gehen. In der Mitte ca. sind links Bottiche. Im mittleren davon befindet sich ein Putzlappen. Ganz am Heck liegt rechts bei den Kanonenkugeln ein Ruder. Das auch mitgenommen wird. Auf der linken Seite mit Hilfe des Putzlappens an dem hängenden Ring ziehen, nun rechts wenden, dort hat sich jetzt eine Geheimklappe öffnet. Von dort das Stück Seife nehmen. Weiter im Bug des Schiffes befindet sich ein rostiges Kanonenrohr auf dem Boden, an diesem wird die Seife benutzt und zerrieben. Nun ganz bis zum Bug gehen, an die linke Tür. Unten an der Gleitschiene nun die Seifenspäne benutzen und die Tür dann öffnen. Man trifft einen Mann, der sich als Agent zu erkennen gibt. Nach einem kurzen Gespräch unternimmt man plötzlich eine Zeitreise und landet in einem Hof. Vorhof Hier den Traktor betrachten. Dort befindet sich zunächst eine große blaue Batterie. In der Ablage des Traktors findet man zuerst eine Schachtel Zigaretten (In der Schachtel drin ist noch eine Alufolie und eine Reibfläche). Jetzt nochmal auf die Ablage klicken und man entdeckt zusätzlich noch eine Pipette. Ebenfalls einstecken. Auf dem Dach des Traktors steht ein Korb mit Obst. Daraus nimmt man sich einen Apfel. Den Apfel jetzt dem Pferd geben, worauf es dann weggeht und das Tor freigibt. Die Nachricht am Tor lesen (Hier erhält man noch einen Wurfpeil). Nun die Pipette an der Batterie benutzen und mit Säure füllen, diese über das Schloß am Gitter tropfeln. Das Tor geht auf und man befindet sich darauf im... Garten Hier zuerst zum Garten hinter dem Haus gehen. Dort weiter runter bis zum Leuchtturm (Nordseite). An der Tür befindet sich eine Essigflasche, aufheben. Nun nach rechts zur anderen Seite des Turmes. Dort steht ein Faß. In den Korken des Fasses steckt man nun den Wurfpeil und nimmt das Faß danach auf. Es kommt ein kleines Kellerfenster zum Vorschein. Nun zurück gehen bis zur Eingangstür des Gutshofes neben dem Brunnen. Rechts von der Tür den Holzschut nehmen. Äber der Tür hängt ein rundes Portrait (dabei ist ein Stück Draht), auch nehmen. Die Türklinke von der Tür abnehmen (einfach drauf anklicken) und diese mit dem Eisendraht vom Portrait benutzen. Man erhält eine Spule. Nun den Essig aus der Flasche in die Batterie gieß. Jetzt noch die Batterie mit der Spule benutzen und man erhält daraufhin einen Elektromagneten. Den Wurfpeil nun in das Schlüsselloch der Tür reinschieben und der Schlüssel der innen steckt, fällt herunter. Dann den Elektromagneten mit der Türritze benutzen und man erhält den Schlüssel, mit welchem man auch sogleich die Tür aufschließt (Die Klinke wird automatisch wieder eingesteckt). Im Haus das Ruder nehmen was links in der Wandnische steckt. Die Eisenstange in die Feuerstelle des Kamins reinlegen (In das Gestell). Der Drehspeil wird mitgenommen und der Holzschut in die Feuerstelle gelegt. Links, den Feuerlöscher von der Kiste nehmen. Zum Sicherungskasten in der Ecke gehen und öffnen. Den Kupferdraht und das Harz nehmen. Jetzt die Alufolie aus der Zigarettenschachtel mit der Sicherung benutzen. Nun das Haus wieder verlassen und zum runden Gebäude hinterm Haus gehen (Vor dem Leuchtturm). Dort ist in den Stufen eine Einhöhung, wo man jetzt das Portrait reinsteckt. Dieses dann nochmal anklicken und es erscheint eine Art Zahlenschloß. Hier die Differenz zwischen beiden Jahreszahlen eingeben und zur Bestätigung das Kreuz drücken. Eine Fahrstuhltür öffnet sich nun, wo man dann reinght und den Knopf drückt. Es geht abwärts. Man landet in einer Krypta. Dort das Faß auf den Boden stellen und man erhält eine Weinflasche. Mit dem Korken der Flasche den Flakon oben auf den Brettern runterschieß. Daraufhin erhält man einen Rostlöser. Nun zurück zum Kellerfenster beim Leuchtturm gehen und mit dem Drehspeil das Fenster einschlagen. Man findet einen Gartenschlauch. Diesen befestigt man an der Türklinke des Leuchtturmes und das andere ende am Handlauf des Fahrstuhles bei der Krypta. Jetzt den Fahrstuhl betätigen, worauf sich die Tür beim Leuchtturm öffnet. Der Schlauch geht allerdings dabei kaputt, wird aber trotzdem mitgenommen. Nun in den Leuchtturm reingehen und in den ersten Stock gehen. Aus der Schublade die Notiz und die Säure nehmen. Das Fernrohr benutzen und nach einem Schiffswrack suchen (Oben links). Wenn man es gefunden hat, einmal drauf klicken. Man sieht nun drei farbige Symbole. Diese merken und zwar in der Reihenfolge und der dazugehörigen Farbe. Zum Beispiel: Säbel / Grün / Kanone, Gelb / Kugel, Rot Also merken. Der Schrank läßt sich mit Hilfe des Ruders öffnen. Drinnen befindet sich ein Rasiermesser. Nun weiter nach Oben gehen, wo man hinter den Vorhängen Petroleum findet. Das Rasiermesser mit dem Vorhang benutzen und man erhält ein Stück Lappen. Nun wieder ganz nach unten gehen und nochmal die Treppe beachten, man findet einen Holzschuh in dem sich auch ein Rostschlüssel befindet. Mit dem Schlüssel öffnet man nun die Tür zum Keller und geht hinab. Unterwegs noch einen Glassplitter von dem eingeschlagenen Fenster mitnehmen (liegt irgendwo in der Nähe des Fensters) Unten angekommen steht man vor einem Gitter. Links das Kanalisationsrad drehen und rechts die Beize an den Algen benutzen. Die Äberreste mit dem Glassplitter abkratzen und den Drehspeil in das freigewordene Loch reinstecken. Nun nur noch den Rostlöser mit dieser "Kurbel" benutzen und diese danach drehen. Das Gitter öffnet sich. Jetzt wieder zurück in die Krypta und dort die Truhe öffnen mittels der Kombination vom Schiffswrack. Hier sind die Zeichen allerdings etwas anders: Messer / Pistole / Pistolenkugel: Logischerweise ist also: Säbel=Messer / Kanone=Pistole / Kugel=Pistolenkugel Jetzt also die richtigen Symbole und Farben einstellen und dann die Truhe öffnen. Darin findet man ein Logbuch und ein Stück Glasfieber. Nun wieder rauf und zum Brunnen im Garten. Den kaputten Schlauch an den Wasserhahn schrauben. Den Schlauch flickt man nun mit dem Glasfieber und darauf noch das Harz benutzen. Jetzt den heilen Schlauch in den Brunnen werfen und das Wasser aufdrehen. Das Wasser im Brunnen steigt und herauf kommt der Korken, mitnehmen. Nun wieder zu dem Gitter gehen und öffnen. (Wenn man das Faß bei sich hat, nun bei dem Gitter auf den Boden abstellen.) Zum Boot gehen und einsteigen. Das Wasser im Boot mit dem Holzschuh ausleeren. Im Boot ist aber ein Leck, wo man zuerst den Lappen und dann den Korken hineinsteckt. Jetzt das Ruder benutzen und aufs Meer hinausfahren. Man kommt aber nicht weit, da man auf die Teufelsklippen zutreibt und das Boot dabei untergeht. Aber man schwimmt automatisch zum nächstgelegenen Ufer. Strand Wieder aus dem Wasser geht man nun zu dem Strandhaus. Drinnen aus dem Büfet das Boot im Glas und die Fischsauce mitnehmen. Auf dem Tisch das A-Izeug untersuchen. Darin findet man Brot, einen Nagel und einen Lappen mit A-I. Dann den Stuhl anklicken und man findet eine Notiz von Melkior (dem Zeitagenten). Nun nochmals den Stuhl anklicken und man stellt sich auf ihn rauf. Den Nagel mit dem Schäkel an der Decke benutzen und man erhält einen Leuchter. Den Leuchter genau betrachten und so wird daraus ein Enterhaken. Das Haus verlassen und die Fischsauce mit dem Brot benutzen. Diese Mischung auf das Dach werfen. Eine Möwe kommt angefliegen und wirft eine Boje runter. Von dieser das Seil mit dem Rasiermesser abschneiden und es mit dem Enterhaken benutzen. Diesen nun mit der Klippe benutzen und man landet wieder vor dem Haus im Garten. Das Haus Erstmal wieder zum Gitter beim Leuchtturm gehen und dort das Faß mitnehmen. Den Gartenschlauch mit dem Rasiermesser benutzen, man erhält einen Schlagstock. Das Boot im Glas mit dem Schlagstock zerschlagen, man erhält ein Streichholz. Nun wieder zum Gutshofhaus gehen. Beim Kamin den Lappen mit dem A-I in die Feuerstelle rein tun und das Streichholz an der Reibfläche (Schachtel) anzünden und damit die Feuerstelle entzünden. Die Eisenstange verlängert sich auf wundersame weise und eine Bodenplatte erscheint vor dem Kamin. Auf diese nun das Faß stellen. Das Faß mit dem Schlagstock aufschlagen. Aus der links daneben stehenden Kiste den Sand mit dem Holzschuh in das Faß schütten. Leider geht die Schütterei nur kurze Zeit, da ein Loch erscheint. Dieses mit der Kerze zustopfen und weiter mit dem Schuh den Sand in das Faß rüber schütten. So öffnet sich bald links ein geheimer Durchgang in der Wand in den man nun reinght ...Zeitreise... Schiffsrumpf Man landet in einem Schiffsrumpf. Den Mast untersuchen, dort findet man eine Zange. Die Schwimmer auf den Boden stellen und an die Kiste rangehen. Nun den Kupferdraht an das Stromkabel binden und dann mit der Zange durchschneiden. Nun in die Pipette das Salzwasser von der Wasserpflanze einfüllen und dann die Pipette mit dem Vorhängeschloß an der Kiste benutzen. Dann noch den Feuerlöscher mit dem Schloß benutzen und es dann mit dem Schlagstock aufschlagen. Es handelt sich hierbei um einen Ägyptischen Sarkophag. Dann

aber taucht plötzlich unser Erzfeind auf und es folgt eine längere Sequenz. Danach befindet man sich wieder im Unterdeck, wo man angefangen hat. Das Schiff Man geht zum Unterdeck. Mit dem Haken kann man nun die Truhe öffnen. Haken am Schloß benutzen. Man findet ein Kleid und ein Band. Schwupps paßt sich die tapfere Heldin der jeweiligen Mode an. Nun wieder am Pfosten zum Zwischendeck hochklettern. Ein Schritt nach vorn Richtung Heck gehen und links wenden. Dort eine Klampe mit Hilfe der Zange aus dem Regal rausholen. Den Nagel jetzt mit der Zange verbiegen. Nun das Ruder mit der Klampe, dem Band und dem krummen Nagel kombinieren, man erhält einen Bootshaken. Nun weiter gehen zum Kabuff, liegt auf der linken Seite des Schiffes. Dort die hängende Schluppe mit dem Bootshaken herunterziehen. Das Ende des Seils betrachten und eine Ritze kommt zum Vorschein, wo man den Korkenzieher reinsteckt und das Seil darumbindet. Weiter zum Heck des Schiffes, wo wieder links Kisten rumstehen und neben diesen eine Luke mit Gittern. Dort am Seil einen Eimer hochziehen, indem man ein Schwert findet. Nun noch den Korkenzieher wieder aus der Kiste holen und zum Bug gehen. Dort dann wieder durch die Tür zu Melkior, wo er endlich befreit werden kann. Nun tüfelt man einen Plan zusammen mit dem 1. Offizier aus. Es folgt eine Sequenz. Danach findet man sich in der Kapitänskajüte. Die Kapitänskajüte Auf den Balkon gehen und dort vom Fahnenmast die Piratenflagge nehmen. Dann wieder ins Zimmer und in den Waschraum gehen. Dort eine Ecke des Teppichs anklicken und den darunter liegenden Messingschlüssel nehmen. Nun zum Stuhl hinter dem Schreibtisch gehen. Unter dem Stuhl klebt ein Silberschlüssel. Die Schublade des Schreibtisches mit dem Messingschlüssel öffnen und den Mahagonidolch und ein Löschpapier herausnehmen. Nun ins Schlafzimmer gehen zum Schrank. In der rechten Tür ist eine Schale, in der linken Riechsalz. Auf dem Tisch liegen Bananen. Alles mitnehmen. Nun mit dem Dolch den Teppich hier zerschneiden. Es erscheint eine Falltür, durch die man sogleich entwischt. Das Schiff Aus dem Raum rausgehen und dem Flur folgen, bis man im Zwischendeck landet. Dort wieder runter zum Unterdeck und erneut zur Kiste (Wo das Kleid war) Die Truhe nun zweimal anklicken und mit Hilfe des Dolches zweimal die Feder auf dem Boden der Kiste betätigen. Man findet Reispuder und ein Taschentuch. Um beide Sachen zu bekommen muß man das mit dem Dolch zweimal wiederholen. Jetzt wieder zum Zwischendeck, von dort in den Flur und die Vorratskammer suchen. Zu den verschlossenen Türen später. Im Vorratsraum das Reispuder mir dem Pfosten benutzen. Nun den Pfosten genauer betrachten und man sieht eine kleine Öffnung, die man mittels Korkenzieher öffnen kann. Herauskommt ein Dietrich. Wie immer mitnehmen. Mit dem Dietrich lassen sich nun auch die beiden verschlossenen Türen im Flur öffnen. Im rechten Raum findet man auf einem Regal ein Flakon mit Kupferlegion. In dem linken Raum entdeckt man in der Schublade des Sekretärs ein Siegelstempel und hinter dem Vorhang einen goldenen Käfig. Wieder zurück zur Vorratskammer und von dort hoch zur Kapitänskajüte. (über den Pfosten) Kapitänskajüte Zum Waschraum. Dort das Poliermittel mit dem Waschbecken benutzen. Nun das Löschpapier mit dem Becken benutzen und es erscheint eine Geheimnummer die man sich merkt. Nun zu der Kommode gehen und links den Siegelstempel an das Hohlrelief halten. Daraufhin landet man in einem Geheimraum, wo man den Plattenteller von dem Couchtisch und ein Grammophon von der Bar nimmt. Wieder zurück zur Kajüte. Das Riechsalz in die Schale tun und unter Galipo dem Papagei ablegen (rechts neben dem Schrank auf dem Sofa). Nun noch Beize in die Schale zu tun und dem Papagei wird es ziemlich Duseelig. Nun sich ganz rumwenden und denn Käfig auf den Tisch stellen. Darein noch die Bananen. Sobald der Papagei in den Käfig kommt, wird er automatisch geschlossen und das verräterische Flattervieh ist gefangen. Jetzt noch die Flagge über den Käfig legen. Nun wieder rumdrehen und das Grammophon auf den anderen Tisch stellen. Nun die Platte drauflegen, die Kurbel drehen und den Einschaltknopf betätigen. Nun kann man den Schrank aufmachen da Galipo nichts mehr mitkriegt. Dort befindet sich in einer Schatulle einen Eisenschlüssel. Wieder rumdrehen und das Gemälde genauer betrachten. Hier das Kanonenfeuer anklicken und ein Safe kommt zum Vorschein. Nun den Code eingeben (aus dem Waschraum) man erhält ein Kästchen. Dieses wird nun angeschaut. Einmal nach Rechts drehen. Oben anklicken, herauskommt eine Höhlung in der sich ein kleiner Schlüssel befindet. Nun muß man das Kästchen erst oben und dann in der Mitte anklicken, worauf ein Schloß erscheint. Dieses öffnet man mit dem kleinen Schlüssel und erhält den magischen Revolver. Den Papageikäfig wieder einstecken. Nun kann es los gehen unseren Freund zu befreien. Die Rettungsaktion Es geht wieder zum Zwischendeck (übers Schlafzimmer). Dort ganz zum Heck, wo die verschlossene Falltür und das Geheimfach ist. Wieder den Ring mit dem Putzlappen ziehen. In das offene Geheimfach den Käfig reinstellen und gleich darauf wieder rausnehmen. Nun Kehrtwendung und die Falltür betrachten. Das Schloß wird nun mit dem Eisenschlüssel geöffnet. Es folgt wieder eine Sequenz. Yoruba will zuerst seinen Skarabäus wiederhaben, den wir finden sollen. Dazu die Ritze am Boden zweimal anklicken und dort ist auch schon der Anhänger, den man mittels Zange rausfischt. Den Anhänger Yoruba geben, worauf er es der Heldin schenkt. Den Anhänger sogleich mit der Pistole verbinden und dann die Fußfesseln von Yoruba damit aufschieß. Weiter hinten auf der linken Seite befindet sich ein Baumwollballen, den man unter den Mast legt. Den Mast genauer betrachten und die Zange in die Tür stecken. Nun mit dem Bootshaken oben im Regal rumstochern, es fällt dann eine Rumflasche auf den Baumwollballen runter. Jetzt den nassen Schwamm mit dem Etikett der Flasche benutzen und dieses dann an Melkior geben. Es folgt wieder eine Sequenz. Die Insel Am Strand erhält man von Melkior einen HoloKom. Nun geht es nach rechts zum Wasserfall, wo man kurz nach der Szene den Jungen anspricht, der sich gegenüber im Gebüsch versteckt hat. Nach einem kurzen Gespräch wickelt man die Flagge um das Tier des Jungen und öffnet die Kokosnuß auf dem Boden mit dem Korkenzieher. Die Nuß aufnehmen und die Pipette an der Öffnung halten. Nun die Pipette dem kleinen Äffchen des Jungen zu trinken geben. Man erhält drauf von dem Jungen das Paßwort, mit welchem man die Geheimtür aufkriegt (Wird automatisch gemerkt). Die Tür läßt sich aber trotzdem nicht aufbekommen und so benutzt man das Wort mit dem Papagei und die Tür öffnet sich und man geht durch. Makandal und Dehlia Man öffnet die Tür der Hütte und spricht mit dem Magier Makandal. Dieser scheint aber wenig gesprächig. Mit dem Flachs Schlüssel den Käfig öffnen, woraus ein paar Goldstücke rauskommen. Diese in den Schlitz der Tür reinwerfen. Von Makandal bekommt man nun einen Auftrag. Von hier aus, muß jetzt alles schnell gehen. Man geht zum Haus von Dehlia. Drinnen steckt man sich sobald man kann, links vom Tisch das Rezeptbuch ein. Nun wartet man bis die Zauberin kurz verschwindet, dann schnell den Spiegel (rechts) nehmen und ihn vor die Spinne halten, die daraufhin den Ort verläßt, jetzt noch schnell das Kleidungsstück vom Tresen schnappen und warten bis Dehlia wieder zurückkommt. Man erhält kurz darauf von ihr einen Trunk, mit welchem man nun zurück zu Makandal geht. Der Magier schenkt sich und unserer Heldin einen Drink in und setzt sich gemütlich hin. Nun die Fenster öffnen und den HoloKom auf den Tisch legen und ihn danach aktivieren. Melkiors Hologramm erscheint dann und Makandal bekommt einen Riesenschreck. In dem Moment kippt man den Trunk von Dehlia in Makandal's Glas. Makandal trinkt dann und sackt ab. Nun schnappt man sich sein Glas und ab zu Dehlia damit. Es folgt wieder eine längere Sequenz. Das Finale Nach der Sequenz geht man zu Dehlia und Makandal, wo man jeweils einen Umwandler und einen Verstummer erhält. Dann zur Plantage gehen und Serapion in der Hütte ansprechen, aber er ist leider verhext und kann nicht sprechen. Daraufhin mischt man den Umwandler mit dem Verstummer und verabreicht es Serapion. Nun ihn zweimal ansprechen und man erhält von ihm Küchensalz. Dieses Salz benutzt man mit dem Umwandler und man erhält Zucker, welches dem Hund gegeben wird, der vor dem Tor Wache schiebt. Nun kann man durch. Bei der Hütte in der Küche angekommen, nimmt man den Sack der auf dem Tisch liegt. Aus dem Sack die Blume und die Vanille rausnehmen und ihn dann mit der Glut aus der Feuerstelle auffüllen. Dann legt man den aufgefüllten Sack auf den Hocker bei der Wiege, wo eine Schlange rumkriecht, die dann aber in den Sack reingeht. Man nimmt den Sack samt Schlange und wirft ihn in das Feuer (Glut). Nun geht es zu einer Brücke, wo dann unser Erzfeind auftaucht und die hübsche Heldin loswerden will. Aber da sie ja nicht nur hübsch, sondern auch intelligent ist, hält sie ihm sofort die Blume unter die Nase, worauf es dann.....tja....Happy End???