

Zeitreise leicht gemacht

Journeyman Project 3: Legacy of Time

Unsere Komplettlösung zum Zeitreise-Abenteuer hilft Ihnen auf der Suche nach dem sagenhaften Legacy of Time.

Bei Red Orbs Adventure Journeyman Project 3: Legacy of Time können Sie in die Rolle einer Vielzahl von Charakteren schlüpfen. Unsere Komplettlösung sorgt für den nötigen Überblick.

Zerstörte Welten

TIP 1: Klicken Sie testweise auf Ihren Kollegen, und wählen Sie dann die erste Zeitzone aus.

Die ersten
SCHRITTE

TIP 2: Gage aktiviert beim Turm den auftauchenden Zeitreise-Anzug. Er springt über die Steine, hebt das Seil vom Boden auf und benutzt es im Turm mit dem oberen Teil der zerstörten Treppe. Auf dem Dach zoomt er den Timecode heran und wählt im Zeitnebel die zweite Zeitzone.

Den **ANDEN**
entkommen

TIP 3: Bewegen Sie den Stein, und legen Sie den Hebel um. Draußen stecken Sie das Schwungrad ein. Den Korb bei der zerstörten Hütte müssen Sie aufnehmen. Jetzt benutzt man das Schwungrad mit der Halterung des linken Ballons, kurbelt ihn herunter und bindet den Korb an die Seile. Oben wird das rechte Seil herangezogen und dann benutzt. Speichern Sie den zweiten Timecode, und wählen Sie nun im Zeitnebel die dritte Zeitzone.



Benutzen Sie den **Stein** und den **Hebel**.

Das zerstörte
KLOSTER

TIP 4: Beim Trümmerfeld steckt Gage Antriebskurbel und Stock ein. Mit der Kurbel bewegt er das Getriebe der Seilwinde, läßt die Brücke herunter und klettert am Brückenansatz hinab. Dort öffnet er mit dem Stock das Fenster des zerstörten Tempels und klettert innen auf die Buddha-Statue. Er zoomt die Kiste am Boden heran, um den letzten Timecode zu bekommen.

Atlantis vor der Katastrophe

WIND-MÜHLE
verlassen

TIP 5: Nach dem Auswählen der ersten Zeitzone landen Sie auf der Windmühle in Atlantis. Unten werden die Zahnräder eingesteckt und mit den beiden Bolzen auf dem Boden benutzt. Drehen Sie die Kur-

bel fünfmal, gehen Sie frohgemut nach draußen, und betätigen Sie den Hebel erneut.

Als Bettler
an **GELD**
kommen

TIP 6: Vom Ende der Mauer springt Gage auf den Kran und steigt nach unten. Den Flötenspieler und Bettler nimmt er in die Datenbank auf. Dann springt er auf das Schiff und nimmt den Fischerhaken und die Seidenschärpe mit. Er spricht den Kapitän als Bettler an und bittet ihn um Geld.

Der verbotene
TEMPEL

TIP 7: Im Kapitän-Outfit bitten Sie den Flötenspieler um eine Fahrt zum Tempel und geben ihm das Geld. Die Wache hinter der Wand wird in die Datenbank aufgenommen und angesprochen (alle Themen abhaken). In der Windmühle trägt man den Wärter in die Datenbank ein, spricht ihn an und untersucht die Schriftrolle in der Truhe.

Den **TÖPFER**
loswerden

TIP 8: Gehen Sie zur Töpferei, betätigen Sie die Kurbel am Faß, und stecken Sie den Ton aus dem Korb ein. Ergänzen Sie die Datenbank um den Töpfer und die Olivenverkäuferin. Reden Sie in Gestalt des Töpfers mit der Verkäuferin. Den Topf beim Eingang zoomen Sie heran und benutzen den Ton mit dem Topfsiegel. Versprechen Sie in Gestalt der Verkäuferin dem Töpfer, auf seine Waren aufzupassen.

Ein Abstecher nach
EL DORADO

TIP 9: Wählen Sie die zweite Zeitzone. Beim Brunnen wird der Junge in die Datenbank aufgenommen. In der Pyramide öffnen Sie den Korb und nehmen das Blattgold mit. Der malende Indianer kommt in die Datenbank und wird als Junge angesprochen.

Das
MEDAILLON
herstellen

TIP 10: Kehren Sie nach Atlantis zurück. Dort öffnen Sie den Ofen des Töpfers und legen den Ton und das Blattgold hinein. Dann schließen Sie die Tür und benutzen das Rad. Nun kann das provisorische Medaillon aus dem Ofen geholt werden. Stecken Sie außerdem die Schale und den Krug ein.

In den
TEMPEL
kommen

TIP 11: In Gestalt der Frau zeigt Gage der Tempel-Wache das Medaillon. Dann redet er als Kapitän mit dem Fährmann, der ihn in den Tempel bringt. Hier füllt er den Krug und die Schale mit dem heilenden Wasser und benutzt den Bootshaken mit dem Wassertor.

Die **REVOLTE**
ausnutzen

TIP 12: Gehen Sie wieder zu den Docks. Sprechen Sie als Kapitän mit dem blinden Bettler über das schlechte Wetter, und umgekehrt. Anschließend sollten Sie

Zurück zur **WIND-MÜHLE**

Die **SUN DISC** einsetzen

Das erste **ARTEFAKT**

PILGER und **MÖNCH**

Das **SEIL** zerschneiden

Als **SCHAMANE** auftreten

Mit dem **BALLON** fliegen

Das zweite **ARTEFAKT**

beim Bettler alles über die Verschwörung erfragen und danach seine Schale mitnehmen.

TIP 13: In der Windmühle spricht Gage den Wärter als Kapitän an. Er behauptet, daß es nach einem langen Winter aussieht. Dann benutzt er das Seil vom Boden mit der Öse an der senkrechten Maschinenachse, dreht das Schwungrad der Maschine und geht durch die Falltür in die Katakomben.

TIP 14: Nehmen Sie die Gestalt des Bettlers an. Links vom Gemälde sprechen Sie mit Saros und erhalten die Sun Disc. Das große Zahnrad wird herangezogen. Dann benutzen Sie die Sonnenscheibe mit dem kleinen Zahnrad und betätigen es.

TIP 15: Öffnen Sie mit dem Bootshaken die Schleuse im Tempelbau. Nehmen Sie das Artefakt auf.

El Dorado

TIP 16: Wählen Sie die dritte Zeitzone. Nehmen Sie den knienden Pilger in die Datenbank auf und seine Gestalt an. Im Gewächshaus tragen Sie den alten Gärtner-Mönch in die Datenbank ein und sprechen mit ihm. Auf dem Podest stecken Sie den rituellen Dolch und die Tunnelkarte ein.

TIP 17: In der zweiten Zeitzone schleicht man sich von hinten an den Wächter heran und zerschneidet mit dem Messer das Seil. Als Junge wird mit der zweiten Wache geredet. Anschließend nimmt man den Schamanen in die Datenbank auf und spricht mit ihm.

TIP 18: Wieder beim Brunnen, redet Gage als Schamane mit dem Jungen und bittet ihn um den Talisman. Auf der Plattform in der Festung benutzt er den Talisman mit dem Stein am Gasbehälter des Ballons.

TIP 19: Zoomen Sie die Pyramide und die Symbole heran. Am Teich vergrößern Sie das dreieckige Gebilde und benutzen den Talisman damit. An den vier Panels drücken Sie die Steingesichter so hinein, wie es von oben zu sehen war (siehe unten).



Drücken Sie die **Köpfe**, wie vom Ballon gesehen, ein.

TIP 20: Den Talisman nimmt man aus der Einkerbung, um das Feuer im Gang zu löschen. Nun geht man durch den Gang bis zum Steingesicht. Dieses drücken und danach das zweite Artefakt einstecken.

Die **BAUM** heilen

Die **OBERE** Stadt

GHENGIS KHAN treffen

Mit dem **LAMA** reden

Der grüne **BUDDHA**

Die **TUNNEL-SYSTEME**

Die **HITZE** umleiten

GEBETS-MÜHLEN drehen

Die **LOTUSBLÜTE**

Das dritte **ARTEFAKT**

Im Himalaja

TIP 21: Gage geht ins Gewächshaus, steigt in das Tunnelsystem hinab und benetzt die Wurzeln des Baums mit dem heilenden Wasser. Er betritt die Plattform und pflückt die Frucht vom Baum. Diese Frucht gibt er der gelben Statue in die Hand und nimmt dann den gelben Stein mit.

TIP 22: In Gestalt des alten Gärtner-Mönchs nehmen Sie den Brückenwächter in die Datenbank auf. Sprechen Sie mit ihm, damit er die Hängebrücke ausfährt. Danach gehen Sie an den vorderen Rand der Brücke, um sie zu überqueren.

TIP 23: Man marschiert zu Khans' Zelt und erfaßt ihn in der Datenbank. Betrachten Sie in dem großen runden Raum das Bild, und nehmen Sie jedes der sechs Segmente unter die Lupe.

TIP 24: Tragen Sie den Lama im Tempel in die Datenbank ein, und sprechen Sie mit ihm als Gärtner, als Pilger und als Khan. Als Khan gehen Sie alle Realms durch und antworten auf die Frage nach dem Tier-Realm mit »Ignoranz«. Sie erhalten ein Buch. Jetzt drücken Sie der blauen Statue die Schale des Bettlers in die Hand und nehmen den Stein mit.

TIP 25: Unser Held führt das Buch in den Schlitz unten links beim grünen Buddha ein und nimmt den grünen Stein aus der geöffneten Hand der Statue. Dann betrachtet er die Inschrift an der Wand.

TIP 26: Mit Hilfe der Karte geht es durch die Tunnel zum Zelt von Khan (der rechte Ausgangsschacht auf der Karte). Hier nimmt man schnell das Schwert mit und verschwindet wieder nach unten (Vorsicht: Todesgefahr!). Beim roten Buddha legt man das Schwert in die Hand und nimmt den roten Stein mit.

TIP 27: Gage geht zurück in die Tunnel. Er verschiebt die Türen (auf der Karte durch weiße Symbole gekennzeichnet) so, daß sich die Wärme auf das brennende Symbol konzentriert. Dann geht er zum Raum mit dem brennendem Symbol und nimmt den schwarzen Stein und die Buttermaschine mit.

TIP 28: Drehen Sie im Vorraum des großen Tempels beim weißen Buddha die Gebetsmühlen in der Reihenfolge der Inschrift. Ohm: unten, zweite von rechts; Ma: oben, zweite von links; Ni: oben, erste von links; Pad: oben, erste von rechts – diese Mühle muß vorher mit der Buttermaschine eingeschmiert werden. Mei: unten, erste von links; Kum: oben, zweite von rechts. Nehmen Sie daraufhin den weißen Stein aus der Hand des Buddhas.

TIP 29: Stolzieren Sie in den großen, runden Raum, und setzen Sie den weißen Stein in die weiße Statue ein. Mit den anderen Steinen verfahren Sie entsprechend. Über die Blüten laufen Sie dann nach oben und nehmen den Lotus mit.

TIP 30: Gage enttarnt sich und geht zum Pilger. Er spricht mit ihm und gibt ihm den Lotus. Zum krönenden Schluß puzzelt er die Projektionen der drei Artefakte wie verlangt zusammen – das war's. **HIH**