

---

Loesung zu FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS

---

Zu Beginn des Spiels befinden wir uns auf einer Plattform an der Hausfassade. Nachdem uns nun unser Boss vollgesuehlt hat, nehmen wir uns ne Eimer, fahren mittels des roten Knopfes nach oben und steigen durch das Fenster ein. Wir nehmen die Plastiktuete aus dem Muelleimer und gehen zum Toilettenraum. Dort oeffnen wir das Schraenkchen und finden ein Insektenspray und hinter der WC-Tuer eine kleine rote Flagge. Nun gehen wir zum Waschbecken und fuellen den Eimer. Den vollen Eimer plazieren wir ueber der Tuer unseres Chefs.

Nach mehrmaligem "Operaten" des Teppichs finden wir einen kleinen silbernen Schluessel, den wir ins Inventory verfrachten. Wenn wir nun die rechte Tuer oeffnen, stuermt der Chef aus seinem Buero, wird aber durch den herabfallenden Eimer ausser Gefecht gesetzt. Im naechsten Raum schliessen wir zuerst mal wieder die Tuer. Nun oeffnen wir mit dem Schluessel die zweite Tuer des Schrankes links unten und finden eine Schreibmaschine, in die eine Zahlenfolge eingetippt ist, die wir uns merken. Jetzt finden wir in der Schreibtischschublade ein leeres Baltt Papier, welches wir mitnehmen.

Danach stecken wir das kleine Faehnchen in das Loechlein in der Mittitaerkarte, die an der Wand haengt. Daraufhin oeffnet sich eine Geheimtuer, durch die wir den Raum verlassen.

Jetzt ist Eile geboten, denn die Decke des Raumes droht uns zu zerdruecken. Wir geben die bei der Schreibmaschine gefundene Zahlenfolge in die Taststur neben der Tuer ein, und die Decke haelt an. Es oeffnet sich eine Tuer und wir betreten den dahinterliegenden Raum. Hier befinden sich ein Control Panel und ein Beamer. Zuerst "operaten" wir den gruenen Knopf, dann legen wir das leere Blatt Papier in den Kopierer ein und druecken den roten Knopf, woraufhin ein Packen Dokumente erscheinen, den wir einstecken. Da das Druecken des Knopfes einen Alarm ausgeloeost hat, begeben wir uns so schnell wie moeglich zum Beamer, der uns dann auch prompt wegbeamt.

Jetzt geht es in einem Sumpf weiter. Die Moskitos, die uns den Weg versperren, werden mittels des Insektenssprays vertrieben. Kurz vor dem Verlassen des Bildes macht uns ein kurzes Aufblinken auf ein am Boden liegendes Medaillon aufmerksam, das wir aufnehmen. In maechnsten Bild finden wird am Fuss eines Baumes ein Seil, mit dessen Hilfe wir auf den Ast des Baumes klettern. Der Typ, der nach einer Weile erscheint, entledigt sich seiner Kleider und geht im See baden. Wir klauen ihm die Kleidung und ziehen aie an. Danach gehen wir ins Dorf und verschwinden links im Walde. Dort schuetteln wir den Baum, an dem die Moenchskutte haengt und nehmen die herabfallende Silbermuenze auf.

Jetzt gehen wir wieder nach rechts ins Dorf und betreten das Gasthaus. Hier geben wir dem Wirt das Geldstueck. Waehrend wir essen, koennen wir die Gespraechе am Nebentisch belauschen. Nun verlassen wir das Gasthaus und gehen zum Schlosseingang. Wir zeigen dem Waerter das Medaillon, und er laesst uns ein. Im Schloss treffen wir Lord Torin, der uns ueber das Verschwinden seiner Tochter sein Leid klagt. Er erzaehlt uns weiterhin, dass sich die Moensche vom Kloster in letzter Zeit sehr merkwuerdig verhalten haben und ihm dies sehr komisch vorkomme. Nachdem wir ihm versprochen haben, seine Tochter zu finden, gibt es uns das Medaillon wieder zurueck und schickt uns los ("Moege die Macht mit uns sein!?" ).

Beim Verlassen des Schlosses lassen wir die Lanze des Waechters mitgehen. Nun gehen wir wieder in das Bild, in dem die Moenchskutte am Baum haengt. Mit Hilfe der Lanze holen wir die Kutte vom Baum und ziehen uns aus. So verkleidet, gehen wir wieder zum See, an dem wir die Kleider erhalten haben und fuellen die Plastiktuelle mit Wasser. Jetzt muessen wir uns sehr beeilen, denn die Tuelle leckt. Gasthaus. Hier geben wir dem Wirt das Geldstueck. Waehrend wir essen, koennen wir die Gespraechе am Nebentisch belauschen. Nun verlassen wir das Gasthaus und gehen zum Schlosseingang. Wir zeigen dem Waerter das Medailon, und er laesst uns ein. Im Schloss treffen wir Lord Torin, der uns ueber das Verschwinden seiner Tochter sein Leid klagt. Er erzaehlt uns weiterhin, dass sich die Moensche vom Kloster in letzter Zeit sehr merkwuerdig verhalten haben und ihm dies sehr komisch vorkomme. Nachdem wir ihm versprochen haben, seine Tochter zu finden, gibt es uns das Medaillon wieder zurueck und schickt uns los ("Moege die Macht mit uns sein!").

Beim Verlassen des Schlosses lassen wir die Lanze des Waechters mitgehen. Nun gehen wir wieder in das Bild, in dem die Moenchskutte am Baum haengt. Mit Hilfe der Lanze holen wir die Kutte vom Baum und ziehen uns aus. So verkleidet, gehen wir wieder zum See, an dem wir die Kleider erhalten haben und fuellen die Plastiktuelle mit Wasser. Jetzt muessen wir uns sehr beeilen, denn die Tuelle leckt. Wir eilen in das Bild unterhalb des Schlosses und bewerfen den Wolf, der sich bei naeherem Hinsehn als Maschine entpuppt, mit der mit Wasser gefuellten Tuelle. Dies verursacht bei dem Wolf ein Kurzes, und er gibt den Weg ueber die Bruecke frei. Nachdem wir das Kloster betreten haben, gehen wir durch die linke Tuer, wobei wir darauf achten muessen, immer im Uhrzeigersinn zu laufen und das innere Quadrat nicht zu betreten. Im Zimmer hinter der Tuer finden wir einen Kelch, den wir an uns nehmen. Wir verlassen den Raum wieder und betreten das obere Zimmer. Hier, im Weinkeller, fuellen wir den Kelch mit dem Wein aus einem der vollen Faesser. Nun weiter zur rechten Tuer. Wir geben dem sich hier befindlichen Obermoench den vollen Kelch, den dieser auch gleich austrinkt. Der Wein scheint ihm aber nicht sehr zu munden, denn er faellt noch im gleichen Augenblick tot um. Als wir den Moensch durchsuchen, faellt uns eine Fernbedienung in die Haende. Wir "usen" diese auf den ebenfalls im Raum stehenden Schrank, worauf sich ein Geheimgang oeffnet, in dem wir eine Magnetkarte finden. Jetzt wieder ab in den Weinkeller, die Leiter rauf und die Fernbedienung auf das Fass ueber uns benutzt. Eine Geheimtuer tut sich auf!! Dahinter gelangen wir in den Raum, in dem Lana, Torins Tochter, in einem Glaszylinder gefangengehalten wird. Wir wundern uns ueber soviel Hightech in einem mittelalterlichen Kloster. Aber nun nicht lange gezoegert und den Glaszylinder untersucht. Wir finden eine Glaskapsel und stecken sie Magnetkarte in die Computerkonsole. Ploetzlich oeffnet sich der Glaskaefig und gibt Lara frei. Wir geben uns durch das Amulett als Freund zu erkennen, und sie dankt uns fuer ihre Befreiung. Lana teleportiert uns mit Hilfe des Amuletts ins Schloss ihres Vaters. Torin ist hochofregt und bringt uns in einen anderen Raum des Schlosses, in dem sich zwei weitere Beamer befinden. Die beiden erklaren uns, dass sie nicht wirklich aus dieser Zeit stammen, sondern vielmehr aus dem Jahre 4315 A.D. Sie erzaehlen uns, dass sie zwecks der Erfuellung einer Mission in diese Zeit gereist sind. Sie arbeiten gegen die Crughons, eine feinliche Rasse, die die Menschheit vernichten will. Wir haben ihnen also beim Erfuellen ihrer Mission im Mittelalter geholfen. Spaeter erfahren wir dann noch, dass die Erde durch einen Schutzschild geschuetzt ist, welcher fuer die Crughons unueberwindbar ist. Der Schild wird an drei verschiedenen Stellen mit Energie versorgt, an welchen die Crughons in der Vergangenheit Zeitbomben anbringen wollen, um diese zu zerstoeren und die Erde ungestoert vernichten zu koennen. Im Mittelalter waere dieser Plan mit unserer Hilfe somit als schon

vereitelt, da Lo'Ann vor unserem Verschwinden aus dem Kloster einen Selbstzerstoerungsmechanismus aktiviert hat. Wir erklæaren uns bereit, Lo'Ann ins Jahr 4315 zu folgen. Nachdem wir uns etwas Bequemes angezogen haben, teleportiert uns Torin in die Zukunft.

Wir mataralisieren in einer Truemmerlandschaft. Komischerweise bleibt Lo'Ann verschollen. Aber nicht verzweifeln, denn nach laengerer Suche finden wir am rechten unteren Bildrand einen leeren Schneidbrenner. Im naechsten Bild rechts finden wir eine kleine Box mit Sicherungen. Rechts unterhalb der Fundstelle "operaten" wir den Muellhaufen und entdecken prompt einen Schacht. Wir oeffnen ihn und steigen hinab. So gelangen wir in die Kanalisation, in der wir nach einigem Herumgehen ein leckes Gasrohr (tap; Vorsicht, sehr klein!!!) finden, an dem wir unseren Schneidbrenner auffuellern. Wir setzten unseren Weg fort und hoeren nach einer Weile die Hilferufe einer Frau. Man gehe jetzt schnell ins naechste Bild und finde eine Frau und ein Kind, die von einem ekligen Schleimberg mit Tentakeln bedroht werden. Wir broezeln dem Burschen mit unserem Schneidbrenner eins ueber, und dieser verschwindet. Als Gegenleistung materialisiert die Frau einen nach oben fuehrenden Schacht, den wir gleich benutzen. Somit gelangen wir vor eine Tuer mit einer Videokamera. Mit Hilfe der Lanze saeuern wir deren Linse, und die Tuer oeffnet sich. Dahinter liegt eine U-Bahnstation. Links befindet sich ein Zeitungsautomat, in dessen Geldschlitz sich ein Geldstueck befindet. Nachdem wir zweimal versucht haben, es in den Automaten einzuwerfen, spuckt der Apparat eine Zeitung aus. In die nun erscheinende U-Bahn wird eingestiegen. Wir fahren mit ihr zum Flugplatz. Hier gehen wir erst mal die Treppe runter und tauschen die defekte Sicherung im Sicherungskasten gegen unsere aus. Als wir wieder hochgehen, steht der Kartenkontrolleur vor dem nun funktionierenden Fernsehgeraet und laesst sich durch nichts mehr stoeren. An dieser Stelle solltet ihr nun besser abspeichern, da es einem nicht jedesmal gelingt, die Treppe auf Anhieb zu erreichen ohne dem Kontrolleur zu nahe zu kommen. Hat man ihn erst mal beruehrt, so kommt man naemlich gar nicht mehr an ihm vorbei. Nach dem Start des Flugzeuges wird dieses von Crughons gekapert, und wir werden gefangengenommen. In einer kleinen Zelle erwachen wir aus unserer Bewusstlosigkeit.

Nun entfernen wir mit Hilfe des Schluessels den Deckel des Belueftungsschachtes, plazieren die Glaskapsel in das Loch und verschliessen es mit der Zeitung. Nach einem Augenblick oeffnet sich die Tuer und wir gehen hindurch. Wir sehen, dass die Crughons durch das Gas betæubt worden sind und wir uns befreit haben. Doch unsere Freiheit waehret nicht lange, denn wir werden von den Menschen, did di Crughonzentrale erobert haben ebenfalls gefangengenommen.

Aufgrund der Dokumente, die wir mit uns fuehren, werden wir auch fuer Crughons gehalten und vor Gericht gestellt. Man erklæart uns fuer schuldig und verhaengt ueber uns wird die Hoechsstrafe: Tod durch Erschiessen! Wir sind gerade dabei, erschossen zu werden und sprechen schon unser letztes Gebet, als Lo'Ann zu unserer groessten Freude den Raum im letzten Augenblick betritt. Sie hat unser Begnadigungsschreiben dabei, und wird wntgehen dem Tod in letzter Sekunde.

Nachdem das Gericht sich bei uns entschuldigt hat, erklæhren wir uns bereit, der Menschheit weiterhin behilflich zu sein. Man hat unseren Dokumenten entnommen, wo die Crughons die letzte Bombe plazieren wollen. Wir reisen in der Zeit 64 Millionen Jahre zurueck, um dies zu verhindern.

Dort angelangt, haendigt uns Lo'Ann eine Airgun aus, mit der wir

uns verteidigen koennen. Wir bemerken, dass wir zu spaet gekommen sind, denn die Crughons sind schon da. Es bleibt uns nichts anderes uebrig, als jene in der nun folgenden Ballerzene zu vernichten. Entgegen anderer Meinungen ist das absolut eary. Zuerst muessen die mit einem roten Kasten versehenen Crughons abgeschossen werden, aber damit es einem nicht zu langweilig wird, kann man zwischendurch auch mal einen anderen aufs Korn nehmen. Nch Beendigung dieser "schier unueberwindbaren Huerde" bleibt trotz allem noch ein Crughon uebrig, der Lo'Ann erwischt, kurz bevor wir ihn erwischen. Doch Lo'Ann ist noch am Leben, und wir finden bei ihr eine Pille, die uns fuer eine Minute unsichtbar werden laesst, und einMedaillon, mit dessen Hilfe wir sie in die Zukunft zurueckschicken. Ganz auf uns allein gestellt gehen wir rueber zum Raumschiff. Vor der Tuer liegt ein toter Crughon, den wir durchsuchen, wobei wir eine uebelriechende Magnetkarte finden. Wir betreten das Cockpit des Raumschiffs und stecken die Karte in den Magnetkartenleser. Jetzt oeffnen wir den Glaskasten, nehmen das Kleidungsstueck heraus und bedecken die Videokamera damit. Danach legen wir uns in den Glaskasten und verschliessen ihn. Das Raumschiff hebt ab und fliegt zur Hauptzentrale der Crughons.

Dort angekommen, entsteigen wir dem Glaskasten und stellen uns direkt neben die Tuer. Die Tuer beginnt sich zu oeffnen. Kurz bevor die Tuer offen ist, und die zwei Crughons, die davor stehen, hereinkommen, essen wir die Pille und werden unsichtbar. (Vorsicht, Crughons trotzdem nicht beruehren!!!). Wir verlassen das Schiff und verstecken uns hinter den Kartons.

Man sollte sich beeilen, denn die Pille verliert schnell ihre Wirkung. Wir steigen in den linken Karton und bleiben unentdeckt. Dann entsteigen wir dem Karton wieder und befinden uns in einem durchsuchen, wobei wir eine uebelriechende Magnetkarte finden. Wir betreten das Cockpit des Raumschiffs und stecken die Karte in den Magnetkartenleser. Jetzt oeffnen wir den Glaskasten, nehmen das Kleidungsstueck heraus und bedecken die Videokamera damit. Danach legen wir uns in den Glaskasten und verschliessen ihn. Das Raumschiff hebt ab und fliegt zur Hauptzentrale der Crughons.

Dort angekommen, entsteigen wir dem Glaskasten und stellen uns direkt neben die Tuer. Die Tuer beginnt sich zu oeffnen. Kurz bevor die Tuer offen ist, und die zwei Crughons, die davor stehen, hereinkommen, essen wir die Pille und werden unsichtbar. (Vorsicht, Crughons trotzdem nicht beruehren!!!). Wir verlassen das Schiff und verstecken uns hinter den Kartons.

Man sollte sich beeilen, denn die Pille verliert schnell ihre Wirkung. Wir steigen in den linken Karton und bleiben unentdeckt. Dann entsteigen wir dem Karton wieder und befinden uns in einem Lagerraum. Nun meldet sich Albert II, der uns schon beim wegteleportieren von Lo'Ann behilflich war, zurueck. Er tielt uns mit, dass wir den Hauptcomputer erreichen muessen, um ihn so zu programmieren, dass die Bombe gleich explodiert. Um ihn zu finden, haben wir nur 6 Minuten Zeit, denn die Station wird gerade von den Menschen angegriffen, und jene koennen sich nicht laenger als 6 Minuten halten. Da die Zeit sehr Knapp bemessen ist, waehre es angebracht, sich zu beeilen und die Karte zu benutzen.

Haben wir den Computerraum erreicht, so stecken wir die Magnetkarte in dieMagnetkarte in die Computerkonsole zu Linken. Der Computer wird nun von Albert II umprogrammiert. Nun muessen wir dummerweise schleunigst wieder durchs Labyrinth zurueck zum Hanger, um mit einem Raumschiff zu fliehen, um uns mit unserer Flotte aus dem Staube machen zu koennen. Wir fliegen ab, und den Rest koennt ihr Euch selber anschauen..

