

Lost in Time Komplettlösung

Hinweise:

- Im Menü oben gibt es eine Karte zum Schnellreisen.
- Das Inventar erreicht man mit der rechten Maustaste und über das Menü oben. Um zwei Gegenstände im Inventar miteinander zu benutzen muss man über das Menü oben gehen.
- Man kann im Spiel stecken bleiben aufgrund falscher Ausrüstung oder Timing.

1. Unterdeck

Wir sind im Unterdeck eines Schiffes. Wir schauen uns den Hocker genauer an, an der unter findet wir einen Nagel, den wir mit Hilfe der Zange aus unserem Inventar herausziehen. Wir schauen nach links und finden hinter dem Fass eine Lampe. Wir drehen uns nochmals nach links und benutzen die Lampe mit den Fässern hinten. Den Schwamm nehmen wir mit. Nun benutzen wir die Lampe mit der Falltür im Boden und gehen nach unten. Wir wählen zwei Mal das rechte Fass an und nehmen Flasche heraus. Wir drehen uns wieder nach links und benutzen die Flasche mit Öl mit der Pumpe. Jetzt benutzen wir die Pumpe und pumpen das Wasser ab. Wir drehen uns erneut nach links, gehen zur Kette und nehmen den Korkenzieher auf. Wir gehen wieder nach oben und zum Eimer. Wir werfen den Schwamm hinein und holen ihn wieder raus, drehen uns nach links und benutzen den nassen Schwamm mit dem Plakat an der Wand. Hinter dem Plakat ist ein Astknoten, welchen wir mit dem Korkenzieher entfernen. Nach dem Gespräch drehen wir uns nach rechts und benutzen das Messer mit dem Pfosten und klettern nach oben.

2. Zwischendeck

Wir drehen uns nach links und gehen zwei Mal Richtung Heck. Hier sind auf der linken Seite Bottiche. Im Mittleren finden wir einen Putzlappen. Wir gehen ins Heck und sehen auf der rechten Seite eine Kanonenkugel. Das Ruder daneben nehmen wir mit. Auf der gegenüberliegenden Seite ziehen wir mithilfe des Putzlappens am Ring. Rechts von uns hat sich eine Geheimklappe geöffnet. Aus diesem entnehmen wir die Seife. Wir gehen zwei Mal Richtung Bug und sehen rechts zwei Kanonen. An der rostigen Kanone zerreiben wir die Seife. Wir gehen ganz in den Bug und schauen links. Die Gleitschiene unten der Tür schmieren wir mit den Seifenspänen und öffnen Sie mit dem Griff.

3. Vorhof

Wir schauen uns den Traktor an und nehmen die blaue Batterie heraus. Im Traktor in der Ablage finden wir eine Schachtel Zigaretten, in der sich eine Alufolie und eine Reibfläche befinden. Wir schauen nochmals in die Ablage und finden eine Pipette. Auf dem Traktor steht ein Korb, aus dem wir einen Apfel entnehmen. Den Apfel geben wir dem Hengst. Am Tor hängt eine Nachricht die wir lesen, den Wurf Pfeil stecken wir ein. Im Inventar füllen wir die Pipette mit Säure aus der Batterie. Die Säure geben wir auf das Schloss am Portal.

4. Gutshaus

Wir gehen erst hinter das Haus zum Leuchtturm und weiter auf die rechte Seite. Hier finden wir beim Fass eine Flasche die wir mitnehmen. Den Wurf Pfeil stecken wir in den Korken des Fasses. Das Fass nehmen wir dann auf und finden einen Lichtschacht. Wir gehen zurück bis zum Eingang des Gutshofes und gehen zur Tür. Hier legen rechts Holzscheite, wovon wir einen mitnehmen und ebenso das Portrait über der Tür. Wir versuchen die Tür zu öffnen, die Türklinke fällt jedoch ab. Die Türklinke verbinden wir mit dem Draht vom Portrait. Im Inventar leeren wir nun den Essig aus der Flasche in die Batterie und verbinden es mit unserer selbstgebastelten Spule. Wir schieben unseren Wurf Pfeil in das Schlüsselloch der Tür und verwenden dann den Elektromagneten mit der Ritze unten an der Tür.

Links nehmen wir das Wickruder und die Eisenstange mit. Die Eisenstange legen wir in die Feuerstelle. Den Drehspies nehmen wir mit und legen den Holzscheit in die Feuerstelle. Auf der Kiste links nehmen wir den Feuerstelle mit. Wir gehen Kasten im Ecken und nehmen den Kupferdraht und das Kunstharz heraus. Dann benutzen wir die Alufolie aus der Zigarettenpackung mit der defekten Sicherung im Kasten. Dann gehen wir raus und hinter das Haus zum seltsamen Gebäude. In der Treppe ist eine Öffnung in welche wir das Portrait

hineinstecken. Dieses wählen wir nochmals an, und es erscheint ein Zahlenschloss. Wir geben die Differenz der beiden Zahlen ein und bestätigen es durch drücken des Kreuzes darüber. Wir öffnen die Tür und betreten den Fahrstuhl, drücken den Knopf und fahren nach unten.

In der Krypta stellen wir das Fass auf den Boden und holen von oben einen Apfelwein runter. Oben auf den Balken steht ein Flakon, den wir mit dem Korke des Apfelweins herunterschliessen. Es ist Rostlöser.

Wir gehen zum Leuchtturm zum Lichtschacht. Mit der Grillkurbel schlagen wir das Fenster ein und nehmen den Gartenschlauch heraus. Wir gehen zur Tür des Leuchtturms und befestigen den Gartenschlauch an der Türklinke. Das andere Ende befestigen wir am Handlauf des Fahrstuhls (Metallknopf rechts). Wir betätigen den Knopf an der Schalttafel und die Tür bei Leuchtturm öffnet sich, der Schlauch geht dabei kaputt.

Wir gehen im Leuchtturm in den ersten Stock und öffnen die Schublade des Tisches. Wir lesen die Notiz, schauen nochmals in die Schublade und nehmen die Salzsäure heraus. Wir benutzen das Fernrohr auf dem Tisch und suchen nach einem Schiffswrack (oben links), welches wir anklicken. Wir klicken dann nochmals auf das Wrack und sehen drei Symbole. Die Symbole, die Reihenfolge und die Farben der Schilder müssen wir uns merken. Rechts vom Tisch öffnen wir den Schrank mit dem Ruder und finden ein Rasiermesser. Links gehen die Leiter ganz nach oben. Hinter dem Vorhang finden wir Petroleum. Dann verwenden wir das Rasiermesser mit dem Vorhang um einen Lappen zu erhalten. Wir gehen nun ganz nach unten und schauen uns die Treppe an. Da liegt ein Holzschuh, den wir mitnehmen. In diesem befindet sich ein Rostschlüssel. Wir stecken diesen in das Schloss der Kellertür und sind dann gleich unten. Wir müssen nochmals nach oben, hier sehen wir einen Teil des eingeschlagenen Fensters. Hier finden wir ein Glassplitter im Rahmen. Wieder unten beim Gitter drehen wir links das Kanalisationsrad auf und benutzen dann die Beize im Inventar mit den Algen rechts. Den Rest kratzen wir mit dem Glassplitter weg und stecken nun die Grillkurbel in das Loch. Wir geben noch etwas Rostlöser auf den Mechanismus und drehen an der Kurbel. Jetzt gehen wir zurück in die Krypta.

Wir öffnen die Truhe, in das Schloss müssen wir die Kombination der Schilder vom Schiff eingeben. Die Symbole sind allerdings anders es ist jeweils der kleinere Typ. Also Kanon -> Pistole, Säbel -> Messer etc. Aus der Truhe entnehmen wir ein Logbuch und ein Stück Glasfieber. Wir gehen zum Brunnen im Garten und montieren den kaputten Schlauch am Wasserhahn. Den Schlauch reparieren wir mit der Glasfieber und dem Harz. Das andere Ende werfen wir in den Brunnen und drehen den Hahn auf. Wenn der Brunnen voll ist, finden wir einen Korken im Wasser. Wir gehen wieder in den Leuchtturm zum Gitter und besteigen das Boot. Das Wasser im Boot entfernen wir mit dem Holzschuh. Das Boot hat aber ein Leck, dieses reparieren wir mit dem Lappen und dem Korken. Dann benutzen wir das Ruder mit dem Boot/Meer und rudern hinaus.

5. Strand

Wir gehen in das Strandhaus und nehmen aus dem Büffet das Boot in der Flasche. Dann schauen wir nochmals hinein und finden noch Fischsauce. Auf dem Tisch untersuchen wir das Ölzeug und finden ein Taschentuch. Beim weiteren untersuchen finden wir noch einen Nagel und Brot. Wir untersuchen nun den Stuhl und finden eine Notiz unter dem Fuss. Wir wählen nochmals den Stuhl an damit wir ihn unplatziert. Wir stellen uns dann auf den Stuhl drauf und benutzen den Nagel mit dem Schekel an der Decke, den Leuchter stecken wir ein. Den Leuchter schauen wir uns genauer an und stellen fest, dass es ein Enterhaken ist. Wir verlassen das Strandhaus und benutzen im Inventar die Fischsauce mit dem Brot. Dieses werfen wir dann auf das Dach des Hauses (Boje). Die Boje fällt herunter und wir schneiden von dieser das Seil mit dem Rasiermesser ab. Das Seil befestigen wir am Enterhaken und benutzen es dann mit der Klippe rechts. Wir kommen zurück zum Haus.

6. Das Haus

Mit dem Rasiermesser schneiden wir ein Stück vom Schlauch ab. Dann gehen wir zum Gitter und nehmen das Fass mit. Das Boot im Glas zerschlagen wir mit dem Schlagstock und erhalten so ein Streichholz. Wir gehen wieder in das Gutshaus und geben das Taschentuch und Petroleum in die Feuerstelle. Dann entzünden wir das Streichholz mit der Reibstelle in der Zigaretenschachtel und entfachen das Feuer. Unser Fass stellen wir auf die Bodenplatte vor dem Kamin und öffnen es mit dem Schlagstock. In der Kiste neben dem Feuer ist Sand, welchen wir mit dem Holzschuh in das Fass umfüllen. Das Fass hat aber ein Loch, dieses stopfen wir mit der Kerze. Jetzt noch das Fass komplett mit Sand befüllen und anschliessend durch das offene Loch links in der Wand gehen.

7. Schiffsrumpf

Den Mast links neben dem Durchgang schauen wir genauer an und finden eine Zange. Wir stellen die Schwimmer auf den Boden vor der Kiste und binden den Kupferdraht an das Stromkabel der Kiste. Das Kabel schneiden wir nun mit der Zange durch. Anschliessend füllen wir die Pipette mit dem Salzwasser aus der Pütze links, geben es in das Schloss, und benutzen den Feuerlöscher mit dem Schloss. Nun schlagen das Schloss mit dem Schlagstock auf.

8. Das Schiff

Wir gehen durch die Luke im Boden in das Unterdeck. Mit dem Haken öffnen wir das Schloss der Truhe, öffnen diese und nehmen die Kleider heraus. Wir schauen nochmals in die Truhe und finden noch ein Band. Wir klettern zurück ins Zwischendeck in den Bug. Hier sind Regale, auf der Seite lässt sich eine Klampe mit der Zange herausholen. Im Inventar verbiegen wir den Nagel mit der Zange und kombinieren nun das Band, das Ruder, und den krummen Nagel mit der Klampe. Wir gehen einmal Richtung Heck und dann nach rechts. Hier hängt eine Schluppe von der Decke. Diese ziehen wir mit dem Bootshaken herunter. Wir betrachten das Seil, stecken den Korkenzieher in die sichtbare Ritze und binden dann das Seil drum. Wir gehen zurück und einmal weiter Richtung Heck des Schiffes. Hier befinden sich auf der rechten Seite Kisten und eine Luke. Wenn wir durch die Luke schauen sehen wir ein Seil. Das Seil können wir ziehen kommen so am einen Eimer. Wir schauen drei Mal hinein und finden ein Fischschwert. Wir gehen zurück zur Schluppe und betrachten das Seil wieder. Wir nehmen den Korkenzieher an uns und gehen zurück in den Bug. Wir öffnen die Tür und befreien damit Melkior.

9. Die Kapitänskajüte

Wir gehen gleich voraus auf den Balkon. Wir lehnen uns über das Geländer und nehmen die Piratenflagge. Nun gehen wir zurück in die Kajüte und links in den Waschraum. Dort alle Ecken des Teppichs untersuchen und den Messingschlüssel nehmen. Wir gehen zurück und zum Stuhl des Schreibtisches und schauen drunter nach. Wir finden einen Silberschlüssel. Die Tischschublade öffnen wir mit dem Messingschlüssel und nehmen das Löschpapier heraus. Wir ziehen dann die Schublade noch weiter heraus und nehmen den Mahagonidolch an uns. Jetzt gehen wir in das Schlafzimmer, öffnen die rechte Kommodentür und nehmen die Schale an uns. Dann öffnen wir die linke Kommodentür und nehmen das Riechsalz mit. Rechts auf dem Tisch kriegen Essensreste. Mit dem Dolch zerschneiden wir den Teppich auf dem Boden, öffnen die Falltür und gehen hindurch.

10. Das Schiff

Wir folgen dem Flur bis wir wieder auf dem Zwischendeck ankommen und gehen weiter in das Unterdeck. Links schauen wir wieder in die Kiste indem wir sie zwei Mal anwählen. Den Dolch benutzen wir mit der Feder im Boden. Wir nehmen das Reispuder und wiederholen dies gleich nochmals. Diesmal kriegen wir ein Taschentuch. Wir gehen über das Zwischendeck durch die Schiebetür in den Flur und in die Vorratskammer. Hier verwenden wir das Reispuder mit dem Pfofen und schauen ihn uns dann genauer an. In die Öffnung stecken wir den Korkenzieher und nehmen den Dietrich aus dem Versteck. Im Flur gibt es zwei verschlossene Türen die man mit dem Dietrich öffnen kann. Im Raum mit den Regalen finden wir ein Flacon. Im anderen Raum nehmen wir aus der Tischschublade einen Siegelstempel und hinter dem Vorhang einen goldenen Käfig. Über die Karte oder über den Vorratsraum gelangen wir wieder in die Kapitänskajüte.

11. Kapitänskajüte

Wir gehen in den Waschraum und verwenden das Poliermittel mit dem Taschentuch. Mit diesem reinigen wir dann das Waschbecken. Dann verwenden wir das Löschpapier mit dem Waschbecken und sehen eine Nummer die wir uns merken. Wir betrachten anschliessend die Kommode hinten und halten den Siegelring an das Holzrelief. Im Geheimraum nehmen wir den Plattenteller von dem Couchtisch und das Grammophone hinter der Bar mit. Wir gehen zurück in die Kapitänskajüte und geben das Riechsalz in die Schale. Diese stellen wir unter den Papagei auf das Sofa. Wir geben jetzt die Beize in die Schale und dem Papagei wird dusselig. Wir drehen uns um und stellen den goldenen Käfig auf den Beistelltisch, legen die Bananen hinein und der Papagei ist gefangen. Den Käfig bedecken wir noch mit der Piratenfahne. Wir drehen uns wieder um und stellen das Grammophon auf den Musiktisch. Wir legen die Platte auf, drehen an der Kurbel und betätigen den Einschaltknopf. Mit dem Silberschlüssel öffnen wir nun den Schrank, im Schrank öffnen wir die Schatulle und

nehmen den Eisenschlüssel heraus. Wir drehen uns wieder um und betrachten das Gemälde. Wir klicken auf das Kanonenfeuer und es kommt ein Safe zum Vorschein. Wir geben den Code gemerkten Code ein und finden ein Kästchen. Dieses schauen wir uns an und drehen es nach rechts. Wir klicken Oben an und finden in der Höhlung einen kleinen Schlüssel. Wir schauen nun auf die Front, klicken erst Oben und dann auf die Mitte und ein Schloss erscheint. Dieses öffnen wir mit dem Schlüssel und wir haben den Revolver. Den Käfig samt Papagei nehmen wir mit.

12. Die Rettungsaktion

Wir gehen ins Zwischendeck und ganz ins Heck. Vor uns ist das Geheimfach und hinter uns im Boden die verschlossene Falltür. Wir ziehen links wieder mit dem Putzlappen am Ring, und stellen den Käfig in das Fach, und nehmen ihn gleich wieder heraus. Wir drehen uns um und schauen die Falltür an. Das Schloss öffnen wir mit dem Eisenschlüssel.

Um das verlorene Schmuckstück von Yoruba zu finden klicken wir zwei Mal auf den Boden. Den Anhänger fischen wir mit der Zange aus dem Boden. Wir geben ihn Yoruba, er vertraut es aber uns an. Den Anhänger verbinden wir mit der Pistole und schießen dann die Fesseln von Yoruba auf. Links hinter den Kisten ist ein Baumwollballen. Diese erreichen wir wenn wir auf „scheint gut verankert zu sein“ klicken. Den Ballen legen wir hinten unter den Mast. Jetzt betrachten wir den Mast und stecken die Zange in die Tür. Wir benutzen nun den Bootshaken und stochern im Regal rum. Die herausgefallene Rumflasche nehmen wir an uns. Im Inventar benutzen wir den nassen Schwamm mit dem Etikett der Flasche, und geben das Etikett an Melkior.

13. Die Insel

Am Strand bekommen wir von Melkior einen HoloKom. Anschliessend gehen wir nach rechts zum Wasserfall. Hier reden wir mit dem Kind im Gebüsch. Nach dem Gespräch wickeln wir die Flagge um das Tier des Kindes und öffnen die Kokosnuss am Boden mit dem Korkenzieher. Wir nehmen die Kokosnuss auf und entnehmen etwas Milch mit der Pipette und geben es dem Tier. Man teilt uns mit wie man die Tür öffnet, und wir versuchen es. Es klappt aber nicht, also sagen wir das Wort dem Papagei und verwenden den Papagei mit der Tür.

14. Makandal und Dehlia

Wir öffnen die Tür der Hütte und reden mit Makandal, er ist abweisend. Wir öffnen im Inventar den Käfig mit dem Flachs Schlüssel und geben die Münzen in den Schlitz der Türe. Von Makandal bekommen wir nun einen Auftrag ein Kleid von Dehlia zu besorgen. Jetzt wird es Zeitkritisch.

Wir gehen in die Hütte von Dehlia. Sobald wir können stecken wir links vom Tisch das Rezeptbuch ein. Nun warten wir, bis die Zauberin kurz verschwindet und nehmen dann den Spiegel rechts. Diesen halten wir vor die Spinne und nehmen dann das Kleidungsstück vom Tresen. Wir warten bis Dehlia zurückkommt, und bekommen einen Trank. Damit gehen damit zurück zu Makandal. Der Magier schenkt uns einen Drink ein. Wir öffnen das Fenster, legen das HoloKom auf den Tisch und aktivieren es. Makandal bekommt einen Schreck und wir können den Trank in Makandal Glas links giessen. Makandal trinkt und sackt ab. Wir schnappen sein Glas und bringen es zu Dehlia.

15. Das Finale

Erst gehen wir nach links zu Dehlia. Wir bekommen einen Umwandler. Wir gehen nochmals nach links zu Makandal, wo wir einen Verstummer erhalten. Jetzt zwei Mal nach rechts zur Plantage. Wir betreten die Hütte von Serapion und sprechen ihn an. Er kann nicht sprechen, daher mischen wir im Inventar den Umwandler mit dem Verstummer und geben ihm den Trank. Wir rden zwei Mal mit Serapion und bekommen so Küchensalz. Das Salz benutzen wir mit dem Umwandler und geben es dem Hund. Nun können wir am Hund vorbei zur Küche. Bei der Küche nehmen wir den Sack der auf dem Tisch liegt. Aus dem Sack nehmen wir die Blume und die Vanille heraus und füllen dann den Sack mit der Glut aus der Feuerstelle. Den gefüllten Sack legen wir auf den Hocker nahe der Wiege. Eine Schlange kriecht sogleich aus der Wiege in den Sack. Wir nehmen den Sack und werfen ihn in das Feuer.

Wir landen auf einer Brücke gegenüber unserem Feind. Wir halten ihm die Blume aus unserem Inventar ins Gesicht und er ist besiegt.