



Komplettlösung zu

# Lunar Deep – The Adventure Below

geschrieben von [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

## Einführung

Lunar Deep ist ein kurzes, aber dennoch sehr schönes, Adventure von ca. 3 Stunden Spielzeit. Es wird nicht viel gesprochen und zu lesen gibt es auch nicht allzu viel, daher kann jeder, der ein wenig englisches Sprachverständnis hat, dieses mystische Adventure spielen.

Gesteuert wird das Spiel mit der Maus. Der Cursor verändert sich je nachdem, ob man einen Gegenstand nehmen kann oder in eine andere Richtung gehen will. Das Inventar befindet sich in Form eines Rucksacks oben links in der Ecke des Bildschirms und öffnet sich von alleine, wenn du die Maus dorthin bewegst. Gegenstände werden verwendet, indem man sie aus dem Inventar auf die anzuwendende Stelle zieht. Sie können auch im Inventar mit einander kombiniert werden.

Die Rätsel sind nicht sehr schwer, doch muss man die Umgebung ganz genau absuchen, um alle Dinge zu entdecken die für das Spiel von Bedeutung sind. Die Grafik ist sehr schön und weißt gut herausgearbeitete Details auf. Die Hintergrundmusik ist nie störend.

Es gibt kein Optionsmenü, aber dies ist auch nicht für das Spiel erforderlich. Speichern kann man das Spiel zu jeder Zeit, indem man ESC drückt. Dann erscheint eine Leiste oben im Bildschirm in der man zwischen laden und speichern wählen kann. Beendet wird das Spiel mit Strg und Q.

Das Spiel kostet 5,95 Dollar und wird auf der Webseite zu Lunar Deep zum Download angeboten. Eine CD-Version steht auch zur Verfügung, die allerdings 8,95 Dollar + Versand kostet. R.P. Corse, der Entwickler, beweist mit diesem Spiel, dass es nicht unbedingt erforderlich ist einen PC auf dem neusten technischen Stand zu besitzen, um ein schönes Adventure herzustellen, das zudem noch ohne jegliche Bugs läuft. Das Preis-Leistungsverhältnis ist ebenfalls stimmig. Hoffen wir auf eine Fortsetzung.

Ein altes Volk bittet um deine Hilfe. Sie hatten sich großes Wissen über den Mond angeeignet, doch drohte ein Krieg, da man ihnen ihre wissenschaftlichen Forschungen und neuartigen Technologien neidete. So beschloss dieses Volk sich ein neues Leben unter der Oberfläche aufzubauen, was ihnen auch gelang. Tausende von Jahren lebten sie dort friedlich mit Hilfe einer Lebensmaschine. Doch nun hat diese Maschine eine Fehlfunktion und das Volk schwebt in Gefahr. Hilf ihnen diese Maschine zu reparieren und den Fortbestand ihrer Art zu garantieren...

## Küste

Du stehst vor einem Behälter, den Du öffnen solltest. Klicke dazu auf den Deckel. Darin befindet sich eine **Nachricht von Aleetna**. Hol sie heraus und lies sie...

*Ich habe diese Nachricht in der Hoffnung Hilfe zu finden an die Oberfläche geschickt. Mein Volk, die Lun, und unsere großartige Zivilisation sind in Gefahr. Wir haben es geschafft tausende von Jahren im Untergrund zu überleben. Die Leben spendende Maschine, die unsere Welt kontrolliert hat Fehler. Sie kontrolliert unsere Luft, unser Licht und Wasser. Ohne sie werden wir zu Grunde gehen. So viele Jahre sind vergangen und die Kenntnis die Maschine zu reparieren ist verloren gegangen. Wir sind*

verzweifelt. In der Nähe der Küste ist ein Tempel, der Eingang zu unserer Welt. Er kann nur bei Vollmond geöffnet werden. Das Wissen um solche Dinge ist nötig und nur Qualifizierte finden den Weg. Die Zeit wird knapp und das Lebensblut fließt aus unserer Welt. Bitte, hilf uns, Aleetna

Verlasse die Nachansicht der Nachricht, indem Du unten rechts in die Ecke klickst. Du landest vor dem Tempel. Geh einen Schritt durch das Wasser und über den Steg zum Tempeleingang.

Die Tür zum Tempel ist ein Stein mit zwei Halterungen. Die Halterung unten rechts ist der Türgriff, doch lässt sich die Tür noch nicht öffnen. Du klickst mehrmals auf die obere Halterung, erfährst, dass zur Zeit Vollmond ist und stehst vor dem ersten Rätsel.

Du weißt aus dem Brief, dass die Maschine Luft, Licht und Wasser kontrolliert. Du musst die richtigen 3 Symbole hier einstellen, um die Tür zu öffnen. Dabei kannst du aber nicht an allen Positionen alle Symbole auswählen. Beginne ganz rechts, denn dort hast Du die wenigsten Symbole zur Auswahl:

**Rechts 3-mal klicken – grauer Punkt – Luft**  
**Mitte 2-mal klicken – blauer Punkt – Wasser**  
**Links 2-mal klicken – Sonne – Licht**

Ein rotes Lämpchen leuchtet unten in der Mitte auf. Tritt einen Schritt zurück und betätige dann den Türgriff.

Du kommst ein eine Transportstation. Vor Dir siehst Du bereits das Gefährt. Doch die Luke ist erschlossen. Wende Dich nach links.

Rechts neben der langen Alge liegt ein Blatt auf dem Boden. Räume dieses Blatt zur Zeit, dann findest Du einen **Schaltknopf**.

Weiter geht es nach links. Dort steht Du wieder vor der Tür zu diesem Transportraum. Neben der Tür befindet sich ein Schaltschrank. Öffne die kleine Tür dieses Schaltschranks.

Auf dem Türknauf befindet sich ein Spinnwebgewebe, welches Du zunächst betrachtest und dann entfernst. Anschließend öffnest Du den Schaltschrank.

Die Energieanzeige steht komplett auf Null. Außerdem fällt dir auf, dass der untere von 4 Schaltknöpfen fehlt. Du holst den Schaltknopf (Button) aus dem Inventar und setzt ihn ein.

Die vier Knöpfe regeln die Energiezufuhr. Doch nicht jeder Knopf lässt zu jeder Zeit die Energie steigen. Finde heraus, in welcher Reihenfolge Du die Knöpfe betätigen musst, um die Energieanzeige auf Maximum einzustellen. Nummeriere die Knöpfe von oben nach unten von 1 bis 4 durch und betätige sie dann wie folgt:

**4 – 1 – 3 – 3**

Die Schaltschrank schließt sich und Du stehst wieder vor dem Transporter.

Wendest Du dich nun nach links, siehst Du oben in der Wand eine giftige Spinne. Zurück zum Transporter. Unten rechts in der Ecke liegt eine Art Säule. Klicke sie an, um sie näher zu betrachten. Genau in der Mitte unter der Säule findest Du einen **roten Schlüsselstein**. Nun hast Du alle durchsucht und wendest Dich ein letztes Mal dem Transporter zu.

Versucht in ihn hinein zu klettern, doch irgend etwas ist im Weg. Die fällt das Rohr auf, das vom Fass links zum Transporter führt. Klicke dieses Rohr ganz rechts an, um es zu entfernen. Steig in den Transporter.

### **roter Raum**

Du landest vor einem roten Raum. Geh hinein. Vor Dir steht der Transporter und links von ihm siehst Du eine Tür. Geh zu dieser Tür. Sie lässt sich allerdings nicht öffnen. Stehst Du nah vor der Tür, wende Du Dich nach links.

Auf dem Tisch findest Du leere Behälter. Außerdem liegt hier eine weitere **Nachricht von Aleetna**. Lies den zweiseitigen Brief.

*Vor langer Zeit ging mein Volk tief in den Untergrund, wo wir hofften ein immer währenden Frieden zu finden. Unser großer Respekt und die Verehrung des Mondes waren missverstanden worden. Wir waren schon immer ein neugieriges und wissenschaftlich orientiertes Volk. Viele Jahre zuvor hatten wir festgestellt, dass der Mond einer der führenden Gründe war, dass Leben auf diesem Planeten entstand und weiter existieren kann.*

*Der Mond kontrolliert die Gezeiten und beeinflusst die Lebenszirkel. Er beschützt uns vor vielen Asteroidenschauern.*

*Er hilft sogar und Bewegung der Erdrotation aufrecht zu erhalten.*

*Ohne den Mond würde das Leben hier viel anders sein, sofern es existieren würde. Unser großer Respekt vor Lady Luna, wie der Mond von den Römern genannt wurde, basierte auf der Wissenschaft, nicht auf Religion. Es waren diese großen wissenschaftlichen Fortschritte, die zu einer Belastung wurden und von vielen angestrebt wurden.*

*Wir sind ein friedvolles Volk und wollten nicht, dass unsre Technologie in die falschen Hände fiel und wollten anderen auch nicht unseren Glauben aufzwingen. Wir fürchteten den Krieg und es wurde beschlossen, dass unsere vollständige Abstammung ein neues Heim finden musste. Hier unter der Oberfläche schufen wir eine neue friedvolle Welt.*

*Unsere größten Köpfe bauten eine Lebensmaschine, die tausende von Jahre fehlerlos lief. Nun wo sie Fehler macht, braucht sie eine Reparatur, wie alle anderen Maschinen auch. Der Tempel ist möglicherweise der Schlüssel zur Maschine. Ich war dort und haben einige der Symbole bemerkt. Der Tempel an der Küste, der hier her führt, geschützt von den konstruierten Spinnen, war eine schwierige Herausforderung. Du hast bis hier hin gut gearbeitet, doch gibt es immer noch viel zu tun.*

*Ich habe in diesem Raum einen Schlüssel versteckt, der die Schiebetür öffnen wird.*

*Geh über die Brücke und in die große Halle der Gedanken um den Transporter zu erreichen. Die große Halle und die sie umgebenden Struktur ist im Stil der frühen Römer gehalten, ein künstlerischer Einfluss auf mein Volk.*

*Selene, Sin, Thoth und Khonsu sind nur ein paar antike Namen, die sich auf den Mond beziehen. Viele Kulturen schauten aus ihren eigenen Gründen auf den Mond und obwohl wir Frieden suchten, hörten einige zu. Nun, wo unsere Zukunft ungewiss ist und unser großes Wissen verblasst, brauchen wir Hilfe. Ich kann nur hoffen, dass es nicht zu spät ist. Ich wünsche dir alles Gute auf Deiner Reise. Aleetna*

Dann nimmst Du das Steuerrad links vom Tisch noch ins Inventar auf und wendest Dich weiter nach links.

Du stehst nun rechts vom Transporter und gehst in diese scheinbar leere Ecke des Raumes. Dort findest Du zwischen zwei Vasen einen **grauen Schlüsselstein**.

Noch einmal wendest Du Dich nach links und stehst wieder vor der Tür. Geh nun einen Schritt auf die Tür zu und klicke dann den Stuhl vor dem Tisch auf der rechten Seite der Sitzfläche an, dort wo die Rückenlehne ansetzt.

Dadurch hebst Du den Stuhl hoch und schaust unter ihr. Unter der Sitzfläche ist der **Schlüssel** befestigt, von dem Aleetna in ihrer Nachricht gesprochen hat. Nimm ihn an Dich.

Verlasse die Nahansicht und geh ein letztes Mal auf die Tür zu. Setze das Steuerrad rechts ein und den Schlüssel links. Dann drehst Du am Steuerrad, um die Tür zu öffnen.

### **Brücke**

Du kommst zu einer unvollständigen Brücke. Sie ist von Säulen eingerahmt. Auf der ersten Säule rechts steht ein Holzkasten, den Du dir näher an siehst. Vorne am Holzkasten sind Buchstaben befestigt. Du musst die richtigen Buchstaben anklicken, damit sich das Kästchen öffnet.

### **LUNA**

Du hörst ein leises Geräusch und klickst auf den Deckel. Im Kästchen befindet sich eine **Karte**, die Du betrachtest und dann an Dich nimmst, indem du die Nahansicht verlässt.

Das fehlende Brückenteil hebt sich und Du gehst über sie bis zum anderen Ende, wo Du in die Halle der Gedanken kommst.

### Halle der Gedanken

Vor Dir ist eine Kette verankert. Rechts und links stehen je 3 Gefäße mit den Hirnen der größten Köpfe des Volkes. Hinten rechts stehen 2 Behälter mit Konservierungsflüssigkeit. Links in der Ecke ist wieder ein Schaltapparat, der wie eine Glocke aussieht. Öffne die Klappe an dieser Glocke und setze die beiden Schlüsselsteine (red keystone/grey keystone) in die Vertiefungen ein. Eine Lampe leuchtet auf.

Betätige den Hebel zwischen den Schlüsselsteinen. Die Klappe schließt sich und der Transporter hebt sich hinten in der Mitte des Raumes. Geh auf den Transporter zu und öffne die Luke, indem du rechts auf sie klickst.

### Transporter

Im Innern des Transporters siehst Du vor Dir einen Monitor. Darunter sind 3 Knöpfe angebracht, die alle eine andere Umgebung auf dem Monitor anzeigen. Betätige zunächst den linken der drei Knöpfe. Du siehst einen lila Raum mit einer Tür auf dem Monitor. Betätige den Ring an der Kette links. Der Transporter bewegt sich und bleibt schließlich stehen. Dann steigst Du aus, indem Du auf das Handrad rechts klickst.

### Tempel

Du stehst vor der Tür dieses Raumes. Links oben neben der Tür ist ein Loch in der Wand, wo wohl einmal ein Schalter gesessen hat. Öffne die Tür in diesem lila Raum und geh hinaus. Ein Mann taucht vor Dir auf und fragt Dich, ob Du eine Karte gesehen hättest. Gib ihm die Karte. Dann verschwindet er und gibt den Zugang zu einer weiteren Brücke frei.

Geh über die Brücke bis zu einem weiteren Tempel. Die Steintür besitzt rechts einen Türgriff, doch ist es zu dunkel in dem Tempel, um ohne Licht hinein zu gehen. Du holst die Taschenlampe aus dem Inventar und wendest sie auf den Türgriff an. Im Schein der Taschenlampe folgst Du dem dunklen Gang bis zum Ende.

Du stehst vor einem Wasserbecken, aus dessen Mitte die Spitze einer Säule ragt. Darauf ist ein Knopf, den Du betätigst.

Wende Dich auch nach rechts und links, denn dort stehen ebenfalls je eine Säule mit einem solchen Knopf. Hast Du alle drei Knöpfe betätigt, wird der Tempel mit Licht erfüllt und die mittlere Säule angehoben. Geh auf die mittlere Säule zu und nimm denn **Wasserstein** an Dich. Verlasse den Tempel und geh über die Brücke zurück zum Transporterraum.

Öffne die Tür des Gebäudes. Der Transporter ist verschwunden. Daher drehst Du Dich nach rechts und entdeckst einen kleinen Tisch. Auf dem Tisch liegt wieder eine **Nachricht**. Lies sie:

*Es wird jeden Tag kälter und die Tiere markieren nicht den Weg, den sie benutzen. Der fremdartige violette Nebel und Stille kommt jeden Morgen über das Land. Es ist offensichtlich für mich, dass etwas nicht stimmt, aber ich weiß keine Lösung. Ich muss in dieser ein Feuer entzünden und im Tempel bleiben. Ich darf nicht vergessen dort unten alle Schalter zu betätigen, sehr dunkel. Ich habe Aleetna seit Tagen nicht gesehen, bin aber trotzdem nicht besorgt darüber.*

Sieh dir die beiden Fotos an. Anschließend klickst Du auf die linke Seite des Bilderrahmes des Katzenfotos. Dadurch wird es nach rechts verschoben und gibt einen Schalter frei. Diesen Druckknopf betätigst Du, wodurch der Transporter nach oben gehoben wird. Steig erneut ein, indem Du auf die Luke klickst.

### Transporter

Nun betätigst Du den rechten Knopf, ziehst am Kettenring und steigst mit einem Klick auf das Handrad rechts aus.

## **Baum**

Dieses Mal stehst Du in einem orangen Raum. Bevor Du aber durch die Tür gehst, wendest Du dich nach rechts und findest dort auf dem Boden einen **leeren Behälter**. Nimm ihn an dich. Dann wieder nach links und durch die Tür hinaus.

Dort siehst du Aleetna auf einem Steg vor einem Baum stehen.

Klicke sie an, um mit ihr zu sprechen. Sie fragt Dich, ob Du Hilfe brauchst, was Du mit ja (Yes) beantwortest. Du fragst sie dann nach der Lebensmaschine, doch sie weiß nur wenig darüber. Man hat ihr Geschichten über einen Wasserstein erzählt, doch sie selber weiß nicht viel über diesen Stein. Der Baum hinter ihr ist sehr alt und einzigartig. Dann geht Aleetna weg.

Geh über den Steg auf den Felsen zu und dann nach rechts zum Baum. Am Baum ist ein Gefäß befestigt, welches den Saft des Baumes auffängt. Hol Deinen eben gefundenen Behälter aus dem Inventar und wende ihn auf das Gefäß an, um einen **Behälter mit Baumsaft** zu erhalten.

Dann gehst Du zurück über den Steg zum Steingebäude mit dem Transporter. Wieder öffnest Du die Tür, um festzustellen, dass der Transporter erneut verschwunden ist.

Dreh Dich um, denn in diesem Raum ist der Rufknopf für den Transporter noch links neben der Tür vorhanden. Betätige ihn, dreh Dich um und steig ein letztes Mal in den Transporter ein.

## **Transporter**

Nun betätigst Du den mittleren Knopf der Konsole. Zieh noch einmal am Ring der Kette und steig mit einem Klick auf die Luke erneut aus.

## **Lebensmaschine**

Du stehst in einer wunderschönen Landschaft. Doch sie ist mit Nebel überzogen. Geh geradeaus an der Felswand entlang, bis Du zu einem Teleskop kommst. Sieh hindurch. Du siehst ein Tier im Wasser, welches traurige Laute von sich gibt.

Dreh Dich um und geh einen Schritt zurück. Sobald Du den Transporter siehst, gehst Du nach rechts zwischen den Bäumen hindurch und kommst schließlich zu einer offenen Tür, die in den Berg hinein führt. Du stehst vor der Lebensmaschine.

Geh rechts auf die drei Vertiefungen in der Wand zu. Links davon ist ein Gerät angebracht. Verbinde im Inventar den Wasserstein mit dem Baumsaft und leg ihn in die Öffnung dieses Gerätes.

Dann siehst Du Dir die Vertiefungen näher an. Unter jedem ist ein Planet zu sehen, den Du anklicken kannst. Er wechselt dann seine Farbe von gelb in blau und lila. Finde heraus welcher Planet unter welchem Symbol in der Vertiefung stehen muss.

**unten rechts blauer Planet**  
**unten links gelber Planet**  
**oben in der Mitte lila Planet**

Die Lebensmaschine beginnt zu arbeiten.

Genieße das Ende dieses Abenteuers und die Veränderung der Landschaft. Wird es eine Fortsetzung geben?

**ENDE**