

Lösungshilfe für TITANIC - WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT

Ersteinmal muß ich sagen das **TITANIC - WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT** ein ziemlich unausgereiftes Spiel ist und das es dazu neigt ab und zu einfach hängen zu bleiben. Aus diesem Grunde ist es zu empfehlen das Spiel sehr häufig abzuspeichern. Dafür kann ich die Stellen empfehlen, die ich in diesem Text mit einer Überschrift versehen habe.

Desweiteren gibt es in dem Spiel viele unlogische Passagen, so das ich sagen würde, ohne Lösung ist das Spiel so gut wie unlösbar.

Es gibt insgesamt sieben verschiedene Lösungen die sie erreichen können.

Ich werde in dieser Lösungshilfe einen recht einfachen Weg beschreiben, aber sie können den Lösungsweg auch Variieren um an die anderen Endsequenzen zu gelangen.

Außerdem sollten sie mit der Grundbedienung vertraut sein, und auch wissen wie sie zu einem bestimmten Ort gelangen, zur Not fragen sie den Fahrstuhlführer oder schauen sie auf ihre Karte.

Achja, wundern sie sich nicht, wenn in ihrer Deutschen Version ab und zu englische Texte und auch englische Sprache vorkommt, dies ist auch ein Fehler (ein sogenannter BUG) im Programm, und es gibt noch keine neue Version oder ein Update um dies zu beheben. Dieser Fehler ist bei Bomico auch schon bekannt.

Doch nun zum Spiel...

LONDON 1942

Sehen sie sich in dem Raum um, probieren sie alles aus, sie können viele Sachen ansehen und durchlesen. Wichtig ist nur der Schreibtisch, diesen sollten sie zuletzt untersuchen. Schauen sie sich dort die Postkarten an (sie können sie durch anklicken umdrehen), die Notizen in der Schublade sind auch wichtig, und die Uhr sollten sie sich ansehen.

Wenn sie sich alles angeschaut haben, wird kurze Zeit später eine Bombe das Haus zerstören und sie werden zurück zur Titanic geschleudert...

DIE TITANIC

Schauen sie sich in ihrer Kabine gut um. Wenn der Steward klopft, gehen sie zu der Tür und lassen ihn herein. Hören sie sich an welche Informationen er für sie hat, und lesen sie die Karte von Penny Pringel die er ihnen überreicht.

Wenn sie das Gespräch mit dem Steward beendet haben, sollten sie ihre Tasche vom Bett nehmen, und ihre Taschenuhr einstecken die neben dem Waschbecken liegt. Bei der Kommode wo ihre Uhr liegt, sollten sie die Schublade öffnen und die Nachricht von Georgia lesen die dort liegt.

Öffnen sie als nächstes mit dem Schlüssel in ihrer Tasche den Reisekoffer, und klicken sie auf die rechte Seite um an das Grammophon zu gelangen. Bauen sie es zusammen. Klicken sie die Kurbel an, und Hören sie sich die Nachricht an. Klicken sie nun auf OK um diesen Bildschirm zu verlassen.

Jetzt wenden sie sich der linken Seite des Koffers zu, und öffnen eine der oberen Schubladen um an den Briefumschlag zu gelangen der in ihr liegt.

Klicken sie ihn an und lesen sie sich den Bericht in aller Ruhe durch.

Danach sollten sie noch eine der unteren Schubladen anklicken um sich mit der Chiffriermaschine vertraut zu machen.

Nun können sie ihre Kabine verlassen um zu ihrem Treffen mit Penny Pringle zu gehen.

DIE TURNHALLE

Reden sie mit Penny Pringle, und nehmen sie ihre Weisungen entgegen. Sie wird ihnen auch sagen, wo sich ihre Kabine befindet. Notieren sie sich ihre Kabinennummer um später zu ihr zu gelangen.

Begeben sie sich nun zum Funkraum...

DER FUNKRAUM

In den Funkraum gelangen sie erst, wenn sie ein Gespräch mit dem Ersten Offizier Morrow geführt haben. In diesem Gespräch müssen sie folgende Antworten anklicken:

"Die See scheint ruhig."

"Eine klare Nacht, aber dunkel."

"Was für eine Aufregung?"

"Sie haben für Bürokraten nicht viel übrig."

"Welcher Krieg war das?"

"Kein Wunder das sie mondlose Nächte nervös machen"

"Darf ich jetzt in den Funkraum?"

Danach dürfen sie jederzeit in den Funkraum.

Im Funkraum schauen sie sich bitte die Zwei Stapel mit Funksprüchen an.

In dem Stapel mit den rausgehenden (Outgoing) Nachrichten werden sie eine chiffrierte Nachricht von Oberst Zeitel finden, diese stecken sie Automatisch ein, wenn sie auf OK klicken.

Nun müssen sie wieder in ihre Kabine um die Nachricht mit der Chiffriermaschine zu dechiffrieren. Dazu müssen sie die beiden Stromkabel anklicken, und danach den Hebel einschalten. Nun können sie die Nachricht aus ihrem Koffer hohlen und über die Tastatur ihres Computers eintippen (das Eintippen mit der Maus funktioniert NICHT, auch dies ist ein Fehler im Programm).

Tippen sie alle drei Zeilen ohne Leerzeichen ein und drücken sie auf Decodieren. Sie sollten nun die Nachricht im Klartext lesen können.

Sie sollten sich nun erstmal zu ihrem Treffen mit Georgia begeben.

GEORGIA

Begeben sie sich auf dem Bootsdeck nach Achtern, dort werden sie Georgia treffen, die ihnen eine Kette geben wird, fragen sie sie bei der Gelegenheit nach Sasha.

Begeben sie sich nun auf den Weg in den Maschinenraum, um den Rubayat zu suchen. Wo sie suchen müssen, haben sie in der dechiffrierten Mitteilung gelesen.

DER RUBAYAT

Um in den Maschinenraum zu gelangen müssen sie bei den Kabinen in Deck F der Treppe nach unten folgen. Von dort gelangen sie in den Turbinenraum, wo sie von einem Matrosen aufgehalten werden. Er wird ihnen sein Leid mit den Turbinen klagen. Bieten sie ihm ihre Hilfe an, und schauen sie sich die Knöpfe einen Moment an. Klicken sie danach auf OK.

Nun bitten sie den Matrosen um Rat, er wird ihnen daraufhin die Betriebsanleitung zeigen. Notieren sie sich die Schritte und befolgen sie sie genau, wenn sie sein Problem gelöst haben, können sie jederzeit auf diesem Weg in den Maschinenraum gelangen.

Im Kesselraum 3 stoßen sie auf Vlad. Sagen sie ihm das sie ihm helfen Werden und begeben sie sich danach runter in den Kesselraum. Hier werden sie im Schaltkasten neben dem Kohlenbunker 4 den Rubayat finden. ACHTUNG! Stecken sie den Rubayat nicht ein, sondern deponieren sie ihn im Kasten beim Kohlenbunker 5, ansonsten wird Vlad sie erschießen.

Nun begeben sie sich zu Sahsa Barbicon und hohlen das Paket für Vlad ab, fragen sie ihn bei der Gelegenheit über Georgia aus.

Mit dem Paket begeben sie sich zurück zu Vlad und übergeben es an ihn, er wird daraufhin verschwinden, und sie können den Rubayat hohlen und ihn zu Penny Pringel bringen, die sie mit dem Rubayat zum Zahlmeister schicken wird.

DER ZAHLMEISTER

Fragen sie den Zahlmeister nach Thayer, er wird ihnen ein Telegramm geben und sie bitten es für ihn abzusenden. Geben sie ihm den Rubayat zur Aufbewahrung und begeben sie sich nun zum Funkraum um das Telegramm abzusenden.

DER FUNKRAUM

Im Funkraum schauen sie sich die Bedienkonsole an. Sie finden in der Schublade eine Anleitung wie sie das Gerät bedienen müssen. Klicken sie den Kasten rechts oben an, und schieben sie den Schalter links nach oben. Dann klicken sie den Kasten links oben an und schieben sie den Hebel auf Senden. Jetzt müssen sie nur noch bei dem Kasten rechts unten die Frequenz einstellen (200 MHz) und dann können sie mit dem Taster der ca. in der Mitte ist die Nachricht übertragen. Holen sie die Nachricht aus dem Koffer und legen sie sie auf den Bildschirm, nun tippen sie über die Tastatur langsam die Nachricht ein.

Wenn sie das getan haben können sie den Funkraum verlassen und zurück zum Zahlmeister gehen, um ihm zu sagen das sie die Nachricht übermittelt haben.

DER ZAHLMEISTER

Nachdem sie dem Zahlmeister erzählt haben, das daß Telegramm abgeschickt ist, wird er verschwinden, und sie können nun die Ladepapiere einsehen, die neben der Klingel liegen. Sie werden einen Eintrag von Lembcke & Büchner finden, und wissen nun wo sie das Gemälde finden werden.

Gehen sie mit dieser Information zu Penny Pringel in die Kabine, sie wird sie zum Zahlmeister zurückschicken.

Fragen sie den Zahlmeister wie sie in den Laderaum gelangen, er wird daraufhin erzählen das er auf der Suche nach den Manschettenknöpfen von Mr. Strauß ist. Bieten sie ihm ihre Hilfe an. Wir wissen durch das was andere Leute erzählt haben, das Mr. Strauß im Empfangsraum auf dem D Deck war. Begeben sie sich dorthin, sie werden dort Max Seidelman kennenlernen, den sie gleich fragen wo Mr. Strauß gesessen hat. Stellen sie sich nun mit dem Rücken an die Treppe und klicken sie den linken Stuhl an, dort werden sie den Manschettenknopf finden. Nehmen sie ihn an sich. Danach werden sie noch Oberst Zeitel kennenlernen, der neben der Treppe steht. Bringen sie den Manschettenknopf nun zum Zahlmeister, der daraufhin zu Mr. Strauß rennen wird um ihn abzugeben, in der Zwischenzeit nehmen sie sich von seinem Schlüsselbrett, den Schlüssel mit dem komischen Anhänger. Gehen sie zum Deck A und über die Treppen zum Vorderdeck, von dort gelangen sie in den Laderaum.

DER LADERAUM

Der Matrose wird sie erst nicht durchlassen, aber sobald er den Schlüssel sieht wird er sie reinlassen. Gehen sie 3 Schritte nach vorne und dann in den Laderaum rechts von ihnen, dort werden sie ein Automobil finden. Klicken sie auf seine Scheinwerfer und diese werden angehen. Nun sehen sie die Kiste von Lemcke & Buechner. Öffnen sie die Kiste und sie haben das Gemälde gefunden (wenn das Gemälde nicht dort ist waren sie zu langsam und müssen noch mal von vorne anfangen, beeilen sie sich dann ein wenig. Ich finde es ziemlich nachlässig in einem Adventure so etwas von der Geschwindigkeit abhängig zu machen)

Erstatten sie nun Penny Pringel Bericht. Sie wird ihnen sagen, das sie den Steward suchen sollen, der eine Nachricht für sie hat. Sie finden ihn an der Haupttreppe von Deck C. Sprechen sie mit ihm.

Nun begeben sie sich auf das Bootsdeck (Backbordseite) dort wird Penny ihnen mitteilen, das sie Zeitel am Achterdeck belauschen sollen, tun sie das und sprechen sie dort mit Georgia

Gehen sie nun in den Rauchsalon und sprechen sie mit Charles.

Gehen sie danach Georgia besuchen in Kabine B70.

Nun in den Rauchsalon und noch mal mit Charles reden.

Dann zu Sahsha (A14) dort den Matrosen ansprechen. Dann zum Sicherungskasten und die Sicherung von Kabine A14 rausdrehen. Sasha wird daraufhin die Kabine verlassen. Drücken sie nun die Sicherung wieder rein und gehen sie in Sashas Kabine.

Klicken sie die Babuschka an, und drehen sie die Räder so das folgende Zahlen übereinander stehen:

15: 5-3-2-5

19: 4-7-3-5

12: 3-0-1-8

4: 0-1-1-2

Nun können sie die Babuschka öffnen und die Halskette gegen die Fälschung austauschen.

Gehen sie dann zum Zahlmeister und geben sie ihm das Bild und die Kette zur Aufbewahrung.

Begeben sie sich nun zum Squashplatz...

DER SQUASHPLATZ

Haderlitz wird sie zum Fechten auffordern. Fechten sie mit ihm und sie werden Informationen von ihm bekommen. Fechten sie so oft mit ihm, bis er sie nur noch zum Gefecht auffordert und ihnen keine Informationen mehr gibt.

Begeben sie sich nun zu Penny Pringel, sie wird ihnen sagen, das sie zu Trask gehen sollen, ihn finden sie an der Haupttreppe im A Deck wo die Uhr hängt. Zeigen sie ihm den Ring und er wird eine Vision haben und ihnen sagen das Haderlitz eine Freundin hat, die an Bord ist.

Gehen sie zum Empfang auf dem D-Deck und sprechen sie mit Seidelman, er weiß wo sie die Freundin finden können. Suchen sie sie auf und sprechen sie mit ihr, behalten sie aber den Ring!!

Nun aber ab zu Penny Pringel...

Wenn sie bei Penny ankommen wird sie sie nach dem Gemälde fragen, hohlen sie es und bringen sie es zu ihr. Sie erhalten von ihr einen Stift mit einer Gasladung. Begeben sie sich nun zurück zum Zahlmeister um das Gemälde abzugeben...

Begeben sie sich danach zum türkischen Bad.

DAS TÜRKISCHEBAD

Sprechen sie mit Offizier Morrow und bitten sie ihn, das sie sich umschauen dürfen. Sprechen sie auch mit dem Steward.

Betreten sie dann das Türkische Bad und gehen sie zum elektrischen Bad, heben sie dort die Notiz auf.

Begeben sie sich nun zu Trask und zeigen sie ihm die Notiz. Mit seinen Informationen begeben sie sich dann zum Schottlandweg. Gehen sie dann nach achtern bis sie die Axt und das Seil sehen, schauen sie sie an und wie bestellt wird Jack Hacker erscheinen der eine Nachricht für sie hat.

Mit dieser Nachricht gehen sie wieder zu Trask, sie müssen ihm die Nachricht unbedingt zeigen. Er sagt ihnen das sie im Café Parisian schauen sollen, also begeben sie sich dorthin, sie werden dort eine Zigarettenschachtel finden, die sie wieder Trask zeigen müssen. Er wird ihnen sagen wem sie gehört. Begeben sie sich nun zu Seidelman, in den Rauchsalon. Er wird ihnen im Tausch gegen seine Zigaretten eine Information geben.

Gehen sie nun zum Bootsdeck bei den Rettungsbooten 9/10 (Backbordseite) werden sie einen Matrosen treffen. Fragen sie ihn ob sie auf den Schornstein klettern dürfen. Leider geht dies nur vom Maschinenraum aus.

Also begeben sie sich zu Penny Pringel und erstatten ihr Bericht. Danach begeben sie sich in den Maschinenraum.

DER MASCHINENRAUM

Nachdem sie erneut die Turbine repariert haben, dürfen sie wieder in den Maschinenraum. Halten sie sich nun immer links, und sie kommen zum Schornstein, zwischendurch haben sie ein Handgemenge mit Vlad, es ist aber egal ob sie das gewinnen oder verlieren.

DER SCHORNSTEIN

Klettern sie hoch und umrunden sie den Schornstein. Achten sie immer auf die Mitte bis sie das Notizbuch sehen. Nehmen sie es an sich.

Oh, Besuch, Oberst Zeitel fuchtelt mit einer Pistole rum, und will das Notizbuch haben - halten sie ihn hin.

Dann gibt es eine kleine Unterbrechung. Die Titanic rammt den Eisberg...

Geben sie danach dem Oberst den Gaskugelschreiber, und setzen sie ihn damit außer Gefecht. Nun begeben sie sich nach unten. Dort wird Vlad sie K.O. schlagen.

DER UNTERGANG

Penny Pringel klopft an der Tür, und gibt ihnen Informationen.

An dieser Stelle sollten sie das Spiel speichern, um nachher verschiedene Lösungswege zu testen.

Verlassen sie die Kabine und wenden sie sich nach Rechts zur Haupttreppe. Gehen sie auf das A Deck und dort in den Salon erster Klasse. Unterwegs treffen sie Haderlitz Freundin, die ihnen einen Schal gibt. Gehen sie in den Salon und sprechen sie mit Trask fangen sie jedoch kein Gespräch mit Zeitel an verlassen sie den Salon durch die andere Tür und gehen sie in den Rauchsalon, speichern sie nun erneut ab.

Unterhalten sie sich mit Rivera und verwetten sie die Halskette gegen die Einstiegskarte (Tarotkarte "La Morte"). Sie müssen gewinnen, wenn nicht laden sie neu und versuchen sie es noch einmal. Sobald sie gewonnen haben gehen sie durch den 1. Klasse Salon zum Bootsdeck, sprechen sie mit niemanden.

Wenn sie nach achtern gehen, treffen sie wahrscheinlich die Gorse Jones, ignorieren sie sie.

Gehen sie zur Treppe 2ter Klasse und gehen sie immer weiter nach unten. Sprechen sie auf keinen Fall mit den Hackers. Sie kommen in den Turbinenraum und gehen dann links die Treppe runter. Dort treffen sie Vlad. Überreden sie ihn das Notizbuch gegen den Schal zu tauschen.

Gehen sie nun nach oben zur Treppe 2ter Klasse sprechen sie mit Hackers.

Sie erzählen ihnen das Frau Conkling ihr Baby entführt hat und geben ihnen einen Brief den sie Frau Conkling geben sollen. Gehen sie zum Bootsdeck und suchen sie Penny Pringle sprechen sie mit ihr. Gehen sie nach Achtern, wo sie Frau Conkling treffen tauschen sie den Brief gegen das Baby und bringen es zu den Hackers. Zusammen mit Mrs. Hacker kehren sie zum Bootsdeck zurück. Sprechen sie mit dem Matrosen und zeigen ihre Eintrittskarte vor. Steigen sie in das Rettungsboot und genießen sie das Finale.

Es gibt übrigens 7 Lösungen, als da wären:

1. Eine Zukunft ohne Krieg & Revolution (Notizbuch, Halskette, Gemälde, Rubayat)
2. Nazi-Zukunft (Notizbuch)
3. Atomwaffenzukunft (Halskette, aber kein Gemälde)
4. Sowjetzukunft (Halskette, aber kein Notizbuch)
5. Deutschmarxistische Zukunft (Weder Notizbuch noch Halskette)
6. Unveränderte Zukunft (gar kein Gegenstand)
7. Keine Zukunft/Tod (der Spieler geht mit der Titanic unter und ertrinkt)

So und nun viel Spaß mit TITANIC - Wettlauf gegen die Zeit.

(c) Thorsten Totzke