

Komplettlösung – The Inner World

von Kerstin Häntsch

Der Held der Geschichte heißt Robert. Eine Taube klaut das Amulett von Conroy und Robert versucht es zurück zu bekommen. Spielt man das Spiel mit Steam, dann gibt es jede Menge Errungenschaften. Soweit ich sie finde, werde ich sie auch erwähnen. Ansonsten gilt wie immer im Adventure, mit allen Personen über alle Themen sprechen und alle Gegenstände mitnehmen.

Kapitel 1 – Die Taube

Hinterhof:

- **die Flasche mit dem Saft nehmen**
- den Saft mit dem Händler benutzen (**Errungenschaft: Schnaps Dealer**)
- **die Krücke ansehen und nehmen**
- den Conroy Kopf ansehen
- **die Windsocke ansehen und nehmen**
- das Fahndungsfoto ansehen
- das FOSFOS ansehen
- den Müllhaufen ansehen
- die Taube auf dem Fensterbrett ansehen und auch den toten Fisch
- **den Wurm ansehen und versuchen zu nehmen**
- **die Flasche mit dem Saft mit dem Wurm benutzen**
- **dann den betrunkenen Wurm nehmen**
- **mit dem Müllhändler sprechen bis Robert eine Conroy Puppe und einen Sack Taubenfutter gratis bekommt**
- **den Sack mit dem Futter ansehen und benutzen**
- der ist leer
- Robert hat nur einen Faden
- **den Faden mit dem Windsack benutzen**
- das ergibt einen Kescher
- **den Wurm mit der Krücke benutzen**
- das ergibt eine Schleuder
- **dann den Korken mit der Schleuder benutzen**
- das ergibt eine geladene Schleuder
- **die geladene Schleuder mit dem Fisch benutzen**
- der fällt herunter und die Taube kommt hinterher

- **den Kescher mit der Taube benutzen**
- da taucht Laura (das Mädchen vom Fahndungsplakat) auf und nimmt die Taube mit
- zur Bargasse gehen

Bargasse:

- **Robert spricht mit der Frau** (Lied, Laura, Baby, Leibchen)
- die Wiege ansehen
- die Kellerluke ansehen
- die Tafel und das Schild an der Bar ansehen
- **mit dem kleinen Jungen sprechen**
- er heißt Deze und er hat eine Schatzkarte
- den versteinerten Mann ansehen
- **den Gehstock ansehen und nehmen**
- in die Bar gehen
- die Kisten ansehen und den schlafenden Gast
- das Gemälde und den Kaugummiautomaten ansehen
- den Wuluff ansehen und den Windmönch
- **mit der Bardame sprechen**
- **Robert bekommt einen Drink**
- **mit dem Windmönch sprechen**
- **den Drehstuhl ansehen auf dem der Windmönch sitzt**
- die Bar verlassen
- zum Windbrunnenplatz gehen

Windbrunnenplatz:

- **die Arme ansehen die durch die Gitter vom Gefängnis zu sehen sind**
- mit dem Mann sprechen
- **er ist Schneider**
- nach einem Leibchen fragen
- **Robert muss ein Strickmuster, Nadeln und Garn besorgen**
- die Treppe nach oben gehen
- dort steht eine Wache
- den Windbrunnen ansehen und den Sündomat
- **den Sündomat benutzen und sagen es gibt keine Sünde**
- **dann das Gespräch beenden und den Minzbonbon aus dem Ausgabefach nehmen**
- **mit der Wache sprechen**
- den Eingang benutzen
- den Conroykopf ansehen
- **das Flugblatt nehmen**

- wieder nach unten gehen
- **die Conroy Puppe mit der Wache benutzen**
- **die Launchbox nehmen**
- **nochmal den Sündomat benutzen**
- sagen es gibt eine kleine Sünde
- der Zeiger schlägt ein kleines Stück aus
- dann sagen er hat die Wache vollgequatscht
- der Zeiger schlägt weiter aus
- das Gespräch beenden
- dann zum Hinterhof zurück gehen

Hinterhof:

- **den Kescher (Windsocke) nehmen**
- darunter liegt der Fisch
- **das Flugblatt mit dem Fisch benutzen**
- wieder zur Bargasse gehen

Bargasse:

- in die Bar gehen
- **den eingewickelten Fisch mit dem Drehstuhl benutzen**
- **dann den losen Faden am Windmönch benutzen**
- **Robert hat jetzt eine Rolle Garn**
- **das Minzbonbon mit dem Kaugummiautomaten benutzen**
- **da kommen Murmeln aus dem Automaten**
- **die Murmeln mit der Launchbox benutzen**
- **mit der Bardame sprechen** (über den Sündomaut und die Sünden von ihr)
- alle Themen mit der Bardame besprechen (**Errungenschaft: King of Sins**)
- die Bar verlassen
- **die Launchbox mit den Murmeln Deze geben**
- der überlässt Robert dafür das Strickmuster
- **das Strickmuster nehmen**
- zum Windbrunnenplatz gehen

Windbrunnenplatz:

- **den Sündomat benutzen und diesmal von den Sünden der Bardame erzählen**
- der Automat fliegt auseinander
- **den Zeiger und ein Minzbonbon nehmen**

- zum Schneider im Gefängnis gehen
- ihm das Garn, den Zeiger, den Gehstock und das Strickmuster geben
- Robert bekommt das Leibchen
- zur Bargasse gehen
-

Bargasse:

- das Leibchen der Asposerin geben
- sie sagt wo Laura ist (beim Mechater)

Mechater:

- Robert steht auf der Bühne
- er findet dort Taubenfedern
- eine Taubenfeder nehmen
- die Falltür ansehen
- sie lässt sich nicht öffnen
- zum Saal gehen
- das Drehbuch ansehen
- das Schaltpult ansehen
- dann das Schaltpult benutzen
- man kann an einer Scheibe rechts die Szenen einstellen (die Asposer, Conroy, den Hintergrund und den Basyl)
- dann kann man den Hebel auf verschiedene Positionen stellen
- jetzt kann man einfach mal etwas einstellen und dann die Ansicht verlassen
- am Schaltpult gibt es eine Tür
- diese Tür öffnen
- die Kritzeleien ansehen
- da steht Bühnenbild 6, Asposer 4, Conroy 7 und Basyl 4
- jetzt das Drehbuch ansehen
- auf den angegebenen Seiten sieht man wie das Bühnenbild aussehen muss und wo alle anderen stehen müssen
- dann das Schaltpult benutzen
- die Scheibe auf Asposer einstellen und den Hebel auf 4 stellen
- die Scheibe auf Hintergrund einstellen und den Hebel auf 4 stellen
- die Scheibe auf Conroy einstellen und den Hebel auf 3 stellen
- die Scheibe auf den Basyl einstellen und den Hebel auf 3 stellen
- es gibt ein Geräusch
- **Errungenschaft: Trial and Error** (wenn man nicht die Hinweise benutzt hat, also die Tür am Schaltpult)
- auf die Bühne gehen
- den Daumen von Conroy benutzen

- **die Falltür ist offen**
- den Geheimgang benutzen
- Laura und die Taube sind hier
- das Amulett ist auf dem Tisch, aber da kommt Robert nicht ran
- **den aufgeplatzten Sack ansehen**
- da ist Spezialkleber drin
- **das Schnapsglas aus dem Inventar mit dem Spezialkleber benutzen**
- **nun noch den Korken mit dem Schnapsglas benutzen**
- **im Inventar das Schnapsglas mit der linken Maustaste anklicken und dann das Icon für Benutzen anklicken**
- **Robert schüttelt den Schnaps mit dem Leim**
- **das Wartungspult ansehen und benutzen**
- die Hand von Conroy geht nach oben
- **Robert geht auch nach oben auf die Bühne**
- **den Spezialkleber mit der Hand von Conroy benutzen**
- **dann den Kescher mit der Hand benutzen**
- wieder zum Geheimgang gehen
- **das Wartungspult benutzen**
- der Kescher fängt das Amulett, aber Laura bemerkt es
- dann taucht Conroy auf
- Laura und Robert verschwinden
- **Errungenschaft: Kapitel 1 beendet**

Kapitel 2 – Wurzelwald

Wurzelwald – Fallen:

- das komische Tier ansehen
- **die Taubenfeder mit dem Tier benutzen**
- **die Conroy Puppe wieder nehmen**
- **den Helm ansehen und nehmen**
- den Dornenstrauch ansehen
- **die Conroy Puppe mit dem Dornenstrauch benutzen**
- Robert hat einen Dornenzweig
- **den Baum ansehen**
- da sind Früchte am Baum
- **den Helm benutzen und dann den Baum benutzen (Errungenschaft: Brainteaser)**
- die Bremsspur ansehen
- **die Wollmaus ansehen**
- **das Astloch ansehen**

- **den Dornenzweig mit dem Astloch benutzen**
- die Fallen und die Schilder ansehen
- die Wollmaus verfängt sich im Dornenzweig
- **die Wollmaus nehmen**
- **die Wollmaus mit dem Helm benutzen**
- **dann den Helm benutzen und den Baum benutzen**
- diesmal kann Robert die Frucht nehmen
- **die Baumfrucht mit der Falle benutzen (Errungenschaft: Windfall)**
- **mit dem komischen Tier sprechen (ist ein Schrof)**
- **die Baumfrucht mit den Krallen von dem Tier benutzen**
- das ergibt eine Bowlingkugel
- **die Baumfrucht mit den Fallen benutzen**
- die sind nun außer Gefecht
- leider rennt Robert in die nächste Falle und hängt nun kopfüber an einem Seil
- Laura taucht auch auf
- sie sagt sie wird Robert befreien
- jetzt spielt man mit Laura

Baumhaus (Laura):

- den Pfeil ansehen und das Schreimeisennest
- **mit Robert sprechen (2x)**
- dann fällt ein Haken nach unten
- nach unten zum Waldrand gehen
- **den Haken nehmen**
- das Schilf ansehen
- **ein Schilfrohr nehmen**
- das Moor ansehen
- **mit dem Schrof sprechen**
- er hat eine trockene Stelle am Kopf und er weiß das die Brille vom Windmönch im Moor liegt
- nach dem Gespräch die Stelle im Moor ansehen wo die Brille liegen soll
- **das Schilfrohr mit der Stelle im Moor benutzen (Errungenschaft: Master of Stirring)**
- zum Schrof gehen
- **das Schilfrohr mit der trockenen Stelle auf dem Kopf vom Schrof benutzen (Errungenschaft: Gorf Scratcher)**
- **den Haken mit dem Schilfrohr benutzen**
- **dann das Schilfrohr mit der Stelle im Moor benutzen**
- **Laura hat die Brille**
- nach rechts in den Wald gehen
- hier sind drei komische Typen
- **die Tanköffnung ansehen** (da ist Honig drin)
- **das Schilfrohr mit der Tanköffnung benutzen**, dann ist der Tank leer

- **die Maschine, den Globus, das Zelt und die Windkarte ansehen**
- **den Stein ganz vorne ansehen (schreiende Stelle)**
- **die Brille mit der schreienden Stelle benutzen**
- da sitzt eine Schreiamoise
- **die Schreiamoise nehmen**
- Laura benutzt die kleine leere Dose im Inventar mit der Schreiamoise
- **mit den komischen Typen sprechen**
- sie sind Aerologen und sie vermissen einen Kollegen
- zum Baumhaus gehen
- **die Dose mit der Schreiamoise mit dem Schreiamoisennest benutzen**
- der Windmönch schießt mehrere Pfeile ab, die alle am Baumstamm stecken bleiben
- **Laura kann über die Pfeile nun nach oben gehen**
- **die Mütze nehmen (Laura nimmt den ganzen Schädel)**
- **den Brustbeutel nehmen**
- **Laura nimmt einen Zeigestock aus dem Brustbeutel**
- **über die Brücke nach links gehen und das Moos nehmen**
- dann wieder in den Wald gehen
- **den Schädel den Aerologen geben**
- **Laura bekommt den Globus**
- **den Globus öffnen**
- sie hat nun zwei Halbkugeln
- **das Moos mit dem Globus benutzen**
- damit sind die Löcher gestopft
- zum Waldrand gehen
- **den Globus mit dem Moor benutzen**
- eine Hälfte ist nun gefüllt
- die Bremsspur ansehen
- **das Schilfrohr mit dem Haken mit der Bremsspur benutzen**
- es kommt eine Sandader zum Vorschein
- **den Globus mit der Sandader benutzen**
- **die beiden Hälften vom Globus nun zusammen benutzen**
- jetzt hat Laura Schlamm
- in den Wald gehen
- **die Maschine benutzen und in Richtung vom Windmönch stellen**
- **dann den Schlamm mit dem Tank benutzen**
- **den Auslöser benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- eine Wollmaus ist jetzt vorne links zu sehen
- **den Zeigestock mit dem Schilfrohr mit dem Haken benutzen**
- **dann das verlängerte Schilfrohr mit der Wollmaus benutzen**
- Laura hat die Wollmaus gefangen
- zum Waldrand gehen
- **dort den Pfeil nehmen, den der Windmönch nach dem Papierflieger abgeschossen hat**

- zurück in den Wald
- **den Pfeil mit dem Auspuff der Maschine benutzen**
- der Pfeil ist jetzt voller Honig
- zum Schrof gehen
- den Pfeil mit Honig mit der trockenen Stelle am Schrof benutzen
- **mit dem Schrof sprechen**
- zum Baumhaus gehen
- zum Skelett nach oben klettern
- **den Pfeil mit dem Honig mit den Fliegen benutzen**
- dann wieder zum Schrof gehen
- **den Pfeil mit dem Honig und den Fliegen mit der trockenen Stelle am Schrof benutzen**
- in den Wald gehen
- **die Maschine benutzen und in Richtung Schrof drehen**
- **den Auslöser benutzen**
- **diesmal fängt der Schrof den Papierflieger nicht, weil er durch die Fliegen abgelenkt ist**
- zum Baumhaus gehen
- **die Wollmaus mit dem Hörgerät vom Windmönch benutzen**
- nun wieder in den Wald gehen
- **die Maschine in Richtung Windmönch drehen**
- **dann den Auslöser benutzen**
- **diesmal hört der Windmönch den Papierflieger nicht**
- die Windkarte ist nun fertig
- die drei Typen verschwinden
- **die Windkarte und den Sattel nehmen**
- zum Baumhaus gehen
- **dort den Sattel mit der Wäscheleine benutzen**
- Laura befreit Robert (**Errungenschaft: Kapitel 2 beendet**)

Kapitel 3: Die Ruine

vor der Ruine:

- Laura und Robert stehen vor der großen Pforte
- **die Strickleiter ansehen und nehmen** (die Sprossen)
- den Ast ansehen
- **die Überreste ansehen**
- **den versteinerten Arm ansehen und nehmen**
- **den Stein ansehen** und versuchen zu bewegen
- die Pforte ansehen

- das schlafende Fosfos ansehen
- die Mauersteine ansehen
- **mit der Schorfeline sprechen**
- **den versteinerten Arm mit dem Stein benutzen**
- Robert hat nicht genug Kraft
- **mit Laura sprechen und fragen ob sie den Stein bewegen kann**
- **Laura schiebt den Arm unter den Stein**
- **jetzt die Sprossen unter den Stein legen**
- **dann den Stein benutzen**
- der Stein fällt um
- **den Stein auf den Rollen benutzen**
- nun liegt der Stein neben der Schorfeline
- **mit der Schorfeline sprechen und fragen ob sie auf den Stein wechselt**
- **dazu 2x mit ihr flirten**
- **dann wechselt sie auf den Stein**
- **den Korpus nehmen**
- **den Korpus und den Arm mit den Überresten benutzen**
- die Statue ansehen
- sie hat eine Flötennase und das erste und letzte Loch sind geschlossen
- Robert kann jetzt auf seiner Nase spielen
- **dazu die Zahlen 1 und 4 gleichzeitig auf der Tastatur drücken**
- dann öffnet sich die Pforte
- das Fosfos wird wach und es hat Farbmotten um sich herum
- nach dem Fosfos greifen
- es fliegt auf die andere Seite
- in die Ruine gehen

Ruine:

- es taucht ein Typ auf
- er heißt Steve
- **er gibt Robert Gästekarten und einen Keks**
- den Keks isst Robert gleich auf
- **das Backbuch nehmen**
- **die Quaste nehmen**
- **die Skizze ansehen**
- **die Stecknadeln nehmen**
- das Poster ansehen (wichtige Information)
- die Zutaten ansehen
- die Kochkäfer ansehen
- das Backbuch ansehen (steht das Rezept für die Kekse drin)
- den Schlüssel ansehen

- **mit Steve sprechen**
- **nach dem Innenhof fragen**
- Steve benutzt den Schlüssel und lässt Robert und Laura in den Innenhof
- das Springseil ansehen
- **die Pilze ansehen und nehmen**
- die große Tür ansehen
- zum Empfang gehen
- **das Nudelholz nehmen**
- dann wieder in den Innenhof gehen
- diesmal geht Steve nicht mit
- **das Springseil nehmen**
- **den Teppich nehmen**
- **die Niktarinen nehmen**
- wieder zum Empfang gehen
- dann zur Pforte gehen

vor der Ruine:

- **den Teppich mit dem Ast benutzen**
- **das Fosfos mit den Farbmotten auf die Seite mit dem Teppich schicken**
- den Niktarinenstrauß mit der Schorfeline benutzen (**Errungenschaft: Casanova**)
- sie ist leider allergisch auf Niktarinen
- **im Inventar das Springseil mit der Quaste benutzen**
- **dann die Stecknadeln mit dem Springseil benutzen und zum Schluss noch die Gästekarten mit dem Springseil benutzen** (ergibt Bastelei)
- **das Nudelholz mit dem unteren Mauerstein benutzen**
- der Mauerstein verschwindet auf die andere Seite
- zum Empfang gehen

Ruine:

- **auf den untersten Mauerstein klettern**
- **dann das Nudelholz mit dem mittleren Mauerstein benutzen**
- **nun noch das Nudelholz mit dem unteren Mauerstein benutzen**
- vor die Ruine gehen

vor der Ruine:

- **auf den untersten Mauerstein klettern und dann auf den mittleren Mauerstein klettern**
- **das Nudelholz mit dem oberen Mauerstein benutzen**
- **dann das Nudelholz mit dem mittleren und dem unteren Mauerstein benutzen**

- jetzt sollten alle Mauersteine auf der anderen Seite sein
- zum Empfang gehen
-

Ruine:

- **über die drei Mauersteine nach oben klettern**
- **dann auf den Mauerrand klettern**
- **das Springseil (Bastelei) mit den Farbmotten benutzen**
- nun hat Robert goldene Gästekarten
- **die Bastelei benutzen und Robert macht die goldenen Gästekarten ab**
- wieder nach unten klettern
- **die goldenen Gästekarten mit Steve benutzen**
- der nimmt den Schlüssel und bringt Laura und Robert zum Windbrunnen
- den Windbrunnen, die Schale, die Kristalle und die versteinerten Asposer ansehen
- die Ringe ansehen
- **die Niktarinen mit der Schale benutzen**
- Steve sieht jetzt sein Spiegelbild darin
- **mit Steve sprechen** (nach dem Lied fragen)
- Steve fällt der Mittelteil vom Lied nicht ein
- der Kristall zerspringt
- **die Kristallsplitter nehmen** (sieht aus wie Zucker)
- **mit Laura sprechen** (fragen ob sie Steve ablenken kann)
- sie versucht es, aber es klappt nicht
- **wieder mit Laura sprechen und fragen ob sie Steve ablenken kann**
- sie sagt sie kann seine Stimme nicht erhören
- **Robert gibt Laura die Pilze** (als Ohrstöpsel)
- jetzt lenkt Laura Steve ab
- in den Innenhof gehen und dann zum Empfang gehen
- die Zutaten nehmen
- sie sind alle leer
- **die Reibe nehmen**
- vor die Ruine gehen

vor der Ruine:

- **die Reibe mit Schorfeline benutzen**
- dann wieder zum Empfang gehen

Ruine:

- in den Innenhof gehen
- **die dampfende Reibe mit dem Schild an der Wand benutzen**
- das Schild glänzt jetzt
- **die Rostflocken nehmen, die am Boden liegen**
- **zur Windkapelle gehen und mit Laura sprechen**
- sie kann aufhören Steve abzulenken
- zum Innenhof gehen und dann zum Empfang
- **mit Steve sprechen und nach dem Innenhof fragen**
- Steve kommt mit in den Innenhof
- dort sieht er sein Spiegelbild im Schild
- **mit Steve sprechen** (wegen dem Lied)
- Steve fällt jetzt der Rest vom Lied ein
- es fällt Mauerstaub herab
- **mit Laura sprechen** (soll Steve ablenken)
- **Robert gibt Laura die Pilze**
- **den Steinstaub nehmen**
- zum Empfang gehen
- **den Steinstaub, die Rostflocken, die Kristallsplitter und die Nektarinen mit der Rührschüssel benutzen**
- **dann die Kurbel drehen**
- der Teig ist fertig
- **die Rührschüssel nehmen**
- **die Rührschüssel mit der Schatulle mit dem Schlüssel benutzen**
- **dann die Schatulle in den Ofen stellen**
- **mit den Kochkäfern sprechen (beleidigen)**
- der Ofen wird heiß
- Robert spricht wieder mit den Kochkäfern wenn der Teig fertig ist
- **dann die Conroy Puppe mit dem Ofen benutzen**
- **Robert hat nun einen gebackenen Schlüssel**
- in den Innenhof gehen
- **mit Laura sprechen** (kann aufhören Steve abzulenken)
- zum Empfang gehen
- **ohne Steve in den Innenhof gehen**
- **den gebackenen Schlüssel mit der Tür benutzen**
- zur Windkapelle gehen
- **die Ringe ansehen**
- **auf der Flöte spielen und zwar in der Reihenfolge:**

Taste 1 drücken

Taste 2 + 4 gleichzeitig drücken

Taste 3 drücken

Taste 2 + 3 gleichzeitig drücken

Taste 1 + 3 gleichzeitig drücken

Taste 1 drücken

- die Fosfos leuchten alle auf
- es folgt eine Zwischensequenz
- Robert und Laura landen in einer großen Halle
- **Errungenschaft: Kapitel 3 geschafft**
- Laura will ihren Vater suchen
- Robert ist wieder allein

Kapitel 4

Halle:

- Robert sieht sich um
- die Flagge, den Kurbelkasten, das Schild, den Trichter und die Kaffeekanne ansehen
- **die Bilderreihe ansehen**
- dort stehen Sprüche unter den Bildern
- für die Mechaniker Wache würde sich folgende Kombination ergeben:

Er liebte das Bier = 4

Er liebte die Frau = blau

Er liebte auch Arsen = 10

- das erste Bild ist lose
- **das Bild nehmen**
- die Wache mit der Zeitung ansehen
- das Knie der Wache ansehen
- den Motorraum, das kugelförmige Bauteil, den Eimer mit Klarlack und den Inbusschlüssel ansehen
- **mit der Wache sprechen**
- **versuchen den Inbusschlüssel zu nehmen, aber die Wache sagt das er keine Mechaniker Wache ist und die Sachen nicht nehmen darf**
- zum Gang gehen

Gang:

- den Wellensittich ansehen
- **mit dem Wellensittich sprechen**
- den Käfig ansehen
- er ist festgeschraubt
- **die Alarnglocke ansehen und benutzen**
- Robert hat jetzt ein Hämmerchen
- wieder zur Halle gehen

Halle:

- das Hämmerchen mit dem Knie der Wache benutzen
- dann das Ausrufezeichen nehmen, welches auf dem Boden liegt
- das Plakat von der Mechaniker Wache mit dem Wachmann benutzen
- der will die Kennung wissen
- Robert sagt: 4, blau und 10
- jetzt darf er sich Sachen ausleihen
- den Eimer mit dem Klarlack nehmen
- den Inbusschlüssel nehmen
- den Inbusschlüssel mit dem Kurbelkasten benutzen
- die Kurbel benutzen
- die Flagge nehmen
- den Klarlack mit dem Trichter benutzen
- die Kaffeekanne nehmen
- das Ausrufezeichen mit der Kaffeekanne benutzen
- das ergibt ein Ausrufezeichen in schwarzer Farbe
- zum Gang gehen

Gang:

- die Flagge mit dem Käfig benutzen
- auf der Flötennase spielen bis vorne an der Ecke keine Wache mehr steht (die 1 drücken)
- dann das Ausrufezeichen mit der abgebrochenen Stelle benutzen
- jetzt wieder spielen
- die Wachen laufen in den Abgrund und der Weg ist frei
- zum Zugang gehen
- die Treppe ansehen und die Tür zum Labor
- das Plakat ansehen
- die Notiz von Laura mit der Wache benutzen
- die Wache dreht sich in eine andere Richtung
- nun das Plakat vom Wachmann mit dem Plakat von Robert benutzen
- die Wache nimmt sich selber fest und der Weg ist frei
- ins Labor gehen

Labor:

- hier ist Laura
- sie hat ihren Vater gefunden
- Robert spricht mit Laura und sieht sich dann um

- die mechanischen Hände, den Aufzug, das Loch neben dem Aufzug, das Gitter, die Anschlüsse am Glasbehälter und die Baupläne ansehen
- **die Hand links ansehen und nehmen**
- das Labor verlassen
- die Treppe nach oben gehen
- Robert landet im Thronsaal

Thronsaal:

- **das Gemälde ansehen**
- **den Thron ansehen und benutzen**
- Robert hat jetzt eine Sprungfeder
- **das Basylenmodell ansehen und nehmen**
- **die Hausapotheke ansehen und die k.O. Tropfen und das Fischöl nehmen**
- **das Kunstwerk ansehen und benutzen**
- da ist Puderzucker drin
- **die Conroy Puppe mit dem Puderzucker benutzen**
- **das Basylenmodell mit dem Puderzucker benutzen**
- **dann das Basylenmodell mit dem Gemälde benutzen**
- da sind Fingerabdrücke zu sehen und eine Vertiefung
- **im Inventar die Sprungfeder mit der Faust kombinieren**
- **dann die k.O. Tropfen mit der Faust benutzen**
- **die Conroy Puppe mit Fonk benutzen**
- der ist dann weg
- **die Stacheln nehmen**
- **einen Stachel mit der Vertiefung im Gemälde benutzen**
- der Gang ist wieder offen
- **den Diamant nehmen, der auf dem Boden liegt**
- zum Labor gehen

Labor:

- **die Faust mit dem Aufzug benutzen**
- dann durch das Gitter sehen
- **das Fischöl mit dem Aufzugsknopf benutzen**
- der Typ mit der Fliegenklatsche schlägt gegen den Knopf und der Aufzug kommt zu ihm und er bekommt die Faust ab
- es folgt eine kleine Zwischensequenz
- **den Diamanten Lauras Vater geben**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Kapitel 4 geschafft**

Kapitel 5

Finale:

- Robert ist in der Ruine
- den Basyl, den Bremsschirm und die Motorhaube ansehen
- **das Schild nehmen**
- das Beet ansehen
- zur Windkapelle gehen
- **das schlafende Fosfos, die Taube und den Fisch nehmen**
- zum Innenhof gehen und dann zum Empfang
- **dort das schlafende Fosfos nehmen**
- **die Kaugummi nehmen**
- vor die Ruine gehen
- **die Kaugummi Schrofeline geben und mit ihr sprechen**
- die macht nun immer Blasen damit
- **das schlafende Fosfos nehmen**
- wieder in den Innenhof gehen
- **die drei schlafenden Fosfos mit dem Bremsschirm benutzen**
- **dann auf der Flöte spielen (die 1 drücken)**
- **das Schild mit dem Beet benutzen**
- **dann den Auslöser am Basyl betätigen**
- das klappt nicht
- **das Schild benutzen und einmal drehen**
- **wieder den Auslöser betätigen**
- auch das klappt so nicht
- **jetzt das Schild noch einmal drehen**
- **den Auslöser betätigen**
- die Motorhaube geht auf
- **Robert nimmt das Gehirn**
- **die Entsteinerungsaugen nehmen**
- vor die Ruine gehen
- **wenn Schrofeline eine Blase macht, dann das Gehirn mit der Blase benutzen**
- das Gehirn ist dann verklebt
- zum Empfang gehen
- **den Spiegel versuchen zu nehmen**
- **mit Steve sprechen und wegen dem Spiegel fragen**
- **mit Pete sprechen**
- Steve macht den Spiegel kaputt
- **das verklebte Gehirn mit den Scherben benutzen**

- das ergibt eine Spiegelkugel
- zum Innenhof gehen
- **das Schild in die mittlere Stellung (Richtung Windkapelle) drehen**
- zur Windkapelle gehen
- **dort die Spiegelkugel mit dem Haken unter den Symbolen benutzen**
- Conroy erscheint
- **die Taube mit Conroy benutzen**
- **versuchen zum Innenhof zu gehen**
- Conroy schießt auf Robert, aber die Versteinerung hält nicht an
- in den Innenhof gehen
- dort ist der Basyl von Conroy
- **die Versteinerungsaugen nehmen**
- **dann die Versteinerungsaugen mit dem Basyl von Robert benutzen**
- **den Fisch auf den Auslöser legen**
- wieder zur Windkapelle gehen
- Conroy erscheint wieder
- **die Taube mit Conroy benutzen**
- **die Taube fliegt zum Fisch und drückt auf den Auslöser**
- Conroy wird versteinert
- **den Fosfos Anhänger nehmen und mit der Dekoration (Haken) rechts an der Wand benutzen**
- in den Innenhof gehen
- die Taube und den Fisch nehmen
- **die Versteinerungsaugen nehmen und die Entsteinerungsaugen mit dem Basyl von Robert benutzen**
- **dann den Auslöser drücken**
- das Orchester wird entsteinert
- Zwischensequenz und Abspann
- **Errungenschaft: Kapitel 5 geschafft**
- **Errungenschaft: Mr. Wise-Guy**
- **Errungenschaft: Blabbermouth**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 18.04.2017

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>