

# The Next Big Thing - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Dan Murray (Sportjournalist) und Liz Allaire (Journalistin) sollen eine Reportage über die Preisverleihung des Horrorfilmfestivals schreiben. Dan hat keine Lust zu der Reportage, weil er eigentlich nur den Sport liebt. Liz geht allein zu der Veranstaltung. Nach der Veranstaltung sieht sie wie Big Albert in das Büro von FitzRandolph (dem Veranstalter) einsteigt und sie will der Sache auf den Grund gehen. In dem Spiel steuert man mal Liz und mal Dan. Es gibt eine Übersicht über die zu erledigenden Aufgaben. Wie immer gilt: alles genau ansehen, mit allen Leuten sprechen und alles mitnehmen was geht. Bei bestimmten Rätseln gilt das Zufallsprinzip.

## Kapitel 1 - Liz

### Am Auto:

- mit Dan sprechen
- dann zur Villa gehen

### Villa:

- vor der Villa die Hütte ansehen
- da wohnt Toby 3 drin
- mit dem Roboter rechts von der Hütte sprechen
- er heißt Phil
- leider kann man nicht viel mit ihm anfangen
- das Fenster ansehen durch das Big Albert eingestiegen ist
- in die Villa gehen

### Villa / Eingangshalle:

- Liz landet sofort bei FitzRandolph
- sie unterhält sich mit ihm
- um zum Büro zu gelangen muss FitzRandolph den Platz in seinem Sessel verlassen
- es folgt eine Zwischensequenz
- mit Dan sprechen und versuchen ihn zu überzeugen das er FitzRandolph ablenkt
- Dan will aber nicht (er hätte aber gern Karten für einen Boxkampf))

- wieder in die Villa gehen
- mit den beiden Robotern vor den beiden Treppen sprechen
- sie wollen aber Liz nicht nach oben lassen
- **den Kürbis an der Treppe ansehen**
- er hat eine Brille auf
- **die Brille nehmen**
- auf der linken Seite in den hinteren Flur gehen (ist das Lesezimmer)

### Villa – Lesezimmer:

- den Sessel ansehen und das Regal
- **aus dem Regal das Färbemittel nehmen**
- die Treppe ansehen und die Weste
- **die Weste nehmen**
- wieder in die Eingangshalle gehen
- jetzt den oberen Gang links im Flur nehmen
- da geht es zur Garderobe

### Villa – Garderobe:

- **mit Edgar sprechen**
- das Buch und das Schild ansehen
- **Vulkan Flash ansehen**
- **im Inventar die Brille, die Weste und das Färbemittel mit dem Alien Look benutzen**
- **dann den Alien Look Edgar geben**
- **dafür bekommt Liz eine Jacke**
- **im Inventar die Jacke genauer ansehen**
- da sind zwei Karten für einen Boxkampf drin
- die Villa verlassen und zum Auto gehen

### Am Auto:

- **die beiden Karten Dan zeigen**
- der ist nun bereit FitzRandolph abzulenken
- **Liz öffnet den Kofferraum und nimmt eine leere Öldose mit**
- **den Flachmann ansehen und mitnehmen**
- dann wieder in die Villa gehen

### Villa / Eingangshalle:

- zum Sessel gehen

- den Sessel ansehen
- da liegt etwas
- **die Kurbel nehmen**
- in den Flur hinter dem Sessel gehen
- hier gibt es drei Türen und alle sind verschlossen
- die Bilder an der Wand ansehen
- **mit dem Roboter Jimmy sprechen**
- der öffnet höchstens die Tür von der Sekretärin
- leider entspricht Liz nicht den eingetragenen Daten, damit Jimmy die Tür öffnet
- **im Inventar den Flachmann mit der Öldose benutzen**
- **die Öldose mit Jimmy benutzen**
- **dann wieder mit ihm sprechen und sagen er soll die zweite Tür öffnen**
- da Jimmy jetzt betrunken ist, öffnet er die Tür
- es folgt eine Zwischensequenz

### **Villa / Büro:**

- Liz geht in das Büro von Beverly
- **den Becher mit Stiften auf dem Schreibtisch ansehen**
- **einen Bleistift nehmen**
- in das Büro von FitzRandolph gehen
- das Grammophon ansehen
- **die Kurbel mit dem Grammophon benutzen**
- wieder in das Büro von Beverly gehen
- hier steht jetzt ein Bett
- **das Regal ansehen und eine Dose Kaviar nehmen**
- das Büro verlassen und auch die Villa

### **Villa:**

- **die Dose Kaviar mit der Hütte benutzen**
- Liz kann sich nun den Notizblock holen
- **im Inventar den Bleistift mit dem Notizblock benutzen**
- da steht "zum Lager schnell"
- dann folgt eine Zwischensequenz
- anschließend geht es mit Dan weiter

## Kapitel 2 – Dan

### Lager:

- Dan sieht sich die Zeichnungen, das Sofa und den Ofen an
- neben dem Ofen liegt ein Gürtel
- **den Gürtel nehmen**
- das Lager verlassen
- am Eingang stehen Sprühdosen
- **die Sprühdosen nehmen**
- das Graffito ansehen
- nach links gehen zur Villa

### Villa:

- El Chupacabras ansehen
- er schläft
- **den Gitarrenkasten nehmen**
- **im Inventar den Gitarrenkasten näher ansehen**
- **die Tür ansehen vor der Phil stand**
- **an der Tür ist eine Kralle**
- Dan bekommt die Kralle aber nicht ab
- zum Auto gehen

### Am Auto:

- **den Baseballschläger nehmen**
- in der Wiese steckt ein Korkenzieher
- **den Korkenzieher nehmen** (ist ein Seelensauger)
- zurück zur Villa gehen

### Villa:

- **den Baseballschläger mit der Kralle an der Tür benutzen**
- Dan hat nun die Kralle
- in Richtung Lager gehen
- dann zweigt rechts ein Weg ab zum Bootssteg

## Bootssteg:

- die Yacht ansehen
- das Seil ansehen
- **die Kralle mit dem Seil benutzen und Dan hat das Seil**
- wieder zurück zur Villa gehen

## Villa:

- **den Gürtel von Liz mit der Hütte benutzen**

## Lager:

- Toby schnüffelt und zeigt Dan wo Liz war (im Lager unter einer Falltür)
- **das Seil mit der Falltür benutzen**
- **Dan findet das Aufnahmegerät von Liz**
- Zwischensequenz
- das Lager verlassen
- neben dem Eingang liegt ein Blatt
- **das Blatt nehmen**
- Edgar ist am Graffito
- **mit Edgar sprechen**
- dann zum Bootssteg gehen

## Bootssteg:

- zur Yacht gehen
- Dan bekommt noch ein Gespräch mit
- **in die Yacht gehen**

## Yacht:

- **mit Professor Fly sprechen**
- damit Dan den Teleporter benutzen kann, muss er drei Bedingungen erfüllen (entbehrlich sein, kurze Lebenserwartung und Test bestehen)
- den Tisch ansehen und das Steuerpult
- die Kamera nehmen (liegt auf dem Boden)
- **die Waage hinten rechts ansehen und benutzen**
- die Lebenserwartung ist noch zu hoch
- die Yacht verlassen

## Bootssteg:

- **mit dem Poet sprechen**
- der braucht neue Schmerzen für neue Gedichte
- er versucht sich mit der Lupe die Hand zu verbrennen (höllische Sonne)
- **Dan gibt ihm den Seelensauger** (strömt das Blut)
- **Salz und Zitrone dem Poeten geben** (Zombie frisst mein Auge)
- **dann noch die Kralle mit der Schiefertafel benutzen** (mein Gehör von 1000 Bienen)
- Dan hat jetzt vier neue Gedichte und die braucht er für den Test bei Professor Fly
- zum Auto gehen

## Am Auto:

- **den Baseballschläger mit dem Auto benutzen**
- **dann die Kamera mit dem Auto benutzen**
- Dan ist gefeuert und somit entbehrlich
- zur Yacht gehen

## Yacht:

- **das Blatt von Toby mit dem Lebensanzeiger (Waage) benutzen**
- die Lebenserwartung ist nur sehr kurz
- **dann mit Fly sprechen und den Test machen**
- Dan bekommt Tintenkleckse zu sehen und soll sagen was er sieht
  1. **Eine höllische Sonne ....**
  2. **Ein ausgehungertes Zombie ....**
  3. **Strömt das Blut ....**
  4. **Mein Gehör, von 1000 Bienen .....**
- der Test ist bestanden und auch die anderen Bedingungen sind erfüllt
- beim zweiten Mal spielen war die Reihenfolge 1, 3, 4, 2 (einfach nur den Satz vom Poeten anwählen, der bei der Auswahl auftaucht)
- **Dan darf den Teleporter testen**
- **mit Fly sprechen und sagen das 5m beim Teleportieren ja nur was für Weicheier ist**
- der Poet bringt die Teleporterkabine ins Lager
- Dan lässt sich von der Yacht ins Lager teleportieren
- **das Farbspray mit der Teleporterkabine benutzen**
- die sieht jetzt wie ein Sarkophag aus
- **das Lager verlassen und mit Edgar sprechen**
- **ihm sagen das der Sarkophag noch im Lager steht**
- der wird nun abgeholt und in den Tempel gebracht
- Zwischensequenz

## Kapitel 3 – Dan

### Tempel /Schlafzimmer:

- Dan landet im Tempel und im Schlafzimmer der Priesterin Krom-Ha
- Zwischensequenz
- im Schlafzimmer umsehen
- **die Vase ansehen**
- in der Vase sind Münzen, aber die kann Dan nicht nehmen, wenn die Priesterin das sieht
- **mit der Priesterin sprechen und fragen ob er sie küssen darf**
- **während des Kusses eine Münze aus der Vase nehmen**
- im Inventar die Münze ansehen
- auf der Rückseite ist eine Ente
- das Schlafzimmer verlassen
- nach links ins Theater gehen

### Tempel / Theater:

- hier stehen zwei Wachen vor dem Sarkophag
- wenn Dan dem Sarkophag zu Nahe kommt, wird er sofort von der Wache angesprochen
- mit der Wache über den anderen Wachposten sprechen (der kann Zaubertricks)
- **fragen ob er einen Zaubertrick zeigt**
- der Wachposten geht zu dem Tisch und zeigt einen Zaubertrick
- **Dan geht dann auch zu dem Tisch**
- **den Zylinder und den Zauberstab nehmen**
- das Theater auf der rechten Seite verlassen
- zur Doppeltür gehen

### Tempel / Orakel:

- hier ist das Orakel
- **mit dem Orakel sprechen**
- Dan braucht 8 Hieroglyphen
- die Statuen und das Aquarium ansehen
- die Notausgangstür ansehen
- den Raum verlassen

## Tempel /große Halle:

- den Teich ansehen und die Schlangen
- auf der Treppe steht ein Wachposten
- **mit dem Wachposten sprechen**
- er hat einen Stab mit einer Hieroglyphe
- **Dan gibt der Wache den Baseballschläger und bekommt dafür den Stab**
- in der Halle gibt es rechts unten eine Tür
- durch die Tür gehen

## Tempel /schwebende Pyramide:

- hier schwebt eine Pyramide mitten im Raum
- **den Zylinder mit der schwebenden Pyramide benutzen**
- **dann den Zauberstab mit dem Zylinder benutzen**
- **den Zylinder nehmen**
- darunter ist jetzt ein schwebender Hase
- den Raum verlassen und zum Theater gehen

## Tempel / Theater:

- **zum Tisch gehen**
- dort steht jetzt die Pyramide
- **die Pyramide nehmen und im Inventar ansehen**
- es sind vier Hieroglyphen darauf
- das Theater wieder verlassen
- in der Halle durch die obere rechte Tür gehen

## Tempel / Sarkophag:

- hier stehen 7 Sarkophag
- in einem Sarkophag ist eine Mumie drin
- **Dan soll nun wie beim Hütchenspiel herausfinden wo die Mumie ist**
- vom letzten Sarkophag wo sie zu sehen war muss man zwei Sarkophag nach links gehen
- das ist dann der richtige Sarkophag (beim zweiten Mal spielen war es der dritte nach links)
- hat man den richtigen Sarkophag ausgewählt, dann ist die Mumie drin
- **den Dolch von der Mumie nehmen**
- da ist eine Hieroglyphe drauf
- den Raum verlassen

## Tempel / Orakel:

- an der Notausgangstür ist ein Notausgangsschild dran
- **den Dolch mit dem Notausgangsschild benutzen**
- nun hat Dan alle 8 Hieroglyphen
- zum Orakel gehen
- **Dan gibt dem Orakel die Münze, die Pyramide, den Stab, den Dolch und das Notausgangsschild**
- nun kann der Test beginnen
- Dan soll immer das richtige Symbol als Antwort auf die Frage auswählen
- dazu muss Dan nur die Liste mit den Antworten mit der Reihenfolge der Symbole vergleichen
- **es gibt immer nur ein Symbol das genau an der Stelle liegt wo es auch in der Antwortliste auftaucht**
- also wenn z.B. das zweite Symbol eine Ente ist und bei der Antwortliste die Ente als zweite Antwort auftaucht, dann ist die Ente die richtige Antwort
- **hat Dan alle Fragen richtig beantwortet, dann bekommt er den Schlüssel zum Buch des Todes**
- das Orakel verlassen

## Tempel / große Halle:

- zum Teich gehen
- **den Skarabäus mit dem Teich benutzen**
- der leert sich ganz schnell
- **Dan kann sich nun das Buch des Todes holen**
- ins Schlafzimmer gehen

## Tempel / Schlafzimmer:

- **im Inventar die Pyramide mit dem Buch benutzen**
- **Dan wählt dann noch die dritte Passage aus und schon hat er das Halsband der Priesterin und kann nun die Wachen steuern**
- Big Albert wird befreit, aber sein Gehirn fehlt (beim zweiten Mal spielen war es die vierte Passage; es passiert aber nichts wenn man die falsche Passage wählt)
- Zwischensequenz

## Kapitel 4 – Liz

### Zeppelin:

- Liz ist bei FitzRandolph zum Essen eingeladen
- **mit FitzRandolph über alle Themen sprechen**
- nach dem Gespräch in dem Raum (Esszimmer) umsehen
- das Bücherregal, die Gemälde, den Tresor und den Kamin ansehen
- den Servierwagen und die Pfeife ansehen
- **auf den Balkon gehen**
- **den Laufsteg unterhalb vom Balkon ansehen**
- **an der Decke vom Balkon ist ein Zugring**
- damit öffnet man den Balkon
- den Balkon wieder verlassen
- in das angrenzende Zimmer gehen (Halle)

### Zeppelin / Halle:

- **den Fallschirm ansehen und nehmen**
- versuchen die Wendeltreppe zu benutzen, aber da kommt Liz nicht weit
- die Messer an der Wand ansehen
- **ein Messer nehmen**
- das Foto mit dem Krokodil ansehen
- **mit Adrian, dem Koch sprechen** (alle Themen; er hat Kältephobie)
- **die Tür rechts öffnen**
- das ist der Kälteraum
- hier gibt es viele Lebensmittel und einen eingefrorenen Menschen
- den Kälteraum verlassen
- **noch einmal mit dem Koch sprechen wegen der Kältekammer**
- nach links in das Trophäenzimmer gehen

### Zeppelin / Trophäenzimmer:

- Liz sieht sich um
- **die Zielscheibe ansehen und nehmen (Liz nimmt die Wurfpeile)**
- **das Regal ansehen und nehmen (Liz nimmt einen Skistock)**
- **die Kiste ansehen**
- da ist ein Fasan drin
- **die Pistolen ansehen und nehmen**
- **den Bären ansehen und benutzen** (dann macht Liz eine Grimasse)

- **im Inventar die Wurfpeile mit der Pistole kombinieren**
- **die Pistole mit der Kiste mit dem Fasan benutzen**
- **nach dem Treffer den Flaschenzug betätigen**
- **dann die Kiste benutzen**
- Liz will sie aber nicht öffnen
- **sie nimmt sich nur den Gürtel**
- ins Esszimmer gehen

### **Zeppelin / Esszimmer:**

- **mit FitzRandolph sprechen und Krabben zum Essen bestellen**
- nun muss Adrian in den Kälteraum
- Liz geht automatisch in die Halle und schließt die Tür zum Kälteraum

### **Zeppelin / Halle:**

- **Spritze und Backform von Adrian nehmen**
- **die Pfeile mit der Spritze kombinieren**
- zurück in das Esszimmer gehen

### **Zeppelin / Esszimmer:**

- **die Spritze mit der Pfeife benutzen**
- dann ist FitzRandolph außer Gefecht gesetzt
- **Liz nimmt sich automatisch die Unterlagen**
- **den Servierwagen nehmen**
- auf den Balkon gehen
- **im Inventar den Skistock mit der Backform benutzen**
- **dann den Skistock mit dem Zugring benutzen**
- der Balkon ist offen
- ins Esszimmer gehen
- **den Servierwagen mit dem Tresor benutzen**
- **dann den Gürtel mit dem Tresor benutzen**
- **nun noch den Fallschirm mit dem Tresor benutzen**
- **den Tresor benutzen**
- Liz wirft den Tresor über den Balkon und verschwindet selber auch
- Zwischensequenz
- Liz kommt mit einem Motorrad und dem Tresor im Beiwagen an der Yacht an
- leider taucht kurze Zeit später schon FitzRandolph auf

## Kapitel 5 – Dan und Liz

### Labor (Dan):

- Dan sitzt gefesselt auf einem Stuhl
- Fly schwebt über ihm in einem Käfig
- Doktor Celsius will beiden einen Chip einsetzen
- **Dan spricht mit Fly** (der produziert Säure und spuckt, wenn er sich ärgert)
- **Dan sagt er soll auf seine Fessel von der linken Hand spucken**
- Fly trifft aber die linke Fußfessel
- das linke Bein ist nun frei
- **mit dem Bein kann Dan den Hebel betätigen und der Käfig mit Fly kommt ein Stück herunter**
- **wieder mit Fly sprechen**
- er kann nicht mehr spucken
- den Ausgang ansehen zu dem Doktor Celsius gegangen ist
- **mit dem Ausgang (Doktor Celsius) sprechen**
- **Celsius kommt und Dan sagt das Fly über ihn gelästert hat**
- **nun kann Fly wieder spucken und diesmal klappt es mit der Fessel**
- Dan befreit sich und Fly automatisch
- dann kommt Liz und Fly entfernt den Chip bei Liz, aber leider nicht vollständig
- Zwischensequenz
- es geht jetzt mit Liz weiter, die im Unterbewusstsein zwei Knöpfe von Big Albert bekommt

### Fahrstuhl (Liz):

- Liz geht in den Fahrstuhl
- es gibt drei Etagen (80. Etage, 14. Etage und 11. Etage)
- Liz wählt die 80. Etage

### Etage 80 (Liz):

- Liz sieht sich selber hinter einer Glasscheibe sitzen
- die Schachteln ansehen
- Liz will keine der Schachteln mitnehmen
- **den Schreibtisch ansehen und benutzen**
- **Liz nimmt den Notizblock mit und sie erinnert sich an Big Albert**
- **den Kaktus ansehen und benutzen**
- **Liz nimmt die Wahlplakette und erinnert sich an FitzRandolph**
- in den Fahrstuhl steigen und die 14. Etage anwählen

## Etage 14 (Liz):

- den Mann der uns vor dem Baden Angst machte ansehen
- **Liz nimmt den Motorradhelm und erinnert sich an ihre Flucht**
- **das Bild ansehen**
- **den Tresor ansehen**
- der Typ auf dem Bild meldet sich und sagt das er die Kombination kennt
- Liz muss aber erst noch etwas für ihn tun
- das Mobile und die Badewanne ansehen
- **den Duschkopf nehmen**
- in den Fahrstuhl steigen und in die 11. Etage fahren

## Etage 11 (Liz):

- hier ist eine leere Leinwand
- **die Leinwand ansehen**
- **dann erscheint Liz Schwester Queenie**
- **mit Queenie sprechen**
- sie braucht 5 Bilder für eine Ausstellung
- nach dem Gespräch das Bücherregal und die Kommode ansehen
- **den Strohbällen ansehen und durchsuchen**
- **Liz findet Faden und Nadel**
- **den Helm mit Queenie benutzen und das erste Bild ist fertig**
- **den Notizblock mit Queenie benutzen und das zweite Bild ist fertig**
- **die Wahlplakette mit Queenie benutzen und das dritte Bild ist fertig**
- nochmal mit Queenie sprechen und nach der größten Angst von Liz fragen (Krokodil)
- in den Fahrstuhl steigen

## Fahrstuhl (Liz):

- unter der obersten Reihe mit Knöpfen für die Etagen gibt es noch eine Reihe darunter
- da fehlen aber die Knöpfe zum Drücken
- **einen Knopf aus dem Inventar mit dem Loch unten rechts benutzen**
- jetzt gibt es eine Etage 25

## Etage 25 (Liz):

- hier ist ein großer Ballsaal
- Liz unterhält sich mit dem Roboter
- er will das Liz Tango tanzt
- sie braucht eine Ballkarte
- nach dem Gespräch sieht sich Liz um

- **den Teddy ansehen und nehmen**
- **den Entsafter ansehen und nehmen**
- **den Flachmann auf dem Boden vor der Bar ansehen und nehmen**
- zum Fahrstuhl gehen
- **den anderen Knopf im Inventar mit dem mittleren Loch unten benutzen**
- jetzt gibt es noch Etage 5

### **Etage 5 (Liz):**

- hier ist ein riesiges Krokodil
- außerdem gibt es einen Kartenbaum und einen Feuerlöscher
- **den Feuerlöscher ansehen**
- **den Kartenbaum ansehen**
- die Karten sind noch nicht reif
- es fehlt wohl Wasser
- **den Duschkopf mit dem Kartenbaum benutzen**
- **das Krokodil ansehen**
- in den Schlund vom Krokodil gehen
- das will Liz aber nicht
- zum Fahrstuhl gehen

### **Etage 11 (Liz):**

- **Liz gibt Queenie den Teddy und das vierte Bild ist fertig**
- **den Flachmann Queenie geben und das fünfte Bild ist fertig**
- Queenie fehlt die feuerrote Farbe
- zum Fahrstuhl gehen

### **Etage 14 (Liz):**

- **den Wasserhahn an der Badewanne benutzen**
- dann wird der Kartenbaum gegossen
- zum Fahrstuhl gehen

### **Etage 5 (Liz):**

- **den Kartenbaum benutzen und Liz hat eine Ballkarte**
- sie landet automatisch beim Ballsaal
- der Roboter sagt das Liz dem Orchester den Tango beibringen muss
- man sieht 6 Blumen die man anklicken kann
- die 6 Blumen stellen verschiedene Instrumente dar

- klickt man eine Blume an, dann hört man z.B. ein Klavier oder eine Geige
- man braucht vier Instrumente und zwar Kontrabass, Schlagzeug, Geige und Klavier
- als erstes klickt man die Blumen alle mal an um zu wissen welches Instrument welche Blume ist (die jeweilige Blume aber gleich wieder anklicken, damit sie aus ist, weil sonst nichts mehr geht wenn man noch eine zweite Blume anklickt und da ein Zufallsgenerator am Werk ist, muss man jedes mal neu herausfinden welche Blume welches Instrument ist)
- also erst eine Blume anklicken und hören welches Instrument gespielt wird und dann Blume wieder anklicken, damit das Instrument aufhört, dann die nächste Blume anklicken, hören welches Instrument es ist und dann wieder anklicken, damit Instrument stumm ist
- hat man dann alle Blumen probiert und weiß welche Blume welches Instrument spielt, dann geht es so weiter:

**zuerst den Kontrabass anklicken** (es wird gespielt und dann kommt eine kurze Pause)  
**in der Pause das Schlagzeug anklicken** (macht man es zum falschen Zeitpunkt erscheint kein Mauszeiger mehr und man fängt wieder von vorne an)  
**dann kommt wieder eine Pause**  
**in der Pause die Geige anklicken**  
**dann kommt wieder eine Pause**  
**in der Pause das Klavier anklicken**

- hat man die richtigen Instrumente im richtigen Rhythmus angeklickt, dann spielt das Orchester einen Tango und Liz tanzt (im Internet findet man bei Youtube ein Video dazu)
- **Liz bekommt als Belohnung einen halben Knopf**
- den Fahrstuhl benutzen

### Etage 5 (Liz):

- **den Entsafter mit dem Feuerlöscher benutzen**
- Liz hat nun rote Farbe
- zum Fahrstuhl gehen

### Etage 11 (Liz):

- **Queenie die rote Farbe geben**
- sie malt dem Gemälde im Bad den Kopf wieder dran
- Liz bekommt dafür die Kombination für den Tresor
- **Liz holt automatisch aus dem Tresor einen Orden**
- es ist ein Mut Orden
- zum Fahrstuhl gehen

### Etage 5 (Liz):

- **den Orden Mut mit dem Schlund vom Krokodil benutzen**
- **Liz geht nun in den Schlund und bekommt dafür einen halben Knopf**

- das ergibt dann einen ganzen Knopf und eine Etage 75

### Etage 73 (Liz):

- hier ist Dan als Tarzan und Liz unterhält sich mit ihm
- **er kennt ihren Herzenswunsch (nämlich Dan)**
- es folgt eine Zwischensequenz

## Kapitel 6 – Dan und Liz

### Höhle (Dan):

- Dan sieht sich um
- **die Schachtel ansehen und nehmen**
- **Dan hat einen Teebeutel genommen**
- nach rechts gehen
- dort sind der Poet, Big Albert und der immaterielle Mann
- Dan kann versuchen mit ihnen zu sprechen, aber er sagt das er sie nicht stören will
- zum Labor gehen

### Labor (Dan):

- Liz ansehen
- den Schalter an der Wand ansehen und benutzen
- es kommen Kampfroborer nach oben und Dan lässt sie schnell wieder verschwinden
- **die Metalltür mit dem Drehrad öffnen und in den Raum dahinter gehen**
- **das Fass ansehen**
- da ist Schießpulver drin
- **den Teebeutel mit dem Fass benutzen**
- nun ist Schießpulver im Teebeutel
- **den Roboterkopf ansehen und nehmen**
- dann geht es wieder zurück zum Labor
- die Treppe nach oben zum Fahrstuhl gehen
- den Fahrstuhl benutzen
- den Gang entlang gehen

### Aufnahmestudio (Dan):

- durch die Tür links in das Aufnahmestudio gehen
- **mit Eva und dem Herr der Nacht sprechen**
- **die Tasche ansehen und nehmen**
- **Dan nimmt die Tickets für den Boxkampf aus der Tasche und ein Armband**
- **den Stuhl ansehen**
- auf dem Stuhl liegt ein Zettel
- **den Zettel (Stuhl) nehmen**
- **im Inventar die Notiz lesen (B025)**
- die Jacke an der Garderobe neben der Tür ansehen
- die Taschen sind leer
- das Aufnahmestudio verlassen
- zur Tür rechts gehen (Vorführraum)

### **Vorführsaal (Dan):**

- an die Tür klopfen
- **FitzRandolph kommt und spricht mit Dan**
- **Dan sagt er soll nicht zum Labor kommen, weil er etwas Intimsphäre braucht und er zeigt das Armband**
- FitzRandolph sagt das er nicht ins Labor kommt
- zum getarnten Fahrstuhl gehen
- **die Notiz mit dem getarnten Fahrstuhl benutzen**

### **Höhle (Dan):**

- **den Roboterkopf und das Armband an Fly geben**
- Dan geht ins Labor und flüstert Liz etwas ins Ohr
- es geht mit ihr weiter

### **Etage 41 (Liz):**

- Liz ist jetzt hinter der Scheibe bei ihrem anderen Ich
- **die Schachtel ansehen und nehmen**
- **Liz nimmt sich einen Kabelbinder (Klemme) und einen Magnet**
- **mit dem Ich sprechen (alle Themen und wegen Schminke)**
- das andere Ich geht kurz weg
- **wieder mit dem Ich sprechen und fragen ob Nora zurück ist**
- **während das andere Ich kurz weg ist, die Tasche durchsuchen**
- **Liz nimmt die Eintrittskarten und das Armband aus der Tasche**
- zum Fahrstuhl gehen

### Etage 30 (Liz):

- hier ist Liz Schwester Anne Marie
- **die Garderobe ansehen und nehmen**
- da hängt eine Jacke
- Liz fragt ihre Schwester ob sie die Jacke haben kann
- Liz bekommt die Jacke
- **das Gemälde ansehen**
- **die Kurbel am Schreibtisch ansehen und nehmen**
- **mit Anne Marie sprechen (alle Themen)**
- zum Fahrstuhl gehen

### Etage 37 (Liz):

- hier ist Dan als Tarzan
- **das Tamtam ansehen und nehmen**
- **mit Dan sprechen (fragen ob er ein Messer hat)**
- Liz soll zeigen das sie ein Messer werfen kann
- Dan stellt sich mit einem Apfel über den Kopf hin
- egal wohin Liz auch zielt, sie trifft nicht
- sie bekommt von Dan den Apfel
- **im Inventar den Magnet mit dem Apfel benutzen**
- **dann wieder mit Dan sprechen wegen dem Messer**
- diesmal trifft Liz und bekommt das Messer
- zum Fahrstuhl gehen

### Etage 30 (Liz):

- das Tamtam Anne Marie geben
- sie sagt sie kann es spielen, wenn sie eine Partitur dazu hat
- zum Fahrstuhl gehen

### Etage 37 (Liz):

- **mit Dan sprechen wegen Schamane und Partitur**
- **Liz gibt Dan die Eintrittskarten und bekommt dafür die Partitur**
- zum Fahrstuhl gehen

### Etage 68 (Liz):

- hier wird eine riesige Schallplatte gedreht

- **den Wagen ansehen und nehmen**
- **Liz nimmt den Fallschirm aus dem Wagen**
- **das Messer mit Doktor Celsius benutzen und Liz hat ein Stück Stoff (Kittel)**
- zum Fahrstuhl gehen

### **Etage 30 (Liz):**

- **das Tamtam Anne Marie geben**
- da sie jetzt eine Partitur hat, spielt sie auch
- **das Gemälde ansehen und benutzen**
- **Liz ist jetzt im Gemälde und holt von dort die Voodoo Puppe**
- **den Kittel und das Armband mit der Voodoo Puppe benutzen**
- die sieht jetzt aus wie Celsius
- **die Klemme mit der Voodoo Puppe benutzen**
- die große Schallplatte bleibt stehen
- es gibt eine Zwischensequenz
- Liz erwacht endlich und sie spricht mit Dan
- **Dan gibt die Tickets für den Boxkampf an den Herr der Nacht**
- es folgt eine weitere Zwischensequenz
- es geht mit Dan weiter

### **Vorführraum (Dan):**

- **den Teebeutel mit dem Schießpulver mit der Tür benutzen**
- jetzt fehlen noch Streichhölzer oder ein Feuerzeug
- durch die Tür in der Mitte gehen
- dahinter ist das Büro von FitzRandolph

### **Büro FitzRandolph (Dan):**

- **mit FitzRandolph sprechen**
- über alle Themen sprechen und auch über das Rauchen
- nach dem Gespräch das Büro verlassen
- **wieder ins Büro gehen und mit FitzRandolph sprechen**
- Dan muss FitzRandolph überzeugen das es für den Wahlkampf nicht gut ist zu rauchen (gutes Argument zum Aufhören..)
- **Dan bekommt die Pfeife**

### **Vorführraum (Dan):**

- **die Pfeife mit dem Teebeutel an der Tür benutzen**

- **jetzt kann sich Dan die Dampfpistole holen**
- zum Fahrstuhl gehen

### **Höhle (Dan):**

- **die Dampfpistole mit dem immateriellen Mann benutzen**
- das war es dann

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 17.02.2015

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

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