

Geheimakte Tunguska – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Nina und ihr Freund Max erleben ein packendes Abenteuer. Eigentlich war Nina mit ihrem Vater verabredet, aber der ist nicht da. Stattdessen ist sein Büro verwüstet. Nina macht sich auf die Suche nach ihrem Vater. Max wird ihr dabei helfen.

Museum / Büro vom Vater:

- Nina sieht sich im Büro um
- sie sieht sich den Schreibtisch an und die Landkarte an der Wand
- den **kaputten Münzkasten ansehen**
- den Zettel lesen (rechts oben) ; eine Münze fehlt
- die Nahansicht vom Münzkasten verlassen
- den Aktenschrank ansehen
- den **Gesteinsbrocken auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- die **Porzellanschale auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- auf dem Boden liegt ein Foto
- es ist zerrissen
- **das Foto nehmen** (Nina legt es in ihr Tagebuch)
- rechts neben der Tür steht auf einer Maschine ein Glaskolben
- **den Glaskolben nehmen**
- im Inventar **den Gesteinsbrocken mit dem Glaskolben benutzen**
- das **Telefon benutzen**
- Nina ruft bei der Polizei an, aber die können oder wollen nichts unternehmen
- Nina verlässt das Büro ihres Vaters

Museum / Vor dem Büro:

- Nina versucht die Tür links zu öffnen, aber das geht nicht
- **das Türschild ansehen** (es ist das Büro von Max)
- die Pflanze vor der Heizung ansehen und **ein Stück von der Pflanze (Aloe Vera) mitnehmen**
- nach rechts gehen zur Halle

Museum / Halle:

- in den hinteren Bereich gehen
- hier die Statue ansehen
- es gibt eine geheime Tür
- **die Geheimtür öffnen**
- Eddy kommt heraus und erzählt was von Leuten in schwarzen Umhängen
- dann rennt Eddy weg
- er hat einen Schlüssel verloren
- **den Schlüssel nehmen**
- in Richtung Ausgang gehen
- an der Wand hängt ein Plan (Rettungsplan)
- **den Plan ansehen**
- neben dem Infoständer hängt eine Liste

- **die Liste ansehen** (Max hat das Büro Nr. 4)
- gegenüber vom Rettungsplan ist eine Lampe
- **die Lampe ansehen**
- dann die Treppe nach oben gehen

Museum / Vor dem Büro:

- den **gefundenen Schlüssel benutzt Nina mit dem Sicherungskasten an der Wand**
- der ist nun offen
- den **Sicherungskasten benutzen**
- damit wäre die laute Musik bei Max abgestellt
- zur Tür von Max gehen und Nina ruft nach ihm
- er öffnet die Tür
- **Nina spricht mit Max (Eddy, Vater, Arbeit)**
- dann geht Nina ins Büro ihres Vaters

Museum / Büro vom Vater:

- ein Kommissar Kanski erscheint und Nina spricht mit ihm (Polizei, Vater, Chaos)
- das Büro verlassen und nach unten gehen
- das Museum verlassen

vor dem Museum:

- rechts vom Eingang liegen gelbe Scherben
- **die gelben Scherben nehmen**
- die zwei Statuen am Eingang ansehen
- das **Motorrad benutzen** und Nina fährt zum Haus ihres Vaters

Haus vom Vater:

- Nina geht ins Haus und sie bekommt einen Schlag ab, denn sie war nicht allein im Haus
- wenn Nina wieder aufgewacht ist sieht sie sich im Zimmer um
- die Akten ansehen
- den Schreibtisch ansehen
- **die Pizza nehmen**
- **den Salzstreuer nehmen**
- **den Bleistift nehmen**
- den Kassettenrekorder ansehen
- die Notizzettel ansehen
- den PC benutzen (dazu braucht Nina ein Passwort)
- die Nahansicht verlassen
- auf dem Bett liegt eine Schublade
- die Schublade ansehen und **das Buch aus der Schublade nehmen**
- das Buch im Inventar näher ansehen
- es ist eine Buchschatulle und sie ist abgeschlossen
- **das Aquarium ansehen**
- darin liegt ein kleiner Schlüssel
- links vom Kleiderschrank liegt ein tragbarer Kassettenspieler auf dem Boden
- **den Kassettenspieler nehmen und benutzen**

- **Nina nimmt die Batterien heraus**
- das Zimmer verlassen
- vor dem Haus **die Mülltonne ansehen**
- **Nina findet eine Radspeiche und Gummihandschuhe**
- den **Eimer voller Wasser unter der Regenrinne ansehen und benutzen**
- **Nina hat den Griff vom Eimer in der Hand und steckt ihn ein**
- die **Porzellanschale mit dem Eimer benutzen**
- nun ist Wasser in der Schale
- das **Stück Aloe Vera mit der Schale benutzen**
- das Fahrrad ansehen und benutzen
- **Nina nimmt die Luftpumpe**
- in der Garage steht ein Auto
- außerdem steht da eine Kiste
- die Kiste ansehen
- **das Klebeband und den Klebstoff nehmen**
- den Kanaldeckel ansehen und die Zigarettenstummel
- dann das Motorrad benutzen und zum Museum fahren

Vor dem Museum:

- auf der Bank liegt ein Mädchen und schläft
- **Nina spricht das Mädchen an**
- sie heißt Lisa
- Lisa sagt das ihr Fahrrad kaputt ist und auch die Kamera und das sie Männer in schwarzen Umhängen gesehen hat
- Lisa hat ein Foto von den Männern gemacht, aber die Kamera ist nun defekt
- Nina fragt Lisa nach dem Fahrrad und sie sagt das sie es in Ordnung bringen kann
- **das Fahrrad benutzen**
- **Nina baut den Schlauch aus**
- das Motorrad benutzen und nach Hause fahren

Haus vom Vater:

- im Inventar **die Luftpumpe mit dem Schlauch benutzen**
- dann den **Schlauch mit dem Eimer mit Wasser benutzen**
- dann den **Gummihandschuh mit dem Klebstoff benutzen**
- **den Gummihandschuh mit dem Schlauch benutzen**
- der Schlauch ist geflickt
- wieder zurück zum Museum

Vor dem Museum:

- den **Schlauch mit dem Fahrrad benutzen**
- Nina spricht mit Lisa und sagt das ihr Fahrrad wieder in Ordnung ist
- **dann fragt Nina Lisa nach der Kamera**
- sie bekommt die Kamera
- die **Batterien mit der Kamera benutzen**
- nun geht sie wieder und Nina kann sich die Bilder ansehen
- **Nina gibt Lisa die Kamera zurück und erhält dafür einen Magnet**
- beim Motorrad wird der Motorradsitz angezeigt
- den **Schlüsselbund aus dem Inventar mit dem Sitz benutzen**

- nun kann Nina ihr **Handy und ihre Sonnenbrille** aus dem Sitz nehmen
- im Inventar die **Sonnenbrille mit den gelben Scherben benutzen (ergibt grünes Glas)**
- das Motorrad benutzen und nach Hause fahren

Haus vom Vater:

- ins Zimmer gehen
- Nina sieht sich noch mal um
- die linke obere Ecke vom Teppich ansehen
- **den Teppich anheben**
- darunter ist ein Spalt
- **die Radspeiche mit dem Spalt benutzen**
- es kommt **eine Kassette** zum Vorschein
- zum Schreibtisch gehen
- die **Kassette mit dem Kassettenrekorder benutzen**
- den Kassettenrekorder benutzen
- jetzt bekommt Nina einen Hinweis auf das Passwort für den PC

**erste und letzte am Auto (erste und letzte Zahl vom Kennzeichen am Auto)
vom Zugang zum Untergrund ein Viertel der Löcher
die Wächter meiner Arbeit**

- Nina verlässt das Zimmer
- sie sieht sich den Kanaldeckel noch mal an und das Kennzeichen am Auto
- vor dem Museum stehen 2 Statuen (das sind die Wächter)

das ergibt dann

2 und 3

4

2

- das Passwort lautet also: 2, 3, 4, 2
- den PC benutzen und das Passwort eingeben
- den Monitor ansehen
- **Nina liest eine Mail an Oleg**
- den PC verlassen
- zum Aquarium gehen
- dort **den Magnet benutzen** (Magnet mit Aquarium benutzen)
- Nina hat jetzt einen Schlüssel
- den **Schlüssel mit der Buchschatulle benutzen**
- Nina findet einen Zettel und das Adressbuch ihres Vaters
- den Zettel ansehen
- da steht folgendes drauf: **LA - 60 - AK - 19 - AL**
- außerdem steht etwas über ein Diadem auf dem Zettel
- das Adressbuch benutzen
- Nina kennt jetzt **die Adresse von Oleg**
- das Haus verlassen und das Motorrad benutzen (Olegs Haus)

Haus von Oleg:

- Nina geht zur Haustür und **benutzt die Klingel**
- Oleg öffnet die Tür, aber er behauptet Ninas Vater nicht zu kennen
- Nina sieht sich erst einmal um
- bei den blauen Müllsäcken (neben der Telefonzelle) liegt noch eine blaue Plastiktüte
- die **blaue Plastiktüte nehmen**
- hinter das Haus gehen
- an der Wand steht ein Besenstiel
- den **Besenstiel nehmen**
- den Gartenschlauch ansehen
- den **Fensterspalt ansehen**
- Oleg telefoniert und Nina wüsste gern mit wem
- nach vorn zur Haustür gehen
- eine Katze kommt durch die Katzenklappe in der Tür und setzt sich vor den Futternapf
- die **Pizza mit dem Futternapf benutzen**
- dann im Inventar **das Handy mit dem Klebeband benutzen**
- nun das **Handy mit der Katze benutzen**
- jetzt noch **das Salz mit der Pizza benutzen**
- die Katze bekommt Durst und rennt ins Haus
- jetzt wird das Telefongespräch aufgezeichnet
- Nina geht hinter das Haus und sieht durch den Fensterspalt
- die Katze ist in der Nähe von Oleg, der noch telefoniert
- wieder vor das Haus gehen
- die **Telefonzelle benutzen** (Nina ruft auf ihrem Handy an und der Vibrationsalarm bringt die Katze dazu aus dem Haus zu rennen)
- die Katze springt auf den Baum und das Handy bleibt auf einem Ast liegen
- im Inventar **den Griff vom Eimer mit der blauen Plastiktüte benutzen**
- den **Besenstiel mit der Plastiktüte benutzen**
- das ergibt einen Kescher
- den **Kescher mit dem Handy auf dem Ast benutzen**
- Nina hat ihr Handy zurück und hört sich das Gespräch an
- es geht um Tunguska
- sie muss Max danach fragen
- das Motorrad benutzen und zum Museum fahren
- Nina meint aber das sie erst etwas schlafen sollte, da Max ohnehin erst abends kommt
- es folgt eine kurze Zwischensequenz und dann ist Nina vor dem Museum

Museum / Büro von Max:

- Nina geht ins Museum und zu Max ins Büro
- **sie spricht mit Max (Oleg, Eddy, Tunguska, Diadem)**
- Max zeigt Nina das Diadem und geht dann ins Archiv um ihr Unterlagen zu bringen
- Nina sieht sich das Diadem an
- es fehlen drei Steine
- das Totem ansehen
- daran befindet sich ein rotes Auge
- **die Fahrradspeiche mit dem roten Auge benutzen**
- das **rote Auge nehmen** (rote Glasperle)
- den Kühlschrank ansehen und öffnen
- **die Säureflasche nehmen**
- **die Tüte Gips nehmen**

- die **Säure mit dem Glaskolben mit dem Gesteinsbrocken nehmen**
- **Nina hat nun einen Amethyst**
- den **Gips mit der Schale mit Wasser und Aloe Vera benutzen (ergibt Kitt)**
- den **Kitt mit dem Diadem benutzen**
- dann die **rote Glasperle mit dem Diadem benutzen**
- **das grüne Glas mit dem Diadem benutzen**
- **den Amethyst mit dem Diadem benutzen**
- das Diadem ist vollständig
- das Büro von Max verlassen

Museum / Halle:

- zu der Lampe gegenüber vom Plan an der Wand gehen
- das **Diadem mit der Lampe benutzen**
- ein Lichtstrahl fällt auf den Plan
- den **Plan ansehen**
- auf dem Plan ist jetzt ein **Raum Nr. 8** zu sehen
- die Nahansicht verlassen
- Max kommt zurück
- **Nina spricht mit Max (Tunguska, Raum Nr. 8)**
- Max und Nina gehen ins Büro von Max, weil dort alle Sachen aus Raum 8 lagern

Museum / Büro von Max:

- Nina sieht sich um
- die **Reliefscheibe ansehen**
- unterhalb der Mitte ist eine Münze
- **die Münze nehmen**
- Nina verlässt das Büro

Museum / Büro von Vater:

- Nina geht zum Münzkasten und sieht ihn an
- die **Münze mit der leeren Stelle im Münzkasten benutzen**
- nun müssen die Münzen so vertauscht werden das keine gleichen Münzen waagrecht, senkrecht oder diagonal liegen (siehe auch Zettel rechts oben im Münzkasten)
- wenn die Münzen an der richtigen Stelle liegen, dann **öffnet sich ein Geheimversteck**
- **Nina sieht sich die Unterlagen an** und verlässt das Büro
- der Kommissar kommt und wird von Oleg niedergeschlagen
- Max, Nina und Oleg gehen zum Haus von Ninas Vater
- in einer Zwischensequenz erfährt Nina so einiges von Oleg
- sie muss nach Moskau und dort muss sie in einen Zug

Moskau:

- Nina trifft Sergej
- er hat einen Kontaktmann, der Nina in den Zug bringen soll
- das klappt dann allerdings nicht, weil er gerade abgeführt wird

Moskau / vor dem Bahnhof:

- Nina muss sich etwas einfallen lassen wie sie in den Zug kommt
- sie sieht sich um
- **das Auto ansehen**
- den **verrosteten Wagenheber ansehen**
- den **Schutt ansehen und darin suchen**
- Nina findet **eine Mutter und ein undefinierbares Ding**
- in der Nähe des Kanalarbeiters liegen Ziegelsteine
- die **Ziegelsteine nehmen**
- die **Tasche vom Kanalarbeiter ansehen und benutzen**
- sie nimmt sich die **Brotbox** aus der Tasche
- im Inventar die **Brotbox benutzen**
- Nina hat nun ein **Butterbrot und ein Gummiband**
- das **Gummiband mit dem undefinierbaren Ding benutzen (ergibt Zville)**
- die **Mutter mit der Zville benutzen (geladene Zville)**
- **mit dem Kanalarbeiter sprechen (Wütend, Auto, Lotto, Soldaten)**
- dann zum Auto gehen
- die **Ziegelsteine mit dem Auto benutzen**
- das **Butterbrot mit dem verrosteten Wagenheber benutzen**
- und nun den **Wagenheber nehmen**
- zum Nebeneingang vom Bahnhof gehen
- hier steht der Soldat Yushin und liest eine Zeitung
- Yushin steht unter einer Lampe
- rechts auf der Straße liegt ein Kieselstein
- **den Kieselstein nehmen**
- die Zigarettenstummel ansehen, die auf der Straße liegen
- jetzt **die geladene Zville mit der Lampe benutzen**
- Yushin lässt die Zeitung fallen, weil er nichts mehr sieht ohne die Lampe
- **Nina nimmt die Zeitung**
- im Inventar die Zeitung ansehen (da stehen die Lottozahlen; stimmen nicht ganz mit denen vom Kanalarbeiter)
- den **Bleistift mit der Zeitung benutzen** und die Lottozahlen ändern
- dann **mit Yushin sprechen (Zigaretten, Seiteneingang, Solotow)**
- Nina bekommt eine **Zigarette** von Yushin
- **zum Kanalarbeiter gehen und ihm die Zeitung geben**
- der denkt er hat gewonnen und geht nach Hause
- Nina nimmt **den Schlauch und die Absperrung (2 Eisenstangen, Absperrband)**
- dann steigt Nina in den Kanal

Moskau / Kanal:

- auf dem Boden liegen Streichhölzer
- **die Streichhölzer nehmen**
- die Tür ansehen und benutzen (sie ist einen Spalt offen)
- den **Wagenheber mit der Tür benutzen**
- die Tür ist offen
- neben der Tür ist ein Rohr
- durch die Tür gehen
- das Drehrad, die Bodenplatte und den Verteiler ansehen
- den Aufgang ansehen
- es fehlen Sprossen
- die **Eisenstangen mit dem Aufgang benutzen**

- die Eisenstangen sind aber zu groß
- Nina verlässt den Kanal

Moskau / vor dem Bahnhof:

- **Nina geht zu Yushin und benutzt die Eisenstangen mit ihm**
- er biegt die Eisenstangen und Nina hat nun gebogene Eisenstangen
- wieder zurück in den Kanal

Moskau / Kanal:

- Nina geht zum Aufgang
- **sie benutzt die gebogenen Eisenstangen mit dem Aufgang**
- dann geht klettert sie nach oben

Moskau / Toilette:

- Nina landet auf einer Toilette
- sie sieht sich das Schild Rauchen verboten an und das Waschbecken
- es gibt ein Pissoir
- bei einer Toilette gibt es einen Spalt
- **den Spalt ansehen**
- Nina sieht Schuhe
- jemand ist hier auf der Toilette
- mit demjenigen sprechen
- es ist der Zugführer und er hat den Schlüssel für die Lok verloren
- **Nina spricht mit dem Zugführer (FSB, Zug, Toilette)**
- das Gespräch beenden und die Nahansicht verlassen
- zum Durchgang nach links gehen
- hier stehen zwei Leute
- eine Frau möchte gern rauchen, aber es ist verboten
- **Nina benutzt im Inventar die Zigarette mit den Streichhölzern**
- **dann die brennende Zigarette mit dem Teller mit den Münzen benutzen**
- das gibt Ärger für die Frau und die beiden Leute verschwinden
- Nina sieht sich um
- **sie öffnet den Spind rechts**
- den Spind ansehen und **die Uniform nehmen**
- Nina zieht die Uniform gleich an
- **das Funkgerät nehmen** und im Inventar ansehen (es steht die Nummer 15 darauf)
- den **Umschlag und den Damenstrumpf nehmen**
- im Inventar **den Umschlag benutzen**
- der Einsatzbefehl war in dem Umschlag
- den Spind links ansehen
- er hat ein Zahlenschloss und ist so nicht zu knacken
- durch die Tür gehen

Moskau / Bahnhof / Zug:

- Nina sieht sich um
- zwei Männer bewachen eine Tür
- es gibt Kameras und einen Kran

- zum Zug gehen
- hier steht ein Soldat
- **mit dem Soldat sprechen**
- Nina braucht einen Passierschein, sonst kommt sie nicht in den Zug
- **mit dem Soldat sprechen (Zugführer, FSB, Wissenschaftler, Zug)**
- Nina erfährt das der Soldat das Funkgerät Nummer 17 hat und die Zentrale hat die Nummer 48
- wieder zurück zu den Toiletten gehen

Moskau / Toilette:

- **Nina spricht noch einmal mit dem Zugführer (Schlüssel)**
- dann steigt sie nach unten in den Kanal

Moskau / Kanal:

- sie **sieht sich den Verteiler an**
- darin liegt ein Schlüssel
- zur Tür gehen
- den **Strumpf mit dem Rohr neben der Tür benutzen**
- dann das **Absperrband mit dem Rohr benutzen**, damit der Strumpf auch hält
- Nina geht nun noch einmal zum Soldaten Yushin
- **mit Yushin sprechen (FSB)**
- sie erfährt die Namen der beiden Männer, die die Tür bewachen (Fetisow und Radenkow)
- wieder zurück in den Kanal gehen
- nach oben zur Toilette gehen

Moskau / Toilette:

- den **Schlauch mit dem Wasserhahn benutzen**
- das **andere Ende vom Schlauch mit dem Pissoir benutzen**
- dann den **Wasserhahn aufdrehen**
- wieder nach unten in den Kanal gehen

Moskau / Kanal:

- das **Drehrad benutzen**
- dann zum Rohr gehen
- den **Strumpf nehmen**
- im Strumpf ist der Schlüssel
- wieder zurück zur Toilette

Moskau / Toilette:

- **Nina gibt dem Zugführer den Strumpf**
- dann geht sie in den Raum mit den Spinden
- hier das **Funkgerät benutzen** (Funkgerät mit Nina benutzen)
- Nina sagt **hier ist Nummer 15 und sie ruft Nummer 48**
- dann sagt Nina das die beiden Agenten Fetisow und Radenkow dringend zum Zug kommen sollen

- jetzt durch die Tür gehen

Moskau / Bahnhof / Zug:

- die beiden Agenten sind jetzt weg und die Tür ist unbewacht
- Nina geht zu der Tür und öffnet sie
- in dem Raum liegt Solotow am Boden
- **Nina nimmt die Erkennungsmarke von Solotow**
- auf der Erkennungsmarke ist die Nummer 31545
- den Raum verlassen und wieder zu den Spinden gehen
- **den Spind links benutzen und die Zahlen 3, 1, 5, 4, 5 im Zahlenschloss eingeben**
- der Spind ist nun offen
- im Spind liegt ein Passierschein
- den **Passierschein nehmen** (ist der für Nina ausgestellte Passierschein)
- **dann geht Nina zum Zug und zeigt dem Soldaten den Passierschein**
- Nina steigt in den Zug und der Zug fährt ab

Im Zug/ Abteil mit Soldat:

- Nina sieht sich im Abteil um
- der Soldat schläft
- die Karte ansehen
- über dem Soldaten ist eine Lampe mit einer 25 Watt Glühbirne
- **die Glühbirne nehmen**
- **die Trockenfrüchte und den Orangensaft nehmen**
- die Gewehre ansehen
- durch die Tür links gehen (Küchenabteil)

Zug / Küchenabteil:

- **hier den Honig nehmen**
- die Eier ansehen und den Topf
- **Honig, Trockenfrüchte und Orangensaft mit dem Topf benutzen**
- das ergibt einen **Topf mit Marmelade**
- die **leere Flasche vom Orangensaft mit dem Wasserhahn benutzen**
- in der Flasche ist nun Wasser
- den Raum verlassen und durch die Tür oben gehen

Zug / Abteil mit Wissenschaftler:

- Nina kommt in ein Abteil mit Wissenschaftlern
- sie sieht sich den Verbrennungsofen an und die Tafel mit den Formeln
- die Steckdose ansehen und den Korb mit Weißbrot auf dem Tisch
- **eine Scheibe Weißbrot nehmen**
- **mit dem Wissenschaftler sprechen** (der hat schlechte Laune)
- die Proben beim Assistenten ansehen und die Analyse Apparatur
- **mit dem Assistenten sprechen** (er sagt das Dr. Lesniak schlechte Laune hat, weil er kein Marmeladenbrot bekommt)
- Nina geht zurück zum Küchenabteil

Zug / Küchenabteil:

- dort benutzt sie das **Weißbrot mit dem Topf mit Marmelade**
- dann geht sie zurück zu Dr. Lesniak

Zug / Abteil mit Wissenschaftler:

- **sie gibt ihm das Marmeladenbrot**
- der freut sich sehr darüber
- mit Dr. Lesniak sprechen (Professor Sidorkin hat eine Liste mit allen Wissenschaftlern)
- **dann mit dem Assistenten sprechen**
- das Abteil durch die Tür oben verlassen

Zug / Abteil von Sidorkin:

- die nächste Tür oben ist verschlossen
- an der Tür links ist eine Gegensprechanlage
- Nina benutzt die Gegensprechanlage
- Professor Sidorkin will aber nicht gestört werden
- an der Wand ist eine Lampe mit einer 100 Watt Glühbirne
- die **100 Watt Glühbirne nehmen**
- zurück in das Abteil mit Dr. Lesniak

Zug / Abteil mit Wissenschaftler:

- eine **Scheibe Weißbrot nehmen** und dann in das Abteil mit dem schlafenden Soldaten gehen

Zug / Abteil mit Soldat:

- Nina benutzt die **100 Watt Glühbirne mit der Lampe über dem Soldaten**
- dann **den Lichtschalter betätigen**
- Nina versteckt sich
- der Soldat schläft aber wieder
- **Nina benutzt die Tasche vom Soldaten und nimmt sich das Rizinusöl**

Zug / Küchenabteil:

- in das Küchenabteil gehen
- das **Rizinusöl mit dem Topf mit Marmelade benutzen**
- dann das **Weißbrot mit der Marmelade benutzen**

Zug / Abteil mit Wissenschaftler:

- zu Dr. Lesniak gehen
- **Nina gibt Dr. Lesniak das Marmeladenbrot**
- der muss schnell zur Toilette
- jetzt **benutzt Nina die Flasche mit Wasser mit der Steckdose**
- der Assistent geht weg um nach der Sicherung zu sehen

- **Nina nimmt sich das Glas mit der Probe vom Tisch und die Probe, die auf dem Boden steht**
- im Inventar **beide Proben öffnen** (Nina nimmt die Pflanzen aus dem Glas)
- sie hat jetzt 2x Pflanzen und 2 Gläser
- die **beiden Pflanzen miteinander benutzen** (vermischen) und dann in ein Glas stecken
- **das Glas mit der vermischten Probe auf den Tisch stellen**
- der Assistent kommt wieder und benutzt die Probe mit dem Verbrennungsofen
- er macht eine Entdeckung und Dr. Lesniak und Professor Sidorkin kommen sofort
- Nina schleicht sich unterdessen in das Abteil von Sidorkin

Zug / Abteil von Sidorkin:

- das Buch auf dem Schreibtisch ansehen und die Notizen
- den Aktenordner ansehen, die Ameise und die Schublade
- Nina wird leider erwischt und landet in einem Abteil, in dem ein Hund in einem Käfig sitzt

Zug / Abteil mit Hund:

- den Plan am Käfig ansehen
- **die Hundeleine nehmen**, die am Käfig hängt
- weiter nach rechts gehen
- hier steht eine Kühlbox
- **aus der Kühlbox ein Stück Fleisch nehmen**
- weiter rechts steht ein Staubsauger
- das Rohr nehmen, das daneben steht
- **den Schlauch nehmen**
- die Klappe ansehen (sie klemmt)
- im Inventar **das Stück Fleisch mit dem Glas benutzen**
- das **Glas mit dem leeren Käfig rechts benutzen**
- der Hund ist beschäftigt und Nina **nimmt sich aus dem Käfig links den Knochen**
- dann den **Knochen mit der Klappe vom Staubsauger benutzen**
- Nina holt einen **Staubsaugerbeutel** heraus (Innenleben ansehen)
- diesen benutzen (durchsuchen)
- Nina hat nun **Tierhaare und eine Haarnadel**
- an der Decke des Abteils ist eine Luke
- das **Rohr mit der Luke benutzen**
- dann die **Hundeleine mit dem Rohr benutzen**
- das **Rohr mit der Luke benutzen**
- jetzt nach oben klettern und durch die Luke
- Nina steht auf dem Zug
- das **Rohr mit der Hundeleine nehmen**
- vor Nina sind zwei Rohre
- unter ihr ist ein Abteil mit einem geschlossenen Fenster
- die Rohre ansehen (gehören zur Klimaanlage)
- die **Tierhaare mit dem rechten Rohr benutzen**
- dann den **Schlauch mit dem Rohr benutzen**
- jetzt wird das Fenster vom Abteil unter ihr geöffnet
- das **Rohr mit der Hundeleine mit dem Rohr benutzen** und daran herunter klettern
- Nina steigt durch das Fenster unter ihr ein

- sie ist wieder im Abteil von Sidorkin

Zug / Abteil von Sidorkin:

- das Bild von Lenin ansehen
- die Vase nehmen
- den Sockel ansehen
- **den Totenkopf vom Skelett nehmen**
- den Schreibtisch ansehen
- die **Schublade mit der Haarnadel öffnen**
- die **Statue aus der Schublade nehmen**
- die **Statue mit dem Sockel benutzen**
- vor dem Bild von Lenin sind zwei weitere Statuen und eine vierte Statue steht links
- die Statuen lassen sich drehen
- **Nina dreht alle vier Statuen so das sie mit dem Gesicht nach links stehen** (so wie Lenin auf dem Bild)
- das Bild verschiebt sich und dahinter ist eine Tür
- die Tür öffnen und den Raum betreten
- den Folterstuhl ansehen
- das **Buch vom Folterstuhl nehmen**
- das Gemälde ansehen und die Klappe
- den Raum verlassen
- das **Buch vom Folterstuhl mit den Büchern im Bücherregal benutzen**
- wieder in den Raum mit dem Folterstuhl gehen
- hier ist jetzt die Klappe offen
- dahinter ist eine Nische
- den **Totenkopf mit der Nische benutzen**
- hinter dem Gemälde kommt nun ein Tresor zum Vorschein
- **den Tresor ansehen**
- es gibt 25 Felder und einige davon leuchten blau
- **Nina meint sie muss alle Lampen ausmachen**
- wenn man ein Feld anklickt, dann werden alle angrenzenden Felder aktiviert, wenn sie vorher aus waren bzw. deaktiviert, wenn sie vorher an waren
- am besten man versucht die Lampen von oben nach unten zu deaktivieren
- wenn Nina es geschafft hat das **alle Lampen aus sind, dann öffnet sich der Tresor**
- Nina hat nun jede Menge Akten, die sie sich genauer ansieht
- dann folgt eine Zwischensequenz
- der Zug entgleist und Nina landet in einem Militärkrankenhaus
- Max erfährt davon und macht sich auf den Weg um Nina aus dem Krankenhaus zu holen
- Oleg ist auch mit dabei
- jetzt wird Max gesteuert

Militärkrankenhaus (Max):

- Max steht mit Oleg an der Bushaltestelle vor dem Krankenhaus
- **die Stofftasche nehmen**, die auf der Bank liegt
- den Busch rechts neben der Bushaltestelle ansehen und **die Beeren vom Busch pflücken**
- das Tor ansehen und die Gegensprechanlage
- **den Krankenwagen ansehen** (da steht eine Telefonnummer darauf, 03112)

- **die Beeren mit der Stofftasche benutzen**
- die **verschmutzte Stofftasche mit Oleg benutzen**
- dann das **Handy mit Max benutzen und den Krankenwagen anrufen**
- während sich das Tor für den Krankenwagen öffnet, schleicht sich Max in den Hof
- er steht vor der Kellertür
- aus dem Container **die OP-Zange nehmen**
- das Abwasserrohr ansehen und die Lampe
- den **Schatten auf dem Boden vor der Lampe ansehen**
- noch mal die Lampe ansehen
- in der Lampe ist ein Schlüssel, aber der ist heiß
- die **OP-Zange mit der Lampe benutzen**
- Max hat nun den Schlüssel
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- Max ist im Keller

Militärkrankenhaus / Keller:

- die Flaschen im Regal ansehen (Max weiß nicht was in den Flaschen ist)
- das **Diktiergerät benutzen**
- den Rollstuhl ansehen
- den Aktenschrank ansehen
- Max findet einige interessante Akten
- auf dem Aktenschrank liegt ein Handventilator
- **den Ventilator nehmen**
- **aus dem Regal eine Flasche nehmen** (jetzt weiß Max was drin ist; Betäubungsmittel)
- durch die Tür gehen

Militärkrankenhaus / OP-Raum:

- hier ist der OP Raum
- das blutige Laken ansehen
- den Eimer mit Blut ansehen
- das **Stethoskop nehmen**
- das **Ammoniak nehmen** (steht auf dem Wandregal)
- das **Skalpell beim Waschbecken nehmen und auch die Spritze**
- die Röntgenbilder ansehen
- zur nächsten Tür gehen
- Max sagt er sollte erst wissen was dahinter ist
- das **Stethoskop mit der Tür benutzen**
- Max belauscht ein Gespräch

Militärkrankenhaus / Keller:

- er geht zurück in den Kellerraum und nach draußen
- nach links zum Durchgang gehen
- Max sieht sich den Krankenwagen an und die Satellitenschüssel
- das **Skalpell mit der Satellitenschüssel benutzen**
- dann wieder zurück in den Kellerraum und durch den OP Raum in die Halle
- Max geht aber nicht weiter
- er sieht links eine Tür, die mit einem Keil offen gehalten wird
- dann sieht er den Fernseher und eine Pinnwand

- Max geht wieder zurück zum Kellerraum und nach draußen
- **das Stethoskop mit dem Abflussrohr benutzen**
- Max stellt fest das jemand schnarcht und das es Nina ist
- **das Ammoniak mit dem Rohr benutzen und dann den Handventilator mit dem Rohr benutzen**
- Nina wird wach
- ab jetzt kann man mit Nina und mit Max spielen (dazu einfach das Icon der jeweiligen Person unten rechts anklicken)

Militärkrankenhaus/ Zimmer von Nina (Nina spielen):

- **Nina nimmt sich das Häkeldeckchen**
- die **Schüssel nehmen**
- den Stuhl ansehen und das Stuhlbein versuchen zu nehmen
- die scharfe Kante an der Mauer ansehen
- das **Häkeldeckchen mit der scharfen Kante benutzen** und Nina hat einen langen Faden
- den **Stein nehmen**, der auf dem Boden liegt
- das Rattenloch ansehen
- im Inventar den **Stein mit dem Faden benutzen und das Ganze dann mit dem Abfluss benutzen**
- jetzt haben Max und Nina die Möglichkeit Gegenstände auszutauschen
- nun auf Max umstellen
- **Max benutzt das Skalpell mit dem Rohr**
- wieder auf Nina umstellen
- **Nina benutzt das Skalpell mit der Matratze**
- sie erhält ein **Stück Schaumstoff**
- den **Schaumstoff mit dem Abfluss benutzen**
- dann das **Skalpell mit dem Stuhlbein benutzen**
- das **Stuhlbein dann auch über den Abfluss an Max weitergeben**

Militärkrankenhaus / Keller (Max):

- Max geht durch den Keller in die Halle
- er benutzt im Inventar **die Spritze mit dem Stuhlbein** (ergibt ein Blasrohr)
- dann das **Betäubungsmittel mit dem Blasrohr benutzen**
- den **Keil von der Tür wegnehmen**
- die Tür fällt zu und die Wache ist ausgesperrt
- das **Blasrohr mit dem Guckloch der Tür benutzen** und die Wache schläft erst einmal
- in der Halle umsehen
- neben dem Fernseher steht eine Schüssel mit Käsesuppe
- an der Pinnwand sind viele Zettel
- **die Pinnwand benutzen und eine Reißzwecke nehmen**
- die Treppe nach oben gehen
- hier sitzt die zwei Wache (vor der Tür zu Ninas Zimmer)
- Max geht die Treppe wieder nach unten
- er benutzt den **Schaumstoff mit der Käsesuppe** und geht dann durch den Keller zum Rohr
- den **Schaumstoff mit Käsesuppe mit dem Rohr benutzen**
- die **OP Zange mit dem Rohr benutzen**

- das **Stuhlbein mit dem Rohr benutzen**
- weiter geht es mit Nina

Militärkrankenhaus / Zimmer von Nina (Nina):

- Nina benutzt den **Schaumstoff mit Käsesuppe mit dem Faden**
- dann das **Stuhlbein mit der Schüssel benutzen** (ergibt Falle)
- jetzt noch den **Schaumstoff (Köder) mit der Falle benutzen**
- die **Falle mit dem Rattenloch** benutzen
- eine Ratte geht in die Falle
- die **Falle nehmen und die Ratte nehmen**
- die **Ratte mit dem Abfluss benutzen** (geht nur wenn Max unten am Rohr steht)

Militärkrankenhaus / Keller / Max:

- Max hat nun die Ratte
- im Inventar benutzt er die **Reißzwecke mit dem Betäubungsmittel**
- dann geht es durch den Keller in die Halle und die Treppe nach oben
- Max benutzt **die Ratte mit der Wache**
- während die Wache der Ratte nachrennt, benutzt Max **die Reißzwecke mit dem Stuhl**
- wenn die Wache wieder kommt und sich auf den Stuhl setzt dauert es nicht lange bis die Wache schläft
- **Max geht zur Wache und durchsucht sie**
- er findet einen Schlüssel
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- Nina ist befreit
- es folgt eine Zwischensequenz bei der Nina und Max getrennt werden

Tunguska / Zelt:

- Nina steht vor einem Zelt
- den Jeep ansehen
- im Jeep liegt ein Erster Hilfe Kasten
- den **Erste Hilfe Kasten nehmen und benutzen**
- Nina hat jetzt eine Flasche Wodka
- den **Ketchup nehmen**
- die Nahansicht vom Jeep verlassen
- hinten am Jeep hängt ein Spaten
- den **Spaten nehmen**
- hinter einem Zaun steht ein Rentier
- davor ist eine Tränke
- rechts von der Tränke steht ein Fass mit Wasser das mit einem Stöpsel verschlossen ist
- zum Zelt gehen
- in das Zelt gehen
- hier liegt ein alter Mann und sagt er braucht Medizin
- Nina sieht sich um
- auf einem Schrank steht ein Nussknacker
- dort liegt auch ein Holzlöffel
- den **Holzlöffel nehmen**
- vor dem Bett steht eine Tasse
- die **Tasse nehmen**

- an einem Balken hängt eine stumpfe Schere
- die **Schere nehmen**
- von der Decke hängt eine Quaste
- **die Quaste nehmen** (Nina hat nun einen Faden)
- die Feuerstelle ansehen
- darin liegen noch Pergamentpapierschnipsel
- den **Gitterrost von der Feuerstelle nehmen**
- dann das Zelt verlassen
- rechts vom Zelt steht eine Kiste
- den **Spaten mit der Kiste benutzen**
- dann die **Kistentrümmer nehmen**
- den Baum ansehen
- den **Spaten mit dem Baum benutzen** und Nina hat ein Stück Rinde
- zur Tränke gehen
- die **Rinde mit der Tränke benutzen** und dann den **Stöpsel vom Fass benutzen**
- jetzt ist Wasser in der Tränke
- die **Tasse mit der Tränke benutzen** und so mit Wasser füllen
- wieder zum Baum gehen
- am Baum ist Harz
- die **Tasse mit dem Harz benutzen**
- weiter nach rechts gehen
- den vertrockneten Tomatenstrauch ansehen
- den Enzian ansehen
- den **Spaten mit dem Enzian benutzen** und ihn ausgraben
- dann den **spitzen Stein mitnehmen**, der auf dem Weg liegt
- im Inventar den **spitzen Stein mit der Schere benutzen** und sie ist wieder scharf
- das Loch ansehen
- das **Gitterrost mit dem Loch benutzen**
- die **Tasse auf den Gitterrost stellen**
- nach einer Weile ist das Harz flüssig und Nina nimmt die Tasse wieder vom Gitterrost
- den Gitterrost nehmen
- zurück zur Tränke gehen
- die **Schere mit dem Rentier benutzen**
- den **Faden mit den Rentierhaaren benutzen**
- dann die **Rentierhaare mit dem Holzlöffel benutzen**
- das ergibt einen Pinsel
- ins Zelt gehen
- den **Pinsel mit der Tasse mit flüssigem Harz benutzen**
- dann den **Pinsel mit den Pergamentpapierschnipseln benutzen**
- Nina hat jetzt das Rezept für die Medizin
- es lautet:

- 5 Teile Quelle des Lebens
- 2 Teile Wurz der Träume
- 1 Teil Blut der Nacht
- 3 Tropfen des Rausches

- das heißt Nina braucht:

1. Wasser
2. Enzian

3. Tomatenketchup

4. Wodka

- die **Kistentrümmern mit der Feuerstelle benutzen**
- den **Gitterrost mit der Feuerstelle benutzen**
- die **Streichhölzer mit den Kistentrümmern benutzen**
- Nina **gibt dem alten Mann das Rezept und bekommt dafür eine Phiole**
- die **Phiole mit dem Nussknacker benutzen**
- dann den **Enzian mit dem Nussknacker benutzen**
- der Saft aus der Wurzel vom Enzian fließt in die Phiole
- die **Phiole nehmen**
- den **Tomatenketchup mit der Phiole benutzen**
- das Zelt verlassen
- die **Phiole mit der Tränke benutzen**
- wieder ins Zelt gehen
- den **Wodka mit der Phiole benutzen**
- dann die **Phiole auf den Gitterrost stellen**
- Nina nimmt dann die Phiole **wenn die Medizin fertig ist und gibt sie dem alten Mann**
- der alte Mann erzählt wo Ninas Vater damals war

Sumpf / Hütte:

- das Fenster rechts ansehen
- die Tür öffnen und in die Hütte gehen
- den Projektor ansehen
- den **alten Lappen nehmen**
- den Kompass ansehen
- den Knopf in der Mitte vom Kompass drücken, aber es passiert nichts
- auf dem Boden liegen Scherbe
- eine **Scherbe nehmen**
- im Inventar **den Wodka mit dem alten Lappen benutzen**
- den Kamin ansehen
- den **getränkten Lappen mit dem Kamin benutzen**
- die Hütte verlassen
- den **getränkten Lappen mit dem Fenster rechts benutzen**
- jetzt fällt wieder Sonnenlicht in die Hütte
- den Weg nach links gehen
- hier steht ein Generator
- es fehlt aber Treibstoff
- die **Petroleumlampe nehmen**
- den Tankwagen ansehen
- den **Schlauch nehmen**
- wieder in die Hütte gehen
- den Kamin ansehen und **die Streichhölzer mit der Petroleumlampe benutzen**
- nun kann Nina etwas sehen im Kamin
- an der Stelle, wo sie geputzt hat, stehen Zahlen und zwar:

7 ½, 3, 10 ½, 6

- im Kamin liegt noch eine Alufolie

- **die Alufolie nehmen**
- die Petroleumlampe nehmen und die Ansicht vom Kamin verlassen
- im Inventar **die Alufolie mit der Scherbe benutzen**
- dann die Hütte verlassen
- nach links gehen
- dann den Weg weiter gehen
- hier steht ein LKW Wrack
- das Wrack ansehen
- die Felgen ansehen
- **Nina findet dort 2 Muttern und nimmt sie mit**
- den Tank ansehen
- den **Schlauch mit dem Tank benutzen**
- die **Wodkaflasche mit dem Tank benutzen** (vorher trinkt Nina den Rest vom Wodka noch aus)
- jetzt ist **Diesel in der Flasche**
- den Weg nach oben gehen
- hier ist die Forschungsstation zu sehen
- Nina geht zurück zum Generator
- **die Flasche Diesel mit dem Generator benutzen**
- die **beiden Muttern mit der Spule benutzen**
- jetzt sind sie magnetisiert
- in die Hütte gehen
- den Kompass ansehen
- die Einteilung auf dem Kompass ansehen
- es gibt einige Teilstriche mehr als bei einer Uhr
- wenn man z.B. die Stelle nimmt wo auch bei einer Uhr die Zahl Drei steht, dann steht dort O für Osten und bei der Stelle wo eine Sechs auf der Uhr steht hat man hier S für Süden stehen, bei $10 \frac{1}{2}$ sucht man die Stelle wo bei der Uhr die Zahl 10 steht und nimmt dann den nächsten Teilstrich, der bei einer Uhr nicht vorhanden ist und da steht dann NW für Nordwest und bei $6 \frac{1}{2}$ steht SW für Südwest
- Nina hat also die folgenden Daten:

$7 \frac{1}{2} = SW$
 $3 = O$
 $10 \frac{1}{2} = NW$
 $6 = S$

- nun muss noch der Zeiger bewegt werden
- dazu werden die Muttern auf die Metallstifte gesetzt und dann wird der Knopf gedrückt und der Zeiger bewegt sich zwischen die beiden Muttern
- dann die Muttern wieder nehmen und auf die nächsten Metallstifte setzen
- das geht dann so:
 1. **eine Mutter auf den Stift Südseite setzen und eine Mutter auf den Stift Westseite setzen, dann den Knopf drücken und der Zeiger springt auf SW**
 2. **eine Mutter auf den Stift Ostseite setzen und den Knopf drücken, der Zeiger springt auf O**
 3. **eine Mutter auf den Stift Westseite setzen und eine Mutter auf den Stift Nordseite setzen, dann den Knopf drücken und der Zeiger springt auf NW**

4. eine Mutter auf den Stift Südseite setzen, den Knopf drücken und der Zeiger springt auf S

- jetzt gibt es ein Geräusch und es öffnet sich über dem Kamin ein Geheimfach
- das Geheimfach ansehen und **die Filmrolle und die Dokumente nehmen**
- die **Filmrolle mit dem Projektor benutzen**
- dann den Projektor benutzen (klappt aber noch nicht)
- die **Scherbe in der Alufolie mit dem Projektor benutzen**
- jetzt den **Projektor benutzen** und er funktioniert
- Nina sieht sich den Film an
- dann gibt es einen Knall
- es folgt eine Zwischensequenz
- Max rettet Nina
- Max fliegt nach Irland und Nina fliegt nach Kuba
- man kann nun wieder zwischen den beiden wechseln (muss man aber nicht)

Kuba / Nervenheilanstalt (Nina):

- die Staffelei ansehen
- **Nina spricht mit dem Pförtner** (Malerei, Anstalt)
- durch das Tor gehen
- die Lautsprecher ansehen und den Container mit Wäsche
- den Holzstapel ansehen
- **Holz nehmen**
- den Türrahmen ansehen und die beiden Zettel an der Tür
- die Tür lässt sich nur von der anderen Seite öffnen
- **mit dem Arbeiter sprechen** (Arbeit, Anstalt, Manuel Perez, Pause, Sprachfehler)
- durch die offene Tür gehen
- hier ist die Küche
- in der Küche umsehen
- vom Zwiebelzopf **eine Zwiebel nehmen**
- die **Fleischgabel nehmen**
- vom Regal **die Wurstzange und die Suppenkelle nehmen**
- die **Gewichte nehmen**
- dann die Küche verlassen
- durch das Tor gehen
- dann durch die Eingangstür der Anstalt gehen
- mit der **Krankenschwester sprechen** (Musik, Anstalt, Nicole, Politik)
- den Zeitungsständer ansehen und eine **Zeitung nehmen**
- zum Durchgang oben gehen
- aber die Krankenschwester Sabrina sagt das dort nur Personal Zutritt hat
- den Durchgang unten nehmen
- Nina kommt in einen Raum mit einem Patienten, der ein Kartenhaus baut
- die Plüschtiere, den Kopierer, den Teddy, die Plakate und das Grammophon ansehen
- **die Brille nehmen**, die neben dem Grammophon liegt
- **mit dem Patienten sprechen** (Kartenhaus, Nicole, Kopierer, Anstalt)
- die **Gewichte mit dem Grammophon benutzen**
- die Musik wird langsamer und Sabrina tanzt jetzt auch langsamer
- den Raum verlassen und durch die Eingangstür gehen
- zur Küche gehen
- das **Holz mit dem Herd benutzen**

- dann **die Zeitung mit dem Herd benutzen**
- nun die **Brille mit dem Herd benutzen**
- das Holz brennt nun
- die **Wurstzange mit dem Herd benutzen** und Nina holt ein Stück **verkohltes Holz** aus dem Herd
- die Küche verlassen
- **mit dem Arbeiter sprechen** (Nicole, Pause)
- der Arbeiter sagt das zwar Rauch aus der Küche kommt, aber nur weißer und kein schwarzer und deshalb hat er noch Pause
- Nina geht zum **Pförtner**
- sie spricht mit ihm (Nicole, Schwester Sabrina, Porträt von Sabrina)
- der Pförtner sagt das er von Sabrina ein Porträt machen könnte, aber ihm fehlt schwarze Farbe und zum Glück würde sie jetzt nicht mehr so schnell tanzen, so das er sie besser malen kann
- **Nina gibt dem Pförtner das verkohlte Holz**
- das reicht ihm zum Malen
- **Nina fragt ob er jetzt ein Porträt von Sabrina machen kann**
- **nach 60 Minuten bekommt sie das Porträt von Sabrina in einer Plastiktüte**
- Nina geht in die Anstalt und **gibt der Krankenschwester das Porträt**
- sie braucht aber für ihren Wahlkampf mehr Bilder
- Nina geht zur Küche
- die **Plastiktüte mit dem Herd benutzen**
- jetzt kommt schwarzer Rauch und der Arbeiter fängt wieder an zu arbeiten
- in die Anstalt gehen und in den Raum mit den Kopierer
- der Patient ist weg und die Karten liegen auf dem Boden
- den **Teddy nehmen**
- das **Porträt mit dem Kopierer benutzen**
- zur Krankenschwester gehen und **ihr die Kopien geben**
- dafür lässt sie Nina durch den Durchgang oben, der nur für das Personal da ist
- zum Durchgang gehen
- die letzte Tür auf der rechten Seite öffnen
- die Zelle ist leer
- Perez ist weg
- Nina sieht sich um
- sie sieht sich **die Kratzspuren an der Wand** an und **die herausgebrochenen Steine**
- dann sieht sie sich **die Flecken auf dem Boden** an und **die Kamera**
- das **Bett ansehen**
- hier findet Nina einen **Zeitungsausschnitt**
- die Zelle verlassen und zur Krankenschwester gehen
- **mit ihr sprechen und sagen das Perez weg ist und nach der Kamera fragen**
- die Krankenschwester wird nervös und ruft nach Ramon
- der sagt das er schon Bescheid weiß und das die Chefin benachrichtigt ist
- Ramon will sich um die schmutzige Wäsche kümmern
- Nina verlässt die Anstalt und geht zum Pförtner
- **mit dem Pförtner sprechen**
- dann durch das Tor gehen
- Nina sieht wie Ramon schmutzige Wäsche in den Container wirft
- leider fällt die Tür hinter ihm wieder ins Schloss
- im Inventar **die Fleischgabel mit dem Porträt benutzen und dann das aufgespießte Porträt mit dem Türrahmen benutzen**
- jetzt bleibt die Tür offen

- durch die Tür gehen
- hier ist der Überwachungsraum
- **die Monitore und die Videorekorder ansehen**
- **den Tresor ansehen**
- Nina braucht die Kombination (4 Zahlen)
- **das Bild an der Wand ansehen**
- auf dem Bild ist ein einbeiniger Pirat (1 Bein), eine Katze (4 Beine), ein Papagei (2 Beine) und eine Spinne (8 Beine) zu sehen
- also lautet die Kombination:

1, 4, 2, 8

- Nina **benutzt den Tresor und gibt die Zahlen: 1, 4, 2 und 8 an**
- der Tresor ist offen und Nina findet eine Videokassette von Perez Zelle
- die **Videokassette mit dem Videorekorder benutzen**
- Nina sieht sich den Film an
- Ramon hat Perez zur Flucht verholfen
- Ramon kommt in den Überwachungsraum
- er hilft auch Nina und sagt wo sie Perez finden kann

Kuba / Felsenhöhle:

- **Nina spricht mit Perez**, aber sie versteht nicht was er sagt
- nach links zu der Treppe gehen
- Nina ist wieder bei der Anstalt

Kuba / Nervenheilanstalt:

- in die Küche gehen
- **mit der Zange ein Stück verkohltes Holz aus dem Herd holen**
- die Küche verlassen
- dann **das Porträt wieder mitnehmen**, das noch am Türrahmen steckt
- beim Pförtner nach links gehen zum Strand

Kuba / Felsenhöhle:

- **Nina gibt Perez das verkohlte Holz und das Porträt**
- Perez malt etwas auf die Rückseite vom Gemälde (ein Zeichen)
- Nina meint das sie Max fragen muss was das Zeichen bedeuten soll
- jetzt geht es mit Max weiter

Irland / Max:

- **die Dame mit dem Schirm ansprechen**
- das Werbeschild auf der anderen Straßenseite ansehen
- **das Werbeschild nehmen**
- das Motorrad ansehen und das Verkehrsschild
- die **Flagge vom Pub nehmen**
- das Schild vor dem Pub ansehen
- in den Pub gehen

Irland / Pub:

- mit dem Wirt sprechen (Morangie, Gast, Fisch, Kneipe)
- zu dem schlafenden Gast gehen
- den **Becher vom Tisch nehmen**
- den Kamin ansehen
- vor dem Wirt steht auch ein Becher
- an einer Säule an der Theke hängt ein Schlüssel
- den Pub verlassen

Irland / Bootsanlegestelle:

- Max geht die Treppe nach unten
- hier sitzt ein Angler
- den **Stein nehmen**, der auf dem Boden liegt
- die Tür ansehen
- mit dem Angler sprechen (Morangie, Boot, Tür im Felsen)
- das Fass mit den Fischen ansehen
- einen **Fisch nehmen**
- den **Becher mit dem Meerwasser füllen**
- zum Pub gehen und die Flagge mit dem Verkehrsschild benutzen
- wieder in den Pub gehen

Irland / Pub:

- Max **benutzt den Fisch mit dem Werbeschild**
- dann das **Werbeschild mit dem Fisch mit dem Kamin benutzen**
- den **Becher mit Wasser mit dem Kamin benutzen**
- **mit dem Wirt sprechen** (Keller, Whisky)
- den **Becher wieder nehmen und ansehen**
- das Wasser ist verdunstet und im Becher liegen Salzkristalle
- das **Salz aus dem Becher nehmen**
- den Pub verlassen und die Flagge wieder vom Verkehrsschild nehmen
- die Flagge ist durch den Regen nass geworden
- wieder in den Pub gehen
- die **nasse Flagge mit dem Werbeschild benutzen** und so den Fisch aus dem Kamin holen
- den **Fisch dem Gast (Klaus) geben**
- der will aber Zitrone auf dem Fisch haben
- mit dem Wirt sprechen (nach Zitrone fragen)
- den Pub verlassen und **die Flagge mit dem Verkehrsschild benutzen**
- dann wieder in den Pub gehen bis es draußen kracht (dazu muss Max vom Wirt wissen das auf der Straße LKW vorbeifahren)
- den Pub verlassen
- ein LKW hat eine Kiste verloren
- **aus der Kiste eine Zitrone nehmen**
- die Flagge wieder vom Verkehrsschild nehmen
- wieder in den Pub gehen
- **dem Wirt die Zitrone geben**
- der bringt sie dem Gast und setzt sich kurz zu ihm
- das **Salz mit dem Becher vom Wirt benutzen**

- dann kommt der Wirt und trinkt etwas
- jetzt wo der Wirt weg ist, kann sich Max **den Schlüssel nehmen**
- den Pub verlassen

Irland / Bootsanlegestelle:

- **den Becher mit dem Wasser benutzen** (ist wieder Wasser im Becher)
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- in den Keller gehen
- eine **Flasche Whisky aus dem Regal nehmen**
- die Fässer ansehen und das Brett davor
- den Schraubstock ansehen
- die **Fackel nehmen**, die an der Wand hängt
- den Keller verlassen
- dem **Angler die Flasche Whiskey geben**
- Max darf jetzt das Boot ausleihen
- das **Boot benutzen** und zur Insel fahren wo Morangi wohnt

Irland / Insel:

- Max hört Morangi rufen
- der ist im Brunnen und Max soll ihm raushelfen
- **das Schwert nehmen**, das am Brunnen steckt
- **den Fensterladen links ansehen und nehmen**
- die Kaminabdeckung ansehen
- zum Durchgang oben gehen
- hinter der Tür rechts befindet sich ein Schlafzimmer
- hinter dem Durchgang rechts befindet sich eine Folterkammer
- im Gang ist an der Wand ein Kerzenhalter
- an dem Kerzenhalter hängt ein Stück Draht
- **den Draht nehmen**
- in die Folterkammer gehen
- **die Eisenkette nehmen**
- **die Zange nehmen**
- die Streckbank und die eiserne Jungfrau ansehen
- es gibt auch noch eine Feuerstelle und einen Käfig mit einem Skelett drin
- die Folterkammer verlassen
- ins Schlafzimmer gehen
- die Bilder und das Himmelbett ansehen
- die Statue ansehen
- den Vorhang ansehen
- die Kommode ansehen
- **darin findet Max eine Goldmünze**
- das **Schwert mit der Statue benutzen**
- irgendetwas hat Max damit ausgelöst
- den **Vorhang benutzen**
- dahinter ist ein Geheimgang
- Max kommt aber nicht weit, weil es ein Gittertor gibt, das geschlossen ist
- wieder zurück ins Schlafzimmer
- das Schlafzimmer verlassen
- zum Hof gehen

- die Tür rechts öffnen
- dahinter ist ein Arbeitszimmer
- Max sieht sich um (Uhr, Sessel, Hocker, Kronleuchter, Gemälde)
- auf dem Gemälde sieht man einen Mann, der aussieht wie die Statue
- die Treppe nach oben gehen
- die Bücher ansehen (wichtig)
- dann den Schaukasten nehmen (die **Speerspitzen**)
- den Hebel benutzen
- die **Öllampe ansehen und nehmen**
- die Treppe nach unten gehen
- das Arbeitszimmer verlassen
- im Hof den Durchgang rechts benutzen
- hier steht ein Sarg
- den Sarg ansehen und die Fackel an der Wand
- **die Fackel aus dem Inventar mit der Fackel an der Wand benutzen**
- den Raum verlassen
- zur Folterkammer gehen
- die **Fackel mit der Feuerstelle benutzen**
- die **Zange mit der Goldmünze benutzen**
- dann **die Zange mit der Goldmünze mit der Feuerstelle benutzen**
- die **glühende Goldmünze mit der eisernen Jungfrau benutzen**
- nun hat Max einen Ring, der aber noch sehr heiß ist
- den **Ring mit dem Becher mit Wasser benutzen**
- nun ist der Ring abgekühlt
- ins Schlafzimmer gehen
- den **Ring mit der Statue benutzen**
- nun hat sich im Geheimgang das Gittertor geöffnet
- Max kommt aber nicht weiter, weil eine Brücke kommt, die hochgezogen ist
- zum Sarg gehen
- die **Öllampe mit dem Sarg benutzen**
- die **Fackel mit dem Sarg benutzen**
- es gibt jetzt eine Öffnung im Sarg
- Max geht zum Boot und verlässt die Insel

Irland / Pub:

- vor dem Pub liegt eine Regenrinne
- Max nimmt die **Regenrinne**

Irland / Bootsanlegestelle:

- Max geht in den Keller
- die **Zange mit dem Brett vor den Fässern benutzen**
- die **Speerspitzen mit dem Schraubstock benutzen**
- **das Brett mit den Speerspitzen benutzen**
- dann das Boot benutzen und zur Insel fahren

Irland / Insel:

- ins Arbeitszimmer gehen
- das **Brett mit dem Schemel benutzen**

- dann **den Stein mit dem Brett benutzen**
- die Treppe nach oben gehen
- den **Hebel benutzen**
- der Kronleuchter fällt herunter und auf das Brett
- der Stein fliegt nach oben und die Kaminabdeckung fällt herunter
- das Zimmer verlassen
- die **Kaminabdeckung aufheben und mitnehmen**
- ins Schlafzimmer gehen
- die **Kaminabdeckung mit der Statue benutzen**
- zum Geheimgang gehen
- jetzt ist die Brücke unten
- **die Nische ansehen**
- in der Nische liegt ein kleiner Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- zum Sarg gehen
- den **Schlüssel mit der Öffnung im Sarg benutzen**
- der Sarg ist offen
- das **Amulett nehmen**
- den **Draht mit dem Amulett benutzen**
- dann die **Eisenkette mit dem Amulett benutzen**
- ins Schlafzimmer gehen
- die **Kette mit dem Amulett mit der Statue benutzen**
- den **Fensterladen mit der Statue benutzen**
- in den Geheimgang gehen
- alle Tore sind offen
- am Ende ist eine Tür, die sich aber nicht öffnen lässt
- zurück zum Schlafzimmer gehen
- in die Folterkammer gehen
- die **Regenrinne mit der Streckbank benutzen**
- Max nimmt die zwei Teile der Regenrinne und geht ins Schlafzimmer
- die **Regenrinne mit der Statue benutzen**
- jetzt wieder zum Geheimgang gehen
- **die Tür am Ende öffnen**
- Max hat Morangi gefunden
- es gibt eine Zwischensequenz
- Max und Nina wollten sich im Haus von Ninas Vater treffen, aber es kommt anders
- Nina geht mit Oleg nach China

China / Höhle / Eingang:

- Oleg passt am Eingang auf
- erst einmal **den Reisebericht ansehen** (im Inventar)
- Nina schaut sich um
- im Felsen sind drei Löcher
- den **Schädel nehmen und den Pflock**
- zum Durchgang links gehen
- das Relief ansehen
- das Skelett ansehen
- den **Pflock mit dem Fels benutzen**
- nun steigt das Wasser und eine Tasche schwimmt darin

- die **Tasche nehmen**
- die Tasche benutzen
- es ist ein **Knochen** darin
- wieder in den vorderen Teil der Höhle gehen
- den **Knochen mit dem Loch unten benutzen**
- etwas hat sich getan
- in den hinteren Teil der Höhle gehen
- hier ist jetzt ein weiterer Durchgang
- den Durchgang benutzen und umsehen
- den Kopf aus Stein ansehen
- die Zeichen ansehen und die Reliefs
- **die Steinplatte ansehen**
- auf der Steinplatte gibt es 40 Nischen und 12 davon sind mit Steinen besetzt
- man nummeriert nun die Nischen jeweils von links nach rechts und von oben nach unten mit den Zahlen 1 bis 40
- auf der Zahl 13 ist der rote Stein und der kann nicht verstellt werden
- alle anderen Steine lassen sich in andere Nischen platzieren
- im Reisebericht ist eine Zeichnung und diese muss mit den Steinen nachgestellt werden
- auf folgenden Zahlen muss also ein Stein liegen:

1, 6, 12, 14, 18, 23, 28, 32, 34, 36 und 40

- oberhalb der Steinplatte kommt eine Steinscheibe zum Vorschein
- **die Steinscheibe ansehen**
- Nina kann die Steinscheibe nicht nehmen und sie will Oleg holen
- die Nahansicht verlassen
- Oleg ist schon da und es stellt sich heraus das er auf der Gegenseite steht
- es folgt eine Zwischensequenz

Forschungsstation / Bad:

- Nina wacht auf
- die Wanne ansehen und die Kamera
- **den Pümpel nehmen**
- **die Papierhandtücher nehmen**
- in den nächsten Raum gehen

Forschungsstation / Werkstatt:

- hier gibt es einen Schraubstock und eine Bohrmaschine
- es gibt einen Brutkasten mit einem Ei darin
- den Schrank ansehen
- Nina nimmt sich einen **Gewindeschneider, Irgendetwas und Silikon**
- **die Metallplatte nehmen**
- den **Schlüssel nehmen**, der neben der Tür an der Wand hängt
- den Schlüssel mit der Tür benutzen
- das Schloss ist vereist
- die **Metallplatte mit der Bohrmaschine benutzen**
- die Bohrmaschine benutzen (es gibt Funken auf dem Metall)
- die **Papierhandtücher mit der Metallplatte auf der Bohrmaschine benutzen**

- dann die **Bohrmaschine benutzen**
- die Papierhandtücher fangen Feuer
- das **Irgendetwas mit dem Schraubstock benutzen**
- dann den **Schlüssel mit dem verbogenen Irgendetwas benutzen**
- den **Schlüssel mit dem Feuer benutzen**
- die **Metallplatte wieder mitnehmen**
- dann den **heißen Schlüssel mit der Tür benutzen**
- jetzt geht die Tür auf
- gegenüber gibt es eine Tür, aber es gibt keinen Weg dahin
- dafür gibt es ein Zahlenfeld, aber Nina kennt die Kombination noch nicht
- links ist ein Aufzug, der aber nicht da ist
- rechts ist eine Treppe
- links gibt es eine weitere Tür
- dahinter ist der Kontrollraum

Forschungsstation / Kontrollraum:

- den Schrank links ansehen
- Nina findet einen **Sprengkörper**
- die Monitore ansehen und die Videorekorder
- den Raum verlassen und die Treppe nach unten gehen

Forschungsstation / Heizungspumpe:

- **die Angel nehmen**
- die Maschine ansehen
- sie ist defekt und deshalb ist es so kalt in der Station
- die Plattform ansehen und das Salz daneben
- den Schalter benutzen, aber der funktioniert nicht
- die Treppe wieder nach oben gehen
- von hier kann man auf die Plattform sehen
- die **Angel mit der Plattform benutzen**
- nun hat Nina **Winterklamotten**, die sie gleich anzieht
- noch einmal **die Angel mit der Plattform benutzen** und Nina angelt einen **Wäscheballen**
- die Treppe wieder nach unten gehen und dann zum Ausgang

Forschungsstation / im Freien:

- **den Eimer nehmen**
- nach rechts gehen
- hier liegt ein alter Walfänger im Eis
- es gibt ein Eisloch, das aber zugefroren ist
- die Harpune ansehen
- das Fass ansehen
- den **Wäscheballen mit dem Fass benutzen**
- die Jacke neben dem Fass ansehen und benutzen
- **Nina holt einen Flachmann aus der Jacke**
- der Korken auf der Flasche sitzt sehr fest
- wieder zurück gehen und dann nach links gehen
- hier steht ein Pinguin

- rechts steht ein Schild
- die Gletscherspalte ansehen
- **das Schild nehmen**
- es bleibt ein Loch
- den **Sprengkörper mit dem Loch benutzen**
- Nina kann jetzt in die Gletscherspalte
- den **toten Mann ansehen**
- Nina nimmt **das Amulett, das Tagebuch und das Feuerzeug**
- das **Tagebuch ansehen**
- das **Amulett ansehen** (da ist ein Diamant auf dem Amulett)
- nach oben gehen
- zurück in die Station gehen

Forschungsstation / Werkstatt:

- Nina geht die Treppe nach oben und in die Werkstatt
- den **Pümpel mit dem Brutkasten benutzen**
- dann **das Amulett mit dem Brutkasten benutzen**
- Nina macht ein Loch in die Scheibe
- das **Ei nehmen**
- den **Flachmann mit der Bohrmaschine benutzen**
- die Bohrmaschine benutzen
- nun hat Nina den **Korken**
- dann die Werkstatt verlassen und zur Treppe gehen
- von oben die **Metallplatte mit der Plattform benutzen**
- das reicht noch nicht
- den **in Tran getauchten Wäschekorb mit der Plattform benutzen**
- jetzt fällt die Plattform herunter
- die Treppe nach unten gehen

Forschungsstation / Heizungspumpe:

- das Salz ist von der Plattform gefallen
- **den Eimer mit dem Salz benutzen**
- die Station verlassen

Forschungsstation / im Freien:

- nach rechts gehen
- den **Eimer mit Salz mit dem Eisloch benutzen**
- im Inventar das **Feuerzeug mit der Angel benutzen** (ergibt einen blinkenden Köder)
- nach einer Weile ist das Eisloch offen (am besten einmal in die Station gehen und wieder zurück)
- die **Angel mit dem Eisloch benutzen**
- Nina fängt **einen Fisch**
- zum Pinguin gehen
- den **Fisch mit dem Pinguin benutzen**
- der lässt sich so weglocken
- das **Ei aus dem Inventar mit dem Ei vom Pinguin tauschen**
- das Ei vom Pinguin ist aus Metall
- in die Station gehen

Forschungsstation / Heizungspumpe:

- das **Ei aus Metall mit der Maschine benutzen**
- die Heizung funktioniert wieder
- die Treppe nach oben gehen

Forschungsstation / Bad:

- Nina benutzt den **Korken mit der Wanne**
- dann **Wasser in die Wanne laufen lassen**
- da es jetzt warm ist gefriert das Wasser nicht
- Nina geht wieder die Treppe nach unten zur Heizungspumpe und **nimmt das Ei aus Metall wieder aus der Maschine**
- wieder nach oben ins Bad gehen
- das Wasser ist gefroren und Nina kommt an die Kamera
- die Kamera benutzen und Nina **holt die Videokassette aus der Kamera**

Forschungsstation / Kontrollraum:

- im Kontrollraum die **Videokassette mit dem Videorekorder benutzen**
- dann ins **Tagebuch** gucken
- hier steht der Zahlencode 2, 5, 1, 3
- den Kontrollraum verlassen und zum Zahlenfeld gehen
- **hier die Zahlen 2, 5, 1 und 3 eingeben**
- es gibt eine Brücke zur gegenüberliegenden Tür
- Nina geht zur Tür und öffnet sie

Forschungsstation / Radarraum:

- Nina sieht sich das Radar an
- die Geräte ansehen
- **aus der Kiste nimmt sich Nina ein Leuchtf Feuer**
- **Streichhölzer nimmt sie auch noch mit**
- den Raum verlassen und die Station verlassen

Forschungsstation / im Freien:

- Nina geht nach rechts zum Walfänger
- die Streichhölzer mit dem Leuchtf Feuer benutzen
- die Lunte scheint nass zu sein
- das **Leuchtf Feuer mit dem Fass mit Tran benutzen**
- das **Leuchtf Feuer mit der Harpune benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz

Forschungsstation / Kontrollraum:

- Nina und Max sind im Kontrollraum
- kurz darauf steht Nina vor dem Kontrollraum während Max noch im Kontrollraum ist
- einige Türen sind jetzt verschlossen
- dafür ist der Augzug links jetzt da

- Nina benutzt den Aufzug

Forschungsstation / Untergeschoss:

- den Heizkörper ansehen und das Ventil
- das Rohr ansehen und die Kamera
- den Eiszapfen an der Decke ansehen
- das **Schild mit dem Eiszapfen benutzen**
- den **Gewindeschneider mit dem Ventil benutzen**
- dann durch die Tür am Ende des Ganges gehen
- das Fass ansehen
- das Gefahrenschild ansehen
- die Eiswand ansehen und die Kette, die von der Decke hängt
- das Rohr ansehen
- am Fass klemmt ein Schraubenschlüssel
- den **Schraubenschlüssel nehmen**
- im **Inventar den Schraubenschlüssel mit dem Schild benutzen** (ergibt einen verlängerten Schraubenschlüssel)
- den **Eiszapfen mit der Kette benutzen**
- dann **die Kette mit dem Rohr benutzen**
- der Eiszapfen klemmt jetzt zwischen den Rohren
- eine Mutter ist herunter gefallen
- die **Mutter nehmen**
- den Raum verlassen
- zum Ventil gehen
- die **Mutter mit dem Ventil benutzen**
- dann den **verlängerten Schraubenschlüssel mit dem Ventil benutzen**
- den Heizkörper benutzen (anlassen)
- er ist noch kalt
- das **Feuerzeug mit der Kamera benutzen** und Max versteht das er die Heizung einschalten soll
- die Heizung wird aber nicht warm (wieder Heizkörper benutzen)
- es gluckert nur (es fehlt Wasser)
- wieder in den Raum am Ende vom Gang gehen
- hier **das Silikon mit dem Gefahrenschild benutzen**
- Nina hat einen Abdruck auf dem zu sehen ist „Kein Wasser“
- zur Kamera gehen
- den **Abdruck mit der Kamera benutzen**
- Max versteht das kein Wasser in der Heizung ist
- nun kommt auch noch Oleg und bringt Nina zu Massimo
- es folgt eine Zwischensequenz

Forschungsstation / Experimentierraum:

- Nina sieht sich um
- außer Oleg und Massimo sind auch Nicole und Sergej hier
- die Kamera ansehen und den Kran
- das Fenster ansehen und die Anzeigetafel
- die Maschine ansehen
- mit Massimo sprechen
- **Nina gibt Oleg das Ei aus Metall**

- der verschwindet nun kurz
- **Nina benutzt das Handy mit der Maschine** und es gibt eine Störmeldung
- die **Kamera benutzen und so drehen das Max den Kran sehen kann**
(Kamerasymbol auf Kran klicken)
- es folgt eine Zwischensequenz
- Nina und Max sind wieder in Berlin und Ninas Vater ist auch da

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 06.07.2009

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

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de