

Komplettlösung – Amerzone

von [Kerstin Häntsch](#)

Ein alter Forscher hat ein Geheimnis. Er hat ein Ei von einem weißen Vogel von Amerzone mitgenommen. Nun soll das Ei dorthin zurück. Dafür braucht er aber Hilfe. Ein Journalist soll das Ei wieder zurückbringen.

Kapitel 1:

- die Straße entlang gehen bis zum Leuchtturm
- am Tor den **Brief aus dem Briefkasten nehmen** und im Inventar **lesen**
- das **Tor öffnen** und zum Leuchtturm gehen
- die **Tür vom Leuchtturm öffnen** und hineingehen
- den **Hammer nehmen**, der links an der Wand neben dem Fahrrad steht
- die Treppe nach oben gehen
- hier **mit dem alten Forscher sprechen**
- dann die **Schublade rechts ansehen und die Briefe nehmen** (im Inventar lesen)
- das Foto auf dem kleinen Tisch ansehen
- rechts vom Ofen ist an der Wand ein Telefon
- den Telefonhörer abnehmen und die Nummer 0346528179 wählen (steht auf dem Brief vom Museum)
- leider bringt das keinen Erfolg
- die Treppe nach oben gehen
- links den Diaprojektor ansehen
- den Knopf drücken und dann die Dias ansehen
- auf dem Schreibtisch den Käfer ansehen und das Buch rechts
- das **Buch in der Mitte nehmen** (es ist das Tagebuch) und dann im Inventar **lesen**
- die Leiter beim Regal nach oben gehen
- am Ende des Steges liegt auf dem Tisch ein Brief
- den **Brief nehmen und lesen**
- der Brief erklärt was der Forscher gemacht hat und was er für Hilfe erwartet
- die Leiter wieder nach unten gehen und die Wendeltreppe weiter nach oben gehen
- hier den Fernseher ansehen und die Zeichnung auf dem Tisch
- die Tür öffnen und nach draußen gehen
- die Leiter neben der Tür nach oben gehen
- dann noch ein Stück höher gehen
- hier gibt es ein Steuerrad und über dem Steuerrad sind Zahlen und rechts und links ein Hebel
- erst einmal wieder nach unten gehen und durch die Tür wieder in den Raum
- dann alle Wendeltreppen nach unten gehen bis zu dem Fahrrad
- hier gibt es eine Falltür
- die **Falltür öffnen** und nach unten steigen
- rechts an der Wand ist ein Hebel
- den **Hebel betätigen** und das Licht geht an
- den Gang entlang gehen bis zum Ende
- da kommt eine Wendeltreppe
- die Wendeltreppe nach unten gehen
- hier den Gang entlang gehen
- auf der rechten Seite kommt kurz vor der Treppe ein Raum
- in den Raum gehen
- auf dem Tisch liegt eine Diskette
- die **Diskette nehmen**
- den **Hebel an der Wand betätigen**
- dann den **Hebel von dem Gerät neben dem Tisch betätigen**
- jetzt den Computer ansehen
- die **Diskette mit dem Schlitz am Computer benutzen**
- auf dem Monitor erscheint die Abfrage nach einem Passwort
- im Tagebuch steht das Geburtsdatum des Forschers (28.06.04)
- also die **Zahlen 2, 8, 0, 6, 0 und 4 eingeben** und dann die Taste mit dem Stern anklicken

- das Passwort stimmt
- auf Bestätigung klicken
- jetzt auf **Load** klicken
- dann den Raum verlassen und den Gang weiter gehen (Treppe)
- am Ende ist eine Tür
- die Tür öffnen und weiter gehen zum Fahrstuhl
- rechts vor dem Fahrstuhl liegt eine Eisenstange
- die **Eisenstange nehmen** und dann den Fahrstuhl betreten
- den **Hebel im Fahrstuhl** benutzen
- es geht nach unten, aber eine Etage wird übersprungen
- den Fahrstuhl verlassen und zur Tür gehen
- die Tür öffnen
- die Treppe nach unten gehen
- zu dem Häuschen gehen
- im Häuschen liegt eine Zeichnung auf dem Tisch (ansehen)
- dann das Häuschen verlassen
- zum Hydraflot gehen
- über eine Brücke gelangt man in das Hydraflot
- aber erst muss man noch das Ei finden
- hinter dem Hydraflot geht ein Steg über das Wasser
- den Steg bis zum Ende gehen und dann in den Gang rechts
- **in den Fahrstuhl steigen und den Knopf drücken**
- dann den Knopf genauer ansehen und den **Pfeil nach oben anklicken**
- es geht nach oben
- aussteigen und in den Raum gehen
- hier das Fernrohr ansehen
- am oberen Rand ist die **Zahl 140** in rot gekennzeichnet
- den Raum verlassen und wieder in den Fahrstuhl steigen
- den **Knopf drücken und dann die Pfeiltaste nach unten**
- unten angekommen aussteigen und über den Steg wieder zurückgehen zum Hydraflot
- hier wieder die Treppe nach oben gehen und zum Fahrstuhl
- mit dem Fahrstuhl nach oben fahren
- nun die Wand vom Fahrstuhl genau ansehen
- unten rechts ist ein Loch
- die **Eisenstange mit dem Loch benutzen** und dann den **Hebel vom Fahrstuhl benutzen**
- der Fahrstuhl hält nun auf der Zwischenetage
- die Mauer ansehen und den **Hammer mit der Mauer benutzen**
- durch das Loch klettern und den Gang entlang gehen
- am Ende die Tür öffnen
- dann nach links gehen und dort den **Hebel betätigen**
- das Ei fährt auf der Schiene nach unten
- zurück zum Fahrstuhl und nach oben fahren
- jetzt die **Eisenstange aus dem Loch ziehen** und mit dem Fahrstuhl nach unten fahren
- in Richtung Hydraflot gehen
- dann nach rechts gehen zu einer Säule mit Leiter
- die Leiter nach oben gehen und den **Hebel hier betätigen**
- das Ei wird in das Hydraflot verladen
- nach unten gehen und ins Hydraflot steigen
- die **Diskette mit dem Schacht benutzen**
- dann auf **Load** klicken
- **Flugzeug auswählen**
- jetzt fehlen noch die Koordinaten
- im Tagebuch steht das der Forscher mit den Gänsen geflogen ist und da steht + 5°
- die rot gekennzeichnete Zahl $140 + 5 = 145$
- also die **Zahlen 1, 4 und 5 eingeben** und mit der Taste mit dem Stern bestätigen
- nun noch auf Bestätigung klicken und es geht los
- es folgt ein Flug, der später auf dem Wasser endet

Kapitel 2:

- den **Monitor anklicken und dann Segelboot auswählen**
- es geht als Segelboot weiter

- dann wieder den **Monitor anklicken und U-Boot auswählen**
- jetzt ist man an einem Anlegesteg
- das Hydraflot verlassen
- mit dem **Angler sprechen** (der ist sauer, weil ein Pottwal in der Bucht ist und nicht mehr weg kommt)
- zum Strand gehen
- in das Schiff gehen (Bar)
- den **Taucherhelm vom Tisch nehmen**
- weiter hinten das **Messer von der Zielscheibe nehmen**
- das Schiff verlassen
- zu dem Mast gehen
- hinter dem Mast ist ein Hebel
- den **Hebel betätigen** und das Windrad dreht sich
- weiter gehen zu dem Gebäude
- vor dem Gebäude steht eine Zapfsäule
- in das Gebäude gehen
- den **Kanister nehmen**, der auf dem Boden steht
- den **Schraubenschlüssel vom Tisch nehmen**
- das Gebäude verlassen
- den **Kanister mit der Zapfsäule benutzen** (Kanister ist mit Benzin gefüllt)
- zurück zum Mast gehen
- vor dem Mast ist auf der rechten Seite ein Rohr
- den **Schraubenschlüssel mit dem Rohr benutzen**
- zum Mast umdrehen
- da liegt ein Schlauch
- den **Taucherhelm mit dem Schlauch benutzen**
- dann **links das Rad drehen** und anschließend den **Hebel in der Mitte betätigen**
- den **Taucherhelm benutzen**
- im Wasser 2x nach vorn gehen
- auf dem Boden ist ein Pflock, an dem das Netz befestigt ist unter dem der Pottwal gefangen ist
- das **Messer mit dem Pflock benutzen** und der Pottwal ist frei
- unter Wasser liegen viele Wracks
- zurück gehen und aus dem Wasser steigen
- zum **Angler** gehen und mit ihm **sprechen**
- er hat einen **Schlüssel für eine Truhe**
- wieder zum Strand gehen und zu dem Gebäude
- von dort aus immer weiter gehen bis man zu einer kleinen Hütte kommt
- in der Hütte das Foto an der Wand ansehen
- dann den **Schlüssel mit der Truhe auf dem Boden benutzen**
- die **Diskette** aus der Truhe nehmen
- zurück gehen zum Hydraflot
- im Hydraflot die **Diskette mit dem Schacht benutzen und auf Load klicken**
- dann **Hubschrauber** anklicken
- es fehlt noch Benzin und es fehlen die Koordinaten
- dort wo das Ei liegt gibt es links eine Stelle zum Einfüllen von Benzin
- den **Kanister mit Benzin mit der Einfüllstelle benutzen**
- nun fehlen nur noch die Koordinaten
- diesmal ist im Tagebuch nichts zu finden
- den Monitor anklicken und den **Wurfanker wählen**
- dann **rechts den Hebel betätigen**
- der Wurfanker wird ins Wasser gelassen
- das Hydraflot verlassen und zum Mast gehen
- den **Taucherhelm benutzen** und im Wasser 3x nach vorn laufen und dann in Richtung der Stange
- dort liegt das abgestürzte Hydraflot
- den **Anker mit dem alten Hydraflot benutzen**
- wieder aus dem Wasser steigen und zum Hydraflot gehen
- hier den **Hebel betätigen für den Wurfanker**
- leider klappt die Bergung nicht, aber ein Teil vom alten Hydraflot wird abgerissen
- jetzt wieder **tauchen gehen** und zum alten Hydraflot gehen
- **jetzt in das alte Hydraflot gehen** und die **Armatur ansehen**
- hier **stehen die Koordinaten auf 227**
- das alte Hydraflot verlassen und aus dem Wasser steigen
- zurück ins Hydraflot

- nun **am Monitor Hubschrauber anwählen und dann bei den Koordinaten die Zahlen 2, 2 und 7 eingeben** und mit der Sternchentaste bestätigen
- Ziel bestätigen, **Hebel rechts betätigen** und der Flug beginnt

Kapitel 3:

- nach der Landung auf dem Wasser **den Monitor anklicken**
- auf **Segelschiff klicken** und weiter geht es zu einer Anlegestelle
- den Weg entlang gehen und dann rechts abbiegen
- hier kommt ein Friedhof
- vor einem Grab steht ein Mann
- das **Grab ansehen** und dann **mit dem Mann sprechen** (gibt einen Schlüssel für das Tor)
- den Weg zurück gehen und nach oben zum Tor
- den **Schlüssel aus dem Inventar mit dem Tor benutzen**
- in Richtung Brunnen gehen
- etwas weiter oben und links zu dem Haus gehen (ist ehemalige Schule)
- in der Schule umsehen und dann wieder nach draußen gehen und nach links
- man wird auf den Kopf getroffen und landet in einer Zelle
- in der Zelle **die Tasse nehmen**
- die Wand links neben der Tür ansehen
- dort krabbelt ein Käfer
- die **Tasse mit dem Käfer benutzen**
- den Spalt unten an der Tür ansehen
- dahinter steht eine Flasche Tequilla
- die **Tasse mit dem Käfer mit der Flasche benutzen**
- jemand trinkt aus der Flasche und fällt um
- wieder durch den Spalt an der Tür sehen
- den **Schlüssel nehmen**
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen** und die Zelle verlassen
- zum Jeep gehen
- den **Kanister und das Seil nehmen**
- zum Brunnen gehen
- das **Seil mit dem Brunnen benutzen**
- nach unten klettern
- den Gang entlang gehen
- links kommt eine Gittertür und rechts ist eine Figur in der Wand
- weiter gehen
- noch ein Stück weiter und dann umdrehen
- neben dem Durchgang steht ein Schwert
- das Schwert nehmen
- dann wieder umdrehen und links die Treppe nach oben gehen
- man ist in der Kirche
- zum Altar nach vorn gehen
- mit **dem Mann in der Kirche sprechen**
- zum Altar gehen
- die **Bibel auf dem Ständer ansehen** und darin blättern bis man einen Schlüssel findet
- den **Schlüssel nehmen und mit der Gittertür am Altar benutzen**
- die **Diskette und den Brief nehmen**
- zum Beichtstuhl gehen und von dort wieder nach unten gehen
- den Gang entlang gehen bis zu der Gittertür
- das Schwert mit der Figur gegenüber benutzen
- dann den Arm der Figur (Arm mit dem Schwert) nach unten drücken
- die Gittertür lässt sich jetzt öffnen
- den Gang entlang gehen
- am Ende kommt man in der kleinen Kapelle vom Friedhof an
- wieder zurück gehen und am Seil vom Brunnen nach oben klettern
- in das Gebäude mit der Salontür gehen
- hier mit dem Mann sprechen
- dann zum Hydraflot gehen
- den **Kanister mit der Einfüllstelle für Benzin (links neben dem Ei) benutzen**
- die **Diskette mit dem Schacht benutzen**
- auf **Load klicken**

- dann **Gleit (Gleiter) anklicken** und die Fahrt geht weiter bis zu einem Anlegesteg

Kapitel 4:

- den Weg in den Wald gehen
- rechts ist ein Stein, den man mit der Lupe ansehen kann
- am Ende vom Weg kommt eine Hütte
- in der Hütte **den Kanister nehmen und den Zettel auf dem Tisch**
- zurück zum Hydraflot
- den **Kanister mit der Einfüllstelle für Benzin benutzen**
- dann den **Monitor anklicken**
- es kommt Status ok
- dann den **Hebel ganz rechts betätigen** und es geht weiter
- unterwegs sind Tiere im Wasser
- die **Hupe betätigen** (gibt rechts nur eine Stelle, die man anklicken kann)
- die Tiere gehen zur Seite
- nach einer Weile kommen zwei größere Tiere und die gehen nicht aus dem Weg
- den Pfeil in Richtung der Tiere anklicken, aber dabei geht der Motor kaputt
- nach links drehen mit dem Hydraflot
- den Monitor anklicken und **Wurfanker auswählen**
- jetzt verwandelt sich der Mauszeiger in einen Anker
- die **Spitze vom vorderen der drei Felsen anklicken und dann den Hebel rechts betätigen**
- das Hydraflot wird gezogen (man muss erst die richtige Stelle anklicken und dann den Hebel betätigen)
- beim nächsten Felsen, der zu sehen ist, wieder die Spitze anklicken und dann den Hebel betätigen
- dann kommt noch ein Felsen und dann kommt ein Tier mit großen Hörnern
- das **Tier mit dem Anker anklicken und dann den Hebel betätigen**
- das Tier zieht das Hydraflot an den Anlegesteg
- das Hydraflot verlassen
- dem Seil folgen bis man am Ende das Tier stehen sieht
- vorher kommt Wald
- in den Wald gehen
- nach einigem Suchen findet man am Ende eines Weges unter einem Felsvorsprung ein Blasrohr
- das **Blasrohr nehmen**
- zurück zum Wasser gehen
- das **Blasrohr mit dem Tier benutzen**
- das **Tier ansehen und dann den Anker nehmen**
- den Weg nach vorn zum Hydraflot gehen
- im Hydraflot wird ein Pfeil nach vorn angezeigt (Pfeil anklicken)
- jetzt immer wieder mit dem Anker eine Felsspitze anklicken und dann den Hebel betätigen
- so kommt man vorwärts bis zu einer Stelle wo Saurier den Weg blockieren
- das Hydraflot verlassen und im Wasser den Weg nach hinten gehen
- hier gibt es Wespennester an einem Felsen
- auf dem Boden liegt eine Astgabel
- die **Astgabel nehmen und dann mit dem Ast benutzen, der auch auf dem Boden liegt**
- es gibt ein kleines Feuer und viel Rauch und die Wespen fliegen weg und vertreiben die Saurier
- wieder in das Hydraflot steigen und den **Anker immer wieder mit einer Felsspitze benutzen** und dann den Hebel betätigen, bis man zum Schluss an einem Steg anlegt (nach einem Wasserfall)
- manchmal sind die Felsen schwer zu sehen, weil sie direkt vor einer großen Felswand stehen
- wenn man den Hebel betätigt sieht man aber immer die Richtung, in die es weiter geht
- dort muss man dann nach geeigneten Stellen suchen, die man mit dem Anker anklicken kann
- zum Schluss die Anlegestelle mit dem Anker anklicken
- das Hydraflot legt an der Anlegestelle an

Kapitel 5:

- **das Ei nehmen** und das Hydraflot verlassen
- nach links gehen zu dem verlassenen Dorf
- im Dorf nach links gehen
- die erste Hütte ist leer
- in der zweiten Hütte liegt eine Zeichnung auf einem Tisch

- die Zeichnung ansehen
- die Schublade vom Tisch öffnen und die **Diskette nehmen**
- durch die Tür auf die Rückseite der Hütten gehen
- zuerst geradeaus gehen und nach unten sehen
- da ist ein schwarzer Käfer
- den **Käfer nehmen**
- dann nach links gehen bis zum Ende
- nun nach rechts drehen
- eine der Kokospalmen lässt sich schütteln
- es fällt eine Kokosnuss herunter
- die **Kokosnuss nehmen**
- dann den Weg zurück gehen bis zum Abweig zur Hütte
- nicht zur Hütte gehen sondern immer geradeaus
- ein Stück bevor es in einen Tunnel geht steht links am Weg eine Pflanze
- die **Pflanze nehmen**
- in den Tunnel gehen
- im Tunnel ist auf der linken Seite auf dem Felsen ein roter Käfer
- den **roten Käfer nehmen**
- weiter gehen bis zum Ende
- die Leiter nach oben gehen
- über den Steg gehen bis zu dem Rad
- das **Rad drehen**
- dann den ganzen Weg zurückgehen und in die Hütte gehen
- die Hütte verlassen
- in der dritten Hütte ist eine Maschine
- die **Pflanze mit der Maschine benutzen**
- am Ende der Maschine die **Schale mit der zerkleinerten Pflanze nehmen**
- in die vierte Hütte gehen
- auch hier ist eine Maschine
- die **Kokosnuss mit der Maschine benutzen**
- dann **die Schale mit der Kokosnussmilch nehmen**
- wieder zur ersten Hütte gehen
- hier ist jetzt eine Frau
- das **Ei vor die Frau legen**
- dann **die Schale mit der Kokosnussmilch mit dem Ei benutzen**
- die **Schale mit der zerkleinerten Pflanze mit dem Ei benutzen**
- den **roten Käfer mit dem Ei benutzen**
- die Frau vollzieht das Ritual und schwarzer Dampf entweicht dem Ei
- das Ei ist wieder im Inventar und die Frau ist verschwunden
- das Dorf verlassen
- in das Hydraflot steigen
- **das Ei wieder hier ablegen**
- noch mal aus dem Hydraflot steigen
- ein Stück nach rechts gehen auf dem Steg
- hier ist rechts eine lange Stange
- an der Stange windet sich eine Schlange
- die Stange anfassen
- die Schlange verschwindet und folgt dem Flötenklang der Frau (geht erst wenn man alles erledigt hat)
- die **Stange bewegen**
- in das Hydraflot steigen
- die **Diskette mit dem Schacht benutzen**
- auf **Load** klicken
- dann **auf Kahn klicken** und den kleinen Hebel rechts betätigen
- das Hydraflot wird auf eine Art Fahrstuhl gefahren
- zum Ei umdrehen und den Hebel links betätigen
- nach einer kurzen Fahrt wieder zum Ei umdrehen und den Hebel links betätigen
- die Fahrt geht weiter, endet aber im Crash

Kapitel 6:

- nach rechts gehen

- hier liegt das Ei
- das **Ei nehmen**
- weiter nach rechts gehen zu der Hütte
- die Leiter nach oben gehen und die Tür öffnen
- in die Hütte gehen
- an der Wand hängt ein Beutel
- den **Beutel nehmen**
- die Hütte wieder verlassen und die Leiter nach unten gehen
- jetzt nach links gehen zu dem Mast
- der Mast hat 3 Löcher
- den **Beutel mit dem untersten Loch benutzen**
- es ertönt ein Laut und eine Schwimmfußgiraffe erscheint ganz kurz
- in die Richtung gehen wo die Schwimmfußgiraffe zu sehen war
- bis zum Ende gehen
- hier ist ein weiterer Mast
- auch er hat 3 Löcher
- den **Beutel mit dem mittleren Loch benutzen**
- es ertönt wieder ein Laut
- den Weg zurück gehen zum ersten Mast
- dann nach oben gehen und ab dem Frosch auf den Seerosenblättern mehr links halten
- wenn man den dritten Mast gefunden hat, benutzt man den **Beutel mit dem obersten Loch**
- jetzt kommen die Schwimmfußgiraffen
- jetzt **auf eine Schwimmfußgiraffe klettern und festhalten**
- die Schwimmfußgiraffe läuft bis zu einem Baum
- auf den Baum steigen und die Leitern ganz nach oben gehen
- dann kommt eine Hängebrücke (Seile)
- auf der Hängebrücke entlang gehen

Kapitel 7:

- der Hängebrücke folgen und am Ende dem Weg auf den Berg folgen
- die Treppe nach oben gehen
- in den Raum gehen
- hier ist Alvarez
- er erzählt noch etwas und stirbt dann
- Alvarez ansehen und die **Orden nehmen**
- dann die Mauer ansehen und **das Kreuz drehen**
- den Raum verlassen und die Treppe nach unten gehen
- zur Treppe umdrehen
- hier ist jetzt ein Gang
- in den Gang gehen
- die Treppe nach unten gehen und zu dem Brunnen mit Lava
- die **Kurbel betätigen**
- eine Schale steht neben dem Brunnen
- die **Orden mit der Schale benutzen**
- sie werden zu einem Schlüssel geschmolzen
- die Stelle unten an dem Brunnen mit der Lupe ansehen und den **Schlüssel nehmen**
- um den Brunnen gehen und zu einer Nische links
- dort ist ein Mechanismus
- den **Schlüssel mit dem Mechanismus benutzen**
- dann **den Schlüssel drehen** und zwar so lange bis es er sich nicht mehr drehen lässt
- dann zurück zu der Treppe gehen und nach oben
- den Steg entlang gehen
- dort ist ein Flieger
- den **Flieger anklicken**
- es gibt eine Bruchlandung in der Nähe des Kraters
- nach links gehen und um den Krater gehen
- an einer Stelle findet man einen **Vogel aus Metall**
- den Vogel mitnehmen
- noch ein Stück weiter kommt rechts eine Höhle
- in die Höhle gehen

- den Steg entlang gehen
- am Ende kommt ein Podest
- **das Ei auf das Podest legen**
- dann das Ei wieder nehmen und die Höhle verlassen
- weiter um den Krater gehen bis zu einer Stelle, wo ein Steg ist
- das **Ei am Ende vom Steg ablegen**
- dann den **Vogel mit dem Ei benutzen**
- das Ei fliegt hoch und mehrere weiße Vögel schlüpfen aus dem Ei

ENDE!!!

alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

geschrieben am 31.05.2008

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

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

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