

Geheimakte 2- Puritas-Cordis – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Nina und Max sind wieder unterwegs, wenn auch erst einmal auf getrennten Wegen. Nina macht eine Kreuzfahrt und Max ist in Indonesien. Es gibt einen Vorspann und darin geht es um ein Pergament.

Vorspann:

- den Schreibtisch ansehen, da liegt eine Liste mit Büchern die ausgeliehen werden
- **das Buch vom Schreibtisch nehmen und im Inventar ansehen**
- **das Pergament mit dem Buch benutzen und dann das Buch in das Bücherregal stellen**
- **durch die Tür beim Bücherregal gehen**
- dann das Türschild links ansehen
- es ist das Sekretariat
- **den Schlüsselbund mit der Tür benutzen und ins Sekretariat gehen**
- **den Vorlesungsplan ansehen**
- **das Magnetschild Patterson eine Reihe nach unten setzen**
- **dann das Magnetschild Forrester nach ganz oben setzen**
- damit ist sicher gestellt das Patterson das Buch zuerst erhält
- Parrey verlässt das Sekretariat und wird erschossen
- es folgt eine Zwischensequenz

Kreuzfahrtschiff:

- Nina besteigt das Kreuzfahrtschiff
- vorher wird sie noch von einem Mann angerempelt, der kurz darauf tot ist
- Nina hat Kabine 3
- sie sieht sich in der Kabine um
- **im Schrank steht ein Koffer, der ihr nicht gehört**
- **das Bett, das Bild, das Bullauge, den Vorhang, den Lautsprecher und die Handtasche ansehen**
- im Schrank liegen Rollschuhe
- **die Rollschuhe ansehen und nehmen**
- die Kabine durch die Tür verlassen
- ein Mann spricht Nina an
- sie fragt ihn nach dem Unfall und dem Koffer
- dann geht sie die Treppe nach oben
- hier ist die Rezeption

Kreuzfahrtschiff / Rezeption:

- die Schale auf dem Tresen ansehen
- **Nina nimmt ein paar von den Marzipankartoffeln**
- **die Klingel benutzen**
- der Portier kommt und Nina fragt nach ihrem Koffer
- sie erfährt das der Besitzer des falschen Koffers Herr Patterson einen Unfall hatte und tot ist
- Nina ist müde und so geht sie ins Bett
- vorher wird sie noch von einem anderen Passagier angesprochen

Kreuzfahrtschiff / Kabine 3:

- Nina liegt im Bett und es klopft an der Tür
- Nina sieht nach wer da ist
- **sie findet nur einen Bikini und eine Nachricht dazu**
- **die Nachricht im Inventar ansehen**
- zum Durchgang nach rechts gehen
- hier sind die Kabinen 4 und 5
- die Zeitung ansehen
- **das Ruder ansehen und nehmen**
- **die Taschenlampe an der Wand ansehen und nehmen**
- das Bild an der Wand ansehen
- außerdem gibt es auf der linken Seite noch einen Raum (Waschraum)
- **in dem Raum gibt es eine Waschmaschine, einen defekten Trockner, eine Klingel, einen Seifenspender und ein Waschbecken**
- **aus einem Rohr kommt Dampf heraus**
- den Waschraum wieder verlassen
- nach vorn gehen
- in die andere Richtung (links von der Treppe) findet Nina die Kabinen 1 und 2 und die Krankenstation
- **bei der Leiter (links davon) ist ein Fenster in der Decke zu sehen**
- **das Fenster ist dreckig**
- die Treppe nach oben gehen

Kreuzfahrtschiff / Rezeption:

- **das UFO ansehen und benutzen**
- es lässt sich nicht verschieben
- **den Rollschuh mit dem UFO benutzen**
- **jetzt das UFO auf das Fenster schieben**
- durch die Tür vorn gehen
- von hier kommt man zum Oberdeck (ist geschlossen) und zum Unterdeck (ist geschlossen)

- außerdem kommt man noch zum Sonnendeck
- zum Sonnendeck gehen

Kreuzfahrtschiff / Sonnendeck:

- **die Woldecke und den Eiskübel nehmen**
- nach links zum Pool gehen
- **den Eiskübel mit dem Pool benutzen**
- jetzt ist Wasser im Eiskübel
- **die Woldecke mit dem Eiskübel benutzen**
- das ergibt Putzzeug
- zurück zur Rezeption gehen und dann die Treppe nach unten

Kreuzfahrtschiff / Kabinen unten:

- Nina geht in den Waschraum
- **dort den Eiskübel mit dem Seifenspender benutzen**
- dann zurück zur Treppe gehen
- **dort das Ruder mit dem Putzzeug benutzen**
- **jetzt das Ruder mit dem Fenster benutzen**
- das Fenster ist nun sauber
- **die Taschenlampe mit dem Fenster benutzen**
- **an der Unterseite vom UFO klebt eine Notiz**
- die Notiz lesen
- zu den Kabinen 4 und 5 gehen
- **dort das Bild an der Wand ansehen und nehmen**
- **Bild im Inventar ansehen**
- **auf der Rückseite vom Bild klebt ein Foto**
- in den Waschraum gehen
- **dort das Bild mit dem Dampf benutzen**
- **jetzt das Foto ansehen**
- da steht das der Mann auf dem Foto einen Arzt braucht
- zur Krankenstation gehen
- **das Foto mit dem Fenster der Krankenstation benutzen**
- Nina geht in die Krankenstation
- hier ist Oskar
- **der Junge hat Ninas Koffer**
- **Nina spricht mit Oskar**
- dann geht sie zu ihrer Kabine
- sie bekommt die Tür vor den Kopf und fällt um
- sie erwacht auf der Krankenstation
- Nina geht zur Rezeption

Kreuzfahrtschiff / Rezeption:

- Nina geht durch die Tür links zum Restaurant
- hier sind der Kapitän und Frau Jordan
- es gibt eine Zwischensequenz
- dann ist Nina in ihrer Kabine

Kreuzfahrtschiff / Kabine 3:

- Nina sieht das ihre Handtasche fehlt und auch der falsche Koffer ist weg
- Nina benutzt ihren Koffer und nimmt sich einige Sachen
- sie nimmt den weißen Bademantel, die roten Socken und die Baseballkappe
- die Kabine verlassen

Kreuzfahrtschiff / Rezeption:

- Nina geht zur Rezeption
- sie spricht mit dem Portier und erzählt von ihrer fehlenden Handtasche
- dann nach links ins Restaurant gehen
- der Fernseher läuft
- es kommt etwas über eine Sekte
- Nina schaltet den Fernseher aus
- die Rosen und den Flaschenöffner nehmen
- das Foto an der Wand ansehen
- den leeren Rahmen ansehen
- das Restaurant verlassen
- durch die Tür vorn gehen
- zum Oberdeck gehen

Kreuzfahrtschiff / Oberdeck:

- den Lüfter ansehen
- an die Tür klopfen
- dem Kapitän sagen das die Handtasche fehlt
- das Oberdeck verlassen

Kreuzfahrtschiff / Unterdeck:

- zum Unterdeck gehen
- hier kann sich Nina die Fenster der Kabinen 4 und 5 ansehen
- wieder nach oben gehen

Kreuzfahrtschiff / Sonnendeck:

- hier hängt ein Poster
- **das Poster ansehen und nehmen**
- **Nina spricht mit Oskar, der gerade Tennis spielt**
- **die Zahnstocher, eine CD und den Rettungsring nehmen**
- die Schlüsselkarten ansehen
- **mit dem Barmann sprechen**
- nach den Schlüsselkarten und der Predigt fragen
- **mit Frau Jordan sprechen**
- zum Pool gehen
- **mit dem Passagier sprechen**
- dem fehlt die Sonnencreme und Nina soll ihm welche besorgen
- **die leere Tube Sonnencreme nehmen**
- das Sonnendeck verlassen
- zur Rezeption gehen
- dort spricht sie ein Passagier an und lädt sie für 20:00 zum Abendessen ein
- die Treppe nach unten gehen

Kreuzfahrtschiff / Kabinen unten:

- zum Waschraum gehen
- dort steht ein Passagier
- mit ihm sprechen
- **es ist Herr Li**
- **er wartet auf seine Wäsche**
- es sollte klingeln wenn die Wäsche fertig ist
- in den Waschraum gehen
- **den Stoff nehmen**
- **die Schlüsselkarte mit der Klingel benutzen**
- **die leere Tube Sonnencreme mit dem Seifenspender benutzen**
- den Waschraum verlassen
- **mit Herr Li sprechen und ihm sagen das die Klingel defekt ist und das seine Wäsche fertig ist**
- der nimmt dann seine Wäsche und geht
- **die roten Socken und den weißen Bademantel mit der Waschmaschine benutzen**
- **dann die Waschmaschine benutzen**
- jetzt hat Nina einen nassen rosa Bademantel und nasse rote Socken
- den Waschraum verlassen

Kreuzfahrtschiff / Oberdeck:

- **Nina benutzt den nassen Bademantel mit der Lüftung**
- **dann noch die roten Socken mit der Lüftung benutzen**
- nun sind die Sachen trocken
- **den Rettungsring mit dem Stoff benutzen**
- das ergibt einen unfertigen Hut
- **dann die Rosen mit dem unfertigen Hut benutzen**
- nun ist der Hut fertig
- das Oberdeck verlassen

Kreuzfahrtschiff / Sonnendeck:

- zum Pool gehen
- **dem Passagier die Tube mit Sonnencreme geben**
- **dann die Sonnenbrille nehmen**
- **die Sonnenbrille mit Hut und Bademantel benutzen**
- das ergibt die passende Verkleidung
- zur Bar gehen
- **dort die Verkleidung mit Nina benutzen**
- **dann in der Verkleidung mit dem Barmann sprechen**
- Nina fragt nach ihrer Schlüsselkarte, aber sie weiß die Kabinennummer nicht (also die Nummer von Frau Jordan kennt sie nicht)

Kreuzfahrtschiff / Rezeption:

- **die Klingel mit dem Bolzen an der Wand benutzen**
- **den Flaschenöffner mit der Klingel benutzen**
- der Portier kommt
- mit ihm sprechen
- fragen welche Kabinennummer Frau Jordan hat
- das kann er nicht sagen
- **dem Portier das Poster geben für Frau Jordan**
- er legt es in ihr Fach und geht dann wieder
- **die CD mit dem Tresen benutzen**
- Nina kann so sehen das Frau Jordan Kabine 2 hat
- wieder zum Sonnendeck gehen

Kreuzfahrtschiff / Sonnendeck:

- **die Verkleidung mit Nina benutzen und mit dem Barmann sprechen**
- Nina sagt sie hat Kabine 2
- **dann darf sie die Schlüsselkarte nehmen**
- das Sonnendeck verlassen

Kreuzfahrtschiff / Kabine 2:

- **die Schlüsselkarte Nummer 2 mit der Kabine 2 benutzen**
- Nina sieht sich in der Kabine um
- **die Handtasche ansehen und nehmen**
- es ist die Handtasche von Nina
- es klopft an die Tür
- dann folgt eine Zwischensequenz
- **Nina nimmt sich noch das Magazin mit** (im Inventar ansehen; ist ein Prominenter auf der Titelseite zu sehen)
- die Kabine verlassen

Kreuzfahrtschiff / Sonnendeck:

- **Nina geht zu Frau Jordan und spricht mit ihr**
- die möchte erst noch einen Cocktail
- **zum Barman gehen und einen Cocktail bestellen**
- **den Cocktail Frau Jordan geben**
- die erzählt was passiert ist
- dann geht es ihr aber nicht gut und sie kommt auf die Krankenstation
- Nina legt sich eine Weile hin

Kreuzfahrtschiff / Rezeption:

- Nina geht ins Restaurant
- der Mann, mit dem sie verabredet war, kam nicht
- Nina beobachtet aber zwei Männer und einer geht anscheinend über Bord
- das berichtet sie auch gleich dem Kapitän
- da Nina gesagt hat das einer der Männer einen Pferdeschwanz trug, überzeugte sich der Kapitän das der Arzt auf der Krankenstation ist
- Nina geht ins Bett

Kreuzfahrtschiff / Unterdeck:

- **Nina geht zum ersten Fenster und sieht durch das Fenster**
- ein Mann sitzt auf dem Bett und hat neben sich eine Perücke liegen
- **Nina geht zum Oberdeck und spricht mit dem Kapitän**
- der glaubt ihr nicht
- sie braucht einen Beweis

Kreuzfahrtschiff / Sonnendeck:

- **Nina spricht mit Oskar, der jetzt auf Bongos trommelt**
- an der Bar steht jetzt der Portier
- **mit dem Portier sprechen**
- der Barmann ist weg und deshalb muss der Portier die Bar bedienen
- er hat Kopfhörer (MP3-Player) auf, weil Oskar trommelt und nicht aufhören will

Kreuzfahrtschiff / Rezeption:

- hier ist Herr Li
- Nina spricht mit ihm
- **nach einer Kamera fragen, aber Herr Li will keine Kamera ausleihen**
- ins Restaurant gehen
- **die Alufolie nehmen, die auf dem Boden liegt**
- **mit dem Passagier sprechen**
- der macht eine Verlosung
- wenn man ein Wahrzeichen nachbaut, kann man eine Reise gewinnen
- **die Alufolie mit den Zahnstochern benutzen**
- **dann die Alufolie mit den Marzipankartoffeln benutzen**
- **nun noch die Zahnstocher und die Marzipankartoffeln zusammen benutzen**
- das ergibt das Atomium von Brüssel
- **das gibt Nina dem Passagier**
- **dafür bekommt sie eine Kugel mit der Nummer 27 für die Verlosung**
- zum leeren Bilderrahmen im Restaurant gehen
- **das Magazin mit dem leeren Bilderrahmen benutzen**
- **dann mit Herrn Li sprechen**
- Nina überzeugt ihn ein Foto von dem Mann in Kabine 5 zu machen
- die beiden gehen zum Unterdeck
- doch der Mann sitzt mit dem Rücken zum Fenster und so will Li kein Foto machen

Kreuzfahrtschiff / Sonnendeck:

- **Nina gibt Oskar die Kugel mit der Nummer 27, damit er wieder Tischtennis spielen kann**
- **die Bongos nimmt Nina an sich**
- dann mit dem Portier sprechen
- der ist froh das Oskar nicht mehr trommelt
- **die Kopfhörer (MP3-Player) nehmen (ausleihen)**

Kreuzfahrtschiff / Rezeption:

- **die Kopfhörer mit dem Mikrofon auf der Theke benutzen**
- durch die Lautsprecher ist in den Kabinen die Musik zu hören
- man sieht das der Mann in Kabine 5 sich umdreht
- **Nina spricht mit Herrn Li wegen dem Foto**
- sie gehen nach unten und Li macht zwei Fotos
- Nina bekommt ein Foto
- **das Foto zeigt sie dem Kapitän**
- der geht in Kabine 5, aber da ist niemand
- auf der Krankenstation stellt er fest das Frau Jordan ermordet wurden ist
- er geht auf das Oberdeck um einen Funkspruch an die Polizei zu schicken
- Nina hört einen Schuss
- der Kapitän ist tot
- der Barman verschwindet mit einem Hubschrauber
- auf das Schiff kommt eine riesige Welle zu
- an der Stelle verlassen wir Nina erst einmal

Indonesien:

- Max ist in einem Camp
- er will Fotos von der Archäologin Sam machen
- es gibt eine Zwischensequenz
- Sam wurde entführt
- Max ist bewusstlos
- jetzt spielen wir mit Sam

Indonesien / Tempelplatz:

- Sam sieht sich um
- **die weißen Beeren, die Venusfliegenfalle, die Fratze, das Loch, die Rampe, die Wache, das Lagerfeuer und die Obstschale ansehen**
- **aus der Obstschale drei Orangen nehmen** (Sam kann nur drei Früchte nehmen, wenn sie eine andere Frucht möchte als sie genommen hat, dann muss sie immer eine Frucht wieder zurücklegen)
- auf dem Gitter ist ein Blasrohr mit Draht
- **das Blasrohr nehmen**
- im Inventar befindet sich außer dem Blasrohr und dem Draht auch noch ein Kompass und eine Signalarakete
- **den Draht mit den drei Orangen benutzen, so das alle drei Orangen auf dem Draht aufgefädelt sind**
- **dann die Orangen am Draht mit dem Blasrohr benutzen**
- **die Signalarakete mit dem Blasrohr benutzen**
- das ergibt eine mobile Raketenabschussrampe

- **die Raketenabschussrampe mit der Rampe benutzen**
- die Signalarakete kommt so ins Lagerfeuer und wird gezündet

Indonesien / Camp:

- Max wacht auf und sieht die Signalarakete
- er muss zum Tempel und Sam retten
- wir spielen jetzt mit Max
- Max sieht sich im Camp um
- **die Flagge nehmen**
- **die Dokumente nehmen und im Inventar ansehen**
- **den Helm nehmen**
- das zerstörte Zelt ansehen und nehmen
- **Max nimmt die Zeltstangen mit**
- den Rucksack ansehen und nehmen
- **Max nimmt folgende Sachen aus dem Rucksack: Donut, grüner Luftballon, Bierdose und Leuchtstäbe**
- das Totem ansehen
- **die einzelne Pfauenfeder neben dem Totem nehmen**
- **den Baum rechts ansehen und benutzen**
- **eine Papaya fällt herunter**
- Max steckt die Papaya ein
- **den Zaun nehmen und das Bambusrohr**
- den Garten ansehen
- **die Bierdose mit dem Garten benutzen**
- nach links zum Fluss gehen
- **die Kaskade, den flachen Stein, den Fluss, den Frosch, den Ast und das Lagerfeuer ansehen**
- **im Inventar die Zeltstangen mit dem Zaun benutzen**
- **dann den Zaun mit dem Fluss benutzen**
- nun springen die Fische über den Zaun
- **die Flagge mit dem Ast benutzen**
- **so fängt Max einen Fisch**
- **den Fisch und die Flagge nehmen**
- **die Kanne neben dem Lagerfeuer nehmen**
- den Hibiskusstrauch ansehen
- **einige Hibiskusblüten nehmen**
- **die Hibiskusblüten mit der Kanne benutzen**
- **dann die Kanne mit dem Fluss benutzen**
- nun ist Wasser in der Kanne
- **die Kanne mit dem Lagerfeuer benutzen**
- **nach einer Weile hat Max Hibiskustee**
- damit kann er aber nichts anfangen und so lässt er die Kanne noch etwas länger auf dem Feuer

- **er hat nun rote Farbe**
- Max geht nun zu dem Baum, auf dem der Affe sitzt
- von hier aus geht er in den Dschungel
- der Affe läuft voraus, aber Max kann ihm nicht so schnell folgen
- **im Inventar die Papaya mit der roten Farbe in der Kanne benutzen**
- **dann die rote Papaya dem Affen geben**
- der bekommt davon rote Hände
- **in den Dschungel gehen**
- jetzt hinterlässt der Affe eine Spur und Max kann ihr folgen
- er findet Sam
- **die weißen Beeren ansehen und nehmen**
- dann zurück zur Tempelrückseite

Indonesien / Tempelrückseite:

- Max sieht sich um
- **die Rafflesia ansehen und nehmen**
- **das Spinnennetz ansehen und nehmen** (zerstören)
- die Ranke ansehen, die über dem Netz ist
- **die Flagge mit der Ranke benutzen**
- die Glühwürmchen ansehen und den Stoffetzen am Ast
- **die Inschrift ansehen und lesen**
- es gibt 6 leere Nischen
- **den Bienenstock und das Loch in der Wand ansehen**
- die Tür ansehen (sie ist verschlossen)
- zum Camp gehen

Indonesien / Camp:

- zum Fluss gehen
- **die Rafflesia mit dem flachen Stein benutzen**
- der Frosch kommt herüber gesprungen
- **Max fängt den Frosch**
- **die Rafflesia wieder mitnehmen**
- **im Garten ist eine Schnecke an der Bierdose**
- **die Schnecke nehmen**

Indonesien / Tempelrückseite:

- das Spinnennetz ist jetzt etwas weiter links, weil die Flagge im Weg war
- dafür sind jetzt die Glühwürmchen im Netz
- **das Netz mit den Glühwürmchen nehmen**
- **die Flagge wieder nehmen**

- **den Donut mit dem Loch in der Wand benutzen**
- vorher macht Max die Folie ab
- die Bienen fliegen alle in das Loch
- **die Bienenwabe nehmen**
- **die Folie mit der roten Farbe benutzen**
- jetzt ist es eine rote Folie
- zum Tempelplatz gehen

Indonesien / Tempelplatz:

- **Max benutzt die Rafflesia mit der Wache**
- das ist aber nicht nah genug
- **die Zeltstangen mit der Rafflesia benutzen**
- die Wache wechselt jetzt den Platz
- **die Venusfliegenfalle nehmen**
- **die Rafflesia wieder nehmen**
- wieder zur Rückseite gehen

Indonesien / Tempelrückseite:

- **die Inschrift ansehen**
- die Übersetzung im Inventar genau ansehen
- dann die folgenden Gegenstände in diese Nischen legen

Nische oben in der Mitte: Venusfliegenfalle
Nische links oben: Glühwürmchen
Nische rechts oben: Pfauenfeder
Nische links unten: Fisch
Nische rechts unten: Schnecke
Nische unten in der Mitte: Bienenwabe

- jetzt öffnet sich die Tür zum Tempel
- wir beschäftigen uns aber erst einmal wieder mit Nina

Kreuzfahrtschiff:

- das Schiff hat sich gedreht und läuft nun voll Wasser
- Nina geht es gut
- ihr Lebensretter liegt am Boden und auf ihm liegt ein Stahlträger
- Nina sieht sich um
- das Fenster, die Tür, den Aktenschrank ansehen
- **die Büste ansehen und nehmen**
- **das Loch in der Decke ansehen**

- **das Bild mit dem Schiff ansehen**
- auf dem Bild steht das Datum 7.4.75
- für das Zahlenschloss am Aktenschrank braucht Nina eine Zahlenkombination
- **das Zahlenschloss benutzen und die Zahlen 7 4 7 5 eingeben**
- **die untere Schublade lässt sich öffnen**
- sie ist leer, aber als Treppe ist sie gut zu gebrauchen
- die anderen beiden Schubladen klemmen
- **die Büste mit der Luke in der Decke benutzen**
- es ist kein Wasser dahinter
- **die Luke öffnen**
- **die Unterlagen und den Wasserstrahl ansehen**
- **die Metallstange nehmen**
- die Kette ansehen
- **eine Bongo mit dem Wasserstrahl benutzen und so Wasser in die Bongo füllen**
- nach unten gehen
- **mit dem Lebensretter sprechen**
- der will nicht ohne einen bestimmten Brief gehen
- wieder nach oben gehen
- **dort die Unterlagen ansehen**
- **Nina findet den Brief und ihr Reiseticket und nimmt alles mit**
- wieder mit dem Lebensretter sprechen
- der sagt das sie einen Fluchtweg brauchen
- **den Hebel neben der Tür ansehen und benutzen**
- **den Hebel auf Volle Kraft Voraus stellen**
- die Kette kommt herunter
- **die Kette nehmen und mit dem Stahlträger benutzen**
- **dann die Metallstange mit der Kette benutzen**
- **jetzt wieder den Hebel benutzen**
- **den Hebel auf Volle Kraft Zurück stellen**
- der Stahlträger wird hochgehoben
- **das Rohr neben dem Hebel ansehen**
- **die leere Bongo unter das Rohr stellen**
- **die Bongo mit Wasser mit dem Rohr benutzen**
- **Nina hat jetzt in der unteren Bongo Öl drin**
- **das Öl mit der Luke im Boden benutzen**
- die lässt sich jetzt öffnen
- **die Luke benutzen (öffnen)**
- die Luke öffnen und Nina und ihr Lebensretter schwimmen zum Strand

Strand:

- der Lebensretter braucht dringend Zucker
- Nina sieht sich am Strand um
- **den Koffer ansehen und benutzen**
- Nina hat jetzt trockene Sachen an

- **die kleinen Steine ansehen und nehmen**
- **das Rad ansehen und nehmen**
- **die Kiste mit den Rettungswesten ansehen und eine Rettungsweste nehmen**
- das Fass ansehen
- **das Blech ansehen und nehmen**
- **die Autobatterie und die Harpune ansehen und nehmen**
- **den Werkzeugkoffer und den Feuerwehrschauch ansehen und nehmen**
- der Werkzeugkoffer ist verschlossen
- den Strommast und das Stromkabel ansehen
- das Wegschild weiter oben ansehen
- Nina kann aber auf die Entfernung nichts erkennen
- den Arztkoffer ansehen
- **den Rechen und den Kleiderständer ansehen und nehmen**
- **die Handtasche und den Aktenkoffer nehmen**
- **im Inventar die Autobatterie mit dem Werkzeugkoffer benutzen**
- der ist jetzt offen
- **das Blech mit dem Rechen benutzen**
- das ergibt eine Schaufel
- **den Aktenkoffer durchsuchen**
- Nina findet einige Dokumente und einen Schokoladenriegel
- den Schokoladenriegel sollte sie aber in eine flüssige Form bringen, da ihr Lebensretter nicht in der Lage ist den Schokoladenriegel zu essen
- **im Inventar das Rad mit dem Feuerwehrschauch verbinden**
- **die kleinen Steine mit der Handtasche benutzen**
- **dann die Handtasche mit dem Arztkoffer benutzen**
- **der Arztkoffer fällt herunter und dazu noch zwei Eimer**
- alles nehmen
- **im Arztkoffer sind nur Mullbinden**
- **die Harpune mit dem Strommast benutzen**
- Nina schießt eine Art Leiter in den Mast
- **auf den Strommast klettern**
- Nina stellt den Strom ab
- **die Dokumente aus dem Aktenkoffer mit dem Stromkabel benutzen**
- **den Werkzeugkoffer mit dem Strommast benutzen**
- Nina schaltet den Strom wieder ein
- jetzt fängt das Papier Feuer
- Nina stellt den Strom wieder ab
- **die Schaufel mit dem Feuer benutzen**
- **das Feuer mit dem Fass benutzen**
- jetzt brennt es länger
- **einen Eimer mit den Mullbinden benutzen und dann mit dem Meer**
- jetzt hat Nina sauberes Wasser
- **den Eimer mit Wasser mit dem Kleiderständer benutzen**
- **den Kleiderständer mit dem Eimer mit dem Feuer im Fass benutzen**
- **den Schokoladenriegel mit dem Eimer benutzen**
- die Schokolade schmilzt und es gibt Trinkschokolade

- **Nina gibt dem Lebensretter die Trinkschokolade**
- jetzt geht es ihm besser
- er sagt das er David Korell heißt und er erzählt was passiert ist
- Nina muss herausfinden wo sie sind und wie sie von dem Ort wegkommen
- **Nina kletter über den Durchgang auf die andere Seite vom Strand**
- **das Motorrad ansehen und nehmen**
- es lässt sich nicht fahren
- **den Tankrucksack ansehen und nehmen**
- **Nina findet eine Landkarte darin**
- die Landkarte ansehen
- **das Boot ansehen**
- **den Koffer ansehen**
- **den Werkzeugkoffer mit dem Koffer benutzen**
- Nina findet einen trockenen Anzug und eine Digitalkamera
- **das Schlauchrad mit dem Motorrad benutzen**
- **so kann Nina es zum Boot fahren (Motorrad benutzen und Boot anklicken)**
- **den Werkzeugkoffer mit dem Motorrad benutzen**
- Nina baut den Motor ab und am Boot wieder an
- oben rechts ist ein Erdrutsch
- **den Erdrutsch ansehen**
- **die Schaufel mit dem Erdrutsch benutzen**
- Nina findet einen Ventilator für Lichtmaschinen für einen LKW
- **den Ventilator mit dem Boot benutzen**
- so funktioniert es noch nicht
- **die Rettungsweste mit dem Boot benutzen**
- Nina holt noch mehr Rettungswesten (macht sie automatisch)
- **jetzt den Ventilator mit dem Boot benutzen**
- das Boot ist fertig
- **den Anzug an Korell geben**
- **den Durchgang benutzen**
- Nina geht zu dem Straßenschild
- **die Kamera mit dem Schild benutzen**
- nun kann Nina die Ortsnamen lesen
- **die Landkarte ansehen**
- Nina findet die Orte und weiß nun wo sie sind
- **mit Korell sprechen**
- Nina sagt sie weiß wo sie sind und das Boot ist auch fertig
- die beiden fahren mit dem Boot los
- unterdessen geht es bei Max weiter

Indonesien / Im Tempel:

- Max ist im Tempel
- hier ist es dunkel
- **den Helm mit Max benutzen**

- das gibt etwas Licht
- die Tür ansehen
- sie ist verschlossen
- **das Wandbild ansehen**
- **das antike Schaltpult ansehen**
- es gibt drei Reihen mit jeweils acht Steinknöpfen
- in jeder Reihe kann nur ein Stein gedrückt werden
- Max sieht sich noch einmal das Wandbild an
- es ist farbig
- **den grünen Luftballon mit dem Helm benutzen**
- **das Symbol vom Wandbild notieren (ist das Symbol von Venus)**
- **jetzt die rote Folie mit dem Helm benutzen**
- **auf dem Wandbild ist das Symbol von Juno zu sehen**
- **nun noch die blaue Flagge mit dem Helm benutzen**
- **es ist das Symbol von Neptun zu sehen**
- die Symbole stehen alle auf der Planetenliste
- hat man sich die Symbole notiert kann man nun das antike Schaltpult benutzen
- **jetzt wählt man für die erste Reihe das Symbol von Venus aus (fünfte Symbol von links) , für die zweite Reihe das Symbol von Juno (zweite Symbol von links) und für die dritte Reihe das Symbol von Neptun (siebente Symbol von links)**
- war alles richtig, dann öffnet sich die Tür und Max ist auf der anderen Seite der Fratze
- durch das Loch sieht er Sam
- er spricht mit ihr
- im Inventar unten rechts kann man auf Sam wechseln (Bild von Sam anklicken)
- **Sam spricht mit der Wache**
- sie sagt sie möchte gern etwas Obst
- die Wache fragt was sie möchte und Sam sagt Himbeeren
- die Wache sagt das Sam keine Himbeeren bekommt und isst dafür selber eine
- im Inventar von Sam auf Max umstellen
- **Max benutzt die weißen Beeren und das Bambusrohr mit dem Loch**
- die beiden Gegenstände landen bei Sam im Inventar
- auf Sam stellen
- **Sam benutzt das Bambusrohr mit der Obstschale und angelt sich so eine Himbeere**
- **eine weiße Beere mit der Himbeere benutzen**
- **dann die präparierte Himbeere mit der Obstschale benutzen**
- **mit der Wache sprechen und nach einer Himbeere fragen**
- die Wache isst wieder selber eine Himbeere und ist nun unter Trance
- auf Max umstellen
- **den Frosch mit der Fratze benutzen**
- das reicht noch nicht
- **die Leuchtstäbe mit der Fratze benutzen**
- die Wache verschwindet
- Max befreit Sam und es folgt eine Zwischensequenz
- Max wird von zwei Soldaten gefangen genommen

Frankreich / Ruinen von Gatineau:

- jetzt geht es mit Nina weiter
- Korell gibt Nina eine Skizze
- **die Skizze im Inventar ansehen**
- **das Schild ansehen**
- **mit dem Landvermesser sprechen**
- dann nach links dem Weg folgen
- **den Pappbecher und die Alufolie nehmen**
- die Informationstafel ansehen und benutzen
- die Maulwurfshügel und den Haken vom Kran ansehen
- den Imbissstand ansehen und das Schild
- die Schüssel ansehen
- da sind Glückskekse drin
- **einen Glückskeks nehmen**
- weiter nach links gehen
- **den Wegweiser ansehen und benutzen**
- der Wegweiser lässt sich drehen
- den Bauwagen ansehen und die Buchstaben
- den Plastikfels ansehen
- **den Tisch vor dem Bauwagen ansehen und benutzen**
- **Nina nimmt sich eine Wasserwaage, ein Messer, ein Stromkabel und ein Stoffsäckchen**
- **den Spiegel am Bauwagen ansehen und nehmen**
- die beiden Autos und das Schild ansehen
- nach links gehen
- dort ist eine Statue
- **die Statue ansehen**
- Korell kommt dazu
- er gibt Nina die Übersetzung vom Brief
- **den Brief im Inventar ansehen**
- **die Statue ansehen**
- **die Wasserwaage mit dem linken Arm benutzen**
- der Laserstrahl zeigt zum Wegweiser
- nach rechts gehen zum Wegweiser
- **den Wegweiser drehen und zwar so das die Spitze vom Schild die Verlängerung vom Laserstrahl ergibt**
- zurück zur Statue gehen
- **die Wasserwaage wieder nehmen**
- zum Wegweiser gehen
- **die Wasserwaage auf den Wegweiser stellen**
- der Strahl trifft auf den Imbissstand
- der steht im Weg
- zum Imbissstand gehen
- hier ist jetzt ein Chinese
- **mit dem Chinesen sprechen**
- **dann das Stoffsäckchen mit dem Maulwurfshügel benutzen**

- nun ist Erde im Stoffsäckchen
- **im Inventar die Alufolie mit dem Pappbecher benutzen**
- **das Messer mit dem Glückskeks benutzen**
- so kommt Nina an die Lebensweisheit aus dem Glückskeks
- zum Landvermesser gehen
- **hier das Messer mit dem Schild „Vorsicht Steinschlag“ benutzen**
- dann zum Bauwagen gehen
- **hier das Messer mit dem Plastikfels benutzen**
- **den Plastikfels mit dem alten Auto benutzen**
- **das Parkschild mit dem Messer abschrauben**
- **dafür das „Vorsicht Steinschlag“ Schild an die Stelle des Parkschildes montieren**
- zum Landvermesser gehen
- **über das Auto sprechen und die Gefahr vom Steinschlag**
- der sagt aber das sein Horoskop für heute nichts Schlechtes vorhersagt
- zum Imbiss gehen
- **alle Glückskekse aus der Schüssel nehmen und mit dem Messer öffnen**
- **Nina braucht die Lebensweisheit: Wenn du sowohl das Unglück deines Nächsten**
- diese Lebensweisheit mit dem Chinesen benutzen
- der macht einen neuen Glückskeks mit dieser Lebensweisheit
- zum Landvermesser gehen
- **ihm den neuen Glückskeks geben**
- **dann mit ihm sprechen**
- er denkt jetzt das es doch besser ist sein Auto wegzufahren
- zum Imbiss gehen
- **mit dem Chinesen sprechen und ihm sagen das der Landvermesser weg ist**
- der Chinese fährt mit seinem Imbissstand ab
- der Laserstrahl zeigt kurz auf die Informationstafel und geht dann aus
- an der Informationstafel ist unten rechts eine Klappe
- **die Klappe öffnen und die Batterien nehmen**
- zum Wegweiser gehen
- **die Batterien mit der Wasserwaage benutzen**
- jetzt geht der Strahl wieder
- zurück zur Informationstafel
- die ist im Weg und Nina muss sie irgendwie umgehen
- **im Inventar das Stromkabel mit dem Spiegel benutzen**
- **den Spiegel mit dem Haken vom Kran benutzen**
- **das Stoffsäckchen mit Erde auf den Spiegel legen**
- **die Alufolie mit dem Maulwurfshügel unter der Informationstafel benutzen**
- der Strahl geht jetzt weiter
- dem Strahl folgen
- beim Landvermesser ist rechts ein Geröllhaufen
- auf diesen zeigt der Strahl
- **den Geröllhaufen ansehen**
- **den Becher in Alufolie mit dem Geröllhaufen benutzen**
- **dann mit dem Landvermesser sprechen (Fund)**
- der Landvermesser beseitigt den Geröllhaufen und geht dann

- an der frei gewordenen Stelle ist ein Eiserner Ring zu sehen
- **den Eisernen Ring ansehen und benutzen**
- eine Tür öffnet sich
- in den Raum gehen
- hier steht ein altes Weinfass
- **das Weinfass ansehen**
- auf dem Fass ist eine Holzplatte
- **die Steinscheiben ansehen**
- es gibt drei Steinscheiben mit jeweils einem Loch drin
- darunter sind drei Knöpfe
- die Scheiben lassen sich über die Knöpfe drehen
- der linke Knopf dreht die rosa Scheibe
- der mittlere Knopf dreht die rosa und die blaue Scheibe
- der rechte Knopf dreht die rosa, die blaue und die gelbe Scheibe
- Ziel ist es die drei Löcher übereinander zu bringen
- das geht dann so:

Knopf rechts 5x drücken

Knopf Mitte 1x drücken

Knopf links 4x drücken

- in dem Loch ist ein Ring
- **den Ring nehmen**



- **die Holzplatte auf dem Weinfass ansehen**
- hier gibt es viele Buchstaben und links eine Vertiefung

- **den Ring mit der Vertiefung benutzen**
- nun lassen sich die Buchstaben drücken
- Korell kommt und sagt das der Heilige Austrebert heißt
- **die Skizze mit der Holzplatte (den Buchstaben) benutzen**
- nun liegt die Skizze unterhalb von den Buchstaben
- man muss nun die Buchstaben in Gedanken auf die Skizze übertragen und herausfinden über welche Verbindungen man den Namen des Heiligen schreiben kann

zuerst das A links drücken
dann das U links vom A
dann das S gegenüber vom U
dann das T schräg oberhalb vom S
dann das R schräg nach unten vom T
dann das E gerade gegenüber vom R
dann das B schräg nach oben vom E
dann wieder das E schräg nach unten vom B
dann wieder das R gegenüber vom E
zuletzt das T schräg nach oben vom R



- **hat man alle Buchstaben richtig gedrückt, dann öffnet sich das Weinfass und Nina findet einen Brief und Lochmasken**
- Korell liest den Brief
- Nina und Korell müssen nach Paris
- es gibt noch eine kleine Zwischensequenz bei Max
- dann geht es mit Nina weiter

Frankreich / Paris:

- Nina sieht sich in der Ruine um
- **in der Säule ist ein blauer Stein**
- **den Stein nehmen**
- dabei fällt Nina in ein Loch
- **das Wappen ansehen und die Inschrift lesen** (einige Buchstaben lassen sich drehen)
- den verschütteten Eingang rechts ansehen
- den Spalt links ansehen
- **das Loch oben ansehen und benutzen**
- Nina ruft um Hilfe
- ein Mann hilft ihr aus dem Loch zu kommen
- er heißt Clochard
- mit ihm sprechen
- Nina erfährt etwas über den Verwalter
- **den Komposthaufen ansehen und benutzen**
- **Nina findet einen Pflock und eine Kerze**
- nach rechts zum Friedhof gehen
- der Weg teilt sich öfter und Nina fragt dann immer wohin sie gehen soll
- **zuerst das Jahr 1670 angeben, dann arm, dann alt, dann Männer**
- **da findet Nina nichts**
- der Verwalter war immer vermummt
- vielleicht war es eine Frau
- **also noch einmal auf dem Friedhof suchen, aber diesmal mit folgenden Angaben: 1670, arm, alt, Frauen**
- jetzt findet Nina das Grab von Michelle
- **den Grabstein ansehen**
- die Buchstaben S, A und F stehen schräg
- das sollte man sich notieren
- zur Ruine gehen und in das Loch
- das Wappen ansehen
- **hier alle vorhandenen Buchstaben S, A und F drehen**
- **im Wort Institio das S 3x drehen**
- **im Wort Viaeest das A 2x drehen und das S 3x drehen**
- **im Wort Finis das F 5x drehen und das S 3x drehen**



- war alles richtig, dann öffnet sich links eine Tür
- zum Durchgang gehen

- es gibt einen Abgrund und dahinter kommt eine Tür
- **die Landkarte an der Wand ansehen**
- **das Mosaik auf dem Boden ansehen**
- es gibt vier Reihen mit jeweils vier Steinen
- es gibt in jeder Reihe weiße Steine und freie Flächen
- **den blauen Stein aus dem Inventar mit einer leeren Stelle benutzen**
- Nina stellt fest das der Stein passt
- es fehlen aber noch 4 Steine
- Nina geht zurück und durch das Loch nach oben
- **mit Clochard sprechen**
- nach den blauen Steinen fragen
- sie könnten in einer bestimmten Brücke, einem Zoo, einer Metrostation und beim Gefängnis zu finden sein
- Nina bekommt eine Karte mit allen markierten Stellen

Frankreich / Brücke:

- **den Abfallhaufen ansehen und benutzen**
- **Nina findet 5 Cent und einen Schnuller**
- **mit dem Straßenkehrer sprechen**
- dann nach rechts gehen

Frankreich / Metrostation:

- Nina steht vor dem Eingang zur Metrostation
- das rote Auto ansehen und den Gulli
- **mit dem Passanten sprechen** (er heißt Rossi)
- den Eingang zur Metro benutzen
- Nina sieht sich hier um
- **den Teddy und den Regenschirm nehmen**
- den Kiosk ansehen und das Schild
- **das Schild nehmen**
- **den Brunnen ansehen und die Decke über dem Brunnen**
- **den Kaugummiautomaten ansehen**
- die 5 Cent mit dem Kaugummiautomaten benutzen
- es reichen aber keine 5 Cent, Nina braucht 10 Cent
- **den Schaltkasten neben dem Uhrwerk benutzen**
- es ist der Schaltkasten für den Brunnen
- der geht aber nicht, weil kein Wasser drin ist
- **das Uhrwerk ansehen und benutzen**
- die Uhr läuft nur kurz an
- **das Fenster links am Uhrwerk ansehen**
- Nina sieht aus dem Fenster
- sie kann die Uhrzeiger sehen

- **die Kerze mit dem Uhrzeiger benutzen**
- dann das Fenster verlassen
- **das Uhrwerk benutzen**
- Nina geht schnell zu Rossi
- während sie bei ihm ist fällt die Kerze auf das Auto und löst den Alarm aus
- dadurch verpasst er seine Freunde und auf dem Auto ist ein Kratzer
- die fahren über die Brücke und durch die Pfütze
- dadurch wird der Straßenkehrer nass
- nun fegt er auch die andere Seite der Brücke
- Rossi ist deprimiert und geht weg
- Nina folgt ihm in den Park

Frankreich / Park:

- **den Brunnen ansehen und die Zeitung**
- **die Zeitung nehmen und im Inventar lesen**
- die Statue ansehen
- **mit Rossi sprechen**
- nach links gehen
- **den Tennisball und den Hula-Hoop-Reifen nehmen**
- **die Schnapsflaschen ansehen**
- **mit Clochard sprechen**
- dann nach links (Paris) gehen
- es erscheint die Karte
- die Brücke wählen

Frankreich / Brücke:

- da die Brücke jetzt vollständig gefegt wurde, findet Nina den blauen Stein
- **den Regenschirm mit dem blauen Stein benutzen**
- jetzt hat Nina den zweiten Stein
- zur Metro gehen
- **dort die Kerze wieder mitnehmen**
- dann nach rechts gehen
- auf der Karte den Zoo auswählen

Frankreich / Zoo:

- **die Getränkedose und den Nagellack nehmen**
- **die Milchkanne und die Baguettes ansehen**
- **mit dem Zoowärter sprechen**
- nach rechts gehen

- hier ist das Krokodil und im Gehege vom Krokodil befindet sich ein blauer Stein
- **die Tröte nehmen**
- das Schild ansehen
- nach rechts gehen
- hier ist der Elefant
- **die Schachtel nehmen** und das Schild ansehen
- das Vogelnest ansehen
- dann wieder nach links gehen zum Krokodil
- weiter links kommt ein Boot
- **das Boot ansehen und benutzen**
- der Motor funktioniert
- den Weg zurück zum Zoowärter gehen und von dort nach links
- hier ist ein Affe im Käfig
- **das Loch und den Riss im Boden ansehen**
- die Dose mit Erdnüssen, den kleinen Ball und den Autoreifen ansehen
- **den Pflock mit dem Loch benutzen**
- **die Getränkedose mit dem Pflock benutzen**
- **den Hula-Hoop-Reifen mit dem Riss im Boden benutzen**
- **den Tennisball mit der Getränkedose benutzen**
- das interessiert den Affen leider nicht
- **die Getränkedose und den Tennisball wieder nehmen**
- nach links gehen
- **mit dem Zoowärter sprechen** (wegen dem Affen)
- zurück zum Affen gehen
- **den Pflock nehmen und mit dem Affen benutzen**
- der sieht jetzt zu Nina
- **den Pflock wieder in das Loch stecken**
- **die Getränkedose auf den Pflock stellen**
- **den Hula-Hoop-Reifen benutzen (Nina klettert durch den Reifen und der Affe klettert durch den Autoreifen)**
- **jetzt den Tennisball mit der Getränkedose benutzen**
- der Affe nimmt auch den Ball und wirft ihn nach der Dose mit den Erdnüssen
- die Dose fällt aus dem Käfig
- **Nina nimmt die Dose mit den Erdnüssen**
- **außerdem nimmt sie noch den Ball, den Pflock und die Getränkedose mit**
- zum Elefanten gehen
- **die Dose mit Erdnüssen mit dem Elefant benutzen**
- **dann die Dose mit dem Vogelnest benutzen**
- der Elefant wirft den Baum um
- das ist der Zugang zum Krokodilgehege
- aber erst muss das Krokodil abgelenkt werden
- **den Teddy mit dem Wasser im Krokodilgehege benutzen**
- das Krokodil geht ins Wasser
- **jetzt das Boot benutzen**
- Nina lässt den Motor an
- das Krokodil bewacht nun sein Revier

- **über den Baum ins Krokodilgehege gehen**
- **Nina nimmt sich den blauen Stein** automatisch und verlässt das Krokodilgehege wieder
- jetzt müssen noch die Enten in den Zoo kommen
- den Zoo verlassen

Frankreich/ Brücke:

- auf die Brücke gehen und die Enten im Wasser ansehen
- **die Tröte mit den Enten benutzen**
- die Enten kommen näher
- in den Park gehen und dort bei der Bank ans Wasser stellen
- **die Tröte mit Nina benutzen und die Enten kommen**

Frankreich / Zoo:

- wieder in den Zoo gehen und zum Krokodil
- **dort am Steg bei dem Boot die Tröte mit Nina benutzen**
- die Enten kommen
- **zum Zoowärter gehen und mit ihm sprechen wegen einem Baguette für die Enten**
- **Nina bekommt ein Baguette**
- das Baguette im Inventar ansehen
- es ist hart
- **das Baguette mit der Milchkanne benutzen**
- in den Park gehen

Frankreich / Park:

- **das Baguette Clochard geben**
- **ihn nach dem Alkohol fragen**
- **Nina nimmt eine Schnapsflasche mit**
- zum Gefängnis gehen

Frankreich / Gefängnis:

- **mit der Polizistin sprechen**
- **die beiden Zellen ansehen**
- sie sind beide verschlossen
- in der hinteren Zelle ist ein blauer Stein
- in die Zelle kommt man aber nur zum Ausnüchtern
- außerdem muss Nina erst die erste Zellentür außer Funktion setzen, damit sie auch in der hinteren Zelle landet

- das Gefängnis verlassen

Frankreich / Metrostation:

- **den Nagellack mit dem Kratzer im Auto benutzen**
- dann zum Park gehen
- mit Rossi über den Brunnen sprechen (Wunschbrunnen)
- **5 Cent mit dem Brunnen benutzen**
- Nina sagt sie hat sich gewünscht das der Kratzer am Auto von Rossi weg ist
- Rossi sieht sich sein Auto an
- dann wirft er 10 Cent in den Brunnen und wartet bei seinem Auto
- **Nina geht zum Park und holt aus dem Brunnen die 5 und die 10 Cent heraus**
- dann zum Kaugummiautomaten der Metrostation gehen
- **die 10 Cent mit dem Kaugummiautomaten benutzen**
- Nina hat jetzt einen Kaugummi
- zum Gefängnis gehen

Frankreich / Gefängnis:

- **den Kaugummi mit der ersten Zellentür benutzen**
- **dann die Schnapsflasche mit Nina benutzen**
- sie spuckt den Schnaps aber wieder aus
- zur Polizistin gehen und sagen das sie betrunken ist
- die Polizistin nimmt noch eine Blutprobe
- dann muss sie ans Telefon
- **Nina benutzt die Schnapsflasche mit der Spritze**
- dann kommt die Polizistin und Nina in die hintere Zelle
- es gibt noch eine weitere Zelle in der jemand spielt
- **den kaputten Ball ansehen und nehmen**
- **den Löffel nehmen**
- **den Löffel mit dem blauen Stein an der Wand benutzen**
- das macht aber Krach
- **mit der Wand sprechen und den Zellennachbar bitten wieder zu spielen**
- Nina soll aber erst noch ein Rätsel lösen
- es geht um eine dreistellige Zahl
- die erste Zahl liegt zwischen 1 und 5 und Nina wird sie nicht in der Zelle finden
- die zweite Zahl ist ungerade und größer als 1 (etwas das Nina im Weg ist)
- die dritte Zahl ist gerade (alle stehen darauf, aber nicht alle können darauf gehen)
- Nina sieht sich in der Zelle um
- es gibt eine Tür (ein Fenster, ein Gitter), zwei Pritschen, drei Kleiderhaken und vier Stuhlbeine
- es gibt aber nichts mit der Zahl 5
- deshalb lautet die erste Zahl 5
- die zweite Zahl hat mit dem Gitter vor dem Fenster zu tun

- Nina kann wegen dem Gitter nicht fliehen
- es gibt 9 Gitterstäbe
- also lautet die zweite Zahl 9
- die letzte Zahl hat mit Beinen auf denen man steht zu tun
- der Stuhl hat vier Beine und Nina hat zwei Beine
- das ergibt als dritte Zahl die 6
- **mit der Wand (Zellennachbar) sprechen**
- **Nina sagt sie hat die Lösung**
- **der Mann fragt nach allen drei Zahlen und Nina antwortet 5, 9, 6**
- die Antwort ist richtig und der Mann spielt
- **den Löffel mit dem blauen Stein benutzen**
- **jetzt hat Nina den Stein**
- **die Zellentür benutzen**
- Nina kann das Gefängnis verlassen

Frankreich / Park:

- **den kaputten Ball mit dem Brunnen benutzen**
- im Ball ist jetzt Wasser

Frankreich / Metrostation:

- **das Wasser im Ball mit dem Brunnen benutzen**
- das macht Nina noch einige Male automatisch bis genug Wasser im Brunnen ist
- **den Schaltkasten bei der Uhr benutzen**
- der Brunnen ist an, aber das Wasser spritzt nicht hoch genug
- Nina stellt den Brunnen wieder ab
- **den Schnuller und die Kerze mit dem Brunnen benutzen**
- **dann wieder den Schaltkasten benutzen**
- jetzt wird der Stein an der Decke abgewaschen
- **den Regenschirm mit dem blauen Stein benutzen**
- jetzt hat Nina alle Steine
- zum Friedhof gehen

Frankreich / Ruine:

- zur Ruine gehen und in das Loch steigen
- den Durchgang benutzen
- **Nina hat in ihrem Inventar einen blauen Stein mit einem schwarzen Bauer, mit einem schwarzen Turm und einem schwarzen König**
- **außerdem hat sie Steine mit einem weißen König und einem weißen Springer**
- jetzt noch einmal die Landkarte ansehen und den Text genau beachten
- das Mosaik ansehen

- erst einmal alle Steine auf den leeren Stellen verteilen
- nun kann man die Steine an die richtigen Stellen bringen
- hier ist die Lösung:

weißer König = unterste Reihe ganz rechts
weißer Springer = unterste Reihe ganz links
schwarzer König = oberste Reihe ganz links
schwarzer Bauer = dritte Reihe von oben ganz rechts
schwarzer Turm = unterste Reihe rechts neben weißen Springer

- eine Brücke erscheint und Nina kann in das Archiv gehen
- Korell erscheint auch
- es folgt eine Zwischensequenz
- Nina wird gefangen genommen
- es geht mit Max weiter

Frankreich / Gefängniszelle von Max und Innenhof:

- Max muss sich überlegen wie er aus der Zelle kommt
- **den Apfel ansehen und nehmen**
- **den Müllgreifer ansehen**
- **den Apfel mit dem Müllgreifer benutzen**
- der Müllgreifer fällt um
- Max hat nun den Müllgreifer
- **den Müllgreifer mit der Ofenplatte benutzen**
- Max steckt die Ofenplatte ein
- dann wird er abgeholt und zum Boss gebracht
- Nina ist auch dort
- es folgt eine Zwischensequenz
- **egal was Nina für eine Antwort gibt, Max wird erschossen und fällt ins Grab**
- Nina wird gefesselt und in die Zelle gebracht
- Max ist nicht tot
- die Ofenklappe hat ihn gerettet
- er steigt aus dem Grab
- **die Vase und den Spaten nehmen**
- **die Fußspuren und das Kellerfenster ansehen**
- zum Durchgang links gehen
- da steht eine Wache und Max kann nichts machen
- wieder zurück gehen und den Durchgang rechts benutzen
- da steht eine Mausefalle
- **den Müllgreifer mit der Mausefalle benutzen**
- **Max hat jetzt Käse**
- **im Inventar den Käse mit der Vase benutzen**
- **durch das vordere Fenster sehen**
- dahinter ist die Zelle von Nina
- es folgt eine kleine Zwischensequenz

- Max verlässt dann die Fensteransicht
- zum Fenster ganz hinten gehen
- **durch das Fenster steigen**
- es ist ein Lager
- Max sieht sich im Lager um
- **er nimmt das Eisspray, die Kamera, zwei Säcke, den Fernseher, den Kleiderbügel und die Spielkonsole Game Girl**
- **im Inventar den Kleiderbügel mit dem Fernseher benutzen**
- **den Fernseher mit dem Rednerpult benutzen**
- Max stellt den Fernseher dort ab
- **den Fernseher benutzen (einschalten)**
- zum Durchgang links und zur Wache gehen
- **das Eisspray mit dem Thermometer benutzen**
- es zeigt nur noch 8 Grad an
- zu Nina wechseln
- **Nina benutzt die Zellentür und ruft so die Wache**
- **sie sagt das es kalt ist**
- Nina bekommt eine Kutte, nachdem die Wache auf das Thermometer gesehen hat
- dann wieder auf Max umstellen
- zu Nina gehen (durch das Fenster sehen)
- **den Müllgreifer mit der Kutte benutzen**
- **dann die Fensteransicht verlassen und die Kutte mit Max benutzen**
- Max hat nun eine gute Tarnung
- er geht zum Durchgang und zur Wache vor dem Gefängnis
- **mit der Wache sprechen und am Schluss auf die Patrouille aufmerksam machen**
- die Wache geht
- Max sieht sich um
- **Bärlauch nehmen und im Inventar mit der Vase benutzen**
- **die Bank ansehen**
- darauf ist etwas eingeritzt
- **die Kamera mit der Bank benutzen**
- die Tür links führt ins Lager
- durch die rote Tür neben dem Thermometer gehen
- Max ist im Gefängnis
- **das Foto von der Bank mit dem Game Girl benutzen**
- **dann den Game Girl Nina geben**
- die sagt was da steht: Schneewittchen, Fußball, Teufel
- im Lager sind Bücher zu den Themen
- da hieß es Schneewittchen und die 7 Zwerge, 11 Freunde und 666 die Zahl des Teufels
- Max sieht sich den Alarmknopf an und das Zahlenfeld
- **das Zahlenfeld benutzen**
- **Max gibt folgende Zahlen ein: 7 1 1 6 6 6**
- die Zellentür öffnet sich
- Max befreit Nina und bringt sie ins Lager
- **einen Sack mit Nina benutzen, um sie zu verstecken** (ergibt Nina im Sack)
- das Lager verlassen

- zur Wache am Gefängnis gehen
- an der anderen Tür neben der Luke steht jetzt auch eine Wache
- **mit der Wache vor dem Gefängnis sprechen**
- er sagt das die Gefangene weg ist
- **dann spricht Max noch mit der anderen Wache**
- er erfährt das der Alarmknopf gedrückt wird wenn die Gefangene weg ist und das hinter der Luke der Kohlenkeller ist (vorher muss man die Luke mal angesehen haben)
- zur Hundehütte gehen
- **den Spaten mit der Hundehütte benutzen**
- Max haut die Hundehütte kurz und klein
- die Trümmer ansehen
- **den zweiten Sack mit den Trümmern benutzen**
- **den Trümmersack mit dem Sack mit Nina benutzen**
- die ist nun gut getarnt
- **zur Wache vor der Tür neben der Luke gehen und den Sack mit Nina der Wache zeigen**
- Max sagt er hat Kohlen und die Wache öffnet die Luke
- Nina landet jetzt im Kohlenkeller
- Max geht zum Fenster vom Kohlenkeller und sieht so Nina
- **Nina sieht sich im Keller um**
- **den Helm, die Weinflasche und die Stofftaschentücher nehmen**
- **etwas von den Kohlen nehmen**
- **die Weinflasche mit dem Helm benutzen**
- sobald Nina auf die Seite gehen will wo der Vogelkäfig steht, fängt der Papagei an zu schreien
- sie muss erst den Käfig abdecken, damit sie in Ruhe auf diese Seite gehen kann
- **die Stofftaschentücher Max geben (durch das Fenster)**
- auf Max umstellen
- der geht ins Lager
- **dort benutzt er die Stofftaschentücher mit der Nähmaschine**
- das ergibt ein großes Tuch
- zurück zum Kellerfenster gehen
- **die Vase mit den Zutaten, den Müllgreifer und das große Tuch mit dem Kellerfenster benutzen und so Nina geben**
- auf Nina umstellen
- **den Müllgreifer mit dem Tuch benutzen**
- **dann das Tuch mit dem Käfig benutzen**
- der Papagei sieht jetzt nichts mehr und ist still
- **die Goldmedaille nehmen**
- **die Kohlen mit dem Ofen benutzen**
- **die Vase mit den Zutaten mit dem Helm benutzen**
- **dann den Helm mit dem Ofen benutzen**
- Nina hat nun Käsesuppe
- **den Helm mit der Vase benutzen**
- **die Vase mit Käsesuppe und die Goldmedaille mit dem Fenster benutzen und so Max geben**
- auf Max umstellen

- zur Wache vor dem Gefängnis gehen
- **ihm die Vase mit Käsesuppe geben**
- die Wache geht mit Max ins Gefängnis und isst dort die Suppe
- Max kann den Alarmknopf nicht drücken, weil die Wache aufpasst
- **die Goldmedaille mit dem Stroh in der Zelle benutzen**
- **dann mit der Wache sprechen**
- der sieht in der Zelle nach
- **den Alarmknopf drücken**
- die andere Wache kommt
- Max verschwindet und er geht mit Nina in den Turm mit der Schaltzentrale

Frankreich / Turm mit Schaltzentrale:

- Nina steht in der obersten Etage und sieht Pat Shelton vor der Schaltzentrale stehen
- **den Helm mit der Suppe mit Pat benutzen**
- der ist für einige Zeit außer Gefecht gesetzt
- Nina sieht sich die Schaltzentrale an
- **das Buch rechts ansehen (steht Zandona darauf)**
- **das Telefon ansehen**
- **den grünen Knopf drücken**
- der ist zum Ändern der Funkfrequenz
- dazu muss ein Code eingegeben werden
- einfach die Zahlen nehmen, die bei 25% an der Anzeige stehen
- **Nina gibt also ein: 3752**
- **dann den roten Knopf drücken**
- der ist für die Selbstzerstörung
- dafür braucht man einen siebenstelligen Code
- das Wort Zandona hat 7 Buchstaben
- wenn man auf dem Telefon die Buchstaben den Zahlen zuordnet, dann ergibt sich für das Wort Zandona die Zahlen 9152551
- **Nina gibt also ein: 9152551**
- **die Selbstzerstörung wurde aktiviert**
- Pat erscheint wieder
- Nina springt eine Etage weiter runter und wenn Pat wieder auftaucht dann wieder eine Etage nach unten
- geht Nina durch den Schacht rechts, dann erreicht sie so die Schaltzentrale
- Nina muss immer wieder durch den Schacht nach oben, weil Pat immer auftaucht und auf sie schießt
- deshalb bleibt nicht viel Zeit um etwas anzusehen oder zu nehmen
- ganz unten bei den Kisten links steht ein Ölkanister
- **den Ölkanister nehmen**
- **in der Schaltzentrale beide Fenster ansehen**
- auf das Fenster links wird geschossen
- **den Ölkanister mit der Treppe benutzen**
- Nina bekommt den Verschluss nicht auf

- **den Ölkäster mit dem Fenster links benutzen**
- jetzt sind Löcher im Ölkäster
- **den Ölkäster mit der Treppe benutzen**
- **dann die Statue benutzen und umwerfen**
- jetzt kann Pat nicht mehr nach oben kommen
- es folgt eine Zwischensequenz und der Abspann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 27.12.2012

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

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