

Jack Keane und das Auge des Schicksals

von Kerstin Häntsch

Jack ist wieder da. Er sitzt zu Beginn zusammen mit einem Schamanen im Gefängnis. Jack hat ein Amulett. Der Schamane will ihm dazu etwas erklären, aber dann stirbt er. Er hat in Jacks Unterbewusstsein hinterlassen wo die Teile des Amuletts zu finden sind. Im Spiel kann man Jack, Amanda und Eve spielen. Jack muss sich öfter mal entscheiden ob eine bestimmte Aufgabe von Eve oder von Amanda erledigt werden soll.

Prison Island:

- Amanda ist auf einem Schiff
- sie muss die zwei Ganoven loswerden
- Amanda steht hinter einem Mast
- **das Gewehr oben links anklicken und dann mit dem Gewehr auf das Fass zielen und schießen und danach auf die Feuerwerkskörper schießen**
- **zur Deckung Backbord gehen** (rechts von Amanda)
- **das Whiskyfass anstoßen**
- es rollt zu einem der Ganoven
- das gibt eine Whiskypfütze
- **zur Deckung hinter den Mast gehen**
- **dann zur Deckung Steuerbord gehen** (nach links)
- **das Gewehr mit der Whiskypfütze benutzen**
- der eine Gauner ist weg
- **das Gewehr mit den Kanonenkugeln benutzen**
- **dann die Deckung verlassen und zum hinteren Teil des Schiffes gehen**
- **das Gewehr mit der unbefestigten Kanone benutzen**
- der zweite Ganove ist auch weg

Jack im Gefängnis:

- der Schamane ist tot
- Jack sieht sich in der Zelle um
- **das Kissen nehmen**, das unter dem Kopf vom Schamanen liegt
- **dann das Kissen aus dem Inventar mit der Lupe links oben benutzen**
- Jack entfernt die Füllung vom Kissen und hat nun eine Kissenhülle
- **die Abdeckung bei der Latrine nehmen**
- die Abdeckung ist schmutzig
- **die Kissenhülle mit der Suppe benutzen**
- das gibt einen nassen Lappen
- **den nassen Lappen mit der Abdeckung benutzen**

- die glänzt jetzt
- aus dem Zellenfenster sehen
- **die Abdeckung mit dem Zellenfenster benutzen**
- leider ist das Scheinwerferlicht gerade woanders
- **die Zellentür benutzen**
- Jack sagt das jemand ausgebrochen ist
- jetzt fällt das Scheinwerferlicht wieder auf das Fenster
- **die Abdeckung mit dem Fenster benutzen**
- Jack kann nun an die Schiffe morsen
- **zuerst sendet er SOS und dann Engländer in Not**
- **dann meint er das die Queen Frühlingsrollen zum Frühstück isst**
- **Jack beleidigt die Engländer bis sie mit ihren großen Kanonen drohen**
- **Jack sagt sie haben nur kleine Kanonen und dann sagt er sie sind zu feige**
- und schon fliegen die ersten Kanonenkugeln
- Jack kann jetzt durch die kaputte Wand nach draußen
- nach links gehen (bei Hindernissen springen mit rechter Maustaste oder mit Leertaste)
- er geht bis zu einem Fenster
- durch das Fenster steigen
- nach vorn gehen und nach rechts
- die Treppe benutzen
- leider kommt ein Wachmann und hält Jack auf
- der Wachmann hat auf Jack gewettet, aber er bereut es schon
- **Jack soll mit dem Wachmann kämpfen**
- egal was man im Kampf anwählt, Jack verliert
- der Wachmann sagt das Jack Training braucht und er schickt ihn in den Flur der Verdammten
- **die Tafel mit den Verhaltensregeln ansehen**
- nach links gehen
- durch die Zellentür mit dem Gefangenen sprechen
- der will aber nicht mit Jack sprechen
- nach rechts gehen
- **mit dem nächsten Gefangenen hinter der Zellentür sprechen**
- er sagt Jack soll auf die Fensterseite kommen
- die nächste Tür ist aus Metall und ziemlich verriegelt
- **mit dem Insassen sprechen**
- er will wissen was eine Mingvase kostet
- etwas weiter kommt ein Gang mit noch einer Zellentür
- **mit dem Insassen sprechen**
- er ist schwer zu verstehen
- er fragt Jack ob er ein Wärter ist
- der sagt nein
- darauf sagt der Insasse er soll dem Typ in der anderen Zelle sagen das er nicht so schnarchen soll
- **aus dem Fenster am Ende vom Gang steigen**
- nach rechts gehen
- **den gebogenen Knochen nehmen**
- **dann zum übernächsten Fenster gehen und mit dem Insassen sprechen**

- wieder durch das Fenster zurück
- **zur Metalltür gehen und mit Insassen sprechen**
- fragen ob er das Schnarchen einstellen kann
- dann wieder zu dem anderen Insassen gehen
- der fragt ob Jack dem Typ Bescheid gesagt hat wegen dem Schnarchen
- Jack sagt das der Typ nicht mit ihm reden will
- darauf sagt der Insasse das er das Passwort nicht kennt
- **er sagt Jack das Passwort**
- zur Metalltür gehen und mit dem Insassen reden
- er will wieder wissen was eine Mingvase kostet
- die Antworten lauten:

60
chinesische
Silber
Münzen

- der Insasse braucht eine Zündschnur und Feuer
- Jack sagt er besorgt alles
- zur Treppe gehen
- hier ist wieder der Gang mit dem Wachmann
- **links die niedrig hängende Petroleumlampe nehmen**
- durch das vergitterte Fenster der Schaltzentrale sehen
- da liegt das Amulett
- vor dem Amulett liegt ein leeres Feuerzeug
- **den gebogenen Knochen mit dem Feuerzeug benutzen**
- **die Petroleumlampe mit der Lupe benutzen**
- Jack hat nun Petroleum, einen Lampenschirm und einen Docht
- **das Petroleum mit dem Feuerzeug benutzen**
- dann zur Zelle mit der Metalltür gehen
- **den Docht und das Feuerzeug mit dem mittelgroßen Türspalt benutzen**
- kurz darauf gibt es eine Explosion
- **durch das Fenster am Ende vom Gang klettern**
- **dann nach rechts und durch das Loch in der Wand in die Zelle gehen**
- hier ist niemand mehr da
- **die abgebrochene Türschlitzabdeckung nehmen**
- die Zwischenwand zur Zelle nebenan fehlt auch
- in diese Zelle gehen
- **hier ist geheime Lotuskralle**
- **mit ihm sprechen**
- Jack sagt er möchte das Kämpfen lernen und er erkennt ihn als Meister an
- Lotuskralle braucht aber erst noch sein Buch der Kampfkunst
- das Buch hat der Wachmann unter seinem Stuhl
- **die Zelle verlassen und durch das Fenster klettern**
- zur Zellentür mit dem zahnlosen Insassen gehen
- den Lampenschirm mit dem offenen Türschlitz benutzen
- der Insasse wirft den Lampenschirm wieder raus

- Jack nimmt den Lampenschirm wieder
- **den Lampenschirm mit dem offenen Türschlitz benutzen**
- **dann die Türschlitzabdeckung mit dem Türschlitz benutzen**
- nun kann der Insasse den Lampenschirm nicht mehr rauswerfen
- zum Wachmann gehen
- **mit ihm sprechen und nach Lampenschirm fragen**
- **sagen das der Typ von Zelle 31/6 Lampenschirme verkauft**
- der Wachmann geht weg
- **Jack nimmt das Buch und geht zu Lotuskralle**
- **Jack gibt Lotuskralle das Buch**
- dann lernt Jack ein neue Verteidigungsart und eine Angriffsart
- zurück zum Wachmann gehen
- der sitzt wieder auf seinem Stuhl
- **Jack sagt dem Wachmann er ist bereit für den Kampf**
- **diesmal wählt Jack zuerst die stählerne Vogelscheuche und dann den stolzen Kranich**
- der Wachmann geht zu Boden
- **den Schlüssel nehmen**, der neben dem Wachmann liegt
- **den Schlüssel mit der Tür zur Schaltzentrale benutzen**
- **das Funkgerät benutzen**
- **Jack nimmt das Amulett**
- egal was Jack am Funkgerät sagt, es wird Alarm ausgelöst
- Jack findet sich dann mit Schädelbrecher zusammen in der Arena wieder
- es folgt noch eine Zwischensequenz

Jack in der Arena:

- Jack hat nur drei Verteidigungsarten zur Auswahl
- damit kommt er aber nicht weit und er verliert immer
- **auf der linken Seite auf den Vorsprung springen und noch ein Stück höher**
- **dort sind blutrünstige Gefangene**
- **mit denen sprechen und sagen er macht die Kakerlake fertig**
- **da werfen die Gefangenen Gegenstände nach ihm**
- **den Lautsprecher nehmen**
- **dann auf der rechten Seite auf den Vorsprung springen** und dann ganz nach oben
- hier gibt es zwei Gefangene
- **mit dem ersten Gefangenen sprechen**
- er könnte Jack den Stich des Skorpions beibringen, aber der soll ihm dafür einen Schuh in Größe 12 besorgen
- **mit dem anderen Gefangenen daneben sprechen**
- der versteht nichts
- **den Lautsprecher mit dem Gefangenen benutzen und dann mit ihm sprechen**
- nach einem Schuh in Größe 12 fragen
- der sagt das die anderen Gefangenen Gegenstände nach ihm werfen wenn er sie reizt und er soll sie als Weicheier bezeichnen

- **also wieder zu den blutrünstigen Gefangenen gehen**
- **mit ihnen sprechen und sie als Weicheier bezeichnen**
- wieder fliegen Gegenstände
- **Jack findet auch einen Schuh in Größe 12**
- den Schuh nehmen
- **zu dem Gefangenen rechts gehen und ihm den Schuh geben**
- jetzt kann Jack den Stich des Skorpions
- nach unten in die Arena gehen und kämpfen
- **Jack wählt erst den Stich des Skorpions aus und dann den Steppenbrüller**
- der Schädelbrecher fällt um
- Jack wird auch von etwas getroffen

Jack's Unterbewusstsein:

- Jack wacht im Körper des Schamanen auf
- er soll zu sich selbst finden
- im See schwimmt ein Fisch
- auf dem Boden sind überall seltsame Zeichen
- an einer Stelle ist ein Schuhabdruck
- **immer nach links gehen bis zu einer Tür**
- durch die Tür gehen
- jetzt hat Jack einen Schwamm
- **den Schwamm mit dem See benutzen**
- der See verschwindet
- der Schädelbrecher kommt mit einem Fischkopf aus dem ausgetrockneten See und stellt sich vor einen Bogen, hinter dem ein Vorhang zu sehen ist
- **die Truhe öffnen und die Perlen nehmen**
- Jack hat Truhe und Perlen im Inventar
- **den nassen Schwamm nehmen**
- zu den Schildern gehen und auf dem schmalen Weg nach oben zum Vulkan gehen
- **den nassen Schwamm mit dem Vulkan benutzen**
- **dann in den Vulkan steigen**
- hier ist zuviel Nebel
- **die Truhe mit dem Nebel benutzen**
- jetzt sieht Jack sich hinter einem Spiegel
- Jack kommt wieder in seinen Körper
- nach dem Gespräch mit dem Schamanen wieder nach oben klettern
- **die Truhe mit dem Nebel mit dem Schädelbrecher benutzen**
- der sieht nun nichts mehr
- ein Schuh mit einem Lautsprecher kommt vorbei
- zum Schuhabdruck gehen
- **die Perlen mit dem Schuhabdruck benutzen**
- kommt der Schuh wieder, dann strauchelt er
- **den Schuh und den Lautsprecher nehmen**

- **den Lautsprecher mit Schädelbrecher benutzen**
- nun sieht und hört er nichts mehr
- **hinter dem Schädelbrecher über die auftauchende Brücke gehen**
- rechts ist eine Druckplatte
- **den Schuh mit der Druckplatte benutzen**
- da öffnet sich links eine Falltür
- Jack springt dort nach unten und sieht noch ein Logo und das Wort Hamburg
- dann geht es mit Amanda weiter

Amanda im Gefängnis:

- Amanda ist unterdessen im Gefängnis und sie muss einen Weg in Jacks Etage finden
- **den Schwamm nehmen und die Uniform**
- rechts liegen trockene Handtücher
- **ein trockenes Handtuch nehmen**
- **das Geld nehmen, das auf der Bank liegt**
- die Männer die hier geduscht haben verziehen sich in den nächsten Raum
- weiter nach hinten gehen
- **die Tür zur Sauna anklicken, dann flüchten die Männer in die Sauna**
- **die Tür schließen**
- links steht ein Wischmopp
- **den Wischmopp nehmen und mit der Tür zur Sauna benutzen**
- die Tür ist jetzt verriegelt
- nach vorn gehen
- hier ist die Tür zum Hauptkorridor
- die Tür ist verschlossen
- **das Gewehr mit der Tür benutzen**
- die Treppe nach oben gehen
- zum Büro am Ende gehen
- im Büro sitzt ein blinder Wärter
- **mit dem Wärter sprechen**
- **dann die Streichhölzer nehmen und die Pomade**
- **den Stempel nehmen, wenn der Wärter ihn gerade abgelegt hat**
- **mit dem Wärter sprechen**
- der sagt das sein Stempel weg ist und er jetzt Zeit für eine Trinkwette hätte
- Amanda sagt sie hätte Durst
- Geld hat sie auch für den Einsatz
- der Trinkwettbewerb beginnt
- **Amanda benutzt den Schwamm mit dem ersten Becher**
- **dann benutzt sie das Handtuch mit dem zweiten Becher**
- nach einigen Runden liegt der Wärter schnarchend am Boden
- das Büro verlassen
- neben dem Schild an der Wand hängen Schlagstöcke
- **einen Schlagstock nehmen**
- die verschlossene Tür ansehen

- **dann das Gewehr mit der Tür benutzen**
- sie ist offen
- den Gang bis zum Ende gehen
- da kommt eine Treppe und oben ist eine zugemauerte Tür
- es ist aber zu dunkel
- **die Pomade mit der Uniform benutzen**
- **dann die Uniform mit dem Schlagstock benutzen**
- das ergibt eine Fackel
- **die Fackel mit den Streichhölzern benutzen**
- **mit der brennenden Fackel die Treppe nach oben gehen zur zugemauerten Tür**
- **den Schwamm mit der Tür benutzen**
- das Handtuch legt Amanda auch noch dazu
- **das Gewehr mit dem Handtuch und dem Schwamm benutzen**
- das gibt eine Explosion
- Amanda befreit Jack und flieht mit ihm aus dem Gefängnis
- mit dem Schiff geht es dann nach Hamburg

Hamburg:

- Amanda und Jack sind in Hamburg
- das Amulett von Jack leuchtet
- Jack sagt das sich Amanda um die Reparatur des Schiffes kümmern soll und er will nach weiteren Teilen des Artefakts suchen
- nach oben gehen zum Kran
- **der Hafenmeister kommt und fragt Jack nach dem Namen des Schiffes und der Fracht**
- **Jack gibt Auskunft (Jack Keane, Charming Princess II , London und keine Fracht)**
- der Hafenmeister findet nichts über das Schiff und Jack muss dafür etwas bezahlen
- **er bekommt 2 Goldmark als Wechselgeld zurück**
- **den Kran benutzen**
- der Hafenmeister sagt das nur autorisiertes Personal den Kran bedienen darf, aber die streiken
- **das Paddel nehmen**
- das geht aber nicht, weil eine riesige Kiste auf dem Paddel liegt
- zum Hafentor gehen
- dort hängt am Klemmbrett ein Zettel
- **den Zettel nehmen**
- auf dem Zettel steht das Tierpfleger Rolf beim Umgang mit Affen hilft
- **das Hafentor ansehen**
- es ist verschlossen
- **mit den Streikenden sprechen**
- Jack sagt das der eine Rolf ist, aber der streitet das ab
- **den Zettel vom Tierpfleger mit den Streikenden benutzen und diesmal den Namen Ralph verwenden**
- der sagt nun das er Jack einen Affengriff beibringen würde, aber nur für Affen
- zum Hafenmeister gehen

- **mit ihm sprechen und ihn reizen**
- **dann kommt es zum Kampf**
- egal was Jack wählt, er verliert
- **wieder zu den Streikenden gehen und mit ihnen reden**
- sagen „Ralph ich bezahle dich....“
- der will 3 Goldmark
- **Jack fragt ob er es für 2 Goldmark macht**
- **2 Goldmark geben**
- **Ralph bringt ihm nun den Dschungelkönig und den Affenzähmergriff bei**
- zum Hafenmeister gehen
- ihn wieder reizen
- **beim Kampf erst Dschungelkönig und dann Affenzähmergriff auswählen**
- der Hafenmeister verschwindet
- **zum Kran gehen und die Kransteuerung benutzen**
- die Hebel in folgender Reihenfolge benutzen:

**rechts
runter**

- die Kiste schwebt nun in der großen Lücke
- die Kransteuerung verlassen
- nach links gehen
- **über die Kisten nach oben steigen**
- **über die am Kran hängende Kiste nach rechts gehen**
- **durch das offene Fenster steigen**
- es folgt eine Zwischensequenz in der Amanda Carl kennenlernt, der das Schiff reparieren wird
- Jack ist nun in einer großen Lagerhalle
- nach unten springen
- bei den offenen Kisten nach rechts gehen
- dort steht ein Gorillakäfig
- im Käfig sitzt ein Gorilla und liest
- daneben liegen mehrere Fässer übereinander und ganz oben ist eine Kiste mit Pflanzen
- in der Kiste ist ein weiteres Teil vom Amulett
- zum Gorilla gehen
- **dem Gorilla das Buch wegnehmen**
- der wird wütend und bricht aus dem Käfig aus
- dann wirft er ein Fass nach Jack
- Jack fällt um und der Gorilla setzt sich mit seinem Buch wieder in den Käfig
- **das Buch dem Gorilla wieder wegnehmen**
- **dann Seiten aus dem Buch reißen um den Gorilla zu provozieren**
- der wird wütend und wirft ein Fass nach Jack
- **wenn Jack es schafft immer rechtzeitig über das Fass zu springen, dann wirft der Gorilla alle Fässer nach ihm und zum Schluss dann die Kiste aus der das Amulett fällt**
- ansonsten muss man dem Gorilla immer wieder das Buch wegnehmen und Seiten ausreißen bis er alle Fässer und die Kiste nach Jack geworfen hat
- Jack landet wieder in seinem Unterbewusstsein, wenn er das Amulett hat

Jacks Unterbewusstsein:

- **mit dem Schamanen sprechen**
- diesmal muss Jack ertrinken um das nächste Bild zu sehen
- die Tür öffnen
- dahinter ist die Lagerhalle
- alles ist voller Sand und das Schiff von Jack liegt mit einem Leck im Sand
- Jack kann nur auf den markierten Wegen gehen
- zuerst zum Schiff gehen
- dort stehen Kisten
- die Kisten nach oben klettern
- **das Leck ansehen**
- dann den Weg zurück gehen und dem Weg nach links folgen
- Jack kommt zu einer Art Zimmer
- dort befindet sich der Jack der Zukunft (der alte Jack) mit drei erfundenen Freunden und einem Bild von Amanda
- **mit dem alten Jack sprechen**
- **dann das Bild von Amanda nehmen**
- nach vorn gehen
- da ist links ein seltsamer Strudel in dem sich Gegenstände drehen
- **das Bild mit dem Strudel benutzen**
- **die Flasche Wein nehmen**, die auf dem Tisch in der Nähe des Strudels steht
- **zum alten Jack gehen und ihm sagen das Amanda im Strudel ist**
- der alte Jack schnappt sich einen Haken um sie zu retten, dabei verliert er den ersten seiner Freunde
- der alte Jack spricht immer über eine Expedition
- **mit ihm sprechen und nach der Expedition fragen**
- er sagt er hat eine Gedächtnisstütze um sich zu merken wo er etwas vergraben hat
- zu der kleinen Pflanze rechts gehen
- bei ihr liegt eine Schatzkarte
- die Pflanze lässt Jack aber die Karte nicht einfach so nehmen
- **den Wein mit der Pflanze benutzen**
- **dann die Schatzkarte nehmen und dem alten Jack geben**
- der nimmt die Schaufel und geht etwas ausgraben
- der zweite Freund ist auch weg
- den Weg nach oben gehen (wo der alte Jack gegraben hat)
- ein Stück weiter findet Jack ein Fass mit Teer
- über die Kisten nach oben klettern
- dann findet Jack einen Eimer
- **den Eimer nehmen und nach unten klettern**
- **den Eimer mit dem Fass mit Teer benutzen**
- dann zu der kleinen Pflanze gehen
- dort ist auch ein Ofen
- **den Eimer mit Teer mit dem Ofen benutzen**

- das gibt heißen Teer
- **den heißen Teer nehmen**
- **mit dem alten Jack sprechen**
- ihn dazu bringen das er mit dem Schiff weg will
- der alte Jack sagt das er Teer braucht, weil das Schiff ein Leck hat und Jack sagt das er Teer hat
- der alte Jack meint das sie noch einen Wischmopp brauchen und Jack sagt das der Reverend der richtige wäre um zu helfen
- **Jack hat nun den Wischmopp** und alle drei Freunde vom alten Jack sind weg
- zum Leck vom Schiff gehen
- **den Wischmopp mit dem heißen Teer benutzen**
- **dann den Wischmopp mit dem Leck benutzen**
- das Schiff ist repariert
- **zum alten Jack gehen und sagen das das Schiff repariert ist**
- der hilft jetzt das Tor zu öffnen
- Jack ertrinkt und sieht als nächstes Bild Afrika
- dann erwacht er in einem Hotel und eine Frau (Eve) ist bei ihm
- sie gehen zusammen zum Hafen

Hamburg:

- der Hafenmeister ist wieder da und mit ihm Terry
- es dürfen keine Schiffe auslaufen und es darf sich niemand auf dem Hafengelände aufhalten
- erst stellt Jack alle vor, dann muss er eine Crew zusammenstellen
- **er sagt dem Hafenmeister das Amanda der Navigator ist, Carl der Bootsmann, Eve die Reisereporterin und er der Kapitän**
- sie dürfen im Hafen bleiben, aber das Schiff darf nicht auslaufen
- **Jack spricht mit Carl**
- er sagt ihm das sie ihn nach New York bringen und das er seine Kiste mit dem Prototyp an Bord bringt
- **dann mit Amanda sprechen**
- die will wissen was mit Eve ist und wie sie die Überfahrt bezahlen will
- Jack sagt das sie Eve nicht allein lassen können
- **mit Eve sprechen** und fragen wie sie die Überfahrt bezahlen will oder was sie kann
- Jack sagt zum Schluss das sie wohl nicht mitfahren kann, aber Eve sagt sie ist ein guter Navigator und Jack stimmt zu
- nochmal mit Amanda sprechen und sagen das Eve Navigator macht
- **die Kransteuerung benutzen**
- **den Hebel für hoch /runter benutzen**
- die Kiste fällt ab
- **den Hebel für rechts benutzen und dann für runter**
- jetzt hängen die Seile über der großen Kiste von Carl
- Jack hängt die Seile an
- wieder die Kransteuerung benutzen
- **den Hebel nach links benutzen (3x) und dann den Hebel nach unten**

- die Kiste ist an Bord
- die Kransteuerung verlassen
- **das Paddel nehmen das unter der Kiste lag**
- **mit dem Hafenteiler sprechen**
- nach weiterem Crewmitglied fragen
- der sagt er braucht noch einen Koch
- der Koch braucht Arbeitskleidung, Ausrüstung, Kochbuch und Gesundheitszeugnis
- das Klemmbrett ansehen, das rechts gegenüber vom Hafenteiler liegt
- **eine herausgerissene Seite aus dem Buch vom Gorilla mit dem Klemmbrett benutzen**
- auf der linken Seite in Richtung Hafentor ist ein weiteres Klemmbrett
- **eine herausgerissene Seite mit dem Klemmbrett benutzen**
- zu den Streikenden gehen
- dort steht der Käfig mit dem Gorilla
- **mit den Streikenden sprechen und fragen ob sie den Streik beenden können**
- das geht aber nicht und kämpfen geht auch nicht wegen dem Gorilla
- **fragen ob sie den Gorilla nicht auf einem anderen Schiff wegbringen können**
- das geht aber nicht, weil Ralph seekrank wird
- **Jack bekommt ein unleserliches Attest von ihm**
- **sagen er nimmt den Gorilla auf seinem Schiff mit**
- dafür bekommt Jack eine Mütze
- **er sucht sich die blaue Mütze aus**
- **nach dem Gespräch eine herausgerissene Seite mit dem Klemmbrett beim Hafentor benutzen**
- **der Gorilla folgt den Seiten und steht dann oben beim Hafenteiler**
- **Jack benutzt die blaue Mütze mit dem Gorilla**
- **dann benutzt er im Inventar das Messer mit dem Paddel**
- das ergibt einen Löffel
- **den Löffel mit dem Gorilla benutzen**
- **mit Amanda sprechen und fragen ob sie helfen kann**
- sie hat einen Stempel und gibt ihn Jack
- **den Stempel mit dem Attest benutzen**
- **mit dem Hafenteiler sprechen und sagen das der Gorilla der Koch ist**
- das Attest zeigen
- jetzt hat Jack seine Crew, aber das Schiff kann nicht ablegen
- die Streikenden kommen jetzt und wollen kämpfen
- der Hafenteiler und Terry gehen mit einer Tasche weg
- **Jack spricht mit den Streikenden** und fragt ob sie jetzt angreifen werden
- er sagt er versucht den Kampf zu verhindern
- nach links hinten gehen
- dort sind der Hafenteiler und Terry
- **die verdächtige Tasche nehmen, aber das geht nicht**
- **mit Amanda sprechen** und fragen ob sie den Hafenteiler ablenken kann
- Eve sagt sie kann das auch übernehmen, aber Jack sagt er vertraut auf Amanda
- während Amanda den Hafenteiler ablenkt **nimmt sich Jack die Tasche**
- in der Tasche ist viel Geld
- **Jack gibt den Streikenden das Geld**

- die machen dann das Schiff los, so das Jack ablegen kann mit seinem Schiff
- es geht nach Afrika

Afrika:

- Jack ist in der Kombüse, da kommt Besuch
- an Deck gehen
- Umbati will das Amulett
- er bietet viel Geld, aber Jack lehnt ab
- das Amulett ist er trotzdem los
- er will aber weiter machen, denn es gibt noch mehr Teile zu finden
- sie finden einen Obelisk und machen dort Halt
- Jack steht vor dem Obelisk
- vor ihm im Wasser ist ein Ast
- **den Ast nehmen**
- die Bruchstelle ansehen am Obelisk
- ganz nach links gehen
- dort sind Ananasstauden
- **das Messer mit der Ananas benutzen**
- die Steine an der Seite nach oben klettern
- da kommt ein Höhleneingang
- die Steine wieder nach unten klettern
- dabei sieht Jack Bananen an der Seite hängen
- leider sind sie zu weit oben
- zum Schiff gehen
- **eine Kanonenkugel nehmen**
- ganz links sind Feuerwerkskörper
- **die Feuerwerkskörper nehmen**
- nach rechts gehen
- **die Fackel nehmen**
- zum Unterdeck gehen
- **den Eimer und das Backpulver nehmen**
- das Bananenöl darf Jack nicht nehmen
- der Gorilla will mehr Bananen haben
- **die Fackel mit dem Feuer im Ofen benutzen**
- die Fackel brennt jetzt
- wieder an Deck gehen
- **mit Carl sprechen**
- der sagt wie man eine Kanone benutzt
- **das Messer mit den Feuerwerkskörpern benutzen**
- Jack hat nun Schwarzpulver und Zündschnur
- **das Messer mit dem Ast benutzen**
- der Ast ist angespitzt
- **den Ast mit der Ananas benutzen**
- das ergibt einen Stampfer

- **zur Kanone gehen**
- **das Schwarzpulver mit der Kanone benutzen**
- **dann den Stampfer mit der Kanone benutzen**
- **dann die Kanonenkugel mit der Kanone benutzen**
- **dann die Lunte mit der Kanone benutzen**
- **dann die Fackel mit der Kanone benutzen**
- jetzt kann Jack die Ziele auswählen, auf die er schießen will (wenn die Kanone in der richtigen Reihenfolge bestückt wurde)
- **erst auf den Höhleneingang schießen, dann auf die Bananen und zuletzt noch auf die Bruchstelle**
- das Schiff verlassen und **die Bananen holen**
- **dann zum Gorilla gehen und ihm die Bananen geben**
- **das Bananenöl nehmen**
- außerdem hat Jack noch ein Lunchpaket im Inventar
- das Schiff verlassen
- die Stufen beim Obelisk nach oben gehen und dann zum Höhleneingang
- **in die Höhle gehen**
- Carl, Amanda und Eve kommen mit
- über die Hängebrücke gehen
- da kommen Fledermäuse
- **Jack geht über die Brücke**
- er sieht sich um
- es gibt eine drehbare Pyramide, viele Zeichen und eine Steinplatte
- **die Pyramide drehen**
- Jack schafft das nicht allein
- wieder zurück gehen
- die anderen sollen auch über die Brücke gehen
- Jack hat aber als einziger eine Fackel und die Fledermäuse stören auch noch
- **Jack spricht mit Amanda wegen der Fledermäuse**
- sie sagt sie könnte einen Warnschuss abgeben
- Eve sagt sie könnte das Blitzlicht benutzen
- **Jack entscheidet sich für Eve (oder Amanda)**
- die Fledermäuse verschwinden
- an der Decke ist eine riesige Raupe zu sehen (eine tote Fledermaus)
- **das Lunchpaket mit der Raupe benutzen**
- **dann den Eimer mit der Raupe benutzen**
- jetzt muss Jack alle über die Brücke bringen, aber genau überlegen wen er mit wem allein lassen kann
- die folgende Reihenfolge funktioniert:
 1. **Amanda mit über die Brücke nehmen (sie ansprechen)**
 2. **allein zurück gehen**
 3. **Carl mit über die Brücke nehmen**
 4. **mit Amanda wieder zurück gehen**
 5. **Eve mit über die Brücke nehmen**
 6. **allein zurück gehen**
 7. **Amanda mit über die Brücke nehmen**

- jetzt sind alle auf der anderen Seite
- **mit Carl sprechen**
- er findet eine Lösung für das Rätsel
- vorher muss Jack noch einen vierten Griff an die Pyramide anbauen
- **das Holzbein vom Skelett vorne rechts nehmen**
- **die Fackel mit der beschädigten Halterung benutzen**
- **dann das Holzbein mit der Halterung benutzen**
- der Griff ist fertig
- Carl weiß jetzt auch Bescheid
- er sagt was die Zeichen zu bedeuten haben:

**Die Feder des Königs muss den gefiederten Hüter der Brücke streifen.
Der Falke muss das Auge treffen.
Der Eingang der Gruft muss auf die geheime Kammer zeigen.**

- die Pyramide drehen
- alle vier stellen sich an die Pyramide
- Carl steht beim Adler, Eve bei der Feder, Amanda beim Priesterstab und Jack bei der Öffnung
- zuerst muss Eve zum Vogel, der auf dem Boden abgebildet ist, dann muss Carl zum Auge und dann muss Jack zur geheimen Kammer
- es wird immer abgefragt wohin Jack gehen soll
- es klappt mit der folgenden Reihenfolge:

**Jack geht zur oberen Welle
Jack geht zur leeren Platte
Jack geht zur Sonne**

- immer wenn es richtig war, öffnet sich die Steinplatte ein Stück
- am Ende ist sie ganz offen
- **in die dunkle Höhle gehen**
- hier gibt es eine fleischfressende Pflanze, die das Amulett hat
- die Feuerstelle ansehen
- **die Fackel mit der Feuerstelle benutzen**
- **die Raupe mit der Pflanze benutzen (oder Eimer mit Backpulver, Bananenöl und toter Fledermaus füllen und dann auf dem Feuer grillen und das mit der Pflanze benutzen)**
- jetzt hat Jack das Amulett
- Umbati taucht schon wieder auf
- Jack will ihm das Amulett nicht geben
- Umbati versperrt den Rückweg
- dann wird Jack am Seil nach oben geholt, aber seine Crew bleibt unten
- Umbati wirft noch Dynamit in die Höhle
- während Jack gefangen auf dem Zeppelin davon fliegt, muss Amanda einige Dinge besorgen, die Carl für ihre Rettung braucht
- **Amanda nimmt das Seil, die Sonnenuhr, die Schaufel und das Brett**
- das Schild lässt sich nicht einfach so nehmen
- **die Schaufel mit dem Schild benutzen**

- dabei geht die Schaufel kaputt
- **die kaputte Schaufel mit der Sonnenuhr benutzen**
- im Wasser liegen Blätter von der Pflanze
- **ein Blatt nehmen**
- **das Schild mit dem scharfen Blatt benutzen**
- **das Brett mit dem Spalt rechts benutzen**
- **dann das Gewehr mit dem Brett benutzen**
- jetzt sind zwei Löcher im Brett
- **das Brett nehmen**
- **Carl das Seil und die anderen Gegenstände geben**
- **das Dynamit mit der Bruchstelle benutzen**
- **dann das Gewehr mit dem Dynamit benutzen**
- Eve, Carl und Amanda können sich befreien
- Umbati ist mit Jack weg und das Schiff ist kaputt
- Carl hat aber noch seine Erfindung
- es ist ein Auto
- Eve fährt das Auto und Amanda sitzt auf der Rückbank

Verfolgungsjagd mit dem Auto:

- **Amanda steht auf und benutzt die Rückbank** (öffnet sie)
- **das Brecheisen nehmen**
- die Rückbank wieder schließen
- das Gepäckband ansehen
- den rechten Außenspiegel ansehen
- **den linken Außenspiegel ansehen**
- dabei sieht Amanda auch das Ersatzrad, das an der Seite mit einem Halteseil angebracht ist
- von hier aus ist auch das Luftschrift zu sehen
- **das Gewehr mit dem Luftschrift benutzen**
- Amanda trifft und der Zeppelin geht langsam nach unten
- leider ist das Auto zu langsam
- jetzt kann man zwischen Eve und Amanda wechseln (Icône unten rechts)
- **auf Eve umstellen**
- **das Handschuhfach öffnen**
- **das Funkgerät benutzen**
- Carl meldet sich
- er sagt sie muss in den zweiten Gang schalten
- **also benutzt Eve den zweiten Gang** (Schaltknüppel benutzen)
- kurzzeitig wird das Auto schneller, aber dann qualmt etwas
- **wieder das Funkgerät benutzen**
- Carl sagt das sie eine Strumpfhose als Keilriemen brauchen
- **Eve gibt Amanda ihre Strumpfhose**
- **auf Amanda umstellen**
- **die Kühlerfigur nehmen**
- **dann mit dem Brecheisen die Motorhaube öffnen**

- die Strumpfhose lässt sich nicht mit dem Keilriemenspanner benutzen, weil der sich dreht
- **also auf Eve umstellen**
- **die muss den Leerlauf einstellen am Steuerknüppel**
- dann wieder auf Amanda umstellen
- **jetzt die Strumpfhose mit dem Keilriemenspanner benutzen**
- **wieder auf Eve stellen und den zweiten Gang einlegen**
- das Rad hinten ist kaputt und muss gewechselt werden
- auf Amanda umstellen
- **den zerbrochenen Rückspiegel nehmen**
- **den Spiegel mit der Lupe benutzen**
- jetzt hat Amanda eine Glasscherbe
- auf die links Seite vom Auto gehen
- **die Glasscherbe mit dem Halteseil vom Ersatzrad benutzen**
- Amanda hat das Ersatzrad
- auf die rechte Seite gehen
- **das Rad mit der Radaufhängung benutzen, aber das geht so nicht**
- auf Eve umstellen
- **das Funkgerät benutzen**
- Carl erklärt wie sie das Rad wechseln sollen, aber dann bricht die Verbindung ab
- **das Lenkrad benutzen**
- sie müssen Gewicht loswerden
- auf Amanda umstellen
- **das Gepäckband nehmen**
- es fallen zwei Koffer von Eve vom Auto
- **das Ersatzrad mit der Radaufhängung benutzen**
- **dann auf Eve umstellen und das Lenkrad benutzen**
- Eve schafft es auf zwei Rädern zu fahren und Amanda wechselt den Reifen
- sie kommen dem Luftschiff wieder näher
- mit dem Gewehr auf Jack zielen
- Amanda ist sich nicht sicher ob sie es schafft nur die Ketten und nicht Jack zu treffen
- **mit Jack sprechen**
- **dann das Gewehr mit Jack benutzen**
- der landet im Auto
- sie bleiben mit dem Auto in der Savanne stehen
- das Luftschiff stürzt ab

Savanne:

- **Jack nimmt den Wasserkanister**
- **er sieht sich den hohlen Baum an**
- **das Funkgerät im Auto benutzen**
- Carl sagt das Wasser im Kühler fehlt und das das Wasser von unten aufgefüllt werden muss
- **den Koffer von Eve ansehen**
- **mit Eve über den Koffer sprechen**
- er darf sich den Koffer ansehen

- **den Sonnenschirm nehmen**
- **den Koffer ansehen und öffnen**
- **das Grammophon nehmen**
- **die drei Schallplatten nehmen**
- die Kofferansicht verlassen
- **den Koffer schließen**
- **das Grammophon mit dem hohlen Baum benutzen** (davor abstellen)
- **dann die Platte Partyfeger mit dem Grammophon benutzen**
- **das Grammophon benutzen**
- die Affen tanzen auf dem Baum und die Feigen fallen herunter
- der hungrige Elefant holt sich die Früchte aber nicht, weil die Affen so laut sind
- **die Platte Partyfeger vom Grammophon nehmen**
- **die Platte mit der Blasmusik mit dem Grammophon benutzen**
- **dann das Grammophon benutzen**
- die Affen schlafen ein und der Elefant holt sich die Früchte und setzt sich auf den Stein unter der Palme
- **den Koffer vor die Felsen schieben**
- dann auf den Koffer und die Felsen klettern
- **das Astloch ansehen**
- **den Sonnenschirm mit dem Astloch benutzen**
- das reicht noch nicht für genug Schatten
- zur Palme gehen unter der der Elefant saß
- auf die Steine klettern
- **dann das Messer mit der Palme benutzen und die Palmwedel abschneiden**
- **die abgeschnittenen Palmwedel mitnehmen**
- **die Palmwedel mit dem Sonnenschirm benutzen**
- **dann die Platte Partyfeger auflegen und spielen**
- die Früchte fallen vom Baum
- **die Blasmusik auflegen und spielen**
- der Elefant holt sich die Früchte, aber er setzt sich unter den Feigenbaum
- **wieder die Musik Partyfeger spielen und der Elefant setzt sich auf das Auto**
- **das angehobene Auto ansehen**
- **den Wasserkanister mit dem angehobenen Auto benutzen**
- Jack ist fertig und der Elefant steht auf
- jetzt können sie wieder fahren
- das Auto benutzen (Jack sagt er fährt selber)
- es erscheint eine Karte mit den Orten Absturzstelle, Nilufer und Savanne
- die Absturzstelle anwählen

Absturzstelle:

- **Jack geht nach links**
- er sieht Umbati, Terry und den Schädelbrecher
- das Luftschiff ist kaputt, aber der Motor ist noch intakt
- Terry muss Wache schieben wegen wilden Tieren

- das Amulett kann Jack auch sehen
- nach rechts zum Auto gehen
- **das Auto benutzen und zum Nilufer fahren**

Nilufer:

- jemand muss Carl schonend beibringen das sein Auto etwas ramponiert ist
- Jack entscheidet sich für Eve
- **dann spricht er mit Carl**
- **den Bananenaufwurf nehmen**
- das Auto benutzen und in die Savanne fahren

Savanne:

- **den Bananenaufwurf mit den Affen benutzen**
- **dann alle Früchte auflesen**
- **die Früchte mit der Delle im Auto benutzen**
- **dann mit dem Auto zur Absturzstelle fahren**
- Umbati verschwindet als die Elefanten kommen

Absturzstelle:

- Jack landet wieder im Unterbewusstsein
- **mit dem Schamanen sprechen**
- es fehlt nur noch ein Teil vom Amulett
- diesmal muss Jack nichts tun um wieder in die Gegenwart zu kommen
- er baut noch den Motor ab und alle fahren zurück zu Carl
- Carl will das Schiff reparieren und die anderen drei fahren zu einem Dorf unterhalb vom Kilimandscharo

Dorf:

- Carl ist schon mit dem Schiff da
- der Dorfälteste kommt und spricht mit Jack
- dann auf das Schiff gehen
- **die Nägel und den Hammer nehmen**
- das Schiff wieder verlassen
- nach ganz links gehen
- in den Raum neben den Trommeln gehen
- hier ist ein Lager
- es wird von einem Affen bewacht

- Jack kann hier noch nichts machen
- über die Felsen nach oben klettern und dann über die Leiter zum Plateau
- **hier den Busch mit den gesprenkelten Blättern nehmen**
- den Weg nach hinten gehen und dann wieder nach unten
- der Dorfälteste hält eine Rede
- danach taucht Umbati auf
- der Dorfälteste mischt sich ein und Umbati muss erst einmal ruhig bleiben
- zu Mala gehen
- **mit Mala sprechen**
- sie hat Ausrüstung da, aber Jack kann sie erst nach Beendigung des Turniers bekommen
- außerdem könnte Jack eine Schale kaufen und Medizin (Feuer des Nashorns)
- Jack hat aber kein Geld
- zu Akeem gehen
- **mit Akeem sprechen**
- Jack kann auch kämpfen, aber er braucht eine Kriegsbemalung und er muss für jeden Kampf eine Gebühr bezahlen
- zu Carl gehen
- **mit Carl sprechen**
- er braucht noch mehr Informationen zum Luftschiff
- **das Auto benutzen und zur Absturzstelle fahren**
- Carl fährt mit

Absturzstelle:

- Carl sieht sich das Luftschiff an
- **den Koffer von Umbati nehmen und mit der Lupe benutzen**
- **Jack hat jetzt einen leeren Koffer, Briefe, Geld und eine teure Pfeife**
- nach links gehen
- dort sitzt ein Affe
- sobald sich Jack nähert rennt der Affe weg
- Jack stellt sich auf die Landeklappe und bemerkt das sie sich bewegt
- nach vorn gehen und auf den Flügel steigen
- der bewegt sich
- **mit Carl sprechen und sagen das er vom Flügel aus eine schöne Übersicht hat**
- Carl steigt auf den Flügel
- **Jack geht auch auf den Flügel und der Flügel bewegt sich nach unten und verkeilt sich**
- **mit Carl sprechen und sagen er könnte noch mal nach dem Cockpit sehen**
- **zur Landeklappe gehen, wo der Affe sitzt**
- der Affe rennt weg und weil jetzt Carl im Weg steht, rennt er auf den Flügel
- **Jack stellt sich auf die Landeklappe**
- **der Affe fliegt vom Flügel und landet im Sand**, wo er einen Abdruck hinterlässt
- **den leeren Koffer mit dem Abdruck im Sand benutzen**
- dann das Ganze wiederholen
- **erst Carl auf den Flügel schicken**
- **dann selber auf den Flügel gehen**

- **dann Carl zum Cockpit schicken**
- **dann zur Landeklappe gehen**
- der Affe rennt weg
- **auf die Landeklappe stellen und der Affe fliegt genau in den Koffer**
- **den Koffer mit dem Affen nehmen**
- zurück zum Dorf fahren

Dorf:

- **die Briefe im Inventar mit der Lupe benutzen und ansehen**
- **mit Mala sprechen**
- **die Schale kaufen**
- **dann das Feuer des Nashorn kaufen**
- leider ist die Medizin alle, aber Jack bekommt das Rezept (Kerne einer überreifen Feige, Rinde vom Baum und gesprenkelte Blätter)
- das Auto von Carl benutzen

Savanne:

- **die überreifen Feigen nehmen**
- **das Messer mit der Feige benutzen**
- jetzt hat Jack die Kerne
- **das Messer mit dem hohlen Baum benutzen**
- das gibt die Rinde für das Rezept

Dorf:

- **die Kerne, die Rinde und die gesprenkelten Blätter mit der Schale benutzen**
- **dann die Pfeife mit der Schale benutzen** (zum Stampfen)
- Jack probiert das Rezept gleich aus
- leider muss er davon nur schnell auf die Latrine gehen
- **den Brunnen ansehen und den Wassereimer**
- nach ganz links gehen und über die Felsen zur Leiter klettern
- auf dem Plateau ist Terry
- der läuft immer hin und her
- **in einem geeigneten Moment den Koffer mit dem Affen mit dem leeren Koffer auf dem Plateau benutzen**
- Terry ist weg sobald er den Affen gesehen hat
- wieder nach unten gehen
- **mit Carl sprechen und sagen er kann sich das Luftschiff ansehen**
- das tut er dann auch
- **mit Eve sprechen wegen Kriegsbemalung**
- Amanda sagt das sie das auch machen kann

- Jack entscheidet sich für Amanda
- eine Kriegsbemalung hat er nun
- **zu Akeem gehen und mit ihm sprechen**
- **Jack sagt er möchte kämpfen**
- eine Kriegsbemalung hat er und Geld auch
- Jack kann nun kämpfen
- **er versucht es mit stählerner Vogelscheuche und stolzer Kranich**
- er gewinnt (diese Kombination hat erst im dritten Anlauf funktioniert)
- aber dann kommt Schädelbrecher in den Ring
- Jack verliert natürlich
- zum Brunnen gehen
- **Schale mit Feuer vom Nashorn mit Wassereimer benutzen**
- der Schädelbrecher kommt um Wasser zu trinken
- doch dann rennt er schnell zur Latrine
- **die Nägel mit der Latrine benutzen**
- Jack nagelt die Tür zu
- **zu Akeem gehen und sagen das er kämpfen will**
- da der Schädelbrecher nicht kommt, hat Jack gewonnen
- aber es kommt noch ein Gegner
- hier muss sich Jack zweimal verteidigen und zweimal angreifen
- beim zweiten Angriff verliert Jack aber immer
- Akeem macht ihm ein Zeichen
- **Jack geht zu Akeem und spricht mit ihm wegen dem Zeichen**
- Akeem sagt er braucht eine andere Kampftechnik, aber dafür will er das Auto von Carl
- **zu Carl gehen und mit ihm sprechen wegen dem Auto**
- Jack muss Carl Angst machen (werden sonst gegessen...), dann sagt er zu das Akeem das Auto bekommt
- **zu Akeem gehen und sagen das er das Auto bekommt**
- **Jack lernt den Sprung der Gazelle und den Wirbel des Buschjägers**
- **wieder mit Akeem sprechen und sagen das er kämpfen will**
- der Gegner beginnt immer mit anderen Techniken (bei mir war es beim dritten Mal die Technik für die als Gegenwehr die nächste Zeile stimmt)
- **wenn er die Arme nach oben nimmt, dann muss Jack erst die stählerne Vogelscheuche auswählen und dann den Steppenbrüller**
- **dann wählt er den Sprung der Gazelle und den Steppenbrüller**
- Jack gewinnt und bekommt die Stammesmaske
- ins Lager zum Affen gehen
- **mit der Maske lässt er Jack ins Lager und der nimmt sich die Ausrüstung**
- **den Pfad zum Kilimandscharo benutzen**
- Carl will nicht mitkommen und Jack ist einverstanden

Kilimandscharo:

- nach oben gehen bis Amanda sagt es wird Zeit die Mäntel anzuziehen
- die Mäntel sind zusammengebunden

- **das Messer mit den Mänteln benutzen**
- Jack stellt fest das er nur zwei Mäntel hat
- er muss sich entscheiden ob Amanda oder Eve mitgehen soll
- Amanda den Mantel geben
- **Jack entscheidet sich für Amanda**
- **Amanda und Jack gehen weiter und klettern über Felsen**
- es geht immer weiter bis sie zu einer Hängebrücke kommen
- **Jack geht über die Brücke**
- bei Amanda bricht die Brücke ein und die beiden sind getrennt
- **Jack gibt Amanda folgende Gegenstände: Seil, Eisenhaken, Feuerzeug und Notfallrakete**
- dann geht er weiter nach oben bis es nicht weiter geht
- auf Amanda stellen
- nach links gehen und nach oben klettern bis sie einen Runenfelsen sieht
- **die Eisenhaken mit dem Seil benutzen**
- **dann die Rakete mit dem Seil benutzen**
- **dann das Seil mit dem Gewehr benutzen**
- **das Gewehr mit dem Runenfelsen benutzen**
- **das Seil benutzen**
- Amanda ist oben
- jetzt muss Jack noch hoch
- Amanda legt das Seil auf die Seite von Jack
- **auf Jack umstellen**
- **das Seil benutzen**
- Jack ist oben
- Amanda ist aber ein Stück abgestürzt
- **mit Amanda sprechen**
- ihr Mut machen und sagen was sie für eine tolle Texanerin ist und das sie etwas weiter nach vorn kommen soll
- **hat sie das gemacht, dann benutzt Jack das Seil und rettet Amanda**
- zur Bergspitze gehen
- hier ist ein großes Tor
- Jack geht nach links
- da ist ein eingefrorener Soldat und in der Hand hält er den letzten Teil vom Amulett
- **das Amulett mit dem Amulett Teil benutzen**
- **dann den Flachmann mit dem Soldaten benutzen**
- **mit dem Soldaten sprechen (bis er sich wieder an alles erinnert)**
- er will das Amulett von Jack und es kommt zum Kampf wobei Jack abrutscht
- Amanda setzt erst den Soldaten außer Gefecht und will dann Jack helfen, aber da taucht Eve auf
- sie arbeitet für Umbati und sie verschwindet mit dem Amulett
- Amanda hilft Jack und dann gehen sie zu dem großen Tor
- es ist offen
- Amanda kümmert sich um den Soldaten
- Jack geht durch das Tor

Im Berg:

- Jack findet es heiß im Berg und deshalb zieht er seinen Mantel aus
- vor Jack steht links ein mysteriöser Sockel und rechts ein Stein mit Einlassung
- nach rechts zum Wasserfall gehen
- den mysteriösen Sockel ansehen
- die Röhrenpflanze ansehen
- **das Messer mit der Röhrenpflanze benutzen**
- weiter hinten kommt eine zugefrorene Hütte
- von der linken Seite kann auf den Wasserfall klettern
- oben ist ein zugefrorener Stein
- wieder nach unten gehen und zum Portal
- **den gefrorenen Mantel nehmen**
- **von hier aus den Weg nach unten zum Steinportal gehen**
- hier gibt es auch einen Stein mit Einlassung
- **das Messer mit der Röhrenpflanze benutzen**
- **der Mantel ist aufgetaut**
- nach oben gehen
- nach links zum Dorf gehen
- **eine Vase nehmen**
- durch das Gatter gehen
- **das Messer mit der Röhrenpflanze benutzen**
- dann zurück und nach oben in Richtung Felsvorsprung gehen
- hier liegt ein Skelett mit einer Kopfbedeckung
- **die Kopfbedeckung nehmen (sieht aus wie eine Schale)**
- **den Mantel mit der Schale benutzen**
- **die Schale auf das Gatter stellen und das Gatter schließen (ergibt Falle)**
- dann zum Felsvorsprung gehen
- den Durchgang zum Wasserfall benutzen
- beim Wasserfall gibt es drei große Spalten
- **jeweils ein Stück von der Röhrenpflanze mit einer der Spalten benutzen**
- **jetzt fließt das Wasser wieder und der Durchgang friert zu**
- zum Portal gehen
- Amanda ist auch da
- weiter nach rechts gehen zum Dorf
- Eve hat nur noch einen Weg frei
- **zum Felsvorsprung gehen**
- Eve stürzt und der Soldat holt sich das Amulett
- zurück zum Portal gehen
- nach unten zum Steinportal gehen
- **die Vase mit dem Geysir hinten rechts benutzen**
- es fallen Eiszapfen herunter
- der Soldat verliert das Amulett
- **zum Wasserfall gehen**
- **nach oben klettern und das Amulett nehmen**
- **das Amulett mit der Lupe benutzen**

- das ergibt vier Teile
- zum Dorf gehen
- **das dritte Teil von links mit dem Stein mit der Einlassung benutzen**
- Richtung Felsvorsprung gehen
- dort liegt ein Eisblock
- **zwei Eisbruchstücke nehmen**
- zu Amanda beim Wasserfall gehen
- **ihr ein Eisbruchstück geben**
- dann zum Portal gehen
- **das Eisbruchstück mit dem mysteriösen Sockel benutzen**
- **Amanda benutzt ihr Eisbruchstück mit dem mysteriösen Sockel beim Wasserfall**
- **der eingefrorene Stein taut durch den Lichtstrahl auf**
- **beim Portal den zweiten Teil von links vom Amulett mit dem Stein mit der Einlassung benutzen**
- dann nach unten zum Steinportal gehen
- **hier den ersten Teil von links mit dem Stein mit der Einlassung benutzen**
- dann zum Wasserfall gehen
- zum Stein nach oben klettern
- **dort das letzte Teil mit dem Stein mit der Einlassung benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Jack ist wieder im Unterbewusstsein
- mit dem Schamanen sprechen
- Jack wacht auf
- Eve, Terry und Umbati stehen auf dem Meteorit, der am Luftschiff hängt
- weil sie zu schwer sind wird Eve abgeworfen
- **Eve befreit Amanda und Jack von den Fesseln**
- die drei unterhalten sich
- diesmal ist wohl alles vorbei
- aber da taucht Carl mit einem neuen Luftschiff auf
- sie verfolgen Umbati

Luftschiff:

- **mit Carl sprechen**
- der Anker ist zu schwer und muss von Bord
- **Jack sieht sich den Anker an**
- **mit Carl sprechen**
- er hat einen Werkzeugkasten
- **den Werkzeugkasten mit der Lupe benutzen**
- Jack hat einen Schraubenschlüssel
- **den Schraubenschlüssel mit der Ankerkette Backbord und Steuerbord benutzen**
- der Anker ist weg
- **auf Carl umstellen**
- **den Schubregler benutzen und dann die Höhenverstellung**
- jetzt muss ein Ventil geöffnet werden

- **auf Jack umstellen**
- zur Leiter gehen
- **die Leiter benutzen**
- Carl sagt das geht nicht, weil Jack zu schwer ist
- **mit Amanda sprechen**
- sie klettert hoch und öffnet das Ventil
- die Leiter ist aber kaputt und Amanda kann nicht wieder runter kommen
- **auf Carl stellen**
- **das Lenkrad benutzen und die Höhenverstellung und dann Schubregler und Lenkrad**
- so kommt der Flügel von Umbatis Luftschiiff nah genug heran
- **auf Jack umstellen**
- **Jack geht auf den Flügel**
- dann geht er zu Schädelbrecher
- auf in die nächste Kampfrunde
- diesmal muss Jack den Schädelbrecher dreimal angreifen
- Jack muss darauf achten wie der Schädelbrecher am Anfang dasteht, damit er die richtige Verteidigung wählen kann
- beim Angriff funktioniert auch dreimal der Wirbel des Buschjägers
- **ist der Schädelbrecher besiegt, fliegt er vom Luftschiiff**
- Terry ist unterdessen auf das Luftschiiff von Jack gegangen
- er hat Dynamit in der Hand
- **auf Amanda umstellen**
- **mit Terry sprechen** (immer Sätze mit dem Namen Terry verwenden und später Sätze mit dem Affen und dann mit der Pistole und zum Schluss sagen da ist ein Affe der ein Flugzeug fliegt)
- irgendwann läuft das Gespräch dann automatisch weiter
- **auf Eve stellen**
- **den Schminkkoffer mit der Lupe benutzen**
- Eve hat Betäubungspfeile
- **einen Betäubungspfeil mit Terry benutzen**
- das klappt so nicht
- **mit Carl sprechen**
- **der hat einen Kugelschreiber und gibt ihn Eve**
- **den Kugelschreiber mit der Lupe benutzen**
- **ergibt ein Blasrohr**
- **die Pfeile mit dem Blasrohr benutzen**
- **dann das Blasrohr mit Terry benutzen**
- **auf Carl umstellen**
- **zweimal das Lenkrad benutzen und Terry wird von dem losen Rohr getroffen und geht über Bord**
- dann geht es mit Jack weiter
- der steht mit Umbati auf dem Meteor
- **das Messer mit den Seilen am Meteor benutzen**
- das war es dann
- genießt den Abspann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 04.02.2013

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

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