

Largo Winch – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

gespielt von Uwe Häntsch

Largo Winch ist die Hauptperson in diesem Spiel. Im Vorspann wird alles erklärt. Vor heiklen Situationen wird automatisch ein Speicherstand angelegt, aber man sollte selber auch öfter speichern, vor allem vor Kämpfen.

New York:

Hotel:

- Largo hält eine Rede
- dann geht er die Treppe nach oben
- durch die Tür links gehen
- in der ersten Nische **mit Candy und mit John sprechen**
- dann nach links gehen zur nächsten Nische
- hier **mit Simon sprechen** und mit Samantha
- dann weiter nach links gehen
- hier ist eine Bar
- ein **leeres Sektglas nehmen**
- weiter nach links gehen
- in der nächsten Nische steht eine **Sektflasche**
- diese nehmen
- **den Umschlag nehmen**, der auf dem Sessel liegt
- den Umschlag genauer ansehen
- es ist ein **Presseausweis** drin
- weiter nach links gehen und durch die Tür auf den Balkon gehen
- hier ist Jenny Lucas
- **mit Jenny sprechen**
- dann kommt John und sagt das Sharon Green jeden Moment kommt und das sie schlechte Nachrichten hat
- den Balkon verlassen
- ganz nach rechts gehen bis zur Tür
- hier steht **Sharon Green**
- **mit ihr sprechen**
- es gibt ein Problem in einem Labor in Mexiko
- John kommt und sagt es gab eine Bombendrohung
- die Tür ist verschlossen
- Simon kommt und versucht die Tür zu öffnen
- Largo geht auf den Balkon
- hier findet er links eine Kelle
- **die Kelle nehmen**
- in dieser Ecke über das Balkongeländer steigen und dann auf dem Sims entlang gehen bis zum Fenster
- den **Presseausweis mit dem Fenster benutzen**

- das Fenster öffnen und durch das Fenster steigen
- die Treppe nach unten gehen
- es ertönt ein Tick Tack, das immer lauter wird
- zu der Wand gehen, die gegenüber der Treppe ist
- dort ist eine Wandplatte, die etwas lose ist
- **die Kelle mit der Wandplatte benutzen**
- dahinter ist nur ein Wecker und keine Bombe
- es war nur eine Ablenkung
- die Treppe wieder nach oben gehen
- Simon hat die Tür geöffnet
- die Dokumente von Sharon sind weg
- **mit Simon sprechen**
- **dann mit John sprechen**
- **zu Sharon gehen (weiter links) und mit ihr sprechen**
- sie ist noch durcheinander
- auf den Balkon gehen
- **mit Jenny sprechen**
- Largo sagt das er mit Jenny und Joy nach Vera Cruz fliegen wird
- wieder zu Sharon gehen
- mit ihr reden (sie muss sich erst beruhigen)
- im Inventar die **Flasche Sekt mit dem Sektglas benutzen**
- **dann gibt Largo das Glas mit Sekt Sharon**
- **nun mit Sharon sprechen**
- sie hat die Unterlagen noch einmal zu Hause auf ihrem PC
- Largo und Sharon machen sich auf den Weg (speichern)

Weg zu Sharons Wohnung:

- **unterwegs werden sie überfallen und Largo muss kämpfen**
- mit der F1 Taste bekommt man Hilfe
- Largo versucht es abwechselnd mit Faustschlägen und Fußtritten und er siegt

1024 Central Park West (Wohnung von Sharon):

- Sharon geht unter die Dusche
- Largo sucht die CD
- er geht ins Wohnzimmer
- hier liegt die CD auf einem Sessel
- **die CD nehmen**
- zum PC gehen
- **die CD mit dem PC benutzen**
- alles ansehen was auf der CD ist
- Largo bekommt einen Überblick und er weiß das er nach Mexiko muss
- es folgt noch eine kleine Zwischensequenz

Mexiko:

Vera Cruz / Labor:

- Largo trifft Joy und spricht mit ihr
- **mit dem Wachmann sprechen**

- in das Gebäude gehen
- mit der Empfangsdame sprechen
- sie sagt das Mr. Maroto nicht zu sprechen ist und sie glaubt nicht das Largo wirklich Largo ist
- auf einem Tisch gegenüber dem Empfang liegt ein Magazin
- das **Magazin nehmen und ansehen**
- in dem Magazin ist ein Bild von Largo drin
- **Largo gibt der Empfangsdame das Magazin**
- die holt sofort **Mr. Maroto**
- **mit ihm sprechen**
- dann kommt Jenny
- mit ihr sprechen
- sie bringt Largo in ein Labor mit Spinnen und Schlangen
- plötzlich kommen die Schlangen aus ihren Terrarien
- es sind Kobras
- Largo sieht an der Wand neben der Tür einen Feuerlöscher, aber er kann ihn nicht nehmen
- den Gang ganz links nach hinten gehen
- hier steht ein Rollbehälter (rechts)
- darauf liegt ein Glasbruchhammer
- den **Glasbruchhammer nehmen** und zum Feuerlöscher gehen
- den **Glasbruchhammer mit dem Feuerlöscher (Glas) benutzen**
- dann den **Feuerlöscher nehmen** (speichern)
- auf beiden Gängen ist jetzt eine Kobra
- den Feuerlöscher schon in die Hand nehmen
- dann auf die Kobra im Gang rechts zugehen
- **sobald die Kobra markiert wird, den Feuerlöscher benutzen**
- ein Sicherheitsbeamter kommt und auch der Direktor
- Jenny sagt sie fliegt wieder nach New York
- Largo will noch etwas bleiben
- **mit der Empfangsdame sprechen**
- nach ihrem Vornamen fragen und nach Vera Cruz
- dann erzählt sie auch mehr über die polizeilichen Ermittlungen und über die Angestellten
- **mit Mr. Moroto sprechen**
- den Aufzug zu den Silos benutzen
- den Steg nach oben gehen und dann nach links zu dem Aufzug Labo 1
- den Aufzug benutzen
- **mit dem Forscher im Labor sprechen** (der ist allerdings nicht sehr gesprächig)
- im Labor umsehen
- die versiegelte Tür ansehen
- **mit dem zweiten Forscher sprechen** (der sagt das er seinem Kollegen den Mixer im anderen Labor versteckt hat; auch nach der versiegelten Tür fragen)
- den Aufzug zu den Silos benutzen
- den Gang entlang gehen und gegenüber den Aufzug zu Labo 2 benutzen
- in das Labor gehen
- Largo sieht sich um und **spricht mit der Forscherin, Selma Paz** (nach Jack Place fragen)
- auf der gegenüberliegenden Seite vom Tisch, an dem die Forscherin steht, befindet sich der gesuchte Mixer
- **den Mixer nehmen**

- rechts von der Tür zum Vivarium gibt es einen Schrank, der an der Wand steht
- die obere Schublade öffnen
- **das Buch mit den Sicherheitsdaten nehmen**
- das Labor verlassen und zum Aufzug Labo 1 gehen
- auf dem Weg dorthin kommt Largo an dem **Wachmann** vorbei
- **mit ihm sprechen**
- ins Labor 1 fahren mit dem Aufzug
- **dem Forscher den Mixer geben**
- jetzt mit ihm sprechen
- Largo bekommt jetzt die Auskunft das Selma Paz mit Jack Place gearbeitet hat und das sie wissen müsste wo er jetzt wohnt
- wieder zurück zum Labor 2
- **mit Selma sprechen**
- sie gibt Largo nun doch noch die Adresse von Jack Place

Mexiko/324 Avenida Marcos:

- Largo und Joy stehen vor dem Haus von Jack Place
- Largo sieht sich um
- vor dem Haus stehen Krüge
- die Krüge ansehen
- in einem Krug ist ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen** (mit der Rücktaste kommt man wieder zur normalen Ansicht)
- dann den **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- Joy sagt sie geht die Nachbarn befragen
- Largo sieht sich im Haus um
- das Telefon ansehen
- hinter den Sessel gehen
- auf dem Schrank liegt ein Buch
- **das Buch nehmen und im Inventar ansehen**
- ein **leeres Blatt Papier** liegt in dem Buch
- in den nächsten Raum gehen
- den Papierkorb ansehen
- da liegt eine Audiokassette drin
- die **Audiokassette nehmen**
- den Kühlschrank öffnen und **das Reagenzglas nehmen**
- zum Telefon gehen
- die **Audiokassette mit dem Telefon benutzen**
- im Inventar **das Reagenzglas mit dem leeren Blatt Papier benutzen**
- auf dem Papier steht jetzt: **AGYLAP**
- in das andere Zimmer gehen und dort zum PC
- **den PC benutzen**
- das Passwort: AGYLAP einstellen und mit dem grünen Haken bestätigen
- alle Dateien ansehen
- Jack Place hat Schulden
- die PC Ansicht verlassen (speichern)
- das Haus verlassen
- **zwei Schlägertypen kommen auf Largo zu**
- Largo kämpft mit den beiden
- wenn er gewonnen hat kommt Joy
- die beiden fliegen nach New York

New York/Firmengebäude:

- **mit Candy (Sekretärin) sprechen**
- dann den Aufzug rechts benutzen und zum Sitzungssaal fahren
- hier **mit Sharon sprechen**
- **dann mit John sprechen**
- zurück zum Fahrstuhl und dann zum Empfang
- Largo geht zu seinem Büro (auf der rechten Seite vom Gang)
- im Büro zum PC gehen
- **den PC benutzen**
- alle Dateien und vor allem die Mails ansehen
- das Büro verlassen
- mit dem Fahrstuhl wieder zum Sitzungssaal
- **2x mit John sprechen** (Largo sagt er verkauft)
- nach Kerensky fragen
- den Fahrstuhl benutzen und zum Hauptrechenzentrum fahren (speichern)
- den Gang entlang gehen und die Treppe nach unten
- **Largo spricht mit Joy und mit Kerensky**
- dann muss Largo den Hacker ausfindig machen
- auf der rechten Seite steht immer was man tun soll und was das Ziel ist
- Largo muss die Adresse des Hackers ausfindig machen
- eine Möglichkeit ist die folgende:

oben, oben, oben, rechts, oben, oben, oben

dann auswählen: Hacker ausfindig machen

links, unten, unten, unten, unten, unten

dann auswählen zurück zur Realität

- jetzt kennt Largo den Namen (Vladimir Kostenko)
- Simon kommt und fliegt mit Largo nach Vorograd

Russland/Vorograd:

- **Largo klingelt am Empfang**
- er fragt nach Vladimir Kostenko und sagt dann das früher beim KGB gearbeitet hat und das er für den Staat arbeitet
- wenn Largo das sagt bekommt er weitere Auskünfte über Vladimir und auch das er in Appartement 3A wohnt
- die Treppe nach oben gehen
- am Ende ist die Tür zu 3A
- Largo versucht die Tür zu öffnen
- **er fragt Simon ob er die Tür öffnen kann**
- Simon sagt das eine Sprengfalle angebracht wurde
- Largo geht eine Etage höher und zu der Tür die über 3A liegt
- er fragt Simon ob er die Tür öffnen kann
- das tut er auch
- in das Zimmer gehen

- **das zerknitterte Laken vom Bett nehmen**
- **das saubere Laken aus dem Schrank nehmen**
- **im Inventar die beiden Laken miteinander kombinieren**
- **das ergibt ein Seil**
- auf den Balkon gehen
- **das Seil mit dem Balkon benutzen**
- Simon klettert nach unten
- leider ist das Fenster auch gesichert
- Largo verlässt den Balkon und das Zimmer
- er geht nach ganz unten
- neben der Treppe ist der Sicherungskasten
- den Sicherungskasten benutzen
- **Largo nimmt die Sicherung für 3A raus**
- dann wieder nach oben gehen
- Simon kommt schon aus dem Zimmer von Vladimir
- Largo sieht sich im Zimmer um
- **er benutzt den Anrufbeantworter und hört eine Nachricht ab**
- Vladimir ist für eine Firma namens Omega beschäftigt
- auf dem Boden liegt ein kleiner goldener Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- am Stuhl hängt eine Jacke
- in der Jacke ist ein Streichholzheft (von einer Bar)
- **das Streichholzheft nehmen**
- darauf ist eine Telefonnummer
- das Zimmer verlassen und nach unten gehen
- den **Schlüssel mit den Briefkästen benutzen**
- Largo holt einen Umschlag aus dem Briefkasten
- den **Umschlag öffnen und den Brief herausnehmen und lesen**
- nach oben gehen zu Vladimirs Zimmer
- **Largo unterhält sich mit Simon**
- Simon geht zur Bar Gagarine Paradise
- Largo geht zur Firma Omega

Russland/Vorograd/Firma Omega:

- **zur Empfangsdame gehen und mit ihr sprechen**
- den **Brief mit der Empfangsdame benutzen** und nach Vladimirs Büro fragen
- die Treppe nach unten gehen (speichern)
- hier ist ein Typ, der Largo nur etwas über Vladimir erzählen will, wenn er mit ihm **Poker** spielt und gewinnt
- mit der Taste F1 kann man sich jederzeit die Regeln für Poker ansehen
- **hat Largo endlich gewonnen, dann bekommt er einiges über Vladimir zu hören**
- unter anderem auch das er seinen Laptop dagelassen hat
- außerdem bekommt Largo noch eine **wertlose Kupfermünze**
- durch das Tor gehen
- ein Techniker bastelt an einer Tür
- zu der Tür am Ende vom Gang gehen
- das ist das Büro von Vladimir
- im Büro umsehen
- es gibt eine verschlossene Schublade
- das Büro verlassen

- nach oben zum Empfang gehen
- die **Kupfermünze mit dem Kaffeeautomaten benutzen**
- die Empfangsdame kommt und will sich Kaffee holen, aber es geht nicht, weil die Kupfermünze drin steckt
- sie geht zum Techniker und der sieht sich die Sache an
- Largo geht wieder nach unten und durch das Tor
- den **Schraubenzieher vom Techniker nehmen**
- in das Büro von Vladimir gehen
- den **Schraubenzieher mit der Schublade benutzen** (speichern)
- Largo hat nun den Laptop von Vladimir und darf wieder Hacker spielen
- PC benutzen
- diesmal ist es nicht so einfach wie beim ersten Mal
- eine Möglichkeit ist die folgende:

rechts, oben, oben, oben, oben, rechts, unten, unten, rechts, oben, oben, rechts, rechts,

das Virus ist jetzt verbraucht

links, unten, unten, unten, oben, oben, oben, unten, unten, oben, oben, unten, unten, unten, links, unten

jetzt auswählen: Passwort finden

oben, rechts, oben, oben, oben, rechts

jetzt auswählen: Mine entschärfen

links, unten, unten, links, links, links, unten, unten, links

jetzt auswählen: zurück zur Realität

- geschafft
- **Largo kann sich nun alle Dateien auf dem PC ansehen**
- das Büro verlassen
- Largo fährt zu der Bar, wo Simon ist

Russland/Vorograd/Gagarine Paradise:

- in die Bar gehen
- **mit dem Betrunkenen an der Theke sprechen**
- ihn nach Simon fragen und was man hier für ein Getränk bestellen kann
- dann **mit der Dame an der Bar sprechen**
- sie heißt Tanja und sie bringt immer ein Glas die Treppe nach oben
- links neben Tanja steht ein Glas, aber da kommt Largo nicht ran
- **mit dem Barkeeper sprechen und einen Ulla - Ulla bestellen**
- während der Barkeeper mit dem Mixen beschäftigt ist, sieht sich Largo um
- neben der Theke gibt es einen kleinen Raum
- in den Raum gehen
- den Rotkreuz Schrank öffnen
- die **Schlaftabletten nehmen**

- **den Besen nehmen**, der an der Wand steht
- den Raum verlassen
- zur Treppe gehen
- der Aufpasser lässt Largo nicht durch
- in einer Ecke bei den Spielautomaten gibt es ein Telefon
- Largo verlässt die Bar
- er sieht sich draußen um (es gibt eine Feuerleiter, an die Largo aber noch nicht ran kommt)
- wieder in die Bar gehen
- der Drink für Largo ist fertig
- **zum Telefon gehen**
- **die Nummer wählen, die auf dem Streichholzheft steht (9002-47-28-32)**
- der Barkeeper meldet sich
- Largo verlangt Tanja ans Telefon
- er sagt er wäre der Bruder
- nach der ersten Frage einfach Husten und nach der zweiten Frage im russischen Dialekt antworten
- der Barkeeper holt Tanja ans Telefon
- **nun muss Largo (sobald es geht) zum Glas rennen was auf der Theke ganz hinten steht**
- **die Schlaftabletten mit dem Glas benutzen**
- diese Sache ist zeitmäßig sehr knapp bemessen und es kann sein das man es öfter machen muss bis es klappt
- Largo kann nun noch seinen Drink nehmen (man kann immer wieder einen Ulla – Ulla bestellen und wenn Largo zum Ausgang der Bar geht, dann ist der Drink fertig)
- die Bar verlassen
- **den Besen mit der Feuerleiter benutzen** und die Leiter nach oben gehen
- Largo sieht wie Tanja einem Typen das Glas bringt
- der Typ fällt um und Largo klettert durch das Fenster
- **den Typen ansehen und dann seine automatische Pistole und das Werbefeuzeug nehmen (mit der Eingabetaste)**
- hier sollte man speichern !
- die Pistole in die Hand nehmen und zu der Tür links gehen
- Largo geht mit der Pistole in der Hand in den Raum
- Simon sitzt auf einem Stuhl
- zwei bewaffnete Typen stehen neben ihm
- ein anderer, der unbewaffnet ist, steht vor dem Tisch
- auf dem Tisch steht ein Koffer mit Geld
- vor dem Koffer steht eine Flasche mit Wodka
- Largo muss sich nun etwas einfallen lassen (auf keinen Fall auf jemanden schießen)
- **er wirft die Flasche um und der Wodka läuft über das Geld**
- **dann das Feuerzeug aus dem Inventar nehmen und mit dem Geld (bzw. der Wodkaflasche) benutzen**
- daraufhin lassen die Typen Simon und Largo frei (das Geld ist ihnen wichtiger)
- die beiden verlassen die Bar und unterhalten sich kurz
- Simon geht hinter die Bar
- **Largo geht zu Simon und spricht mit ihm** (kannst du das Schloss knacken)

Russland/Vorograd/Flugplatz:

- Largo und Simon sind jetzt auf einem privaten Flugplatz

- Vladimir hat sich hier verschanzt
- Largo und Simon stehen bei einem Laster
- Largo muss aufpassen wo er hingeht (er wird sonst erschossen)
- unbedingt speichern !
- **die Schaufel nehmen, die an der Wand steht**
- die **Schaufel mit den Fässern benutzen**, hinter denen Vladimir sitzt
- der muss sich eine neue Deckung suchen
- hinter die Kisten gehen, wo Vladimir gerade noch war
- **das Auto benutzen**
- Vladimir sucht sich wieder ein neues Versteck
- **die Flasche nehmen**, die beim Auto steht
- auf einer Kiste liegt ein Lumpen
- **den Lumpen nehmen**
- im Inventar **den Lumpen mit der Flasche kombinieren (ergibt einen Molotow Cocktail)**
- **Largo geht zum Auto und benutzt den Molotow Cocktail**
- endlich haben sie Vladimir
- leider erzählt er nichts
- dann kommt ein Hubschrauber und Vladimir wird erschossen
- Simon holt den Hubschrauber noch runter
- der explodiert
- speichern !
- jetzt kommen drei Schlägertypen
- **Largo und Simon müssen gegen die drei kämpfen**
- wenn sie gewonnen haben, geht Largo zu Vladimir
- **er findet einen Ring und nimmt ihn mit**
- dann geht es wieder nach New York

New York/Firmengebäude:

- Zwischensequenz
- **mit Candy sprechen**
- ins Büro von Largo gehen
- **den PC benutzen**
- die Mails lesen
- das Büro verlassen
- mit dem Fahrstuhl zum Sitzungssaal fahren
- **mit John sprechen (2x)** (nicht kaufen)
- dann mit dem Fahrstuhl zum Rechenzentrum fahren
- **mit Joy sprechen**
- dann wieder zum Empfang fahren
- Largo geht in sein Büro
- hier ist Sharon
- mit ihr sprechen
- dann **das Bild beim Bücherregal ansehen (2x)**
- es ist Sarjavane

Sarjavane:

- Largo ist in Sarjavane
- er sieht sich um

- **den Hammer aus dem roten Werkzeugkoffer nehmen**
- **den Metallpfeil nehmen**, der rechts neben der Taucherausrüstung steht
- ganz rechts ist eine große Rolle mit einem Schlauch drauf
- dort findet Largo einen Metallring
- **den Metallring nehmen**
- zu der Tür neben dem Gitter gehen (Schaltschrank)
- den **Metallpfeil mit der Tür benutzen**
- der Schaltschrank ist offen
- es fehlt eine Sicherung
- im **Inventar den Hammer mit dem Metallring benutzen**
- den **platten Metallring mit dem Schaltkasten benutzen**
- es öffnet sich eine Tür (rechts)
- durch die Tür gehen (Bootshauseingang)
- Largo sieht sich um
- es gibt Statuen und einen Brunnen
- auf dem **Wandbild** sieht man Josef, Jesus und Maria
- die Treppe nach oben gehen
- dann die Treppe rechts nach oben gehen
- durch die Tür gehen
- in dem Raum umsehen
- auf dem Tisch liegt eine Bibel
- an der Säule ist ein Bild (Bruder Maurice 1939)
- außerdem gibt es noch ein **Schachbrett** (ansehen)
- den Raum durch die offene Tür verlassen und bis zu der blauen Tür am Ende gehen
- die blaue Tür öffnen und in den Raum gehen
- auf dem Schrank steht eine **seltsame Statuette (nehmen)**
- im Bücherregal steht eine **mysteriöse Statuette (nehmen)**
- im Bücherregal auf der anderen Seite steht eine **bizarre Statuette (nehmen)**
- zum Schreibtisch gehen
- **aus der oberen Schublade einen Schlüssel nehmen**
- den **Schlüssel mit dem Schrank rechts neben der Tür benutzen**
- aus dem Schrank den **weißen König nehmen**
- im Inventar **die Statuetten näher ansehen**
- sie lassen sich alle Teilen
- Largo hat jetzt jeweils eine untere Hälfte von Josef und eine obere Hälfte von Josef usw.
- **die Statuetten jetzt richtig zusammensetzen**
- zum Altar gehen
- die Statuetten in der folgenden Reihenfolge hinstellen:

links: Josef, Mitte: Jesus, rechts: Maria

- die Nahansicht verlassen
- beim Bücherregal öffnet sich eine Geheimtür
- in den Raum dahinter gehen
- zur Bar gehen
- **die leere Flasche nehmen**
- den Schreibtisch ansehen
- das **Schachbuch nehmen** und im Inventar ansehen
- den weißen Brunnen in der Ecke rechts vom Eingang ansehen
- da ist was dahinter sagt Largo

- den Raum verlassen
- in Richtung Ausgangspunkt gehen
- zum Brunnen gehen
- die **leere Flasche mit dem Brunnen benutzen**
- zurück zum Geheimraum
- hier die **volle Flasche mit dem Brunnen benutzen**
- es öffnet sich eine kleine Tür und Largo kann den **schwarzen König nehmen**
- jetzt in den Raum mit dem Schachbrett gehen
- nun müssen die Figuren so auf das Schachbrett gestellt werden wie in dem Buch
- die beiden Figuren aus dem Inventar mit dem Schachbrett benutzen
- das Schachbrett benutzen
- nun die Figuren aufstellen:

schwarzer König = H2

weißer König = G7

schwarzer Bauer = F2

schwarzer Bauer = G2

weißes Pferd = E2

weißer Turm = H8

schwarzer Turm = F1

- beim Kamin öffnet sich ein weiterer Geheimgang
- in den Geheimgang gehen
- die Stelen links und rechts ansehen
- in den Raum gehen (speichern)
- hier darf Largo nicht auf die Bodenplatte mit Maria treten
- Largo muss das Wort Maurice auf den Bodenplatten ablaufen

aus Largos Perspektive nach links gehen auf den Buchstaben M

weiter auf die nächste Platte mit dem Buchstaben A

dann 2x nach oben auf leere Felder gehen

1x nach unten gehen auf Feld mit Buchstaben U

1x auf das nächste leere Feld gehen

dann auf das Feld mit dem Buchstaben R

3x nach oben gehen auf leere Felder

1x nach rechts auf ein leeres Feld

1x nach oben auf ein leeres Feld

1x nach oben gehen auf das Feld mit dem Buchstaben I

1x nach links auf leeres Feld

1x nach links auf Feld mit Buchstaben C

1x nach oben auf leeres Feld

1x auf Feld mit Buchstaben E

- das Gittertor öffnet sich
- durch das Tor gehen
- Largo sieht sich um
- zum Altar gehen
- **hier gibt es ein Verschiebepuzzle**
- das Originalbild ist darüber zu sehen
- ist das Puzzle fertig **dann erscheint das Wort AXIO**
- Largo fliegt wieder nach New York

New York / Firma:

- **mit Candy sprechen**
- zum Fahrstuhl gehen, da kommt Jenny
- zum Sitzungssaal fahren
- **mit John sprechen** (2x, ihn nach AXIO fragen; Largo muss wieder Entscheidung treffen)
- zum Hauptrechenzentrum fahren
- **mit Joy sprechen**
- den Monitor neben Joy benutzen für eine Live Schaltung zu Kerensky
- **mit Kerensky sprechen** wegen den Mails
- Largo soll den Computer rechts benutzen und die Adresse des Mailschreibers finden
- den PC rechts benutzen und wieder mal hacken
- eine Möglichkeit ist folgende:

links, unten, links, links, oben, rechts, oben, oben, rechts, oben, rechts, rechts, unten, oben, oben, links, links, links, rechts, rechts, rechts, unten, unten, oben, unten, links, links, unten, links, links, links, oben, oben, rechts, oben

wählen: Absender herausfinden

rechts, rechts, rechts, rechts, unten, unten, links, unten, unten

wählen: Realität

- Largo hat jetzt einen Namen
- zum Empfang fahren
- in LARGOs Büro gehen
- **den PC benutzen** (Largo benutzt als Passwort AXIO)
- die Mails und Dateien ansehen
- es geht um Industriespionage (Helena Deckovar)
- ins Hauptrechenzentrum gehen
- **mit Joy sprechen und dann mit Kerensky sprechen**
- in Malatestamo soll ein Spionagestützpunkt sein
- mit Joy sprechen und ihr sagen das sie ihre Sachen packen soll
- zum Empfang fahren
- Candy sagt Largo das er 20:00 einen Termin hat
- es folgt eine Zwischensequenz

Malatestano:

Dorf:

- Largo und Joy sind jetzt in Malatestamo
- zum Stand mit dem Händler gehen
- **mit dem Händler sprechen** (fragen was er verkauft)
- dann **mit dem alten Mann sprechen**, der vor dem Haus sitzt (nach dem Kloster fragen und wie man dorthin kommt)

- wieder **zum Händler gehen** (nach dem Kloster fragen und dem Lastenaufzug zum Kloster)
- durch den Bogen rechts vom Händler gehen
- dem Weg folgen
- hier steht ein altes Auto
- die Motorhaube ist abgeschlossen
- der Kofferraum lässt sich öffnen
- im Kofferraum ist ein Keilriemen
- den **Keilriemen nehmen**
- in der Nähe vom Auto liegen Steine
- bei den Steinen findet Largo einen **Schlüsselring**
- den **Schlüsselring nehmen und mit der Motorhaube vom Auto benutzen**
- dort findet Largo Klebeband
- **das Klebeband nehmen**
- weiter gehen auf dem Weg
- dann kommt der Lastenaufzug
- den Lastenaufzug benutzen (es fehlt der Keilriemen)
- den **Keilriemen mit dem Lastenaufzug benutzen**
- dann den Lastenaufzug benutzen
- nun fehlt noch Diesel
- zurück gehen zum Händler
- mit dem Händler sprechen (fragen was er verkauft, fragen was ein Kanister mit Diesel kostet; 50,00 EUR)
- zum Brunnen gehen und **mit der Frau sprechen** die dort steht und weint
- sie sucht ihren Sohn und denkt das er bei den Klippen ist
- **Largo geht wieder zum Lastenaufzug und hört einen Schrei**
- der Junge ist hier in der Nähe und hat sich das Bein gebrochen
- mit dem Jungen sprechen
- beim Lastenaufzug ist ein Busch
- dort findet Largo Äste
- **die Äste nehmen**
- im Inventar **die Äste mit dem Klebeband kombinieren** (ergibt eine Schiene)
- **die Schiene mit dem Jungen benutzen**
- Largo bringt den Jungen zu seiner Mutter
- die schenkt Largo dafür einen **Silberanhänger**
- zum **Händler gehen und ihm den Silberanhänger für einen Kanister Diesel geben**
- der Händler denkt aber das der Anhänger ihm nicht gehört
- zur **Mutter des Jungen gehen und sie nach ihrem Namen fragen**
- dann wieder zum Händler gehen (jetzt wo Largo weiß von wem er den Silberanhänger hat, bekommt er auch den **Kanister mit Diesel**)
- zum Lastenaufzug gehen
- den **Kanister mit Diesel mit dem Lastenaufzug benutzen**
- den Lastenaufzug benutzen

Kloster:

- oben angekommen wird Largo von einem der Mönche erkannt
- Joy setzt ihn außer Gefecht
- Largo sieht sich den Mönch an und findet eine **Magnetkarte** (nehmen)
- nach rechts gehen
- auf dem Geländer liegt ein **Stück Stoff** (Lumpen)

- diesen nehmen
- den Korb ansehen und öffnen
- darin sind **Mönchsroben**
- Largo nimmt sie und gibt Joy eine
- die beiden sehen jetzt wie Mönche aus
- Joy geht sich umsehen und Largo soll den Mönch noch knebeln
- neben dem Korb liegt ein Hanfseil
- **das Seil nehmen**
- das **Seil mit dem Mönch benutzen**
- den **Lumpen mit dem Mönch benutzen**
- jetzt kann Largo durch den Torbogen gehen
- den Gang entlang gehen
- auf der rechten Seite ist eine Tür
- durch die Tür gehen
- hier gibt es vier Räume
- Largo sieht sich jeden Raum an und findet in jedem Raum einen Lüftungsschacht
- im letzten Zimmer auf der linken Seite ist Joy
- mit ihr sprechen
- dann die Räume verlassen und wieder zum Innenhof gehen
- am Ende kommt in der Mitte eine große Tür
- die Tür öffnen
- es ist die Kirche
- zum Altar gehen
- hinter dem Altar sind Laserstrahlen
- links vom Altar hängt ein Bild an der Wand
- **das Bild ansehen und abnehmen**
- dahinter ist ein Knopf
- **den Knopf benutzen**
- die Laserstrahlen verschwinden
- hinter den Altar gehen
- die Statue ansehen
- sie hat einen Riss
- **die Magnetkarte mit der Statue benutzen**
- es öffnet sich eine Tür links neben dem Eingang der Kirche
- zu der Tür gehen
- hinter der Tür den Gang entlang gehen bis zu einer Tür
- dahinter ist die Bibliothek
- in die Bibliothek gehen
- die Treppe nach oben gehen
- die Bücherregale ansehen
- Largo findet einige Bücherreihen in denen jeweils ein Buch fehlt
- oben gibt es die Sektionen „Wunder und Geheimnisse“, Geschichte des Klosters“ und „Geschichte Italiens“
- die Treppe nach ganz unten gehen
- auch hier die Regale ansehen
- Largo findet die Sektionen „Geschichte des Ostblocks“ und „Geschichte der Päpste“
- nun sieht sich Largo auf den Tischen und Schränken um
- er findet ein Buch mit einem grünen Einband und ein Buch mit einem roten Einband
- **das Buch mit dem roten Einband heißt „Der Balkankrieg“**
- **das Buch mit dem grünen Einband heißt „Klosterleben“**
- nach oben gehen

- das **Buch mit dem grünen Einband mit der Sektion „Geschichte des Klosters“ benutzen**
- dann wieder nach unten gehen und **das Buch mit dem roten Einband mit der Sektion „Geschichte des Ostblocks“ benutzen**
- ein Regal dreht sich um
- im Bücherregal was sich gedreht hat, findet Largo nun ein rotes und ein grünes Buch, das jeweils etwas hervorsteht (Largo versucht die Bücher zu benutzen)
- da sich die Bücher nicht gleichzeitig ziehen lassen braucht Largo wohl Hilfe
- er verlässt die Bibliothek und geht zurück zur Kirche
- die Kirche verlassen und zu der Tür mit den vielen Räumen dahinter gehen
- in den letzten Raum auf der linken Seite gehen
- **mit Joy sprechen** (sie kommt mit)
- zur Bibliothek gehen
- in der Bibliothek gibt es eine Zwischensequenz
- es öffnet sich ein Geheimgang
- dem Gang folgen
- es gehen viele Mönche in einen Raum
- Joy passt auf
- an der Wand hängt ein **Kruzifix** und Largo nimmt es mit
- Largo geht den Gang wieder ein Stück vor bis zu einer Tür
- hier das **Kruzifix mit der Tür benutzen** um sie zu öffnen
- in den Raum gehen
- die **Gasmasken nehmen, die an der Wand hängt**
- das **Messer nehmen**, das auf dem Tisch in der Ecke liegt
- die große Truhe öffnen (dort wo die Gasmasken hing)
- es ist ein **Gaskolben drin**
- den Gaskolben nehmen und den Raum verlassen
- zur Bibliothek gehen und dann zur Kirche
- nun zu den vielen Räumen gehen
- **in jedem der vier Räume benutzt Largo den Gaskolben mit dem Lüftungsschacht**
- dann geht es zurück zu Joy
- sie sagt das in dem Raum Ruhe ist und das Largo seine Gasmasken benutzen soll
- dann betreten sie den Raum
- hier gibt es jede Menge Hightech
- den PC ansehen
- die Dateien alle ansehen (das sind alle Dateien von Largos PC)
- es gibt eine verschlossene Tür
- neben der Tür ist ein Handscanner
- **das Messer mit dem Handscanner benutzen**
- dann **den Handscanner benutzen** und die Tür geht auf
- in den Raum gehen und zu dem PC in der Mitte
- und schon darf Largo wieder Hacken
- eine Lösung wäre:

rechts, unten

wählen: Nachtschichtdatei mitnehmen

oben, rechts, oben, rechts, oben, oben, unten, rechts, oben, rechts, links, unten, unten, links, unten, rechts

wählen: Nachtschichtdatei mitnehmen

rechts, oben, rechts, oben, links, oben, links, oben

wählen: Verriegelung deaktivieren

**unten, links, unten, links, rechts, rechts, unten, rechts, oben, links, links, links,
unten, links, unten, links**

zurück zur Realität

- die Dateien auf dem PC alle ansehen
- durch die Tür gehen
- in dem Büro umsehen
- auf dem Regal steht ganz rechts eine Statue
- **die Statue zweimal benutzen**
- beim Schreibtisch öffnet sich eine Tür
- dahinter ist ein PC und Largo darf wieder Hacken (hier muss man immer wieder das Gewicht der Knotenpunkte erhöhen; das geht in dem man auf dem entsprechenden Knotenpunkt steht, die Leertaste drückt und den Punkt „Gewicht erhöhen“ anwählt oder auch „Runde aussetzen“)
- hier eine Lösung:

rechts, rechts, rechts,

oben und dann auf 4 erhöhen (so oft Gewicht erhöhen wählen bis der Knotenpunkt aus 4 Punkten besteht)

oben und auf 4 erhöhen

links und auf 4 erhöhen

oben und auf 4 erhöhen

oben und auf 4 erhöhen

rechts und auf 4 erhöhen

unten, unten, rechts,

rechts und auf 4 erhöhen

rechts und auf 3 erhöhen

rechts und auf 4 erhöhen

oben und auf 4 erhöhen

oben und auf 2 erhöhen

oben

links und auf 2 erhöhen

links und auf 2 erhöhen

links, unten, links, oben,

oben und auf 4 erhöhen

links, links,

wählen: Datei mitnehmen

rechts, unten, unten, unten, rechts

rechts und auf 2 erhöhen

oben, oben

links und auf 3 erhöhen

unten und auf 2 erhöhen

oben und auf 4 erhöhen
rechts und auf 3 erhöhen
rechts und auf 4 erhöhen und eine Runde aussetzen
rechts und auf 2 erhöhen
links
links und auf 4 erhöhen
oben, links

wählen: Datei mitnehmen

links, unten, unten, links, unten, unten, links, links

zurück zur Realität

- es gibt jetzt Zugriff auf die Festplatte
- alle Dateien und Mails ansehen
- den PC verlassen
- Largo spricht mit Joy (sie hat alles vermint)
- den Raum verlassen (speichern)
- in den nächsten Raum gehen
- es kommt wieder zum Kampf gegen 3 Leute
- danach weiter gehen, um aus dem Kloster zu kommen (speichern)
- wenn Largo und Joy aus der Kirche kommen, gibt es den nächsten Kampf und diesmal gegen 4 Leute (Tipp: den Typ mit den meisten Punkten sollte man mit dem Messer ausschalten, dann sind es nur noch drei Gegner)
- nach dem gewonnenen Kampf zum Aufzug gehen
- den **Hebel neben dem Aufzug benutzen**
- dann in den Aufzug steigen
- das Kloster fliegt in die Luft

Mexiko:

Vera Cruz:

- Largo unterhält sich mit Simon
- dann geht er zum Sicherheitszaun
- im Inventar **die Zange mit dem Wurfanker mit Kabel kombinieren**
- das ergibt einen Wurfanker und ein Kabel
- die **Zange noch mit dem Kabel kombinieren** und es ergibt einen Kabelstrang
- den **Kabelstrang mit dem Zaun benutzen**
- dann die **Zange mit dem Zaun benutzen**
- **den Zaun benutzen**
- Largo kriecht durch den Zaun
- an der Mauer entlang kriechen
- dann zu der Mauer oben kriechen und dann wieder nach unten zu der Mauer
- dann bis zu der Mauer ganz unten kriechen
- Largo sieht die Wache und sagt das es zwei Leute sind
- etwas nach links kriechen (aber hinter der Mauer bleiben) und dann **den Pieper benutzen**
- die Wache rennt weg
- die Treppe nach oben gehen

- **die Tür mit dem Brecheisen öffnen**
- ins Labor gehen

Labor:

- **das Röhrchen mit Säure nehmen**
- **das Röhrchen mit Schlaftabletten nehmen**
- es gibt zwei Türen mit einem roten Knopf
- die beiden Knöpfe müssen gleichzeitig gedrückt werden
- Largo geht ins Vivarium
- dort findet er, gegenüber der Stelle wo der Feuerlöscher hing, eine Drahtspule
- **die Drahtspule nehmen** und das Vivarium verlassen
- bei der Tür mit der Treppe davor gibt es an der Decke einen Rauchmelder
- **die Drahtspule mit dem Rauchmelder benutzen**
- dann den **Wurfanker mit der Drahtspule benutzen**
- **die Drahtspule mit dem Wurfanker benutzen** (Largo befestigt den Anker an einem Rollcontainer; Drahtspule im Inventar benutzen)
- **die Säurephiole mit dem Draht benutzen**
- Largo rennt nun automatisch zur anderen Tür und betätigt im richtigen Moment den roten Knopf
- die Tür ist offen
- zum Aufzug gehen
- über den Steg gehen und den Aufzug zu Labor 1 benutzen
- Largo sieht sich um
- er geht zu der verschlossenen Tür
- **das Brecheisen mit der Tür benutzen**
- **jetzt müssen 4 Riegel verschoben werden, damit die Tür sich öffnen lässt**
- die Riegel können sich aber auch gegenseitig blockieren
- man muss die Riegel von unten nach oben frei schieben
- sind die Riegel alle offen, kann Largo durch die Tür in den Sicherheitsbereich gehen
- er sieht sich das Regal an und sucht die DVD
- da kommt Selma Paz
- nach einer kleinen Zwischensequenz hat Largo die DVD und er nimmt Selma mit nach New York
- vorher werden aber Selma, Simon und Largo aufgehalten (speichern)
- **es gibt mal wieder einen Kampf**
- nach dem gewonnenen Kampf geht es nach New York

New York:

Firmengebäude:

- Largo geht in sein Büro
- er **benutzt die DVD mit seinem PC**
- dann verlässt er das Büro
- er fährt mit dem Aufzug zum Sitzungssaal
- hier mit Sullivan sprechen
- dann zum Hauptrechenzentrum fahren
- den **PC in der Ecke benutzen**
- Largo hat eine dringende Mail von Sharon bekommen

Central Park West:

- Largo klopft an die Tür von Sharon und bekommt keine Antwort (2x)
- die Tür benutzen
- sie ist offen
- er geht in die Wohnung
- es riecht nach einem Gas
- Largo wacht auf und hat einen Baseballschläger in der Hand und Sharon ist tot
- aus dem Schrank **den Smoking nehmen und anziehen** (benutzen)
- die **Haarnadel nehmen**, die auf dem Tisch liegt (neben der roten Handtasche)
- die **Schere nehmen** (liegt auf der Friseurkommode)
- die **Schere mit dem Sichtschutz neben Sharon benutzen**
- Largo schneidet ein **Stück Pappe** heraus
- zur Tür gehen
- sie ist verschlossen, aber der Schlüssel steckt von außen
- die **Pappe mit der Tür benutzen**
- dann die **Haarnadel mit der Tür benutzen**
- **Largo hat den Schlüssel und öffnet damit die Tür**
- im Zimmer umsehen
- den **Sekundenkleber nehmen**
- durch die Glastür in die Küche gehen
- die **Flasche Bourbon nehmen, die auf dem Tisch steht und die Gabel**
- die Küche verlassen
- die Haustür ist abgeschlossen und der Zweitschlüssel liegt im Aquarium
- im Wohnzimmer **die Flasche Bourbon mit dem Aquarium benutzen**
- Largo **holt den Schlüssel heraus**
- zur Haustür gehen (durch die Küche)
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- die Wohnung verlassen
- das **Telefon an der Wand benutzen**
- dann **durch das Fenster verschwinden**

Sarjevanne:

- Selma, Joy, Simon und Largo sind zusammen hier
- Largo muss mal wieder am PC hacken
- eine Möglichkeit ist:

**rechts, oben, rechts, oben, rechts, unten, rechts, oben, rechts, unten,
rechts, rechts, oben, rechts, unten,
oben und auf 4 erhöhen,
links und auf 4 erhöhen,
unten und auf 4 erhöhen,
unten, unten, links, oben,
oben und auf 4 erhöhen,
rechts und auf 4 erhöhen ,
oben und auf 4 erhöhen,
rechts, oben, rechts, unten, unten**

wählen: Absender identifizieren

**oben, oben, unten, oben, unten, oben, links, unten, links, links, oben, links,
unten, links, oben, links, unten, links, unten, links**

wählen: zurück zur Realität

- Jenny Lucas hat die Mail von Sharon geschickt
- Largo muss mehr über Jenny herausfinden
- **er sieht sich die Datei auf dem PC an**
- dann geht er zum Geheimgang bei den Regalen
- im Geheimraum ist Selma
- **mit Selma sprechen** (Jenny, DVD)
- den Geheimraum verlassen
- den Raum mit dem PC verlassen
- zu dem Raum mit dem Schachbrett gehen
- den Raum auch verlassen
- hier steht Joy
- **mit Joy sprechen**
- dann die Treppe nach unten gehen
- an der Treppe gegenüber steht Simon
- **mit Simon sprechen**
- wieder in den Raum mit dem PC gehen
- **den PC benutzen und mit Kerensky sprechen** (rechtfertigen und um Hilfe bitten)
- Largo soll den Server vom FBI hacken
- den PC benutzen
- eine Möglichkeit ist folgende:

**links, links, oben, oben, oben, links,
links und auf 4 erhöhen,
links und auf 2 erhöhen,
oben, oben, links**

wählen: Datei mitnehmen

links, unten, unten, unten, unten,

wählen: Datei mitnehmen

**unten und auf 4 erhöhen und dann eine Runde aussetzen,
oben, oben, unten, unten,
rechts und auf 2 erhöhen,
links, oben, oben, rechts, rechts,
unten und auf 4 erhöhen und dann eine Runde aussetzen,
unten, rechts, unten,
rechts und auf 4 erhöhen,
rechts und auf 3 erhöhen,
oben, rechts, rechts,**

wählen: zurück zur Realität

- Largo hat jetzt Zugriff auf die Akte von Jenny
- sie ist Helena Deckovar

- **Largo geht zu Selma und spricht mit ihr**
- der Frachter mit der Hilfslieferung muss aufgehalten werden
- Selma geht an die frische Luft
- **Largo benutzt den PC und spricht mit Kerensky**
- dann in den Raum mit dem Schachbrett gehen
- Largo will zu Joy gehen
- da kommen die Typen von der Nachtschicht
- Largo versteckt sich in dem Geheimgang vom Kamin
- er muss die Typen alle einzeln ausschalten
- Largo geht durch die Tür in Richtung Raum mit dem PC
- auf dem Weg liegt eine Halskette
- **die Halskette nehmen**
- es ist Selmas Halskette
- zurück in den Raum mit dem Schachbrett
- den **Geheimgang vom Kamin benutzen**
- Largo muss aufpassen das er nicht auf die Bodenplatte mit dem Bild von Maria tritt
- hinter der Platte von Maria ist eine weitere Platte
- **mit dieser Platte die Halskette von Selma benutzen**
- Largo legt die Halskette vor der Platte ab
- durch das Gittertor gehen
- den Raum durchqueren und zu der anderen Gittertür gehen
- durch diese Tür gehen und den Gang entlang
- da steht auch ein Typ
- den **Hebel an der Wand benutzen** (der Strom wird unterbrochen)
- das **Elektrokabel aufheben**, das auf dem Boden liegt
- dann zu der Wand links gehen
- das **Elektrokabel mit dem Kasten an der Wand benutzen**
- dann wieder den **Hebel an der rechten Wand betätigen**
- einer wäre erledigt
- außerdem hat sich eine Gittertür geöffnet (dort wo das Verschiebepuzzle war)
- also den Gang zurück gehen und durch die nun offene Gittertür
- hier steht ein Typ vor einer Statue
- **die Statue drehen** und wieder ist es einer weniger
- jetzt zurück gehen durch den Geheimgang und den Kamin (und immer an die Platte mit Maria denken)
- oben in dem Raum **die Ming Vase benutzen**
- Largo wirft sie vor den Kamin
- der Typ von draußen kommt herein und geht durch den Kamin
- er tritt auf die Platte mit dem Bild von Maria und weg ist er
- jetzt kann Largo den Raum verlassen und die Treppe nach unten gehen
- auf der Seite wo Simon stand geht ein kleiner Gang nach hinten
- dort hängt **das Seil von den Glocken**
- Largo benutzt es und der vierte Typ ist hin (er stand unter dem Seil)
- jetzt trifft Largo Joy und vier weitere Typen mit denen er kämpfen muss
- am besten ist es wenn Joy einen der Bogenschützen für ein oder zwei Runden ausschalten kann und Largo den anderen Bogenschützen mit dem Messer trifft
- wenn Joy einen der Typen für ein oder zwei Runden ausschalten kann, dann hat Largo gute Chancen denjenigen k.o. zu schlagen
- nach dem gewonnen Kampf geht es auf den Frachter in der Adria

Adria:

Frachter:

- Largo und Joy sind an Bord des Frachters
- überall lauern Wachen und Largo muss Selma finden
- **den Wurfanker mit Kabel nehmen**
- ein Stück nach oben gehen
- hier ist eine Glocke
- gegenüber ist an der Wand ein Metallschrank
- den **Wurfanker mit dem Schrank benutzen**
- der ist nun offen
- die **Spule mit dem Elektrodraht nehmen**
- weiter nach oben gehen
- hier steht eine Wache vor einer Treppe
- zurück zu Joy gehen
- dort zur Treppe gehen
- unten stehen zwei Wachen
- wieder zur Glocke gehen
- gegenüber sind zwei Ringe am Boden
- **an dem zweiten Ring die Spule mit dem Elektrodraht benutzen**
- das gibt eine Falle
- **die Glocke benutzen**
- die Wache kommt und wird erledigt
- nach oben gehen zur Treppe
- neben der Treppe ist ein Wasserhahn
- die Treppe nach unten gehen
- da liegt ein Kabel
- das **Kabel nehmen und in die Steckdose stecken**
- daneben ist noch ein Schalter
- dann dem Kabel folgen
- da stehen zwei Typen
- an den beiden vorbeischieben nach rechts bis zu einem Eimer (danach kommt schon die nächste Wache)
- den **leeren Eimer nehmen** und wieder vorbeischieben
- die Treppe nach oben gehen
- den **leeren Eimer mit dem Wasserhahn benutzen**
- nun ist Wasser im Eimer
- die Treppe wieder nach unten
- wieder dem Kabel folgen bis zu der Kiste auf der linken Seite
- dort **den Eimer mit Wasser benutzen**
- die beiden Typen stehen nun im Wasser
- zurück zu dem Kabel und dem Schalter
- den **Schalter benutzen** und wieder waren es zwei weniger
- Largo geht an die Stelle wo die beiden Typen standen und **benutzt dort die Reling**
- er hangelt sich an der Schiffswand entlang und erledigt die nächste Wache
- Joy hilft ihm
- Largo geht die Leiter nach oben zum Achterdeck
- **er nimmt den Schraubenschlüssel**, der auf dem Boden liegt
- dann sieht er sich noch um
- die Treppe beim Scheinwerfer nach unten gehen
- hier liegt ein Seil

- **das Seil nehmen** und die Treppe wieder nach oben gehen
- durch die Tür gehen
- den Weg nach unten gehen
- ein Weg wird durch den Dampf versperrt
- weiter nach unten gehen
- hier liegt ein kaputter Haken und es gibt ein Lüftungsgitter
- **den kaputten Haken nehmen**
- den Weg wieder nach oben gehen
- gegenüber von der Eingangstür ist ein Schacht
- in den Schacht klettern
- den Weg nach rechts nehmen
- da ist am Ende ein Lüfter
- den **kaputten Haken mit dem Lüfter benutzen**
- nun hat Largo einen **Spezienschlüssel**
- wieder zurück kriechen und dann den Gang nach links nehmen
- hier am Ende **den Spezienschlüssel mit dem Gitter benutzen**
- das **Rad dahinter benutzen** und der Dampf ist abgestellt
- aus dem Schacht kriechen und den Gang nach unten gehen
- den Gang entlang gehen wo vorher der Dampf war
- auf der linken Seite steht eine Ölkanne
- **die Ölkanne nehmen**
- dann zurück gehen und den Weg weiter nach unten zu dem Lüftungsgitter
- die **Ölkanne mit dem Lüftungsgitter benutzen**
- das Gitter entfernen und in den Schacht kriechen
- unter Largo steht eine weitere Wache
- den **Schraubenschlüssel benutzen** (bekommt die Wache auf den Kopf)
- dann **das Seil mit dem Rahmen benutzen**
- Largo seilt sich nach unten ab
- er sieht sich um
- rechts liegt auf einem Fass ein Zeitmesser
- **den Zeitmesser nehmen**
- zu dem Gitter am Boden gehen
- darunter ist Selma
- Largo spricht mit ihr und dann hat er schon wieder einen Kampf zu bestehen (gegen 4 Leute)
- am besten ist es wenn Largo erst den Feuerlöscher benutzt und sich dann einen von den Bogenschützen vornimmt
- einen kann Largo mit dem Messer erledigen und die anderen immer wieder mit dem Feuerlöscher außer Gefecht setzen und dann auf sie einprügeln
- ist der Kampf gewonnen, versucht Largo die Kiste, die auf dem Gitter steht zu verschieben
- allein schafft er es nicht, aber da kommt schon Joy zu Hilfe
- Selma wird befreit und sie sagt Largo noch die Zahlen 882
- Joy und Selma verlassen das Schiff
- Largo geht die Treppe nach oben und zu der Tür mit dem Kasten daneben
- **hier die Zahl 882 eingeben und mit dem Häkchen bestätigen**
- die Tür öffnet sich
- dahinter ist das Waffenlager
- auf einer Kiste ist ein Zünder
- **den Zünder nehmen**
- im Inventar **den Zeitmesser mit dem Zünder benutzen**

- ergibt einen Zeitzünder
- auf dem Boden liegt **C4 Kuchen**
- **den nehmen und im Inventar mit dem Zeitzünder benutzen**
- ergibt eine Zeitbombe
- die **Zeitbombe mit der Kiste benutzen**
- Helena taucht mit zwei Typen auf, aber Largo kann sich retten
- die Leiter nach oben benutzen
- durch die Tür gehen und den Gang entlang
- Helena taucht wieder auf
- nach einem Gespräch kommt es zum Kampf
- hier hilft nur folgendes
- **erst wirft Largo den Farbeimer auf Helena und dann wirft er das Messer auf sie**
- **anders hat er keine Chance**
- das Schiff explodiert und Largo wird von Joy aus dem Wasser gefischt
- und das war es dann auch schon

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 15.03.2009

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

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de