

Lost Horizon – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Richard Weston ist in einer Mission in Tibet unterwegs, aber dann ist er verschollen. Lord Weston bittet Fenton um Hilfe. Fenton ist ein Freund von Richard. Seit er aus der Armee entlassen wurde schlägt er sich mit Schmugglerjobs durch.

Einleitung

Tibet:

- Richard ist in Tibet
- er ist mit einem Mönch in einer Höhle
- von dem Mönch bekommt er einen Schlüssel
- die Schriftzeichen ansehen und das Drachenzeichen
- die Bodenplatte ansehen und die Stele
- da gibt es eine Vertiefung
- **den Schlüssel (Artefakt) mit der Stele benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz

Hongkong 1 Woche später:

- Fenton ist in einem Nachtclub
- er unterhält sich mit dem Barkeeper
- die neue Sängerin gefällt Fenton
- er sagt dem Barkeeper das er es schaffen wird bei der Sängerin zu landen
- zu ihrem Tisch gehen
- **mit der Dame sprechen**
- **immer die oberen Antworten geben**
- dann bekommt Fenton die Zimmernummer von der Sängerin auf einer Serviette
- leider tauchen ausgerechnet jetzt zwei Schläger der Tong Triade auf, die Fenton suchen
- die Sängerin merkt das etwas nicht stimmt
- sie sagt das sie Fenton helfen wird und das er den Hinterausgang nehmen soll
- Fenton tut das automatisch
- leider stehen aber auch vor dem Hinterausgang zwei Typen
- egal welche Antwort Fenton gibt, die Typen nehmen ihn mit zum Hafenbecken
- Fenton landet in einer Kiste im Wasser
- in der Kiste ist ein Loch, das er mit der Hand zuhält

- **den Teer an der Seite rechts ansehen**
- **aus dem Inventar das Feuerzeug nehmen und mit dem Teer benutzen**
- das gibt weichen Teer
- **die Serviette mit dem weichen Teer benutzen**
- **dann die Serviette mit dem Loch benutzen**
- nun hat Fenton wieder beide Hände frei
- **im Inventar die Brieftasche genauer ansehen**
- da sind Münzen drin
- **das Scharnier an der Kiste ansehen**
- **die Münzen mit dem Scharnier benutzen**
- **dann das Scharnier mit dem Deckel der Kiste benutzen**
- Fenton hat sich befreit und er taucht wieder auf
- dann geht er nach Hause
- es folgt eine Zwischensequenz

Kapitel 1: Der verschollene Freund

Flugplatz:

- das Flugzeug ansehen
- **mit dem Mechaniker Gus sprechen**
- ins Büro gehen
- dort wartet ein Offizier
- er soll Fenton zu Lord Weston bringen

Villa von Lord Weston:

- es folgt eine Zwischensequenz
- Fenton soll Richard suchen, der verschollen ist
- erst will Fenton den Auftrag nicht übernehmen, aber dann tut er es doch
- Fenton braucht Karten von Tibet und sein Flugzeug
- er fährt dann zurück zum Flugplatz

Flugplatz:

- **den Blasebalg nehmen, der neben Gus liegt**
- **mit Gus sprechen**
- er sagt das Wuang Karten haben könnte und das der Barkeeper wissen könnte wo er jetzt wohnt
- Fenton sagt Gus das er die Maschine startklar machen soll
- dann geht er ins Büro

- er sieht sich um
- **das Radio ansehen und einschalten**
- das Bild ansehen
- **das Maßband nehmen**
- **den Wecker nehmen**
- den Tresor ansehen und den Spind
- das Büro verlassen und nach links gehen (zur Stadt)
- dann erscheint eine Karte, auf der man anklicken kann an welchen Ort man will
- den Nachtclub anklicken

Nachtclub:

- vor dem Nachtclub stehen noch die Schläger
- in die Seitengasse gehen
- durch den Hintereingang in den Nachtclub gehen
- **mit dem Barkeeper sprechen**
- nach Wuang fragen
- der Barkeeper weiß nicht wo er wohnt, aber Nianzu könnte es wissen
- er sitzt an einem Tisch und trinkt Wein
- **zu Nianzu gehen**
- **ihn nach Wuang fragen**
- Nianzu sagt er braucht ein Foto von Wuang
- den Hinterausgang benutzen
- zur Stadt gehen und auf der Karte den Flugplatz anklicken

Flugplatz:

- ins Büro gehen
- **den Tresor benutzen**
- Fenton meint das er die Kombination für den Tresor auf einem Zettel in seiner Brieftasche hat
- die Brieftasche liegt aber noch im Hafenbecken
- das Büro verlassen

Hafen:

- ein Junge fischt gerade die Brieftasche von Fenton aus dem Wasser
- **mit dem Jungen sprechen**
- er will die Brieftasche nicht hergeben
- Fenton würde seine Brieftasche nur wieder bekommen, wenn er dem Jungen hilft eine Fledermaus zu fangen
- um Fledermäuse zu fangen braucht man Insekten (Futter)
- den Hafen verlassen

Nachtclub:

- am Hintereingang stehen Mülltonnen
- über den Mülltonnen sind Fliegen
- **den Blasebalg mit den Mülltonnen benutzen**
- das schreckt eine Katze auf die Lärm macht
- hinter der Katze gibt es eine Holzstange
- Fenton sagt er muss die Katze ablenken

Villa von Lord Weston:

- den Baum ansehen
- im Baum hängt ein Ball
- **den Ball nehmen**
- das geht aber nicht, weil ein Wachmann aufpasst
- **mit dem Wachmann sprechen**
- **im Inventar den Wecker genauer ansehen**
- da ist ein Schlüssel dabei
- **den Schlüssel mit dem Wecker benutzen**
- der Wecker ist nun aufgezogen
- **den Wecker in den Mülleimer werfen**
- wenn der Wecker klingelt, geht der Wachmann nachsehen
- in der Zeit kann Fenton **den Ball aus dem Baum holen**

Nachtclub:

- **im Inventar den Ball mit dem Maßband benutzen**
- **dann den Ball mit dem Maßband an die Holzstange hängen**
- die Katze ist abgelenkt
- **den Blasebalg mit dem Fliegenschwarm benutzen**

Hafen:

- **den Blasebalg mit der Lampe unter dem Schirm benutzen**
- **Fenton bekommt seine Briefftasche**
- **die Briefftasche genauer ansehen**
- es ist ein Zettel drin

Flugplatz:

- Gus sagt das das Flugzeug startklar ist
- ins Büro gehen
- **den Zettel aus der Brieftasche mit dem Tresor benutzen**
- Fenton findet ein Foto von Wuang

Nachtclub:

- durch den Hintereingang in den Nachtclub gehen
- **Fenton zeigt Nianzu das Foto von Wuang**
- er erfährt wo Wuang jetzt wohnt
- der Ort erscheint auf der Karte
- den Nachtclub verlassen

Wuangs Haus:

- durch die Tür ins Haus gehen
- die Türen ansehen
- **an der Tür links steht Wuang**
- **den Bambusstab ansehen und nehmen**
- an der Wand ist ein Nagel
- **an die Tür von Wuang klopfen**
- Kim öffnet die Tür
- Fenton erfährt das Wuang gestorben ist
- Kim will ihm die Karten nicht geben
- dann kommt einer der Schläger von der Triade
- Fenton kann ihn außer Gefecht setzen
- vor dem Haus stehen aber noch zwei Typen
- Fenton muss sich überlegen wie er aus dem Haus kommt
- **den Kleiderbügel aus dem Schrank nehmen**
- zum Durchgang gehen
- durch die Tür auf den Balkon gehen
- **den Lampion ansehen**
- **den Bambusstab und den Kleiderbügel miteinander kombinieren**
- **das ergibt einen Stab mit Haken**
- **den Stab mit dem Lampion benutzen**
- in die Wohnung gehen
- die Wohnung verlassen
- **den Lampion mit dem Nagel in der Wand (wo der Blumentopf steht) benutzen**
- das erhellt den hinteren Teil des Ganges
- **das Regal ansehen und das Fenster**
- durch das Fenster kann Fenton verschwinden

- zu Kim gehen
- **mit Kim sprechen**
- die beiden verschwinden durch das Fenster

Verfolgungsjagd:

- dann schnappen sie sich einen LKW
- aber sie werden verfolgt
- Kim sitzt am Steuer des LKW und Fenton wird auf der abgerissenen Klappe hinter dem LKW hinterher geschliffen
- **Fenton muss mit Kim sprechen**
- **er sagt ihr das sie Gas geben soll**
- **dann läuft eine Uhr**
- **solange die Uhr läuft muss Fenton wieder mit Kim sprechen und ihr sagen das sie bremsen soll**
- wenn es klappt, dann fliegt Fenton auf den LKW
- die Scherbe auf dem LKW ansehen
- **den Stab mit der Scherbe benutzen**
- der Stab wird um ein ganzes Stück kürzer geschossen
- **noch einmal den Stab mit der Scherbe benutzen**
- jetzt hat Fenton die Scherbe
- **zu Kim wechseln**
- Kim sieht sich den Schlüssel an, der an der Scheibe vorn hängt
- **den Schlüssel nehmen und Fenton geben**
- **zu Fenton wechseln**
- **die Scherbe mit der Abdeckung benutzen**
- Fenton schneidet ein Stück davon ab
- **den Schlüssel mit der Kiste benutzen**
- in der Kiste sind Feuerwerksraketen
- **Fenton nimmt sich einige Feuerwerksraketen**
- **dann gibt er Kim das Stück von der Abdeckung und den Rest vom Bambusstab**
- **zu Kim wechseln**
- **Kim benutzt den Bambusstab mit dem Stück Abdeckung**
- **dann das Ganze mit dem Zigarettenanzünder benutzen**
- das gibt eine Fackel
- **die Fackel an Fenton geben**
- **zu Fenton wechseln**
- **Fenton benutzt die Feuerwerksraketen mit den Rohren, die unter der Abdeckung zu sehen sind**
- **dann die Fackel mit den Feuerwerksraketen benutzen**
- Kim und Fenton entkommen den Verfolgern, zumindest für kurze Zeit
- dann folgt eine Zwischensequenz
- Kim und Fenton fliegen mit dem Flugzeug los
- unterwegs werden sie aber von einem deutschen Kampfflieger angegriffen

Im Flugzeug:

- Fenton geht nach hinten
- **den Kanister ansehen und nehmen**
- **die Kürbisse ansehen und einen nehmen**
- **die Mehltüte ansehen und nehmen**
- **den Fallschirmrucksack nehmen**
- die Halterung ansehen (wo der Rucksack hing)
- **den Kürbis mit der Halterung benutzen**
- der Kürbis hat jetzt Öffnungen
- **das Mehl und den Kanister mit dem Wasser mit dem Kürbis benutzen**
- dann die Tür öffnen
- **aus der Tür sehen**
- **den Kürbis mit dem Kampfflieger benutzen**
- der Flieger stürzt ab
- leider stürzt Fenton auch ab
- ihm gelingt noch eine Notlandung
- es folgt eine Zwischensequenz

Kapitel 2: Das Geheimnis in den Bergen

Absturzstelle:

- Fenton wacht auf
- er sieht Kim im Flugzeugwrack
- **das Propellerblatt nehmen**
- die Kiste ansehen
- **das Propellerblatt mit der Kiste benutzen**
- die Kiste ist offen
- Fenton nimmt sich einige Sachen aus der Kiste
- **er nimmt den Tisch, die Schallplattenscherben und den Trichter**
- **den Deckel von der Kiste hat Fenton auch im Inventar**
- **den Schlitten ansehen und nehmen**
- **den Deckel von der Kiste mit dem Schlitten benutzen**
- zum Pfad nach links gehen

Absturzstelle Kampfflieger:

- zwischen Fenton und dem Flieger ist eine Felsspalte
- die Furche hinter Fenton ansehen
- den Schlitten mit der Furche benutzen
- die Idee ist gut, aber ganz am Ende fehlt Schnee

- **die Schneewehe ansehen**
- **den Trichter mit der Schneewehe benutzen**
- **den Schnee zu dem blanken Felsen bringen**
- wenn Fenton genug Schnee auf den Felsen gebracht hat, kann es losgehen
- **den Schlitten mit der Furche benutzen und Fenton fliegt mit dem Schlitten über die Felsspalte auf die andere Seite**
- die Tragfläche ansehen
- **das Propellerblatt mit der Tragfläche benutzen**
- die Abdeckung ist jetzt ab
- **die Flügelrippen ansehen und nehmen**
- das Cockpit ansehen
- **ins Cockpit sehen**
- **Fenton nimmt sich eine Pilotenjacke und ein Fernglas**
- die Pfütze ansehen
- das ist Schmelzwasser
- **die andere Tragfläche vor der Felsspalte ansehen und sie benutzen** (über die Felsspalte schieben)
- jetzt hat Fenton einen bequemen Weg auf die andere Seite gefunden
- **die Schallplattenscherben mit der Pilotenjacke benutzen**
- Fenton findet ein eingenähtes Dokument und er hat ein Stück Futter (Fell) von der Jacke
- **das Dokument ansehen**
- ist ein Passierschein
- **das Feuer ansehen**
- über den Tragflügel auf die andere Seite gehen
- zurück zur Absturzstelle gehen
- von dort den Pfad nach oben gehen

Altar:

- hier steht ein Altar
- auf dem Altar stehen Räucherstäbe
- vor dem Altar steht ein Argali (Schaf mit großen Hörnern)
- **den Tisch und das Fell mit dem Schlitten benutzen**
- der Schlitten sieht jetzt aus wie eine Argali Attrappe
- **die Attrappe mit dem Argali benutzen**
- der wirft seinen vermeintlichen Gegner um und verschwindet
- vom Schlitten bleibt nicht viel übrig
- **das Schlittenhorn mit dem Lederriemen nehmen**
- **die Räucherstäbe nehmen**
- den dunklen Klumpen ansehen
- es ist Kot vom Argali
- **den Kot nehmen**
- **den Kot mit dem Trichter benutzen**
- zurück zur Absturzstelle gehen

Absturzstelle:

- **die Flügelrippe mit dem Felsvorsprung benutzen**
- über die Flügelrippe nach oben klettern
- zu Kim gehen
- sie ist ohnmächtig
- Fenton braucht etwas um Kim zu wecken
- wieder nach unten klettern

Absturzstelle Kampfflieger:

- **den Trichter mit dem Kot mit dem Feuer benutzen**
- dann zurück zur Absturzstelle

Absturzstelle:

- zu Kim klettern
- **einen Räucherstab mit der Glut im Trichter benutzen**
- **den Räucherstab mit Kim benutzen**
- sie wird wach
- Fenton spricht mit ihr
- Kim und Fenton versuchen das Cockpitdach zu öffnen, damit Kim aus dem Wrack kommt
- das klappt aber nicht
- **im Inventar das Schlittenhorn mit dem Lederriemen genauer ansehen**
- **der Leder ist jetzt ab vom Schlittenhorn**
- am Felsen hängt der Fallschirmrucksack
- **den Lederriemen mit dem Rucksack benutzen**
- das klappt nicht
- zur Absturzstelle vom Kampfflieger gehen

Absturzstelle vom Kampfflieger:

- **den Lederriemen mit der Pfütze benutzen**
- das Leder friert an und Fenton hat eine gefrorene Lederstange
- zurück zur Absturzstelle

Absturzstelle:

- wieder nach oben klettern
- **die Lederstange mit dem Rucksack benutzen**
- **den Fallschirmrucksack nehmen und mit dem Cockpit benutzen**

- **den Fallschirm benutzen**
- Fenton kann nun Kim befreien
- es folgt eine Zwischensequenz
- später sind Kim und Fenton in der Nähe des Lagers der Armee

Vor dem Lager:

- Fenton will versuchen ins Lager zu kommen
- **die Baracke ansehen**
- **die Löcher im Schnee ansehen**
- **den LKW ansehen**
- rechts am LKW ist eine Kordel
- **die Kordel nehmen**
- **das Warnschild ansehen**
- die Warnung kommt aber zu spät, denn Fenton landet in der Gletscherspalte
- Kim taucht auf
- ein Soldat erscheint und er öffnet die Klappe am LKW und holt ein Fass
- **auf Kim umstellen**
- **die Kiste auf dem LKW ansehen**
- **Kim nimmt die folgenden Gegenstände: Topf mit Deckel, Dichtungsband und Benzinkocher**
- **die Zeitung nehmen und ansehen**
- **das Warnschild ansehen und nehmen (Schild und Holzklötz)**
- zur Baracke gehen
- **die Löcher im Schnee ansehen**
- die Löcher kommen von noch glimmenden Zigaretten, die aus dem Fenster geworfen werden
- **das Schild auf die Löcher im Schnee legen**
- **kurze Zeit später hat Kim eine glimmende Zigarette**
- zur Gletscherspalte gehen
- **Kim gibt alle Gegenstände Fenton (außer den Unterlagen und dem Schild)**
- **jetzt auf Fenton umstellen**
- die Gänge ansehen
- **die Eisblöcke ansehen und nehmen**
- **die Eisblöcke mit dem Topf mit Deckel benutzen**
- **das Dichtungsband mit dem Topf benutzen**
- **die Kordel mit dem Schlittenhorn benutzen**
- **in einen Gang gehen**
- Fenton sagt das er eine Orientierungshilfe braucht
- **im Inventar die glimmende Zigarette mit dem Benzinkocher benutzen**
- **die Räucherstäbe mit dem Benzinkocher benutzen**
- **die Räucherstäbe mit den Gängen benutzen**
- Fenton sagt das der Gang ganz links nach draußen führt
- in den Gang gehen
- Fenton kommt an einem Müllhaufen an

- den Müllhaufen ansehen
- **das Taschenmesser nehmen**
- der Korkenzieher am Taschenmesser funktioniert noch
- über dem Müllhaufen ist eine Gletscherspalte
- die Gletscherspalte hat eine dünne Eisschicht
- **das Taschenmesser mit dem Holzklötzchen benutzen**
- das gibt einen Holzbolzen
- **den Holzbolzen mit dem Topf benutzen**
- **die Zeitung mit dem Müllhaufen benutzen**
- **den Benzinkocher mit der Zeitung benutzen**
- jetzt raucht der Müllberg
- **den Topf auf das Feuer stellen**
- das Eis schmilzt im Topf und der Druck der im Topf entsteht entweicht und dabei wird der Holzbolzen gegen das Eis in der Spalte gedrückt
- die Gletscherspalte ist nun frei
- **den Topf wieder mitnehmen**
- **die Kordel mit dem Haken mit der Gletscherspalte benutzen**
- am Seil nach oben klettern

Im Lager:

- Fenton kommt in der Nähe des Zeltes mit dem gefangenen englischen Soldaten raus
- **die Kiste ansehen**
- **eine Handgranate aus der Kiste nehmen**
- zum Generatorhäuschen gehen
- **das Generatorhäuschen ansehen**
- die Tür ist verschlossen
- ein deutscher Soldat repariert einen LKW
- neben ihm steht ein Werkzeugkoffer
- **die Lüftung vom Generatorhäuschen ansehen**
- die Lüftung benutzen, sie lässt sich aber nicht öffnen
- das Kantholz am LKW ansehen
- **den Topf mit der Lüftung benutzen**
- der Soldat geht ins Generatorhäuschen
- **das Kantholz benutzen**
- nun ist der Soldat im Generatorhäuschen gefangen
- **den Werkzeugkoffer nehmen**
- der lässt sich aber nicht öffnen, er klemmt
- ins Zelt gehen
- der englische Soldat wird mit deutscher Marschmusik gefoltert
- **den Zelthering nehmen**
- das Zelt verlassen
- **den Hering mit dem Werkzeugkoffer benutzen**
- **Fenton nimmt sich nun ein Sägeblatt mit Schutzhülle, Klebstoff und eine Schraubzwinge**

- **das Sägeblatt aus der Schutzhülle nehmen**
- **den Kleber mit der Schutzhülle benutzen**
- **dann die Zeitung mit der Schutzhülle benutzen**
- das ergibt eine schöne Schallplattenhülle
- **den Klebstoff mit den Schallplattenscherben benutzen**
- nun muss man die Scherben wieder richtig zusammensetzen
- dazu nimmt man eine Scherbe (linke Maustaste) und dreht sie dann mit dem Pfeil so wie man sie braucht
- hat man alle Teile zusammengesetzt, dann hat man wieder eine vollständige Schallplatte
- allerdings sieht man die Kleberillen
- **die Schraubzwinge mit der Handgranate benutzen**
- das gibt Sprengstoffpulver
- **das Sprengstoffpulver mit der Schallplatte benutzen**
- nun sieht sie aus wie neu
- **die Schallplatte in die Hülle stecken**
- ins Zelt gehen
- **die Schallplatte in der Hülle auf den Stapel mit den Schallplatten legen**
- der Soldat legt die Platte auf und es gibt einen Knall
- der Soldat ist erst einmal außer Gefecht
- Fenton geht zu Thomas und nimmt ihm die Kopfhörer ab
- er ist noch mit Handschellen an den Stuhl gefesselt
- **Fenton spricht mit Thomas über alles**
- **die Soldatenuniform ansehen und nehmen**
- **Fenton hat einen Schlüsselbund aus der Uniform geholt und ein Tonband**
- **das Schlüsselbund mit Thomas benutzen und so die Handschellen öffnen**
- Fenton sagt das Thomas hier warten soll
- das Zelt verlassen
- dabei zieht Fenton die Uniform an
- vom Generatorhäuschen aus nach oben gehen
- hier steht ein LKW
- **den LKW ansehen**
- **das Symbol von Thomas anklicken und dann den LKW und Fenton bringt Thomas in den LKW**
- Fenton will in den LKW steigen und losfahren, aber da kommt ein Soldat und sagt das er ein Formular abgeben muss, wenn er mit dem LKW fahren will
- Fenton geht zum Funkraum (ist die Baracke links vom LKW)
- die Tür ansehen
- sie ist verschlossen
- **das Schlüsselbund mit der Tür benutzen**
- in die Baracke gehen
- **die Formulare ansehen und eins nehmen**
- **das Tonband mit dem Tonbandgerät benutzen**
- **den Bleistift nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **die Liste an der Wand ansehen**
- **den Bleistift mit dem Formular benutzen**
- **Fenton trägt ein „das Auge des Kanjur“ (steht auf der Liste unter der Nummer 28)**
- den Funkraum verlassen

- zur Baracke rechts gehen
- hier ist der andere Soldat
- **das Formular mit dem Soldat benutzen**
- Fenton darf nun mit dem LKW fahren
- **er verlässt das Lager und sammelt Kim noch ein**
- **an der Kreuzung zum Kloster trennen sie sich**
- Thomas fährt mit dem LKW weiter
- Fenton und Kim bleiben zusammen

Lift:

- **den Wegweiser ansehen und die Reifenspuren**
- **den Motor, den Lastenkorb und den Hebel ansehen**
- **den Hebel betätigen**
- dann geht eine Plattform nach oben
- **zu Kim gehen und mit ihr sprechen**
- Kim stellt sich auf die Plattform
- **den Hebel benutzen**
- **Kim holt aus dem Lastenkorb 2 lange Bretter und ein Päckchen mit Pulver**
- **das Päckchen mit dem Pulver genauer ansehen**
- **es ist Natron**
- den Pfad zum Kloster benutzen

Kloster:

- die Brücke zum Seiteneingang ist vermint
- Fenton belauscht ein Gespräch
- es bleiben nur zwei Soldaten als Wache da
- die anderen gehen ins Lager
- **das Vogelnest ansehen und nehmen**
- **Fenton nimmt sich eine Eierschale**
- **die Stolperdrähte und die Granaten ansehen**
- in den Granaten ist Giftgas
- die Seitentür und die Fuge links davon ansehen
- das Drachenrelief ansehen und die Drachenklaue
- rechts neben Kim ist ein Abfluss
- den Abfluss ansehen
- **eines der langen Bretter mit dem Abfluss benutzen**
- **das zweite Brett mit der Drachenklaue benutzen**
- so kann Fenton nun über die Bretter zur Seitentür gehen
- **die Gebetsmühle ansehen und nehmen (das geht nicht)**
- **den Hering mit der Gebetsmühle benutzen**
- **Fenton hat jetzt die Gebetsmühle (genauer ansehen)**
- **den Hering mit der Fuge benutzen**

- ein Holzrad kommt zum Vorschein
- **das Holzrad ansehen**
- es lässt sich nicht drehen
- zur Kreuzung gehen

Lift:

- beim Lift gibt es einen Ölfleck
- **den Ölfleck ansehen**
- **die Eierschale mit dem Ölfleck benutzen**
- **nun ist Öl in der Eierschale**
- **den Hering mit dem Wegweiser benutzen**
- Fenton hat jetzt vier kleine stabile Bretter
- wieder zum Kloster gehen

Kloster:

- zum Holzrad gehen
- **ein Brett mit dem Holzrad benutzen und das Holzrad drehen**
- **dann das zweite Brett mit dem Holzrad benutzen und drehen**
- **dann auch noch das dritte und vierte Brett mit dem Holzrad benutzen und drehen**
- jetzt ist die Seitentür ganz offen
- durch die Seitentür gehen
- Kim kommt auch mit

Innenhof:

- den Innenhof ansehen
- ein Hund liegt vor der Hundehütte
- auf einem Dach liegt ein Schneebrett
- unter Fenton liegt eine Holzplatte
- auf der Holzplatte stehen eine Konservendose und ein Tornister
- rechts steht eine merkwürdige Kiste
- neben Fenton ist ein Flaschenzug
- **den Flaschenzug ansehen und benutzen**
- er quietscht
- **das Öl aus der Eierschale mit dem Flaschenzug benutzen**
- **den Flaschenzug benutzen**
- **die Gebetsmühle mit dem Flaschenzug benutzen**
- **dann den Flaschenzug benutzen**
- Fenton angelt sich so die Konservendose
- **den Hering mit der Konservendose benutzen**
- **den Inhalt der Konservendose (Fleisch) mit der Holzplatte benutzen**

- der Hund kommt und holt sich das Fleisch
- dabei rutscht der Tornister nach vorn
- **den Flaschenzug benutzen**
- **Fenton hat jetzt den Tornister**
- **die Gebetsmühle steckt Fenton auch wieder ein**
- den Tornister ansehen
- **nun hat Fenton eine Gasmasken eine Feldflasche, einen Kompass und eine Taschenlampe**
- die Gegenstände genauer ansehen
- die Taschenlampe mit dem Kompass benutzen (geht so nicht)
- **den Kleber mit der Taschenlampe benutzen**
- **dann den Kompass mit der Taschenlampe benutzen**
- **nun die Taschenlampe mit dem Boden benutzen und dann mit der Hundehütte**
- der Hund geht in die Hundehütte
- **das Natron mit der Feldflasche benutzen**
- **dann den Deckel der Feldflasche aufschrauben**
- **die Feldflasche auf das Schneebrett werfen**
- der Schnee kommt vom Dach und fällt auf die Hundehütte
- der Hund ist außer Gefecht gesetzt
- Fenton und Kim können jetzt auf den Boden runter
- **die merkwürdige Kiste ansehen und benutzen**
- jetzt kann man entscheiden ob man für das Rätsel die einfache Variante möchte oder die Herausforderung
- **ich habe die Herausforderung gewählt**
- es gibt in der Kiste 5 Kabel die alle miteinander verschlungen sind
- am Ende jedes Kabels gibt es einen Stecker
- die Stecker müssen rechts in die richtige Buchse gesteckt werden
- man verfolgt dazu die Kabel von der linken Seite bis zum Stecker
- ich habe mit dem Kabel ganz unten angefangen
- hier das Ergebnis:

unterste Kabel = zweiter Stecker von oben = in Buchse ganz unten stecken
zweite Kabel von unten = Stecker ganz unten = in zweite Buchse von unten stecken
mittlere Kabel = mittlerer Stecker = in dritte Buchse von unten stecken
zweite Kabel von oben = Stecker ganz unten = in vierte Buchse von unten stecken
erste Kabel oben = Stecker ganz oben = in fünfte Buchse von unten stecken

- ist alles richtig, dann gibt es Strom und Licht
- **die westliche Wand ansehen**
- **die Verzierung ansehen**
- **die Gebetsmühle mit der Verzierung ganz rechts benutzen**
- **das Mosaik ansehen und benutzen**
- wieder hat man die Wahl das Rätsel in der einfachen Variante zu lösen oder die Herausforderung anzunehmen
- **ich habe die Herausforderung gewählt**
- es gibt drei Reihen mit jeweils drei Mosaiksteinen
- in der obersten und der untersten Reihe sind vor bzw. hinter den Mosaiksteinen jeweils ein

- Drachenkopf und ein Drachenschwanz zu sehen
- die Drachenköpfe ansehen
- der Drachen oben ist weiblich (Mutter) und der unten ist männlich (Sohn)
- Thomas hatte etwas von den Drachen erzählt und das die Mutter doppelt so alt ist wie der Sohn
- das heißt das man für die Mutter 6 Mosaiksteine zur Verfügung hat und für den Sohn 3 Mosaiksteine
- nun muss man die Schwänze mit den Köpfen verbinden und zwar das der Schwanz der Mutter über 6 und er des Sohnes über 3 Mosaiksteine geht
- der Schwanz vom Sohn geht über die Steine links und rechts in der unteren Reihe und den Stein in der Mitte in der zweiten Reihe
- die Mosaiksteine lassen sich drehen
- hier die Lösung

obere Reihe: Stein links 2x drehen, Stein Mitte 4x drehen, Stein rechts 1x drehen
mittlere Reihe: Stein links 1x drehen, Stein Mitte 2x drehen, Stein rechts 0x drehen
untere Reihe: Stein links 2x drehen, Stein Mitte 1x drehen, Stein rechts 2x drehen

- wenn alles richtig war, dann öffnet sich der Geheimraum

Geheimraum:

- in den Geheimraum
- hier liegt der tote Mönch
- **Fenton findet eine Tasche mit Gürtel dran**
- er nimmt sie mit
- **die Stele ansehen und die Schriftzeichen**
- **mit Kim sprechen und nach den Schriftzeichen fragen**
- Kim übersetzt was da überall steht
- Fenton muss Professor Hayes finden
- kaum weiß Fenton Bescheid, da tauchen die Soldaten und die Gräfin auf
- Fenton soll erschossen werden und Kim soll ins Lager gebracht werden
- dann folgt eine Zwischensequenz
- Fenton kann fliehen
- Kim kommt leider in eine Schneelawine
- Fenton kann nichts tun
- er fliegt nach Marrakesch

Kapitel 3: Wettlauf gegen die Zeit

Marrakesch:

- es gibt eine Zwischensequenz

- Professor Hayes sitzt im Gefängnis
- zum Basar gehen
- den nördlichen Ausgang nehmen
- hier ist die Gendarmerie

Gendarmerie:

- das Polizeiauto ansehen und den Brunnen
- **die Kurbel vom Brunnen ansehen und nehmen**
- in die Gendarmerie gehen
- **mit dem Polizisten sprechen**
- Fenton sagt das er Professor Hayes sucht
- er darf aber nicht mit Hayes sprechen, außer er stellt die Kautio n von 200 Franc
- Fenton fragt den Polizisten noch nach dem schicken Auto
- dann verlässt er die Gendarmerie
- **Hayes ruft Fenton ans Gefängnisfenster**
- **die beiden unterhalten sich**
- Hayes hat das Drachenaug e
- Fenton soll ihn aus dem Gefängnis holen und er braucht unbedingt seine Herztropfen
- **Hayes gibt Fenton noch einen Ring, den er verkaufen soll für die Kautio n**
- zum Basar gehen und in die Gasse

Gasse:

- in den Antiquitätenladen gehen
- nach hinten gehen
- **mit Lacoste sprechen und ihn nach der Schatulle mit den Herztropfen fragen**
- Lacoste darf aber nichts von den Gegenständen herausgeben, außer er bekommt dafür ein abgestempeltes Formular
- **Fenton erhält ein Formular**
- den Laden verlassen
- das Schild beim Juwelier ansehen
- **mit dem Juwelier sprechen**
- **über das Geschäft, die Schmuckstücke und den Ring zum Verkauf sprechen**
- **Fenton bekommt für den Ring 5 Franc und einen Gutschein**
- **zum Schlangenbeschwörer gehen und mit ihm sprechen**
- **nach der Flöte fragen**
- wenn Fenton dem Schlangenbeschwörer etwas zu trinken bringt, dann kann er sich die Flöte ausleihen
- zum Basar gehen

Basar:

- den Gemüsehändler, die Töpferei, die Färberei und den Textilhandel ansehen
- **das Plakat an der Mauer ansehen** und den Stand vom Hütchenspieler
- in die Färberei gehen
- hier gibt es viele Farbwannen und einen Bottich mit klarem Wasser
- **mit dem Färber sprechen**
- zum Gemüsestand gehen
- **mit dem Gemüsehändler sprechen**
- **Fenton kauft für 5 Franc eine halbe Melone**
- **mit dem Textilhändler sprechen**
- er verkauft Jellabas für 300 Franc
- **zum Hütchenspieler gehen und mit ihm sprechen**
- der Mindesteinsatz beträgt 25 Franc
- den nördlichen Ausgang nehmen

Gendarmerie:

- in die Polizeistation gehen
- **den Polizisten fragen ob er das Formular abstempeln kann**
- das will er aber nicht tun
- die Gendarmerie verlassen
- zurück zum Basar und von dort in die Wüste gehen

Wüste:

- den Salzsee ansehen
- die Futterkrippe ansehen
- **etwas Heu nehmen**
- das Zelt und das kleine Schild ansehen
- das Zelt auf der anderen Seite vom Salzsee ansehen
- dort steht ein Kamel
- vorn im Bild bei den kleinen Steinen liegen glitzernde Steine
- **die glitzernden Steine ansehen**
- **die Kurbel mit den Steinen benutzen**
- **Fenton hat jetzt einen Kristall**
- in die Stadt gehen

Basar:

- zur Färberei gehen
- **die Kurbel mit der halben Melone benutzen**
- nun ist die Melone ausgehöhlt
- **die Melone mit dem Bottich mit klarem Wasser benutzen**
- in die Gasse gehen

Gasse:

- dem Schlangenbeschwörer die Melone mit dem Wasser geben
- Fenton darf sich dafür die Flöte ausleihen
- zum Juwelier gehen
- Fenton fragt ihn ob er den Kristall kaufen möchte
- solche Kristalle gibt es aber überall
- der Juwelier schleift aber den Kristall für den Gutschein
- der geschliffene Kristall sieht aus wie eine Linse
- in die Wüste gehen

Wüste:

- die Flöte mit dem Kamel benutzen
- das Kamel kommt tatsächlich über den Satzsee
- allerdings will es nicht mehr zurück
- es bleibt einfach vor der Futterkrippe stehen
- das Kamel hat aber Spuren auf dem See hinterlassen
- Fenton folgt den Kamelspuren
- dann auf der Karte den Festplatz der Berber anklicken (geht nur wenn man vorher Plakat angesehen hat auf Basar)

Festplatz der Berber:

- Fenton wird willkommen geheißen und er erfährt auch gleich von einem Wettkampf bei dem er 100 Franc gewinnen kann
- er braucht aber eine blaue Jellaba
- da Fenton kein Geld hat bekommt er einen Leihschein
- zurück in die Stadt

Basar:

- mit dem Textilhändler sprechen
- Fenton sagt das er einen Leihschein hat
- der Händler sagt das er keine blaue Jellaba hat
- er zählt auf was er noch hat und Fenton sucht sich eine weiße Jellaba raus
- zur Färberei gehen
- mit dem Färber sprechen und ihn fragen ob er die weiße Jellaba blau färben kann
- das könnte er zwar, aber er hat keine blaue Farbe mehr
- eine Karawane ist unterwegs, aber die macht wahrscheinlich gerade an der Oase Halt

- Fenton kann die Farbe für den Händler abholen
- **er bekommt ein Fladenbrot mit für den Karawanenführer**
- in die Wüste gehen und auf der Karte die Oase anklicken

Oase:

- **die Pflanze ansehen**
- das Wasser ansehen
- **mit dem Nomaden sprechen**
- Fenton sagt das er die Pflanzen für die blaue Farbe abholen möchte und er sagt das er das Fladenbrot dabei hat
- **Fenton bekommt den Sack mit den Pflanzen**
- die Oase verlassen

Basar:

- zur Färberei gehen
- **Fenton gibt dem Färber den Sack mit den Pflanzen**
- **eine halbe Stunde später hat Fenton eine blaue Jellaba**
- zurück in die Wüste gehen

Festplatz der Berber:

- Fenton zieht automatisch die Jellaba an
- in das Ringkampfszelt gehen
- **den Eimer ansehen und die Kampfbühne**
- **den Ringer ansehen**
- **mit dem Veranstalter sprechen**
- Fenton sagt das er kämpfen möchte
- leider hat er keine Chance und verliert
- der Ringer nimmt aber vor dem Kampf einen Schluck Wasser aus dem Eimer
- vielleicht kann man da etwas manipulieren
- das Zelt verlassen
- **nach links gehen und ins Zelt des Schamanen**
- **Fenton lässt sich seine Zukunft vorhersagen**
- **dann spricht er noch mit dem Schamanen und erfährt das der Rauch von den Stechapfelblüten kommt**
- fragen wo man Stechapfelblüten bekommt
- das Zelt verlassen

Oase:

- die Pflanze nehmen (bzw. die Blüten)
- dann die Oase verlassen

Festplatz der Berber:

- in das Ringkampfszelt gehen
- die Stechapfelblüte mit dem Eimer benutzen
- dann mit dem Veranstalter sprechen und noch einmal kämpfen
- diesmal gewinnt Fenton
- er hat nun 100 Franc
- zurück in die Stadt gehen

Gasse:

- Fenton gibt dem Schlangenbeschwörer die Flöte zurück
- dann geht er zum Basar

Basar:

- zum Hüchenspieler gehen und spielen
- Fenton verliert aber
- da hilft wohl nur schummeln
- zum nördlichen Ausgang gehen

Gendarmerie:

- beim Brunnen die Halterung von der Kurbel ansehen
- die Linse mit der Halterung benutzen
- auf dem Boden ist ein Lichtstrahl
- das Heu mit dem Lichtstrahl auf dem Boden benutzen
- das Heu entflammt
- der Polizist kommt aus der Gendarmerie
- Fenton spricht mit Hayes durch das Gefängnisfenster
- er fragt ihn ob er an den Stempel kommt
- die Kurbel durch das Gefängnisfenster geben
- Hayes hat jetzt den Stempel
- den Stempel mit dem Antrag benutzen
- dann den Stempel wieder Hayes geben
- der legt den Stempel zurück

- zum Basar gehen und zur Gasse

Gasse:

- in den Antiquitätenladen gehen
- **Fenton gibt Lacoste das abgestempelte Formular**
- **die Schatulle aus dem Regal nehmen**
- den Laden verlassen

Gendarmerie:

- **die Schatulle durch das Gefängnisfenster geben**
- Hayes hat nun seine Herztropfen
- die Schatulle und den restlichen Inhalt gibt er Fenton
- **die Schatulle ansehen**
- es ist ein Gerät drin
- ein Aurumdetektor
- mit ihm kann man Gold messen
- **den Aurumdetektor mit der Schatulle benutzen**
- der Knauf ist aus Gold
- **die Kurbel mit dem Knauf benutzen**
- der Knauf ist nun ab
- sieht aus wie eine goldene Kugel

Basar:

- zum Hütchenspieler gehen
- **Fenton gibt ihm den goldenen Knauf**
- der Hütchenspieler legt ihn unter den mittleren Becher
- **dann wird gespielt**
- **Fenton benutzt den Detektor mit allen Bechern bis er weiß unter welcher der Knauf ist**
- es war **der rechte Becher**
- Fenton hat gewonnen
- **dann noch einmal spielen**
- wieder den Detektor benutzen
- diesmal ist es **der linke Becher**
- der Hütchenspieler will nicht weiter spielen
- **Fenton hat aber nun 225 Franc zusammen**
- zur Gendarmerie gehen

Gendarmerie:

- **Fenton spricht mit dem Polizisten und sagt das er die Kaution hat**
- Hayes darf die Zelle verlassen
- er erzählt Fenton alles was er weiß
- dann gehen sie in den Antiquitätenladen
- Hayes holt das Drachenaug
- er wird aber erschossen und Fenton muss ohne das Drachenaug verschwinden
- es folgt eine Zwischensequenz

Kapitel 4: In der Höhle des Löwen

Berlin / Museum:

- Fenton steht vor dem Museum
- im Museum ist das Drachenaug
- die Karte befindet sich auch im Museum
- **die Litfaßsäule ansehen**
- eine Werbung für einen Fotoapparat ist lose
- **das Werbeplakat nehmen**
- **den Abfluss ansehen**
- da glitzert etwas, aber das Gitter lässt sich nicht öffnen
- zum Eingang gehen
- im Museum gibt es eine Absperrung vor der Tür zur Ausstellung
- auf einer Leiter steht ein Handwerker
- der erzählt das die Ausstellung früher geschlossen wurde, weil abends ein Empfang für die Sportler stattfinden soll
- Fenton fragt welche Sportarten denn gerade ausgetragen werden
- **er erhält ein Infoblatt**
- der Handwerker fragt Fenton ob er ihm die Kiste abnehmen kann
- Fenton nimmt die Kiste und stellt sie auf den Boden
- **dann sieht er sich die Kiste an und nimmt sich einen alten Gummihandschuh und Schmirgelpapier aus der Kiste**
- **das Infoblatt ansehen**
- es findet der Zehnkampf statt und Fenton kennt den Favoriten Glenn
- er will ihn fragen ob er ihn mit ins Museum nehmen kann
- **den Papierkorb ansehen und benutzen**
- **der Deckel geht ab**
- **das Schmirgelpapier mit dem Deckel benutzen**
- der glänzt jetzt
- **aus dem Papierkorb den vertrockneten Blumenstrauß und den abgebrochenen Flaschenhals nehmen**
- **den Blumenstrauß näher ansehen und den Draht abmachen**

- die Statue von dem Schaf ansehen
- das Schaf hat einen langen Bart
- **den abgebrochenen Flaschenhals mit dem Bart benutzen**
- Fenton hat nun einige Barthaare
- den Türflügel ansehen
- **den Türgriff ansehen**
- da fehlt schon etwas die Farbe dran
- das Museum verlassen
- zur Stadt gehen

Berlin / Olympiastadion:

- es folgt eine Zwischensequenz
- Fenton braucht einen Presseausweis und einen Fotoapparat
- die Gasflaschen ansehen
- **den Gummihandschuh mit den Gasflaschen benutzen**
- **den Draht mit dem Gummihandschuh benutzen**
- den Leierkasten ansehen und den Hut darauf
- **mit dem Leierkastenmann sprechen**
- zur Stadt gehen

Berlin / Pariser Platz:

- hier ist das Büro vom IOC, aber es ist geschlossen
- ein Journalist spricht Fenton an
- Fenton unterhält sich mit ihm
- das Büro öffnet erst am nächsten Tag wieder
- **die Serviette vom Tisch links nehmen und ansehen**
- **dann die Serviette mit der roten Soße auf dem Tisch benutzen**
- **den Kinderwagen ansehen und benutzen (hineinsehen)**
- die Frau ansehen
- die Telefonzelle, das Verkehrsschild und den Touristen ansehen
- **mit dem Tourist sprechen**
- es ist ein Graf der Fotograf ist
- er erzählt das es viele Plätze gibt an denen das fotografieren verboten ist
- **die Jacke ansehen, die der Journalist an seinem Stuhl hängen hat**
- in der Jacke sind eine Brille und der Presseausweis
- Fenton will sich die Sachen nicht einfach nehmen
- **also den Journalist fragen ob er ihm den Presseausweis leiht**
- das will er aber nicht
- **den Gummihandschuh am Draht mit dem Kinderwagen benutzen**
- der Kleine im Kinderwagen wirft seinen Lolly raus
- **den Lolly nehmen**
- **den Lolly mit den Barthaaren benutzen**

- die kleben nun zusammen

Berlin / Museum:

- **den Lolly mit dem Abfluss benutzen**
- **jetzt hat Fenton eine Münze**
- ins Museum gehen
- **die Serviette mit der roten Soße mit dem Türgriff benutzen**
- **dann das Werbeplakat für den Fotoapparat mit dem Türgriff benutzen**
- jetzt heißt es fotografieren verboten
- das Museum verlassen

Berlin / Pariser Platz:

- **den Lolly mit dem Werbeplakat benutzen**
- **dann den Lolly mit dem Verkehrsschild benutzen**
- **das Werbeplakat mit dem Verkehrsschild benutzen**
- **mit dem Tourist sprechen und ihm sagen das hier fotografieren verboten ist**
- der will die Sache klären und Fenton soll solange auf den Fotoapparat aufpassen
- **den Fotoapparat nehmen**
- **die Münze mit der Telefonzelle benutzen**
- **das Cafe Erika anrufen** (geht nur wenn man Serviette angesehen hat)
- **Fenton fragt nach Edison und sagt er wäre der Chefredakteur**
- **während der Journalist ins Cafe geht zum Telefon, kann sich Fenton die Brille und den Presseausweis aus der Jacke nehmen**
- **den Presseausweis ansehen**
- Fenton fehlt noch ein Hut

Berlin / Olympiastadion:

- **mit dem Leierkastenmann sprechen und nach dem Hut fragen**
- **Fenton bietet ihm als Ersatz für den Hut den polierten Deckel an**
- Fenton bekommt den Hut
- **mit dem Wachmann sprechen**
- vorher verkleidet sich Fenton
- jetzt darf er passieren und **er kommt zu Glenn in die Umkleidekabine**
- Fenton sagt zu Glenn das er unbedingt ins Museum muss
- Glenn würde ihn mitnehmen, aber der Weitsprung ist nicht seine beste Disziplin und es kann sein das er nur zweiter wird
- Fenton meint da muss er etwas tun

Im Stadion / Umkleidekabine:

- in die Umkleidekabine gehen
- die Uhr ansehen, das Handtuch und das Trikot
- die Liste an der Wand ansehen und den Papierkorb
- **aus dem Papierkorb ein Reinigungsmittel nehmen und genauer ansehen**
- **ein Handtuch vom Spind nehmen**
- **die Turnschuhe ansehen und nehmen**
- **Fenton nimmt sich nur die Schnürsenkel**
- die Spinde ansehen und das Plakat an der Wand
- **die Kleiderhaken ansehen**
- einer ist locker
- **den Kleiderhaken nehmen**
- **das Lüftungsgitter ansehen**
- **den Kleiderhaken mit dem Lüftungsgitter benutzen**
- durch den Lüftungsschacht klettern

Im Stadion / Geräteraum:

- in dem Raum sind jede Menge Geräte
- das Schild am Tisch ansehen und den Tisch
- **das Maßband nehmen und die Tischtennisbälle**
- die Spinde ansehen
- sie sind verschlossen
- links ist aber eine Metallplatte am Spind
- **den Kleiderhaken mit der Metallplatte benutzen**
- das klappt aber nicht
- **die Hanteln ansehen und eine nehmen**
- **das Regal und den Regalfuß ansehen**
- **den Kleiderhaken mit dem Regalfuß benutzen**
- **dann die Schnürsenkel mit dem Kleiderhaken benutzen (Kleiderhaken wird so festgebunden)**
- **die Hantel mit dem Kleiderhaken benutzen**
- **den umgebauten Kleiderhaken mit der Metallplatte am Spind benutzen**
- **nun kommt Fenton in den Spind und kann den Anzug nehmen**
- es ist ein Anzug für Kampfrichter
- durch den Lüftungsschacht zurück

Im Stadion / Umkleidekabine:

- **das Reinigungsmittel mit den Tischtennisbällen benutzen**
- **beides in den Papierkorb werfen**
- **das gibt eine klebrige Masse**

- **den abgebrochenen Flaschenhals mit dem Maßband benutzen**
- Fenton schneidet ein Stück ab
- **den abgebrochenen Flaschenhals noch einmal mit dem abgeschnittenen Teil des Maßbandes benutzen**
- **das abgeschnittene Teil des Maßbandes mit dem klebrigen Zeug im Papierkorb benutzen und dann mit der Maßbandrolle**
- jetzt ist das Maßband wieder vollständig
- die Umkleidekabine verlassen
- zum Stadion gehen

Im Stadion:

- der Weitsprung findet statt
- Fenton versucht sein manipuliertes Maßband mit dem Maßband auf dem Tisch der Kampfrichter zu tauschen, aber da muss er sich was anderes einfallen lassen
- **die Kabelbündel ansehen**
- in die Katakomben gehen
- zu der Tür gehen über der die Lampe immer flackert
- **den vertrockneten Blumenstrauß mit der Lampe benutzen**
- **jetzt brennt der Blumenstrauß**
- weiter vorn sind an der Wand Fackelhalter
- **den Blumenstrauß mit einem Fackelhalter benutzen**
- es gibt Stromausfall
- die Kampfrichter wollen nachsehen und Fenton soll solange aufpassen
- **jetzt das Maßband mit dem Maßband auf dem Tisch tauschen**
- Glenn gewinnt und Fenton kommt ins Museum

Im Museum:

- den Tisch ansehen
- es steht eine Flasche Champagner und ein Glas darauf
- **die Flasche und das Glas nehmen**
- **das Glas genauer ansehen**
- **der Korken liegt im Glas**
- **den Korken genauer ansehen und Fenton macht den Draht ab**
- **die Garderobe ansehen und benutzen**
- Fenton findet einen weißen Schal gut, aber er kann ihn nicht nehmen, weil immer wieder Gäste auf den Gang kommen
- **die Absperrung ansehen und nehmen**
- **die Absperrung mit dem Empfang (Tür links) benutzen**
- jetzt kommen keine Gäste mehr auf den Gang
- **den weißen Schal von der Garderobe nehmen**
- **den Schaukasten ansehen**
- **den Wandschrank ansehen**

- er ist abgeschlossen
- die Tür daneben ist auch abgeschlossen
- **den Draht mit dem Wandschrank benutzen**
- er ist offen
- **Fenton nimmt sich einen Wischmop und eine Flasche Salzsäure**
- **die Salzsäure mit der Tür benutzen und sie ist offen**
- die Gräfin ist in dem Raum
- sie sucht die Karte und findet sie nicht
- ein Wissenschaftler erklärt ihr das ihre Exponate alle auf die Wewelsburg gebracht wurden
- ein Soldat soll auf die Tasche der Gräfin aufpassen, dann geht sie
- in der Tasche ist das Drachenaug
- wenn die Gräfin weg ist, machen die Wissenschaftler noch einen Test
- **den roten Kasten ansehen**
- **der Griff geht ab**
- das Geländer, die Turbine, die große Konsole mit dem Hebel und die kleine Konsole mit dem roten Knopf ansehen
- nach oben gehen
- **den Griff mit dem Schaukasten benutzen**
- **einen Haken mitnehmen**
- wieder zurück gehen
- **den Haken mit dem Schal benutzen**
- **dann den Schal mit dem Haken mit dem Wischmop benutzen**
- **den Korken mit der Flasche Champagner benutzen**
- **den Wischmop mit dem Hebel benutzen**
- **dann die Flasche Champagner mit dem roten Knopf benutzen**
- der Soldat und die beiden Wissenschaftler müssen sich jetzt festhalten wegen dem Sog
- **den Griff mit dem roten Kasten benutzen**
- **der Kasten ist offen**
- **den Feuerwehrschauch nehmen und mit dem Geländer benutzen**
- **dann den Feuerwehrschauch nehmen und mit dem kleinen Raum benutzen**
- Fenton kommt in den kleinen Raum
- **die Tasche nehmen**
- Fenton hat das Drachenaug und verschwindet
- er muss auf die Wewelsburg
- es folgt noch eine Zwischensequenz in Hongkong

Kapitel 5: Tief im Feindesland

Bahnhof:

- Fenton kommt am Bahnhof an
- oben am Hang ist die Wewelsburg zu sehen
- **mit dem Bahnhofswärter sprechen**
- Fenton erfährt das alles um die Burg herum Sperrgebiet ist

- **den Bonbonautomat ansehen**
- **die Regentonne ansehen**
- **das Drahtseil über der Regentonne ansehen und nehmen**
- **das Wegkreuz ansehen**
- dort stehen brennende Kerzen
- **eine Kerze nehmen**
- **die Infotafel ansehen**
- dort steht das es einen Stollen von einem Bergwerk gibt der zur Burg führt
- wenn der Stollen noch existiert, dann wäre es eine Möglichkeit zur Burg zu kommen
- das Tor ansehen und die Kette vor dem Tor
- die Draisine ansehen
- sie ist an einem Seil festgebunden
- die Laterne ansehen
- sie ist angeschraubt
- **das Schild rechts neben dem Tor vom Moos befreien**
- dann kann Fenton das Schild ansehen und feststellen das es sich um das Zeichen für ein Bergwerk handelt
- **die Kerze mit dem Seil der Draisine benutzen**
- die Draisine fährt los und der Bahnhofswärter rennt hinterher
- **jetzt kann Fenton die Axt nehmen**
- **die Axt mit der Laterne benutzen**
- **dann die Kerze mit der Laterne benutzen**
- **die Axt mit der Kette vor dem Tor benutzen**
- das Tor ist offen
- zum Eingang gehen

Stollen:

- nach rechts gehen und den Schienen folgen
- an der Kreuzung weiter nach rechts gehen
- an der nächsten Kreuzung weiter nach rechts gehen bis zum Ende der Schienen
- dann der Schiene nach unten folgen
- am Ende ist ein Skelett
- das Skelett ansehen
- **den Topf neben dem Skelett nehmen**
- nach oben gehen und dann nach rechts
- jetzt kommt ein Weg der gepflastert aussieht
- nach oben gehen und die Treppe benutzen
- Fenton kommt in der Burg heraus
- er ist in der Werkstatt

Burg / Werkstatt:

- **den Vorhang ansehen und aufziehen**

- dahinter ist ein Regal
- **den Nussknacker nehmen**
- **den verdreckten Spiegel nehmen**
- **den Haken im Balken ansehen**
- **den Nussknacker mit dem Haken benutzen**
- **den Kamin ansehen und den Schlot**
- **den Handbohrer nehmen**
- die Treppe nach oben gehen
- Fenton landet in einer Halle

Burg / Halle:

- **den Kerzenständer ansehen und nehmen**
- **die Zinnsoldaten ansehen und nehmen**
- **die Ritterrüstung ansehen und nehmen**
- **Fenton nimmt sich die Handschuhe**
- **das Wildschweinfell nehmen das an der Wand hängt**
- den Spiegel über dem Soldaten am Schreibtisch ansehen
- den Spalt in der Wand über dem Tisch ansehen
- **den Haken mit dem Spalt benutzen**
- nach draußen gehen
- Fenton kommt auf den Balkon

Burg / Balkon:

- hier steht ein Fernglas
- **das Fernglas ansehen und benutzen**
- es lässt sich nicht drehen
- **den Handbohrer mit dem Fernrohr benutzen**
- **Fenton hat jetzt das Fernrohr**
- die beiden Türme, die Patrouille, den Schornstein und das Dorf ansehen
- wieder in die Halle gehen und von dort in die Werkstatt

Burg / Werkstatt:

- **die Zinnsoldaten mit dem Topf benutzen**
- **den Topf mit dem Kamin benutzen**
- das Zinn ist geschmolzen
- **den Topf mit dem flüssigen Zinn mit dem Kerzenständer benutzen**
- **den Kerzenständer ansehen**
- **den Handbohrer mit dem Kerzenständer benutzen**
- **Fenton hat jetzt einen Zinntaler**
- durch die Geheimtür gehen

- Fenton kommt direkt zum Bahnhof

Bahnhof:

- **den Zinntaler mit dem Bonbonautomat benutzen**
- Fenton erhält vier Zitronenbrausebonbons
- **den Topf mit der Regentonne benutzen**
- **die Brausebonbons in den Topf werfen**
- **jetzt das Wildschweinfell mit dem Topf benutzen**
- das Wildschweinfell ist jetzt nass und mit Zitronensäure getränkt
- **das Wildschweinfell mit dem Spiegel benutzen**
- der ist jetzt sauber
- durch das Tor zurück zur Burg gehen

Burg / Halle:

- **den Spiegel mit dem Haken an der Wand über dem Tisch benutzen**
- **in den Spiegel sehen**
- das reicht noch nicht um etwas von den Dokumenten zu sehen an denen der Soldat arbeitet
- **das Fernrohr mit dem Spiegel benutzen**
- Fenton findet heraus das sich das Objekt 104C in der Krypta des Nordturms befindet
- **den Spiegel und den Haken wieder nehmen**
- auf den Balkon gehen

Burg / Balkon:

- mit dem Fernrohr den Ort ansehen
- den Marktplatz, die Wirtschaft und **die Kirche ansehen**
- Fenton weiß nun wo der Nordturm ist
- den Balkon verlassen

Burg / Werkstatt:

- **das Wildschweinfell mit dem Kamin benutzen und das Feuer löschen**
- **den Schlot ansehen**
- da sind Steigeisen
- **die Handschuhe mit den Steigeisen benutzen**
- Fenton klettert auf das Dach
- **über das Dach zum Nordturm gehen**

Burg / Nordturm:

- die Steinplatte ansehen
- den Kronleuchter ansehen und das Kurbelrad
- die Tür ansehen
- sie ist verschlossen
- den Handbohrer mit der Steinplatte benutzen
- den Haken mit dem Loch in der Steinplatte benutzen
- das Kurbelrad benutzen und der Kronleuchter kommt nach unten
- dann den Kronleuchter mit dem Kurbelrad wieder nach oben bewegen
- die Steinplatte wird auch mit angehoben
- die Öffnung benutzen
- Fenton klettert an einem Kabelstrang nach unten
- die Kisten ansehen
- die vier Pulte mit den Dokumenten ansehen (von rechts nach links)
- beim Pult links ist die gesuchte Karte
- das Drachenaugenauge mit dem Pult links benutzen
- Fenton weiß nun wo er als nächstes hin muss
- er fliegt nach Bombay

Kapitel 6: Das Auge des Tigers

Dorf:

- Fenton ist in einem Dorf
- es scheinen aber keine Einwohner mehr da zu sein
- die Schilfbündel ansehen und eins nehmen
- den großen Baum ansehen
- das Bambusrohr ansehen und nehmen
- Fenton nimmt auch das weiße Tuch noch mit
- die Feuerstelle und die Blutflecken ansehen
- die Hühnerfedern nehmen
- den Tonkrug und den Bastkorb nehmen
- den Bastkorb genauer ansehen
- da liegen zwei schwarze Steine drin
- die Tonscherben nehmen, die auf dem Boden liegen
- das weiße Fell ansehen
- es ist eine Ziege, die sich unter einer Hütte versteckt
- die Tonscherben mit dem Bastkorb benutzen
- jetzt hat Fenton Holzstäbe und eine Bastschnur
- das Schilf mit der Feuerstelle benutzen
- zum Dschungel gehen
- da kommt ein Mann aus einer Hütte und sagt das im Dschungel ein Tiger ist

- Fenton fragt den Mann nach dem Tempel
- er weiß wo er ist, aber er zeigt ihn Fenton nur wenn der Tiger weg ist
- das Dorf verlassen und in den Dschungel gehen
- auf der Karte das Fragezeichen anklicken (ist der Sumpf)

Sumpf:

- **in der Ferne ist der Tiger zu sehen**
- er scheint verletzt zu sein
- **die Pilze ansehen und nehmen**
- **das Flugzeug im Baum ansehen**
- **die Liane ansehen**
- **die Kräuter ansehen und nehmen** zurück ins Dorf gehen

Dorf:

- **die Kräuter mit der Ziege benutzen**
- Fenton hat die Ziege gefangen
- **die Bastschnur mit der Ziege benutzen**
- **dann die Ziege am Baum festbinden**
- **zu der Hütte mit dem Mann gehen und mit ihm sprechen**
- Fenton sagt das er den Tiger gesehen hat
- er fragt nach den Pilzen und nach den schwarzen Steinen
- die schwarzen Steine sind Feuersteine
- **die Feuersteine mit der Feuerstelle benutzen**
- jetzt brennt das Feuer
- **die Pilze mit dem Tonkrug benutzen**
- **dann den Tonkrug mit der Feuerstelle benutzen**
- **das Tuch mit dem Krug benutzen und ihn so von der Feuerstelle nehmen**
- den Tonkrug ansehen
- im Krug ist jetzt ein Narkosemittel
- **die Tonscherben mit den Holzstäben benutzen**
- das ergibt einen Pfeil
- **die Hühnerfedern mit dem Pfeil benutzen**
- **den Pfeil mit dem Krug benutzen**
- **dann den Pfeil mit dem Bambusrohr benutzen**
- das ergibt ein Blasrohr
- zum Sumpf gehen

Sumpf:

- **das Blasrohr mit dem Tiger benutzen**
- Fenton lockt den Tiger zur Ziege

- **dann das Blasrohr mit dem Tiger benutzen**
- der Tiger ist nun betäubt
- er hat einen Nagel im Fuß
- zwei Stunden später ist der Tiger den Nagel los und wieder im Dschungel
- der Mann bringt Fenton jetzt zum Tempel

Lagune:

- der Tempel steht unter Wasser
- es schaut nur noch eine Steinstatue heraus
- die Steinstatue ansehen
- **die Säule links mit den Schlingpflanzen ansehen und benutzen**
- die Schlingpflanzen lassen sich nicht mit bloßen Händen abreißen
- **den Tonkrug mit der Lagune benutzen**
- jetzt ist Wasser im Krug

Sumpf:

- zum Flugzeug im Baum klettern
- **das Cockpit ansehen**
- im Cockpit ist ein Pappkarton
- **den Pappkarton nehmen und genauer ansehen**
- **im Pappkarton war ein Funkgerät**
- **das Funkgerät ansehen**
- **die Kurbel hat sich gelöst**
- **die Abdeckung ansehen**
- **die Kurbel mit der Abdeckung benutzen**
- **das Kabel nehmen**
- nach unten klettern
- zum Dorf gehen

Dorf:

- **den Tonkrug mit Wasser mit den Blutflecken benutzen**
- **dann das Tuch mit den Blutflecken benutzen**
- **das Tuch mit dem Kabel benutzen und das Kabel mit dem Funkgerät benutzen**
- **ein Schilfbündel mitnehmen**
- zur Lagune gehen

Lagune:

- in die Lagune springen und tauchen
- ein Hai schwimmt vor dem Eingang des Tempels hin und her
- Fenton taucht wieder auf
- **das Funkgerät mit der Lagune benutzen**
- **dann die Kurbel mit dem Funkgerät benutzen**
- der Hai ist weg
- wieder tauche gehen
- den Grund ansehen
- der ist schlammig
- **den Tonkrug mit dem Grund benutzen**
- im Krug ist jetzt Ton
- **das Tor ansehen**
- **da gibt es eine Vertiefung**
- **die Metallstange nehmen, die auf dem Boden liegt**
- Fenton muss mehrmals tauchen, weil er nach abgelaufener Anzeige des Sauerstoff automatisch wieder auftaucht
- **die Metallstange genauer ansehen**
- sie hat eine scharfe Kante
- **die Metallstange mit der Säule links benutzen**
- die Schlingpflanze ist ab
- **das Relief ansehen**
- **den Pappkarton mit der Lagune benutzen**
- der Pappkarton ist jetzt feucht
- zum Sumpf gehen

Sumpf:

- **die Metallstange mit der Liane benutzen**
- die ist jetzt geteilt und tropft
- **das Schilfbündel mit der tropfenden Liane benutzen**
- zurück zur Lagune

Lagune:

- **das Schilfbündel mit dem Lianensaft mit dem Relief benutzen**
- **dann den Pappkarton mit dem Relief benutzen**
- das gibt einen guten Abdruck
- **die Pappe vom Relief nehmen**
- **den Krug mit Ton mit dem Abdruck benutzen**
- zum Dorf gehen

Dorf:

- **den Abdruck mit der Feuerstelle benutzen**
- 45 Minuten später ist der Abdruck fertig
- **die Tonform mit der Metallstange aus dem Feuer holen**
- zurück zur Lagune

Lagune:

- **Fenton taucht und benutzt den Tonabdruck mit der Vertiefung am Tor**
- jetzt ist er im Tempel

Tempel:

- alle Wandmalereien ansehen
- die Fenster ansehen und die Schriftzeichen
- **aus drei Wandmalereien lässt sich jeweils ein Stein nehmen**
- **drei weitere Steine liegen auf dem Boden**
- die Steine nehmen
- Fenton hat jetzt 6 Steine
- **die Stele ansehen und benutzen**
- in der Mitte ist ein Symbol
- rund um das Symbol sind sechs Löcher
- **in jedes Loch einen Stein legen** (welcher Stein ist egal)
- sind alle Steine im Loch, dann sagt Fenton das sich eine Sperre gelöst hat
- **jetzt müssen alle Steine nach unten gedrückt werden und vor allem unten bleiben**
- folgende Reihenfolge sollte funktionieren:
 1. **Stein oben rechts**
 2. **Stein unten**
 3. **Stein unten rechts**
 4. **Stein oben links**
 5. **Stein unten rechts**
 6. **Stein oben**
- sind alle Steine unten, **dann kann Fenton das Artefakt (zweiten Schlüssel) nehmen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Fenton erfährt das Lord Weston mit den Nazis zusammenarbeitet
- die Gräfin, einige Nazis und Fenton sind dann wieder im ersten Tempel
- Fenton soll den Schlüssel mit der Stele benutzen
- das will er aber nicht
- die Gräfin sagt er muss, weil sonst Kim stirbt, die die Lawine überlebt hat
- also tut Fenton es
- dann landen alle in Shambala
- Fenton wird aber von den anderen getrennt
- er sieht den Geist von Richard

- der erzählt ihm was passiert ist
- Fenton muss ein Drachenamulett finden das aus drei Teilen besteht
- Richard hilft ihm

Kapitel 7: Das Herz der Welt

nördliche Höhle:

- Fenton sieht sich um
- **das Steinpodest ansehen**
- **die drei Steinköpfe ansehen**
- **die Zahnräder ansehen und die Bodenscheiben**
- es lässt sich aber nichts davon benutzen
- zum Ausgang gehen
- hier kommt ein Wasserfall
- es gibt zwei Durchgänge, aber da kommt Fenton nicht hin
- zurück in die Höhle gehen
- auf Richard umstellen

nördliche Höhle (Richard):

- Richard ist zu einer anderen Zeit in der Höhle
- die Höhle sieht auch anders aus
- das Steinpodest und die Steinköpfe ansehen
- **den Scherbenhaufen ansehen und benutzen**
- **Richard findet eine Nuss**
- die Bodenscheiben ansehen
- **die Fackel ansehen und nehmen**
- die Steinplatte unter dem mittleren Steinkopf ansehen
- **die Steinplatte benutzen**
- dahinter sind Zahnräder
- die Zahnräder ansehen
- **das hölzerne Zahnrad nehmen**
- zum Ausgang gehen
- **den Erdhügel ansehen**
- **die Kette zwischen den Pfosten ansehen und nehmen**
- die beiden Pfosten ansehen
- der Pfosten rechts ist locker
- **den Pfosten nehmen**
- **den Pfosten mit dem Erdhügel benutzen**
- den Erdhügel benutzen
- ein Sarkophag kommt zum Vorschein

- **Richard nimmt auch etwas Erde mit**
- **den Sarkophag ansehen und benutzen**
- **den Pfosten mit dem Sarkophag benutzen**
- am Sarkophag ist ein Schloss
- der Sarkophag lässt sich nicht öffnen, aber die Farbe vom Schloss ist etwas abgegangen
- das Rinnsal ansehen und die Steine im Wasser
- **die Steine benutzen und Richard wirft sie nach unten**
- das Wasser kann nun ungehindert fließen
- den Stalagmit ansehen
- **den Pfosten mit dem Stalagmit benutzen**
- den Durchgang rechts benutzen
- hier ist die Energiequelle
- links von Richard liegt ein schwarzer Stein auf dem Boden
- **den schwarzen Stein nehmen und ansehen**
- **das Kraftfeld ansehen und die Priester**
- dann zurück gehen
- wieder in die Höhle gehen
- **den schwarzen Stein mit dem Steinpodest benutzen**
- es tropft immer Wasser auf den Stein
- die Höhle wieder verlassen
- den Durchgang oben rechts benutzen (oder unten links)
- es erscheint eine Karte
- die südöstliche Höhle anklicken

südöstliche Höhle (Richard):

- **den langen Eiszapfen ansehen und nehmen**
- die Vertiefung links an der Wand ansehen
- die Vertiefung rechts vom Eingang ansehen
- die Vertiefung vorne rechts ansehen
- **den Bottich links ansehen**
- **den Eiszapfen in den Bottich legen**
- den Ausgang benutzen

südwestliche Höhle (Richard):

- die Statue ansehen
- die Vertiefung in der Mitte der Statue ansehen
- **die beiden Schalen ansehen**
- **die Zeichen an der Statue ansehen**
- die Lava ansehen
- **die Kette mit der Fackel benutzen**
- **die Fackel mit der Lava benutzen**
- **die Fackel brennt nun**

- die Nuss und die Erde mit der rechten Schale benutzen

südöstliche Höhle (Richard):

- die Fackel mit dem Bottich benutzen
- der Eiszapfen schmilzt
- es ist Wasser im Bottich
- das hölzerne Zahnrad und die Kette mit dem Bottich benutzen

nördliche Höhle (Richard):

- die Fackel mit dem Schloss vom Sarkophag benutzen
- die Farbe, die vor Rost schützen soll, ist nun ab
- jetzt auf Fenton umstellen

nördliche Höhle (Fenton):

- den Steinquader vom Steinpodest nehmen
- der Stein sieht aus wie ein Becher
- zum Ausgang gehen
- die Kiesel ansehen und nehmen
- den Sarkophag ansehen und öffnen
- Fenton nimmt einen Knochen mit
- den Durchgang rechts benutzen
- hier ist die Gräfin mit Kim
- Kim ist gefesselt
- die Gräfin will 12 Stelen sprengen lassen
- man wechselt automatisch zu Kim
- den Tisch ansehen und benutzen
- das geht aber nicht und man wechselt wieder zu Fenton
- die Kristalle auf dem Boden ansehen und nehmen
- die Höhle verlassen
- zum Durchgang oben gehen

südöstliche Höhle (Fenton):

- die drei Vertiefungen ansehen und den Bottich
- den Eisblock ansehen, der aus der Statue rechts kommt
- da glitzert etwas unter dem Eis
- zum Bottich gehen
- an der Kette im Bottich ziehen

- Fenton hat jetzt eine Kette mit einem Eisblock dran und in dem Eisblock ist das Zahnrad
- **die Kristalle mit den drei Vertiefungen benutzen**
- es fällt Licht auf die Statue und der Eisblock schmilzt
- ein Teil des Drachenamuletts ist zu sehen
- **das Amulett nehmen**

südwestliche Höhle (Fenton):

- **die Kette mit dem Eisblock mit der Lava benutzen**
- jetzt hat Fenton das Zahnrad
- die Statue ansehen und die Schalen
- in der rechten Schale ist ein Strauch
- **die Kette mit dem Becher benutzen**
- **dann den Becher mit der Lava benutzen**
- **den Becher mit Lava mit der Vertiefung in der Statue benutzen**
- **den Knochen in die linke Schale legen**
- in der Statue liegt ein Teil des Drachenamuletts
- **das Amulett nehmen**

nördliche Höhle (Fenton):

- **das hölzerne Zahnrad mit den anderen Zahnrädern benutzen**
- die Kieselsteine lassen sich mit den Steinköpfen benutzen
- je nachdem in welchen Kopf man einen Kieselstein geworfen hat drehen sich ein oder mehrere Bodenscheiben
- wirft man einen Kieselstein in den linken Steinkopf dann drehen sich die große Scheibe außen und die kleine Scheibe innen
- wirft man einen Kieselstein in den mittleren Steinkopf dann drehen sich die mittlere Scheibe und die kleine Scheibe innen
- wirft man einen Kieselstein in den rechten Steinkopf dann dreht sich nur die kleine Scheibe innen
- so sollte es funktionieren:

drei Steine in den linken Steinkopf werfen
zwei Steine in den rechten Steinkopf werfen

- **die Stele öffnet sich und Fenton kann das dritte Teil des Amuletts nehmen**
- **alle drei Teile des Amuletts miteinander verbinden**
- das Amulett ist komplett
- zum Ausgang gehen und zum Durchgang rechts
- **das Amulett mit der Energiequelle benutzen**
- es passiert nichts
- Richard taucht auf und gibt Fenton einen Hinweis
- Fenton meint das ihm die Geschichte vom Drachen gefallen hat

- er zaubert einen Drachen hervor und es gibt Aufruhr
- dann wechselt man zu Kim
- **gegen den Tisch treten**
- die Flasche fällt herunter und es liegen überall Scherben
- **die Glasscherben benutzen**
- Kim holt sich eine Glasscherbe heran
- dann geht es mit Fenton weiter
- **das Drachenamulett mit beiden Plattformen rechts benutzen**
- dann geht es mit Kim weiter
- **die Glasscherbe nehmen und mit den Fesseln benutzen**
- **Fenton benutzt das Drachenamulett mit den beiden Plattformen links**
- **Kim kämpft jetzt mit der Gräfin**
- man kann dann auswählen ob Kim aggressiv kämpfen soll oder vorsichtig oder ausweichen
- ich habe dreimal aggressiv gewählt (ist aber egal) und Kim gewinnt den Kampf
- **es folgt noch eine Zwischensequenz**
- Richard will bei den Mönchen in der Vergangenheit bleiben

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 13.02.2012

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

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

PS: Wenn man das Spiel geschafft hat, dann gibt es im Ausgangsbildschirm den Punkt „Bonus“. Hier kann man ein Puzzle zusammensetzen, den Kampf von Kim in allen Varianten spielen und die Prototyp Version spielen.

Hier noch die Lösung für das kurze Spiel (diesmal spielt man Kim):

- Brief und Foto ansehen
- mit dem Straßenjungen sprechen
- in das Haus gehen
- die Türen ansehen
- an der Tür hinten rechts steht Wuang
- an die Tür klopfen
- Wuang kommt aber aus der Tür vorn links

- Kim erhält Unterlagen
- Wuang stirbt
- das Holzbrett von der Tür nehmen
- den Regenschirm und den Kleiderbügel nehmen
- den Bambusstab vor der Tür nehmen
- auf den Balkon gehen
- den Lampion ansehen
- den Polizisten ansehen
- das Bambusrohr mit dem Kleiderbügel benutzen
- dann den Stab mit Haken mit dem Lampion benutzen
- wieder in die Wohnung gehen (Zurück Zeichen unten rechts am Bildschirm)
- vor der Wohnung den Lampion an den Nagel in der Wand hängen
- das Fenster ansehen
- das Holzbrett mit dem Regal benutzen
- Kim legt es über das Regal und auf die Kiste
- auf das Holzbrett steigen und das Fenster benutzen
- das war es dann auch schon