

NI.BI.RU – Bote der Götter – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Martin wird von seinem Onkel, Professor Wilde, angerufen. Es wurde ein Tunnelsystem entdeckt und Martin soll es sich ansehen. Leider bekommt Martin keine weiteren Informationen. Im Spiel sollte man alle Gegenstände auch mal mit der rechten Maustaste anklicken, um mehr Informationen zu bekommen bzw. um bestimmte Aktionen damit zu machen. Vor einem Puzzle sollte man abspeichern. Hat man erst mal ein Puzzle verstellt, kommt man nicht mehr zurück zu dem wie es ursprünglich aussah. Martin kann auch mal sterben, aber dann wird man an der Stelle kurz davor wieder eingesetzt. Wichtig sind auch die Gespräche. Jetzt geht es aber los.

Kapitel 1: Prag

Karlsbrücke:

- mit dem Maler sprechen (der möchte erst sein Bild fertig machen)
- den Tourist ansehen und den Sockel und die Statue
- wieder mit dem Maler sprechen (2x nach Barbora fragen; sie stand an der Säule und ein Mann hat ein Porträt machen lassen und es dann nicht bezahlt; Martin bezahlt und bekommt das nicht ganz fertige Porträt; er erfährt das Barbora etwas geschrieben hat als sie an der Statue stand)
- zur Statue gehen
- den Sockel ansehen (rechte Maustaste)
- es steckt ein **Zettel** an dem Sockel
- im Inventar den Zettel lesen
- im Inventar das **Handy benutzen** (rechte Maustaste)
- Martin ruft seinen Onkel an
- der gibt ihm die Adresse von Barbora
- nach dem Gespräch fährt Martin zu dem Haus

Tschecownistr. 52:

- zum Gebäudeeingang gehen
- die Tür ist verschlossen
- die Klingeln ansehen
- die Klingel von Barbora Kanska benutzen
- es meldet sich aber niemand
- noch einmal die Klingel betätigen
- dann sagt Martin er sollte eine andere Klingel benutzen
- Martin beginnt bei der ersten Klingel oben auf der linken Seite
- erst bei der fünften Klingel von oben auf der linken Seite lässt ihn jemand in das Haus
- die **Briefkästen ansehen** (rechte Maustaste)
- Barbora wohnt im 5. Stock in Appartement 17
- mit dem Aufzug nach oben fahren
- zum Appartement 17 gehen
- die Türklingel betätigen
- da geht plötzlich das Licht hinter der Tür aus
- 2x an die Tür klopfen
- Martin muss anders in die Wohnung kommen
- zum Dachboden gehen
- die Tür ist verschlossen
- mit dem Aufzug nach unten fahren
- das schwarze Brett ansehen (rechte Maustaste)
- hier steht wo der Dachbodenschlüssel zu finden ist (die Notiz findet Martin aber erst nachdem er festgestellt hat das die Tür zum Dachboden verschlossen ist)
- wieder mit dem Aufzug nach oben fahren
- zu dem Feuerlöscher gehen
- den Feuerlöscher ansehen und das Schild daneben

- Martin nimmt den **Dachbodenschlüssel**
- zum Dachboden gehen
- hier ist es dunkel
- den Lichtschalter rechts neben der Tür betätigen
- das Regal ansehen
- den **Lumpen** nehmen
- das **Seil** nehmen
- den Kleiderschrank ansehen (er ist leer)
- der Kleiderschrank steht auf Backsteinen
- die Backsteine wegnehmen und der Schrank fällt um
- dahinter ist ein Fenster
- etwas ist in eine Fußbodenritze gerollt
- das Loch in der Diele ansehen und Martin holt eine **Murmel** heraus
- das Fenster ansehen
- den **Lumpen mit dem Fenster benutzen** und Martin schlägt die Scheibe ein
- den **Lumpen mit den Fensterscherben benutzen**
- das **Seil mit dem Balken** (gegenüber vom Ofen) benutzen
- das Seilende hängt aus dem Fenster
- am Seil nach unten klettern
- Martin kommt so in die Wohnung von Barbora
- er bekommt aber etwas auf den Kopf und bleibt erst einmal liegen
- wenn er wieder aufwacht sieht er sich um
- jemand scheint etwas gesucht zu haben
- die Wohnung ist verwüstet
- den runden Tisch ansehen
- die **Handtasche** nehmen, die auf dem Boden liegt
- im Inventar die Handtasche ansehen (es ist ein **Ausweis für das Zentralarchiv** drin)
- ins Badezimmer gehen
- hier liegt Barbora tot in der Badewanne
- neben der Wanne sitzt eine Katze auf einem Korb
- die Katze ansehen (mit der rechten Maustaste)
- die Katze heißt Felix
- das Waschbecken ansehen (da ist Blut dran)
- das Badezimmer verlassen
- den PC benutzen
- als Passwort Felix eingeben (über die Tastatur) und Enter drücken
- plötzlich hört Martin die Polizei
- er ruft noch seinen Onkel an und dann verschwindet er wieder durch das Fenster
- das Haus verlassen und zum Zentralarchiv gehen

Zentralarchiv:

- erst ruft Martin den Onkel an
- dann geht Martin zum Gebäude
- auf einer Bank sitzt ein Rentner
- mehrmals mit ihm sprechen (er hört aber nicht)
- dann ins Gebäude gehen
- hier mit dem Pförtner sprechen
- er lässt Martin aber nicht rein
- das Gebäude verlassen und zum Park gehen und dann weiter
- Martin kommt zu einem Bürogebäude
- die Tür ist aber verschlossen
- auf einer Bank liegt ein Bettler und schläft
- zum Kiosk gehen (nach links)
- die Unterführung ansehen
- ein Mädchen wirft Knallfrösche von einem Balkon
- mit dem Mädchen sprechen
- dem **Mädchen die Murmel geben**
- dafür bekommt Martin die **Knallfrösche**
- zum Bürogebäude gehen
- der Bettler ist jetzt wach
- mit dem Bettler sprechen (er möchte Zigaretten)

- zum Kiosk gehen
- hier **Zigaretten und Streichhölzer kaufen**
- zum **Bettler gehen und ihm die Zigaretten geben** (Martin hat etwas gut bei ihm)
- die Gegend verlassen (rechts) und zum Zentralarchiv gehen
- zum Rentner auf der Bank gehen
- die **Knallfrösche mit dem Rentner benutzen** und dann mit ihm sprechen (falls Martin die Knallfrösche nicht benutzt, dann erst noch einmal mit dem Rentner reden und dann die Knallfrösche benutzen)
- der Rentner könnte ihm helfen in das Zentralarchiv zu kommen, aber er braucht noch eine Flasche Wein
- wieder zum Kiosk gehen
- bei der Verkäuferin **Wein kaufen** (gibt nur Wein im Tetrapack)
- dann mit dem Bettler sprechen und nach einer Weinflasche fragen
- er darf eine **leere Weinflasche** nehmen (steht ganz rechts)
- im Inventar den **Wein mit der Weinflasche benutzen**
- zum Rentner gehen
- ihm die **Weinflasche geben**
- dafür bekommt Martin einen **Ausweis**
- ins Gebäude gehen und dem **Pförtner den Ausweis geben**
- dann zur Mitte des Foyers gehen und den Aufzug benutzen
- den mechanischen Aufzug ansehen (ist eine Rohrpost)
- die Tür ansehen (ist verschlossen)
- neben der Tür ist ein Kartenleser
- die **Karte von Barbora mit dem Kartenleser benutzen**
- den Raum betreten
- im Raum umsehen
- den Mantel an der Garderobe ansehen
- den Schreibtisch ansehen
- den Notizblock ansehen
- aus dem Stifthalter einen **Bleistift** nehmen
- das Foto von Felix ansehen und verschieben (rechte Maustaste)
- hinter dem Foto liegt ein **Bleistiftspitzer**
- den **Bleistiftspitzer nehmen und im Inventar mit dem Bleistift benutzen**
- den **Bleistift mit dem Notizblock** benutzen
- den Notizblock ansehen
- Martin nimmt sich den **Zettel vom Notizblock**
- im Inventar den Zettel ansehen (steht Code drauf: D3-74-22)
- die Schreibtischschublade ansehen (ist verschlossen)
- die Nahansicht verlassen
- die Blume rechts ansehen (rechte Maustaste)
- unter dem Blumentopf liegt **ein Schlüssel**
- den **Schlüssel mit der Schreibtischschublade** benutzen
- den **Stempel vom Zentralarchiv** aus der Schublade nehmen
- den PC benutzen
- diesmal geht Felix nicht als Passwort
- da das Foto von Felix auf dem Kopf steht, versucht Martin das Wort Felix rückwärts
- also xilef als Passwort eingeben
- Martin checkt die Mails und druckt etwas aus
- den Drucker ansehen und den **Bericht** nehmen
- den **Stempel mit dem Bericht benutzen** (im Inventar den Bericht ansehen)
- das Büro verlassen
- zum mechanischen Aufzug gehen
- erst die **Karte von Barbora mit mechanischen Aufzug benutzen** und dann gleich den **Zettel mit dem Code mit dem mechanischen Aufzug benutzen**
- es dauert eine Weile, aber dann kommt per Rohrpost etwas an
- die **Dokumente aus dem mechanischen Aufzug nehmen** und im Inventar ansehen
- den Aufzug benutzen und das Gebäude verlassen
- zum Bürogebäude gehen
- dort ist jetzt offen
- mit der Sekretärin sprechen (sie will aber Martin nicht helfen seine Genehmigung sofort zu bekommen)
- zur Tür des Direktors gehen (lässt die Sekretärin nicht zu)
- noch einmal mit der Sekretärin sprechen (Visitenkarte)
- Martin bekommt eine **Visitenkarte**

- dann noch einmal mit der Sekretärin sprechen (Dokument)
- Martin verlässt das Gebäude
- mit dem Bettler sprechen
- er sagt das die Sekretärin einen Mercedes fährt, aber er kennt das Kennzeichen nicht
- dort wo die Straßenbahn immer fährt steht ein Mercedes
- das Auto ansehen (rechte Maustaste)
- das Kennzeichen lautet: 1A71537
- im Inventar die **Visitenkarte der Sekretärin mit dem Handy benutzen**
- die Sekretärin geht dann zu ihrem Auto und Martin geht in das Bürogebäude und zum Büro des Direktor
- der Direktor erteilt die Genehmigung und Martin fährt danach zum Tunnelkomplex

Kapitel 2: Westböhmen

Lager:

- Martin spricht mit dem Major
- dann geht er weiter ins Lager
- an der Brücke wachsen Pilze (kann man noch nicht mitnehmen)
- über die Brücke gehen und zu den Wohnwagen
- hier sitzt ein Zivilist (Stasek)
- mit Stasek sprechen
- die Hütte hinter dem Wohnwagen ist verschlossen
- zum Tunnelkomplex gehen
- mit dem Soldaten sprechen, der hier Wache hält
- den Tunneleingang ansehen
- dann wieder zu Stasek gehen und mit ihm sprechen (Minen, Wohnwagen, Hütte, Major, Mine)
- noch einmal mit dem Soldaten vor dem Tunneleingang sprechen (Mine und Genehmigung, aber Martin darf nicht in den Tunnel)
- zu dem Soldaten an der Schranke gehen und mit reden
- wieder zu Stasek und mit ihm sprechen (Mine; sie wollen sich nachts treffen und dann versuchen in den Tunnel zu gelangen)
- eine Weile später ist es Nacht

Wohnwagen:

- in den Wohnwagen gehen
- Stasek ist nicht hier
- im Wohnwagen umsehen
- den Tisch ansehen, den Ofen und den Mantel (rechte Maustaste)
- im Mantel steckt ein **Zettel** (im Inventar ansehen; D2-82)
- die **Dosenbohnen** auf dem Schrank ansehen und mitnehmen
- den **Dosenöffner** vom Tisch mitnehmen

Lager:

- nach draußen gehen
- zum Tunnelkomplex gehen
- hier steht der Soldat auf Wache und es ist zu hell durch die Lampe, so das Martin nicht näher heran kann
- zu dem Soldaten an der Schranke gehen und mit ihm sprechen (Lichter, Hütte)
- zum Fluss gehen und dann wieder zu dem Soldaten an der Schranke gehen
- der Soldat hat Hunger
- zur Brücke gehen
- im Inventar den **Dosenöffner mit den Dosenbohnen** benutzen
- die offene Dose ansehen (rechte Maustaste)
- es riecht nicht besonders gut, weil das Ablaufdatum schon überschritten ist
- die **Pilze** an der Brücke nehmen und dann **mit der offenen Bohnendose benutzen**
- in den Wohnwagen gehen

Wohnwagen:

- die **Streichhölzer mit dem Ofen benutzen**
- dann die **offene Dose mit dem Ofen benutzen**
- nach einer Weile ist das Essen warm

Lager:

- zu dem Soldaten an der Schranke gehen und ihm die **Dose mit den Bohnen und Pilzen geben**
- der freut sich und fängt an zu Essen
- zum Wohnwagen gehen, eine Weile warten und wieder zum Soldaten an der Schranke gehen
- der ist jetzt fertig mit dem Essen, aber er hat ein Problem
- das Essen ist ihm nicht bekommen
- Martin soll kurz für ihn Wache halten
- das ist die Gelegenheit
- Martin geht in das Zelt des Majors
- die Uniform neben der Tür ansehen und den **Schlüssel** aus der Uniform nehmen (rechte Maustaste)
- das **Funkgerät** nehmen, das rechts auf dem Tisch liegt
- das Zelt verlassen
- zum Wohnwagen gehen

Hütte:

- den **Schlüssel mit der Hütte benutzen**
- in die Hütte gehen
- den Generator ansehen
- das **Seil** vom Regal nehmen
- die **Werkzeugtasche** vom Tisch nehmen
- im Inventar die Werkzeugtasche benutzen
- in der Werkzeugtasche befinden sich: **Ölkännchen, Schnur, Schraubenzieher, Taschenlampe und Schraubenschlüssel**
- den **Hammer** einstecken
- den Spind ansehen (der ist verschlossen)
- zum Generator gehen
- beim Generator die **Klappe mit dem Schraubenzieher öffnen**
- etwas klingelt plötzlich
- Martin geht zum Spind (es scheint von dort zu kommen)
- den Spind ansehen
- es ist ein Vorhängeschloss drauf
- den **Hammer mit dem Vorhängeschloss** benutzen
- im Spind ist eine Leiche
- die Leiche untersuchen (rechte Maustaste)
- Martin findet den Ausweis von Stasek
- das war der richtige Stasek
- den **Generator (Klappe) benutzen**
- Martin schaltet das Falsche ab
- noch einmal den **Generator (Klappe) benutzen**
- jetzt sind die Lampen aus
- in einer Zwischensequenz kommt der Wachposten vor dem Tunneleingang zur Hütte und Martin versteckt sich erst unter dem Wohnwagen und geht dann in den Tunnel bevor die Lampen wieder an sind
- Martin ist im Tunnel

Tunnel:

- in dem Fass auf der rechten Seite steckt eine Stange
- die Stange ansehen
- den **Schraubenschlüssel mit der Stange benutzen** und die Stange einstecken
- den Gang rechts entlang gehen
- auf dem Boden liegt ein Zahnrad
- an der Wand links ist eine **Klammer**
- die Klammer ansehen und nehmen
- den Gang weiter geradeaus gehen

- hier kommt eine große Tür mit einem Mechanismus
- den Mechanismus ansehen
- in der Mitte ist eine Öffnung (die **Klappe in der Mitte öffnen**), aber es fehlt noch etwas
- den Weg zurück gehen
- dann zum Tunneleingang gehen
- hier jetzt den Weg nach links nehmen
- am Ende ist ein eingestürzter Gang
- den Gang 2x ansehen und dann die **Stange mit dem Gang benutzen**
- es gibt einen Spalt
- den Spalt ansehen
- die **Taschenlampe mit dem Spalt** benutzen
- Martin sieht einen toten Soldaten
- **die Anstecknadel** nehmen
- dann die Brusttasche genauer ansehen und den **kleinen Schlüsselbund** nehmen (rechte Maustaste)
- wieder zum Tunneleingang gehen und von dort in den Gang rechts
- dann in den Gang links gehen
- hier ist ein Aufzug
- eine Kiste hängt an einer Kette
- die Kiste ansehen und die Tür darunter
- die Kiste hängt an einem Haken, aber der Haken lässt sich so nicht nehmen
- rechts von der Kiste ist an der Wand an eine Öffnung
- die Öffnung ansehen (es fehlt etwas)
- unter der Öffnung ist ein Haufen Erde
- die **Klammer mit der Erde benutzen**
- Martin findet ein Regelventil
- das **Regelventil nehmen und mit der Öffnung benutzen**
- dann das **Regelventil benutzen** (drehen)
- die Kiste kommt herunter
- den **Haken** nehmen
- den Gang verlassen
- in den Gang rechts gehen
- hier steht alles unter Wasser
- es schwimmen Kisten in dem Wasser
- das trübe Wasser 2x ansehen
- die **Taschenlampe mit dem trüben Wasser** benutzen
- Martin findet einen Ölkännchen auf der rechten Seite im Wasser
- im Inventar den **Haken mit dem Seil benutzen** und dann das **Seil mit dem Ölkännchen** benutzen
- im Inventar den **Ölkännchen mit dem Ölkännchen** benutzen (das ist nun gefüllt)
- den Gang verlassen und nach hinten gehen zu der Tür mit dem Mechanismus
- den Mechanismus ansehen
- den **kleinen Schlüsselbund mit der Öffnung benutzen**
- jetzt die vier Teile (oben, unten, links und rechts) drehen und zwar so das der Spalt in den Teilen überall nach rechts zeigt
- das Teil links lässt sich nicht drehen (2x versuchen zu drehen, bis Martin sagt es klemmt)
- das Ölkännchen mit dem Teil benutzen, aber im Ölkännchen ist kein Tropfen Öl mehr
- im Inventar das Ölkännchen mit dem Ölkännchen benutzen (ist wieder aufgefüllt)
- das **Ölkännchen mit dem Teil benutzen** und dann geht es zu drehen
- die Tür öffnet sich und dahinter ist ein dunkler Gang



- links ist eine Lampe

- die Lampe 2x ansehen
- die **Streichhölzer mit der Lampe** benutzen
- dann die Lampe näher ansehen
- im Licht der Lampe sieht Martin einen Motor, rechts davon einen Hebel und ganz rechts zwei Regelventile
- das erste **Regelventil benutzen**
- dann das zweite Regelventil benutzen (2x)
- es dreht sich nicht
- das **Ölkännchen mit dem Regelventil** benutzen
- es dreht sich immer noch nicht
- den **Schraubenschlüssel mit dem Regelventil** benutzen und dann das **Regelventil benutzen**
- jetzt dreht es sich
- nun noch den **Hebel rechts vom Motor benutzen** und die Lampen gehen an
- den Gang entlang gehen
- das Schild an der Wand ansehen (linker Gang führt zum Lager, rechter Gang führt zum Archiv)
- unter dem Schild ist ein Rattenloch (ansehen)
- erst einmal geradeaus gehen
- hier ist eine massive Tür
- an der Wand links ist ein Mechanismus
- hier kann Martin aber noch nichts tun
- wieder zurück gehen und dann nach links zum Lager gehen

Lager:

- die Fässer und Kisten ansehen
- dann zur Tür gehen
- sie ist verschlossen
- den **Schlüsselbund mit der Tür** benutzen
- ins Lager gehen
- die Kisten ansehen (sind verschlossen)
- aus einer Kiste rechts eine **Glühbirne** nehmen
- einen **Kanister** nehmen
- die **Klammer mit den verschlossenen Kisten benutzen**
- eine **Stange Dynamit** nehmen
- aus dem Regal am Ende des Raumes **ein Reagenzglas** nehmen
- den Mechanismus links an der Wand ansehen
- den Tank ansehen
- die Batterie vor dem Tank ansehen
- das Lager verlassen
- zum Gang rechts gehen (zum Archiv)

Archiv:

- den **Schlüsselbund mit der Stahltür** benutzen
- der Schlüssel bricht ab
- wie öffnet man nun eine Stahltür

Lager:

- zurück zum Lager gehen
- dort die Batterie umdrehen
- dann das **Reagenzglas mit der Batterie benutzen** (im Reagenzglas ist nun Säure)
- zurück zur Stahltür

Archiv:

- das **Reagenzglas mit der Säure mit der Stahltür** benutzen
- die Tür ist offen und Martin geht in das Archiv
- das Archiv genauer ansehen
- das Archiv links ansehen
- dann den **Zettel mit der Kombination D2-82 mit dem Archiv benutzen**
- Martin öffnet das Fach D2-82

- die Dokumente ansehen
- Martin findet auch eine **Metallkiste**
- die Metallkiste im Inventar öffnen
- es sind **verschiedene Magnete** drin
- den Gang weiter ins Archiv gehen
- das Schild an der Wand ansehen und auch die Leiter und die Hebebühne
- rechts davon die Lampe ansehen (rechte Maustaste)
- es fehlt die Glühbirne
- aus dem Inventar die **Glühbirne nehmen und mit der Lampe benutzen**
- die Lampe ist jetzt an
- den Tisch auf der linken Seite ansehen
- die Dokumente ansehen und das Funkgerät
- die **Lupe** aus dem Regal nehmen
- das **Lineal** nehmen
- die **Holzkrise** nehmen (sie ist leer und hat einen Deckel)
- die Nahansicht vom Tisch verlassen
- den Eisenschrank ansehen
- die Furche vor dem Eisenschrank ansehen
- den Eisenschrank zur Seite schieben
- dahinter ist eine geheime Mauer
- die Klammer mit der geheimen Mauer benutzen
- es gibt einen Riss
- das **Dynamit mit dem Riss benutzen**
- die **Streichhölzer mit dem Dynamit benutzen**
- die Lunte ist zu kurz
- das Archiv verlassen und zum Lager gehen

Lager:

- im Lager eine Stange **Dynamit** holen
- im Inventar das Dynamit ansehen (rechte Maustaste) und Martin zieht die **Lunte** raus
- zurück zum Archiv

Archiv:

- hier die **Lunte mit dem Dynamit im Riss der Mauer benutzen**
- die **Streichhölzer mit dem Dynamit** benutzen
- leider ist der Riss nur etwas größer geworden

Lager:

- wieder zum Lager gehen und dort noch einmal **Dynamit holen**
- zum Hauptgang gehen
- unter dem Schild an der Wand ist ein Rattenloch
- das Rattenloch ansehen
- Martin baut mit dem **Lineal und der Kiste** eine Falle
- den **Dosenöffner mit der Dose Bohnen** benutzen
- die **offene Dose mit der Falle** benutzen
- die **Falle vor das Rattenloch** stellen
- kurz in einen anderen Gang gehen und dann wieder zurück kommen
- jetzt sieht man die Ratte in die Falle gehen
- die **Rattenfalle nehmen**
- im Inventar die Rattenfalle benutzen und die **Ratte aus der Falle holen**
- zum Archiv gehen

Archiv:

- im Inventar die **Ratte mit dem Dynamit benutzen** (lebende Sprengladung)
- die **lebende Sprengladung mit dem Riss** in der geheimen Mauer benutzen
- die Ratte kommt durch den Riss und sprengt die Tür von der anderen Seite
- in den geheimen Raum gehen

Geheimer Raum:

- den **Lichtschalter rechts neben der Tür benutzen**
- das Bett ansehen und das Regal
- das Grammophon ansehen und das Abhörgerät über der Tür
- die Eisenabdeckung ansehen (dazu braucht man einen Schlüssel)
- das **Bügeleisen** vom Tisch nehmen
- das **Tagebuch** vom Tisch nehmen und dann im Inventar ansehen und lesen
- zurück zum Archiv
- das Archiv verlassen

Labor:

- in den Gang gehen, der zu der massiven Tür führt
- links das Teil mit der roten Lampe ansehen
- die **Magneten benutzen**
- jetzt müssen die Magneten richtig gedreht und angeordnet werden
- in dem Dreieck in der Mitte müssen die Magneten angeordnet werden
- mit der linken Maustaste nimmt man ein Magneteil und mit der rechten Maustaste kann man das Teil drehen
- wenn alles stimmt, dann den roten Knopf drücken



- die massive Tür öffnet sich
- den Aufzug betreten
- Martin kommt in das Labor
- den Sockel ansehen und den Mechanismus
- den Tisch 2x ansehen
- den **seltsamen Magneten nehmen**
- im Inventar den **seltsamen Magneten mit der Schnur benutzen**
- den Brenner ansehen
- der ist leer
- den **Kanister mit Kerosin mit dem Brenner benutzen**
- die **Streichhölzer mit dem Brenner benutzen** (er ist an)
- das **Bügeleisen mit dem Brenner benutzen**
- nach einiger Zeit ist das Bügeleisen heiß
- auf dem Boden das Gitter (Abfluss) ansehen
- da liegt etwas
- den **Magneten an der Schnur mit dem Abfluss benutzen**
- Martin hat nun einen **Schlüssel**
- das Labor verlassen und zum Archiv gehen

Geheimer Raum:

- in den geheimen Raum gehen
- den **Schlüssel mit der Eisenabdeckung** benutzen
- die Abdeckung öffnet sich und dahinter ist ein Tresor
- im Inventar die **Lupe mit dem Tagebuch benutzen**
- auf der letzten Seite ist etwas
- das Tagebuch ansehen und auf der letzten Seite gibt es eine verdächtige Stelle
- das **Bügeleisen mit der verdächtigen Stelle benutzen**
- es werden Zahlen sichtbar: 47922

- jetzt den Tresor ansehen
- den Knopf drehen und zwar immer abwechselnd nach rechts und links (linke Maustaste dreht Knopf nach rechts und rechte Maustaste dreht Knopf nach links)
- **erst nach rechts auf die Zahl 4 drehen**
- **dann nach links auf die Zahl 7 drehen**
- **nun nach rechts auf die Zahl 9 drehen**
- **nach links auf die Zahl 2 drehen**
- **und zum Schluss nach rechts auf die Zahl 2 drehen**
- der Tresor öffnet sich
- im Tresor ist eine Statue
- die **Statue nehmen** und den geheimen Raum verlassen
- hier taucht der falsche Stasek auf und bedroht Martin mit einer Waffe
- Martin wirft die **Statue auf den Aufzug**
- sobald Martin handeln kann muss er schnell den **Hebel an der Wand benutzen**
- der falsche Stasek ist erst einmal außer Gefecht gesetzt und Martin macht sich auf den Weg nach Frankreich

Kapitel 3: Frankreich / Paris

vor dem Hotel:

- den Imbiss ansehen und die Telefonzelle
- in das Hotel gehen

im Hotel:

- mit dem Gast reden
- den Aschenbecher ansehen
- Martin nimmt sich ein **Streichholzbriefchen**
- das Streichholzbriefchen im Inventar ansehen
- es steht die Telefonnummer der Rezeption darauf (54792612)
- die **Glocke an der Rezeption benutzen**
- Martin fragt nach einem Zimmer, aber es ist alles ausgebucht
- das Hotel verlassen

vor dem Hotel:

- die Telefonzelle benutzen
- Martin ruft im Hotel an um eine Zimmerreservierung zu stornieren
- dann wieder ins Hotel gehen

im Hotel:

- Martin wird angesprochen und er bekommt Zimmer 24
- die Treppe zu den Zimmern benutzen
- noch eine Treppe höher gehen
- hier gibt es am Ende eine Notfalltreppe
- wieder nach unten gehen
- in das erste Zimmer im Gang gehen
- Martin ruht sich aus
- das Zimmer verlassen
- an die Rezeption gehen
- Martin bekommt die Telefonnummer von seinem Onkel (87374512)
- das **Telefon an der Rezeption benutzen**
- Martin trifft sich in einer Stunde mit seinem Onkel
- das Hotel verlassen

Docks:

- zu den Docks gehen
- mit dem Fischer sprechen (Martin sagt er braucht das Boot)
- der Fischer muss aber erst alle Kisten ausladen
- noch einmal mit dem Fischer sprechen (Martin sagt er zahlt einen Bonus)
- dann noch einmal mit dem Fischer sprechen (er fragt ob Martin ihm hilft die Kisten auszuladen und Martin sagt ja)
- der Fischer fährt Martin dann mit seinem Boot und Martin geht zur Villa

Villa:

- die **Klingel benutzen**
- die Villa betreten
- es folgt eine Zwischensequenz
- Martin soll nach Mexiko und er bekommt **Flugtickets und einen Brief** von seinem Onkel
- zum Tor gehen
- zum Pier gehen

Docks:

- Martin kommt bei den Docks an und wird schon erwartet (vom falschen Stasek und seinem Vater, der 102 Jahre alt sein soll)
- es folgt eine Zwischensequenz
- Martin ist mit Handschellen an einem Rohr festgemacht
- vor ihm liegt ein Messer
- sobald die Zeit läuft nimmt sich Martin das **Messer** und benutzt es mit dem **Knopf neben ihm an der Wand**
- die Gefahr ist erst einmal gebannt
- die **Anstecknadel mit der Handschelle** benutzen
- im Lagerhaus umsehen
- die Leiter benutzen

Villa:

- Martin geht zur Villa seines Onkels
- hier steht ein Polizist und sagt Martin das sein Onkel tot ist und das es Selbstmord war
- das will Martin nicht glauben
- zum Kommissar gehen und mit ihm sprechen
- es gibt einen Abschiedsbrief, aber der ist nicht von seinem Onkel
- im Inventar den **Umschlag mit den Tickets und dem Brief benutzen**
- den **Brief mit dem Kommissar benutzen**
- der lässt Martin in die Villa
- die **Pyramide** vom Schreibtisch nehmen und im Inventar ansehen
- zum Bücherschrank gehen
- die **Sanduhr** im Regal rechts ansehen (Martin dreht sie um und der Sand rieselt durch)
- die Fotos an der Wand ansehen und das Telefon ansehen
- die **Nachrichten abspielen**
- die **Büste auf dem Kamin ansehen**
- Martin dreht die Büste und an der Wand wird ein Save sichtbar
- noch einmal die **Sanduhr ansehen** (wenn der Sand durchgeriesel ist)
- Martin meint da wäre etwas drin
- die **Sanduhr nehmen**
- im Inventar das **Messer mit der Sanduhr** benutzen
- Martin hat einen **kleinen Schlüssel**, den er **mit der Pyramide benutzt**
- er holt eine **Mayakarte** aus der Pyramide
- die Mayakarte ansehen und umdrehen (auf der Rückseite sind Zahlen)
- das Plakat an der Wand ansehen
- da steht das Wort TIKAL
- das Telefon ansehen
- hier stehen Zahlen und Buchstaben auf dem Telefon
- zu jedem Buchstaben von dem Wort TIKAL die Zahlen notieren
- **T = 8, I = 4, K = 5, A = 2, L = 5**
- den Save ansehen

- die **Zahlen 8, 4, 5, 2, 5 eingeben und dann die Entertaste drücken**
- der Save öffnet sich, aber er ist leer
- die Villa verlassen
- mit dem Kommissar sprechen und dann zum Tor gehen
- Martin geht wieder zum Hotel

im Hotel:

- in das Hotel gehen
- da steht der Sohn von Raumhart an der Rezeption
- Martin verlässt das Hotel wieder

hinter dem Hotel:

- zur Rückseite des Hotels gehen
- hier mit der Bettlerin sprechen
- den **Spazierstock** neben der Bettlerin 2x ansehen (nehmen kann er ihn noch nicht)
- die **Notfalleiter ansehen und benutzen** (rechte Maustaste)
- Martin kommt nicht an die Leiter ran
- mit der Bettlerin sprechen (Martin möchte den Spazierstock ausleihen)
- die Bettlerin will den Spazierstock aber nicht einfach so hergeben
- sie will einen Hotdog
- Martin verlässt die Rückseite vom Hotel und geht nach vorn

Imbiss:

- er geht zum Imbiss und spricht mit dem Imbissverkäufer (Hotdog kaufen)
- Martin bekommt einen **Hotdog mit Senf**

hinter dem Hotel:

- zur Bettlerin gehen und ihr den **Hotdog geben**
- sie will aber Ketchup und keinen Senf

Imbiss:

- also noch einmal zum Imbiss gehen und einen Hotdog kaufen
- es gibt aber keinen Ketchup und Martin nimmt einen Hotdog pur
- jetzt fehlt noch Ketchup

im Hotel:

- ins Hotel gehen
- der Sohn von Raumhart sitzt im Sessel und liest eine Zeitung
- an der Rezeption steht ein Tablett mit einer Flasche Ketchup darauf
- den **Ketchup nehmen** und das Hotel verlassen
- im Inventar den Ketchup mit dem Hotdog benutzen

hinter dem Hotel:

- den **Hotdog der Bettlerin geben**
- jetzt bekommt Martin den **Spazierstock (nehmen)**
- den **Spazierstock mit der Notfalleiter benutzen**
- so kommt Martin ins Hotel

im Hotel:

- die Treppe nach unten benutzen
- hier steht ein Handwerker
- die Tür am Ende des Ganges ansehen (sie ist verschlossen)
- mit dem Handwerker sprechen (was ist hinter der Tür?)
- den Rauchmelder neben der Tür ansehen

- ins Zimmer von Martin gehen
- die **Vase nehmen**, die auf dem Tisch steht (in der Vase ist Wasser)
- die **Steckdose ansehen und den Stecker rausziehen**
- dann die **Vase mit Wasser mit der Steckdose benutzen** (gibt einen Kurzschluss)
- das Zimmer verlassen und mit dem Handwerker sprechen (der will sich die Sache ansehen)
- den **Schlüssel von der Leiter nehmen**
- den **Schlüssel mit der Tür am Ende des Ganges benutzen**
- in dem Raum umsehen
- den **Lappen nehmen** (liegt auf dem Boden)
- den **Verdünner** vom Schrank nehmen
- den **Besen** nehmen
- den Rauchmelder ansehen
- im Inventar den **Verdünner mit dem Lappen benutzen**
- dann den **Lappen mit dem Besen benutzen**
- nun noch die **Streichhölzer mit dem Lappen am Besen benutzen**
- Martin benutzt den Besen mit dem brennenden Lappen mit dem Rauchmelder
- die Alarmanlage geht los und die Gäste verlassen das Hotel
- zur Rezeption gehen
- den **Schlüssel Nr. 32** nehmen (rechte Maustaste)
- ins obere Stockwerk gehen
- die **zweite Tür von vorn mit dem Schlüssel Nr. 32 öffnen**
- in das Zimmer gehen (speichern)
- das Bett ansehen
- **unter dem Bett (rechte Maustaste) nachsehen**
- Martin holt einen Aktenkoffer hervor
- den **Aktenkoffer** ansehen
- er hat ein Zahlenschloss
- am Zahlenschloss drehen bis es ein Geräusch (Klack) gibt, dann weiter drehen bis zum nächsten Geräusch und dann noch einmal (Zahlenkombination lautet: 371)
- der Aktenkoffer geht auf
- Martin nimmt sich **die Statue** und verschwindet dann zum Flughafen

Kapitel 4: Mexiko / Tecolut

Tecolut:

- den Brunnen ansehen
- das Schild am Haus ansehen (George)
- zur Tür gehen
- an der Tür steht das George im Pub ist
- die Straße entlang gehen
- auf einer Bank liegt ein Landstreicher (der ist aber nicht wach zu bekommen)
- in den Pub gehen
- der Türsteher sagt das er nicht in den Pub kann
- Martin soll erst Isabella dazu bringen zum Pub zu kommen, dann darf er rein
- wieder nach vorn gehen (Richtung Brunnen)
- bei dem gelben Haus auf der linken Seite mit der Tür sprechen
- die Mutter von Isabella kommt heraus und sie sagt das Martin erst ihren Mann nach Hause bringen soll oder besser noch das Geld, bevor er alles ausgegeben hat
- zum Brunnen gehen
- die **Schüssel** nehmen, die dort steht
- die **Schüssel mit dem Brunnen benutzen**
- zum Landstreicher gehen
- die **Schüssel mit kaltem Wasser mit dem Landstreicher benutzen**
- der ist nun wach
- Geld hat er aber keins
- zu Isabellas Mutter gehen und mit ihr reden
- Martin gibt ihr Geld (von sich)
- jetzt darf Isabella zum Pub
- zum Türsteher gehen
- der will jetzt eine Spielmarke sehen, damit Martin in den Pub darf
- mit dem Landstreicher sprechen, der gibt Martin eine **Spielmarke**

- die **Spielmarke mit dem Türsteher** benutzen und in den Pub gehen

im Pub:

- mit dem Barmann sprechen (nach George fragen)
- zu dem Mann am Tisch gehen (das ist George)
- mit George sprechen

Laden von George:

- Martin bekommt ein Zimmer von George und geht schlafen
- am Morgen 2x mit George sprechen (auf der Mayakarte sind nun noch mehr Standorte zu sehen)
- den Laden verlassen

Platz am Brunnen:

- den Stand links ansehen
- mit der Marktfrau sprechen und eine **alte Statue** kaufen
- wieder zu George gehen und ihn nach dem Jeep fragen
- dann zum Jeep gehen und ihn benutzen

Kapitel 5: Tempel der Morgenröte

Ruine:

- mit dem Touristen sprechen (Martin soll ein Foto vom Inneren der Pyramide machen und bekommt dazu eine Kamera)
- in die Ruine gehen
- die Öffnung in der Mitte auf dem Boden ansehen
- die Steinscheibe an der Wand ansehen
- rechts und links von der Steinscheibe sind Öffnungen
- die Ruine verlassen und zur Ausgrabungsstätte gehen

Ausgrabungsstätte:

- mit dem Archäologen sprechen (das ist Pierre)
- mit dem anderen Archäologen sprechen, der in der Grube ist (das ist Pedro)
- Martin macht mit Pedro einen Deal (der will unbedingt den Goldschatz und Martin braucht Hilfe)
- die Ausgrabungsstätte verlassen und zur Ruine gehen
- von der Ruine nach links zum Tempel gehen

Tempel:

- mit dem Archäologen im Tempel sprechen (das ist Paul)
- Martin hilft ihm einen Text zu entschlüsseln
- das Relief auf dem Boden ansehen und den Steinsockel
- mit Paul sprechen (darf ich Foto machen ?)
- die **Kamera mit dem Steinrelief an der Wand benutzen**
- den Tempel verlassen

Ruine:

- mit dem Touristen sprechen und ihm die **Kamera geben**
- Martin bekommt dafür einen **Steinzylinder**

Ausgrabungsstätte:

- mit Pierre sprechen (Pedro, Bruchstücke)
- die **Kiste mit den Bruchstücken nehmen** und zum Tempel gehen

Tempel:

- Paul die **Kiste mit den Bruchstücken** geben
- den Tempel verlassen und vor dem Tempel die Statuen links und rechts am Tempel ansehen
- bei der Statue links steckt etwas drin, aber Martin kann es nicht herausziehen
- die Statue rechts hat eine Öffnung
- die **alte Statue mit der Öffnung der Statue rechts am Tempel benutzen**
- dann an der linken Statue den **Steinzylinder** herausziehen
- zur Ruine gehen

Ruine:

- den **einen Steinzylinder mit der Öffnung links** von der Steinscheibe benutzen und den **anderen Steinzylinder mit der Öffnung rechts** von der Steinscheibe benutzen
- dann die **Steinscheibe drücken**
- aus dem Loch im Boden kommt ein Podest
- das Podest ansehen (vorher speichern)
- es gibt hier 4 Reihen mit je vier Kugeln in verschiedenen Farben
- außerdem gibt es fünf Ringe die sich drehen lassen
- links ist ein Dreieck in gelb
- rechts ist ein Dreieck in grün
- oben ist ein Dreieck in rot
- unten ist ein Dreieck in weiß
- die Kugeln müssen nun durch Drehen der Ringe und verschieben der Kugeln an die richtige Position
- **alle gelben Kugeln müssen nach links, alle grünen Kugeln nach rechts, alle rote Kugeln nach oben und alle weiße Kugeln nach unten**
- der äußerste Ring hat eine freie Stelle, so das man Kugeln nach unten verschieben kann
- ich versuche hier mal eine Beschreibung

1. linke Seite: gelbe Kugel 1x anklicken und dann vierten Ring von innen 1x mit linker Maustaste drehen
2. oben: rote, grüne und weiße Kugel je 1x anklicken und dann Ring ganz innen 1x mit linker Maustaste drehen
3. rechte Seite: grüne, rote und gelbe Kugel 1x anklicken und dann vierten Ring von innen 1x mit rechter Maustaste drehen
4. oben: grüne, weiße und weiße Kugel je 1x anklicken und dann Ring ganz innen 1x mit linker Maustaste drehen
5. rechte Seite: rote, gelbe und gelbe Kugel 1x anklicken und dann vierten Ring von innen 1x mit rechter Maustaste drehen
6. oben: weiße Kugel 1x anklicken und dann vierten Ring von innen 2x mit linker Maustaste drehen
7. oben: weiße Kugel 1x anklicken und dann zweiten Ring von innen 1x mit rechter Maustaste drehen
8. linke Seite: rote Kugel 1x anklicken und dann dritten Ring von innen 1x mit rechter Maustaste drehen
9. unten: grüne Kugel 1x anklicken und dann dritten Ring von innen mit rechter Maustaste drehen
10. unten: grüne Kugel 1x anklicken und dann Ring ganz innen 1x mit rechter Maustaste drehen
11. rechte Seite: grüne Kugel 1x anklicken und dann Ring ganz innen 1x mit linker Maustaste drehen
12. rechte Seite: rote Kugel 1x anklicken und dann Ring ganz innen 2x mit linker Maustaste drehen
13. linke Seite: rote Kugel 1x anklicken und dann Ring ganz innen 1x mit der linken Maustaste drehen
14. linke Seite: weiße Kugel 1x anklicken und dann zweiten Ring von innen 1x mit der rechten Maustaste drehen
15. linke Seite: alle gelben Kugeln 1x anklicken (nach oben verschieben) und fertig !!

- war alles richtig, dann öffnet sich die Wand und Martin kann sich ein Prisma nehmen
- im Inventar das Prisma ansehen
- die Ruine verlassen



Tempel:

- in den Tempel gehen
- das **Prisma mit dem Steinsockel benutzen**
- es passt perfekt, aber es tut sich nichts

Ausgrabungsstätte:

- mit Pedro sprechen
- sie wollen sich in 3 Stunden treffen
- Martin fährt zurück zum Ort

Tecolut:

- Martin bekommt eine Nachricht
- in den Pub gehen
- dort ist Raumhart
- Raumhart sagt Martin das er mit Weißer Bär sprechen soll
- den Pub verlassen und zum Jeep gehen (benutzen)

Weißer Bär:

- Martin fährt zu weißer Bär und nach einem Gespräch wieder zurück zum Ort

Tecolut:

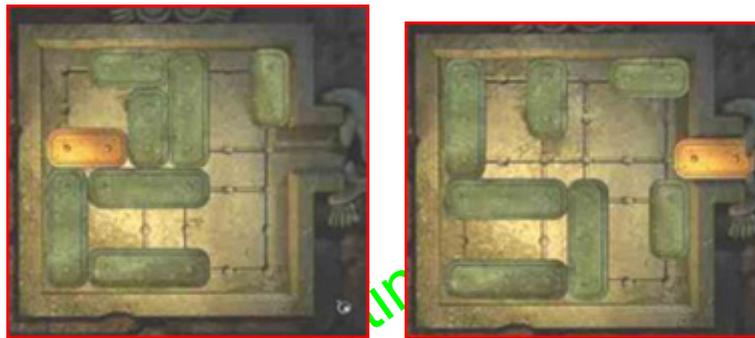
- zu George gehen und mit ihm sprechen (Ausrüstung)
- die **Tasche nehmen** und im Inventar benutzen
- Martin hat jetzt **ein Seil, eine Lampe, einen Hammer und ein Feuerzeug**
- das Haus verlassen und den **Jeep benutzen**

Tempel:

- Pedro wartet schon auf Martin
- die Statue ansehen
- die **Öffnung in der Mitte der Sonne** (hinter dem Prisma) benutzen
- 3 Steinplatten auf dem Boden werden von einem Lichtstrahl getroffen
- Martin sagt Pedro das er sich auf eines der Symbole stellen soll
- bei der mittleren Säule liegt ein Stein
- den **Stein nehmen und mit einer weiteren Platte benutzen**
- Martin stellt sich auf die dritte Platte
- die Statue verschiebt sich und gibt eine Öffnung frei
- das **Seil mit der Statue benutzen**
- dann **in die dunkle Öffnung klettern**
- im Inventar das **Feuerzeug mit der Lampe benutzen**
- rechts neben der Lampe gibt es das nächste Rätsel an der Wand (abspeichern)
- hier gibt es vier waagerechte und vier senkrechte Rechtecke, die sich verschieben lassen
- ein Rechteck ist golden
- **das goldene Rechteck muss nach rechts außen**

- die Rechtecke lassen sich mit der linken bzw. rechten Maustaste nach rechts und links bzw. nach oben und unten schieben (die waagerechten Rechtecke lassen sich nur nach rechts und links und die senkrechten Rechtecke nach oben und unten schieben)

1. die beiden waagerechten 3-teiligen Rechtecke nach ganz rechts schieben
2. das senkrechte 2-teilige Rechteck rechts vom goldenen Rechteck ganz nach unten schieben
3. das senkrechte 2-teilige Rechteck ganz rechts 1x nach unten schieben
4. das goldene Rechteck 1x nach rechts schieben
5. das senkrechte 3-teilige Rechteck ganz links ganz nach oben schieben
6. das zweite von unten waagerechte 3-teilige Rechteck ganz nach links schieben
7. das zweite senkrechte 3-teilige Rechteck von links 1x nach unten schieben
8. das obere 2-teilige Rechteck ganz nach rechts schieben
9. das zweite senkrechte 3-teilige Rechteck von links ganz nach oben schieben
10. das zweite waagerechte 3-teilige Rechteck von unten ganz nach rechts schieben
11. das erste senkrechte 3-teilige Rechteck von links ganz nach unten schieben
12. das goldene Rechteck ganz nach links schieben
13. das erste senkrechte 2-teilige Rechteck von links ganz nach oben schieben
14. das goldene Rechteck 1x nach rechts schieben
15. das erste senkrechte 3-teilige Rechteck von links ganz nach oben schieben
16. die beiden waagerechten 3-teiligen Rechtecke ganz nach links schieben
17. das senkrechte 2-teilige Rechteck rechts ganz nach unten schieben
18. das zweite senkrechte 3-teilige Rechteck von links ganz nach unten schieben
19. das goldene Rechteck ganz nach rechts schieben



- jetzt kommt beim Abgrund eine Treppe zum Vorschein
- die Treppe nach unten gehen
- die **Steinfackel an der Wand rechts ansehen**
- das **Feuerzeug mit der Steinfackel benutzen**
- das Steinbecken und den Kopf darüber ansehen
- die Öffnung links neben dem Steinbecken an der Wand ansehen
- die Steinplatte (Tür) ansehen und das Symbol über der Tür
- das Symbol auf der Steinplatte (Tür) ansehen
- den **Hammer mit der Öffnung an der Wand benutzen (ergibt einen Hebel)**
- den Hebel benutzen, aber es tut sich nichts
- die Treppe nach oben gehen und mit Pedro sprechen (Wasser)
- Pedro bringt Wasser
- den **Eimer mit Wasser nehmen** und die Treppe nach unten gehen
- **den Eimer mit Wasser mit dem Steinbecken benutzen**
- dann den **Hebel benutzen**
- das Wasser läuft durch einen Riss in der Wand
- den **Riss ansehen**
- die Treppe nach oben gehen und mit Pedro sprechen (Gips)
- Pedro bringt **Gips**
- dann noch einmal mit Pedro sprechen (Wasser)
- Pedro bringt wieder Wasser
- den **Eimer mit Wasser nehmen** und die Treppe nach unten gehen
- **im Inventar den Gips ansehen**
- dann **Wasser mit dem Gips** benutzen
- anschließend den **Gips mit dem Riss** benutzen
- nun den **Eimer mit Wasser mit dem Steinbecken benutzen**

- dann den **Hebel benutzen**
- es tut sich noch nichts
- wahrscheinlich braucht Martin mehr Wasser
- also wieder zu Pedro gehen und mit ihm sprechen (Wasser)
- Pedro bringt wieder Wasser
- den **Eimer mit Wasser nehmen** und die Treppe nach unten gehen
- den **Eimer mit Wasser mit dem Steinbecken benutzen** und dann den **Hebel benutzen**
- jetzt öffnet sich die Tür
- durch die Tür gehen
- die **Artefakte (Gold) nehmen**
- wenn Martin jetzt die Statue nimmt kommt er ums Leben
- also die Statue noch stehen lassen
- unterhalb von der Statue befinden sich drei Ringe mit Symbolen, die sich drehen lassen
- es sind die Symbole, die auf der Rückseite der Mayakarte zu sehen sind (Zahlen)
- rechts und links von der Statue ist jeweils eine Säule
- auf beiden Säulen sind Symbole

linke Säule:

3 Punkte = Zahl 3

2 Punkte = Zahl 2

2 Punkte und zwei Striche = Zahl 12

$$3 \times 400 + 2 \times 20 + 12 \times 1 = 1252$$

rechte Säule:

1 Punkt = Zahl 1

2 Punkte und drei Striche = Zahl 17

2 Punkte und zwei Striche = Zahl 12

$$1 \times 400 + 17 \times 20 + 12 \times 1 = 752$$

beide Zahlen zusammen ergibt $1252 + 752 = 2004$

- die Zahl 2004 muss jetzt auf die Symbole umgerechnet werden
- das ergibt dann $5 \times 400 + 0 \times 20 + 4 \times 1 = 2004$
- die Zahl 5 = ein Strich
- die Zahl 0 = das Symbol (Auge)
- die Zahl 4 = 4 Punkte
- nun auf den Ringen von oben nach unten die Symbole für die Zahlen 5, 0 und 4 einstellen
- also **Ring oben ein Strich, Ring in der Mitte das Symbol (Auge) und Ring unten 4 Punkte**



- jetzt kann Martin gefahrlos die **Statue nehmen** (damit hat er alle drei Statuen)
- den Raum verlassen und zu Pedro gehen und mit ihm sprechen (Seil)
- am Seil nach oben klettern
- Pedro bekommt die Artefakte (Gold) und Martin begibt sich zu Weißer Bär
- von ihm bekommt er das **Amulett der Könige**

- Martin macht sich auf den Weg zum Tempel

Vergessener Tempel:

- zum Tempel gehen
- die Tür ansehen
- hier gibt es ein **Verschiebepuzzle** mit Symbolen
- erst einmal die Mitte frei schieben
- dann das **Amulett der Könige mit der Mitte benutzen**



- wenn man jetzt die Symbole verschiebt sieht man darunter welches Symbol an welche Stelle muss
- nun alle Symbole an die richtige Stelle schieben



- dann öffnet sich die Tür
- in den Tempel gehen
- die Monolithe ansehen und die Maschine des Lebens
- die **drei Statuen jeweils auf einen Monolith stellen** (jede Statue passt nur auf einen bestimmten Monolith)
- natürlich taucht jetzt noch Raumhart junior auf
- er schießt auf Martin und trifft ihn an der Schulter
- Raumhart junior vernichtet sich selber
- Abspann und das war es dann

ENDE!!!

alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

geschrieben am 21.05.2008

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

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