

# DAS EULEMBERG-EXPERIMENT

<http://www.das-eulemborg-experiment.de/>

Lösungshilfe **by Locke**

für

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

**Hier kann das Spiel auch gekauft werden!**



Nachdem wir aufgestanden sind klingelt das Telefon.  
Es ist Inspektor Collins, der uns mitteilt, dass Professor  
EULEMBERG ermordet in seiner Villa aufgefunden wurde.



**Er bittet uns, ihn bei seinen Nachforschungen zu unterstützen u. umgehend vorbei zu kommen.**

**Leider gibt es da ein kleines Problem, denn Laura, unsere bessere Hälfte, ist nicht da u. der Wagen in der Werkstatt.**

**Und wo haben wir die Nummer der Werkstatt gelassen?**

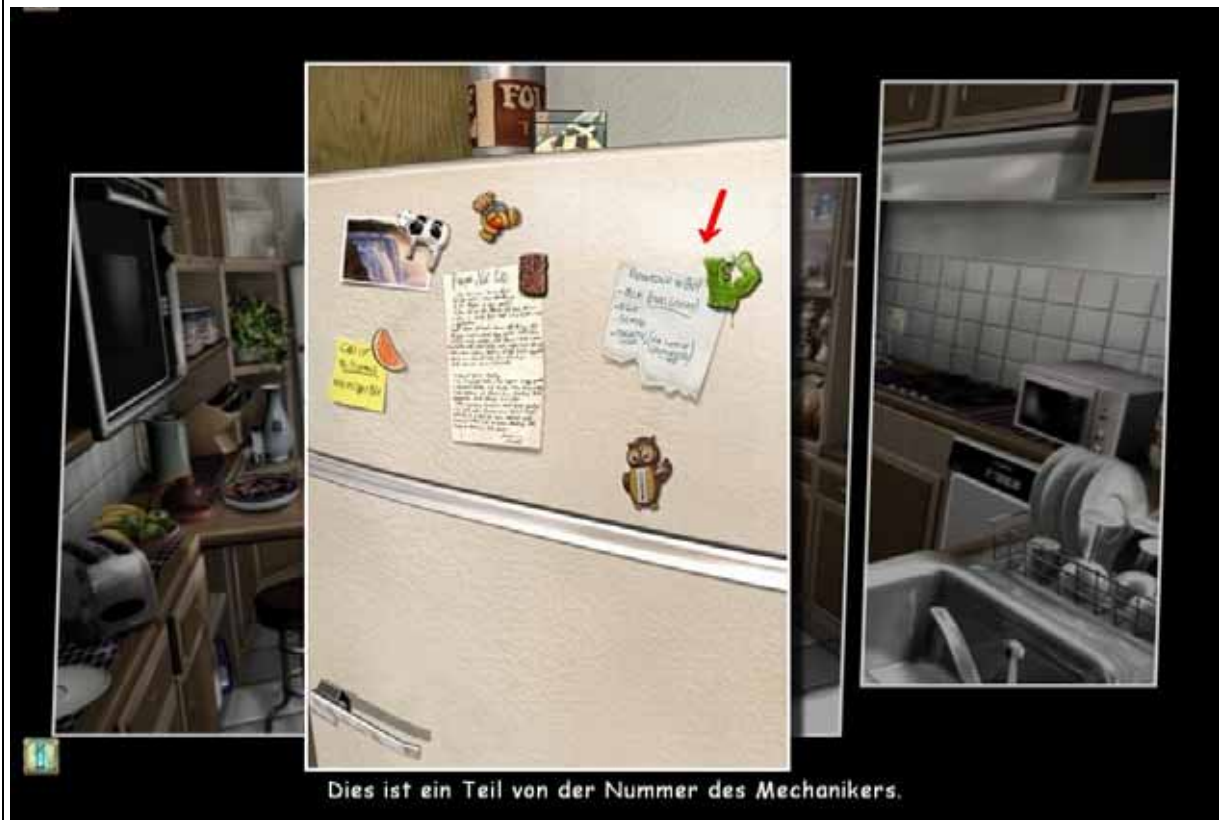
**Wir machen uns auf die Suche u. gehen nach unten ins Wohnzimmer.**



**Hier ist IASHI, unser treuer Freund u. Wegbegleiter, mit Reinigungsarbeiten beschäftigt u. kaum ansprechbar.**

**Wir gehen nach unten aus dem Bild u. in die Küche.**





Hier, an der Kühlschrankschranktür, finden wir einen **Zettel** mit einem Teil der Telefonnummer.

Und oben, im parfümierten Kästchen etwas **Schokolade**.

Im Regal, links neben der Tür, finden wir eine **Postkarte**.

Und wo ist nun der Rest der Telefonnummer?

Wir beschließen, mal im Arbeitszimmer zu suchen.



Wir nehmen den **Stift** aus der Zeitschriftenablage unter dem Schreibtisch mit.

Auf dem Schreibtisch liegt unser **Zettelfragment**.

Wir fügen beide Teile im Inventar zusammen, benutzen das Handsymbol mit dem Zettel u. rufen automatisch die Werkstatt an.

Der Wagen ist fertig u. wird bald vor unserer Tür stehen.

Wir verlassen das Arbeitszimmer u. es wird an der Haustür geklingelt.

Da es LAURA nicht sein kann, gehen wir hin um nachzusehen.

Vor der Haustür liegen die **Autoschlüssel**, die wir aufheben u. einstecken.

Und aus dem Schuhkarton, auf dem Dielenschrank, nehmen wir noch eine **Schieblehre** mit.





**Das wäre nun geschafft, denken wir u. beschließen uns anzukleiden.**

**Und schon stehen wir vor dem nächsten Problem, denn unsere liebe LAURA hat, um sicher zu gehen, dass wir uns ausruhen, den Schlüssel vom Kleiderschrank mitgenommen.**

**Und da dieser „einbruchssicher“ ist müssen wir uns etwas einfallen lassen u. reden mit IASHI!**

**Dieser hat den Schlüssel, will ihn aber nur eintauschen.**

**Wir gehen wieder ins Arbeitszimmer, holen den Briefbeschwerer u. bieten ihn IASHI zum Tausch an.**

**Wir erhalten den Schlüssel u. IASHI bringt freudestrahlend den Briefbeschwerer in sein Zimmer.**

**Nun begeben wir uns in unser Schlafzimmer, benutzen den Schlüssel, ziehen uns um u. gehen wieder nach unten.**

**Auf dem Schrank, neben dem Telefon, liegt ein Stadtplan von New York.**

**Diesen nehmen wir mit u. erhalten einen Eintrag.**

**Es ist die Villa von Professor EULEMBERG.**



Bevor wir nun das Haus verlassen, müssen wir noch unser Handy suchen.

Wir nehmen das Telefon und rufen unser Handy an.



Es bimmelt u. wir orton unser **Handy** unter einem Sofakissen.  
So gerüstet verlassen wir das Haus u. gehen zum Auto.





Wir schauen uns den Wagen an u. finden vor dem Beifahrersitz eine **Visitenkarte**.

Nun klicken wir mit dem **Handcursor** auf das Auto, dann die Villa von Prof. EULEMBERG im Stadtplan an u. unser Wagen setzt sich in Bewegung.



Wir steigen aus u. müssen eine neugierige Reporterin abwimmeln. Nun können wir die Villa betreten u. uns ausführlich mit **COLLINS** unterhalten.

Wir erhalten eine weitere Adresse im Stadtplan.





**Als wir uns umsehen wollen, meldet sich unser Handy zu Wort.  
Es ist der Klempner, der uns mitteilt, dass er den Rohrbruch in  
unserem Haus reparieren will.**

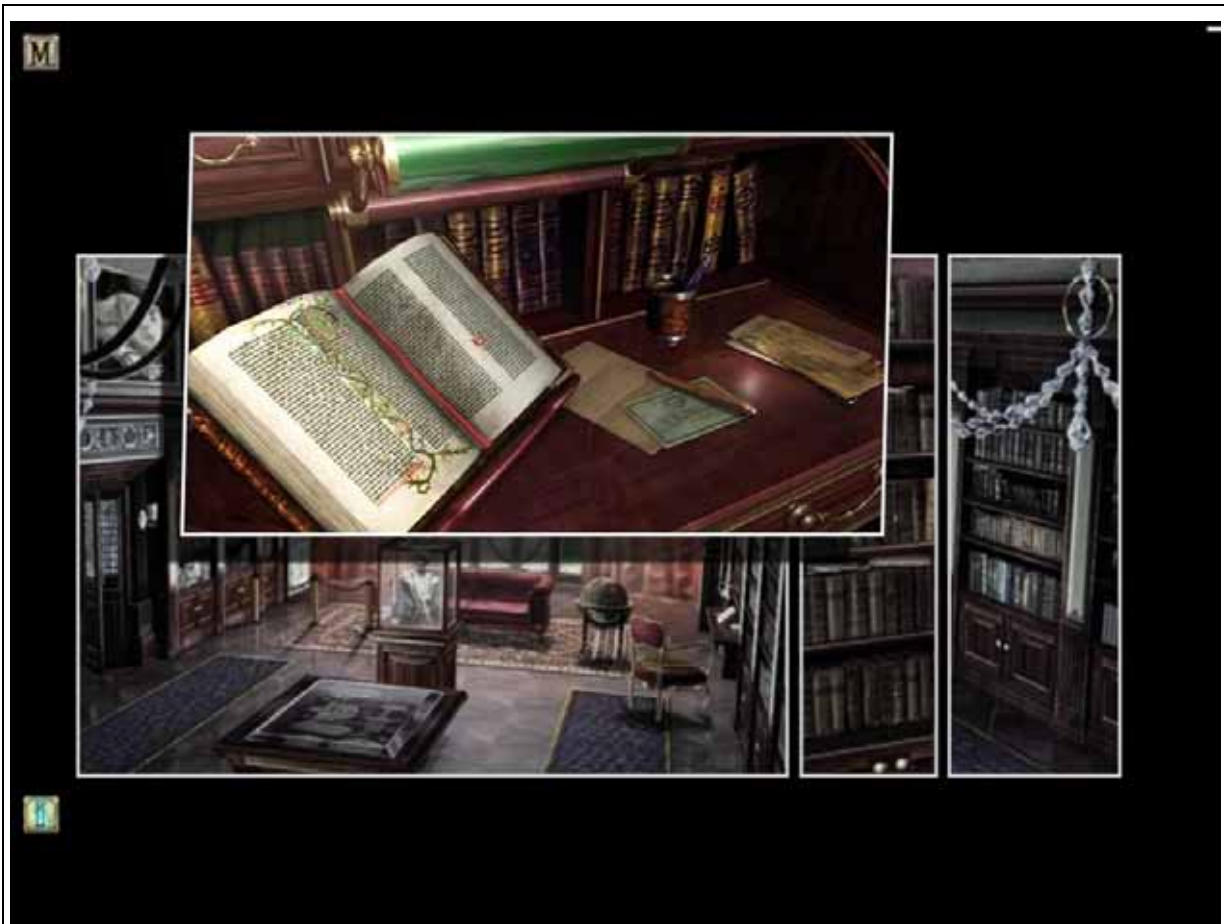
**Na endlich etwas Positives!**

**Nun gehen wir nach rechts u. in die Bibliothek.**



**Ins Arbeitszimmer werden wir nicht gelassen, da die  
Spurensicherung noch nicht fertig ist.  
Hinten rechts steht ein Schreibtisch.**





Wir sehen einen, unter den Briefumschlägen liegenden, **Brieföffner** u. nehmen ihn mit.  
 Hier können wir nichts mehr ausrichten.  
 Nun gehen wir zurück, die Treppe nach oben u. in das Zimmer der Haushälterin.



Zwischen Wand u. Truhe bemerken wir ein eingepacktes Objekt. Leider ist es eingeklemmt u. die Truhe zu schwer. Wir machen uns also auf die Suche nach einem Schlüssel. Nachdem wir uns die BETTDECKE angesehen haben, werden wir in einer unter dem Bett stehenden Kassette fündig.



Den **Schlüssel** probieren wir sogleich aus, Leider bricht er ab u. wir müssen den BRIEFÖFFNER zu Hilfe nehmen. Nun räumen wir die Truhe aus u. können uns das Bild anschauen.



Hier können wir nichts mehr ausrichten u. gehen zum Mordzimmer.





Leider lässt uns der wachhabende Polizist ohne Ausweis nicht passieren.

Wir fahren also nach Hause, um das gute Stück zu suchen u. fangen im Keller an.



Im Regal finden wir ein **Kuscheltier** u. links über der Uhr ein Paar **Gummihandschuhe**.

Die Tür der Waschmaschine lässt sich, da verkrustet, nicht öffnen.

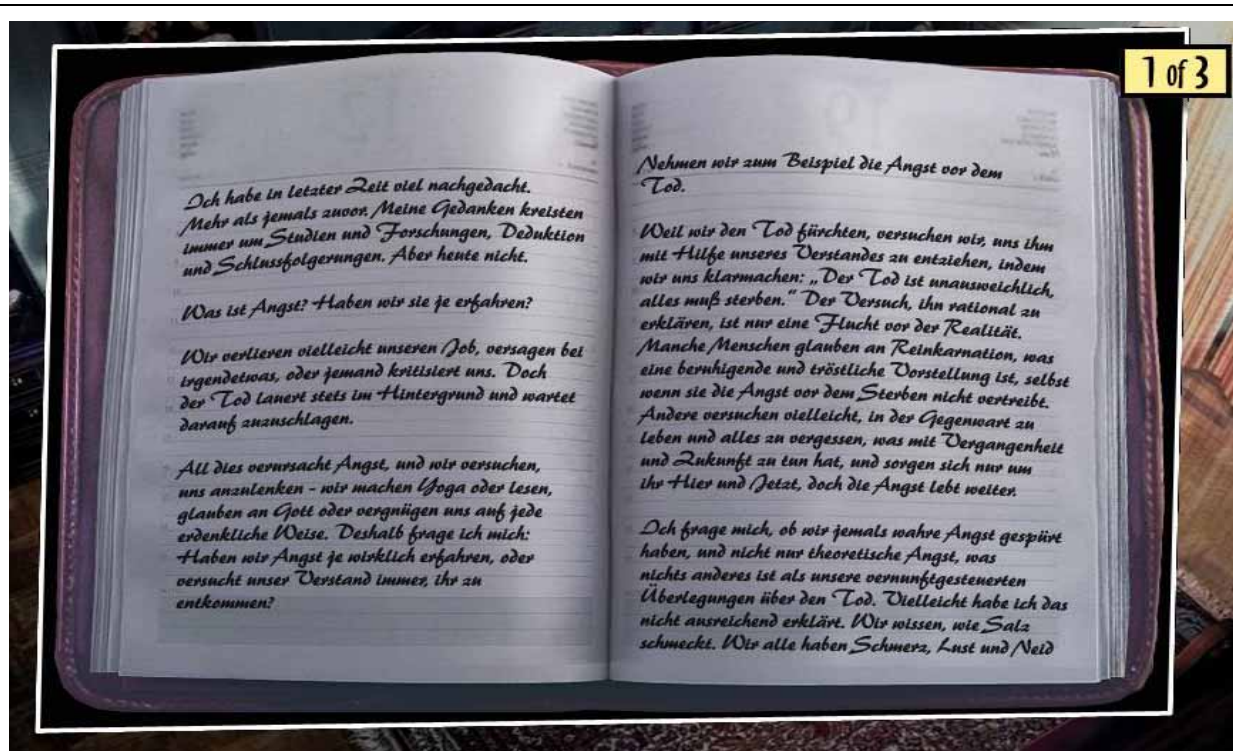


Wir besorgen uns aus der Küche **Kalkentferner**, kippen ihn auf die Waschmaschinentür u. können unserer Hose den **Ausweis** entnehmen u. wieder zur Villa fahren.  
Nun können wir den Tatort untersuchen.



Um keine Spuren zu verwischen ziehen wir uns die **GUMMIHANDSCHUHE** an.





Im linken Nachtschrank liegt das Tagebuch des Professors u. auf dem Schreibtisch aller möglicher Krimskrams.

Nun sehen wir uns die sterblichen Überreste des Professors an u. bemerken ein zerknülltes Taschentuch in seiner Hand.

Darauf befindet sich ein eingestickter Name, er lautet **ALEXANDER UBENBURG!**

Wir untersuchen noch die Schussverletzung u. wenden uns dann der Kommode u. den Fotos zu.



Das Foto nehmen wir mit u. untersuchen es im Inventar!



Wir finden auf der Rückseite des Fotos einen **Brief**, können ihn aber, ohne zu beschädigen, nicht öffnen. Da dieses aber mit Dampf geht, fahren wir wieder nach Hause u. gehen in die Küche. Hier nehmen wir den Teekessel, stellen ihn auf den Herd, halten den Brief darüber u. können einen **Zettel** entnehmen.



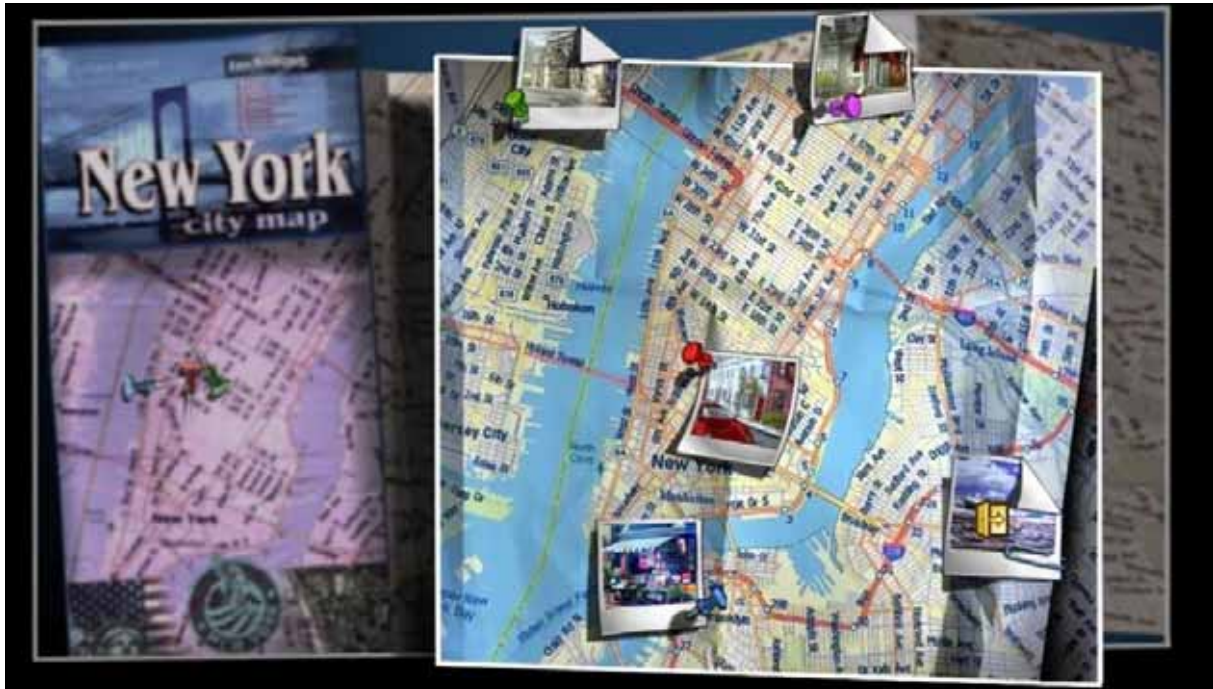


Wir können eine Adresse, einen Code u. eine Telefonnummer erkennen.

Diese rufen wir sogleich an (**Handcursor auf Zettel**).

Es meldet sich die Automatenstimme eines Paketlieferservice. Mit diesem Anruf haben wir nun die Auslieferung von 3 Paketen erreicht.

Wir erhalten eine weitere Stadtplanadresse, den Flugplatz.



Wir klicken ihn an, verabschieden uns von Laura u. düsen mit IASHI nach Mexiko.







Nachdem wir die lange u. nicht gerade komfortable Busfahrt überstanden haben, sehen wir uns um.

Das Maultier will nichts von uns wissen u. keilt aus.

Nun unterhalten wir uns ausführlich mit Pedros Frau u. mit ihm.

Pedro hat Probleme mit seinem Bruder.

Sie arbeiten beide im gleichen Laden, fühlen sich aber zu verschiedenen Musikrichtungen hingezogen.

Pedro liebt nämlich SALSA u. sein Bruder Tango Musik.

Wenn wir das Problem lösen könnten, würde er uns den Schlüssel zu ALEXANDER UBENBURGS Zimmer geben.

Wir gehen nach links u. stehen vor einem, mit einer dicken Kette gesicherten, Lager.





Der rechte Haken ist locker, wir können ihn entfernen u. das Lager betreten.



Hier nehmen wir die **Kiste** u. eine „Tango u. Salsa Mix“ **Schallplattenhülle** mit.

Da wir die Kiste ohne Werkzeug nicht öffnen können, bemühen wir den Maulesel.

Wir stellen die Kiste hinter ihn u. geben ihm eine Streicheleinheit. Er keilt aus u. die Kiste ist offen.

Nun nehmen wir die „Tango u. Salsa Mix“ **Platte** u. stecken sie in die Hülle.

Jetzt übergeben wir Pedro die Schallplatte.

Er ist glücklich u. wir erhalten den **Zimmerschlüssel**.





Über dem Herd hängt ein **Schlüssel**.  
In der Mitte des Bücherschranks liegt eine **Landkarte** u. im  
Abfalleimer eine **Folie**.



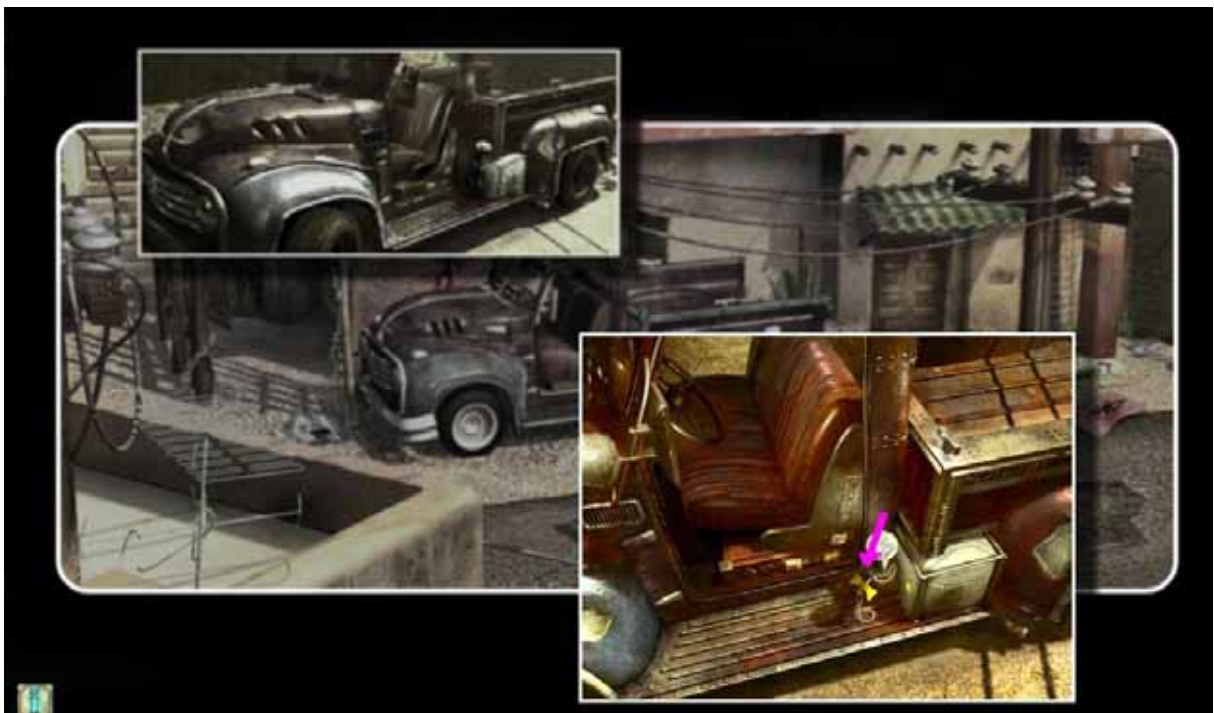
Im Inventar legen wir die Folie auf die Karte u. erhalten so eine  
Wegbeschreibung zur Ausgrabungsstätte.





**Das wäre geschafft u. nun müssen wir nur noch den alten Lkw überreden uns dorthin zu befördern.**

**Wir versuchen, ihn zu starten, was aber misslingt, da der Sprit abgestellt ist.**



**Wir benutzen den Schlüssel u. drehen den Benzinhahn auf.  
Dann starten wir den Lkw u. fahren in den Urwald.  
Wir gehen zu Fuß weiter u. sehen eine alte Pyramide.**





**Bald gelangen wir an die Ausgrabungsstätte u. rufen den Professor.**

**Dieser kommt auch, glaubt aber unseren Ausführungen nicht. Er möchte einen Beweis!**



**Leider haben wir keinen.**

**Wir sehen uns noch etwas um, finden in einem Sandhaufen eine **hölzerne Statue**, gehen zurück in den Urwald u. fliegen wieder zurück.**





**In New York angekommen, werden wir von Laura empfangen u. erstatten Rapport.  
Wir würden gern länger über unsere Heldentaten plaudern, aber Laura hat keine Zeit.**



**Nun denn fahren wir zu EULEMBURGS Villa u. schauen, was es Neues gibt.**

Hier unterhalten wir uns ausführlich mit COLLINS, der uns u.a. von einem Einbruch berichtet u. uns die Genehmigung für eine eigene weitere Untersuchung gibt.



Der Tatort sieht aus wie unsere eigene Wohnung bevor Laura das Kommando übernahm.

Links neben dem Bett liegt das Tagebuch des Professors.

Wir lesen darin.

Außerdem finden wir einen Notizblock, von dem wir das obere **Blatt** abreißen u. die durchgedrückte Schrift mit dem Bleistift sichtbar machen.

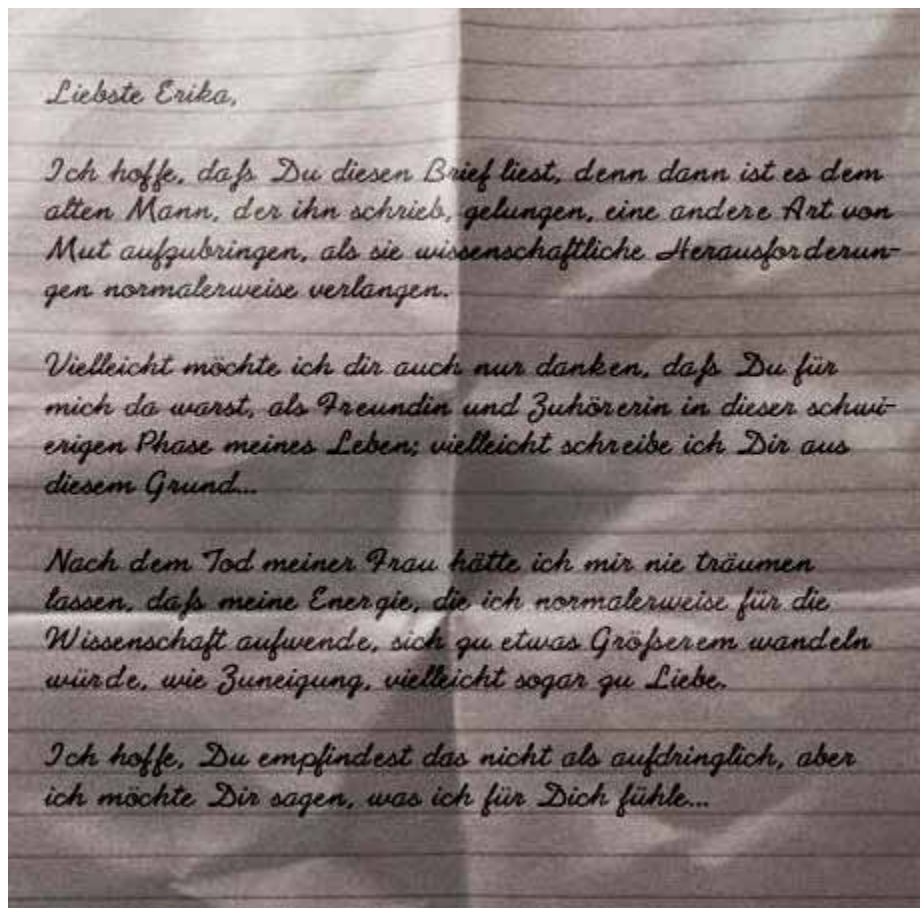
Dann gehen wir zur Kommode u. entnehmen der offenen Kiste eine alte amerikanische **Münze**.

Nun untersuchen wir noch die offene Schublade u. finden einen darunter versteckten **Brief**.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>





**Es ist ein Liebesbrief des Professors an seine Mitarbeiterin Erika Walles, im DONOVAN Museum.**

**Hier ist nichts Interessantes mehr u. wir gehen nach unten ins Arbeitszimmer.**

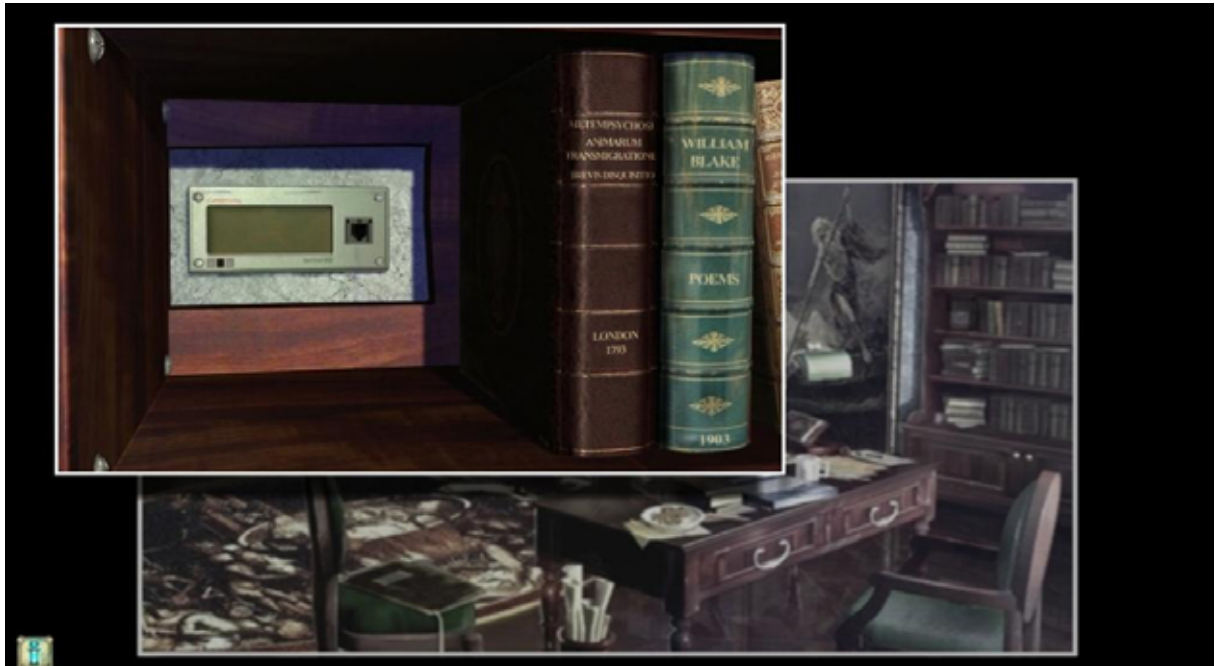


Hier fällt uns eine leere Stelle an der Wand auf; hier muss wohl das Bild gehangen haben, welches wir im Zimmer der Haushälterin fanden.

Wir sehen uns die **anderen Bilder u. den Teppich an.**

Uns fällt auf, dass sich hier alles um das Leben nach dem Tod, also um **DANTES „Göttliche Komödie“** dreht!

Wir gehen zum Bücherregal u. finden hinter **DANTES Buch** eine Telefonsteckdose.



Wir nehmen das Telefon vom Schreibtisch u. schließen es an.



Und, welche Nummer sollen wir nun wählen?



Wir schauen uns das Tastenfeld an u. bemerken dass die 1, die 3 u. die 4 übermäßig abgenutzt sind.



Und wenn wir uns das Bild von SHARON ins Gedächtnis rufen, dämmert es.

Die Nummer muss **413** sein!



„SHARON“ tritt zur Seite u. wir stehen vor einer Geheimtür mit einer Öffnung.  
Einen Schlüssel haben wir nicht, also sehen wir uns weiter um.  
Aus einer, auf dem Schreibtisch stehenden Wurzelholzkiste, entnehmen wir eine **KEYCARD** des Professors.  
Nun haben wir die „Eintrittskarte“ für das Museum u. fahren hin.



Wir benutzen die Karte mit dem Lesegerät, treten ein u. fahren mit dem Fahrstuhl nach oben.



Dann laufen wir nach links, benutzen den nächsten Fahrstuhl u. gehen nach rechts u. durch die Holztür.





Erika ist ganz überrascht über unser plötzliches Auftauchen.  
 Nun unterhalten wir uns ausführlich mit ihr.  
 Wir bemerken auch das **Amulett** an ihrem Hals u. bitten sie es uns zu geben.  
 Leider lehnt sie ab.  
 Wir sehen uns noch ein Poster mit einer **violetten Rose** u. einem handschriftlichen Eintrag, vom Professor, darunter an.  
 Soso, es sind also **Erikas Lieblingsrosen!**



Wir gehen zurück u. bemerken einen **Multifunktionskopierer** der uns vielleicht mal gute Dienste erweisen könnte!  
 Nun gehen wir zurück u. fahren zu **BARNEYS Kiosk**.





**BARNEY** freut sich über unser Auftauchen u. wir führen ein längeres Gespräch.

Er hat noch Karten für den „**BLUE ROSE**“ Nachtclub.

Gegen die Rückgabe eines von uns geborgten Buches würden wir sie auch bekommen.



Wir fahren in unser Heim, suchen das **Buch**, geben es **BARNEY**, erhalten eine **Eintrittskarte** u. fahren in den Club.





**Da der Stempel auf unserer Eintrittskarte eine falsche Farbe hat, gewährt uns der Gorilla keinen Einlass.**

**Wir greifen zu einem Trick u. reißen vom Poster ein Stück ab u. legen es auf unsere Eintrittskarte.**

**Dann fahren wir ins Museum u. machen eine perfekte Kopie. So können wir den Gorilla täuschen u. den Club betreten.**



**Hier treffen wir Janna, die Reporterin, u. unterhalten uns mit ihr.**

Nachdem sie gegangen ist sehen wir uns um.  
Als Tischdekoration dienen blaue Rosen, die wir gebrauchen könnten.

Leider hat der Barmann etwas dagegen u. so bitten wir die Tänzerin ANGIE, ein Ablenkungsmanöver zu starten.



Dieses gelingt auch perfekt.

Wir klauen die **Rosen**, verlassen den Club u. gehen ins Bett.  
Am nächsten Morgen gehen wir in den Keller, nehmen die **Sprühdose** mit der violetten Farbe u. sprühen die Rose an.  
Dann fügen wir noch den Liebesbrief des Professors dazu u. fahren ins Museum.

Wir übergeben den Brief mit den Rosen u. erhalten das **Amulett**.  
Jetzt nehmen wir den Stadtplan von New York, klicken den Flughafen an u. finden uns bei der Pyramide wieder.  
Wir rufen den Professor u. als er nicht antwortet, gehen wir die Treppen hoch u. in die Pyramide.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>





**Der Professor ist von unserem Anblick nicht gerade begeistert, aber als wir ihm das Medaillon zeigen hellt sich sein Blick auf.**



**Er erzählt uns die ganze Geschichte der Ausgrabungen u. Funde die er u. Prof. EULEMBERG gemacht hatten u. übergibt uns einen **versiegelten Schrein**.**



Wir legen das Amulett auf den Schrein, dieser öffnet sich u. wir erhalten ein **zylinderförmiges Objekt**.  
 Die anderen beiden Schreine wurden an 2 verschiedene Adressen geliefert.  
 Nun müssen wir dem Professor helfen, die Tempeltür zu öffnen.  
 Wir sehen uns um u. bemerken einige guterhaltene Wandmalereien.



Hier sind einige Symbole farblich abgesetzt worden, nämlich in **violett, grün, rot, blau u. gelb**.  
 Das könnte eine Art Code sein.  
 Wir gehen zur linken Säule u. probieren es aus.





**Bingo, wir haben es geschafft, aber gleichzeitig auch unseren Rückweg versperrt!  
Hoffentlich gibt es hier einen Notausgang denken wir u. betreten den Tempel.**



**Wir sehen uns um u. entdecken 4 glänzende **Steine**, die wir aufheben u. einstecken.**



**Wenn wir alle Steine haben, gehen wir zum „Boot“ u. installieren den „flachen, glänzenden runden“ Stein!**



**Der Professor möchte uns noch von dem Vorhaben abbringen, sieht aber letztendlich auch keine andere Möglichkeit um Hilfe zu holen.**

**Wir legen uns ins Boot u. merken wie die Kräfte schwinden und uns kalt wird.**

**Nun reist unser Geist nach .....**





**Laura schläft u. wir erzählen von unseren Schwierigkeiten u. bitten sie um Hilfe.**

**Nun spielen wir als Laura weiter.**





Wir erinnern uns an den Traum, oder war es keiner, von letzter Nacht u. Adams Bitte um Hilfe u. gehen zurück ins Schlafzimmer. Hier öffnen wir die Gardine u. sehen ein Häufchen blauen Staub auf dem Teppich liegen.

Nun sind wir sicher, dass Adam Hilfe braucht u. gehen ins Arbeitszimmer, um einen Hinweis auf den Aufenthaltsort von Adam zu finden.

In der halb geöffneten Schublade des Bücherschranks finden wir eine **Batterie** u. gehen in die Küche zur Pinnwand.

Bingo, unter allerlei Krimskrams hängt eine Nachricht von Adam. Diese enthält auch Alexanders Anschrift.

Automatisch schnappen wir uns IASHI, düsen los u. finden uns in Alexanders Zimmer wieder.

Wir sehen uns um u. finden eine Karte der Ausgrabungsstätte. Leider sitzt ein niedlicher LEMURE darauf u. ist nicht gewillt sie freiwillig herzugeben.

Wir greifen zu einem Trick.





Wir gehen zum Regal u. nehmen den Beutel Erdnüsse.  
Diesen öffnen wir u. legen ihn auf den Sessel.  
Das niedliche Äffchen erhebt sich u. geht zum Sessel.  
Nun können wir die **Karte** nehmen u. uns anschauen.



Wir verlassen das Haus, schnappen uns IASHI, besteigen den Bus  
u. landen nach einem langen Fußmarsch bei der Pyramide.  
An der Grabungsstätte finden wir, unter einer Plane, eine  
**Machete** u. gehen dann nach oben u. nach links.  
Hier befreien wir einen, auf einem Sockel sitzenden, Steinkopf von  
seinem Bewuchs u. gehen nach rechts.





**Irgendwo müsste dieser beschädigte Tierkopf doch hingehören denken wir u. befreien, mit der Machete, den rechten Sockel von seinem Bewuchs.**

**Nun haben wir eine Idee u. bitten IASHI den Tierkopf auf den Sockel zu heben.**

**Da der Tierkopf beschädigt ist, reicht sein Gewicht nicht aus um den Sockel zu bewegen.**

**Wir bitten IASHI sich darauf zu setzen, was er auch, auf schmerzhaft Weise tut.**



**Diese Aktion hat ein „mittleres Erdbeben“ ausgelöst u. eine Vorrichtung aktiviert.**



**Wir können jetzt die Steinknöpfe eindrücken, aber in welcher Reihenfolge?**

**Nun schauen wir uns die Bodenplatten an u. sehen die gleichen Symbole wie auf den Steinknöpfen.**



**Wir drücken die Knöpfe in der angegebenen Reihenfolge u. haben unsere Abenteurer befreit.**





Nach einer kleinen Verabschiedungszeremonie landen wir in unserem trauten Heim.  
Wir unterhalten uns noch etwas mit Laura u. gehen dann ins Arbeitszimmer, wo wir ein Paket finden, nehmen u. öffnen es.



Im Paket ist ein weiterer Schrein, den wir mit Hilfe des Amuletts öffnen u. ein weiteres, **zylinderförmiges Objekt** entnehmen. Jetzt wollen wir die beiden Teile zusammensetzen aber eine übernatürliche Kraft verhindert es.  
Dann fahren wir eben zur EULEMBERGVILLA.





**In der Bibliothek liegt ein weiteres Paket welches ebenfalls einen Schrein enthält.**

**Wir öffnen den Schrein u. stehen vor einem Rätsel!**



**Denn auf dem Siegel steht:**

**„Der Code steht auf der runden Silberscheibe“!**

**Und nun?**

**Ganz einfach, wenn man darauf kommt, schaut auf eure**

**Spiele CD-Rom!**





Hier sehen wir einen Kopierschutz der besonderen Art.

Der Code lautet also: **II, III, I, III, III, I.**

Wir geben ihn ein u. sind um ein weiteres **zylinderförmiges Objekt** reicher.

Im Inventar fügen wir alle Teile zusammen u. erhalten ein **aztekisches Zepter**.

Jetzt gehen wir ins Arbeitszimmer u. stecken das Zepter in die Öffnung der Geheimtür u. können endlich das geheime Labor des Professors betreten.



Wir sehen uns um u. wollen gerade die, auf dem Stuhl liegenden, Notizen lesen als plötzlich eine alte Bekannte auftaucht.





**Wir führen eine ausführliche Unterhaltung, die alle unsere Fragen beantwortet.**

**JENNA, die Reporterin arbeitet für den M.I.T u. ist die Mörderin von Prof. EULEMBERG !**

**Nur leider können wir mit dieser Erkenntnis nicht viel anfangen.**



**Unsere Seele wird in den Körper eines alten u. todkranken Landstreichers, Namens ALFIE transferiert.**

**Dann werden wir in einer alten u. verschlossenen Lagerhalle zurück gelassen u. müssen nach einem Ausweg suchen.**

**Wir gehen nach rechts zur Tür, legen links davon einen Hebel um und es ward Licht!**

**Dann gehen wir Richtung Treppe u. heben eine Metallstange auf.**



Damit öffnen wir die verrostete Tür des Lastwagens, nehmen die **verrosteten Schlüssel** vom Sitz u. gehen zur Tür, um sie zu öffnen. Das gelingt uns erst nachdem wir die Schlüssel mit Whiskey gereinigt haben.



Wieder in Freiheit treffen wir auf einen Leidensgenossen. Es ist der alte, herunter gekommene Polizist Terry, der seinem Orden, den ihm ein Lastwagenfahrer gestohlen hat, nachtrauert. Weitere Informationen will er nicht umsonst herausgeben!





Nun sehen wir uns das Autowrack an u. finden auf der Beifahrerseite eine alte Zeitung mit einem **Hafenplan**. Dieser geht, ebenso wie ein **Kabel** aus dem Motorraum, in unseren Besitz über.

Wir gehen zurück u. finden, im Schutthaufen an der Lagerwand, eine **Schraube**.



Wir gehen weiter in einen kleinen Hinterhof. Hier finden wir, unter Schutt versteckt, eine **kleine Silberbrosche**. Den Schalter, links von der Tür, überbrücken wir mit unserem Kabel, hören kurzzeitig ein Motorengeräusch u. steigen die Treppe hoch.



Hier finden wir eine **Taschenuhr** u. ein Paar alte **Stiefel** u. gehen wieder die Treppe nach unten u. durch die Stahltür.



Wir sind im Laden des Pfandleihers MALOCCIO u. geben ihm die Stiefel u. erhalten eine **kleine Goldkette**. Dies verbinden wir mit der Taschenuhr, erhalten einen **Schlüssel** u. öffnen damit das Handschuhfach im Lastwagen. Und hier liegt die **Tapferkeitsmedaille** von TERRY, die wir nehmen u. ihm bringen. Im Gegenzug erhalten wir die gewünschte Information, sehen uns den Hafenplan an u. klicken Dock 9 an.





**Hier können wir noch einem Gespräch zwischen FENG u. JINX beiwohnen u. steigen dann durch das Kellerfenster.**



**Hier liegt nun unser betäubter Körper, in den wir so gern wieder zurückkehren möchten!**

**Wir gehen in den nächsten Raum u. treffen EULEMBERGS Assistenten.**

**Dieser will alles rückgängig machen, benötigt aber den Stein des Professors.**



Zuerst müssen wir unsere Wache überlisten u. nehmen das **Poster** von der Wand.

Dieses schieben wir unter der Tür durch.

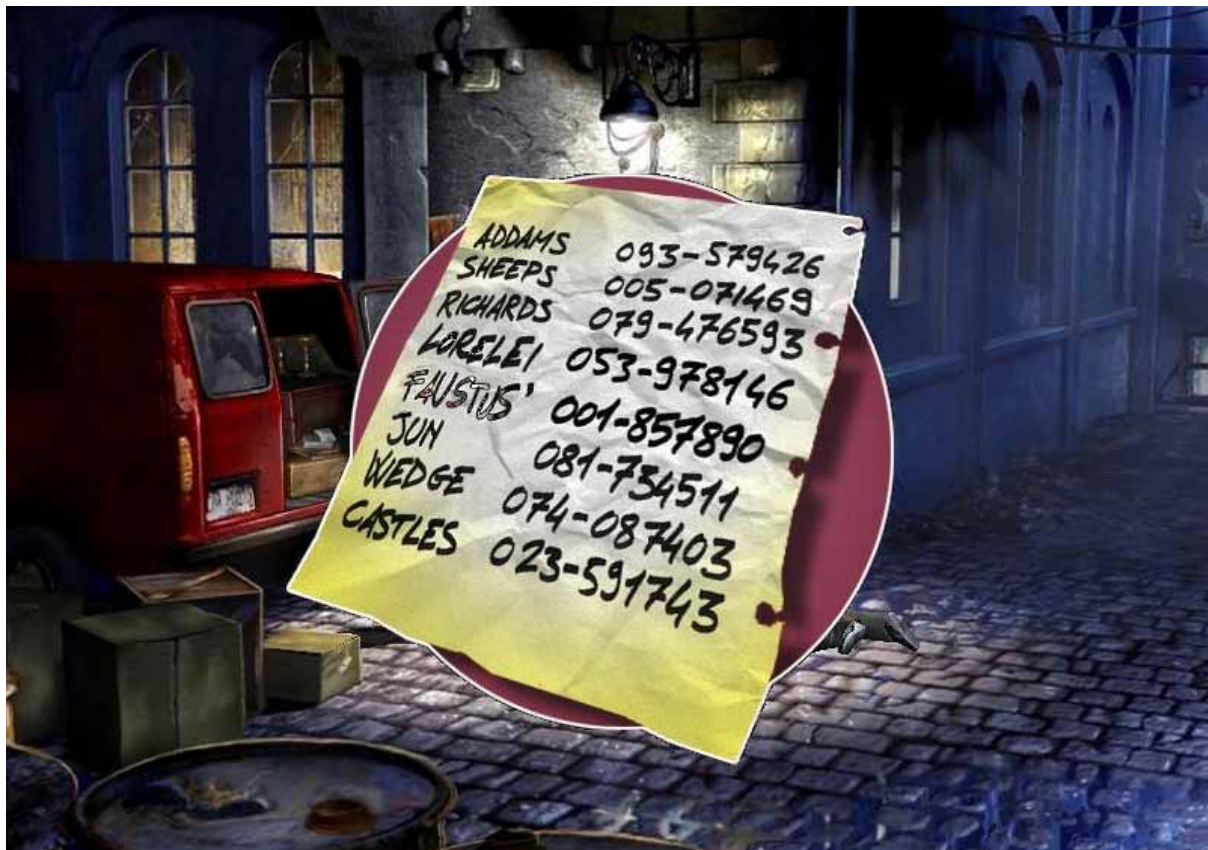
Und als sich FENG das Bild ansieht, öffnen wir die Tür.



FENG legt sich schlafen, wir klauen ihm die Autoschlüssel und untersuchen den Van.

Außer einem **Zettel** mit Telefonnummern finden wir nichts.





Aber die Nummer von FAUSTUS nämlich **001-857890** sollten wir uns merken.

Nun gehen wir zur Anlegestelle u. bemerken rechts einen Tresor.



Wir gehen hin, schauen uns den Tresor an und geben FAUSTUS Telefonnummer ein.



Der Tresor öffnet sich u. wir können Prof. **EULEMBURGS Stein** entnehmen, zurückgehen u. Nick den Stein geben.  
 Nick beginnt mit der Rückverwandlung und .....



Aber warum soll ich es Euch erzählen, schaut das  
**Ende**  
 selbst an!



# **DAS EULEMBERG-EXPERIMENT**

**<http://www.das-eulemberg-experiment.de/>**

**Wir danken dem Autor für die Genehmigung, diese Lösung auf  
<http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.**

**Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden  
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**