

Lösungsmöglichkeit ohne Punktejagd! - *by Locke*



Nach einem Schiffbruch strandet, die Weltumseglerin MINA, auf einer einsamen Insel.

Als sie wieder zu sich kommt, vermeint sie eine Schattengestalt gesehen zu haben.

War es eine Illusion, oder ist die Insel bewohnt?

Noch geschwächt macht sie sich auf die Suche nach etwas Essbarem u. nützlichen Gegenständen, die ihr das Überleben erleichtern.

Und dabei wollen wir ihr etwas behilflich sein.



MINA geht zu den Klippen u. bemerkt, hoch oben, wieder diese Schattengestalt, die aber sofort wieder verschwunden ist,



In den Klippen nisten
Seevögel, deren Nester
Eier enthalten.
Aus dem unteren Nest
kann MINA **1 Ei**
entnehmen.
Sie öffnet es mit dem
rostigen Schlüssel, der zu
ihren Füßen liegt, u.
schlüpft es aus.
Herrlich, endlich eine
Kleinigkeit im Magen.
Nun geht die Suche
weiter.



MINA geht nach links und kommt an eine alte, verrußte Feuerstätte.

Hier findet sie **einen Sandstein u. einen Kalkstein.**

Nun geht sie links, den Berg hoch.



Metallplakette

Hier findet sie einige **Würmer** u. eine **Metallplakette**, neben dem großen Stein.

MINA kann mit der Metallplakette u. dem Feuerstein, Funken erzeugen.

Damit könnte sie ein Feuer entzünden!

Aber ein **Messer** ist wichtiger.

Dieses bastelt sie, mit Hilfe des Sandsteines, aus der Plakette

Damit kann sie rechts, die **Akaziendorne**, abschneiden.

An die gekrümmten Dorne, links oben, kommt sie nicht heran.



Sie steigt weiter, über einige verfallene Stufen, nach oben.

Hier ist aber kein Weiterkommen mehr.

Einige Baumstämme blockieren den Weg.

Aber noch ist MINA zu schwach um das Hindernis beseitigen zu können.

Sie kann aber eine **Astgabel** u. einen **Zunderschwamm**

mitnehmen.

Und die herunterhängende **Ranke**, kann sie mit dem Messer abschneiden.

Sie geht wieder zurück u. kann jetzt die **gekrümmten Dornen**, mit Hilfe des Messers u. der Astgabel, abschneiden.



Nun geht sie Richtung Strand. Hier ragen Spanten, eines alten Wracks, aus dem Sand.

Mit Hilfe des Sandsteines, schlägt sie das obere Teil ab.

Sie erhält **Treibholz u. rostiges Metall**.

Mit dem rostigen Metall u. dem Feuerstein, könnte MINA ein Feuer entzünden.

Sie könnte auch aus dem rostigen Metall u. dem Sandstein, ein Messer herstellen.

Bevor MINA zum Felsentor geht, nimmt sie noch, den hinter ihr liegenden, **nassen Seetang** mit.



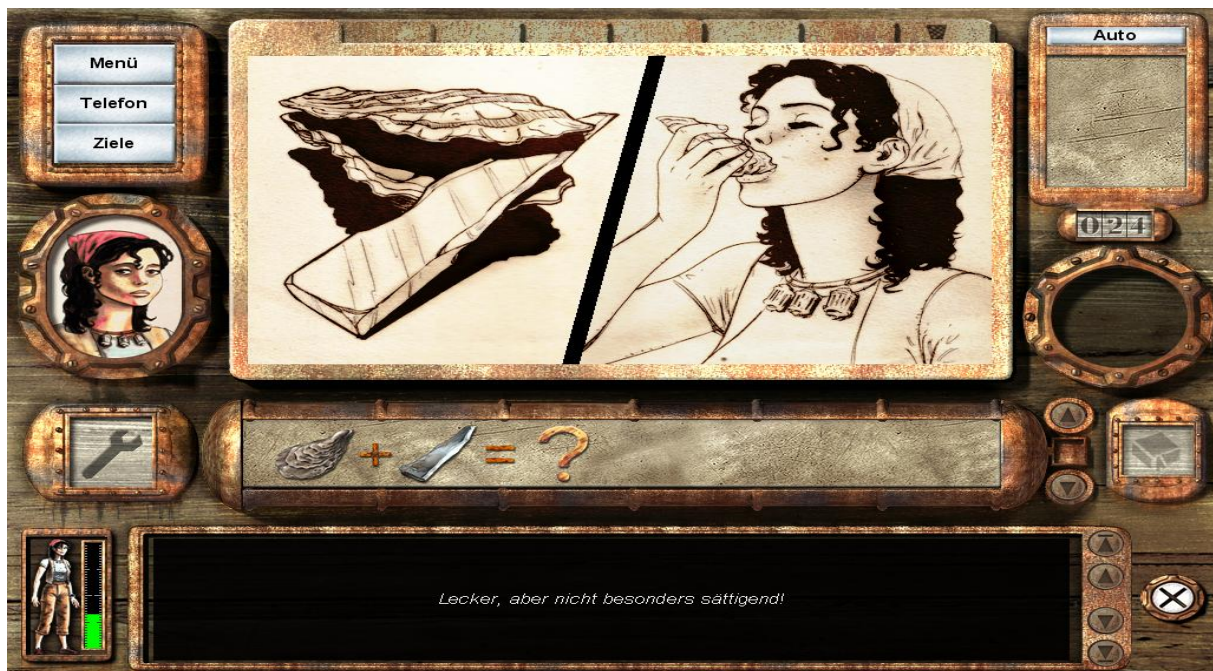
Jetzt aber muss etwas zum Essen her!

MINA findet, am Pfahl, eine **Auster**, welche sogleich mit dem Messer geöffnet wird.

Und welche Freude, die Auster enthält eine **Perle**.

Ob der Erlös für ein neues Boot reichen würde?

Sie sucht weiter u. findet noch **4 Austern**.



Eine Auster wird sofort, mit dem Messer geöffnet u. ausgeschlürft.

Außerdem gab es doch noch einen Fisch, zum angeln!
Also muss eine Angel gebastelt werden.



Und schon hat MINA den **Fisch**.
Sie geht weiter durch den Felsenbogen u. sieht links Spuren einer Schildkröte.



Sie fängt an zu buddeln u. findet
2 Schildkröteneier, neben einer
alten Holztruhe.

MINA benutzt den rostigen
Schlüssel, um die Truhe zu
öffnen.

Sie findet ein **altes Fernrohr u.**
Silbermünzen.

Und von dem gegenüber
liegenden Felsen, kann MINA

noch **Flechten** mitnehmen.

Sie geht weiter, findet wieder Schildkrötenspuren u. kann weitere
2 Eier erbeuten.

Während sie sich umschaut, fällt neben ihr eine **grüne Kokosnuss**
herunter, welche natürlich mitgenommen wird.



Sie geht weiter u. findet ein verendetes **Stachelschwein**.

Da die **2 Krabben**, ihre Mahlzeit nicht freiwillig hergeben, werden auch sie eingefangen.

Das geht natürlich nicht ohne schmerzhaftes Kneifen ab.

Dann wird, mit Hilfe des Messers, das Stachelschwein seiner **Stacheln**, beraubt.

Anschließend werden noch die **grüne Kokosnuss u. der Palmwedel** mitgenommen.

An die Kokosnuss, in der Palme, kommt MINA nicht heran, sie ist ja schließlich auch kein Affe.

Aber eine, im Sand liegende, **braune Kokosnuss**, ist leichter mitzunehmen.

Diese bearbeitet MINA, mit dem Messer u. erhält **Kokosfasern u. eine geschälte Kokosnuss**.

Auf dem Weg zur Feuerstelle geht MINA nochmals zum Vogelfelsen. Sie versucht, mit Hilfe des Treibholzes, aus dem oberen Nest, noch Eier zu erbeuten.

Dieses Vorhaben bringt ein paar **Federn** u. ein, im Sand geplatzt Ei, ein.

Bei der Feuerstelle angekommen, macht MINA **Feuer**.

Dazu wird, aus dem Fernrohr, die **Linse** entfernt.



MINA hat mehrere Möglichkeiten, um ein Feuer zu entfachen!

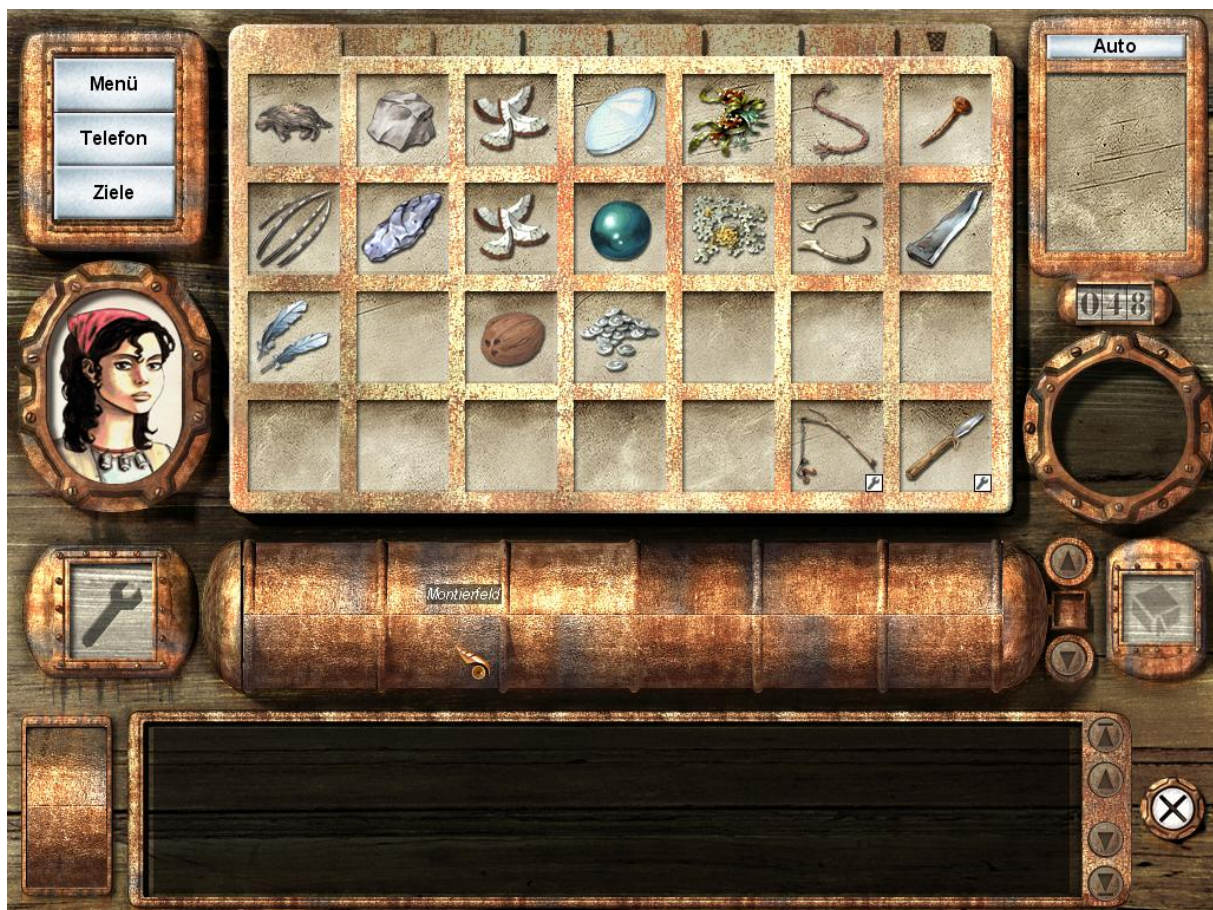
In das Feuer legt MINA die Akaziendorne u. erhält **gebogene Akaziendorne**.

Und nun richtet MINA ihr Menü an.

Sie brät den Fisch, die 2 Krabben, 3 Austern u. die Eier.



Nun ist MINA gesättigt u. zu jeder Schandtät bereit.



MINA geht nach oben, räumt die Baumstämme weg u. klettert hoch.

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Erkundung der Insel!



Nachdem MINA die Stämme beseitigt hat, kann sie das Inselinnere betreten.

Vor ihr liegt ein **Palmenzweig**, den sie, mit dem Messer bearbeitet u. einen **unfertigen Bogen** erhält.



MINA geht geradeaus, bis zu einer zerstörten Hängebrücke. Neben einer toten Ratte kann sie eine **narkotisierende Pflanze**, abschneiden.

Diese steckt sie in den **Stachelschweinkadaver**.

Vielleicht kann diese Kombination mal nützlich sein!

Leider kommt sie hier, nur als Affe weiter.

Sie geht zurück u. nach rechts zu einer heißen Quelle.



Hier wachsen auch **Heilkräuter**, die MINA, nachdem sie die Schlange mit der Astgabel fixiert hat, abschneidet.
 Sie schneidet noch den Baum an um **Gummi** zu gewinnen.
 Danach befreit sie wieder die Schlange u. stellt eine **Schleuder** her.



Nun geht sie rechts den Berg hoch, bis an eine Kreuzung.
 Rechts, vor der Kreuzung findet MINA **Hibiskus**.



Hibiskus ist sehr widerstandsfähig ... Aus den Fasern kann man prima Seile anfertigen.

Daraus fertigt sie ein **Seil** an.

Sie geht weiter u. hört das Geschrei eines in Not geratenen Affen.

Das möchte sie gern überprüfen u. geht weiter und prallt gegen eine Vogelscheuche, welche sie entkleidet u. **4 dreckige Stofffetzen** erhält.

Sie wird aber, von der Affenbande immer wieder mit Steinen beworfen.

Um ihnen zu zeigen, wer „Frau im Hause“ ist, greift sie zur Schleuder und vertreibt die Störenfriede.

Dieses „Minispiel“, ist kein Muss u. hat mit den Spielverlauf keinen Einfluss.

Es stockt aber das Punktekonto, um 10. auf.



Nachdem sie die Affen in die Flucht geschlagen hat, sammelt sie **2 Orangen u. 2 Zitronen** auf.

Dann schneidet sie noch Korn ab u. erhält **Ähren u. Stroh**.

MINA geht weiter u. hört, neben einem alten Backofen, klägliches Geschrei.

*Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de*

*Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware
im SHOP!*



Sie betritt das Nebengebäude u. findet, in einer Ecke kauernnd, einen verletzten, pflegebedürftigen, Affen, den sie JEP nennt. JEP benötigt zuerst einen sauberen Verband. MINA nimmt noch eine **Form**, die neben einer Töpferscheibe steht, mit.

Nun geht sie los um sauberes Wasser zu suchen

Sie geht in Richtung des roten Ahorns u. findet einen See.

Schnell trinkt u. badet sie.

Dann wäscht sie den „Vogelscheuchentstoff“ u. geht zu JEP u. verbindet ihn.

Nun wird der defekte Backofen inspiziert,

Hier müssen Steine her u. der Blasebalg muss auch mit Seehundsfell repariert werden!

Außerdem werden noch Behälter gebraucht.

MINA macht sich jetzt auf die Suche.



Sie geht nach rechts, bis an den See.

Hier findet sie **Ton**, **Weidenrinde**, **Holundermark**, **mittleren Bambus**, **kleineren Bambus**, **2x Korbgeflecht** u. **2 gr. Bambusstücke**.

MINA legt den Ton in die Form u. erhält so, **ungebrannte Steine**.

Sie nimmt nochmals Ton u. macht sich auf den Weg zum Strand.

Hier machen sie Möwen auf einen **Seehundkadaver**, aufmerksam.



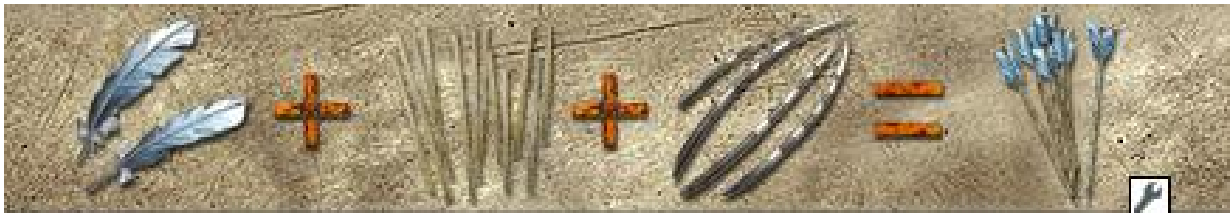
Dieser wird fachgerecht zerlegt.

Sie erhält:

2x Seehundsfett,
Sehnen u 1 Fell.

Mit den Sehnen, wird der **Bogen** fertiggestellt.

In dem Zuge stellt sie auch gleich die **Pfeile** her.



Dann geht es zur Feuerstelle u. die Steine werden gebrannt.

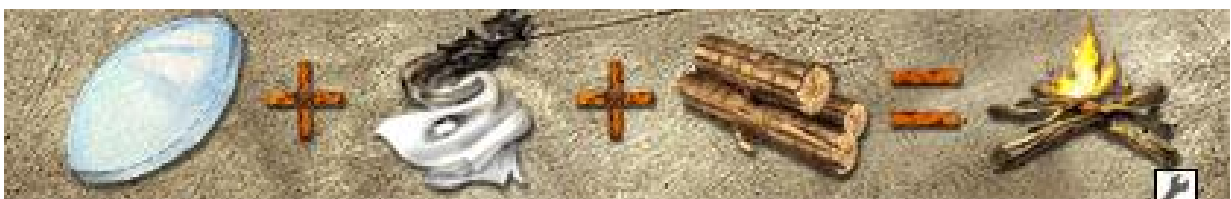
Sie hält noch einen Fetzen sauberen Stoff ins Feuer u. erhält

versenkten Stoff.

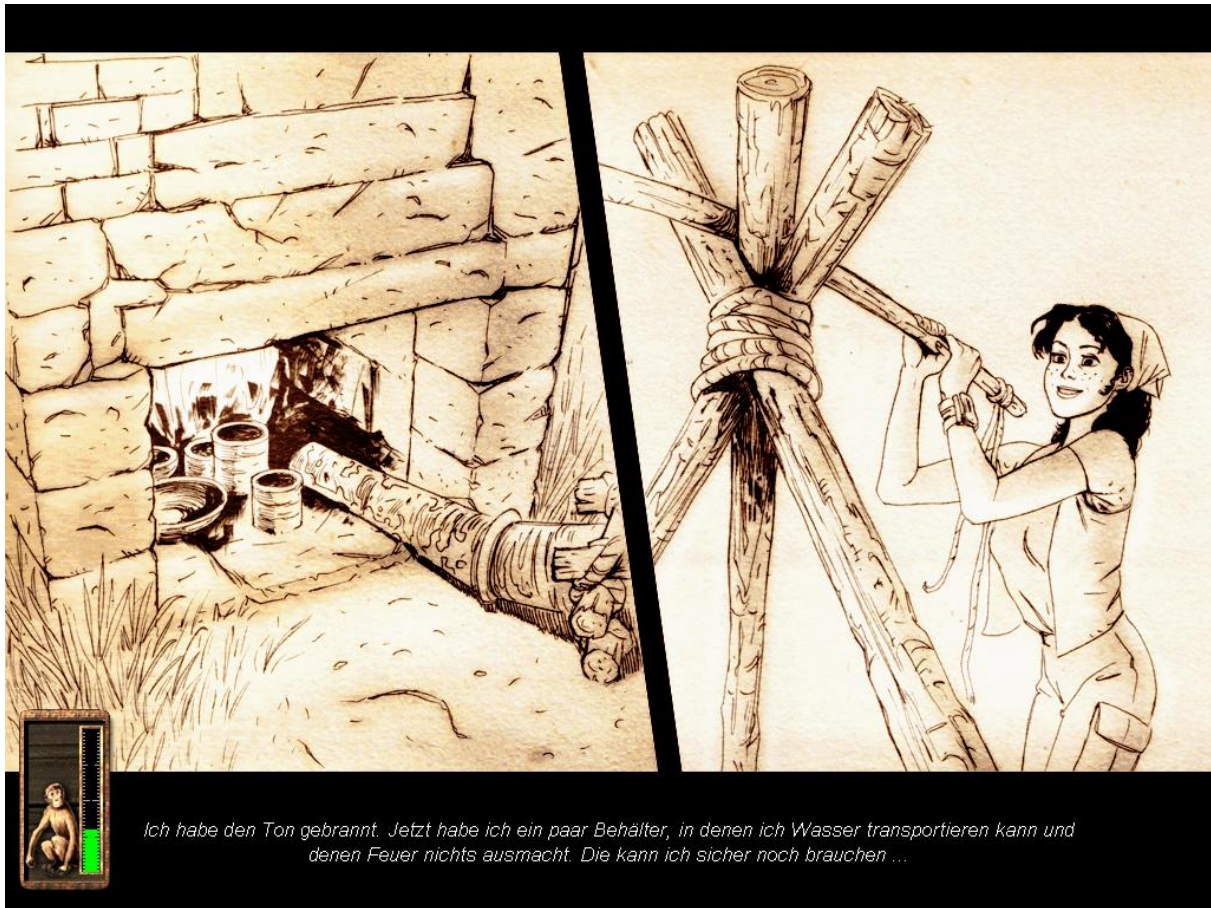
Nun geht's zurück zur Ofenreparatur.

Die gebrannten Steine werden eingesetzt u. der Blasebalg mit dem Seehundsfell repariert.

Das **Holz** wird genommen u. **Feuer** gemacht.



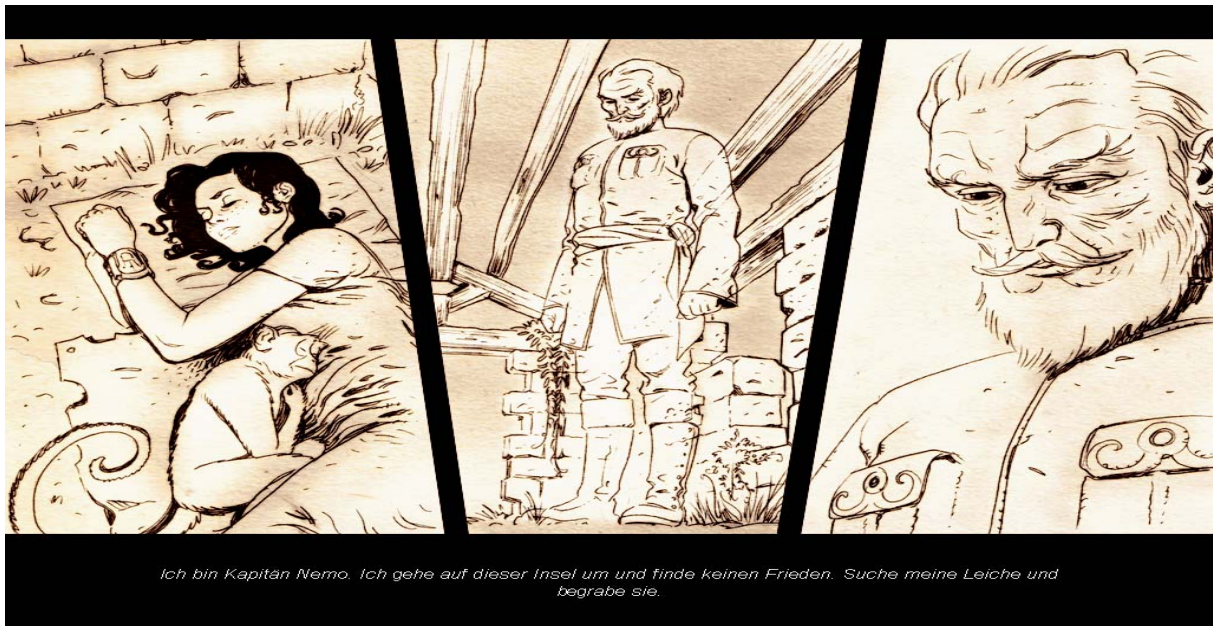
Während der Ofen aufheizt, stellt MINA, mit der Töpferscheibe, Gefäße her.
Dann facht sie mit dem Blasebalg das Feuer an u. brennt die **Gefäße**.



Nun geht es schnell zum See, beim roten Ahorn.
Sie füllt ein Gefäß mit **Wasser u. legt die Weidenrinde** hinein.
Sie füllt ein Gefäß mit **Wasser u. legt die Heilpflanze** hinein.
Und nochmals wird ein **Gefäß mit Wasser** gefüllt.
Bevor es zurück geht, wird der rote Ahorn angeritzt u. MINA erhält **2 Schalen Ahornsirup**.

Nun erhält JEP:
1 Schale Wasser,
2 Schalen warmen Tee.
2 Orangen,
2 x Kokosstücke.

Jetzt fühlt sich JEP wieder wohl u. Beide legen sich hin u. schlafen.
Im Traum erscheint ihnen NEMO u. äußert eine Bitte.



Am nächsten Morgen machen sich MINA u. JEP auf, um die Insel weiter zu erkunden u. Kapitän NEMO seinen letzten Wunsch zu erfüllen.

Gemeinsam mit JEP!

Nachdem MINA, aufgestanden ist, entdeckt sie ein Vogelnest im Gebälk des Hauses.

Mit der Hilfe von JEP, kommt sie an ein **Ei**.

Eigentlich könnte man ja einen Kuchen backen, denkt MINA u. macht sich auf die Zutatensuche.

MINA erwärmt Ahornsirup u. erhält einen **Zuckerhut**.



Dann geht es zur Mühle um das Korn zu mahlen.

Aber leider ist diese reparaturbedürftig u. der Affe zu keiner Mitarbeit bereit.

Also muss JEP ein Bestechungsgeschenk überbringen.



Es hat geklappt! Jep hat ihn überzeugt. Er macht uns bestimmt keine Schwierigkeiten mehr.

Nun kann sich MINA in Ruhe umsehen.

Sie findet:

1 Spitzhacke,
Goldmünzen,
1 dickes Tuch.
1 Metallgabel
1 Holzgabel,
Weintrauben.

Beim nehmen des Tuches fällt eine Kassette herunter u, springt auf.



MINA kann 2 Hinweise lesen.

Nun wird der Mühlenflügel mit dem dicken Tuch repariert.

Dann geht MINA in die Mühle, dessen Antriebswelle eingeroftet ist.

JEP bekommt Seehundsfett u. wird nach oben geschickt.

Nun dreht sich die Mühle u. MINA kann das Korn mahlen u. erhält eine **Schüssel Mehl**.

Nun fehlt nur noch Wasser, was jetzt geholt wird u. der Teig kann hergestellt werden.



MINA füllt noch eine Schale mit Wasser.

Dann geht es wieder zurück zum Ofen, wo der Kuchen gebacken wird.

Anschließend kommt noch sauberer Stoff in den Ofen u. MINA hat **angesenkten Stoff**.

Nun wird der angrenzende Wald untersucht.

MINA findet **3 Kiefernzapfen u. 1 Form** u. repariert die Treppe mit Steinen.



Vom Baum hängende Ranken werden von JEP abgeschnitten u.

MINA verarbeitet diese zu **2 Strickleitern**.

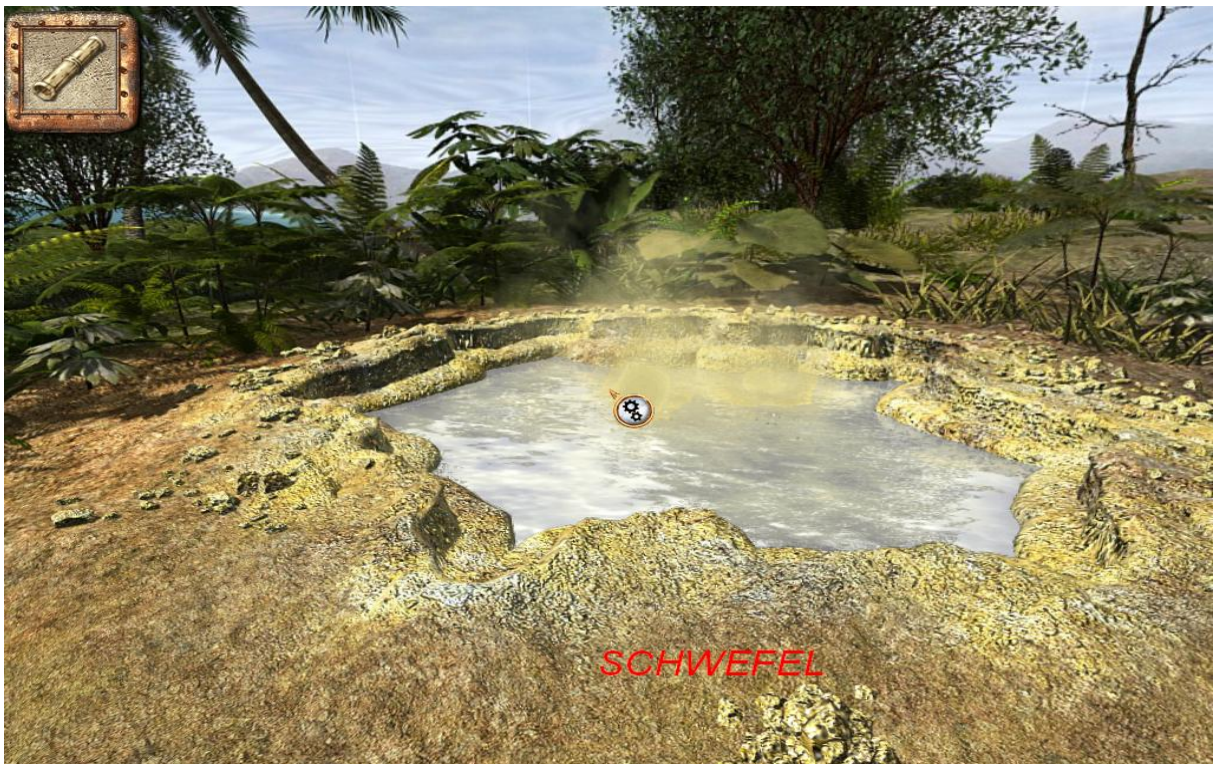
So ausgerüstet, gehen „Die Zwei“ zur defekten Hängebrücke.



JEP nimmt eine Strickleiter u. klettert den rechten Masten hoch.
Und so stellen die Beiden, die Hängebrücke wieder her.



An der anderen Seite steht schon das Empfangskommando, welches aber vertrieben wird (MINA wirft Bambus ins Wasser).



An der Quelle findet MINA **Schwefel**.
Einen **defekten Käfig**, der sogleich mit Korbgeflecht repariert wird.
Und **Kohle**.
Sie geht weiter u. nimmt links **Pottasche** u. rechts **Eisensulfat** mit.
Nun geht es zurück zur warmen Quelle, wo MINA die **Schlange**
einfängt (Holzgabel u. Käfig).
Bevor es zum Strand geht, holt MINA **Ton** u. formt **Steine**.
Dann nimmt sie noch etwas **Ton** mit u. geht zum Strand.



Da MINA ja kein Affe ist, wird JEP mit der „Ernte“ beauftragt u. sie
erhält eine **Kokosnuss**.
Nun geht MINA zum Vogelfelsen.

*Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de*

*Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware
im SHOP!*

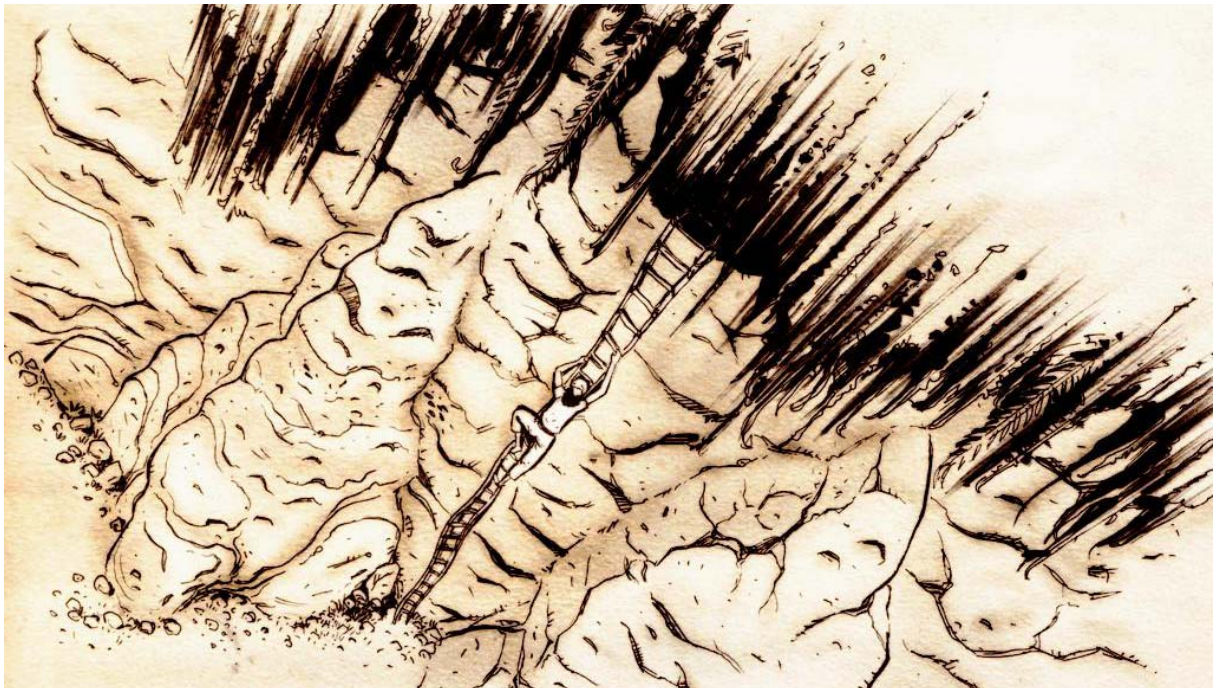
Nemos Vermächtnis!



Zurück am Vogelfelsen, bekommt JEP eine Strickleiter u. klettert nach oben.



Er befestigt die Leiter u. MINA kann ihm folgen.



Oben angekommen, macht MINA eine grausige Entdeckung.



Neben einem **Taucheranzug**, Teil eines **Notenblattes** u. eines **geheimnisvollen Schlüssels**, liegen Kapitän NEMOS, sterbliche Überreste.

MINA macht sich auf die Suche um Material, für die Bestattung, zu finden.

Sie geht nach rechts u. räumt das linke Regal aus.

Nun hat sie:

2x Eisenspäne,

1 Drahtrolle,

1 Schraubendreher

1 Hammer,

2x Nägel.

Und einige **Bretter** (links neben dem Regal).



Aus einigen Fundstücken, zimmert MINA einen Sarg in den sie NEMOS, sterbliche Überreste legt.



Sie befestigt den Sarg am Flaschenzug u. seilt ihn ab zum Strand, wo jetzt Kapitän NEMO, seine letzte Ruhe findet.



Nun ist NEMOS letzter Wunsch erfüllt u. MINA klettert wieder in die Höhle um sie weiter zu erkunden.

Sie räumt das Regal weiter aus u. findet **2x Holzkohle u. 1 Kette** auf dem Boden, vor dem Regal.

Die Kette verbindet MINA mit der Metallgabel u. hat einen prima **Blitzableiter**.

Jetzt untersucht sie den vorderen Raum.

In der Truhe liegen **3 Bündel Dochte u. 2 Hemden**.

Aus dem einen Hemd, wird ein **Drachen** gebastelt.



Das andere Hemd wird zerschnitten u. MINA hat **2 saubere Stoffe**.

Da JEP langsam müde ist, bastelt MINA ein Bett für ihn.



In der Zeit findet MINA noch ein Vogelnest, links vom Höhleneingang u. ist um **1 Ei**, reicher.



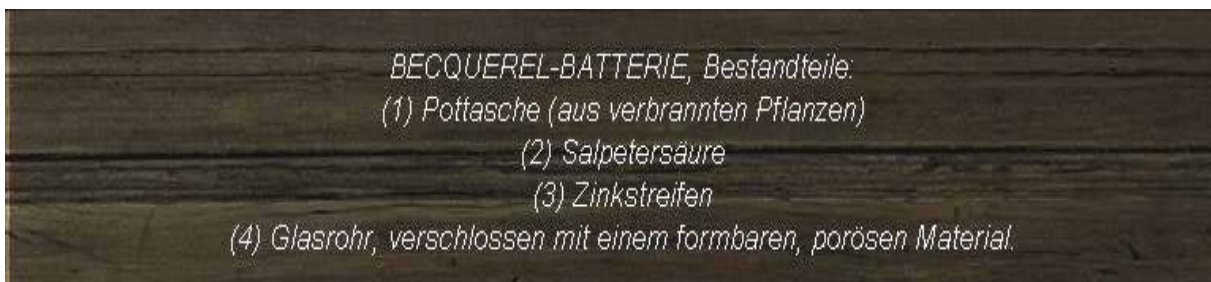
MINA geht wieder in den ersten Raum u. sieht sich die Skizzen, an der Wand, an.

Links ist der Plan des „Granithauses“ u. rechts ein Plan der „Lincoln Insel“.

Hier befinde ich mich also, denkt MINA u. sieht sich weiter um.

Sie nimmt noch **Fotos, 1 Kanonenkugel, hartes Pulver u. 1 Rohr mit Zinkstreifen**, mit.

Nun wird noch die Mappe aufgeschlagen u. die Notizen gelesen.



Diese Notizen sind sehr wertvoll für MINA, denn sie könnten zu ihrer Rettung beitragen!

*NITROGLYZERIN: Salpetersäure notwendig. Schwefelsäure über Salpeter destillieren.
SCHWEFELSÄURE: Erhitzung von Eisensulfatkristallen in einem geschlossenen Gefäß.*

SCHIESSPULVER: Salpeter, Holzkohle, Schwefel.

MINA liest auch die zerrissenen Blätter, soweit es geht, und ist gewarnt!

Da MINA hier nichts mehr findet, untersucht sie den nächsten.



Auch hier befindet sich ein Bild, welches die Koordinaten der Insel angibt.

Jetzt sammelt MINA, die verstreuten Einzelteile der **Destillieranlage** zusammen u. repariert sie.



Dann stellt MINA die Anlage auf den Ofen u. macht **Feuer**.



Das wäre geschafft, aber um weiter auf „Erkundungstour“ zu gehen ist es zu dunkel.

Darum muss MINA für Licht sorgen.



Gesagt, getan, eine Öllampe ist fertig u. wird gleich benutzt.



Nun kann die „Erkundung“ weitergehen.
Sie geht gleich den Gang nach oben u. findet **1 Gewehr u. 1 Lampe.**
Jetzt steht sie vor einer Mauer, welche mit der Spitzhacke eingeschlagen wird.



Nun steht MINA wieder am See u. kann frische Luft atmen.
Sie geht weiter zur Mühle um das harte Pulver zu mahlen.
Dann wieder zurück in die Höhle u. nach rechts.



Im Regal findet sie 1 Lampe, 1 Projektor, Schwefel u. etwas Schwefelsäure.

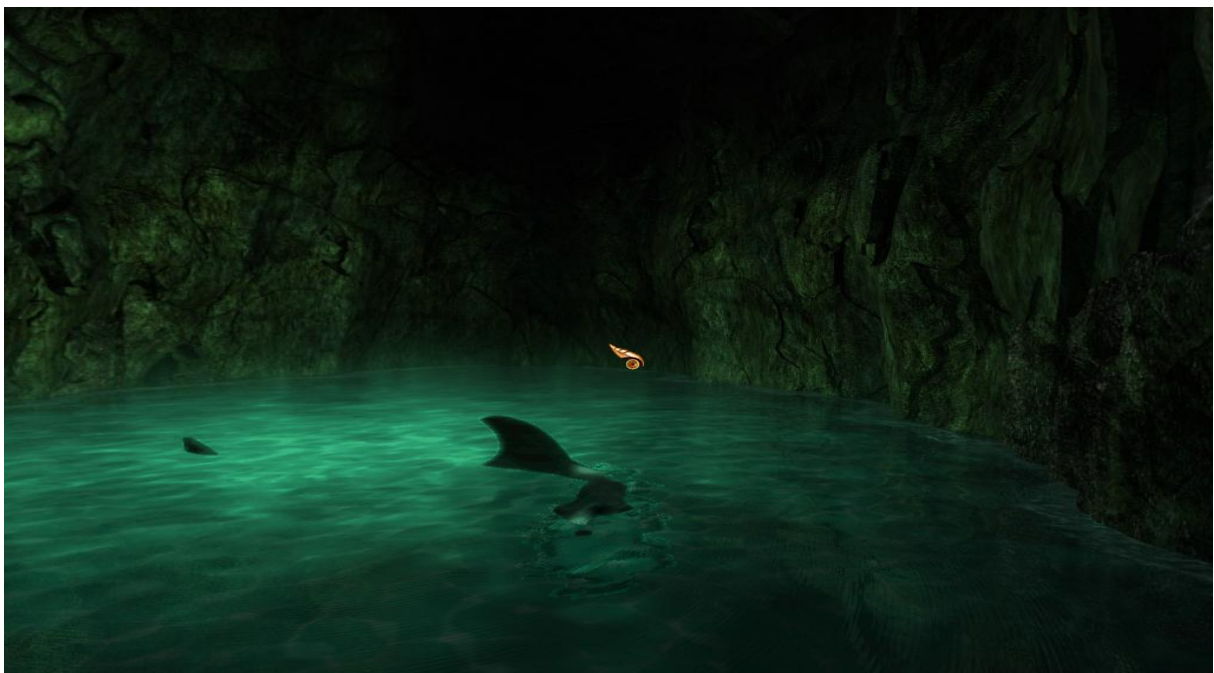
MINA liest noch die Nachricht auf der Wand u. wendet sich dem Loch im Felsboden zu.

Aus ihm ertönt ein fürchterliches Geräusch das die Beiden erschauern lässt.

Sie beschließt nachzusehen u. steigt hinunter.

Sie findet, 1 Luftflasche, 1 Taucherhelm u. hinter der Leiter, Salpeter.

Als sie das Wasser berührt





kommt ein Ungeheuer und versucht, MINA u. JEP zu verschlingen. In letzter Sekunde können die zwei sich retten.



Dieses Monster hätte mich fast gefressen ... Ich muss es mir irgendwie vom Hals schaffen!

Für dieses Ungeheuer, was auch Kapitän NEMO auf dem Gewissen hat, muss sich MINA etwas Besonderes einfallen lassen!
Aber zuerst geht sie in ihre „Giftküche“ um so Einiges herzustellen.

Volta Batterie



Hiermit kann MINA ihr GPS-TELEFON, aufladen u. ausprobieren.



MINA, ist glücklich über diesen Fortschritt u. experimentiert weiter

SALPETERSÄURE



Das Ergebnis wird erhitzt u. ergibt **3x Salpetersäure**.

BECQUEREL-BATTERIE



SCHWEFELSÄURE

MINA destilliert, Eisensulfat.

SCHIESSPULVER



PYROXYLIN



GEWEHR laden



NITROGLYCERIN

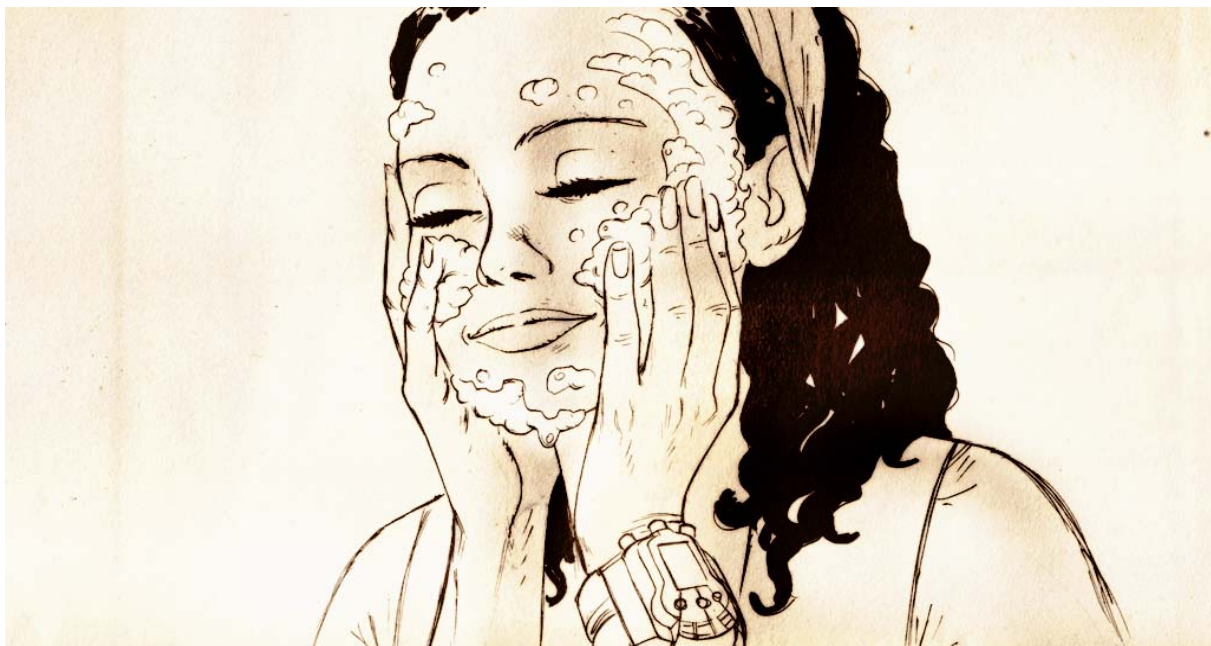
MINA, legt den trockenen Seetang ins Feuer = Soda



MINA, erhält: 1x Seife u. 2x Glycerin



Nun ist auch Seife vorhanden u. MINA u. JEP, widmen sich der Körperpflege.

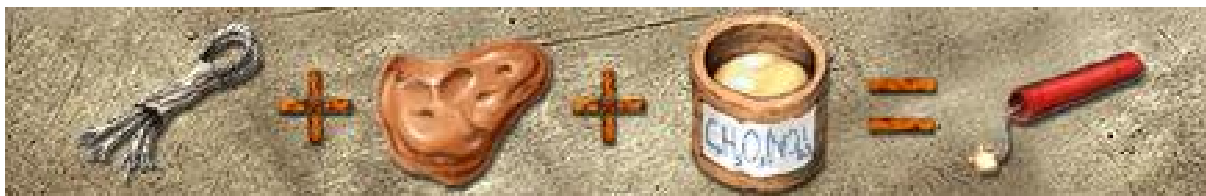


MINA muss wieder los um Ton zu besorgen.
Unterwegs meldet sich ihr GPS Telefon mit den neusten NEWS.
Außerdem kann sie ihren Standort bestimmen.



Zurück mit dem Ton, geht die Arbeit weiter.

DYNAMIT



KERZE

MINA verbindet Glyzerin mit warmen Wasser u. erhält **Kerzenwachs**.



Am Ende hält sie eine **Kerze** in der Hand.

Nochmals besorgt sich MINA, **Ton u. Wasser**.

Anschließend wird der Projektor repariert.





MINA sieht sich die Bilder an u. erfährt etwas über das Inselleben.

MINA stellt nochmals **Schießpulver** aus dem gemahlenen Pulver, Schwefel Salpeter u. Holzkohle her.

Nun wird noch die Lampe aufgeladen u. die Taucherausrüstung zusammen gestellt.



Jetzt macht sich MINA zu ihrem ersten Tauchgang auf.
Aber zuerst muss das Untier beseitigt werden,



MINA wirft das, mit Schlafmittel gefüllte Stachelschwein ins Wasser.

Die NAUTILUS und ihre Wächter!

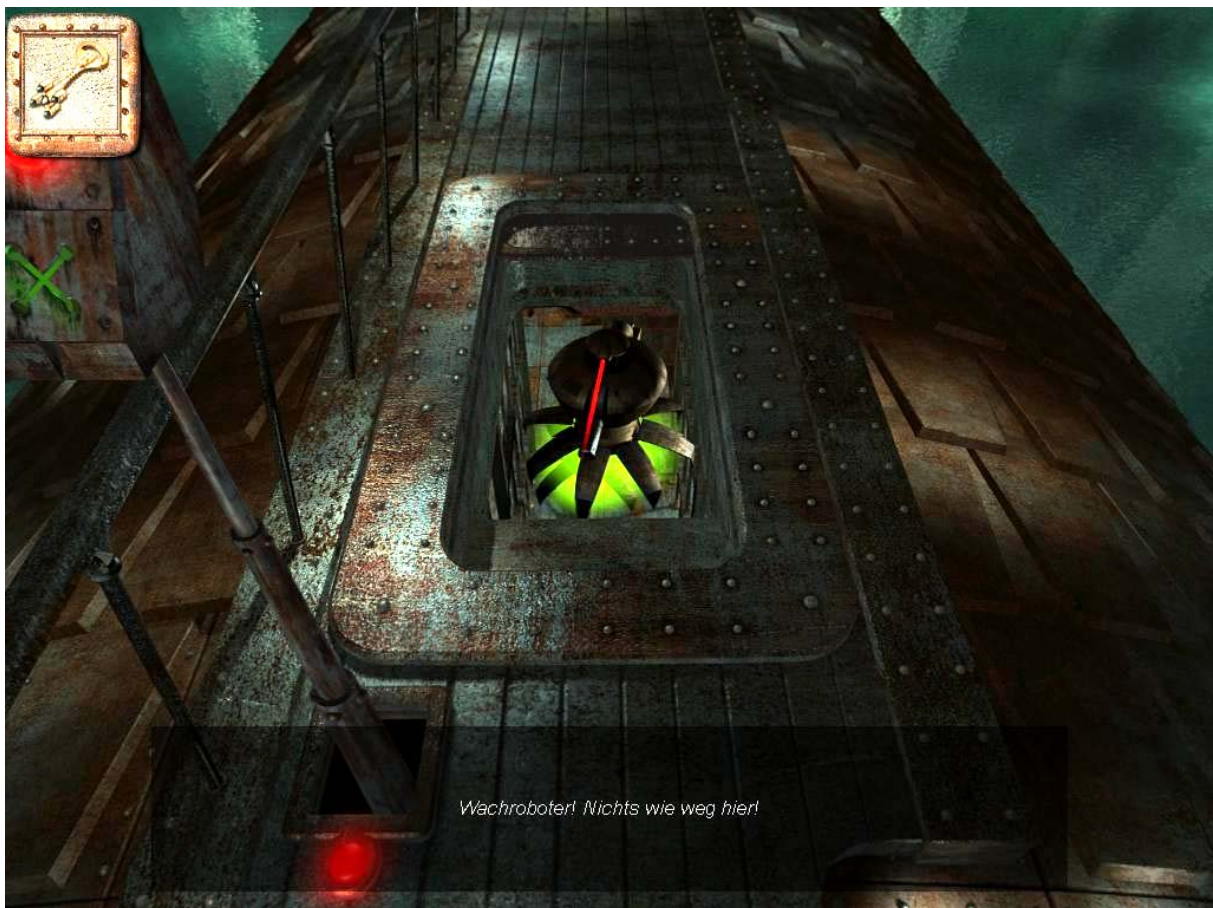
Nachdem MINA das Untier betäubt hat startet sie ihren Tauchgang.



Vor sich sieht sie ein riesiges U-Boot.



MINA besteigt das Boot u. drückt den roten Knopf.
Ein Schaltpult fährt heraus.
Sie benutzt den Geheimnisvollen Schlüssel, aber dieser ist defekt.
Aber das Boot öffnet sich u. einige Wachroboter erscheinen.



MINA tritt die Flucht an.

Wieder in Sicherheit, wird der Schlüssel überprüft.

Sie haben in der Hand: Geheimnisvoller Schlüssel

LEXIKON: Die grünen Kristalle an diesem Schlüssel haben keine Energie mehr gespeichert und sollten ausgetauscht werden. Sie benötigen einen Schraubenzieher, um die Kristalle zu entfernen.

MINA entfernt die defekten Steine, wo aber soll sie andere herbekommen?

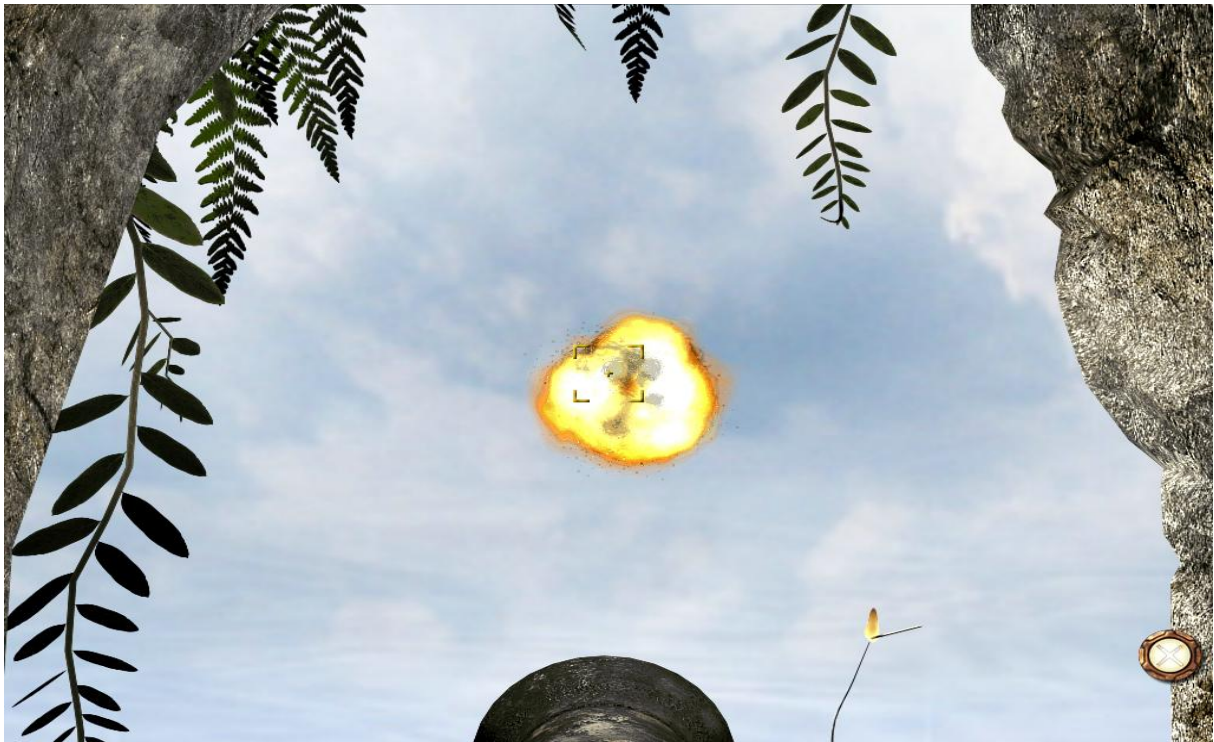


Sie geht zum Höhleneingang, aber dieser wird von einem Roboter bewacht.

Hier hilft nur noch rohe Gewalt denkt MINA u. geht zur Kanone.

Diese wird mit Kugel u. Pyroxylin, bestückt.

Dann zielt MINA und der ERSTE ist Geschichte.



MINA geht durch den Gang zum See.

Aber auch dieser Ausgang wird bewacht.



Der ZWEITE ist auch verschrottet!
 Nun klingt das Telefon u. MIMA sieht wieder Nachrichten über sich.
 Dann sammelt sie eine **Schwebedüse** u. einen **defekten Schlüssel** ein.

Und weiter geht es zur Mühle wo MINA, Dynamit verwendet.

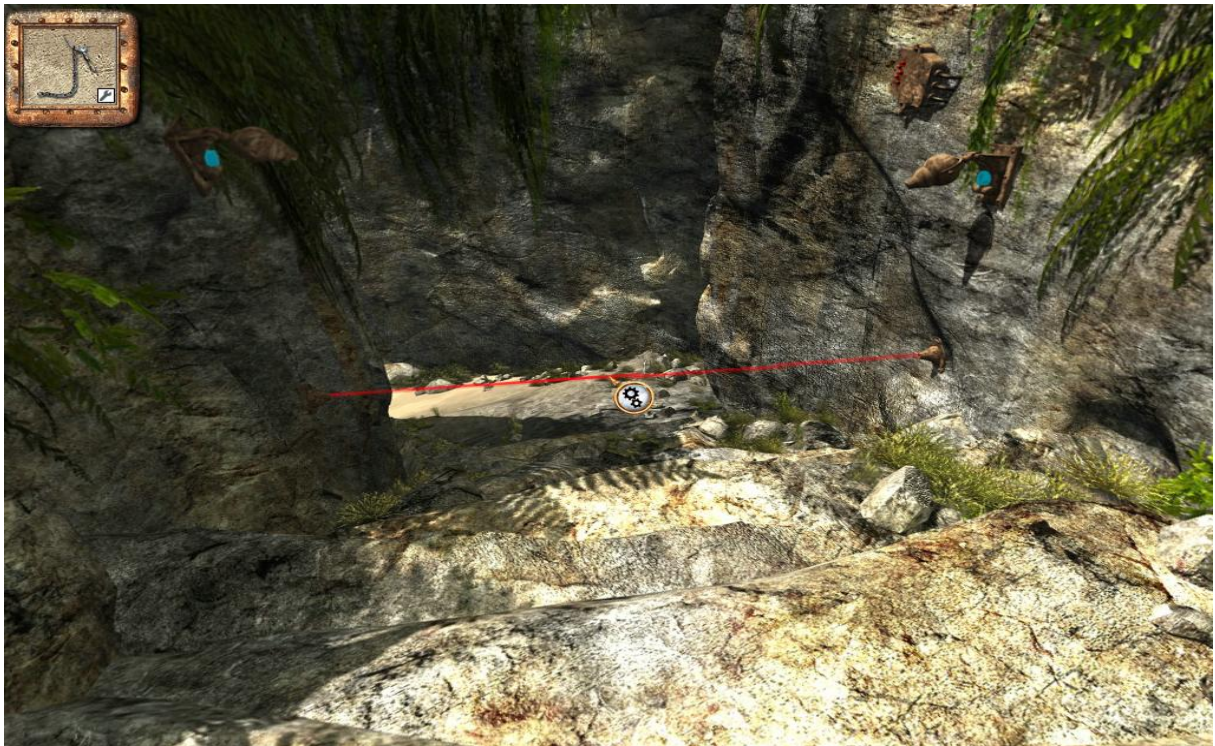


Auch hier wird **Schwebedüse** u. **Schlüssel** mitgenommen.
Der Nächste wartet einige Meter weiter.
Hier hilft JEP mit dem Drachen.





Wieder wird **Schwebedüse u. Schlüssel** mitgenommen.
Nun will MINA zum Strand, aber der Weg ist mit Laserstrahlen geschützt.



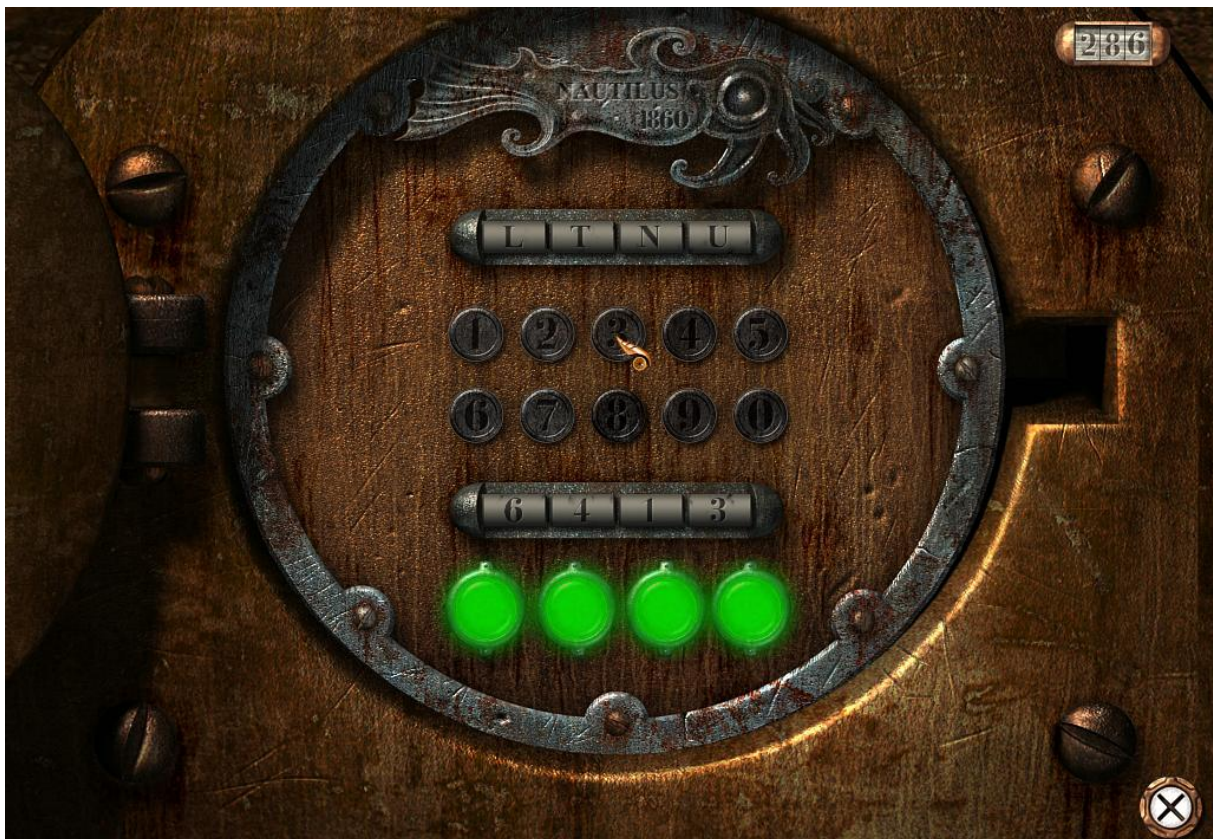
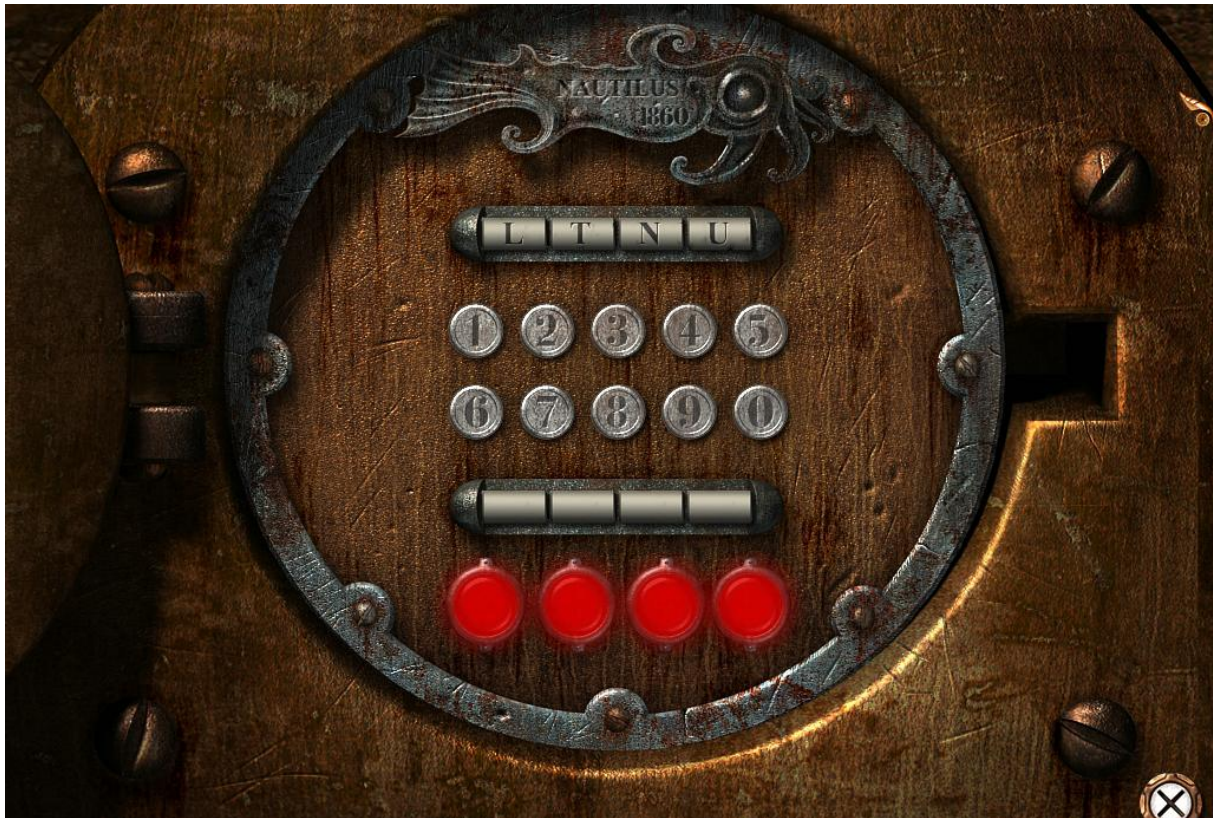
Diese werden, mit dem Blitzableiter überbrückt.



Am Strand sammelt MINA wieder **Schwebedüse u. Schlüssel** ein.
Nun wird die „Blechdose, hinter dem Felsentor, zertrümmert.



Und wieder wird **Schwebedüse u. Schlüssel** eingesammelt.
Nun kümmert sich MINA um den defekten Roboter u. öffnet ihn.



Hier muss MINA eine Zahl eingeben.
Die Buchstaben NAUTILUS müssen nummeriert werden!

N = 1, usw.

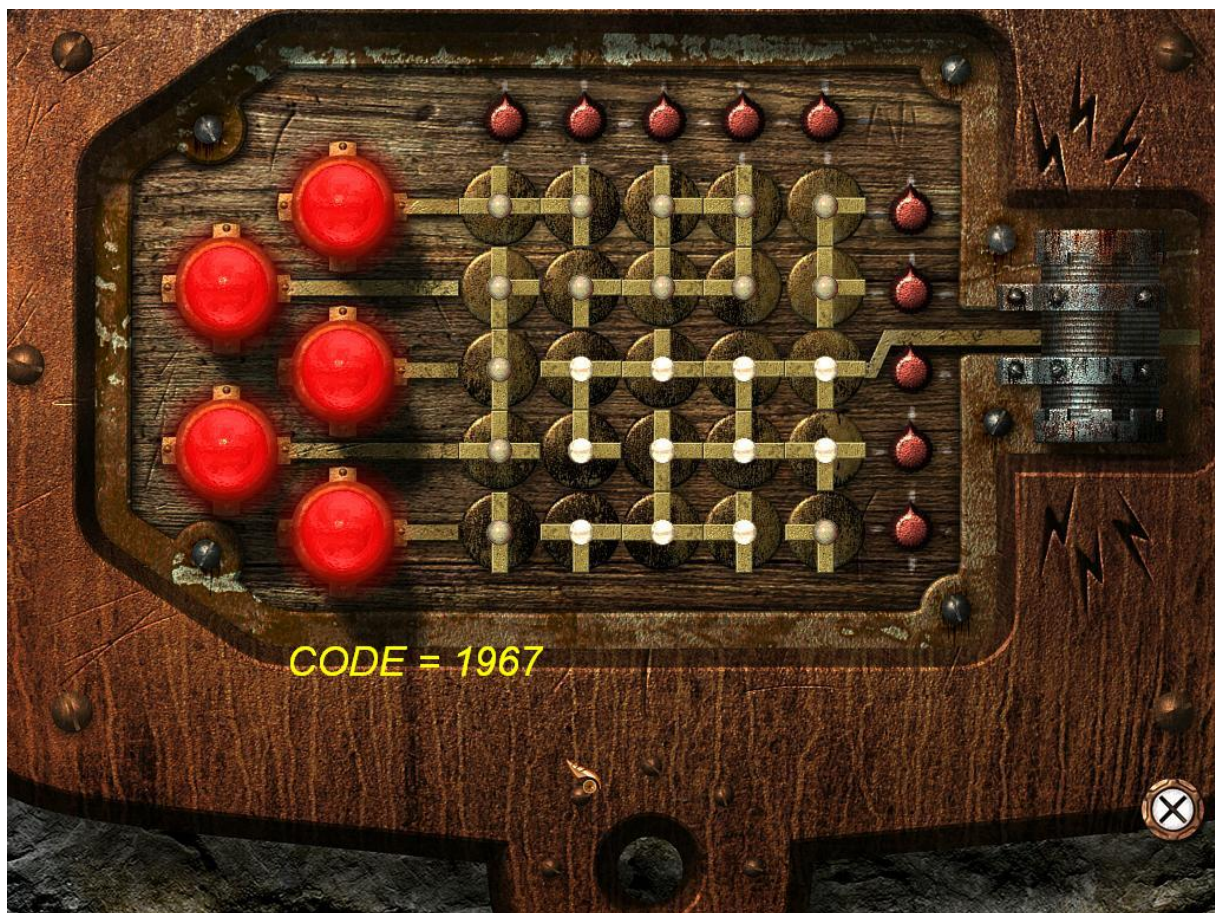
Jeder Buchstabe, der nicht in NAUTILUS vorkommt, die 0.

Hat MINA alles richtig gemacht, gibt es wieder **Schwebedüse u, Schlüssel.**

Nun entfernt MINA alle Kristalle mit dem Messer u. setzt sie in ihren **Schlüssel** ein.



Beim Ausschalten der Laser, ist JEP mit einem Schraubenzieher, behilflich u. öffnet den Kasten.



Nun kann MINA die Laser abschalten **(1967)**.

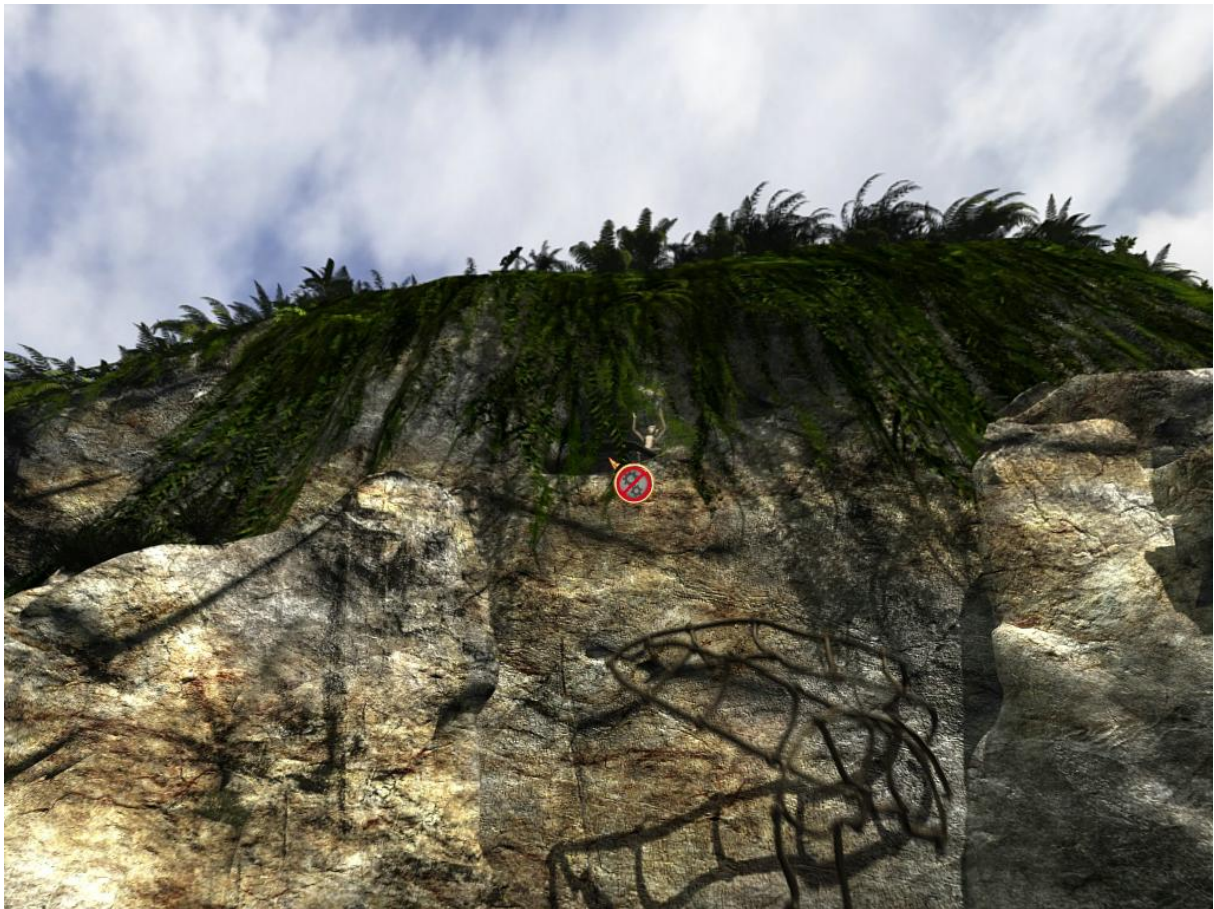
Als das geschafft ist, geht MINA zum Strand, wo das Telefon klingelt.

Welche Freude, Mutter ist am Telefon.

Unverkennbar in ihrer „Netten Art“, poltert sie los.

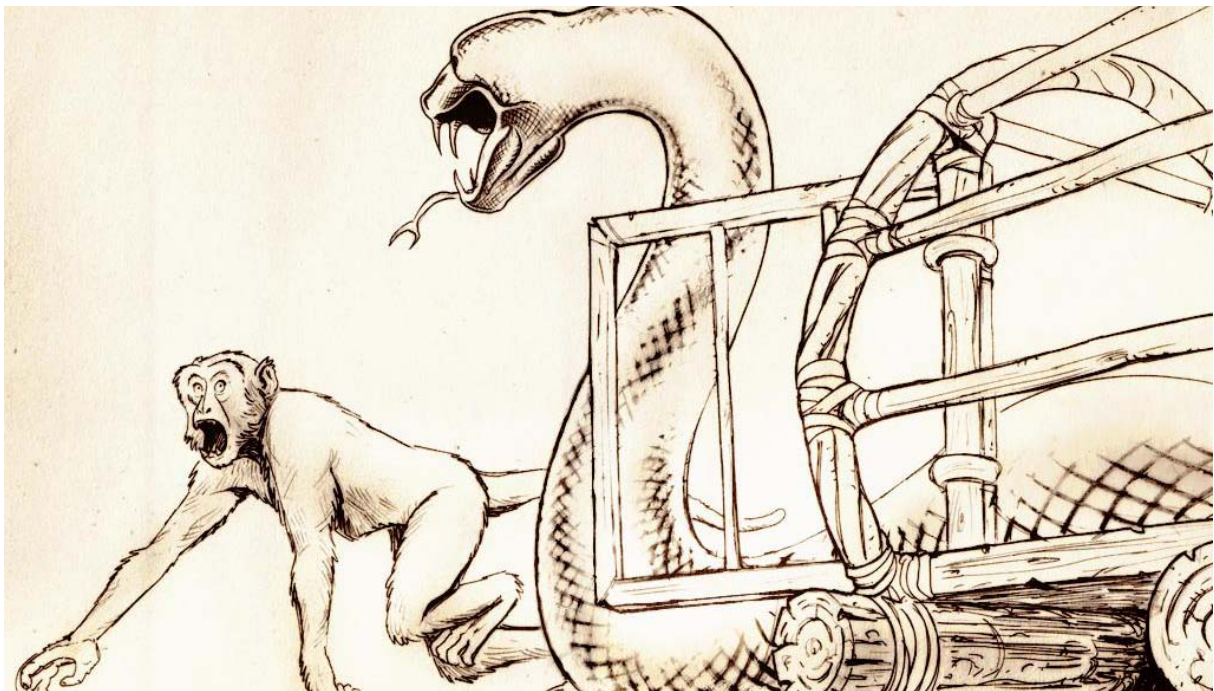
Mina? Ich höre nichts, aber wenn du mich verstehst, hör zu: Sie sagen, dass es unwahrscheinlich ist, dich noch zu finden, und dass ich die Hoffnung aufgeben soll ... Das ist Blödsinn! Schlimm genug, dass dein Boot weg ist. Ich hoffe, du hattest wenigstens den Anstand, nicht auch noch zu ertrinken!

Schade, dass Mutter mich nicht hört, denkt sie u. geht zu den Vogelklippen um wieder in die Höhle zu kommen.



Aber da wirft ein „Netter Affe“, die Strickleiter runter.
MINA hebt die Leiter auf u. geht zum See.

Aber auch hier wartet der blöde Kerl.
MINA hätte nett sein können u. ihm den Kuchen geben, aber unter Zwang, nein danke.
Es geht auch anders!



Das hast du nun davon denkt MINA u. geht in die Höhle u. zum Ofen.
 Hier werden alle Früchte, zu Alkohol, destilliert.
 3 Tannenzapfen, Weintrauben = **4x Alkohol**
 Ahornsirup kommt ins Feuer = **Zuckerhut**.
 Zuckerhut, Kokosschnitzel, werden ebenfalls destilliert = **2x Alkohol**
 Der Stoff kommt ins Feuer u. wird angesengt = **angesenkter Stoff**.
 Dann hängt sie die Leiter wieder vor den Höhleneingang u. taucht zur NAUTILUS.



Auch dieser Wächter ist kein Problem für MINA.

Die NAUTILUS



MINA geht zum Schaltpult u. benutzt den Schlüssel.

Eine Bedieneinheit tritt zu Tage.

Hier muss MINA **1860** zu der oberen Zahl zurechnen!.



Das wäre geschafft, der Eingang zur NAUTILUS öffnet sich.

Was MINA da wohl erwartet?

Sie steigt nach unten u. steht vor einer verschlossenen Gittertür.

An den Schalter kommt sie, ohne Hilfe, nicht heran.

Also wird JEP auf Erkundung geschickt.





*Komm zurück, JeeP!
Er könnte zu dem Hebel klettern oder springen. Wenn er sich bloß nicht an dem rostigen Metall verletzt ...
Wie kann ich ihm nur helfen?*



MINA verpasst JEEP eine Schwebedüse u. das Problem ist gelöst.
Nun können sie eintreten, aber nicht die obere Tür erreichen.

Hier helfen MINA zwei Schwebedüsen.
Nun muss nur noch der Kabelkanal verschoben werden u. der Weg ist geebnet.



Bevor die Tür sich öffnet, muss MINA etwas puzzeln.



Ist das geschafft, öffnet sich die Tür u. MINA könnte nach unten springen.
Lieber öffnet sie aber die untere Tür.

Hier muss sie oben **1860** u. unten den Buchstaben, der in NAUTILUS, vorkommt, aber immer wechselweise!



Die Tür ist offen u. MINA wird von einem Wachroboter begrüßt. Dieser hält sie für Kapitän NEMO, was ausgenutzt werden muss.

Sie betritt den Raum u. räumt den Kabelkanal von der defekten Vitrine.

Sie bemerkt eine fehlende Perle u. macht sich auf die Suche danach.



Nach einigem Suchen findet sie die Perle u. legt sie zurück.

Nun muss der Tresor daran glauben, denn schließlich möchte MINA den Inhalt sehen.

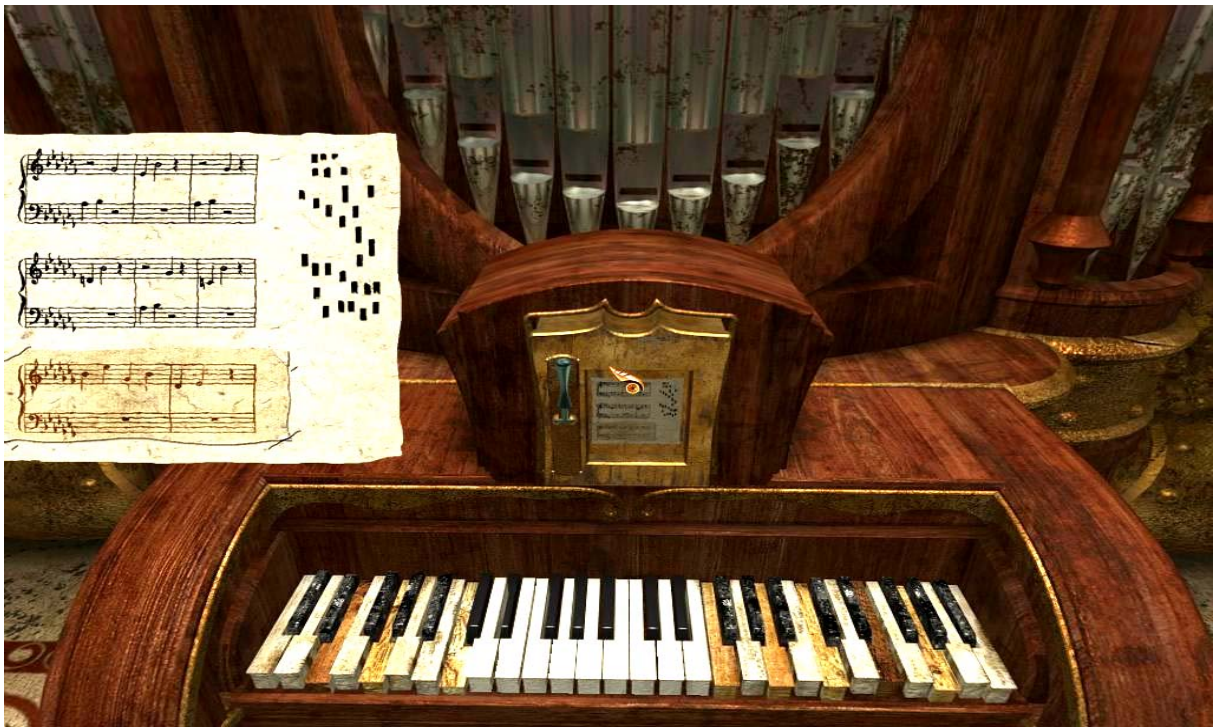




Als es geschafft ist, erhält MINA einige Einblicke in Kapitän NEMOS Leben.

Nun betätigt sie, links unten, die beiden Hebel.





Mit dem betätigen der beiden Hebel hat MINA die Sichtfenster geöffnet u. die Orgel aktiviert.
 Sie ergänzt das defekte Notenblatt u. überlegt, wie die Erkennungsmelodie von Kapitän NEMO, wohl geklungen haben mag. Vielleicht kann sie noch einige Hinweise entdecken, denkt sie u. sieht sich weiter um.



Leider kann MINA, da sie zu weit weg ist, die Jahreszahlen nicht lesen.

Also wird JEP mit Ton bewaffnet u. losgeschickt um Abdrücke zu machen.



MINA kann nun, um als Kapitän NEMO erkannt zu werden, die Erkennungsmelodie spielen oder die Fragen des Roboters beantworten.

Sie entschließt sich für die Melodie.

(Der Fragenkatalog wird im Anhang beschrieben)!



MINA spielt die Melodie u. wird als Kapitän NEMO erkannt.



Nun deaktiviert „ROBBI“ das Schutzschild und



ANHANG

Quiz:

<i>Es treibt in seiner Schale...</i>	<i>Perlboot oder Nautilus, Bild an der Wand</i>
<i>Seine himmlischen Brüder...</i>	<i>Seestern im Schaukasten</i>
<i>Welche Briefe/von so weit her...</i>	<i>Metallkiste aus dem 18. Jh. im Safe</i>
<i>Kiefer, Eiche, Ulme...</i>	<i>Aborigine-Keule aus 19. Jh. neben Roboter</i>
<i>Es ziert die warmen Meere...</i>	<i>Koralle im Schaukasten</i>
<i>Sein silberner Schimmer...</i>	<i>Quecksilber-Barometer</i>
<i>Kapitän, welche Kreatur...</i>	<i>Sponge (Schwamm) im Schaukasten</i>
<i>Das schnellste der Tiere...</i>	<i>Schwertfisch, Bild an der Wand</i>
<i>Elfenbein-Dolche...</i>	<i>Haifischzähne im Perlen-Schaukasten</i>
<i>Wenn innen es milchig wird...</i>	<i>Sturmglas links neben dem Safe</i>
<i>In den Tiefen der Meere/läuft es...</i>	<i>Seepferdchen im Schaukasten</i>
<i>Dieses Tier rettet Leben...</i>	<i>Delphin, Bild an der Wand</i>
<i>Wiederentdeckt nach 500 Jahren...</i>	<i>Chinesisches Porzellan vor der Wand</i>
<i>Das Kind des Wassers...</i>	<i>Libelle, Bild an der Wand</i>
<i>Das einzige Auge...</i>	<i>Sextant an der Wand links vom Safe</i>
<i>Auf weinrotem Kissen, liegt sie erhaben...</i>	<i>Große schwarze Perle, die du in den kaputten Schaukasten gelegt hast</i>
<i>Der liebste Besitz...</i>	<i>Gemälde von Nemo in der Safetür</i>
<i>Wenn Zeit und Entfernung zusammen man misst...</i>	<i>Chronometer</i>
<i>Mit seinen 5 Zähnen...</i>	<i>Seeigel im Schaukasten</i>
<i>Diese Schale aus dem Meer... nicht die hübscheste...</i>	<i>Weißer lanthina-Meeresschnecke, 3. von rechts im Schaukasten vor dem Safe</i>

Wir danken Locke ganz herzlichst für seine Arbeit und die Genehmigung, diese Lösung auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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

Ludwig Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!