

Komplettlösung Tunguska v1.1

Erstellt von Hartmut Kratz exklusiv für



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Im Museum in Berlin:

Unsere Helden fährt mit dem Motorrad vor das Museum, in dem ihr Vater arbeitet. Drinnen findet sie ein Chaos im Büro ihres Vaters vor und ruft zunächst mal die Polizei an. Das Gespräch ist nicht sehr hilfreich, besser gesagt, die Polizei kann oder will nichts tun. Also bleibt nicht Anderes übrig, als dass sich unsere Helden selbst um alles kümmert.

Wir nehmen also zunächst mal einen **Gesteinsbrocken mit einem rötlich violetten Einschluss** neben dem Telefon in unser Inventar auf und ebenso eine **Porzellanschale**.

Wir schauen uns weiter um, entdecken einen Münzkasten und bemerken, dass eine Münze fehlt.

Von einer Maschine rechts neben der Tür können wir einen **Glaskolben** nehmen und kombinieren diesen mit dem Gesteinbrocken im Inventar zu einem **Glaskolben mit Stein**. Mehr ist hier momentan wohl nicht zu tun, also gehen wir vor die Tür.

Aus dem Büro gegenüber hört unsere Helden laute Musik, aber die Tür ist abgeschlossen und ihr Klopfen wird wohl wegen der Lautstärke nicht gehört. Irgendjemand scheint drin zu sein und vielleicht könnte der ja weiterhelfen. Unsere Helden muss sich überlegen, wie sie sich Zutritt verschafft. Sie schaut sich das provisorische Namensschild an und erfährt so, dass hier wohl ein Max Gruber arbeitet.

Auch im Flur sieht sich unsere Helden um und bricht ein Stück von der **Aloe-Vera-Pflanze** ab und drückt dann noch ein bisschen Saft/ölicher Schleim in die Schale im Inventar.

Gehen wir nun zur Halle und schauen uns um. Das Seil, das den Dino umgibt, ist an einer Stelle lose, was unserer Helden merkwürdig vorkommt. So untersucht sie diese Stelle und schließlich den Sockel des Dinos genauer. Sie hört Geräusche aus dem Sockel und entdeckt eine versteckte Tür. Als unsere Helden diese öffnet, findet sie den stark verängstigten Hausmeister, der uns von seltsamen Gestalten erzählt und dann die Flucht ergreift. Vom Boden des Verstecks kann noch ein **Schlüssel** ergattert werden.

In der Halle findet Nina neben einer Zeitschriftenablage an der Wand einen Zettel, auf dem steht, dass das Büro Nr. 4 von Max Gruber belegt ist. Mit ihm wollten wir doch reden, also müssen wir handeln. Draußen im Flur, rechts neben der Pinnwand, finden wir den Sicherungskasten, den wir mit dem gefundenen Schlüssel öffnen können.

So kann sie Max den Strom abdrehen und wird so schließlich in dessen Büro gelassen. In dem nun folgenden Gespräch alle Gesprächspunkte durchgehen.

Dann nochmals in das Büro des Vaters gehen, wo wir auf Kommissar Kanski treffen und mit ihm reden. Wir finden uns dann vor dem Museum wieder, unterhalten uns kurz mit Max und fahren dann zum

Haus des Vaters:

Unsere Helden wird niedergeschlagen und wacht im verwüsteten Wohnzimmer wieder auf.

Schauen wir uns also genauer um und nehmen vom Schreibtisch ein **Pizzastück**, einen **Bleistift** und den **Salzstreuer**.

Der Computer kann vorerst nicht benutzt werden, weil er durch einen Zahlencode gesichert ist. Also muss Nina diesen auch noch finden, wenn sie weiterkommen will.

Nina schaut sich also weiter um und entdeckt im Aquarium einen **Schlüssel**. Auf dem Bett findet unsere Helden in der Schublade eine als Buch getarnte **Schatulle**. Vor dem Schrank links liegt ein **Walkman/tragbarer Kassettenrecorder** und da er defekt ist, nimmt Nina nur die **Batterien** heraus. Vorne links unter der Teppichecke entdeckt unsere Helden, dass irgendetwas zwischen den Planken ist, kommt aber vorerst nicht dran.

Da es momentan nichts weiter zu erledigen gibt, geht Nina vor die Tür.

Im Hof:

Hier findet Nina in der Mülltonne einen **Gummihandschuh** und eine **Fahrradspeiche**. Am Wassereimer reißt sie den **Henkel** ab, vom Fahrrad nimmt sie die Luftpumpe und aus dem Werkzeugkasten vorne links in der Garage nimmt sie Klebstoff und ein doppelseitiges Klebeband. Mit dem Schlüssel das Staufach des Motorrades unter dem Sitz öffnen und das **Handy** und die **Sonnenbrille** rausnehmen. Zurück ins

Wohnzimmer:

Hier jetzt die Speiche auf den Spalt im Boden benutzen und so eine **Kassette** ergattern, die wir im Radiorecorder auf dem Schreibtisch abspielen können.

Das liefert uns ein Rätsel. Das Auto-Kennzeichen hat die Ziffern 283, der Zugang zum Untergrund ist der Kanaldeckel mit 16 Löchern und die

Wächter der Arbeit sind die beiden Statuen vor dem Eingang des Museums, so dass sich letztendlich **2342** als Code für den Computer ergibt.

Den Code eingeben und im Postausgang eine Nachricht an einen Oleg finden. Da hier von Tunguska und dem Tod der Mutter die Rede ist, will Nina unbedingt Oleg finden. Zurück zum

Museum:

Auf dem Bürgersteig rechts gelbe Scherben von einer **Baustellenlampe** finden.

Außerdem reden wir auf der linken Seite mit einem Mädchen, dem wir helfen können, wenn wir ihr das Fahrrad reparieren. Das Mädchen erzählt außerdem von schwarzen Männern ohne Gesicht, also ist an der Geschichte des Hausmeisters Eddy doch etwas dran. Sie hat wohl auch die Männer fotografiert und dabei ist die Kamera kaputtgegangen. Die Kamera wäre hochinteressant, aber unsere Heldenin bekommt sie erst, wenn Sie den Schlauch geflickt hat. Also das Fahrrad anklicken und den **Schlauch** ausbauen. Wie repariert man nun den Schlauch? Na, das weiß man doch. Man pumpt ihn auf und hält ihn unter Wasser, um zuerst das Loch zu finden. Wasser????? Hmmmm, gab es das nicht im Hof von Vaters Haus? Zurück zu

Vaters Haus:

Den Schlauch aufpumpen und ihn in den Eimer mit Wasser unter dem Regenwasserabfluss halten und so die Stelle markieren. Nun den Kleber auf den Handschuh anwenden und das Ganze dann auf den Schlauch. Er könnte nun repariert sein, also bringen wir ihn zurück.

Museum:

Den geflickten Schlauch auf das Fahrrad anwenden und nach dem Gespräch bekommt unsere Heldenin die **Digicam**. Nina untersucht sie, bestückt sie mit neuen Batterien und kann nun die Bilder ansehen. Sie belegen die Aussagen des Hausmeisters und des Mädchens von Männern ohne Gesichter.

Jetzt die Kamera zurückgeben und dafür einen Magneten in Hamsterform erhalten.

Unsere Heldenin erinnert sich dann an den Schlüssel im Aquarium. Da könnte doch der Magnet nützlich sein, um ihn zu bekommen!? Zurück zu

Vaters Haus:

Den Magneten auf das Aquarium anwenden und so kann der Schlüssel an der Scheibe hochgezogen und ins Inventar befördert werden. Kann denn nun dieser Schlüssel bei der als Buch getarnten Schatulle passen?

Probieren wir es aus und, er passt tatsächlich, so dass Nina an das

Adressbuch ihres Vaters und einem **Anhänger** mit einer Notiz über ein Diadem und einer Nummer kommt.

Das Adressbuch liefert uns die Adresse von Oleg. Dorthin fahren wir.

Olegs Haus:

Nina klingelt und redet mit Oleg, aber der bestreitet, ihren Vater zu kennen. Komisch, also untersucht unsere Heldin die Umgebung. Sie geht links hinter das Haus und findet an der Hauswand einen **Besenstiel**. Weiterhin kann man durch den Fensterspalt Oleg beim Telefonieren beobachten, aber Nina kann nichts verstehen, was sie aber gerne möchte. Trick 17 muss her.

Wir gehen zurück und sehen nun vor der Haustür eine Katze und in der Haustür eine Katzenklappe. Schauen wir uns das genauer an, dann steht die Katze vor dem Fressnapf. Sie hat Hunger, also legen wir das Pizzastück in den Napf, benutzen das Klebeband mit dem Handy, kleben das zur Aufnahme eingeschaltete Handy an die Katze und bestreuen dann die Pizza noch mit etwas Salz. Gut so.

Nach dem Fressen verschwindet die Katze zum Wassernapf im Haus und Oleg telefoniert noch, so dass das Handy die Aufzeichnung macht.

Aber wie können wir nun die Katze nach draußen locken???????

Trick 17,5 hilft dabei. Unsere Heldin ruft von der Telefonzelle das Handy an und der Vibrationsalarm macht die Katze wahnsinnig, so dass sie sich auf den Baum flüchtet und das Handy an einen Ast des Baumes hängen bleibt. Was nun? Wie kommt Nina an das Handy?

Nun denn: neben der Telefonzelle liegt ein **leerer Müllbeutel**, der mit dem Eimergriff verstärkt wird und dann wird das Ganze am Besenstiel befestigt und damit dann das Handy geangelt. Das Abgehörte war nicht sehr ergiebig. Fahren wir also erneut zum

Museum:

Hier mit Max reden über alles reden und schließlich das **Diadem** bekommen, zu dem der Zettel passt.

Dann geht Max Dokumente zu Tunguska suchen.

Nina sieht sich um und öffnet zunächst mal den Kühlschrank, was eine **Gipstüte** und eine **Säureflasche** bringt.

Neben dem Kühlschrank steht ein Totempfahl, doch Nina schafft es nicht so ohne weiteres, dieses rote Auge herauszunehmen - mit Männeraugen könnte sie besser umgehen. Nun denn, schauen wir, ob unser Inventar was bringt und so benutzen wird die Fahrradspeiche und erhalten eine **rote Glasperle**.

Da es nichts weiter hier zu erledigen gibt, verlassen wir das Büro und gehen in das

Büro des Vaters:

Wir haben ja gerade das **Diadem** erhalten, schauen uns es an, bemerken, dass wohl 3 Steine fehlen und lesen nun nochmals, was auf dem Zettel dazu steht: "Links ein Smaragd, in der Mitte ein Amethyst und rechts ein

Rubin." Etwas Rotes haben wir schon, der Stein im Inventar enthält etwas Lilanes und so fehlt uns noch was Grünes!????

Kriegen wir das lilane Etwas aus dem Stein? Ein Versuch wäre es wert.

Wir füllen die Säure in den Glaskolben und legen den Gesteinsbrocken hinein: es funktioniert und wir bekommen dadurch einen **Amethyst**.

Fehlt noch etwas Grünes: Probieren wir unser Inventar durch und kombinieren unsere Sonnenbrille mit der gelben Scherbe und so haben wir etwas, was **grünlich** schimmert.

Schauen wir, ob wir weiter laborieren können und lesen mal, was auf der Gipstüte steht.

Man braucht Wasser und noch was Öliges. Heizkörper (ganz links im Büro) haben ein Entlüftungsventil (hier auf der rechten Seite) und da kommt u.U. auch Wasser raus. Also wenden wir unsere Schale darauf an, in der ja schon was Öliges ist und lassen Wasser reinlaufen. Gips dazu so gibt es **Kit**. Vor dem Heizkörper finden wir noch ein **Teil eines Fotos**, das in unser Tagebuch wandert.

Im Diadem fehlen ja 3 Steine, also versuchen wir die List und schmieren den Kit auf das Diadem und dann wenden wir die rote Glasperle, den Amethyst und die grüne Scherbe darauf an. Es sitzt dann fest, aber wozu diese ganze Aktion? Fragen über Fragen!

Vorläufig hat unsere Heldenin keine Idee und verlässt das Büro und geht in die

Halle:

Hier gibt es 2 Hotspots: ein Plan des Gebäudes links an der Wand und eine Lampe genau gegenüber rechts an der Wand. Blöde Ideen haben es manchmal in sich, also benutzen wir mal das Diadem mit der Lampe.

Wow: wenn wir uns jetzt den Plan anschauen, dann finden wir einen Raum mit der Nummer 8.

Gehen wir aus der Planansicht, dann kommt Max zurück und wir reden mit ihm über alles und landen dann in

Max Büro:

Schauen Nina sich um, dann findet sie eine Reliefscheibe in der unten eine Münze sitzt, die dort evtl. gar nicht dort hin gehört, weil unsere Heldenin sie rausnehmen kann. Hhhmmmm, es hatte doch irgendwo eine Münze gefehlt! Also zurück in das

Büro des Vaters:

Dort in den großen Münzkasten die Münze in das leere Feld legen. Rechts vom Münzkasten wird das Rätsel erklärt. Es dürfen in der waagerechten und in der Senkrechten nie 2 gleiche Münzen liegen.



Hat man obenstehende Konstellation, dann müssen links in der Mitte die beiden Münzen noch vertauscht werden.

Wenn wir das richtig hinbekommen haben (es gibt viele Lösungen), dann öffnet sich ein Geheimfach und Nina kann das **Tagebuch** ihres Vaters rausnehmen; außerdem noch ein Brief. Mit den gefundenen Sachen macht sich unsere Heldin auf den Weg in das

Büro von Max:

Nina berichtet und beide wollen ins Büro von Ninas Vater zurück.

Auf dem Flur will der Kommissar beide erschießen, doch Oleg kommt rechtzeitig zur Rettung. Er erzählt viel und letztendlich bricht man auf nach Moskau.

Moskau - Militärbahnhof

Nach einem längeren Flug und einem Gespräch mit Sergej finden wir uns am Militärbahnhof wieder. Wir beobachten und reden dann mit dem Kanalarbeiter (auch über Lottozahlen), denn nur über den Kanal scheint es möglich zu sein, in den Bahnhofsbereich zu kommen. Nach dem Gespräch klauen wir die **Brotbox** des Arbeiters aus dessen Tasche. Im Inventar geöffnet ergibt das ein **Butterbrot** und ein **Gummiband**. Links ist ein Haufen Schutt und dort findet unsere Heldin eine **Schraube** und ein **undefinierbares Ding aus Eisen**. Hhhmmm, das sieht aus wie ein hessischer Zwockel (Steinschleuder), wenn man den Gummi darauf anwendet, ergibt eine **Zwille**.

Kombinieren wir das mit der Mutter, dann haben wir eine geladene Zwille. Weiterhin schauen wir uns den VW-Bus an, der von einem verrosteten Wagenheber gehalten wird. Durch Anwendung des Butterbrotes kann man nun den Wagenheber benutzen, aber das Auto würde kippen und so besorgen wir uns von der Hauswand gegenüber 2 Ziegel, legen die unter und können so den Wagenheber mitnehmen. Vorerst geht hier wohl nichts mehr, also erkunden wir die Gegend weiter und gehen nach oben die Nebenstraße zum Tor des Bahnhofsgeländes. Rechts am Zaun gibt es **Kieselsteine**, und weiter vorne kann man über Zigarettenstummeln grübeln. Wir müssen vorwärts kommen und überlegen, was mit dem Wachmann anzustellen wäre. Da er liest, schießen wir ihm doch zunächst mal die Lampe kaputt und reden danach mit ihm über alles.

So erhalten wir im Gespräch eine **Zigarette** und danach können wir nach der **Zeitung** fragen, die unsere Helden auch mitnehmen darf. Mit dem Bleistift könnte man doch jetzt die Lottozahlen verändern? Versuchen wir es und geben die Zeitung dem Kanalarbeiter.

Tatsächlich fällt der darauf rein und verlässt seine Baustelle. Unsere Helden nimmt den **Schlauch** und die zerlegte Absperrung als **Eisenstangen** und **Absperrband** ins Inventar auf. Auf in die

Kanalisation:

Mitten auf dem Weg zu einer schweren Sicherheitstür links findet unsere Helden eine rote Schachtel Streichhölzer. Die Stahltür selbst ist einen Spalt breit offen, aber nicht zu bewegen. Die Eisenstangen nützen da nicht, aber vielleicht hilft der Wagenheber. Nina schafft es und kann eintreten, aber was ist hier zu tun? Nach oben kann sie vorerst nicht, weil die Leitersprossen fehlen und die Eisenstangen sind zu lang. Erinnern wir uns an den starken Wachtposten und gehen zu ihm zurück. Yushin biegt sie ein wenig und danach kann Nina die Stangen unten im Aufgang einsetzen und landet so schließlich im Männerklo. Sie schaut unten durch den Spalt in die 1. Kloabtine, sieht (Gott sei Dank) nur die Füße, klickt diese an und erfährt somit, dass dem Lokführer der Schlüssel für die Lok in die Toilette gefallen ist. Nina muss sich auch darum kümmern. Sie spült zunächst mal links das Pissoir durch, indem sie den Schlauch an dem Wasserhahn befestigt und dann dessen Ende in die Pissoirrinne legt. Danach dreht sie das Wasser auf und spült so die Rinne durch. Wahrscheinlich fließt ja alles nach unten in den Abwasserkanal, also wieder runter und dort den Verteiler ansehen. Hier kann der Lokschlüssel gesichtet werden, aber wie dran kommen??? Vorerst wohl unmöglich, also geht Nina weiter auf Erkundungstour.

Nach oben und dann links durch einen Gang in eine Art Aufenthaltsraum mit Spinden. Hier möchte eine Soldatin unbedingt eine rauchen, was ihr aber vorerst verweigert wird. Auch hier muss ein Trick her. Nina zündet die Zigarette an und legt diese auf einen kleinen Teller mit Münzen. Die zurückgebliebene Soldatin bekommt gewaltigen Ärger und Nina ist letztendlich allein im Raum. Rechts kann ein Spind geöffnet werden. Unsere Helden ergattern so eine **Uniform**, einen **Strumpf**, ein **Funkgerät** und einen Umschlag mit einem **Einsatzbefehl**, der Infos liefert.

Danach hört sie eine Durchsage, dass alle schnellstens zum Zug kommen sollten, aber er kann ja noch nicht abfahren, weil ja immer noch der Schlüssel im Abflussrohr steckt. Wir müssen uns was einfallen lassen. Also wieder runter in die Kanalisation. Hier außen vor die Stahltür und rechts neben der Stahltür ein offenes Rohr entdecken, aus dem dann wohl das Abwasser fließt. Auf das offene Rohrende den Strumpf anwenden und mit dem Absperrband befestigen. Nun draußen den Strumpf mit dem Schlüssel ins Inventar befördern und diesen dem Lokführer auf der Toilette geben. Mehr ist hier nicht zu tun und unsere Heldin geht in den Aufenthaltsraum und weiter durch die Tür in eine Lagerhalle. Links geht es zum Zug und Nina unterhält sich über alles mit dem Soldaten (sich die beiden Zahlen merken, wenn der Soldat den Lokführer ausrufen lässt!) Ohne Passierschein darf sie den Zug aber nicht betreten. An den beiden Geheimdienstlern vor der Tür kommt sie auch nicht vorbei. Zurück durch den Kanal zum Eingang des Bahnhofs und dort Yushin nach den Namen der Geheimdienstler befragen. Dann das Funkgerät ansehen (Nummer 15) und die Zentrale (Nummer 48) anfunken und die beiden Geheimdienstler ausrufen lassen. Nina geht zurück und der Zugang zum Nebenraum ist tatsächlich frei. Sie findet Solotow und untersucht ihn, findet seine **Hundemarke** und darauf seine Dienstnummer **31545**. Da war doch im Aufenthaltsraum ein Spind durch ein Codeschloss gesichert. Hilft da die Hundemarke weiter? Tatsächlich, die Ziffern der Hundemarke öffnen den Spind und Nina findet ihren eigenen **Passierschein**. Der Weg in den Zug ist jetzt leicht.

Im Zug nach Sibirien:

Hier jetzt die Trockenfrüchte und den Orangensaft vom Tisch nehmen. Im nächsten Wagen finden wir einen schlecht gelaunten Dr. Lesniak und vom Assistenten erfahren wir, dass man ihn mit einem Marmeladenbrot aufheitern könnte. Mit dem Wissenschaftler können wir kaum reden. Also doch ein Marmeladenbrot?

Brot gibt es im Brotkörbchen, aber Marmelade????

Im Abteil vorher sind wir an einer Küche vorbeigegangen. Dorthin zurück und den **Honig** nehmen. Unsere Heldin muss wohl die Marmelade selbst herstellen, so dass sie nun den Topf auf dem Herd hinten rechts mit dem Honig, dem Trockenobst und dem Orangensaft bestückt. Darauf wenden wir das Weißbrot an und haben das Marmeladenbrot. Nicht vergessen, die leere Orangensaftflasche mit Wasser zu füllen. Beim Herausgehen aus der Küche finden wir außen rechts noch einen Lichtschalter, der die Lampe über dem schlafenden Soldaten einschaltet, aber der zuckt nur. Also wieder ausschalten, da das (vorerst) nichts bringt.

Zurück zu Lesniak und ihm das Marmeladenbrot geben und mit ihm reden. Er ist jetzt freundlich gestimmt, aber das Gespräch bringt nicht viel, außer dass wir erfahren, dass an Bord des Zuges eine Liste aller Wissenschaftler

ist und es wäre doch gut, wenn Nina nachsehen könnte, ob ihr Vater dabei ist.

Unsere Heldin schnappt sich noch ein Weißbrot und redet nochmals mit dem Assistenten. Dann das Abteil hinten rechts durch die Tür verlassen. Die Tür zum Abteil von Prof. Sidorkin ist verschlossen und mit der Sprechanlage kommen wir auch nicht weiter. Zugang verweigert.

Weiter umsehen und weiter hinten noch eine **Glühbirne (100 Watt)** aus einer Lampe ergattern.

Machen wir uns auf zu unserem Ausgangspunkt und wechseln mal die Glühbirnen aus. Regt sich der Soldat nun, wenn Nina das Licht einschaltet? Ja, er regt sich und zwar regt er sich auf über das starke Licht. Da Nina so etwas vermutete, ging sie vorher bereits automatisch in die Küche und als sich dann der Soldat beruhigte, zurück.

Hier steht jetzt seine Tasche neben ihm und eine Untersuchung bringt eine Flasche Rizinusöl.

Nina muss weiterkommen und evtl. die beiden Wissenschaftler ablenken. Was nun, wenn sie Marmelade mit Rizinusöl würzt und ein neues Marmeladenbrot gestaltet? Versuchen wir es und bringen das Weißbrot mit Abführmarmelade zu Lesniak, der nach Genuss fluchtartig den Raum verlässt. Wie aber den Assistenten beseitigen?

Rechts liegt eine Steckdosenleiste und wir haben Wasser. Funktioniert es? Nach dem Kurzschluss sollte der Raum leer sein.

Jetzt die **Pflanzenprobe im Glas** vom Labortisch einstecken. Ein weiteres **Glas mit Pflanzen** vom Boden nehmen. Vielleicht können wir hier ja was erreichen: also nimmt unsere Heldin die Pflanzen aus den Gläsern, mischt sie, füllt sie in ein Glas zurück und stellt das auf den Labortisch zurück.

Dann kommt auch schon der Assistent und macht seine Arbeit weiter.

Unser Handeln bringt ein überraschendes Ergebnis, so dass sogar Prof. Sidorkin erscheint und man so in dessen Abteil gelangen kann.

Alles genau ansehen - wirklich alles - aber Nina kommt nicht dazu etwas zu unternehmen sondern wird schließlich verhaftet.

Eine Zwischensequenz unterrichtet uns, was Max erreicht hat.

Nina findet sich gefangen in einem Gepäckwagen mit einem Hund im Käfig wieder. Sie muss einen Weg raus finden, da sonst ihre Mission zuende geht.

Selbstverständlich gibt es keine offene Tür, aber die **Hundeleine** am Käfig wandert ins Inventar. Wäre der Knochen im Käfig noch zu gebrauchen? Aber wie dran kommen? Sehen wir uns also weiter um.

Von einem Riesenstaubsauger kann unsere Heldin ein **Rohr** und einen **Schlauch** ergattern (die Klappe rechts am Staubsauger klemmt!), weiterhin gibt es aus einer Kühlbox ein **Fleischstück**, was wir in das leere Glas im Inventar befördern.

Der Hundekäfig ist ein innen offener Doppelkäfig. Nina stellt das Glas mit dem Fleisch in den rechten Käfig und kann so das **Knochenstück** links nehmen. Gehen wir nochmals zur Staubsaugerklappe und wenden das

Knochenstück darauf an. So ergattert unsere Heldin den **Staubsaugerbeutel** und wenn sie ihn zerlegt, gibt es **Tierhaare** und eine **Haarspange**. Bei der weiteren Inspektion unseres Gefängnisses bemerken wir die Dachluke. Wenn Nina die aufbekommen würde und da raus käme, dann wäre sie einen Schritt weiter.

Also die Hundeleine mit dem Rohr benutzen (**angeleintes Rohr**), die Glasscheibe der Luke damit zerschlagen und die Konstruktion ein 2. Mal auf die Luke anwenden. So kann Nina auf das Dach des Zuges klettern, indem sie das Seil/die Luke oben anklickt. Das angeleinte Rohr wieder einstecken.

Nina geht vorsichtig auf dem Dach nach links zu 2 Rohren, aus denen stickige Luft strömt. Die beiden Rohre stehen so dicht beieinander, dass unsere Heldin doch das angeleinte Rohr mit den Lüftungsrohren benutzen kann, um evtl. auf der Seite durch ein Fenster wieder in den Zug zu kommen. Da aber ja auch ein Fenster offen sein muss, müsste es erst einmal drinnen ein Lüftungsproblem geben. Also verstopft Nina eines der Rohre und verbindet beide mit dem Schlauch. Wenn das Fenster geöffnet wurde, geht der abenteuerliche Abstieg in Sidorkins Abteil los, gerade noch rechtzeitig ist unsere Heldin drin.

Sie kann vom Skelett links den **Totenkopf** mitnehmen und am Schreibtisch jetzt mit der Haarklammer die Schublade öffnen und eine **goldene Statue** ergattern.

Nina sieht sich weiter um und tauscht die Vase rechts gegen die goldene Statue aus dem Inventar. Sie rastet ein und die Statuen lassen sich drehen. Wenn sie in die gleiche Richtung schauen, wie Lenin auf dem Bild, also zum Fenster (sie evtl. mehrmals drehen), dann öffnet sich der Zugang zu einem Geheimraum.

Auf dem Folterstuhl liegt ein **Buch**, das ins Inventar wandert. Hier ist vorerst nichts zu tun, also wieder zurück und neben der Geheimtür eine Lücke im Bücherregal entdecken. Da hier weitere Piratenbücher stehen, das vom Folterstuhl dazustellen, zurück in die Folterkammer und jetzt sehen, dass neben der Tür rechts eine Nische entstanden ist. Diese ist leer. Sollte das der Platz für den Totenkopf sein? Ausprobieren und es funktioniert: hinter dem Bild wird ein Safe sichtbar.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de



Es müssen nun die richtigen Stellen gedrückt werden, damit alle Lichter ausgehen. Die Tasten in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4 und 5 drücken. Die Inhalte des Saves bringen viele Neuigkeiten und Ninas Vater steht auf keiner der Listen. Schließlich fällt der Zug einem Anschlag zum Opfer und Nina wird in ein Krankenhaus gebracht. Oleg informiert Max und so findet man beide wieder vor dem

Militärkrankenhaus in Russland

Max muss Nina aus dem Krankenhaus holen, aber wie hineinkommen? Zunächst mal die Sprechanlage benutzen. Das nützt nichts. So brauchen wir mal wieder etwas aus unserer Trickkiste.

Max sieht sich den Krankenwagen hinter dem Tor an und entdeckt die Telefonnummer des Krankenhauses. Auf der Bank der Bushaltestelle gibt es eine Stofftasche und rechts neben der Haltestelle rote Beeren.

Die Beeren auf die Tasche benutzen und so könnte das eine blutbefleckte Tasche sein, die sich Oleg um seine Hand wickeln soll.

Max ruft nun das Krankenhaus an und erzählt eine Schauergeschichte, aber der Krankenwagen kommt, das Tor ist offen und Max gelangt zunächst bis in den Hof.

Er entdeckt einen Schatten eines Schlüssels auf dem Boden, am Container eine OP-Zange, die er mitnimmt und untersucht dann die Lampe. Diese enthält einen Schlüssel und Max angelt ihn mit der OP-Zange heraus. Tatsächlich passt der Schlüssel zur Hoftür und so kommt Max in den Keller; genau alles ansehen und auf einer Bahre ein Diktiergerät finden und abhören; dann noch einen Handventilator auf den Aktenschränken rechts ergattern und schließlich noch die offene Schublade durchstöbern und eine weitere Info bekommen. Danach kann dann von ganz rechts im Regal ein **Betäubungsmittel** genommen werden.

Es geht einen Raum weiter und dort werden im Vordergrund eine **Spritze** und ein **Skalpell** ins Inventar übernommen, dann hinten rechts noch das **Stethoskop** und vom Regal links an der Wand eine Flasche **Ammoniak**.

Hinter der Tür hinten rechts hört unser Held Stimmen und nutzt so das Stethoskop, um alles zu verstehen. Er erfährt so, wo Nina ungefähr ist. Weiterhin wird von einer Satellitenschüssel geredet und wenn unser Held diese bearbeitet (am Haupteingang), dann wäre die Wache erst mal weg und ein Stück des weiteren Weges eventuell frei. Also zur Schüssel und ein wenig daran rütteln. Schnell zurück, aber der Wächter ist es auch schon zurück und hier ist kein Weiterkommen. Jetzt ist guter Rat teuer! Nun denn: wir suchen nochmals alles ab und entdecken draußen links von der Kellertür ein Rohr, das nach oben führt. Hat jemand schon mal ein Rohr abgehört? Na ja, wir tun es und hören jemanden schnarchen und die im Schlaf gesprochenen Worte lassen darauf schließen, dass es Nina sein muss, die aber so fest schläft, dass sie durch unser Rufen nicht aufwacht. Was haben wir noch im Inventar? Der Geruch von Ammoniak könnte Nina eventuell wecken.

Max benutzt die Ammoniakflasche auf das Rohr und bläst dann noch mit dem Handventilator die Dämpfe nach oben. Tatsächlich erwacht Nina und es erfolgt eine Unterhaltung. Von nun an können wir auch zu Nina wechseln (Ninasymbol unten rechts). Das tun wir.

Nina untersucht ihre Zelle! Sie findet ein **Häkeldeckchen**, eine **Schüssel**, einen **kleinen Stein** neben einem Rattenloch. Rechts davon ist eine scharfe Kante in der Wand und das Deckchen darauf angewendet, ergibt einen langen **Faden** und dieser wird mit dem Stein verbunden und dann dieses Gebilde auf das Abflussloch angewendet. So kann unsere Helden jetzt kleine Gegenstände mit Max austauschen. Jetzt wechseln wir zu Max.

Max schickt das Skalpell nach oben und wir wechseln zu Nina.

Nina bearbeitet die Matratze, bekommt ein Stück Schaumstoff, schickt es nach unten und kappt dann mit dem Skalpell noch das Stuhlbein, das sie ebenso nach unten schickt. Er erfolgt der Wechsel zu Max.

Hhmmm, wir müssen die Wache im Keller unbedingt beseitigen. Versuchen wir unsere Glück nochmals mit der Satellittenschüssel. Wenn wir sie nur von Hand verstellen, dann ist der Wächter schneller als Max zurück, als benutzen wir mal die OP-Zange auf die Schüssel und nun hat der Wächter mehr zu tun. Max findet jetzt den unteren Bereich beim Fernseher verlassen vor. Er müsste den Wächter aus-/einsperren, aber der würde Alarm schlagen. Etwas Denken hilft weiter. Max stellt sich ein Blasrohr her. Er kombiniert das Stuhlbein mit einem Teil der Spritze, benutzt darauf etwas vom Betäubungsmittel und nimmt dann den Keil von der Tür links weg. Diese klappt zu, der Wächter ist gefangen, aber er randaliert. Durch das Guckloch in der Tür nun das vergiftete Spritzenteil schießen und der Wächter ist ausgeschaltet.

Jetzt ist man ungestört und geht nach rechts. Von der Pinwand kann eine **Reißzwecke** genommen werden und die Suppe aus der Schüssel wird mit dem Schwamm aufgetunkt, was einen **Käseschwamm** ergibt.

Jetzt geht es nach oben, denn es ist ja noch ein Wächter da; dieser sitzt aber genau vor Ninas Zellentür. Unser Held muss sich was einfallen lassen und geht wieder nach draußen zum Rohr.

Er schickt Nina den Käseschwamm und das Stuhlbein. Könnte Nina vielleicht die Ratte aus dem Loch locken, sie fangen und das letztendlich zu einer Ablenkung der Wache führen?

Kümmern wir uns erst einmal um die Ratte, die Nina fangen möchte. Den Faden um den Käseschwamm und die Schüssel mit der Eisenstange kombinieren. Dann noch den Käseschwamm mit der Schüssel mit Eisenstange kombinieren und das Ganze als Falle vor das Rattenloch stellen. Schwupps, die Ratte ist gefangen und wandert doch tatsächlich ins Inventar und wird prompt runter zu Max geschickt.

Jetzt benutzt Max die Ratte mit der Wache und wendet das Betäubungsmittel noch auf die Reißzwecke an, die er dann auf den Stuhl legt. Als er dann hört, dass die Wache ausgeschaltet ist, geht er hoch, untersucht sie, findet den Schlüssel zur Zelle und befreit Nina.

Die Flucht aus dem Krankenhaus gelingt, aber nicht weiter per Flugzeug, so dass sich Nina in den Jeep setzt und nach Tunguska fährt.

Tunguska

Zunächst sieht sich unsere Helden mal den Jeep an, der ja vielleicht noch was Nützliches zutage bringt. Ein **Tütchen Ketchup** und der **Erste-Hilfe-Kasten** könnten noch nützlich sein. Schaut man sich den Erste-Hilfe-Kasten an, so befördert man eine Flasche Wodka ans Tageslicht und hinten vom Jeep wird noch ein Spaten mitgenommen.

In der Tränke des Tieres ist kein Wasser, aber daneben im Fass.

Schlagen wir rechts am Baum etwas Rinde ab und dann die Kiste am Zelt kaputt, können wir ein Stück **Rinde** und **Kistentrümmer** mitnehmen. Die Rinde wird mit der Tränke/dem Fass benutzt und wenn man den Stöpsel zieht, fließt das Wasser in die Tränke. Das Rentier trinkt ausgiebig.

Im Zelt finden wir einen alten Mann - Ewenke - vor. Er möchte Medizin und so inspiziert unsere Heldin mal das komplette Zelt.

Nina findet einen **Holzlöffel**, eine **Tasse**, eine **Schere** und beim Anklicken einer Quaste über dem Bett gibt es einen **Faden**.

Die Pergamentschnipsel können (vorerst) nicht genommen werden, aber das Gitterrost wandert ins Inventar. Da drinnen nicht mehr zu tun ist, draußen den Becher mit **Wasser** füllen und etwas **Harz** vom Baum in den Becher laufen lassen.

Nina geht weiter nach rechts und hebt dort einen Stein auf. Sie gräbt den Enzian aus und stellt das Gitterrost über das Loch; dann noch die Tasse drauf und das Wasser verbindet sich durch die heißen Dämpfe mit dem Harz.

Hhmmmm, wir wollen ja die Pergamentschnipsel restaurieren, also überlegen wir uns, wie wir das Harz auf die Schnipsel auftragen können. Mit den bloßen Händen geht das nicht. Ein Pinsel wäre ideal.

Nun denn: dann schärfen wir mal die Schere mit dem Stein und schneiden damit dann dem Rentier ein paar **Haare** ab; diese werden mit dem Faden zusammengebunden und das Ganze dann auf den Kochlöffel angewendet.

Voila - der **Pinsel** ist gemacht und wir tauchen ihn noch in die Tasse mit dem Harz.

Im Zelt dann den Pinsel auf die Pergamentschipsel anwenden und es gibt ein **Rezept**, das sogleich dem alten Ewenke gezeigt wird und dieser gibt uns eine Phiole für die Zubereitung. Dem Alten geht es schlecht, also macht unsere Nina zuerst mal Feuer mit den Kistentrümmern und den Streichhölzern.

Nina liest nochmals das Rezept. Das steht etwas vom Wurz der Tränen und so stellt Nina die Phiole unter den Nussknacker und wendet dann den Enzian darauf an und presst so ein wenig Flüssigkeit in die Phiole. Jetzt komme Wodka und das Ketchup in die Phiole und die Quelle des Lebens wird wohl das Wasser sein, was sich Nina von draußen holt. Dann das Ganze noch mit dem Gitterrost über dem Feuer erhitzen, dem Alten rechtzeitig geben und mit ihm ausführlich reden. Letztendlich landen wir im Sumpf, wo Ninas Vater wohl seinen Stützpunkt hatte.

Im Sumpf in der Tunguska-Region:

Nina betritt die Hütte und untersucht/nimmt hier alles.

Weder der Kompass noch der Projektor scheinen zu funktionieren, aber es kann ein **Lappen** genommen werden aus einen verfallenen Schränkchen und vorne links eine **Scherbe**. Die Besichtigung des Kamins bringt vorne links ein Stück **Alufolie**. Drinnen ist nichts mehr zu finden, also das

Gelände inspizieren und hinter das Haus gehen. Dort gibt es einen Generator mit Spule und einen Tankwagen. Die **Petroleumlampe** wandert ins Inventar, ebenso der Schlauch vom Tankwagen.

Nun den Weg nach rechts oben folgen und so bei einen LKW-Wrack landen. Der Schlauch kann mit dem Tank verbunden werden, aber wohin soll der Treibstoff. Wir haben zwar die Wodkaflasche, aber da ist noch was drin. Denn Lappen tränken/benutzen wir mit dem Wodka und den Rest trinkt unsere Helden selbst. Dann zapft sie den **Treibstoff** in die Wodkaflasche ab. Von der hinteren Felge gibt es noch **2 Muttern**.

Zurück zum Blockhaus und den Sprit in den Generator füllen; er erfüllt sofort seinen Zweck und Nina macht noch die beiden Muttern an der Spule magnetisch.

Vor dem Haus angekommen wird das Fenster rechts mit dem Wokalappen geputzt und im Haus inspiziert Nina dann mit der angezündeten Lampe den Kamin nochmals. Es ist nichts zu sehen, dennoch wischt unsere Helden mit dem Wokalappen mal hinten über die Rückwand es kommen 4 Zahlen zum Vorschein: **7 1/2, 3, 10 1/2 und 6**.

Hhmmmm, Nina kann damit nichts anfangen. So beschäftigt sie sich nochmals mit dem defekten Kompass. Wenn wir die magnetischen Muttern benutzen und dann den Knopf in der Mitte drücken, dann bewegt sich die Kompassnadel. Wenn wir 2 Muttern nebeneinander legen, dann bleibt die Nadel zwischen den beiden stehen. Die gefundenen Zahlen aus dem Kamin könnten ein Code sein.

Also benutzen wir

- a) 2 Muttern - eine links und die andere unten und drücken den Knopf
- b) 1 Mutter rechts und drücken den Knopf
- c) 2 Muttern - eine links und eine oben und drücken den Knopf
- d) 1 Mutter unten und drücken den Knopf

So öffnet sich ein Geheimfach und Nina ergattert eine Filmrolle und ein paar alte Dokumente, aus denen unsere Helden Weiteres erfährt und schließen kann. Jetzt müsste man sich noch den Film ansehen, doch die Projektorlampe ist defekt. Improvisieren: wir sehen doch das Licht durch das Fenster und hatten die Alufolie um das Glas gewickelt. Dieses Teil mit dem Projektor benutzen und er sollte funktionieren. Wir erfahren Weiteres und nach dem Ende des Filmes scheint es eine Explosion draußen zu geben. Nina sieht nach, sieht dass die Forschungsstation in Flammen steht und wird von 2 dunklen Gestalten bedrängt. Danach gelingt die Flucht und es geht über Irland nach Kuba.

Nervenheilanstalt auf Kuba:

Nina geht zum Mann an der Staffelei; es ist der Pförtner und sie redet ausführlich mit ihm. Dann geht sie zum Eingang und in das Gebäude. Sie findet eine tanzende Krankenschwester, mit der sie sich ausführlich unterhält.

Nach dem Gespräch eine Zeitung nehmen und dann nach rechts gehen in einen Raum, wo ein Insasse ein Kartenhaus baut. Auch dieses längere Gespräch bringt wenig, aber Nina kann noch die **Brille** neben dem Plattenspieler mitnehmen. Drinnen ist nichts mehr zu erreichen, also draußen durch den Bogen hinten in den Hof und mit dem Bauarbeiter reden.

Verflixt: auch hier gibt es nichts Greifbares, außer dass unsere Helden links ein paar **Holzscheite** mitnehmen kann.

Jetzt rechts in die Küche und dort alles einsammeln: **Gewichte**, **Zwiebeln**, **Fleischgabel**, **Wurstzange** und **Suppenkelle**.

Wollte der Bauarbeiter nicht wieder arbeiten, wenn der schwarze Rauch aufsteigt. Unsere Helden versucht den Ofen anzufeuern. Sie legt die Holzscheite hinein und die Zeitung und benutzt die Brille als Brennglas, um alles zu entzünden. Jetzt müsste der Bauarbeiter wieder arbeiten. Nina geht nachsehen, aber er pausiert noch. Es kommt kein schwarzer Rauch aus dem Schornstein. Warum? Unsere Helden weiß es (noch) nicht.

Nina geht zum Pförtner und führt ein längeres Gespräch, das darin endet, dass er ein Portrait der Krankenschwester malen soll. Das geht aber nur, wenn unser Maler schwarze Farbe bekommt und die Krankenschwester sich nicht so hektisch bewegt. Hhmmmm, schwarze Farbe? Woher????

Nina hat eine Idee. Sie geht zur Küche und fischt mit der Wurstzange **einige verkohlte Holzscheite** aus dem Ofen und bringt sie dem Maler. Der akzeptiert das und nun muss noch die Krankenschwester gebändigt werden. Die Musik kommt innen aus dem Raum unten rechts, wo der Plattenspieler läuft. Nina setzt die Gewichte aus der Küche auf die Platte und sie dreht sich langsamer. Damit werden auch die Bewegungen der Krankenschwester langsamer und Nina erfährt vom Maler, dass er nun mit dem Portraitmalen anfangen kann. Nach genau 60 Minuten bekommt Nina das verpackte **Portrait** und geht damit zur Krankenschwester.

Es gefällt ihr ausnehmend gut und man könnte es als Wahlplakat benutzen. Dafür braucht man aber mehr Exemplare, doch an den Kopierer war nicht dranzukommen. Das Kartenhaus müsste zusammenfallen, aber wie das anstellen?

Nina hat eine Idee. Verursacht nicht brennendes Plastik schwarzen Rauch? Das Bild war in Plastik eingepackt und so geht Nina in die Küche und verfeuert das Plastik. Das funktioniert. Der Bauarbeiter benutzt seinen Presslufthammer, das "Erdbeben" beginnt und der verzweifelte Kartenhausbauer schreit auf. Jetzt müsste doch Nina an den Kopierer kommen. Nichts wie hin und die Kopien machen; dann noch den **Teddy** ins Inventar packen. Die Kopien abliefern und die Krankenschwester freut sich, so dass sie uns hilft. Das Gitter links zu den Zellen wird geöffnet.

Nina geht zur Zelle von Perez, aber die ist leer. So bleibt ihr nur, alles in der Zelle anzusehen und vielleicht etwas mitzunehmen.

Blutfleck und hinten am Bett den Zeitungsartikel ansehen; ebenso die Überwachungskamera und links an der Wand die entfernten Kacheln und darüber die Kratzspuren ansehen.

Nina geht wieder vor zur Krankenschwester. Sie weiß vom Verschwinden nichts und befragt den Krankenpfleger, der nur die Auskunft gibt, dass Perez weg sei und man davon wisse. Nach der Überwachungskamera

befragt, meint die Krankenschwester, dass diese immer laufe und man somit auch sehen müsste, was passiert sei; aber sie kann uns in diesem Punkt nicht helfen.

Unsere Heldenin geht in den Hof und sieht, wie der Pfleger, durch eine Tür kommend, die Wäsche in den Container wirft. Diese Tür kann von außen nicht geöffnet werden. Wieder mal muss ein Trick her und so befestigt Nina mit der Fleischgabel ein Plakat an der richtigen Stelle der Tür, so dass diese beim nächsten Öffnen nicht ins Schloss fallen kann. Das funktioniert tatsächlich und Nina gelangt so in den Überwachungsraum. Die Videobänder werden wohl im Tresor lagern, aber wo gibt es die Kombination? Schauen wir uns das Piratenbild an und überlegen uns (von unten nach oben) wieviel Beine das jeweils Dargestellte hat. So kommen wir auf 1 - 4 - 2 - 8.

Diese Zahlen also am Tresor einstellen, der sich dann öffnet und so kommt Nina an das Videoband und sieht, wie Perez vom Pfleger weg gebracht wird. Der Pfleger überrascht aber unsere Heldenin, doch alles geht gut aus und der Pfleger verrät Nina das Versteck von Perez - in einer Felsenhöhle am Strand.

Nina redet ausführlich mit Perez, kann dessen Antworten aber nicht verstehen. Möglicherweise könnte er ja was aufschreiben, aber womit und wohin. Holzscheite aus dem Ofen konnten doch als Kohlestift benutzt werden. Als zurück zur Küche und dort die Holzscheite aus dem Ofen fischen. Nun fehlt noch Papier und Nina nimmt so das an der Tür angeheftete Portrait mit.



Zurück in die Höhle und
Perez zeichnet etwas auf,
das Nina gleich fotografiert
und per Handy zu Max
nach Irland schickt.

Max in Irland:

Zunächst reden wir mit einer Dame vor dem Pub und erkunden dann die Gegend. Eine **Fahne** am Pub und gegenüber ein Schild können eingesackt werden. Dann geht es erst mal runter zum Strand.

Ein Stein kann ergattert werden und wenn man unser Held das Fass mit den **Fischen** anklickt, dann bekommt er einen geschenkt. Ein Gespräch mit dem Angler bringt, dass Morangie auf einer kleinen Insel lebt und er im, Tausch gegen Whiskey das Boot des Anglers benutzen darf. Whiskey gibt es zwar im Felsenkeller hinter dem Angler, aber dafür wäre ein Schlüssel nötig.

Also geht es jetzt in den Pub.

An einem Balken der Theke hängt ein Schlüssel. Ob das der zum Kellertor ist? Inspizieren wir den Pub mal weiter. Ein Becher kann vom Tisch mit dem schlafenden Säufer genommen werden. Danach erfolgt eine Unterhaltung mit dem Pubchef, die aber nur bringt, dass der Besoffene aufwachen könnte, wenn man ihm ein Fischgericht vor die Nase hält. Muss der wirklich geweckt werden? Na ja, schaden kann es nicht und so macht sich unser Held an die Arbeit.

Fisch und Schild werden kombiniert, im Kamin wird der Fisch gegrillt und Max möchte ihn wieder von der Feuerstelle nehmen. Denkste: das Teil ist jetzt zu heiß und so mit bloßen Händen nicht anzufassen. Die Fahne ist aus Plastik und würde schnell schmelzen, also runter zum Meer und das Plastik im Wasser zu einer **nassen Flagge** machen. Jetzt können wir dem Besoffenen den Fisch unter die Nase halten, der tatsächlich aufwacht, aber auch noch ein Stück Zitrone möchte.

Der Wirt ist nicht hilfsbereit und unser Held muss sich um die Zitrone selbst kümmern; aber wie?

Der Wirt hatte doch was von Kunden und Gemüse-/Obst-LKW-Fahrern erzählt. Draußen verdeckt er das Geschwindigkeitsschild mit der Flagge und geht zurück in den Pub. Bald schon hört man, dass ein LKW die Kurve zu schnell nimmt und unser Held geht nachschauen, ob was passiert ist. Gott sei Dank nichts weiter. Es ist nur eine Kiste vom LKW gefallen und so wandert eine **Zitrone** in unser Inventar. Auch die Flagge wird wieder mitgenommen. Drinnen dem Wirt die Zitrone geben, der sie dem Gast bringt. Der Wirt setzt sich zum Gast und nun könnte man vielleicht an den Schlüssel kommen?

Pustekuchen: der Wirt merkt es. Guter Rat ist teuer: Wie kann man den Wirt ablenken? Max geht erneut zum Meer, füllt seinen Becher mit Meerwasser, lässt es im Kamin verdunsten und so bleibt Salz im Becher übrig, das Max schnell in den Becher des Wirtes füllt. Der trinkt bald und muss sich dann übergeben und so kommt Max an den **Schlüssel**.

Im Pubkeller ist unser Held bescheiden. Er nimmt nur eine **Whiskeyflasche** und die **Fackel** mit.

Nun erfolgt der Tausch Whiskey gegen Boot und unser Held erreicht die Insel.

Im Schloss hört er plötzlich Hilferufe aus dem Brunnen. Lord Morangie ist im Brunnen gefangen. Dieser hat unterirdisch eine Tür und unser Held soll sie öffnen. Nur wie? Bleibt nicht Anderes übrig, als alles abzusuchen, in der Hoffnung, dass man einen Geheimgang findet.

Zunächst wird der Burghof inspiziert. Es gibt 3 Zugänge zum Schloss. In der Mitte kommt Max durch eine Tür in eine Art Wohnzimmer. Er schaut

sich alles an, geht nach oben und nimmt hier **Speerspitzen** mit. Es ist noch interessant, ein Buch zu lesen und die **Öllampe** mitgehen zu lassen. Hier gibt es (vorerst) nichts mehr zu tun und so geht Max nach draußen und durch den Durchgang oben.

An einem Kerzenhalter hängt ein **Faden** und links davon ist ein Durchgang in die Folterkammer. Hier links eine Zange und neben dem Eingang eine Eisenkette mitnehmen. Jetzt in das Schlafzimmer, das vom Gang aus durch eine Tür zu erreichen ist. Alles absuchen, im Nachttisch eine Goldmünze finden und hinter dem Vorgang einen unterirdischen Gang, wo aber wegen der Gittertore vorerst nichts erreichbar ist. Zurück ins Schlafzimmer und sich die Statue ansehen. Er setzt das Schwert in die Statue ein und hört ein Geräusch. Hinter dem Vorhang hat sich ein Gittertor verschoben. Also fehlen der Statue evtl. noch andere Gegenstände, z.B. ein Schild. Woher nehmen? Nach draußen in den Hof und einen Fensterladen ergattern und zurück zur Statue. Passt! Wieder bewegt sich etwas, doch in den unterirdischen Gängen ist immer noch kein Weiterkommen. Es fehlen noch weitere Gegenstände und wir sollten mal die Statue mit dem Bild im Wohnzimmer vergleichen. Es fehlen noch: Beinschienen, ein Helm, ein Ring und eine Kette mit Amulett.

Hhmmmm, ein hartes Stück Arbeit stand bevor!

Kümmern wir uns um die Beinabdeckung. Etwas Passendes hatte unser Held im ganzen Schloss nicht gesehen, also rudert er nochmals zurück. Der Angler ist weg, der Keller noch offen. Hinein in den Keller und vom Lagerregal der Fässer das **Brett** mit der Zange entfernen. Gut gedacht, aber es ist zu lang und Max verlässt damit nicht den Keller. Was jetzt? Unser Held schaut sich im Keller um, entdeckt gleich neben dem Eingang ein Schraubstock, spannt dort die Speerspitzen ein, die als Säge verwendet werden könnten und benutzt darauf dann das Brett. Es funktioniert und er hat schließlich ein Brett in angenehmer Größe. Nochmals einen Abstecher zum Pub nach oben und Max ergattert eine Regenrinne, die er zu 2 Beinabdeckungen umarbeiten könnte. Bevor er das Boot benutzt, nochmals den Becher mit Meerwasser füllen.

Zurück zur Insel und ins Schloss.

Hier in der Folterkammer die Regenrinnen auf der Streckbank bearbeiten und Max bekommt so 2 Teile.

Was könnte als Helm dienen? Nun, gab es im Wohnzimmer nicht eine Kaminabdeckung? Das Brett auf den Schemel vor dem Kamin legen, dann den Stein drauf und von oben den Kronleuchter durch eine Hebelbewegung runter brettern lassen. So fliegt die **Kaminabdeckung** in den Hof und wir haben einen Helmsersatz.

Jetzt zum Ring: Eine Goldmünze hat unser Held. Sie sollte geschmolzen werden. Zünden wir zuerst mal die Fackel an (in der Gruft rechts unten von Hof aus gesehen). Wird das nicht etwas heiß in der Tasche????? Dann zurück in die Folterkammer.

Mit der Fackel kann dort die Feuerstelle links von der Streckbank entfacht werden. Die Münze (mit der Zange benutzt) kann nun ins Feuer gehalten werden, durch Benutzung der "eisernen Jungfrau" bekommt sie dann noch

ein Loch und durch Abkühlung im Becher mit Meerwasser könnte das als **Ring** durch gehen.

Wo gibt es aber jetzt eine Kette mit Amulett? Hatte unser Held da nicht eine Info aus dem Buch????

Naja, zunächst geht er mal wieder zur Statue ins Schlafzimmer und wendet alle hergestellten Teile auf die Statue an. Max geht in die Gänge, entdeckt auf der Brücke in einer Nische **einen kleinen Schlüssel** und kommt am Ende vor einer runden Tür an, die er aber nicht öffnen kann. Es fehlt ja auch noch die Kette mit dem Amulett.

Also macht sich unser Held auf den Weg in die Gruft. Der Sarg ist schwer bis gar nicht aufzubekommen. Max schüttet das Lampenöl in die Rinne am Sargdeckel, zündet sie an und - letztendlich kann Max den kleinen Schlüssel in einer kleinen Öffnung am Sarg benutzen.

So öffnet sich der Sargdeckel, Max ergattert das **Amulett**, verbindet es mit dem Draht und zusätzlich mit der Kette und benutzt auch das wieder auf die Statue. Jetzt könnte auch die Tür zum Brunnen offen sein, also nichts wie hin und Lord Morangie retten.

Im Wohnzimmer gibt es dann weitere Informationen und dann folgt eine längere Zwischensequenz, in der wir nicht mehr handeln können. Nina landet schließlich in

China in den Höhlen:

Wir schauen erst einmal in unser Inventar und finden dort einen ungeöffneten Umschlag. Es ist ein Auszug eines Reiseberichtes von einem Dr. Evans, der gelesen wird und hinten eine Zeichnung liefert. Vorerst bringt das nichts.

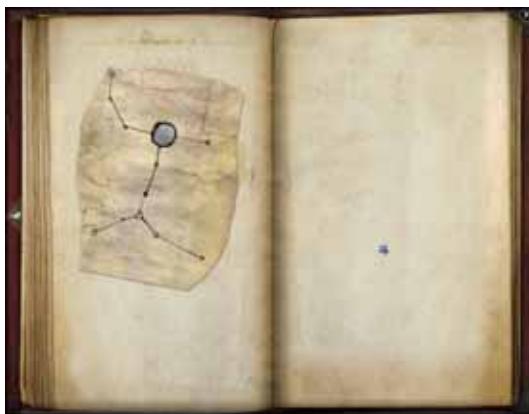
Gleich am Eingang innerhalb der Höhle an der Wand gibt es 3 Löcher. Was muss da wohl hinein?

Links den **Tierschädel** und auch den **Pflock** mitnehmen. Er passt in eines der Löcher. Braucht unsere Helden noch 2?

Also geht es weiter ins Innere der Höhlen. Wir landen bei einem Wasserfall und einen Abgrund und entdecken dort ein Skelett; es ist aber nicht dranzukommen. Der oben liegende Felsen könnte doch passen, um den Wasserabfluss zu blockieren. Bringt das was? Probieren wir es aus.

Es nützt etwas und oben auf der Wasseroberfläche treibt eine Tasche, aus der Nina einen **Knochen** (Schlüssel) entnimmt. Nina benutzt diesen Knochen dann auf das unterste Loch im vorderen Höhlenbereich. Der Knochen verhakt sich (also doch ein Schlüssel) und als Nina zurück zum Wasserfall geht ist dort ein Durchgang offen.

Hindurchgehen und auf einer Steinplatte erwartet uns das nächste Rätsel. Hat das etwas mit der Zeichnung in den Reiseaufzeichnungen zu tun? Vielleicht muss man ja die Plättchen so anordnen, wie auf der Zeichnung.



Ist es richtig gemacht, dann öffnet sich oben eine Nische und Nina nimmt die dort befindliche Steinscheibe. Sie möchte zu Oleg und das mit ihm besprechen, doch der ist schon da und schlägt Nina nieder.

Station in der Antarktis:

Nina wacht in der Antarktis auf und soll eigentlich eingefroren werden, aber sie hat Glück, dass kein Wasser kam.

Gut denn, Nina lebt und sieht sich um. Sie ergattert rechts einen **Pümpel** und links **Papierhandtücher**.

Einen Raum nach links gehen. Hier rechts neben der Tür den **Schlüssel** nehmen und rechts vom Schraubstock die **Metallplatte**.

Aus dem offenen Schrank gibt es **Silikon**, einen **Gewindeschneider** und **"Irgendetwas"**, was so ähnlich wie eine Stimmgabel aussieht.

Der gefundene Schlüssel könnte ja zur Tür passen, aber das Türschloss ist völlig vereist und kann wohl nur mit einem heißen Schlüssel geöffnet werden. Unsere Heldenin benutzt so das "Irgendetwas" mit dem Schraubstock, verbiegt es und benutzt es dann mit dem Schlüssel. So erhält sie ein **Metallstück mit Schlüssel**.

Jetzt werden die Metallplatte und die Papierhandtücher rechts auf die Bohrmaschine gelegt und die Bohrmaschine bedient, wobei die Papierhandtücher Feuer fangen. Den Schlüssel damit benutzt und dann den glühenden Schlüssel auf das Schloss und die Tür ist offen.

Nina steht vor einer riesigen Maschine und einem Abgrund. Hinüber kann sie (noch nicht) und geht nach links in einen Kontrollraum. Hier kann sie ein Gespräch verfolgen und nimmt noch aus einem Schrank links einen **Sprengkörper**.

Nun auf die andere Seite, sich dort im neuen Raum alles ansehen und rechts am Geländer die Angel ins Inventar packen. Nach rechts geht es in die Kälte und da will Nina nicht hin. Also zurück in den Raum mit dem halbrunden Steg und rechts unten auf die Plattform die Angel anwenden. So ergattert Nina Winterklamotten, die sie gleich anzieht. Ein weiterer Angelversuch bringt einen Wäscheballen. Mehr gibt es nicht zu tun und so geht Nina nach rechts und landet - jetzt in ihren Winterklamotten -

außerhalb der Station. Der **Eimer** rechts wird gleich mitgenommen und noch etwas weiter rechts findet Nina ein altes Walfängerschiff. Natürlich ist es notwendig, sich hier umzuschauen. Der Wäscheballen wird ins Fass getaucht und wird zu einem Wäscheballen mit Tran. Weiter vorne hängt eine Jacke, der Nina einen Flachmann entnimmt. Mit dem fast zugefrorenen Loch kann noch nichts angefangen werden und so geht Nina zurück und wendet sich vor der Station nach links. Nina inspiziert dann dort eine Gletscherspalte und sieht unten eine Leiche. Das Warnschild nimmt Nina mit - mit dem Pinguin kann sie (noch) nichts anfangen, obwohl sie das gerne hätte, worauf er sitzt.

Sie geht nun zurück in den Raum, in dem sie von der Plattform angelte, lässt den tranigen Wäscheballen nach unten fallen und zerstört so die Plattform, die krachend nach unten fällt. Ein Bild/Raum zurück und Nina kommt zum Ergebnis Ihrer Zerstörung. Die Plattform ist dort gelandet und sie kann ihren Eimer mit Salz füllen. Salz taut doch Eis auf. Könnte das was am fast zugefrorenen Loch helfen? Ausprobieren!

Es könnte klappen, aber auch eine Weile dauern und so geht Nina in Richtung Gletscherspalte zurück. Dort steckt sie den Sprengstoff hinein, der automatisch zündet und so einen Weg zur Leiche ebnet. Sie untersucht die Leiche und befördert ein **Amulett**, ein **Feuerzeug** und ein paar **Tagebuchseiten** zutage, die sie auch gleich liest.

Nina geht zurück zur Station und in den Raum mit der Bohrmaschine. Hier entkorkt sie stilvoll den Flachmann und auch der Korken ist im Inventar. An der linken Wand steht ja ein Brutkasten und darin ist ein Ei zu erkennen. Kann man das für den Pinguin brauchen? Nina muss drankommen und benutzt so den Pümpel auf die Glasscheibe und dann das Amulett mit dem Brutkasten. So wandert das **Ei** ins Inventar.

Immer noch konnte man mit dem Pinguin nichts anfangen, also geht Nina mal nachsehen, ob das Eisloch aufgetaut ist. Tatsächlich und so könnte sie nun angeln, aber mit welchem Köder??? Naja, nur das Feuerzeug könnte als Blinkersatz und Bleiersatz dienen und so versucht Nina es. Bingo!!!! Nina fängt einen (kleinen)Fisch, gibt diesen dem Pinguin, sieht, dass er auf einem metallenen Gegenstand saß, tauscht diesen gegen das Ei aus und nimmt so das **eiförmige Ding aus Metall** mit.

Zurück zur Station und gleich im ersten Raum wird mit dem eiförmigen Ding die Wasserpumpe repariert.

Zum Raum mit der Wanne, wo unsere Heldin erwachte und dort mit dem Korken den Abfluss verstopfen. Nina lässt die Wanne voll laufen und holt sich dann das mechanische Ei zurück.

Zurück bei der Wanne und das Wasser ist gefroren. Nina kommt so an die Videokamera und erleichtert diese um das **Videoband**. Sie sieht es sich im Kontrollraum an und kann auch gleichzeitig beobachten, was unten geschieht. Nina will die Katastrophe verhindern, braucht aber Hilfe, aber von wem? Kann das Tagebuch helfen? Komisch: wie kommt das Bild mit der Zahlenkombination 2513 dorthin??? Vorläufig ist das Nina egal und sie geht auf den halbrunden Steg und kann jetzt eventuell in der Mitte die Brücke aktivieren!? Ja, das klappt!

Nina überquert die Brücke und sieht hinter der Tür vor sich einen Radarschirm. Nina glaubt ein Flugzeug zu erkennen, das sie retten könnte, wenn sie sich bemerkbar machen könnte. Sie nimmt noch ein paar **Feuerwerkskörper** und die **Streichhölzer** mit, ob das hilft?

Nina geht zum Walfänger und entdeckt die Harpune. Sie stellt sich vor, den Feuerwerkskörper damit abzuschießen, aber der Versuch misslingt, weil die Lunte feucht ist. Kann da der Tran helfen? Nina probiert es und taucht den Feuerwerkskörper in das Tranfass und feuert die Harpune mit Leuchtfeuer dann ab.

Ein Riesenflugzeug landet auf dem Eis und Max kommt mit den dunklen Gestalten an. Nina ist irritiert und misstrauisch, aber Max hat für alles eine Erklärung.

Beide gehen gemeinsam in die Station und Nina zeigt Max den Kontrollraum. Als sie ihn aber verlässt, schließt sich die Tür hinter ihr und sie muss wieder allein handeln. Nina fährt, rechts mit dem Aufzug, nach unten und schlägt dort mit dem Schild einen **Eiszapfen** ab, der ins Inventar wandert.

Unsere Heldin sieht sich weiter um, geht durch die Tür links in einen Lagerraum, wo sie rechts im Regal ein Fass mit einer Chemikalie findet und ein Schild davor warnt, dass diese Chemikalie nicht mit Wasser in Berührung kommen darf. Den Schraubenschlüssel befördert unsere Heldin ins Inventar. Also wird man wohl die Station mit Wasser und der Chemikalie zerstören können?

Den Eiszapfen befestigt Nina an der Kette. Dann wird der Eiszapfen an der Kette zwischen die Rohre links von der Tür geklemmt.

Auf dem Boden liegt jetzt eine Mutter, die Nina nimmt. Mit dem Silikon macht Nina einen Abdruck des Gefahrenschildes, verlässt den Raum und versucht draußen die Heizkörper in Gang zu bekommen.

Alles ist schwergängig oder bewegt sich gar nicht. Mit dem Gewindestchneider hat sie aber Erfolg, befestigt dann noch die Mutter, kann aber mit dem Schraubenschlüssel nichts erreichen. Sie kombiniert das Schild im Inventar mit dem Schraubenschlüssel und versucht es erneut. Diesmal klappt es und das Ventil ist ganz aufgedreht. Dennoch stellt unsere Heldin fest, dass der Heizkörper nicht warm wird und evtl. zu wenig Wasser drin ist.

Konnte das vielleicht Max regeln? Nina hält den Abdruck des Schildes vor die Kamera und Max kann da was regeln. Jetzt ist genug Wasser da, aber es fehlt Wärme. Nina benutzt das Feuerzeug mit der Kamera und Max versteht auch das und der Heizkörper wird warm.

Gleich darauf wird Nina von Oleg festgenommen und zu Massimo gebracht.

Nina sieht die große Maschine aus der Nähe. Sie muss schauen, dass sie entkommen kann und gibt so Massimo das mechanische Ei, der gleich darauf Oleg wegschickt, um die Heizung zu reparieren.

Dann redet Nina mit Massimo und erfährt schließlich, dass die Maschine sehr störanfällig ist. Kann da das Handy was bringen? Nina benutzt es auf die Maschine und tatsächlich bewirkt es einen Störfall. Während alle

äußerst aufgeregt sind, zeigt Nina auf den Kran. Max kapiert. Er soll sie mit dem Kran retten und so nimmt die Abschluss-Sequenz ihren Lauf. Da Nina ihren Vater noch nicht gesehen hat und die letzten Sätze heißen: "..... ich komme wieder, ohne Frage!" kann man auf einen 2. Teil hoffen.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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! - Wer sich an unseren Unkosten beteiligen will und damit die Erstellung weiterer Lösungen fördern möchte, der kann uns gerne ein paar Briefmarken zusenden. - Herzlichen Dank!

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

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!