

# Die Lösung für

Von Andreas Nölting (Stand 10.01.2005)

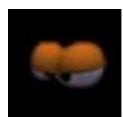


**Vorweg ein paar Informationen die Ihr für das Spiel benötigt. Gespielt wird mit der Maus. Mit der rechten Maustaste könnt Ihr eine Aktion durchführen und mit der linken Maustaste könnt Ihr eine Aktion auswählen.**

**Folgende Aktionen gibt es.**



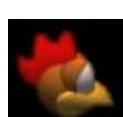
**mit dem Pfeil kannst Du zu einem Punkt gehen oder eine Beschreibung anzeigen lassen**



**mit den Augen kannst Du einen Gegenstand anschauen**



**mit der Hand kannst Du einen Gegenstand nehmen**



**mit dem Hühnerkopf kannst Du mit einem Gegenstand reden**



**mit den zwei Händen kannst Du einen Gegenstand benutzen**

# Im 1. Arbeitszimmer



Hier nimmst Du dir die Tasse und benutzt die Truhe. Aus der Truhe nimmst du Dir das die Kreide, die Säge und den Geldsack.



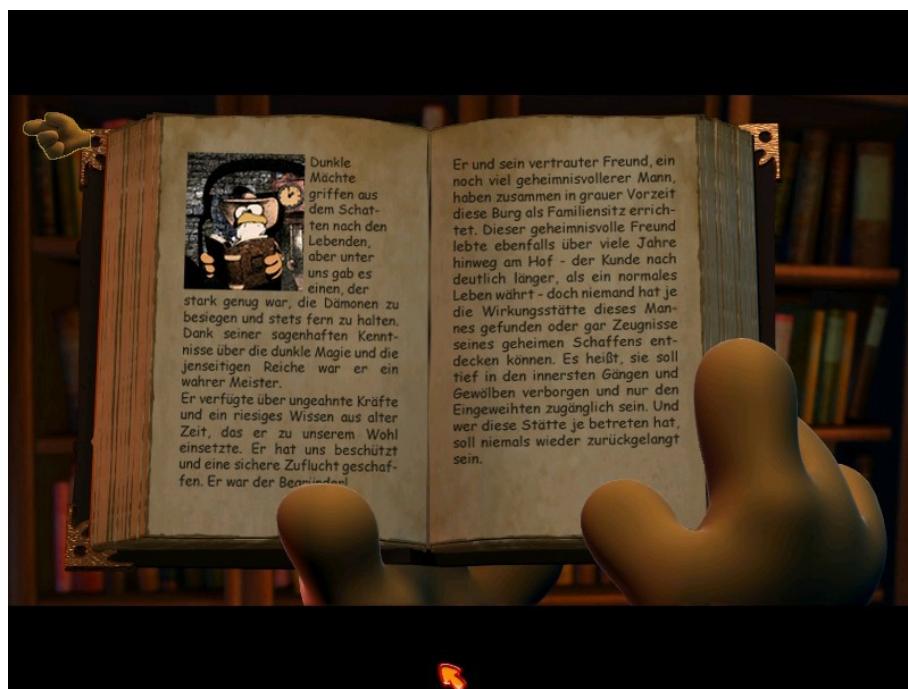
Verlasse nun dieses Bild.

Schau Dir den Schreibtisch an und entnehme das Feuerzeug und den Dolch. Die Schatulle kannst Du noch nicht öffnen



by Andreas Nöting 2005

**Wenn Du dieses Bild verlassen hast, schau Dir die Familienchronik im Regal an.**



**Verlasse nun dieses Bild.**

**Schau Dir auch noch die Standuhr an und nehme die Sprunfeder und den Aufziehschlüssel mit. Merke Dir was du auf diesem Bild siehst. Du wirst es später noch brauchen.**



by Andreas Nöting 2005

**Verlasse dieses Bild und gehe zur Tür. Du verlässt diesen Raum und gelangst in den Flur.**



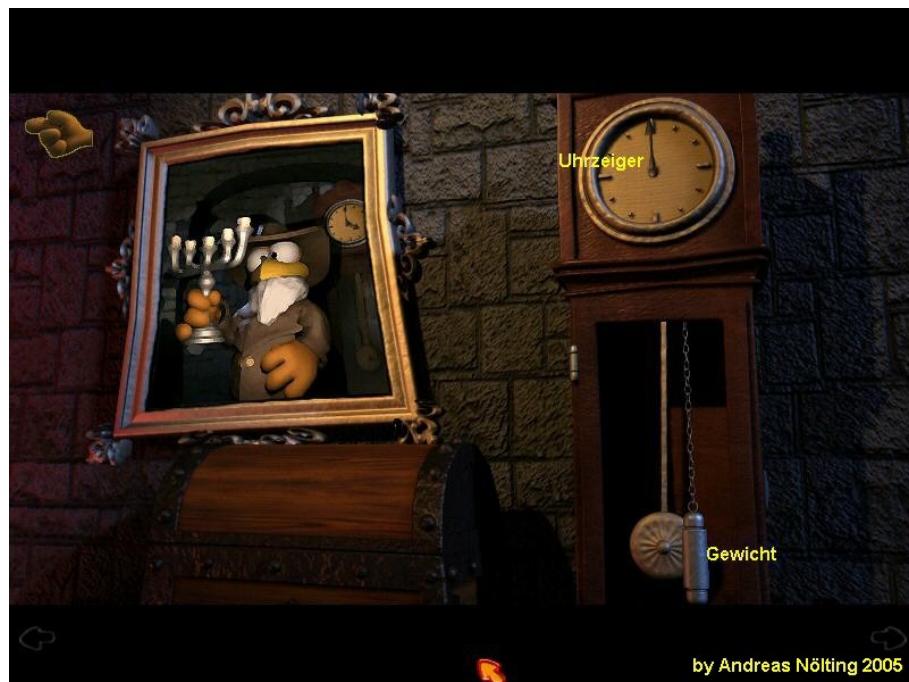
by Andreas Nöting 2005

**Gehe nun zur Tür vorne rechts.**

## 2. Arbeitszimmer



Hier nimmst Du dir die Fledermaus und den Schlüssel. Rede mit der Kristallkugel über alles. Schau Dir dann die Standuhr an und nehme den Uhrzeiger und das Gewicht mit.



Verlasse dieses Bild und auch den Raum. Betrete dann den Raum hinten rechts.

### 3. Arbeitszimmer



**Nehme den Hammer und schau Dir die Standuhr an. Nehme den Uhrzeiger und das Gewicht mit.**

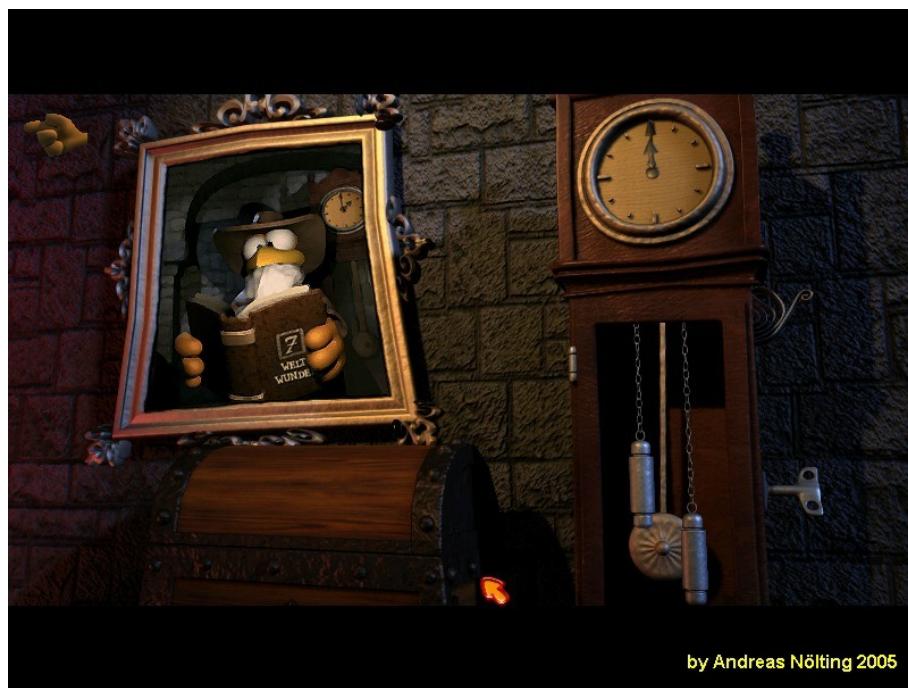


**Verlasse das Bild und auch diesen Raum. Betrete den Raum hinten links.**

## 4. Arbeitszimmer



**Nehme den Knoblauch und rede mit dem Bonsai über alles. Benutze die beiden Uhrzeiger, die Gewichte, die Sprungfeder und den Aufziehschlüssel nacheinander mit der Standuhr. Es passiert erstmal nichts. Später kommen wir wieder hierher. Schau dir aber trotzdem die Standuhr an, damit Du weißt, was auf dem Bild zu sehen ist.**



**Verlasse das Bild und diesen Raum. Gehe wieder ins 1. Arbeitszimmer. Hier schaust Du dir wieder den Schreibtisch an und benutzt den Schlüssel mit der Schatulle. Aus dieser nimmst Du dann den Ring.**



**Verlasse das Bild und schau Dir den Tresor an. Du siehst vier Drehräder und brauchst zum öffnen einen Code der ersichtlich wird aus den Bildern.**

**Auf den Bildern gab es ein 4 blättriges Kleeblatt, einen 3 Zack, einen 5 armigen Leuchter und ein Buch der 7 Weltwunder.**

**In der folgenden Reihenfolge muß der Code eingestellt werden.**

**1. Rad = 4**

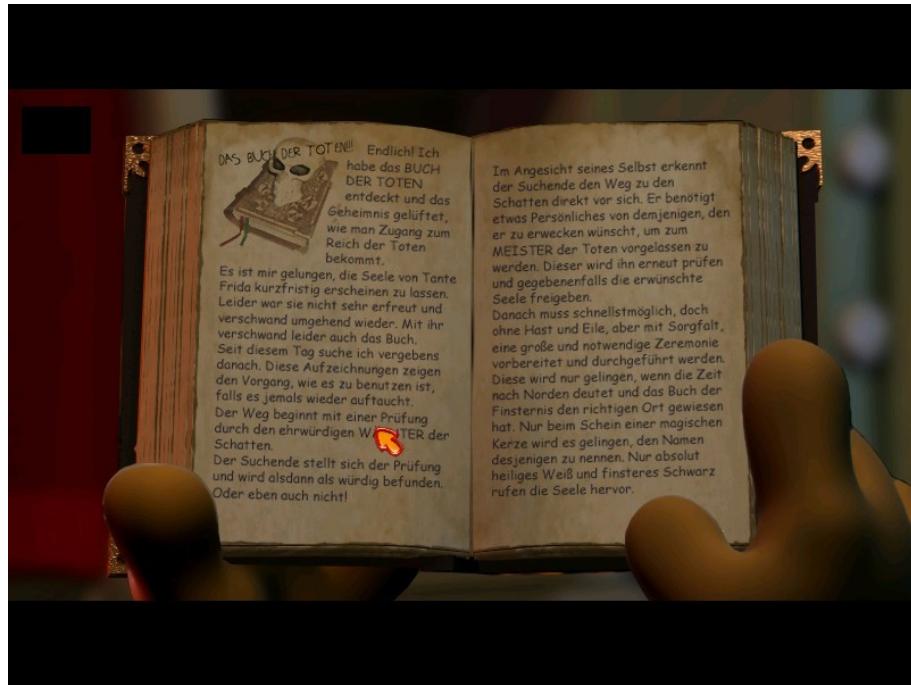
**2. Rad = 7**

**3. Rad = 5**

**4. Rad = 3**

**Der Tresor öffnet sich nach richtiger Eingabe automatisch. Du nimmst dir dann das Weihwasser und den Holzplock. Schau dir auch das Notizbuch an.**





**Verlasse das Bild und den Raum. Gehe in das 3. Arbeitszimmer (hinten rechts).  
Rede mit dem Spiegel über alles und benutze danach den Siegelring mit dem Spiegel.  
Nun kannst Du in einen weiteren Raum gelangen.**



**Rede mit dem Mann in Schwarz bis er mit Dir vorschlägt ein Würfelspiel zu machen.  
Nehme die Herausforderung an. Insgesamt spielt Ihr 5 Runden die Du gewinnen musst.**



Den Totenkopf findest Du im **1. Spiel = links, 2. Spiel = links, 3. Spiel = mitte, 4. Spiel = links und 5. Spiel = rechts**

Diesen Raum kannst du nun wieder verlassen und auch gleich das Arbeitszimmer. Gehe in das 4. Arbeitszimmer (hinten links) benutze das Feuerzeug mit der magischen Kerze und schau Dir noch mal die Standuhr an. Benutze die Uhrzeiger und schau Dir gleich noch mal die Standuhr an. Jetzt benutzt Du den Aufzugschlüssel und die Uhr sollte 12 mal schlagen und danach wieder kaputtgehen.

Verlasse das Bild und benutzt den Holzpflock mit dem Kamin. Du bekommst dann einen verkohlten Holzpflock. Jetzt benutzt Du das Weihwasser im Inventar mit der Kreide. Du bekommst eine geweihte Kreide. Jetzt rede mit dem Totenkopf bis er Dir drei Fragen stellt.

- 1. Antwort = ALT**
- 2. Antwort = TOTENGRÄBER**
- 3. Antwort = BUCH**

Jetzt kannst du den Holzpflock mit dem Totenkopf benutzen und etwas in das Buch schreiben. Danach auch noch die geweihte Kreide mit dem Totenkopf benutzen und ins Buch schreiben. Wenn Du jetzt 2 mal das Wort OPA ins Buch geschrieben hast erscheint Dein OPA und redet mit Dir. Du folgst ihm dann automatisch ins 1. Arbeitszimmer und er erzählt Dir noch etwas.

**Hier ist das ENDE der XS Version**

Rede jetzt so lang mit dem Fluch bis er Dir die Aufgabe stellt Fehler auf den Bildern zu finden. Danach kannst Du den Raum verlassen und auf den Flur gehen. Es sieht alles so

aus wie vorher aber hinter den Türen hat sich einiges getan. Gehe durch die Tür vorne rechts und Du kommst in einen weiteren allerdings längeren Flur.



Hier gehst du durch die Tür vorne rechts. Jetzt bist Du im Speisesaal der Familie. Vom Tisch nimmst Du das Chili, den goldenen Kelch, die grünen Nudeln, den Apfel, die Banane, die braune Flasche, das Tafelbesteck und die Paprika. Schau Dir dann die Bilder hinter dem Tisch genau an. Hast Du das getan dann gehe wieder ins Arbeitszimmer und rede mit dem Fluch bis er Dir eine neue Chance gibt. Danach wieder in den Speisesaal und die Bilder, die sich geändert haben anschauen. Danach wieder ins Arbeitszimmer und mit dem Fluch reden bis er einen erneuten Vorschlag macht. Wieder in den Speisesaal, geänderte Bilder anschauen und zurück ins Arbeitszimmer. Rede mit dem Fluch bis er Dir eine letzte Chance gibt. Zurück in den Speisesaal und jetzt kannst Du die Fehler im Bild links ankreuzen.





**Jetzt geht es wieder zurück ins Arbeitszimmer und Du redest noch einmal mit dem Fluch und erfährst noch einiges. Danach gehst Du in den Flur und in den hinteren Raum links.**



**Hier nimmst Du den Hut, den Zettel, den Regenschirm, die Sicherung, das Schmierfett und die Flasche. Benutze die Truhe und schaue sieh Dir an. Nehme die Schere, den Schlüsselbund und die Lupe.**



Verlasse das Bild und benutze den Vorhang und es erscheint ein Geheimfach. Damit kannst Du zur Zeit noch nichts anfangen. Später kommen wir darauf zurück.  
Gehe aus dem Raum und in den Raum hinten rechts.



Nehme das Schwert, das leere Pergament und das Entenblümchen. Schau Dir das Buch an und verlasse das Bild wieder. Benutze die Truhe und schau sie Dir an. Du bekommst ein Tuch. Nun diesen Raum wieder verlassen und in den langen Flur gehen.



**Nehme die Mausefalle und benutze die drei Truhen. Nehme aus**

1. Truhe vorne rechts 2 Schlüssel
2. Truhe in der Mitte Schlüssel und Feuerstein
3. Truhe hinten rechts Schlüssel und leere Flasche

**Wenn Du alles hast gehe in den Raum vorne links. Nehme das Weichbeil.**



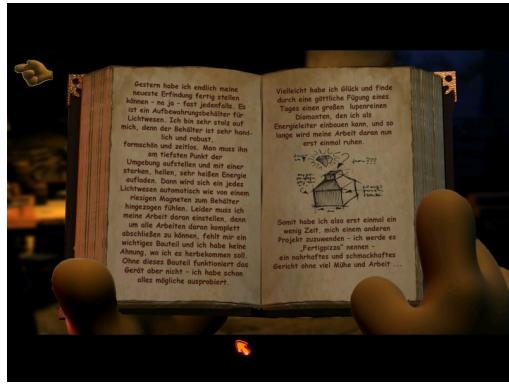
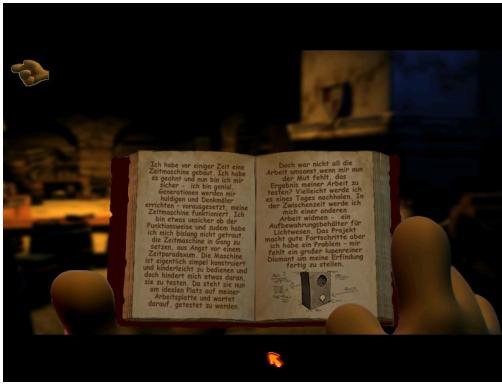
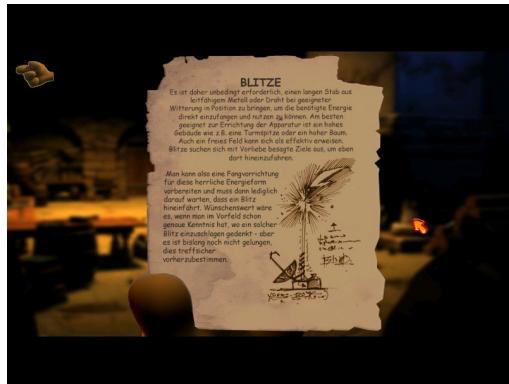
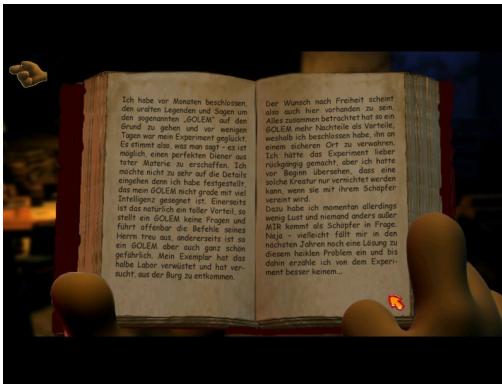
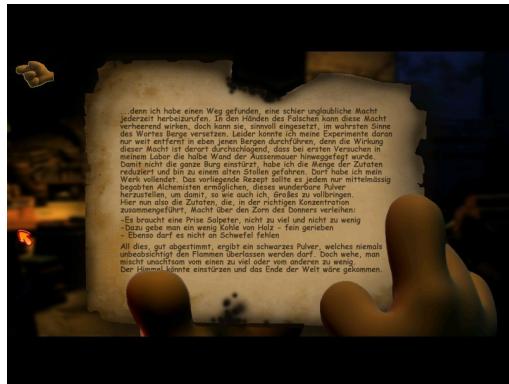
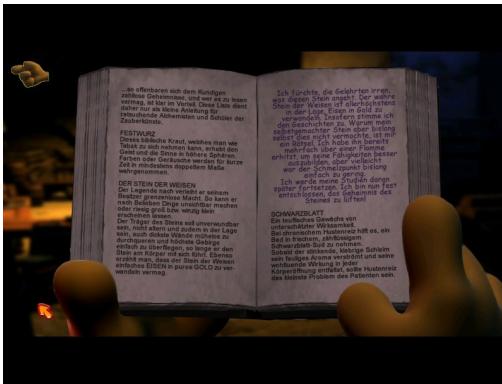
**Jetzt durch die Tür in den Heizungsraum. Hier nimmst Du die Kohle (2x), den Holzscheid, die Schaufel, und den Kupferdraht. Danach benutzt Du die Sicherung mit der Fassung und schaust Dir den Ofen an. Opa erscheint und Du redest mit Ihm.**



Verlasse diesen Heizungsraum und den Raum mit dem Schrank. Gehe in den kurzen Flur. Dort dann wieder in den Raum mit dem Geheimfach. Benutze den Schalter an der Tür und das Geheimfach öffnet sich. Jetzt kannst Du den Schlüssel nehmen und wieder in den Raum mit den Schrank gehen. Benutze jetzt den Schlüssel mit dem Schrank und gehe durch den Schrank ins Labor.



Im Labor nimmst Du die Zündschnur, das Salpeter, die dicke Luft, die Holzkohle, den Schwefel, die Zange, den Holzsplitter und die Dose mit den Holzwürmern. Lese Dir hier die Bücher genau durch und Du wirst weitere Informationen zum weiteren Vorgehen erhalten.



Verlasse das Labor und benutze im Vorraum die Holzwürmer mit der Kiste. Nachdem die Holzwürmer die Kiste zerfressen haben kannst Du dir den Krönungsmantel nehmen. Zurück in den langen Gang und dann in den Raum in der Mitte rechts. Von da nimmst Du den Schlüssel, den Haken, die Pergamentrolle und den Staub (Erst das Buch nehmen und es zerfällt zu Staub. Danach kannst du den Staub nehmen.)



**Benutze die Truhe und schau sie Dir an. Nehme den Schlüssel auch noch mit.**



**Nun begebe Dich nach draußen. Dorthin gelangst du durch den langen Gang ganz hinten am Fenster links vorbei. Im Freien nimmst du Dir dann die Kanonenkugel und das Feuerkraut mit.**



by Andreas Nölling 2005

**Gehe auf den Friedhof und nehme die Nachtlupine, das Finsterblatt und den Flammenwurz mit.**

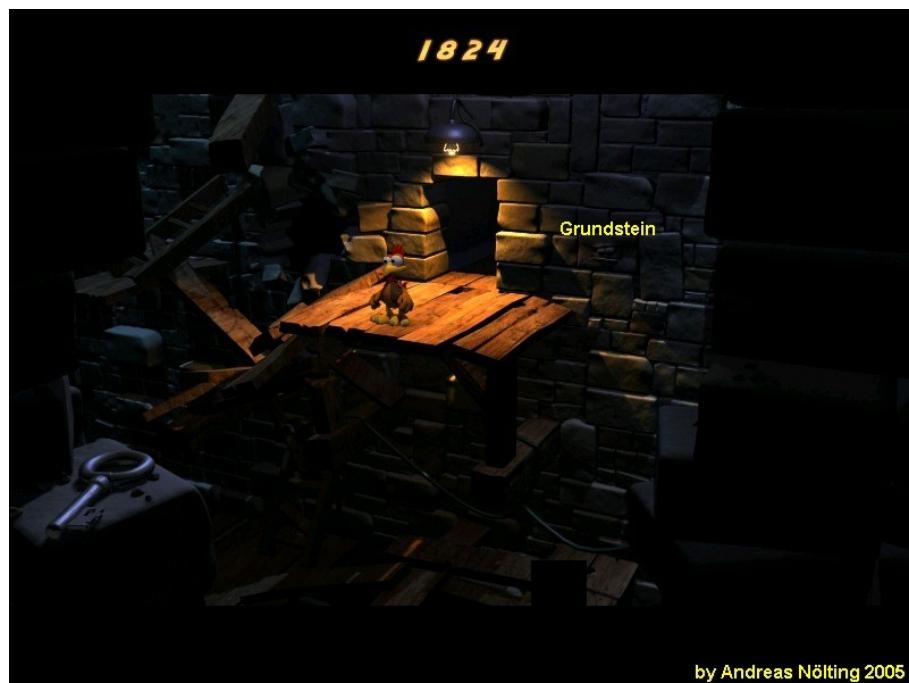


by Andreas Nölling 2005

**Anschießen schaust Du dir den mittleren der Grabsteine an und benutzt den Dolch mit dem Amulett.**



Verlasse dieses Bild und gehe zum Eingang der Familiengruft. Opa erscheint und Du solltest mit Ihm reden. Wieder gibt es wichtige Hinweise für Dich. Nachdem Du mit Opa geredet hast gehe zurück ins Schloss und dort ins Labor. Benutze den Schwefel, den Salpeter, die Holzkohle, den Schaufelstiel und die Kanonenkugel mit dem Mörser. Danach benutze die Zündschnur mit der Kanonenkugel. Nun hast Du eine kleine Bombe. Diese Bombe benutzt Du mit dem Schild (Raum langer Gang Mitte rechts). Benutze das Feuerzeug mit der Bombe und warte was passiert. Wenn die Bombe explodiert ist liegt ein Schwert auf dem Boden. Benutze das Amulett mit dem Schwert und Du kannst das Geisterschwert nehmen. Gehe in den Speisesaal und dort durch die Tür in den Raum mit dem Grundstein. Rede mit dem Grundstein und erfahre etwas über den Stein der Weisen.



Nachdem Du jetzt weißt wie der Grundstein aussieht, begebe Dich wieder nach draußen ins Freie und benutze die Lupe mit dem Kieselstein links neben dem Brunnen. Nachdem Du dies gemacht hast, weißt Du das es der Stein der Weisen ist und Du nimmst ihn an Dich. Mit dem Stein begibst Du dich in den Heizungsraum und benutzt die Zange mit dem Stein. Danach benutzt Du die Zange mit dem Ofen und hebst den Stein wieder auf. Gehe in den Raum mit dem Schrank und benutze den Stein mit dem Gitter. Anschließend benutzt Du die Säge mit dem Gitter. Jetzt kannst Du durchgehen und gelangst in einen dunklen Raum. Hier musst Du dir mit der Tastatur eine Weg zum anderen Ende bahnen. Folge dem Weg unten.



by Andreas Nöting 2005

Nachdem auch das geschafft ist, gelangst Du in den Raum mit dem Golem. Hier nimmst Du die Brechstange.



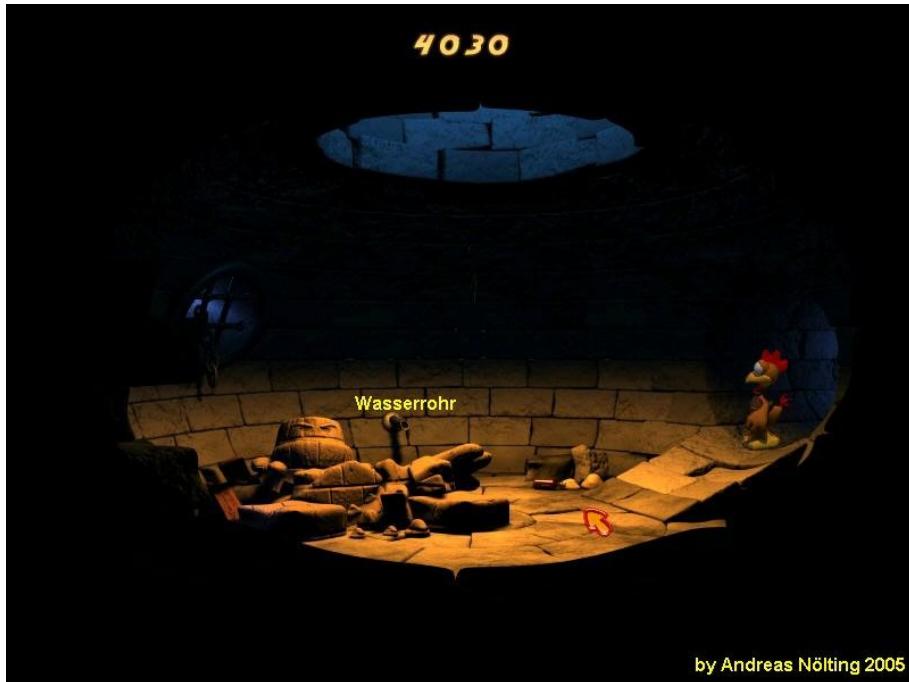
by Andreas Nöting 2005

**Verlasse diesen Raum wieder und begebe Dich zum Eingang der Familiengruft. In der Gruft angekommen musst Du mit dem Geisterschwert gegen die Geister kämpfen. Dieses Minigame wird mit der Tastatur gespielt. Mit den Pfeiltasten kannst Du dich nach rechts und links bewegen und mit den Tasten "C" und "B" kannst Du die Geister erlegen. Sollten die Geister Dich berühren verlierst Du Energie und irgendwann das Spiel. Sollte das der Fall sein kannst Du das Minigame erneut versuchen. Hast Du alle Geister besiegt, öffnet sich ein Sarg und Du kannst die Urne entnehmen.**



by Andreas Nölting 2005

**Gehe jetzt zum Brunnen und benutze die Brechstange mit Ihm. Danach benutzt Du die Urne mit dem Brunnen. Gut getroffen und der Golem ist besiegt. Gehe wieder in den Raum mit dem Golem und Du siehst den zerstörten Golem und ein Wasserrohr in der Wand. Benutze im Inventar die Schere mit dem Krönungsmantel und Du erhältst einen Lappen den Du mit dem Wasserrohr benutzt.**



Wenn der Lappen durchnässt ist geht's wieder in den Heizungsraum und der Lappen wird mit dem Hebel benutzt. Der Ofen geht aus und Du begibst dich zurück zum Arbeitszimmer. Dort befindet sich jetzt der kaputte Fluch. Diesen nimmst Du dir und schaust ihn im Inventar an. Daraufhin erhältst Du einen Diamanten. Nehme noch die Zeitmaschine vom Schreibtisch mit und begebe Dich ins Labor. Dort benutzt Du im Inventar den Diamanten mit der Zeitmaschine und stellst sie dann auf die Arbeitsfläche. Anschließend benutzt Du die Zeitmaschine und es erscheinen 2 Bücher auf dem Tisch. Schau sie Dir noch mal an. Danach kannst Du dann die Geisterfalle nehmen und benutze sie im Inventar mit dem Chili, dem Paprika und dem Tabasco. Jetzt geht es wieder ins Freie und die Geisterfalle wird mit der Tür zum Turm benutzt. Nachdem da etwas passiert ist geht es in den Raum mit dem kaputten Golem und die Geisterfalle wird mit der Abstellfläche benutzt. Der Fluch wird nun eingefangen und Opa erscheint. Unterhalte Dich mit ihm und danach begibst Du dich wieder ins Freie und benutzt das Flugzeug.

Auf geht's nach Ägypten. Während des Fluges hüte Dich vor den Gewitterwolken und den Wanderkrähen. Dieses Minigame wird mit der Pfeiltastatur gespielt.

**Pfeil rechts** = **langsamer fliegen**  
**Pfeil links** = **schneller fliegen**  
**Pfeil unten** = **nach unten steuern**  
**Pfeil oben** = **nach oben steuern**

Nach einer Bruchlandung neben der Alten Maschine sind wir wieder in Ägypten auf dem Flugfeld. Es hat sich aber einiges geändert. Der Händler ist immer noch da und will seine Sachen verkaufen. Schau Dir zuerst das rote Flugzeug an und Du bekommst Getriebeöl. Dann gehe zum Händler und nehme Dir nacheinander die Karte, das Blasrohr, das Kartenspiel, den Löwenzahn und das Eselsohr. Handeln ist bei diesem Abenteuer nicht mehr möglich. (schade)



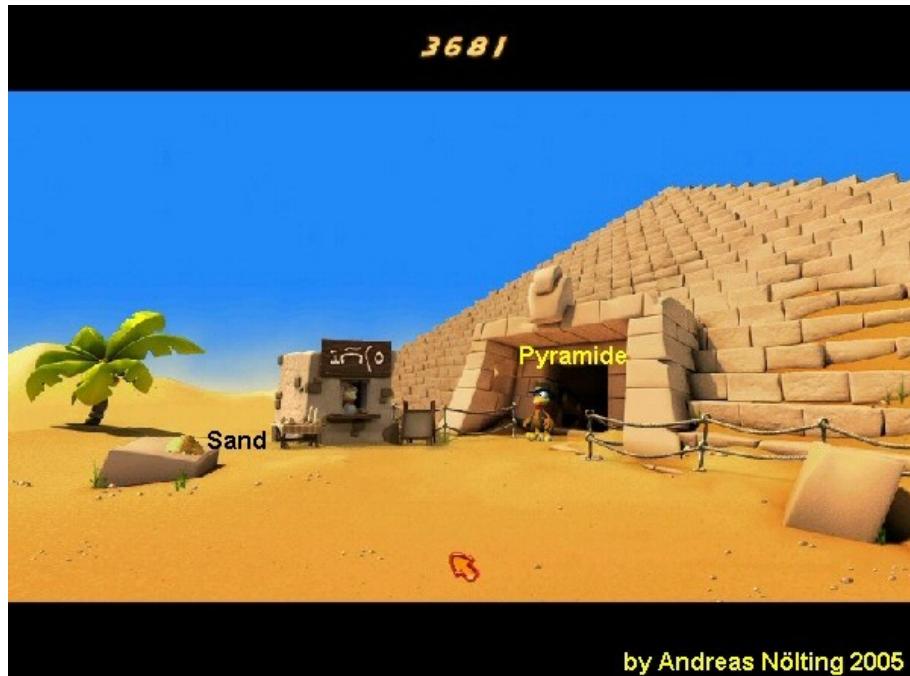
Klick im Inventar auf die Karte (oder auf der Tastatur das K) und Du kannst zur Expedition gehen. Rede dort mit dem Goldgräber.



Wieder mit der Karte diesen Ort verlassen und nach Inshalalala gehen. In Inshalalala redest Du mit dem Wächter, dem Propheten und dem Verkäufer. Mit dem Verkäufer solange bis Du eine Puppe von ihm erhältst. Danach gehe in die Spielhölle und rede mit Habib bis Du das Glücksrad drehen darfst.



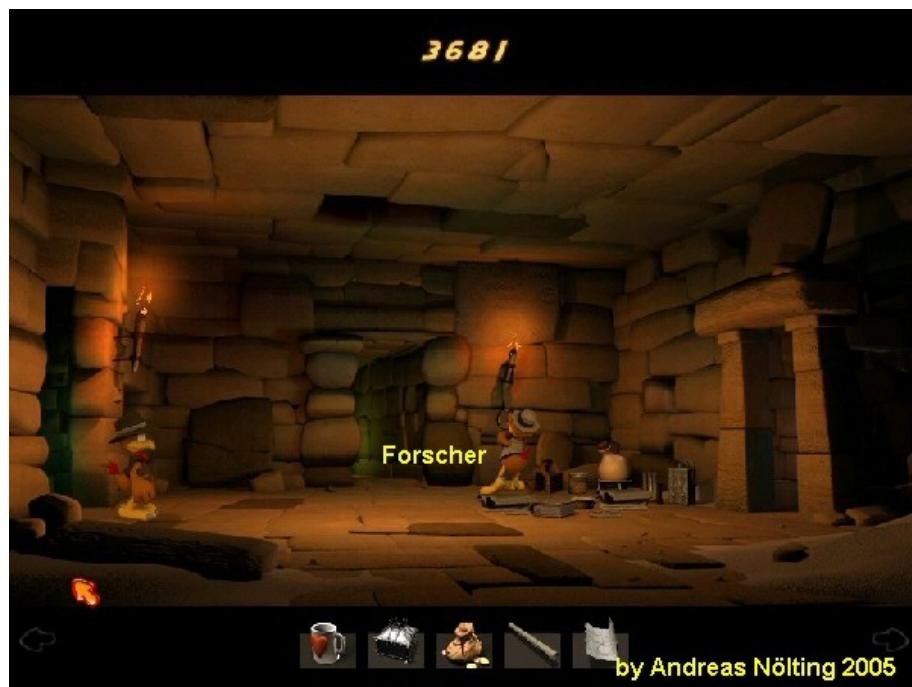
Leider verlierst Du das Spiel und begibst dich daraufhin wieder zur Expedition. Rede mit dem Goldgräber und Du bekommst einen Kummerkasten. Gehe wieder nach Inshalalala zurück in die Spielhölle. Du benutzt den Kummerkasten mit Habib. Spreche jetzt solange mit Habib bis Du erneut das Glücksrad drehen darfst. Diesmal gewinnst Du und bekommst von Habib dafür den Einlochbohrer, den Kamm, das Gebiss, die Sandale und das Foto. Jetzt geht es zur großen Pyramide. Dort angekommen benutzt Du deine Tasse mit dem Sand auf dem Stein.



Betrete nun die Pyramide und gehe durch den rechten Durchgang in den nächsten Raum und nochmals rechts in den Raum. Dort entdeckst Du in der Wand eine Vase. Benutze das Blasrohr mit der Vase die daraufhin kaputtgeht und ein Diamant auf den Boden fällt. Diesen Diamanten nimmst Du mit.



Verlasse diesen Raum bis du wieder am Eingang bist. Dort gehst Du dann links in den Raum und führst ein Gespräch mit dem Forscher bis er Dir sagt, was für ein Werkzeug er brauchen könnte.

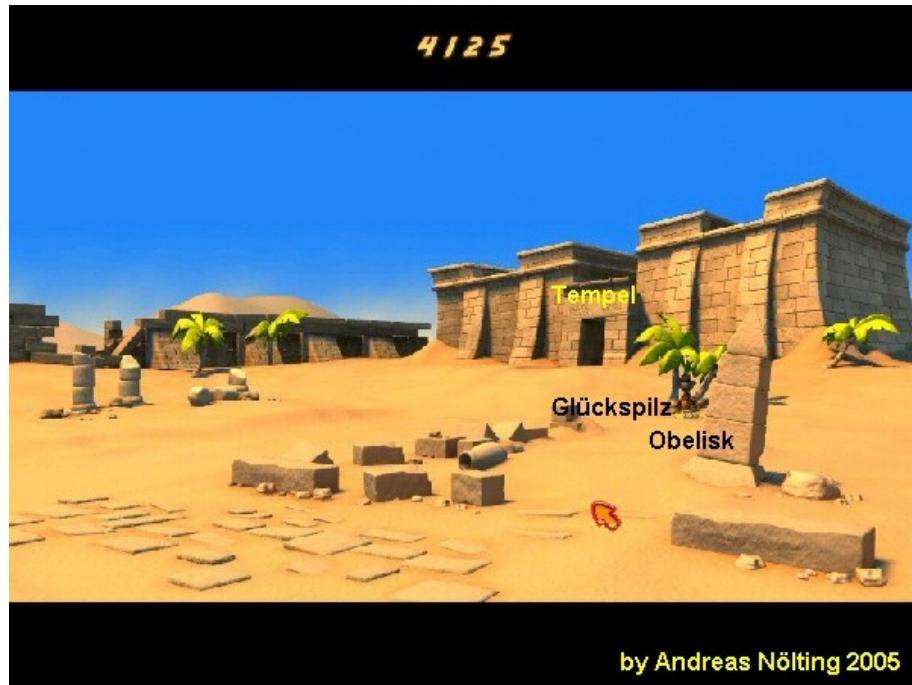


In der Pyramide kannst Du noch mehr Räume betreten und mit verschiedenen Touristen sprechen.

Solltest Du dazu keine Lust haben, verlasse die Pyramide und gehe zur Expedition um erneut mit dem Goldgräber zu sprechen. Er überlässt Dir ein Brett mit Stein. Dann geht's wieder in die Pyramide zum Forscher und benutze den Stein im Brett. Im Tausch bekommst Du eine Keinlochflöte. Verlasse erneut die Pyramide und begib Dich zur Oase. Dort redest Du mit dem Wächter und benutzt das Kartenspiel mit ihm.



Gehe kurz nach Inshalalala und gleich wieder zurück zur Oase. Der Wächter ist jetzt eingeschlafen und Du kannst Dir den Wächter anschauen. Du bekommst dadurch einen Lageplan, den Du dir im Inventar anschauust. Auf der Karte ist jetzt ein neuer Ort (der Tempel) verzeichnet. Gehe auch direkt zum Tempel und benutze da den Obelisen, der daraufhin umstürzt und Du dir ein Seil nehemn kannst und nehme auch den Glückspilz an Dich.

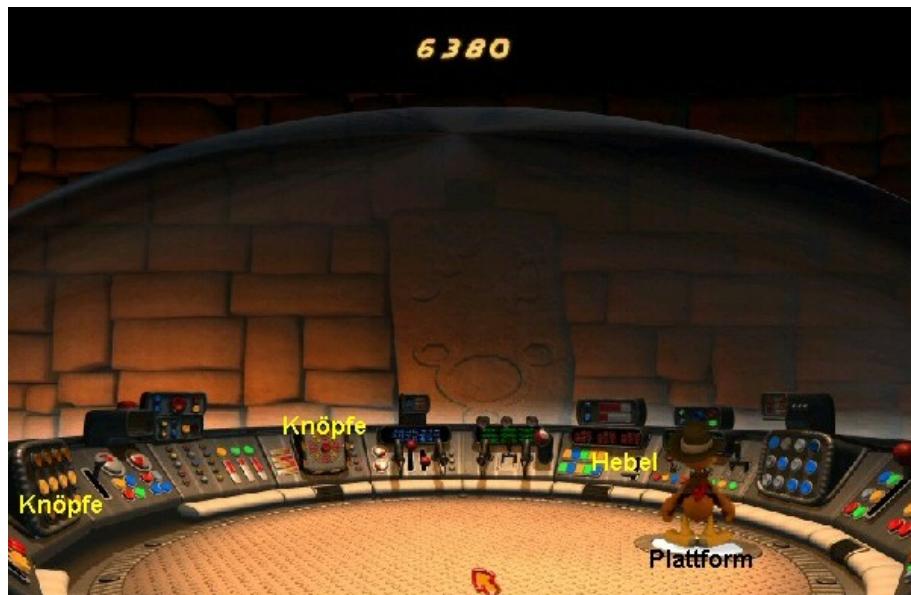


Betrete den Tempel und rede mit dem Wächter bis du erfährst wie er heißt.



by Andreas Nöting 2005

Verlasse den Tempel wieder und gehe nach Inshalalala. Dort benutze das Foto und die Puppe nacheinander mit dem Propheten. Nachdem Du alles über diese Sachen erfahren hast, benutze das Foto mit der Puppe im Inventar. Danach begebe Dich zur Oase und benutze die Puppe mit dem Stein. Jetzt gehe zurück in den Tempel. Der Wächter liegt am Boden und Du kannst die Konsole benutzen. Spiele nun dieses Minigame. Du musst mindestens 1234 Punkte erreichen um zu gewinnen. Solltest Du es nicht schaffen probiere es gleich noch mal. Nach gewonnenem Spiel erschein in der Halle ein Ufo das Du durch das Licht betreten kannst. Bist Du im Ufo siehst Du viele Knöpfe und Hebel.



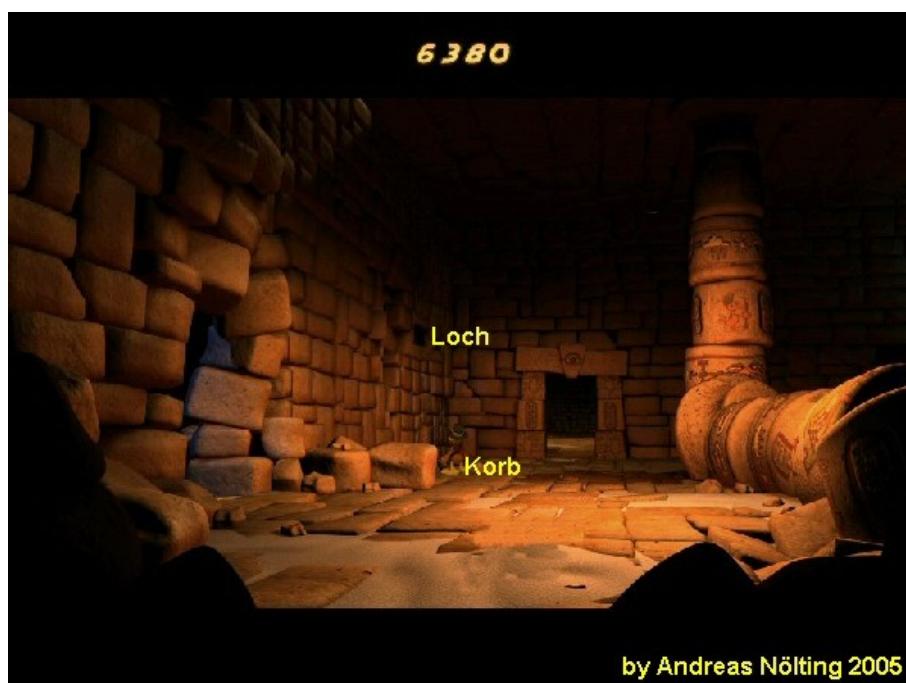
by Andreas Nöting 2005

Benutze zuerst die linken Knöpfe damit alles ins Laufen gebracht wird. Danach benutzt Du den grauen Hebel (siehe Bild) und wirst in ein Haus in Inshalalala gebeamt. Dort angekommen redest Du mit dem linken Wächter (Afrim) bis Du einiges über die

Pyramide auf dem Sockel erfahren hast. Die Pyramide kannst Du dann nehmen und dich aus dem rechten Ausgang aus dem Haus begeben. Gehe danach wieder in den Tempel und ins Ufo.



Wieder im Ufo angekommen benutze die Knöpfe in der Mitte. Durch einen Klick auf den roten Knopf beginnt erneut ein Minigame. Hier wird mit der Maus gespielt und Du musst versuchen die grünen Pfeile sobald sie sich weiß färben anzuklicken. Hast Du es geschafft, feuert das Ufo 3 Schüsse ab und es bringt eine Mauer zum einstürzen. Verlasse das Ufo durch betreten der Plattform und gehe durch das Loch in der Wand. Im nächsten Raum siehst Du einen Korb. Benutze das Seil mit dem Korb und gehe in den nächsten Raum.



Dadurch das der Steinquader immer wieder auf die Steinbrücke fällt ist kein Durchkommen zur anderen Seite. Gehe einen Raum zurück und benutze den Einlochbohrer mit der Keinlochflöte im Inventar. Du erhältst eine Einlochflöte, die Du mit dem Korb benutzt. Nachdem Du dir so eine Klettermöglichkeit geschaffen hast, benutzt Du die Tasse mit dem Loch oben in der Wand. Das Getriebe wird Außer Betrieb gesetzt und Du kannst über die Steinbrücke gehen.



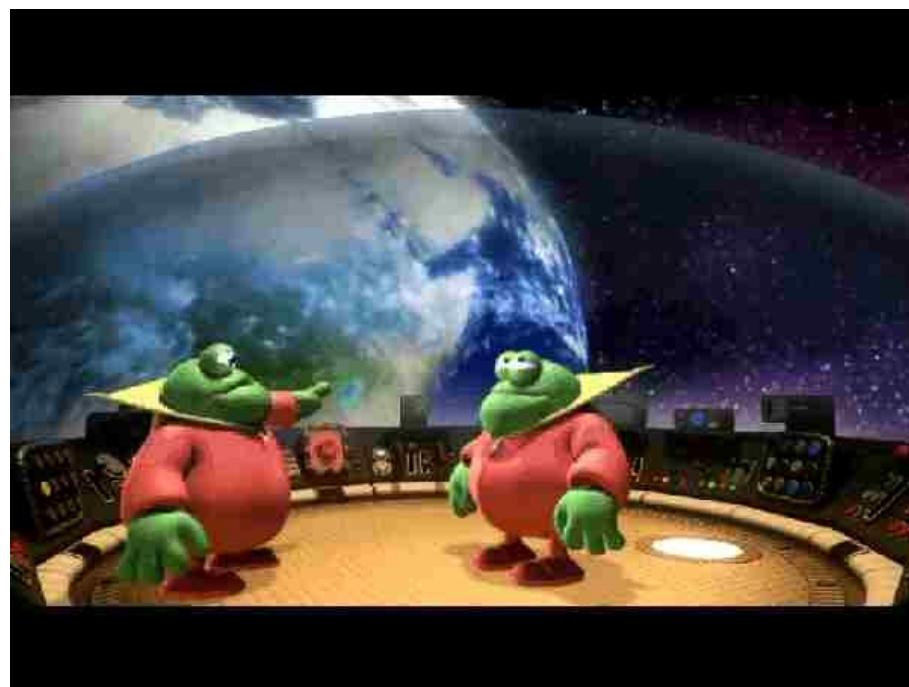
Wenn Du im nächsten Raum bist betrete den Mechanismus zum öffnen des Gitters und bleibe auf dem Stein stehen. Nun benutze die kleine Pyramide aus dem Inventar mit dem Durchgang. Die Pyramide wird nun durch das Gitter geworfen und Du gehst zurück ins Ufo.



**Benutze im Ufo erneut den Hebel, den Du vorhin schon einmal benutzt hast. Du wirst hinter das Gitter gebeamt und gehst durch den Ausgang rechts vom Gitter. Du gelangst so in die Schatzkammer des Fluchs. Benutze nun die Geisterfalle mit dem Podest und warte was passiert.**



**Du hast nun keinen Einfluss mehr auf das Spiel, da es hier zu Ende ist. Die große Pyramide versinkt im Wüstensand und die Außerirdischen kommen. Das Ufo im Tempel fliegt davon.**



**Es war wieder ein Spannendes und Erfolgreiches Abenteuer für unser geliebtes Huhn.**

**[Highscores](#) könnt Ihr auf Evi's Homepage eintragen.**