

Komplettlösung Runaway 2 – The Dream of the Turtle

von [Kerstin Häntsch](#)

Brian und Gina sind wieder unterwegs und sie landen gleich mal im Dschungel. Allerdings getrennt voneinander. Mit der rechten Maustaste kann man zwischen der Lupe zum Ansehen von Gegenständen und der Hand zum Nehmen von Gegenständen wechseln. Mit der linken Maustaste führt man dann das Ansehen bzw. Nehmen aus. Im Inventar kann man sich alle Gegenstände genauer ansehen. Wenn es irgendwo einen Weg oder Ausgang gibt wird das durch einen Pfeil angezeigt. Klickt man den Pfeil doppelt an, dann wechselt man schneller in den nächsten Bildschirm. Manche Aktionen lassen sich erst machen nachdem man entweder ein bestimmtes Gespräch geführt hat oder einen bestimmten Gegenstand gefunden hat. Bei den Gesprächen sollte man immer alle Themen durchgehen.

Kapitel 1: Dschungelfieber

Absturzstelle:

- Brian sieht sich im abgestürzten Wasserflugzeug um
- das Gepäckfach ansehen (ist verschlossen)
- die Kisten rechts ansehen
- in den Kisten sind Spielzeughunde
- **ein Carpote Hündchen nehmen** und im Inventar genauer ansehen (hat einen Tank)
- **die Glasscherbe beim Eingang mitnehmen**
- nach links gehen
- die Sachen auf dem Boden ansehen und nehmen
- Brian nimmt nur **die Haarklammer** von Gina mit
- ins Cockpit gehen
- das mittlere Handschuhfach öffnen und **das Fernglas und den Whiskey nehmen**
- das Handschuhfach links vom Piloten ansehen
- Brian nimmt sich **die Lupe**
- rechts im Handschuhfach (beim Copiloten) steht eine Thermoskanne, aber die will Brian nicht nehmen
- **den Hebel links benutzen**
- damit öffnet Brian die Vorderluke
- das Wasserflugzeug verlassen
- zur Vorderluke gehen und das Bugfach ansehen
- blöderweise schließt sich die Luke bevor Brian in das Fach sehen kann
- wieder in das Wasserflugzeug gehen und ins Cockpit
- **den Hebel wieder benutzen und dann die Haarklammer mit dem Hebel benutzen**
- nun ist der Hebel verkeilt
- das Wasserflugzeug wieder verlassen
- von oben kommt etwas geflogen
- es ist ein Ausweis von Otto
- **das Bugfach ansehen**
- Brian nimmt sich den **Wasserkanister und das Werkzeug** (mehr will er jetzt nicht mitnehmen)
- nach links gehen
- hier ist die Tragfläche
- überall kommen Sonnenstrahlen durch die Bäume
- Brian kann in die Baumkronen sehen (links oben im Bildschirm)

- das **Fernglas mit den Baumkronen benutzen**
- im Baum hängt eine Tasche
- nach rechts gehen

Treibsand:

- hier kommt Treibsand
- ein Lemure verschwindet gerade
- den Vorsprung, den Felsen und den umgestürzten Baum ansehen
- im Treibsand liegt eine Brille
- die Brille ansehen
- die **Brille nehmen** (Brian holt sich automatisch einen Ast um die Brille aus dem Treibsand zu fischen)
- den Felsen benutzen
- Brian versucht an dem Felsen nach oben zu klettern, aber der Felsen ist zu rutschig

Absturzstelle:

- im Inventar die **Scherbe mit der Brille benutzen** (gibt ein Gummiband)
- dann die **Scherbe mit dem Ast benutzen**
- nun das **Gummiband mit dem Ast benutzen** (ergibt eine Schleuder)
- die **Schleuder mit der Baumkrone benutzen** (Brian nimmt sich selber einen Stein)
- die Tasche fällt vom Baum
- die **Tasche nehmen** und im Inventar ansehen und öffnen
- ein **Schlüssel** kommt zum Vorschein
- der Schlüssel ist allerdings in zwei Teile zersprungen
- die **Lupe mit dem Lichtstrahl benutzen**
- das **Werkzeug mit der Lupe benutzen**
- die **verlängerte Lupe mit dem Lichtstrahl benutzen**
- Brian stellt die Lupe auf
- den **Schlüssel mit der Lupe benutzen**
- nun sind die beiden Teile wieder miteinander verschweißt
- ins Wasserflugzeug gehen
- den **Schlüssel mit dem Gepäckfach benutzen**
- der Schlüssel lässt sich nicht benutzen wegen der abstehenden Schweißnaht
- die **Glasscherbe mit dem Schlüssel benutzen** um die Schweißnaht zu glätten
- das Gepäckfach ist offen und Brian sieht sich an was da alles drin ist
- er nimmt nur **die Schneeschuhe**
- das Wasserflugzeug verlassen
- das **Bugfach ansehen** und Brian nimmt eine **Dose Antirutschspray** mit

Treibsand:

- Brian benutzt die **Dose Antirutschspray mit dem Felsen**
- dann klettert er auf den Felsen
- das klappt diesmal auch, aber dann taucht der Lemure auf und Brian kommt nicht weiter
- im Inventar **den Wasserkanister mit dem Carpote Hündchen benutzen**
- dann das **Carpote Hündchen mit der Stelle benutzen wo der Lemure immer sitzt**
- Brian versteckt sich
- der Lemure interessiert sich für das Hündchen und das Wasser

- dann wirft er aber das Hündchen in den Treibsand
- Brian geht zum Flugzeug und holt ein neues Hündchen
- diesmal den **Whiskey in das Hündchen füllen**
- das **Hündchen wieder mit der Stelle benutzen wo der Lemure sitzt**
- der Lemure kommt und trinkt den Whiskey
- Brian nimmt den Lemuren und das Hündchen
- nun **klettert Brian wieder auf den Felsen** und über den umgekippten Baum kommt er zu dem Vorsprung
- weiter gehen bis zur Hängebrücke

Hängebrücke:

- Brian findet die Brücke nicht gerade stabil
- die **Schneeschuhe mit der Brücke benutzen**
- so kommt Brian über die Brücke

Kapitel 2: Surfin `Mala

Militärcamp:

- Brian spricht mit den Soldaten
- er darf zum Colonel
- aber erst kommt er zum Sohn vom Colonel (Leslie)
- während Leslie den Besuch von Brian beim Colonel ankündigt, **sieht sich Brian das Heft auf dem Tisch an** (sind Notizen von Leslie und die Schrift ähnelt der Schrift von Brian)
- Brian darf zum Colonel und er spricht mit ihm (über alles sprechen)
- der Colonel weiß von keiner Frau und die Insel gehört ihm
- nach dem Gespräch steht Brian wieder vor dem Camp
- nach links gehen und das große Plakat ansehen
- **die Pfosten ansehen** (sind Bewegungsmelder)
- nach rechts gehen und der Landstraße nach Süden folgen
- Brian landet am Strand (hier gibt es mehrere Gebäude)

Strand / Bar:

- Brian geht zur Bar
- hier ist Lokelani
- **Brian spricht mit ihr (alle Themen)**
- er sollte erfahren das ein Typ in Mönchskutte noch auf der Insel ist und das Kai und Knife mit seinem Sohn Koala in einer Hütte in der Bucht wohnen und das Knife ein Motorboot hat
- außerdem sollte er von Lokelani erfahren das sie mal Visagistin war und das sie noch alles da hat um aus einer Person eine andere Person zu machen und dazu braucht sie nur ein Foto von der Person die verändert werden soll und ein Foto von der Person in die sie verändert werden soll
- Brian sollte sich auch die Namen der vielen Ex Freunde von Lokelani merken
- nach dem Gespräch sieht sich Brian die Flaschen an und die Servietten
- versuchen mit dem Kakadu Aolani zu sprechen
- die **Tafel mit Kreide ansehen und nehmen**

- den Aschenbecher auf dem Boden ansehen und daraus die **Zigarrenhülse nehmen**
- die Bar verlassen

Strand / mechanischer Stier:

- Brian geht zum mechanischen Stier
- der scheint defekt zu sein
- **die Klappe ansehen**
- durch die Klappe steigen
- Brian kann da nichts machen

Strand / Holzkonstruktion:

- hier können Touristen Fotos machen lassen
- Brian sieht sich die Puppe mit Kamera an und die Plattform
- die Holztafel ansehen
- **hinter die Kulisse gehen**
- hier gibt es einen Einwurf für Chips, aber Brian hat keinen Chip
- die Anleitung ansehen
- dann wieder nach vorn gehen

Strand / Hütte:

- zur Hütte gehen
- hier sitzt ein Kuttenträger
- **Brian spricht mit dem Kuttenträger**
- das Gespräch ist aber etwas einseitig, weil der Kuttenträger nur mit dem Kopf nickt oder den Kopf schüttelt
- **Brian gibt dem Kuttenträger die Tafel**
- nun kann er seine Antworten aufschreiben
- leider ist die Kreide zu schnell alle und Brian muss erst neue Kreide besorgen
- **das Kabel ansehen**, das über dem Geländer hängt
- Brian **versucht das Kabel zu nehmen** (geht nicht)
- das **Kabelende ansehen** (es ist verknotet)

Strand / Bar:

- **Brian geht wieder zur Bar und spricht mit Lokelani** (nach mechanischem Stier und Fotoautomat fragen, auch nach Kreide fragen)
- das große Gebäude am Strand beherbergt das Touristenbüro und Seafood , aber beides ist geschlossen
- vor dem Gebäude steht ein Soldat

Strand / Soldat:

- **Brian geht zu dem Soldaten und spricht mit ihm**
- der Soldat heißt O` Connor und hält Brian für einen Offizier
- er würde alles für Brian machen, außer ihn ins Camp bringen
- O` Connor darf nur Professor Pignon ins Camp bringen
- er zeigt Brian ein Bild von dem Professor

- **nach Kreide fragen** (er hat keine, weiß aber wie man welche herstellt)
- O`Connor kann schnell auf Bäume klettern, aber er braucht dazu ein Seil
- nach dem Gespräch geht Brian zur Landstasse (es erscheint eine Karte und Brian kann aussuchen wo er hingehen will)

Bucht:

- Brian geht zur Bucht
- **er spricht mit Knife**
- das **Seil nehmen und die Plastikdose mit Puder**
- **mit Kai sprechen**
- die Schildkröte aus Sand ansehen
- nach links gehen zur Anlegestelle vom Motorboot
- hier den **Werkzeugkasten nehmen**
- die Bucht verlassen

Strand / Soldat:

- **Brian geht zu O`Connor und spricht mit ihm**
- der Soldat weiß wie man Kreide herstellt
- er klettert gern auf Bäume und **Brian gibt ihm das Seil**
- der Soldat klettert auf die Palme und Brian nutzt die Zeit und **nimmt sich das Foto von dem Professor aus dem Buch**, das auf dem Auto liegt
- Brian hat das Foto rechtzeitig bevor O`Connor wieder vom Baum kommt
- im Inventar die **Dose mit Puder mit der Zigarrenhülse benutzen**
- die Palme ansehen
- da ist überall Harz dran
- die **Zigarrenhülse mit dem Harz von der Palme benutzen**
- schon hat Brian wieder **ein Stück Kreide**
- vor dem Gebäude mit dem Touristikbüro gibt es einen Kellereingang

Strand / Kellereingang:

- Brian sieht sich den Container an
- er **holt ein Stück Butter aus dem Container**
- der Kellereingang selber ist verschlossen
- das Brett ansehen
- es lässt sich nicht einfach so beseitigen

Strand / mechanischer Stier:

- Brian benutzt den Werkzeugkasten mit der Klappe
- das bringt wohl nichts

Strand / Hütte:

- **Brian gibt dem Kuttenträger die Kreide**
- im weiteren Gespräch stellt sich heraus das der Kuttenträger Joshua (aus Teil 1 bekannt) ist
- **Brian fragt Joshua ob er den mechanischen Stier reparieren kann**
- Joshua kann sich aber erst gar nicht an Brian erinnern

- wenn er Brian erkennt, fragt er ihn noch einmal nach der Reparatur
- die beiden gehen zum mechanischen Stier

Strand / mechanischer Stier:

- **Brian gibt Joshua den Werkzeugkasten und die Butter**
- dann lässt er ihn arbeiten
- Brian verlässt mal kurz den Stier und geht dann wieder hin
- auf dem Boden liegt die restliche Butter
- **Brian nimmt die Butter wieder mit**
- dann **mit Joshua sprechen**
- er sagt der Stier funktioniert wieder, aber es fehlt der Strom

Strand / Holzkonstruktion:

- Brian geht zum Fotoautomaten
- er **benutzt den Lemuren mit der Plattform** (Lokelani hatte gesagt das unter der Plattform sicher Chips liegen)
- der **Lemure holt auch einen Chip, aber dafür will er ein Bier**

Strand / Bar:

- Brian spricht mit Lokelani
- **er sagt das er ein Bier möchte**
- Lokelani möchte wissen ob Brian ihr eigentlich immer zuhört und er soll erst einige Fragen beantworten
- hier sind die Antworten

1. Milo
2. Lopati
3. Tiru
4. Russe

- Brian **bekommt nun das letzte Bier**

Strand / Hütte:

- Brian benutzt die **Butter mit dem Kabelende** und kann es so lösen
- er **steckt das Kabel ein**

Strand / Kellereingang:

- **Brian benutzt das Kabel mit dem Brett vor dem Eingang**
- dann zieht er am Kabelende, aber seine Kraft reicht nicht dafür

Strand / O`Connor:

- **Brian geht zu O`Connor und sagt ihm er soll noch einmal auf den Baum klettern**
- Brian **leiht sich den Humvee und benutzt ihn um mit dem Kabel die Kellertür zu öffnen**

- das **Kabel nimmt Brian wieder mit**

Strand / Kellereingang:

- **Brian öffnet die Kellertür und steigt in den Keller**
- er sieht sich den Stromverteiler an und die Riesenflasche
- die Bretter ansehen und den Generator
- die Fässer ansehen und die Lampe
- die **Lampe einschalten**
- die Kammer unter der Treppe ansehen
- Brian findet einen **Metalldetektor**
- die Stromversorgung benutzen
- es gibt hier mehrere Schalter
- **die Schalter für Visitor Center, Seafood und Lokelani abschalten**
- **die Schalter für den mechanischen Stier und den Fotoautomaten einschalten**
- den Keller verlassen

Strand / mechanischer Stier:

- **Brian spricht mit Joshua**
- der Stier funktioniert und Brian probiert ihn aus

Strand / Holzkonstruktion:

- **Brian gibt das Bier dem Lemuren**
- dafür bekommt er den Chip
- Brian geht hinter die Kulisse
- **er benutzt den Chip mit dem Schlitz**
- nun lässt er sich zusammen mit Lokelani fotografieren
- er **nimmt das Foto** sobald es fertig ist
- Brian verlässt den Strand und geht zur Landstraße

Bucht:

- **Brian spricht mit Knife**
- er sagt ihm das er etwas gefunden hat wo er surfen kann, nämlich auf dem mechanischen Stier
- dafür darf sich Brian das Motorboot ausleihen (das Fluchtfahrzeug ist also schon mal da)
- Brian und Knife gehen zum Strand

Strand / Bar:

- **mit Lokelani sprechen** (nach PC Bearbeitungsprogramm fragen)
- Lokelani sagt sie braucht die zwei Fotos
- **Brian gibt Lokelani das Foto vom Professor und sein Foto**
- Lokelani ist dann kurz weg
- in der Zeit verscheucht der Lemure den Kakadu
- Lokelani kommt zurück und **gibt Brian ein gefälschtes Foto**
- dann bekommt sie mit das der Kakadu weg ist
- das gibt Ärger

Strand / Soldat:

- **Brian geht zu O`Connor und sagt ihm er soll den Kakadu von der Palme holen**
- das tut er auch, aber der Kakadu ist jetzt ziemlich steif (ob Kai da helfen kann als Schamane)
- Brian hat in noch heimlich das gefälschte Foto in das Buch gelegt

Bucht:

- **Brian gibt Kai den Kakadu**
- der kann aber nichts machen, weil er die Hütte von seinem Vater nicht wieder findet
- Brian muss erst die Hütte finden
- außerdem braucht Kai seine Beinprothese (erfährt man im Gespräch über den einbeinigen Surfer; Kai sagt das Koala mit der Prothese gespielt hat)
- die Bucht verlassen

Camp:

- mit dem Soldaten sprechen
- Brian darf zum Colonel
- während Leslie ihn anmeldet, **sieht sich Brian das Heft auf dem Tisch an und benutzt es**
- er kann etwas in das Heft schreiben und entscheidet sich für **„unbewohnte Hütte im Nordosten der Insel lokalisieren“**
- dann kommt er zum Colonel (das Gespräch kann man aber gleich beenden)
- Brian steht dann wieder vor dem Camp
- nun spricht Brian wieder mit dem Soldaten und darf zum Colonel
- Brian muss eine Weile warten, dafür **hört er von Leslie die Koordinaten für die Hütte**
- die Daten schreibt sich Brian schnell auf
- beim Colonel das Gespräch gleich beenden

Strand / Soldat:

- Brian spricht mit **O`Connor und fragt ihn nach einem GPS Gerät**
- der hat das Gerät verloren und ein Junge war in der Nähe
- das kann nur Koala gewesen sein

Bucht:

- den **Metalldetektor mit der Schildkröte aus Sand benutzen**
- Brian findet die **Prothese** und nimmt sie mit
- in die Hütte gehen
- hier ist Koala (der Sohn von Knife)
- die **Videokonsole ansehen (es ist das GPS Gerät)**
- Brian nimmt sich das GPS Gerät, das heißt er versucht es, denn Koala beißt ihn
- den **Lemuren mit Koala benutzen**
- das GPS Gerät fliegt aus dem Fenster und Brian holt es sich
- im Inventar den **Zettel mit den Koordinaten mit dem GPS Gerät benutzen**
- Brian sucht die unbewohnte Hütte und findet sie

Hütte:

- in die Hütte gehen
- den Altar ansehen und die Utensilien
- die Hütte wieder verlassen

Bucht:

- **Brian gibt Kai die Beinprothese**
- mit Kai sprechen und ihm sagen das er die Hütte gefunden hat
- die beiden gehen zur Hütte

Hütte:

- Kai setzt sich auf den Altar
- dann fällt ihm ein das er ein Schamanenbuch braucht
- Brian sieht sich die **Schildkrötenpanzer** an und nimmt einen
- die Hütte verlassen
- die Gräber rechts ansehen
- wieder in die Hütte gehen
- **mit Kai sprechen und nach dem Schamanenbuch fragen** (wo wird es normalerweise aufbewahrt; es hat Metall dran)
- die Hütte verlassen und den **Metalldetektor mit den Gräbern benutzen**
- Brian findet das Grab von Kais Großvater
- den **Schildkrötenpanzer mit dem Grab benutzen**
- Brian findet das **Schamanenbuch**
- in die Hütte gehen und **Kai das Buch geben**
- der schafft es den Kakadu wieder lebendig zu machen
- **Brian bringt den Kakadu zu Lokelani**
- die macht nun aus Brian den Professor
- Brian geht als Professor zu O`Connor und lässt sich ins Camp bringen

Kapitel 3: Simpler als eine Amöbe:

im Camp:

- Brian kommt als Professor zum Colonel
- Chapman bringt Brian zu seinem Arbeitsplatz im Tempel

Tempel:

- Brian soll die A.M.E.B.A aktivieren, aber er hat keine Ahnung was das überhaupt ist
- **den PC ansehen und benutzen**
- den Koffer ansehen
- die Leiter ansehen und nach oben klettern
- nach vorn laufen und dann nach links
- hier steht ein Eimer mit einer Reparaturpaste
- außerdem hängt da ein Läufer
- den Läufer ansehen
- das **Klebeband nehmen**

- wenn Brian eine Weile da oben ist meldet sich der Colonel und fragt wo er ist
- dann muss Brian wieder nach unten
- die Überwachungskamera ansehen
- unten sieht sich Brian die Kisten links an
- er findet in einer Kiste **eine Kamera**
- auf dem Tisch rechts steht ein Farbeimer
- Brian kann sich eine **Plastiktüte nehmen**
- durch die Tür links kann Brian nicht gehen ohne das sich gleich der Colonel meldet
- Brian benutzt **die Kamera mit der Überwachungskamera**
- nun macht Brian eine Aufnahme von sich am PC und dann lässt er die Aufzeichnung als Endlosschleife laufen
- nun kann sich Brian überall hin bewegen
- in den Raum links gehen
- hier ist ein Kristallwürfel mit einer Bowlingkugel drin
- am Kristallwürfel gibt es einen Schlitz
- den Raum verlassen
- rechts hinaus gehen
- die Statue (Hühchengott) ansehen und die Symbole an der Wand
- Richtung Hinterausgang gehen
- das geht aber nicht, weil es dort eine Wache gibt
- nach draußen gehen

vor dem Tempel:

- Brian spricht mit O`Connor
- der hat aber wirklich von nichts eine Ahnung
- nach dem Gespräch fällt O`Connor ein das er noch einen Umschlag für Brian hat
- **der Umschlag ist von Lokelani**
- im Inventar sieht sich Brian an was in dem Umschlag ist
- er findet einen Brief von Lokelani und **einen Ring**
- Brian geht wieder in den Tempel

Tempel:

- Brian benutzt den **Ring mit dem Koffer**
- er nimmt sich folgendes aus dem Koffer: **eine aktivierte Karte, eine Sonnenbrille, einen Neuralisator und einen Katalysatorhandschuh**
- Brian geht nach draußen

vor dem Tempel:

- Brian spricht mit O`Connor (er weiß das Brian nicht der Professor ist)
- das sagt er erst nach dem Gespräch
- nach dem Gespräch **benutzt er den Neuralisator mit O`Connor**
- das Gerät scheint nicht zu funktionieren, aber Brian hat jetzt **3 Murmeln**
- Brian sagt zu O`Connor das er niemandem sagen darf wer er ist
- in den Tempel gehen

Tempel:

- in den Raum mit dem Kristallwürfel gehen

- Brian benutzt **die aktivierte Karte mit dem Schlitz**
- der Würfel verschwindet und auf dem Boden liegt eine Bowlingkugel
- nehmen kann sie Brian nicht
- die **3 Murmeln mit der Kugel benutzen**
- jetzt schwebt die Kugel
- den **Katalysatorhandschuh mit der Kugel benutzen**
- es entstehen zwei schwarze Löcher
- Brian kann damit aber noch nichts anfangen
- er verlässt den Raum
- zum PC gehen
- **die Unterlagen von Simon lesen**
- jetzt weiß Brian wie es funktioniert
- wieder in den Raum mit der Kugel gehen
- die Karte mit dem Schlitz benutzen
- Brian benutzt wieder **den Katalysatorhandschuh mit der Kugel**
- nun soll er sich auf einen Ort konzentrieren und er **wählt die Bucht aus**
- Brian sieht hier Joshua und er fragt ihn nach A.M.E.B.A
- dann wieder den Katalysatorhandschuh mit der Kugel benutzen und die Bucht auswählen
- diesmal ist Joshua damit beschäftigt Zahnarzt zu spielen
- Brian versucht es noch ein drittes Mal mit der Bucht (vorher aber mal kurz den Raum verlassen und dann wieder in den Raum gehen und die Karte mit dem Schlitz benutzen)
- diesmal fragt er Joshua ob die Operation geglückt ist
- dann fragt er nach den **Zahnarztinstrumenten** und bekommt sie
- leider verliert Brian den Katalysatorhandschuh
- den Raum verlassen und die Leiter nach oben gehen
- hier die **Zahnarztinstrumente mit dem Steuerpult benutzen**
- das klappt und Brian fährt auf der Plattform nach oben
- den Mund der Statue ansehen
- in den Mund klettern

Tempel in der Statue:

- Brian sieht sich um
- **die Tasche ansehen und nehmen**
- Brian durchsucht die Tasche und **nimmt die Flasche Stinkazol** (gegen Schlangen)
- **die Peitsche nehmen**
- den **Hut nehmen**, aber das geht nicht, weil unter dem Hut eine Tarantel sitzt
- nach rechts gehen und die Galerie überqueren
- Brian sieht durch ein Guckloch
- es gibt eine Zwischensequenz (ein Gespräch zwischen Tarantula und dem Colonel)
- Tarantula vermisst eine von ihren Taranteln (wird wohl die unter dem Hut sein)
- **Brian sieht sich alles an (Terrarium, Kiste mit Katalysatorhandschuh usw.)**
- zurück gehen zum Hut
- die **Plastiktüte mit dem Hut benutzen und so die Tarantel (Adelina) fangen**
- wieder zu dem Guckloch gehen
- **Adelina mit dem Guckloch benutzen**
- Brian meint das die Idee nicht schlecht wäre, aber die Tarantel sofort zum Terrarium laufen würde
- also geht Brian wieder zurück und verlässt den Mund

- er geht zum Hühnergott
- den **Zahnbohrer mit der Flasche Stinkazol benutzen** (jetzt ist sie offen)
- die **Flasche Stinkazol mit dem Ausgang vom Tiki Tempel benutzen**
- dann wieder zurück in den Mund und dann zum Guckloch
- **Adelina mit dem Guckloch benutzen**
- nun holt sich Brian automatisch **einen Katalysatorhandschuh**
- der Colonel kommt und sagt zu Tarantula das Brian ihn mit der Kamera abgelenkt hat
- Tarantula schnappt sich ihre Waffen und verliert dabei ihr Funkgerät
- **Brian nimmt sich das Funkgerät**
- er geht nach vorn zum Mund, aber er kann nicht aus dem Mund klettern, weil der Colonel schon unten steht
- **die Peitsche mit dem kaputten Ohrring links benutzen**
- Brian meint dann müsste er erst den Colonel ablenken
- **er benutzt dann automatisch das Funkgerät und ruft O`Connor an**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Brian und Joshua flüchten im Motorboot

Kapitel 4: Jener, der weiß redet nicht

Simons Haus:

- Brian und Joshua stehen vor dem Haus von Simon
- **Brian hat ein Handy und eine Brieftasche im Inventar**
- da Joshua das Passwort nicht mehr weiß, kommen sie nicht in das Haus
- Joshua hat Beeren gegessen von denen ihm nun schlecht geworden ist
- sie gehen in eine Schutzhütte in der Nähe

Schutzhütte:

- Brian sieht sich um
- **das Messer nehmen** (neben der Pfanne)
- einen **Holzscheit und die Ölflasche nehmen**
- die Hütte verlassen
- **den Kanister nehmen**
- rechts das Auto ansehen und den Elch
- das **aufgerollte Kabel ansehen** (ist eine Winde)
- den Weg benutzen
- Brian kommt zu Ben, der Bären beobachtet
- **mit Ben sprechen** (nach Beeren fragen; Gegenmittel ist roher Lachs)
- nach dem Bärenkostüm fragen (fehlt noch der Kopf)
- über die Bären sprechen und über die Lachse
- **nach dem Gespräch die Pflanze ansehen und ein Stück davon mitnehmen**
- den Rucksack ansehen (da sind Bärenatzen und eine Flasche mit Essenzen)
- die Beobachtungsausrüstung ansehen
- weiter nach links gehen
- hier ist ein zugefrorener Fluss
- auf den Baumstamm klettern
- Brian sagt es gibt viele Fische unter dem Eis
- nach oben gehen zur Hütte von Ben

Hütte von Ben:

- vor der Hütte ist ein Holzklotz mit einer Axt
- **die Axt ansehen** (mitnehmen will Brian sie nicht)
- die Leiter nach oben in die Hütte gehen
- Brian sieht sich in der Hütte um
- er **nimmt den Eishockeyschläger und die Motorsäge**
- er sieht sich die Gitarre an und das Buch
- die Truhe ansehen und den Ofen
- die Flaschen ansehen
- eine **Flasche mit Bärenessenz von brünstigen Bärinnen mitnehmen**
- an der Tür hängt eine Bambusmatte
- die **Bambusmatte nehmen**
- durch die Tür nach draußen auf den Balkon gehen
- hier die Lampe ansehen und anmachen
- die Tonne ansehen
- den **Gummischlauch nehmen**
- wieder in die Hütte gehen
- dann die Hütte verlassen

Schutzhütte:

- den **Gummischlauch mit dem Pritschenwagen benutzen**
- Brian lässt **Benzin in den Kanister**
- dann den **Kanister mit der Motorsäge benutzen**
- das geht aber so nicht
- also erst noch **die Ölflasche mit dem Kanister benutzen**
- nun ist das Gemisch richtig
- den **Kanister mit der Motorsäge benutzen**
- die Motorsäge geht nun
- **die Motorsäge mit dem Elch benutzen**
- Brian sägt den Kopf ab
- **das Geweih vom Kopf entfernen**
- **das Messer mit dem Elchkopf benutzen**
- Brian macht ein Guckloch in den Kopf
- nun müsste der Kopf nur noch weiß aussehen, dann wäre es ein Bärenkopf für die Verkleidung von Ben
- in die Hütte gehen
- **mit Joshua sprechen**
- ihm sagen das er rohen Lachs essen muss
- das will Joshua aber nicht
- **solange mit Joshua sprechen bis er sagt das er Lachs als Sushi essen würde**
- die Hütte verlassen
- **zu Ben gehen**
- **mit ihm sprechen und nach einem Rezept für Sushi fragen**
- Ben sagt das Brian Archibald fragen soll (der ist Koch)
- Brian fragt wie er ihn finden kann und Ben erzählt das Archibald kam als er Gitarre spielte
- zum Fluss gehen
- die **Motorsäge mit dem Eis benutzen und ein Loch in das Eis sägen**
- ein Bär kommt und lässt Brian nicht an das Eisloch
- zur Hütte von Ben gehen

Hütte von Ben:

- **Brian benutzt die Gitarre** und geht damit auf den Balkon um zu spielen
- Archibald kommt und wirft Brian eine Flasche Bleiche an den Kopf
- **Brian spricht mit Archibald**
- der macht ihm für 1000 Dollar das Sushi, aber Brian muss eine Bambusmatte, Stäbchen, Algenblatt und Lachs besorgen
- **Brian bekommt eine Pfeife**, damit er Archibald rufen kann wenn er alle Sachen hat
- im Inventar hat Brian schon eine Bambusmatte und ein Blatt (Algenblatt)
- fehlen noch der Lachs und die Stäbchen
- **den Holzseil mit der Axt benutzen**
- nun hat Brian die Stäbchen
- wieder in die Hütte gehen und auf den Balkon
- dort **die Flasche mit der Bleiche nehmen**
- die **Bleiche mit dem Elchkopf benutzen**
- die Hütte verlassen und zu Ben gehen
- **Ben den Elchkopf geben**
- der geht nun zu dem Bär am Fluss
- vorher sprüht er sich mit der Essenz aus der Flasche in seinem Rucksack ein
- während Ben weg ist **benutzt Brian die Flasche mit der Essenz aus seinem Inventar mit der Flasche im Rucksack und tauscht sie so aus**
- Ben kommt enttäuscht zurück
- Brian sagt er soll es noch einmal versuchen
- diesmal sprüht er sich unwissentlich mit der Essenz der brünstigen Bärin ein und das wird ein Erfolg
- Ben und der Bär sind weg
- Brian geht zum Fluss
- auf dem Eis liegt eine Bärenpatze
- die **Bärenpatze nehmen** (Eishockeyschläger mit Bärenpatze benutzen)
- den **Eishockeyschläger mit dem Eisloch benutzen**
- so funktioniert es noch nicht mit dem Lachse angeln
- die **Bärenpatze mit dem Eishockeyschläger benutzen**
- nun wieder **den Eishockeyschläger mit dem Eisloch benutzen**
- Brian fängt tatsächlich **einen Lachs**
- zur Hütte von Ben gehen
- die **Pfeife mit dem Weg benutzen wo Archibald verschwunden ist**
- Archibald kommt
- Brian meint er könnte ihm das Sushi gleich in die Schutzhütte bringen
- dafür muss er aber sein Handy hergeben
- Brian gibt Archibald alle Zutaten
- dann geht er automatisch zur Schutzhütte

Schutzhütte:

- **Joshua bekommt das Sushi und isst es auf**
- jetzt weiß er das Passwort wieder
- leider springt er vor Freude auf das Eis und steht nun auf einer Eisscholle
- Brian geht zum Pritschenwagen und **benutzt die Winde**
- dann den **Pritschenwagen benutzen**
- die **Motorhaube öffnen**

- die fällt aber wieder herunter
- den **Eishockeyschläger mit der Motorhaube benutzen**
- die Motorhaube bleibt nun oben
- Motor ansehen
- Brian stellt fest das die Zündkerzen fehlen
- im **Inventar das Messer mit der Motorsäge benutzen**
- nun hat Brian eine **Zündkerze**
- die **Zündkerze mit dem Motor benutzen**
- dann **ins Auto steigen und den Motor starten**
- es hat geklappt
- die Winde kann benutzt werden
- dann folgt eine Zwischensequenz
- am Ende sind Brian und Joshua bei Professor Simon

Haus von Professor Simon:

- Brian benutzt beim Professor den Laptop um mit Sushi Kontakt aufzunehmen
- Tarantula ist ganz in der Nähe und sie versucht auf den Professor zu schießen
- Brian und Joshua flüchten
- Sushi stellt fest das Brian nicht mehr antwortet und macht sich mit Saturn und Rutger auf den Weg um Brian zu helfen

Kapitel 5 : Tauchfahrt in die Vergangenheit

Schiff / Flur:

- Brian wird auf einem Schiff wieder wach und er kann sich nicht mehr an alles erinnern was passiert ist
- das Bild an der Wand ansehen
- die **Glastür ansehen und auch das Tastenfeld daneben**
- Tastenfeld benutzen (braucht Brian erst den Code)
- den Taucheranzug ganz links ansehen
- eine Tür führt zur Neptun Suite

Schiff / Neptun Suite:

- Brian geht in die Neptun Suite
- er sieht sich um
- die **Statue ansehen**
- es ist eine Statue von Neptun und der Dreizack ist locker
- **Brian nimmt den Dreizack**
- sonst ist nichts los in der Neptun Suite
- Brian geht wieder auf den Flur

Schiff / Flur:

- neben dem Taucheranzug ist eine Säule
- **die Säule ansehen**
- es ist ein Aufzug
- den **Aufzug benutzen**

Schiff / Kommandobrücke:

- **Brian trifft hier auf Sushi**
- er unterhält sich mit ihr und erfährt was so alles passiert ist
- nach Dean Grassick fragen und auch nach Saturn und Rutger
- Sushi nach dem Code für die Glastür fragen
- der Code lautet: 0512
- Brian sieht sich noch etwas um
- dann fährt er mit dem Aufzug wieder nach unten

Schiff / Flur:

- Brian geht zur Glastür
- **das Tastenfeld benutzen und Brian gibt den Code ein**
- die Tür öffnet sich

Schiff / Treppe:

- Brian steht vor einer Treppe
- **auf der Treppe sitzt eine Frau**
- Brian spricht mit ihr
- **sie heißt Camille**
- jemand ruft nach ihr und Camille geht die Treppe nach unten
- Brian geht auch nach unten

Schiff / Taucherraum:

- hier ist Dean Grassick
- **Brian spricht mit Dean**
- dann sieht er sich den Bildschirm an und den Feuerlöscher
- die Tauchkammer ansehen
- daneben stehen Tauchkapseln
- weiter rechts stehen Sauerstoffflaschen
- **den Kasten ansehen**
- da sind kurze Schlauchstücke drin
- **Brian nimmt sich ein Schlauchstück**
- dann **nimmt er sich noch ein Schlauchstück** (jetzt hat er 2 Stück)
- die Schwimmflossen ansehen und die Taucherbrillen
- den Ballastgürtel ansehen
- dann wieder die Treppe nach oben gehen

Schiff / Treppe:

- die **Notvitriolen ansehen und benutzen**
- den **Hammer ansehen und den Hydrant**
- die Tür gegenüber der Treppe ansehen
- das Tastenfeld benutzen und so die Tür öffnen

Schiff / Lagerraum:

- die Treppe nach unten gehen

- den Haupthahn ansehen und den Wassertank
- die Tür ansehen und das Tastenfeld ansehen
- das **Intercom ansehen und benutzen**
- den roten Knopf rechts an der Tür ansehen
- den **roten Knopf benutzen**
- die Tür öffnet sich, fällt aber gleich wieder zu
- die Treppe nach oben gehen und den Lagerraum verlassen

Schiff / Treppe:

- Camille sitzt auf der Treppe (falls nicht, dann kurz durch die Tür links gehen und dann wieder zurück)
- Brian spricht mit ihr
- sie erzählt das sie bei einem Wettbewerb gewonnen hat
- Brian fragt sie wo sie herkommt
- **Camille kommt aus Frankreich**
- **Brian meint das es dort keinen guten Wein gäbe**, aber da gibt es gleich Widerspruch
- Camille hat für Dean sogar extra Wein mitgebracht, aber er will ihn nicht
- Brian meint er kennt jemanden der einen guten Wein zu schätzen wüsste
- nach dem Gespräch zum Flur gehen und mit dem Aufzug zu Sushi fahren

Schiff / Kommandobrücke:

- **Brian spricht mit Sushi**
- er fragt nach dem **Schlüssel für die Notvitrinen**
- er bekommt den Schlüssel, aber Joshua war auch schon wegen des Schlüssels da
- Brian fährt mit dem Aufzug nach unten

Schiff / Treppe:

- Camille sitzt auf der Treppe
- sie hat zwei Flaschen Wein dabei
- **Brian bekommt den Wein**
- die **Notvitrinen ansehen**
- sie sind leer
- da war wohl Joshua schneller

Schiff / Kommandobrücke:

- **Brian spricht mit Sushi und fragt nach Joshua**
- dann nach vorn gehen zum Deck

Schiff / Deck:

- hier ist Rutger
- er sitzt im Liegestuhl und raucht Wasserpfeife
- unter dem Stuhl von Rutger liegt der Telepathiehelm von Joshua (Rutger hat ihn von Saturn bekommen)
- **Brian spricht mit Rutger** und erfährt von ihm noch wie er auf das Schiff gekommen ist

- dann sieht sich Brian noch um
- **er sieht sich die Gartengeräte an und nimmt einen Sack Sand mit**
- den **Schrubber nehmen**
- die Kühltruhe ansehen
- dann das Deck verlassen

Schiff / Lagerraum:

- Brian geht in den Lagerraum
- er **benutzt den Schrubber mit der Tür**
- damit bleibt sie nun offen
- **Brian sieht sich im Lager um und nimmt sich eine Tüte mit Kabelbindern mit**
- im Inventar **die Kabelbinder mit den beiden Schläuchen benutzen**
- dann das Lager verlassen

Schiff / Neptun Suite:

- Brian geht in die Neptun Suite und trifft hier nun auf Saturn
- **mit Saturn sprechen**
- nach Joshua fragen
- nach dem Stein (Trantonit) fragen
- Saturn könnte ich helfen den Stein schnell zu finden, aber er braucht dazu noch ein paar Dinge
- Brian muss die Seiten aus einer Fachzeitschrift besorgen (die hatte sich Camille angesehen) und er braucht die Sensoren vom Telepathiehelm
- die Suite verlassen

Schiff / Treppe:

- **Brian spricht mit Camille und fragt sie nach den Seiten aus der Fachzeitschrift**
- Camille hat die Seiten benutzt um das Essen von Dean einzupacken
- die Treppe nach unten gehen

Schiff / Tauchkammer:

- **Brian spricht mit Dean**
- der will die Seiten von der Zeitung erst hergeben wenn er gegessen hat
- er isst aber erst wenn er mit seinem Werbespot fertig ist (und das kann dauern, da er sich seinen Text nicht merken kann)

Schiff / Lagerraum:

- Brian geht die Treppe nach unten und **benutzt den Haupthahn**
- das Wasser wird aus dem Tank gelassen

Schiff / Treppe:

- die beiden verbundenen Schläuche mit dem Hydrant benutzen
- das reicht nicht

Schiff / Taucherammer:

- Brian geht zu dem Kasten mit den Schläuchen
- **er nimmt alle Schläuche mit und verbindet sie mit den Kabelbindern**
- das gibt eine improvisierten Feuerlöschschlauch
- den **Feuerlöschschlauch mit dem Hydranten benutzen** (Brian sagt das macht er dann mit Saturn zusammen, wenn er alles hat was er braucht)

Schiff / Deck:

- **Brian spricht mit Rutger** (du glaubst nicht was Saturn gerade gesagt hat...)
- er sagt ihm das Saturn gesagt hat er würde die Mütze vor Rutger ziehen
- der glaubt das nicht und beauftragt Brian Saturn etwas auszurichten (was natürlich nicht so nett ist)
- Brian geht zu Saturn in die Suite und überbringt ihm eine andere Nachricht
- die lautet dann: Rutger tut es leid das die Technokunst nicht im Fernsehen gezeigt wird
- wieder zurück zu Rutger und ihm sagen das Saturn bei Reggae wie eine Ziege springt vor Freude
- dann wieder zu Saturn und ihm sagen das Rutger sich wie ein Blödiän fühlt
- noch mal zu Rutger und ihm sagen das die Bobmannschaft einen olympischen Kater bekommt
- **Brian bekommt nun den Telepathiehelm**

Schiff / Neptun Suite:

- Brian geht zu Saturn
- die Tasse auf dem Tisch ansehen
- **einen Stift nehmen**
- den Notizblock ansehen
- **versuchen den Notizblock zu nehmen**
- Saturn will den Notizblock aber nicht hergeben, weil er noch nicht voll ist
- er würde Brian einen neuen Block geben, wenn der andere voll ist
- die Suite verlassen
- **die Weinflaschen mit dem Flur (Brians Kabine) benutzen**
- Brian geht in seine Kabine und trinkt den Wein
- im Inventar **den Sand mit den leeren Weinflaschen benutzen** (mit einer davon)
- dann die **Kabelbinder mit den Weinflaschen benutzen**
- das ergibt eine provisorische Sanduhr
- nun **noch den Dreizack mit der Sanduhr benutzen** und Brian hat eine Gabeluhr
- **Brian gibt die Gabeluhr Saturn**
- der ist begeistert und macht sich Notizen
- der Notizblock ist voll und Saturn hat einen leeren Notizblock auf dem Tisch liegen
- **Brian fragt nach dem Notizblock und bekommt ihn**

Schiff / Taucherammer:

- Brian geht zu Dean
- **er gibt ihm den Notizblock** (als Ersatz für den Teleprompter)
- nun klappt es mit der Aufnahme und Dean kann endlich sein Essen genießen
- **Brian bekommt den Zeitungsartikel**

Zwischensequenz:

- es folgt eine Zwischensequenz
- sie finden die Galeone
- Dean will nicht mehr tauchen, aber Camille will es tun
- Brian sagt aber das er es selber machen wird
- Brian taucht zusammen mit dem Mini U-Boot zu der Galeone
- er bringt einen 3-D-Scanner am Schiff an
- Brian taucht noch mal
- Sushi meint das der Stein an der Galionsfigur sein könnte
- Brian taucht dorthin und stellt fest das alles voller Algen ist
- Sushi meint das Brian die Galionsfigur sauber machen muss
- Brian geht zu Saturn

Schiff / Neptun Suite:

- Saturn bastelt schon an einer neuen Sache
- **Brian sieht sich die neue Erfindung an** und Saturn sagt das es Elektromagneten sind
- **Brian versucht einen Elektromagneten zu nehmen**, aber Saturn sagt er soll warten bis der zweite auch fertig ist

Schiff / Lagerraum:

- **Brian sieht sich den Werkzeugkasten an**, den Saturn stehen lassen hat
- er nimmt den Werkzeugkasten
- **Brian nimmt sich eine Säge**
- die **Säge mit dem Schrubber benutzen**, der noch als Türstopper dient
- Brian hat nun eine handliche Bürste
- Brian will den Lagerraum verlassen, aber die Tür öffnet sich nicht
- **das Intercom benutzen und mit Sushi sprechen**
- sie sagt das Joshua alle Codes geändert hat
- den **Knopf neben dem Intercom benutzen und damit die Deckluken öffnen**
- **auf die Leiter vom Wassertank klettern und dann durch die Luken an Deck**

Schiff / Kommandobrücke:

- **Brian spricht mit Sushi und sagt er will noch mal tauchen**
- Brian benutzt die Bürste mit der Galionsfigur, aber der Trantonit ist nicht dort
- Sushi vermutet den Trantonit in der Kapitänskajüte
- Brian taucht wieder um dann festzustellen, das die Tür zur Kajüte sich nicht öffnen lässt
- Brian kommt zurück und Sushi spricht mit ihm
- Joshua stellt alles auf den Kopf

Schiff / Lagerraum:

- Brian geht in den Lagerraum
- die Tür zum Lager ist geschlossen
- die Leiter vom Wassertank ist weg
- der Schrubber ist auch weg und die Deckluken sind wieder geschlossen
- den roten Knopf von der Tür benutzen

- die Tür öffnet sich und fällt gleich wieder nach unten
-

Schiff / Neptun Suite:

- zu Saturn gehen
- hier liegen jetzt 2 Elektromagnete auf dem Tisch
- **die Elektromagnete nehmen**
- wieder in den Lagerraum gehen

Schiff / Lagerraum:

- **Brian öffnet wieder die Deckluken**
- dann **benutzt Brian die Elektromagnete mit der offenen Luke**
- er klettert nach oben und in der Kammer nebenan wieder nach unten
- Brian findet ein **Brecheisen**
- **nun taucht Brian wieder und öffnet die Tür zur Kajüte mit dem Brecheisen**
- damit landet er in der Vergangenheit oder einer Traumwelt

Kapitel 6: Der verborgene Stern der Unterwelt

Galeone / Kajüte:

- es folgt eine Zwischensequenz
- Brian hat Fußfesseln und vor der Kajüte steht ein Wachposten
- **den Dolch nehmen**
- **den Briefbeschwerer nehmen**
- **mit der Chronistin über alles sprechen**
- **den Nagel im Pfosten ansehen**
- das Schachbrett ansehen
- **Brian sieht sich seine Fußfessel genauer an**
- mit dem Nagel könnte er sie öffnen
- er kommt aber nicht an den Nagel
- **den Dolch mit dem Nagel benutzen (wäre eine gute Idee wenn er da ran käme)**
- **den Dolch mit der Chronistin benutzen**, damit sie den Nagel vom Pfosten abmacht und Brian gibt
- nun kann sich Brian befreien und auch die Chronistin (Nagel mit Fußfessel benutzen)
- Brian sieht sich um und die Chronistin liest die Tagebücher
- **die Flasche nehmen**
- den Glastopf ansehen und daraus **die Zunge des siebenschwänzigen Drachens nehmen**
- die Landkarten ansehen und den Globus
- die Vase ansehen
- den Schrank ansehen und öffnen
- im Schrank befinden sich viele Schubladen mit Dokumenten
- Brian geht nach links und nach draußen
- er hört ein Gespräch mit an
- jemand will unbedingt Grog haben und lässt eine leere Flasche herunter
- **die Kernerreste ansehen und durchwühlen**
- **Brian findet noch drei intakte Kerne**
- die Fenster ansehen

- ein Fensterbrett ist locker
- **den Dolch mit dem Fensterbrett benutzen**
- Brian hat nun einen Balken und einen zweiten Nagel
- wieder in die Kajüte gehen
- den Papagei ansehen
- **Brian gibt dem Papagei die Kerne und der erzählt das der Kapitän von Spanien aus nach Osten gefahren ist und sich dem Reich der aufgehenden Sonne genähert hat**
- für mehr Auskünfte will der Papagei mehr Kerne, aber Brian hat keine mehr
- mit der Chronistin sprechen
- den Globus drehen
- man kann ihn nach links oder rechts drehen
- er zeigt verschiedene Länder an und auch einige Gefahren
- manchmal gibt es ein klackendes Geräusch wie bei einem Tresor, wenn man ihn öffnet
- **die Zunge mit der Tür benutzen**
- **dann den Briefbeschwerer mit der Zunge benutzen**
- Brian benutzt die Schleuder um den Wachposten vor der Tür außer Gefecht zu setzen
- **Brian nimmt die Zunge wieder mit**
- die Tür öffnen und in den Gang gehen

Galeone / Gang:

- den **Briefbeschwerer wieder mitnehmen**
- die Flagge ansehen
- den Dekopiraten ansehen
- das Kleid ansehen
- das Fass ansehen (ist Wasser drin)
- **die geschlossene Tür ansehen und öffnen**
- jemand schiebt immer ein Schwert durch die Tür
- **den Balken mit dem Schwert benutzen**
- das Schwert steckt jetzt im Balken
- es war der Lemure, der das Schwert geschwungen hat
- **er heißt jetzt Teufelshund**
- Brian steckt ihn ein
- er geht durch die Tür

Galeone / Schatzkammer:

- Brian sieht sich die Porträts an und den Schatz
- den Schatz nehmen
- **Brian nimmt sich eine goldene Statuette**
- Schatzkammer verlassen
- Teufelshund mit dem Fass benutzen

Galeone / Gang rechts:

- Brian geht rechts den Gang entlang
- hier trifft er auf einen Piraten (fetter Hund)
- Brian nennt sich Bluthund
- **er spricht mit fetter Hund**

- nach dem Grog fragen
- gibt es nur für Piraten und auf Zuteilung
- Brian braucht eine leere Flasche und die Urkunde „Pirat mit übelster Moral“
- dazu muss er 3 Prüfungen bestehen (1. Tat von extremer Gewalt, 2. Raub und Diebstahl, 3. Meister der Piraterie kennen)
- die Truhe links ansehen und durchwühlen
- in der Truhe liegt auch ein Stück Seife
- **die Seife nehmen** (geht nur wenn man vorher Teufelskerl mit dem Fass benutzt hat)
- den Aushang ansehen
- das schwarze Brett ansehen
- die Schlüssel ansehen
- wieder in die Kajüte gehen

Galeone / Kajüte:

- Brian öffnet den Schrank und sieht ihn sich an
- **er nimmt eine Urkunde „Pirat mit übelster Moral“**

Galeone / Gang:

- **Brian benutzt die Seife mit dem Fass mit Wasser**
- **dann benutzt er Teufelskerl (den Lemuren im Inventar) mit dem Fass**
- Teufelskerl ist nun richtig schön sauber

Galeone / Gang rechts:

- zu fetter Hund gehen
 - **Brian gibt fetter Hund die goldene Statuette (für den Raub)**
 - **dann zeigt er den sauberen Teufelskerl (Gewalt)**
 - und dann spricht er mit fetter Hund und sagt das er die Prüfungsfragen beantworten will
 - fetter Hund stellt seine Fragen
1. Wie heißt der Bordkoch von Kapitän Flint ? Antwort: **Long John Silver**
 2. Welches Gewerbe übte Kapitän Blood aus ? Antwort: **Arzt**
 3. Wie konnte Kapitän Swallow von der Insel fliehen ? Antwort: **Er erfand das Schildkrötensurfen**
 4. In welcher Reihenfolge sind die Piraten zum Schatz gekommen ? (Es gibt dazu eine Erklärung von fetter Hund) Antwort: zuerst gehen **Henry und Diego**, dann geht **Henry** zurück, dann gehen **Jean Davide und Joao**, **Diego** geht zurück und dann gehen **Henry und Diego** zum Ziel
- Brian hat alle Fragen richtig beantwortet
 - **er gibt fetter Hund die Urkunde und der stempelt sie ab**
 - dann **die Flasche mit fetter Hund benutzen**
 - Brian bekommt nun Grog

Galeone / Kajüte:

- Brian geht nach draußen

- **er versucht an die leere Flasche zu kommen**, um sie mit Grog zu füllen (Flasche mit Grog mit leerer Flasche benutzen)
- das klappt so nicht

Galeone / Schatzkammer:

- Brian geht in die Schatzkammer
- **er nimmt sich den Schatz** und zwar den ganzen Schatz
- auf dem Boden liegt nur noch ein Trichter
- **den Trichter nehmen**

Galeone / Kajüte:

- **den Balken (Fensterbrett) wieder an das Fenster anbauen**
- die Grogflasche mit der leeren Flasche benutzen
- **Brian steigt auf das Fensterbrett und füllt den Grog mit Hilfe des Trichters um**
- dann kurz in die Kajüte gehen
- wieder nach draußen gehen
- die Kerne wieder durchsuchen
- **Brian findet 5 Kerne**
- die **Kerne dem Papagei geben**
- der erzählt dann folgendes:
von Spanien aus nach Osten der aufgehenden Sonne entgegen (Japan) dann nach Westen nach Neufundland und dann nach Osten nach Griechenland
- **Brian geht zum Globus und benutzt ihn**
- am Globus **zuerst Spanien einstellen, dann nach rechts drehen bis Japan, dann nach links drehen bis Neufundland und dann wieder nach rechts drehen nach Griechenland**
- der Globus öffnet sich
- es folgt der Abspann und man erfährt das es noch einen zweiten Teil geben wird

ENDE!!!

geschrieben am 26.10.2009 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

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

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