

Anacapri The Dream
Leitfaden durch das Spiel
von compitiger (©) - exklusiv verfasst für
CD ROM & Softwareservice
Kratz

Man kann im Startbildschirm zwischen *Adventure Game* und *Walking Mode* (Besichtigungstour) wählen.

Allgemeines über das Spiel

Diese Lösung stellt nur einen möglichen Weg dar. Viele Dinge kann man auch in anderer Reihenfolge erledigen. Aber im Prinzip ist das Spiel linear. **Wichtig ist, alle Straßen ab zu laufen, in jedes Geschäft zu gehen und mit allen zu reden, und sich mit jeder neuen Gegend gründlich vertraut zu machen und sich immer wieder um zu drehen.** Da das Spiel von seinen schönen Bildern lebt, sollte man sich auch die Zeit nehmen und sie ansehen.

Auch wenn man von einigen Personen zur Eile gedrängt wird, hier ist nichts wirklich eilig und man hat alle Zeit der Welt, erst noch mit jemand anderen zu reden oder in einen Laden zu gehen. Alle Läden, die eine blinkende Schrift oder Schild haben, können und sollten betreten werden. Alle Gegenstände, die wir erhalten, müssen im Inventar betrachtet und alle Texte gelesen werden. Sonst wissen wir weder, was wir als nächstes machen sollen, noch worum es überhaupt geht. Es gibt auf alles Hinweise im Spiel. Da wir mit einer guten Karte (Globus-Icon) ausgestattet sind, wird es keine detaillierte Wegbeschreibung geben.

Vor unübersichtlichen Gegenden empfiehlt es sich, im Startmenü die Hotspots auf on zu setzen und immer wieder seine Position mit dem Globus-Icon zu überprüfen. Im Verlauf des Spiels habe ich die Hotspots ständig aktiviert gelassen, zu groß ist sonst die Gefahr, etwas zu übersehen. Im Bild erscheint dann ein dünner schwarzer Rahmen um einen möglichen Hotspot. Die Zahl ganz rechts unten identifiziert das Standfoto, in dem wir uns gerade befinden und kann mit Klick auf Scene number an/ausgeschaltet werden.

Ansonsten sind alle Icons selbsterklärend, wenn trotzdem noch Unklarheiten bestehen, einfach alles einmal ausprobieren. Es kann nichts passieren. Oder doch, ein Klick auf Exit katapultiert uns ohne weitere Sicherheitsabfrage auf den Desktop zurück.

Es ist der 7. Juli 2011 11.00 Uhr vormittags. Wir sitzen im Cafe und genießen unseren Kaffee als wir eine Nachricht von **Dr. Orlandi** erhalten.

Da sie recht dringend klingt, machen wir uns sofort auf zu seiner **Villa** in der **Via Orlandi**.

Dort benutzen wir den **Türklopfer** und treten einen Schritt zurück und sprechen mit Dr. Orlandis Assistent.

Leider sind wir zu spät. Dr. O. musste weg. Im **Briefkasten** neben der Tür hat er eine Nachricht hinterlassen.

Wir nehmen die **Nachricht** und die **graue Marmorplatte** aus dem Kasten und sehen uns beides an.

Also machen wir uns auf in die **1.Vico Boffe 7** zu **Francesco Cerio**.

Im **Briefkasten** neben der Tür finden wir das **Grabungstagebuch** seines Onkels und darin eine **Kreditkarte**.

Wir gehen wieder zurück zur **Via Orlandi**. Dort sitzt ein älterer **Mann** auf einer Bank mit einer **Zeitung**, die er uns nach dem Gespräch gibt. Gegenüber in dem geschlossenen Laden sehen wir uns im **Schaufenster** die Nachrichten im **TV** unten links an.

Danach sehen wir uns überall im Ort um, wo wir zu Fuß hinkommen. Auf der Karte sind die schmalen weißen Wege die Fußwege. Die dicke gelbe Straße ist die Busstrecke. Auf der **Via Orlandi** finden wir von der **Piazza Vittoria** kommend rechts einen grünen **Fahrkartenautomat**.

Aber ohne Bargeld kein Ticket. Auf der linken Seite folgt der **Keramikladen** mit der preisgekrönten Ausstellung von Capri als Miniatur. Hineingehen mit der **Majolica-Malerin** reden und ihrer Aufforderung, uns die Ausstellung an zu sehen, folgen. Am Ausgang noch mal mit der **Malerin** reden und am Tisch noch mal und wir erhalten eine **Keramikkachel**. Schräg gegenüber ist ein **Souvenirladen**. Dort können wir eine **Postkarte** von der Scala Fenicia nehmen. Weiter rauf wohnt rechts im **Casa Rossa** (rotes Haus) **Giulia MacKowen**. Aber die hat uns nichts zu sagen.

Nun versuchen wir Axel Munthe zu treffen. Also zurück zur **Piazza Vittoria**. (Entweder zu Fuß oder mit dem Beam-Icon sofort dahin springen über die Karte). Von dort aus gehen wir links an der **Seilbahnstation** vorbei die **Viale Axel Munthe** Richtung **Villa San Michele** hoch. (*Die Via Monte Solara, die Verbindungsstraße zwischen Viala A.Munthe und Monte Solara ist wegen eines Erdbebens als Folge der letzten heftigen Regenfälle gesperrt*). Auch hier gehen wir in jeden Laden und reden mit allen Leuten. Der **Gitarrenspieler** spielt für uns und in der **Parfümerie** bekommen wir ein hiesiges **Parfüm** geschenkt. Wir erhalten noch eine **Sandale** (die verschwindet beim Ansehen) aber weiter links keinen Limoncello. *Der ist aus. Fast jeder scheint uns zu kennen und erwähnt die Scheibe, aber die einen halten sie für Teufelszeug und die anderen für ein wertvolles Artefakt*. Wenn die Leute mit uns geredet haben, verschwinden sie. Wenn sie etwas Neues mitzuteilen haben, sind sie wieder da.

Die **Villa San Michele** ist lt. Portier heute geschlossen. *Aber A.Munthe ist beim Torre la Guardia anzutreffen*. Oben am Ende der **Viala A.Munthe** angekommen finden wir das **Portal** vor, das in der Zeitung erwähnt wurde. Wenn wir die **Postkarte** schon haben, benutzen wir sie vor dem **Torbogen** stehend. Sonst in der **Via Orlandi** besorgen. Das öffnet die Abkürzung zum Torre la Guardia, dort treffen wir **Axel Munthe**. *Er sagt alles wäre nur Illusion aber trotzdem sehr wichtig, weitere Infos erhielten wir bei einer Kirche direkt neben der Schildkröte*. Die einzige Kirche auf der Karte außer der Chiesa di San Michele ist **St. Maria a Constantinopoli**.

Also gehen oder springen wir den Weg wieder zurück Richtung SSW zur **Piazza Vittoria**. Dort kommen wir rechts oben an der **Sesselliftstation** vorbei. Hineingehen und erfahren, *dass sie auch bis 16.00 geschlossen ist, und dann bräuchten wir auch noch ein Ticket*. Gegenüber befindet sich die **Bank** von Capri und wir könnten unsere **Kreditkarte** ausprobieren, wenn wir unsere PIN wüssten. Also gehen wir rechts am Schalter vorbei die **Via Migliera** hoch. Da ist tatsächlich eine **Schildkröte**, und sie redet wie Meister Joda von den Jedi-Rittern.

Rechts von der Schildkröte geht es zur Kirche. Wir sehen uns in der Kirche um und ziehen dann am **Glockenseil**.

Was ist das? Ein plötzliches Erwachen? Wir finden uns in einem Zimmer wieder, das wir wegen eines Kombi-Türschlosses nicht verlassen können. O.K. das nehmen wir uns später vor. Erst versuchen wir etwas Klarheit in die verworrene Angelegenheit zu bringen. Unser Inventar ist futsch und beamen können wir uns auch nicht mehr. Auf der Kommode rechts vom Bett steht ein Modellschiff namens La Flore. Dort liegen auch die **10 Traumregeln** von denen A.Munthe sprach.

Daneben liegt ein elektronisches Universalschloss eines Sicherheitsdienstes, das am 7.7.2011 um 12.15 aktiviert wurde oder wird.

Auf dem Nachttisch daneben liegt eine **Notiz** von **Dr. Greenturtle**, die wir lesen.

Wir entdecken die **Flasche** mit Traumsirup daneben und trinken einen Schluck. Jetzt sind wir wieder in der Traumwelt und verlassen die Kirche. Bevor wir durch das Tor gehen, taucht rechts am Weg eine **Glocke** auf, die wir einstecken. Danach erscheint diese als Icon links neben dem Menü-Icon. Aber zurück ins Zimmer, uns fehlt ja noch die andere Bettseite. (Auf das Glocken-Icon klicken) Dort steht ein **Kästchen** auf dem Nachttisch. Ansehen und öffnen. Inhalt: 6 verschiedene Mineralien.

Im Fach darunter die **Postkarte** von Adriano und Mirta ansehen. *Die beiden scheinen unsere besten Freunde zu sein und wir drei haben 1998 wohl einen tollen Sommer auf Anacapri erlebt*.

Auf dem Schreibtisch den Laptop ansehen. Mit dessen Leertaste kann man zwischen dem Bild des Portals und einem Foto wechseln. Links daneben liegt das Spiel AQWIC. Rechts vom Laptop liegt unter dem heutigen? Datum eine Notiz: *Treffen mit Adriano um 11.00* Links neben dem Laptop steht ein [Sparschwein](#) namens PIGGY.

Hier gibt es nichts mehr zu tun. Also zurück in den Traum. Dazu schnappen wir uns die [Flasche](#) (mittlerer Hotspot zum Nehmen, oberer zum Trinken, unterer zum Ansehen und sie taucht dann auch als Icon auf) *Mit Klick auf diese Icons können wir jederzeit zwischen Traum und Realität wechseln.*

Spaßeshalber sollten wir uns nach dem Törchen noch mal nach rechts wenden, aber dann geht es endlich zur [Bank](#) zum [Geldautomaten](#). Wir benutzen unsere [Kreditkarte](#) und tippen **74449** ein, den Zifferncode für PIGGY, bestätigen mit OK, und erhalten einen [10 Caprino Schein](#). Am grünen [Fahrkartenautomat](#) in der [Via Orlandi](#) erhalten wir ein [Monatsticket](#). In der oberen Ansicht erhalten wir das Ticket, in der unteren Ansicht sehen wir die möglichen Busverbindungen. Eine Person fehlt uns jetzt noch, [N.Hadrawa](#), der windige Antiquitätenhändler. Also auf nach [Caprile](#). Das können wir von der [Piazza Vittoria](#) zu Fuß erreichen, oder mit dem Bus. Der [Busterminal](#) ist, wenn man die Treppe im Rücken hat, rechts und den Scrollpfeil benutzen. Am rosa [Kartenleser](#) das [Ticket](#) benutzen, 2 Schritte zurücktreten und in den [Bus](#) steigen. Die Haltestelle [Caprile](#) (grüner Kartenleser) können wir uns schon mal merken. Dort die [Via Caprile](#) hochgehen und wenn die Musik beginnt nach ein paar Schritten rechts das [Haus Nr.160](#) betreten. Ganz rauf gehen und mit [N.Hadrawa](#) reden. Nachdem wir auch dort die Gegend erkundet haben, gehen wir wieder zur [Piazza Vittoria](#) zurück und nehmen den Bus nach [Marina Piccola](#). Wir reden mit dem Busfahrer und können auch schon an der [Grotta delle Felci](#) aussteigen. Aber ohne weitere Informationen können wir da noch nichts ausrichten, deshalb fahren wir weiter nach [Marina Piccola](#) und reden erst mal mit [Massimo](#) vom Kiosk. Auch hier sollte man die Hotspots aktiviert haben, damit uns keine Ansicht vom Strand entgeht. Wichtig ist die [Delfin Beobachtungsstation](#). Durch das [Teleskop](#) sehen, und auch den [Trichter](#) rechts daneben bemerken. Und zum [Bootsanleger](#) gehen, dort wo die Stufen ins Meer führen. Von Massimo erhalten wir weitere [Tagebuchseiten](#) und *die Aufforderung später wieder zu kommen*. Jetzt geht's auf [zur Grotta delle Felci](#). Es ist ein langer Weg den Berg hoch von der Bushaltestelle aus. Oben an der Felswand sehen wir uns gründlich um. Alle Scrollpfeile benutzen. Wir finden ein Totem. Ein riesiger Gecko wacht über ein [Rätselschloss](#) in der Felswand. Es fehlen zur Lösung aber noch einige Infos, deshalb etwas zurück und wir folgen dem Verlauf der Felswand nach links. Am Ende finden wir wieder ein [Teleskop](#), das auf die Höhle des seltenen und scheuen blauen Geckos ausgerichtet ist. Durchsehen und einen Blick auf das Tier erhaschen. Zurücktreten, dann 2x rechts scrollen und die [Höhlenzeichnung](#) ansehen. Darunter finden wir die restlichen [Tagebuchseiten](#). Ansehen und zurück zum [Rätselschloss](#), wo die Abfolge der Ereignisse im [Tagebuch](#) in die richtige Reihenfolge gebracht werden muss.

[I, Schamane mit Scheibe, II, Schamane mit strahlender Scheibe, III, zwei sitzende Personen, IIII, anbetende Person und IIII, Totenschädel.](#)

Wir finden im [mittleren Loch 4 Obsidiansteine](#), die wir uns genau ansehen. Den [Stein mit dem Geckobild](#) legen wir vor der Höhle des blauen Geckos ab. Zum [Teleskop](#) gehen, aber wir schauen nicht durch, sondern stellen uns vor die [Höhle](#) des blauen Geckos und wählen im Inventar den [Geckostein](#) und klicken auf benutzen (use). Dann durch das [Teleskop](#) sehen und der Geckogeist spricht zu uns und überlässt uns neben dem Obsidianstein ein [lilafarbenes Fragment](#). Aufsammeln und im Inventar untersuchen. Auf der Rückseite steht der Code für die lila Türklinke in dem realen Zimmer. Wir könnten sie jetzt öffnen, gehen stattdessen aber erst noch mal zu Massimo. Auf dem Weg zur [Bushaltestelle](#) finden wir, wenn wir das Gestrüpp verlassen, auf der Straße einen zerknüllten [Zettel](#). Dazu evtl. etwas vorgehen, umdrehen und bis zum Anfang des Gestrüpps gehen. Dort links unten den [Zettel](#) aufnehmen und lesen. Mit dem Bus oder per Beam-Icon zu [Massimo](#). Dieser empfiehlt uns eine

Bootstour und gibt uns einen **Meeresführer** (Guide to the seas) mit. *Darin erfahren wir einiges über sagenhafte Meereswesen, u.a. dass Orpheus Gesang die Sirenen zu Stein erstarren ließ.* Dann gehen wir zur **Delfin Beobachtungsstation** und legen dort den **Delfinstein** in den **Trichter** rechts vom Teleskop. Durch das **Teleskop** schauen. Der **Delfin** kommt, aber traut uns noch nicht. Also machen wir erst mal eine Bootstour. Dazu gehen wir zum **Anleger**, da wo die Stufen ins Wasser führen und wenn das **Boot** da ist, steigen wir ein. Wir fahren alle Hotspots ab (erfordert mehrmaliges Hin und Herfahren) und sehen **Poseidon**, **Triton** und eine **Sirene**. Auch auf die **grüne Grotte** (Grotta verde) werfen wir einen Blick. Wenn wir alles gründlich erforscht haben, gehen wir zurück zum **Teleskop** und sehen durch. Nachdem Poseidon so wohlwollend von sprach, sagt der Delfin uns, wo wir sein Fragment finden. Noch mal zur **grünen Grotte**. Dort manifestiert sich ein **blaues Fragment**, das im Inventar nicht gedreht werden kann. Erst als wir es dort mit dem **lila Fragment** verbinden, (geht automatisch) kann man beide Teile drehen und wir erhalten einen weiteren Türcode. Auf der Rückfahrt werden wir von der **Sirene** gebannt und hängen erst mal fest. Deshalb wagen wir die Flucht in die Realität.

Wir landen in dem schon bekannten Zimmer und geben an der Tür die folgende Kombination ein, von unten links nach oben rechts:

Gecko, Schlange, Vogel, Delfin, Delfin.

Ein neuer Raum wird zugänglich, den wir sofort genau untersuchen. Wir lesen die **Briefe** auf dem Tisch und die **Einladung** für die Hochzeit von Mirta und Adriano und hören den **AB** ab, (nach jedem Telefonklingeln im Traum ist eine neue Nachricht auf dem AB). *Wir sollen also etwas mit Adriano besprechen, von dem Mirta nicht glaubt, dass es Zweck hat.* Außerdem bemerken wir den CD-Player unter dem TV. Mit dem Code des **blauen Fragments** von unten rechts nach oben links:

Schlange, Schlange, Gecko, Schlange, Delfin

öffnen wir die nächste Tür und finden in dem Raum einen Schreibtisch mit **Briefen** und in der mittleren Schublade ein elektronisches **Scopa-Spiel**. Mit dem können wir üben, bis wir das Scopa-Spiel beherrschen. Das **Kartenspiel** in der Schublade links daneben ist nur zum Ansehen. Für die dritte Tür fehlt noch der Code. Also sehen wir uns den **CD-Player** unter dem TV genauer an. Die CD Orpheus Best scheint schon drin zu sein und wir klicken auf den **Startknopf** und Musik erklingt. Laut Traumregeln erreicht diese auch die Traumebene. Wir wechseln in die Traumwelt und klicken noch mal die **Sirene** an, die daraufhin zu Stein erstartet. Nun können wir wieder an Land gehen und reden noch mal mit **Massimo**, der uns eine weitere **Postkarte** gibt, die wir wieder am **Portal** zur **Scala Fenicia** einsetzen. Dann gehen wir die ganze lange Treppe hinunter. An der Stelle, an der in der Realität das Foto mit Mirta entstanden ist, finden wir einen **Smaragdring** und ein Stück weiter runter erscheint ein **Astrologiebuch**. Wir sehen uns beides im Inventar an. Unten angekommen sehen wir hinter der Wegbiegung einen **schwarzen Fleck** an der Felswand. Das ist das **Sternzeichenrätsel**, das uns an das Skorpionbild im realen Wohnzimmer erinnert. Im Moment können wir damit noch nichts anfangen und gehen weiter und uns erscheint die Statue von **Kaiser Augustus** und redet mit uns. Wenn wir weiter zum Strand vorgehen wollen, fällt uns rechts am Boden ein **Spalt** auf. Beim Hineinsehen greift uns eine **Schlange** an und wir gehen wieder zu **Augustus** zurück. *Der will uns helfen, wenn wir ihm seinen Arm besorgen*, gibt uns aber schon mal einen Tipp, wie wir **Tiberius**, den Schlangengeist besänftigen. Da die Geister ja alle nach Obsidian lechzen, legen wir den **Stein mit der Schlange** vor dem **Spalt** ab und **Tiberius** lässt uns passieren. Ein Fragment rückt er aber nicht heraus. Wir gehen weiter vor bis zur Wasserlinie, und rechts erscheint ein **Hotspot** an einem Felsblock. (Schwer zu sehen, auch bei aktivierten Hotspots) Ranzoomen und wir finden unter dem Kies eine **römische Münze**, die wir sofort in die **Vico Caprile** zu **N.Hadrawa** tragen, der sie uns für einen **10 Caprile Schein** abkauft. Nun besorgen wir uns am **Fahrkartenautomat** in der **Via Orlandi** ein weiteres **Busticket**. Diesmal zur blauen Grotte (Grotta Azzura). Vorher schauen wir aber noch beim **Casa Rossa** vorbei.

Uns ist die Ähnlichkeit zwischen der realen **Mirta** und der **Traum-Giulia** aufgefallen. Aber die gibt sich immer noch recht zugeknöpft. Also geben wir ihr den **Smaragdring** und Giulia lässt uns ein. Sie erzählt uns einige aufschlussreiche Dinge über ihren Vater. *Er hatte einen eigenen Raum in Damecuta, von wo aus ein Geheimgang zur blauen Grotte existieren soll, und er war farbenblind. Er hatte immer die Farben Lila und Gelb miteinander verwechselt und Grün mit Blau.* Wir sehen uns noch die Artefakte an den Wänden an, und starten von **Caprile** aus die Bustour zur **blauen Grotte**. An der Festung **Damecuta** steigen wir aus und gehen zu Fuß zur Festung rauf. Wenn wir auf das Globus-Icon klicken bekommen wir dort eine Detailansicht der Festung. Wir sehen uns genau um und finden im Mittelweg am Ende der Sackgasse am Boden eine **Codekarte**. Sofort ansehen. *MacKowen soll ja hier einen geheimen Raum gehabt haben.* Am Turm bemerken wir neben der Eisentür die Tontafel, deren Pendant im Casa Rossa an der Wand hängt. Wenn wir den am tiefsten gelegenen Weg langgehen, finden wir drei Nischen, von denen die mittlere mit einer Glastür verschlossen ist. Wir betätigen den **grauen Knopf** vom Schloss daneben und verschieden farbige Köpfe oder Münzen erscheinen. Bedenkt man dass MacKowen farbenblind war, gibt man den Code entsprechend der Codekarte folgendermaßen ein.

Lila Rot
 Blau
Gelb Grün

und die Höhle ist offen. Wir finden einen **Blankostempel** und das **Notizbuch** von MacKowen. Beides im Inventar ansehen. Mehr gibt es hier im Moment nicht zu tun und wir fahren mit dem Bus zur **Grotta Azzura**. *(Der Busfahrer hatte uns gesagt, dass es schwer ist, an der blauen Grotte ein Boot zu bekommen, nur der Wirt O'Riccio hätte eins)* Wir sehen uns wieder gut um und finden links am Meer ein **Aquarium** und eine **Pumpe** und können im Wasser mit zwei **Nereiden** reden. *Die Mädels wollen ein Geschenk. Lt. Seaguide lieben sie Parfüm.* Dann sehen wir uns rechterhand am Meer den Eingang zur **blauen Grotte** an. Ohne Boot lässt sich da nichts machen. Also gehen wir ins **Restaurant** und werden vom Wirt zum Scopa-Spiel herausgefordert. *Wir sollen um sein Boot spielen.* Man muss als erster 11 Punkte haben, um zu gewinnen. Das Scopa-Spiel endet automatisch, wenn einer von uns 11 Punkte oder mehr erreicht hat. Wenn wir verlieren, können wir es erneut versuchen. Scopa können wir in der Realität bis zum Abwinken üben. *(Wenn wir es nicht schaffen zu gewinnen, können wir das Spiel auch überspringen und gehen stattdessen in die angrenzende Szene 3945 und klicken dort auf die äußerste rechte Flasche),* und an der **Treppe** vor der **blauen Grotte** liegt das **Boot** für uns bereit, genauso, wie wenn wir das Spiel auf die harte Tour gewinnen.

Wir untersuchen die Grotte gründlich, sehen das Fenster und schauen am Ende durch das **Bullauge**, aber mehr können wir hier nicht tun. Allerdings fällt uns das **Schneckenhaus** auf, das vor dem Bullauge liegt. Wenn wir uns umdrehen und immer wieder weg- und hinsehen, sehen wir dort ständig wechselnde Meerestiere liegen. Merken. Wir gehen wieder zurück ans andere Ende vom Strand zum **Aquarium**. Das ist z.Zt. leer. Also betätigen wir die **Pumpe**, (linker Knopf) und dann öffnen wir das Ventil (valve, rechter Knopf), sollte es schon offen sein, so lassen und schließen es sofort wieder, bevor die Pumpe aufhört zu laufen. im Display erscheint das Becken blau, also voll. Nun zum **Aquarium** gehen und das **Parfüm** benutzen und wieder zur Pumpe zurück. **Pumpe** anschalten, **Ventil** öffnen und sofort wieder schließen, bevor die Pumpe stoppt, sonst läuft das ganze System leer und wir müssen die ganze Prozedur wiederholen. Nun sind die **Nereiden** im Aquarium und wir können mit ihnen reden. *Sie wollen uns zu Nereus bringen,* dank Seaguide wissen wir, wo er sich aufhält. Also klemmen wir uns das **Aquarium** unter den Arm und fahren mit dem Boot wieder in die **blaue Grotte**, an deren Ende uns **Nereus** erscheint, wenn wir das **Aquarium** an der Stelle an der das **Schneckenhaus** liegt, benutzen. Er sagt uns, *dass Augustus Arm vor dem Fenster auf dem Grund liegt, und wir*

brauchen so ein Dings zum Heben. Zum Schluss verleiht er uns noch *die Gabe wie ein Fisch zu schwimmen.* Wir fahren mit dem Boot bis vor das Fenster (umdrehen) und können da, wo der blaue Pfeil nach unten erscheint, tauchen. Dort finden wir den Arm, aber das **Gerät** funktioniert nicht. Deshalb gehen wir erstmal zurück zum **Casa Rossa** und reden mit **Giulia/Mirta**. *Sie erwähnt den Geheimgang und wir sollen sie später um 16.00 an der Le Boffe treffen.* An der Wand hängt eine **Tontafel** mit aufleuchtender Inschrift, deren Pendant rechts an der Tür zum Turm der Festung **Damecuta** hängt. Wir benutzen den **Blankostempel** mit der **Tontafel** und nun ist unser **Stempel** geprägt. Ab nach **Damecuta** zum Turm und den **Stempel** mit der **Tontafel** neben der Eisentür benutzen. Der Zugang zum **Geheimgang** ist frei und wir steigen den langen Gang hinunter. Ganz am Ende können wir durch das **Bullauge** in die blaue Grotte sehen. Umdrehen und den Abzweig nach rechts nehmen und wir finden das **Hebegerät** vor dem Fenster. Wir lassen es ganz runter (2x klicken), aber zum Schließen des Greifers müssen wir wieder per Boot in die **blaue Grotte** auf die andere Seite des Fensters. Dort das **Gerät** benutzen, (catch) Grotte verlassen und wieder nach **Damecuta** zum Turm zurück und durch den Gang wieder auf die andere Seite des Fensters. Da betätigen wir das **Gerät** 1x zum Heben und 1x zum Ranholen und können endlich den **Arm** nehmen. Wir machen uns sofort auf zum **Palazzo a Mare** und geben **Augustus** seinen **Arm**. Der schaltet daraufhin das **Sternbild Rätsel** frei, das wir lösen müssen, damit uns **Tiberius**, der Geist der Schlange gewogen ist. Die Sterne müssen so wie auf der Karte in der Hand arrangiert werden. Das ist etwas Fummelarbeit. Ein Klick auf den Stern wählt ihn aus, ein Klick auf die Pfeile bestimmt die Richtung, in die er verschoben werden soll und ein Klick auf GO startet das Verschieben. Wenn der Stern korrekt positioniert wurde, macht es Ping, und er lässt sich nicht mehr verschieben. Am besten beginnt man mit den beiden Sternen direkt neben dem fest vorgegebenen Stern. Wenn alles richtig ist, erscheinen an der Wand hinter Augustus alle Sternzeichen. *(Wem das zu nervig ist, kann ein Bild weiter nach rechts gehen und dort in Bild 5975 auf dem Messingschild das N. vor Hadrawa anklicken, und das Rätsel gilt als gelöst).* Einen Moment warten, bis Augustus uns seinen „Segen“ gegeben hat und dann mit **Tiberius** reden. Der sagt uns jetzt, dass das **azurfarbene Fragment** in einer **Mauernische** rechts neben der Treppe liegt. Nehmen und ansehen es verbindet sich im Inventar mit den anderen **Fragmenten**.

Zurück zur Realität und an der Tür neben dem Schreibtisch folgenden Code eingeben:
von unten rechts nach oben links

Schlange, Delfin, Gecko, Schlange, Delfin

Wir landen in der Küche und stellen an Hand der **Briefe** fest, dass unser Freund Adriano nicht mehr ganz so nett ist wie wir dachten. Wie immer alles genau ansehen und den **AB** abhören. Die Schildkröte hat Gunnar den Philosophen und die Punta della Migliera erwähnt. Dorthin gehen wir nun. Die **Via Migliera** ist sehr lang. Von der **Piazza Vittoria** aus gehen wir die Straße zwischen **Bank** und **Sesselliftstation** hoch, immer weiter über die Stelle hinaus, an der uns zuvor die Schildkröte den Weg versperrte, bis zum **Casa Marianna** auf der rechten Seite. Dort sitzt im Garten der Philosoph **Gunnar**. Er lädt uns in den **Philosophen-Park** ein. Wir haben unter dem Globus-Icon wieder eine Detailansicht der Gegend. Damit ist es einfacher alle Wege abzulaufen. Wir verlassen den Garten und gehen wieder ein Stück die Straße hinunter. Rechts liegt der Park und er ist jetzt offen. Gegenüber hängt ein **Buch** am Tor, das wir uns ansehen. Im Park alle Wege ablaufen, bis wir **Gunnar** noch 2x auf einer Bank getroffen haben. Er sitzt jeweils am Ende der Wege und er schickt uns *nach Cetrella zu einem Mönch und sagt dass Barbarossa der 4.Geist ist.* Ziemlich in der Mitte des rechtesten Weges finden wir einen **Stein** mit einer fehlenden Kachel. Wir setzen unsere **Kachel** aus dem Inventar ein, (sie bekommt eine Aufschrift), nehmen sie wieder raus und wir erhalten eine **Fernbedienung**. Dann gehen wir bis zum Ende der **Via Migliera**, genießen dort die Aussicht (Belvedere) und drehen uns um. Ein Stück wieder zurück und wir gehen rechts den Weg zum 2. Aussichtspunkt (Belvedere) lang. Auf der linken Seite kommt kurz davor ein Abzweig in

einen Steinbruch (ist auch auf der Karte). Dort finden wir eine **Medaille** auf dem Boden, die wir uns von beiden Seiten ansehen.

Nun wandern wir die ganze lange **Via Migliera** wieder zurück. Wo immer möglich sehen wir auch mal nach rechts und links, kommen aber immer wieder zur Straße zurück. Irgendwann kann man rechts einen Gastank sehen und ein Stück weiter runter auch zu diesem hingehen. Nach etwas über der Hälfte der Via Migliera zweigt rechts eine **Stichstraße** ab. Auf dieser Straße geht es nach ein paar Schritten nach links in den Wald zu einem merkwürdigen **Gebäude**. Wir können hingehen, müssen aber noch nicht. Stattdessen folgen wir der Sackgasse bis zu deren Ende, an dem eine riesige **Uhr** steht. Nah rangehen und die **Fernbedienung** benutzen, und wir können ins Innere der Uhr vordringen. Das ganze laufende Uhrwerk ist nur Ablenkung. Oben links befindet sich rechts unter dem Ziffernblatt ein **roter Knopf**. Drücken und die Zeit springt auf 16.00 Uhr. Beim hinausgehen sehen wir rechts neben dem Ausgang eine Art **Mikrowelle**. Merken. Der Zeitsprung auf 16.00 Uhr eröffnet viele neue Möglichkeiten.

Nun können wir **Giulia/Mirta** an der **Le Boffe** treffen. Sie sitzt dort unter dem mittleren der drei Bäume. *(Zum Finden Karte benutzen und immer wieder umdrehen, je nach dem von welcher Seite man sich nähert, sieht man sie nicht sofort. Am besten nähert man sich von **Caprile** aus und dann nur noch die Straße lang).* Sie möchte eine Flasche Limoncello. Also auf zum **Limoncello-Laden** in der Viale Axel Munthe.

Vorher gehen wir noch in dem **Eck-Laden De Angelis** auf der **Via Orlandi** vorbei. Der Inhaber hat uns zwar nichts zu sagen, aber aus dem Telefonat erfahren wir, *dass auf der Via Migliera ein rotes Schrottfahrzeug steht, mit Schlüssel hinterm Sitz.* Und wir lauschen noch mal in dem geschlossenen Laden mit dem **TV** den 16.00 Uhr Nachrichten.

In der **Viale A.Munthe** erfahren wir, *dass der Limoncello immer noch ausverkauft ist*, aber die **Verkäuferin** gibt uns das **Rezept** und verrät uns den Standort der Limoncello-Herstellung. Das also ist das merkwürdige Gebäude im Wald. Eine **Zitrone** erhalten wir an dem **Kiosk** mit dem Löwenbräu-Sonnenschirm davor, ein Stück die Straße runter. Wo wir schon mal hier sind, gehen wir zur **Villa San Michele**, *(dort soll lt. Zeitung der Zugang zu Barbarossas Burg sein)* und erhalten vom Portier eine **Karte** mit Tierbildern und **3 Karten** mit Bildausschnitten. So etwas haben wir schon mal gesehen und zwar auf dem **Fliesenmosaik** in der **Chiesa San Michele**. Dort gehen wir die Wendeltreppe hoch und schauen von oben auf das Mosaik. Einzelansichten ranzoomen, im Inventar eine **Ausschnittkarte** wählen und benutzen. Unten rechts erscheint in der Nahansicht die **Karte** (jede Karte zeigt genau eine bestimmte Kachel) und wir können in Ruhe vergleichen. Nachdem wir alle Tiere identifizieren konnten, klicken wir **Hund**, **Eule** und **Affe** auf der **Tierbildkarte** an und geben sie dem Portier zurück und wir dürfen die Villa San Michele betreten. Auch hier haben wir wieder die Detailkarte, die uns hilft, keinen Raum bzw. Weg zu verpassen. Am Ende des Gartenwegs neben dem linken **Gebäude** finden wir einen Sphinx mit einem Coderätsel. Noch fehlt eine Ziffer, dh. Wir haben noch nicht alle Infos und so gehen wir erst mal in den **Keller** des Gebäudes, wo wir beim Rechtsscrollen auf **Axel Munthe** treffen. Nachdem er gesagt hat, *dass der Sphinx uns hilft*, erhalten wir von diesem einen **Zettel** mit einer **Rätselaufgabe**. *Wir sollen einige Gegenstände hier in der Villa zählen und zusammenrechnen.* In den Räumen, umdrehen nicht vergessen!

9 Kreise auf dem Tisch vor der Jungenstatue, plus

2 blaue Geckos im Olivetum, ergibt **11**, plus

6 Stühle im Esszimmer mit der Standuhr, ergibt **17**, multipliziert mit

7 Krüge in der Küche, ergibt **119**, multipliziert mit

35 Zinnteller im ersten Zimmer, ergibt **4165**, minus

55 Schmetterlinge, ergibt **4110**, minus

6 Kanten der Bodenkacheln vor dem Brunnen in der Halle, ergibt

4104. Nach Eingabe des **Codes** erhalten wir den **Schlüssel** zum Tor zum Weg zu Barbarossas Burg. Auf halbem Weg zur Burg befindet sich ein **Picknickplatz** und auf dem Picknicktisch liegt ein zusammen geknüllter **Zettel**.

Die Tür zur Burg ist aber noch durch eine Tür versperrt. Hier können wir zur Zeit nichts mehr tun, also machen wir uns erst mal an die Limoncello Produktion. Wir gehen! (nicht beamen) die **Via Migliera** rauf. Auf der rechten Seite steht der abgewrackte **Motorroller**. Wenn wir den **Schlüssel** hinter dem Sitz anklicken, klappt dieser auf und wir können einen Satz **Sicherungen** nehmen. Wir gehen in das **Gebäude** im Wald und schnappen uns erstmal die blaue **Gaskartusche** und gehen ein ganzes Stück weiter die Via Migliera hoch bis links der Weg zum Gastank abzweigt. An dem **Gastank** füllen wir die **Gaskartusche**, (**Hebel** ziehen) und setzen sie wieder am ursprünglichen Platz ein. Wir öffnen das violette **Ventil** und klicken auf den **linken** der drei Knöpfe auf der rechten Seite, (**Water**), dann auf den **mittleren**, (**Sugar**) und auf den **rechten**, (**Gas**). Zuletzt kippen wir das Ganze mit Klick auf den **ganz linken Knopf** (**pour**) in eine Flasche. Wir haben den **Sirup**. Nun kommt das weiße **Gerät** links daneben dran. (Wenn wir schon dran rumgespielt haben und schon ein **Glas Alkohol** im Inventar haben, müssen wir dieses erst wegkippen, also mit der Maschine benutzen. Überhaupt können wir, wenn wir etwas falsch gemacht haben, das fehlerhafte Gebräu entsorgen, indem wir es auswählen und mit der entsprechenden Herstellungsmaschine benutzen). Dann wählen wir die **Zitrone** und drücken den **rechten Knopf**, **Alkohol** kommt, (nicht nehmen) und Zitrone wird gehalten, dann **linken Knopf** drücken und die Zitrone wird in den Alkohol geschnipst. Diesen **Zitronenalkohol** nehmen wir jetzt und bringen ihn, da er lt. Medaille und Rezept 15 Tage reifen muss, zu der riesigen **Uhr** am **Ende der Sackgasse**. Wir verlassen den Wald und gehen links die Straße hoch bis zur Uhr. Dort benutzen wir die **Fernbedienung**, betreten die **Uhr** und drehen uns um. Rechts neben dem Ausgang ist ein **Gerät** ähnlich einer Mikrowelle. **Unterste Taste** drücken und **Zitronenalkohol** reinstellen. Schließen mit der **untersten Taste** und den linken **oberen Knopf** drücken (15 Tage) und mit dem **unteren Knopf** starten. (Just for fun kann man auch den Fisch und die Zitrone in die Mikrowelle reifen lassen). Wenn das **Gemisch** fertig ist, rausnehmen und wieder zum **Labor** zurück. Dort stellen wir den **Sirup** und den gereiften **Zitronenalkohol** in das **orangene Gerät**, das wie ein Toaster aussieht und drücken auf den **Mix-Knopf**. Die **Flasche**, die wir erhalten, stellen wir in den **Kühlschrank**, (rechte Seite vom Raum, **Fisch** vorher rausnehmen). Es knistert beim Abkühlen und wir nehmen den **Limoncello** wieder raus und lassen ihn von der **Maschine** mit dem **Hebel** testen. Es ist Original-Limoncello. Wir bringen ihn zu **Giulia/Mirta** in der **le Boffe**, und erhalten dafür den **Rat**, *nach Cetrella zu gehen* und eine **Münze**, die wir **N.Hadrawa** verkaufen. Dieser nutzt unsere Zwangslage (er ist unsere einzige Geldquelle) aus, und gibt uns nur **10 Caprini**, obwohl die Münze 100 Caps wert ist. (*Symbolisch dafür, dass wir uns Adriano verkauft haben und der uns irgendwie in der Hand hat. Wenn wir in der Realität den AB abhören, klingt Adriano immer bedrohlicher*)

Für die **10 Caps** besorgen wir uns in der **Via Orlandi** am grünen **Ticketautomaten** ein **Sessellift-Ticket** und gehen, wenn wir wollen, noch mal bei **Dr.Orlandi** vorbei. Wir haben ihn aber wieder verpasst und finden im Briefkasten eine weitere **Nachricht**. (Ist aber nicht so wichtig)

An der **Kasse** des Sessellifts zum **Monte Solara** wird unser **Ticket** zwar akzeptiert, aber leider ist der Lift defekt. Es müssen ein paar Sicherungen, (*man findet sie in jedem Roller*) ausgetauscht werden. Oben an der Treppe befindet sich der Stromkasten und das Schild darunter verweist auf De Angelis Laden, wo man Sicherungen kaufen kann, aber der hat zu. Außerdem haben wir ja schon welche aus dem Schrotroller. (Sollten wir das Telefonat von Angelis, den Roller betreffend noch nicht mitgehört haben, müssen wir zuerst zu **Angelis Eckladen** gehen. Erst dann finden wir den **roten Roller** an der Via Migliera). Wir wechseln in die Realität in die Küche. Wenn wir in dort Richtung AB und noch verschlossenen Tür schauen, sehen wir rechts oben über dem Foto ein **Bild** „Power of the Sun“. So müssen die

Sicherungen verteilt werden. **AB** abhören. Adriano *zieht immer mehr die Daumenschrauben an*.

Zurück im Traum stellen wir uns vor den **Stromkasten** und benutzen nacheinander alle **4 Sicherungen**. Im Stromkasten befinden **links drei Knöpfe**. Der obere **gelbe Knopf** wählt die Gruppe (Group) aus, in der die Sicherung steckt, von 1-18, der mittlere **grüne Knopf** die Position der Sicherung in der Gruppe (Fuse) (spaltenweise von oben nach unten durchlaufend abzählen) von 1-36 und der untere **blaue Knopf** die Farbe (Colour).

Wir wählen mit Klick auf Colour	Grün	Group	1	Fuse	12
	Blau		3		28
	Rot		7		33
	Gelb		11		7

Nach jeder eingesetzten **Sicherung** 1x auf Reparieren (**Fix**) drücken. Es gibt ein klickendes Geräusch, wenn es richtig ist. Wenn alle **4 Sicherungen** sitzen, funktioniert der Lift wieder unüberhörbar. Wir genießen die Fahrt, und wie an allen neuen Orten machen wir uns erstmal durch Herumlaufen und mit Hilfe des Globus-Icons mit den Örtlichkeiten vertraut. Auf der **Terrasse** wartet **Giulia** auf uns. *Sie hatte vergessen, uns zu sagen, dass wir eine Codekarte für den Weg nach Cetrella brauchen. Unglücklicherweise steckte die an ihrem Hut und der ist in den Pool geflogen.* Wenn man außen rum geht, findet man ein Generatorhäuschen. **Schalter** betätigen. (Der Generator lässt sich erst einschalten, nachdem man mit Giulia gesprochen hat). Umdrehen zurück zum Weg und links zum **Windrad**. Wir stehen vor dem **Becken**, links von uns das Windrad und vor uns der **Hut** am Poolboden. Umdrehen und einen Schritt vor über den Geröllhaufen auf den Hof machen und wieder umdrehen und vor. Wir sehen rechts ein **Gerät**, ich nenne es **A**. Laser ist off und mit dem **rechten Knopf** füllen wir das Becken mit Wasser. (Water in). Wir gehen 1x vor und rechts die Treppe hoch 2x und umdrehen. An dem neuen **Gerät B** mit den bunten Knöpfen drücken wir den dicken **roten Knopf** (Wasser gefriert), und gehen wieder zu unserer **Anfangsposition** neben dem Windrad. Umdrehen, vor, umdrehen und an **Gerät A** den **linken Knopf** zum Einschalten des Lasers drücken. (Laser on). Vorgehen und rechts die Treppe 2x hoch 2x rechts und wir drücken an dem neuen **Gerät C** den **roten Knopf**. Wir stellen uns wieder neben das **Windrad** und sammeln den **Hut** auf. Im Inventar ansehen und so lange drehen, bis die **gelbe Codekarte** erscheint und automatisch unter den anderen Codekarten abgelegt wird. Jetzt gehen wir den langen Weg nach **Cetrella** runter. Rechts können wir einen Blick auf die **Solaranlage** werfen. Links steht das **Kartenlesegerät** auf Stopp. **Codekarte** benutzen und wir können passieren. Irgendwann geht es links ein Stück in den Wald, dort wo wir das Ächzen und Stöhnen hören. Wir sehen 2 **Baumgesichter** und einen **Baumstumpf** mit 19 Jahresringen. Merken. Zurück und weiter Richtung **Cetrella** bis zu einem Marienaltar. Rechts geht es nach Cetrella, links nach Anacapri-Stadt. Wir gehen erstmal nach **Cetrella**. Rechts am Picknickplatz finden wir wieder einen zerknüllten **Zettel**. *Diese Zettel scheinen eine Art Merktzettel oder Questliste für jemanden zu sein, denn einige Punkte sind als erledigt abgehakt. Irgendwie werden unsere Schritte genau beobachtet.* Am Ende des Wegs bieten sich uns mehrere Möglichkeiten.

1. direkt rechts hinter dem Picknickplatz linker Abzweig, der Weg zu einem **Aussichtspavillion** (umdrehen) mit **Aufzug**
2. direkt rechts hinter dem Picknickplatz rechter Abzweig, der Weg zu einem **Rohr mit Kanonenkugeln**
3. von halber Höhe der Treppe aus rechts, der Weg zu einem **Kessel** mit **Zitronenmelisse** (nehmen)
4. und letztendlich die Treppe hoch, der Weg in die **Hermitage** selbst.

Den nehmen wir jetzt und sprechen mit dem **Wächter**. *Der behauptet, es gäbe keinen Mönch, und schickt uns nach Anacapri-Stadt zurück.* Außerdem ist die Tür eh mit einem Codeschloss versperrt. *Er erwähnt auch noch das Stöhnen, das wären die Bäume, sie wären hungrig.* Also befolgen wir seinen Ratt und gehen zum Marienaltar zurück und nehmen diesmal den

Abzweig nach **Anacapri**. Irgendwann finden wir links am Wegrand wieder einen dieser **Zettel**. Jetzt ist auch das Tor zur **Viale A.Munthe** geöffnet. Im Ort angekommen suchen wir sofort den **Blumenladen** an der **Via Orlandi** auf und erhalten dort einen Krug **Dünger**, den wir wiederum sofort den vor Hunger stöhnenden **Bäumen** am Weg nach **Cetrella** zukommen lassen. (Entweder per Sessellift oder Beam-Icon) Die Bäume revanchieren sich mit Infos. *Der Code könnte das Geburtsdatum des Wächters sein. Leider erwähnen sie nicht das Datum.* Fragen wir also den **Wächter**. *Der will uns wieder loswerden, teilt uns aber wenigstens mit, dass die stöhnenden Bäume alle in seinem Geburtsjahr gepflanzt wurden und einige von ihnen 1619 gefällt wurden.* Also müssen wir das Geburtsjahr selbst ausrechnen. Wie man das Alter von Bäumen bestimmt, hängt auch als Merktzettel in der realen Küche, genauso, wie man richtig aus Kaffeesatz liest. 1619 gefällt, 19 Ringe alt geworden, also **1600** gepflanzt. Mit diesem **Code** können wir eintreten. Wie immer alles genau ansehen und in der Küche die **Espressokanne** mitnehmen. Dort finden wir auch ein **Waschbecken**. Ranzoomen und den **Espresso** rein gießen. (**Kanne** benutzen). **Wasserhahn** auf und wieder zudrehen, roten **Hebel** benutzen, damit das Wasser abläuft und wieder ins **Waschbecken** schauen. Da steht im Kaffeesatz, *wenn wir die Zitronenmelisse verbrennen, erscheint der Mönch*. Wir verlassen die Traumküche am anderen Ende nach links und drehen uns in dem angrenzenden dunklen Essraum um, zoomen die **Kerze** ran und benutzen die **Zitronenmelisse**. Der **Mönch** erscheint und schickt uns zu **Barbarossa**, *aber vorher noch in ein Gewölbe. Da fänden wir alles, was wir brauchen*. Wir drehen uns wieder um, und gehen rechts die Treppe hoch und links in den Garten. Sobald wir im Garten stehen, 2x links die Treppe runter ins Kellergewölbe. In dem Raum links finden wir einen **Schraubenschlüssel** im **Schrank**. Rumdrehen und den Raum nach links verlassen, Aussicht genießen. Auf dem Rückweg finden wir rechts vom Kellereingang ein **Papier**. *Es wird darauf das Geschütz mit den Kanonenkugeln erwähnt und der Einbau eines Aufzugs, und auch eine Zwischenetage.* Wir reden noch mal mit dem **Wächter** und gehen nun in den **Aussichtspavillion** (umdrehen) zum **Aufzug**. Auch der ist codegesteuert. **320** ist das Pavillionlevel. Auf Reset drücken, **0** erscheint und ein Druck auf **Go** bringt uns nach ganz unten zum **Strand**. Die **Kiste** links vom Aufzug kriegen wir noch nicht auf. Vielleicht kann das Geschütz helfen. Aber es ist falsch ausgerichtet. Also fahren wir auf das Zwischenlevel **97**. Dort ist der **Einstellungsmechanismus**. In der Nahansicht den **Schraubenschlüssel** benutzen. Jetzt fahren wir wieder auf **320** hoch und gehen zur **Kanone**. Dort nehmen wir eine **Kugel**, wählen sie im Inventar aus, und benutzen sie. Das dürfte die Kiste erledigt haben. Also fahren wir wieder mit dem Aufzug zum Strand (Level 0) runter und finden in der zerschmetterten **Kiste** das fehlende Stück **Pergament** für Barbarossas Burgtür. Durch die **Villa San Michele** gelangen wir dorthin und die Burgtür verschwindet nach Einsetzen des **Pergamentstücks**. Wir sehen uns wieder gründlich in der Gegend um, (es gibt mehrere Abzweige) und finden oben auf der Burg einen Tisch und eine verschlossene Tür. In der realen Küche hängt unter dem Hinweisbild für die Sicherungen ein **Bild der Burg**, und genauso stellen wir uns hin, und legen den letzten **Obsidianstein** auf dem **Tisch** ab. **Barbarossa** erscheint in Gestalt einer Möwe. Wenn er wieder wegfliegt ist die **Tür** vor uns offen. Hineingehen, links liegt eine **türkische Münze**, (nehmen) und beim Verlassen nehmen wir das **rote Fragment** rechts von der Wand mit. Die **Münze** verkaufen wir wie immer. Hadrawa wird immer unangenehmer, aber wir bekommen diesmal einen **Beleg** für unsere letzten beiden Verkäufe und stellen fest, die Schrift ist dieselbe wie auf den zerknüllten Zetteln. Und dann besorgen wir uns ein **Ticket** nach **Faro**. Dort angekommen gibt es eine Menge Gegend zu erkunden. Zuerst untersuchen wir links die Gegend um den Faro (Leuchtturm). Es sind nicht so viele Wege. Am Ende werden wir **4 verschiedenfarbige Steine** haben. Sie sind nicht schwer zu finden, denn sie machen auf sich selbst aufmerksam. Aber man muss sich manchmal umdrehen, um sie aufzuheben. Dann sehen wir uns diesen kleinen runden Bunker von allen Seiten genau an und entdecken so eine Art **einarmigen Banditen**. Er zeigt im Display ein dreiteiliges Bild von Capris Westküste mit den drei Fortinos. Der **rote Knopf** zeigt die

Spielwalzen, die beim Ziehen des Hebels zu laufen beginnen. Die Platte in der Mitte kann man reinschieben und wechselt wieder zum Bild. Wir können damit aber noch nicht viel anfangen. Also begeben wir uns auf den langen Alten Festungspfad. „The old walk of the Forts“ steht auf dem Schild. Das ist so eine Art Kultur/Natur-Lehrpfad und wir sollten auf die Hinweis Kacheln achten. Wir sprechen mehrmals mit Lt. Nelson, einem Veteran des englisch napoleonischen Krieges und Miterbauer der drei Fortinos. Am ersten Abzweig geht es geradeaus nach oben in eine Sackgasse, an deren Ende wir wieder einen dieser Zettel finden. Umdrehen und geradeaus dem Festungspfad weiter folgen. Am nächsten Abzweig gehen wir erstmal links nach Tombosiello. An einer Wegausbuchtung erwartet uns wieder Nelson. Er setzt seine Geschichte fort über den Angriff Napoleons und malt mit dem Degen im Sand rum. Wir gehen bis zum Wegende weiter und Nelson erzählt weiter, dass die Franzosen gesiegt hätten, aber die Scheibe nicht erbeutet hätten. Er war und ist damit betraut, sie gut zu verbergen. Dazu gibt es in jedem Fort eine Maschine, die die jeweils nachfolgende aktiviert. Am Ende des Pfades liegt im Fortino Orrico ein Artefakt, dessen Hüter er seit langer Zeit ist. Zum Schluss gibt er uns einen Schlüssel. Wir gehen zurück und sehen uns an der Ausbuchtung an, was für einen Hinweis er in den Sand gemalt hat. Das Zeichen am Schluss sieht aus, wie der Minibunker am Faro. Nun gehen wir bis zum ersten Fort, Fortino di Pino. Dort öffnen wir die grüne Tür mit dem Schlüssel. Links finden wir das Tagebuch von Commander Lowe und rechts auf dem Tisch in dem Kästchen ein Rätsel. An der Wand finden wir wieder das dreiteilige Bild der Westküste. Hier ist weiter nichts zu tun. Also schnappen wir uns noch den roten Abdruck (Gussform) vom Tisch und gehen zurück nach Faro. Dort spielen wir solange am einarmigen Banditen, bis die Zeichenfolge, die Nelson in den Sand gemalt hat, erscheint. Es erklingt ein zwitscherndes Geräusch, wenn es richtig ist. Wir schieben die Platte rein und auf dem Display ist nun das Fortino di Pino markiert, und das Rätsel dort ist freigeschaltet. Zurück dorthin. Spätesten jetzt sollten wir auch mal wieder in die Realität zurückkehren, da den AB abhören und uns in den neu zugänglichen Räumen umsehen. Code für die rote Klinke von links unten nach rechts oben:

Vogel, Delfin, Schlange, Gecko, Vogel.

Das Hinweis-Bild für das di Pino-Rätsel hängt rechts neben dem Schrank. Die runden Kacheln müssen in der Reihenfolge, in der sie auf dem Lehrpfad vorkommen, angeordnet werden und in der Form wie auf dem Bild. Das Rätsel ist nicht zu schwer, weil die Kacheln bei korrekter Positionierung ein bestimmtes Geräusch machen und man jede Menge Platz zum Verschieben hat. (Aber es ist sehr schwer zu beschreiben, da man die Abbildungen der Pflanzen und Tiere selbst gesehen haben sollte. Ein Klick zum Auswählen der Kachel, und mit den Pfeiltasten verschieben). Eigentlich ist es so gedacht, dass wir den ganzen Festungspfad bis Fortino Orrico erst einmal abgelaufen sind, bevor wir uns an die Lösung der Fortinorätsel machen. Schon, weil wir alle Informationen brauchen. Wir könnten das Rätsel aber auch jetzt schon lösen, bevor wir alle Hinweise am Weg gesehen haben. Wenn alles



richtig ist, gibt es Blümchen und Applaus.

(Außerdem kann man das Rätsel auch überspringen, in dem man im Bild 8663 nebenan auf den Haken des linken Bildes klickt). Das Rätsel gilt als gelöst, und auf dem dreiteiligen

Westküstenbild leuchtet nun auch das **Fortino di Mesola**. Das Rätsel dort ist freigeschaltet. Wir machen uns dorthin auf.

Rechts am Weg bei **Fornace** fallen uns ein paar **rosettenförmige Sukkulenten** auf. Nelson machte so eine kryptische Andeutung. „Pferd in den Pott, Abdruck unter den Mund, brauchst du eine zündende Idee, schau bei den grünen Rosen nach“. Kurz danach führt unser Weg links ins Tal. (Geradeaus ist ein verschlossenes Tor) Links im Tal geht es zum Wasser. Dort finden wir eine **Bronzestatue**, (sieht aus wie ein Pferdekopf). Zurück und geradeaus weiter. Auf der linken Seite hinter dem Kachelbild mit dem Kalkbrennofen schaut ein Rohr aus der Wand und direkt danach links steht ein Kessel. Wir gehen aber weiter geradeaus und kommen zu einer Brücke, an der die Bodenbretter fehlen. Der **Schalter** rechts am Geländer zum Rausfahren der Bretter funktioniert zwar noch, aber wenn wir uns umdrehen, sehen wir, dass in dem **Mechanismus** wohl ein Zahnrad fehlt. Das gießen wir uns jetzt selber. Zurück ins Tal, „Pferd in Pott“ also die **Bronzestatue** in den **Kessel**, „Abdruck unter den Mund“ die **Gussform** kommt unter die **Rohrmündung**, aber nichts tut sich. Wir brauchen noch eine „zündende Idee“. Wir gehen zu den „grünen Rosen“ den Sukkulenten zurück. Ein Stück dahinter finden wir nun einen armvoll **Feuerholz**. Das packen wir unter den **Kessel**, und nun können wir das frisch gegossene **Zahnrad** aus der **Form** nehmen. Wir gehen wieder zur Brücke und setzen dort an dem **Mechanismus** das **Zahnrad** ein. Umdrehen, **Schalter** drücken, und wir können die Brücke passieren. Beim nächsten Abzweig links geht es zum **Fortino di Mesola** und dort in den Keller. Rechts finden wir in der Kommode eine **Tagbuchseite** und links an der Wand wieder das Kachelbild der Westküste. (Wenn wir das Rätsel von Fortino di Pino schon gelöst haben, müssen zwei Forts leuchten). Auf dem Sekretär links im Keller steht ein **Gerät**, das auf **Knopfdruck** die Schublade öffnet. (Geht erst, wenn das Rätsel freigeschaltet ist, also Fortino di Pino gelöst ist). Wir platzieren die **bunten Steine** aus unserem Inventar in der Reihenfolge wie von den Zahlen vorgegeben. (Also mit rot anfangen). In der **Schublade** finden wir ein weitaus gemeineres **Rätsel** (gefühlte Härtestufe 10). Die **britische Flagge** kann nur den Zahlen folgend verschoben werden und so den Weg für die anderen zu positionierenden Kacheln frei machen, und es ertönt auch ein Signal, wenn die Position richtig ist. Aber durch die unterschiedliche Form der Kacheln ist das Verschieben ungleich schwerer als bei dem vorhergehenden Schieberätsel. Auch hier gibt es in der Realität einen Hinweis. Das **Bild** dazu hängt über der blauen Couch. Es zeigt den Weg, den die **Flaggenkachel** nehmen muss, und die Endposition der anderen Kacheln. Man kann mitten im Rätsel speichern. Die bisher erreichte Position der **Flagge** bleibt erhalten. Der Doppelpfeil links oben setzt alle Kacheln zurück außer der **Flaggenkachel**. (Da ich aber Schieberätsel hasse, habe ich es kurzerhand mit Klick auf die rechte obere Ecke des kleinen Fensters in Bild 9447 geskippt. Achtung, es gibt zwei gleiche Ansichten des Fensters. Aber nur 9447 funktioniert. Das ist wohl die Rache der Designer). Wer es aber selbst lösen möchte, kann den Anweisungen von **MaGtRo** und **Gey Savarese** folgen:



1. **Flagge** 1x rechts, in **Pos. 1**
2. Hammer 1x runter
3. Agaven 1x links
4. Ziege 1x runter
5. Bäume 1x runter
6. Taube 1x rauf
7. Ziege 1x rechts
8. Bäume 1x runter
9. Agaven 2x rechts
10. Beeren 1x rauf, 1x links
11. **Flagge** 2x rauf, in **Pos. 2**
12. Bäume 1x links

13. Taube 1x links, 1x runter
14. Agaven 1x runter
15. Flagge 2x rechts, in [Pos. 3](#)
16. Beeren 2x rechts
17. Hammer 1x rauf
18. Bäume 1x rauf
19. Taube 2x links
20. Ziege 2x links
21. Agaven 1x runter
22. Beeren 1x runter, 1x rechts
23. Bäume 1x rechts
24. Hammer 1x rechts
25. Soldaten 2x runter
26. Orrico 1x links
27. Cyclamen 1x links
28. Flagge 2x rauf in [Pos. 4](#)
29. Beeren 2x rauf
30. Bäume 1x rechts
31. Cyclamen 2x runter
32. Orrico 1x rechts
33. Soldaten 2x rauf
34. Hammer 1x links
35. Ziege 2x rauf
36. Taube 1x rechts, 1x rauf
37. Agaven 2x links
38. Cyclamen 1x runter
39. Bäume 1x runter
40. Ziege 2x rechts
41. Orrico 1x runter
42. Flagge 2x links in [Pos 5](#)
43. Beeren 1x rauf, 1x links
44. Ziege 2x rauf
45. Bäume 2x rauf
46. Cyclamen 1x rechts
47. Taube 1x rechts, 1x runter
48. Orrico 1x runter
49. Flagge 1x runter, 1x rechts in [Pos. 6](#)
50. Soldaten 1x rechts
51. Hammer 2x rauf
52. Orrico 1x links
53. Flagge 2x runter in [Pos. 7](#)
54. Beeren 1x runter
55. Ziege 1x links
56. Bäume 1x rauf
57. Cyclamen 1x rauf
58. Taube 1x rechts
59. Flagge 1x runter in [Pos. 8](#)
60. Orrico 1x rechts
61. Hammer 2x runter
62. Soldaten 1x links
63. Ziege 1x links

- 64. Beeren 1x links
- 65. Bäume 1x links
- 66. Cyclamen 2x rauf
- 67. Orrico 1x rechts
- 68. Beeren 2x runter
- 69. Ziege 2x runter
- 70. Soldaten 1x rechts
- 71. Hammer 2x rauf
- 72. Beeren 1x links, 1x rauf
- 73. Agaven 1x rauf
- 74. Flagge 2x links in [Pos.9](#)
- 75. Taube 2x links
- 76. Orrico 1x runter
- 77. Ziege 2x rechts
- 78. Beeren 2x rechts
- 79. Agaven 1x rauf
- 80. Taube 1x rauf, 1x links
- 81. Orrico 1x links

Wenn beide Fortinorätsel gelöst sind, leuchten alle drei Fortinos auf dem dreiteiligen Kachelbild.

Es geht wieder zurück auf den [Festungspfad](#) an eine Kreuzung. Dort ist eine Wegweiserkachel. Trotzdem kann man sich hier leicht verlaufen. Am besten die Gegend gründlich erforschen und immer wieder mit dem Globus-Icon die eigene Position überprüfen. Irgendwann klingelt das Telefon. Dann rechts halten, und dem Klingeln folgen, bis wir zu einer [Telefonzelle](#) kommen. Reingehen, [Hörer](#) abnehmen und Nelson teilt uns mit, dass wir verfolgt werden. Durch die Zettel wissen wir das ja schon und ahnen auch von wem. (Danach ist in der Realität eine neue Nachricht auf dem AB. *Mirta warnt uns vor Adriano*). Wir gehen wieder zurück Richtung [Fortino Orrico](#). Am Ende der Treppe zum Fort gehen wir nach links in die Sackgasse, an deren Ende wir vor einem Felsblock das [Tagebuch](#) von Captain Church finden. Er ist also der Urheber der grauen Marmortafel. Zurück und geradeaus ans andere Ende der Sackgasse. Dort erwartet uns Nelson. Er warnt uns noch mal, *wenn wir den Geheimraum im Fortino Orrico betreten, sollen wir sehr auf der Hut sein*. Wir gehen jetzt links zum Fort runter, sehen uns um und finden rechts vom Kellereingang einen [Knopf](#), der die Kellertür öffnet. (Funktioniert erst, wenn die beiden vorigen Rätsel gelöst sind). Kaum haben wir den Raum betreten und das [grüne Fragment](#) erblickt, knallt auch schon die Tür zu. So sehr wir uns auch umsehen, (wir müssen auch einmal mindestens nach oben sehen), es gibt keinen Weg hinaus. Auf dem äußerst patriotischen Bett finden wir eine weitere [Seite](#) von Lowes Tagebuch. Wenn wir in der Ecke stehen, wo das Fragment lag, hören wir ein Geräusch und ein Haken mit einer [Nachricht](#) wird runtergelassen. *Wenn wir hier wieder raus wollen, sollen wir die komplettierte Fragmentscheibe an den Haken hängen*. Also fügen wir die [Fragmente](#) im Inventar zu einer [bunten Scheibe](#) zusammen, drehen sie um und merken uns den Code des [grünen Fragments](#), von rechts unten nach links oben,

[Schlange, Delfin, Delfin, Vogel, Schlange](#)

und hängen das [Teil](#) schweren Herzens an den [Haken](#). Hämisches Gelächter und wir sitzen immer noch fest. Wir hören britische Dudelsackklänge, unser Alliiertes naht. Wenn wir nach oben in das [Loch](#) schauen, aus dem der Haken kam, sehen wir Nelson. Er ist ziemlich sauer auf uns, aber er lässt uns raus. Wir verlassen das Fort und Nelson steht oben am Weg und fordert uns auf, *das Artefakt zurück zu holen. Es gäbe noch eine kleine Chance*. Wen kennen wir, der scharf auf Artefakte und skrupellos genug ist? Genau. Also nach [Caprile](#) zu [Hadrawa](#). Der scheint immer noch zu telefonieren. Also filzen wir seinen Schreibtisch. (Bücher ranzoomen, umdrehen und auf die [Schublade](#) klicken. Die [bunte Scheibe](#) herausnehmen und

die **Schublade** wieder schließen). Dann begeben wir uns zu **Massimo** nach **Marina Piccola**, wo wirklich *alles begann*. Er wollte uns sehen, wenn wir alle Fragmente zusammen haben, und gibt uns eine weitere **Fernbedienung**. Die ist für die **Uhr** hier vor Ort an der Treppe rechts auf dem Weg zur Busstation. Wir benutzen die **Fernbedienung**, das Uhrwerk wird sichtbar und wir drücken den **Knopf** unten in der Mitte, und die Zeit springt auf Mitternacht. Jetzt gehen wir Richtung **Anleger**, da wo wir unsere Bootstour gestartet haben und setzen links davon unsere **Scheibe** in die **Mulde** mit dem **lila Knopf** daneben. Drücken und die Scheibe zeigt die Rückseite und den letzten Code.

Schlange

Gecko

Gecko

Delfin

Vogel

Spätesten jetzt wechseln wir in die Realität und öffnen mit dem Code:

Schlange, Delfin, Delfin, Vogel, Schlange von rechts unten nach links oben, die Tür mit der **grünen Klinke**. In dem Wohnzimmer sehen uns alles an und finden über dem TV hinter dem **Bild** mit „Mirta in Marina Piccola bei Nacht“ einen **Safe**. Zum Öffnen den oben genannten **Code** eingeben, mit dem **Knopf** rechts öffnen und die **Briefe** lesen, (sonst können wir die CD nicht nehmen) und die **CD** nehmen. Das also ist die legendäre Scheibe. Sie enthält unsere Forschungsergebnisse über NH 160, die je nach Gebrauch nützlich oder gefährlich sein können. **Speichern!** *Sobald wir vom Safe zurücktreten, überschlagen sich die Ereignisse. Adriano dringt ein und verlangt die Übergabe der CD mit unseren Forschungsergebnissen und aller unserer Rechte daran. Wir können zwischen 2 Möglichkeiten wählen. Wählen wir gut, bleibt Mirta bei uns und schreibt unsere Geschichte. Wählen wir schlecht, verlässt sie uns und Capri. In jedem Fall wird Adriano verhaftet, und ob unsere Forschungsergebnisse je vermarktet werden, entscheiden die Gerichte. Wir haben auf den Rat unserer Ärztin und Psychologin Dr. Greenturtle unseren selbst erfundenen Traumsaft geschluckt, um so zu einer Entscheidung in unserem inneren Konflikt zu finden, ob wir weiter für Adriano arbeiten oder nicht. Viele reale Personen und Gegenstände sind auch im Traum vorgekommen, nur etwas verändert.*

Die Beraterin: Dr. Greenturtle als weise Schildkröte, **die Geliebte:** Mirta als Giulia, **der Verfolger und Bösewicht:** Adriano Norberti als Norbert Hadrawa, **der Wächter:** Falcetti als Nelson, **der umstrittene Gegenstand der Suche:** Die CD als Obsidianscheibe. Und nicht zuletzt **Molekül NH 160** als Norbert **Hawadra** Hausnr.160, das Telefonklingeln, die riesige Uhr und viele, viele andere Gegenstände.

Auch wenn das Spiel nun zu ende ist, können wir noch mal speichern und auch die Enddialoge nachlesen. Und die Besichtigungstour unternehmen. Das haben wir uns verdient.

Wir danken Compitiger für diese Leistung und für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen, ganz herzlichst!

CD ROM & Softwareservice


Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

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

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

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