

Lösung zu **Rückkehr zur geheimnisvollen Insel** - deutsche Version  
aktualisierte Vers. 17.0

by Kheops Studio

Erstellt von Hartmut Kratz - mit einem Dank an Beate und  
special thanks an B.D. (gitduerner@web.de) - für den

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

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

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

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

**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).**

*Bitte beachten: Das Spiel ist nicht linear aufgebaut und man kann auf verschiedene Weise (auch mit unterschiedlichen Punkten) zum Ziel gelangen. Ich bin mir fast sicher, dass ich bestimmt noch nicht alles gefunden habe, wofür es Punkte gibt. Wer uns über weitere Punkte informieren kann, dem sind wir dankbar.*

Nun geht 's aber los:

Mina kann in ihrem Inventar oben links ein Telefon anwählen. Sie kann es aber momentan nicht benutzen, um einen Hilferuf abzusetzen, da die Batterien zu schwach sind.

### **Am Strand:**

Da Mina sehr schwach ist, muss sie zuerst mal wieder zu Kräften kommen. Sie muss also die Insel erkunden und geht zunächst mal nach hinten (Bildschirm nach oben) zu den Felsen/Klippen und schaut nach oben. Sie sieht dort einen Mann. War es ein Geist?

Schaut unsere Heldin dann nach unten auf den Boden, dann ergattert sie einen **rostigen Schlüssel (1)**. Wendet sich Mina nun nach rechts, dann sollte sie aus dem Vogelnest **ein Ei (2)** ins Inventar befördern. Etwas Nahrung wäre das ja schon, aber wie kann man es verwerten???

Die gefundenen Gegenstände kann man nach links in die quadratischen Inventarfelder befördern.

Schaut Mina nochmals hoch, dann erblickt sie ein weiteres Nest, an das sie aber nicht dran kommt. Jetzt dann links in Richtung des Felsenbogens gehen. Noch vor dem Bogen findet unsere Heldin rechts von den Bootsresten **nassen Seetang(3)**.

**Steinbogen-Gebiet:** Vorgehen zum Bogen und links an ihm **3 Austern (6)** und an dem Pfahl im Wasser eine weitere **(7)** finden; unter dem Bogen durchgehen. Nach unten sehen, eine Spur im Sand finden und am Ende der Spur **2 Schildkröteneier (8)** ausgraben. Fast an der gleichen Stelle gibt es eine **alte Kiste** zu entdecken, die unsere Heldin mit dem rostigen Schlüssel öffnen kann. So wandern dann ein **beschädigtes Teleskop (9)** und **etliche Silbermünzen (10)** in unser Gepäck. Weiter hinten links vom Bogen am Felsen **Flechten (11)** finden.

Beim Durchgang durch den Bogen hatten wir hinten bei den Palmen eine Schildkröte gesehen. Also mal dorthin. Auch hier finden wir wieder am Ende der Spur **2 Schildkröteneier (12)**.

Dreht sich Mina hier dann auch noch um, kann sie nach einigem Warten oder auf dem Rückweg aus dem Sand eine **grüne Kokosnuss (13)** auflesen - .

Weiter unter die Palmen und sehen, wie 2 Krebse Stücke eines toten Stachelschweins fressen. Warten auf den richtigen Moment, wenn die Krebse sich erneut beim Stachelschwein was holen wollen und sie dann anklicken. So wandern die **Krebse (15)** und schließlich auch das **Stachelschwein (16)** ins Inventar.

Ist das erledigt, kann man einen **Palmwedel/Palme (17)** und eine weitere **grüne Kokosnuss (18)** nehmen.

Weiter den Boden absuchen und eine **braune Nuss (19)** ergattern und auch sehen, dass in den Palmen noch eine grüne Nuss hängt. Hier gibt es nicht weiter zu tun.

**Inselinneres:** Durch den Bogen zurück, 1 Bild vor und dann links einen Weg durch die Klippen entdecken. Kurz vor dem Durchgang wird sich die Erde bewegen, wenn man auf dem felsigen Untergrund steht. Schaut unsere Heldin jetzt auf die Felsen, dann bemerkt sie eine Höhle, geht hinein und findet einen **Feuerstein (20)** und einen **Sandstein (21)**, außerdem einen Platz, wo schon Feuer gemacht wurde und an der Wand Ruß.

Jetzt geht es daran, unsere Nahrung zuzubereiten. Zum Bootswrack und dort den Sandstein anwenden, was ein Stück **Treibholz (22)** und ein Stück **rostiges Metall (23)** bringt.

Auch Werkzeug müssen wir herstellen. So benutzt Mina den Sandstein mit dem rostigen Metall im Inventar und fertigt sich so ein **Messer (24)** an. Wir wissen nun, wie man sich eventuell ein neues Messer herstellen kann.

Geht unsere Heldin nun wieder in Richtung Inselinneres und 1 Bild an der Höhle vorbei, dann findet sie vorne eine **Metallplakette (25)** und weiter hinten ein paar **Würmer (26)**.

Schaut man nach oben links könnte man, wenn es nicht so hoch wäre, einen nützlichen Ast ergattern und auch rechts der dornige Ast kann nicht genommen werden. Hier hilft das Messer, das wir auf die Dornen anwenden und wir bekommen **Akaziendornen! (27)**

Weiter nach vorne gehen und mit dem Messer rechts eine **dünne Ranke (28)** anschneiden.

Der weitere Weg wird uns versperrt, so dass wir zunächst mal was essen müssen, um zu Kräften zu kommen. Links vom Pfosten **Zunderschwamm (29)** und unten am Pfosten eine **Astgabel (30)** mitnehmen. Diese Astgabel kann dann sofort im Inventar mit dem

Messer kombiniert werden, so dass wir dann ein *Messer mit Stiel (31)* haben. Auf dem Rückweg zum Strand erblicken wird dann noch links und rechts an der Felswand rostiges Metall und überlegen, wofür das sein könnte. Aber egal, es ist was Anderes wichtig. Wir gehen weiter in Richtung Strand und benutzen dann unser Messer mit Stiel auf den Ast rechts, den wir vorher nicht erreichen konnten und bekommen so *gekrümmte Dorne. (32)*

Zur kleinen Höhle mit der Feuerstelle, denn jetzt ist wirklich Zeit, was zu essen:

Mina wird wohl ein Feuer brauchen:

1. Feuerstein mit dem *Messer* kombinieren, um einen *Anzünder (33)* zu bekommen.

Dann den Zunderschwamm mit Treibholz und Anzünder kombinieren und das *vorbereitete*

*Feuer (34)* wird brennen.

oder:

2. Im Inventar den rostigen Schlüssel auf das Teleskop anwenden, um eine *Linse (35)* zu

bekommen; dann die Linse mit den Flechten und dem Palmzweig kombinieren und das

*Feuer* sollte brennen.

Das vorbereitete Feuer an der Feuerstelle ablegen.

Es gibt sicherlich noch andere Möglichkeiten, die sich durch Logik ergeben.

Angelrute herstellen: Die Akaziendorne im Feuer biegen *(36)*. Im Inventar dann kombinieren: Astgabel + dünne Ranke + gekrümmte Dorne. Den Wurm noch dran und wir sollten *angeln (37)* gehen können und zwar sollte es im Wasser unter dem Steinbogen einen *Fisch* geben.

Dorthin, Angel auf den Teich/Fisch anwenden und ihn so fangen *(38)*. - Zum Feuer und den Fisch braten, die 2 Krebse und die 4 Schildkröteneier (2 Stück können auch roh verzehrt werden, wenn sie

mit dem Messer geöffnet werden). Jetzt ist unsere Kraft fast am oberen Ende, also fast aufgefüllt.

Werkzeuge, die man kombiniert hat, kann man auch wieder im Werkzeugfenster links auseinandernehmen. So sollte man das nun mit dem Feueranzünder machen und wir haben wieder unser Messer und den Feuerstein zurück.

Man kann sich auch ein neues Messer aus der Metallplakette herstellen und das benutzen wir dann auf unsere grüne Kokosnuss, so dass wir eine [bearbeitete Kokosnuss \(39\)](#) im Inventar haben; gleiches mit der 2. grünen Kokosnuss tun. Jetzt kann unsere Heldin auch noch das Messer auf die hellbraune Kokosnuss anwenden (40), bekommt außerdem noch [Kokosfasern](#) und kann durch erneutes Anwenden des Messers die Milch trinken und auch noch [Kokosnuss-Streifen](#) (die gegessen werden, falls sie noch nicht satt ist) bekommen. Ist Mina satt, dann eben eine andere Kokosnuss öffnen. (41)

Hat man dann auch noch 2 Austern mit dem Messer geöffnet und verzehrt (42), dann hat Mina genug gegessen, um jetzt die Insel weiter zu erkunden.

Die Astgabel kann auch verwendet werden, um das höher gelegene Vogelnest in der Felswand zu erreichen und [Federn](#) zu ergattern (43). Alternativ können die Federn auch später mit dem Affen geholt werden.

### **Inselinneres:**

Den Pfad entlang, jetzt - mit wieder hergestellten Kräften - sich an den blockierenden Stämmen einen Durchgang verschaffen und es gibt ein Geräusch und ein Erdbeben(??).

Nach unten sehen, den [jungen Palmwedel/junge Palme \(44\)](#) nehmen, ein Bild nach vorne und an einer Wegkreuzung stehen. Nach links drehen und mit dem Messer [Hibiskusfasern \(45\)](#) ernten. Auch sieht man in der Ferne Rauch aufsteigen. Ist sie bewohnt??

Der Rauch entpuppt sich, wenn man in diese Richtung geht, als schwefelhaltige heiße Quelle und das Wasser kann nicht getrunken aber evtl. zum Kochen/Erhitzen benutzt werden.

Wendet man sich um, sieht man eine Schlange, braucht aber auch die Heilpflanzenblätter neben ihr. Jetzt mit der Astgabel die Schlange

bändigem und dann die Blätter schneiden, so gibt es eine [Heilpflanze \(46\)](#).

(Hat man die Astgabel nicht mehr, dann hat man sie vielleicht für das Messer mit Griff benutzt oder für die Angel; also auseinandernehmen!)

Oberhalb der Schlange den Baum mit dem Messer bearbeiten und danach [Gummi \(47\)](#)

ergattern. Jetzt kann man auch wieder die Astgabel nehmen und die Schlange befreien.

Sich umdrehen und 2 Wege sehen. Den linken Weg nehmen. So steht unsere Heldin schließlich vor einer zerbrochenen Brücke. Links am Boden finden wir eine tote Ratte und schneiden rechts von ihr die [narkotische Pflanze \(48\)](#) ab.

Hinter der Schlucht könnte im Gebäude jemand wohnen, aber hier ist kein Weiterkommen. Sich umdrehen und auf dem linken Weg 1x vor und so zur Wegkreuzung zurück, dann dort nach links. Man kommt zu einer Mauer mit Durchgang und man hört Tiergeschrei.

Weiter vorgehen, von einer Vogelscheuche im Baum erschreckt werden, sie anklicken und so [4 schmutzige Stoffe \(49\)](#) ins Inventar aufnehmen. Sich umsehen und je 2 [Orangen \(51\)](#) und [Zitronen \(53\)](#) aufheben. Dreht man sich, dann wird man von Affen mit Steinen beworfen, aber die erreichen uns nicht und wir müssen sie auch (noch) nicht bekämpfen - wir können dies tun, wenn wir uns eine Schleuder mit der Astgabel und dem Gummi herstellen [\(54\)](#). Wenn man die Affen im Kampf mit der Schleuder besiegt gibt es 10 Punkte! - [\(64\)](#). Nach rechts drehen und dort [Weizenähren/-Keime \(65\)](#) und [Stroh](#) abschneiden.

Sich umdrehen, in Richtung Wasser gehen [zwei große Bambusstöcke \(66\)](#) ergattern. Weiterhin: [ein mittelgroßes Bambusstück \(67\)](#), [kleine Bambustriebe \(68\)](#), [Holundermark](#) von einem Beerenstrauch [\(69\)](#), [Korbgeflecht/Weidentriebe](#) und [Baumrinde \(70\)](#) vom Baumstumpf mit dem Messer abschneiden. Weiterhin noch von der Stelle, wo die Fußabdrücke des Tieres zu sehen sind, rotbraunen [Ton \(71\)](#) mitnehmen. Zurückgehen bis zur Mauer und hinter der Mauer nach links in die

**Windmühlenregion:** Auf den Stufen zur Windmühle steht eine [Ziegelsteinform \(72\)](#). Die Treppe ist nicht begehbar und auch hier gibt es wieder Affen. Sich umsehen und vom Boden [3 Pinienzapfen/-kerne \(75\)](#) nehmen. Wieder umdrehen und bemerken, dass man an einem Baum oben 2 Ranken abschneiden kann - was braucht man noch alles, um hier zu überleben?????

Den Ton und die Ziegelsteinform im Inventar kombinieren und so **ungebrannte Ziegelsteine (76)** herstellen. Die müssen jetzt wohl im Feuer am Strand gebrannt werden. Also dorthin zurück.

Man geht: vor, links, vor, links und dann vor die Stufen hinunter zur Höhle. Dort die ungebrannten Ziegelsteine mit dem Feuer benutzen und **2 Sätze gebrannte Ziegelsteine (77)** bekommen. Zurück zur Windmühle und die Stufen nach oben mit den eben gebrannten Ziegelsteinen reparieren und hinauf **(82)**.

Hier jetzt die **Holzgabel (83)**, eine **Metallgabel (84)**, ein **festes Tuch (85)** und die **Kupfermünzen (86)** ins Inventar befördern. Die Inschrift, ein Gedicht, in der Kiste lesen.

Rechts von der Kiste an der Wand noch **Trauben (87)** abschneiden. Sich die Flügel der Windmühle ansehen und versuchen mit dem großen Tuch den einen Arm der Windmühle zu reparieren. Aber der Affe links auf dem Baum lässt das nicht zu. Unsere Heldin versucht den Affen mit Früchten zu besänftigen, was aber nichts nützt, er traut ihr nicht. Sie geht in die Mühle, stellt mit Blick nach oben fest, dass Teile rostig sind und wird beim Verlassen von einer **Spitzhacke (88)** getroffen, die sie einsteckt.

**Jep:** Oben auf dem Mühlengelände nach vorne gehen und so schließlich die Stelle erreichen, von der aus uns die Affen beworfen haben, die aber nun flüchten. In die löchrige Hütte vorgehen und in der rechten Ecke kauert ein verletzter Affe, den unsere Heldin Jep nennt. Ihm muss geholfen werden und er braucht einen frischen Verband auf seiner Wunde. Sich umdrehen und eine Töpferscheibe links entdecken und weiter hinten eine weitere **Ziegelsteinform** nehmen **(89)**.

**Softwareservice Kratz**

**Arendsstr. 4**

**63075 Offenbach**

**Hotline: 069-869499**

**<http://www.gamepad.de>**

**[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

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

**See, Pfosten und Ahornbaum:** Zurückgehen bis zur ehemaligen Vogelscheuche und dann hinter der Mauer nach rechts wenden. Rechts steht ein großer Pfahl mit einem Hotspot. Weiter vorgehen, an einem Ahornbaum vorbei und sehen, wie eine Echse flüchtet. Vor ganz

nach rechts zum Wasser gehen und dort dann die 4 schmutzigen Stoffe zu [sauberem Stoff \(93\)](#) waschen. Danach dann nur das Wasser anklicken, um selbst zu trinken und dann ein weiteres Mal, um ein Bad zu nehmen. Leider hat man noch keinen Behälter, um Wasser mitzunehmen. Sich nach rechts drehen und in der Wand Backsteine sehen. Sie mit der Spitzhacke herausschlagen. Eine Art Höhle wird sichtbar, aber drinnen ist es zu dunkel. Man kann also hier vorerst nicht machen, den man bräuchte eine Lampe oder eine Kerze, was man sich wohl erst später herstellen/besorgen kann. Also zurück zum Affen und ihm mit einem sauberen Verband helfen.

Nun nach draußen gehen und links den Brennofen sehen, der kaputt ist und mit den Tonziegeln ([Ton holen, Ziegel herstellen](#)) (95) repariert werden kann.

Außerdem ist dort ein Blasebalg, der ein Loch hat und ebenso repariert werden muss. Also zunächst mal mehr Ton (96) holen von der Stelle, wo wir auch den ersten her hatten.

Zurück zur Töpferscheibe und einige [ungebrannte Schalen/Töpferware \(97\)](#) herstellen.

Zurück zum Strand und dort einen toten [Seehund \(98\)](#) finden. Haben das Adventures so an sich, dass man immer das findet, was man gerade braucht?

Da wir eh am Strand sind, gehen wir in unsere Anfangshöhle und brennen dort einen sauberen Stoff zu [versengtem Stoff \(99\)](#) an. Da man mit dem schwachen Feuer die Tonschalen nicht brennen kann, zurück zum Brennofen. Auf dem Weg dorthin nochmals Ton (100) holen.

Zu Jep und dort zum Brennofen gehen. Die [Holzscheite \(101\)](#) links daneben [nehmen](#) und dann im Inventar das Messer auf den Seehund benutzen, was uns [2x Seehundfett \(102\)](#), das [Seehundfell \(103\)](#) und [Sehnen \(104\)](#) bringt.

Mit dem Seehundfell den Blasebalg flicken.

Jetzt wieder Feuer machen: Mit Feuerstein und Messer den Anzünder herstellen, dann den Anzünder + versengten Stoff + Holzscheite ergeben ein Feuer. Geht auch mit Linse + Zunderschwamm + Palmwedel oder auch anders - je nachdem, was man im Inventar hat - gibt unterschiedlich viel Punkte.

Dann das Feuer in den Brennofen, den Blasebalg betätigen und die Töpferware zu [Töpfen \(105\)](#) brennen.

Noch ein Stoffstück anbrennen (106) kann als Zunderschwamm-Ersatz für später dienen.

**Heilung des Affen:** Zum Wasser, wo man gebadet hat, unterwegs dann das Messer auf den Ahorn anwenden und so 2 Schalen **Ahornsirup** (107) auffangen. Dann eine Schale **Wasser** (108) holen. Diese Schale Wasser mit den medizinischen Pflanzen anwenden und es ergibt ein 1 **Heilmittel** (109). Dann noch eine Schale **Wasser** holen. und das mit der Baumrinde verbinden - ergibt ein weiteres **Heilmittel** (110). Nun noch eine Schale pures **Wasser** holen (111).

Jetzt zurück zum Brennofen, einen Ahornsirup erhitzen und so **Zucker** erhalten (112). Die beiden Medizinschalen erhitzen (114) und eine davon Jep geben. Ihm dann die Schale Wasser geben, diese ersetzen (neues Wasser holen) (115) und ihm danach dann die beiden Orangen geben, die Pinienzapfen/Kerne und/oder die Trauben. Dann sollte Jep wieder voll gesund sein. (Wenn nicht kann man ihm noch die Kokosnusstreifen aus dem Inventar geben).

Mina und Jep schlafen und Mina hat einen Traum.

### **Jep steht nun als Helfer zur Verfügung.**

**Windmühlenreparatur:** Der wachhabende Affe will uns immer noch nicht die Windmühle reparieren lassen, also Jep irgendeine Frucht aus dem Inventar geben und so ein **Geschenk** für den Affen erhalten. Der Affe wird das akzeptieren (116), Vertrauen fassen und unsere Heldin kann nun den Windmühlenflügel mit dem festen Tuch reparieren.

Da ja innen einiges verrostet ist, klettern wir jetzt die Leiter hoch, geben Jep das Seehundfett und schicken ihn ganz nach oben (117). Die Windmühlenflügel werden sich wieder drehen. Als Dank für die Hilfe stellt Mina nun aus dem Stroh und der dünnen Ranke eine Matratze her (118) und gibt diese Jep (124). Jetzt Weizenähren/-keime auf den Behälter unten benutzen, was uns dann **Mehl** (125) bringt.

**Kuchen:** Jetzt könnte noch ein Kuchen gebacken werden, kann aber auch später erledigt werden. Dazu das Mehl mit Wasser, einem Vogelei (versucht man es mit dem rostigen Schlüssel zu öffnen (126)), dem Zucker und einer Zitrone kombinieren (127) und backen; so erhalten wir einen **Kuchen** (128). Sollte eine Zutat - z.B. ein Ei fehlen, dann findet man das später und kann alles auch noch später machen.

**Leiter aus Seilen zum Überleben:** Die Stufen neben der Mühle hinunter und dann finden wir den Baum wieder, bei dem die langen Ranken herunterhängen. Statten wir jetzt Jep mit dem Messer aus (129) und schicken ihn nach oben, dann schneidet er sie ab und Mina stellt daraus 2 Strickleitern her (130). Jetzt zur defekten

**Hängebrücke:** Vor, links, vor, rechts und bis zum Ende und wir sind da. Jep mit einer Strickleiter ausstatten (131) und ihn dann auf den Pfosten mit dem Seil anwenden. So schafft er eine Möglichkeit, den Abgrund zu überwinden.

**Auf der anderen Seite angelangt:** Hier kann man jetzt neben den Schwefelquelle etwas Schwefel (132) nehmen und wenn man sich dann dreht, bedroht uns ein Affe. Jep wird diesem wohl nicht gewachsen sein, also nimmt unsere Heldin ein großes Bambusstück aus dem Inventar und wirft es in die Schwefelquelle (137). Die kleinen Explosionen vertreiben den Affen und wir können uns in der Hütte umsehen (wahlweise kann er auch mit der im Käfig gefangenen Schlange verschreckt werden). Kohle (138) und einen beschädigten Käfig (139) mitnehmen.

Weiter vor kommen wir immer mehr in das Vulkangebiet und nehmen dann rechts das Eisensulfat (140) und links vom verbrannten Baum die Pottasche mit (141). Weiter geht es hier nicht.

Sich umdrehen, über die Brücke und dann nach rechts zur 2. heißen Quelle, wo ja links unten die Schlange sitzt. Wir reparieren den Käfig im Inventar mit dem Korbgeflecht (142) aus unserem Inventar.

Dann die Astgabel auf die Schlange anwenden und danach den Käfig auf sie (143).

Jetzt müssen wir uns mal näher mit unserem Traum/Vision beschäftigen.

### **Traumaufgabe:**

Am Strand gibt es dann in den Klippen unterhalb des Klippenrandes einen Hotspot bei einer Höhle. Jep mit der Strickleiter ausstatten, ihn hochschicken und so kann unsere Heldin ins:

**Granithaus:** Sich umsehen und eine Inschrift finden über dem Ausgang: „Granite House 1860“. Dann links vom Ausgang das Vogelei (für den Kuchen?) (144) einpacken. Den Taucheranzug (145), das Musikstück (146) und den geheimnisvollen Schlüssel (147) vom Boden

nehmen. Captain Nemo's Skelett finden und links davon einen Flaschenzug sehen.

Weiter vorgehen und an einer Felsecke einen Lampen- oder Kerzenhalter finden. Hier nach rechts gehen und hier gibt es viel mitzunehmen: [Bretter \(148\)](#), [2 Sets Eisenspäne/Kugeln \(149\)](#), [Schraubenzieher \(150\)](#), [Hammer \(151\)](#), [Nägel \(152\)](#) und eine [Drahtrolle \(153\)](#). Auch eine Kiste finden, sie öffnen und [2 Hemden \(154\)](#) and [3 Dochte \(155\)](#) finden. Ein Hemd kann mit dem Messer in [2 saubere Stoffe](#) zerlegt werden [\(156\)](#).

Sieht man sich weiter um, dann findet unsere Heldin neben der Kanone eine [Kanonenkugel \(157\)](#), ein Fass [verhärtetes Pulver \(158\)](#) und rechts auf dem Regal noch [Fotos \(159\)](#).

Auf die Karten an den Wänden sehen und dadurch Wichtiges erfahren, auch wo sie sich befindet. Ein [Rohr und Zinkstreifen \(160\)](#) unter einer der Karten finden. Unter einer Steinplatte auf dem Tisch Notizen und Beschreibungen von Nemo finden. Alles ansehen und lesen. Rechts fehlt ein Stück vom Zettel. Links kann man etwas über die Herstellung verschiedener Chemikalien erfahren. Das brauchen wir später noch.

Zum Eingang und dort im Inventar mit Hammer, Nägeln und Brettern einen [Sarg \(161\)](#) herstellen Dann den Sarg auf Captain Nemo's Skelett benutzen. Dann das Seil des Flaschenzuges anklicken und dann den Sarg. So wird er beerdigt, aber Mina sieht dann Nemo unter dem Felsenbogen stehen und MINA rufen [\(163\)](#). Zum Felsenbogen gehen und dort dann eine [Riesenauster \(164\)](#) an dem Pfahl im Wasser als Geschenk finden. Mit dem Messer dann aus Ihr eine blau-schwarze [Perle](#) herausholen [\(165\)](#). Weiter hinten bei den Kokosnusspalmen kann man Jep nach oben schicken, um noch eine grüne [Kokosnuss](#) zu holen [\(166\)](#). Zurück zum:

### **Granithaus:**

Verschiedene Dinge müssen hier hergestellt werden: [Becquerel Batterie](#), [Volta Batterie](#), [Nitroglycerin](#) und [Schwefelsäure](#).

Vorne am Eck zum Gang eine [Öllampe](#) auf den Kerzenhalter stellen. Sie muss aber erst im Inventar aus dem Seehundfett und einem Docht hergestellt werden [\(167\)](#). Sollte man das Haus nicht über die Leiter sondern durch den Durchgang beim See betreten haben, dann kann man dort die Öllampe herstellen/benutzen.

Hat unsere Heldin nun Licht, dann erst mal den Gang erkunden, an dem rechts an der Wand ein Kabel entlang führt. Man stößt auf eine [Flinte \(168\)](#) am Boden, nimmt sie mit, dreht sich um und findet auch noch eine [nicht-funktionstüchtige Lampe \(169\)](#), die ebenfalls eingesackt wird. Geht man weiter vor, dann landet man am Trinkwassersee, wo man das Loch in die Fels/Backsteinwand geschlagen hat. Also zurück in den Hauptraum der Höhle.

Hier jetzt in den Teil der Höhle, der vorher im Dunkeln lag. Rechts in einem Schrank [Schwefel \(170\)](#), eine [Flasche Schwefelsäure \(171\)](#), eine weitere [nicht-funktionstüchtige Lampe \(172\)](#) und einen [beschädigten Projektor \(173\)](#) finden. Auch Trinkwasser gibt es hier, falls welches benötigt wird, aber trotzdem immer mitnehmen [\(174\)](#) und einen Abgang nach unten finden. Ist das der auf der Karte eingezeichnete Abfluss zum Meer??? - Die Inschrift an der Wand lesen und außerdem einen Hocker mit Hotspot und eine Leinwand an der Wand entdecken.

Untere Höhle: Über die Leiter nach unten und eine [Luftflasche \(175\)](#), einen Taucher-[Helm \(176\)](#) und [Salpeter](#) (das weiße Pulver hinter der Leiter) [\(177\)](#) ins Inventar befördern. Klickt man auf das Wasser, dann fällt uns ein Monster an. (Das ähnelt aber stark dem in Atlantis.)

Im Raum neben der Kanone kann vom Boden eine [Stahlkette \(178\)](#) und [Holzkohle \(179\)](#) genommen werden. Ebenso am Kamin noch [Zunderschwamm \(180\)](#). Falls noch nicht gefunden auch einen [Kessel \(181\)](#), einen [Bottich \(182\)](#) und ein [Spiralrohr \(183\)](#) finden. - Von der Karte erfahren wir, dass das nächste Land 1200 Meilen entfernt ist. Jetzt geht es an die

### Produktion von Chemikalien und Waffen:

Zuerst stellen wir eine [Destille](#) her und benutzen dafür: Kessel + [Bottich + Spiralrohr \(184\)](#). Das dann auf der Feuerstelle platzieren. Jetzt Feuer machen wie üblich mit dem Anzünder/Linse + versengter Stoff oder ähnliches + Kohle oder Holz. Das brennende Feuer im Ofen platzieren.

Jetzt kann [Alkohol](#) hergestellt werden, wenn man den Ahornsirup im Feuer zu Zucker verarbeitet [\(185\)](#) und dann der Zucker auf die Destille benutzt [\(186\)](#). Kann später noch nützlich sein. (Anmerkung: aus jeder Frucht kann Alkohol hergestellt werden!)

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

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

**Volta Batterie:** Diese Batterie stellt man her, in dem man sauberen Stoff + Zitrone + mittelgroßen Bambus + Silber + Kupfermünzen benutzt (187). Das hätte man auch schon früher machen können, denn jetzt kann man das Telefon benutzen, wenn damit die Telefonbatterie aufgeladen wird. Hat man es auf dem Bildschirm, dann die News anklicken, sich alles über Minas Verschwinden anhören und ab jetzt ist dann auch das Lexikon verfügbar.

**Salpetersäure:** Im Inventar die Schwefelsäure mit Salpeter kombinieren (188) und dann erhitzen. So bekommen wir 3 Schalen mit Salpetersäure (189).

**Becquerel Batterie:** Im Inventar kombinieren: Salpetersäure + Pottasche + Ton + Rohr und Zinkstreifen (190).

**Schwefelsäure:** Das Eisensulfat auf die erhitzte Destille anwenden (191).

**Jetzt geht es an die Waffenproduktion:** Nochmals Salpeter holen (192)

**Schießpulver:** Im Inventar Holzkohle + Schwefel + Salpeter kombinieren (193)

**Pyroxylin:** sauberer Stoff + Salpetersäure + Schwefelsäure (194)

**Nochmals Schießpulver:** In der Mühle das verhärtete Pulver mahlen und nehmen (195) auf dem Rückweg zur Höhle nochmals Ton mitnehmen (196)

**Bogen und Pfeile:** Das Messer auf das Stachelschwein benutzen, um die Stacheln (197) und das Schwein ohne Stacheln zu bekommen (197). Aus dem Messer und dem jungen Palmenzweig machen wir einen

*unfertigen Bogen (199). Diesen mit den Hibiskusfasern oder einer Sehne angewendet gibt den **Bogen (200)**. Die **Pfeile** dazu gibt es durch Feder + Bambustriebe + Stacheln (201). Bogen + Pfeile = **Pfeil und Bogen (202)**.*

**Flinte und Munition:** *Flinte + Eisenspäne + (Schieß)Pulver (203)*

**Nitroglycerin:** *Der inzwischen **getrocknete Seetang** im Feuer zu **Soda (204)** werden lassen. Dann das Soda mit dem Seehundfett kombinieren, was 2x **Glycerin (205)** und **Seife (206)** ergibt. Salpetersäure + Glycerin gibt dann das **Nitroglycerin (207)**. Die Seife wird auf Jep angewendet, der sich damit am Wasserbecken wäscht (210) und Mina selbst kann sie auch zum Baden benutzen (212).*

**Dynamit:** *Docht + Ton + Nitroglycerin (213)*

### Licht-Dinge:

**Öllampe:** *Seehundfett und Docht*

**Kerze:** *Schale Wasser erhitzen + Glycerin ergibt **Kerzenwachs (214)**. Kerzenwachs + Docht (215) ergibt die **Kerze**.*

**Laternen/Lampen:** *mit den hergestellten Batterien die nicht-funktionstüchtigen Lampen aufladen (216)*

**Blitzableiter:** *Metallgabel + Stahlkette (217)*

**Drachen:** *Hemd + Korbgeflecht + Drahtrolle (218). Der Drachen kann später benutzt werden. Er kann einen Blitz anziehen. Später kann er mit Jep benutzt werden am Hotspot des Mastes beim Ahornbaum. - Dann noch einen sauberen Stoff zu **versengtem Stoff** verbrennen (219) und eine Schale **Wasser** nehmen (220).*

**Projektor-Reparatur:** *Zum Hocker vor der Leinwand gehen, im Inventar dann den beschädigten Projektor mit einer funktionstüchtigen Lampe, der Linse und den Fotos kombinieren (220). Dann den Projektor auf den Hocker stellen, die Leinwand anklicken und man kann einiges sehen (223). - Nun wieder die Leiter hinunter zum*

**Unterirdischen See:** *Wir werden hier tauchen müssen, müssen aber auch sehen, dass uns das Monster nicht erwischt. Also kombinieren wir mal den Stachelschweinrest mit der stark narkotischen Pflanze,*

das können wir ihm dann zuwerfen (ins Wasser) (224). Wir können auch versuchen, das Monster in einem Minispiel mit Pfeil und Bogen oder dem Gewehr zu erledigen. Noch etwas *Salpeter* nehmen (225).

Für den Tauchgang kombinieren wir den Taucheranzug + Luftflasche + Helm + Lampe zur fertigen *Taucherausrüstung* (226).

Auf das Wasser klicken und so automatisch zur Nautilus tauchen. Die Plakette lesen, nach oben steigen und den roten Knopf betätigen. Den geheimnisvollen Schlüssel benutzen, doch es scheint etwas zu fehlen. Da funktioniert nichts und Wachroboter vertreiben uns zunächst. Schauen wir uns den Schlüssel näher an, benutzen ihn auf das Lexikon und erfahren, dass die Kristalle keine Energie mehr haben. Sie mit dem Schraubenzieher herauslösen = *leerer Schlüssel* (227), aber wo gibt es nun neue???

Zunächst mal zurück und in den Raum, in dem die Kanone steht. Dort sieht man, wenn man aus dem Fenster schaut, dass die Wachroboter Patrouille fliegen. In Nemos Buch nochmals lesen und feststellen, dass jetzt die rechte Seite komplett ist. Einiges erfahren, auch wie man die Roboter zerstören kann und dass der Nautilus-Code z.B. 5401 (+1860) = 6261 ist.

### **Wächter-Roboter:**

Sind die Roboter aktiviert, findet man sie überall und muss sie erledigen. Alle hergestellten Waffen können dazu benutzt werden, aber um jeweils die Höchstpunktzahl zu erreichen, werden bestimmte Waffen bevorzugt. Auch hier also wieder mal ein (leichtes) Minispiel. Man braucht später 2 Schwebedüsen und 4 beschädigte Schlüssel.

**Roboter vor dem Granithaus:** Er kann nur mit der Kanone zerstört werden. Die Kanone mit einer Kanonenkugel, mit Eisenspänen und mit Pulver oder Pyroxylin bestücken. Dann die Lunte anklicken und im richtigen Moment die Lunte anzünden (237). (Hat man kein Pulver, dann muss man das Gewehrset zerlegen oder kann evtl. später in der Mühle das gehärtete Pulver mahlen). - Gotcha!

**Roboter im Forst oder beim See:** Am einfachsten lässt er sich mit dem Gewehr erledigen - weniger Punkte! -; ihn mit Pfeil und Bogen erledigen (244).

Hat man den am See erledigt (man kann durch die Höhle direkt dorthin), dann den *beschädigten Schlüssel* mit einem Kristall (244) und die *Schwebedüse* (246) mitnehmen. Gotcha!

**Windmühlenroboter** - Man sollte sich ihm nähern über die Gegend, wo wir unser Äffchen kurierten und können ihn dann von hinten erledigen. Dem Affen die Dynamitstange geben (256); da Jep sie nicht benutzen kann, holen wir sie uns wieder und erledigen damit den Roboter (257), **beschädigten Schlüssel** mitnehmen (258) und **Schwebedüse** (259).

**Roboter bei der Strickleiterbrücke:** Jep mit dem Drachen ausstatten (260). Er wird damit auf den Pfosten beim Ahorn geschickt und der Drache wird seinen Dienst tun (270). **Schwebedüse** und **beschädigten Schlüssel** mitnehmen (272). Zum Platz mit der Tonerde gehen und nochmals eine Handvoll **Ton** mitnehmen (273)

**Strand:** Jetzt kann man zurück über die Höhle an den Strand. Als man unten ist, wirft ein Affe leider die Leiter runter und der weitere Weg ist versperrt, da auch **eine Lichtschranke** uns den Weg in das Innere der Insel versperrt. **Leiter** mitnehmen (274). Also den Strand absuchen nach dem mit der Kanone abgeschossenen Roboter und seine **Schwebedüse** nehmen (275), ebenso am Strand auch noch den **beschädigten Schlüssel** finden. (276) Hier wird dann das Telefon klingeln, aber es ist noch nicht ganz funktionsfähig, denn unsere Heldin kann nur hören, aber nichts übermitteln. Auch das GPS funktioniert, aber den Ort, wo Mina gerade ist, kennt es nicht. Schauen wir uns weiter um. Hinter dem Felsenbogen versteckt sich noch ein Roboter, so dass wir - nachdem wir auch diesen diesmal mit Pfeil und Bogen erledigt haben (283) - einen weiteren **beschädigten Schlüssel** (284) und **Schwebedüse** (285) bekommen.

Jetzt können wir mit dem Schraubenzieher die **Kristalle** aus den beschädigten Schlüsseln entfernen (286) und unseren eigenen **Schlüssel** damit bestücken (287).

Gehen wir in Richtung Durchgang zum Inselinneren, dann finden wir einen weiteren Roboter, der aber noch nicht ganz "tot" ist. Wir sollten das erledigen, klicken die blinkenden Teile in seinem Kopf an und sehen eine Buchstabenfolge, die immer wechselt. Unten dann eine "numerische Tastatur". Alle 4 roten Lichter müssen grün werden. Nummerieren wir uns mal die Buchstaben des Wortes NAUTILUS: N=1, A=2, U=3, T=4, I=5, L=6 und S=8;

Alle Buchstaben, die nicht im Wort NAUTILUS vorkommen haben den Wert 0. Steht nun z.B. die Buchstabenfolge ANKS da, so bedeutet das, dass wir 2, 1, 0, 8 eingeben müssen (297). Nicht vergessen, das Nötige (**beschädigter Schlüssel**, **Schwebedüse**) mitzunehmen (299). Wollen wir jetzt wieder ins Inselinnere, dann geht das nicht, da Jep

nicht mehr die Strickleiter montieren kann und außerdem behindert uns jetzt ein

**Lichtschrankenpuzzle:** Laserstrahlen blockieren den Weg. Es gibt nun drei Wege hier zur Lösung zu kommen.

1. Möglichkeit: den gebauten Blitzableiter benutzen (5)

2. Möglichkeit: Jep mit dem Schraubenzieher ausstatten (1). dann ihn auf das rote blinkende Panel anwenden. Es ergibt sich dann ein Spielbrett. Nummeriert man dann die oberen Knöpfe von links nach rechts mit 1-5 und die in Senkrechten von oben nach unten von 6 - 10, dann drückt man z.B. 1, 9, 6, 7 und die Lichtschranke ist beseitigt. (10)

3. Möglichkeit: Kombination aus 1 und 2: Zuerst Blitzableiter benutzen, dann sich umdrehen und mit Jep die Lichtschranke beseitigen. (316)

Jetzt sollten wir wieder zur

**Nautilus:** Über den Seeeingang in die Höhle gehen. Hier will uns auch der Affe das Weiterkommen verwehren. Doch wir haben ja vorgesorgt und er wird sich schlafen legen, wenn wir ihm den Kuchen geben (321).

Wieder tauchen und die auf dem Boot verbliebene Wache im richtigen Augenblick mit Pfeil und Bogen erledigen. (328) dann den mit den Kristallen bestückten Schlüssel auf das Gerät mit dem roten Knopf anwenden und es entsteht das

**Unterseeboot-Puzzle:** Hier gilt es zu beachten, wie wir aus einem Dokument erfahren haben, dass wir zur angezeigten Zahl noch die 1860 addieren müssen. Wird also oben z.B. 4136 angezeigt, dann ist die korrekte Zahl 5996. Der Einstieg öffnet sich (338). Wir gehen runter, aber der Weg nach vorne ist versperrt. Rechts sieht unsere Heldin einen Schalter, will Jep dorthin schicken, aber er könnte sich verletzen. So kombiniert man ihn mit einer Schwebedüse und Jep kann die Tür öffnen (339). Hier gibt es jetzt 2 Türpuzzles. Man kommt aber zunächst nicht dran, weil der verrostete Metallsteg den weiteren Weg blockiert. 2 Schwebedüsen heben ihn an und geben den Durchgang frei.

Ganz unten sich nach links drehen. Hier gilt es nun oben und unten etwas einzustellen. Beide Sets der roten Lampen müssen grün werden. Oben ist die 1860 einzustellen, unten die Buchstaben herauszusuchen, die aus dem Wort NAUTILUS stammen. Die Einstellungen geschehen

wechselweise oben und unten. Die Tür wird sich öffnen und ein Roboter wird sichtbar, der uns begrüßt (349) und sich mit uns unterhalten will. Das verschieben wir auf später - auch den Raum nicht betreten!

Zurückgehen nach oben und dort eine Eisenbohle zum angehobenen Metallsteg schieben und dann vor zur Tür.

Ein weiteres Puzzle erwartet uns. Die vorhandenen und die fehlenden Teile des Quadrates müssen so eingesetzt und gedreht werden, dass ein N entsteht. Das Bild unten zeigt die Endstellung (359).



(Wird diese Tür als erstes geöffnet und dann betreten, erhält man zwar 10 Punkte, aber die untere Tür kann nicht mehr geöffnet werden.)

Nun wieder nach unten zum Roboter, der uns für Nemo hält. Bevor man sich auf die Unterhaltung einlässt, erst mal den Raum gründlich begutachten. Es erwartet uns noch ein

**Safe-Puzzle:** Ganz links einen Safe finden. Hier muss man Captain Nemo's Insignien darstellen, das N im Kreis. Klickt man auf die roten Punkte kann man die Quadrate bewegen, immer in Vierergruppen. und der Punkt zeigt auch an, wie gedreht wird. Untenstehend das Endbild (364) - Unten eine Lösungsmöglichkeit, wenn man die Punkte von 1 - 16 nummeriert:



1 2 3 4  
5 6 7 8  
9 10 11 12  
13 14 15 16

Man klickt an\_

1 - 2x, 2 - 3x, 9 - 1x, 13 - 1x,

1 - 1x, 2 - 1x, 3 - 1x, 4 - 2x, 8 - 1x,

1 - 3x, 11 - 2x, 12 - 3x, 15 - 3x, 16 - 3x, 12 - 1x, 8 - 1x, 16 - 3x

Es gibt 2 Schalter unten im Safe. Der linke Schalter öffnet ein Fenster, der rechte ist für die Orgel zuständig.

Die Schilder unter den Waffen kann man nicht lesen. Stattet man Jep mit Ton aus (365), und schickt ihn hin, dann geht das, was man evtl. für das Quiz braucht. Nimmt man den Ton von Jep vorerst noch nicht ins Inventar, kann man an Land zurückgehen und neuen Ton holen (falls man noch einen Punkt ergattern möchte) (366).

Zum Ende zu kommen gibt es jetzt 2 Wege: entweder man macht das Orgelpuzzle oder man beantwortet die Fragen des Roboters.

Alle Vitrinen ansehen, auch den Schreibtisch und was es dort zu lesen gibt. Auf einer Vitrine liegt ein Stahlträger, der entfernt wird. Darunter kommt dann die Stelle zum Vorschein, wo wir die große Perle ablegen.

**Orgel:** Das Musikstück auf das Notenblatt/die Orgel anwenden.

Jetzt können wir die Orgel spielen und aus allen vorhandenen Informationen ergibt sich, dass wir nur noch die schwarzen Tasten drücken müssen und zwar - wenn man sie von links nach rechts von 1 - 7 nummeriert - in der Reihenfolge 5, 7, 3, 5, 1, 2 - (376).

Weitere 7 Punkte gibt es, wenn man aus Trauben und 2 x Kokosnüssen (oder anderen übriggebliebenen Früchten) über die Destille Alkohol herstellt und noch dazu ein weiteres Vogelnest mit Ei oben im Gebälk der Hütte, in der Jep saß, findet. Außerdem lässt sich noch Schießpulver aus Schwefel+Holzkohle+Salpeter (Salpeter noch mal holen) herstellen! Außerdem kann man in Nemos Kabine am Eingang rechts unter der Sitzgruppe noch eine Perle finden; und - wenn man die Batterien wieder auseinander nimmt - die Zitrone zu Alkohol verarbeiten! **383 Punkte!**

**Quiz:**

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



*Mina beauftragt dann schließlich den Roboter die Schutzschilde zu deaktivieren und wir können das Ende genießen.*



*Nachbemerkung: Wir können (noch) nicht garantieren, dass wir alle erreichbaren Punkte entdeckt haben. Wir bleiben aber dran und aktualisieren immer, wenn wir Neues und Genaueres wissen. Schauen Sie halt einfach immer mal wieder bei [gamepad.de](http://gamepad.de) und den Lösungen vorbei!*

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

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