

# Nancy Drew 15: The Creature of Kapu Cave

by Her Interactive

Deutsche Komplettlösung von Sandra - für

**CD ROM & Softwareservice**  
**KRATZ**

In der Einleitung befinden Sie sich in Nancys Zimmer. Hier kann man sich in aller Ruhe mit der Steuerung des Spiels vertraut machen. Hilfreich sind hierbei die Akten auf Nancys Schreibtisch.

In der Case File erfährt man, daß Nancy sich nach Big Island auf Hawaii begeben soll, um Dr. Quigly Kim, einer Insektenforscherin zu assistieren. Nancy soll den Bus zur Südküste nehmen und dort bei Big Island Mike im Immersion Excursion Center die Schlüssel für ihr Fahrzeug abholen. Danach soll sie auf eigene Faust durch den Regenwald zum Camp fahren.

Um das Spiel zu beginnen, klicken sie auf das Flugticket am Schreibtisch.

---

In der folgenden Filmsequenz sehen wir, wie das Base Camp von einem (oder von etwas ?) Unbekannten zerstört wird.

## Big Mike's Excursion

**Treffen mit Big Mike:** Nancy steigt vor Big Mike's Immersion Excursion Center aus dem Bus. Betrachten Sie das Schild links neben der Tür. Gehen Sie hinein und reden Sie mit Big Mike. Er erzählt Ihnen von zwei Jungs vom Festland, die auch hier sind und sich am Strand aufhalten.

Er will Ihnen die Autoschlüssel erst geben, wenn Sie Muscheln gesammelt haben, und ihm daraus eine Halskette gebastelt haben. Sehen Sie sich um und entdecken die 2 Automaten: Das Wiki Tiki Spiel und Big Mike's Excursion information. Für beide Maschinen benötigen Sie credits. Klicken Sie auf das Poster links neben der orangen Maschine, um sich mit dem 'Try it and Trade it' System vertraut zu machen.

Drehen Sie sich um und lesen Sie die Zeitung auf dem Sofa.

Verlassen Sie das Gebäude und wenden Sie sich nach rechts. Sie sehen auf der linken Seite einen Eiswagen und je einen Pfad geradeaus und rechts. Biegen Sie rechts und gleich wieder links ab, um 2 Stände zu sehen: einen für Angelköder ( 'turn fishes to riches') und einen zur Herstellung von Muschelketten (jewelry shelter).

**Try it and Trade it** – Hier gibt es Souvenirs und Fischköder zu kaufen.

**Jewelry Shelter** – Klicken Sie auf die Broschüre links, um zu sehen, wie die verschiedenen Muschelketten hergestellt werden. Big Mike will eine Aloha Kette haben. Öffnen Sie die Muschelbox rechts. Sie sehen, dass Sie nicht genug Muscheln haben, um die Kette herzustellen. Merken Sie sich, welche Muscheln und wie viele Sie brauchen und dann auf zum Muschelsammeln! Gehen Sie weiter um das Gebäude herum den Pfad zum Strand runter.

**Am Strand:** Bemerkten Sie das geschlossene Strandhaus mit dem Surfbrett links. Gehen Sie weiter zum Bootssteg und wenden sich dann nach links. Welch Überraschung!! 2 alte Bekannte, die Hardy Boys, sind auch auf Hawaii. Das Telefon läutet und Nancy spricht kurz mit Ned. Wir erfahren, dass die Hardy Boys von Richard Aikens, CEO von Aikens Biotech angeheuert wurden, um herauszufinden, ob die Mapu's eine reine Weste haben. Weiterhin erfahren Sie etwas über Kane Okala.

Rufen Sie nach der Unterhaltung Ned zurück, um sich zu entschuldigen.

**Muschelsuche:** An folgenden Plätzen gibt es Muscheln zu finden: In dem kleinen Wasserbecken, geradeaus weiter auf dem dunklen Sand, gerade weiter beim Felsen unter der umgekippten Palme. Dort dann umdrehen, 2 Schritte vor und dann auf der linken Seite bei dem kleinen Felsen und schließlich schräg links beim Treibholz unter dem Bootssteg. Man findet dort immer wieder Muscheln, nicht nur einmal. Wenn Sie genug Muscheln im Inventar haben, gehen Sie zurück zum "Jewel shelter".

**Necklace Puzzle** – Klicken Sie auf die Anleitung links und suchen das Bild der Aloha Kette. Öffnen Sie die Muschelbox rechts am Tisch.

Nehmen Sie eine Muschel und klicken damit auf eine der Nadeln an den Kettenenden.

Bauen Sie auf diese Weise genau die abgebildete Kette nach. Wenn das gute Teil fertig ist, sagt Nancy Bescheid und legt die Kette in eine Schachtel.

Zurück zu Big Mike. Er behält die Kette. Im weiteren Verlauf des Spiels können Sie so viele Ketten herstellen, wie Sie möchten und diese am Surfstand am Strand gegen Geld eintauschen. Bevor Big Mike Ihnen die Autoschlüssel gibt, warnt er Nancy noch vor Kane Okala und den Hilihili Research Leuten. Nehmen Sie die Autoschlüssel und sprechen Sie noch mit Big Mike über das Ananasproblem, von dem Sie in der Zeitung gelesen haben. Verlassen Sie das Haus und gehen Sie zu dem gelben Jeep.

## **Camp Quigley**

Klicken Sie auf der Karte des Navigationssystems auf Camp Quigley. In der folgenden Filmsequenz sehen Sie, wie die Brücke einstürzt und Sie schließlich auch noch im Graben stecken bleiben. In der folgenden Nachricht von Joe erfahren Sie, dass jetzt der Rückweg in die Zivilisation versperrt ist und damit nicht genug, finden Sie das Camp verwüstet vor.

**Im Camp:** Untersuchen Sie das Solar Panel unter dem Baum.

Links neben dem Panel finden Sie einen Kassettenrekorder. Spulen Sie das Band zurück und hören Sie es sich genau an. Bei der Aufnahme vom 28. März hören Sie seltsame Hintergrundgeräusche (Blee, blah, blih, bluh, bluh, blah, blah, blue).

Untersuchen Sie noch die Winde (rechts neben Solar Panel) und das Kabelende am Baum rechts daneben und betreten Sie dann das Zelt.

**Im Zelt:** Auch hier ist alles verwüstet. Untersuchen Sie das Funkgerät links und betätigen Sie den Powerknopf, es hat keinen Strom. Nehmen sie die gelbe Notiz aus der grünen Mappe rechts vom Funkgerät. QK ist auf Frequenz 18.305 erreichbar.

Untersuchen Sie den Arbeitstisch mit dem Mikroskop und den zerbrochenen Reagenzgläsern

Drehen Sie sich um und sehen Sie eine grüne Kiste links neben dem Zelteingang  
**Grüne Kiste** – *Interessantes Schloss....* Drücken Sie jeden Knopf, um herauszufinden, welches Geräusch er macht. Kommt uns das nicht bekannt vor?

Hören Sie sich nochmals die Tonbandaufnahme vom 28. März an und drücken Sie entsprechend der Hintergrundgeräusche die Knöpfe an der Kiste.

Von links nach rechts, oben angefangen: 6 4 5 1 1 4 4 3.

Nachdem die Kiste offen ist, nehmen Sie QKs Journal heraus und lesen Sie alle 3 Seiten um alles über Malachi Herbert Craven zu erfahren. Notieren Sie die Nummer 312 555-9634.

Weiterhin nehmen Sie noch den Haken und den Hilihili security pass level 3.

Bevor Sie das Zelt verlassen, wenden Sie sich noch nach rechts und entdecken ein Clipboard, das zwischen 2 Kisten versteckt ist.

**Jeep:** Zeit, den Wagen aus dem Loch zu holen!!

Gehen Sie zur Winde und befestigen den Haken an dem herunterhängenden Kabel. Möglicherweise müssen Sie das Kabel erst weiter runter lassen, verwenden Sie dazu die Knöpfe an der Winde.

Klicken Sie dann auf den Haken und befestigen ihn vorn an der Stoßstange des Jeeps. Drücken Sie dann den roten Knopf an der Winde und voila, der Jeep ist wieder einsatzfähig!!

**Solar Strom:** Klicken Sie nochmal auf das Solar Panel und Nancy erkennt, dass dieses die Stromquelle für das Funkgerät ist. Dummerweise fehlen einige der Photozellen, und da die Auswahl nicht so groß ist, versuchen wir mal in der Hilihili Research Facility welche zu bekommen.

### **Hilihili Research Facility**

Klicken Sie auf den Jeep und dann auf Hilihili Research Facility auf der Karte.

Vor dem Tor steht eine Sprechanlage mit Kartenschlitz. Nehmen Sie die vorher gefundene Security card aus dem Inventar und klicken Sie damit auf den Kartenschlitz, und schwupps finden wir uns im Büro von Dr. Craven wieder.

**Dr. Craven:** Sprechen Sie mit Malachi Craven. Nach einer kurzen Standpauke ist er bereit, uns Photozellen zu geben, wenn Sie ein paar Samen für ihn ernten, gegen die er allergisch ist.

**Ernte der "viable seeds"** – Wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie die Rampe hinunter. Gehen Sie nach rechts, geradeaus bis zum Fenster und dann nach rechts wenden. Die Pflanze ist jetzt direkt vor Ihnen.

Lesen Sie die Notiz oben rechts neben der Pflanze. Viable seeds sind ganz braun mit einem glänzenden weissen schimmernden Fleck.

Klicken Sie auf die Pflanze, öffnen die Schale und suchen nach viable seeds.



Sammeln Sie 12 davon und kehren Sie dann zu Craven zurück.

Zum Dank erhalten Sie die Photozellen. Gehen Sie wieder die Rampe hinunter und verlassen Sie das Labor links durch die Tür.

Fahren Sie zurück ins Camp.

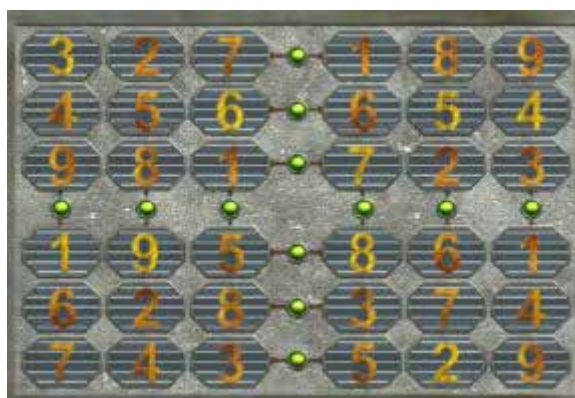
## Camp Quigley

**Solar Panel:** Gehen Sie zum Solar Panel unter dem Baum.

Öffnen Sie es und Sie sehen auf der rechten Seite die neuen Photozellen mit den Nummern 1 – 9.

Diese müssen so in die leeren Felder eingesetzt werden, dass in jedem Quadranten die Zahlen 1 – 9 vorhanden sind.

*Und so geht's:*



Jetzt muss das Panel noch auf die Baumspitze gezogen werden

Befestigen Sie dazu wieder den Haken am Panel und drücken den roten Knopf an der Winde.

**Funkgerät:** Gehen Sie ins Zelt und zum Funkgerät. Schauen Sie sich noch mal die gelbe Notiz mit der Funkfrequenz an.

**Dr. Quigley kontaktieren** – Drücken Sie den Powerknopf oben links. Mit dem linken Drehschalter stellen Sie die Zahlen ein, mit dem rechten können Sie zwischen den roten Anzeigen wechseln.

Geben Sie Frequenz 18.305 ein. Dann nehmen Sie das Mikrophon und rufen Sie Dr. Quigley.

Leider ist die Verbindung zu schlecht um zu verstehen, wo sie sich aufhält und was Sie mitbringen sollen.

**Herausfinden, wo QK ist:** Klicken Sie auf Ihr Handy ( dir ) und rufen Sie die Hardy Boys an. Joe will versuchen herauszufinden, wo Green Trigger Rock ist.

### **Als Joe Hardy:**

Gehen Sie ins Gebäude und sprechen Sie mit Big Mike. Er erklärt Ihnen, dass sie alle Tauschgeschäfte mit Pua am Surfhäuschen abwickeln müssen. Big Mike erklärt Ihnen, daß er das Büro verlassen will um zum Markt zu fahren, wenn Sie ihm 6 Uluas fangen. Und da Sie sich ja in Ruhe umschauchen wollen, müssen Sie ihm den Gefallen wohl tun. Er gibt Ihnen noch eine Dose Fischköder und einen Korb und dann geht's auf zum Angeln.

Verlassen Sie das Gebäude und wenden Sie sich nach rechts. Hoppla, Erdbeben. Gehen Sie zum Strand und unterhalten Sie sich auf dem Weg mit Pua.

Dann gehen Sie bis ans Ende des Bootsstegs.

**Angeln-** Klicken Sie auf die Angelrute. Klicken Sie auf die Dose mit dem Köder und dieser wird automatisch am Haken befestigt.

Um die Angel auszuwerfen, müssen Sie nur in die gewünschte Richtung aufs Wasser klicken.

Platzieren Sie den Cursor sofort auf der Angel und beobachten Sie den Schwimmer. Wenn der Schwimmer untergeht, klicken Sie sofort auf die Angel.

Fangen Sie so viele Fische wie möglich, da Sie für jeden Geld bekommen. Der beste Platz um den wertvollen Ulua zu fangen ist oben rechts.

Bringen Sie Ihren Fang zu Mike. Dieser schickt Sie zu Pua, und Sie hören, auf dem Weg zu ihr, wie Mike wegfährt. Pua tauscht Ihre Fische in Bargeld um, den genauen Betrag sehen Sie, wenn sie mit dem Cursor auf den Geldbeutel gehen.

**Jetzt ist es Zeit, das Büro zu durchsuchen:** Untersuchen Sie den Kalender hinter dem Tresen und lesen Sie die Notiz über JK. Nehmen Sie den Schlüssel vom Nagel oben am Kalender. Gehen Sie zur Tür hinter der Rezeption und benützen Sie den Schlüssel, um diese aufzusperren. Öffnen Sie die 4. Schublade von oben, um eine Karte zu finden. Der Ort, den Nancy sucht ist Three Finger Rock. Joe ruft Nancy an und hinterlässt ihr eine Nachricht mit den Koordinaten des Ortes. Doch plötzlich....Autsch! Joe wurde niedergeschlagen!!!

### **Als Nancy in Camp Quigley**

**3 Fingers Rock:** Nancy erhält Joes Nachricht mit den Koordinaten geben Sie diese ins Navigationssystem ein: - Klicken Sie auf den Jeep und tippen die Koordinaten ein : N 19, 24', 42" und W 155, 09', 01".

Klicken Sie auf den weißen Pfeil und dann auf 3 Finger Rock auf der Karte.

**Dr. Quigley:** Folgen Sie dem Pfad quer durch den Regenwald, über eine Hängebrücke bis ganz zum Ende. Auf dem Weg sehen Sie verschiedenfarbige Fähnchen am Wegrand stehen. Mit denen beschäftigen wir uns später.

Am Ende des Weges sehen Sie nach oben und sehen Dr. Quigley hoch oben im Baum hängen. Sprechen Sie mit ihr. *Wo ist das Clipboard?*

Also zurück nach Camp Quigley. Zur Erinnerung: das Board ist zwischen den Kisten versteckt.

Mit dem Board wieder zurück zu QK. Ohje, die erste Seite ist weg und jetzt müssen wir die ganze Studie wiederholen.....

**Clipboard Anweisungen** – Untersuchen Sie das Clipboard im Inventar. Es gibt 6 farbige Insektenfallen. Blättern Sie um, um mehr Infos zu erhalten. Die Pflanzen rund um die Fallen sollen identifiziert werden. Dann den Inhalt der Fallen sortieren und erfassen. Die letzte Seite ist zur Analyse der Proben.

Keine Angst, hört sich superkompliziert an, ist aber ganz einfach.

**Pflanzen identifizieren** – Gehen Sie ein Stück vom Baum weg und rufen die Hardy Boys an um sie um Hilfe zu bitten. Frank geht ans Telefon und bringt Nancy die Nachricht von Joes Unfall bei.

### Als Frank

Gehen Sie ins Gebäude. Heben Sie die pawn shop Rechnung vom Boden auf. Sprechen Sie mit Big Mike. Gehen Sie zum Monitor links von der Rezeption.

**Big Mike's Immersion Excursion** – Klicken Sie auf den Münzschacht, um eine Münze einzuwerfen. Sollten Sie keine haben, müssen Sie erst eine Muschelkette herstellen oder Fische fangen und diese Pua verkaufen.

Wählen Sie Hawaiian plants. Klicken Sie auf die Schildkröte rechts, um durch alle Pflanzen zu blättern.

Gehen Sie ins Menue zurück, klicken Sie auf Yes um den Monitor zu verlassen und verlassen sie das Gebäude. Rufen Sie Nancy an, um ihr die Informationen zu übermitteln.

### Als Nancy beim 3 Fingers Rock

Die Infos von Frank sind in Nancys Journal.

**frass jars und seine Zusätze sammeln** – Nach dem Telefonat mit Frank ist Nancy am Anfang des Pfades. Gehen Sie den Pfad entlang und halten Sie Ausschau nach den bunten Flaggen.





1. Wenden Sie sich zu der Flagge. Betrachten und analysieren Sie die Pflanzen entsprechend der Anweisungen von Frank (steht im Journal). Tragen Sie die ID der Pflanzen entsprechend der Nummern unten auf der 1. Seite des Clipboards ein.
2. Nehmen Sie ein farbiges Tütchen links an der Falle.
3. Klicken Sie mit dem Tütchen auf den Sammelbehälter unten an der Falle, um Proben zu entnehmen.
4. mit noch einem Klick landet das Tütchen im Inventar.

Verfahren Sie so an allen farbigen Fähnchen bis Sie an Quigley's Baum gelangen.

Mit folgenden Merkmalen können Sie die Pflanzen leicht identifizieren:

Rot: big green leaves

Blau: bananas

Gelb: Blüten, die wie half flowers aussehen

Lila: sickle shaped leaves

### **Kapu Cave**

Blättern Sie auf die 2. Seite des Clipboards und Sie entdecken die Koordinaten für Kapu Cave, wo sich 2 weitere Fallen befinden.

Gehen Sie zurück zum Jeep und geben Sie N 19, 20', 30" und W 155, 05' 33" ins Navigationssystem ein.

Verfahren Sie wie vorher auch hier mit der grünen Falle gleich beim Jeep und der orangen Falle in der Nähe des Höhleneingangs. Bei diesen Fallen gibt es keine Vegetation.

Betreten Sie dann die Höhle. Sehen Sie sich um, betrachten Sie die Statuen und die Paneele (Zähne) mit den Tierfiguren an dem Gesicht am Ende der Höhle. Weiter gibt es hier im Moment nichts zu tun. Kehren Sie zum Camp Quigley zurück um die Analyse fertig zu stellen.

**Camp Quigley:** Gehen Sie zum Mikroskop im Zelt. Sehen Sie hindurch und bemerken Sie, dass die Linse gebrochen ist. *Wo bekommen wir jetzt eine neue Linse her?*

### **Hilihili Research Facility**

Fahren Sie mit dem Jeep nach Hilihili. Benutzen Sie den Knopf an der Sprechanlage ('press for assistance'). Sie werden zu Dr. Craven gelassen.

Um eine Mikroskoplinse von Dr. Craven zu bekommen, müssen Sie die Pflanzen düngen. Er gibt Ihnen dazu einen Schlüssel für den Düngerautomat.

Wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie die Rampe hinunter. Wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie 2 Schritte vor. Wenden Sie sich wieder nach rechts und Sie sehen den Automat rechts neben der Treppe.

### Düngen

Wenden Sie den Schlüssel, den Sie von Dr. Craven bekommen haben, am Schlüsselloch an. Klicken Sie, um den Schlüssel zu drehen, und Sie sehen die Pflanzen, die gedüngt werden müssen.

Es gibt 7 farbige Düngerbehälter am oberen Rand. Klicken Sie auf einen, um ihn auszuwählen.

Drücken Sie dann den grünen Knopf rechts, um den Dünger zu versprühen.

Ziel des Rätsels ist es, alle Blumen in volle Blüte zu setzen, woraufhin Nancy sagen wird *'that should do it'*.

Je nachdem, welchen Dünger Sie wann verwenden, wird der Zustand der 5 Blumen besser oder auch schlechter.

Hier eine von mehreren möglichen Lösungen:

Nummeriert von links nach rechts: 6 (orange), 2 (aqua), 2 (aqua) und 1 (grün).

Drücken Sie nach jeder Wahl den grünen Knopf um den Dünger zu versprühen.



Gehen Sie zurück zu Craven, um die Linse abzuholen. Gehen Sie zum Ausgang und hören Sie dort, wie Fiderman angeschrien und gefeuert wird. Verlassen Sie das Labor und fahren Sie zurück zum Camp.

### Camp Quigley

Wenden Sie die Linse auf das Mikroskop an.

#### Sorting and weighing frass

1. Lesen Sie die 3. Seite des Clipboards, um herauszufinden wie Samen (seeds) Insektenteile (insect parts) und Larven (frass).



2. Klicken Sie mit einem bunten Tütchen aus dem Inventar auf das Mikroskop.
3. Sortieren Sie den Inhalt, in dem Sie alle Samen und Insektenteile auf die linke Bildschirmseite ziehen, so dass nur noch der Frass auf der Waagschale bleibt.
4. Tragen Sie dann das Gewicht des Frass, sowie die Anzahl der Samen auf der ersten Seite des Clipboards ein. Merken Sie sich auch die Anzahl der Insektenteile !!!!
5. Benützen Sie die Tabelle auf Seite 4 des Clipboards, um den detritus predominance code zu ermitteln.
6. Tragen Sie den predominance code auf der ersten Seite des Clipboards ein.  
Verfahren Sie so mit allen farbigen Tütchen.





ENVIRONMENTAL ANALYSIS TABLE				
TRAP COLOR	VEGETATION CODE	FRASS WEIGHT	NUMBER OF SEEDS	DETRITUS PREDOMINANCE
RED	10-	99	12	405
BLUE	08	108	8	505
PURPLE	04	119	9	105
GREEN	11	44	3	505
ORANGE	11	37	5	305
YELLOW	06	150	9	105

**Analysenzahl (Analysis number)** – Wenn Sie alle Daten auf der 1. Seite eingetragen haben, stecken Sie das Clipboard in den Formelautomat rechts neben den Reagenzgläsern, indem sie auf den Schlitz am Automaten klicken.

Drücken Sie rechts auf den Knopf.

119,456. *Geschafft!!* Nehmen Sie das Clipboard mit und fahren Sie zu Quigley.

### 3 Fingers Rock

Sprechen Sie Quigley **2x** an. Ihre nächste Aufgabe besteht darin, den Frass zu analysieren, um herauszufinden, was die guten Tierchen gefuttert haben. Außerdem sollen Sie in Cravens Labor gehen um eine Vergleichsprobe der Pflanze zu besorgen, die die Larven möglicherweise gefressen haben. Na dann auf zu Craven!!

### Hilihili Research Facility

Benützen Sie wieder den Knopf an der Sprechanlage um zu Craven zu kommen.

Gehen Sie nach einer kurzen Unterhaltung die Rampe hinunter und geradeaus weiter zu den Spinden. Geradeaus weiter bis zu der Tür am Ende des Ganges.

Machen Sie sie auf und...Hoppla, Sie brauchen einen Schutzanzug!?! Wenn Sie jetzt an den Spind des gefeuerten Fiderman rankämen, könnten Sie ja seinen benützen...

Gehen Sie zu Craven zurück, und sie stellen fest, dass er eingeschlafen ist. Er hat doch noch seine Antihistamine genommen. Untersuchen Sie die Tasche des Laborkittels links neben ihm. Es ist die verschwundene erste Seite vom Clipboard. Gehen Sie zum Schreibtisch und betrachten Sie das Medizinfläschchen.

**PDA** – Klicken Sie auf den PDA auf Cravens Schreibtisch. Das Teil ist ganz schön laut. Wenn Craven aufwacht, sind Sie geliefert!

**PDA auf lautlos stellen** – Sobald Sie den PDA in der Hand haben, klicken Sie auf Settings oben rechts. Aktivieren Sie “MUTE” unten rechts. Jetzt können Sie den PDA benutzen

EMPLOYEES		LOCKERS	SETTINGS
NAME	NUMBER	SECURITY ACCESS	STATUS
COWRY, T.	19-556-33	LEVEL 1	ACTIVE
DRONES, C.	12-601-05	LEVEL 1	RESTRICTED
DYBERT, M.	14-332-83	LEVEL 3	ACTIVE
FARLEY, J.	12-522-34	LEVEL 1	ACTIVE
FENDERSON, I.	12-210-08	LEVEL 1	ACTIVE
FIDERMAN, D.	14-667-93	LEVEL 3	DELINQUENT
FISHER, K.	14-334-35	LEVEL 1	OFF
FLOWERS, A.	16-551-90	LEVEL 1	SUSPENDED

**Employees** – Klicken Sie auf die Employees Schaltfläche oben links und scrollen Sie nach unten, um den entlassenen Mitarbeiter zu finden - Fiderman. Merken Sie sich seine Nummer 14-667-93.

**Lockers** – Klicken Sie auf die Lockers Schaltfläche in der Mitte. Scrollen Sie nach unten um Mitarbeiter #14-667-93 zu finden. Seine Spindnummer ist 13 und die Kombination für das Zahlenschloss R4 L2 L7 R9.

Gehen sie die Rampe hinunter zu den Spinden.

**Spind** – Gehen Sie zu Spind Nr. 13. Geben Sie die Kombination folgendermaßen ein: Drehen sie den Schalter rechts rum auf 4, drücken Sie den grünen Knopf oben, links rum auf 2, grüner Knopf, linksrum auf 7, grüner Knopf, rechts rum auf 9 und grüner Knopf. Voila! Offen !

Nehmen Sie den gelben Anzug.

### Treibhaus:

Gehen Sie zur Tür ans Ende des Flurs. Klicken Sie im Inventar auf den gelben Anzug und dann auf die Tür.

Gehen Sie zur rückwärtigen Wand des Treibhauses und dort durch die Tür.

Benützen Sie den Computer. Geben Sie Fidermans Mitarbeiternummer ein – 1466793 und drücken Sie enter.

Klicken Sie auf Shipping. Wow - Fiderman lieferte Fer C21 an Richard Aiken – den Auftraggeber der Hardy Boys.

Klicken Sie auf Extract Codes um heraus zu finden , aus welcher Pflanze Fer C21 besteht. Es ist HH3333.

Sobald Sie den Computer verlassen, wird Alarm ausgelöst. Gehen Sie schnell durch die Tür und rechts um sich zu verstecken.

**HH3333** – Gehen Sie zurück zu der Pflanze direkt neben der Tür zum Computerraum (Ananas) und klicken Sie auf das Schild HH3333.

Klicken Sie auf die Pflanze um eine Blattprobe einzusammeln.

**Flucht aus dem Treibhaus** – Um aus dem Treibhaus zu gelangen, benutzen Sie den grünen Nebel, der versprüht wird, um sich dahinter zu verstecken.

Wenden Sie sich von der Ananaspflanze ab und gehen Sie vorwärts bis zur rechten Wand.

Gehen Sie links rum bis zur Vorderseite des Treibhauses. Sie sehen Waverly in dem Gang mit dem Ausgang auf und ab gehen.

Folgen Sie ihm ein Stück und gehen dann links in den Mittelteil des Treibhauses.

Gehen Sie ein Stück vorwärts und sie sehen einen anderen Mann, der grünen Nebel sprüht. Warten Sie, bis er sich nach rechts wendet und laufen Sie an ihm vorbei zur Rückwand.

Wenden Sie sich sofort nach rechts und gehen vorwärts zur Wand. Wenden Sie sich nach rechts Richtung Vorderseite und Sie sehen denselben Mann sprühen. Wenn er sich nach rechts Richtung Mitte wendet, laufen Sie schnell an ihm vorbei zur Vorderwand.

Sie sehen Waverly's Rücken. Folgen Sie ihm und schlüpfen Sie auf halbem Weg schnell durch die Ausgangstür. Verlassen Sie das Labor und fahren Sie zurück ins Camp.

## **Camp Quigley**

Gehen sie zu den Reagenzgläsern im Zelt.

**Proben analysieren** – Lesen Sie die Anweisungen auf der letzten Seite des Clipboards.

Klicken Sie mit irgendeinem der bunten Tütchen auf den Tisch. Sie sehen das Tütchen und die Ananasprobe auf dem Tisch.

Klicken Sie auf das Tütchen unten rechts, um den Inhalt in ein Reagenzglas zu tun.

Klicken Sie auf die Flasche Bq19 und auf das Reagenzglas. Es färbt sich blau.

Klicken Sie jetzt mit der Ananas probe auf den Tisch, um diese in ein Reagenzglas zu tun. Klicken Sie auf die Flasche Bq19 und auf das Reagenzglas. Die Farben stimmen nicht überein.

Das sollten Sie Quigley erzählen!

Sprechen Sie mit Quigley am 3 Fingers Rock. Nehmen Sie die Proben aus ihrem Rucksack und fahren Sie zurück ins Camp um sie zu analysieren.

Analysieren Sie jede Probe wie vorher beschrieben.

Sie stellen fest, dass die Analyse der Fritillated flag beetle Larve ein Volltreffer ist.

Sprechen Sie wieder mit Quigley am 3 Fingers Rock. Nach der Unterhaltung mit Quigley öffnen Sie deren Rucksack, um den Ring zu bekommen, den sie in Kapu Cave gefunden hat.

## **Kapu Cave**

Gehen sie durch die Höhle bis zu dem großen Gesicht mit den Zähnen am Ende. Betrachten Sie die Nase. Wenden Sie den Ring auf die Nase an. Somit wird das Zahnrätsel aktiviert.

Hierfür brauchen wir mehr Infos. Rufen Sie die Hardy Boys an.

## Als Frank bei Big Mike's

### Ermittlungen weiterführen

Sprechen Sie mit Pua. Sie können sich für 30 Big Island credits eine Schnorchelausrüstung ausleihen. Um Schnorcheln zu gehen, gehen Sie runter an den Strand, bis zur umgefallenen Palme und wenden sich dort nach rechts. Gehen Sie dann einfach ins Wasser. Tipp: Beim Schnorcheln findet man schöne Muscheln!

Rufen Sie Nancy an. Rufen Sie dann als Nancy Frank an, um ihm von Richard Aikens zu berichten. Spielen Sie dann als Frank weiter.

Rufen Sie den Pfandleiher ( pawnbroker) an. Sie erfahren so von Johnny Kuto. Und welch Glück, auch seine Telefonnummer.

Rufen Sie Kuto an. Sie erreichen nur die Mailbox. Hinterlassen Sie eine Nachricht. Laufen Sie ein bisschen herum, bis Kuto Sie zurückruft. Ah - Big Mike steckt dahinter! Gehen Sie zu Pua und sprechen Sie mit ihr über ihren Dad. Sie erzählt Ihnen von einer Kammer und dass der Eingang zum Tunnel, der zur Kammer führt, seit dem Erdbeben verschüttet ist. Allerdings hat ihr Vater eine Karte in der alten Kiste, die Ihnen helfen kann, Eingang zum Tunnel zu finden. Das Passwort für das Schloss an der Kiste ist die Lieblingseissorte von Mike.

Gehen Sie zu Big Mike. Er will, dass Sie seine Lieblingseissorte selber herausfinden.

### Shave Ice

Gehen Sie zum Eisstand im Garten.

Tip: Wenn Sie die richtige Sorte selber rausfinden wollen, speichern Sie hier, um Geld zu sparen!!

1. Öffnen Sie das Eisfach rechts. Klicken Sie mit einer Münze auf das Eis, um eine Kugel zu bekommen.
2. Nehmen Sie eine der Sirupflaschen und klicken Sie damit auf die linke Seite der Eiskugel.
3. Nehmen Sie eine weitere Flasche und klicken Sie auf die Mitte der Eiskugel.
4. Nehmen Sie eine dritte Flasche und klicken Sie auf die rechte Seite der Eiskugel.
5. Bringen Sie Mike das Eis und er sagt Ihnen, wieviele richtige Sorten dabei sind.
6. Wiederholen Sie den Vorgang solange, bis Sie die richtige Kombination gefunden haben. Wenn Sie das Spiel nach jedem Versuch neu laden, wird's nicht so teuer ☺

**Lösung: Mango (1. Reihe Mitte)-Kokosnuß (2.Reihe Mitte)-Limone (3.Reihe rechts)**

Mike nennt diese Kombination Honi 'awa .

## Alte Kiste

Verlassen Sie das Gebäude und gehen Sie zum Patio rechts neben dem Eisstand.  
Betrachten Sie das Schloß näher. Geben Sie anhand der Pfeile den Namen von Mike's  
Lieblingseissorte ein- Honi 'awa.

Nehmen Sie die Karte und rufen Sie Nancy an.



## Nancy in Kapu Cave

Gehen Sie zu der Statue mit den Zähnen.

## Zahnrätsel

Jetzt, da der Ring an der Nase angebracht ist, ist das Zahnrätsel aktiviert.

Die Tiere, die Frank erwähnt hat sind: Aal, Schildkröte, Hai, Mantarochen, porcupine  
Fisch (siehe Bild, keine Ahnung wie der auf deutsch heißt ☺), Krake, Krabbe und  
Seeigel.

Ziel des Rätsels ist, die Zähne so zu drehen, dass alle 8 Tiere gezeigt werden.

### Lösung:

Obere Reihe von links nach rechts: Hai, Aal, Schildkröte und Krake.

Untere Reihe von links nach rechts: Porcupine Fisch, Krabbe, Seeigel und  
Mantarochen.

Wenn Sie die richtige Lösung eingegeben haben, wird ein Eingang frei.



Nancy ruft Frank an, um ihm zu sagen, dass sie den Geheimgang betreten wird. Gehen Sie hinein und der Eingang schließt sich hinter Ihnen.

#### **Lava Pfad:**

Kämpfen sie sich voran, in dem sie über die Abgründe springen und bemerken Sie dabei die Lava unter sich. Klicken Sie auf die Statuen. Eine von ihnen streckt die Zunge heraus, so dass ein Übergang entsteht. Gehen Sie weiter.

#### **Pfad der Elemente**

Gehen Sie vorwärts und Sie hören tropfendes Wasser. Wenden Sie sich nach links und sie sehen es von der Decke tropfen.

Gehen Sie weiter und sie hören Wind pfeifen. Wenden Sie sich nach rechts und sie sehen, dass der Luftzug aus dem Mund der Statue dort kommt.

Gehen Sie weiter und Sie hören knisterndes Feuer. Klicken Sie auf den roten Deckel links und Feuer flackert hoch. Steigen Sie rechts die Stufen hinauf und Sie hören Gesteinsbrocken fallen. Wenden Sie sich nach rechts zum Regal.

#### **Elementerätsel**

Wenn Sie die Stufen hinaufsteigen, sehen Sie eine Schildkröte mit Tasten auf dem Rücken.

Neben der Schildkröte sind 2 Statuen, die sehr gesundheitsschädlich sein können, sollten Sie die falschen Tasten drücken ☹.

Drücken Sie die Tasten entsprechen der Reihenfolge, in der Sie die 4 Elemente auf Ihrem Weg wahrgenommen haben.

Wenn Sie eine falsche Taste drücken, strömt aus den Statuen tödliches Gas aus !!!

**Lösung:**

Obere Reihe rechts (Wasser) - untere Reihe rechts (Luft) - mittlere Reihe Mitte (Feuer) – mittlere Reihe links (fallendes Gestein –Erde-)



Nancy fällt in eine andere Kammer.

**Reihenfolge Rätsel**

Gehen Sie über die Brücke und ans andere Ende der Kammer zu den Steinblöcken.

Sehen Sie nach oben, dem Blick der Statue folgend. Jetzt können Sie sich sicher denken, was passiert, wenn Sie hier einen Fehler machen...

Die Steinblöcke erzählen die Geschichte einer Schildkröte, die zur Insel schwimmt, um ihre Eier abzulegen. Die Babys schlüpfen auf und schwimmen davon.

Ziel des Rätsels ist es, die quadratischen, von 1-6 nummerierten Steine oben rechts, in der richtigen Reihenfolge in die Blöcke einzusetzen

TIP: Achten Sie auf das Wachstumsstadium der Palme auf den Blöcken !!!



Bemerken Sie, dass die Augen der Statue jetzt nach rechts blicken. Wenden Sie sich SOFORT nach rechts und springen Sie der riesigen Felskugel aus dem Weg!!!

## **Weiter als Frank**

Spätestens jetzt ist es Zeit, die Schnorchelausrüstung von Pua zu mieten. Wenn Sie nicht genug Geld haben, fertigen Sie Muschelketten an oder gehen Sie angeln und verkaufen Sie Ihre Ausbeute an Pua, solange bis Sie die 30 credits beieinander haben.

Wenn Sie noch Geld übrig haben, können Sie auch mal das Wiki Tiki Spiel in Mike's Büro ausprobieren. Das Spiel hat für den Ausgang des Adventures keine Bedeutung sondern ist „just for fun“. Deshalb wird hier auch nicht näher darauf eingegangen, es ist ein typisches Knobelspiel. Probiert es einfach aus.

### **Schnorcheln:**

Zeit für unseren Tauchgang. Gehen Sie ans Ende des Strandes, wenden Sie sich nach rechts dem Meer zu und tauchen Sie ein. Bewegen Sie sich vorwärts, bis sich der Weg teilt. Unterwegs können Sie nach jeder Bewegung den Grund nach Muscheln absuchen, wenn Sie möchten. Nehmen Sie den linken Weg und Sie gelangen zu einer Säule mit einem Aal drauf. Klicken Sie darauf und Sie tauchen in ein Unterwassertunnelsystem ein:

### **Der Weg durch das Tunnelsystem**

In jedem Tunnel, in den Sie gelangen haben Sie die Wahl zwischen 2 Tiersymbolen, um Ihren Weg fortzusetzen. Treffen Sie Ihre Wahl in der Reihenfolge der Tiere auf der Karte: Aal (Eingang), Hai, Schildkröte, Krake, Porcupine Fisch, Krabbe, Seeigel und Mantarochen. Sie gelangen in eine Höhle.

### **Höhle:**

Gehen Sie vorwärts und Sie sehen, dass die riesige Steinkugel, der Nancy ausgewichen ist, die Brücke zerstört hat. Gehen Sie links um den Sims herum.

Sie sehen die Steinblöcke mit der Schildkrötengeschichte. Klettern Sie in den Hohlraum darüber, dort wo die Felskugel war.

Gehen Sie weiter, bis Sie zu einer verzierten Tür gelangen. Drücken Sie den Knopf rechts und gehen Sie hindurch. Sie sehen eine grosse Kammer.

### **Fliesenkammer**

An jeder Ecke des gefliesten Bodens, stehen Statuen. Auf der anderen Seite der Kammer befindet sich eine weitere Treppe. Gehen Sie runter und sehen Sie sich um. Sehen Sie sich genau die Kanister an, die über und über mit diesen Fritillated flag beetles voll sind.

Aha! Sie sehen Big Mike und dann Pua. Belauschen Sie deren Unterhaltung und Sie erfahren von Mike's Plänen. Nancy beobachtet die beiden von der anderen Seite.

Auf zum letzten Rätsel!!

**Fliesenrätsel**

Dieses Rätsel funktioniert nach einem Zufallsschema, so daaa es keine bestimmte Lösung gibt.

Das Ziel ist, die Treppe hinter Mike zu erreichen, indem sie von Fliese zu Fliese springen. Und zwar bevor Mike die andere Seite erreicht hat.

Sollten Sie es beim ersten Versuch nicht schaffen, wird es beim zweiten leichter.

**VIEL GLÜCK !!!**

Lehnen Sie sich entspannt zurück und genießen Sie die Schlussequenz.

**Bis zum nächsten mal bei Nancy Drew 16. Krimi: The White Wolf of Icicle Creek**

**Diese Lösung wurde exklusiv geschrieben für:**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

**Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

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

**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!**

Wir danken der Autorin Sandra ganz herzlichst!

**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; gerne reichen wir auch welche an Sandra weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**