

Nancy Drew

The White Wolf of Icicle Creek

Lösung von ela und sammy, denen wir herzlichst danken!

Gameplay:

Nancy führt uns in ihr Schlafzimmer zu ihrem Schreibtisch. Dort finden wir ein [Detektivhandbuch](#) und die [Fallakte](#), beides wird gelesen. Sobald wir bereit sind, klicken wir auf das [Flugticket](#) und landen in Kanada.

Es ist möglich zwischen zwei Schwierigkeitsgraden zu wählen: Junior und Senior. Im Juniormodus gibt es seine Checkliste mit allen zu erledigenden Dingen, die im Seniorsmodus wegfällt. Natürlich werden einige der Rätsel im Seniorsmodus auch schwieriger.

Im Hauptbildschirm gibt es links das Inventar, das Journal mit den Ermittlungsergebnissen und die Checkliste. Hinter dem Zahnrad verbergen sich die Optionen, mit dem Ordner werden Spielstände geladen, mit der Diskette gespeichert und ganz rechts kann das Spiel verlassen werden.

Wir befinden uns in der Icicle Creek Lodge in den Kanadischen Bergen von Alberta um eine Reihe mysteriöser Unfälle zu untersuchen. Chantal Moique ist die Inhaberin dieses Gästehauses. Ollie Randell, der Hausmeister holt uns vom Flughafen ab und spricht über einen Wolf, der sich in der Nähe der Lodge herumtreibt. Im Gästehaus angekommen telefonieren wir mit Chantal. Nancy soll das neue Hausmädchen und die Köchin spielen um sich ungehindert umsehen zu können.

Wichtig!:

Teil dir deine Zeit gut ein – erledige möglichst früh die Hausarbeiten und mach das Frühstück. Danach kannst du dich in Ruhe umsehen. Sei pünktlich zum Mittag- und Abendessen zurück, wenn du es verpasst pünktlich das Essen zu machen gibt es Ärger von Chantal.

Geh nur nach draußen, wenn alle Arbeiten erledigt sind und vergiss nicht, die Wetteranzeige zu beachten. Draußen wird die Gesundheitsanzeige am oberen Bildschirmrand sichtbar. Du kannst nicht raus gehen, wenn die Anzeige auf "Extreme Danger" steht.

Die Zeit – Wenn alles erledigt ist, und es noch nicht Zeit für die nächsten Aufgaben ist, kann die Uhr in Nancys Zimmer um die gewünschte Anzahl Stunden vorgestellt werden. Bewege den kleinen Zeiger entsprechend vorwärts und bestätige mit dem kleinen Knopf oben auf dem Wecker.

Die meisten Puzzles und Aktionen können jederzeit erledigt werden – abgesehen von denen, die Uhrzeit- oder Wetterabhängig sind.

Im Inventar befinden sich zum Anfang des Spiels Nancys Schrankschlüssel (mit Anhänger) sowie die Fallakte. Im Schrank befindet sich Nancys Koffer, ist aber nicht weiter wichtig.

Rechts neben dem Bett befindet sich ein Nachttisch, dort stehen der [Wecker](#) zum Vorstellen der Zeit und eine Notiz zu unseren Aufgaben als Zimmermädchen.

Hausarbeit – Die Anweisungen besagen, dass zu den täglichen Aufgaben das Aufräumen der Zimmer gehört. Ab 5:45 AM kann aus einem Schrank am Empfang ein [Wäschesack](#) geholt werden um die gebrauchten Handtücher einzusammeln. Außerdem müssen die Betten gemacht werden. Diese Dinge müssen vor 12 Uhr mittags erledigt sein.

Skating Pond – Nach jedem Schneefall muss geschaufelt werden. Ließ die Warnungen aufmerksam durch. Dieses "Minispiel" funktioniert nach dem Prinzip von Minesweeper. Nur, dass hier keine Bomben gefunden, sondern Warnhütchen aufgestellt werden müssen.

Lawinen – Lawinen müssen gemeldet werden. Die Telefonnummer der Lawinen Patrol wird automatisch ins Journal eingetragen.

Sauna – Die Tür der Sauna klemmt, wir sollten darauf achten, dass keine Gäste darin eingesperrt sind.

Kriminelle Aktivitäten – Diese sollten umgehend beim Sheriff gemeldet werden. Die Telefonnummer landet wieder im Journal.

Kochen - [Frühstück](#) - 7 AM - 8:15 AM; [Mittag](#) – 12 bis 1 PM und [Abendessen](#) - 6 bis 7 PM. Es gibt eine Kochanleitung in der Küche.

Wir nehmen den [Generalschlüssel](#) und die [Zimmer/Gästeliste](#) vom Nachtschrank. Nun gehen wir nach unten zum Empfang und sehen uns den Computer an. Hier gibt es noch einmal die Liste mit den Anweisungen. Im Gästeregister bemerken wir beim zurückblättern, dass das Vorjahr gelöscht wurde.

Unterkühlungsgefahr – Hier sehen wir die Anzeige der einzelnen Gefahrenstufen sowie die Telefonnummer des Hospitals.

Außerdem gibt es noch eine Liste mit Vögeln, die zu verschiedenen Jahreszeiten in der Nähe der Lodge gesichtet werden können sowie vom Fisch, der im Icicle Lake gefangen werden kann.

Wir schließen den Computer und drehen uns nach rechts. Im Schrank finden wir den [Wäschesack](#) und drei zusammen geknüllte Blatt [Papier](#). Scheinbar hatte das letzte Zimmermädchen, Elsa, Probleme mit ihrem Freund "L". Unter dem Tisch mit dem Faxgerät finden wir einen weiteren [Zettel](#). Auf diesem finden wir die Telefonnummer von Elsa.

Jetzt wird es Zeit für die Hausarbeiten. Wir gehen nach oben und sehen uns die Zimmertüren an.

Sieh dir die Türen genau an, dort befinden sich [Drehknöpfe](#) mit denen verschiedene Farben eingestellt werden können ... das könnte später noch wichtig werden.

Chinook (Fisch) – das erste Zimmer auf der linken Seite ist verschlossen.

Kwel Kwel (Eule) – das erste Zimmer rechts gehört Nancy.

Eena (Bieber) – Lou Talbot – zweite Tür links. Wir gehen hinein und untersuchen das Zimmer. Der Schrank ist verschlossen. Wir gehen zum Bett, mit einem Klick haben wir dieses in Ordnung gebracht und können uns weiter umsehen. Wir bemerken eine Tasche mit [Künstlerbedarf](#) und [Pastellfarben](#) auf dem Boden. Auf dem Tisch sehen wir noch zwei [Bücher](#) und daneben liegen [Schneeschuhe](#) auf dem Boden.

Wir gehen wieder zur Tür und sammeln die gebrauchten [blauen Handtücher](#) ein.

Kalakala (Vogel) – Yanni Volkstaia – das zweite Zimmer auf der rechten Seite. Der Kleiderschrank ist wieder verschlossen. Wir machen das Bett und sehen um. Im [Magazin](#) auf dem Tisch lesen wir einen Artikel darüber, dass möglicherweise die nächsten World Championchip Cross Country Ski Competition in der Nähe ausgetragen werden.

Wir sammeln die [lila Handtücher](#) ein und verlassen den Raum wieder.

Pish Pish (Lux) – Bill Kessler – letzter Raum links. Der Kleiderschrank ist natürlich wieder verschlossen. Auch hier muss das Bett gemacht werden, danach sehen wir uns die Bücher auf dem Tisch an. Wir sammeln auch hier die [grünen Handtücher](#) ein und gehen hinaus.

Ollalie (Traube) – Guadalupe Comillo – letzter Raum rechts. Der Schrank ist verschlossen. Das Bett wird gemacht, dabei fällt uns auf, dass in diesem Zimmer [keine Uhr](#) auf dem Nachttisch steht.

Wir lesen das [Magazin](#) auf dem Tisch, dort steht ein Artikel über Yanni aus Fredonia. Außerdem können wir nachlesen, wie man ein verzogenes Gewehr richten kann.

Wir gehen zur Tür und nehmen die [roten Handtücher](#) mit.

Auf dem Weg zur Treppe finden wir links neben der Badezimmertür die Klappe für die Wäsche, dort entsorgen wir den [Wäschesack](#) mit den gebrauchten Handtüchern.

Jetzt können wir wieder nach unten gehen und uns unseren Ermittlungen zuwenden. Wenn wir nach rechts gehen steht direkt vor uns eine Kommode mit Erinnerungstücken an Trapper Dan.

Wir bemerken, dass zwei der Bilder fehlen: „Trapper Dan’s Needle“ und „[Young and Old Alike](#)“.

Ganz links auf dem Schrank liegt eine [farbige Kette](#), daneben ein Schaukasten, in dem eigentlich ein [Dinosaurierknochen](#) liegen sollte, aber auch der fehlt. Rechts finden sich [Schneeschuhe](#), die Trapper Dan im frühen 19. Jahrhundert getragen hat, diese sind durch einen vierstelligen Code gesichert.

Wenn wir uns nun nach rechts wenden bemerken wir auf einem Schrank, rechts von uns, eine [Pyramide](#), die wir uns genauer ansehen. Darauf sind verschiedene Tiersymbole abgebildet, aber im Moment können wir damit noch nichts anfangen.

Wir gehen weiter zur Sitzecke vor dem Kamin. Dort sehen wir uns die [Tageszeitung](#) an und lesen einen Artikel über die Vergiftung der Faringdale Familie.

Bill Kessler und Lou Talbot sitzen am "Fox and Geese" Tisch – Wir gehen zu ihnen und unterhalten uns. Bill erzählt uns von dem Wolf und bittet darum, dass wir die Eisfläche frei schaufeln.

Aber zunächst gehen wir in den Keller. Die Tür befindet sich links neben dem Treppenaufgang. Wir bemerken auf der rechten Seite eine Tür, die nach draußen führt.

Links finden wir Yanni und unterhalten uns mit ihm. Er trägt einen Pulsmesser am rechten Oberarm.

Ein Stück weiter vorne befindet sich die Sauna, aber dort gibt es noch nichts für uns zu tun. Stattdessen drehen wir uns nach links und finden Ollie in seiner Werkstatt. Wir reden ausführlich mit ihm und erfahren einiges über den Wolf. Er erzählt uns auch von seiner Tochter Freddie, die scheinbar eine geheime Methode gefunden hat um sich warm zu halten. Außerdem spricht Ollie von einer Gehalterhöhung, die Chantal ihm versprochen hat.

Wir gehen wieder nach oben zum Empfang und führen ein paar Telefonate.

Tino Balducci – Telefonnummer steht auf dem Zettel auf dem Telefon.

Ned – Diese Nummer steht in unserem Journal.

Chantal – Nummer vom Zettel.

Nachdem das alles erledigt ist wird es Zeit für das **Mittagessen**, also begeben wir uns in die Küche (die große Doppeltür links von der Tierpyramide).



Wir finden uns am Herd wieder. Am oberen Bildschirmrand stehen die Teller mit den Bestellungen. Alle benötigten Zutaten stehen direkt darunter:

Quesadilla, Burger Patties, Käse, Salat, Gurken, Tomaten, Zwiebeln, Senf und Ketchup. Rechts finden wir den Grill und die Pfannen für die Quesadilla.

Über den Pfannen ist ein Abfalleimer für die misslungenen Kochversuche. Das Wichtigste an dieser Aufgabe ist, dass wir nichts anbrennen lassen, sonst steht die Küche in Flammen. Wir finden links auch eine Art Kochbuch damit wir nachlesen können was genau zu tun ist.

Wir nehmen uns die erste Bestellung vor. Die Burger Patties gehören natürlich auf den Grill und die Quesadilla in die Pfanne. Wenn die Bestellung komplett ist, machen wir unser Häkchen in den roten Kasten und kümmern uns um die nächste Bestellung. Um die gewählten Zutaten vom Mauszeiger zu entfernen einfach auf die nächste benötigte Zutat und bei fertiger Bestellung auf die zuletzt benutzte klicken um den Burger auf dem Teller platzieren zu können.

Es wäre sicherlich von Vorteil nach jeder gelungenen Bestellung zu speichern, da hier schnell was schief gehen kann und wir von vorne beginnen müssen.

Haben wir das Mittagessen erfolgreich hinter uns gebracht, können wir uns mit dem Freischaufeln der Einbahn beschäftigen.

Bevor wir nach draußen gehen werfen wir einen Blick auf die Wetterbedingungen auf der Anzeige neben der Tür.

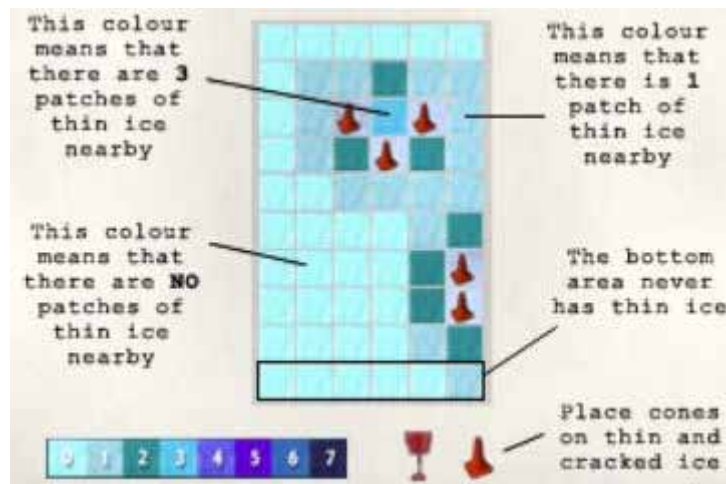
Sobald wir im Freien sind sehen wir am oberen Bildschirmrand unsere Gesundheitsanzeige, die unbedingt beachtet werden sollte.



Eisbahn – Dieses Puzzle kann am ersten oder dem zweiten Tag gemacht werden. Wir sollten vorher nachsehen, ob wir genug Zeit für die Lösung haben, oder ob wir uns um wichtige Dinge zu kümmern haben.

Wir gehen zur Tür hinaus und wenden uns nach recht, am Ende des Weges nach links bis eine kleine Zwischensequenz beginnt und uns direkt zu unserer Aufgabe führt. Dieses Spielchen ist vergleichbar mit Minesweeper, nur, dass die Zahlen durch verschieden farbige Eisplatten und die Bomben durch Warnhütchen ersetzt wurden. Ziel dieser Aufgabe ist es, die gefährlichen Stellen auf dem Eis zu sichern.

Hier sollte in jedem Fall gespeichert werden!



Die verschiedenen Farben haben folgende Bedeutung:

- 0 Hellblau – direkt oder diagonal grenzen keine gefährlichen Platten an diese.
- 1 Graublau – es befindet sich eine gefährliche Platte in der Nähe.
- 2 Grünblau - zwei Platten in der Nähe müssen gesichert werden. usw. ...

Auch nach jeder korrekt gelösten Reihe sollte gespeichert werden!

Wir nehmen also unsere [Schaufel](#) und versuchen die Eisfläche vom Schnee zu befreien. Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe gibt es folgende Lösungen:



Junior Level 15 Hütchen



Junior Level 9 Hütchen



Senior Level 22 Hütchen



Senior Level 29 Hütchen

Nachdem die Arbeit erledigt ist, finden wir [Wolfspuren](#) im Schnee, denen wir natürlich folgen. Wir landen bei Trapper Dan's Needle und bemerken ein eingek-

lemmtes [Stück Stoff](#) im Stein. Scheinbar befindet sich hier ein Mechanismus um den Stein zu öffnen.

Wir folgen weiter den Spuren bis wir auf ein Schild stoßen „Chicken Ridge“. Nach einem weiteren Schritt hören wir eine Explosion und das Geheul eines Wolfes bevor wir von einer Lawine verschüttet werden. Wir hören Geräusche und kurz darauf steht uns ein riesiger weißer Wolf gegenüber, der aber verschwindet, weil ihn ein Geräusch ablenkt.

Jetzt können wir ohne Gefahr das Loch verlassen. Wir gehen weiter vorwärts und halten uns rechts. Dort finden wir den Krater der Explosion, sehen uns um und bemerken ein Fossil.

Wir drehen uns wieder um, gehen nach rechts und dann geradeaus um zurück zur Lodge zu gelangen. Auf dem Weg dahin bemerken wir Skispuren sowie Abdrücke von Schneeschuhen.

Wir gehen ins Haus und melden umgehend die Lawine. Die Telefonnummer finden wir in unserem Journal.

Nachdem wir mit Ollie gesprochen haben, benutzen wir das [Schneemobil](#) und fahren zur „Skookum Ridge“. Das Gefährt finden wir, wenn wir zur Tür hinausgehen und uns links halten hinter Ollies Truck. Wir benutzen den [Schlüssel](#) mit dem Schneemobil und fahren los.

Wir müssen den Richtungspfeilen folgen. Allerdings sollten wir darauf achten, keine Bäume, Steine oder Schneemänner zu treffen.

Wenn wir unbeschadet angekommen sind, gehen wir bis zum Schild und prüfen ob es Lawinen gegeben hat. Dann fahren wir zurück zur Lodge und machen Meldung.

Anschließend geben wir Ollie den [Schlüssel](#) zurück und reden mit Yanni.

Wir beschließen uns die Explosion der Baracke genauer anzusehen und gehen nach draußen. Wir wenden uns nach rechts und wieder nach rechts und gehen nach links über die Treppe. Dort treffen wir auf Freddie, die uns erst durchlassen will, wenn wir sie in einer Schneeballschlacht besiegt haben.

Ziel ist es 10 Punkte zu bekommen, wir haben nur gewonnen, wenn wir mindestens einen Punkt mehr als Freddie haben.

Wir sollten immer versuchen ihr Gesicht zu treffen, da sie so nicht selbst werfen kann. Natürlich ist es ratsam vor Beginn zu speichern. Sollten wir das Spiel verlieren können wir so immer wieder laden und neu beginnen ohne wertvolle Zeit und Gesundheit zu verlieren.

Wenn wir es geschafft haben geht es weiter zur Baracke, oder dem was davon noch übrig ist. Der Weg gabelt sich, geradeaus geht es zum Eisfischen, wir gehen aber erstmal nach links.

Auf dem Boden liegt eine [Uhr](#) im Schnee, diese sieht aus, als wäre sie aus der Lodge.

Sonst gibt es hier nichts Wichtiges, also gehen wir wieder zurück ins Haus und führen ein paar Telefonate.

Sheriff Mahihkan – dieser erzählt uns Einiges über die Explosion und teilt uns seine Meinung über den Wolf mit.

Carl Jenkins – Die Nummer steht im Journal.

Faringdale – Wir reden mit Mrs. Feringdale über die Vergiftung.

Derek Southwaite – Dieser berichtet uns von einem Unfall in der Sauna.

Elsa – Ihre Nummer lautet 555-2383

Anschließend gehen wir in den Wohnraum und reden wieder mit Bill und Lou. Sollten die beiden nicht da sein, warten wir damit bis nach 4:00 bzw. 4:30 PM.

Bill fordert uns heraus – wir sollen einen zwei Fuß großen **Northern Pike** fangen. Wir sehen uns den Computer an um herauszufinden wie genau dieser Fisch aussieht. Um Fischen gehen zu können müssen wir uns erneut eine Schneeballschlacht mit Freddie liefern.

Hier sollte wieder gespeichert werden bevor wir mit dem Kampf beginnen.

Danach gehen wir zum Angelplatz und sehen, dass der Ort verwüstet wurde und die Ausrüstungen kaputt sind. Auf dem Boden liegt ein **Stück Papier**, das Cover von einem Magazin mit einer **Telefonnummer**. Wir gehen zurück ins Haus und finden eine **rote Notiz** von Freddie im Foyer.

Sie will uns ihr Geheimnis warm zu bleiben verraten, wenn wir die nächste Schneeballschlacht gewinnen.

Aber zuerst gehen wir in den Keller, sprechen mit Ollie und bekommen von ihm alles Nötige um Angeln gehen zu können.

Es ist Zeit fürs **Abendessen**, deshalb gehen wir erstmal in die Küche.



Wie das Ganze funktioniert wissen wir ja schon, also machen wir und gleich an die Arbeit. Zur Not sehen wir uns einfach das Kochbuch an.

Nach jeder erfolgreich erledigten Bestellung speichern wir ab.

Bevor wir uns wieder um unsere Ermittlungen kümmern können, sollten wir erst einmal schlafen gehen. In Nancy Zimmer stellen wir die **Uhr** auf 7 AM und bestätigen den kleinen Knopf oben. Der Alarm ertönt und es ist 7 Uhr, Zeit für das **Frühstück**.



Wir sehen uns das Kochbuch an und informieren uns über die Zubereitung von French Toast, Canadian Bacon und Omeletts.

Wenn es irgendetwas gibt, das gestern noch nicht erledigt wurde, sollten wir das natürlich heute tun.

Wir gehen wieder zu Freddie. Wenn wir gewonnen haben erhalten wir ein [Wärmepack](#), sollten wir noch eins benötigen müssen wir nur zurückkommen und noch einmal gewinnen.

Jetzt gehen wir erst einmal Angeln. Wir klicken auf das Loch im Eis und sehen unseren [Angelhaken](#) über dem Wasser. Nun müssen wir die richtige Stelle für unseren Haken finden. Wir sollten uns von diversen Gegenständen und anderen Fischen fern halten.



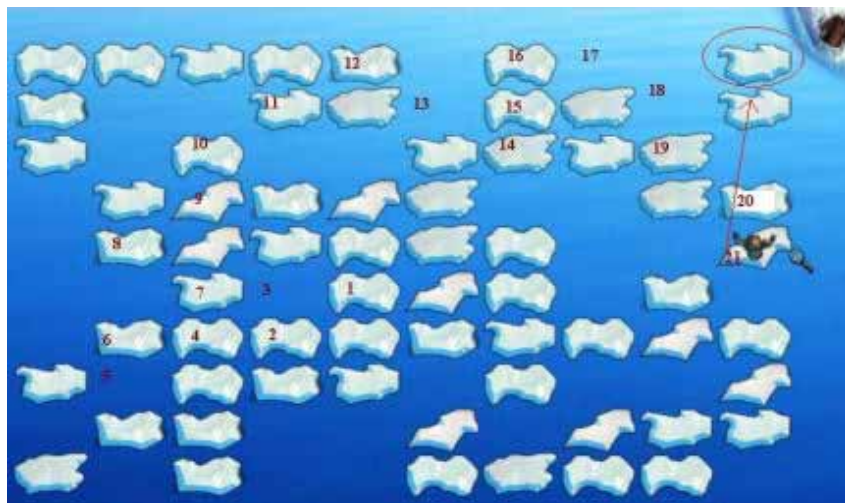
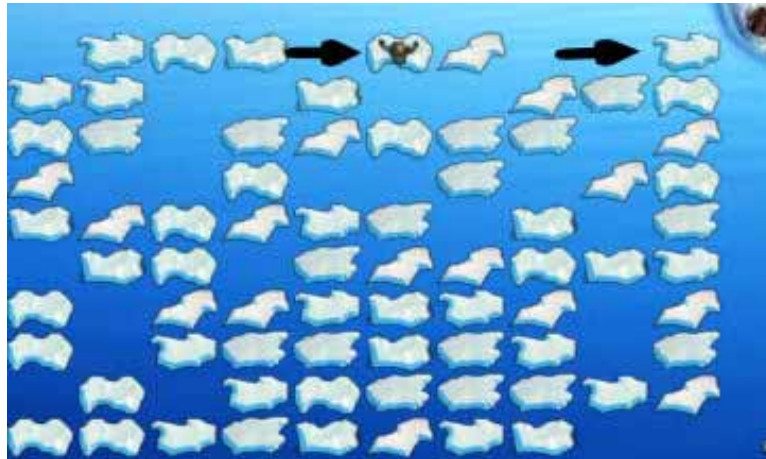
Die zwei Fuß großen [Northern Pike's](#) finden wir unten oder in der Mitte des Sees. Auch hier sollte vor Beginn des Spiels gespeichert werden.

Wir verlassen diesen Ort und werden plötzlich von einem Schneeball getroffen gefolgt von einer weiteren Explosion und dem Geheul des Wolfes. Wir bemerken, dass die Eisfläche in viele kleine Eisschollen zerbrochen ist. Nancy hat ihre [Jacke](#) verloren und friert, der Wolf legt die Jacke ans Ufer und unsere Aufgabe besteht nun darin und die Jacke zurück zu holen.

Das ist das ärgerlichste Mini – Game im ganzen Spiel. Es wird durch einen Zufallsgenerator bestimmt, die Uhr tickt und wenn man einen Fehler macht stirbt man. Das Ziel ist es die Jacke in der rechten oberen Ecke zu erreichen bevor wir erfrieren (die Heizpäckchen können hier nicht benutzt werden). Wir müssen von Scholle zu Scholle in die richtige Richtung springen und sehen was passiert. Die Schollen steigen und versinken immer wieder wenn man springt. Der Pfad verschwindet und erscheint wieder und man kann auch nicht einfach auf einer Scholle stehen bleiben und sich treiben lassen. Ein Problem ist, dass die Scholle

die wir erreichen müssen nicht da ist wenn wir anfangen zu springen, also immer in Bewegung bleiben, bis die richtige Scholle erscheint. Keiner kann sagen, wann das richtige Stück auftaucht, wir können nur ruhig bleiben und es immer wieder versuchen. Und nicht vergessen: Manchmal kann ein Sprung in die andere Richtung wichtiger sein, als einer in Richtung des Mantels.

Hier nur ein Beispiel:



Wir nehmen die [Jacke](#) und finden eine Notiz mit einem Code in der Tasche.

Wenn wir den Wolfsspuren und anschließend den Skispuren folgen, kommen wir zurück zur Lodge.

Wir erinnern uns an die [Telefonnummer](#) vom Magazincover und rufen einfach mal an. 202 555-7237 Es ist die Nummer der Run and Grow Free Organisation, die sich mit Tierschutz befassen.

Wir reden erneut mit Bill und Lou und anschließend mit Yanni im Keller.

Danach ist es wieder Zeit für die Hausarbeit. Wir holen uns den [Wäschesack](#) aus dem Schrank am Empfang und kümmern uns um alle Zimmer die das Service-schild an der Tür haben.

Kalakala – Bett machen, [orangenen Handtücher](#) einsammeln.

Pish Pish – Bett machen, auf dem Nachttisch liegt ein [Stück Papier](#), das wir lesen. Wir nehmen die [grünen Handtücher](#) und gehen wieder hinaus.

Der [Wäschesack](#) landet wieder in der Klappe am Ende des Ganges. Jetzt können wir wieder nach unten gehen und reden mit Guadalupe Comillo.

Sie steht links von der Andenken - Kommode am Fenster. Mit ihr sollten wir immer reden, wenn wir sie dort stehen sehen.

Sie erzählt uns, dass sie gerne Vögel beobachtet und auch welche sie angeblich gesehen hat.

Sollten wir noch Zeit bis zum Mittagessen haben, gehen wir an den PC und sehen uns die Datei mit den Vögeln an. Wir sehen, dass sich die Vögel, die Guadalupe erwähnt hat, zu dieser Jahreszeit gar nicht in der Nähe aufhalten.

Wir rufen den Sheriff an und reden mit ihm über Yanni.

Danach ist das **Mittagessen** dran und wir gehen wieder in die Küche.

Nun haben wir wieder Zeit für unsere Nachforschungen. Zuerst gehen wir in Lous Zimmer und sehen uns die [Tasche](#) auf dem Boden noch einmal an. Ein [Werkzeug](#) fehlt.

In Bills Zimmer lesen wir den [zerknüllten Brief](#).

Beim Verlassen des Zimmers hören wir einen Streit zwischen Ollie und Guadalupe. Anschließend gehen wir in den Keller und reden mit Ollie.

Am Haupteingang finden wir eine Nachricht von Guadalupe. Wir sollen uns bei ihr melden. Aber zuerst gehen wir nach draußen, nach links und dann zu Trapper Dan's Needle. Wir drehen uns um und folgen den Wolfsspuren nach rechts.

Wir untersuchen den Krater, und bemerken, dass das Fossile verschwunden ist. Wir gehen vorwärts und dann nach links, aber Nancy möchte nicht weiter gehen, also drehen wir uns wieder um und gehen zurück zur Lodge um uns aufzuwärmen. Sobald die Anzeige oben wieder aufgeladen ist können wir wieder raus gehen. Wir gehen nach links, wieder links, an der nächste Ecke wieder links und dann nach rechts den Pfad entlang, der nicht ausgeschildert ist.

Avalanche Creek: Nancy möchte wegen der Lawinengefahr nicht weiter gehen. Wir brauchen [Schneeschuhe](#) um weitergehen zu können. Wir gehen erstmal wieder zurück ins Haus und rufen Guadalupe an. Sie erzählt uns unter Anderem auch, dass sie Mitglied im Run and Grow Free Tierschutzverein ist

Danach telefonieren wir mit Chantal – Wir reden mit ihr über Guadalupe und fragen auch gleich nach [Schneeschuhen](#). Sie verlangt von uns, dass wir erst einige Informationen für Tino über die Gäste sammeln bevor wir die Kombination für Dan's Schneeschuhe bekommen.

Wenn wir noch genügend Zeit haben rufen wir noch kurz bei Ned an.

Wir sprechen mit Tino und dieser faxt uns eine Liste mit den geforderten Infos.

Auf dieser Liste stehen die unmöglichsten Dinge, aber darum kümmern wir uns später. Zuerst reden wir noch einmal mit Yanni, Bill, Lou und danach rufen wir wieder bei Guadalupe an.

Nun zurück zur Infoliste:

Die Seite des Bettes auf der die Gäste schlafen kann während der Hausarbeit nachgesehen werden.

GC (Guadalupe):	left
LT (Lou):	let, right or both
BK (Bill):	right
YV (Yanni):	right

Die Heimatstadt finden wir unten im Computer.

GC: Los Angeles, LT: Brea, BK: Toronto, YV: Eladsaet

Den Planeten erfahren wir wenn wir die Personen selbst befragen.

GC: Earth, LT: X, BK: Mars, YV: Pluto

Abendessen: Hier können wir herausfinden wer [Paprika](#) mag und wer nicht indem wir einfach welchen auf den Salat streuen. Ollie wird uns dann sagen wenn jemand keinen Paprika mag.

Wenn alle Angaben gemacht wurden können wir Tino anrufen und die [Liste](#) wird automatisch gefaxt. Wir erhalten von ihm den Code für die Schneeschuhe: [7669](#).

Nun gehen wir schlafen und stellen die Uhr auf 7 AM. Zeit fürs **Frühstück**.

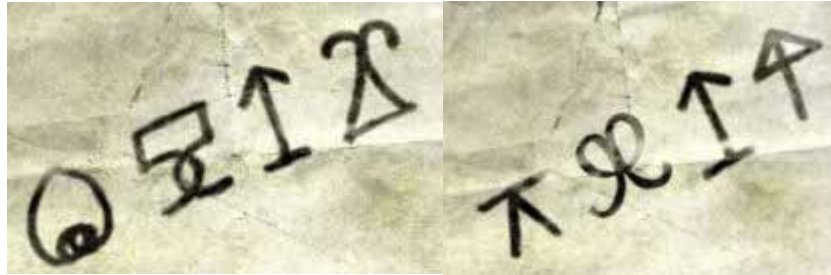
Wenn das erledigt ist holen wir uns die [Schneeschuhe](#) und gehen hinaus. Wir gehen nach links, links, links und dann nach rechts zu dem Pfad ohne Schild.

Wenn wir das Schild „Avalanche Ridge“ erreicht haben benutzen wir die [Schneeschuhe](#) indem wir oben links im Bild darauf klicken.

Wir gehen vorwärts den Wolfsspuren nach und hören einen Schuss sowie Wolfsgeheul. Wir sehen nach links und bemerken einen dunklen Krater. Links daneben liegt ein [Notizbuch](#), das lesen wir aber später wenn wir wieder im Warmen sind.

Wir drehen uns nach rechts und gehen weiter vorwärts bis zur Hütte. Die Tür ist durch ein Codeschloss gesichert.

Mit Hilfe der [Notiz](#) aus unserer Jacke können wir diesen Code entziffern und geben ihn ein.



Junior Level = 6 5 1 2

Senior Level = 7 9 1 4

Nun sehen wir uns in der Hütte um und können auch das [Notizbuch](#) lesen. Wir finden ein [Tagebuch](#) von dem Mann der in dieser Hütte lebt, Julius McQuade. Nachdem wir das Tagebuch gelesen haben, treffen wir auf Isis, die Wölfin. Wir klicken sie an um sie zu beruhigen. Auf dem Tisch finden wir ein [Wärmepack](#), ein weiteres auf dem Bett. Außerdem finden wir ein [merkwürdiges Teil](#) mit einer Telefonnummer – 334 555 7625.

Links vom Bett bemerken wir eine Einbuchtung, die der des Dinosaurierknochens sehr ähnlich sieht.

Wir verlassen die Hütte und hören wieder eine Explosion. Wir gehen weiter und zurück zur Lodge. Bei Bedarf benutzen wir eines der Heizkissen.

Im Foyer finden wir eine [Notiz](#) auf einer Bank bei der Garderobe – jemand will uns in der Sauna treffen.

Aber zuerst rufen wir im Krankenhaus an und fragen dort was mit Julius McQuade passiert ist.

Nun sollten wir herausfinden wem das [Notizbuch](#) gehört.

Als erstes gehen wir zu Ollie in den Keller und nehmen eine [rote Decke](#) von seiner Werkbank. Anschließend gehen wir zu Yanni und finden ein [Stück Papier](#) vor seiner Arbeitsplatte. Darauf steht eine eindeutige Warnung.

- Verlasse sofort diesen Ort, oder bereite dich darauf vor ihn für immer zu verlassen. -

Wir gehen wieder nach oben, holen uns den [Wäschetasche](#) und kümmern uns um die Hausarbeit. **Diesmal behalten wir aber die gebrauchten Handtücher!**

Nun geht es wieder zurück zur Hütte und zu Isis. Wir geben ihr das [Notizbuch](#). Danach klicken wir auf die [Decke](#) von Ollie und die [Handtücher](#) von allen Gästen (Bill, Yanni und Lou) und legen sie auf den Boden vor Isis. Isis wird das Notizbuch auf den richtigen Stapel legen und uns damit zeigen wem dieses Buch gehört. Es ist Lou Talbot. Jetzt können wir zurück zur Lodge.

Beim Betreten des Foyers finden wir den [Report](#) von Tino.

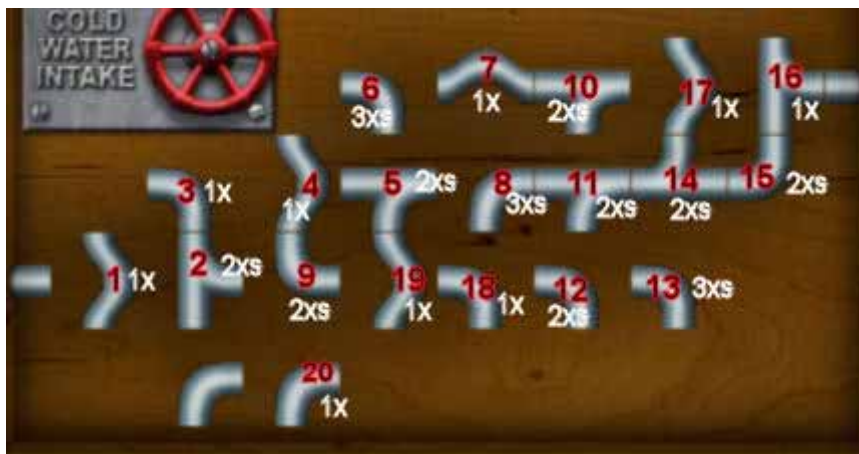
Mittagessen!

Nach dem Essen gehen wir in die Sauna um zu sehen, wer sich unbedingt mit uns treffen will.

Wir finden dort das fehlende Bild von einem Jungen. Als wir die Sauna wieder verlassen wollen ist die Tür verschlossen. Hier sollten wir speichern!

Wir drehen uns um und klicken auf die oberste rechte Bank und finden das nächste Puzzle.

Ziel ist es, eine komplette Leitung zusammen zu setzen damit das Wasser laufen kann.



Ist das geschafft öffnet Bill uns die Tür. Im Wohnzimmer unterhalten wir uns dann mit ihm über seine Vergangenheit. Er gibt uns außerdem einen Hinweis für die Lösung des Puzzles in der Pyramide mit den Tierbildern.

Wir rufen Chantal an und reden mit ihr über Bills Großmutter.

Anschließend widmen wir uns dem Pyramidenpuzzle. Ziel ist es, dass nur noch die Köpfe einer Tierart zu sehen sind.



Bill erzählte uns etwas von Schweineköpfen, also versuchen wir es damit. Wir drücken die Knöpfe in der angegebenen Reihenfolge und die Pyramide öffnet sich, allerdings ist sie leer.

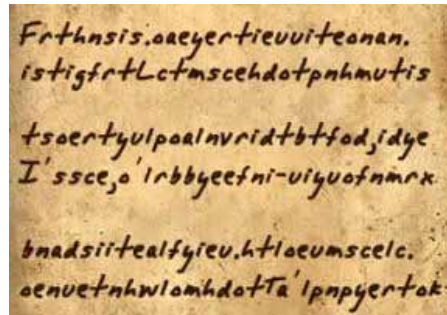
Wir reden noch einmal mit Bill. Falls er schlafen sollte, wecken wir ihn einfach. Er erinnert sich daran was seine Großmutter erzählte. Wenn man die Spitze der Pyramide um 45 Grad dreht und dann alle Felder nacheinander mit jeweils einem Tierkopf bestückt, findet man [Trapper Dan's Journal](#).

Wir beginnen mit dem Waschbären, gefolgt vom Wolf, dem Schwein und zuletzt kommt der Elch.



Wenn alle Tierköpfe unten an der Pyramide leuchten, öffnet sich eine geheime Schublade und wir können uns das [Journal](#) nehmen.

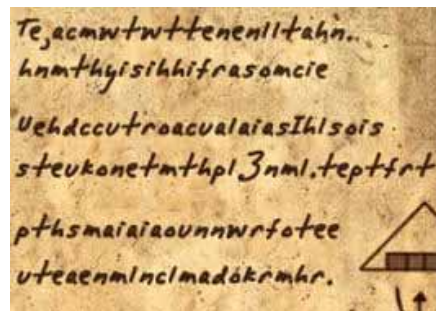
Unter anderem bekommen wir Tipps, wie wir in Trapper Dan's Needle kommen auch wenn wir keinen Magnetschlüssel haben. Zunächst müssen wir die Texte entziffern.



Frthnsis.aeyertieuviteanan.
istigfrtLctmscehdotpnhmutis
tsoertyulpaalnvriddtbtfdjdye
I'ssce,alrbbyeefni-viyuofnmrx
bnadsitealfyreu.hlaeumscelc.
aenuetnhwloahdotTa'lpnyertak

First things first. Locate my secret hide out up in the mountains. It's so secret, you'll probably never find it - but if you do, find my rexbone and use it in the wall of my hideout. That'll open up my secret lock.

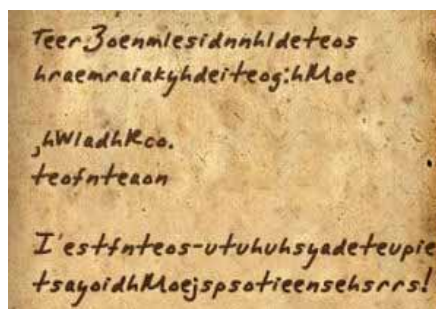
Zuerst das Wichtigste. Finde mein geheimes Versteck in den Bergen. Es ist so geheim, das Du es wahrscheinlich nie finden wirst- falls Du es dennoch findest, finde zuerst meinen T-Rex Knochen und benütze ihn an der Mauer meines Versteckes, er wird das Schloss öffnen



Te,acmwttwttenehltahn.
hnmthyisihhifrasomcie
UehdcutraacualaiasIhisois
steukanetmthpl.3nml.teptfrt
pthsmaiaiaounnwrtotee
uteaenmncimadokrmhr.

Then, match my wits with the infernal slot machine. Use the duck counter to match up all 3 animals. It helps to first put the same animals in a column and work from there.

Anschließend benutze Dein Köpfchen an der Slotmaschine. Benutze die Entenscheibe um 3 gleiche Tiere in eine Reihe zu bekommen, sie hilft die ersten Tiere in die Reihe zu bekommen dann kannst Du weiter damit arbeiten.



Teer.3oenmlesidnnhldeteos
hraemraiakyhdeiteog:hMoe
hWladhKoo.
teofnteaon
I'estfnteos-utuhhsyadeteupie
tsayoidhMoejspsatieensehsrrs!

There are 3 more animal keys hidden in the lodge: the moose the wolf and the raccoon. It's easy to find the moose - just push out his eye and see the surprise!

Es sind 3 weitere Tier Schlüssel in der Lodge versteckt: Der Elch, der Wolf und der Waschbär. Es ist einfach den Elch zu finden- einfach sein Auge rausdrücken und dann erwartet Dich die Überraschung!



The fire necklace will tell you all you need to open up the sly raccoon's hiding place. Just don't wake up any lodgers. The wolf is the trickiest to find because only the likes of Marie Curie or Mr. Geiger can hear his call.

Die Feuer Halskette erzählt Dir alles was Du brauchst um das Versteck des schlauen Waschbärs zu öffnen. Wecke aber keine Untermieter. Der Wolf ist das am schwersten zu findende Geschöpf, denn nur Leute wie Marie Curie oder Mr. Geiger können seinen Ruf vernehmen.

Mir machen uns also auf die Suche nach den [Schlüsseln](#).

In Yannis Zimmer (Kalakala, Vogel) finden wir einen [Elchkopf](#), wir klicken auf die Augen und bekommen eine Scheibe.

Dann schalten wir das Radio ein und hören einen Mann sprechen. Wir gehen zu Yanni in den Keller und sprechen mit ihm über das Radio.

Wir gehen zurück zur Andenkenkommode und untersuchen die [farbige Kette](#). Wichtig sind die Farben der einzelnen Scheiben. Wir erinnern uns an die farbigen Drehknöpfe der Zimmertüren und gehen wieder nach oben um diese entsprechend einzustellen.



Pish Pish – blau

Ollalie – grün

Eena – rot

Kalakala – blau

Chinook – weiß

Kwel Kwel – rot

Wir hören ein Klicken und sehen, dass die Augen des Waschbären, auf dem Bild zwischen Eena und Chinook, angefangen haben zu leuchten. Ein Klick auf die Nase und wir bekommen die [Waschbärenscheibe](#).

Nun sprechen wir noch einmal mit Lou und bekommen von ihm seinen Schrankschlüssel. In seinem Schrank finden wir den [Saurierknochen](#).

Jetzt können wir zurück in die Hütte gehen, nehmen Isis den [Geiger Zähler](#) ab, und stecken den [Knochen](#) in die Ausbuchtung neben dem Bett.

In der Tür links wird nun die [Slotmaschine](#) aktiviert.

Ziel des Spiels ist es alle Tiere in die richtige Reihe zu bekommen. Ganz oben die Fische, in der Mitte die Eulen und unten die Hasen.

Die [Entenscheibe](#) wird dazu benutzt die anderen zu verschieben, wodurch dann eine andere zum schieben unten ausgeworfen wird.



Disk	Reihe	Anzahl	Disk
Ente	Mitte	1	Fisch
Fisch	rechts	1	Eule
Eule	links	2	Fisch
Fisch	rechts	1	Hase
Hase	Mitte	1	Eule
Eule	links	1	Hase
Hase	Mitte	2	Ente



Disk	Reihe	Anzahl	Disk
Ente	rechts	1	Fisch
Fisch	links	1	Eule
Eule	Mitte	1	Hase
Hase	rechts	1	Fisch
Fisch	Mitte	1	Hase
Hase	links	1	Eule
Eule	rechts	1	Fisch
Fisch	rechts	1	Ente



Disk	Reihe	Anzahl	Disk
Ente	Mitte	1	Hase
Hase	links	3	first Hase
Hase	Mitte	3	Ente

Die Entenscheibe legen wir zurück in den Slot links, und die Tür öffnet sich.



Wir betreten die versteckte Minenpassage und gehen bis zum Ende. Hier finden wir einen Holzsockel mit einer Metallklappe, die wir öffnen.



Wir öffnen die metallene Klappe und schauen uns die Karte des Gewölbes an, wir erinnern uns an den Eintrag in Trapper Dan's Journal er sagt dass es unserem Tier möglich sein muss über Gruben zu springen und dass es Pfoten oder Hufe haben muss.

Wir studieren die Karte genau: das Elch Gewölbe links, das Schwein Gewölbe oben und das Waschbär Gewölbe rechts.

Die goldenen Quadrate sind Gruben und die roten Linien sind Gitter. Der rote Kreis an jedem Ende muss ein Hebel sein.

Es gibt einen Gang rechts oben der nach oben führt aber wohin?

Schweine-Schlüssel: Laut einem weiteren Eintrag im Journal, hat Mary den Schlüssel über der Grube gefunden. Also gehen wir nun den Schweineschlüssel suchen.

Wir müssen zum Ende des zweiten Geschosses. Mary half das Seil straff gespannt über der Grube zu halten während Sie durch das Labyrinth ging. Das muss der Weg sein der nach rechts oben führt. Wir gehen zurück und sehen Isis. Wir können Isis Befehle erteilen, sie ist schlau und kann durch das Labyrinth gehen wie Mary.

Wir studieren den Pfad der zum oberen rechten Rand des Labyrinths führt. Das goldene Metall ist eine Grube. Jetzt klicken wir auf Isis und ein Kommando Rahmen erscheint, wir wählen die Kommandos aus und beenden unsere Eingabe mit „GO“: vorwärts, rechts, links, rechts, springen, GO.

Jetzt können wir auf der Karte den Fortschritt von Isis beobachten. Wir hören Maschinengeräusche wie von einem Aufzug, das muss der „nach oben Pfeil“ auf der Karte sein.

Oberstes Geschoss: wir gehen nach links, vorwärts und drehen uns um und klettern die Leiter hinauf. Vorwärts bis der Weg sich teilt.

Der linke Weg führt uns zu einer Tür mit vier Tier und Münzschlitzen.

Wir drehen uns um und gehen erst einmal wieder zurück. Sobald wir Pfeile an der rechten Wand sehen, gehen wir nach links.

Hier erwartet uns Isis neben einem Seil. Das muss das Seil sein, das im Journal erwähnt wurde.

Hinter Isis ist ein Speiseaufzug, diesen Weg muss Isis genommen haben um auf diese Etage zu kommen. Wir schauen nach oben und sehen das Seil über eine Seilwinde laufen, wir klicken das Seil an und Isis hält es mit ihren starken Kiefern fest, Mary muss es genauso gemacht haben

Wir gehen zurück zur Hütte indem wir uns umdrehen, nach links gehen, die Leiter runter und dann vorwärts bis zum Ausgang.

Dann geht es zurück zur Lodge. Wenn es schon spät ist, sollten wir dort bleiben und den Wecker stellen.

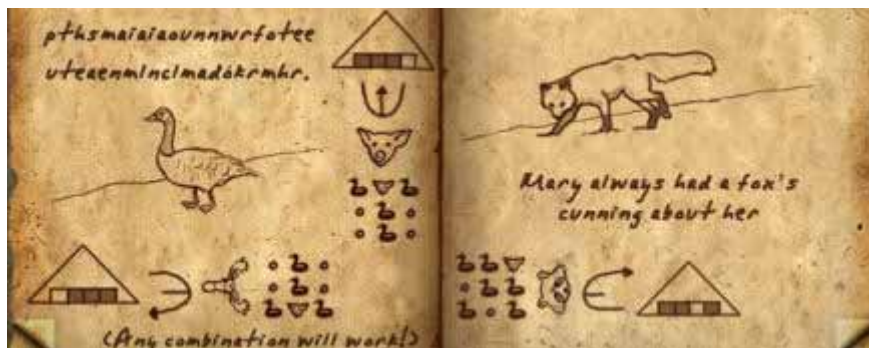
Das Spielchen mit dem Seil müssen wir am nächsten Morgen wiederholen.

Schweineschlüssel: Wir gehen umgehend zum Wildschwein Kopf. Den Gang mit den Gästezimmern entlang, auf keinen Fall mit Irgendjemandem sprechen, denn Isis kann das Seil nicht allzu lange halten, am Ende des Ganges sehen wir den Kopf an der Wand, klicken auf die offene Schnauze und nehmen die Schweine-Scheibe.

Wolf Schlüssel: Der Wolfschlüssel ist am schwersten zu finden denn nur Marie Curie und Mr. Geiger können seinen Ruf vernehmen. Wir klicken auf den, in der Hütte gefundenen, Geigerzähler. Es erscheint eine Anzeige am unteren Rand des Bildschirms. Wir gehen in das Erdgeschoß, nach rechts und auf die linke Seite der Küchentüre. Dort sehen wir einen hohen Ausschlag in der Nähe des Sessels mit dem Dinosaurier-Knochen Dekor neben dem Tisch mit der Lampe. Interessant. Einen weiteren hohen Ausschlag erzielen wir beim Ausstellungstisch. Wir gehen jetzt runter in den Keller, nach der Treppe geradeaus, hier bekommen wir einen weiteren hohen Ausschlag, jetzt drehen wir uns zur Treppe und bekommen den höchsten Ausschlag, wir klicken auf die unterste Stufe, öffnen sie und haben die Wolf- Scheibe gefunden.

Jetzt sprechen wir mit Ollie und erfahren dass wir nicht mehr kochen müssen da sich Lou aus dem Staub gemacht hat: SCHÖN!!!

Gewölbe Tor: Fuchs und Gans Spiel – wir erinnern uns, dass auf der Karte rote Tore die Tierwege sperren, diese Sperren müssen wir entfernen. Der Hinweis dazu ist in dieser Zeichnung im Fuchs und Gans Journal:



Wir müssen also das Fuchs und Gans Spiel mit Bill spielen, und benutzen die Schweine-Scheibe um die Fuchs-Scheibe zu ersetzen. Mary hatte immer die Schläue eines Fuchses an sich.

Wir müssen das Spiel dreimal spielen und gewinnen: wir treiben das „Fuchs-Schwein“ auf die Elch-Ecke, die Schwein-Ecke und die Waschbär-Ecke. Wir bewegen die Gänse bis wir das „Fuchs-Schwein“ in der Ecke haben in der wir es brauchen. Die Strategie dieses Spieles ist das „Fuchs-Schwein“ so zu umzingeln das es nicht mehr entweichen kann, wir müssen also sehen das wir die Gänse so bewegen, dass es diese nicht überspringen kann, es dürfen ihm keinerlei Lücken zum überspringen zur Verfügung stehen, ansonsten nimmt es unsere Gänse, wobei wir manche Gänse opfern müssen um es in die richtige Ecke zu locken. Wichtig ist, dass wir die Seiten und den Rücken der Gänse decken. Der Gewinn zeigt sich wenn die Augen des jeweiligen Tieres zu leuchten beginnen dadurch werden die Gitter im Gewölbe entfernt



Isis und die Hebel: Wir gehen zurück in die Hütte nachdem wir alle 4 Tier-Scheiben haben und die Gitter entfernt sind.



Wir sehen uns die einzelnen Pfade zu den Tierhöhlen genau an und geben Isis die entsprechenden Kommandos:

Elch – vorwärts, links, links, Pfote, GO

Schwein – vorwärts, vorwärts, vorwärts, spring, Pfote, GO

Waschbär – vorwärts, rechts, vorwärts, spring, linke Pfote, GO



Trapper Dan's Needle: Wir steigen die Leiter hoch und gehen vorwärts, an der Kreuzung halten wir uns links und nicht rechts, platzieren die Tierscheiben in den Münzschlitz, klicken auf die Türe und betreten Trapper Dan's Needle.

Wir schauen uns hier genau um und sehen eine schwarze Schneemobil Ausrüstung, die aber kaputt ist. Der Rucksack, der dort liegt, ist voll mit Plastik-Sprengstoff C4. Wir hören Yanni kommen, er sagt er will Hilfe holen und lässt etwas fallen. Isis bringt es uns, es ist ein Handschuh....

Schlussverfolgung: Ollie kommt mit seinem Schneemobil. Wir klicken auf das Schneemobil und nehmen die Verfolgung des Ganoven auf. Folgen Ihm und bleiben so dicht wie möglich an Ihm dran, wir können ihn nicht einholen und auch nicht stellen. Wir warten bis er einen Unfall hat, lehnen uns zurück und genießen den Abspann.

Diese Lösung wurde exklusiv geschrieben für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

**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!

Wir danken der Autorin Ela und auch Sammy 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 - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).