

WHAT MAKES YOU TICK – A STITCH IN TIME

Komplettlösung zum Spiel von © Ludwig Kratz

Vorbemerkung:

Das Spiel ist nicht ganz linear aufgebaut. Also: hat man sich irgendwo verrannt, dann versuchen, etwas Anderes zu lösen.

Zu Beginn das Inventar überprüfen und dann die Gegend erkunden und nach links durch den Torbogen. Hier Neues erfahren und die Konfrontation mit den Gesetzeshütern bringt uns als Gefangenen ins Bootshaus.

Die Pläne berühren (mit gedrückter Maus das richtige Symbol auswählen) und Nigel unterhält sich mit einer jungen Frau. Sie fordert das Bild und gibt ihm dafür einen **Fisch**.

Durch das Türfenster schauen und das Regenfass untersuchen -> eine **Schleuder**.

Jetzt die Schleuder mit dem Fisch kombinieren und den Fisch aus der Dachluke schleudern. Vielleicht kann der Hund helfen, also pfeifen wir einmal und der Hund Shroom kommt zur Tür.

Nigel nimmt die Hundemarke und schraubt damit die Türscharniere ab.

Mit der Wache vom Schloss reden, aber Nigel kommt ohne einheimischen Pass nicht weiter.

Mit dem weiblichen Kapitän reden und Neues erfahren, dann mit dem pfeifenrauchenden Hafenmeister reden und mit ihm einen Deal aushandeln. Wir bekommen eine **Winskurbel**.

Mit dieser gehen wir ins Bootshaus und wollen das Boot des Hafenmeisters holen.

Es ist allerdings nicht seetüchtig und wir müssen es reparieren.

Links vom Bootshaus das defekte Ruderboot ansehen und einen Stahlflicken aufgenietet entdecken. Mit bloßen Händen bekommen wir ihn nicht ab, also inspizieren wir mal das Hafembüro. Neben dem bunten Fisch steckt ein **Brieföffner**. Wir nehmen ihn mit und versuchen uns damit am Stahlflicken. Das geht, aber es muss noch wasserdicht werden, also nochmals zum Ruderboot und links davon einen **Eimer Teer** finden und ihn auf den Flicken am Boot anwenden. Mit einem Schubs des Bootes öffnet unser Held das Tor des Bootshauses und bringt es zum Hafenmeister. Sie fahren raus aufs Meer und es folgt ein Minispiel, das ganz nett ist, aber nicht gelöst werden muss (dennoch sollten wir einen „**roten Schnapper**“ angeln und im Inventar haben, weil wir den später noch brauchen).

Nach der Rückkehr ist es dunkel und Nigel erhält den **Schlüssel** zum Hafengebäude, aber das Boot, in dem der Schlüssel stecken soll, wird von einer Hand „bewacht“.

Das Radio so einstellen, dass sich der Typ in eine entspanntere Position begibt, aber wir kommen immer noch nicht an den Schlüssel.

Zum Bootsteg und dort das **Flugblatt** und den **Angelhaken** nehmen.

Zurück ins Hafengebäude, den **Schlüssel** angeln und damit im Bootshaus die Truhe öffnen und das **Logbuch** und eine **Pretzeljux-Packung** ergattern.

Mit Kapitän Amayi reden und letztendlich im Tausch gegen das Logbuch den Dorfpass bekommen.

Nun den Dorfpass auf die Wache anwenden und wir dürfen über die Brücke ins Dorf.

Automatisch gehen wir in das Gasthaus und reden dort mit Rechtsanwalt Lionstone.

Nigel legt sich neben dem Ofen schlafen und am nächsten Morgen erfährt er, dass er sich um die 9 Siegel kümmern muss.

Nachdem im Gespräch alles abgearbeitet wurde, nach draußen und den Weg rechts nach oben nehmen und bei den Kindern vor dem Baumhaus landen. Mit ihnen reden. Nigel muss Ehrenmitglied der Bande werden und etwas dafür tun. Zum Schloss, aber die Wache lässt uns nicht zu den Adlern. Die Wache hat Angst vor Adlern, also werden wir uns als Adler verkleiden müssen.

Zurück in das Dorf zum Maskengeschäft. Hier bekommen wir einen **Wachsmalstift**, wenden diesen auf den Flyer vom Steg an und das Ganze dann auf die Adlerfigur am Schlosseingang.

Die Zeichnung dann im Maskengeschäft abgeben und man sollte die Maske am nächsten Tag abholen können.

Die Maske allein wird nicht reichen. Man wird wohl ein komplettes Kostüm brauchen.

Am Giebel des Lagerhauses (über dem Brunnen am Hafen) sehen wir Federn, könne sie aber nicht erreichen. Eine Schleuder haben wir doch, wo gibt es Steine?

Bei McManus in der Nähe vom Bootshaus gibt es vorne einen Kieselstrand und dort ergattert Nigel ein **paar Steine**, mit denen er die **Federn** abschießt und sie mitnimmt.

Im Antiquitätenladen könnte man den **alten Umhang** gebrauchen, aber Nigel hat kein Geld.

Er geht zurück zu den Kindern, benutzt den Angelhaken auf den Abfluss des Brunnens links und ergattert so ein paar Münzen. Mit diesen Münzen kann Nigel den Umhang kaufen, teert ihn und benutzt darauf die Federn. Am nächsten Tag,

also 1x schlafen, die Maske abholen und mit dem Umhang kombinieren. Nun zum Angeln fahren und dann nachts die Maske auf den Wächter am Schloss anwenden. Jetzt kann Nigel die **Kette** holen und erhält damit auch **Zygmunts Ring!**

Schauen wir uns weiter um, werden wir am Hafen einen Spieler finden, mit dem wir um den 3. Ring spielen können. Doch er will einen Einsatz. Haben wir gut geangelt, dann können wir unseren Fang gegen eine Goldmünze verkaufen. Diese können wir dann setzen. Wie gesagt: wir können, müssen aber nicht, denn der Spieler verrät uns, dass er glitzernde Statuen auch als Einsatz akzeptiert. Dennoch erfahren wir eigentlich nur mit der Goldmünze, dass die Würfel manipuliert/mit Metall beschwert sind. Also mal wieder in den Antiquitätenladen. Wir bekommen eine silberne Engelsfigur geschenkt. Haben wir eigentlich schon unsere Packung Pretzel geöffnet und untersucht? Nigel bekommt einen Spielzeugmagneten. Diesen auf die Statue anwenden, sie als Einsatz verwenden und Nigel gewinnt den 3. Ring, Coppelius' Ring!

Wir klappern mal alles ab und gehen auf der Karte rechts zur Mühle. Hier befördern wir in unser Inventar: den **Windsack** und eine **krumme Metallstange**. Bei den Kindern ist das Haus mit der Nummer 27 und das ist das Haus des Vaters. Nigel kommt nicht hinein. Die Hundetür ist mit Brettern vernagelt. Doch wie soll unser Held sie losbekommen? Die krumme Metallstange könnte, wenn sie gerade wäre, ein Brecheisen sein.

Gibt es starke Seeleute am Hafen? Schauen wir mal.

Der Mann aus Norwegen scheint ziemlich stark zu sein. Wir geben ihm die Stange und er biegt sie gerade zum **Brecheisen**.

Damit zurück zu Vaters Haus und die Bretter wegbrechen. Die Kinder bitten, durch die Klappe ins Haus zu gehen und von innen zu öffnen. Einem Ehrenmitglied kann man nichts abschlagen, also wird das ausgeführt und Nigel kann letztendlich ins Haus.

Nigel erkundet das Haus.

Der Schreibtisch ist abgeschlossen, aber unten ist eine Art Knopf und mit dem Siegelring des Vaters kann er geöffnet werden.

Nigel testet das Funkgerät und muss wohl eine Röhre/Glühbirne auswechseln.

Gab es im Gasthaus nicht ein Radio? Dieses hat doch auch Röhren.

Also zum Gasthaus, das Radio ausschalten und im Gesprächsmenü so antworten, dass Nigel nichts ohne seinen Anwalt sagt. Dann letztendlich das Gespräch so lenken, dass Nigel als Spezialist das defekte Radio reparieren kann. Er bekommt eine **Ersatzröhre**, aber er muss das Radio ja nur wieder einschalten.

Zurück zum Haus des Vaters. Zuerst noch mal das **Spielzeuguboot** vorne links nehmen und ihm im Inventar **2 Batterien** entlocken.

Dann die Röhre ins Funkgerät einsetzen und den roten Knopf drücken, so dass wir letztendlich für den nächsten Morgen eine Verabredung an der Mühle haben. Gehen wir also schlafen.

Tatsächlich wartet am nächsten Morgen ein Zeppelin an der Mühle. Onkel Snappy ist gekommen, wir können nach der richtigen Antwort in die Mühle und bekommen ein **Medaillon**. Weiterhin entdecken wir einen Ring zwischen den Steinen der Mühle.

Nigel kann ihn nicht herausziehen. Er muss sich was einfallen lassen, so dass er den Ring bekommt. Bevor er geht, noch die Fernbedienung mitnehmen und mit den beiden Batterien bestücken.

Zur Feuerstelle vor dem Eingang zum Wald. Sich dort umsehen und den **Kessel** und den **Haken** mitnehmen.

Nun zur Gemüsefrau. Mit ihr reden, aber sie hat nur Kartoffeln anzubieten, aber gegen einen roten Schnapperfisch würde Nigel etwas Besonderes bekommen. Da Nigel ja schon einen Inventar hat, tauscht er ihn gegen einen **Apfel**.

Jetzt zum Anglergeschäft und das Schild lesen. Es werden Schlammwürmer angekauft und man erfährt auch etwas mehr darüber. Nachts zur blubbernden Schlammputze am Waldeingang und den Apfel darauf anwenden -> **Apfel mit Würmern**. Diesen dann im Hafen auf dem Steg Lars Sigmundson geben und so dessen **Vorfachschnur** bekommen.

Nun bei Tag zurück zur Mühle. Den Haken an der Mühlenwelle anbringen. Dann die Vorfachschnur an dem Ring befestigen und das Schurende am Haken. Die Schnur wickelt sich auf und reißt den **Ring** aus der Wand ins Weinglas, von wo Nigel ihn, den **4. Ring**, nehmen kann.

Jetzt den Ring von Onkel Slappy suchen. Er erwähnte, dass er im Wald sein müsste. Also dorthin und in den Wald gehen. Den Dummy mit Hilfe der Fernbedienung aus dem Ballon schleudern, aber Nigel kommt noch immer nicht an den Ring.

Nachts zu den grillenden Typen (fahrende Künstler) vor dem Wald. Mit ihnen reden. Das Gespräch so lenken, dass wir letztendlich die **Blitzknallkracher** bekommen.

Nun zurück zum Dummy und die Knaller mit dem Teer beschmieren und dann in die Schleuder legen. Nun die Schleuder auf den Ring benutzen und wir haben den **5. Ring**.

Klappern wir nun mal weiter die Gegend ab und gehen zum Antiquitätenhändler. Hier sitzt eine Sternenbetrachterin, die STIG liebt und auf ein Zeichen wartet.

Hhmm - finden wir doch mal STIG. Gehen wir nach links unten und er steht an der Bushaltestelle. Wie kommen nun beide zusammen. Muss sich Cecile vielleicht den Nachthimmel genauer betrachten, um ein Zeichen des Himmels/der Sterne zu bekommen? Nun denn: wir hatten festgestellt, dass Kapitän Amayi ja mit einem Fernrohr ausgestattet ist. Fragen wir sie tagsüber doch mal danach. Sie würde es gegen eine Karte tauschen.

Gehen wir also mal ins Hafengebäude, denn da gab es einen Globus. Abkratzen können wir die Karte nicht, aber vielleicht ablösen.

Füllen wir also den Wasserkessel aus dem Inventar irgendwo mit Wasser und erhitzen es auf dem Ofen im Gasthaus. Hier auch schon mal den Verbandskasten nach Schließen der Tür untersuchen -> **Pinzette**.

Jetzt den Kessel unter den Globus stellen. Die **Karte** nehmen und sie gegen das **Teleskop** eintauschen.

Nun sollte das Teleskop noch präpariert werden, damit Cecile auch das erwartete Zeichen sieht; aber wie?

Hatten wir nicht links vom Wald Glühwürmchen entdeckt, die unser Held fangen könnte? Versuchen wir es mit dem Windsack, doch der muss erst noch an einer Seite verschlossen werden. Bleibt nichts Anderes übrig, als zum Angeln zu gehen und dort einen Schuh zu erwischen. Haben wir einen, dann den **Schnürsenkel** lösen und den Windsack zubinden. Mit dem Netz die **Glühwürmchen** fangen, sie in einer Flasche automatisch verstauen und dann diese auf das Teleskop anwenden. Nun das Teleskop Cecile bei Nacht vor dem Antiquitätenladen bringen und Nigel erhält einen **Liebesbrief** für STIG, bringt ihn zu ihm und muss jetzt sehen, dass er den Diamantring bekommt.

Nigel geht in den Antiquitätenladen und erfährt, dass er den Ring im Tausch mit einer verschwundenen Statue erhalten kann. Die Statue wurde entfernt, aber wo könnte sie gelandet sein?

Schauen wir mal im Fluss nach. Nigel geht nach links unten und findet im Fluss aufgestaute Blätter und Äste. Könnte die Statue daran Schuld sein? Unser Held wirft eine Pretzel auf die Äste und die Ente beseitigt diese, so dass unser Held jetzt sicher ist, dass es die Statue ist. Nur: wie bekommt er das schwere Ding da raus. Könnte der Onkel mit dem Zeppelin helfen?

Wir gehen zu ihm und fragen ihn. Er holt die **Statue** automatisch und bringt sie zum Antiquitätenhändler. Also nichts wie hin. Im Tausch bekommt Nigel jetzt den **Diamantring**, liefert ihn bei STIG ab und bekommt den **6. Ring**. Es fehlen noch 3 Ringe. Kümmern wir uns nun um den von Smith.

In das Haus des Vaters gehen, den **Schraubenschlüssel** vorne rechts mitnehmen und dann den goldenen Metallvogel untersuchen. Das Medaillon aus dem Inventar könnte passen, wenn die beiden Hälften nicht verbunden wären. Der Stift muss entfernt werden. Die Pinzette aus dem Inventar damit benutzen und es erscheint ein geheimer Aufzug. Mit ihm gelangen wir ins Institut. Rechts nach oben zum Teleskop gehen und die Schraube mit dem Schraubenschlüssel entfernen. Licht fällt nun hindurch, wird mit der Linse gebündelt und letztendlich wird der Safe unten damit aufgeschweißt. Alles aus dem Safe nehmen und in einem verschlossenen Umschlag den **7. Ring** und ein paar Dias finden. Die Dias mit dem Projektor alle ansehen und auf dem letzten Dia als Uhrzeit **11:35** Uhr finden.

Nun sich erinnern, dass der Antiquitätenhändler Caro ein hölzernes Modell vom Schloss im Geschichtsarchiv hat. Dort darf Nigel aber erst hin, wenn er für Caro 3 Tiere gefangen hat.

Evtl. hat Nigel schon die Gläser dafür oder bekommt sie jetzt.

Also machen wir uns auf die Suche.

Den **Schmetterling** finden wir auf einer Löwenstatue beim Schloss tagsüber.

Nachts gibt es den **Gecko** rechts unten neben dem Baumhaus und die **Heuschrecke** beim vom Blitz getroffenen Baumrest bei der alten Mühle.

Die 3 Tiere zu Caro bringen. Eines ist zwar nicht das Richtige, aber trotzdem darf Nigel jetzt ins Archiv. Er sieht sich das Modell an, redet mit Caro und findet schließlich eine **Abbildung der Uhrzeiger**.

Der Maskenhersteller, Herr Mandelbaum könnte vielleicht die Zeiger wieder schnitzen. Fragen wir ihn und er will das tun, wenn wir den Ball der Katze wieder beschaffen.

Im Haus des Vaters nach unten fahren und im unterirdischen Gang ein defektes Rohr finden. Die **Lederstücke** vom auseinander gefallenen Schuh aus dem Inventar mit Teer beschmieren und damit das Rohr abdichten.

Der Brunnen füllt sich wieder, der **Ball** kann genommen werden und wird abgeliefert und wir bekommen als Dank die **Uhrenzeiger**.

Zurück zum Schlossmodell, die Uhrzeiger einsetzen und auf 11:35 Uhr einstellen
-> **8. Ring**.

Nun zur Mühle und letztendlich den **9. Ring** bekommen.

Jetzt zum Anwalt in das Gasthaus. In einer Zwischensequenz erfahren wir, dass auch Herr Mandelbaum von den Bösewichten heimgesucht wurde.

Der Anwalt vervollständigt das Dokument, das nun Nigel als Hausbesitzer ausweist und Nigel bekommt auch einen **Schlüssel zum Steinbruch** und ein **seltsames Gedicht**.

Nigel muss den Steinbruch finden, denn im Steinbruch im Wald soll ein Geheimgang zum Schloss führen. Also in den Wald und am Eingang zum Wald vom Lagerfeuer ein **glühendes Holzstück** einsacken. Dann im Wald den zugewachsenen Torbogen durch die Heuschrecke freilegen lassen und dann mit dem Schlüssel das Tor öffnen.

Drinne den **Hammer** nehmen und das Holz, in dem der Meißel steckt, anzünden, damit der **Meißel** genommen werden kann. Doch so einfach geht das nicht. Nigel braucht einen Brandbeschleuniger. Gibt es im Gasthaus brennbaren Alkohol? Wir versuchen es und reden mit dem Wirt und nerven ihn solange, bis wir einen billigen Whiskey bekommen.

Zurück zum Meißel. Das Holz mit dem Whiskey überschütten und dann anzünden und den Meißel nehmen.

Nun das Werkzeug kombinieren und die Rosenplatte entfernen. Dann das Gedicht lesen und entsprechend drücken: 1) betende Statue 2) Frauenstatue 3) unvollendete Statue 4) Eule 5) kopflose Statue. - Danach sollte sich oben ein Eingang öffnen.

Sich im Keller umsehen und die Kiste mit dem Fisch untersuchen. Nigel befreit so Dr. Coppelius' Assistent Nathan. Sie gehen zusammen zum Turm und nach den Zwischen-sequenzen finden sie den Baron. Den Baron schubsen und er unterschreibt das Testament und schreibt auch noch einen Hilferuf.

Hinten steht eine Wache, die sich aber mit klingeln nicht ausschalten lässt. Nigel schüttelt den Tee aus in das Efeugewächs und stellt die Tasse wieder hin. Er klingelt erneut, aber der Wächter handelt wieder nicht. Nun den schriftlichen Hilferuf zur Tasse dazulegen und der Wächter geht neuen Tee holen.

Jetzt können unsere Helden in den Turm und wir landen in einer selbstablaufenden Sequenz im Sumpf.

Nigels Foto muss wieder her.

Auf der Liste, was zu besorgen ist, stehen: 3 Kristallprismen, 2 Metallplatten und ein Propeller.

Mit dem Floß nach rechts und dann zum Hafen. Jacobo ganz rechts hat Kristallfiguren, die sich als Prisma eignen könnten. Er gibt sie uns im Tausch gegen seine Würfel, die die Wächter gestohlen haben. Doch wo finden wir sie? An der Bushaltestelle finden wir einen Wächter. Die Holzkiste bekommen wir aber nicht. Könnte man sie austauschen?

Im Schlosskeller ist ein dunkler Teil. Könnte man ihn mit einer Fackel erhellen? Aber woher nehmen?

Neben dem Gasthaus gibt es einen Jongleur, der mit erloschenen Fackeln arbeitet. Er würde sie tauschen.

Hatten wir nicht bei Herrn Mandelbaum 3 Schnitzmesser gesehen? Da er einer Gehirn-wäsche unterzogen wurde, können wir nicht mit ihm verhandeln. Kann man die denn nicht rückgängig machen?

Holen wir uns das **Hypnosegerät** aus dem Schlossturm und gehen in den Sumpf, um Dr. Coppelius das Hypnosegerät zu einem Antihypnosegerät umprogrammieren zu lassen. Zurück zum Maskenschnitzer und das Gerät auf ihn anwenden, dennoch bekommen wir die Messer nicht.

Vielleicht hilft es, wenn wir den verjagten Kater zurückbringen. Also nehmen wir die **Milchschale** mit, füllen diese mit **Milch**, die wir beim Antiquitätengeschäft finden und suchen den Kater. Wir finden ihn auf unserem Hausdach, locken ihn mit der Milch und bringen ihn zurück.

Als Dank bekommen wir nun die **Schnitzmesser** und tauschen sie gegen die **Fackeln**. Sie sind aber erst funktionstüchtig, wenn sie in Öl getaucht wurden. HhmMMM - woher nehmen?

Müsste ein Leuchtturm nicht Lampenöl haben? Gehen wir dorthin.

Nichts zu machen. Wir müssen die Tür aufbekommen. Also versuchen wir unser Glück im Gasthaus, vielleicht treffen wir dort den Leuchtturmwärter.

Fehlanzeige, aber hinter der Theke scheint der Wirt auch Kleidungsstücke zu waschen. Schauen wir uns das mal an, finden ein **Hemd des Leuchtturmwärters**, untersuchen es und sollten so in den Besitz des **Leuchtturmschlüssels** gelangen. Zum Leuchtturm, ihn aufschließen, nach oben und die Fackeln auf den Öltrichter anwenden.

Gleich auch den **Schlossaufkleber** vom Turm mitnehmen.

Zurück in den Schlosskeller und die Fackeln dort mit dem Feuerzeug Nathans aus dem Inventar anzünden. Sie auf die Dunkelheit des Kellers anwenden und aus dem Regal eine **versiegelte Kiste** nehmen. Den Schlossaufkleber draufkleben. Dennoch lässt sich die Kiste nicht austauschen ohne ein Ablenkungsmanöver.

Sagte der Typ nicht etwas, dass ihn der Blitz treffen würde?

Im Schlosskeller ein Gemälde beiseiteschieben und ein **altes Ölgemälde** ergattern. Dann rechts eine Kiste öffnen und ein elektronisches **LC-1983-Modul** finden.

Das kommt uns bekannt vor, also zum Institut zurück und das Modul rechts in das Gerät einsetzen, dann den Knopf drücken und das Gerät sollte Blitze anziehen/erzeugen.

Nach draußen und vielleicht kann man ja den Wächter mit Blitzen erschrecken. Versuchen wir es und benutzen die Fernbedienung. Wir benutzen sie auf das seltsame Gerät am Gebäude. Der Wächter krümmt sich und wir müssen schnell sein, um die **Holzkiste/Truhe** auszutauschen. Mir gelang das nur, indem ich mit der Pfeil-nach-oben-Taste das Inventar öffnete.

Da die Truhe verschlossen ist und wir sie nicht auf bekommen, lassen wir sie einfach vom Leuchtturm fallen. Wir nehmen uns unten die wichtigsten Dinge. Die **Würfel** sind auch dabei und wir tauschen sie gegen die **Tiki-Statuen**.

Nun brauchen wir Metallplatten in der Größe eines Menschen. Eine nicht metallische Platte in dieser Größe haben wir schon, ein Gemälde. Wo gibt es das 2.? War da nicht was im eigenen Haus? Dorthin gehen. Ein großes Ölgemälde hängt an der Decke, doch wir kommen nicht dran.

Gehen wir zu McManus und seinem Hund und enthypnotisieren ihn, als Dank gibt es einen **Bootshaken** und damit hängen wir das Bild im eigenen Haus ab. Aber metallisch sind nun die riesigen Bilder noch nicht. Wir begeben uns ins Gasthaus, denn dort gab es **Alufolie**. Auf diese wenden wir die beiden Bilder an und auch dieser Teil unserer Liste ist erfüllt.

Nun noch den **Propeller**, den wir bereits an der Mühle gesehen haben, aber nicht erreichen konnten, holen. Mit dem Bootshaken geht es.

Jetzt alles dem Professor im Sumpf geben und er baut den Apparat zur Zeitreise.

Nora reist ins Bootshaus. Die **Schnur** links nehmen. Rechts die **Miesmuschel** nehmen.

Die große Schiffsschraube hat unten eine rostige Kante. Ein **Stück Metall** abbrechen, es mit der Schnur verbinden und die **Wümschelrute** aneln. Mit dem scharfen Metallsplitter die Wümschelrute zur Schleuder kürzen. Das Gummiband im Inventar mit dem Metall zerschneiden und es auf die Wümschelrute benutzen -> **Steinschleuder**.

Nun die Muschel als Munition benutzen und durch das Fenster auf den Wächter schießen.

Wir bekommen **das Foto**, reisen zurück, haben den Code und können die Untergrund-bahn aktivieren.

Alle kommen auf Mount Misery an.

Die Konsole auf dem Boden ansehen und öffnen, denn man muss Strom, abziehen, damit der Bösewicht nicht handeln kann. Der Netzanschluss ist defekt und muss repariert werden, aber womit?

Nach links in den Schnee/Eis gehen und das Stützelement freilegen. Das **Stromkabel** mitnehmen. Es muss aber isoliert werden.

Zurück und den **oberen Griff** an der Kabine abbrechen. Den Griff mit dem defekten Stromkabel anwenden und es somit reparieren/isolieren.

Anthony - Nigels Vater erscheint auf der Bildfläche und wir erfahren einiges Neues.

Mit Anthony erneut reden und den **Schlüssel für die Kabine** bekommen. Drinnen den Strom auf den Aufzug umleiten und dann nach draußen und ihn benutzen. Den Strom umleiten und zurück nach innen und den Fahrstuhl zur Kuppel

aktivieren. Als wir zur 2. Deaktivierung schreiten wollen, fallen Platten des Stegs herunter, die ersetzt werden müssen.

Draußen haben wir eine Platte gesehen, aber die war vereist. Drinnen **selbstkochende Nudeln** nehmen, aktivieren und mit den heißen Nudeln die Platte draußen auftauen. Die **Platte** nehmen und oben einsetzen. Wir brauchen noch eine 2. Platte. Eine **Eisplatte** herstellen, indem wir unsere Milchflasche mit Schnee aus dem Schneeberg von draußen füllen und sie mit dem Feuerzeug erhitzen. Dann das Wasser in den Abdruck der Platte schütten und wir nehmen die Eisplatte. Die Energie drinnen umleiten, so dass alle Energie durch den Bahnhof geht.

Ist das gelungen, folgt die selbstablaufende Endsequenz.

CD ROM & Softwareservice KRATZ

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

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).

#