

# THE NEXT BIG THING

Komplettlösung in Kurzform

Erstellt von Ludwig Kratz (mit Dank an Petra und Dirk) exklusiv für

<http://www.gamepad.de>

## Kapitel 1

1. Nach dem Intro ins Haus und sich umsehen
2. Hinten rechts in der Ecke sitzt „Fiti“ und wir reden mit ihm
3. Wir müssen in die Büroräume, doch wenn Fiti da sitzt, geht das nicht
4. Gehen wir raus zu unserem Zwangspartner und bitten um Hilfe
5. Dan weigert sich - er ist nur an einer Boxveranstaltung interessiert
6. Karten zu diesem Event könnten ihn überreden, aber wo finden wir sie
7. Links in der Garderobe mit Edgar reden, der ein Schauspieler sein möchte
8. Sich den Aufsteller des Alian Schauspielers ansehen; sie sieht Edgar ähnlich
9. Edgar überzeugen, dass er dieser Schauspieler sein kann und im Inventar ist eine **abstrakte Alienfigur**
10. Wir müssen ihm das nötige Outfit verschaffen.
11. Auf dem Gang die **Brille** von Kürbis nehmen
12. In das Lesezimmer hinten links gehen und dort eine **Farbdose** und eine **Jacke** mitnehmen
13. Mit den gesammelten Gegenständen die Figur oder Edgar im Inventar einkleiden/einfärben
14. Edgar überzeugen, dass er Filmstar sein kann und wir bekommen seine **Boxjacke**
15. Im Inventar untersuchen wir die Jacke und ergattern so **2 Karten für den Boxkampf**
16. Raus ans Auto zu Dan und ihm die Karten zeigen/anbieten
17. Jetzt ist er bereit, mit Fiti zu reden und beide gehen pn den Partysaal
18. Der Weg nach hinten ist nun frei (vorne kurz hinter der rechten Treppe nach rechts)
19. Im Seitengang/Flur sind alle Türen verschlossen
20. Der schlafende Roboter könnte sie öffnen, also mit ihm reden
21. Draußen auf dem Auto steht der **Flachmann**. Ihn einsacken
22. Kofferraum öffnen, **leeren Ölkannister** nehmen und ihn **mit dem Getränk aus dem Flachmann füllen**
23. Zurück zum Roboter bei den Bürotüren und ihn mit dem Inhalt des Ölkannisters auffüllen/abfüllen. Er ist besoffen.
24. Wir behaupten, wir seien die Sekretärin und der Roboter öffnet die Tür mit Gewalt
25. Wir entdecken BIG ALBERT, der eine Nachricht schreibt und dann durchs Fenster flüchtet
26. Liz sieht, wie der „Gärtner“-Roboter draußen die Nachricht bekommt – der **Schreibblock** landet jedoch in der Hundehütte
27. Hatten wir schon den Sessel untersucht, in dem Fiti saß?
28. Hier ergattern wir eine **Kurbel**
29. Die Kurbel wenden wir im Büro auf das alte Grammophon an
30. Im Sekretärinnenbüro tut sich was und wir ergattern neben dem Bett eine **Kaviardose**

31. Vom Sekretärinnenschreibtisch (evtl. Bett zurückdrehen) einen **Bleistift** mitnehmen
32. Draußen den Hund mit dem Kaviar aus der Hütte locken und den **Schreibblock** nehmen
33. Mit dem Bleistift die Nachricht sichtbar machen
34. Liz wird gekidnappt

## Kapitel 2

35. Sich im Lagerraum umsehen und den **Gürtel** von Liz nehmen
36. Den Gürtel auf die Hundehütte anwenden und der fantastische Hund erschnüffelt, wo Liz gefangen gehalten wurde
37. Es ist zu tief zum Runtersteigen, also erst einmal zurück zum Auto
38. Den **Baseballschläger** vom Rücksitz nehmen
39. Den Baseballschläger auf die Tür zur Gärtnerbehausung anwenden und eine **Kralle** ergattern
40. Beim Betrunkenen am Haus führt rechts ein Weg zum Booststeg; dorthin
41. Mit dem Baseballschläger das **Seil** am Bootsteg abschlagen
42. Das Seil an der Falltür im Lagerraum anbinden und hinunterklettern
43. Der **Recorder** von Liz vermittelt uns dann, was passiert ist – wir müssen in den Tempel
44. Jetzt sollte das Schiff offen sein und wir sehen uns drinnen um – es ist ein Labor
45. Prof. Fly arbeitet an einer Teleportiermaschine; den Poeten des Schmerzes kann und will er aber nicht als Versuchskaninchen benutzen
46. Das wäre eine ideale Möglichkeit für Dan, ins Kloster zu kommen und so stellt er sich zur Verfügung
47. Prof. Fly hat Angst, dass was schief gehen könnte und akzeptiert nur Versuchskaninchen, die 3 Bedingungen erfüllen: keinen Job, kurze Lebenserwartung und einen Psychologischen Test
48. Dan nimmt die **Kamera** aus dem Schiff am Boden zwischen den Maschinen
49. Am Eingang zum Lagerraum redet er mit Kadjanovsky, der ein Graffiti entfernt
50. Jetzt zum Auto und mit dem Baseballschläger es in Einzelteile zerlegen
51. Das Werk fotografieren bzw. fotografieren lassen -> kein Job mehr
52. Am Eingang zum Lager **Spraydosen** finden und mitgehen lassen. Weiterhin ein **Blatt** vom Hund finden
53. Zum Lebensanzeiger im Schiff gehen, das Blatt kauen und die Lebenserwartung wird als gering angezeigt -> 2. Bedingung erfüllt
54. Nun kommt es zum Test im Schiff (4 Testbilder) und der wird nur dann bestanden, wenn man mit dem Poeten geredet hat.
55. Also mit dem Poeten reden und er sagt ein „Gedicht“ über das Feuer
56. Zum Prof., Test beginnen und das 1. Gedicht als Antwort wählen
57. Jetzt die Kralle auf die Tafel beim Poeten anwenden und es gibt ein 2. Gedicht
58. Wie vorher zum Prof. und die entsprechende Antwort wählen
59. Zum Betrunkenen und ihm den **Basskasten** klauen
60. Ihn öffnen im Inventar und **Salz und Limone** rausnehmen und den Poeten geben
61. Neues 3. Gedicht, zum Prof und entsprechende Antwort wählen

62. Ein Testbild fehlt noch. Beim zerstörten Auto im Gras steckt ein **Korkenzieher**
63. Den Korkenzieher dem Poeten geben und es gibt das letzte 4. „Gedicht“
64. Mit diesem letzten Gedicht erfüllen wir auch die letzte Prüfung und werden als Versuchskaninchen akzeptiert.
65. So wird Dan von einer Teleportationskammer in eine andere teleportiert
66. Dem Prof. klarmachen, dass wenige Meter einer Teleportation kein guter Test ist
67. Dan darf daraufhin eine Kammer in das Lager schaffen lassen
68. Nun mit den Sprayflaschen die Kammer zu einem Sarcophag umspritzen
69. Draußen mit Edgar reden und ihm sagen, dass es im Lager noch einen Sarcophag gibt
70. Edgar lässt ihn dann von Männern aus dem Tempel abholen.

**Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim**

**Softwareservice Kratz**

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

### Kapitel 3

71. Nach einer Zwischensequenz wird unser Held als Pharao in den Tempel teleportiert
72. Er braucht den Kragen und fragt erst einmal nach dem Orakel. Dazu muss er in die Halle und dann durch einen Durchgang rechts von der Bildschirmmitte hinten.
73. Das Orakel will helfen, aber Dan muss zuerst mal 8 Hieroglyphen finden.
74. Zurück ins Schlafzimmer zu Krom-Ha, der Hohepriesterin, sie küssen und aus der Vase eine **Münze** nehmen – **1. Hieroglyphe**
75. Wir gehen zur Wache oben auf der Treppe und tauschen den Baseballschläger gegen den **Krummstab** – **2. Hieroglyphe**
76. Jetzt wieder in die Halle und ganz rechts durch die Türen zu den Mumien
77. Die Mumien bewegen sich immer um 3, 4 oder 5 Stellen nach rechts und man muss die Mumie finden und nimmt von ihr dann den **Dolch** – **3. Hieroglyphe**
78. Im Raum des Orakels das Messer mit dem **Notausgangsschild** benutzen – **4. Hieroglyphe**
79. Mit Pazzo, dem Roboter im Theater reden und solange, bis er den anderen Roboter auffordert, einen Trick vorzuführen. Dann kann unser Held vom Tisch den **Zylinder** und den **Zauberstab** mitnehmen.
80. Jetzt unten rechts in den Raum mit der drehbaren Pyramide gehen und den Zylinder darauf benutzen
81. Jetzt den Zauberstab auf den Zylinder benutzen und der Hase wird anstelle der Pyramide sich dort drehen
82. Vom Tisch im Theater die **Pyramide** holen – sie hat **4 Hieroglyphen**, also haben wir jetzt 8
83. Wir gehen zum Orakel und zeigen ihm alle 8

84. Nun muss unser Held 5 Prüfungen bestehen, deren Lösung durch Zufall generiert wird und so nicht angegeben werden kann. Tipp: man muss die Antworten mit den Täfelchen vergleichen und dann die Antwort anklicken, die an der richtigen Stelle steht. Liegt z.B. die Schlange an der 4. Position von links und die Antwort mit der Schlange ist die 4. von oben, dann stimmt dies überein und ist richtig
85. Unser Held erhält einen **Scarabäus**, den Schlüssel, um das Buch der Toten zu finden
86. Den Scarabäus auf den Teich anwenden und das Becken wird sich leeren
87. Hineinsteigen, Dan fällt hinunter und ergattert das **Buch**, das allerdings verschlossen ist.
88. Die Pyramide im Inventar auf das Buch benutzen.
89. 3 Passagen aus dem Buch der Hohepriesterin vorlesen
90. Das Gehirn von Big Albert wurde gestohlen und es muss wiederbeschafft werden

#### Kapitel 4

91. Jetzt spielen wir als Liz und nach dem längeren Gespräch gehen wir nach links in das angrenzende Zimmer und reden mit dem Roboter Adrian.
92. Adrian erwähnt seine Kältephobie und muss davon kuriert werden.
93. Links die Doppeltür der Kühlkammer öffnen und sich ansehen, was er enthält.
94. Zurück zu Fiti ins Esszimmer und ein Essen bestellen, das alle gefundenen Zutaten enthält
95. Adrian geht schließlich in die Kühlkammer und Liz schließt ihn dort ein
96. Die **Spritze** und die **Backform** von der Theke nehmen
97. Nun nach links in die Rüstkammer und beim Dartboard das **Schächtelchen mit den Pfeilen** nehmen
98. Aus dem Pfeilen mit der Spritze im Inventar die **Flüssigkeit** absaugen
99. Zurück ins Esszimmer und die Flüssigkeit aus der Spritze in Fitis Pfeife spritzen, wenn er sie ablegt, worauf er ohnmächtig wird
100. Liz nimmt die von Fiti vorbereitete Rede mit
101. Wieder in die Rüstkammer und Liz nimmt eine **Pistole** aus dem Schrank
102. Im Inventar einen Pfeil in die Pistole legen.
103. Auf die sich bewegende Kiste mit der Pistole schießen und der malaische Argusfasan wird so beruhigt
104. Mit dem Flaschenzug die Kiste runterdrehen
105. Die **Gürtel** von der Kiste entfernen und nehmen
106. Den **Skistock** rechts aus dem Regal nehmen.
107. Die **Backform** mit dem Skistock benutzen
108. Im Esszimmer auf den Balkon gehen und den umgestalteten Skistock auf den Ring über der Tür außen benutzen. So wird die Kuppel geöffnet und Liz schaut sich ihren Fluchtweg an.
109. Zurück und links neben der Kühlkammer den **Fallschirm** nehmen
110. Im Esszimmer den **Servierwagen** nehmen und ihn links auf den Tresor anwenden
111. Beides mit dem Gürtel befestigen
112. Den Fallschirm am Tresor befestigen
113. Den Safe zum Balkon schieben und die Zwischensequenz genießen

## Kapitel 5

114. Mit Dr. Fly reden über seine ätzende Spucke
115. Dr. Fly soll auf die Handfessel spucken, aber der Fuß wird getroffen
116. Mit dem Fuß den Hebel betätigen und der Käfig mit Dr. Fly kommt runter
117. Fly soll neu spucken, aber er muss erst wieder welche generieren.
118. Zelssius aus dem Labor rufen und ihm erzählen, dass Dr. Fly fliehen will
119. Zelssius versprüht ein Insektizid, Dr. Fly wird ärgerlich und trifft mit der Spucke
120. Alle sind frei, aber ein Stück des Chips bleibt im Gehirn von Liz

Wir landen jetzt bei der Demo und nach der selbstablaufenden Sequenz (Liz scheint im Koma zu sein):

121. Zu Beginn gibt es 2 Knöpfe – dann in den Aufzug
122. Hier zuerst mal Knopf für den 80. Stock drücken
123. Vom Schreibtisch den **Notizblock** nehmen
124. In den 11. Stock, die Leinwand anklicken und mit der Schwester über alles reden
125. Aus dem Strohhalm ein Nähset nehmen
126. In den 14. Stock und den Tresor anklicken
127. Mit dem „kopfloren“ Schotten reden, aber der will nicht helfen
128. Dusche aufdrehen und **Duschkopf** mitnehmen
129. **Motorradhelm** mitnehmen und sich wieder erinnern
130. In den Aufzug und einen Knopf auf eines der 3 Löcher (linkes) im Aufzug anwenden
131. Mit Armando über alles reden – aber wir brauchen eine Tanzkarte - und dann den **Flachmann** vor der Theke mitnehmen – erneute Erinnerung
132. Von der Bar den **Entsafter** mitnehmen
133. Im Fahrstuhl den 2. Knopf benutzen
134. Beim Drachen hinten links den Duschkopf auf den Kartenbaum anwenden
135. Unten an der Badewanne im 14. Stock das Wasser aufdrehen
136. Zurück in den 5. Stock und eine **Tanzkarte** ergattern
137. Rechts zu den Blumen/dem Orchester gehen und einen Tango komponieren
138. Es müssen letztendlich 4 Pflanzen/Instrumente/Farben richtig kombiniert werden  
Hier ist ein Zufallsgenerator am Werk; spielen müssen wir Bass, Schlagzeug, Violine, und Klavier . Der Rhythmus muss auch stimmen und die fliegenden Noten (wenn sie platzen) sollten dabei helfen.
139. Nach dem Tanz gibt es den einen **halben Knopf** und wir brauchen die 2. Hälfte
140. Nun sollten wir den Safe öffnen, also etwas für den Schotten tun, damit er uns hilft
141. Liz Schwester braucht 5 Ideen für neue Bilder – 3 Gegenstände, die sie inspirieren, haben wir schon. Im 80. Stock dann vom Kaktus den **Button** nehmen und sich wieder erinnern.
142. Im Ballsaal (73. Stock) links an der Theke den **Teddybären** mitnehmen
143. Jetzt zur Schwester in den 11. Stock und ihr den Teddy, den Button, den Flachmann, den Helm und den Notizblock geben
144. Queenie malt dann 5 Bilder, aber es fehlt ihr zur Signatur die Feuerrrotfarbe
145. Den Entsafter mit dem Feuerlöscher am Baum im 5. Stock benutzen

146. Queenie die Farbe bringen, sie hilft beim Schotten und der spuckt die Safekombination aus
147. Der „Mut“ wandert in unser Inventar und sie geht zum Krokodil und in dessen Maul
148. Ihr geheimster Wunsch offenbart sich in der selbstablaufenden Sequenz

## Kapitel 6

149. Zurück bei Dr. Fly schläft Liz immer noch und Dan soll einiges für Dr. Fly beschaffen
150. Zurück ins Labor und die Treppe rauf und oben rechts in den Fahrstuhl
151. Unten im Gang auf der rechten Seite einen Vorführsaal finden und links ein Filmstudio
152. Mit Fiti reden und dann ins Filmstudio
153. Dort mit den beiden „Schauspielern“ über alles reden
154. Die Tasche auf dem Hocker untersuchen und ein **Armband** und die **Baseballkarten** finden; außerdem auf dem Regiestuhl die **Kombination für die Fahrstuhlbenutzung** finden
155. Zurück auf den Flur und nochmals mit Fiz am Vorführsaal reden und zwar so, dass er nicht ins Labor kommt
156. Zum Automaten, der den Aufzug versperrt und die Notiz darauf anwenden
157. Zu Dr. Fly und ihm das Armband geben
158. Im Labor rechts durch die Tür und dann links den **Roboterkopf** mitnehmen
159. Den Roboterkopf Dr. Fly geben.
160. Dan flüsterst Liz ins Ohr, dass sie stark sein soll und so landen wir in Liz Traum im

## Kapitel 7

161. Im 30. Stockwerk trifft Liz ihre Schwester Anne Marie
162. Alle Stockwerke abklappern und im 52. Ein **TAMTAM** mitnehmen
163. Zu Anne Marie fahren und es ihr geben, mit ihr reden, aber sie kann/will es nicht spielen ohne Partitur
164. Wieder zu Dan in den 52. und mit ihm reden. Der Shamane hat die Partitur
165. Zur 2. Liz zurück, aus der nützlichen Schachtel eine **Klammer** und einen **Magneten** nehmen und dann die 2. Liz auf das Make-up ansprechen
166. Wenn Sie geht, aus ihrer Tasche ein **Armband** und **2 Dschungel-Eintrittskarten** nehmen
167. Zu Dan und ihm die Tickets geben und Liz bekommt **die Partitur**
168. Zu Anne Marie, ihr die Partitur geben und sie spielt

169. Während sie spielt, kann Liz in das Bild mit dem tanzenden Shamanen steigen und eine **Puppe** ins Inventar befördern
170. Zurück zu Dan und ihn um ein Messer bitten, das er nur geben will, wenn Liz es auch werfen kann
171. Sie wirft daneben, bestückt den erhaltenen Apfel mit dem Magneten und trifft dann
172. Liz bekommt das **Messer**
173. Im Stockwerk 68 Dr. Zelssius mit dem Messer ein **Stück vom Kittel** rausschneiden
174. Das Stück Stoff um die Puppe wickeln, dann das Armband und die Klemme darauf benutzen
175. Liz wacht letztendlich auf

## Kapitel 8

176. Nun geht es daran, einen neuen Film zu drehen und diesen auszutauschen
177. Die Boxtickets an den Herrn der Nacht oder Eva – die beiden Schauspieler – geben
178. Sie drehen einen neuen Film zum Austausch
179. Dan geht auf den Flur und folgt Fiz in dessen Büro
180. Mit ihm reden, alles durchgehen und im 2. Gespräch dann ihn dazu bringen, mit dem Rauchen aufzuhören
181. Dan bekommt die noch **angezündete Pfeife**
182. Zurück ins Labor und von der Theke rechts **Teebeutel** nehmen
183. Im Labor durch die Stahltür rechts gehen und den Teebeutel mit dem **Schießpulver** aus dem Fass füllen
184. Zurück zum Vorführsaal und den Teebeutel ins Schloss stecken
185. Danach die Pfeife auf die Tür/den Teebeutel anwenden und wir ergattern die **Dampfpistole**
186. Zurück zum Labor und dort nach rechts. Hier finden wir den Immaterial Man und säubern ihn mit der Dampfpistole
187. In Fitis Büro genießen wir dann das Ende

<http://www.gamepad.de>

**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).**