

[Moorhuhn-Adventure]

» Komplettlösung "Der Fluch des Goldes" «



Gehen/Beschreibung lesen



Gegenstand ansehen



Gegenstand nehmen



Person ansprechen



Gegenstand benutzen

Das Schloss in Schottland



1.) Das Arbeitszimmer

Wie schon im ersten Adventure-Spiel startet unsere Reise im Arbeitszimmer des Moorhuhns. Los geht's! Gehe zuerst zur Truhe am Kamin. Öffne sie, sieh' hinein und nimm' den Goldsack, die Säge und die Kreide heraus. Als nächstes geht es zur Standuhr. Diese musst du dir genauer ansehen. Unser Huhn kann die Sprungfeder und den Aufziehschlüssel sammeln. Jetzt wirf' einen Blick auf das Porträt. Darauf zu erkennen ist ein vierblättriges Kleeblatt, dass uns die Zahl 4 für den Tresor verrät. Neben dem Kamin befindet sich noch eine Tasse, die du ebenfalls aufnehmen solltest. Lauf' danach zum bekannten Bücherregal und lies' die "Familienchronik". Verlasse danach das Zimmer durch die Tür rechts. Du gelangst in einen Flur. Wähle dort das Zimmer gegenüber, also die Tür vorne rechts.



2.) Das Arbeitszimmer mit der Kugel

Huch, noch ein Arbeitszimmer? Was ist hier wohl los? Machen wir uns auf, das Rätsel zu lösen. Packe zunächst die tote Fledermaus im Glas in dein Inventar und hebe den Schlüssel vom Boden auf. Führe jetzt ein Gespräch mit der Kristallkugel. Fertig mit quasseln? Weiter geht's zur Standuhr. Sieh' sie dir an und nimm' dir das Gewicht und den Uhrzeiger. Auf dem Porträt ist dieses Mal ein fünfarmiger Leuchter abgebildet, der uns die Zahl 5 für den Tresorcode gibt. Verlasse nun den Raum (du befindest dich wieder im Flur) und klicke nun die Tür hinten rechts an, um den Raum zu betreten.



3.) Das Arbeitszimmer mit dem Spiegel

Schon wieder findet sich unser Federvieh in einem Arbeitszimmer wieder. Sehen wir uns erneut die Standuhr an und nehmen hier das zweite Gewicht und den zweiten Uhrzeiger mit. Das Porträt zeigt uns einen Dreizack (Zahl 3 für Tresor). Bevor wir nun den Raum verlassen, stecken wir noch den Holzhammer rechts an der Tür ein. Im Flur klicken wir auf die Tür hinten links.



4.) Das Arbeitszimmer mit dem Totenkopf und dem Bonsai

Rede jetzt erst mal mit dem Bonsai und danach mit dem Totenkopf. Hast du das getan, siehst du dir die Standuhr an und entdeckst auf dem Porträt das Buch "7 Weltwunder" (Zahl 7 für Tresor). Wir kehren später noch einmal in diesen Raum zurück, nehmen aber zunächst den Knoblauch vom Kamin und verlassen letztendlich das Zimmer. Auf geht's in das originale Arbeitszimmer (Tür vorne links).



5.) Das Arbeitszimmer

Sieh' dir den Schreibtisch genauer an. Unser Huhn entdeckt eine Schublade, die es sofort öffnet. In der Schublade befinden sich nützliche Gegenstände für unser Inventar: ein Dolch und ein Feuerzeug. Die Schatulle öffnen wir mit dem Schlüssel (Schlüssel mit Schatulle benutzen). Darin enthalten ist ein Siegelring, den wir uns gleich mal schnappen, bevor es ein Anderer tut. Da wir durch die Porträts in den anderen Arbeitszimmern alle 4 Zahlen für den Tresor herausbekommen haben, widmen wir uns nun dem Tresor. Jetzt gilt es nur noch die richtige Kombination herauszubekommen. Sie lautet wie folgt:



- Drehrad 1: Zahl 4
- Drehrad 2: Zahl 7
- Drehrad 3: Zahl 5
- Drehrad 4: Zahl 3

Aus dem nun geöffneten Tresor wird sich der Holzpflock und das Weihwasser genommen. Das Notizbuch solltest du lesen, indem du es dir ansiehst. Benutze dann den neu erworbenen Holzpflock mit dem Kamin, um ihn anzukokeln. Jetzt musst du noch die Kreide aus dem Inventar mit dem Weihwasser aus deiner Gegenstandssammlung benutzen. Der nächste Raum, den wir nun betreten, ist das Zimmer hinten links.



6.) Das Arbeitszimmer mit dem Totenkopf und dem Bonsai

Rede nun ausführlich mit dem Totenkopf. Wenn er dir die Frage stellt, wer er ist, dann antworte mit "Wächter der Schatten". Rede so lange mit ihm weiter, bis er dir drei weitere Fragen stellt. Hier die Antworten auf die Fragen:

- Antwort 1: ALT
- Antwort 2: TOTENGRÄBER
- Antwort 3: BUCH

Zünde jetzt noch die magische Kerze an und sieh' dir dann die Standuhr an. Da wir inzwischen das ganze Zubehör gesammelt haben, können wir sie nun reparieren. Benutze also die Standuhr nacheinander mit den 2 Gewichten, den 2 Uhrzeigern, der Sprungfeder und dem Aufziehschlüssel. Als nächstes geht's ab in den Raum hinten rechts.



7.) Das Arbeitszimmer mit dem Spiegel

Sprich' mit dem Spiegel, bis er von dir einen bestimmten Gegenstand verlangt. Benutze dann den Siegelring mit dem Spiegel und er lässt dich in den dunklen Gang eintreten.



8.) Der Raum mit dem Tod

Führe ein Gespräch mit dem Tod, bis er mit dir das Hüchenspiel spielt. Unter einen der drei Becher wird ein Totenkopf gelegt. Danach werden die Becher gemischt. Nun gilt es in allen 5 Runden immer den Becher mit dem Totenkopf herauszusuchen. Leider ist in diesem Spiel der Mischvorgang immer gleich. Hier befindet sich jeweils der Totenkopf:

- 1. Spiel: linker Becher
- 2. Spiel: linker Becher
- 3. Spiel: mittlerer Becher
- 4. Spiel: linker Becher
- 5. Spiel: rechter Becher

Gehe nach deinem Sieg zurück durch den dunklen Gang und betrete das Arbeitszimmer hinten links.



9.) Das Arbeitszimmer mit dem Totenkopf und dem Bonsai

Sieh' dir hier die Standuhr nochmal genauer an und benutze die Zeiger. Das Moorhuhn dreht diese dann auf 12 Uhr. Schau dir danach wieder die Uhr an und benutze dieses Mal den Aufziehschlüssel. Das Huhn dreht ihn und zieht damit die Uhr auf. Danach schlägt die Uhr 12 mal. Den angekorkelten Holzpflock und die geweihte Kreide kannst du nun nacheinander mit dem Totenkopf benutzen, damit sich unser Abenteurer in das Buch einträgt. Daraufhin erscheint die Seele des Opas und gibt dir sehr wichtige Informationen. Nach dem Gespräch landest du automatisch im Arbeitszimmer, in dem der Fluch bereits auf dich wartet.



10.) Das Arbeitszimmer mit dem Fluch

Du kannst nun mit der blinkenden Statue reden. Wie sich herausstellt, handelt es sich nicht um irgendeine Statue, sondern um den Fluch. Er gibt dir die Aufgabe im Speisesaal zwischen zwei Bildern 938 Unterschiede zu finden. Wir verlassen also das Arbeitszimmer, kommen auf den Flur, nehmen die Tür vorne rechts und finden uns in einem neuen, langen Gang mit weiteren Türen wieder. Wir wählen also nun die Tür vorne rechts und schon sind wir im Speisesaal.



11.) Der Speisesaal

Vom großen Esstisch nehmen wir uns den Goldenen Kelch, die Grünen Nudeln, den Apfel, die Banane, die Braune Flasche, das Paprika, die Chilidose sowie das Tafelbesteck. Schauen wir uns jetzt die zwei großen Bilder an der Wand an. Dem Huhn wird die Aufgabe zu schwer, also müssen wir nochmal mit dem Fluch reden (Speisesaal verlassen, dann langer Gang: Tür hinten links, kleiner Flur: vorne links). Von ihm erhalten wir bei richtiger Führung des Gesprächs die Aufgabe, auf zwei neuen Bildern Gemeinsamkeiten zu finden. Gehen wir zurück in den Speisesaal (Arbeitszimmer verlassen, dann Flur: Tür vorne rechts, Gang: Tür vorne rechts), sehen erneut zu den Bildern und bemerken, dass die Aufgabe schon wieder unlösbar ist. Nochmal zum Fluch, neue Aufgabe geben lassen und in den Bildern 620 Unterschiede versuchen zu finden. Geht nicht, also wieder das ganze Hin und Her. Wir bekommen nun vom Fluch die Aufgabe in zwei ähnlichen Bildern Fehler zu finden. Jetzt lässt sich die



Aufgabe endlich erfüllen. Wir markieren also die Feder, das Auge, den Kragen, den Becher, den Knopf, die Münze, den Text, das Hutband, die Hand und die Fuge. Es gibt also insgesamt 10 Fehler. Das teilen wir dem Fluch mit. Dieser akzeptiert die Antwort und verrät uns beim erneuten Gespräch, dass ihm nicht warm genug sei. Finden wir nun das Zimmer mit der Falltür und der Geheimen Klappe (Flur: Tür hinten links).



12.) Das Zimmer mit der Falltür und der Geheimen Klappe

Benutze den Vorhang links an der Wand und finde dort eine Geheime Klappe. Öffnen lässt sie sich jedoch noch nicht. Gehe also zunächst zur Truhe, öffne diese und nimm' ein Schlüsselbund, eine Schere und eine Lupe heraus. Auf dem Tisch sehen wir noch eine Flasche, eine Sicherung und das Schmierfett, was sofort eingesackt wird. Dann nehmen wir noch aus dem Raum den Regenschirm, den Zettel und den Hut mit. Verlasse den Raum und gehe vom Flur aus gesehen zur Tür hinten rechts.



13.) Der Raum mit dem großen Buch

Hier nehmen wir das Schwert, das Leere Pergament und das Entenblümchen ins Inventar auf. Danach musst du das Buch lesen, dass dir viele Informationen zum magischen Schwert und den Stein der Weisen gibt. In der Truhe, die zunächst noch geöffnet werden muss, befindet sich ein Tuch, das mitgenommen wird. Gehe nun durch den Ausgang auf den Flur und durch die Tür vorne rechts in den langen Gang.



14.) Der lange Gang

Vorne links siehst du eine Mausefalle, die du aufheben kannst. Öffne nun alle drei Truhen in diesem Gang und durchsuche alle nach nützlichen Gegenständen. Nach der Suchaktion erhältst du 4 weitere Schlüssel, einen Feuerstein und eine leere Flasche. Gehe jetzt in die Tür vorne links.



15.) Der Raum mit dem Gitter und dem Schrank

Benutze die Lupe mit dem Schrank. Das Moorhuhn entdeckt eine winzige Inschrift. Hat der Schrank eine besondere Bedeutung? Mehr dazu später. Gehe vorher in den Heizungskeller (Tür links).



16.) Der Heizungskeller

Nimm' den Kupferdraht, den Schaufelstiel, das Kohlestück neben der Schaufel, ein weiteres Kohlestück vor dem Ofen und einen Holzscheit links neben dem Ofen. Schau' nun in den Ofen und der Opa erscheint wieder. Er gibt dir hilfreiche Tipps und Informationen zum Thema Geister und Wärme. Wenn das Huhn jedoch versucht den Ofen auszuschalten, verbrennt es sich die Hände, da der Hebel zu heiß ist. Vorher muss also noch einiges erledigt werden. Setze die Sicherung in die Fassung des Stromkastens ein und gehe zurück in den langen Gang. Nun zum Raum mit dem Schild (Tür hinten rechts).



17.) Der Raum mit dem Schild

An einem Haken befindet sich ein Schlüssel, den du mitnehmen kannst. Den Haken selbst kannst du dir auch schnappen. Klicke danach das Buch an, woraufhin es zu Staub zerfällt. Den Staub kannst du aufnehmen. Außerdem befindet sich im Raum noch eine Pergamentrolle, die du an dich nehmen solltest. Gehe nun nach draußen zum Schlosshof (langer Gang ganz hinten neben dem Fenster).



18.) Der Schlosshof

Wir nehmen hier vorerst nur eine Kanonenkugel und das Feuerkraut auf. Später gibt's hier mehr zu tun. Jetzt geht's erst mal weiter zum Friedhof (nach rechts).



19.) Der Friedhof

Auf dem Weg liegen viele Gegenstände, die ins Inventar gehören: Nachtlupine, Finsterblatt und Flammenwurz. Danach musst du dir den mittleren Grabstein ansehen, auf dem sich ein Magisches Amulett befindet. Dieses kann man mit dem Dolch herauslösen. Geht das Huhn nun zum Eingang der Familiengruft, erscheint noch einmal der Opa und gibt dieses Mal Hinweise auf das Geisterschwert, dass sich hinter einem Schild befinden soll. Also, ab ins Schloss.



20.) Das Zimmer mit der Falltür und der Geheimen Klappe

Betätige den Lichtschalter, damit sich die Geheime Klappe öffnet. Wie du siehst, ist dahinter ein Schlüssel. Nimm' ihn mit. Verlasse den Raum.



21.) Der Raum mit dem Gitter und dem Schrank

Schließe den Schrank mit dem Schlüssel auf (Schlüssel mit Schrank benutzen). Danach kannst du in den Schrank hineingehen und gelangst zum Labor.



22.) Das Labor

Hier findest du Schwefel, Holzkohle, Dicke Luft, Salpeter, eine Zange, eine Zündschnur, Holzwürmer (Dose) sowie einen Holzsplitter am Tisch. Sammle all diese Gegenstände. Lese dann alle 4 Bücher und die 2 Notizzettel, die du im Labor finden kannst. Auf einem Zettel wird verraten, wie du Schwarzpulver herstellst. Tu das, indem du Salpeter, Schwefel und die Holzkohle mit dem Mörser benutzt. Der Schaufelstiel dient als Stößel. Ist das Schwarzpulver fertig, kannst du es in die Kanonenkugel füllen. Setze dann noch die Zündschnur dran und fertig ist die Minibombe. Bevor du das Labor verlässt, kannst du dir noch die Geisterfalle ansehen. Mitnehmen kannst du sie jedoch noch nicht.



23.) Der Raum mit dem Gitter und dem Schrank

Wende die Holzwürmer auf die hölzerne Kiste an. Sie zerfräsen daraufhin die Kiste und ein Krönungsmantel ist zu sehen. Hebe ihn auf.



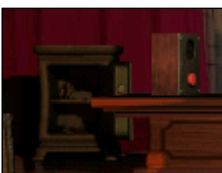
24.) Der Raum mit dem Schild

Platziere deine Minibombe unter dem Schild und zünde sie mit dem Feuerzeug an. Nach der Explosion kannst du dir das Schwert ansehen und es mit dem magischen Amulett versehen. Jetzt hast du das Geisterschwert - hebe es auf. Öffne die Truhe und nimm' einen Schlüssel heraus. Gehe nun nach draußen, in die Familiengruft auf dem Friedhof.



25.) Die Familiengruft

In dem folgenden Minispiel gilt es die Geister mit dem Schwert zu bekämpfen. Berühren sie dich zu oft, flieht das Moorhuhn aus der Gruft und du musst von vorne anfangen. Das Huhn wird nach links und rechts gesteuert, indem du die Pfeiltasten nach links bzw. rechts drückst. Um mit dem Schwert nach links zu schlagen, musst du die Taste "C" bzw. die Pfeiltaste nach oben drücken. Drücke "B" bzw. die Pfeiltaste nach unten, um die Geister auf der rechten Seite zu besiegen. Hast du das Minispiel geschafft, kannst du im linken Sarg die Urne mitnehmen. Gehe jetzt zurück ins Arbeitszimmer im Schloss.



26.) Das Arbeitszimmer mit dem Fluch

Nimm' die Zeitmaschine vom Schreibtisch und gehe danach in den Nebenraum des Speisesaals (zuerst in den Speisesaal und dann Tür rechts).



27.) Der Raum mit dem Grundstein

Rede mit dem Grundstein rechts an der Wand. Er gibt dir wichtige Tipps zum Stein der Weisen. Gehe danach ganz nach draußen auf den Schlosshof.



28.) Der Schlosshof

Links neben dem Brunnen findest du Kieselsteine. Benutze deine Lupe und untersuche sie. Das Moorhuhn findet dort den Stein der Weisen. Du musst ihn nur noch aufheben. Gehe jetzt in den Heizungskeller.



29.) Der Heizungskeller

Benutze den Stein der Weisen mit der Zange und benutze das dann mit dem Ofen. Das Huhn hält den Stein nun kurz ins Feuer. Jetzt ist der Stein präpariert, ist aber auf den Boden gefallen. Hebe ihn wieder auf.



30.) Der Raum mit dem Gitter und dem Schrank

Sammele das Weichbeil ein. Jetzt gehe zum Gitter und benutze den Stein der Weisen mit diesem, um das Gitter zu vergolden. Da Gold ein weiches Metall ist, kannst du das Gitter nun mit der Säge zersägen. Gehe dann in die neue Öffnung und du kommst in die Dunkelkammer.



31.) Die Dunkelkammer

Hier musst du das Moorhuhn mit den Pfeiltasten deiner Tastatur auf die andere Seite bringen. Ist einfacher als es aussieht. Hast du es gepackt, bist du auf dem Brunnenboden, wo du den Golem findest.



32.) Der Brunnenboden mit dem Golem

Vorerst kann das Huhn hier nichts weiter machen, als sich erst mal das Brecheisen zu schnappen. Der Golem ist zu gefährlich, um näher heranzugehen. Geh' jetzt den ganzen Weg durch die Dunkelkammer zurück und laufe nach draußen auf den Schlosshof.



33.) Der Schlosshof

Den Brunnen kannst du nun mit dem Brecheisen aufbrechen. Ist das geschafft, musst du die Urne hineinwerfen. Man hört kurz den Golem. Was ist passiert? Sehen wir nach.



34.) Der Brunnenboden mit dem Golem

Aha, der Golem ist zerstört und hinter ihm sehen wir endlich ein Wasserrohr. Unser Tuch ist jedoch wasserabweisend, also muss etwas anderes herhalten. Mit der Schere zerschneiden wir den Krönungsmantel, sodass wir einen Lappen in unserem Inventar haben. Diesen benutzen wir nun mit dem Wasserrohr. Mit dem feuchten Lappen geht's nun in den Heizungskeller.



35.) Der Heizungskeller

Den feuchten Lappen können wir nun mit dem Hebel am Ofen benutzen. Endlich ist der Ofen aus. Was ist mit dem Fluch geschehen? Die Antwort finden wir im Arbeitszimmer.



36.) Das Arbeitszimmer mit dem Fluch

Wie wir sehen, hat der Fluch seine Statue verlassen. Den Statuenrest, den er hinterlassen hat, können wir ins Inventar aufnehmen. Sieh' ihn dir zusätzlich noch genauer an und du findest einen Lupenreinen Diamanten darin. Diesen kombinieren wir nun mit der Zeitmaschine. Und ab ins Labor.



37.) Das Labor

Hier stellen wir zu Beginn die Zeitmaschine auf die Arbeitsplatte und schalten sie ein. Dazu musst du sie benutzen. Kurz darauf verschwindet die Zeitmaschine und zwei neue Bücher erscheinen. Die solltest du nun lesen. Danach kannst du die Geisterfalle ins Inventar packen. Bevor sie einsatzfähig ist, musst du sie mit dem Chili, dem Tabasco und dem Paprika-Pulver benutzen, um sie "scharf" zu machen. Gehe danach zum Schlosshof.



38.) Der Schlosshof

Klicke auf die Tür zum Turm. Daraufhin läuft das Huhn automatisch hoch und lädt die Geisterfalle mit dem Blitz auf. Danach kommt es von allein zurück. Gehen wir nun zum zerstörten Golem.



39.) Der Brunnenboden mit dem Golem

Stell' die Geisterfalle auf die Abstellfläche. Der Fluch kommt an, fällt auf den Trick herein und wird von der Falle eingesaugt. Jetzt erscheint ein letztes Mal der Opa, der wieder wichtige Dinge zu berichten hat. Geh' wieder nach oben zum Schlosshof.



40.) Der Schlosshof

Hier musst du nur noch das Flugzeug benutzen und schon fliegst du nach Ägypten. Es folgt ein bekanntes Minispiel.



41.) Das Flugzeugspiel

In diesem bekannten Minispiel aus Teil 1 des Adventures gilt es den Gewitterwolken und neuerdings auch Wanderkrähen auszuweichen. Hierzu kannst du die Pfeiltasten deiner Tastatur drücken. Versuch' so heil wie möglich in Ägypten anzukommen.

Zurück in Ägypten



42.) Der Flugplatz

Klicke das linke Flugzeug an und das Moorhuhn findet Getriebeöl. Kaufe dann von dem Händler Al-Dhi eine Karte, ein Blasrohr, ein Kartenspiel, einen Löwenzahn und ein Eselsohr.



Kurzinfo: Die Landkarte

Die Karte benötigst du, um von Ort zu Ort zu wandern. Du kannst sie mit einem Klick auf die kleine Karte in deinem Inventar öffnen oder du drückst einfach die Taste "K" auf deiner Tastatur.



43.) Inshalalala

Führe Gespräche mit dem Wächter, dem Verkäufer und dem Propheten. Gehe danach in die Spielhöhle.



44.) Die Spielhölle

Rede so lange mit Habib, bis er das Moorhuhn am Glücksrad drehen lässt. Zwar verliert das Huhn erst mal, aber das ändert sich noch. Verlasse das Gebäude. Und wähle mit der Karte den Ort Expedition bzw. Ausgrabung.



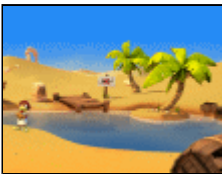
45.) Die Expedition

Sprich' mit dem Goldgräber, bis er mit dir einen Deal vereinbart. Rede daraufhin nochmal mit ihm und er gibt dir den Kummerkasten. Schau' dir diesen genauer an und du entdeckst darin einen Jammerlappen.



46.) Die Spielhölle

Wir überreichen Habib den Kummerkasten und drehen noch einmal das Glücksrad. Unser Abenteurer gewinnt endlich. Als Preis bekommt es ein Foto, ein Gebiss, einen Kamm, eine Sandale und einen Einlochbohrer. Verlasse das Gebäude, rufe die Karte auf und wähle die Oase.



47.) Ni Hama Wasada

Rede mit dem Wächter und gib' ihm das Kartenspiel. Verlasse kurz den Ort und kehre umgehend zurück. Nun schläft der Wächter und du kannst ihm eine Karte klauen. Jetzt ist auf unserer Karte ein neuer Ort eingetragen - der Tempel des Fisches. Begeben wir uns als nächstes dort hin.



48.) Der Tempel des Fisches

An einer Palme befindet sich ein Glückspilz, den du aufsammeln kannst. Trete dann vorne rechts den großen Obelisk um, um an ein Seil heranzukommen, das du aufheben musst. Gehe dann in den Tempel und rede mehrmals mit dem Wächter, bis er dir seinen Namen verrät. Die Konsole neben ihm kannst du dir ansehen, aber benutzen darfst du sie noch nicht. Verlasse den Tempel und gehe zur Pyramide.



49.) Die Pyramide

Vor der Pyramide ist Sand auf einem Stein, den du in deine Tasse füllen kannst. Sprich' dann mit dem Huhn am Info-Stand. Danach kannst du in die Pyramide gehen und den Wächter ansprechen. Gehe nun nach links zum Raum mit dem Forscher. Führe mit ihm ein Gespräch und lass' dir von ihm sagen, dass er ein Werkzeug sucht. Nachdem das Gespräch beendet ist, gehe weiter nach ganz links und erzähle mit dem Touristen. Verlasse darauf die Räume nach rechts. Wenn du dich wieder im Eingangsraum der Pyramide befindest, kannst du weiter ganz nach rechts laufen, bis du in einem Raum ankommst, in dem eine Vase steht. Benutze das Blasrohr mit der Vase und sammle den herunterfallenden Diamanten auf. Verlasse dann den Raum nach links, rede noch kurz mit dem anderen Touristen und verlasse die Pyramide.



50.) Inshalalala

Zeige dem Propheten das Foto. Dieser sagt dir, dass auf dem Bild Ali ist, der Wächter des Tempels. Gehe zur Ausgrabung.



51.) Die Expedition

Rede mit dem Goldgräber. Dieser gibt dir den Stein im Brett. Mit diesem gehen wir zurück in die Pyramide.



52.) Die Pyramide

In der Pyramide begeben wir uns zum Forscher und überreichen ihm den Stein im Brett. Das Moorhuhn tauscht ihn mit dem Forscher gegen eine Keinlochflöte. In die Flöte bohren wir mit dem Einlochbohrer ein Loch hinein.



53.) Inshalalala

Sprich' den Verkäufer mehrmals an, bis er dir eine Sackpuppe gibt. Diese Puppe zeigst du dem Propheten. Dieser stellt fest, dass es sich um eine Voodoo-Puppe handelt. Jetzt benutzen wir die Voodoo-Puppe mit dem Foto im Inventar.



54.) Ni Hama Wasada

Die Voodoo-Puppe muss hier unter den Stein auf dem Boden gelegt werden. Gleich mal im Tempel nachsehen, was passiert ist.



55.) Der Tempel des Fisches

Der Wächter ist nun dank der Voodoo-Puppe außer Gefecht gesetzt. Nun können wir die Konsole betrachten und spielen Space-Invaders. Es gilt einen Highscore von 1234 Punkten zu überbieten. Gesteuert wird mit den Pfeiltasten und mit der Leertaste feuert das Raumschiff einen Schuss ab. Wenn du das Spiel gewonnen hast, erscheint im Tempel ein Ufo, das sich über den Lichtkegel unterhalb des Ufos betreten lässt.



56.) Das Ufo

Drücke ganz links die orangefarbenen Knöpfe. Jedoch scheint das Moorhuhn Probleme zu haben und tritt einfach dagegen. Daraufhin springt das Ufo an. Betätige danach den fünften Hebel von rechts (graue Farbe) und unser Abenteurer wird in das Haus der Bruderschaft teleportiert.



57.) Das Haus der Bruderschaft

Rede mit dem linken Bruder (Afrim), der sich verbeugt hat. Nach dem Gespräch kannst du den Heiligen Stein von seinem Altar nehmen. Verlasse dann das Gebäude durch die Tür rechts und kehre zurück zum Ufo im Tempel.



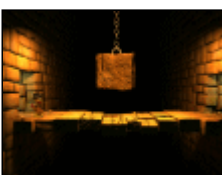
58.) Das Ufo

Drücke dieses Mal die Knöpfe, die einen großen roten Knopf umranden. Es wird die Energiekonsole gestartet, indem du den roten Knopf betätigst. Nach und nach färben sich die kleinen grünen Dreiecke weiß. Deine Aufgabe ist es, so schnell wie möglich darauf zu klicken, um sie wieder grün zu färben. Hast du die Aufgabe gemeistert, schießt das Ufo rechts in die Wand ein Loch. Verlasse das Ufo über die Plattform und gehe durch den neuen, freigeschossenen Ausgang.



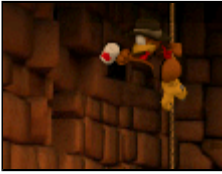
59.) Der Raum mit dem Korb und dem Loch

Schau' dir nacheinander den Korb, die Zeichnung daneben und dann das Loch in der Wand an. Betrete dann erst mal den nächsten Raum, indem du den Ausgang nach hinten nutzt.



60.) Der Raum mit der Steinbrücke

Hier siehst du einen Stein an einer Kette hängen, der dir den Weg auf die andere Seite versperrt, sobald du versuchst hinüber zu laufen. Geh' also zurück in den vorherigen Raum.



61.) Der Raum mit dem Korb und dem Loch

Benutze das Seil mit dem Korb und wende danach die Flöte auf den Korb an. Das Seil steigt nach oben. Das Huhn kann jetzt daran hochklettern und sieht hinter dem Loch ein Getriebe. Dieses blockieren wir mit dem Sand, den wir bereits aufgesammelt haben (Tasse mit Sand auf Loch anwenden). Geh' jetzt wieder zum Ausgang nach hinten und über die Steinbrücke auf die andere Seite.



62.) Der Raum mit den zwei großen Statuen

Wenn du dich in die Mitte des Raumes stellst, hebt sich das Gitter aufgrund der Druckplatte, auf der du stehst. Gehst du jedoch wieder von der Platte runter, senkt sich das Gitter wieder. Also stell' dich wieder auf die Platte und wirf' den Heiligen Stein auf die andere Seite des Gitters (Heiligen Stein mit Durchgang benutzen). Doch wie kommt das Moorhuhn auf die andere Seite? Schauen wir im Ufo nach einer Lösung.



63.) Das Ufo

Betätige wieder den fünften Hebel von rechts und das Huhn landet tatsächlich auf der anderen Seite des Gitters. Nimm' nun den Ausgang nach rechts und du gelangst in die Schatzkammer.



64.) Die Schatzkammer

Stell' zuletzt die Geisterfalle auf das Podest. Du bist den Fluch nun los, die Pyramide stürzt ein, das Moorhuhn geht schnell heraus und sieht zu, wie die Pyramide versinkt. Im Schlussvideo sieht man noch weitere Ufos und Aliens, die höchstwahrscheinlich etwas mit dem Fischrätsel zu tun haben. Die Phenomedia publishing GmbH hat mal wieder ein sehr tolles Adventure-Spiel herausgebracht. Warten wir ab, was uns in der Fortsetzung Spannendes erwartet.

Diese Komplettlösung wurde erstellt von Oliver Beinroth.
Das Verbreiten dieses Dokuments ist erlaubt, solange keinerlei Änderungen daran vorgenommen werden.

Website zur Komplettlösung: **www.mha-komplettlösung.de.vu**

Copyright: © by Oliver, 2005

© 2004-2005 Phenomedia publishing GmbH