

Komplettlösung zu

Patrimonium

geschrieben von Lazarus

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden.

!!!

Einführung

Der Physikstudent Julian Hobler geht wie jeden Morgen an seinen Briefkasten, um die Post zu lesen. Wieder einmal sind es nur Rechnungen. Doch dazwischen liegt ein Brief seines Professors und Freundes Dr. Peter Wonciek, seines Zeichens Professor für Seidenraupen, Quantenphysik und Elektrochemie. Da Julian nichts von Rechnungen hält, wirft er sie kurzer Hand in die Regentonne. Auf einmal tauchen zwei finstere Schuleneintreiber auf und Julian verschwindet im Haus. Kurz darauf brechen die beiden in das Haus ein und Julian flüchtet aus dem Fenster. Er liest erst einmal den Brief seines Freundes um sich dann auf den Weg nach Ägypten zu machen, wo sich der Professor befindet.

Akt 1

Flughafen

Am Flughafen angekommen, rede zunächst mit dem **Flughafenpersonal**, um dein Ticket nach Kairo abzuholen. Sie fragt dich nach deinem Namen, welchen du laut Brief mit Peter Wonciek angibst, da das Ticket auf dessen Namen ausgestellt ist. Doch leider musst du dich ausweisen und da du nicht Peter Wonciek bist, musst du dir etwas einfallen lassen. Unterhalte dich noch mit ihr über den **Getränkeautomaten**. Du erfährst, dass eine **Münze** feststeckt. Nimm „Oscar“ den **kleinen Kaktus** vom Schreibtisch, den **Kugelschreiber** darfst du nicht nehmen. Gehe dann weiter nach rechts zu dem **Kleintierzüchter**. Du fragst ihn was er hier macht und er antwortet, dass er Leute für seinen Verein ein Herz für Kleintiere rekrutieren möchte. Dadurch hast du den Vorteil eines jährlichen Vereinsmagazins und einen Ausweis. Doch bevor du eintreten darfst musst du ihm dein **Kleintier** „Oscar“ den **Igel (Kaktus)** zeigen. Er will dir den Ausweis aushändigen, wenn du ihm noch deinen Namen und ein Foto von dir gibst. Den Namen hast du: Peter Wonciek. Doch ein Foto hast du leider nicht.

Der **Passbildautomat** scheint kaputt zu sein. Unterhalte dich mit dem **Mechaniker**. Er erzählt dir, dass das Blitzlicht kaputt sei und er eine neue **Birne** benötigt. Auch kann er sich wegen der Bauweise nicht vom Automaten entfernen. Benutze **Oscar**, um den **Mechaniker** zu pieksen, der daraufhin aufspringt.

Es wird dunkel. Du nutzt die Gelegenheit, um den **Kugelschreiber** zu entwenden. Benutze den **Kugelschreiber** am Getränkeautomaten, um die **Münze** zu ergattern.

Eine **Lampe** hängt rechts des Ausgangs. Doch ist die Birne zu heiß, um sie zu entfernen. Auch das **Flugpersonal** erlaubt es nicht, die Birne zu entfernen. Schau dir den **Riss** vor dem **Mechaniker** an und du kannst einen **Teppichfetzen** an dich nehmen. Wieder bemühst du **Oscar**, um es dunkel werden zu lassen und benutzt den **Teppichfetzen** mit der **Lampe**. Die **Birne** wandert in dein Inventar. Gib sie sogleich dem **Mechaniker**. Dieser tauscht die defekte Birne aus und entfernt sich. Nun kannst du die **Münze** am **Passbildautomaten** benutzen, um die **Passbilder** dem **Kleintierzüchter** zu geben. Nun erhältst du den **Kleinzüchterausweis** den du dem Flugpersonal, um endlich dein Flugticket nach Kairo zu bekommen. Der Flug nach Kairo beginnt. In der Zwischenzeit erfährt der Chef, dass die beiden Schuldeneintreiber Johnson und Jackson bei dir versagt haben.

Akt 2

Cairo International Airport, Oruba Road

Du musst nun erst einmal herausfinden in welchem Hotel Peter Wonciek wohnt. Leider hast du keine Münzen, um zu telefonieren. Schau in die **Mülltonne** auf der rechten Seite. Es landen ein **alter Schuh** und **Schnürsenkel** in deinem Inventar. Nun schaust du dir die **zur Straße gewandte Seite des Haltestelleschildes** an. Du bemerkst die lockere Schraube und drückst zweimal dagegen und erhältst so eine **Schraube** und **Unterlegscheibe**. Benutze die **Unterlegscheibe** mit dem **Schnürsenkel**. Rede nun mit **Schlemiel**. Er ist Vertreter und verkauft Optionen auf Artefakte für Touristen. Er gibt dir einen **Optionsvertrag** und einen **Kugelschreiber**. Frage ihn auch nach Peter Wonciek. Leider kennt er ihn nicht. Aber er kann dir die Nummer er Auskunft geben. Leider hat er die letzte Nummer vergessen. Die ersten fünf Zahlen lauten **94314**. Bei der letzten Zahl ist ein Zufallsgenerator am Werk. Benutze nun den **Schnürsenkel an Unterlegscheibe** mit dem **Telefon** und versuche die Auskunft zu erreichen. Hast du es endlich geschafft, bekommst du eine Liste verschiedener Hotels mit den Telefonnummern. Nimm die des **L´Hotels 873562**. Hier wohnt Peter Wonciek. Benutze das Taxi, um zum Hotel zu gelangen.

L´Hotel, Port Said Street 75

Gehe in das Hotel. Vom **Rezeptionisten** erfährst du, dass Peter Wonciek das Hotel soeben verlassen hat. Also fragst du nach einem Zimmer. Leider ist alles ausgebucht. Der **Rezeptionist** stellt dir den Herrn am Tisch als **Julius Trump** vor. Vielleicht schaffst du es ja diesen loszuwerden, um dessen Zimmer zu bekommen. Rede solange mit **Julius Trump**, bis dieser genervt ist und dich bittet Zigaretten zu holen. Er gibt dir auch Kleingeld dafür. An der Decke fällt dir noch der **Rauchmelder** auf. Vielleicht kannst du damit noch etwas anstellen. Gehe nach draußen und benutze das **Kleingeld** mit dem **Zigarettenautomaten** und ziehe eine Schachtel **Zigaretten**. Bringe sie Julius Trump. Dieser benötigt nun auch noch Feuer. Rede noch einmal mit **Julius Trump**. Er sagt, dass auf seinem Zimmer Streichhölzer liegen. Doch will er dir den Zimmerschlüssel nicht geben.

Geh die Treppen nach oben. Leider ist die Tür zum Zimmer Trump´s verschlossen. Vielleicht kann dir Schlemiel weiterhelfen. Fahre also mit dem Taxi wieder zum Flughafen.

Cairo International Airport, Oruba Road

Rede mit **Schlemiel** und frage nach etwas, mit dem man verschlossene Türen öffnen kann. Er gibt dir einen **Dietrich**. Wieder zurück zum Hotel.

L´Hotel, Port Said Street 75

Steige die Treppen nach oben und öffne die Türe rechts mit dem **Dietrich**. Betrete das Zimmer und nimm von der Kommode rechts das **Adressbuch** und vom Nachttisch links die **Streichhölzer**. Geh wieder nach unten und gib **Trump** die **Streichhölzer**. Du verlässt kurz das Hotel und schon ertönt der Feuermelder. Nun hast du ein freies Zimmer. Geh wieder in das Hotel und nimm die **Zeitung** vom Tisch. Sie enthält einen **Pinup-Kalender**. Schieße die **Eingangstür**. Dahinter befindet sich der **Generalschlüssel**. Doch leider kannst du ihn nicht einfach nehmen. Du musst den **Rezeptionisten** ablenken. Benutze den **Pinup-Kalender** mit der **stechenden Pflanze**. Der **Rezeptionist** ist von dem Anblick abgelenkt und du kannst den **Generalschlüssel** nehmen.

Steige die Treppen wieder nach oben und öffne mit dem **Generalschlüssel** die **linke Tür** von Peter Wonciek´s Zimmer. Im Zimmer nimmst du von der linken Kommode die **Karte**. Schau dir noch **Louigi** das Plüschtier des Professors an.

Schau dir die Landkarte an, dort sind zwei Dinge eingezeichnet: Ein Truckverleih und eine Ausgrabungsstelle. Vielleicht findest du dort den Professor. Fahre mit dem Taxi zum Truckverleih.

Truckverleih

Rede mit dem **Verkäufer**, um einen Truck zu mieten. Doch leider verlangt er viel zu viel Miete dafür. Als Gegenleistung bietest du ihm den **Optionsvertrag** an. Doch der **Verkäufer** ist von deinen Verhandlungsmethoden nicht sehr begeistert. Du solltest jemanden fragen, der sich damit auskennt. Kehre noch einmal zu **Schlemiel** zurück.

Cairo International Airport, Oruba Road

Frage **Schlemiel**, wie er so ein schlagfertiger Verkäufer geworden ist. Dieser erzählt dir, das er früher Staubsaugervertreter war und du solltest am **Telefon** üben. Benutze **Schnürsenkel mit Unterlegscheibe** und wähle eine beliebige Nummer. Sie sollte jedoch eine **gerade Quersumme**

haben. Nun musst du solange mit einem Kunden am Telefon sprechen und dessen Fragen richtig beantworten, bis er dem Vertrag zustimmt. Schlemiel hilft dir dabei die richtigen Antworten zu geben. Du musst nun öfter zwischen Telefongespräch und Schlemiel wechseln. Hast du es geschafft, den Kunden am Telefon zu überzeugen, kannst du zum Truckverleih zurückkehren.

Truckverleih

Es folgen die verschiedenen Optionen, um den Truckverkäufer zu überzeugen:

Frage 1: Sind sie sicher, das der Verkauf von ägyptischem Kulturgut keine Proteste in der Bevölkerung hervorrufen wird?

Antwort: Nein, aber sie könnten auch Optionen am Assuan-Staudamm erwerben.

Frage 2: Eine Risiko-Kapitalanlage bei der derzeitigen konjunkturellen Lage?

Antwort: Diese Artefakte haben Jahrtausende überdauert, und ständig an Wert gewonnen.

Frage 3: Gewährleisten sie mir auch jegliche, gesetzlich vorgeschriebene Garantieansprüche?

Antwort: Sicher. Sie können Ihren Vertrag innerhalb von 24 Stunden gegen einen neuen umtauschen. Ein Leben lang.

Frage 4: Wollen sie mich für dumm verkaufen?

Antwort: Im Gegenteil. Sie werden sehen, durch dieses Artefakt werden sich ihre kulturellen Kenntnisse zwangsläufig vergrößern.

Frage 5: Haben sie eigentlich einen blassen Schimmer von dem, was sie erzählen=

Antwort: Ich bitte sie, ich habe studiert.

Frage 6: Ich kann das Klein gedruckte in ihrem Vertrag nicht lesen.

Antwort: Dann kann es ja nicht so wichtig sein.

Frage 7: Also ich muss das ganze erst einmal mit meiner Frau besprechen.

Antwort: Kommen sie, manchmal muss man eben kurzfristig selber Entscheidungen treffen, um Erfolg zu haben.

Frage 8: Sollte etwas schief gehen, werde ich sie verklagen!

Antwort: Das stellt kein Problem dar. Für solche Fälle sind wir versichert.

Frage 9: Und sie behaupten wirklich, 100% ihrer Kunden sind mit ihnen zufrieden? Das fällt mir schwer zu glauben!

Antwort: Ich habe ihnen doch gar keine konkreten Zahlen genannt.

Frage 10: Ich weis nicht...außerdem habe ich gerade keinen Stift dabei, um die Verträge zu unterzeichnen.

Antwort: Kein Problem. Ich könnte ihnen zum Beispiel einen attraktiven Kugelschreiber anbieten.

Nach einer kurzen Fahrt durch die Wüste erreichst du endlich die Ausgrabungsstätte. Dort bemerkst du, dass der **Aufkleber** an der Kiste überklebt worden ist. Benutze den **Benzinkanister** um den Aufkleber vorsichtig zu lösen. Es kommt ein Aufkleber mit der Aufschrift **SamTec** zum Vorschein. Fahre noch einmal zum **Airport** und wähle die Nummer der Auskunft, um die **Adresse der Firma SamTec** heraus zu bekommen und fahre anschließend dahin.

SamTec, Al Gaish Street 46

Du siehst gerade noch einen der Schuldeneintreiber in das Gebäude verschwinden und folgst ihm. In der Empfangshalle fragst du die **Dame** nach Peter Wonciek. Sie kennt ihn, weis allerdings nicht, wo er sich zur Zeit aufhält. Doch der Chef **Adrian Brander** könnte es wissen. Dieser wäre aber zu beschäftigt, um Gäste zu empfangen. Schau dir die **Pinnwand** an und entdecke die **Stellenanzeige**. Rede noch einmal mit der **Empfangsdame** über die Stellenanzeige. Sie lässt dich nun passieren. Benutze den **Aufzug** auf der rechten Seite.

Oben angekommen, belauschst du ein Gespräch zwischen den beiden **Schuldeneintreibern** und **Adrian Brander**. Da du nicht entdeckt werden willst, verlässt du den Raum wieder. Von der Empfangsdame erfährst du, dass Peter Wonciek nun Feierabend hat und in sein Hotel zurückgekehrt ist. Du machst dich sofort auf den Weg zu ihm. Von ihm erfährst du nun, von einer archäologischen Ausgrabungsstätte des Pharaos Echnaton und was Peter mit der ganzen Sache zu tun hat. Weiter erfährst du von einem Kristall mit seltsamen Eigenschaften. Nach einem langen Gespräch bekommst du das **Notizbuch** mit den Aufzeichnungen von Peter Wonciek.

Akt 3

Eingangsraum

Kurz nachdem du den Eingang zum Grab betreten hast, wird die Bodenplatte über dir verschlossen. Es sind wieder die beiden Gorillas **Jack Johnson** und **John Jackson**. Sie haben dich mit voller Absicht hier eingesperrt. Auf die Frage, wer ihr Auftraggeber ist, erhältst du keine Antwort. Also gehst du weiter in das Grab hinein. Hier ist es Stock finster. Doch dir fällt ein, dass du noch zwei Streichhölzer hast. Als du das erste anzündest und dich im Raum umsiehst, erschrickst du erst einmal vor einer Anubisstatue. Das Streichholz erlischt. Mit dem zweiten entdeckst du eine **Taschenlampe**, die sogar noch funktioniert. Rechts vom Ausgang entdeckst du im Strahl der **Taschenlampe** eine **Fackel**. Doch leider hast du keine Streichhölzer mehr. Schau dich weiter um und entdecke vor dir auf dem Boden einen **kleinen Stein** und ein **rankendes Gewächs**. Gehe anschließend in den Raum links von dir.

Links vom Durchgang befindet sich eine **Kiste**, die du öffnest. Dort nimmst du ein **Seil** und einen **Schraubendreher** heraus. Kehre wieder in den ersten Raum zurück und gieße den **Benzinkanister** über die **Fackel**. Benutze nun den **Schraubendreher** mit der **Fackel** und anschließend gleich den **Stein** darauf. Es entsteht ein Funke und die Fackel brennt. Nun hast du Licht und kannst die Taschenlampe ausschalten.

Bei Licht siehst du nun verschiedene Symbole auf den Bodenplatten. Gehe wieder links in den Raum. Hier entfernst du erst einmal die **Absperrstange**. Nun solltest du einen Blick in das **Notizbuch** werfen. Lies die Seite „Raum des Anubis“ sorgfältig durch.

Raum des Anubis

Anubis braucht eine Opfergabe. Du hast die Wahl zwischen **Oscar** und des **rankenden Gewächses**. Lege eines davon zwischen die Füße der Anubisstatue und berühre dann das Halsband. Die Pflanze wird zu Asche. Gehe auf eine Bodenplatte zu und du bemerkst ein klickendes Geräusch.

Nur in welcher Reihenfolge soll man die Bodenplatten betätigen? Schau noch einmal in das Notizbuch. Auf der übernächsten Seite wird Echnaton beschrieben. Darauf befinden sich die Hieroglyphen des Namens Echnaton.

In dieser Reihenfolge musst du die Bodenplatten betreten. Allerdings gibt es bei der 3. Bodenplatte ein Problem, da du jede nur einmal betreten darfst. Beschwere den **Schuh** mit dem **Stein**. Dann beginne mit der 1. Bodenplatte. Gehe in den Raum des Anubis und betritt die 2. Bodenplatte. Wieder zurück und wirf den beschwerten Schuh auf die 3. Bodenplatte.

Angle ihn danach mit Hilfe der Absperrstange wieder und trete auf die 4. Bodenplatte mit dem Vogelsymbol im Raum des Anubis. Wieder zurück und die 5. Bodenplatte mit dem Wellensymbol betreten. War alles richtig öffnet sich links vom Durchgang eine Kachel.

In dem Geheimfach befinden sich ein **Steinquader** und ein **verschmutzter Schlüssel**. Mit dem **Teppichfetzen** reinigst du den **Schlüssel**. Gehe wieder in den Durchgang.

Raum des Anubis

Rechts vom Durchgang benutzt du den **Schraubendreher** oder die **Absperrstange** an der **bröckeligen Wand** und legst so eine **Linse** frei. Du hörst nun jedes mal ein Klicken. Benutze den **gespiegelten Schlüssel** mit der **Linse**. An der **Säule** im Bildvordergrund links ist eine **Öffnung** zu sehen. Darin befindet sich ein weiterer **Steinquader**.

Wende dich nun der Anubisstatue zu und schau dir die Symbole am Sockel an. Es ist ein einfaches Schiebepuzzle. Du musst immer einen Steinquader in den linken Spalt einsetzen, um die Reihe zu verschieben.

1. **Reihe: Steinquader mit Halbkreis, Steinquader ohne Symbol, Steinquader ohne Symbol, Steinquader ohne Symbol, Steinquader mit Halbkreis, Steinquader mit Federteil**
2. **Reihe: bleibt unberührt**
3. **Reihe: Steinquader mit Kreis im Kreis, Steinquader ohne Symbol, Steinquader mit Quadrat, Steinquader ohne Symbol, Steinquader mit Kreis im Kreis, Steinquader mit Federteil**

Wenn du es geschafft hast, bewegt sich die Anubisstatue auf die Seite und gibt einen Gang frei. In der Zwischenzeit versuchen John Jackson und Jack Johnson ihren Chef zu erreichen, um über die Ereignisse zu berichten. Allerdings sind beide nicht gerade die Klügsten und brauchen erst mehrere Versuche, um den Chef Adrian Brander zu erreichen. Sie sollen dafür sorgen, dass Julian Hobler nie mehr aus der Grabstätte entfliehen kann. Bevor du nun weiter gehst nimmst du den **Schlüssel** wieder an dich.

Kristallraum

Gehe durch den Raum nach links und benutze den **Schlüssel** am **Armband**. Du bekommst einen **Stab**. Schau wieder in das **Notizbuch**. Du liest, das am **Großen Aton-Tempel die Sonne aufgeht** und am **Palast untergeht**. Suche nun die Symbole für die Bauwerke. Der **Große Aton-Tempel** hat die **Sonnenscheibe** und der **Palast** das **Auge**.

Stecke den **Stab** in das **Loch** und stelle dort die **Sonnenscheibe** ein. An der Säule stellst du die **Minutenscheibe** auf das **Auge** ein. Ein Lichtstahl kommt durch die **Öffnung** durch die Decke. Benutze das **Seil** mit dem **Stab** und wende es auf die **Deckenöffnung** an. Du bist wieder frei.

Akt 4

L´Hotel, Port Said Street 75

Dein erster Weg führt dich zu Peter Wonciek, um ihm über die Ereignisse im Grab zu berichten. Du stellst die Vermutung an, dass die beiden Gorillas und die Firma SamTec irgendetwas damit zu tun haben. Peter ist aber noch nicht überzeugt und so machst du dich zur Firma SamTec auf, um mehr in Erfahrung zu bringen.

SamTec, Al Gaish Street 46

Wieder siehst du John und Jack im Gebäude verschwinden. Gehe hinein und lies zunächst den **Zeitungsausschnitt**. Er berichtet über mutierte Fische im Nil. Rede ein wenig mit der **Empfangsdame**. Du erfährst, das SamTec eine Dachgesellschaft mehrerer Tochterunternehmen ist und sich auf chemische und pharmazeutische Produkte spezialisiert hat. Du fragst sie nach dem Zeitungsausschnitt und erfährst von einem stillgelegten Labor. Du erhältst die Adresse und fährst sofort dorthin.

Al Azhar Street

Leider ist die **Garage** verschlossen daneben befindet sich eine Abdeckung. Vielleicht kann dir **Schlemiel** dabei helfen. Schau dir noch die **Abwasserrohre** rechts vom **Gebäude** an. Von der **stinkenden Flüssigkeit** solltest du vielleicht eine Probe nehmen. Doch leider hast du nichts, wo du sie hinein füllen kannst. Also erst einmal zu **Schlemiel**.

Cairo International Airport, Oruba Road

Frage **Schlemiel** ob er weis, wie man Stahl-Garagentore mit Drehstromaggregaten knackt und verspreche ihm 10% der Beute. Du erhältst sogleich eine **Anleitung**. Kehre zum Labor zurück.

Al Azhar Street

Öffne die Abdeckung mit dem Schraubendreher und verbinde die Dioden mit den roten Drähten so, dass ein Stromkreislauf entsteht. (Siehe Screenshot – Beispiele) Hier ist ein Zufallsgenerator am Werk.

Das **Garagentor** ist nun einen Spalt offen und du kannst hinein. Auf dem Regal links liegt ein **Laborkittel**, den du einsteckst. Öffne den **Deckel** an der **Maschine**. Du stellst fest, dass dort eine Autobatterie fehlt. Den **Hebel** kannst du zwar betätigen, doch tut sich nichts. Öffne die **Kiste** neben der Tür und nimm das **Reagenzglas** heraus. Öffne nun die Tür und gehe hinein.

Büro von John Jackson und Jack Johnson

Betrachte das **Plakat** an der Pinnwand. Leider kannst du kein französisch. Aber den **pinkfarbenen Notizzettel** steckst du ein und liest ihn. Es ist der Merktzettel für die Kombination des **Tresors**. Bei der Rechenaufgabe kann ein Zufallsgenerator am Werk sein. Die Lösung ist aber identisch. Die Tresorkombination lautet:

4, 5, 6, 2

Öffne den **Tresor** und nimm die **vertraulichen Dokumente** an dich. Öffne noch die **Schublade** des Schreibtischs von Johnson und nimm die **Keycard** an dich. Verlasse nun das Labor, um eine Autobatterie zu besorgen.

Truckverleih

Öffne die **Motorhaube** des **grünen Lastwagens** und nimm eine **Autobatterie** und einen **Benzinkanister** an dich. Der Verkäufer erlaubt dir die Autobatterie mitzunehmen unter der Bedingung, dass du sie wieder bringst. Kehre zum Labor zurück.

Al Azhar Street

Geh zur **Maschine** und setze die **Autobatterie** in den **Deckel** ein. Nun kannst du den **Hebel** benutzen und das Abwasser hört auf zu fließen. Gehe hinaus und nimm vom **tropfenden Abwasser** eine Probe mit dem **Reagenzglas**. Wenn du willst, kannst du **Oscar** mutieren lassen. Dann musst du erneut eine Probe nehmen. Kehre nun zu Peter Wonciek zurück, um von deinen Entdeckungen zu berichten.

L´Hotel, Port Said Street 75

Nun zeigst du **Peter Wonciek** die **vertraulichen Dokumente** und die **Probe aus dem Reagenzglas**. Peter genehmigt sich einen Schluck davon. Und tatsächlich zeigt die Flüssigkeit auch bei ihm Wirkung. Ihm wächst ein zusätzliches Ohr. Endlich glaubt Wonciek, dass SamTec mit der Sache zu tun hat. Doch er will noch mehr Beweise und bittet dich in der Firma an den Zentralrechner zu gehen, um weitere Informationen zu sammeln. Das Passwort für den Rechner lautet „**ON**“. Um in das Gebäude zu gelangen benötigst du die **Keycard** aus der Schublade von Johnson. Das Kennwort dafür kann die Peter nennen.

SamTec, Al Gaish Street 46

Als du versuchen willst, den Sicherheitsbereich der Firma zu betreten, kommt **Dr. Seltsam**. Es wäre doch eine gute Idee sich als ihn zu verkleiden. Doch leider fehlt dir noch die passende **Nasenbrille**. Kehre noch einmal zu Hotel zurück und frage den **Rezeptionisten** danach. Du erhältst die passende **Nasenbrille**. Frage ihn auch nach der Nummer der **Auskunft 850820**. Denn als du erneut versuchst ihn den Security-Bereich zu kommen, merkt die **Empfangsdame**, dass du nicht **Dr. Seltsam** bist. Du musst sie irgendwie ablenken. Fahre zu **Schlemiel**. Bevor du mit ihm redest, benutzt du den **Schnürsenkel mit Unterlegscheibe** und rufst die Auskunft an. Frage nach der Nummer der Firma SamTec. Nun sprich **Schlemiel** an und erzähle ihm, dass unter der genannten Nummer jemand Interesse an seinen Optionen hat. Die **Empfangsdame** ist nun abgelenkt und du kannst mit der Verkleidung aus **Kittel** und **Nasenbrille** den Sicherheitsbereich betreten.

Sicherheitsbereich

Zunächst legst du deine Verkleidung wieder ab. Öffne die **Kiste** mit der Aufschrift „Kann ungesund sein!“ Es enthält **mutiertes Riesenobst**. Du kannst aber nichts davon nehmen. Vom Regal im Flur nimmst du das **Faxgerät** und gehst weiter in Richtung Labortüren. Dort hebst du das **Buch „Rätsel und Knocheien“** auf und schaust dir das **Rätsel „Die Fee im Traum“** näher an. Öffne dann die Tür zum Labor 1.

Labor 1

Währenddessen erfährt der Chef, dass du in den Sicherheitsbereich eingedrungen bist. Nimm vom Regal rechts den **Hammer** und schau dir das **Fadenstrahlrohr** an. Auf dem **Computer** ist ein Zak McKraken Spiel, doch du hast dafür keine Zeit. Der **Wagen** im Vordergrund ist mit einem **Keil**

gesichert, den du mit bloßen Händen nicht entfernen kannst. Geh weiter nach links. Auf der **Magnetpinnwand** steht nichts wichtiges. Rede ausführlich mit dem **Wissenschaftler Dr. Bunsen**. Frage ihn nach dem Computer und Peter Wonciek. Zeige ihm das **Rätselbuch**. Er liebt Rätsel und bittet dich, eines heraus zu suchen. Wähle das Rätsel „**Die Feen ihm Traum**“. Der **Wissenschaftler** will sich sofort an die Aufgabe machen. Öffne nun die nächste Tür zum Labor 2.

Labor 2

Im Labor siehst du den Wissenschaftler verzweifelt an deiner Rätselaufgabe an der Tafel stehen. Er ist nicht ansprechbar. Nimm vom Regal das **Papier** und kehre in das Labor 1 zurück.

Labor 1

Nun kannst du den **Zentralrechner** benutzen. Peter Wonciek sagte, das Passwort lautet „**ON**“. Im Computer steht „**NO**“. Nun musst du die richtigen Tasten wie folgt drücken, um „**ON**“ einzugeben.

OFF – NO – F>FF – FFF>N – F>FF – OFF – NO – FFF>N – OFF – NO – FFF>N

Bestätige mit **Login**. Nun erscheint das Menü. Doch um die Dokumente auszudrucken fehlt dir noch ein Drucker. Schließe das **Faxgerät** an den **Computer** an und lege **Papier** ein. Leider brauchst das **Faxgerät** aber Thermopapier und somit kommt wieder kein Ausdruck. Gehe in den Flur und öffne noch einmal die **Kiste** mit der Aufschrift „Kann gesund sein“. Dieses mal nimmst du eine **Zitrone** mit und benutzt es mit dem **Papier**. Nun hast du **Thermopapier**, welches du in das **Faxgerät** einlegst. Der Druckvorgang startet. Doch im gleichen Moment erscheint einer der **Schuldeneintreiber** und du musst flüchten.

Julian läuft automatisch in Labor 2. Weiter geht es in den Flur und noch einmal in Labor 1 und von dort in Labor 2. An den Füßen des **Wissenschaftlers Dr. Bunsen** liegt nun ein **Schlüssel**, den du schnell aufhebst. Gehe durch die Tür in den Flur und schließe hinter dir die Tür mit dem **Schlüssel**. Leider wirst du doch erwischt, da der **Schuldeneintreiber** die andere Tür benutzt und du nicht schnell genug bist, den **Wagen** vor die Tür zu schieben und landen in einer Zelle.

Zelle

Die Zelle ist mit einer Sicherheitstür gesichert. Daneben befindet sich eine **LED-Leuchte**. Die Gegenstände in der Zelle interessieren dich zur Zeit nicht. Aber in der **Matratze** fällt dir eine **Erhebung** auf. Benutze den **Hammer** darauf. Im Inneren befinden sich ein **Tagebuch** und ein **Frequenzmultiplextüröffner**. Lies zunächst das **Tagebuch**. Ein Wissenschaftler wurde auch in diese Zelle gesperrt und mit einigen Hilfsmitteln dieses Gerät gebaut, um den Stromkreis des Türmechanismus zu umgehen damit sich die Tür von innen öffnen lässt. Damit der **Frequenzmultiplextüröffner** funktioniert, entfernst du aus der **Taschenlampe** die **Batterien** und setzt sie in das Gerät ein. Benutze nun die **LED-Leuchte**. Zufällig ist die richtige Frequenz schon eingestellt und du bist wieder frei.

Nun beginnt die Verfolgungsjagd wieder von Neuem. Gehe einmal durch Labor 1 und 2 und schließe hinter dir wieder die Tür zu Labor 2 mit dem **Schlüssel** ab. In Labor 1 kannst du den **Wagen** nun vor die andere Tür ziehen. Das sollte dir etwas Zeit verschaffen. Du nimmst automatisch die **Dokumente** aus dem **Faxgerät** an dich. Doch leider wartet schon der andere **Schuldeneintreiber** vor der Tür und schlägt dich nieder. Du wachst nach einer halben Stunde in einem dunkel Raum auf. Zum Glück hast du noch alle Gegenstände im Inventar und nimmst aus dem **Frequenzmultiplextüröffner** die **Batterien** heraus und steckst sie in die **Taschenlampe**. Schau dir das **Poster** an. Es ist nur mit Klebeband befestigt. Reiß es von der Wand und nimm das **Nachtsichtgerät**. Danach steige die **Treppe** nach oben. Du befindest dich wieder in der Zelle.

Doch leider sind die Batterien der Taschenlampe leer. Nimm die **Batterien** aus dem **Nachtsichtgerät** und setze sie in den **Frequenzmultiplextüröffner** ein und wende dich wieder der **LED-Leuchte** zu. Dieses mal musst du die Frequenz selbst einstellen. Der **obere rote Knopf** gibt die Frequenz an, und die **unteren roten drei Knöpfe** musst du drücken. Eine Lösung ist hier nicht möglich, da wieder ein Zufallsgenerator am Werk ist. Achte darauf, das der obere Knopf schnell blinkt.

Labor 2

Da du nicht an den beiden **Gorillas** vorbeikommst, musst du dir etwas einfallen lassen. Benutze den **Schuh** mit dem **Wasserhahn** im Bildvordergrund, um ihn zu füllen. Benutze anschließend den mit **Wasser gefüllten Schuh** mit den **Steckdosen** neben der Tür zum Flur. Die Sicherung fliegt hinaus und es wird dunkel. Wechsle die **Batterien** wieder in das **Nachtsichtgerät** und setze es auf. Nun bist

du klar im Vorteil, da dich die beiden **Schuldeneintreiber** nicht sehen können. Du kannst nun das SamTec Gebäude verlassen.

Du findest dich im L´Hotel wieder ein. An der Tür zu Peter Wonciek hängt eine Nachricht für dich. Der Professor ist wegen einer Pressekonferenz der Firma SamTec nach Monte Carlo gereist. Er schlägt vor, dass du in der Zwischenzeit das ägyptische Antiquitätenmuseum besuchen solltest. Also auf nach Monaco...

Fortsetzung folgt...

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jede Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).

<http://www.adventurespiel.net>