



ADVENTURE GAMES

ENTDECKT
DIE STORY

WALKTHROUGH DIE VULKANINSEL

**ACHTUNG! Dieses Walkthrough enthält Spoiler!!!
Benutzung auf eigene Gefahr.**

Wir beschreiben hier einen möglichen **Lösungsweg**. Es gibt aber mehrere Arten, wie ihr die Vulkaninsel spielen könnt. Insbesondere Kapitel 2, 3 und 4 beinhalten zwei alternative Handlungspfade. Beide sind in diesem Walkthrough enthalten.

Achtung: Viele Einträge lassen euch die Wahl, wie es weitergeht. Einige Gegenstände lassen sich auf unterschiedliche Weise nutzen und manche Rätsel könnt ihr in anderer zeitlicher Abfolge lösen. Manche dieser Varianten heben wir **grau** hervor. Ist ein Gegenstand oder eine Entscheidung essenziell für das Vorankommen, heben wir das **rot** hervor.

Im Spiel gibt es „**Charakter-Events**“, einmalige Ereignisse, die nur von einem einzigen Charakter ausgeführt werden. Ihr könnt sie also nicht beliebig wiederholen! Häufig habt ihr die Wahl, wer das Event erlebt. Manchmal führt jedoch der aktive Charakter automatisch die Aktion aus.

In der Kapitelüberschrift findet ihr die **Ortskarten**, die ihr im jeweiligen Kapitel besucht. *Kursive Ortskarten* sind optional. Neben den 20 großen Ortskarten gibt es auch 16 kleine Ortskarten. Für beide gilt: Ihr werdet in einem Durchlauf nicht alle sehen. Gleiches gilt für die Abenteuerkarten. z.B weil die Zeit nicht reicht oder ihr euch für einen bestimmten Handlungsstrang entscheidet. Das bedeutet aber nicht, dass ihr „falsch“ gespielt habt. Erst in einem zweiten Durchlauf seht ihr (fast) alles.

Zum Schluss noch ein paar Hinweise: Lest die Einträge der jeweiligen Ortskarten (A, B, #c2 etc.), wenn ihr sie erstmals erkundet. Befolgt stets die Anweisungen zu den diversen Plättchen.

Ach ja: **Easter-Eggs** oder den besten Weg zur optimalen **Punktzahl** beschreiben wir in diesem Walkthrough nicht!

Kapitel 1 - Mission (#M1): Erkundet die Schlucht

Ortskarten A, B, C, evtl. D, #a1, #a2

Besonderheit: In Kapitel 1 gibt es Einträge, durch die **Zeit vergeht**. Das Kapitelende wird eingeleitet, sobald **6x Zeit vergangen** ist. Meist deutet ein Eintrag an, wenn etwas Zeit benötigt, bevor ihr euch für eine Aktion entscheidet. Wählt also weise. Denn je nachdem, wie ihr spielt, werdet ihr manche der hier beschriebenen Passagen in eurem Abenteuer nicht entdecken (D, #a1 oder #a2), weil das Kapitel zuvor endet. Zur besseren Übersicht sind die entsprechenden Passagen **gelb** hinterlegt.

Ortskarte A: Ihr startet nach einer längeren Autofahrt beim Schluchteingang. Folgt den Aufbauanweisungen zu Ortskarte A. Geht zuerst zur Tafel (201). Damit schaltet ihr **Ortskarte B** frei (Dorf). Der Eintrag deutet an, dass es einige Zeit braucht, um dorthin zu gelangen. Behaltet das im Hinterkopf. Ihr bleibt aber vorerst am Schluchteingang und geht zum Auto (202). Dort findet ihr **Seil** (#10), **Klettergurt** (#11) sowie **4 Geld**. Kombiniert Seil und Klettergurt, um die **Ausrüstung zum Klettern** (#12) herzustellen. Nun seht ihr nach der Ziege **Cabrita** (204). Sie ignoriert uns und starrt lieber den Kaktus an. Ihr schaut euch daher den Schluchteingang (203) genauer an und erhaltet die **Kaktusfeige** (#13).

Achtung: Es gibt in Kapitel 1 zwei mögliche Verwendungen für die Kaktusfeige. Nur eine davon könnt ihr wählen! Danach ist die Kaktusfeige aus dem Spiel! In jedem Fall erhaltet ihr einen Hinweis. Gebt ihr **Cabrita** die Kaktusfeige, erhaltet ihr den **Hinweis angekaute Leihkarte** (#22). Aber zurück zum Schluchteingang. Da noch kein OK-Plättchen bei 203 liegt, verwehrt euch der kleine **José** den Durchgang. Sprecht daher direkt mit ihm (205). Er verspricht, euch durchzulassen, wenn ihr ihm dafür etwas Süßes von **Francisca** aus dem Dorf bringt. Damit geht ihr zu ...

Ortskarte B: Das dauert leider länger und **1 Zeit vergeht!** Beim Baum (101) gibt es eine Info zum Vulkanausbruch vor gut 100 Jahren und ihr hört mehrere Papageien. Beim Blick ins Geäst entdeckt ihr Papagei **Polli** (102). Sie gibt einen Hinweis auf die Zeit, zu der die Kirchturmuhren stehen bleiben wird.

Besitzt ihr außerdem noch die Kaktusfeige, könnt ihr sie **Polli** geben. Dafür erhaltet ihr den **Hinweis Pfeifsprache** (#80).

In der Kirche (105) werkelt **Pater Silvio**. Der ist aktuell aber zu beschäftigt, um mit euch zu sprechen. Also weiter zu **Francisca** (104). Die ist zum Glück weniger schweigsam und bietet euch drei Waren an. **Nehmt** in jedem Fall das **Mandelnougat** (#14) für **José**. Ihr könnt auch das

Trockenfleisch nehmen (#15) oder das **Fernglas** (#16). Für beides zusammen reicht euer Geld nicht.

Achtung: Es gibt in Kapitel 1 eine Möglichkeit, wie ihr an alle drei Waren kommt. Sammelt auf **Ortskarte D** (siehe unten) bei 402 die **Vulkanbeeren** (#26) ein und tauscht sie bei **Francisca** (104). Da auf dem Weg nach **Ortskarte D Zeit vergeht**, habt ihr aber für andere Dinge weniger Zeit! Ihr könntet die Vulkanbeere (#26) später aber auch anders verwenden ...

Geht nun zu **Gonzalez Haus** (103). Sie ist derzeit nicht da, aber ihr hört hinter der Tür ein Geräusch. Ihr könnt der Sache auf den Grund gehen (->332), wenn jemand von euch bei **Francisca** ist und sie ablenkt.

Achtung: Das dürfte Zeit kosten, wirft aber einen Hinweis ab. Wollt ihr rein (->432)? OK. Natürlich ist die Tür verschlossen. Mit den **Haarnadeln** (#17) von 303 auf **Ortskarte C** (siehe unten) kommt ihr aber sofort rein (->532). Ohne **Haarnadeln** (#17) folgt hingegen **Charakter-Event Sesam öffne dich** (#85). Wählt entweder **Cathaysa** oder **Jerome**! Bei Erfolg heißt es: **1 Zeit vergeht**. Na, immer noch interessiert?

Ortskarte #a1: In **Gonzalez Haus** (103) gibt es 3 Orte zu untersuchen. Auf dem Regal (151) findet ihr einen **edlen Behälter** (#20). Leider ist der mit einem dreistelligen Code verschlüsselt. Direkt beim Fundort gibt es einen Hinweis auf die zweite Ziffer (ZWEI). Untersucht dann den Couchtisch (152). Dort findet ihr nicht nur einen Hinweis auf die dritte Ziffer (ACHT), sondern auch ein zerrissenes **Stück Papier** (#40), auf dem ein Dreieck abgebildet ist. Die andere Hälfte birgt bestimmt die dritte Ziffer! Die findet ihr allerdings erst in Kapitel 2. Schaut anschließend noch das Bild an (153). Evtl. seht ihr diese Felsnadel nochmal im Spielverlauf.

Nun geht es zurück zu **José** (205) auf **Ortskarte A**. **Gebt ihm das Mandelnougat** (#14). Damit ist der Weg in die Schlucht frei!

Ortskarte C: Es dauert eine Weile und **1 Zeit vergeht!** Greift zuerst nach dem Glitzern im Wasser (303). So erhaltet ihr die **Haarnadeln** (#17). Damit könnt ihr in **Gonzalez Haus** (103), falls noch nicht geschehen. Nun rastet ihr aber erst einmal beim Feigenbaum (304). Dort findet ihr Spuren und **Hinweis Zigarettenschachtel (leer)** (#24). Auch der Geröllhaufen (302) lohnt einen Blick (->167), da ein weiterer Hinweis winkt. Es folgt **Charakter-Event Es rumpelt** (#88). **Jerome** ist erste Wahl. Zur Not gehen auch **Ayana** oder **Sato**, die aber jeweils verschüttet werden. Rettet sie unbedingt vor Kapitelende, indem ein anderer Charakter 302 erneut untersucht! Lohn der Mühen ist **Hinweis Notiz** (#21).

Habt ihr die **Ausrüstung zum Klettern** (#12), könnt ihr auch die Höhle (301) untersuchen. **Achtung:** Das kostet **viel Zeit**. Einerseits erhaltet ihr dort aber zwei weitere Hinweise. Andererseits schaltet ihr nur so den **zweiten Handlungsstrang in Kapitel 2** frei (siehe unten).

Ortskarte #a2: Geschafft, ihr seid oben. **2x Zeit vergeht!** In der **Höhle** (301) gibt es 3 Ort. Seht euch kurz die Feuerstelle (351) an. Spannender sind aber die anderen beiden Orte (352 und 353), an denen ihr den **Hinweis Höhlenmalerei** (#18) sowie den **Hinweis blaue Feder** (#19) findet. **Achtung:** Ihr könnt bei Kapitelende nur dann in der Höhle Zuflucht suchen, wenn sie schon ausliegt. Sonst kommt dieser Ort aus dem Spiel!

Es bleibt noch der Ausgang der Schlucht (305). Dort geht es weiter zu ...

Ortskarte D: Auch hier heißt es: **1 Zeit vergeht!** Je nachdem, ob ihr **Gonzalez** Haus, sowie Höhle und Geröllhaufen untersucht habt, kann es sein, dass Kapitel 1 bereits jetzt endet und ihr nur einen kurzen Blick darauf erhaltet, was es hier vielleicht hättet entdecken können. Habt ihr hingegen noch Zeit, geht ihr zuerst zum Vulkanbeerenbusch (402) und schnappt euch die **Vulkanbeeren** (#26). Die könnt ihr entweder für später aufheben oder bei **Francisca** gegen die Ware eintauschen, die euch noch fehlt. Beim Pfad (403) findet ihr **Hinweis Sandale** (#29), die **gut gegen Mücken ist**. Es gibt später aber noch weitere Möglichkeiten, die Sandale zu finden. An der oberen Schluchtkante (405) erkennt ihr ein paar Gestalten. Mit dem **Fernglas** (#16) bekommst du auch noch eine geheime Botschaft mit. Nun zum Felsbogen (404). Da oben ist ein verängstigter kleiner Hund! Den lockt ihr entweder mit der **Tüte mit Trockenfleisch** (#15) oder mit **Hinweis Sandale** (#29) herunter. Nutzt ihr letztere, bleibt sie weiter im Spiel. Hündchen **Nacho** büxt gleich wieder aus, hinterlässt euch dabei aber sein **Hundehalstuch** (#23). Das tosende Meer (401) macht den Strand unsicher. Dort folgt ein weiteres **Charakter-Event**. Nur **Ayana** kommt sicher nach unten und beobachtet etwas auf dem Meer! Allerdings heißt es erneut: **1 Zeit vergeht!**

Sobald euer Zeitmesser 6x vorangeschritten ist, bricht der vorhergesagte Sturm los und beendet Kapitel 1. Sollte ein Charakter noch auf #a1 oder #a2 stehen, könnt ihr dort aber ggf. noch nicht untersuchte Orte abklappern. Schließlich müsst ihr euch aber entscheiden, ob ihr in der **Kirche** (->249) oder der **Höhle** (->149) Schutz sucht. Mit ->444 endet Kapitel 1.

Kapitel 2/Höhle - Sammelt weiter Hinweise, hilft den Einheimischen

Ortskarten A, C, E, F, G, H, #b1, #b3, #b4

Je nachdem, welchen Unterschlupf ihr am Ende von Kapitel 1 wählt, entdeckt ihr in Kapitel 2 die Umgebung entweder von der Kirche (#b1) aus (= Variante Kirche) oder vom Ausgang der Höhle (#b2) (= Variante Höhle). Die jeweils andere Ortskarte (#b1 oder #b2) ist damit unweigerlich aus dem Spiel! Einträge, die nur in einer der beiden Varianten vorkommen, sind blau. Auf Seite 8 beschreiben wir **Variante Kirche** (->527). Los geht's mit **Variante Höhle** (->327). Der alte Ausgang ist versperrt. Zum Glück baumelt ein Seil am Ende der Höhle. Ihr kommt raus auf ...

Ortskarte #b2: Ihr habt nicht die leiseste Ahnung, wo ihr seid. Daher erhaltet ihr den **Auftrag: Findet zurück ins Dorf**. Anschließend lest ihr ->238. Schaut unbedingt nochmal zurück (551). So erhaltet ihr wieder ein **Seil** (#10). Geht danach zu 552. Aha, da ist ein verdeckter Weg zu **Ortskarte G!** Geht aber zuerst zu 553 und damit hinunter zum Meer. Alternativ gelangt ihr dort später auch von Ortskarte G (604) aus hin. Auf dem Weg zum Meer entdeckt ihr etwas im Wasser und erhaltet ggf. die **Sandale** (#29), falls ihr sie noch nicht besitzt. Nun kommt ihr zu ...

Ortskarte #b3: Nach einem kurzen Blick in die Schlucht (**Ortskarte H**) fragt das Spiel, ob auf #b3 ein OK-Plättchen liegt. Da ihr euch zuvor brav 553 angesehen habt, lest ihr bei ->513 weiter. Schwimmt zum Glitzern, taucht und ... na was ist denn das? Dem sich nähernden Fischkutter taucht ihr davon (->713). So bleibt ihr unentdeckt, hört aber noch **Ofelia** fluchen. Am Strand angelangt nehmt ihr euch **Hinweis wasserdichte Metallbox** (#30). Die kriegt ihr mit den **Haarnadeln** (#17) oder später mit dem **Brecheisen** (#78) auf. Letztere gibt es allerdings erst in **Kapitel 3!** Dadurch erhaltet ihr eine **wertvolle Statue** (#74). Als nächstes untersucht ihr den Strand (453) und findet dort etwas Nützliches: den Tennisball **Ms Winston** (#48) und einen **Fahrraddynamo** (#42). Werft noch einen Blick auf 451 und 452, dann geht es wieder hinauf zu ...

Ortskarte G: Über steile Treppen kommt ihr bei 604 an. Bei 601 rauscht ein kühles Bächlein den Hang hinab. Merkt euch das für später. Bei 605 findet ihr einen **Infusionsschlauch** (#36) am Steinmännchen. Sprecht nun den Einsiedler **Grimaldo** an (602). Neben seiner Hütte (603) entdeckt ihr eine Autobatterie! Doch derzeit rückt er sie nicht raus. Später hingegen ... Als nächstes geht ihr Richtung Vulkan (606). Dort wartet ein weiteres **Charakter-Event**. Egal, für welchen Charakter ihr euch entscheidet, ihr erfahrt, dass Professor **Abréu** etwas mit euch im Schilde

führt. Und dass ihr möglicherweise besondere Fähigkeiten habt. Oder eine lebhaftere Fantasie ... Damit bleibt nur noch der Weg ins Unterdorf (607). Bevor ihr verschwindet, raunzt euch **Grimaldo** zu, dass José verschwunden ist und ihr erhaltet einen weiteren **Auftrag: Findet José!** Wo ihr schon einmal da seid, befragt ihr dazu gleich **Grimaldo**. Der ist mittlerweile genervt, wäre aber bereit, euch zu helfen, wenn ihr ihm wiederum helft. Erinnert ihr euch an die flackernden Glühbirnen? Leider fehlt euch dafür aber noch ein Gegenstand. Also los zu ...

Ortskarte F: Ihr kommt den Wanderweg (506) herunter und gelangt so ins Oberdorf. Seht euch zuerst beim Steingebäude um (504). Da ist einiges seltsam. Derzeit kommt ihr zwar noch nicht rein. Beim Verlassen entdeckt ihr aber einen Laster. Merkt euch das für später. Als nächstes ist das einfache Haus mit Koppel dran (503). Dort findet ihr ebenfalls keine Spur von **José**, dafür aber **Hinweis Brief (#47)**. Weiter geht es zum **bunten Haus (502)**. Dort trifft ihr **Fancisca** wieder, die euch ein paar Infos mitteilt. Leider weiß auch sie nicht, wo **José** ist. Dafür findet ihr ein **Windrad (#45)**. Bevor ihr den Weg nach unten nehmt (501), geht noch zum Holzhaus (505). Dort wohnt die Polizistin **Teresa**, die aber derzeit nicht daheim ist. Stattdessen bellt euch ihr Wachhund an. Mit der **Tüte mit Trockenfleisch (#15)** oder dem **Hundehalstuch (#23)** könnt ihr das Tier beruhigen. Lest ->449. Damit gelangt ihr in den kleinen Garten zu ...

Ortskarte #b4: Der riesige Hund (651) ist euch zwar einigermaßen wohlgesonnen, lässt euch aber noch nicht ins Haus (652). Merkt euch das und kommt in **Kapitel 3** wieder. Schaut euch nun die Pflanzen (653) an. Ihr findet ein weiteres **Stück Papier (#54)**! Zusammen mit dem anderen **Stück Papier (#40)**, das ihr bereits besitzt, habt ihr nun alle Ziffern für den Code des **Edlen Behälters (#20)**: Lest ->72820 und ihr erhaltet Hinweis **Liber Avium (#35)**. Nun geht es zurück zu Ortskarte F. Dort nehmt ihr den **Weg zum Unterdorf (501)** und damit ...

Ortskarte E: Damit ist der Auftrag, ins Dorf zurück zu finden, erledigt. Oh je, **Gonzalez Haus (172)** ist völlig zerstört! Beim Stöbern in den Ruinen findet ihr **zwei Seilzugrollen (#41)**. Der Baum (174) hat den Sturm ebenfalls nicht unbeschadet überstanden. So liegt nun ein Ast vor dem Kirchenportal (173). Übrigens, die Uhr zeigt 5 vor 3. Woher zum Geier wusste Polli **das? Über einen Seiteneingang kommt ihr in die Kirche**. Geht zuerst heimlich rein (->373). Ihr belauscht **Pater Silvio**, bei Selbstgesprächen. Klopft nun höflich an die Tür (->273). **Pater Silvio** öffnet die Tür, ein Bein in **Bandagen**. Er hat eine Bitte: Entfernt den Ast vom **Kirchenportal**. Außerdem erzählt er, dass auf dem Dorfplatz **Teresa** und

Manuel sind, die nach **José** suchen. Das wisst ihr ja schon von **Grimaldo**. Sprecht nun nacheinander zuerst mit **Manuel** (175) und dann **Teresa** (176). Beide haben weitere Infos für euch. Von der Polizistin erhaltet ihr zudem den **Auftrag: Hinweise für Teresa** (#38). **Kümmert euch** zuerst um den Ast. Kombiniert dazu das **Seil** (#10) mit den **zwei Seilzugrollen** (#41). Ihr erhaltet einen **improvisierten Flaschenzug** (#44). Den setzt ihr beim Baum (174) ein, um einen guten Hebel zu haben. Aus Dankbarkeit schenkt euch **Pater Silvio** eine **Flasche Rotwein** (#37). **Lest außerdem** weiter bei ->188. **Pater Silvio** hat noch einen kleinen Auftrag, ein **Päckchen für Grimaldo** (#34).

Achtung: Wenn ihr das sofort erledigt, endet Kapitel 2! Damit euch keine Infos, Charakter-Events oder Gegenstände entgehen, stellt daher sicher, dass ihr in Kapitel 2 alle anderen Orte untersucht bzw. alles getan habt, was ihr wollt, bevor ihr **Grimaldo** sein Päckchen liefert! So erfahrt ihr einiges über die Hintergründe, wenn ihr Folgendes kombiniert: **Teresa** (#38 mit #18-#24, #29, #30, #35, #47, #80), **Manuel** (#20, #24, #29, #30, #35, #47, 175 mit 175) oder **Francisca** (#33, #47, #48, #50 mit 502).

Geht nun zu 171 und stattet folgenden Orten noch einen Besuch ab:

Ortskarte A: Beim Auto (242 (wegen 202 + 40 Sturmschäden)) gibt es ein **Charakter-Event**. Egal, wen ihr wählt, ihr erhaltet eine interessante Vision. Nun geht's in die Schlucht zu ...

Ortskarte C: Beim Feigenbaum (344 = 304 + 40 Sturmschäden) wartet das nächste **Charakter-Event**. Wählt **Sato**, ggf. **Ayana** oder **Cathaysa**. Nun aber hoch zu **Grimaldo** und damit ...

Ortskarte G: **Erinnert ihr euch an die flackernden Glühbirnen?** Kombiniert jetzt **Fahrraddynamo** (#42) und **Windrad** (#45) und ihr erhaltet das **Minikraftwerk** (#46). Das wiederum kombiniert ihr mit dem Bach (601). **Dankbar** gibt euch **Grimaldo** die **Autobatterie** (#52).

Achtung: Die Erstaufgabe der Vulkaninsel enthält hier einen Fehler! Es fehlt Eintrag **46691**, der euch auf **46601** verweisen sollte. Ihr könnt das **Minikraftwerk** (#46) also auch in Kapitel 3 am Bach installieren!

Jetzt liefert ihr das **Päckchen für Grimaldo** (#34) aus. Er gibt euch nicht nur ein Stück vom **Hefezopf** (#43) ab, der Zucker hilft auch seiner Erinnerung auf die Sprünge und er erzählt euch, wo er zuletzt **José** gesehen hat: ->765. Weiter geht es bei -> 377. Eilig bringt ihr **José** zurück ins Dorf, wo ihr letztlich vor eine folgenschwere Wahl gestellt werdet: Unterstützt ihr **Francisca** (->865) oder seht ihr draußen nach dem Rechten (->965)? Wofür ihr euch auch entscheidet, **Kapitel 2** endet mit ->565.

Kapitel 2/Kirche - Sammelt weiter Hinweise, helft den Einheimischen

Ortskarten A, C, E, F, G, H, #b1, #b3, #b4

Habt ihr euch am Ende von **Kapitel 2** für die Kirche (->527) als Unterschlupf entschieden, wacht ihr auf in ...

Ortskarte #b1: Seht euch zuerst die Fußspuren an (752). Ihr findet den **Hinweis Sandale** (#29), falls ihr sie nicht bereits habt (erinnert ihr euch an Ortskarte D)? Sprecht nun **Pater Silvio** an (753) und geht dann zum Kirchenportal (751). Da es durch einen Ast blockiert ist, steigt ihr über ein Fenster und kommt heraus auf ...

Ortskarte E: Oh je, **Gonzalez Haus** (172) ist völlig zerstört! Beim Stöbern in den Ruinen findet ihr **zwei Seilzugrollen** (#41). Der Baum (174) hat den Sturm ebenfalls nicht unbeschadet überstanden. Von dort stammt der Ast vor dem Kirchenportal (173). Übrigens, die Uhr zeigt 5 vor 3. Woher zum Geier wusste **Polli** das? Egal. **Über einen Seiteneingang kommt ihr erneut in die Kirche.** Geht zuerst heimlich rein (->373). Ihr belauscht **Pater Silvio**, bei Selbstgesprächen. **Klopft nun höflich an die Tür (->273).** **Pater Silvio** öffnet euch, ein Bein in Bandagen. Aber das wusstet ihr ja schon. Er hat eine Bitte und eine Info für euch: **Entfernt den Ast vom Kirchenportal** und auf dem Dorfplatz sind **Teresa** und **Manuel**, sie sind auf der **Suche nach José**. Sprecht nun nacheinander zuerst mit **Manuel** (175) und dann **Teresa** (176). So erhaltet ihr den **Auftrag: Findet José!** (#33). Beide haben weitere Infos für euch. Von der Polizistin erhaltet ihr zudem den **Auftrag: Hinweise für Teresa** (#38). Wartet aber noch mit der Fragerei. Geht stattdessen zu 171 und damit zu ...

Ortskarte A: Beim Auto (242 = 202 + 40 (Sturmschäden)) gibt es ein **Charakter-Event**. Egal, wen ihr wählt, ihr erhaltet eine interessante Vision. Nun geht's in die Schlucht zu ...

Ortskarte C: Beim Feigenbaum (344 = 304 + 40 (Sturmschäden)) wartet das nächste **Charakter-Event**. Wählt **Sato**, ggf. **Ayana** oder **Cathay-sa**. Schaut als nächstes unbedingt bei der Höhle vorbei (341 = 301 + 40 (Sturmschäden)). Dort sammelt ihr das **Seil** (#10) wieder auf. Erkundet nun die Umgebung. Irgendwo muss **José** ja stecken. Also auf zu ...

Ortskarte F: Ihr kommt den Weg bei (501) hinauf und gelangt so ins Oberdorf. Seht euch zuerst beim Steingebäude um (504). Da ist einiges seltsam. Derzeit kommt ihr zwar noch nicht rein. Beim Verlassen entdeckt ihr aber einen Laster. Merkt euch das für später. Als nächstes ist das einfache Haus mit Koppel dran (503). Dort findet ihr ebenfalls keine

Spur von **José**, dafür aber **Hinweis Brief** (#47). Weiter geht es zum **bunten Haus** (502). Dort trifft ihr **Fancisca** wieder, die euch ein paar Infos mitteilt. Leider weiß auch sie nicht, wo **José** ist. Dafür findet ihr ein **Windrad** (#45). Bevor ihr den Weg nach oben nehmt (506), geht noch zum Holzhaus (505). Das ist das Haus von **Teresa**, die aber derzeit nicht daheim ist. Stattdessen bellt euch ihr Wachhund an. Mit der **Tüte mit Trockenfleisch** (#15) oder dem **Hundehalstuch** (#23) könnt ihr das Tier beruhigen. Lest ->449. Damit gelangt ihr in den kleinen Garten zu ...

Ortskarte #b4: Der riesige Hund (651) ist euch zwar einigermaßen wohlgesonnen, lässt euch aber noch nicht ins Haus (652). Merkt euch das und kommt in **Kapitel 3** wieder. Schaut euch nun die Pflanzen (653) an. Ihr findet ein weiteres **Stück Papier** (#54)! Zusammen mit dem anderen **Stück Papier** (#40), das ihr bereits besitzt, habt ihr nun alle Ziffern für den Code des **Edlen Behälters** (#20): Lest ->72820 und ihr erhaltet **Hinweis Liber Avium** (#35). Nun geht es zurück zu Ortskarte F. **Dort nehmt ihr den Weg hinauf** (501) und gelangt zu ...

Ortskarte G: Nach einer Weile erreicht ihr das Hochplateau. Bei 601 rauscht ein kühles Bächlein den Hang hinab. Merkt euch das für später. Bei 605 findet ihr einen **Infusionsschlauch** (#36) am Steinmännchen. Sprecht nun den Einsiedler **Grimaldo** an (602). Neben seiner Hütte (603) entdeckt ihr eine Autobatterie! Doch derzeit rückt er sie nicht raus. Später hingegen ... Als nächstes geht ihr Richtung Vulkan (606). Dort wartet ein weiteres **Charakter-Event**. Egal, für welchen Charakter ihr euch entscheidet, ihr erfahrt, dass Professor **Abréu** etwas mit euch im Schilde führt. Und dass ihr möglicherweise besondere Fähigkeiten habt. Oder eine lebhaftere Fantasie ... Damit bleibt der **Weg hinab zum Meer** (604), wo ihr ein Stück schwimmen müsst ...

Ortskarte #b3: Nach einer kurzen Beschreibung fragt das Spiel, ob auf #b3 ein OK-Plättchen liegt. War in Kapitel 1 **Ayana** bei Ort 401? Alternativ könnt ihr am Strand auch mit dem Fernglas (#16) zu 452 schauen. Oder ihr entdeckt mit guten Augen auch so Ort 513 im Meer. Falls ja, lest bei ->513 weiter. Ihr schwimmt erneut, diesmal bis zum Glitzern, taucht und entdeckt etwas. Dann nähert sich ein Fischkutter. Um euren Fund zu behalten, taucht ihr einfach davon (->713). So bleibt ihr unentdeckt, hört aber noch **Ofelia** fluchen. Am Strand angelangt nehmt ihr euch **Hinweis wasserdichte Metallbox** (#30). Die kriegt ihr mit den **Haarnadeln** (#17) oder später mit dem **Brecheisen** (#78) auf. Letztere gibt es allerdings erst in **Kapitel 3!** Dadurch erhaltet ihr eine **wertvolle Statue** (#74). **Als nächstes untersucht ihr den Strand** (453) und findet dort Nützliches:

Tennisball **Ms Winston** (#48) und einen **Fahrraddynamo** (#42). Werft noch einen Blick auf 451 und 452, dann geht es wieder hinauf zu ...

Ortskarte G: Über steile Treppen kommt ihr wieder bei 604 an. Bevor ihr verschwindet, raunzt euch **Grimaldo** zu, dass José verschwunden ist. Aber das wisst ihr ja bereits. Wo ihr schon einmal da seid, befragt ihr dazu gleich **Grimaldo**. Der ist mittlerweile genervt, wäre aber bereit, euch zu helfen, wenn ihr ihm wiederum helft. erinnert ihr euch an die flackernden Glühbirnen? Jetzt ist es Zeit, **Fahrraddynamo** (#42) und **Windrad** (#45) zu kombinieren. Ihr erhaltet das **Minikraftwerk** (#46). Das wiederum kombiniert ihr mit dem Bach (601). Dankbar gibt euch **Grimaldo** die **Autobatterie** (#52).

Achtung: Die Erstaufgabe der Vulkaninsel enthält hier einen Fehler! Es fehlt Eintrag **46691**, der euch auf **46601** verweisen sollte. Ihr könnt das **Minikraftwerk** (#46) also auch in Kapitel 3 am Bach installieren!

Nun geht es noch einmal hinunter ins Dorf zu ...

Ortskarte E: Kümmert euch jetzt um den Ast. Kombiniert dazu das **Seil** (#10) mit den **zwei Seilzugrollen** (#41). Ihr erhaltet einen **improvisierten Flaschenzug** (#44). Den setzt ihr beim Baum (174) ein, um einen guten Hebel zu haben. Aus Dankbarkeit schenkt euch **Pater Silvio** eine **Flasche Rotwein** (#37). Lest außerdem weiter bei ->188. **Pater Silvio** hat noch einen kleinen Auftrag, ein **Päckchen für Grimaldo** (#34).

Achtung: Wenn ihr das sofort erledigt, endet Kapitel 2! Damit euch keine Infos, Charakter-Events oder Gegenstände entgehen, stellt sicher, dass ihr in Kapitel 2 alle anderen Orte untersucht bzw. alles getan habt, was ihr wollt, bevor ihr **Grimaldo** sein Päckchen liefert! So erfahrt ihr einiges über die Hintergründe, wenn ihr Folgendes kombiniert: **Teresa** (#38 mit #18-#24, #29, #30, #35, #47, #80), **Manuel** (#20, #24, #29, #30, #35, #47, 175 mit 175) oder **Francisca** (#33, #47, #48, #50 mit 502).

Jetzt bleibt nur noch der Weg zu **Grimaldo** und damit ...

Ortskarte G: Dort liefert ihr das Päckchen für **Grimaldo** (#34) aus. Er gibt euch nicht nur ein Stück vom **Hefezopf** (#43) ab, der Zucker hilft auch seiner Erinnerung auf die Sprünge und er erzählt euch, wo er zuletzt **José** gesehen hat: ->765. Weiter geht es bei -> 377. Eilig bringt ihr **José** zurück ins Dorf, wo ihr vor eine folgenschwere Wahl gestellt werdet: Unterstützt ihr **Francisca** (->865) oder seht ihr draußen nach dem Rechten (->965)? Wofür ihr euch auch entscheidet, **Kapitel 2** endet mit ->565.

Kapitel 3 - Folgt Manuel und Ofelia, findet mehr über Gonzalez heraus.

Ortskarten ACEFGIJKLMN, #b1, #b2, #b3, #b4, #c1, #c2, #c3, #c4

Je nachdem, wofür ihr euch am Ende von **Kapitel 2** entschieden habt, ersetzt nun entweder **José** (#51) einen eurer Charaktere oder eben nicht. Es gibt hier kein Richtig oder Falsch. Die Geschichte, die meisten Gegenstände, die ihr findet, sowie Rätsel die ihr löst, bleiben prinzipiell gleich. Viele Orte und Einträge sind jedoch aus unterschiedlichen Perspektiven geschrieben. Wenn Gegenstände und/oder Rätsel nur in einem der beiden Erzählstränge vorkommen, heben wir dies **orange** hervor.

Besonderheit: In **Kapitel 3** gibt es Einträge, durch die die **Verdachtsleiste** steigt. Im Gegensatz zu Kapitel 1 endet Kapitel 3 aber nicht sofort, wenn Stufe 5 erreicht ist. Vielmehr wird dadurch ein Ereignis ausgelöst (->777). Anschließend kommt die Leiste aus dem Spiel. Es gibt allerdings mehr als 5 Einträge, die den „Verdacht“ steigen lassen, und es liegt ganz bei euch, in welcher Reihenfolge ihr diese Einträge findet (oder wie viele überhaupt). Daher kann es bei sorgfältiger Spielweise sein, dass ein Eintrag euch auffordert, die Verdachtsleiste auch nach dem Ereignis zu erhöhen. Ignoriert das in diesem Fall einfach.

Achtung: In **Kapitel 3** haben sich bei der Erstaufgabe ein paar Fehler eingeschlichen. Wir gehen im Folgenden davon aus, dass ihr **Hinweis Sandale** (#29) schon habt, **Fahrraddynamo** (#42) und **Windrad** (#45) zum **Minikraftwerk** (#46) verbunden sind und ihr die **Autobatterie** (#52) bereits besitzt. Falls nicht, lest oben in Kapitel 2, wie ihr an diese Gegenstände kommt. Beachtet außerdem folgende **Korrekturen:**

In der Erstaufgabe fordern euch die Einträge 465 und 665 auf, #b1, #b2 und #b3 in die Schachtel zu legen. Ignoriert das! Nur so kommt ihr auch in **Kapitel 3** an **Hinweis Sandale** (#29) und **Fahrraddynamo** (#42). Außerdem fehlt Eintrag 46691, der auf 46601 verweisen sollte. Und der Eintrag 694 muss auf 604 verweisen.

Habt ihr **Francisca** geholfen? Lest weiter bei ->265 (Anweisungen ausführen!), dann ->465. Ab jetzt ersetzt **José** einen eurer Charaktere!

Oder seid ihr hinausgelaufen? Dann lest ->365, anschließend ->665. Ihr erhaltet von **Teresa Tripröhring-Pillen** (#60). Die geben euch drei Möglichkeiten ein Charakter-Event mit einem weiteren Charakter zu erleben.

Die Abenteuerkarte **Neuer Status** (#57) verrät, auf welchen euch bereits zugänglichen Ortskarten sich etwas verändert hat. Seid ihr der bisherigen Lösung gefolgt, müsst ihr daher nicht erneut zu den Ortskarten C,

E, #b1, #b2 oder #b3. Andernfalls schaut oben bei den entsprechenden Einträgen in Kapitel 2 nach! Nun geht's aber los auf ...

Ortskarte F: Schaut zuerst zu 592 (=502 + 90 Neuer Status). Je nach eurer Entscheidung ist **Francisca** mehr oder weniger gesprächig.

Achtung: In der Erstaufgabe fehlt jeweils am Ende von ->878 und 978 folgender Text: „Viel Glück!“ Damit reicht sie euch #45, falls ihr sie noch nicht habt.

Weiter geht es bei 593 (=503 + 90 Neuer Status).

Ohne **José** (#51) ist hier nichts los. Spielt ihr hingegen mit **José** (->678), könnt ihr **Kiki** einsammeln. Dann kommt allerdings **Nacho** aus dem Spiel. Als nächstes steht das Steinhaus mit 594 (=504 + 90 Neuer Status) auf der Agenda. Dort erfahrt ihr einiges. Was hat **Gonzalez** nur vor? Außerdem erhaltet ihr **Taschenlampe** (#71), **Ofelias Notiz** (#82) und ggf. **Hinweis blaue Feder** (#19), falls ihr letztere nicht bereits aus der Höhle habt. Zudem steigt die **Verdachtsleiste um 1**. Damit bleibt noch **Terasas** Haus 595 (=505 + 90 Neuer Status). Da ihr ja schon zuvor in ihrem Garten wart, lest ihr ->548. 741 und 743 könnt ihr kurzhalten. 742 hingegen ist interessant.

Mit **José** (->148) könnt ihr **Nacho** einsammeln. Dann ist **Kiki** aus dem Spiel. In jedem Fall geht es dann weiter bei ->448. Natürlich seid ihr neugierig und lest ->348. Was soll denn das?!? Geht nun zu ...

Ortskarte A: Bei 294 (=204 + 90 Neuer Status) erfährt **José** (#51) von **Ca-brita**, dass sich eine Frau an eurem Auto zu schaffen gemacht hat (->135).

Ob er sich das nur ausgedacht hat? **Rasch** schaut ihr nach bei 292 (=202 + 90 Neuer Status). Tatsächlich! Es wurde sabotiert! Damit startet euer **Auftrag: Auto reparieren** (#32). Außerdem schnappt ihr euch den **leeren Benzinkanister** (#49). Wenn ihr bisher nach dieser Lösung gespielt habt, besitzt ihr bereits die **Autobatterie** (#52). Falls nicht, schaut in Kapitel 2 nach. Damit bleiben noch Keilriemen und Benzin. **Erinnert** ihr euch noch an den **Kleintransporter** bei 594 (=504 + 90 Neuer Status)? Also hoch zu ...

Ortskarte F: **Kombiniert** den **leeren Benzinkanister** (#49) mit 594 (=504 + 90 Neuer Status). Ob sowas wirklich funktioniert? Egal, nun fehlt noch der Keilriemen. Dazu müsst ihr zu ...

Ortskarte G: Ein Blick zum Vulkan bei 696 (=606 + 90 Neuer Status) und **Grimaldo** verrät euch, dass es dort Richtung Observatorium geht. Wo er schon in Gesprächslaune ist, **sprecht** **Grimaldo** gleich an bei 692 (=602 + 90 Neuer Status). **Er überreicht** uns den fehlenden **Keilriemen** (#31).

Mit besten Grüßen von ... **Manuel**??? Nun ja, was ihr habt, habt ihr. Werft nun noch einen Blick auf 691 (=601 + 90 Neuer Status).

Mit **José** (->451) fällt euch nur auf, dass das Wasser des Baches heißt ist. Ohne **José** hingegen entdeckt ihr eine Gestalt, die euch beobachtet! Dadurch steigt die **Verdachtsleiste um 1**. Jetzt geht's aber zu ...

Ortskarte C: Kombiniert den **Keilriemen** (#31) mit eurem **Auftrag: Auto reparieren** (#32). Lest dann ->130.

Endlich ist eure Mühle wieder flott! Damit sind zwei neue Ortskarten in eurer Reichweite: Observatorium (i) und Zoo (K).

Achtung: Spielt ihr mit **José** und begleitet euch **Nacho** (->158), dann besucht unbedingt noch einmal die Ruine von **Gonzalez** Haus (172) auf Ortskarte E. Dort findet der kleine Hund für euch das **Liber Canium** (#69)!

Puh, endlich geht's raus aus dem Dorf! Fahrt zuerst zu ...

Ortskarte i: Hier oben empfängt euch **Ellie** (702). Da sie derzeit allein ist, lässt sie niemanden ins Gebäude rein. Das merkt ihr euch für später. Nun geht es zum Radioteleskop (704). Dort schnappt ihr euch das **Ölkännchen** (#70) und justiert die Schüssel neu (->982). Danach werft ihr einen Blick aufs Observatorium (705). Durch eure „Reparatur“ lest ihr weiter bei ->782. Jetzt hört ihr ein Rauschen aus dem Inneren! Um mehr zu hören, müsstet ihr aber hinein. Und das geht nur, wenn ihr **Ellie** irgendwie ablenkt. Dazu später mehr ... **Als nächstes springt euch ein kleiner Nager an** (703) und ihr erhaltet einen **Marder** (#61).

Spielt ihr mit **José** (->882), erhöht ihr zudem die **Verdachtsleiste um 1**. Damit bleibt noch der Vulkan (706). Der löst ein **Charakter-Event** aus. Wen ihr auch wählt, euch beschleicht ein ungutes Gefühl! Also weiter zu ...

Ortskarte K: Vom Infostand (902) aus könnt ihr zu allen Orten. Seht euch zuerst das Dach des Häuschens genauer an. Ihr erhaltet den **UFO-Ballon** (#59). Außerdem entdeckt ihr eine Überwachungskamera. **Unterm Dach** steht zudem ein Eimer voll Knochen (901). Als ihr ein paar davon einsacken wollt, protestiert der Waschbär. Dann wird er allerdings von Moskitos abgelenkt. Zeit, den **Hinweis Sandale** (#29) bei 901 einzusetzen. Damit geht **Krocket** auf Großwildjagd und überlässt euch dankbar **mehrere Knochen** (#56). Sprecht ihn gleich noch direkt an (905). Es folgt ein **Charakter-Event**. Nehmt **Cathaysa** oder **Sato**, für weitere Hintergrundinfos. Als nächstes schaut ihr bei der Wasserwelt (903) vorbei. Spielt ihr mit **José** (->848), hat er Riesenspaß. Andernfalls trifft ihr erstmals auf **Gonzalez** und die **Verdachtsleiste steigt um 1**.

Nun geht ihr zum Papageiengehege (906). Das ist derzeit gesperrt und wird ebenfalls von Kameras überwacht. Die knipst ihr folgendermaßen aus: Geht erst zum Versorgungsgebäude (904). Dort belauscht ihr ein Telefonat zwischen **Kowalski** und dessen Boss. Außerdem faselt er etwas von Kabelsalat. Moment, das habt ihr schon einmal bei eurem Nager gehört! Also setzt ihr den **Marder** (#62) bei 904 ein. Der schaltet kurzerhand sämtliche Überwachungselektronik aus. Damit ist der Weg frei ins Papageiengehege (906). Lest dann ->858.

Ortskarte #c1: Die Kameras hier sind ebenfalls ausgefallen (654). Die Papageien halten dennoch Sicherheitsabstand zu euch (656).

Spielt ihr mit **José** (->958), erfahrt ihr hier einige Details und die **Verdachtsleiste steigt um 1**.

Schaut euch nun unbedingt die Falltür an (655). Im Vorratsraum gibt es nicht nur Hintergrundinfos, sondern ihr findet ein **Buch mit Falschgeld** (#75) sowie einen Benzinkanister. Damit sind zwei neue Ortskarten in eurer Reichweite: Pyramide (J) und Universität (L). Zuerst geht es zu ...

Ortskarte J: Nun sammelt ihr auf der Wiese (803) **einige dürre Zweige** (#58) ein. Beim Andenkenstand (801) unterhaltet ihr euch mit **Helena**.

Spielt ihr mit **José** (->621), überreicht euch **Helena** eine **Pyramide aus Glas** (#68) und die **Verdachtsleiste steigt um 1**.

Sprecht nun direkt mit **Helena** (802).

Ohne **José** erzählt sie euch einiges über **Abréu** und schenkt euch ein **Leintuch** (#72). **Außerdem steigt die Verdachtsleiste um 1**. Mit **José** (->358) ist das Gespräch weniger ergiebig.

Spielt ihr mit **José** und **Kiki**, lohnt es sich außerdem, wenn ihr der Pyramide (805) einen Besuch abstattet (->821).

Nun aber nichts wie rein in den Eingang (804). Freier Zugang zur Pyramide? Aber sicher doch! Allerdings ist **José** der Zutritt verboten. Ihr müsst also jemand anders hineinschicken. Dort löst ihr zwar automatisch eine Falle aus, aber das ist der einzige Weg zu ...

Ortskarte #c2: Der Durchgang (951) ist verschlossen. **Untersucht die Holzkiste** (953) und verschiebt sie (->558) anschließend. Leider ist es hier zu dunkel. Also benutzt ihr die **Taschenlampe** (#71) mit 953. Den Ausweg findet ihr zwar nicht, dafür aber eine **Diskette** (#66). Damit bleibt nur der **weiße Hund Indy** (952). Aha, bei Knochen wird er hellhörig. Schnitt zu ...

Ortskarte J: Wenn ihr von draußen an den Eingang (804) klopft, erhaltet ihr von **Helena** den Tipp (->648), dass **Indy** verrückt nach Knochen ist.

Fütterungszeit! Kombiniert **mehrere Knochen** (#56) mit **Indy** (952).

Achtung: In der Erstaufgabe hat sich auf **Abenteuerkarte 63** ein Fehler eingeschlichen. Im Gegensatz zum Text auf der Karte ist es sehr wohl möglich, Gegenstände mit der in der Pyramide gefangenen Person zu tauschen. Immerhin fällt ja Licht durch einen Spalt bei der Tür! Da passen auch ein paar Knochen durch.

Indy führt euch nicht nur nach draußen, sondern legt beim Buddeln auch noch ein **Brecheisen (#78)** frei, das euch noch nützlich sein wird! So bekommt ihr damit unter anderem **Hinweis wasserdichte Metallbox (#30)** auf und erhaltet die **wertvolle Statue (#74)**.

Damit geht es weiter zur Universität und ...

Ortskarte L: Sammelt beim Klavier (842) die **Goldmünze ein (#76)**. Spielt dann eine Runde mit dem Kater (841). Mit **José** erhaltet ihr das **grüne Wollknäuel (#64)** direkt. Dafür **steigt die Verdachtsleiste um 1**. Ohne **José** gebt ihr dem Kater **Ms Winston (#48)**. Keine Sorge, ihr behaltet die Karte und bekommt nun ebenfalls das **grüne Wollknäuel (#64)**. Weiter geht es in der Mensa (844), die derzeit leer ist. Mit **José** und **Nacho** trefft ihr immerhin auf den aufgebrauchten Koch ...

Im großen Hörsaal (843) lauscht ihr der Rede des Gouverneurs und verpasst dadurch knapp **Abréu**. Erneut **steigt die Verdachtsleiste um 1**. Zeit für eine ruhigere Umgebung in der Uni-Bibliothek (845) und damit ...

Ortskarte #c1: Sprecht zuerst **Aster** an. Sie kann euch zu einigen gefundenen Gegenständen weitere Infos geben (**Hinweis angekaute Lernkarte #22**, dann #22 mit 253 kombinieren; **Hinweis Liber Avium #35**, **Terasas Notizen #62**, **Liber Canium #69**). Geht dann zum Uni-Maskottchen **Waldo** (252). **Aster** gibt unfreiwillig den Hinweis, dass **Waldo** kitzelig ist. Seht dann bei den Bücherregalen nach (253).

Mit **José** geht es hier nicht weiter. Ohne ihn hingegen entdeckt ihr auf einem Regal eine Schriftrolle, die aber außerhalb eurer Reichweite ist. Wie war das noch mit **Waldo** ...? Also zurück zur Kuh. Kombiniert dort die **blaue Feder (#19)** mit **Waldo** (252) und ihr erhaltet das **Liber Canium (#69)**. Allerdings fliegt ihr auch aus der Bibliothek raus und **die Verdachtsleiste steigt um 1**. Damit seid ihr wieder auf ...

Ortskarte L: **Bevor ihr zu Abréus Büro geht**, macht ihr einen kleinen Umweg über das Observatorium ...

Ortskarte i: Kombiniert nun das **grüne Wollknäuel (#64)** mit den **dürren Zweigen (#58)**. Das **Yoda-Püppchen (#65)** überzeugt **Ellie** noch nicht. Also legt ihr noch eins drauf und kombiniert **Yoda (#65)** mit eurem **UFO-**

Ballon (#59). Ihr erhaltet die Karte **Die Aliens kommen** (#67). Als ihr das **Ellie** zeigt (702), ist sie hin und vor allem weg. Nun könnt ihr ins Observatorium (705 ->782 -> 682) und lauscht so einem **SETI-Funkspruch** (#81).

Ihr solltet jetzt alles abgeschlossen haben, was ihr noch machen wolltet. Denn nun geht es ein letztes Mal zurück zur Uni und damit ...

Ortskarte L: Knöpft euch jetzt **Abréus** Büro vor (846). Wenn ihr wollt, könnt ihr auch zuerst mit dem **Fernglas** (#16) nach oben schauen (846). Letztlich verschafft ihr euch aber mit Nachdruck (**Brechstange** #78 mit 846) Zutritt zu ...

Ortskarte #c4: Wenn ihr wollt, könnt ihr mit der **Diskette** (#66) eine Runde am PC zocken (851). Allerdings **steigt so die Verdachtsleiste um 1**. Als nächstes checkt ihr das Telefon (852). Dafür wird allerdings ein fünfstelliger Code benötigt. Den könntet ihr schon erahnen, da Pi mehrfach im Raum zu sehen ist. **Abréu** überlässt ja nichts dem Zufall. Einen eindeutigen Tipp erhaltet ihr schließlich beim Drehstuhl (853) in Form des **Passwort-Post-Its** (#77). Dort wird erneut auf die ersten fünf Ziffern von Pi verwiesen. Die findet ihr übrigens auch im Text und müsst sie nur noch in die richtige Reihenfolge bringen (31415).

Hört euch zuerst die Nachricht an (->308). Es folgt ein weiteres **Charakter-Event**, denn die Buchstaben stehen jeweils für eure Charaktere. Hier erhaltet ihr weitere Hintergrundinfos zu euch und **Abréu**.

Anschließend aktiviert sich automatisch die Wahlwiederholung (->408). Durch das Telefonat schaltet ihr eine weitere Location frei ...

Ortskarte M: Am verlassenen Campingplatz könnt ihr den Vorplatz (943) untersuchen und durchs Fenster (941) ins Innere spicken.

Letztlich betretet ihr aber den Wohnwagen (942), wo ihr endlich **Abréu** findet! Doch zuerst unterbricht euch ein Fremder, dann bebt die Erde und ihr steht vor einer folgenschweren Entscheidung: Ist es euch wichtiger, die Stadt zu retten (->862) oder die Bande zu schnappen (->811)?

Lauft ihr zu **Ellie** (->862), erfahrt ihr, dass nur ihr die Stadt retten könnt. Stürmt ihr hingegen **Guy** hinterher (->811), findet ihr sein **Redshirt** (#79) und sein **Walkie-Talkie** (#87). In jedem Fall endet **Kapitel 3** mit ->235.

Achtung: Je nachdem wofür ihr euch am Ende von Kapitel 3 entscheidet, spielt sich **Kapitel 4** jeweils komplett anders! Es gibt sowohl andere Locations, als auch andere Rätsel und einen anderen Ausgang als beim jeweils anderen Erzählstrang. Zuerst folgt nun die Jagd auf die Bande ...

Kapitel 4 - Die Jagd - Schnappt Gonzalez und findet Manuel.

Ortskarten MNRST, #d1, #d2, #d3

Besonderheit: In **Kapitel 4 - Jagd** gibt es Einträge, durch die die **Statusleiste** steigt. Im Gegensatz zu Kapitel 1 endet Kapitel 4 - Jagd aber nicht sofort, wenn Stufe 6 erreicht ist. Vielmehr wird dadurch ein Ereignis ausgelöst (->555).

Ortskarte N: Die dramatische Szene bietet den Auftakt zur Jagd auf die Verbrecherbande (->827). Dort belauscht ihr weitere Mitglieder der Bande. Sie erwähnen eine Mine, zu der ihr euch flugs aufmacht ...

Ortskarte R: Zuerst belauscht ihr ein Gespräch zwischen **Guy**, **Ben** und **Terry** via Walkie-Talkie (908), aufgrund dessen **die Statusleiste um 1 steigt**. Anschließend beobachtet ihr, wie **Terry Abréu** in die Mine schleppt. Der beleidigte **Ben** macht allerdings den Fahrstuhl unbrauchbar. Nutzt unbedingt die Gelegenheit, um nun den Wagen zu untersuchen (->537). Darin liegt der bewusstlose **Manuel!**

Mit **José** müsst ihr **Manuel** mitnehmen (via ->160), ohne habt ihr die Wahl. Um **Ben** abzulenken, werft ihr ihm einen der folgenden Gegenstände hin: kombiniert **Pyramide aus Glas** (#68), **wertvolle Statue** (#74), **Buch mit Falschgeld** (#75) oder **Goldmünze** (#76) mit 794. Wir empfehlen ersteres. Weiter geht es bei ->837. **Ben** und **Terry** streiten sich wieder, wobei **Terry** verrät, dass er Angst vor Geistern hat. Das merkt ihr euch für später. Die **Statusleiste steigt um 1**. Außerdem gibt es eine Änderung auf Ortskarten M und N. Moment, M? Auch das merkt ihr euch für später! Seht euch nun zuerst den Aufzug an (791), dann dessen Antrieb (793). Den müsst ihr reparieren, bevor ihr in die Mine könnt. Bei 794 findet ihr lediglich **Bens** Spuren.

Auch bei 793 gibt es Spuren, allerdings vom Auto. Außerdem, gibt es einen morschen Zaun, der Fremde fernhalten soll. Mit dem **Brecheisen** (#78 mit 792) löst ihr einige Bretter und gelangt so ins Verwaltungsgebäude (->761). Dort findet ihr eine **Ölkanne** (#70), falls ihr sie noch nicht habt, sowie einen **Tripröhrling** (#91).

Mit der **Taschenlampe** (#71 mit 795) löst ihr zudem ein **Charakter-Event** aus, und findet ...

So. Weiter kommt ihr hier nicht. Aber war da nicht etwas auf ...

Ortskarte N: Lest ->957 (927 +30 Déjà-vu). So gelangt ihr wieder zu ...

Ortskarte M: Wichtig ist 971 (941 +30 Déjà-vu). Dort findet ihr einen **alten Reifen** (#86). Schaut euch auch den Rest an. Danach geht ihr wieder zu ...

Ortskarte R: Nun kombiniert ihr den **alten Reifen** (#86) mit dem Antrieb (793), um letzteren anschließend noch mit dem **Ölkännchen** (#70) zu schmieren. Geschafft! ->561. Damit fahrt ihr hinab zu ...

Ortskarte #d1: Zuerst folgt ein **Charakter-Event**. Anschließend könnt ihr entweder etwas ins Feuer werfen (**wertvolle Statue** (#74) mit 757, um den **Ring mit Inschrift** (#89) zu erhalten) oder euch **mit Terry** (756) auseinandersetzen. An die beiden anderen Orte kommt ihr nicht ran, denn sie werden von **Terry** bewacht. Den könnt ihr auf drei Arten fangen: Benutzt mit ihm (756) entweder **Flasche Rotwein** (#37), **KO-Wein** (#50 = kombiniert **Handvoll Vulkanbeeren** (#26) mit **Flasche Rotwein** (#37)) oder **Geisterkostüm** (#73 = kombiniert **Taschenlampe** (#71) mit **Leintuch** (#72)).

Es meldet sich **Gonzalez** (->366) und ihr erhaltet den Hinweis, dass **Ben** bei den Docks ist. Zudem **steigt die Statusleiste um 1**.

Nun müsst ihr euch entscheiden, ob ihr mit der Lore (754) **Guy** hinterher fahrt oder mit dem Boot (755) aufs Meer hinausrudert.

Entscheidet ihr euch für die Lore (754), solltet ihr auf **Guy** auffahren (->346). Der entwischt euch zwar, aber ihr erhaltet immerhin einen **Globus voll Falschgeld** (#94). Anschließend belauscht ihr ein Gespräch von **Gonzalez** (->515) und **die Statusleiste steigt um 1**. Weiter geht es bei Ortskarte S (siehe unten).

Entscheidet ihr euch dagegen für das Boot (755), rudert ihr via ->117 zu ...

Ortskarte #d2: Dort gelangt ihr an den versteckten Strand (884) einer kleinen Insel. Geht zuerst ins Innere der Insel (883). Da es Nacht ist, beleuchtet ihr den Weg mit eurer **Taschenlampe** (#71 mit 883). So erhaltet ihr eine **Handvoll Vulkanbeeren** (#26), falls ihr sie noch nicht habt, und gelangt außerdem zu einem Funkmast. Den könnt ihr sabotieren (->127) oder auch nicht (->157). In jedem Fall **erhöht sich die Statusleiste um 1**. Als nächstes schaut ihr bei den Behausungen vorbei (885) und erfahrt ein paar Infos, die euch vielleicht zu denken geben (->266) ...

Danach spricht ihr den Mann in der Kutte (886) an, der sich als **Pater Silvio** herausstellt. Nachdem ihr den Rest der Insel bereits untersucht habt, könnt ihr ihn entweder festnehmen (->187) oder laufen lassen (->226). Anschließend geht es via Strand (884) und ->147 zu den Docks ...

Ortskarte S: Egal, ob ihr mit der Lore oder dem Boot am Dock angekommen seid, mit dem Ruderboot (evtl. bei 912) geht es nicht weiter. Von hier gelangt ihr auch nicht mehr zur Insel (916). Der Weg bei 913 ist für euch zudem nur zugänglich, wenn ihr mit dem Boot hier angekommen seid. Allerdings ist er eine Sackgasse (->256). **Vielleicht beim Kutter Ovin (911)?**

Fehlanzeige. Der wird leider bewacht. Also latscht ihr rüber zum Ladekran (914). Dort hört ihr ein Gespräch zwischen **Guy** und **Kowalski**, der schon wieder zur Schnecke gemacht wird. Dabei erfahrt ihr, dass er gern am PC zockt. Das merkt ihr euch für später! Zudem **steigt die Statusleiste um 1**. Werft nun einen Blick in den Kofferraum der Limousine und nehmt euch den **archäologischen Schatz** (#93) vom Rücksitz. Jetzt wird es Zeit, dem Moriarty's (915) einen Besuch abzustatten (->276) ...

Ortskarte #d3: Die Stimmung ist angespannt. An die Tür (->891 = 921 - 30 Déjà-vu) kommt ihr wegen **Ben** nicht ran. Doch ohne Essen rührt sich **Ben** (->894 = 924 - 30 Déjà-vu) nicht vom Fleck. Die Nachtschwärmer sind ebenfalls nicht gut auf ihn zu sprechen (->892 = 922 - 30 Déjà-vu, ->481), wollen ihn aber nicht wecken und lassen dich daher nicht an den Tresen (->893 = 923 - 30 Déjà-vu, ->528).

Also überzeugt ihr sie zuerst, mittels einem der folgenden Gegenstände die Biege zu machen: **wertvolle Statue** (#74), **Ring mit Inschrift** (#89) oder **archäologischem Schatz** (#93). Lest weiter bei ->583, dann ->536 (mit Boot) oder ->736 (ohne Boot). Geschafft! Schaut euch nun deren Tisch an (892 = 922 - 30 Déjà-vu). Dort erhaltet ihr die **Diskette** (#66), falls ihr sie noch nicht habt.

Da die Bohnen fertig sind, geht ihr nun zum Tresen (893 = 923 - 30 Déjà-vu). Kombiniert dort via ->727 den **Tripröhrling** (#91) oder **eine Handvoll Vulkanbeeren** (#26) mit den Bohnen (893), um **Ben** gefangen zu nehmen. Serviert ihr ihm den Berg Bohnen einfach so (->788) entwischt er euch. So oder so ist die Tür frei und ihr geht hinein (891 = 921 - 30 Déjà-vu). Dort findet ihr **Abréu** mit dem ihr ein erhellendes Gespräch führt. Anschließend folgt ein **Charakter-Event** und ihr marschier wieder hinaus zu ...

Ortskarte S: Funkt erst mit eurem **Walkie-Talkie** (#87) **Kowalski** an (914). Gebt ihm dann die **Diskette** (#66). Ein kurzer Blick zurück auf 914 -> 331 macht klar: **Kowalski** ist abgelenkt. Also weiter zur Ovin (911, dann -> 311). Stellt jetzt besser sicher, dass ihr alles erledigt habt, was ihr wollt. Ok? Dann lest ->381. Erneut belauscht ihr ein Gespräch von **Gonzalez**. Dadurch erhöht sich die Statusleiste um 1 und sollte nun auf Stufe 6 angekommen sein. Also lest ->555. **Ellie** bittet euch, irgendwie Alarm auf dem Kreuzfahrtschiff auszulösen. Weiter geht es auf ...

Ortskarte T: Vom Ruderboot (991) steigt ihr in den **Maschinenraum** (992). Dort findet ihr einen Anschluss und ein Ventil. Das merkt ihr euch für später. Geht als nächstes in den Laderaum (993). Dort findet ihr eine **Goldmünze** (#76), falls ihr sie noch nicht habt, sowie ggf. etwas Anderes ...

Geht weiter ins Casino (994). Dort schimpft der abergläubische **Mr Pott**, dass man in Dienstkleidung erscheinen muss. In Ermangelung anderer Klamotten benutzt ihr das **Redshirt** (#79), was ihm genügt. Lest nun erneut ->994 und dann ->661. Doch noch wacht **Mr Pott** darüber, dass ihr das Casino nicht verlasst. Lenkt ihn daher ab und kombiniert entweder **Ms Winston** (#48) oder die **Goldmünze** (#76) mit 994.

Achtung: In der Erstauflage hat sich hier ein Fehler eingeschlichen! Bei den beiden Einträgen 48994 und 76994 lautet der erste Satz korrekt: -> Wenn oberhalb von 994 ein OK-Plättchen liegt, lest hier weiter.

In beiden Fällen ist **Mr Pott** abgelenkt und ihr erhaltet Zugang zu den drei verbliebenen Räumen.

Zuerst geht ihr ins Spa (996). Dort findet ihr nicht nur eine **Kletterausrüstung** (#12), sondern auch eine **Pressluftflasche** (#95). Weiter zur 1.Klasse (997). Leider lässt euch der Typ nicht rein. Also schaut ihr noch auf der Brücke vorbei (#995). Da kommt Zigarrenrauch aus einem Fenster der 1. Klasse. Das merkt ihr euch für später. Außerdem findet sich ein Signalhorn, das derzeit außer Betrieb ist. erinnert ihr euch an das Ventil? Also flugs die **Pressluftflasche** (#95) mit dem Laderaum (992) kombiniert und wieder zurück zur Brücke (995).

Dort habt ihr nun die Wahl: Löst ihr das Signalhorn aus, um die Stadt zu warnen (->475)? Oder klettert ihr mit dem Klettergerüst in die 1. Klasse (#12 mit 997), um **Gonzalez** zu konfrontieren? Beides könnt ihr nicht haben. Denn was auch immer ihr wählt, es schließt sich ->321 an. Dort entscheidet ihr, wie das Spiel endet: ->150, ->550 oder ->750. Abschließend erhaltet ihr noch einen Brief von **José**, der mittlerweile offensichtlich genesen ist (->369).

Glückwunsch, ihr habt das Abenteuer beendet!

Kapitel 4 - Lava - Alarmiert Kloster und Hafenstadt und findet Manuel.

Ortskarten MNOPQ, #d3, #e1, #e2, #e3

Besonderheit: In **Kapitel 4 - Lava** ist euch stets die Lava dicht auf den Fersen. Das wird über die Karten M5 und die Plättchen (=Zeiteinheiten) auf #98 gesteuert. Überlegt daher, was ihr bei einer Location unbedingt erledigen wollt. Personen zu retten, sollte eure Priorität sein. Denn ihr werdet meist nicht Zeit für alles haben! Denkt auch stets daran, die entsprechenden Einträge auf Karte #98 zu lesen. Los geht es auf ...

Ortskarte N: Ihr lauft via (->927) übers Hochplateau zum Kloster bei ...

Ortskarte O: Euch folgt die Lava auf dem Fuße und bedeckt euren Ankunftsort (571). Schaut kurz hinunter nach Puerto Montes (576). Habt ihr das **Fernglas** (#16), nutzt es an dieser Stelle. Schaut bei der Gelegenheit unbedingt mit dem **Fernglas** zur Ruine (#16 mit 574) und untersucht sie auch gleich. Dort schließt sich ein **Charakter-Event** an. Denn nach dem Klosterbesuch habt ihr dafür keine Zeit mehr. Den Weg nach Puerto Montes (573) lasst ihr aus dem Grund erst einmal links liegen. **Sprecht stattdessen den Mönch an (572).** Für einen Obolus lässt er euch ins Kloster: Kombiniert entweder **Liber Avium** (#35), **Liber Canium** (#69) oder **Buch mit Falschgeld** (#75) mit 572. Damit geht es via ->638 und ->471 zu ...

Ortskarte #e1: Bruder **Berengar** erklärt euch die Örtlichkeit und gibt gleich den Tipp, wer sich beim späteren Charakter-Event für welche Location eignet (Feuer, Stein, Wasser, Luft). Sammelt zuerst den **Tripröhrling** (#91) im Kräutergarten 617 ein. Die anderen drei Locations kosten jeweils Zeit und decken eine andere Location ab!

Wollt ihr das Skriptorium (615) retten, solltet ihr dorthin nachdem ihr im Klostergarten (617) wart. Dort findet ihr **Klosterbücher** (#90). Dafür verliert ihr den Klostergarten (617) und **eine Zeiteinheit**.

Um die Mönche zu retten, müsst ihr ins Dormitorium (616). Dadurch erhaltet ihr das **Plättchen mit der Mönchsgruppe**, verliert aber das Skriptorium (615) und **eine Zeiteinheit**.

Beim Glockenturm erhaltet ihr **ein wenig Zeit** (#99), womit ihr einmalig das Verstreichen einer Zeiteinheit ignorieren könnt. Dafür verliert ihr „nur“ den Glockenturm, wo ihr ja bereits wart und **eine Zeiteinheit**.

Anschließend lest ihr ->925 und es folgt ein Charakter-Event. Dadurch bekommt ihr eine letzte Chance, an eine Location zu gelangen, die eigentlich schon verloren ist: **Ayana** (Kräutergarten / **Tripröhrling** (#60)), **Cathaysa** (Glockenturm / **ein wenig Zeit** (#99)), **Jerome** (Skriptorium / **Klosterbücher** (#90)) oder **Sato** (Dormitorium / Mönche). **Lest dann**

->698. Anschließend geht das Kloster in Flammen auf und damit auch gleich Ortskarte O (->525). Ihr lauft weiter in den Ort Puerto Montes zu ...

Ortskarte P: Mit **José** und **Kiki** erhaltet ihr beim Betreten des Orts einen Tipp, wo **Manuel** gefangen ist.

Ein kurzer Plausch mit den **Nachtschwärmern** (193) überzeugt sie, zügig zum Hafen zu gehen und ihr erhaltet das **Nachtschwärmer-Plättchen**. Anschließend geht ihr zur Privatschule (192) und sprecht dort vor. Ihr erhaltet das **Schüler-Plättchen** und verliert **eine Zeiteinheit**. Ihr könntet zwar parallel auch schon hinunter ins Hafenviertel (191), da dies keine Zeit kostet. Hebt euch das aber für später auf.

Marschierst stattdessen lieber zur Stadtvilla. Die wird allerdings von **Ben** (196) und **Terry** (195) bewacht, die ihr zuerst bestechen müsst. Von **Terry** erfahrt ihr, dass **Ben** Kohldampf hat. Kombiniert daher das **Stück Hefezopf** (#43) mit **Ben** (196). Bei **Terry** hingegen hilft Alkohol, wie **Ben** andeutet. Also kombiniert ihr die **Flasche Rotwein** (#37) oder den **KO-Wein** (#50) mit **Terry** (195) und lest ->364.

Nun könnt ihr in **Gonzalez** Stadtvilla (197, dann ->164 und ->264) ...

Ortskarte #e2: In der Villa gibt es zwar keinen Zeitdruck! Klappert aber dennoch die Locations in der beschriebenen Reihenfolge ab ...

Im Wohntrakt (217) findet ihr außer ein paar Hinweisen nichts. Weiter geht es in den Keller (216). Dort findet sich ein verschlossener Schrank. Den knackt ihr entweder subtil mit der **Infusionsnadel** (#36) oder martialisch mit der **Brechstange** (#78). Lohn eurer Mühen ist ein **Globus voller Falschgeld** (#94).

Nun aber ab zur Kiste (215), unter der ihr Geräusche hört!

Mit **José** und **Nacho** ist klar: Darunter steckt **Manuel** fest.

Kombiniert nun die **Ölkanne** (#70) mit der Kiste (215) und lest ->825.

Habt ihr **José**, gibt es ein herzliches Wiedersehen (->464).

Anschließend erhaltet ihr **Manuels Plättchen**. Gerade noch rechtzeitig verlasst ihr die Stadtvilla und gelangt zu ...

Ortskarte P: Ihr verliert automatisch **eine Zeiteinheit** und lest ->625.

Habt ihr hingegen noch **ein wenig Zeit** (#99) könnt ihr sie jetzt einsetzen und im Museum (->898) einen **archäologischen Schatz** (#93) retten. Spätestens danach geht es aber weiter zum Hafen und damit ...

Ortskarte Q: Mit dem **Fernglas** (#16) lohnt ein Blick zum Kreuzfahrtschiff (413), dem Kapitän (414) und der Insel (416). Schaut ruhig auch ohne Fernglas zur Insel (416). Das löst ein Charakter-Event aus (->677). Allerdings verliert ihr auch **eine Zeiteinheit**. Der Kapitän (414) schaut

zum Riesenrad (412). Was es wohl damit auf sich hat? Eure Untersuchung ergibt, dass das Gefährt defekt ist. Den dafür nötigen Ersatz in Form eines **alten Reifens** (#86) findet ihr an der Mole (415). Kombiniert nun den **Reifen** (#86) mit dem Riesenrad (412). Bestens, nun läuft das **Ding wieder**. Allerdings verliert ihr **eine weitere Zeiteinheit**. Dreht ruhig noch eine Runde (->412, dann 564). Bevor ihr nun erneut dem Kapitän winkt, geht unbedingt ins Kino (411). Kombiniert dazu entweder das **Buch mit Falschgeld** (#75) oder den **Globus voll Falschgeld** (#94) mit dem Kassierer (411) und lest ->877. Weiter geht es auf ...

Ortskarte #e3: Ein Blick aufs Kinoplakat rechts wirbt für den aktuellen Film (817). Links (818) wird der Film der nächsten Woche angekündigt. Das lose Brett könnt ihr entweder mit dem **Brecheisen** (#78) öffnen. Mit José und Nacho rennst du die versteckte Tür einfach so ein. So oder so lest ihr ->361 und kommt zu ...

Ortskarte #d3: Im verlassenen Pub schaut ihr euch den Tisch an (922, dann ->108), von wo ihr eine Szene auf der Straße beobachtet.

Achtung: Geht ihr nun zu **Abréu**, kostet dies anschließend eine Zeiteinheit auf Ortskarte #e3. Damit habt ihr nicht mehr genug Zeit, um auch die Kinozuschauer mit **Popcorn** (#83) zu retten. Außer, ihr habt noch **ein wenig Zeit** (#99) ...

Wollt ihr zu **Abréu**, geht ihr zur offenen Tür (921, dann ->861). Dort findet ihr euren Prof und führt ein längeres Gespräch mit ihm. Ob das, was er euch erzählt, wirklich wahr ist? Auf jeden Fall erhaltet ihr **Abréus Plättchen** und verliert **eine Zeiteinheit**. Nun geht es zurück zu ...

Ortskarte #e3: Im Kinosaal (816) nimmt euch leider niemand ernst. Also greift ihr zu drastischeren Mitteln. Ihr könnt entweder eure **Taschenlampe** (#71) mit dem **Leintuch** (#72) kombinieren, um das **Geisterkostüm** (#73) zu erhalten. Das setzt ihr wiederum im Kinosaal ein (816), um die Kinobesucher zu vergraulen. Anschließend erhaltet ihr das **Kinobesucher-Plättchen** und verliert **eine Zeiteinheit**.

Oder ihr füttert mit der **Goldmünze** (#76) die **Popcorn-Maschine** (815), um das **Popcorn** (#83) zu erhalten. Das kostet allerdings **eine Zeiteinheit!** Es wäre also gut, wenn ihr jetzt noch **ein wenig Zeit** (#99) hättet.

Sonst entgeht euch das **Kinozuschauer-Plättchen!**

Spätestens jetzt lest ihr ->725 und kommt zurück auf ...

Ortskarte Q: Erneut verliert ihr automatisch **eine Zeiteinheit**. Habt ihr noch ein wenig Zeit (#99), geht nun zu 412 und lest dann ->664 und wei-

ter bei -> 977. Andernfalls lest ihr ->780 und dann ->977.

Dort entscheidet ihr, wie das Spiel endet: ->764, ->864 oder ->964.
Abschließend erhaltet ihr noch einen Brief von **José**, der mittlerweile offensichtlich genesen ist (->369).

Glückwunsch, ihr habt das Abenteuer beendet!