



Komplettlösung zu

Subject 13



geschrieben von Nikki

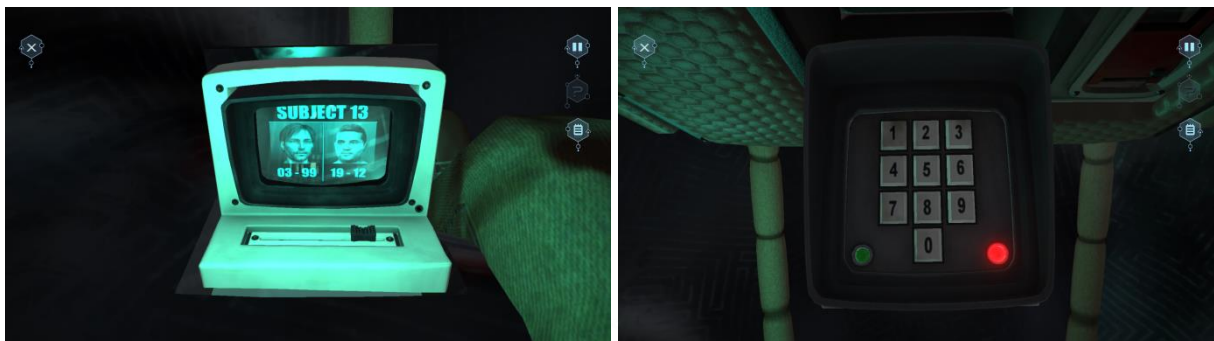
Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.avsn.de> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

Kapitel I

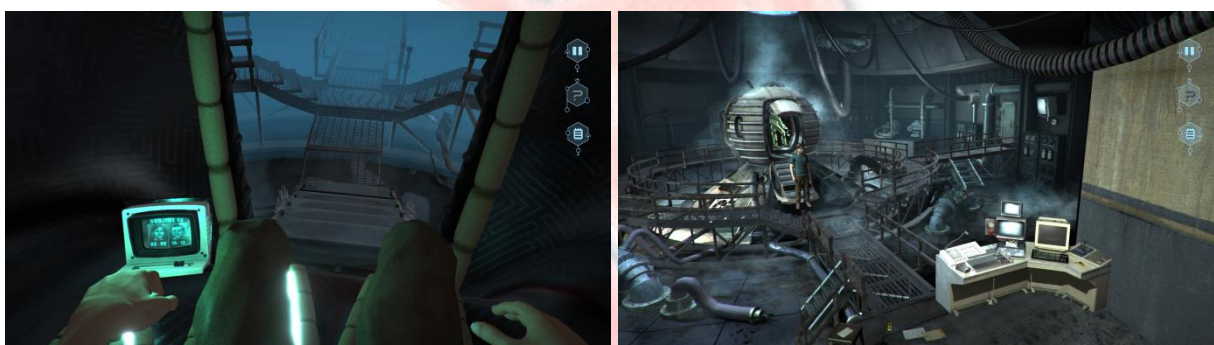
Du erwachst in einer Art Raumkapsel und wirst von einer computeranimierten Stimme mit "Subject 13" angesprochen. Auf die Frage wie es dir geht, fragst du nach, ob du tot bist. Man antwortet dir, dass du dich auf einer Reise befindest und möchte wissen, woran du dich erinnerst. Teile deinem unsichtbaren Gegenüber mit, dass du deinem Leben ein Ende setzen wolltest. Nach dem Gespräch, hältst du die rechte Maustaste gedrückt und bewegst die Maus, um dich im Raum umzusehen. Auf diese Weise kannst du auch aufgenommene Objekte im Inventar drehen und sie dadurch von allen Seiten betrachten. Wende dich also nach rechts. Dort betätigst du den **roten Knopf**. Vor dir fährt nun ein Tastenfeld herunter und links ist ein Monitor angegangen. Schau dir zunächst den **Monitor** näher an, indem du ihn anklickst, die linke Maustaste gedrückt hältst und dann die Lupe auswählst.



Sobald du in der Nahansicht bist, schiebst du den **Regler** unterhalb des Monitors mit gedrückter Maustaste nach rechts. Daraufhin erscheinen zwei Fotos mit jeweils 2 Zahlen darunter: **0399 und 1912**. Verlasse die Nahansicht und wende dich dem **Tastenfeld** zu. Gib hier den Code **0399** ein. Das Tastenfeld entfernt sich und die Luke der Kapsel, in der du dich befindest, öffnet sich. Nachdem du dir angehört hast, dass du ab sofort hier leben wirst und Namen keine Bedeutung mehr haben, steigst du aus der Kapsel aus.



Ab sofort kannst du in jedem Kapitel Erfahrungsberichte finden. Die Anzahl ist in jedem Kapitel unterschiedlich. Über den unteren Button am rechten Bildschirmrand kannst du diese Berichte noch einmal lesen. Ganz unten steht dort auch, wie viel % der zu findenden Berichte du im jeweiligen Kapitel bereits eingesammelt hast.



Mit gedrückter Maustaste kannst du das Bild wieder drehen und kippen. Dadurch entdeckst du den ersten gelben Rekorder am Ende des Stegs auf dem Boden. Dies ist der **Erfahrungsbericht 1/2** (15.09.2006) für dieses Kapitel. Der **Erfahrungsbericht 2/2** (29.10.2010) liegt auf dem Schreibtisch, rechts neben dem Monitor. Wende dich nun dem **Hocker** zu, der links am Geländer steht. Darauf liegt ein **Briefumschlag**, den du mit gedrückter Maustaste öffnest. Ziehe dann ebenfalls mit gedrückter Maustaste die Karte aus dem Umschlag. Nimm die **Karte** anschließend über das Handsymbol ins Inventar auf. Jeder Inventargegenstand wird einzeln unten links im Bildschirm abgelegt. Klicke die Karte an, um sie näher zu betrachten.



Mit gedrückter rechter Maustaste drehst du die Karte im Inventar. Auf der Rückseite wurde ein Schlüssel mit einem Klebestreifen befestigt. Nimm den **Schlüssel** an dich. Geh dann zur Tür und betrachte sie näher.

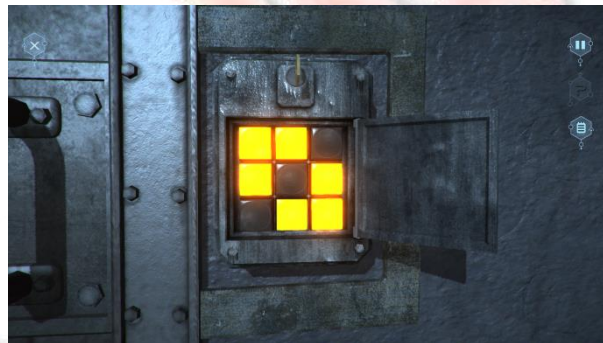
Rechts befindet sich ein **Schlüsselkasten**, den du noch einmal näher betrachtest. Hole den Schlüssel aus dem Inventar und stecke ihn in das Schlüsselloch. Dann drehst du den Schlüssel mit gedrückter Maustaste gegen den Uhrzeigersinn.



Eine kleine Tür öffnet sich. Dahinter befindet sich ein Eingabefeld. Man erklärt dir, dass du 6 Tasten drücken musst, jedoch keine Reihe, Spalte oder Diagonale vollständig ausfüllen darfst. Drücke folgende Felder, sodass sie aufleuchten:

- ✓ **Obere Reihe: linkes und mittlere Feld**
- ✓ **Mittlere Reihe: linkes und rechtes Feld**
- ✓ **Untere Reihe: mittleres und rechtes Feld**

Jetzt öffnet sich die Tür. Gehst du hindurch, schließt du Kapitel 1 ab. Hast du alle Erfahrungsberichte gefunden? (**Erfolg: Chapter 1**)



Kapitel II

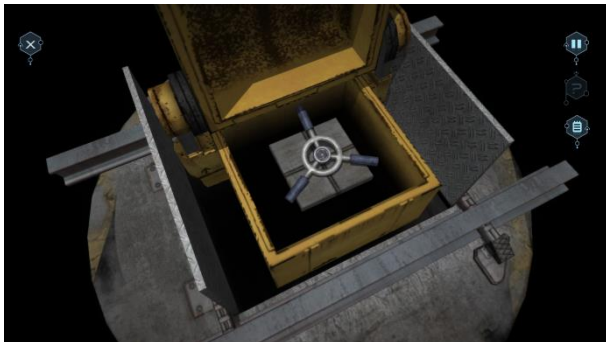
Hier erhältst du gleich mehrere Nachrichten. Die Einwohner haben den Zugang zu dem Komplex, in dem du dich befindest, versperrt. Anschließend wurden sie alle ermordet. Außerdem befindest du dich auf einer Insel. Angeblich befindest du dich in Sicherheit, denn es gibt keine weiteren Lebewesen auf der Insel.

Wende dich zunächst der **Weichenstellplattform** in der Mitte des Raumes zu. Betrachte sie näher. Ziehe die **beiden Schienen** rechts und links mit gedrückter Maustaste zu den Seiten. Die Luke im Boden öffnet sich und ein gelber Container fährt heraus. Mit gedrückter Maustaste drehst du diesen, sodass du die Rückseite betrachten kannst. Dort befindet sich unten links ein **Symbol**, das du mit gedrückter Maustaste nach unten schieben kannst. Ein **roter Knopf** wird freigelegt, den du betätigst.



Drehe den Container nun zur Vorderseite um, denn der Deckel hat sich geöffnet. Nimm das **Drehkreuz** heraus. Gleichzeitig wandert der **Erfahrungsbericht 1/12** (15.04.2012) ins Inventar.

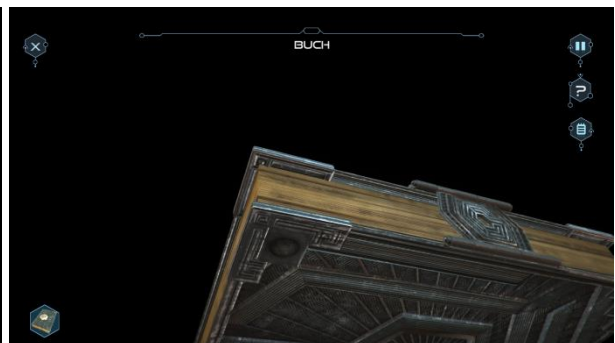
Rechts neben der **Ausgangstür** steht ein Schrank. Betrachte ihn näher und setze das Drehkreuz dort ein. Mit gedrückter Maustaste drehst du es gegen den Uhrzeigersinn.



Der Schrank öffnet sich. Betätige den kleinen **weißen Schalter** auf dem Regalbrett. Die vier Bretter im oberen Bereich stellen sich nun auf. Sie sind am Rand farblich markiert. Auch an den Seitenwänden des Schranks findest du diese Markierungen. Ziehe die Bretter in die richtige Position:

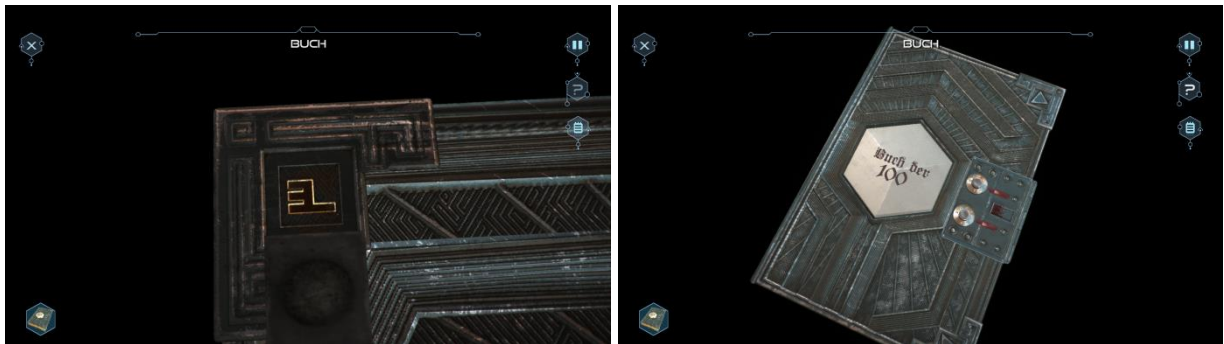
1. Rot
2. Blau
3. Türkis
4. Gelb

Unten öffnet sich ein weiteres Fach. Dort liegt ein **Zauberbuch**, welches du herausnimmst. Betrachte das Buch im Inventar. Drehe es auf die Rückseite. Dort befindet sich in einer Ecke ein **dunkler Kreis**. Betrachte diesen näher.

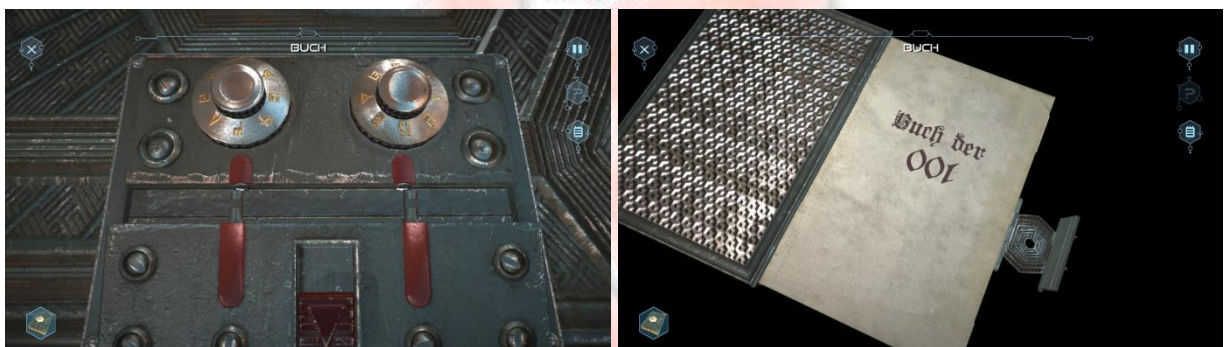


In der Nahansicht kannst du das **Plättchen** mit dem dunklen Kreis herunterziehen und legst dadurch ein **Symbol** frei. Merke es dir.

Wende dich jetzt wieder der Vorderseite des Buchs zu. Lies den Titel "Das Buch der 100" und schau dir dann den Verschluss näher an.



Am Schloss müssen **zwei Symbole** eingestellt werden. Auf der linken Seite stellst du das Symbol ein, welches du auf der Rückseite entdeckt hast. Das Symbol auf der rechten Seite musst du durch Ausprobieren herausfinden. Stelle ein Symbol ein und ziehe dann den **Verschluss** unten in der Mitte mit gedrückter Maustaste. Lässt er sich nicht ziehen, ist das rechte Symbol falsch eingestellt. Lässt er sich ziehen, öffnet sich das Buch. Mit gedrückter Maustaste öffnest du die Lasche und anschließend das Buch. Schau dir den Titel an. Die Zahl **100** steht auf dem Kopf. Mit gedrückter Maustaste drehst du sie herum. Jetzt öffnet sich der Buchrücken.



Dreh das Buch und sieh ihn dir an. Betrachte die beiden Zahlenreihen näher. Du musst oben und unten je eine Zahl einstellen. Zusammen müssen diese beiden Zahlen 100 ergeben. Es ist nur eine Kombination möglich:

$$38 + 62 = 100$$

Endlich öffnet sich nun das Buch. Drehe es wieder zur Vorderseite. Nimm den **Pfeifenkopfschlüssel** heraus und auch den **Erfahrungsbericht 2/12** (05.09.2009).



Wende dich jetzt dem **Container** zu, der links vorne steht. Drehe diesen erst einmal ein wenig, damit du den **Erfahrungsbericht 3/12** (Merkzettel 00285, 10.07.2010) rechts neben dem Container findest. Dann drehst du

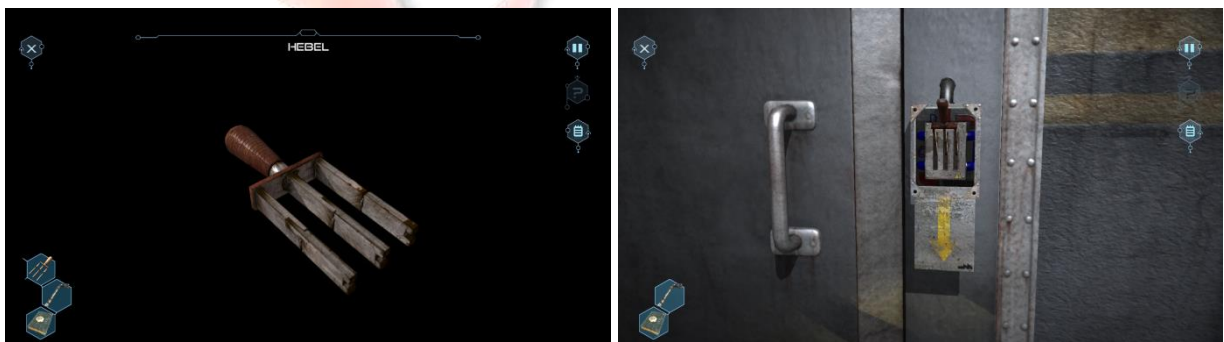
ihn wieder zur Vorderseite. Schiebe die **metallene Lasche** nach oben, um das Symbol zu vervollständigen. Mit gedrückter Maustaste kannst du dann die kleine **dunkle Klappe** öffnen.



Wieder muss ein Rätsel gelöst werden. Du siehst fünf verschiedene Symbole, die jeweils 3-mal vorhanden sind. Du musst die Plättchen so verschieben, dass die jeweils drei gleichen Symbole in einer senkrechten oder waagerechten Reihe nebeneinander liegen, denn nur dann leuchten sie auf. Leuchten alle Symbole auf, öffnet sich der Deckel des Containers. Schiebe die beiden **Kugelhälften** zur Seite und nimm dann den **Hebel** an dich.

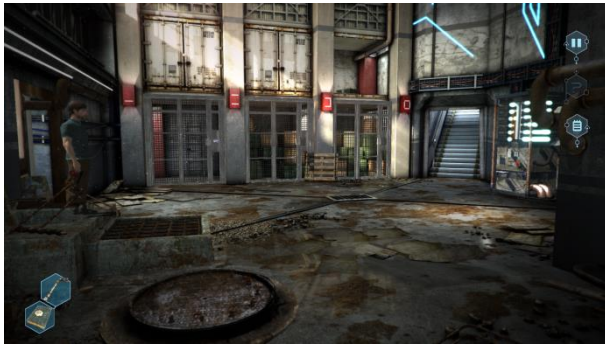


Betrachte den Hebel im Inventar näher. Er besteht aus drei **Zähnen**, die jeweils noch einmal unterteilt sind. Die unteren Hälften stehen bei zwei Zähnen jedoch waagrecht. Mit gedrückter Maustaste drehst du alle Zähne so, dass sie alle senkrecht stehen. Lasse die rote Lampe, die auf der linken Seite leuchtet, momentan noch außer acht. Wende dich der Tür, bzw. dem **Türmechanismus** zu. Wende den Pfeifenkopfschlüssel auf eine der beiden oberen **Schrauben** an. Mit gedrückter Maustaste drehst du den Schlüssel, um die Schraube zu lösen. Auf dieselbe Weise löst du die andere Schraube. Dann schiebst du die **Metallplatte** nach unten. Setze den Hebel ein und lege ihn um. (Er passt nur, wenn er im Inventar modifiziert wurde.) Geh durch die Tür.



Im nächsten Raum kommt eine Frau auf dich zugelaufen, die sich dann jedoch in Luft auflöst. Geh gleich weiter die Treppe hinauf.

Du gelangst in einen Schlafraum. Wende dich gleich dem **Waschbecken** zu. Betrachte unterhalb die Rohre.



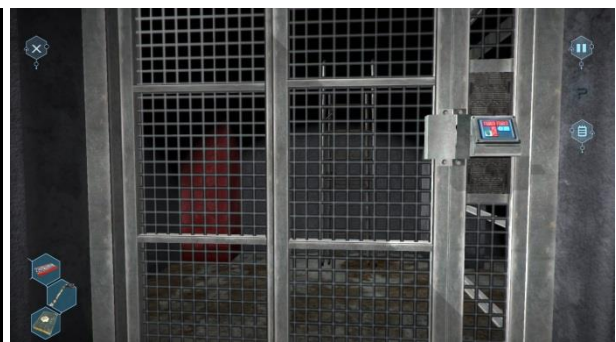
Lege den **Hebel** nach rechts um, sodass das **Washbecken** mit Wasser versorgt wird. Betrachte das Waschbecken. Nimm den **Erfahrungsbericht 4/12** (22.11.2007) an dich.



Verlasse erst einmal das Waschbecken und wende dich dem **Schrank** zwischen den Etagenbetten zu. Öffne beide **Türen**. Öffne dann die beiden **kleineren Türen** innerhalb des Schrank. Auf der rechten Seite schiebst du den **Stein** zur Seite und nimmst die **Magnetkarte** an dich. Auf der linken Seite findest du den **Erfahrungsbericht 5/12** (24.10.2010). Drehe das Bild nun so, dass du auf den Schrank sehen kannst. Dort liegt rechts ein **Helm**, den du an dich nimmst. Gleichzeitig wandert **Erfahrungsbericht 6/12** (10.10.2010) ins Inventar.

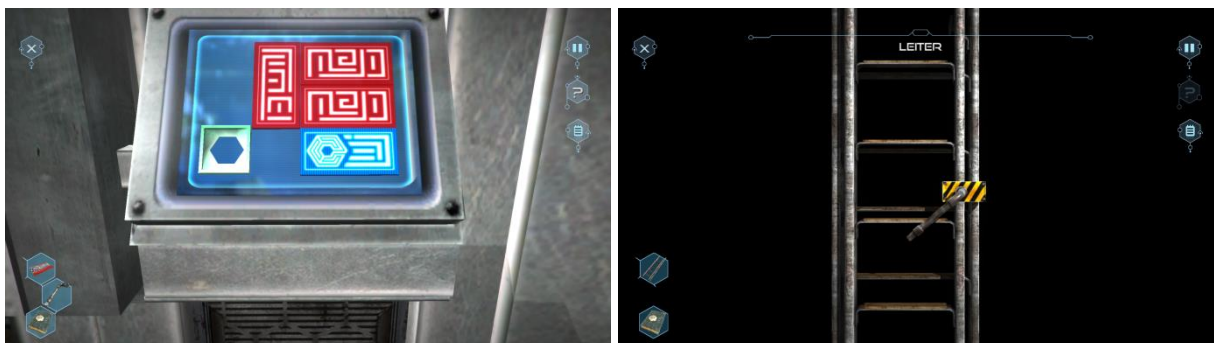
Geh nun noch einmal zum **Washbecken**. Stelle den Wasserhahn mit einem Mausklick an und halte dann den Helm darunter, um einen **Helm mit Wasser** zu erhalten. Verlasse nun das Zimmer, denn hier hast du alles erledigt.

Wieder im vorherigen Zimmer, siehst du dir die **linke Gittertür** näher an. Betrachte das Schloss.



Es besteht aus einem Schiebepuzzle. Die Chips müssen so verschoben werden, dass der blaue Chip in die Metallführung passt. Die Chips können sowohl waagerecht, als auch senkrecht verschoben werden. Sobald dies geschafft ist, wird ein **Kartenschlitz** freigelegt. Schiebe die Magnetkarte hinein. Die Gittertür öffnet sich. Nimm die **Leiter** an dich und auch den **Erfahrungsbericht 7/12** (13.09.2004).

Betrachte die **Leiter** im Inventar. Wende den Pfeifenkopfschlüssel an, um die Schraube zu lösen. Klappe die Lasche zur Seite. Schiebe die innere Leiter ganz nach oben. Verlasse die Nahansicht.



Stelle die ausgefahrene Leiter an der **Holzpalette** vor dem rechten Gitter an. Klettere die Leiter hinauf. Oben findest du eine grüne Box. Wenn du sie ein wenig drehst, siehst du links neben ihr den **Erfahrungsbericht 8/12** (Merkzettel 00303, 09.10.2010). Öffne nun die **Box**. Wieder musst du ein **Schiebepuzzle** lösen, wie zuvor schon bei der Gittertür. Nimm das **1. Artefakt** aus der Box heraus.

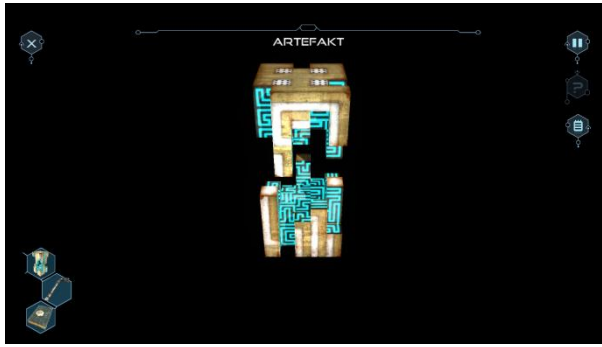


Weiter geht es nun mit der **Klimaanlage** neben dem Treppenaufgang. Links neben dem Gerät liegt der **Erfahrungsbericht 9/12** (08.02.2007). Öffne die **Klappe** unter der Füllanzeige. Gieße das Wasser aus dem Helm dort hinein. Rechts wird wieder ein **Schiebepuzzle** freigeschaltet. Wende dich diesem zu. Nachdem es gelöst wurde, kannst du aus dem einem Fach darüber das **2. Artefakt** nehmen.



Betrachte ein Artefakt im Inventar und wende das zweite darauf an. Drehe dann das obere Artefakt um eine viertel Drehung gegen den Uhrzeigersinn und schiebe es anschließend hinunter auf das untere Artefakt. Schon erhältst du einen **Würfel**.

Geh noch einen Raum zurück und wende dich der **Konsole** zu, über der die rote Lampe leuchtet.



Lege den Würfel in die Vertiefung. Ein neuer Durchgang öffnet sich.

Du siehst die Frau, die du schon zuvor gesehen hast, an einem Schalter stehen.



Betrachte dieses in der Nahansicht. Die Frau sieht aus wie Sophie, Franklins Verlobte. Sie warnt dich vor dem Mann und verschwindet dann. Als nächstes kannst du dich entscheiden, ob du die lange oder kurze Version hören möchtest. Am 14.11.2006 wollte Franklin Sophie einen Heiratsantrag machen. Doch er kam 20 Minuten zu spät zu ihrer Verabredung. In dieser Zeit wollte jemand Sophies Handtasche stehlen. Sie setzte sich zur Wehr und wurde von dem Angreifer getötet. Wäre Franklin pünktlich gewesen, hätte er ihr helfen können. Nun macht er sich Vorwürfe...

Anschließend betrachtest du die **Schaltuhren** näher. Zwei Schaltuhren sind aus, drei sind an. Mit Hilfe der Schalter musst du alle Schaltuhren anstellen. Jeder Schalter bedient 3 Schaltuhren. Sie werden durch die Schalter an- bzw. ausgeschaltet. Benenne die Schalter von links nach rechts von A bis E und die Uhren von 1 bis 5. Schalter A betätigt die Uhren 1, 3 und 5. Schalter B die Uhren 3, 4 und 5, Schalter C die Uhren 1, 2 und 4, Schalter D die Uhren 1, 2 und 5 und Schalter E die Uhren 2, 3 und 5. Eine mögliche Lösung lautet:

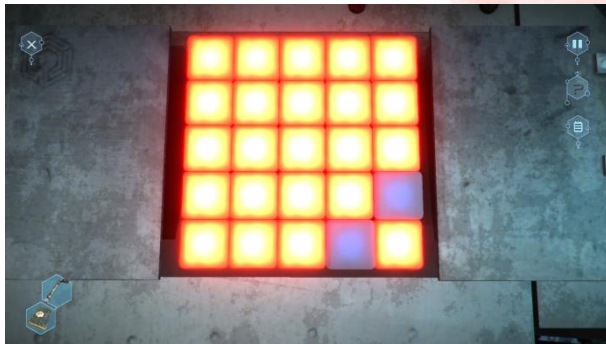
1. Schalter A
2. Schalter B
3. Schalter D
4. Schalter A
5. Schalter C
6. Schalter E



Jetzt wird ein neues **Schaltfeld** teilweise erleuchtet. Hier musst du dafür sorgen, dass alle Felder leuchten. Betätigst du ein Feld, werden alle Felder um dieses Feld herum aktiviert, d.h. sie werden angeschaltet, wenn sie aus sind und ausgeschaltet, wenn sie an sind. Nummeriere die Felder von links nach rechts Reihe für Reihe von 1 bis 25. Betätige dann die folgenden Felder:

6, 1, 4, 10, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 23 und 25.

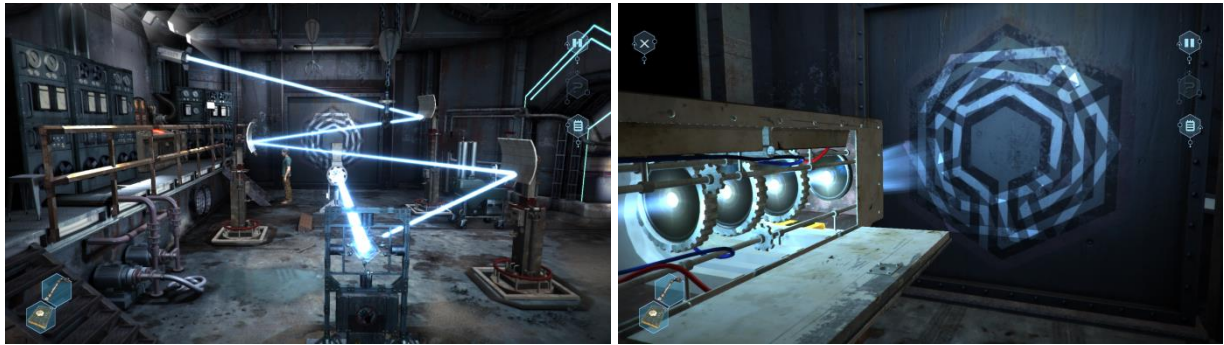
Alle Felder leuchten. Ein Lichtstrahl wird aus der Wand gefahren. Betrachte die **Konsole** noch einmal näher, um anschließend die rechte **Seitenwand** noch näher zu betrachten. Nimm das reflektierende **Prisma** an dich. Dadurch wandert der **Erfahrungsbericht 10/12** (18.02.2007) ebenfalls in dein Inventar.



Verlasse die Nahansichten. In dem Raum gibt es vor dem Schaltpult Rohre, an denen Dampf ausströmt. Dort findest du den **Erfahrungsbericht 11/12** (15.03.2008).

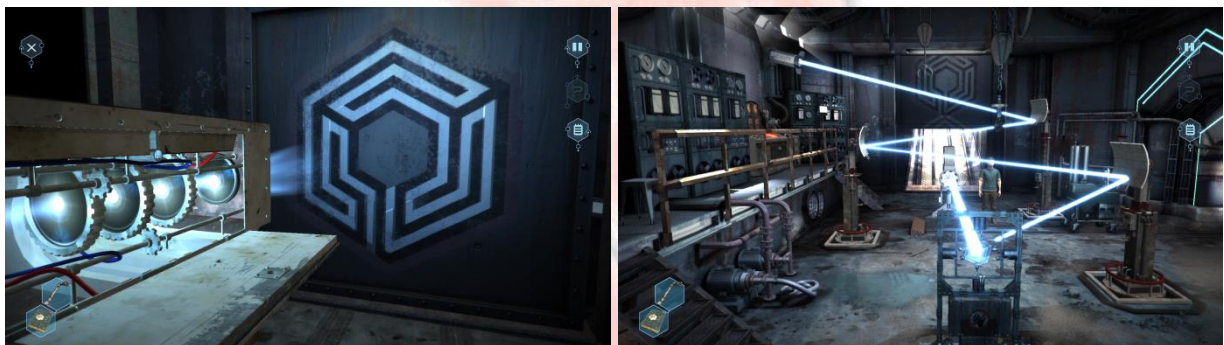
Setze nun das Prisma vorne im Bild in die **Halterung**. Dann wendest du dich den drei **Reflektoren** zu. Beginne mit dem Reflektor hinten rechts. Stelle ihn so ein, dass er den Lichtstrahl so weit oben wie möglich einfängt und an den zweiten Reflektor, den Reflektor auf der linken Seite, weiterleitet. Von dort aus muss der Lichtstrahl zum Reflektor vorne rechts weitergeleitet werden und zum Schluss zum Prisma. Das Prisma sorgt dafür, dass der Lichtstrahl zu einem Apparat vor dem Tor reflektiert wird.

Wende dich diesem **Apparat** zu. Mit dem Pfeifenkopfschlüssel entfernst du die Schraube und ziehst dann die Klappe auf. Nimm als erstes den letzten **Erfahrungsbericht 12/12** (Merkzettel 00301, 03.10.2010) an dich.



Als nächstes muss mit dem Licht das Symbol auf der Tür korrekt dargestellt werden. Dazu kannst du die drei Zahnräder in dem Apparat drehen. Drehst du das linke Zahnrad, drehen sich alle anderen Zahnräder mit. Dieses Zahnrad richtet den äußeren Kreis des Lichtsymbols aus. Drehst du das mittlere Zahnrad, dreht sich das rechte Zahnrad mit. Dieses Zahnrad richtet den inneren Kreis des Lichtsymbols aus. Drehst du das rechte Zahnrad, dreht sich nur dieses Zahnrad. Es richtet den mittleren Kreis des Lichtsymbols aus.

Hast du das Lichtsymbol korrekt dargestellt, öffnet sich die Außentür. Dein Gesprächspartner meldet sich noch einmal und gewährt dir eine einzige Frage. Du sollst auf einen Berg klettern und zu einem Tempel kommen, der von den Hunapus gebaut wurde, zu Ehren ihres Gottes Ah Cizin. Hast du alle Erfahrungsberichte eingesammelt, dann geh hinaus (**Erfolg: Chapter II**).



Kapitel III

Sobald du draußen bist, findest du links vor dem Felsen im Gras den **Erfahrungsbericht 1/8** (10.10.2009). Sieh dich gleich auf der linken Seite genauer um. Betrachte die **Holzbox** näher.



Räume die oberen **Bretter** zur Seite, damit du aus dem Inneren der Kiste ein **Glas mit Schraubdeckel** herausnehmen kannst. Betrachte das Glas im Inventar näher. Der Deckel klemmt. Drehe das Glas auf den Kopf und schlage dann 3-mal mit dem Pfeifenkopfschlüssel auf den Boden des Glases. Schon löst sich der Deckel.

Das Glas wird automatisch wieder richtig gedreht. Mit gedrückter Maustaste kannst du nun den Deckel abschrauben, der nicht mehr gebraucht wird.



Schau nun in die **Felsnische** hinter der Holzkiste. Dort findest du einen **Kosmetikkoffer**, der mit einem Zahlenschloss gesichert ist. Leider fehlt noch die Kombination. Sieh dir dann die Reste des **Bootes** an. Darin findest du einen kleinen **Schlüssel**. Verlasse die Nahansicht des Bootes.



Links neben dem Boot stehen ein paar **Bäume**. Betrachte sie näher und nimm den **Zunderpilz** an dich.

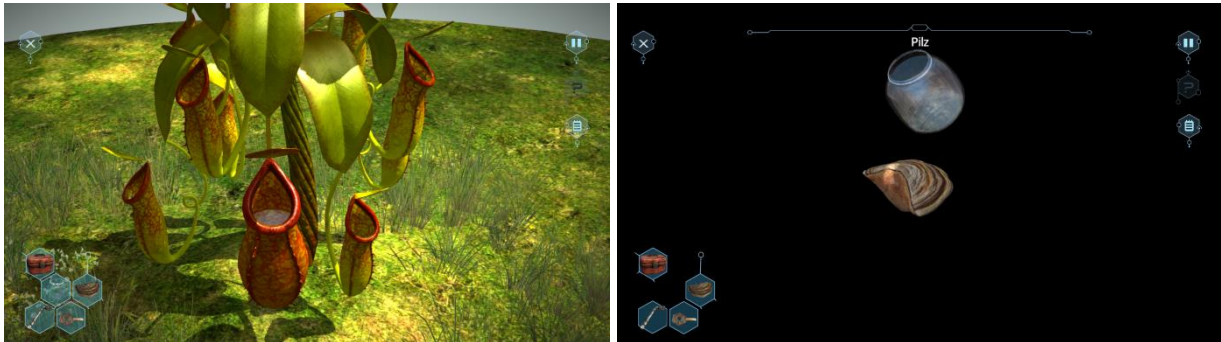
Verlasse die Nahansichten, sodass du wieder auf dem Weg stehst. Schau jetzt nach rechts. Direkt neben der Tür zum Komplex steht eine **Pflanze**, die du näher betrachten kannst. Bei jeder Blüte kannst du den Deckel öffnen, nur nicht bei der größten Blüte. Die Deckel der kleineren Blüten müssen alle offen sein, damit sich der Deckel der größten Blüte ebenfalls öffnet. Dies erreichst du, indem du die Blüten in der richtigen Reihenfolge öffnest. Drehe das Bild ein wenig gegen den Uhrzeigersinn, sodass die große Blüte genau in der Mitte ist. Nummeriere die kleineren Blüten dann der Reihe nach gegen den Uhrzeigersinn von 1 bis 8. Wenn kein Zufallsgenerator am Werk ist, öffnest du die Blüten in folgender Reihenfolge:

1, 4, 3, 5, 6, 7, 8, 2



Die **größte Blüte** öffnet sich. Sie ist mit Wasser gefüllt. Wende das leere geöffnete Glas darauf an, um ein **Glas mit Wasser** zu erhalten. Betrachte dann den Zunderschwamm im Inventar. Drehe ihn ein wenig und wende

dann das Glas mit Wasser darauf an. Ziehe das Glas nun nach links und nach unten, damit das Sonnenlicht im Glas und Wasser gebrochen wird und den Zunderpilz entzündet.



Auf derselben Wegseite kannst du ein Stückchen weiter eine **Dornenhecke** näher betrachten. Drehe das Bild ein wenig nach links. Dort liegt ein **Stein**, den du zur Seite schiebst. Darunter befindet sich eine **Holzscheibe**. Betrachte diese im Inventar näher. Drehe die Ringe der Holzscheibe, um den Text deutlich darzustellen. Die Vier Sätze beginnen mit den vier Farben **Indigo, Orange, Gelb, Violett**.



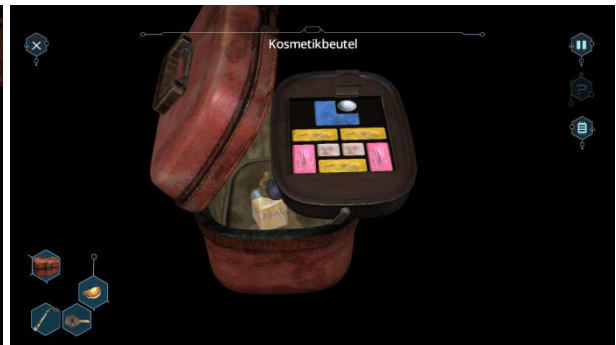
Mit gedrückter rechter Maustaste drehst du nun die Holzscheibe um. Auf der anderen Seite siehst du ein Gemälde mit einem Regenbogen. Von außen nach innen zeigt er die **Farben Rot, Orange, Gelb, Grün, Indigo, Violett**. Nummerierst du diese Farben von 1 bis 7, erhältst du für die vier Farben der Textseite den Zahlencode

6237

Sieh dir den **Kosmetikkoffer** noch einmal an, und gib diesen Zahlencode ein.



Klappe anschließend die **Metallflasche** nach unten und den **Deckel des Koffers** nach oben. Als nächstes musst du die Schminke im Koffer in einem **Schiebepuzzle** ordnen, sodass das weiße runde Fach unter dem runden Metallring liegt. Erst dann lässt sich das Schminkfach zur Seite schieben. Drehe den Koffer, um den **Zerstäuber** herausholen zu können.



Wende nun den angezündeten Zunderpilz auf die **Dornenhecke** an. Diese brennt weg, sodass du ein paar **Chilischoten** an dich nehmen kannst. Betrachte den **Parfümzerstäuber** im Inventar. Ziehe den Deckel nach oben ab. Gib die Chilischoten hinein, um ein **Pfefferspray** herzustellen.



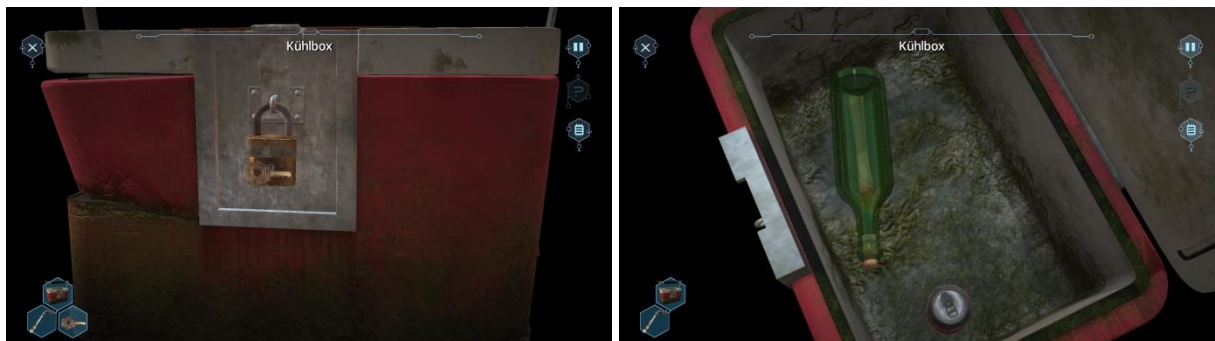
Verlasse die Nahansicht und kehre auf den Weg zurück. Jetzt kannst du den Weg weiter nach oben gehen. Dort erwartet dich ein großer Bär, vor dem du fliehen musst, wenn du ihn nicht verscheuchen kannst. Da du jedoch das Pfefferspray hergestellt hast, kannst du den Bären vertreiben und deinen Weg zum Strand fortsetzen.



Die Verbindung zu deinem Gesprächspartner wird schlechter. Geh zuerst zur **linken Hütte**. Betrachte die Veranda näher. Rücke die beiden **Fässer** zur Seite, denn dahinter findest du eine **Kühlbox**. Nimm sie an dich.

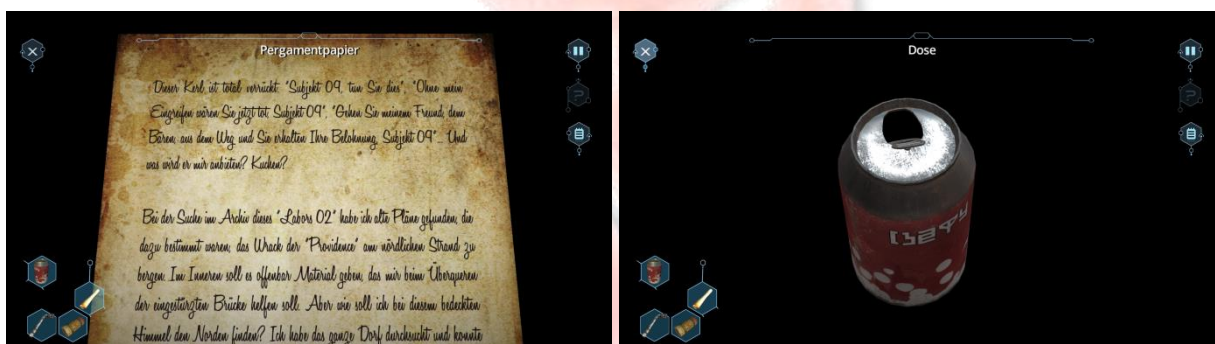


Betrachte die Kühlbox im Inventar. Schiebe die **Metallverriegelung** am Vorhangschloss nach oben. Wende den kleinen Schlüssel an, um das **Vorhangschloss** aufzuschließen. Klappe die **Metallflasche** nun nach oben und öffne den **Deckel** mit gedrückter Maustaste. Aus dem Innern nimmst du eine **Getränkedose**. Dann ziehst du den **Korken** von der Flasche und nimmst die **Nachricht** heraus.



Lies die Nachricht im Inventar. Sie wurde von Subjekt 09 geschrieben. Am nördlichen Strand liegt das Wrack der Providence, welches nützliche Dinge enthält, um eine defekte Brücke zu überqueren. Doch leider hatte Subjekt 09 keinen Kompass. Somit wusste er nicht, wo Norden ist.

Die Dose betrachtest du ebenfalls im Inventar und öffnest sie.



Wende dich nun dem Wrack vorne links am Strand zu. Sieh dir die Stelle rechts neben dem Wrack an, denn dort liegt eine **Angeltasche** und der **Erfahrungsbericht 2/8** (Merkzettel 00121, 10.09.2009). Betrachtest du die Angeltasche im Inventar stellst du fest, dass der Reißverschluss klemmt.



Wende dich jetzt den Netzen zu. Darin steckt eine **Nadel**, die du an dich nimmst. Schau nun auf und am Strand entlang. Vor den Felsen kannst du eine **Säule** ausmachen. Betrachte diese näher.



Die Säule besteht aus 8 Ringen. Die Ringe müssen so geordnet werden, dass die Linien ein Muster ergeben und von Ring zu Ring verbunden sind. Der obere Ring lässt sich einzeln drehen. Jeder weitere Ring dreht die Ringe über ihm mit, wenn du ihn drehst. Beginne also oben und setze das Muster von oben nach unten zusammen. Sobald alles korrekt ist, schiebt sich die Säule auseinander und gibt ein Geheimfach frei. Drehe die Säule so, dass der Schlangenkopf vorne ist. Dann kannst du dem Fach eine **Taschenlampe** entnehmen. Außerdem erhältst du den **Erfahrungsbericht 3/8** (18.04.2006).

Geh nun in die rechte Hütte hinein. Rechts lehnt ein **Bild** an einem Karton. Drehe es um und nimm den **Draht** an dich, der sich auf der Rückseite befindet.

Links steht ein kleiner Tresor. Darunter findest du den **Erfahrungsbericht 4/8** (03.03.2007).

(ACHTUNG BUG: Es kann vorkommen, dass dieser Erfahrungsbericht fehlt. Wenn du den Erfolg einholen möchtest, bei dem man alle Erfahrungsberichte einsammeln muss, musst du leider das Spiel von vorne starten.)

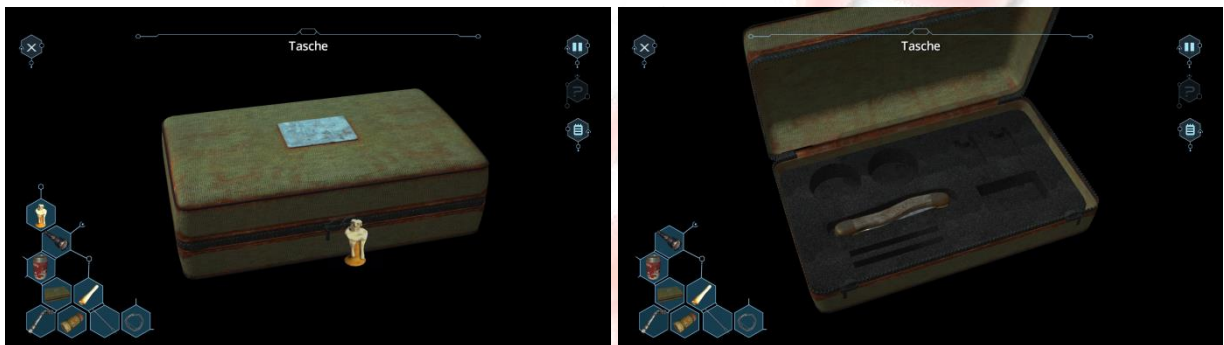


Wende dich dann dem **Buddha** im Glaskasten zu. Darunter befinden dich 9 Symbole. Diese Symbole müssen so gedreht werden, dass aneinanderstoßende Symbole gleich sind. Richte zunächst die vier Kreise oben links in der Ecke aus. Hast du hier die richtige Kombination gefunden, musst du die übrigen Kreise nur noch anpassen. Die korrekte Lösung findest du, wenn du den Kreis oben links in der Ecke 3-mal im Uhrzeigersinn drehst.

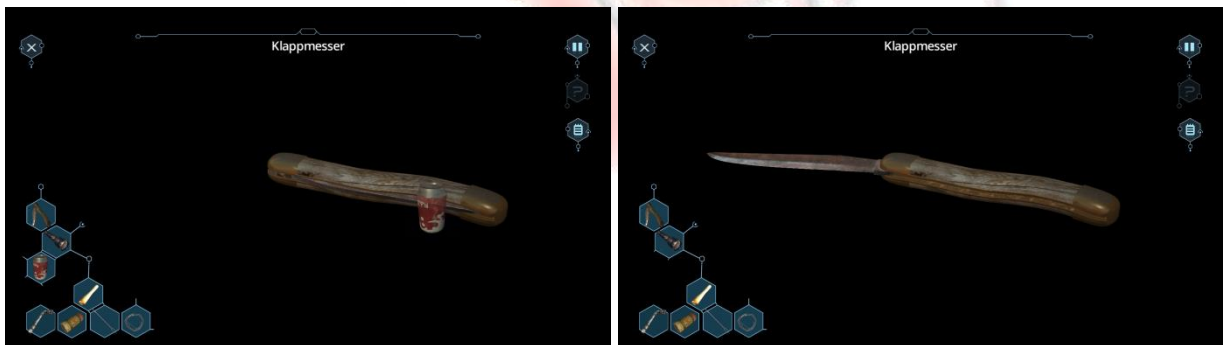
Hast du alle Kreise richtig ausgerichtet, öffnet sich die Vitrine, in der der Buddha steht. Drehe das Bild ein wenig, denn rechts neben der Statue findest du eine **Kerze** und den **Erfahrungsbericht 5/8** (31.07.2009).



Betrachte die **Angeltasche** noch einmal. Wende die Kerze darauf an, um den **Reißverschluss** geschmeidiger zu machen. Anschließend öffnest du beide Seiten des Reißverschlusses. Nimm das **Klappmesser** aus der Angeltasche.

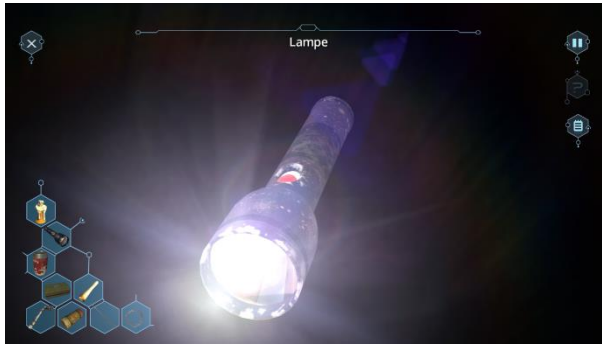


Betrachte auch das **Klappmesser** näher, welches eingerostet zu sein scheint. Gieße die Cola aus der Dose darüber. Schon kannst du das Klappmesser öffnen.

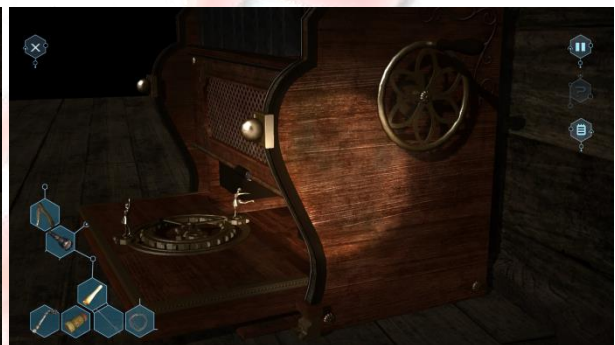
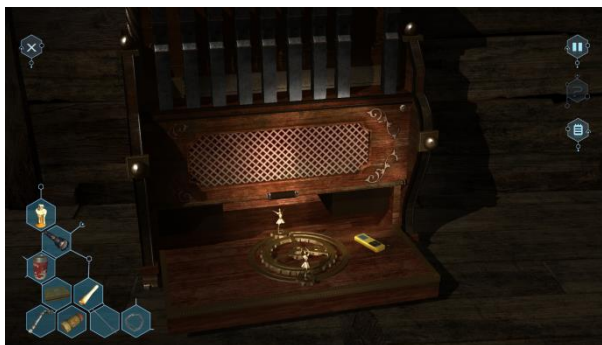


Verlasse die Hütte und betrete die mittlere Hütte. Hier ist es stockdunkel. Sieh dir die Taschenlampe im Inventar näher an. Schiebe den roten Schalter nach links, um die **Taschenlampe** anzuschalten. Jetzt kannst du mehr sehen.

Betrachte die **Orgel** näher. Ordne die Orgelpfeifen so, dass sie alle auf gleicher Höhe enden.



Schau nach unten und nimm den **Erfahrungsbericht 6/8** (25.08.2009) an dich. Betrachte nun die **rechte Seite** der Orgel. Dort gibt es ein **Schwungrad**. Drehe es, um die Spieluhr in Gang zu setzen. Sobald sie die richtige Geschwindigkeit erreicht hat, öffnet sich oben ein Fach.

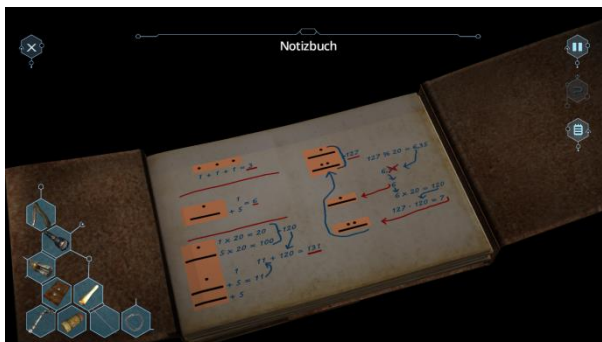


Nimm dort zunächst ein **Notizbuch** heraus und anschließend den **Boolischen Schlüssel**.



Betrachte das **Notizbuch** näher. Zerschneide die Schnur, die das Buch geschlossen hält, mit dem aufgeklappten Messer. Öffne das Notizbuch. Darin findest du die Sprache der Einheimischen, bzw. die Zeichen, mit denen sie die Zahlen dargestellt haben.

Wende dich nun dem **Koffer** zu, der ebenfalls in dieser Hütte steht.



Sieh dir im Inventar den **Boolischen Schlüssel** näher an. Er hat drei Einkerbungen, die unterschiedlich dick sind. Merke dir die Position der drei Einkerbungen. Die dünnste befindet sich unten auf 6 Uhr. Die mittlere auf ca. 1 Uhr und die dickste auf 10 bis 11 Uhr. Sieh dir dann das Schloss des Koffers an. Dort kannst du drei Ringe drehen, die Metalleinsätze enthalten. Diese entsprechen den Einkerbungen im Schlüssel. Stelle die Ringe so ein, dass der Schlüssel passt. Bedenke jedoch, dass du den Schlüssel spiegelverkehrt betrachtest. Wenn du meinst, dass du das Schloss richtig angepasst hast, wendest du den Schlüssel an. Passt er, öffnet sich das Schloss. Ansonsten musst du eine Feinabstimmung am Schloss vornehmen.

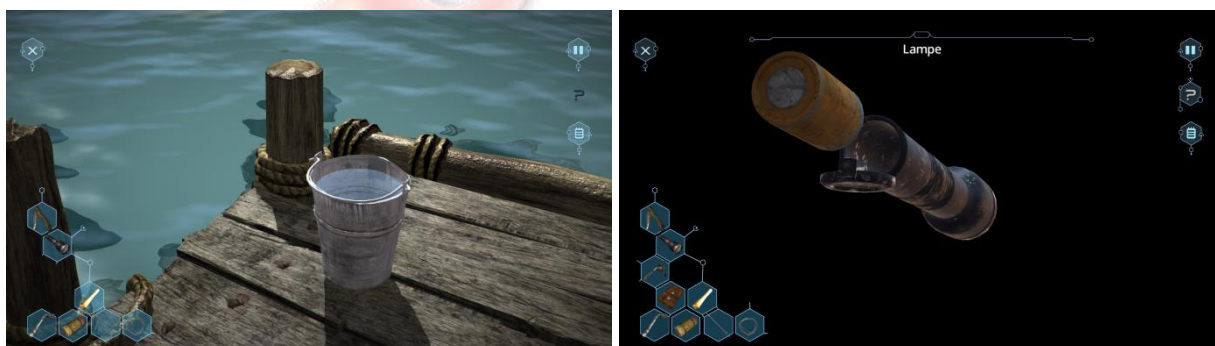


Im Koffer findest du eine **Angelrute**. Nimm sie an dich und verlasse die Nahansicht und die Hütte.

Geh nun zum Steg. Auf der rechten Seite findest du den **Erfahrungsbericht 7/8** (09.09.2005).



Links steht ein **Eimer mit Wasser**. Diesen kannst du verwenden, um einen Kompass zu bauen. Dazu musst du allerdings erst eine magnetische Nadel herstellen. Betrachte die **Taschenlampe** im Inventar. Drehe sie zur Rückseite, öffne das Fach und nimm die **Batterie** heraus.



Betrachte den **Pfeifenkopfschlüssel** näher. Wickle den Draht um den Griff. Klemme die Batterie zwischen die beiden Drahtenden. Wende die Nadel an, um sie zu magnetisieren. Die **magnetische Nadel** nimmst du ins Inventar auf. Die Batterie kannst du wieder in die Taschenlampe einlegen. Jetzt nimmst du den **Korken** zur Hand. Mit dem aufgeklappten Messer schneidest du eine **Korkenscheibe** ab.



Wende die Nadel darauf an. Lege dann die Korkenscheibe mit Nadel in den **Wassereimer**. Sie dir nun an, wo Norden ist (das dünnere Ende der Nadel).



Nimm die Angel zur Hand und wende sie an dieser Stelle auf das Meer an. Du ziehst einen **Anker** aus dem Wasser. Gehst du nun über den Steg zurück, triffst du wieder auf Sophie oder besser gesagt auf ein Hologramm von ihr. Sie erklärt dir, dass es nicht nur eine Realität gibt. Diese Realitäten sind abhängig von den Handlungsmöglichkeiten. In Sophies Realität ist Franklin nicht zu spät zur Verabredung gekommen. Daher wurde sie nicht umgebracht und beide führten die Recherchen gemeinsam fort. In dem Moment, als Franklin sterben wollte, wurde er von einem Mann mittels einer geheimen Kraft aus seiner Realität herausgeholt.

Geh nun den Berg hinauf. Dort unter dem Felsen liegt der **Erfahrungsbericht 8/8** (Merkzettel 00289, 09.08.2010)



Schau dann nach oben. Die **Hängebrücke** ist zerstört. Wende den Anker an, der ein Seil enthält, mit dem du dich zur anderen Seite hinüberhangeln kannst. Dein Gesprächspartner meldet sich wieder zu Wort. Er wartet im Tempel auf dich. Das nächste Gespräch wird von Angesicht zu Angesicht stattfinden. Hast du alle Erfahrungsberichte eingesammelt, dann hängele dich zur anderen Seite hinüber.

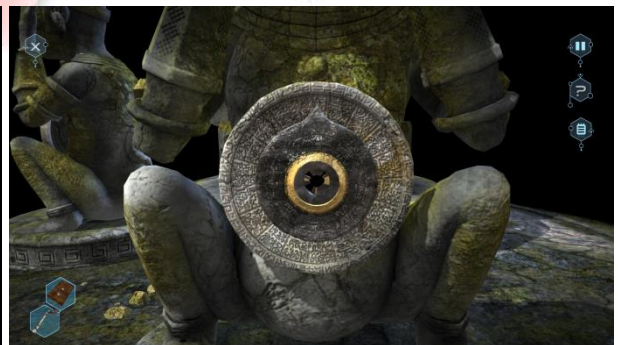


Kapitel IV

Schau dir die **Statuen** vor dir genauer an. Drehe das Bild nach links, denn hinter der großen Statue liegt der **Erfahrungsbericht 1/5** (19.01.2013)



Drehst du das Bild komplett herum, siehst du auf der Rückseite ein **Symbol**. Dir fehlt jedoch noch der passende Gegenstand. Schau dir die **drei Affen** an: "Ich sage nichts, ich sehe nichts, ich höre nichts". Auch hier fehlt dir das passende Objekt. Verlasse die Nahansicht.



Wende dich nun dem rechten **Sockel** vor dem Tempeleingang zu. Im Kopf des Sockels ist eine verzierte **Steinplatte** eingelassen, die du hinunterschieben kannst.



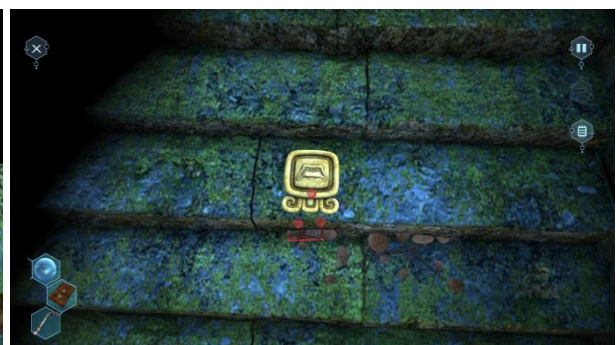
Dahinter verbirgt sich wieder ein Schiebepuzzle, bei dem die jeweils vier gleichen Symbole nebeneinander in einer Reihe oder Spalte liegen müssen. Hast du das geschafft, schwenkt das Bild zur linken Seite des Sockels. Dort öffnet sich ein weiteres Fach, dem du eine leuchtende Kugel, ein **Auge**, entnehmen kannst. Gleichzeitig findest du den **Erfahrungsbericht 2/5** (14.11.2006).



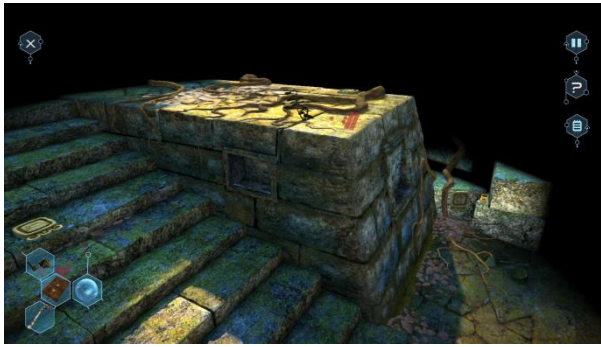
Oben auf dem Sockel und links auf der Treppe siehst du wieder **zwei Symbole**, wie du es schon bei den Statuen gesehen hast. Wendest du jetzt das Auge auf die Symbole an, erscheinen in rot Zahlen der Einheimischen. Nimm das Notizbuch zur Hand und wende die linke Seite an:

Auf dem Sockel siehst du oben einen Punkt, dann eine größere Lücke und darunter zwei Punkte und zwei Striche. Der obere Punkt bedeutet $1 \times 20 = 20$. Die Punkte darunter bedeuten jeweils 1 und die Striche jeweils 5: $1+1+5+5 = 12$. Die obere Zeile und die untere zusammengezählt ergibt $20+12 =$ **Auge 32**.

Das Symbol auf der Treppe bedeutet $(1 \times 20) + 2+5 =$ **Mund 27**.

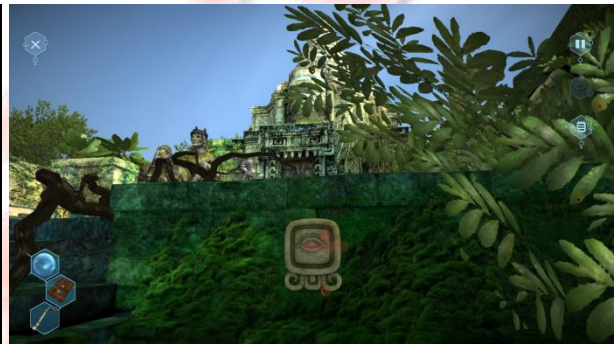


Schau jetzt noch einmal zur rechten Seite des Sockels. Dort liegt der **Erfahrungsbericht 3/5** (26.10.2010). Außerdem findest du hier noch ein Symbol. Dieses besteht nur aus drei Strichen: $5 + 5 + 5 =$ **Ohr 15**.



Verfahre ebenso mit dem Symbol bei den Statuen: $(1 \times 20) + 1 =$ **Mund 21**. Verlasse die Nahansicht der Statuen.

Vorne rechts siehst du ebenfalls ein Symbol. Wende die Kugel an: $(1 \times 20 + 1 \times 100) + 1 =$ **Auge 121**.



Jetzt wendest du dich dem Steinsarg zu. Schiebe die Vase zur Seite, um ein Symbol sichtbar zu machen.

Hinter der Vase: $(1 \times 20 + 1 \times 100) + 1 + 1 + 5 + 5 =$ **Auge 132**

Auf der Stirnseite des Sargs findest du ein zweites Symbol: $(3 \times 20) + 1 + 1 + 1 + 1 =$ **Auge 64**



Links neben dem Sarg: $(4 \times 20) + 5 + 5 + 5 =$ **Mund 95**

In der Wand über dem Sarg findest du das dritte Symbol: $(1 \times 20) + 1 + 1 + 1 =$ **Ohr 23**



Lege nun das Auge in die **Schale** auf dem Sarg. Warte bis das blaue Licht zu einer Linie geworden ist, die am Ende einen kleinen grünen **Würfel** enthält. Führe diesen Würfel über die **Lichtlinie** von rechts nach links. Dort angekommen, öffnet sich der Sarg. Nimm die **Kurbel** heraus, was gleichzeitig den **Erfahrungsbericht 4/5** (27.10.2010) einbringt. Nimm das **Auge** wieder an dich.

Geh zurück zu den Statuen. Du hast Werte für die Augen, die Ohren und den Mund. Dies entspricht den drei Affen, die sich die Augen, die Ohren oder den Mund zuhalten. Die Werte müssen jeweils addiert werden.

Du hast 4 Augensymbole gefunden: $32 + 121 + 132 + 64 = 349$

Du hast 3 Mundsymbole gefunden: $27 + 95 + 21 = 143$

Du hast 2 Ohrensymbole gefunden: $15 + 23 = 38$

Diese Zahlen musst du nun wieder in die Sprache der Einheimischen übersetzen. Dazu wendest du die rechte Spalte des Notizbuchs an.

Auge:

Zuerst dividierst du die Gesamtzahl durch 20, um einen Wert für den oberen Bereich zu erhalten:

$$349 : 20 = 17,45$$

Abgerundet ergibt dies einen Wert von **17**. Diesen stellst du folgendermaßen dar: $1 + 1 + 5 + 5 + 5 =$ **zwei Punkte, drei Striche**.

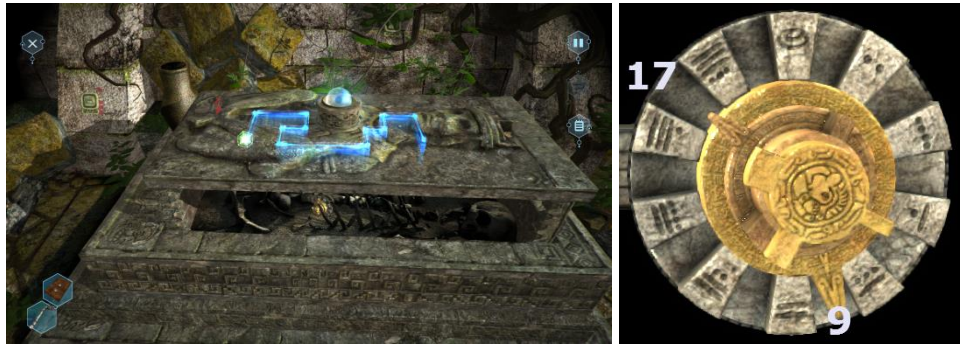
$$17 \times 20 = 340.$$

Es bleibt ein Rest von **9** übrig, der die untere Zahl bildet: $1 + 1 + 1 + 1 + 5 =$ **4 Punkte, ein Strich**.

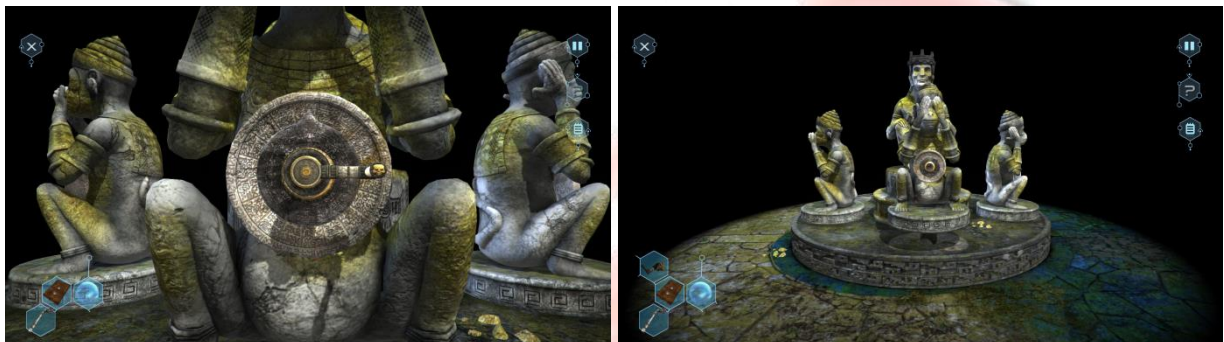
Betrachte nun die Kurbel. Drehe sie, sodass du die Rückseite sehen kannst. Dort sind einige Zahlen abgebildet. Zwei Kreise mit Markierungsnasen können gesetzt werden. Die dünne Markierungsnase wird verwendet, um die obere Zahl darzustellen, die dickere stellt die untere Zahl dar. Doch du wirst die von dir ermittelten Zahlen nicht finden, da auf dem Schlüssel nur gerade Zahlen zu sehen sind. Benutze daher die Zwischenräume.

Auge

Stelle die dünne Markierungsnase auf den Zwischenraum zwischen: drei Striche, ein Punkt (16) und drei Striche, drei Punkte (18) ein. Stelle die dickere Markierungsnase auf den Zwischenraum zwischen: ein Strich, drei Punkte (8) und zwei Striche (10) ein.



Wende dich dem Affen zu, der sich die Augen zuhält. Setze die Kurbel mit den vorgenommenen Einstellungen an. Daraufhin wird der Affe ein wenig angehoben. Die Kurbel wandert wieder ins Inventar.



Nimm die Einstellungen für den nächsten Affen vor, den Affen, der sich den Mund zuhält:

Mund

143 = oben 7, unten 3

Oben: zwei Punkte, ein Strich (zwischen 6 und 8)

Unten: drei Punkte (zwischen 2 und 4)



Zum Schluss ist der Affe an der Reihe, der sich die Ohren zuhält. Stelle auch für ihn die Kurbel richtig ein:

Ohr

38 = oben 1, unten 18

Oben: ein Punkt (zwischen 0 und 2)

Unten: drei Punkte, drei Striche (auf 18)

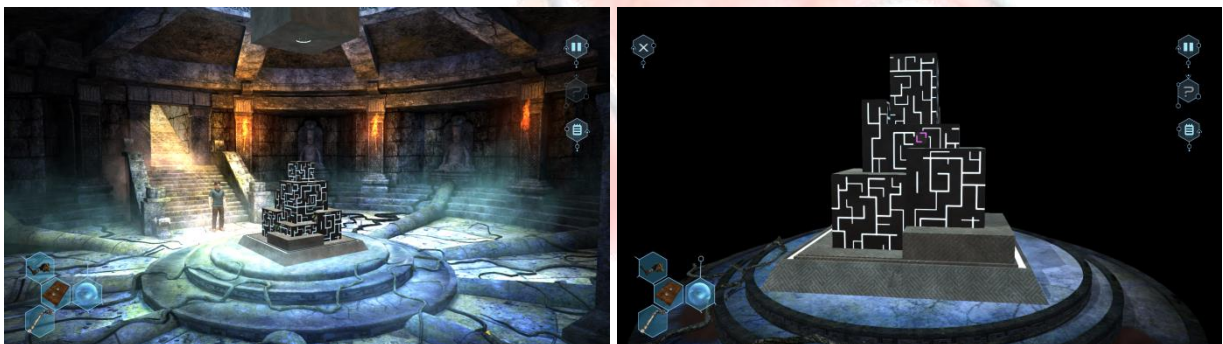


Daraufhin hebt sich nun auch die große Statue in der Mitte. Du verlässt automatisch die Nahansicht und siehst, wie sich die Tempeltür öffnet.

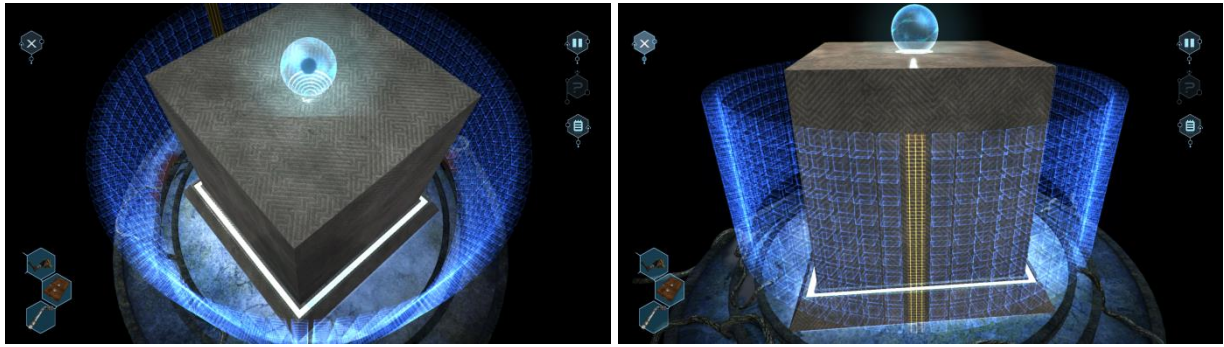
Sophie kommt noch einmal zu dir. Von ihr erfährst du, dass alle Probanden vor dir immer "Du" waren. Ein Franklin hat es bis zu dem Mann im Inneren geschafft, doch weiß Sophie nicht, was aus ihm geworden ist. Geh nun hinein.

Gegenüber dem Eingang findest du den **Erfahrungsbericht 5/5** (12.11.2010) Hast du in allen Kapiteln, alle Erfahrungsberichte eingesammelt? (**Erfolg: Informed Subject**)

Schau dir nun den Würfel in der Mitte an bzw. das, was ein Würfel werden soll, denn du musst ihn noch zusammensetzen. Auf dem Würfel findest du drei farbige Felder: lila, gelb und grün. Auf der Seite mit dem lila Feld kannst du im Sockel, genau in der Mitte, ein kleines **graues Feld** sehen. Betätige dieses zuerst. Anschließend ist das **lila Feld** an der Reihe, dann das **gelbe** und zum Schluss das **grüne Feld**.



Der Würfel setzt sich zusammen. Oben befindet sich eine Vertiefung. Setze das Auge dort hinein. Nun erscheint eine Art Gürtel rund um den Würfel, der 10 Felder hoch ist. Es handelt sich hier um ein Rätsel, das auf das Minesweeper aufgebaut ist. Überall im Gürtel sind Bomben versteckt. Die Felder, die keine Bomben sind, weisen Zahlen auf. Die Zahlen geben an, wie viele Bomben sich rund um das Feld befinden. Du musst den gesamten Gürtel ausfüllen. Klickst du kurz auf ein Feld, bedeutet dies, dass du annimmst, dass dort keine Bombe ist. Liegst du richtig, erscheint eine Zahl in dem Feld. Liegst du falsch und dort ist doch eine Bombe, wird das Feld rot markiert und du verlässt die Nahansicht. Dann musst du das Auge wieder aus der Mulde nehmen und es erneut hinein legen. Du beginnst von vorne, wobei rot, grün und gelb markierte Felder ihre Farbe behalten. Hältst du die Maus länger auf einem Feld gedrückt, wird das Feld grün markiert. Ein weiteres Mal länger festhalten markiert das Feld gelb und noch einmal rot. Auf diese Weise kannst du Felder markieren, die deiner Meinung nach eine Bombe enthalten. Selbst wenn du aus Versehen auf eine Bombe triffst, bleibt diese Markierung erhalten. Die Zahlen verschwinden jedoch wieder. Ein Zufallsgenerator bestimmt hier, wo die Minen liegen.



Hast du es geschafft, offenbart sich Ah Cizin und tritt mit dir in einen längeren Dialog. Wenn du dieses letzte Rätsel in weniger als 10 Minuten geschafft hast, erhältst du einen Erfolg (**Erfolg: Cold blooded subject**). Sieh selbst, was geschieht... (**Erfolg: Chapter IV**)

Wenn du kein Rätsel übersprungen hast, gibt es einen weiteren Erfolg (**Erfolg: Incorruptible subject**)

Hast du zudem auch den Hilfe-Button nicht verwendet, gibt es den nächsten Erfolg (**Erfolg: Powerful subject**)



ENDE

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](#).