

In der Demoszene - die eine originale Szene des Spiels ist - kann man sehr gut erkennen, wie das Spiel strukturell aufgebaut ist.

Die erste Aufgabe besteht darin, einen Gesundheitssaft für Anilop herzustellen. Diese Aufgabe wird im Buch von Brycanth in allen Einzelheiten erläutert. Es ist dem Spieler jederzeit möglich, dieses Buch „aufzuschlagen“ und das „Rezept“ nachzulesen.

Damit wird eine Überforderung der Gedächtnisleistung vermieden. Es sollte zwar auch trainiert werden, aber das Spiel darf ja nicht daran scheitern, dass nicht alle wichtigen Anweisungen behalten werden. Außerdem wird so geübt, beim Lesen auch noch einmal „zurück zu gehen“ um Nichtverstandenes noch einmal zu lesen.

Während der Herstellung des Gesundheitssafts weist Marvel an entscheidenden Stellen auf weitere Schritte hin.

Die zweite Aufgabe ist viel komplexer. Anilop erklärt, wie man das Schiff bedienen muss. Wenn diese Anleitung nicht behalten wurde, oder der Spieler Zweifel hat, kann Anilop jederzeit wieder angesprochen und gefragt werden. Es wird dann nicht pauschal, sondern differenziert gefragt, etwa „Wie kommt das Schiff nach unten?“.

Wenn die Windbeutel dann doch nicht in der richtigen Reihenfolge abgenommen werden, spielt das zunächst einmal keine Rolle. In der Tasche sind die Namen alle mit den entsprechenden Ziffern angegeben. Aber sie liegen dort nicht in der richtigen Reihenfolge. Da diese aber wichtig ist, wird bei Falschbenutzung ein Standardsatz (das klappt so nicht, das mache ich jetzt nicht...) ausgegeben und die Benutzung wird so gesteuert, dass nur der richtige Windbeutel an der passenden Stelle eingesetzt werden kann. Um eine Falschbenutzung der Windbeutel mit dem Schiff zu vermeiden, wird vorher von Marvel immer der Satz „Denk an die richtige Reihenfolge“ gesagt.

Warum aber ist die Reihenfolge wichtig? Nun, das kann im Spiel nicht erklärt werden, denn es hat ausschließlich programmiertechnische Gründe. Jeden Windbeutel an vier möglichen Stellen zuzulassen hätte einen Wust von Abhängigkeiten hervorgerufen. Das wird auf diese Weise vermieden.

Die Lösung der dritten Aufgabe (das Angeln des Zettels) wird dem Spieler durch Marvel vorgegeben, indem dieser ihm sagt, dass man dazu die Angel des Anglers braucht. Der Spieler muss also, wie überhaupt im ganzen Spiel, mit einer „Person“ reden - und somit wieder lesen. Diese Aufgabe ist dann im Verhältnis zur ersten leicht, so dass der Spieler sich etwas entspannter diesem Teil widmen kann.