

Dark Fall – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

In dem Spiel Dark Fall geht es um Geister und Leute die verschwinden. Die Steuerung erfolgt mit der Maus. Man sollte sich immer gründlich umsehen und sich Notizen machen. Das Spiel beginnt damit das auf dem Anrufbeantworter von Paul eine Nachricht vom Bruder Pete ist und diese Nachricht klingt sehr beunruhigend. Der Bruder ist Architekt und er erzählt von zwei Studenten, Polly und Nigel, die Geisterjäger sind. Er vermutet das etwas passieren wird und er bittet Paul schnell zum Bahnhof Dowerton zu kommen.

Eisenbahntunnel:

- du bist in einem Eisenbahntunnel und ein Junge (Tim) spricht zu dir
- ein Stück nach vorn gehen
- der Junge erzählt wieder etwas und auf dem Boden liegt eine Zeitung, die man ansehen kann
- noch ein Stück weiter gehen und nach rechts drehen
- dann auf den Bahnsteig klettern

Bahnsteig:

- geradeaus gehen
- dann nach rechts gehen
- hier die Tür öffnen
- den Schalter an der Lampe betätigen und es wird Licht
- nun den Schrank öffnen und die beiden Hebel nach unten drücken
- die kleinen Lampen rechts leuchten jetzt grün
- zur Tür umdrehen und den Raum verlassen
- du siehst dich hier noch etwas um

Damentoilette:

- du siehst dich hier um und findest zwischen zwei Spiegeln ein Symbol
- dann verlässt du die Damentoilette
- ab hier kann man dann auch das Spiel speichern

Herrentoilette:

- hier gibt es auch Zeichnungen an den Wänden
- geh in die abschließbare Toilette
- da gibt es in der rechten Wand ein Loch
- durch dieses Loch siehst du eine rote Zeichnung
- das Symbol und den Namen notieren
- du verlässt die Herrentoilette und gehst zum Bahnsteig und dann nach rechts

Bahnhofsgebäude:

- geh durch die Tür in den Wartesaal

- in einer Ecke gibt es ein Telefon
- es scheint zu funktionieren, aber du hast keine Münzen
- links neben der Treppe ist ein kleiner Raum
- auf dem Tisch liegt ein Brief (lesen)
- den Plan an der Wand ansehen
- nach rechts drehen
- dort ist ein Regal mit mehreren Papierrollen
- die Papierrollen alle ansehen
- ein Zettel an der Wand verkündet das der Bahnhof geschlossen wird
- auf dem Regal steht eine **Lampe**
- du nimmst die Lampe mit
- den Raum verlassen
- gegenüber ist eine Tür
- durch diese Tür gelangst du zum Wartesaal

Wartesaal:

- auf dem Boden liegt ein Handy, aber es ist defekt
- auf dem Tisch liegt ein Bild vom Hotel
- auf einem Zettel steht das das Hotel in Zukunft Kars heißen soll
- außerdem liegt dort der Organizer von Pete
- den Organizer benutzen und das Zettel Symbol anwählen
- dort findest du ein Tagebuch von Pete
- er schreibt das der VDU bei einer bestimmten Einstellung verrückt spielt
- bei den Koordinaten 271 x 632 gibt es eine Störung
- den Raum verlassen

Bahnhofsgebäude:

- vor der Treppe ist ein Fahrkartenautomat
- den Hebel rechts betätigen und es fallen Münzen heraus
- die **Münzen** nehmen
- zum Telefon gehen
- den Hörer abnehmen und eine Münze mit dem Telefon benutzen
- es erklingt eine Stimme
- den Hörer wieder auflegen
- die Treppe nach oben gehen
- über eine Brücke gelangst du auf die andere Seite des Bahnsteigs

Andere Seite des Bahnsteigs:

- geradeaus gehen
- hier steht ein Gerät (Theodolit)
- am Theodoliten den grünen Knopf drücken (zum Aktivieren)
- über die Tasten +y, -y, +x und -x folgendes einstellen:

Y = 271

X = 632 (ungefährer Wert)

- es gibt eine Bildstörung und dann ist ein Symbol zu sehen

- das Symbol merken (hat Pete mit dem Wort Kars in Verbindung gebracht)
- mit der Taste Reset wird das Gerät in die Ausgangsstellung gebracht
- die Nahansicht verlassen
- geradeaus gehen
- auf der linken Seite steht eine Bank
- links neben der Bank ist der Zaun defekt
- durch den Zaun klettern
- nach vorn gehen und dann nach links drehen
- hier ist ein Schuppen

Schuppen:

- in den Schuppen gehen und die Lampe benutzen
- mit der Lampe alles ableuchten
- die Leiter nach oben gehen
- dort liegt ein Schraubenzieher auf einem Tisch
- den **Schraubenzieher** nehmen
- die Leiter wieder nach unten klettern
- dann hinter das Auto gehen
- da ist eine Falltür am Boden
- die Falltür öffnen und nach unten gehen
- hier immer den Weg entlang gehen bis zu einem Stein mit Symbolen
- auf einem Stein sind 12 schwarze Punkte und auf einem Felsen daneben sind 12 Symbole zu sehen
- im Inventar auf die Lampe klicken und die Lampe wird abgestellt
- klicke die schwarzen Punkte alle an und notiere dir die Symbole die angezeigt werden



- die Lampe nehmen
- wieder nach oben gehen

- den Schuppen verlassen
- zurück zum Bahnsteig gehen
- zum Bahnhofshotel gehen

Bahnhofshotel 1. Etage:

- die Tür links neben dem Eingang öffnen
- es ist ein Badezimmer
- die Bilder ansehen und das Waschbecken
- die Wasserhähne benutzen
- es fließt kein Wasser
- das Zimmer verlassen
- auf dem Gang ist ein Bild von Henry dem V
- dann kommt noch ein Zimmer (Lagerraum)
- in das Zimmer gehen
- den Zettel auf dem Stuhl ansehen
- dann den Lagerraum verlassen
- zum Mittelgang gehen
- hier gibt es rechts und links Hotelzimmer

Zimmer 1 E:

- das Bild an der Wand ansehen
- die Lampe mit dem Bild benutzen
- die Hand- und Fingerstellung ansehen (es sind 8 Finger zu sehen)
- den Lichtschalter ausprobieren
- den Raum wieder verlassen

Zimmer 1 F:

- den Tisch ansehen
- da steht eine Kamera
- das Schreibtischfach ansehen
- darin liegt ein Thermometer
- das Thermometer ansehen
- dann die Schublade wieder schließen und das Zimmer verlassen

Zimmer 1 C:

- über der Tür ist eine Kamera
- das Zimmer verlassen

Zimmer 1 D (Zimmer von Thomas):

- auf dem Boden liegt eine Lampe (sie leuchtet noch)
- auf dem Schreibtisch liegen Spielkarten, ein Flaschenöffner und ein Brief
- den Brief lesen (er ist an Betty gerichtet)
- die Spielkarte ansehen (es wird ein Joker aus der Karte)
- das Zimmer verlassen

Zimmer 1 B:

- hier steht an der Wand „Lass mich in Ruhe“ und ein Symbol ist an der Wand (notieren)
- Zimmer verlassen

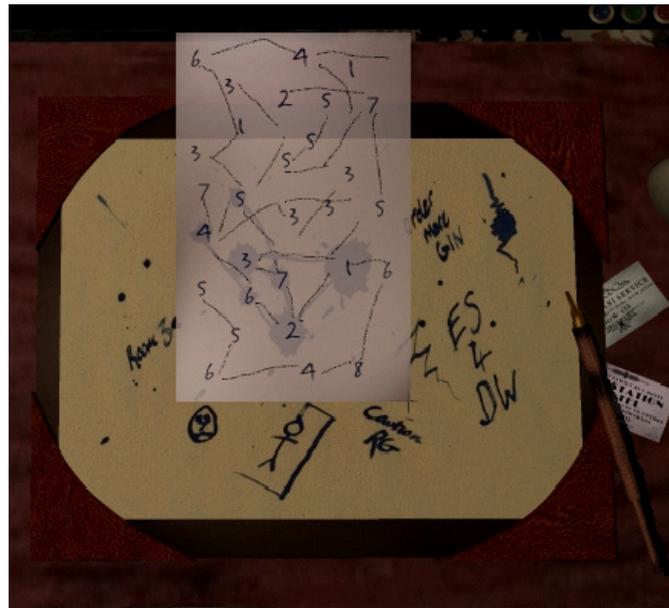
Zimmer 1 A:

- aus dem Fenster sehen
- das Zimmer verlassen
- geradeaus gehen und die Treppe nach unten

Rezeption:

- das Telefon klingelt
- an die Rezeption gehen und nach hinten
- das Telefon abnehmen
- eine Geisterstimme ist dran
- den Hörer wieder auflegen
- den Zettel im Kasten neben dem Telefon ansehen
- die Schublade öffnen
- die Papierstücke ansehen
- unter einem Papierstück liegt ein Zettel mit einem Code
- den Code notieren
- die Schublade schließen
- weiter vorn ist ein Safe und an der Wand ist die Stromversorgung
- nach vorn gehen
- dann umdrehen, so dass du den Safe siehst
- der Safe hat links einen Drehknopf und außerdem ein Kreuz mit einem Knopf drin
- jetzt den Code von dem Zettel benutzen
- dazu einfach die Stelle anklicken wo der Knopf hin soll (nicht den Knopf anwählen)
- die Reihenfolge ist:
 1. ganz links klicken
 2. ganz oben klicken
 3. eine Stelle darunter (Mitte) klicken
 4. ganz unten klicken
 5. ganz rechts klicken
- dann den Drehknopf betätigen und der Safe geht auf
- im Safe liegt der Schlüssel zur Bar
- den **Barschlüssel** nehmen
- zur Rezeption vor gehen
- an der Rezeption liegen viele Zettel im Regal
- alle Zettel ansehen
- dann auf der Theke den Zettel ansehen und den weißen Block
- neben dem Block ist eine Unterlage und daneben liegen zwei Visitenkarten
- auf der Unterlage sind Tintenkleckse und Kritzeleien
- einen weißen Zettel nehmen und mit dem Papier voller Tintenkleckse benutzen (den weißen Zettel mit gedrückter Maustaste auf die Unterlage ziehen)

- den weißen Zettel in die Mitte der Unterlage schieben
- dann den Federhalter benutzen
- nun sind auf dem Zettel lauter Linien und Zahlen zu sehen
- den Zettel etwas nach oben verschieben, so das die Zahlen mit den großen Tintenklecks übereinstimmt
- liegt das Papier richtig, dann sagt eine Stimme das Betty das Papier nicht verschwenden soll
- die Zahlen 1 bis 7 merken (die Stellen auf den Tintenklecks)
- die Reihenfolge der Tintenkleckse von 1 bis 7 notieren
- das braucht man später noch



- von der Theke aus nach vorn gehen und zu der Tür davor
- dahinter ist das Esszimmer

Esszimmer:

- hier liegt ein Gerät für Geisteraktivitäten (rechts im Regal)
- das Gerät nehmen
- das Zimmer verlassen
- von der Treppe aus geht es nach hinten zu einer Tür
- diese Tür öffnen
- es ist die Küche

Küche:

- in der Küche umsehen
- das Regal ansehen
- oben im Regal liegt ein Zettel zwischen zwei Dosen
- den Zettel ansehen
- das Waschbecken und den Herd ansehen
- auf einem Tisch liegt das Beschwerdebuch

- im Buch liegt ein Zettel mit einer Zeichnung
- im Schrank ist ein roter Käfer (auf der linken Seite)
- durch eine weitere Tür geht es ins Restaurant

Restaurant:

- den Tisch rechts in der Ecke ansehen
- da liegt eine Speisekarte
- die Speisekarte ansehen
- auf einem anderen Tisch steht eine Kamera
- die andere Tür in dem Raum lässt sich nicht öffnen
- von allen fünf Tischen im Raum das Muster von der Tischplatte abzeichnen (wird später gebraucht; auf Tisch Nr. 3 steht ein Schild, die beiden Tische davor sind die Tische Nr. 1 und Nr. 2, der Tisch in der Nähe der Tür ist Tisch Nr. 5 und der Tisch mit der Speisekarte darauf ist Tisch Nr. 4)
- durch die Küche zurück an die Rezeption gehen
- wenn du hinter der Rezeption hervorkommst und ein Stück nach vorn gehst, dann gibt es rechts einen Gang

Damentoilette:

- in der Damentoilette umsehen
- am Spiegel steigt Wasserdampf vorbei
- der Lichtschalter lässt sich betätigen

Herrentoilette:

- auch hier kann man den Lichtschalter betätigen
- es gibt noch Bilder zu sehen

Bar:

- die erste Tür an der Ecke ist die Bar und lässt sich mit dem Barschlüssel öffnen
- die Bilder an der Wand ansehen
- die Karten auf dem Tisch ansehen
- die Theke ansehen
- in den Raum dahinter gehen
- hier ist auch eine Theke
- auf der Theke liegt ein Zettel
- an der Wand sind Bilder
- in der Ecke steht ein Klavier
- auf einigen Tasten des Klaviers kann man spielen
- aber was gespielt werden soll ist noch unbekannt
- die Bar verlassen

Bahnhofshotel 2. Etage:

- von der Rezeption aus die Treppe nach oben gehen
- hier noch eine Treppe höher gehen

- das Licht flackert und kurzzeitig kannst du nichts tun
- dann ist das Licht wieder an
- hier gibt es wieder viele Zimmer zum Ansehen

Zimmer 2 A (Zimmer von Miss Hy):

- an der Zimmerwand steckt eine Schere
- im Regal liegt eine Bibel
- eine Reklame für ein neues Restaurant liegt auch da
- das Zimmer verlassen

Zimmer 2 B (Zimmer von Mathilda Fly):

- die Fotos ansehen und die zwei Briefe
- die Uhr ansehen
- eine Stimme sagt das die Uhr Tasten hat
- die vier Tasten ansehen und drücken
- die Taste drei klingt anders als die anderen
- mit der Taste 3 beginnend die richtige Reihenfolge herausfinden (die anderen Tasten müssen so klingen wie Taste 3 wenn man sie drückt)
- die Reihenfolge lautet:

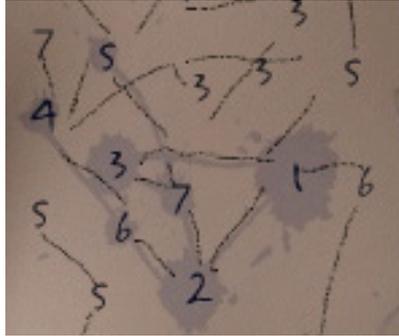
3. Knopf von links – 1. Knopf von links – 2. Knopf von links – 4. Knopf von links

- wenn man die Tasten in der Reihenfolge drückt, dann öffnet sich ein Geheimfach mit einem Symbol
- das Symbol notieren
- auf dem Tisch liegen Prospekt von Mathilda Fly
- im Nachtschrank liegen in der Schublade Zeitungsartikel und ein Brief an Mathilda
- das Zimmer verlassen

Zimmer 2 C:

- den Schrank öffnen
- im Schrank ist ein Kästchen
- auf dem Kästchen sind 3 große Scheiben und 4 kleine Knöpfe
- nun benötigt man die Aufzeichnung von dem Zettel an der Rezeption
- die Scheiben bzw. Knöpfe müssen in der folgenden Reihenfolge gedrückt werden:

1. große Scheibe oben rechts
2. große Scheibe unten
3. große Scheibe oben links
4. kleiner Knopf oben links
5. kleiner Knopf oben rechts
6. kleiner Knopf unten links
7. kleiner Knopf unten rechts



- war alles richtig, dann öffnet sich das Kästchen und man findet ein weiteres Symbol und einen Brief mit der Überschrift LUSSA
- das Zimmer verlassen

Zimmer 2 D:

- das Zimmer ist verschlossen

Zimmer 2 E (Zimmer von Andrew Verney):

- in der Nähe der Tür ist eine Kiste
- in der Kiste liegt ein Buch von Andrew Verney
- ein Kästchen steht auf dem Tisch und darunter liegt ein Zettel mit dem Hinweis nachts die Tür nicht zu öffnen
- das Kästchen hat 7 Knöpfe
- darunter sind Schubladen
- in einer Schublade liegt ein Notizbuch
- das Notizbuch ansehen
- im Schrank liegen Rollen mit Sternenkarten
- die Sternenkarten ansehen
- ein Sternbild sieht aus wie eines der Symbole
- es steht Raka dran
- es liegt auch ein Zettel dabei mit den Zahlen 1 bis 7 drauf
- in der Schublade unter dem Kästchen das Notizbuch ansehen
- hier stehen hinter dem Wort Raka die Zahlen 1 2 /5 3 4/ 7 6
- das ist die Kombination für das Kästchen
- die Tasten 1, 2, 5, 3, 4, 7, 6 von links aus gezählt drücken
- das Kästchen geht auf und darin ist ein Symbol
- das Zimmer verlassen

Zimmer 2 F:

- die Schublade näher ansehen
- hier ist eine Kamera mit 13 Bildern
- den grünen Knopf betätigen und dann mit den Pfeiltasten rechts die Bilder ansehen
- das Zimmer verlassen und zum Ende des Ganges gehen und nach rechts

Abstellkammer 2. Etage:

- hier stehen Barhocker und ein Spielautomat der aber defekt ist

- den Raum verlassen und auf die gegenüberliegende Seite gehen
- hier ist ein Fernrohr
- man sieht unbekannte und helle Sternbilder
- dann in den Raum gehen, der hier ist

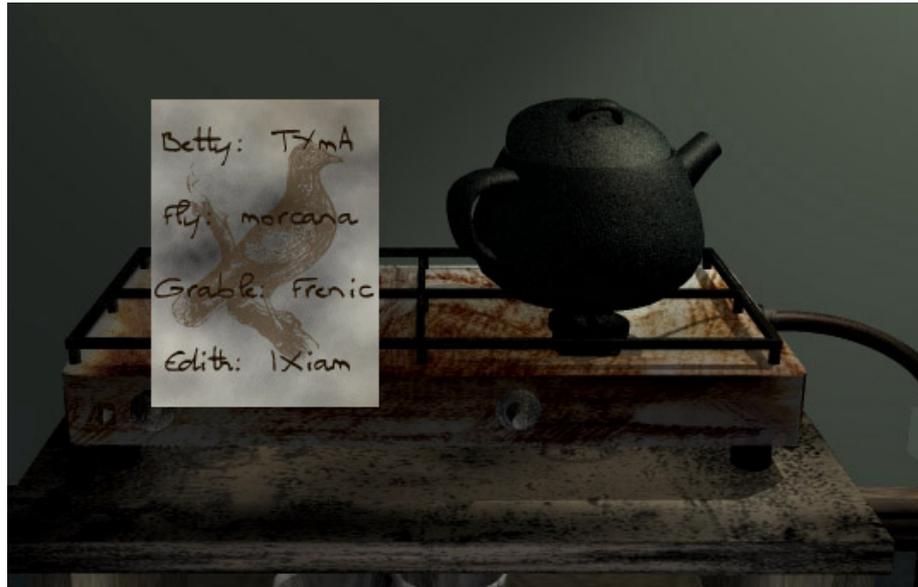
Bad 2. Etage:

- das Waschbecken ansehen und darunter die Kiste
- es liegt Seife in der Kiste und ein Stück von einem Foto ist zu sehen
- darauf steht Sandstein und Holz
- zur Wanne drehen
- den Boiler ansehen und das Gitter entfernen
- dahinter ist ein Brief
- den Brief lesen
- das Bad verlassen und den Gang zurück gehen und dann die Treppe nach oben in die 3. Etage

Zimmer 3 A (Zimmer von Arthur Johnston):

- überall stehen Bilder und liegen Malerutensilien
- auf dem Tisch ein Bild verschieben und darunter ist ein Zettel mit einer **Zeichnung (Taube)**
- die Zeichnung anklicken und sie landet im Inventar
- unter dem Tisch stehen auch Bilder
- an der Staffelei ist ein kleines Foto befestigt
- den Schrank ansehen auf dem ein Gaskocher steht
- im Schrank liegt eine Notiz (es wäre besser alles mit unsichtbarer Tinte zu schreiben)
- neben dem Schrank ist ein Hebel für die Gaszufuhr
- diesen betätigen
- dann am Gaskocher an der linken Herdplatte erst den großen Knopf rechts betätigen und dann den kleinen Knopf links betätigen
- jetzt ist die Flamme an
- den Zettel mit der Zeichnung der Taube mit der Flamme benutzen
- auf dem Zettel erscheint dann nach kurzer Zeit folgendes:

Betty = Tyma
 Miss Fly = Morcana
 Miss Grable = Frenic
 Edith = Ixiam



- das sollte man sich notieren
- das Zimmer verlassen

Zimmer 3 B (Zimmer von George Crabtree):

- im Regal bei den Kleiderbügel liegen zwei Bücher
- die Bücher ansehen
- auf einem Tisch liegen Bücher und in einem Buch liegt ein Brief
- im Schrank ist ein Kästchen mit 3 Bildern darauf
- darunter lassen sich die römischen Zahlen I bis 10 einstellen
- auf den Bildern sind Heinrich der VIII, Henry der V und Elisabeth die I zu sehen
- also am Kästchen von links nach rechts die Zahlen VIII, V und I einstellen
- im Kästchen liegt eine Notiz und der untere Teil eines Fotos mit der Beschriftung Kreide und Bronze
- auf einem Tisch liegen 4 Symbole und in der Mitte ist eine Schale
- die Symbole lassen sich um die Schale herum anordnen
- jetzt müssen die Symbole den Materialien Holz, Sandstein, Bronze und Kreide zugeordnet werden
- das weiße Holzsymbol ist die Kreide
- das braune Holzsymbol ist das Holz
- das dunkelgelbe Holzsymbol ist der Sandstein
- das hellgelbe Holzsymbol ist die Bronze
- die Holzsymbole müssen nun auf der weißen Linie richtig angeordnet werden (gut wenn man sich die beiden Teile des Fotos gut angesehen hat)



- in der Schale erscheint eine Schrift
- es erscheint ein Zeichen und das Wort Olkas
- das Zimmer verlassen und durch die Tür im Gang gehen
- dahinter kommen weitere Zimmer

Zimmer 3 C:

- hier steht ein Radio
- man kann verschiedene Sender einstellen
- auf dem kleinen Tisch liegt eine Zeitung mit der Vermisstenmeldung von Tim
- ein Buch über Legenden ist hier auch noch zu finden
- das Buch lesen
- das Zimmer verlassen

Zimmer 3 D (Zimmer von Betty):

- im Zimmer steht beim Spiegelschrank ein Metronom
- das kann man anklicken
- es liegen auch Zettel hier (Zettel erscheint erst wenn man Metronom angeklickt hat)
- neben dem Schrank steht eine Trompete
- die Trompete solange drehen bis ein Zettel sichtbar wird
- auf dem Zettel sind Noten (g, g, a, h, c)
- die eingekreisten Noten notieren
- im Zimmer steht auch eine Uhr mit einem Schlüssel dran
- die Uhr zweimal aufziehen und sie schlägt 12 Uhr

Zimmer 3 E (Zimmer von Edith):

- die Spieluhr ansehen
- in der Spieluhr liegt ein Zettel
- in der Schublade liegen ein Kochbuch und ein Fotoalbum
- die Bilder an der Wand ansehen
- das obere Bild anklicken und Edith spricht
- den Plattenspieler ansehen
- zuerst die Kurbel betätigen
- dann den Schalter links betätigen und den Plattenarm auf die Platte legen
- man kann verschiedene Stücke anhören
- das zweite Stück einstellen und den Schiebeschalter rechts auf volle Lautstärke stellen
- die Nahansicht des Plattenspielers verlassen
- dann nach links drehen und zu den Bildern an der Wand sehen
- ein Bild fällt herunter
- das Bild anklicken und es gibt einen Brief und ein Symbol
- das Wort IXIAM steht dabei
- an der Zimmertür hängt ein Zeitungsausschnitt
- das Zimmer verlassen
- das Zimmer gegenüber ist verschlossen
- erst einmal ans Ende vom Gang gehen

Bad 3. Etage:

- im Bad lässt sich der Schrank öffnen
- den Spiegel an der Wand kann man drehen
- den Spiegel so drehen das die lila Lampe im Spiegel zu sehen ist
- dann zur Wand sehen (über der Wanne)
- dort ist ein Lichtreflex
- den Lichtreflex anklicken
- hier steht jetzt an der Wand:

00:20 00:90

00:05 00:40

- das sollte man sich notieren
- das Bad verlassen
- zurück zu dem verschlossenen Zimmer gehen

Zimmer 3 F (Zimmer von George Crabtree):

- das Zimmer ist verschlossen
- die Tür ansehen
- in der Nahansicht den Zettel mit der Taube unter der Tür durchschieben
- mit dem Schraubenzieher den Schlüssel aus dem Schlüsselloch schieben
- den Zettel mit dem Schlüssel darauf unter der Tür hervorziehen
- den **Schlüssel** nehmen und den Zettel
- den Schlüssel mit der Tür benutzen und sie öffnen
- ins Zimmer gehen
- die Fotos an der Wand ansehen

- hinter einem Foto gibt es einen Brief
- diesen lesen
- das Buch auf dem Tisch ansehen und lesen
- die Schublade öffnen und den Zettel ansehen
- auf einem anderen Tisch liegen Fotos und Zettel mit Symbolen
- ganz in der Ecke steht ein Filmapparat
- erst den Schalter betätigen, dann die erste schwarze Rolle benutzen
- nun die Kurbel benutzen und dann in den Projektor sehen
- es läuft ein kurzer Film
- auf diese Art und Weise alle vier Filme ansehen
- auf dem vierten Film sind die Elemente zu sehen (Feuer, Licht, Luft, Wasser)
- jetzt zu dem Tische mit dem Diaprojektor gehen
- den Diaprojektor benutzen
- ein Dia aus der Kiste daneben anklicken und das Dia wird in den Projektor geschoben
- an der Wand erscheint das Bild
- alle Dias ansehen
- auf einem erscheint ein Bild mit einem Symbol
- das Symbol an der Wand genauer ansehen
- den Papierkorb neben der Tür zwei Mal dursuchen
- die Papierschnipsel, die man in der Hand hält, anklicken und richtig zusammensetzen
- den Brief lesen
- das Zimmer verlassen
- zum Ende des Ganges gehen und nach rechts

Abstellkammer 3. Etage:

- die Zettel an der Wand ansehen
- im Regal steht ein Kanne
- in der Kanne ist ein Schlüssel
- den **Schlüssel** nehmen
- beim Regal ist eine Leiter
- die Leiter nach oben gehen zum Dachboden

Dachboden:

- auf dem Dachboden umsehen
- in einer Ecke rechts ist ein Rad
- das Rad drehen
- in der Öffnung des Brenners ist eine Flamme zu sehen
- die Gemälde auf dem Fußboden ansehen
- in der Nähe der Leiter gibt es 3 Räder zum Drehen und einen Hebel
- den Hebel betätigen und das linke Rad drehen (jetzt sollte im Bad in der 1.Etage das Wasser funktionieren)
- auf dem Dachboden gibt es auch einen Koffer mit vielen Aufklebern, der verschlossen ist
- den Koffer öffnet man mit dem Schraubenzieher

- mit der folgenden Reihenfolge lässt sich der Koffer öffnen: Schraubenzieher mit dem Schloss vom Koffer benutzen und dann so bewegen: links, rechts, links, rechts, unten
- das Buch im Koffer ansehen
- im Buch steckt ein Zettel
- auf dem Zettel ist ein Symbol, OLIVIAK
- die Nahansicht des Koffers verlassen
- außerdem findet man noch ein Brett mit Buchstaben und einer Lupe
- die Lupe benutzen und es wird der Satz „Er is tot“ (Er ist tot) gebildet
- benutzt man die Lupe noch einmal dann bildet sich der Satz „Jenseits des Todes“
- es gibt auch noch den Satz „Das Darkfall hasst mich“
- man kann noch aus einem Fenster sehen
- den Dachboden verlassen und in die zweite Etage gehen

Zimmer 2 D (Zimmer von Polly und Nigel):

- mit dem Schlüssel aus der Kanne kann man die Tür öffnen
- im Zimmer gibt es Computer
- an einer Pinnwand sind Zettel und Fotos und eine Karte
- alles ansehen
- den Schreibtisch ansehen
- das Diktiergerät ansehen und abspielen
- neben dem Computer liegt ein Handy
- den linken Computer ansehen
- man kann sich hier alle Tagebucheinträge ansehen und Musikdateien anhören, sowie Bilder ansehen usw.
- der Computer rechts benötigt ein Passwort
- bei den Kisten liegt ein Zettel mit Notizen was alles geliefert wurde
- an einer zweiten Pinnwand gibt es noch mehr Notizen und Fotos
- auf einer der vielen Zettel steht ein Gericht das eingekreist wurde (Chicky Chow)
- das ist das Passwort für den zweiten PC
- einfach Chicky Chow eingeben und dann kann man alle Kameras ansehen
- auch der Thermoscanner lässt sich anwählen
- beim Thermoscanner mit den Tasten folgendes einstellen:

oben links alpha: 00:20

oben rechts beta: 00:90

unten links cygna: 00:05

unten rechts delta: 00:40 (die Daten aus dem Bad)

- wenn alles richtig war wird ein Hohlraum angezeigt, der manuell untersucht werden sollte
- den PC verlassen
- die Kisten ansehen
- dann hinter die Kisten sehen
- in der Ecke liegt eine **Radiovisionsbrille**
- diese nehmen
- die Nahansicht verlassen und zur Wand gegenüber den Computern drehen
- eine Stimme sagt „Hier“
- die Brille aufsetzen
- alles erscheint in grünem Licht

- mit der Maus die Wand absuchen (nicht drehen, nur Mauszeiger bewegen)
- es sind 7 Symbole an der Wand
- das Zimmer verlassen und in die 1. Etage gehen
- jetzt noch mal alle Zimmer ansehen (mit der Brille auf)
- immer wenn eine Stimme „Hier“ sagt kann man die Brille benutzen

Zimmer 1 A:

- es ist eine Tagesdecke zu sehen
- auf der Decke sind 4 Symbole (jedes Mal das gleiche Symbol, aber eine andere Farbe)
- oben links: grün, oben rechts: blau, unten links: lila, unten rechts: braun

Zimmer 1 E:

- die Brille aufsetzen und den Fußboden ansehen
- ein Dielenbrett lässt sich anwählen und zur Seite schieben
- darunter findet man Geld, einen Brief und ein Symbol (Frenic)

Bad 1. Etage:

- die Wasserhähne benutzen
- nach kurzer Zeit beschlägt der Spiegel und es erscheint ein Symbol und der Name MALUS

Zimmer 3 F:

- auch hier kann man die Brille benutzen

Herrentoilette Erdgeschoss:

- mit der Brille entdeckt man Symbole

Restaurant:

- auch hier lässt sich die Brille benutzen

Bar:

- auch hier kann man die Brille benutzen
- an der Wand steht das Wort Tyma
- zum Klavier gehen
- hier jetzt g, g, a, h, c spielen (siehe Bild weiter unten)
- am Klavier erscheint ein Symbol
- es ist das Symbol Tyma



- die Bar verlassen
- direkt unter der Treppe ist eine Tür und die führt in den Keller (der Türgriff ist rechts)

Keller:

- im Keller steht eine Kamera
- es gibt eine Tür, die aber verschlossen ist
- in der Nähe der Tür gibt es einen Balken
- auf dem Balken sind 6 Symbole
- fünf von den Symbolen, sind die Symbole von den Tischen im Restaurant
- nun müssen die Symbole in der folgenden Reihenfolge von oben nach unten zählend angeklickt werden: 3, 2, 5, 1, 4
- man hört ein Geräusch
- die Tür lässt sich jetzt öffnen
- in den Raum gehen
- hier ist eine Art Fotolabor
- den Schrank öffnen und den **Vierkantschlüssel** nehmen
- die Fotos auf dem Tisch ansehen und auch die Fotoausrüstung
- den Raum verlassen
- im Keller zu der Kamera gehen
- hier steht auch der Thermoscanner
- gegenüber stehen Wellbleche
- die lassen sich zur Seite schieben
- in den Gang gehen
- die Lampe benutzen
- auf einem Stein steht 1318
- daneben ist eine Vorrichtung in die der Vierkantschlüssel passt
- den Vierkantschlüssel benutzen und einmal drehen
- ein Gang wird frei
- in den Gang gehen und einen Schritt nach vorn
- in der Luft ist jetzt ein Symbol in vier verschiedenen Farben zu sehen (wie in Zimmer 1A)
- die Symbole in der folgenden Reihenfolge anklicken:

grün – blau – lila – braun (rot)

- war die Reihenfolge richtig, kann man ein Stück weiter gehen
- jetzt tauchen in der Luft wieder vier Symbole auf
- alle Symbole einmal anklicken
- jedes Symbol macht ein Geräusch
- man kann sie Feuer, Gewitter, Wind und Wasser zuordnen
- die richtige Reihenfolge ist:

oben (Feuer) – links (Gewitter) – rechts (Wind) – unten (Wasser)

- nun geht es wieder ein Stück weiter im Gang
- rechts an der Wand ist ein Engel, der nach kurzer Zeit in zwei verschiedenen Farben leuchtet und Töne von sich gibt
- an der linken Wand sind auch Engel und ein Symbol
- das Symbol anklicken und die Engel spielen eine Melodie (5 verschiedene Töne)
- auf dem Boden liegt eine Platte mit einem Symbol
- daneben liegt ein Tagebuch
- das Tagebuch ansehen und lesen
- ein Stück weiter gehen im Gang
- es erscheinen 5 Symbole
- klickt man ein Symbol an, dann ertönt ein kurzes Musikstück
- jetzt muss man die richtige Reihenfolge der 5 Symbole herausfinden
- es muss so klingen wie bei den Engeln (kann man sich immer wieder anhören, bis man die Reihenfolge herausgefunden hat)
- die richtige Reihenfolge ist:

1. Symbol ganz oben
2. Symbol ganz unten
3. Symbol rechts unten
4. Symbol in der Mitte
6. Symbol links unten

- war alles richtig, dann ist der Weg in die Kammer frei
- hier sollte man noch einmal speichern
- in die Kammer gehen
- die Figuren ansehen und die Decke
- steht man vor dem Brunnen mit dem grünen Nebel, dann sieht man rechts unten am Bildschirmrand einen Strich, einen Doppelpunkt und einen Haken
- hier muss man die Namen der 12 Symbole in der richtigen Reihenfolge schreiben
- erst schreibt man den Namen und dann klickt man auf den Haken dahinter
- dann löscht man den eben geschriebenen Namen und schreibt den Namen des nächsten Symbols und klickt den Haken an
- das geht solange bis man alle 12 Namen eingegeben hat
- nach jeder Eingabe des Namens und dem Anklicken des Hakens wird der Name von einer Stimme genannt
- hat man alle Namen in der richtigen Reihenfolge eingegeben, dann kann man den Abspann genießen
- die Reihenfolge lautet:

1. LUSSA

2. KARS
3. OLIVIAK
4. FRENIC
5. MORCANA
6. TYMA
7. MALUS
8. LARSUS
9. OLKAS
10. MORTYM
11. IXIAM
12. RAKA



1. Lussa Zimmer 2 C



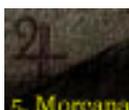
2. Kars Theodolit



3. Oliviak Dachboden



4. Frenic Zimmer 1 E



5. Morcana Zimmer 2 B



6. Tyna Bar



7. Malus Bad 1. Etage

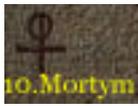


8. Larsus Herrentoilette Bahnsteig

<http://www.kerstins-spieleloesungen.de>



Zimmer 3 B



Zimmer 3 F



Zimmer 3 E



Zimmer 2 E

E N D E ! ! ! ! !

alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

geschrieben am 19.11.2007

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

<http://www.kerstins-spieleloesungen.de>