

Machinarium – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Der Roboter Josef landet auf dem Schrottplatz. Man muss ihn wieder zusammensetzen. Dann kann das Abenteuer beginnen. Josef lässt sich groß und klein machen (mit dem Mauszeiger auf Josef und es erscheinen Pfeile nach oben und unten). Klickt man eine Person an, dann erscheinen Sprechblasen.

Schrottplatz:

- **die Wanne zweimal anklicken** und sie fällt herunter
- darunter ist der Rumpf von Josef
- **den Rumpf zweimal anklicken** und er fällt nach unten
- **den Kopf anklicken** und er kommt auf den Rumpf
- eine Robotermaus kommt vorbeigelaufen
- **die Maus anklicken**
- **dann Josef groß ziehen**
- **die Stoffmaus nehmen**
- sie landet im Inventar (mit der Maus nach ganz oben fahren und das Inventar wird angezeigt)
- Josef wieder auf Normalgröße bringen
- **die Stoffmaus der Robotermaus geben**
- **die bringt dafür ein Bein**
- nun kann Josef laufen
- es fehlt aber noch ein Arm
- **den Magnet nehmen und den Faden von der großen Rolle**
- **im Inventar den Faden mit dem Magnet verbinden**
- nach rechts gehen und **den Mast etwas verbiegen**
- **dann den Magnet am Faden mit dem Mast benutzen**
- Josef angelte sich einen Arm und schwingt sich auf die andere Seite
- er geht bis zu einer Zugbrücke

Vor der Stadt:

- ein anderer Roboter kommt und er spricht mit dem Roboter im Turm und der lässt die Zugbrücke herunter
- zum Griff, der vom Turm herunter hängt, gehen
- **Josef groß machen und am Griff ziehen**
- Josef darf aber nicht passieren
- **die rot-weißen Hütchen nehmen**

- ein Hütchen einstecken und die anderen wegnehmen bis am Ende ein Eimer mit blauer Farbe steht
- **den Eimer nehmen**
- **das Hütchen in den Bottich mit der weißen Farbe stecken**
- **dann den Eimer mit der blauen Farbe mit dem Bottich benutzen**
- **das Hütchen in den Bottich tauchen**
- nun ist das Hütchen blau
- zum Laternenmast gehen
- **nach oben klettern und die unterste Stange nehmen**
- **weiter hochklettern und die Stange oben einstecken**
- weiter klettern und wieder die unterste Stange nehmen und weiter oben einsetzen bis Josef ganz oben ist
- **jetzt Josef groß machen und die Glühlampe nehmen**
- **die Glühlampe mit dem Hütchen benutzen**
- **dann das Hütchen aufsetzen**
- **unter den Griff stellen**
- **Josef groß machen und am Griff ziehen**
- jetzt darf Josef über die Zugbrücke
- er fällt aber am Ende herunter

Gleise:

- die Treppe nach oben gehen
- **den Hebel betätigen**
- da kommt ein Wagen mit Kohlen und fährt die Gleise nach unten und durch ein Tor
- **den Haken nehmen, der auf dem Treppenabsatz liegt**
- **den Haken mit dem oberen Ende vom Treppengeländer benutzen**
- dann die Treppe nach unten gehen
- jetzt kann Josef unten am Treppengeländer ziehen und damit den Hebel oben bewegen
- es kommt wieder ein Wagen
- nach rechts gehen (soweit es geht)
- **jetzt Josef klein machen**
- **er streckt den Arm nach dem Kästchen aus**
- **das Kästchen benutzen**
- **Josef stellt bei einem Schalter das A ein und beim anderen die 2 und dann den roten Knopf drücken**
- dann die Treppe nach oben gehen
- **Josef groß machen und dann an das Rohr hängen und nach rechts hangeln**
- **dort den Keil nehmen**
- **den Keil auf die Schiene legen (hintere Schiene von Josef aus)**
- **das Treppengeländer benutzen und der nächste Wagen kommt**
- der kippt um
- **die Räder von dem Wagen nehmen und auf die Gleise stellen**
- **Josef stellt sich auf die Räder und benutzt wieder das Treppengeländer**
- der nächste Wagen kommt und schiebt Josef vor sich her durch das Tor

Heizraum:

- **den Hebel links an der Wand betätigen**
- es kommt ein neuer Wagen
- **den Zettel an der Wand ansehen**
- nach rechts gehen
- **dort den Haken von der Wand nehmen**
- an dem großen Kessel ist ein blinkender roter Knopf
- **den roten Knopf anklicken und es öffnet sich die Klappe einer Schalttafel**
- **die Schalttafel benutzen** (dazu macht sich Josef größer)
- es gibt drei Knöpfe zum Steuern des Krans
- **der erste Knopf muss unten stehen, der zweite Knopf oben und der dritte Knopf unten**
- **dann den roten Knopf an der Seite rechts betätigen**
- der Kran holt die Kohlen aus dem Wagen und wirft sie ins Feuer
- der Wagen ist nun leer
- **Josef muss nun wieder den Knopf außen drücken, dann auf Normalgröße bringen und zum Wagen gehen**
- **in den Wagen steigen**
- der Kran packt sich Josef
- **dann muss er nach links abspringen auf die Plattform**
- **den Haken mit dem Kasten an der Wand benutzen und den Kasten anklicken**
- der Kasten ist offen
- hier gibt es viele Kabel
- es gibt eine blaue und eine gelbe Sicherung
- **bei der blauen Sicherung werden nun die Kabel unten vertauscht**
- dann nach unten springen
- an der Heizung schlägt ein Kabel Funken
- **die Kabel auseinander machen**
- **dann die beiden schwarzen und die beiden roten Kabel miteinander verbinden**
- **zur Schalttafel gehen und wieder den Knopf außen drücken**
- **dann auf Normalgröße gehen und in den Wagen steigen**
- **der Kran dreht sich nun in die andere Richtung und Josef muss rechts in das Rohr springen**

Gefängniszelle:

- Josef landet in einer Gefängniszelle
- **mit dem Typ, der noch mit in der Zelle ist, sprechen** (anklicken)
- der hätte gern eine Zigarette
- **die grünen Algen nehmen**
- **die Schraube am Rohr solange benutzen bis es abfällt**
- **die Schraube nehmen**
- **etwas vom Toilettenpapier nehmen**

- **die Algen auf die Lampe legen (dazu Josef groß machen)**
- die Algen trocknen und sind nun braun
- **die Algen mit dem Toilettenpapier benutzen**
- **das ergibt eine Zigarette**
- dem Typ die Zigarette geben
- **der schüttelt Josef die Hand bis sein Arm abfällt**
- **Josef nimmt den Arm**
- nach links gehen bis zu dem Loch in der Wand
- **Josef klein machen, dann kann er seinen Arm durch das Loch stecken**
- **den Arm vom Zellengenossen benutzen und durch das Loch in die nächste Zelle schieben und dann durch das obere Loch noch in die dritte Zelle**
- **am Griff vom Schrank rütteln bis der Besen herunter fällt**
- **den Besen nehmen und zur eigenen Zelle ziehen**
- **hier nun den Besen mit der Schraube benutzen**
- **den Besen mit dem Deckel im Boden benutzen**
- Josef kann nach unten in das Rohr springen und nach rechts gehen bis vor das Gitter
- oben ist ein Deckel
- **den Besen mit dem Deckel benutzen**
- Josef guckt durch das Loch

Wache:

- hier sitzt ein Typ, der immer an die Wand schießt
- er kipzelt mit dem Stuhl
- **wenn der Typ gerade kipzelt, dann den Stuhl wegziehen und während der Typ am Boden liegt, die Patronen vom Teller nehmen**
- der Typ will wieder schießen, hat aber keine Patronen mehr
- er steht auf und geht zur Wand
- **jetzt schnell den Schlüssel von dem Typ nehmen und die Patronen auf den Boden unterhalb der beiden rot angezeigten Schlüssel werfen**
- **dann wieder den Typ zu Fall bringen wenn er kipzelt und die Patronen vom Teller nehmen**
- **wenn der Typ an der Wand ist, dann zu den rot angezeigten Schlüsseln gehen**
- **den Schlüssel mit beiden benutzen und sie stehen auf grün**
- dann versteckt sich Josef wieder
- die Gefangenen hauen ab und der Typ hinterher
- er fällt wegen der Patronen hin, nimmt dann aber die Verfolgung auf
- **jetzt kann Josef auch die Treppe nach oben gehen und durch die Tür**
- **hier die Treppe nach oben gehen und durch das Fernrohr sehen**
- **dann den Lichtschalter neben der Tür betätigen**
- **die Uhr leuchtet jetzt mit der Zeitangabe: 16:45**
- die Treppe wieder nach unten gehen und durch die andere Tür
- dann die Treppe nach unten und nach links zu den Zellen gehen
- zur letzten Tür gehen
- an der Wand ist eine Schalttafel

- **die Schalttafel benutzen und die Uhrzeit 4:45 einstellen**
- **dann öffnet sich die letzte Tür**
- in den Raum gehen
- **den Schrank anklicken**
- nun gibt es noch ein Rätsel zu lösen
- es gibt sechs rote und sechs grüne Punkte, die sich drehen lassen
- **man muss die Punkte so drehen das alle grünen Punkte innen sind**
- **dann öffnet sich der Schrank und Josef hat eine Pistole**
- nun in die mittlere Zelle gehen
- **dort groß machen und den Sauger von der Decke holen**
- **den Sauger mit der Pistole benutzen**
- die Zellen verlassen und die Treppe nach oben gehen
- dann im nächsten Raum, wo das Fernrohr ist, die Treppe nach oben gehen und durch die Tür gehen

Draußen:

- rechts stehen zwei rote Kisten übereinander
- **nach rechts gehen und die beiden Kisten soweit es geht nach links schieben**
- hier steht eine Roboterfrau mit einem Regenschirm
- **die Roboterfrau anklicken**
- sie sucht ihren Hund
- wieder ganz nach rechts gehen
- da ist der Hund auf der anderen Seite zu sehen
- **die Pistole mit dem Sauger mit dem Hund benutzen**
- der steht aber etwas hinter einer Tonne und so bekommt ihn Josef nicht
- wieder nach links gehen zu den Kisten
- **den Schaltkasten an der Wand anklicken**
- es gibt links einen Hebel und rechts einen roten Knopf
- dann gibt es drei rote und drei gelbe Pfeile und in der Mitte einen freien Punkt
- nun müssen die drei gelben Pfeile nach unten und die drei roten Pfeile nach oben
- dabei kann immer nur ein Pfeil einen anderen überspringen, wenn er nicht von der gleichen Farbe ist
- mit dem roten Knopf bringt man die Pfeile wieder in die Ausgangsstellung
- hier die Lösung:

gelb nach oben
rot nach unten
rot nach unten
gelb nach oben
gelb nach oben
gelb nach oben
rot nach unten
rot nach unten
rot nach unten
gelb nach oben

gelb nach oben
gelb nach oben
rot nach unten
rot nach unten
gelb nach oben

- nun funktioniert der Magnet
- **den Hebel links betätigen und die obere rote Kiste wird nach oben gezogen**
- **die untere rote Kiste jetzt wieder ganz nach rechts schieben**
- **auf den Poller steigen und dann auf die Kiste**
- **dann macht sich Josef groß und steigt die Sprossen an der Wand nach oben**
- hier gibt es eine weitere Schalttafel
- damit steuert man die Öltonne unten im Wasser
- es gibt zwei rote Knöpfe mit denen man einen grünen Pfeil einstellen kann
- **der Pfeil muss gerade nach unten (bei der Uhr auf 6) zeigen**
- **dann den grünen Knopf drücken**
- die Öltonne fährt zur angegebenen Position
- **nun mit den roten Knöpfen den grünen Pfeil auf 4 stellen und den grünen Knopf drücken**
- **die Öltonne steht nun bei dem Hund**
- **jetzt den rosa Knopf mit dem Öltropfen drücken** (kann man auch mehrmals drücken)
- es läuft Öl aus und der Hund kommt um es aufzulecken
- Josef klettert nach unten
- **die Pistole mit dem Sauger mit dem Hund benutzen**
- der ist nun eingefangen
- **zur Roboterfrau gehen und ihr den Hund geben**
- **dafür bekommt Josef den Schirm**
- **den Schirm mit dem Wasserfall links benutzen**
- mit dem Schirm kann Josef den Weg fortsetzen
- über die Brücke gehen und dann die Treppe nach oben

Musiker:

- **mit den drei Musikern sprechen**
- **bei dem einen Musiker in das Rohr sehen** (dazu klein machen)
- da sitzt eine Maus im Rohr
- sie brauchen alle drei etwas, damit sie wieder richtig spielen können
- nach rechts in die Bar gehen

Bar:

- mit dem Roboter hinter dem Tresen sprechen
- **auf den Hocker setzen und den Tisch anklicken**

- nun kann Josef mit seinem Gegenüber spielen
- er muss 5 Muttern waagrecht, senkrecht oder diagonal hintereinander legen um zu gewinnen
- hier die Lösung wenn der Gegner auf dem Kästchen 7 von links in der sechsten Reihe beginnt:

- **5 Reihe von oben / 7 Kästchen von links**
- **6 Reihe von oben / 6 Kästchen von links**
- **5 Reihe von oben / 8 Kästchen von links**
- **6 Reihe von oben / 8 Kästchen von links**
- **7 Reihe von oben / 7 Kästchen von links**
- **3 Reihe von oben / 11 Kästchen von links**
- **5 Reihe von oben / 11 Kästchen von links**
- **5 Reihe von oben / 9 Kästchen von links**
- **5 Reihe von oben / 10 Kästchen von links**

- hat Josef gewonnen, dann wirft der Gegner alle 5 Schrauben weg
- **alle 5 Schrauben auflesen**
- **die Fliegenfalle nehmen**
- die Bar verlassen

Musiker:

- **dem Saxophonist die 5 Schrauben geben**
- der kann nun spielen
- jemand wirft einen Blumentopf herunter
- nach rechts gehen zu dem Bottich wo die Fliegen herumschwirren
- **die Fliegenfalle mit den Fliegen benutzen**
- die Fliegen sind im Inventar

Bar:

- **die Fliegen mit dem Barmann benutzen**
- der ist abgelenkt
- **jetzt das Fass nehmen**
- Josef bringt es dem Trommler

Musiker:

- der kann nun auch spielen
- es fällt ein weiterer Blumentopf herunter
- **die Pflanze nehmen**
- die Treppe nach oben gehen bis zum Platz mit dem Springbrunnen und der Uhr

Marktplatz:

- **die Frau vor der Kirche ansprechen**
- **den Mann im Rollstuhl ansprechen**
- Josef bekommt eine Ölkanne
- vorne am Geländer ist eine Kurbel
- **die Kurbel nehmen**
- **die Notizen an der Wand bei der Kirche ansehen**
- **die Kurbel mit dem Loch in der Wand benutzen** (rechts neben der Kirchentür)
- auf der einen Notiz ist das Zeichen für Unendlich abgebildet und dazu drei Symbole und die römische Zahl 7
- **jetzt muss Josef eines der drei Symbole einstellen und dann die Zahl 7**
- dazu die Kurbel drehen bis das richtige Symbol eingestellt ist und dann noch drehen bis es auf der richtigen Zahl steht
- dann geht die Kirchenglocke und die Frau geht in die Kirche
- bei der Bank wo die Frau saß hängt eine weitere Notiz
- **diese Notiz ansehen**
- eines der Symbole merken und die römische Zahl 6
- **dann wieder die Kurbel benutzen**
- **das Symbol einstellen und die Zahl 6**
- jetzt geht der Wachmann aus dem Turm in die Kirche
- **in den Turm gehen und den Lautsprecher nehmen**
- den Turm verlassen
- die Treppe links nach oben gehen

obere Plattform:

- hier gibt es einen Roboter auf einer Leiter, eine Katze auf dem Dach, einen Vogel und einen Mast mit einer Klappe dran
- **zum Mast gehen und die Klappe öffnen**
- **hier gibt es ein Schiebepuzzle**
- **die Steine lassen sich mit gedrückter Maustaste verschieben**
- **solange an den Steinen schieben bis einer nach unten fällt**
- der Vogel holt sich den Stein
- **die Klappe wieder öffnen und das Puzzle richtig zusammensetzen**
- dabei bleibt die Ecke oben links frei und die Ecke unten rechts auch
- das fertige Puzzle sieht so aus:



- jetzt erst einmal die Klappe schließen
- nach links gehen
- Josef bemerkt das der Vogel ihm folgt
- **ungefähr in der Mitte unter der Leitung stehen bleiben**
- **dann Josef immer groß und klein machen**
- der Vogel macht das nach
- **solange machen bis der Vogel herunter fällt und den Stein ausspuckt**
- **den Stein nehmen**
- **das herabhängende Kabel mit dem Geländer verknotten**
- **zur Leiter gehen**
- **auf die Leiter klettern**
- **den Stecker ziehen**
- Josef fällt von der Leiter
- **jetzt noch schnell am roten Kabel ziehen**
- der Roboter verschiebt jetzt seine Leiter ein Stück
- wieder auf die Leiter steigen und nach der Katze greifen
- die rennt aber weg
- **zum Mast gehen und die Klappe öffnen**
- **den Stein im Inventar oben links in der Ecke einsetzen**
- jetzt steht das Geländer unter Strom
- **auf die Leiter steigen und nach der Katze greifen**
- die hängt nun am Geländer
- **wieder zum Mast gehen und die Klappe öffnen**

- **den Stein oben links wieder rausnehmen**
- **die Katze fällt herunter und Josef steckt sie ein**
- zu den Musikern gehen

Musiker:

- **Josef benutzt die Katze mit dem Rohr vom dritten Musiker**
- die Maus kommt aus dem Rohr
- jetzt können alle Musiker spielen
- von oben fliegt ein Radio herunter
- **das Radio nehmen**
- **im Inventar den Lautsprecher mit dem Radio benutzen**
- nach links durch das Tor gehen
- hier ist eine Ölpfütze
- **die Ölkanne mit der Ölpfütze benutzen**
- jetzt ist Öl in der Ölkanne
- nach oben zum Marktplatz gehen

Marktplatz:

- **die Ölkanne dem Mann im Rollstuhl geben**
- **dann noch mal mit ihm sprechen, damit Josef die Ölkanne wieder bekommt**
- **den Kanaldeckel öffnen**
- nach unten steigen

Brunnenschacht:

- **den Haken nehmen, der bei den Rohren hängt**
- **die Rohre ansehen**
- Josef braucht drei rote Schlüssel
- ein Schlüssel ist schon da
- ganz nach unten gehen
- **durch das Rohr sehen**
- da sitzen die Typen, die Karten spielen
- **links den Abfluss ansehen**
- da ist ein roter Schlüssel
- **den Haken mit dem Abfluss benutzen**
- jetzt hat Josef den zweiten roten Schlüssel
- zum Schrank gehen
- **den Schrank öffnen und das Buch ansehen, das dort liegt**
- **die letzte Seite vom Buch aufschlagen**
- **dort ist der dritte rote Schlüssel**
- **mit der Rohrzange auf dem Rohr sprechen**

- zu den Rohren gehen
- **die roten Schlüssel müssen an die folgenden Stellen: ein Schlüssel oben an das linke Rohr, ein Schlüssel oben an das zweite Rohr und ein Schlüssel unten an das zweite Rohr**
- dann nach rechts zum Schrank gehen
- **das Radio mit dem Lautsprecher mit der Steckdose benutzen**
- **die Rohrzange anklicken**
- sie hilft Josef jetzt und er lässt das Wasser ab
- **die Leiter nach oben gehen**
- **dann in den leeren Brunnen springen**
- **das Rad drehen und durch das Rohr klettern**
- **am Ende vom Rohr nach unten springen**
- Josef ist auf einer fahrbaren Plattform

fahrbare Plattform:

- den roten Hebel ziehen, das geht nicht
- **den roten Knopf drücken und es geht eine Etage nach unten**
- **durch die Tür gucken**
- hier ist eine Roboterfrau in der Küche (in deren Rolle man schlüpft)
- **den Rollschrank öffnen und den Maiskolben nehmen**
- **den Topf vom Herd nehmen und auf den Boden stellen**
- **nun den Maiskolben mit der heißen Herdplatte benutzen**
- **draußen fällt eine Stange herunter, die Josef einsteckt**
- **die Stange mit der Tür benutzen**
- Josef gibt die Stange der Köchin
- **auf den Topf stellen und die Stange mit dem Gitter oben an der Wand benutzen**
- **dann die Stange mit der Heizung dahinter benutzen**
- die Heizung landet im Inventar
- **den Topf nehmen und auf den Herd setzen**
- **die Heizung in den Topf werfen**
- **das ergibt dann einen Schlauch**
- **den Schlauch mit dem Waschbecken benutzen**
- **der Schlauch kommt an den Ölbehälter**
- **den Hebel am Boden betätigen und das Öl fließt durch den Schlauch**
- **Josef betankt seine Plattform**
- **nun funktioniert der rote Hebel (zum Ziehen) und der Motor springt an**
- **nun muss Josef an dem Gerät noch die roten Kugeln nach oben rechts und links bringen und die beiden weißen Kugeln müssen nach unten links und rechts**
- **dann erscheint ein Hebel**
- **den Hebel anklicken (Pfeil nach oben) und die Plattform fährt nach oben**
- hier ist ein Ventilator
- **den Ventilator anklicken**
- er stellt Denksportaufgaben
- **die muss man allerdings alle falsch beantworten bis er so wütend wird das der**

- **Propeller weg fliegt**
- **durch das Rohr klettern**
- Josef landet im Gewächshaus

Gewächshaus:

- **die Pflanze aus dem Inventar mit dem leeren Blumentopf benutzen**
- **dann den Heizstrahler an den Blumentopf schieben**
- **die zwei Schubladen beim Schreibtisch nehmen**
- es sind Diabilder
- **an der Wand rechts ist eine Schalttafel**
- hier gibt es 6 Schalter (der erste leuchtet gelb = aktiv und die anderen leuchten rot)
- unter den sechs Schaltern gibt es noch zwei weitere Schalter
- zuerst muss man die oberen sechs Schalter grün leuchten lassen
- das geht dann so: man beginnt mit dem Schalter links, der auf gelb steht
- dann klickt man das linke Feld in der unteren Reihe, das leuchtet grün auf und dann müssen alle anderen Felder erst gelb leuchten (an den Feldern erscheinen immer Pfeile, die man anklicken muss) und wenn es richtig war dann auch grün und dann leuchtet auch der Schalter unten grün und diese Aufgabe ist gelöst
- dann wählt man den zweiten Schalter von links
- hier sind schon rote Felder zu sehen, man klickt ein Feld an und es erscheint ein grünes Feld von dem aus man dann wieder alle Felder (außer den roten) gelb macht (an den Feldern erscheinen Pfeile) und wenn alles stimmt wird wieder alles grün
- hier nun noch die Lösung für alle sechs Schalter:
 1. **Schalter von links: Feld unten links in der Ecke anklicken (wird grün), dann: hoch, rechts, runter, links, hoch, rechts, runter, links, hoch**
 2. **Schalter von links: Feld links neben roten Punkt in der untersten Reihe anklicken, dann: links, hoch, rechts, runter, links, hoch, rechts, runter, rechts**
 3. **Schalter von links: Feld unter rotem Punkt ganz rechts anklicken, dann: runter, links, hoch, rechts, runter, links, runter, rechts, hoch**
 4. **Schalter von links: Feld zwischen zwei roten Punkten in der zweiten Reihe von oben anklicken, dann: runter, links, runter, rechts, hoch, rechts, hoch, links, runter**
 5. **Schalter von links: zweite Feld von links in der zweiten Reihe von oben anklicken, dann: hoch, links, runter, rechts, hoch, rechts, runter, rechts,runter, links, hoch, links, runter, links**
 6. **Schalter von links: zweite Feld von links in der dritten Reihe von oben anklicken, dann: runter, links, hoch, rechts, runter, rechts, runter, links, hoch, rechts, runter**
- sind die ersten drei Schalter von links auf grün, dann kann man den unteren linken Schalter betätigen
- das aktiviert den Heizstrahler
- sind auch die drei Schalter rechts auf grün, dann kann man den unteren rechten Schalter betätigen
- das gibt Strom für den Diaprojektor

- ist der Heizstrahler aktiviert und steht vor der eingesetzten Pflanze, dann wird daraus eine große Sonnenblume
- **die Sonnenblume schütteln und Josef sammelt Sonnenblumenkerne ein**
- **dann den Heizstrahler verschieben zur fleischfressenden Pflanze**
- **ist der Heizstrahler an (dazu an der Schalttafel noch einmal den Schalter unten links betätigen), dann wird die Pflanze größer**
- **die Astgabel aus dem Topf nehmen**
- die Treppe nach oben gehen
- **die Astgabel mit der fleischfressenden Pflanze benutzen, damit sie nicht zuschnappt**
- **dann holt Josef eine Lupe aus der Pflanze**
- oben auf dem Geländer landet immer mal wieder ein Schmetterling
- **den kann man sich mit der Lupe ansehen** (die Anordnung der roten Punkte auf dem Schmetterling sollte man sich notieren)
- zum Diaprojektor gehen
- **die Lupe mit dem Diaprojektor benutzen**
- **dann die Schublade 1 in den Diaprojektor stecken**
- **mit der Bedienung am Diaprojektor (die beiden roten Pfeiltasten) lassen sich die Dias schalten**
- so kann man alle Dias ansehen und dann die Schublade wieder herausnehmen und die Schublade 2 einstecken und auch diese Dias ansehen
- auf einem Dia ist der Schmetterling mit den roten Punkten zu sehen
- die Anordnung der Punkte braucht man für die Schalttafel links an der Wand
- **die Schalttafel links benutzen und die Lampen anklicken wie bei der Anordnung der Punkte vom Schmetterling**
- **dann den Hebel unten ziehen und die Tür geht auf**
- hier steht eine Maschine
- **die Sonnenblumenkerne in den Trichter werfen**
- **dann die Stufen nach unten gehen und die Ölkanne unter das Rohr stellen**
- dann wieder nach oben gehen
- **den Hebel an der Maschine nach oben und unten bewegen bis das Öl läuft und in die Ölkanne tropft**
- **die Ölkanne mit dem Sonnenblumenöl nehmen**
- über die Brücke gehen
- hier steht ein Mann mit einem Kind
- **mit dem Mann sprechen**
- er braucht für das Kind zwei Batterien
- **am Rohr, das rechts an der Seite ist, nach unten rutschen und unten auf die Treppe abspringen** (man kann an dem Rohr auch nach oben klettern)
- die Treppe nach oben gehen zum Marktplatz

Marktplatz:

- **die Ölkanne dem Mann im Rollstuhl geben**
- **dafür bekommt Josef einen Eintrittsschein**
- außerdem liegt ein weißes Band auf dem Boden
- **das Band nehmen**

- dann die Treppe nach oben gehen
- hier zur verschlossenen Tür links gehen
- **den Eintrittsschein mit dem Kasten rechts neben der Tür benutzen**
- die Tür öffnet sich

Spielhalle:

- hier stehen drei Automaten
- außerdem gibt es ein Fahrrad, mit dem man Strom erzeugen kann
- an der Maschine mit dem Fahrrad ist ein Hebel, den man auf die Zahlen 1 bis 3 stellen kann
- erst einmal lässt man den Hebel auf 1 stehen
- **das Fahrrad benutzen**
- **dann mit der Maus die Drehbewegung machen bis der Zeiger sich bewegt und nach rechts ausschlägt**
- **über dem Automat 1 ist nun die Lampe an**
- **den Automat 1 benutzen**
- **hier spielt man Space Invaders und mit 1000 Punkten gewinnt man**
- es gilt die Raumschiffe abzuschießen und selber den Bomben auszuweichen
- hat Josef gewonnen, dann liegt ein Geldstück im Schacht links am Automat
- **das Geldstück nehmen**
- **dann zum Fahrrad gehen**
- **den Hebel auf 2 stellen und wieder das Fahrrad benutzen und drehen bis die Lampe vom Automat 2 leuchtet**
- **jetzt den Automat 2 benutzen**
- es gibt mehrere Level, die gelöst werden müssen
- man verschiebt einen blauen Punkt und mit dem verschiebt man rote oder weiße Kästchen, wobei die Kästchen nicht geschlossen sind (gibt immer eine offene Seite)
- Ziel ist es das kleine rote Kästchen in das große rote Kästchen zu bekommen, damit sich die Tür rechts öffnet und dann kann man mit dem kleinen roten Kästchen durch die Tür und es folgt der nächste Level
- hier die Lösung für die Level

1. Level: unten, rechts, oben, 2x rechts

2. Level: rechts,unten, links, oben, 2x rechts, 2x unten, links, 2x oben, links, unten, rechts, oben, links, 2x unten, 2x rechts, 2x oben, links, unten, 2x rechts

3. Level: unten, rechts, 2x oben, unten, 2x links, unten, rechts, 2x oben, links, unten, rechts, unten, links, oben, 2x rechts, unten, links, oben, links, oben, rechts, 2x unten, rechts, 2xoben, unten, rechts

4. Level: oben, 3x links, 2x rechts, unten, rechts, oben, 2x links, unten, rechts, oben, 2x links, unten, rechts, oben, rechts, unten, links, oben, 2x rechts,unten, links, oben, links, unten, links, oben, 3x rechts, unten, oben 3x links, unten, rechts, oben, rechts, unten, 2x links, oben, 4x rechts

5. Level: oben, rechts, unten, links, oben, 2x links, unten, links, oben, 3x rechts,

unten, rechts, oben, 4x links, unten, rechts, oben, 3x rechts, unten, links, oben, 2x links, unten, links, oben, rechts, unten, rechts, oben, 2x rechts, 2x links, unten, links, oben, links, unten, rechts, oben, 2x rechts, unten, links, oben, links unten, 2x rechts, oben, 3x links, unten, 4x rechts

- ist das Spiel gewonnen, dann liegt wieder ein Geldstück im Schacht vom Automat
- **das Geldstück nehmen**
- die Spielhalle verlassen

Marktplatz:

- zum Batterieautomat gehen
- **beide Geldstücke mit dem Automat benutzen (nacheinander) und zwei Batterien mitnehmen**
- **die beiden Batterien mit dem weißen Band zusammenbinden**
- **dann die Treppe nach unten gehen und am Rohr nach oben klettern**
- **dem Mann mit den Kind die Batterien geben**
- **den roten Knopf rechts an der Tür drücken**
- der Fahrstuhl kommt

Fahrstuhl:

- an der Wand sind Zeichnungen und davor stehen die Zahlen 2, 1, 0 und -1
- die Zahlen zeigen das Stockwerk an
- **bei der Pflanze unter das große Blatt links stellen und dort groß machen**
- **dann das Blatt zur Seite schieben**
- **so sieht Josef die Zeichnung, die hinter dem Blatt verdeckt ist**
- **zum Blumentopf gehen und etwas Erde aus dem Topf werfen**
- **da kommt ein Staubsauger**
- **den muss Josef anklicken, wenn er den Schmutz aufsaugt**
- **Josef schüttelt den Staubsauger und es fällt eine Lampe heraus**
- **die Lampe nehmen**
- **die Schalttafel links benutzen**
- hier sind sechs Lampen angebracht und zwei Lampen fehlen
- **die Lampe aus dem Staubsauger mit der freien Stelle oben rechts benutzen**
- wenn man die Zeichnung für die 0 eingibt (die Lampen anklicken) landet Josef auf der Etage vor dem Marktplatz und er kann dann über das Rohr wieder nach oben klettern
- die Zeichnung für die -1 lässt sich nicht einstellen, weil dazu noch eine Lampe fehlt
- Josef selber befindet sich im Fahrstuhl in der Etage 1
- **also stellt Josef die Zeichnung für die 2 ein und wenn die Linien richtig sind leuchten sie kurz auf und der Fahrstuhl fährt in Etage 2**
- **Reihenfolge lautet: Lampe oben Mitte, unten rechts, oben links, oben rechts, unten links und oben Mitte**

Etage 2:

- nach rechts gehen
- hier ist die Toilette
- auf einem Regal liegt eine Schere
- in die Toilette sehen
- Josef kann die Bombe erkennen
- wieder nach links gehen
- ganz links an der Wand ist ein Hebel
- der lässt sich nach oben oder unten drücken und bewegt den Staubsauger
- **den Hebel so oft nach unten drücken bis der Staubsauger rechts im Raum angekommen ist**
- Josef geht auch nach rechts in den Raum
- **auf den Staubsauger stellen, groß machen und die Schere vom Regal nehmen**
- wieder nach links gehen
- **den Hebel betätigen und den Staubsauger unter den Kronleuchter fahren**
- **dann den Schaltkasten rechts an der Wand benutzen und den Strom abschalten**
- **auf den Staubsauger stellen und die Schere mit dem Kronleuchter benutzen**
- **jetzt den Kronleuchter an den Staubsauger hängen**
- **den Schaltkasten rechts benutzen und den Strom wieder einschalten**
- **den Staubsauger wieder rechts in den Raum fahren**
- **nun den Kronleuchter nehmen und mit der Toilette benutzen**
- **dann nach links gehen zum Hebel**
- **den Hebel betätigen, damit der Staubsauger ein Stück fährt**
- jetzt ist die Toilette herausgerissen und es gibt ein großes Loch
- **Josef geht zur Toilette und benutzt dort das Toilettenpapier**
- **die Bombe anklicken**
- er kommt so zur Bombe
- nun bleibt nicht viel Zeit (aber keine Angst man kann das Szenario beliebig oft wiederholen)
- **die 5 Sicherungen unten herausnehmen** (sind bezeichnet mit A, B, C, D und E)
- nun die Kabel verfolgen und die Sicherung A am Ende von Kabel 1 einsetzen usw.
- **die Lösung lautet: von links nach rechts die Sicherungen D, B, E, A und C einsetzen**
- **Bombe anklicken**
- die Bombe ist entschärft
- Josef klettert wieder nach oben
- nach links in den Raum gehen und dort die Treppe nach oben

Kuppel:

- **den großen Roboter anklicken**
- **dann den Rollschrank anklicken**
- hier gibt es wieder ein Rätsel
- man muss oben und unten jeweils die grünen Ketten an die grün angezeichneten Stellen bringen
- **hat man eine grüne Kette auf ihrem Platz, dann öffnet sich ein Schloss**

- **wenn beide Schlösser offen sind öffnet sich das mittlere Teil**
- die Ketten lassen sich nur im Ganzen und nur am Anfang oder Ende schieben bzw. ziehen
- **hat man beide Schlösser geöffnet, kann man aus dem mittleren Teil ein Kabel nehmen**
- **das Kabel mit dem großen Roboter benutzen**
- das gibt ein weiteres Rätsel
- man muss an den roten Gegnern vorbei und zuerst zum Schlüssel
- **dazu geht man soweit es geht nach rechts und dann nach unten**
- **nun geht es nach links soweit es geht und dann nach oben und nach unten**
- **hier den Schlüssel nehmen**
- **dann auf dem selben Weg zurück und zum Schloss**
- **den Schlüssel mit dem Schloss benutzen und dann die Pistole nehmen**
- **nun müssen alle 33 Gegner abgeschossen werden**
- die Gegner schießen aber auch und so muss man auch immer in Deckung gehen
- die blauen Kreuze füllen die Lebensenergie wieder auf, wenn man getroffen wurde
- die Spielfigur läuft so wie man die Maus bewegt
- **hat man alle Gegner erledigt bekommt man vom Roboter eine Lampe**
- **die Treppe nach unten gehen und zum Fahrstuhl**
- **den roten Knopf neben dem Fahrstuhl drücken, dann in den Fahrstuhl steigen**
- **die Schalttafel links benutzen**
- **an den letzten freien Platz (links) die Lampe einsetzen**
- **jetzt das Muster für den Stern mit den Lampen eingeben**
- **Reihenfolge: Lampe oben rechts, unten Mitte, oben links, rechts, unten links, oben Mitte, unten rechts, links und oben rechts**
- war es richtig geht es in die Etage -1

Etage -1:

- **den Hammer nehmen und mit dem Glas benutzen, hinter dem ein Schlüssel ist**
- ist die Scheibe kaputt kann Josef **den Schlüssel nehmen**
- in den Fahrstuhl gehen
- **den Schlüssel mit der Klappe rechts an der Wand benutzen**
- **das Eisspray nehmen**
- den Fahrstuhl verlassen
- **das Eisspray mit dem Vorhängeschloss benutzen**
- **dann den Hammer mit dem Vorhängeschloss benutzen**
- das geht kaputt
- **Josef holt seine Freundin**
- dann geht es mit dem Fahrstuhl wieder nach oben

Kuppel:

- durch die Tür nach draußen gehen
- nach links gehen
- **den Kasten an der Wand ansehen**

- da stehen die Zahlen 7.0 : 108
- wieder in die Kuppel gehen
- **den Kasten mit dem gelben Display anklicken und dort die 7 und die 108 einstellen**
- es ertönt eine Melodie, die man sich merken sollte
- durch die Tür nach draußen gehen und nach links zu dem Kasten an der Wand
- **hier die Melodie nachspielen**
- dazu die Tasten 1 bis 5 (von links nach rechts nummeriert) benutzen
- **die Reihenfolge lautet: 1, 4, 2, 3, 5, 2 und 3**
- stimmt die Melodie, dann erscheint für kurze Zeit eine Leiter, die zum Raumschiff führt
- die Leiter verschwindet jedoch, bevor Josef bei der Leiter ist
- **deshalb erst die Melodie spielen, dann die Freundin anklicken und die muss dann das Kreuz an der Wand anklicken** (da wo sie steht)
- jetzt bleibt die Leiter da
- **die Leiter nach oben gehen**
- Josef und seine Freundin fliegen davon

E N D E ! ! !

- alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
- geschrieben am 17.09.2012

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

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