

The Vanishing of Ethan Carter - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Paul Prospero soll Ethan Carter helfen. Dazu sieht sich Paul in Red Creek Valley um. Wenn man das Spiel unter Steam spielt, dann gibt es bestimmte Errungenschaften für abgeschlossene Kapitel oder Dinge die man getan hat. Das Spiel speichert nur an bestimmten Stellen selbst und man kann keine eigenen Speicherplätze anlegen. Im Spiel wird angezeigt mit welchen Tasten man welche Aktion auslöst. Man kann sich in dem Spiel sehr frei bewegen und sich die Gegend genau ansehen. Wenn man eine Stelle untersuchen kann, dann tauchen verschiedene Wörter auf und manchmal steht dann ein Wort mehrmals nebeneinander da. In diesem Fall dreht man sich solange bis aus den vielen Wörtern noch ein einziges wird und dann drückt man die Taste A auf dem Gamepad und man bekommt einen Ausschnitt angezeigt, wo man sieht wo z.B. ein bestimmter Gegenstand ist.

Fallen

Tunnel:

- das Spiel beginnt hinter einem Tunnel
- **umdrehen und durch den Tunnel in die andere Richtung gehen (Errungenschaft: The Tunnel)**
- dann steht man wieder wie am Anfang da
- auf der rechten Seite ein Stück durch den Wald gehen
- **eine Falle taucht auf**
- **die Falle anfassen (fühlen)**
- es erscheint ein unvollständiges Bild
- **man muss weitere vier Fallen finden** (3 Fallen sind auf der rechten Seite und zwei Fallen sind auf der linken Seite)
- bei jeder weiteren Falle vergrößert sich das Bild
- ein Stück weiter nach oben gehen
- dort kommt die nächste Falle
- die Falle fühlen
- am Ende vom Weg wieder nach unten zum Gleis gehen
- in der Nähe ist eine weitere Falle
- neben der Schiene entlang auf der anderen Seite laufen
- da gibt es eine weitere Falle
- die Falle fühlen
- bis zum Tunnel gehen
- auf der linken Seite entlang gehen
- da ist eine weitere Falle

- die Falle fühlen
- **das Bild ist vollständig**
- man steht inmitten vieler Skelette und Schädel
- am Baum liegt ein Zettel
- **den Zettel lesen**
- **dann den Zettel umdrehen**
- auf der Rückseite ist eine Zeichnung
- **den Zettel im abgebrannten Lagerfeuer lesen und auch diesen Zettel umdrehen und die Rückseite lesen**
- **Errungenschaft: Sap**
- den Weg links vom Baum entlang gehen und zum Gleis gehen

Lok

Brücke:

- **über die Brücke gehen**
- da steht eine Lok
- **die Lok vorn ansehen**
- wenn sich Paul etwas ansieht, dann stehen Wörter da (entweder mit weißer oder gelber Schrift; gelbe Schrift bedeutet: es fehlt ein Gegenstand)
- da fehlt eine Kurbel
- an der linken Seite der Lok entlang gehen und auf dem Gamepad A drücken bei dem Wort Kurbel
- dann sieht man wo die Kurbel liegt (am Wasser)
- auf der rechten Seite der Lok kann man die Lok betreten
- in der Lok gibt es einen Hebel (Vor / Zurück) und einen Knopf (Ausschalten)
- die Lok verlassen
- **hinter die Lok laufen und dann den Weg rechts benutzen**
- links kommt ein Gleis
- da sind Seile
- **die Seile ansehen** (es sind Fesseln)
- **den Weg nach unten gehen und dann nach rechts**
- **bis zum Wasser laufen**
- dort liegt die Kurbel
- **die Kurbel nehmen**
- den anderen Weg nach oben gehen
- da ist wieder das Gleis (es gibt eine verschüttete Stelle)
- außen herum laufen um die Stelle (durch den Wald) und wieder zu den Gleisen gehen
- **es kommt eine Stelle mit einem Abdruck**
- **dort fehlt ein Stein**
- zum Baum (Birke) drehen

- hier sieht man wo der Stein ist
- zu dem roten Kanister am Gleis gehen und ihn untersuchen
- das Gleis untersuchen
- das Wort Lok taucht auf
- nach links drehen und anzeigen lassen wo die Lok ist
- es wird die Lok auf der Brücke gezeigt
- am Gleis weiter gehen
- dann kommt ein Baumstumpf
- **auf dem Baumstumpf liegt der Stein**
- **den Stein nehmen**
- weiter am Gleis entlang gehen
- es kommen abgetrennte Beine
- diese untersuchen
- ein Stück weiter kommt wieder das Seil
- zur Lok gehen
- **vorn an der Lok die Kurbel fixieren**
- **dann die Kurbel solange drehen bis die Lok anspringt**
- **in die Lok steigen**
- **den Hebel betätigen und rückwärts fahren bis zu der Stelle wo das Wort Lok steht**
(ungefähr dort wo der rote Kanister ist)
- dort die Lok ausschalten und aussteigen
- **zu der Stelle mit dem Abdruck und dem fehlenden Stein gehen**
- **den Stein an der Stelle platzieren**
- zur Lok gehen
- gleich bei der Lok liegt der rote Kanister
- ein Stück nach vorn gehen und dann nach links unten
- **die Leiche untersuchen, die etwas unterhalb von der Lok auf dem Weg liegt**
- **die Leiche berühren**
- **es erscheinen blaue Lichter**
- **diese blauen Lichter befinden sich an sechs Stellen**
- alle sechs Stellen ansehen
- dann muss man die Chronologie markieren
- die Reihenfolge ist so:
 1. **die Stelle wo der Stein ist (Mann mit Stein)**
 2. **die Stelle wo die Seile sind (gefesselter Junge)**
 3. **die Stelle wo die Lok ist (zwei Männer an der Lok)**
 4. **die Stelle wo die abgetrennten Beine sind (Mann auf dem Gleis)**
 5. **die Stelle wo der Junge neben dem Mann mit den abgetrennten Beinen steht**
 6. **die Stelle wo die Leiche liegt (alter Mann und Mann mit abgetrennten Beinen)**
- ist alles richtig markiert, dann läuft die Geschichte so ab wie sie passiert ist, wenn man visualisieren anwählt
- am Ende kommt ein weißes Licht
- **das Licht fliegt zum Ufer**
- **dem Licht folgen und auf das Licht zugehen**
- dann sieht man den Jungen mit den alten Mann

- die beiden folgen einem Weg
- man nimmt auch diesen Weg
- **Errungenschaft: Depression**
- wieder kommt man hinter einer verschütteten Stelle auf dem Gleis an

Raumschiff

Wald:

- **auf der linken Seite vom Gleis in den Wald gehen**
- etwas schräg durchlaufen bis man Licht sieht
- **da sind vier Lichtfelder**
- klickt man ein Feld an, dann leuchtet entweder alle rot (was dann falsch ist) oder das Lichtfeld leuchtet blau (was dann richtig ist)
- **die richtige Reihenfolge ist: zweites Lichtfeld von oben, oberstes Lichtfeld, zweite Lichtfeld von unten, unterstes Lichtfeld**
- wenn alle Lichtfelder blau leuchten, dann taucht ein Astronaut auf (es gibt ein Zufallsprinzip, so das man die richtige Reihenfolge immer neu finden muss)
- **dem muss man immer weiter folgen bis zum Raumschiff**
- **unter den Strahl vom Raumschiff stellen**
- man landet im Raumschiff und fliegt eine Weile darin
- dann liegt ein Zettel da
- **den Zettel lesen** (Fangzähne)
- dann landet man wieder auf der Erde und ist einer Art Holzhütte
- **Errungenschaft: Fangs**
- **den anderen Zettel auch noch lesen** (Abstruse Geschichten)
- den Holzbau verlassen

Haus mit Portalen

Haus:

- **zum Bahnhof gehen und dann über die Brücke gehen**
- links geht ein Weg zu einem Haus hinauf
- zu dem Haus gehen
- **in das Haus gehen**
- **auf einem Tisch liegt ein Zettel**
- **den Zettel lesen**

- in einem Türrahmen erscheint ein blaues Licht
- **durch das blaue Licht gehen**
- dahinter erscheinen noch mehr Türen mit einem blauen Licht
- geht man auf das blaue Licht zu, erscheint „A – Tauschen“
- drückt man die Taste A, dann erscheinen verschiedene Varianten wie das Zimmer aussehen kann
- man muss sich immer für die richtige Variante für jedes Zimmer entscheiden
- wenn man das Zimmer nach dem Auswählen betritt und das blaue Licht in der Tür verschwindet, dann war es richtig
- ansonsten landet man dann wieder am Anfang
- dann muss man wieder den Zettel lesen und wieder durch die erste Tür gehen und dann wieder versuchen die Zimmer richtig zuzuordnen
- man kann versuchen die Zimmer auf gut Glück zuzuordnen oder aber man verlässt das Haus und geht zu dem Haus daneben (dort findet man die richtige Anordnung der Zimmer; sollte man sich alles notieren)
- man geht vom Haus den Weg zurück bis zum breiten Weg und dann den nächsten Weg nach links zu dem anderen Haus
- in das Haus gehen

Zweite Haus:

- hier kann man sich im ganzen Haus umsehen
- man sollte sich notieren in welcher Reihenfolge die Zimmer kommen und was in welchem Zimmer zu sehen ist
- **überall im Haus wird man in den verschiedenen Zimmern Stimmen hören**
- **zuerst das Familienfoto ansehen**
- **auch die Rückseite ansehen**
- da steht wer gerade gemein, traurig, wütend, laut oder ruhig ist
- **dann geht man durch alle Räume im Haus**
- **hat man alle Gespräche in den jeweiligen Räumen gehört gibt es eine Errungenschaft: Home**
- dann geht es zurück ins erste Haus

Haus:

- **hier wieder den Zettel lesen und dann durch das blaue Licht gehen**
- zuerst nach **links** gehen
- dort bei der Tür das **Zimmer mit dem großen Tisch und einem Buch auf dem Tisch auswählen**
- das Zimmer betreten
- dann das Zimmer wieder verlassen und zurück gehen
- jetzt **bei der Tür rechts das Zimmer mit der Treppe nach oben auswählen**
- in das Zimmer gehen
- auf der **linken Seite** kommt eine Tür

- dort **das Zimmer mit dem umgefallenen Stuhl auswählen**
- das Zimmer betreten und wieder verlassen
- die **Treppe nach oben gehen und dort an der Tür das Zimmer mit dem langen Tisch auswählen**
- das Zimmer betreten und wieder verlassen
- zurück gehen zum Anfang und **dort die Treppe nach oben gehen in den 1. Stock**
- **an der Tür links das Zimmer mit dem Schrank und dem Sessel auswählen**
- das Zimmer betreten und verlassen
- bei der **Tür rechts von der Treppe den langen Gang mit dem Fenster am Ende an dem ein Brett hängt auswählen**
- durch die Tür gehen
- **bei der Tür links das Zimmer mit dem Wandbild und der Lampe auswählen**
- das Zimmer verlassen und zurück zur Treppe gehen
- **eine weitere Treppe nach oben gehen und dann noch eine kleine Treppe**
- **an der Tür das Zimmer mit dem Tisch auf dem viele Bücher liegen aussuchen**
- das Zimmer (Dachboden) betreten und wieder verlassen
- dann die kleine Treppe wieder nach unten gehen
- die andere Treppe nach unten gehen
- **im 1. Geschoss ist noch eine Tür mit blauem Licht**
- **bei der Tür das Zimmer mit den Fenstern an denen senkrechte Bretter hängen aussuchen**
- **in das Zimmer gehen**
- das Zimmer wieder verlassen
- zu dem Zimmer vorne rechts an der Treppe gehen
- hier die schrägen Bretter vor dem Fenster auswählen
- in den Raum gehen (es ist die Küche)
- es kommt noch ein blaues Licht (Geheimzimmer)
- **am Ende des Zimmers kommt noch ein Geheimraum**
- den Geheimraum betreten
- **den Zettel lesen und auch drehen (Errungenschaft: Behind the Veil)**
- den anderen Zettel auch noch lesen
- das Haus verlassen und zum zweiten Haus gehen

Wald beim zweiten Haus

Wald:

- vom Haus aus nach rechts oben in den Wald gehen
- dort erscheint eine Vision
- eine Hexe sagt das sie die Zukunft sehen kann
- **immer auf das helle Licht zulaufen und mit jedem weiteren Licht kommt man zu einem Zelt mit vielen Fackeln**
- auf dem Boden liegt ein Zettel

- **den Zettel lesen**
- **Errungenschaft: The Wish**
- man ist wieder in der Realität
- den zweiten Zettel noch lesen (Notiz von Ethans Mutter)
- vom Wald wieder auf den Weg gehen und in Richtung Kirche laufen

Kirche und Friedhof

Friedhof und Gruft:

- zur Kirche gehen und den Friedhof davor ansehen
- zwischen den Gräbern ist in Richtung der ersten Gruft auf einem Weg ein Blutfleck zu sehen
- **den Blutfleck untersuchen**
- die Stufen nach oben gehen zu den Gruften
- dort umsehen
- auf einem Stein steht eine Ölkanne
- **den Stein untersuchen**
- **das Wort Öllampe taucht auf**
- mit der Taste A ansehen wo die Öllampe liegt
- an einem Baumstumpf steht ein Eimer
- **die Stelle untersuchen**
- **es erscheinen ???**
- mit der Taste A anzeigen lassen was gemeint ist (es erscheint erst nur Dunkelheit und dann eine Treppe)
- die Schubkarre untersuchen
- **in die offene Gruft gehen**
- die Treppe nach unten gehen
- **an der Wand ist ein Becken mit einer Krähe und daneben ist ein Hebel**
- **das Becken untersuchen und mit der Taste A auf dem Wort Krähe anzeigen lassen wo die Krähe ist**
- die Gruft verlassen
- **zum Friedhof gehen**
- dort gibt es schräg von der großen Statue entfernt ein Grab das mit grünem Moos überwuchert ist
- dort liegt eine Krähe
- **die Krähe untersuchen und nehmen**
- **in die Kirche gehen**
- **nach der dritten Bankreihe nach rechts gehen**
- **hier liegt die Öllampe auf dem Boden**
- **die Öllampe untersuchen und nehmen**
- wieder zurück zu den Gruften gehen
- **die Öllampe auf dem Stein mit der Ölkanne fixieren**

- dann in die Gruft gehen
- **hier die Krähe am Becken fixieren**
- **dann den Hebel ziehen**
- jetzt ist es hell in der Gruft
- die Leiche untersuchen
- **den Krähendolch untersuchen und nehmen**
- die Gruft verlassen
- **zu dem Baumstumpf gehen**
- **hier den Krähendolch mit den ??? fixieren**
- wieder in die Gruft gehen
- **die Leiche berühren**
- es erscheint wieder ein blaues Licht
- außerhalb der Gruft gibt es jetzt 5 blaue Lichtpunkte
- **alle fünf Lichtpunkte ablaufen**
- dann muss man wieder die Chronologie markieren und visualisieren (wenn die Reihenfolge richtig ist läuft dann wieder die Vision ab, sonst bricht sie an der Stelle ab, wo die Reihenfolge nicht stimmt)
- hier ist die richtige Reihenfolge:
 1. **Mann und Frau oberhalb der Gruften**
 2. **Frau mit der Lampe und zwei Männer vor der Gruft**
 3. **Frau mit der Lampe und Mann kniet vor ihr**
 4. **Frau mit der Lampe und dem Dolch am Grab**
 5. **Frau mit der Lampe oberhalb der Gruften und ein Mann**
- die blauen Lichter vereinigen sich wieder in der Leiche in der Gruft
- **Errungenschaft: Denial**
- es erscheinen ein Mann und Ethan
- Ethan geht weg
- die Gruft verlassen

Mine

Eingang zur Mine:

- **von der Kirche aus oben im Wald dem Weg folgen**
- der Weg teilt sich später
- rechts geht ein Weg nach unten
- **den Weg nach unten gehen und dann nach links gehen**
- **dort ist der Eingang zur Mine**
- das Tor davor ist aber verschlossen
- **den Weg wieder ein Stück nach oben gehen**
- auf der rechten Seite ist dann schon von weitem das Wort „Betreten“ zu sehen

- zu dem Steinhaufen gehen
- **den geheimen Eingang betreten**
- durch den Gang gehen
- ein Weg führt dann zu dem verschlossenen Tor
- den anderen Weg nehmen
- **am Ende geht es nur nach links**
- **dort die Stufen nach unten gehen**
- auf der linken Seite ist ein Aufzug
- **den Aufzug betreten und den Schalter nach unten drücken**
- **der Aufzug fährt nach unten**
- den Aufzug verlassen
- geradeaus gehen und die Stufen nach unten
- den Gang nach rechts gehen
- hier kommen Gleise
- **das Regal mit den Spitzhacken ansehen**
- eine Spitzhacke fehlt
- das Wort Spitzhacke fixieren und mit A sehen wo sie ist
- **den Lift ansehen**
- **den Knopf vom Lift benutzen**
- der Lift kommt hoch
- **im Lift liegt eine Leiche**
- **die Leiche untersuchen**
- die Gleise entlang gehen bis zum Abzweig rechts
- dort steht eine Lok
- **die Lok betreten und starten**
- **erst rückwärts fahren und dann vorwärts**
- **dann beim Lift entlang fahren und dann die Strecke geradeaus**
- auf der linken Seite ist dann im Scheinwerferlicht die Spitzhacke zu sehen
- die Lok anhalten, aber nicht abstellen (wegen Licht)
- **aussteigen und die Spitzhacke nehmen**
- **mit der Lok wieder zurück fahren zum Lift**
- **die Spitzhacke mit dem Regal benutzen**
- **dann die Leiche im Lift berühren**
- es erscheinen wieder blaue Lichtpunkte
- alle 5 blauen Lichtpunkte ablaufen und dann wieder die Chronologie markieren und am Ende visualisieren
- die Reihenfolge geht so:
 1. **Man und Frau im Gang**
 2. **Frau im Fahrstuhl und Mann vor dem Fahrstuhl**
 3. **Mann bedient Fahrstuhl**
 4. **Mann mit Spitzhacke am Regal**
 5. **Mann mit Spitzhacke**
- alle Lichtpunkte gehen in die Leiche
- ein Lichtpunkt geht dann zu einer Weiche
- dorthin gehen

- Ethan ist hier
- sein Vater sagt er soll durch das Wasser gehen (**Errungenschaft: Anger**)

Mine – Teil 2

Mine – erster Abzweig links:

- das Gleis entlang gehen in Richtung blaues Licht am Ende
- **den ersten Abzweig links nehmen**
- dem Weg folgen bis zu einer Bretterwand
- **an der Bretterwand hängt ein Zettel**
- **den Zettel lesen** (es ist eine Warnung vor dem Seemonster; das Ritual ist fehlgeschlagen)
- den Weg weiter gehen
- es gibt hier ein Labyrinth an Gängen
- überall gibt es Karten, auf denen man sieht wo man ist und wo die Wege entlang laufen
- in den Gängen läuft ein Untoter herum (auf die Musik achten)
- wenn man ihm begegnet, dann landet man wieder an der Bretterwand und muss von dort aus wieder den Weg finden
- **man findet in den Gängen Leichen** (insgesamt 3 Stück)
- **diese muss man berühren und dann verschwindet ein blaues Licht**
- dem Licht muss man aber nicht folgen
- hat man alle 3 Leichen gefunden, dann **geht man in den u-förmigen Teil der auf der Karte zu sehen ist**
- **dort findet man einen Zettel und eine Leiche (diese untersuchen)**
- **den Zettel lesen**
- es sind zwei Symbole auf dem Zettel
- links ist ein Symbol das aussieht wie eine 6
- rechts ist ein Symbol das aussieht wie ein m
- **dem gewundenen Weg nach oben folgen**
- hier stehen vier blaue durchsichtige Figuren
- alle stehen auf einem Symbol
- das Symbol ist dann noch umrandet mit einem Kreis oder Viereck usw.
- **die Spirale auf dem Boden ansehen (fühlen)**
- **den großen Torbogen ansehen**
- es gibt 6 Bögen, die sich verstellen lassen
- jetzt muss man die richtigen Symbole dem jeweiligen Bogen zuordnen
- richtig ist dann:
 1. Torbogen von oben Symbol das aussieht wie eine 6
 2. Torbogen von oben Symbol das aussieht wie eine Sichel
 3. Torbogen von oben Symbol das aussieht wie ein Puzzleteil
 4. Torbogen von oben Symbol Z
 5. Torbogen von oben Symbol Z

6. Torbogen von oben Symbol das aussieht wie ein m

- ist alles richtig dann öffnet sich das Tor und alles wird überflutet
- **in Richtung von dem Seemonster schwimmen (Richtung Traktor)**
- **da liegt ein Zettel**
- **den Zettel lesen**
- Errungenschaft: **The Curse of the Sea Thing**
- am Ende landet man wieder am Abzweig
- dort liegen drei Zettel
- **alle drei Zettel lesen**
- **dann die Lok benutzen und zum Abzweig links kurz vor dem Ende fahren**
- dort aussteigen und **den Abzweig benutzen**
- **durch das Wasser gehen und den Gang entlang bis zum Ausgang**
- dort unter dem Balken gebückt durchgehen und so die Mine verlassen

Das gelbe Haus

vor dem Haus:

- **in Richtung zu dem gelben Haus laufen**
- dann sieht man rechts den Fahrstuhl, der zu dem oberen Haus führt
- **zu dem Fahrstuhl gehen**
- **dort liegt eine Schere auf einer Kabeltrommel**
- **die Schere nehmen**
- dann zum Haus gehen

im Haus:

- **in das Haus gehen**
- **den Kasten an der Wand ansehen**
- da fehlt eine Axt
- **die Treppe nach oben gehen**
- in den Raum gehen
- **die kaputte Tür ansehen**
- **den Schreibtisch ansehen**
- da fehlt etwas (???)
- es ist die Schere
- **die Schere fixieren**
- **die Axt nehmen, die auf dem Boden liegt**
- **nach unten gehen und die Axt mit dem Kasten fixieren**

- dann wieder nach oben gehen
- **die Leiche untersuchen**
- **die Leiche berühren**
- es gibt fünf blaue Lichtpunkte (zwei Lichtpunkte im Haus und drei Lichtpunkte vor dem Haus)
- **alle Lichtpunkte aktivieren** (der letzte Lichtpunkt ist vor der Mine)

vor dem Haus:

- sind alle Lichtpunkte aktiviert, dann muss wieder die Chronologie markiert werden
- hier ist die Reihenfolge:

1. **Mann mit Axt und Junge vor dem Eingang der Mine**
2. **Mann mit Axt und Mann vor ihm mit erhobenen Händen**
3. **Mann mit Axt und Mann liegt vor ihm**
4. **Mann mit Axt an der Treppe im Haus und Mann an der Tür**
5. **Mann mit Axt am Schreibtisch im Haus und Mann mit Schere**

- visualisieren
- dann vereinen sich alle Lichtpunkte in der Leiche
- ein blaues Licht schwebt nach draußen
- **dem Licht folgen**
- **erst in Richtung zur Mine und dann nach rechts zu dem Haus beim Staudamm**
- in das Haus gehen
- Ethan ist hier
- Errungenschaft: **Bargaining**
- in dem Haus umsehen
- hier stehen die Turbinen vom Wasserkraftwerk
- es gibt noch eine zweite Tür
- die Tür öffnen und das Haus auf der anderen Seite verlassen

Handgranate

Fahrstuhl:

- **zum Fahrstuhl gehen**
- **nach oben fahren**
- dann zum Staudamm gehen
- **über die Brücke laufen**
- **dann am Bahnhof vorbei laufen und an den Waggons**
- bis zu den Felsen auf dem Gleis gehen
- **vor den Felsen nach rechts in den Wald gehen (wo der Astronaut war) und nach oben**

- **zur Lichtung laufen**
- **auf der Lichtung liegt auf einem Stein ein Tannenzapfen**
- der stellt sich als Handgranate heraus
- **die Handgranate mitnehmen**
- **dann wieder den Weg zurück gehen und zur Brücke laufen**
- **in die dritte Einbuchtung rechts auf der Brücke gehen**
- **dort tauchen die Wörter „Werfe Granate“ auf**
- das Wort fixieren (auf dem oberen Balken vom Geländer)
- **dann die Handgranate werfen**
- **zum Fahrstuhl gehen und nach unten fahren**
- **in das Haus beim Staudamm gehen**
- **eine der Turbinen lässt sich ein- und ausschalten mit einem Rad das mehrmals gedreht wird**
- **die Turbine ausschalten**
- **dann das Haus hinten verlassen**
- **zu den Stufen gehen und dann nach unten zum Wasser**
- dort liegt ein Taucher
- **das Jagdgewehr ansehen und nehmen**
- aus dem Taucher wird nun ein Baumstamm
- Errungenschaft: **The Unfinished Story**

Das abgebrannte Haus

Damm:

- das Haus verlassen und zu dem gelben Haus laufen
- dort führt ein Damm auf die andere Seite
- die Stufen sind im Wasser zu sehen
- **über den Damm gehen (kurz vor dem Haus)**
- **auf der anderen Seite dem Weg nach rechts folgen**
- am Fluss entlang gehen
- **über die Brücke gehen**
- **es folgt eine weitere Brücke und dann ist das Haus zu sehen**

abgebranntes Haus:

- **zwischen den beiden Löwenstatuen die Ruine betreten**
- nach rechts gehen
- dort ist ein Kreis mit Buchstaben auf dem Boden
- **die Buchstaben fühlen**

- **das Wort Corvus wird gesagt**
 - die Buchstaben lassen sich drehen
 - **aus den Buchstaben das Wort Corvus machen**
 - **die Tür öffnen**
 - **es öffnet sich eine Tür im Boden**
 - **die Stufen nach unten gehen**
 - in den Raum gehen
 - dort liegt auf der linken Seite eine Notiz
 - **die Notiz lesen**
 - dann nach rechts gehen
 - da hockt eine verkohlte Leiche
 - vor der Leiche liegen zwei Notizen
 - **die Notizen ansehen**
 - **dann die Leiche berühren**
 - es erscheine wieder blaue Lichtpunkte
 - **die Lichtpunkte ablaufen und so aktivieren**
 - **dann die Chronologie markieren**
1. **Mann mit zwei Benzinkanistern in der Hand**
 2. **Junge am Tisch**
 3. **Mann und Junge mit Benzinkanister an der Tür**
 4. **Mann hockt auf dem Boden**
- **dann visualisieren**
 - die blauen Lichter vereinigen sich und ein Licht geht dann durch die Tür
 - durch die Tür gehen
 - hier liegt Ethan auf einem Bett
 - **Ethan wecken**
 - Errungenschaft: **Acceptance**
 - dann sieht man an der Wand eine Karte
 - auf der Karte sind rote Kreuze
 - **die Karte untersuchen**
 - es laufen nun noch einmal Stationen ab (mit der wirklichen Geschichte)
 - Errungenschaft: **What happens then**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 19.01.2015

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

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