

Komplettlösung – Trüberbrook

von Kerstin Häntsch

Gretchen und Hans spielen hier die Hauptrollen. Spielt man das Spiel mit Steam, dann gibt es jede Menge Errungenschaften. Soweit ich sie finde, werde ich sie auch erwähnen. Ansonsten gilt wie immer im Adventure, mit allen Personen über alle Themen sprechen. Hans sollte mit allem was geht sein Diktiergerät benutzen. Wenn man einen Gegenstand oder eine Person anklickt, dann bekommt man eine Auswahl an Iconen (ansehen, sprechen, benutzen usw.) und kann dann aussuchen was man machen will. Mit der Leertaste kann man sich die Hotspots anzeigen lassen. Es gibt hier kein klassisches Inventar. Wenn man Dinge ansieht und das Symbol benutzen erscheint, dann erscheinen auch die gesammelten Gegenstände die man benutzen kann.

Anfang

- Gretchen kommt mit ihrem Motorrad an einer Tankstelle an
- der Motor ist heiß und der Tank ist leer
- Gretchen sieht sich erst einmal um
- das Schaufenster ansehen und die Tanksäulen
- die Eistruhe und den Reifenstapel ansehen
- die Reklametafel und den Stein am Boden ansehen
- **das Regenrohr ansehen und benutzen**
- es fällt ein Schlüssel heraus
- **den Schlüssel nehmen**
- **den Werkzeugkasten ansehen und benutzen**
- **die Zange nehmen**
- **die Tür mit dem Schlüssel öffnen** (Tür anklicken und Symbol für benutzen und dort erscheint der Schlüssel zum Auswählen)
- in den Laden gehen
- **das Bild neben der Tür links ansehen und benutzen**
- hinter dem Bild ist ein Schalter
- **den Schalter benutzen und das Licht geht an**
- **den großen Becher vom Tisch nehmen**
- die Bilder, die Kaffeemaschine, den Kuchen, das Preisschild an der Wand und die Musikbox ansehen
- **die Postkarten ansehen und eine Postkarte nehmen**
- **die Leitung bei der Tür ansehen und mit der Zange trennen**
- dann den Laden verlassen
- die Eistruhe taut ab
- **die Tanksäule benutzen und das Motorrad betanken**
- **dann den Becher mit der Pfütze vor der Eistruhe benutzen**

- **dann den Becher mit dem kalten Wasser mit dem Motorrad benutzen**
- der Motor ist jetzt abgekühlt
- **mit dem Motorrad abfahren**

Prolog – Der Lazarus Zwischenfall

Haltestelle:

- Hans kommt mit dem Bus an
- **er spricht in sein Diktiergerät (1 von 10)**
- die beiden Karten an der Haltestelle ansehen
- den Plan an der Haltestelle ansehen
- den Steg und das Boot ansehen
- das Schild am Bootshaus ansehen
- die Wanderkarte und den Holzkasten ansehen
- nach rechts gehen

Dorf:

- Hans ist im Dorf angekommen
- **er spricht in sein Diktiergerät (2 von 10)**
- die Katze (sieht eher aus wie ein Fuchs), den Zaun, den Eimer, das Schaufenster und die Ritterrüstung ansehen
- **versuchen die Katze zu nehmen, aber die rennt weg**
- das Theater und das Schild ansehen
- **das Diktiergerät mit dem Theater benutzen (3 von 10)**
- die Plakatwand ansehen
- in die Pension gehen

Pension:

- Hans betätigt die Klingel, aber es kommt niemand
- Gretchen ist auch in der Pension
- die Angelruten, die Schlüssel, das Schild neben der Klingel, das Schild über der Tür, das Schild an der Treppe und die sieben Bilder an der Wand ansehen
- **die Klingel benutzen**
- jetzt kommt Trude
- **mit Trude sprechen** (heiße Hans Tannhauser, bin Physiker, schreibe Artikel zu Quantenphysik)
- Hans bekommt seinen Zimmerschlüssel
- er legt sich schlafen, wird aber später wach und sieht einen Fremden der seine

- Aufzeichnungen mitnimmt und verschwindet
- den Koffer ansehen und den Schrank
- **die Leuchtspur auf dem Boden ansehen**
- **Hans benutzt sein Diktiergerät (4 von 10)**
- das Zimmer verlassen und die Pension verlassen
- **Hans benutzt sein Diktiergerät (5 von 10)**
- **der Leuchtspur folgen**
- Gretchen steht beim Theater
- sie sagt das Hans der Spur folgen soll
- weiter der Leuchtspur folgen
- Hans und Gretchen kommen zu einer Seilbahnstation
- **Hans benutzt sein Diktiergerät (6 von 10)**
- mit Gretchen sprechen
- sie können sich gegenseitig helfen wenn sie die Seilbahn zum Laufen bekommen
- **Errungenschaft: Der Lazarus Zwischenfall**

Kapitel 1: Willkommen in Trüberbrook

Seilbahnstation:

- **die Telefonzelle ansehen und das Diktiergerät benutzen (7 von 10)**
- das Fernrohr ansehen
- **die Aussicht ansehen und das Diktiergerät benutzen (8 von 10)**
- **die Kabel ansehen und das Diktiergerät benutzen (9 von 10)**
- das Hexagramm am Felsen ansehen **und das Diktiergerät benutzen (10 von 10)**
- **Errungenschaft: Beverly**
- **den Karton nehmen**
- **mit Gretchen sprechen und das Diktiergerät mit ihr benutzen (11 von 15)**
- die Treppe nach unten gehen

Dorf:

- **den Tisch ansehen**
- der wackelt
- mit dem Mann im Rollstuhl sprechen
- der beschwert sich über den Tisch, weil der wackelt
- die Wäscheleine ansehen, die zum Fenster von Hans Zimmer geht
- **das Schild über der Pension ansehen und das Diktiergerät benutzen (12 von 15)**
- in die Pension gehen

Pension:

- **die Zeitung ansehen (1 von 6)**
- **den Bierdeckel nehmen**
- nach rechts gehen
- die Tür ansehen
- sie ist verschlossen
- den Fernseher ansehen
- davor sitzt ein Mädchen
- **versuchen den Fernseher zu benutzen**
- das Mädchen beschwert sich
- **mit dem Mädchen über alles sprechen**
- **das Diktiergerät mit dem Mädchen benutzen (13 von 15)**
- **Errungenschaft: Starkybernetikerin**
- die Standuhr und das Bild ansehen
- den Tisch mit dem Essen ansehen
- **das Diktiergerät mit dem Tisch mit dem Essen benutzen (14 von 15)**
- **die Dose nehmen, die neben dem Tisch liegt**
- **den Käsespieß vom Tisch nehmen**
- **die Fleischkeule ansehen**
- **da ist eine Made drin**
- **das Diktiergerät benutzen (15 von 15)**
- **Errungenschaft: Wrapped in Plastic**
- **die Made nehmen**
- nach oben gehen ins Zimmer
- **unters Bett sehen und den Massagestab nehmen**
- **die Decke vom Schrank rechts neben der Tür nehmen**
- **den Kleiderschrank öffnen und den Kleiderbügel nehmen**
- **das Fenster öffnen und den Kleiderbügel von der Leine nehmen**
- **das Mausloch unterm Tisch vorm Fenster ansehen**
- **das Diktiergerät benutzen**
- das Buch im Regal ansehen
- **den Teppich wegschieben**
- **die Schnapsflasche nehmen**
- das Zimmer verlassen
- **mit Trude sprechen** (alle Themen außer dem Raub, wenn man nichts vom Raub erzählt und der Polizei, dann gibt es später eine Errungenschaft)
- **Hans bestellt bei Trude ein Bier**
- ein Bierdeckel fällt auf den Boden
- **den Bierdeckel nehmen**
- **mit Trude sprechen und nach den Angelruten fragen**
- sie will dafür ein Pfand
- **den Massagestab als Pfand anbieten**
- Hans bekommt eine Angelrute
- **Errungenschaft: Familienbetrieb**
- die Pension verlassen

Dorf:

- **die beiden Bierdeckel mit dem wackelnden Tisch benutzen**
- **dann mit dem Mann im Rollstuhl sprechen**
- er vermisst seine Kater
- nach der Seilbahn fragen und nach dem Bergwerk
- die ganze Geschichte vom Bergwerk erzählen lassen
- **Errungenschaft: Förderer der Gemeinde**
- die Ritterrüstung ansehen und den Sockel
- zur Haltestelle nach links gehen

Haltestelle:

- die Katze sitzt auf dem Baum
- **das Diktiergerät mit der Katze benutzen (16 von 20)**
- das Schilf ansehen und ein Schilfrohr nehmen
- **die Decke mit dem Boot benutzen**
- **die Angelrute mit der Made mit dem Steg benutzen**
- Hans angelt einen Dosenöffner
- **die Angel wieder einstecken**
- **das Schilfrohr, den Käsespieß und den Schnaps mit dem Kater benutzen**
- der Kater fällt ins Boot
- **versuchen den Kater zu nehmen, aber der rennt weg**
- ins Dorf gehen

Dorf:

- die Katze sitzt in einer Ecke
- **die Dose mit der Katze benutzen**
- **dann den Karton mit der Katze benutzen**
- die Katze verschwindet
- zur Ritterrüstung gehen
- **den Dosenöffner mit der Ritterrüstung benutzen**
- **Diktiergerät mit kaputter Rüstung benutzen (17 von 20)**
- **die Rüstung nehmen**
- Hans zieht die Rüstung an
- mit der Rüstung zur Seilbahn gehen

Seilbahnstation:

- **die Starkstromleitung verbinden**
- dann zieht Hans die Rüstung wieder aus
- die Katze ist auch hier
- **versuchen die Katze zu nehmen**
- die setzt sich dann selber außer Gefecht
- **die Katze nehmen**
- **die beiden Kleiderbügel mit dem Seil der Seilbahn benutzen**
- dann die Treppe nach unten gehen

Dorf:

- **die Katze dem Mann im Rollstuhl geben**
- **Errungenschaft: Ode an Klaus**
- **den Mann nach dem Schlüssel für die Seilbahn fragen**
- **Hans bekommt den Schlüssel**
- zur Seilbahn gehen

Seilbahnstation:

- **das Diktiergerät mit dem Seil der Seilbahn benutzen (18 von 20)**
- **den Schlüssel mit dem Generator benutzen**
- Gretchen und Hans benutzen die Kleiderbügel
- **Errungenschaft: Road Trip**
- **Errungenschaft: Willkommen in Trüberbrook**
- **Errungenschaft: Ansichtssache (wenn man nicht vom Raub erzählt hat)**

Kapitel 2 – Paradiso

Krankenzimmer:

- nach einer Zwischensequenz findet sich Hans in einem Krankenzimmer wieder
- vor Hans steht ein Arzt der endlos quatscht
- **3x Hans anklicken damit er wach wird**
- der Arzt stellt Hans Fragen
- er beantwortet die Fragen, aber der Arzt will noch Tests machen und geht
- Hans hat seine Sachen aus dem Inventar verloren
- **aber er benutzt sein Diktiergerät (19 von 20)**
- im Zimmer umsehen
- den Schrank ansehen
- er ist verschlossen

- **die Leiter ansehen**
- **den Duschvorhang aufziehen**
- **den Fleck an der Duschwand ansehen**
- den Wasserhahn ansehen und benutzen
- es kommt kein Wasser
- **den Duschkopf ansehen und benutzen**
- **es fällt eine Münze heraus**
- die Münze nehmen
- **das Skelett ansehen und benutzen**
- Hans legt das Skelett ins Bett
- den Sicherungskasten ansehen und den Lüftungsschacht
- **den Lüftungsschacht benutzen mit der Leiter**
- **dann die Münze mit dem Lüftungsschacht benutzen**
- **durch den Lüftungsschacht klettern**
- Hans landet in der Eingangshalle

Eingangshalle:

- die Tür oben ansehen
- das Banner ansehen
- die Tür unten ansehen
- die Ausgangstür ansehen
- alles ist verschlossen
- den Tresor ansehen
- da fehlt noch der Code
- das Prospekt auf der Theke ansehen
- die Patientenliste auf der Theke ansehen
- **die Lampe nehmen, die vor der Theke steht**
- durch die Tür oben gehen
- es ist die Verwaltung

Verwaltung:

- auf den Balkon gehen
- **die Folie vom Grill nehmen**
- im Zimmer das Bild an der Wand ansehen und den Behälter mit den Blutegelein
- in den Regalen stehen viele Bücher
- den Röntgenbildschirm ansehen und benutzen
- **die Zeitung auf dem Boden ansehen (2 von 6)**
- das Zimmer verlassen
- über den Lüftungsschacht wieder ins Zimmer gehen

Krankenzimmer:

- die Folie mit dem Sicherungskasten benutzen
- dann die Lampe mit der Duschwand benutzen
- an der Wand steht 5078
- das Zimmer wieder verlassen

Eingangshalle:

- den Tresor mit den Zahlen 5078 öffnen
- die Patientenakte nehmen
- der Arzt kommt und nimmt Hans mit zu den Tests
- egal was Hans antwortet, der Arzt will weitere Tests machen
- Hans ist wieder im Krankenzimmer
- an die Tür klopfen und der Arzt holt Hans wieder zum Test
- die folgenden Antworten geben: Krieg, Grausamkeit, unnötige Gewalt
- bei den folgenden Tests sind die Antworten dann egal
- der Arzt sagt das Hans gehen kann
- mit dem Arzt sprechen
- den Schlüssel von der Wand nehmen und den Raum verlassen
- den Schlüssel mit der Eingangstür benutzen
- Errungenschaft: **Paradiso**

Kapitel 3 – Das Tannhäuser Tor

Seilbahnstation:

- Hans steht erst einmal im Dunkeln
- einfach mal eine Stelle anklicken
- dann ist Hans an der Seilbahnstation
- der Eingang zum Bergwerk ist versperrt
- Hans benutzt sein Diktiergerät (20 von 20)
- Errungenschaft: **The Foxes are not what they Seem**
- das Zahnrad nehmen
- die kleine Holzhütte ansehen
- sie ist verschlossen
- die Kette nehmen und mit der Tür verbinden
- dann den Generator benutzen
- jetzt ist die Tür offen
- die Gasflasche nehmen

- **den Gürtel nehmen, der vor dem Zelt liegt**
- das Zelt ansehen
- **das Diktiergerät mit dem Zelt benutzen (21 von 25)**
- den Waggon ansehen
- **das Zahnrad mit dem Waggon benutzen**
- **dann die Gasflasche mit dem Gürtel am Waggon befestigen**
- den Waggon benutzen, aber Hans sagt das er erst noch einen Helm braucht
- **den Geröllhaufen links vom Eingang ansehen**
- es kommt ein Helm zum Vorschein
- **den Helm nehmen**
- **den Waggon benutzen**
- ab geht die Fahrt
- Zwischensequenz

im Bergwerk:

- **Hans benutzt das Diktiergerät (22 von 25)**
- **3x gegen den Waggon treten, dann fällt er nach unten**
- **die Spitzhacke, links am Felsen, nehmen**
- **dann die Spitzhacke mit dem Zahnrad benutzen**
- **das Zahnrad an dem Zwischenteil bei den Rohren benutzen**
- **die Spitzhacke mit den Rohren benutzen und das Zahnrad benutzen**
- aus den Löchern fließt nun Wasser
- **die Münze mit dem Wasser unten benutzen und etwas wünschen (Errungenschaft: Future Imperfekt)** (man kann die Münze auch aufheben und mit dem Fernrohr an der Seilbahnstation benutzen, gibt auch eine Errungenschaft, geht aber nicht beides in einem Spiel)
- den Gang auf der anderen Seite ansehen und die kaputten Schienen davor
- **die Spitzhacke mit dem Fels benutzen der von der Decke hängt**
- jetzt steigt das Wasser und der Waggon kommt nach oben
- **den Waggon benutzen und auf der anderen Seite nach oben klettern**
- Hans trifft Gretchen wieder
- sie stehen vor einem großen Tor

Tor:

- **das Diktiergerät mit dem Tor benutzen (23 von 25)**
- **den Öffnungsmechanismus neben der Tür ansehen**
- Gretchen schwenkt eine Taschenlampe und fährt damit immer wieder die Wände ab
- an den Wänden findet man mehrere Inschriften oder Zeichen
- Hans muss fünf Stellen finden mit relevanten Malereien an der Wand
- es gibt folgendes zu finden: Höhlenmalerei, Hieroglyphen, lateinische Inschrift, germanische Runen und Graffiti
- diese Stellen muss man sich in der richtigen Reihenfolge ansehen

- dann leuchten über dem Tor fünf Lampen und danach benutzt man den Öffnungsmechanismus und die Lampen leuchten grün und das Tor öffnet sich wenn alles richtig war, sonst leuchten die Lampen rot
- **hier nun die richtige Reihenfolge:**
 1. Höhlenmalerei – rechts neben dem Seil
 2. Hieroglyphen – links vom Seil und oben
 3. lateinische Inschriften – rechts vom Seil und in der Mitte
 4. germanische Runen – rechts vom Seil und oben
 5. Graffiti – rechts vom Tor und oben
- **dann den Öffnungsmechanismus benutzen**
- das Tor ist offen
- klappt es gleich beim ersten Versuch dann gibt es die **Errungenschaft: Sesam öffne dich**
- Hans und Gretchen gehen durch das Tor

Computerraum:

- das Fenster ansehen
- **das Steuerpult darunter ansehen und benutzen**
- nun gibt es Licht
- das Sonnensystem ansehen
- **das Diktiergerät mit dem Sonnensystem benutzen (24 von 25)**
- **die beiden Öffnungsmechanismen an den Türen ansehen**
- **versuchen die Tür bei dem roten Licht zu öffnen**
- es kommt eine Fehlermeldung
- **die Zeitung auf dem Boden ansehen (3 von 6)**
- **die Schaltschränke ansehen**
- **der rechte Schaltschrank (ein Teil davon) lässt sich öffnen**
- links neben den Schaltschränken steht eine Flasche
- **die Flasche nehmen und mit dem Sonnensystem benutzen**
- **dann die Speicherkarte vom Tisch nehmen**
- **die Speicherkarte mit dem geöffneten Schaltschrank benutzen**
- **versuchen die rote Tür zu öffnen**
- der Computer Barbarossa kommt
- Hans spricht mit ihm über alle Themen
- Hans stellt sich vor und fragt ob er die Tür öffnen kann
- das geht nur für autorisierte Personen
- **fragen wann Barbarossa erbaut wurde und von wem**
- sagen das er nicht immer Menschen trauen kann
- es kommt dann zu einem Hitzestau und aus den Schaltschränken kommt Rauch
- mit Barbarossa sprechen
- der fragt Hans ob er ihm helfen kann wegen dem Hitzestau
- Hans sagt Ja
- **dann den Schrank öffnen wo es raucht**
- mit Barbarossa sprechen

- ihm sagen das Hans sein Freund ist
- Errungenschaft: 16 Jahre, 304 Tage und 9 Stunden
- die rote Tür öffnet sich
- Zwischensequenz

Portal:

- Hans und Gretchen stehen vor einem Portal
- ein Mann steht an einem Pult
- er heißt Lazarus Taft
- Gretchen entpuppt sich jetzt
- sie schickt Hans und Taft in den Computerraum und schießt auf Barbarossa
- dann geht sie zum Portal und schließt die Tür

Computerraum:

- alle Themen mit Lazarus besprechen
- er braucht einen Quantendiskriminator
- Lazarus öffnet die andere Tür
- Errungenschaft: Das Tannhäuser Tor

Kapitel 4 – Transdimension Homesick Blues

Seilbahnstation:

- Hans steht mal wieder im Dunkeln
- nach links gehen
- Hans kommt aus der Telefonzelle
- Hans und Lazarus gehen in die Pension

Pension:

- sie brauchen noch ein einige Teile (Energiequelle, Teilchenbeschleuniger, Kühlmittel und Eingabegerät) und die soll Hans im Ort besorgen
- mit Lazarus sprechen
- ihn 10x auf das Thema Doppelkopf ansprechen (Errungenschaft: Stumpf ist Trumpf)
- Lazarus musste fliehen (Errungenschaft: Mr. Universum)
- alles ansehen

- den Bauplan an der Wand ansehen
- **die leere Flaschen nehmen** (steht auf einem Gerät)
- das Zimmer verlassen
- **Trude die Angel zurückgeben**
- **Hans bekommt eine Trillerpfeife**
- den Fernseher ansehen und benutzen
- **mit Leni sprechen** (Hans bekommt sie nicht vom Fernseher weg)
- das Buffet ansehen
- **das Diktiergerät mit dem Buffet benutzen**
- **die Suppe nehmen**
- die Pension verlassen

Dorf:

- **die Trillerpfeife mit dem Möbiuspalast benutzen** (1 von 6)
- es kommen Krähen angefliegen
- **mit der Losverkäuferin sprechen**
- mit dem Gitarristen sprechen
- die Zuckerwatte und den Schießstand ansehen
- **gebrannt Mandeln kaufen**
- **Hau den Lukas benutzen**
- **den Pokal ansehen**
- **die Trillerpfeife mit dem Eimer benutzen, der am Haus hängt** (2 von 6)
- da kommen wieder die Krähen
- mit dem Mann im Rollstuhl sprechen
- **mit dem Mann mit dem Holzbein sprechen** (alle Themen)
- **Errungenschaft: Norwegian Call You Lars**
- zum Steg gehen

Steg:

- **die Trillerpfeife mit dem Baum benutzen** (3 von 6)
- **das Diktiergerät mit dem Baum voller Krähen benutzen** (25 von 25)
- **Errungenschaft: The Lonesom Foghorn Blows**
- dort wo das Boot lag, liegt etwas auf dem Boden
- es ist ein Los
- **das Los nehmen**
- **die gebrannten Mandeln mit den Krähen benutzen**
- die Laterne ansehen
- sie flackert
- **gegen die Laterne treten**
- **dann die leere Flasche mit dem Glühwürmchen benutzen**

- zum Dorf gehen

Dorf:

- **das Los der Losverkäuferin geben**
- **Hans hat eine Dose Katzenfutter gewonnen**
- **mit dem Mann im Rollstuhl sprechen und nach der Tombola fragen**
- er hat Wanderschuhe gewonnen
- sie tauschen
- **der Mann im Rollstuhl bekommt das Katzenfutter und Hans die Wanderschuhe**
- zur Seilbahnstation gehen

Seilbahnstation:

- da steht eine Frau mit einem Wanderrucksack
- **mit der Frau sprechen** (alle Themen)
- **Errungenschaft: Durchbruch**
- **die Frau nach der Tombola fragen**
- mit ihr tauschen
- **sie bekommt die Wanderschuhe und Hans bekommt eine Dose Schnupftabak**
- **das Diktiergerät mit der Telefonzelle benutzen (26 von 30)**
- **wenn man die Münze nicht ins Wasser geworfen hat für einen Wunsch, dann kann man sie mit dem Fernrohr benutzen**
- **Errungenschaft: Meteor Polizei**
- zum Dorf gehen

Dorf:

- **mit dem Mann mit dem Holzbein sprechen und nach der Tombola fragen**
- er hat eine Bootsfahrt gewonnen
- mit ihm tauschen
- **der Mann bekommt die Dose mit Schnupftabak und Hans bekommt die Bootsfahrt**
- zum Steg gehen

Steg:

- **das Tretboot ansehen und das Schwimmtier**
- **den Gutschein der Frau im Kiosk geben**
- das Tretboot hat ein Leck und es fehlt ein Rad
- Hans sagt das er das Tretboot reparieren kann
- **die Suppe mit dem Tretboot benutzen**

- das Leck ist zu
- dann nach links gehen zur Müllhalde

Müllhalde:

- **das Diktiergerät mit der Müllhalde benutzen (27 von 30)**
- **den Zettel am Baum ansehen**
- den Müll ansehen
- **den Deckel nehmen der im Müll liegt**
- **die Pfeife mit dem Müll benutzen und die Krähen kommen (4 von 6)**
- **mit dem Baum sprechen und Ode an Klaus pfeifen**
- es kommt ein Seil herunter
- **am Seil nach oben klettern**
- die Bank ansehen
- **die Zeitung ansehen (Errungenschaft: Papers Please)**
- **einen Apfel pflücken**
- **die Leiter nach oben klettern**
- hier ist ein Mann (Lessing)
- mit ihm sprechen
- Hans erzählt ihm seine Geschichte
- **dann mit Lessing alle Themen durchgehen (Errungenschaft: Kaninchenbau)**
- das Eichhörnchen ansehen
- **das Windrad ansehen und nehmen**
- den Plan auf dem Schreibtisch ansehen
- den Zettel am Kühlschrank ansehen
- die Leiter und das Seil nach unten klettern
- zum Steg gehen

Steg:

- **das Windrad mit dem Boot benutzen**
- das ist nun repariert
- **das Boot benutzen**
- Hans fährt zum Ende des Sees

See:

- **Hans benutzt das Diktiergerät (28 von 30)**
- das Schild und das Skelett ansehen
- **das Diktiergerät mit dem Skelett benutzen (29 von 30)**
- **die Pfeife mit dem Skelett benutzen**
- da kommen die Krähen (5 von 6)
- **die Gummistiefel ansehen und nehmen**

- **das Diktiergerät mit der Leiche benutzen (30 von 30)**
- **Errungenschaft: Every Day, Ones a day, give yourself a present**
- **die Leiche untersuchen**
- **Hans findet einen Schlüssel**
- die Pilze ansehen
- den grünen Kasten ansehen
- er ist verschlossen
- **das grüne Licht ansehen und benutzen**
- **Hans wird schlecht**
- **das Boot benutzen und zum Steg zurück fahren**
- zur Müllhalde gehen

Müllhalde:

- hier steht jetzt die Wanderin
- **mit der Wanderin sprechen**
- **sie gibt Hans Vitaminpillen, weil er so grün aussieht**
- zum Dorf gehen

Dorf:

- zum Hau den Lukas gehen
- **den Hau den Lukas mit den Vitaminpillen benutzen**
- Hans gewinnt jetzt
- **er bekommt einen Bleipokal**
- **vor der Pension die Pfeife mit der Satellitenschüssel benutzen (6 von 6)**
- **Errungenschaft: Hraban**
- in die Pension gehen

Pension:

- **mit Trude sprechen**
- über ihren Bruder sprechen und sagen das er ihn gefunden hat
- **Errungenschaft: Bärtiger Mann**
- den Fernseher ansehen
- jetzt könnte Hans zwar den Fernseher öffnen, aber ihm fehlt noch das Werkzeug dazu
- **den Schlüssel mit der Kellertür benutzen**
- in den Keller gehen
- **Hans benutzt das Diktiergerät (31 von 35)**
- zum Glück hat Hans die Glühwürmchen, so das er etwas sehen kann
- die Treppe nach unten gehen
- den Sack an der Treppe ansehen
- **Malz aus dem Sack nehmen**

- das Fass ansehen
- **den Deckel nehmen**
- **die Trockenhefe vom Fass nehmen**
- **den Kessel rechts ansehen und benutzen**
- unten ist ein Hahn
- da fehlt noch Feuer
- **den Zettel am Holzbalken ansehen**
- das ist ein Geheimrezept
- die Treppe wieder nach oben gehen
- **den Keller und die Pension verlassen**
- zum Steg gehen
- **mit der Dame vom Kiosk sprechen**
- **sie gibt Hans eine Karte**
- damit kommt man schneller an bestimmte Orte
- das Boot benutzen

See:

- **die Gummistiefel und die Deckel mit dem Wasser benutzen**
- dann zu den Pilzen gehen
- **das Diktiergerät mit den Pilzen benutzen (32 von 35)**
- **die Pilze nehmen**
- das Boot benutzen und zurück fahren
- **mit der Dame am Kiosk sprechen und nach Feuer fragen**
- **Hans bekommt ein Feuerzeug**
- **nach den Schwimmtieren fragen**
- **Hans nimmt sich das Schwimmtier**
- ins Dorf gehen und in die Pension gehen

Pension:

- in den Keller gehen
- **das Feuerzeug mit dem Hahn unten am Kessel benutzen**
- **Apfel, Malz, Hefe, und Pilze mit Kessel benutzen**
- das ergibt eine Flasche Schnaps, die steht auf dem Boden
- **die Flasche Schnaps nehmen**
- Hans trinkt etwas

Steg:

- Hans wacht an der Haltestelle auf
- **in Richtung Dorf gehen**
- es schneit plötzlich

- eine Frau kommt und sie sagt das sie zur Wetterstation geht
- Hans geht auch dorthin (die Wetterstation ist jetzt auf der Karte)

Wetterstation:

- **Hans benutzt das Diktiergerät (33 von 35)**
- **dann das Diktiergerät mit dem Wetterhaus benutzen (34 von 35)**
- versuchen die Schaufel zu nehmen, aber sie ist festgefroren
- **die Vitaminpillen mit der Schaufel benutzen**
- **Hans hat die Schaufel**
- den Wetterballon ansehen
- **den vereisten Tank ansehen**
- da ist Helium drin
- **mit der Frau sprechen**
- versuchen die Leiter nach oben zu gehen
- **das Schwimmtier mit dem Tank benutzen**
- Hans bekommt aber kein Helium
- **wieder mit der Frau sprechen und nach dem Wetter fragen**
- **Errungenschaft: Heiter bis wolkig**
- **nach dem Helium fragen**
- Hans bekommt Helium wenn er in der Pension ein Telegramm aufgibt
- Hans sagt er macht es
- jetzt die Zahlen aufschreiben: 07..4 / 10... / 22608 / 40018 / 18109 / 00030 / 04103 /
- zum Dorf gehen und in die Pension

Pension:

- **mit Trude sprechen und nach dem Telegramm fragen**
- dann die Zahlen ansagen (die fehlenden Zahlen ergeben sich aus den Vorgaben und den Zahlen die am Wetterhaus stehen)
- **Hans sagt also: 07204 / 10433 / 22608 / 40018 / 18109 / 00030 / 04103**
- **Trude bekommt die Antwort und liest sie vor**
- zur Wetterstation gehen

Wetterstation:

- **der Frau die Nachricht überbringen**
- Hans soll ihr noch einen Gefallen tun
- **sie gibt ihm einen Schraubenzieher und er soll alle drei Wetterstationen überprüfen**
- Hans geht los

See:

- **den Schraubenzieher mit der Wetterstation benutzen**
- **dann beim Steg den Schraubenzieher mit der Wetterstation benutzen**
- **zum Schluss noch den Schraubenzieher mit der Wetterstation bei der Seilbahn benutzen**
- danach zurück zur Wetterstation

Wetterstation:

- **der Frau die Daten überbringen**
- die verschwindet
- **das Schwimmtier mit dem Tank benutzen**
- Hans hat jetzt Helium
- zurück zum Dorf

Pension:

- **den Schraubenzieher mit dem Fernseher benutzen**
- **die Röhre nehmen**
- Pension verlassen

Dorf:

- **dem Musiker den Schnaps geben**
- dann beginnt das Konzert
- **während die Musiker spielen, kann man auf dem Bildschirm klicken**
- dann gibt es jedesmal ein kleines Feuerwerk
- solange klicken bis die **Errungenschaft: Haben Sie Feuer** kommt
- zwischendurch kann man sich Titel aussuchen
- **das Konzert bis zum Ende abwarten (Errungenschaft: Then Ill make you mine)**
- **nach dem Ende vom Konzert die Ziehharmonika nehmen**
- dann zum Steg gehen und zum See

See:

- **die Schaufel mit dem grünen Loch benutzen**
- **Hans findet einen Space Stein**
- **den mit dem Pokal benutzen**
- jetzt hat Hans alles was er braucht

Pension:

- nach oben ins Zimmer gehen
- **die Röhre, den Pokal, die Ziehharmonika und das Schwimmtier mit dem Gerät neben der Tür benutzen**

Kapitel 5 – Exit Planet Earth

Irgendwo:

- Hans steht im Dunkeln
- **nach links gehen bis zum Portal**
- **mit allen Leuten sprechen die hier stehen**
- dann durch das Portal gehen

Computerraum:

- **mit Barbarossa sprechen**
- **den Schaltschrank links benutzen**
- dann öffnet sich die Tür rechts
- durch die Tür gehen

Portal:

- mit Gretchen sprechen
- **den Quantendiskriminator mit dem Portal benutzen**
- man sieht nun einen Hans links stehen und einen rechts und einen in der Mitte
- **den Hans in der Mitte anwählen**
- nun steht man bei der Konsole
- **die Konsole benutzen**
- aus dem Portal brechen 6 Stücke heraus, die sich verteilen
- Hans muss nun alle Portalteile wieder in das Portal setzen
- **dazu muss er immer wieder den Quantendiskriminator mit dem Portal benutzen um zu einem anderen Hans zu springen**
- **auf diese Weise alle Stücke wieder ins Portal einsetzen**
- dann muss man noch mal zum Terminal
- **das Terminal benutzen**
- im Portal sind Bilder zu sehen
- **den Quantendiskriminator mit dem Portal benutzen**

- **zum Hans rechts gehen und durch das Portal**
- Hans landet im Dorf
- alle Leute sehen aus wie Gipsfiguren
- **hier muss Hans Gretchen schubsen**
- die Figur fällt um und Hans kehrt zurück
- das Schutzschild ist jetzt weg
- **3x mit dem Quantendiskriminator auf Gretchen schießen**
- **den großen Schaltkasten benutzen**
- **Barbarossa kommt und ruft „Eindringling“**
- **er befördert Gretchen durch das Portal**
- **Hans hat nun auch die Wahl**
- er kann „Hierbleiben“ bei Barbarossa (**Errungenschaft: Hans Tannhausers letzte Rast**) oder er geht durch das Portal (**Errungenschaft: Zusammen leben, alleine sterben**)
- **er benutzt noch einmal das Diktiergerät (35 von 35)**
- bei 35 Einträgen auf dem Diktiergerät gibt es die Errungenschaft: **You Reminde Me Today of a small Mexican Chihuahua**
- im Abspann ist noch mal Gretchen zu sehen

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 03.08.2021

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

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