

Komplettlösung – Amnesia – A Machine for Pigs

von Kerstin Häntsch

In diesem Horror Adventure ist ein Vater in einem großen Haus und er sucht seine Kinder. Der Vater ist im Fieberwahn und er sieht Monster. Es gibt ein Tagebuch das man mit der Taste „J“ aufrufen kann. Dort kann man sich die gefundenen Dokumente ansehen und das Tagebuch. Man sollte sich in allen Räumen umsehen. Auf dem Dachboden findet man eine Lampe. Diese kann man mit der Taste F einschalten um in den dunklen Ecken etwas zu sehen. In diesem Adventure poltert es öfter mal und es fallen Bilder von den Wänden oder es stürzen Treppen ein. Es gibt auch Monster. Denen sollte man aus dem Weg gehen (wenn die Lampe anfängt zu flackern, dann ist ein Monster in der Nähe). Man kann mit der Taste F die Lampe ausschalten, so das man vom Monster nicht gesehen wird oder man geht einen anderen Weg oder versteckt sich bis das Monster vorbei ist oder man rennt weg (die Umschalttaste dabei gedrückt halten). Es gibt überall Notizzettel zu finden. Man findet sie auf Tischen, auf Kisten oder Fässern und in Schubladen. Wenn man bestimmte Räume oder Orte betritt, dann leuchtet unten rechts das Tagebuch auf. Dann gibt es einen neuen Eintrag im Tagebuch, den man dann nachlesen kann. Man kann Kisten verschieben und Hebel betätigen. Man läuft durch viele Gänge und muss immer den Ausgang zum nächsten Kapitel finden.

Kapitel 1 – Aufwecken des Puppenhauses

- in dem Raum umsehen
- weiter links ist ein Schreibtisch
- **die Notiz auf dem Tisch ansehen und nehmen** (ist dann im Tagebuch zu sehen)
- die Schublade öffnen
- da liegen Bücher drin
- durch die Tür gehen
- jetzt ist man auf einem langen Gang
- nach rechts gehen
- ins Schlafzimmer gehen und dort umsehen
- das Zimmer verlassen
- geradeaus gehen und nach links
- dort ist das Badezimmer
- im Badezimmer umsehen
- dann den Raum verlassen
- den Gang entlang gehen und durch die letzte offene Tür gehen
- die Treppe nach oben gehen
- die erste Tür links ist geschlossen
- in das Zimmer rechts gehen und dort umsehen
- dann das Zimmer verlassen
- auf dem Gang geradeaus gehen

- an der Decke ist eine Klappe für den Dachboden
- **an der Stange der Klappe ziehen**
- die Treppe kommt herunter
- über die Treppe auf den Dachboden gehen
- nach links gehen
- **in die Ecke kriechen**
- dort liegt ein Teddy, den man sich ansehen kann
- es liegt auch eine Notiz dort
- **die Notiz nehmen**
- die Ecke verlassen
- nach rechts gehen
- **die Lampe nehmen** (die kann man mit der Taste „F“ aktivieren bzw. deaktivieren)
- in Richtung der Kerze gehen
- nach links gehen
- da steht eine Kiste
- **die Kiste nach vorn ziehen**
- **dann sieht man dort wo die Kiste stand einen Durchgang**
- **dort durchkriechen**
- dem Gang folgen
- dann kommt eine weitere Kiste
- **die Kiste nach vorn ziehen**
- **dahinter ist wieder ein Durchgang**
- auf dieser Etage ist ein Schlafzimmer
- das kann man sich ansehen
- dann die Treppe nach unten gehen
- in Richtung Klavier gehen
- es donnert und vibriert und es fallen Bilder von der Wand
- zu der Tür in der Nähe vom Klavier gehen
- durch diese Tür gehen und den Gang entlang gehen
- hier sind alle Türen geschlossen bis auf eine
- in den einzigen zugänglichen Raum gehen
- **das Telefon klingelt**
- **das Telefon benutzen**
- **beim Schreibtisch die oberste Schublade links öffnen**
- **da liegt eine Notiz drin**
- die Waffen an der Wand ansehen
- **die unterste Waffe nach oben bewegen**
- es öffnet sich eine Geheimtür in dem Raum
- durch diese Tür gehen
- **den Hebel an der Wand nach unten drücken**
- **dann dem Gang folgen**
- **es kommt ein weiterer Hebel**
- **diesen Hebel nach oben drücken und es öffnet sich die Tür am Ende des Ganges**

- **durch die Tür gehen**
- den Gang entlang gehen und durch die einzige offene Tür gehen

Kapitel 2 – Zu Lillys Ehren ein Bankett

- den Gang entlang gehen
- **auf dem kleinen runden Tisch liegt eine Notiz**
- die Treppe nach unten gehen
- es donnert und poltert wieder
- nach rechts zum Kamin gehen
- dort steht ein Billardtisch
- auf dem Tisch steht ein Grammophon
- **das Grammophon benutzen**
- es gibt zwei Türen
- durch die Tür rechts gehen
- den Gang entlang gehen
- **das Telefon klingelt**
- **das Telefon benutzen**
- weiter geradeaus gehen
- da kommt ein großer Raum mit einer großen eingedeckten Tafel
- **auf einem Notenständer liegt eine weitere Notiz**
- nach links gehen und den Gang entlang
- auf der linken Seite kommt ein Raum mit ausgestopften Tieren
- **die Vitrine mit dem Bären nach rechts verschieben**
- dahinter wird ein Durchgang frei
- in den Gang gehen
- hier ist ein Ventil
- **das Ventil benutzen** (nach rechts drehen)
- wieder zurück zu dem Raum mit den Tieren gehen
- in diesem Raum gibt es noch eine Tür
- durch diese Tür kommt man in den Hof
- über den Hof gehen bis zu einer weiteren Tür
- durch diese wieder ins Gebäude gehen
- nach rechts gehen
- **auf dem Schrank liegt eine Notiz**
- die Tür am Ende vom Gang ist geschlossen
- auf der rechten Seite ist ein Badezimmer
- **ins Badezimmer gehen**
- **das Gemälde an der Wand öffnen**
- **dahinter ist ein Hebel**
- **den Hebel benutzen**
- die Badewanne dreht sich und gibt einen Geheimgang frei

- in den Geheimgang gehen
- hier gibt es auch ein Ventil
- **das Ventil benutzen und den Gang wieder zurück ins Badezimmer gehen**
- nun ist die Tür am Ende vom Gang offen
- es ist ein Schlafzimmer
- **in einer Schublade liegt eine Notiz**
- das Schlafzimmer verlassen
- **zum Zimmer mit dem Billardtisch und dem Kamin gehen**
- durch die rechte Tür gehen
- auf dem Gang mit dem Telefon durch die Tür links auf den Hof gehen
- durch die geöffnete Tür in den Maschinenraum gehen
- geradeaus gehen
- über den nächsten Hof gehen und durch die Tür geradeaus
- zum Ende des Ganges gehen
- die Tür am Ende öffnen
- auf den Hof gehen
- um den Wagen gehen
- die Stufen nach unten gehen
- durch die Tür gehen
- eine weitere Treppe nach unten gehen
- die Treppe stürzt ein

Kapitel 3 – Gegen das steigende Wasser

- nach rechts gehen
- **auf einem Fass liegt eine Notiz**
- nach links zur Tür gehen
- durch die Tür gehen und den Gang entlang
- **das Telefon klingelt**
- **das Telefon benutzen**
- den Gang entlang gehen zur nächsten Tür
- durch die Tür gehen
- dem Gang folgen und durch die nächste Tür gehen
- dahinter ist eine Maschine die Funken sprüht
- **die kaputte Sicherung aus der Maschine ziehen**
- nach rechts gehen
- in dem Raum liegen in den Regalen neue Sicherungen
- **eine Sicherung nehmen und damit zu der Maschine gehen und die Sicherung einsetzen**
- **den Hebel der Maschine benutzen** (die grüne Lampe muss aufleuchten)
- wieder in den Raum nach rechts gehen
- dort gibt es ein Rad zum Drehen
- **das Rad bis zum Anschlag drehen**

- zurück zur Maschine gehen
- von dort in den vorherigen Raum gehen
- dort ist jetzt ein Gitter offen
- die Treppe nach unten gehen
- hier ist in der Ecke die Rampe, die man von oben mit dem Rad bewegt hat
- **hinter der Rampe ist ein Hebel an der Wand**
- **den Hebel benutzen**
- es kommen Fässer auf der Rampe herunter
- **auf die Rampe steigen und auf der Rampe nach oben gehen**
- **dann über die Rampe nach rechts springen**
- **hier steht auch eine Maschine**
- **den Hebel an der Maschine benutzen** (grüne Lampe muss an sein)
- über die Rampe wieder nach unten gehen
- das Gitter in dem Raum ist jetzt offen
- den Gang entlang gehen
- es donnert wieder
- die Stufen nach oben gehen
- die Treppe nach rechts oben gehen
- hier steht auch eine Maschine
- die Sicherung ist defekt
- **die kaputte Sicherung aus der Maschine entfernen**
- von der Maschine zur nächsten Tür gehen
- in dem Raum dahinter nach unten gehen
- **auf einer Kiste liegt eine Notiz**
- zur Tür gehen
- **den Balken vor der Tür entfernen**
- die Tür öffnen
- weiter gehen
- dann kommt die erste Maschine, die man schon repariert hat
- **zum nächsten Raum gehen und aus dem Regal eine Sicherung nehmen**
- **mit der Sicherung den Weg zurück laufen bis zu der defekten Maschine**
- **die Sicherung mit der Maschine benutzen**
- **dann den Hebel an der Maschine benutzen** (dir grüne Lampe muss leuchten)
- das Gitter auf dem Gang gegenüber der Maschine öffnet sich
- den Gang entlang gehen und am Ende die Treppe nach unten gehen
- am Ende ist die Treppe eingestürzt
- trotzdem weiter nach unten gehen
- nach rechts gehen und dem Gang folgen
- auf der rechten Seite kommt eine Luke
- **auf einem Fass steht ein Grammophon**
- **das Grammophon benutzen**
- **das Rad links neben der Luke nach rechts drehen**
- die Luke öffnet sich

- in den Raum gehen
- **den Hebel an der Maschine benutzen** (das grüne Licht ist an)
- **zur offenen Luke drehen und das Rad, das auf dieser Seite ist, drehen**
- **die Luke schließt sich**
- **den Hebel auf On stellen**
- **zur Luke auf der anderen Seite drehen**
- **das Rad dort drehen und die Luke öffnet sich**
- **den Hebel an der Maschine benutzen** (ausschalten)
- dann zur offenen Luke gehen
- zur Tür rechts gehen und die Tür öffnen

Kapitel 4 – Das Halsband, der Hals, der Galgenstrick

- durch die Tür rechts gehen
- **das Telefon klingelt**
- **das Telefon benutzen**
- in den nächsten Raum gehen
- **in der mittleren Schublade vom Schreibtisch liegt eine Notiz**
- durch die Tür rechts gehen in den nächsten Raum
- **dort liegt in der untersten Schublade eine weitere Notiz**
- den Raum wieder verlassen
- durch die Tür bei der Standuhr gehen
- das ist eine Badezimmer
- durch die andere Tür gehen
- **da liegt eine Notiz auf der Kiste**
- durch die nächste Tür gehen
- an der Wand hängt eine Warnung
- weiter geht es und die Stufen nach unten
- auf einem Wagen liegen Schweine
- vor dem Wagen ist ein Tor
- das Tor lässt sich nicht öffnen
- zu den anderen Türen gehen
- die letzte Tür auf der rechten Seite lässt sich öffnen
- durch die Tür links gehen
- zur nächsten Tür links gehen
- **auf einem Fass liegt eine Notiz**
- in dem Raum geht es nicht weiter
- den Raum verlassen
- **das offene Fenster ansehen**
- **auf die Holzkisten springen und dann auf das Fensterbrett springen**
- **dann ducken und aus dem Fenster in den Hof klettern**
- **in der Nähe steht eine Kiste vor einem Tor**

- **die Kiste verschieben und das Tor öffnen**
- gleich hinter dem Tor auf der linken Seite ist eine Füllstation
- wieder zurückgehen zum Fenster
- nach rechts gehen
- **dort steht ein LKW**
- **auf dem Trittbrett liegt eine Notiz**
- hinter dem LKW gibt es ein Tor, aber der LKW steht zu dicht davor
- links zu dem großen Tor gehen
- **das Tor öffnen und in die Halle gehen**
- **links in der Wand ist ein Behälter**
- **den Behälter nehmen und die Halle verlassen**
- **jetzt mit dem Behälter zu dem Tor gehen wo die Füllstation ist**
- **den Behälter mit der Füllstation benutzen**
- **das Rad drehen bis die Flüssigkeit aus dem rechten Behälter verschwunden ist**
- **jetzt den Behälter wieder nehmen und zum LKW gehen**
- **den Behälter im LKW einsetzen (wo die offene Klappe ist)**
- **dann vor den LKW gehen**
- **die Kurbel benutzen**
- der LKW fährt ein Stück nach hinten
- das Tor lässt sich jetzt öffnen
- auf den Friedhof gehen
- nach oben laufen und nach links zur Kirche
- die Treppe nach unten gehen und durch die Tür in die Kirche

Kapitel 5 – Vieh und Bibeln

- den Gang entlang gehen
- durch die offene Tür rechts gehen
- **auf dem Schreibtisch liegt eine Notiz**
- die Notiz nehmen und den Raum verlassen
- geradeaus kommt eine weitere Tür
- diese Tür öffnen
- dahinter ist eine Treppe (auf der gegenüberliegenden Seite ist auch eine Tür mit einer Treppe dahinter und diese führt auf den gleichen Weg)
- den Gang nach rechts gehen
- **hier steht ein Grammophon**
- **das Grammophon benutzen**
- dann wieder den Gang zurück gehen
- durch die Tür links gehen
- in dem Raum steht ein großes Regal
- **ganz hinten liegt eine Notiz auf einer Kiste**
- **die Notiz nehmen**

- **im Regal liegt eine Kerze**
- **die Kerze nehmen**
- durch die andere Tür in diesem Raum gehen
- den Gang nach vorn zum Altar gehen
- hinter dem Altar ist eine Platte
- auf der rechten Seite ist eine Kerze und auf der linken Seite nicht
- **die Kerze auf der linken Seite befestigen**
- **dann beide Kerzen nach innen drehen**
- links und rechts vom Altar gibt es jeweils eine Tür
- die Tür rechts ist verschlossen
- durch die Tür links gehen
- **den Hebel benutzen**
- dadurch wird der Altar verschoben und es gibt eine Treppe nach unten
- die Treppe nach unten gehen
- dem Gang folgen
- **auf einem Tisch liegt eine Notiz**
- am Ende vom Gang nach rechts gehen und eine Treppe nach unten
- in dem Gewölbe läuft ein Monster herum
- von der Treppe nach links gehen und ganz nach hinten
- bis zur Tür am Ende gehen
- die Tür öffnen

Kapitel 6 – Und nun zum Schüren

- den Gang entlang gehen
- durch die Tür gehen
- **die Kiste verschieben, die im Weg steht**
- auf den Hof gehen
- über den Hof zur Werkstatt gehen
- durch die Tür in die Werkstatt gehen
- **auf dem Tisch steht ein Grammophon**
- **das Grammophon benutzen**
- **die Treppe nach unten gehen** und dem Weg nach hinten folgen
- am Ende die Treppe nach oben gehen
- **das Telefon klingelt**
- **das Telefon benutzen**
- die Treppe wieder nach unten gehen und nach links gehen
- dort die Treppe nach unten gehen
- **unter dem halboffenen Gittertor durchkriechen**
- nach links gehen und durch die Tür in den Kontrollraum gehen
- **auf dem Tisch liegt eine Notiz**

- von diesem Raum aus führen verschiedene Türen zu insgesamt 6 Öfen
- drei Öfen brennen schon und es leuchtet dort jeweils die grüne Lampe
- bei den Öfen 2, 3 und 6 stehen die Ofenklappen offen
- **in jeden Ofen müssen zwei Kohlestücke** (die liegen entweder direkt vor dem Ofen oder man muss sie vor einem anderen Ofen holen)
- **dann die Ofenklappe schließen und auf die grüne Taste drücken**
- **dann brennt es im Ofen**
- **wenn alle Öfen brennen, dann in den Kontrollraum gehen und zu dem Pult mit den drei Hebeln**
- **alle drei Hebel bis zum Anschlag nach oben drücken**
- dann gehen die Maschinen an
- bei der Tür zu den Öfen 5 und 6 durchgehen
- dem Weg folgen und die Treppe nach unten gehen
- unter dem Gittertor durchkriechen
- dann nach rechts gehen
- es gibt zwei Tische mit Werkzeug
- **auf einem der Tische (der hintere) liegt eine Notiz**
- nun den Weg an den Tischen vorbei gehen und bis zum Ende laufen (bis an die Wand)
- es läuft ein Monster in der Ecke herum, also aufpassen
- **zwischen Wand und Förderband nach rechts laufen bis zu einem Förderband das nach unten geht**
- auf dem Förderband nach unten gehen und nach rechts
- die Treppe nach oben gehen
- **ganz hinten rechts liegt eine Notiz**
- die Türen sind alle geschlossen
- wieder auf das Förderband gehen und ganz nach links laufen
- die Treppe nach oben gehen
- hier sind auch alle Türen verschlossen
- **es gibt aber eine Luke zum Hochziehen** (dahinter ist ein Fahrstuhl)
- **die Luke öffnen und in den Schacht klettern**

Kapitel 7 – Im Nest der Eier

- die Luke aufschieben und aus dem Schacht kriechen
- das Telefon klingelt
- **das Telefon benutzen**
- in die Ecke rechts gehen
- dort ist eine Art Untersuchungsraum mit einem Untersuchungsstuhl und einer Lampe davor
- hinter dem Stuhl ist ein Gittertor mit einem Vorhängeschloss dran
- **auf dem Tisch liegt eine Notiz**
- die Ecke verlassen und die Treppe nach unten gehen
- in dem Raum steht in der Mitte eine Maschine und an der Seite steht eine Rohrpost

- es gibt zwei Gänge die von diesem Raum wegführen
- an einem Gang steht „Niedrigtemperaturlagerung“ und am anderen Gang steht „Käfige“
- zuerst in den Gang mit dem Schild „Niedrigtemperaturlagerung“ gehen
- den Gang entlang gehen
- am Ende kommt ein Raum mit einer Rohrpost und Regalen
- in den Raum daneben gehen
- **auf dem Tisch liegt eine Notiz**
- **den Hebel betätigen**
- es fällt eine Rohrpost heraus
- **die Rohrpost nehmen und im anderen Raum mit dem Rohr benutzen und den Hebel benutzen**
- die Rohrpost verschwindet
- die Tür öffnen und dem Gang folgen (es sind überall die Monster unterwegs; Laterne ausschalten und ruhig verhalten und eventuell ein Stück rückwärts gehen)
- immer den Gang entlang gehen (sind viele Rohre hier)
- am Ende durch die Tür gehen
- da ist wieder der Raum mit der Maschine in der Mitte
- jetzt den anderen Gang nehmen („Käfige“)
- zwischen den Käfigen durchlaufen bis zu der offenen Tür am Ende
- dort durchgehen
- **auf dem Regal liegt eine Notiz**
- die Treppe nach oben gehen
- die Tür links ist geschlossen
- nach rechts gehen
- die Tür am Ende ist auch geschlossen
- wieder zur Treppe gehen
- jetzt lässt sich die Tür links öffnen
- dem Gang folgen und die Treppe nach unten gehen
- hier ist ein Fahrstuhl
- das Telefon klingelt
- **das Telefon benutzen**
- die Treppe nach oben gehen
- die Tür ist geschlossen
- weiter gehen bis zur Rohrpost
- daneben liegen die Rohre
- **ein Rohr nehmen und mit der Rohrpost benutzen und den Hebel betätigen**
- die Rohrpost verschwindet
- nach links gehen und dem Gang folgen bis zur Tür
- gegenüber der Tür ist ein Gittertor
- **dort liegt eine Notiz**
- durch die Tür gehen
- den Gang entlang gehen, wo das letzte Mal noch Dampf zu sehen war
- den Gang unter den Rohren entlang kriechen bis zum Ende
- dann nach unten auf die Kiste springen

- da ist wieder der Raum mit der Maschine in der Mitte
- **in der Rohrpost an der Wand liegen die beiden verschickten Rohre**
- **die Rohre nehmen und in der Maschine in der Mitte in die Rohre legen**
- dann blinkt ein rotes Licht am Schalter
- zum Schalter gehen
- **den Schalter benutzen**
- die Luken zu den beiden Gängen schließen sich
- **in der Maschine ist jetzt ein Rohr mit einer Flüssigkeit**
- **das Rohr nehmen und die Treppe nach oben gehen**
- zum Untersuchungsstuhl gehen
- **das Rohr mit der Flüssigkeit mit dem Schloss am Gittertor benutzen**
- **dann die Lampe genau auf das Schloss richten**
- das Schloss geht kaputt und die Tür ist offen
- den Gang entlang gehen und die Treppe nach unten gehen
- weiter dem Gang folgen bis eine Leiter kommt
- die Leiter nach unten klettern
- dann kommt ein Loch
- in das Loch springen

Kapitel 8 – Diese undichte Welt

-
- nach rechts gehen (Sackgasse)
- **dort liegt eine Notiz**
- nach links gehen
- nach links gehen und die Treppe nach oben
- den Gang nach links gehen und dann in Richtung nach oben folgen
- es kommt ein Steg über dem Wasser
- links kommt ein weiterer Gang und am Ende ist ein Raum
- **auf dem Tisch liegt eine Notiz**
- **das Rad an der Wand drehen** (ist für Schleusentor 1)
- dann klingelt das Telefon
- **das Telefon benutzen**
- den Raum wieder verlassen und die Gänge zurück laufen bis zum Ausgangspunkt
- diesmal auf der rechten Seite die Treppe nach oben gehen und dann die Treppe nach unten gehen
- da das Wasser jetzt weg ist, ist der Durchgang offen (Gate 1)
- nach rechts gehen
- in einer Nische steht ein Grammophon
- **das Grammophon benutzen**
- wieder zurück gehen und die Treppe nach oben gehen
- nach links gehen
- auf der rechten Seite kommt ein Gang

- in den Gang gehen und nach links (Sackgasse)
- **im Regal liegt eine Notiz**
- **das Rad an der Wand drehen** (ist für Schleusentor 2)
- den Gang wieder zurück gehen
- jetzt kann man die Treppe nach unten gehen
- der Durchgang (Gate 2) ist frei
- am Ende kommt eine große Luke
- **das Rad drehen und die Luke öffnet sich**
- in den Raum gehen
- **den Hebel rechts nach oben drücken**
- **dann das Rad links drehen und die Luke schließt sich**
- **den Hebel auf der anderen Seite auf On stellen**
- **dann das Rad rechts drehen und die andere Luke öffnet sich**
- **den Hebel rechts wieder benutzen**
- **dann durch die Luke gehen**
- nach rechts gehen
- dem Steg folgen
- die Treppe nach oben gehen
- **die letzte Tür auf der linken Seite öffnen**
- **dann die Tür am Ende vom Gang öffnen**
- **wieder die Tür am Ende vom Gang öffnen**
- es kommt eine Luke mit Leiter
- **die Leiter nach unten klettern**
- den Gang nach links nehmen
- **in das Loch springen**
- nach rechts gehen bis zu einer Leiter
- **die Leiter nach unten klettern**
- **nach rechts gehen und die nächste Leiter nach unten klettern**
- **dann kommt ein Raum mit der Ausgangstür**
- die Ausgangstür öffnen

Kapitel 9 – Von Ebbe zu Rückgrat

- den Gang entlang gehen
- auf einer Kiste steht ein Grammophon
- **das Grammophon benutzen**
- den Gang weiter geradeaus gehen und dann nach rechts
- weiter gehen bis zu einer Leiter
- **die Leiter nach oben klettern**
- auf dem Steg weiter gehen bis zu einer Leiter
- **die Leiter nach unten klettern**
- dann den Steg entlang bis zur nächsten Leiter

- **die Leiter nach oben klettern**
- hier ist ein Schrank an der Wand
- nach rechts gehen
- dort ist eine Maschine
- **das Rad an der Maschine drehen**
- die Maschine läuft jetzt
- der Weg ist hier zu Ende
- wieder zurück gehen
- die Leiter nach unten gehen
- nach rechts gehen und dem Steg folgen (dort wo Dampf ist geht es nicht weiter)
- man fällt dann vom Steg (das Monster kommt und man stirbt)
- dann steht man wieder auf dem Steg
- den Steg wieder zurück gehen
- jetzt ist eine Treppe da
- die Treppe nach oben gehen
- dort ist eine Maschine
- **vor der Maschine liegt ein Zahnrad**
- **das Zahnrad nehmen und oben rechts in der Maschine einsetzen**
- **etwas weiter hinten im Raum liegt noch ein Zahnrad**
- **das Zahnrad nehmen und oben links in der Maschine einsetzen**
- **dann wieder nach hinten gehen und das Rad drehen**
- die Maschine läuft jetzt
- den Weg zurück gehen und die Treppe nach unten gehen
- wieder auf dem Steg nach hinten laufen
- dort wo man das erste Mal abgestürzt ist, ist jetzt eine Leiter
- **die Leiter nach unten klettern**
- **den Steg entlang gehen bis zur Luke**
- **das Rad drehen und die Luke öffnet sich**
- in den Raum gehen
- **den Hebel rechts nach oben drücken**
- **dann das Rad links drehen und die Luke schließt sich**
- **den Hebel auf der anderen Seite auf On stellen**
- **dann das Rad rechts drehen und die andere Luke öffnet sich**
- **den Hebel rechts wieder benutzen**
- **dann durch die Luke gehen**
- **die Tür im nächsten Raum öffnen**

Kapitel 10 – Die tanzenden Kinder

- den Steg entlang gehen
- **das Gittertor öffnen**
- links in den Gang gehen

- immer weiter nach unten gehen
- am Ende kommt ein Fahrstuhl
- **den Fahrstuhl betreten und den Hebel nach unten drücken**
- der Fahrstuhl fährt nach unten
- den Fahrstuhl verlassen
- nach rechts gehen
- die Tür am Ende öffnen
- die Treppe nach oben gehen
- **das Grammophon benutzen**
- auf einem Pult sind mehrere Hebel
- **alle Hebel nach links drücken**
- **Hebel Nr. 3 geht nicht**
- am Ende von dem Raum ist eine Leiter
- **die Leiter nach unten klettern**
- unter den Rohren durchkriechen und am Ende unter einem Durchgang durchkriechen
- **den einen geschlossenen Deckel öffnen**
- dann den Weg zurück gehen
- **jetzt lässt sich der Hebel Nr. 3 nach links drücken**
- **zum Fahrstuhl gehen**
- **von dort die Treppe rechts nach oben gehen und in den Raum da oben gehen**
- da sind zwei Hebel
- einer steht auf grün
- **den Hebel betätigen**
- der andere Hebel steht dann auch auf grün
- **auch den zweiten Hebel betätigen**
- die Türen rechts und links schließen sich

Kapitel 11 – Mundus Saboteur

- nach rechts gehen
- **durch die Tür links gehen**
- die nächste Tür öffnen
- dann in Richtung Luke gehen
- es gibt eine Vision von den Kindern
- dann ist die Luke weg
- **auf dem Boden liegt eine Notiz**
- **die Leiter nach oben klettern**
- dann nach rechts gehen
- auf der rechten Seite dampft eine Maschine
- **nach links gehen**
- **da liegt eine Notiz**
- **bei den beiden Maschinen rechts jeweils die Sicherung aus den Maschinen nehmen**

- **dann auf der anderen Seite den Hebel betätigen**
- nach vorn gehen
- die Maschine dampft nicht mehr
- **über die Rohre hinter die Maschine gehen**
- **dann die Leiter nach unten klettern**
- **nach rechts gehen**
- alles ist verschwommen
- **unter den Kesseln den Gang entlang kriechen**
- am Ende vom Gang kommt ein Monster
- **auf dem Boden liegt eine Notiz**
- **den Gang in der Mitte entlang gehen**
- **dort ist auf der linken Seite eine Leiter**
- von oben kommt aber Dampf
- nach rechts gehen
- **dort ist eine Tafel mit vielen Anzeigen**
- **das Rohr dort wegnehmen**
- **in der Nähe der Leiter ist noch so eine Tafel**
- **dort auch das Rohr wegnehmen**
- **dann ganz hinten links das Zahnrad nehmen und damit die Scheibe einschlagen**
- es tauchen viele Monster auf
- **schnell zur Leiter gehen und die Leiter nach oben klettern**
- **nach rechts in das Rohr gehen**
- **dann links unter dem Rohr durchkriechen**
- **nach unten springen**
- **dann die Leiter nach oben gehen und in den nächsten Raum**
- **dort in den Fahrstuhl gehen und den Hebel im Fahrstuhl benutzen**

Kapitel 12 – Alles für ihre Rettung

- **den Fahrstuhl verlassen**
- dem Weg folgen
- es geht über den Hof
- auf der linken Seite ist eine geschlossene Tür
- kurz danach kommt links auch ein Weg
- **dem Weg folgen und durch die Holzhütten gehen**
- **dann kommt eine Treppe**
- die Treppe nach oben gehen
- **da liegt eine Notiz**
- **wieder nach unten gehen**
- weiter über den Hof gehen
- **zu der verschlossenen Tür gehen**
- da ist kurz jemand zu sehen

- **dann liegt eine Notiz vor der Tür**
- in der Nähe der verschlossenen Tür ist ein Kohlekeller, der offen steht
- **in den Kohlekeller kriechen**
- **unter den Durchgängen durchkriechen bis zu einer Treppe**
- **die Treppe nach oben gehen**
- die Tür öffnen
- den Steg entlang gehen zur nächsten Tür
- weiter auf dem Weg gehen
- man ist wieder auf dem Hof
- **dort wo Import und Export steht durch den Torbogen gehen und den ganzen Weg entlang bis zu einem Gittertor**
- unterwegs sind viele Monster
- **durch das Gittertor gehen und zum Fahrstuhl**
- **in den Fahrstuhl steigen und den Hebel benutzen**

Kapitel 13 – Züchtung der Welt

- **durch die Tür rechts gehen**
- nach rechts gehen
- über die Brücke gehen
- nach links gehen bis zum Ende
- **dort liegt eine Notiz auf einer Kiste**
- die Tür rechts ist verschlossen
- dann wieder zurück gehen
- **die Tür bei der Brücke öffnen**
- in den Raum gehen
- die Stufen nach unten gehen vor die Luke
- **den Knopf drücken und die Luke öffnet sich**
- den Gang geradeaus gehen und die Treppe nach oben
- weiter die Treppe nach oben gehen und in den Raum gehen
- **an der Wand bei den Schalttafeln hängt eine Notiz**
- rechts stehen große Fässer
- unten sieht man eine Maschine mit vielen Zahnrädern
- **eines der Fässer nach vorn schieben und nach unten kippen**
- **das Fass fällt zwischen die Zahnräder**
- den Raum verlassen und zurück zur Luke gehen
- die Stufen nach oben gehen
- **dann die Leiter links nach oben klettern**
- hier ist ein Scheinwerfer
- **den Scheinwerfer so drehen das er den Tank mit der Flüssigkeit anstrahlt**
- es blitzt überall

- **den Steg hinter dem Scheinwerfer entlang gehen**
- **am Ende nach unten springen in den Kontrollraum**
- nach rechts gehen (über die Kisten und das tote Monster; gibt sonst Stromschläge im Wasser; oder rennen)
- **auf der rechten Seite alle drei Räder drehen**
- **dann auf den Pulten links und rechts die Hebel so lange betätigen bis alles in einem großen Knall kaputt geht**
- auf der gegenüberliegenden Seite hat sich eine Tür geöffnet
- **auf die andere Seite gehen und durch die Tür**
- am Ende nach links gehen
- die Stufen nach oben gehen
- über den Steg gehen
- **am Ende vom Steg hängt eine Nachricht rechts an der Wand**
- die Treppe nach unten gehen
- am Ende die Leiter nach unten klettern
- den Gang entlang gehen und dann nach links
- über den Steg gehen und bis zum Ende
- da gibt es wieder eine Vision
- man steht dann in Blut
- dem Weg einfach folgen bis zum Ende
- dort ist ein Fahrstuhl
- **in den Fahrstuhl steigen und den Hebel betätigen**

Kapitel 14 – Der Schleier hebt sich die Braut wartet

- **den Fahrstuhl verlassen**
- geradeaus gehen
- nach links gehen
- die Tür öffnen
- nach der Tür nach links gehen
- durch die offene Tür gehen
- dem Gang folgen
- nach rechts gehen
- dem Gang folgen bis zu einer Leiter am Ende
- **die Leiter nach unten klettern**
- dem Gang folgen
- nach links gehen
- das Gittertor öffnen
- geradeaus gehen
- das nächste Gittertor öffnen
- nach rechts gehen und durch die offene Tür
- den Gang nach rechts gehen
- **hier öffnet sich auf der rechten Seite automatisch ein großes Tor**

- in dem Raum dahinter ist ein Monster
- man muss nach links gehen
- dort gibt es ein Pult mit einem Hebel
- auf der gegenüberliegenden Seite gibt es auch ein Pult mit Hebel
- sobald man in den Raum geht, geht das Licht aus und das Monster greift an
- **man muss schnell zu beiden Pulten rennen und beide Hebel nach oben drücken**
- sind beide Hebel oben geht das Licht wieder an und das Monster ist weg
- gegenüber vom großen Tor geht nun ein Weg nach links
- dort ist ein Gittertor
- **das Gittertor öffnen**
- die Tür links öffnen
- **dem Gang folgen bis zur Tür am Ende**
- **die Tür öffnen**

Kapitel 15 – Mandus steigt zu den Geistern hinab

- **dem Gang folgen**
- die Tür öffnen
- über den Steg gehen
- am Ende die Leiter links nach oben klettern
- dem Steg folgen
- nächste Leiter nach oben
- dem Steg folgen
- **auf dem Steg liegt eine Notiz**
- am Ende vom Steg nach links gehen
- dem Gang folgen
- nach rechts gehen
- dem Gang folgen
- durch die Tür links gehen
- **geradeaus in Richtung Fahrstuhl gehen**
- plötzlich sieht man eine andere Gegend
- den Gang entlang gehen
- **das Licht geht aus und ein Monster kommt**
- **man muss nun durch die Gänge rennen bis man entweder zu einer Tür kommt oder zu einer Leiter**
- findet man zuerst eine Tür (es gibt mehrere), dann öffnet man sie und geht in den runden Raum
- hier kann man sich erst einmal umsehen
- man sieht dann durch das Glas auch wo die Leitern sind (gibt mehrere)
- dann geht man wieder durch eine der Türen und zur nächsten Leiter
- **findet man gleich eine Leiter, dann geht es die Leiter nach oben**
- im oberen Teil von dem runden Raum stehen rundherum an den Wänden mehrere Spiralen
- **die Spiralen alle aktivieren** (anfassen)

- dann eine der Leitern wieder nach unten gehen und durch die nächste Tür in den runden Raum gehen
- dann in die Mitte vom Raum gehen

Kapitel 16 – Enoch, Edwin, Ostwald und ich

- man steht vor einer Maschine
- in die andere Richtung drehen
- **den Steg entlang gehen**
- am Ende kommt ein Förderband
- **auf das Förderband springen**
- **dann dem Förderband bis zum Ende gehen**
- da kommt eine Luke
- sie öffnet sich automatisch
- **den Weg weiter gehen**
- **dann die Treppe ganz nach oben gehen**
- dort setzt man sich automatisch auf den Stuhl, der dort steht
- **jetzt noch den Hebel benutzen**
- es läuft der Abspann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 14.02.2016

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

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