

# Anna – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Anna ist ein Horror Adventure und der Schauplatz ist die Abgeschiedenheit der italienischen Alpen. Die Geschichte spielt sich in einer alten Sägemühle ab. Die Steuerung erfolgt über die Pfeiltasten der Tastatur für vorwärts und rückwärts gehen und mit der Maus kann man sich drehen. Es gibt ein Inventar, das man über die Taste I oder die mittlere Maustaste aufrufen kann. Im Inventar befinden sich schon ein Notizbuch, ein Handy, ein Messer, ein Feuerzeug und eine Feldflasche. Mit der linken Maustaste ruft man ein Menü auf, aus dem man zwischen Untersuchen, Benutzen und Nehmen wählen kann, wenn der Mauszeiger auf einem dafür vorgesehenem Gegenstand steht. Mit der rechten Maustaste kann man Türen öffnen, wenn das Handsymbol erscheint (Maustaste gedrückt halten). Mit der Taste C kann man sich hocken. Es gibt in diesem Spiel drei mögliche Enden und man kann Errungenschaften bekommen (wenn man das Spiel über Steam spielt; ist nicht wichtig, aber ein kleiner Anreiz sich alles genau anzusehen und verschiedene Dinge zu probieren). Errungenschaften gibt es zum Beispiel für das erste, zweite und dritte Ende, wenn man die Online Hilfe nicht benutzt, wenn man die F1 Taste mal drückt, wenn man 100 mal aus dem Menü Untersuchen wählt, wenn in einem Raum lila Licht erscheint, wenn Geister erscheinen und noch einiges mehr. Die Räume in der Mühle verändern sich von Zeit zu Zeit oder nach bestimmten Aktionen. Manchmal dauert die Veränderung auch eine Weile. Als ich das Spiel das zweite Mal gespielt habe (nach meiner aufgeschriebenen Lösung, um zu überprüfen ob alles stimmt) wurde die Tür im Dachboden nicht angezeigt. Erst nachdem ich noch eine Weile auf dem Dachboden umhergelaufen bin und noch versucht habe die Holzschuhe an der Wand zu bekommen (mit eigentlich sinnlosen Aktionen), änderte sich plötzlich der Dachboden (es erschienen glühende Symbole an der Wand und Lichter auf dem Boden) und die Tür im Boden wurde nun angezeigt, so das ich weiterspielen konnte. Hier nun meine Lösung.

## Vor der Mühle:

- man schaut sich genau um
- es gibt drei Steinhaufen zu sehen (an verschiedenen Stellen)
- es liegen drei Steine einzeln auf der Wiese verteilt herum, die man auch mitnehmen kann
- **am Bach kann man die Feldflasche mit dem Wasser benutzen**
- dann hat man eine gefüllte Feldflasche
- bei dem großen Baum liegt ein Holzstock
- **den Holzstock nehmen**
- die Fenster an der Mühle sind alle verschlossen
- die Haupttür ist auch verschlossen
- an der Treppe vorbei nach hinten gehen
- da liegen Tannenzapfen
- **einen Tannenzapfen mitnehmen**
- unter der Treppe befindet sich eine kleine Tür
- die Tür ansehen
- sie ist mit einem Seil verschlossen

- **im Inventar das Messer benutzen und dann mit dem Seil benutzen**
- **nun kann man die Tür öffnen**
- **mit der Taste C hocken** und die dunkle Ecke ansehen
- den trockenen Zweig ansehen
- **das Feuerzeug aus dem Inventar mit dem trockenen Zweig benutzen**
- der Zweig brennt und man sieht jetzt mehr
- **die Glasscherbe nehmen, die auf dem Boden liegt**
- zum Bach gehen (in der Nähe vom Tor)
- die Schlammfütze ansehen
- links und rechts liegt jeweils ein großer Stein, der den Kanal blockiert
- **mit dem Holzstock die beiden Steine entfernen**
- dann fließt das Wasser wieder und der Schlamm verschwindet
- **die tiefe Pfütze ansehen**
- etwas schimmert im Wasser (untersuchen)
- es ist eine Scherbe
- **die Scherbe nehmen**
- zur Haupttür gehen
- über der Haupttür ist eine Aushöhlung
- **die beiden Scherben mit der Aushöhlung benutzen**
- **dann den Tannenzapfen mit der Aushöhlung benutzen**
- **das Feuerzeug mit dem Tannenzapfen benutzen**
- jetzt brennt die Tür
- **die gefüllte Feldflasche mit der Aushöhlung benutzen**
- das Feuer verschwindet und die Tür öffnet sich (benutzen)
- in das Gebäude gehen (gibt eine Errungenschaft)

## **In der Mühle / untere Etage:**

- rechts auf dem Schrank liegt ein Taschentuch
- **das Taschentuch ansehen** (es steht etwas darauf)
- die Pflanze im Topf ansehen
- auf dem Boden ist eine Falltür mit einem Vorhängeschloss
- es gibt einen zerbrochenen Tisch in dem ein Knochengriff steckt
- der Tisch hat auch eine verschlossene Schublade
- es gibt eine zerbrochene Tür
- **die Tür öffnen**
- dahinter ist ein Raum mit einer Wasserpfütze
- **die Feldflasche mit der Wasserpfütze benutzen und so wieder füllen**
- an der hinteren Wand ist eine Aushöhlung
- den Raum wieder verlassen und den vorderen Raum weiter untersuchen
- an der Decke gibt es eine Falltür
- es gibt eine verschlossene Tür, auf der Augen aufgemalt sind
- die alte Wasserstrahlsäge ist defekt
- auf dem Boden liegen verrottete Bretter
- **die Bretter alle zur Seite schieben bis darunter ein scharfes Teil zum Vorschein kommt**

- **das scharfe Teil nehmen und im Inventar untersuchen**
- es ist eine Messerklinge
- zum Ofen gehen
- neben dem Ofen ist ein Bottich mit Sägespänen
- **etwas von den Sägespänen nehmen**
- **die Ofentür öffnen**
- **das Feuer ansehen**
- etwas ist im Feuer
- **die gefüllte Feldflasche mit dem Feuer benutzen**
- das Feuer geht aus und der Ofen ist kaputt
- im Ofen liegt ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- zum kaputten Tisch gehen
- **den Schlüssel mit der Schublade benutzen**
- **die Schublade aufziehen**
- **die Blätter nehmen und im Inventar untersuchen** (sie sind zusammengebunden)
- **das Messer mit den Blättern benutzen**
- jetzt hat man fünf Blätter in verschiedenen Farben
- **die Holzkiste aus der Schublade nehmen**
- **den Holzstock mit dem Knochengriff benutzen**
- **jetzt kann man den Knochengriff nehmen**
- **im Inventar den Knochengriff und die Messerklinge zusammen benutzen**
- das ergibt ein rituelles Messer
- in den Raum mit der Wasserpfütze gehen
- **hier die Holzkiste mit der Aushöhlung in der Wand benutzen**
- **die Holzkiste ansehen**
- man sieht zwei Berge (Castor und Pollux)
- zur Wasserpfütze gehen
- **den Kreis mit dem klaren Wasser ansehen und das schwache Leuchten**
- **die Sägespänen mit dem schwachen Leuchten benutzen**
- das ergibt eine Brücke
- **auf die Brücke gehen**
- **das Feuerzeug mit dem Ritualmesser benutzen**
- auf dem Messer erscheint eine Schlange
- **das glühende Ritualmesser jetzt mit dem klaren Wasserkreis benutzen**
- in den Raum mit der Wasserstrahlsäge gehen
- dort sind jetzt drei Gemälde an der Wand
- **die drei Gemälde ansehen**
- beim mittleren Gemälde leuchten zwei Augenpaare auf
- **das mittlere Gemälde benutzen**
- jetzt haben alle Gemälde Augen und bei der Wand, wo der Ofen steht, ist eine Inschrift zu sehen
- **die Inschrift lesen**

**Der Tod war schwarz, der Hass in Bronze  
die Freude golden, die Einsamkeit silbern  
doch die Lüge war weiß.**

- im Raum mit der Wasserpfütze sind jetzt rechts und links an der Wand auch Gemälde
- es gibt insgesamt fünf Gemälde
- **jetzt muss man jedem Gemälde eine Eigenschaft zuordnen (Tod, Hass usw.)**
- **dann das jeweilige passende Blatt mit dem Gemälde benutzen**
- die Lösung lautet:

**Gemälde im Raum mit Wasserpfütze linke Wand = schwarzes Blatt**

**Gemälde im Raum mit Wasserpfütze rechte Wand = silbernes Blatt**

**Gemälde bei Wasserstrahlsäge links = weißes Blatt**

**Gemälde bei Wasserstrahlsäge Mitte = goldenes Blatt**

**Gemälde bei Wasserstrahlsäge rechts = bronzenes Blatt**

- **jetzt kann man die Tür mit den Augen öffnen und ins Lager gehen**
- hier sollte man speichern
- es gibt jetzt die Möglichkeit einen Hebel an der Wand zu finden und diesen zu benutzen, so das sich die Haupttür öffnet
- man kann dann die Mühle verlassen, kommt aber nicht mehr hinein
- das ist das erste von drei möglichen Enden (Errungenschaft)
- hier hilft dann nur das Spiel neu zu beginnen oder den letzten Speicherstand aufzurufen
- auf dem Boden steht eine Flasche mit Pflanzenöl
- **das Pflanzenöl nehmen**
- **nach oben sehen**
- an der Decke hängt eine Öllampe
- **das Pflanzenöl mit der Öllampe benutzen**
- **dann das Feuerzeug mit der Öllampe benutzen**
- der Raum wird hell
- **den Pflanzdünger und die Eisenstange nehmen**
- **das Gemälde mit dem Kind ansehen**
- zur Falltür im Boden gehen
- **die Eisenstange mit dem Vorhängeschloss benutzen**
- die Falltür ist offen
- **die Lärchennadeln nehmen und die Ersatzteile für den Ofen**
- zum Ofen gehen
- **das Ersatzteil mit dem Ofen benutzen**
- der ist nun repariert
- **die Lärchennadeln in den Ofen legen**
- ins Lager gehen
- **das Feuerzeug mit dem Ritualmesser benutzen**
- **dann das glühende Ritualmesser mit dem Gemälde benutzen**
- **das schlagende Herz nehmen**
- zum Ofen gehen
- **das schlagende Herz in den Ofen legen**
- **das Feuerzeug mit dem Ofen benutzen**
- das Feuer brennt
- die Falltür zum Dachboden ist nun offen (gibt Errungenschaft)
- **die Leiter nach oben gehen**

## In der Mühle / Dachboden:

- auf dem Dachboden umsehen
- an einer Wand hängen drei Masken
- **alle drei Masken nehmen**
- die Wurzel bei den Masken ansehen
- **den Pflanzdünger auf die Wurzel anwenden**
- die Wurzel wird grün
- **die Wurzel nehmen**
- nach rechts zum großen Schrank gehen
- in der Ecke rechts vom Schrank ist auch eine Wurzel
- **den Pflanzdünger mit der Wurzel benutzen**
- die Wurzel wird grün
- **die Wurzel nehmen**
- **den Schrank öffnen**
- **den schwarzen Umhang und den schwarzen Schleier nehmen**
- weiter nach rechts gehen
- an der Wand hängt ein Spiegel, der dreckig ist
- an der Wand nach dem Spiegel kommt wieder eine Wurzel
- **den Pflanzdünger mit der Wurzel benutzen und die Wurzel nehmen**
- ganz in der Ecke kommt die nächste Wurzel
- **den Pflanzdünger mit der Wurzel benutzen und die Wurzel nehmen**
- zur Truhe gehen
- **die Eisenstange mit der Truhe benutzen**
- sie ist nun offen
- in der Truhe liegt ein Beutel mit Samen
- **den Beutel mit Samen nehmen**
- weiter gehen und es kommt die nächste Wurzel
- **den Pflanzdünger mit der Wurzel benutzen und die Wurzel nehmen**
- das Göttinnen Symbol an der Wand ansehen
- danach kommt wieder eine Wurzel
- **den Pflanzdünger mit der Wurzel benutzen und die Wurzel nehmen**
- jetzt sollten sechs Wurzeln im Inventar sein
- **die Holzschuhe an der Wand ansehen und der Raum verändert sich (es erscheinen glühende Symbole an der Wand und Lichter am Boden und es gibt jetzt eine Tür im Boden, die angezeigt wird, aber verschlossen ist)**
- **die verschlossene Tür ansehen**
- zum Stuhl gehen und den Stuhl ansehen
- **im Inventar die Maske der Gottheit mit dem schwarzen Umhang benutzen**
- **die Trauerkleidung mit Maske mit dem Stuhl benutzen**
- **die Maske der Assassinen benutzen** (man setzt sie selber auf)
- durch die Luke vor dem Stuhl nach unten gehen

## In der Mühle / Untere Etage:

- hier hat sich wieder viel verändert
- im Lager gibt es ein merkwürdiges Bild an der Wand
- im Raum mit dem Ofen gibt es drei merkwürdige Bilder an der Wand und im Raum mit der Wasserpfütze gibt es zwei merkwürdige Bilder
- **im Raum mit den Ofen jeweils eine Wurzel mit den drei merkwürdigen Bildern benutzen**
- **dann im Raum mit der Wasserpfütze mit dem merkwürdigen Bild links eine Wurzel benutzen und dann mit dem Bild rechts eine Wurzel benutzen** (es erscheinen Geister ; Errungenschaft)
- **im Lager auch noch eine Wurzel mit dem merkwürdigen Bild benutzen**
- dann zum Ofen gehen
- da liegt die Asche des Herzens drin
- **die Asche nehmen**
- **jetzt die Asche mit allen sechs Wurzeln in den Bildern benutzen und dann jeweils das Feuerzeug auf die Wurzeln anwenden so das am Ende alle sechs Wurzeln brennen**
- brennt die letzte Wurzel, dann fällt die Maske vom Gesicht
- **die Maske wieder nehmen**
- im Lager hat sich das merkwürdige Bild geändert
- jetzt ist ein Profil zu sehen
- **die Maske des Assassinen mit dem Profil benutzen**
- **dann den schwarzen Schleier mit der Maske benutzen**
- alle Feuer gehen aus bis auf das mittlere Bild bei der Wasserstrahlsäge
- zu dem Bild gehen
- unten an der Wurzel ist eine Holzschale zu sehen
- **die Holzschale nehmen**
- dann in den Raum mit der Wasserpfütze gehen
- **hier den Beutel mit dem Samen mit dem Wasser benutzen**
- es wächst ein Baum
- auf den Dachboden gehen

## In der Mühle / Dachboden:

- beim Schrank ist der Baum durchgebrochen
- zum Baum gehen
- den verkrüppelten Baum ansehen
- **das Feuerzeug mit dem Ritualmesser benutzen**
- **dann das glühende Ritualmesser mit dem verkrüppelten Baum benutzen**
- es entsteht eine Wunde
- **die Holzschale mit der Wunde benutzen und das Blut auffangen**
- am Baum sind grüne Blätter
- **die grünen Blätter nehmen** (gibt Errungenschaft)
- zum Göttinnen Symbol gehen
- **die Trauerkleidung auf dem Stuhl benutzen**

- am Symbol ändert sich etwas
- **die Holzschale mit dem Blut mit dem Symbol benutzen**
- die Göttin lebt und der Raum verändert sich
- **die Göttin benutzen**
- **jetzt besitzt man Annas Schlüssel**
- hier wieder speichern
- benutzt man jetzt den Schlüssel mit der verschlossenen Tür, dann landet man auf einem Balkon und sieht zum Wald
- das ist das zweite Ende (Errungenschaft)
- zum Weiterspielen muss man den letzten Speicherstand aufrufen
- zur Tür im Boden gehen (nicht die Luke zur unteren Etage)
- **den Schlüssel von Anna mit der Tür im Boden benutzen**

## **Mühle / Keller:**

- hier gibt es vier Spiegel und in der Mitte einen Hauptspiegel
- **die vier Spiegel solange benutzen (drehen) bis die Strahlen alle auf die Mitte zeigen**
- dann lassen sich die Spiegel nicht mehr benutzen (wenn sie richtig stehen)
- **jetzt die Maske der Wahrheit mit dem Spiegel rechts benutzen und die Maske wieder nehmen**
- es gibt einen gelben Strahl
- **die Maske der Götter mit dem Spiegel unten links benutzen und die Maske wieder nehmen**
- es gibt einen gelben Strahl
- **die Maske der Wahrheit jetzt mit dem Spiegel links benutzen und die Maske wieder nehmen**
- das gibt einen blauen Strahl
- **die Maske der Götter mit dem Spiegel unten rechts benutzen und die Maske wieder nehmen**
- das gibt einen grünen Strahl
- **die Maske der Götter mit dem Spiegel unten links benutzen und Maske nehmen**
- gibt einen roten Strahl
- **die Maske der Wahrheit mit dem Spiegel links benutzen und wieder nehmen**
- gibt einen grünen Strahl
- **die Maske der Götter mit Spiegel vorne rechts benutzen und wieder nehmen**
- das gibt einen dunkelblauen Strahl
- **die Maske der Wahrheit mit dem Spiegel rechts benutzen und wieder nehmen**
- das gibt einen dunkelgelben Strahl
- **nun die Maske der Wahrheit mit dem Spiegel in der Mitte benutzen**
- das gibt eine Lichtbrücke über den Abgrund
- **über diese Brücke auf die andere Seite gehen**
- dann in den Gang oben gehen
- jetzt muss man alle Gänge nach links und rechts ablaufen
- in einem Gang erscheint auf einem Felsen eine Zeichnung mit Augen und daraus wird dann ein Regal mit Figuren
- in einem Gang gibt es die Kuppel der Dunkelheit

- in einem anderen Gang gibt es ein Gesicht mit spitzen Zähnen
- in einem anderen Gang ist ein in Stein gehauenes Auge
- **das Messer mit dem Auge benutzen**
- **das Auge mit dem Gesicht mit spitzen Zähnen benutzen**
- das Auge wird lebendig
- **das lebendige Auge nehmen**
- **dann das Auge mit dem in Stein gehauenen Auge benutzen**
- **in den Gang mit der Kuppel der Dunkelheit gehen**
- da ist jetzt Licht
- **bis zur Statue am Ende gehen**
- das war es dann

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 18.11.2012

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

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