

Limbo – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

gespielt von Uwe Häntsch

Ein kleiner Junge landet im Land Limbo. Er sucht seine Schwester. Dabei hat er so einige Gefahren zu meistern. Das Spiel ist ein Jump and Run Spiel und es ist komplett in schwarz und weiß. Der Junge muss immer dem Weg nach rechts folgen oder auch mal nach oben und manchmal nach links. Es gibt hier keine Kapitel und so werde ich einfach fortlaufend schreiben was kommt.

- erst einmal nach links gehen bis zu dem Licht = Errungenschaft falsche Richtung
- dann nach rechts gehen
- am Baumstamm nach unten klettern (nicht springen) und den Abhang runter rutschen
- über die Grube springen
- die Kiste ziehen
- auf die Kiste klettern und dann auf das Gerüst
- an das Seil springen
- am Seil nach unten klettern bis zur Plattform
- nach links springen und dann über den Graben nach rechts springen
- zum Boot gehen
- in das Boot steigen
- auf der anderen Seite das Boot verlassen
- das Boot an Land ziehen bis zum Vorsprung
- auf das Boot klettern und dann auf den Vorsprung
- am Baumstamm nach oben klettern und an das Seil springen
- am Seil nach oben klettern
- etwas später kommen auf dem Weg zwei Fallen (liegen auf dem Boden)
- die erste Falle ein Stück wegziehen
- dann über die erste Falle springen und dann über die zweite Falle springen
- jetzt kommt ein Seil mit einem Köder dran
- an das Seil hängen und nach unten klettern
- rechts ist eine Falle
- die Falle unter das Seil ziehen
- wieder an das Seil springen
- die Falle unten schnappt den Köder
- dann mit dem Seil schwingen und auf die andere Seite springen
- jetzt kommt ein Baumstamm
- vom Absatz aus auf den Baumstamm springen
- dann sofort umdrehen und nach links rennen, weil ein großer Stein angerollt kommt
- der Stein bleibt in der Lücke liegen
- über den Stein und den Baumstamm gehen
- am Absatz hochklettern
- ins Wasser gehen und das Gestell aus dem Wasser ziehen
- das Gestell unter das Seil ziehen

- auf das Gestell klettern und dann ans Seil springen
- am Seil nach oben klettern
- am Seil schwingen und auf gegenüberliegenden Ast springen
- von dem Ast auf den Ast links springen (wo das Seil hängt)
- Anlauf nehmen und auf den nächsten Ast links springen
- von dort wieder nach rechts auf den Ast springen
- weiter nach rechts gehen und auf den nächsten Ast rechts springen
- am Ende vom Ast ist ein angebrochener Stamm
- den Stamm schieben
- er fällt ins Wasser
- den ganzen Weg über die Äste wieder zurück bis nach unten
- den Stamm soweit ins Wasser schieben wie es geht und dann auf den Stamm springen
- auf der anderen Seite vom Stamm auf den Vorsprung springen
- auf einem Ast liegt eine Falle
- ein Stück weiter kommt eine Spinne hinter einem Baum vor
- die Spinne hebt immer ein Bein und stampft dann auf den Boden
- dabei wird man aufgespießt
- nun muss man so nah an die Spinne heran das sie ihr Bein bewegt, aber auch schnell genug wieder zur Seite gehen, damit man nicht aufgespießt wird, aber das Bein muss auf den Boden stapfen
- durch die Erschütterung auf dem Boden rutscht die Falle immer ein Stück weiter auf dem Ast
- die Sache wiederholen bis die Falle unten liegt
- die Falle in Richtung Spinne schieben
- nun muss man die Falle immer so platzieren das die Spinne ihr Bein hebt und wenn sie zuschlagen will, dann die Falle so ziehen das das Bein genau in die Falle kommt
- auf diese Weise muss man drei Beine von der Spinne außer Gefecht setzen
- dann verschwindet die Spinne
- den Weg fortsetzen und den Abhang runter rutschen
- über den Baumstamm und weiter
- dann bleibt man stecken und wird von der Spinne eingewickelt
- jetzt muss man schwingen bis man nach unten fällt
- weiter gehen (ist etwas schwierig so eingewickelt)
- mit springen und rennen gleichzeitig über den Abgrund auf die andere Seite springen
- den Abhang runter rutschen und wieder auf die andere Seite springen
- hier liegt ein großer Stein
- den Stein schieben
- der wirft den Stamm um, deshalb schnell nach links gehen
- über den Stamm laufen
- jetzt kommt ein Stein, der fängt an zu rollen sobald man darauf steht
- auf den Stein stellen und zwar etwas mehr rechts, weil dann noch Spinne auftaucht
- mit hüpfen auf dem Stein halten und dann auf die andere Seite springen
- den Abhang runter rollen
- die Spinnweben sind jetzt abgefallen
- weiter gehen und dann fällt man nach unten
- an einem Seil hängt eine Falle
- an das Seil hängen und sofort wieder loslassen

- die Falle fällt herunter
- jetzt an das Seil hängen und auf die andere Seite schwingen
- dann kommen mehrere Baumstämme
- auf den ersten Baumstamm klettern
- auf den nächsten Baumstamm springen
- mit Anlauf auf den dritten Baumstamm springen
- auf dem vierten Baumstamm ist ein abgebrochener Stamm, der von einem Ast gehalten wird
- nur kurz auf den vierten Baumstamm springen und dann sofort wieder auf den dritten Baumstamm springen
- der Stamm kippt um
- über den Stamm gehen
- auf den nächsten Stamm springen
- der kippt aber um
- deshalb muss man schnell auf den nächsten Baumstamm springen
- von da geht es auf einen etwas niedrigeren Baumstamm
- da wird ein Morgenstern aktiviert
- wenn der angeflogen kommt schnell nach oben springen und der Morgenstern fliegt vorbei und bleibt am Stamm dahinter hängen (beim Sprung wieder auf dem kleinen Baumstamm landen)
- auf den nächsten Baumstamm springen
- nach unten rutschen und rechtzeitig auf den Vorsprung springen
- dann kommt eine Konstruktion die aussieht wie Spinnenbeine
- sie wird von irgendwelchen Leuten bedient
- unter dem Bein durchlaufen bevor es runter kommt
- auf die gegenüberliegende Seite springen
- jetzt kommen Feuerbälle
- vor dem ersten Feuerball nach links rennen und nach links springen
- dann wieder nach rechts und über den nächsten Feuerball springen (der ist kleiner) und weiter gehen bis zur Leiter
- die Leiter nach oben klettern
- auf die andere Seite springen
- die nächste Leiter nach oben klettern
- jetzt kommt ein Galgen
- dann kommen Plattformen mit Fallen darauf
- unter die erste Falle stellen und sie auslösen (sie schwingt nach rechts)
- nach links rennen bis die zweite Falle ausgelöst wird (sie schwingt nach links) und dann ein Stück nach rechts gehen
- man muss so stehen, das man keine der beiden Fallen abbekommt
- dann sind die Fallen weg
- am Seil nach oben klettern auf die Plattform
- auf die zweite Plattform springen und von dort auf die Schräge und nach unten springen
- jetzt kommt wieder Wasser
- ein Stamm liegt auf dem Weg und eine Spinne kommt
- den Stamm schnell ins Wasser schieben
- auf den Stamm klettern und auf den Baumstamm springen
- von dort auf den kleinen Felsen springen
- über einen weiteren Stamm an Land gehen

- dann kommt ein Stamm, der wie eine Wippe liegt
- die Spinne kommt die ganze Zeit hinterher
- an das Ende vom Stamm stellen und warten bis die Spinne ihr Bein an den Anfang vom Stamm stellt
- dann schnell auf die andere Seite springen
- den Stamm umwerfen und mit Anlauf auf die gegenüberliegende Seite springen
- die Spinne stürzt nach unten (kommt aber später wieder)
- dann kommt eine große Kugel, die von einem Ast abgestützt wird
- den Ast kaputt machen, damit die Kugel losrollt
- vorher aber noch schnell in Deckung gehen (nach links gehen zu dem kleinen Absatz)
- die Kugel rollt nach unten und trifft die Spinne, die gerade wieder nach oben kommt
- Weg weiter gehen
- mit Anlauf auf gegenüberliegenden Stamm springen
- dem Weg folgen
- da stehen zwei Leute
- eine Spinne mit nur einem Bein kommt
- wenn sie ihr Bein ausstreckt, dann schnell das Bein fassen und daran ziehen bis es ab ist
- die Spinne (sieht aus wie Kugel) in die Spalte rollen
- über die Spinne auf die andere Seite springen
- jetzt kommen zwei Käfige an einem Seil
- auf einem Käfig sitzt eine Krähe
- Abhang nach unten rutschen
- die Leiter nach oben klettern
- auf den ersten Käfig springen
- die Krähe verschwindet
- auf den zweiten Käfig springen
- auf dem Käfig springen, damit der Käfig nach unten fällt
- den Käfig zum Vorsprung rechts schieben
- auf den Käfig klettern und dann auf den Vorsprung
- es kommt wieder Wasser
- das erste Stück durch das Wasser gehen oder springen bis auf den kleinen Felsen
- von dort auf die erste Wasserleiche springen
- warten bis noch jemand ins Wasser steigt
- dann auf die zweite und dritte Wasserleiche springen und an Land
- dann kommt eine Senke mit einem Seil über dem Boden
- auf der anderen Seite steht jemand
- über dem Seil ist ein großer Block
- sobald man auf das Seil am Boden kommt fällt der Block herunter
- zurück zum Wasser gehen
- die letzte Wasserleiche aus dem Wasser ziehen und bis zum Seil ziehen
- Wasserleiche auf das Seil werfen
- der Block kommt herunter
- der Weg ist frei
- den Abhang runter rutschen
- der nächste Block kommt
- auf dem Boden unter dem Block ist ein eckiges Teil

- auf das Teil springen und dann auf die andere Seite (Block wird ausgelöst wenn man in der Mulde steht und nicht auf dem eckigen Teil)
- dann kommt der nächste Block
- diesmal darf man sich nicht auf das eckige Teil stellen, sondern muss über das Teil springen
- dann kommt eine Grube mit Spitzen drin
- auf der anderen Seite stehen drei Leute
- die schießen mit Blasrohren
- auf die andere Seite springen, um die drei Leute zu aktivieren (das sie schießen)
- dann schnell zurück auf die linke Seite (die drei Leute folgen)
- einer der Leute fällt in die Grube
- weiter zum ersten Block
- über das eckige Teil springen
- der zweite der Leute kommt unter den Block
- jetzt noch zum nächsten Block
- dort auf das eckige Teil springen und weiter
- der letzte der Leute kommt unter diesen Block
- jetzt sind alle weg
- wieder nach rechts gehen
- am Ende kommt eine Leiter
- die Leiter nach unten klettern (nach unten springen geht auch)
- links steht ein Wagen
- den Wagen ziehen bis es nicht mehr weiter geht
- über den Wagen klettern und die Leiter nach oben
- nach rechts auf die Plattform springen
- über zwei Zahnrädern hängt ein Seil (man darf nicht zwischen die Zahnräder kommen)
- an das Seil hängen und dabei nach oben klettern
- das Seil hängt jetzt unterhalb von den Zahnrädern und ein Gewicht ist nach oben gegangen
- es gibt rechts zwei Gewichte, die den Weg versperren
- sobald man das Seil loslässt geht das Gewicht wieder nach unten und das Seil nach oben
- deshalb muss es jetzt schnell gehen
- vom Seil springen und von der Plattform nach unten springen
- auf den Wagen klettern und von dort an das Ende vom Seil springen, das noch ganz kurz zu sehen ist (ist knapp bemessen, eventuell braucht man mehrere Versuche)
- hängt man unten am Seil geht das Gewicht wieder nach oben
- jetzt springt man vom Seil und hängt sich an das nächste Seil, so das das zweite Gewicht nach oben geht
- wenn beide Gewichte ungefähr die gleiche Höhe haben, dann vom Seil auf die andere Seite springen und schnell unter den Gewichten durchlaufen, bevor sie wieder unten sind
- den Weg weiter gehen
- von einem Ast fällt etwas leuchtendes auf den Kopf (Leuchtteile)
- diese Leuchtteile bringen die Steuerung durcheinander und zwar so lange bis man zu schnappenden Kreaturen kommt die die Leuchtteile fressen
- egal was man selber für eine Richtung angibt, der Junge läuft automatisch in eine bestimmte Richtung und dreht dann wieder um
- man muss versuchen nach rechts zu der Kiste zu kommen (dabei einmal über die Grube springen)
- die Kiste unter den Ast mit den schnappenden Kreaturen schieben

- auf die Kiste springen
- eine Kreatur schnappt sich dem Leuchtteil und die Steuerung geht wieder normal
- jetzt kommt ein Wasserrohr mit einem Hebel
- darunter ist ein Wasserrad
- den Hebel kann man schieben, dann drückt ein Stamm gegen das Wasserrad
- erst einmal weiter gehen
- da kommt ein Rohr mit leuchtenden Pilzen
- unter dem Rohr sitzt ein Hamster
- der Hamster rennt nach rechts wenn man näher kommt
- auf den Vorsprung klettern
- von dort auf das Rohr springen
- auf dem Rohr springen, dann fällt von den Pilzen etwas herunter und der Hamster kommt
- jetzt schnell vom Rohr springen und dem Hamster den Weg den rechts verbauen
- dann auf den Hamster zugehen bis er in das Wasserrad rennt
- der Hamster rennt im Wasserrad und das Rad dreht sich
- jetzt den Hebel auf dem Rohr betätigen
- es gibt einen Kurzschluss und es fängt an zu regnen
- zum Vorsprung gehen und nach oben klettern
- hier hängt eine Kette an einem Rohr
- zieht man an der Kette, dann läuft die Grube, die rechts kommt, voll Wasser
- lässt man die Kette los, dann sinkt das Wasser wieder ab
- zur Grube gehen
- in die Gruben springen
- dort liegt ein Baumstamm
- den sollte man ungefähr in die Mitte ziehen
- vom Baumstamm aus nach links springen und wieder nach oben klettern
- jetzt an die Kette von dem Rohr hängen und warten bis das Wasser oben ist
- jetzt schnell auf den Baumstamm springen und von dort auf die andere Seite
- dann weiter gehen
- hier kommt ein Wasserstrahl
- auf dem Balken nach oben klettern und dann nach unten rutschen
- ins Wasser gehen
- die Kiste bis unter den Schieber links von der Leiter schieben
- die Leiter nach oben klettern
- den Schieber nach rechts ziehen
- das gibt eine Lücke
- unter der Lücke sollte jetzt die Kiste stehen
- die Leiter nach unten klettern
- den Hebel rechts betätigen (das löst steigendes Wasser aus)
- jetzt schnell auf die Leiter springen und nach oben klettern
- zu der Lücke gehen
- durch das steigende Wasser kommt die Kiste nach oben
- auf die Kiste stellen und nach oben treiben lassen bis zu einer Leiter
- dann an die Leiter springen und nach oben klettern
- rechts steht eine Kiste
- die Kiste vor den Vorsprung ziehen

- dann auf die Kiste klettern und auf den Vorsprung springen (Wasser steigt immer noch)
- bis zur Kante gehen
- nach unten rutschen und im richtigen Moment mit Schwung auf die untere Plattform springen
- nach rechts gehen
- da kommt ein Schieber
- den Schieber nach links ziehen
- darunter ist ein Ballon, der durch das steigende Wasser nach oben kommt
- sobald der Ballon nach oben springt, muss man den Schieber schnell zu schieben, damit der Ballon oben bleibt
- über den Schieber gehen und den Ballon nach rechts in die Mulde schieben
- dann schnell zurück und über die Leiter nach oben klettern
- dann nach rechts gehen und auf die Konstruktion am Ende stellen
- der Ballon kommt durch das Wasser nach oben und direkt unter die Konstruktion und hebt sie so an
- von der Konstruktion dann auf den Vorsprung springen
- jetzt steigt das Wasser nicht weiter
- weiter nach rechts gehen
- den Hebel rechts betätigen
- oberhalb sind zwei Kammern
- in beiden sollte das Wasser gleich hoch stehen (den Hebel entsprechend betätigen)
- die Leiter nach oben klettern
- auf die schwimmende Kiste springen und auf den Block
- den Hebel betätigen
- ein Block wird ins Wasser gelassen und dahinter ist eine schwimmende Kiste
- über den Block und die Kiste auf die rechte Seite springen
- weiter nach rechts gehen
- jetzt kommt eine Plattform mit einer Kiste darauf und einer Leiter dahinter
- bei der Kiste hängt ein Leuchtteil
- jetzt muss man die Kiste nach links ziehen (ohne das einem das Leuchtteil auf den Kopf fällt)
- die Kiste versperrt jetzt die Plattform links
- über die Kiste springen
- zur Leiter gehen
- das Leuchtteil fällt auf den Kopf
- der Junge geht automatisch nach links
- auf die Kiste springen und dann nach links auf den Vorsprung
- ein Stück geht es noch nach links und dann dreht er sich wieder nach rechts
- vom Vorsprung auf die Kiste springen
- auf die Leiter klettern
- zur anderen Leiter gegenüber springen
- die Leiter nach unten klettern bis zu einem Rohr
- über das Rohr gehen
- es folgen noch einige Rohre und dann steigt das Wasser und der Junge kehrt automatisch an einer bestimmten Stelle um
- er läuft nur nach links
- deshalb den Weg über die Rohre zurück gehen

- auf die Leiter klettern
- von dort auf die Leiter links springen
- von der Leiter auf die Plattform
- auf die Kiste und auf den Vorsprung links
- wenn der Junge wieder nach rechts geht, dann vom Vorsprung auf die Kiste und dann auf die Leiter
- die Leiter nach oben klettern und auf die Leiter rechts springen
- ein Rohr kommt auf dem Wasser nach oben geschwommen
- auf das Rohr springen und dann auf den Vorsprung rechts
- jetzt kommen die Kreaturen die nach dem Leuchtteil schnappen
- ist das Leuchtteil weg, dann geht die Steuerung wieder normal
- die Leiter nach oben klettern
- nach rechts auf den Vorsprung springen
- über den Holzsteg gehen und vom Dach rutschen und auf die nächste Plattform springen
- von dort an das Rohr springen und am Rohr nach oben klettern
- das Rohr klappt ein Stück ab
- vom Rohr nach rechts springen
- nun kommt eine Leuchtreklame die Funken sprüht
- das Wort Hotel steht da geschrieben und am Ende ist noch ein Pfeil
- das kann man sehen wenn man am Rohr nach unten klettert
- dann sieht man auch eine Plattform gegenüber mit einem Hebel
- bis zu der Plattform kann man aber nicht springen
- man muss auf den Buchstaben H springen wenn er gerade nicht beleuchtet ist und von dort dann schnell auf den Buchstaben O springen
- der Buchstabe O kippt etwas zur Seite und ein Kabel hängt jetzt nach unten
- an dem Kabel auf die Plattform schwingen
- den Hebel betätigen
- der Strom ist abgestellt
- über das Kabel wieder nach links schwingen
- am Rohr nach oben klettern
- über die Buchstaben springen und den Pfeil (Achtung: der fällt dann nach unten)
- über das Glasdach laufen
- das Glas knackt, aber es bricht nicht durch
- dann kommt eine Leiter auf Rädern
- die Leiter nach links schieben, dann auf die Leiter kletter und auf das Glasdach springen
- hatte man genug Schwung, dann geht das Glas kaputt und man rutscht nach unten
- rechtzeitig auf die Lampe links springen
- dann auf die nächste Lampe links springen (die fällt dann ab) und von dort an das Seil springen
- am Seil geht es dann langsam nach unten (springen wäre zu tief)
- nach links gehen
- dort sind Bretter mit Blumentöpfen drauf
- die Bretter zum Einsturz bringen und rechtzeitig zur Seite springen
- die Bretter müssen unbedingt zum Einsturz gebracht werden, sonst wird man später darunter begraben
- nach rechts gehen
- da kommt schon wieder ein Leuchtteil auf den Kopf geflogen

- der Junge läuft jetzt automatisch nach links bis zum Ende und dann wieder nach rechts
- über die schwebenden Balken geht es weiter
- dann geht man über einen Knopf und eine Kiste fällt kurz danach herunter
- auf die Kiste springen und dann über die Säge springen
- etwas weiter rechts kommen dann die schnappenden Kreaturen (springen in Richtung Kreaturen)
- ist man das Leuchtteil los, dann geht die Steuerung wieder normal
- nach links gehen und über die Säge springen
- auf den ersten schwebenden Balken springen
- auf dem Balken hin und her rennen, damit der Balken anfängt zu schwingen
- dann im richtigen Moment auf den nächsten Balken links springen
- den nächsten Balken auch wieder in Schwung versetzen und im richtigen Moment auf die Schräge links springen
- die Schräge nach oben gehen
- dann nach ganz links gehen
- dort steht eine Kiste
- die Kiste bis auf den Steg schieben, so das unterhalb der Balken an den Ketten ist
- zu den Pfeilen gehen und mit Benutzen den Balken an der Kette in Gang setzen
- auf den Balken springen, dann geht es mit der Kiste nach oben
- oben die Kiste runter schieben und auf das Verbindungsteil zum Vorsprung rechts
- das Verbindungsteil kippt aber nach unten wenn man die Kiste zu weit nach rechts schiebt
- die Kiste bis kurz vor die Mitte des Verbindungsteils schieben
- dann zu den Pfeilen gehen und sie benutzen, so das der Balken wieder nach unten fährt
- den Balken aber schnell am Griff an der Seite anfassen und nach rechts auf das Verbindungsteil ziehen
- jetzt ist ein Gegengewicht da
- die Kiste kann nun nach rechts auf den Vorsprung geschoben werden
- den Hebel rechts betätigen
- ein Gerät kommt nach unten
- an dem Gerät hängt ein Seil
- die Kiste genau unter das Seil schieben
- den Hebel wieder betätigen und das Gerät fährt nach oben
- schnell auf die Kiste springen und an das Seil
- jetzt hängt man am Seil und das Gerät fährt nach oben
- oben angekommen schwingt man am Seil um auf die rechte Seite springen zu können
- jetzt kommen zwei Kräne mit einer Kiste und zwei Knöpfen im Boden
- dann kommt eine Säge
- wenn man über die Knöpfe im Boden geht, dann löst man die Kräne aus und die Kisten fallen langsam herunter
- die Säge wird auch ausgelöst
- jetzt kommt es auf das Timing an
- da zählt jede Sekunde
- auf den ersten Knopf gehen und wenn die Kiste fast herunter fällt, dann auf den zweiten Knopf gehen und dann sofort zur ersten Kiste gehen
- die erste Kiste unter die zweite Kiste schieben, so das die zweite Kiste genau auf die erste Kiste fällt
- schnell auf die Kisten klettern und über die Säge auf den Vorsprung rechts springen

- hier zählt jede Sekunde
- nach rechts gehen
- die Leiter nach oben klettern
- da kommt ein kleiner See und danach liegt eine Fliege
- die Fliege fliegt weg wenn man durch die Hälfte vom See gelaufen ist
- man muss sich der Fliege vorsichtig nähern (wenn sie den Kopf hebt, dann stehen bleiben bis sie den Kopf wieder senkt) und wenn die Fliege abhebt dann schnell an die Füße der Fliege klammern
- die Fliege fliegt nach oben und dort kann man dann abspringen und nach rechts gehen
- hier kommt ein Mechanismus der eine Falltür in Bewegung setzt
- weiter rechts kommt eine Leiter
- die Leiter nach oben klettern
- hier stehen zwei Kisten
- bei der Falltür ist eine weitere Leiter
- die Kiste unter die Leiter schieben
- die Leiter nach oben
- hier kommen zwei bewegliche Teile mit einem Balken und ganz links ist eine Säule mit einem Knopf
- die beiden Teile lassen sich schieben bzw. ziehen
- drückt man auf den Knopf, dann kommt eine Scheibe heraus gerollt
- diese Scheibe muss man mit Hilfe der beweglichen Teile nach rechts bringen
- das Teil links muss so stehen das man darüber springen kann
- den Knopf betätigen, dann schnell über das Teil springen und nach links schieben
- die Scheibe rollt auf den Balken
- das Teil nach rechts ziehen zum anderen Teil, so das die Scheibe auf den Balken von dem anderen Teil rollt
- jetzt das Teil ganz nach rechts schieben
- die Scheibe fällt nach unten
- nach unten klettern und zu dem Mechanismus für die Falltür gehen
- hier rollt die Scheibe
- die Scheibe auf den Mechanismus ziehen
- die Falltür geht auf
- dann die Scheibe loslassen (die rollt dann hin und her) und schnell nach rechts rennen, die Leiter nach oben und die vordere Kiste durch die offene Falltür schieben und rechtzeitig von der sich schließenden Tür entfernen
- die Leiter nach unten
- die Kiste unter den Balken mit Hebel schieben
- über die Kiste auf den Balken klettern
- den Hebel betätigen
- das große Zahnrad rechts dreht sich jetzt
- die Kiste auf das Zahnrad schieben, so das die Kiste mitgenommen wird und auf der anderen Seite landet
- dann selber auf das Zahnrad klettern
- oben abspringen auf den Vorsprung
- dort die Kiste nach vorn ziehen
- über die Kiste auf den Vorsprung klettern
- dann die Leiter nach unten

- hier kommt ein Knopf, der eine Plattform auslöst die nach oben geht
- die Kiste holen, die beim Zahnrad links liegt
- die Kiste auf den Knopf schieben und schnell auf die Plattform springen
- das reicht aber nicht bis zum nächsten Vorsprung
- also geht es zurück zur Leiter
- die Leiter nach oben
- die Kiste auf das Zahnrad schieben
- Kiste kommt unten an
- selber auf das Zahnrad steigen
- dann ist man auch unten
- die zweite Kiste zur ersten Kiste schieben
- die erste Kiste vom Knopf auf die Plattform (die wieder unten ist) schieben
- dann die zweite Kiste auf den Knopf schieben und auf die Plattform springen
- über die Kiste kommt man nun zum Vorsprung
- hier kommt wieder eine Säule mit einem Knopf
- den Knopf betätigen und eine Kette fährt ein Stück
- unter der Kette funkt es
- wieder den Knopf betätigen und die Kette kommt zurück
- an die Kette hängen und mit der Kette schwingen
- dann abspringen, den Knopf betätigen und an die Kette springen und festhalten
- Kette fährt und wenn sie stehen bleibt, dann schwingen und über die Funken zur Kante springen
- über den Steg gehen
- das kleine Zahnrad in das große Zahnrad schieben
- alles fängt an sich zu drehen
- ein Stück nach links gehen, weil der Steg irgendwann zurück klappt
- wenn der Steg umgeklappt ist, dann nach rechts gehen
- auf das Zahnrad klettern und nach oben fahren
- nach links unten abspringen
- da kommt eine Säule mit Knopf
- links gegenüber ist eine kleine Leiter und dahinter eine Falltür
- nach links unten springen
- am Ende steht eine Kiste und dahinter ist ein Apparat mit einem Magnet
- der Lichtkegel darf nicht nach rechts zeigen sonst lässt sich die Kiste nicht schieben
- die Kiste nach ganz rechts schieben
- dann schnell zum Magnet gehen
- den Magnet einschalten wenn die Kiste ungefähr in der Mitte von Leiter und Vorsprung steht
- nach dem Einschalten zeigt der Lichtkegel nach rechts und die Kiste bleibt an der Stelle stehen
- von der Kiste auf den Vorsprung springen
- den Knopf an der Säule betätigen und die Falltür geht auf
- über die Kiste zur Leiter springen
- nach oben klettern und schnell durch die Falltür gehen
- nach links gehen
- die Kiste unter die Kette schieben
- den Hebel betätigen

- es dreht sich wieder alles
- auf die Kiste springen und an die Kette
- an der Kette festhalten bis die Kiste genau unter einem ist
- dann auf die Kiste springen (nicht daneben, da funkt es)
- die Kiste rutscht weiter und es kommt eine Säge und dahinter hängt eine Kette
- mit etwas Anlauf von der Kiste über die Säge an die Kette springen
- an der Kette schwingen und dann zum Abhang springen
- am Abhang nach unten rutschen (nicht von der Kette nach unten springen, ist zu tief)
- auf die andere Seite springen
- in der Mulde, die man überspringt, liegt eine Kugel
- es kommt ein Hebel
- über dem Hebel ist ein Balken auf dem eine Kiste steht
- den Hebel betätigen und ein Stück nach rechts gehen
- die Kiste fällt herunter (bitte nicht unter der Kiste stehen)
- die Kiste weiter schieben und auf die Kiste klettern und auf den Vorsprung gegenüber springen bevor die Klappe herunter fällt
- dann kommt ein Zahnrad
- auf das Zahnrad steigen und rechts absteigen
- man sieht ein Mädchen im Gras sitzen
- davor ist ein Rohr
- aus dem Rohr fällt einem wieder so ein leuchtendes Teilchen
- nach links laufen über das Zahnrad nach links bis zum Scheinwerfer (geht automatisch bis zu der Stelle nach links)
- dann wieder nach rechts gehen
- hier kommen jetzt Förderbänder und dazwischen Blöcke die nach oben und unten gehen und alles zerquetschen
- auf dem ersten Förderband entlang gehen und im richtigen Moment unter dem Block weiter nach rechts gehen
- dann das nächste Förderband entlang gehen
- hier an der Kante vom Block festhalten
- mit nach oben ziehen lassen und wieder nach unten
- dann unter dem Block durch nach rechts und auf das nächste Förderband
- auf dem Förderband sind lauter Kisten
- über dem Förderband sind die Kreaturen die Leuchtteile fressen
- auf eine Kiste unter den Kreaturen springen und man ist das Leuchtteil wieder los und die Steuerung ist wieder normal
- nach rechts auf das Zahnrad und von dort nach links auf die Leiter
- hier ist ein Hebel
- den Hebel betätigen
- jetzt drehen sich die Zahnräder in eine andere Richtung
- wenn man jetzt wieder auf das Zahnrad springt, dann kann man an die andere Leiter springen und nach oben klettert
- aber das obere Zahnrad dreht sich falsch und man kommt nicht nach oben
- also wieder zurück und den Hebel wieder betätigen
- bevor die Zahnräder sich wieder in die andere Richtung drehen bleiben sie kurz stehen
- wenn das Zahnrad rechts günstig steht, dann schafft man es vom Zahnrad aus auf die andere Leiter (ansonsten Hebel öfter betätigen bis Zahnrad passend steht)

- die Leiter nach oben und auf das Zahnrad links
- mit dem Zahnrad nach oben und vom Zahnrad auf den Vorsprung rechts
- hier kommt wieder ein Hebel
- weiter nach rechts gehen
- auf die Leiter mit Rädern springen und nach rechts springen
- hier kommt ganz rechts ein Wagen
- den Wagen nach links ziehen bis unter den Hebel der oben zu sehen ist
- dann zurück zur Leiter auf Rädern
- die Leiter nach links schieben
- auf die Leiter klettern und nach links springen
- den Hebel betätigen wenn die Leiter nach links gerollt kommt
- dann auf die Leiter springen (nicht daneben, es funkt) und von der Leiter auf die Plattform rechts oben
- auf der Plattform nach rechts gehen und dann an den Hebel springen und nach unten auf den Wagen fallen lassen
- der Wagen fährt los
- dann kommt eine Leiter
- an die Leiter springen und nach rechts gehen
- über die Säge springen und wieder auf dem Wagen landen
- kurz vor Ende vom Wagen springen
- der Wagen fährt bis zum Ende nach rechts und dort fährt er gegen einen Knopf
- solange der Wagen gegen den Knopf drückt funkt es auf der Plattform oben
- den Wagen nach links ziehen
- dann über den Wagen klettern und den Wagen noch etwas weiter nach links schieben
- dann auf den Wagen klettern und vom Wagen aus nach rechts auf die Plattform springen und dann schnell nach rechts rennen bis zu dem Hebel bevor der Wagen unten gegen den Knopf drückt
- den Hebel betätigen
- es dreht sich wieder alles
- an einer Stelle liegt eine Kugel
- die rollt dann später los
- man muss etwas nach rechts gehen und sich auf einen Vorsprung vom Zahnrad stellen und von dort aus mit Anlauf auf die Leiter rechts springen
- dann geht es weiter nach rechts
- vom Zahnrad wieder auf eine Plattform rechts springen
- es funkt überall
- eine Kiste kommt herunter gefallen
- die Kiste ein Stück nach links ziehen
- dann über die Kiste springen und die Kiste nach links schieben bis sie nach unten fällt
- auf die Kiste springen, aber nicht daneben
- dann geht es weiter nach rechts
- hier kommt ein Laserstrahl
- auf die Plattform rechts springen
- es gibt jetzt einen Laserstrahl von links und einen der von oben kommt
- man muss jetzt kurz nach rechts in den Laserstrahl von oben gehen um ihn auszulösen
- dann schnell zurück auf die Plattform
- der obere Laserstrahl setzt sich in Bewegung

- er kommt zu der Stelle wo man steht
- dann bleibt ca. 1 Sekunde Zeit um ein Stück weg zu gehen, dann wird geschossen und zwar auf die Stelle wo man vorher stand und der Laserstrahl angehalten hat
- dann kann man nach links auf die Plattform springen und sich so stellen das der obere Laserstrahl den Laserstrahl von links trifft
- steht der Laserstrahl in Position, dann etwas nach links gehen
- der obere Laserstrahl schießt den anderen Laserstrahl ab
- nun ist nur der obere aktiv und der bewegt sich immer hin und her
- nach rechts gehen bis zur Leiter
- an die Leiter kommt man so nicht ran
- weiter nach rechts unten gehen
- hier sind zwei Kisten und weiter hinten ist ein Knopf
- stellt man sich auf den Knopf, dann schweben die beiden Kiste für eine Weile an der Decke, wobei die vordere Kiste etwas nach links rutscht bevor sie wieder nach unten fällt
- die hintere Kiste über den Knopf nach rechts schieben soweit es geht
- die Kiste rutscht dann langsam auf den Knopf
- in der Zeit schnell über den Knopf springen und die vordere Kiste ganz nach links schieben
- auf die Kiste klettert und von dort auf den Vorsprung
- die hintere Kiste kommt nun auf den Knopf
- die vordere Kiste fliegt hoch und nach links
- wenn die Kiste runter kommt muss man sie schnell nach links schieben unter die Leiter
- auf die Kiste klettern und dann auf die Leiter
- nach rechts gehen
- hier kommt wieder eine Leiter
- die geht nach unten wenn man sie benutzt
- Leiter nach unten klettern
- die Kiste wieder nach ganz nach rechts schieben, damit sie wieder auf den Knopf rutscht
- dann schnell auf die Leiter
- nach oben klettern
- nach links gehen
- da kommt die andere Kiste hoch geflogen
- die Kiste nach rechts ziehen
- sie schwebt höher und kommt dann runter
- die Kiste nach rechts unter die Plattform schieben (vor die Plattform)
- die Leiter rechts wieder nach unten
- Kiste wieder nach rechts schieben und schnell auf die Leiter und jetzt auf die Kiste vor der Plattform klettern
- wenn die andere Kiste auf den Knopf kommt, dann schwebt die Kiste auf der man steht und man kann nach rechts auf die Plattform springen, wo auch gleichzeitig eine Falltür aufgeht
- weiter nach rechts gehen
- kommt Säule mit Knopf und Fahrstuhl
- Knopf an Säule drücken
- Fahrstuhl kommt nach unten
- Knopf wieder drücken und schnell in Fahrstuhl steigen und rechts aussteigen
- da ist auch Säule mit Knopf und eine Kiste am Seil
- Knopf drücken und oben auf den Fahrstuhl springen
- das löst weiter oben einen Laserstrahl aus, der die Kiste abschießt

- man selber muss rechtzeitig wieder nach rechts oder links vom Fahrstuhl abspringen
- ist die Kiste abgeschossen, kann man sie auf den Fahrstuhl schieben
- die Kiste oben auf den Fahrstuhl schieben (nach ganz links)
- Knopf betätigen, auf den Fahrstuhl springen und auf die Kiste steigen und von dort dann nach links springen
- weiter links den Knopf an der Säule drücken
- kommt eine Kiste angeflogen
- die Kiste fliegt gegen die Decke und wieder zurück, weil ein kleines Gebäude im Weg ist
- man muss nun mit ein- und ausschalten des Knopfes die Kiste über das Gebäude und nach rechts bekommen
- die Kiste nach rechts schieben bis zum Ende
- über die Kiste nach rechts auf den Fahrstuhl springen
- vom Fahrstuhl nach rechts springen
- Knopf an der Säule drücken
- Fahrstuhl fährt nach unten
- Kiste vom Fahrstuhl nach rechts ziehen
- über Kiste klettern und Kiste nach rechts schieben bis unter die Leiter
- da ist nämlich ein Laserstrahl
- Leiter nach oben klettern
- hier kommt eine Säule mit Pfeil nach oben
- die Säule drücken und man fliegt an die Decke
- die beiden Kisten fliegen auch an die Decke
- nach ganz links gehen
- die Kiste nach rechts schieben
- eine Kiste muss jetzt so platziert werden das sie dort steht wo der sich bewegende Block endet, wenn er ganz ausgefahren ist
- die andere Kiste muss vor den nächsten Vorsprung
- dann an die Säule mit dem Pfeil nach unten gehen
- die Säule drücken
- man selber und die Kisten fallen runter
- über die erste Kiste auf das sich bewegende Teil klettern und von dort über die andere Kiste nach rechts auf den Vorsprung
- am Ende führt eine Leiter nach unten
- hier kommt eine Säule mit Knopf und danach eine Säule mit Magnet
- es gibt zwei große Blöcke, die entweder unten sind oder oben, je nachdem was man einstellt
- zuerst drückt man die Säule mit dem Magnet
- dann geht man an die andere Säule
- man drückt die Säule und die Blöcke gehen nach oben
- man muss die Säule aber wieder drücken wenn der linke Block an der Decke angekommen ist
- dann bleibt der Block oben, aber der andere fällt wieder runter weil er noch nicht an der Decke war
- auf den Vorsprung links klettern
- von dort auf den Vorsprung rechts springen
- dann auf den Block rechts und von dort weiter nach rechts
- kommt wieder eine Säule mit Pfeil nach oben
- die Säule drücken und man schwebt an der Decke

- von rechts kommt ein Gefährt mit einem Seil daran angefahren
- nun muss man im richtigen Moment die Säule mit dem Pfeil nach unten drücken und sich dann schnell an das Seil hängen um nach rechts zu kommen
- nach dem Schornstein muss man abspringen
- dann steht man auf dem Dach
- vom Dach aus springt man zu einem Pfeil, den man drückt
- dadurch landet man an einer Stange
- schnell nach oben klettern (Säge kommt hinterher)
- oben angekommen wieder einen Pfeil drücken
- auf der Plattform dorthin stellen wo kein Licht ist (kein Strom)
- wenn die Beleuchtung gerade wieder ausgegangen ist, dann schnell nach rechts rennen und springen
- nach unten klettern und an das Seil springen
- am Seil nach unten rutschen auf das große Rad
- dann weiter nach rechts
- hier kommt der nächste Pfeil
- in Richtung Pfeil springen und Pfeil drücken
- man landet an der Decke und eine Kiste landet auch oben
- es läuft eine Zeit ab (tickt)
- man muss die Kiste nach rechts schieben und bevor die Zeit abgelaufen ist dort stehen wo der Pfeil ist, damit man herunterfallen den Pfeil wieder drücken kann und an der Decke landet
- die Kiste ganz nach rechts schieben
- dann über die Kiste klettern und an der Säge vorbei, bevor die Zeit um ist
- man landet nach der Säge auf einer Schräge
- die Schräge nach unten und dann den Pfeil drücken
- man landet auf einer Plattform und unter der Plattform ist ein Laserstrahl
- ein Stück entfernt ist eine Säule mit einem Magnet darauf
- man fliegt immer wieder zur Decke und nach unten
- man muss kurz bevor es wieder an die Decke geht schnell zur Säule gehen und den Magnet drücken
- bevor der Laserstrahl losgeht ist man an der Decke
- zu dem Block rechts gehen
- fliegt man nach unten, geht auch der Block nach unten
- über den Block schnell nach rechts bevor der Block wieder nach oben geht
- hier landet man auch wieder regelmäßig und abwechseln an der Decke und auf dem Boden
- unten rechts ist ein Laserstrahl
- an die Kante rechts stellen
- kurz bevor man wieder an die Decke schwebt muss man nach unten springen und ein Stück nach links gehen
- dann landet man kopfüber am Balken
- schnell nach links gehen bis unter den Block bevor er nach unten geht und man zerquetscht wird
- man landet unten
- hier gibt es eine Säge
- man landet immer wieder an der Decke und auf dem Boden
- kurz bevor man an die Decke fliegt muss man ganz rechts stehen und nach unten springen

- dann fliegt man wieder an die Decke und läuft nach rechts
- hier gibt es zwei Sägen und einen Pfeil
- man fliegt wieder regelmäßig an die Decke
- jetzt geht es wieder um den richtigen Zeitpunkt
- nach rechts gehen (während man an der Decke schwebt) und erst nach oben schweben, aber nicht bis zur Säge (deshalb braucht man den richtigen Moment)
- fällt man dann herunter muss man den Pfeil drücken und schwebt waagrecht unter der Säge nach rechts
- dann noch nach rechts gehen
- da ist die Schwester zu sehen und das ist das Ende !!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 02.04.2012

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

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