

# Syberia 3 – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Kate Walker wacht in einem Krankenhaus auf. Dort beginnt das Spiel. Wenn man bei Steam spielt, dann kann man Errungenschaften bekommen. Bei einigen Errungenschaften muss man mehrere Dinge tun um sie zu bekommen. Die Steuerung ist nicht ganz so einfach. Man muss nah an die Gegenstände heran gehen und man muss vieles mit gedrückter rechter Maustaste machen.

## Krankenhaus

### Krankenzimmer:

- Kate wacht im Krankenhaus auf
- neben ihr liegt ein Youkol namens Kurk
- ihm fehlt ein Bein
- **mit Kurk sprechen**
- nach links gehen
- **versuchen die Tür zu öffnen**
- **den Rufknopf neben der Tür benutzen**
- der funktioniert nicht
- **den Rufknopf ansehen und die Anleitung an der Seite**
- **da ist oben rechts eine Schraube**
- Kate braucht etwas um die Schraube zu öffnen
- zum Tisch gehen
- **das Messer vom Tisch nehmen**
- **im Inventar das Messer ansehen (Das nennen sie betrügen 1 von 15 / für diese Errungenschaft muss man 15 Gegenstände im Inventar genauer angesehen haben)**
- **im Inventar das Andenken an Oscar ansehen (Das nennen sie betrügen 2 von 15)**
- zum Rufknopf gehen
- **den Rufknopf ansehen**
- **das Messer aus dem Inventar nehmen und mit der Schraube benutzen**
- **das Messer mit gedrückter rechter Maustaste gegen den Uhrzeigersinn drehen**
- dann geht die Klappe auf
- **den grünen Draht mit gedrückter Maustaste nehmen und zum Anschluss oben bringen**
- **dann das untere Teil mit den Kabeln mit gedrückter Maustaste nach unten drücken**
- **die Klappe schließen mit gedrückter Maustaste**
- **den Rufknopf benutzen**
- der funktioniert jetzt (**Errungenschaft: Ganz sicher nicht Kansas**)
- die Tür ist nun offen und Kate kann das Zimmer verlassen

## Hof:

- Kate sieht sich um
- hinter der Bank, auf der ein Patient sitzt, ist eine Voliere
- dort sind mechanische Vögel drin
- in der Nähe der Bank ist auch der Lift
- den Lift ansehen
- dann weiter nach rechts gehen zu der Gittertür
- dahinter sitzen zwei Leute die spielen
- **mit den beiden Spielern sprechen**
- sie sagen das Kate mit Dr. Mangöling sprechen muss wenn sie die Klinik verlassen will
- **den Raum verlassen und ins Arztzimmer gehen**
- **mit dem Doktor sprechen**
- Kate muss sich auf einen Stuhl setzen und Fragen beantworten
- es kommt auf die richtigen Antworten an
- **Kate sollte auf die Frage nach Namen und Geburtstag wahrheitsgemäß antworten**
- **sie sollte sagen das sie sich mit der Familie und Freunden zerstritten hat**
- **über Oscar sollte sie die Wahrheit sagen**
- **sie sollte sagen das man die Youkol in Ruhe lassen sollte**
- **und zur letzten Frage sollte sie nichts sagen**
- das Gespräch ist beendet (**Errungenschaft: Einer flog übers Spinner Nest**)
- **Kate bekommt den Schlüssel für den Lift**
- **den Schlüssel im Inventar ansehen (Das nennen sie betrügen 3 von 15)**
- Kate darf auch ihre Sachen nehmen
- **die Schublade mit gedrückter Maustaste aufziehen und die Sachen nehmen**
- das Arztzimmer verlassen
- zum Lift gehen
- **den Schlüssel mit der Tafel neben dem Lift benutzen und den Schlüssel benutzen**
- der Schlüssel besitzt 8 Symbole, die mit den Symbolen auf der Tafel übereinstimmen müssen
- es gibt 8 Knöpfe
- mit denen sucht man die Symbole aus
- die Knöpfe von oben nach unten von 1 bis 8 nummerieren
- **Knopf 1 drücken und Symbol auf das vierte Symbol von rechts bringen**
- **Knopf 2 drücken und das Symbol auf das zweite Symbol von rechts bringen**
- **Knopf 3 drücken und das Symbol auf das dritte Symbol von rechts bringen**
- **Knopf 4 drücken und das Symbol auf das erste Symbol von rechts bringen**
- **Knopf 5 drücken und das Symbol auf das fünfte Symbol von rechts bringen**
- **Knopf 6 drücken und das Symbol auf das sechste Symbol von rechts bringen**
- **Knopf 7 drücken und das Symbol auf das siebente Symbol von rechts bringen**
- **Knopf 8 drücken und das Symbol auf das achte Symbol von rechts bringen**
- der Schlüssel passt, aber der Lift geht trotzdem nicht
- **Kate geht wieder zu den Spielern und spricht mit ihnen**
- sie hatten auch schon mal einen Schlüssel, aber der Lift ging nicht

- nach dem Gespräch gibt es die **Errungenschaft: Freunde fürs Leben**
- **den Schlüssel im Inventar ansehen** (Das nennen sie betrügen 4 von 15)
- Kate stellt fest das an dem Schlüssel etwas fehlt
- **ins Arztzimmer gehen**
- **den Schreibtisch ansehen und die Schublade öffnen**
- **alle Sachen zur Seite schieben bis ein Prospekt zum Vorschein kommt**
- **das Prospekt nehmen und genauer ansehen** (durchblättern) (Das nennen sie betrügen 5 von 15)
- es kommt eine Seite mit der Zeichnung von dem Schlüssel
- **den Schlüssel aus dem Inventar mit der Zeichnung in dem Prospekt benutzen**
- es fehlt etwas an dem Schlüssel von Kate
- ins Krankenzimmer gehen

### Krankenzimmer:

- **mit Kurk sprechen**
- Kate erzählt ihm das der Schlüssel manipuliert wurde
- das Prospekt mit Kurk benutzen
- er sagt das der Bote den Schlüssel zu jemandem bringen kann, der den Schlüssel in Ordnung bringt
- **auf den Balkon gehen**
- **durch die Gitter sehen**
- Kate sieht eine Eule auf dem Dach, aber sie kann sie nicht anlocken
- **ins Zimmer gehen und mit Kurk sprechen**
- das Zimmer verlassen

### Hof:

- **zu den Spielern gehen**
- einer schläft
- **von ihm den Schlüssel nehmen**
- **den Schlüssel im Inventar ansehen** (Das nennen sie betrügen 6 von 15)
- **zur Voliere gehen**
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- **einen mechanischen Vogel nehmen**
- **den Vogel im Inventar ansehen** (Das nennen sie betrügen 7 von 15)
- wieder ins Krankenzimmer gehen

### Krankenzimmer:

- auf den Balkon gehen
- **durch die Gitter sehen**
- **den mechanischen Vogel benutzen und Kate stellt ihn auf dem Balkongeländer ab**

- **den Vogel benutzen und Kate zieht ihn auf**
- **die Eule kommt**
- **Kate benutzt das Prospekt und den Schlüssel mit der Tasche an der Eule**
- die Eule fliegt ab
- **ins Zimmer gehen und mit Kurk sprechen**
- **dann kommt Olga**
- Kate muss vor dem Zimmer warten
- **nachdem Olga weg ist wieder auf den Balkon gehen**
- **die Eule ist mit dem reparierten Schlüssel da**
- **den Schlüssel nehmen und im Inventar ansehen (Das nenne sie betrügen 8 von 15)**
- mit Kurk sprechen
- das Zimmer verlassen

## **Hof:**

- zum Lift gehen
- **den Schlüssel mit dem Lift benutzen**
- jetzt funktioniert der Lift
- **Errungenschaft: Verfahrensweisen einhalten**

## **Eingangshalle:**

- **zur Rezeption gehen und mit der Frau dort sprechen**
- sie sagt das die Seilbahn nicht fährt und das Kate mit Dr. Samjatin sprechen soll
- **den Gang nach hinten gehen und ins Zimmer von Dr. Samjatin**
- **mit dem Arzt sprechen**
- er sagt das Olga Passierscheine vergibt und er gibt Kate noch ein Buch über die Youkol
- der Doktor sagt auch wer die Prothese für Kurk macht
- **das Buch im Inventar ansehen und lesen**
- das Zimmer verlassen
- **zum Zimmer von Olga gehen**
- **Kate hört ein Gespräch von Olga mit**
- die verschwindet dann
- **Kate geht in das Zimmer**
- **den Computer benutzen**
- **die vier Mails lesen (Der Alptraum des Drehbuchautors 1 von 5)**
- nach dem Verlassen des Mailprogrammes kommt eine Videonachricht
- Kate beendet das Gespräch
- **dann zu Dr. Samjatin gehen und ihm von Olga und dem Gespräch erzählen**
- **er glaubt Kate aber nicht (Kassandra 1 von 2)**
- **wieder ins Zimmer von Olga gehen**
- **zum Vorhang bei der Ritterrüstung gehen und dort am Seil ziehen**
- der Vorhang öffnet sich
- dahinter ist ein Schild mit fünf Steinen in verschiedenen Farben

- die Ansicht verlassen
- **das Schwert ansehen**
- es gibt drei Ringe die man drehen kann
- **man muss erst links bei jedem Ring die Verriegelung öffnen (nach oben ziehen)**
- **dann die drei Ringe so drehen das es ein vollständiges Bild ergibt**
- **oberen Ring drehen bis zu eine Kuppel (wie auf einem Dom)**
- **den mittleren Ring drehen bis zu einer dicken Säule mit jeweils rechts und links noch einem Teil daran**
- **den unteren Ring drehen bis zwei Schlaufen zu sehen sind**
- ist das Bild richtig eingestellt, dann sieht man die Anordnung der farbigen Steine
- **erste Reihe: blau / zweite Reihe: grün und blau / dritte Reihe: rot und rot**
- das Schild beim Vorhang ansehen
- jetzt die Farben so einstellen wie auf dem Schwert
- **die Steine mit gedrückter Maustaste drehen**
- **ist alles richtig eingestellt, dann öffnet sich die Tür**
- den Gang entlang gehen bis zum Lift
- **den Knopf drücken und der Lift fährt nach unten**

## **Kanalisation:**

- Kate belauscht Olga
- **dann den Gang entlang gehen und den leeren Benzinkanister nehmen**
- **den Gang zurück gehen und über die Brücke und nach links gehen**
- **das Fass ansehen**
- da ist Salzsäure drin
- **den leeren Kanister mit dem Fass benutzen**
- **den Gang entlang gehen bis zu einem Boot**
- das Boot hängt an einer Kette
- **den Kanister mit der Kette benutzen**
- Kate steigt in das Boot
- das Boot bringt sie nach draußen und auf den See

## **Youkol Lager**

## **Vor dem Zelt**

- zu den Straußen gehen
- zu dem einzelnen Strauß rechts gehen
- **dann den Weg rechts entlang gehen bis zum Wasserrad**
- **neben einer Leiter sind vier Kurbeln**
- **unten ist eine Anzeige**
- die Anzeige muss auf grün stehen

- die Kurbeln mit gedrückter Maustaste drehen
- es öffnen oder schließen sich die Klappen
- **folgendes einstellen: die Klappen oben und unten ganz schließen, die zweite Klappe von oben zur Hälfte öffnen und die dritte Klappe von oben ganz öffnen**
- **Errungenschaft: Keine Zeit zu verlieren**
- den Weg zurück gehen
- zum Zelt gehen
- ins Zelt gehen

### Im Zelt:

- nach links gehen
- **die Skulptur (Tintenfisch) ansehen**
- **mit dem Händler sprechen (über die Skulptur)** (Der Horror von Valsembor 1 von 2)
- weiter nach links gehen
- **die Schmiede ansehen**
- **mit dem Schmied sprechen**
- **links vom Schmied ist eine Leiter**
- **die Leiter nach oben gehen**
- **die Kiste rechts ansehen**
- die Gegenstände darin verschieben bis Kerzen zum Vorschein kommen
- **die Kerzen nehmen und im Inventar ansehen** (Das nennen sie betrügen 9 von 15)
- links ist ein Eingang mit einem Geweih darüber
- dort geht es zu einem Raum, wo die Schamanin ist
- **mit der Schamanin sprechen**
- die Eule, den Topf und das Fell ansehen
- den Raum verlassen
- **links gibt es einen Schneestrauß den man streicheln kann** (Zeit der Zärtlichkeiten oder so 1 von 3)
- durch den Vorhang das Zelt verlassen

### Hinter dem Zelt:

- ein Stück den Weg entlang gehen
- da kommt ein Kontrollpunkt
- **mit dem Wachposten sprechen**
- **der sagt das Kate einen abgestempelten Pass braucht**

### Im Zelt:

- wieder ins Zelt gehen
- dort wo die kleinen Statuen auf dem Boden liegen ist in der Nähe ein Mann mit Mütze und Schürze

- mit dem Mann sprechen wegen einem Pass
- Kate bekommt einen inoffiziellen Pass von ihm, aber es fehlt noch der Stempel
- den inoffiziellen Pass ansehen (Das nennen sie betrügen 10 von 15)
- das Zelt verlassen und zum Kontrollpunkt gehen

### Hinter dem Zelt:

- dort in das Häuschen gehen
- das Regal ansehen
- den Tisch mit der Stempelmaschine ansehen
- die Klammern von der Ledermappe lösen und die Ledermappe nehmen
- die Ledermappe im Inventar ansehen (Das nennen sie betrügen 11 von 15)
- den Schwamm nehmen und im Inventar ansehen (Das nennen sie betrügen 12 von 15)
- das Häuschen verlassen
- in Richtung Zelt gehen, aber vor dem Zelt abbiegen und zum See gehen
- den Tintenfisch ansehen
- dann den Schwamm mit dem Tintenfisch benutzen
- den Schwamm voller Tinte im Inventar ansehen (Das nennen sie betrügen 13 von 15)
- wieder ins Zelt gehen

### Im Zelt:

- zum Schmied gehen
- mit dem Schmied sprechen wegen dem Stempel
- dem Schmied die Ledermappe und die Kerzen geben (das Wort benutzen steht immer irgendwo beim Schmied, nachdem man im Inventar einen Gegenstand ausgesucht hat)
- Kate bekommt einen Stempel
- den Stempel im Inventar ansehen (Das nennen sie betrügen 14 von 15)
- das Zelt verlassen und ins Kontrollhäuschen gehen

### Hinter dem Zelt:

- den Tisch mit der Stempelmaschine ansehen
- die Ledermappe wieder hinlegen und dann noch den inoffiziellen Pass darauf und dann die Klammern wieder schließen
- den Schwamm in das runde Teil legen
- den Stempel unten an der Maschine einsetzen und den Hebel rechts umlegen (sonst hält der Stempel nicht)
- den Schwamm nach rechts schwenken unter den Stempel (eventuell muss man auch erst die Ansicht verlassen und den großen Hebel mal nach unten ziehen, damit es mit dem Schwamm klappt)
- wenn der Schwamm unter dem Stempel ist, dann die Ansicht verlassen und den Hebel nach unten ziehen

- der Stempel ist jetzt voller Tinte
- **den Schwamm wieder nach links schwenken**
- **den Stempel auf den inoffiziellen Pass drücken (Hebel nach unten ziehen)**
- **dann die Klammern lösen und den offiziellen Pass nehmen**
- **den offiziellen Pass im Inventar ansehen (Errungenschaft: Das nennen sie betrügen ,** diese Errungenschaft bekommt man, wenn man 15 Gegenstände im Inventar näher angesehen hat und interessante Punkte gefunden hat, die Errungenschaft kann man also auch erst später bekommen, falls man am Anfang nicht immer alle Gegenstände angesehen hat)
- Cantin kommt und er fesselt Kate (Kate will erst verhandeln und dann will sie ihn reinlegen)
- **Kate sagt sie braucht ein Glas Wasser**
- Cantin geht raus
- zum Regal gehen und die Flasche im Regal ansehen
- **das Regal umwerfen**
- eine Flasche fällt aus dem Regal, aber sie geht nicht kaputt
- **die Lampe vom Schreibtisch umwerfen**
- die fällt auf die Flasche, die nun kaputt ist
- **die Scherben auf dem Boden ansehen**
- **eine Scherbe benutzen und Kate befreit sich**
- die Hütte verlassen
- **zum Wachposten gehen und ihm den Pass zeigen**
- Kate kann gehen (**Errungenschaft: Das Schloss**)

## Valsembor

### Hafen:

- Kate ist am Hafen
- nach links gehen und in Richtung der Leuchttürme gehen bis zum Angler
- **mit dem Angler sprechen (Monster) (Errungenschaft: Der Horror von Valsembor)**
- dann den Weg zurück gehen und nach rechts
- zum Schiff gehen
- **mit dem betrunkenen Mann sprechen**
- er ist der Kapitän und heißt Obo
- die Treppe zum Schiff hoch gehen

### Schiff:

- dann durch die Tür gehen
- hier stehen viele Stühle
- die Treppe nach oben gehen
- da ist ein Tisch und auf dem Tisch liegt das Tagebuch des Kapitäns
- **das Tagebuch nehmen und lesen (Der Alptraum des Drehbuchautors 2 von 5)**



- das Schiff verlassen
- die Straße weitergehen bis zum Gasthaus
- ins Gasthaus gehen

## **Gasthaus:**

- **mit der Bedienung sprechen und mit dem Wirt** (ist der Mann von dem Kate den Pass hat)
- die Bedienung heißt Sarah
- nach Simon Steiner fragen
- das Gasthaus verlassen
- die Straße nach oben gehen und dann nach links bis zur Werkstatt
- in die Werkstatt gehen

## **Werkstatt:**

- **mit Steiner sprechen**
- über Hans sprechen
- Steiner geht es nicht gut
- er braucht sein Medikament
- **versuchen die Tür zu öffnen** (Alter Griesgram 1 von 3)
- der Automat lässt Kate nicht gehen
- Kate sucht nun nach dem Medikament
- auf dem Schrank steht eine leere Tasse
- **die Tasse nehmen**
- **dann den mechanischen Vogel ansehen und benutzen** (Alter Griesgram 2 von 3)
- auf der Seite wo Steiner sitzt gibt es viele Schubladen
- **die Schubladen alle aufziehen und durchsuchen**
- **in einer Schublade ist das Rezept für Steiner**
- dann nach unten in die Werkstatt gehen
- auf der Werkbank liegt ein Zeitungsartikel
- **den Zeitungsartikel nehmen und lesen**
- **die Notiz an der Wand (hinter der Prothese) lesen**
- die Prothese ansehen
- sie ist noch nicht ganz fertig
- das Schiff in dem Kasten ansehen
- Kate kann mit dem Schalter das Licht im Kasten anmachen
- wieder nach oben gehen
- auf der gegenüberliegenden Seite von den Schubladen mit dem Rezept ist eine Kuckucksuhr
- **die Kuckucksuhr ansehen**
- **die leere Tasse mit der Uhr benutzen**
- dann die Uhrzeiger ansehen
- **erst den Glasdeckel öffnen (Glasdeckel nach rechts ziehen)**
- **dann die Zeiger verstellen**
- **die Uhr auf 5 Uhr stellen**

- **dann kommt Tee in die Tasse und die Medizin**
- **die Tasse mit der Medizin nehmen und Steiner geben**
- der will jetzt Kate helfen
- er sagt er macht die Prothese fertig und bringt sie Kurk
- Kate will den Youkol helfen
- Steiner wundert sich das Kate über den Unfall Bescheid weiß (wenn sie das Tagebuch von Kapitän Obo gelesen hat) (**Errungenschaft: Valseborgate**)
- Steiner geht in die Werkstatt
- Kate geht auch in die Werkstatt
- **in der Kiste vorn am Eingang umsehen**
- **eine von den Filmrollen ist die richtige und sie wandert ins Inventar wenn man sie anklickt**
- **zu Steiner gehen**
- der hat einen Filmprojektor aufgebaut
- **den Filmprojektor ansehen und die Filmrolle benutzen**
- **dann läuft der Film ab**
- Sarah kommt
- Steiner, Sarah und Kate unterhalten sich
- Kate sagt das sie Obo überreden will die Youkol auf seinem Schiff mitzunehmen
- es gibt aber das Problem das er immer betrunken ist (**Der Alptraum des Drehbuchautors 3 von 5**)
- Sarah und Steiner wollen helfen
- **Errungenschaft: Familie Steiner**
- Sarah geht wieder ins Gasthaus und Steiner geht in die Werkstatt
- **Kate geht auch in die Werkstatt**
- Steiner arbeitet an der Prothese
- **Kate geht zum Schiff und schaltet dort das Licht an und aus bis Steiner sich beschwert (Errungenschaft: Alter Griesgram)**
- die Werkstatt und den Laden verlassen
- durch den Ort gehen bis **zum Haus vom Bürgermeister**
- **dort die Statue ansehen, die aussieht wie Oskar (Der Alptraum des Drehbuchautors 4 von 5)**
- zum Gasthaus gehen

## Gasthaus:

- ins Gasthaus gehen
- zum Tisch neben dem Kamin gehen
- **dort sitzt Kapitän Obo**
- **mit ihm sprechen (Drumherum reden)**
- **dann zum Wirt gehen und mit ihm sprechen und auch mit Sarah**
- **wieder zum Kapitän gehen und mit ihm sprechen**
- vor jeder Antwort von Kate erst ihre Gedanken anhören, dann gibt es die **Errungenschaft: Zeit die Gedanken zu ordnen**
- **zuerst sagt Kate „überreden“**
- **dann „Valsebor braucht sie“**

- dann „ich biete Ihnen Wiedergutmachung“
- **Errungenschaft: Martingal**
- **der Kapitän stimmt nun zu und Kate soll ihm helfen (Errungenschaft: Schuld und Sühne)**
- das Gasthaus verlassen und aufs Schiff gehen

## Schiff:

- im Schiff durch die Tür gehen und die Treppe nach oben **zur Kommandobrücke gehen**
- **mit dem Kapitän sprechen**
- Kate soll Kohle besorgen im Hangar und mit dem Kran zur Ladeluke bringen
- die Ladeluke muss vorher geöffnet sein
- Kate bekommt einen Code für den Hangar
- die Kommandobrücke verlassen und nach unten gehen
- **durch die Tür gehen und vorn an Deck zu den Ladeluken gehen**
- **mit dem Rad (drehen) die Ladeluken öffnen**
- dann das Schiff verlassen und zum Hangar gegenüber gehen

## Hangar:

- neben der Tür ist ein Zahlenfeld um den Code einzugeben
- den Zettel vom Kapitän lesen
- **den Code 0509 eingeben**
- der Hangar öffnet sich
- **in den Hangar gehen**
- **die Rutsche nehmen**
- **die Stange bei der Kiste nehmen**
- damit nach links gehen
- **die Stange mit allen Schächten benutzen**
- nur in einem Schacht ist Kohle drin
- auf der rechten Seite der vorletzte Schacht ist mit Kohle gefüllt
- die Stange kann man nicht ablegen
- deshalb muss man den Hangar kurz verlassen und dann wieder in den Hangar gehen
- **zur Lore gehen**
- **die Lore ansehen und dann bis zum vorletzten Schacht auf der rechten Seite schieben**
- **wieder nach rechts gehen und den großen Hebel ziehen, damit die Weiche sich verstellt**
- dann zum Schacht gehen
- **die Rutsche mit dem Schacht benutzen**
- **dann den Knopf am Schacht drücken**
- in der Lore ist nun Kohle
- hat man gleich den richtigen Schacht gefunden und keinen anderen Schacht erst probiert, dann gibt es die **Errungenschaft: Dem Weisen genügt ein Wort**
- zu der Maschine hinter der Lore gehen
- **die Maschine benutzen**

- **das Messer mit dem oberen grünen Knopf benutzen**
- **dabei den Knopf mit dem Messer heraushebeln**
- **den Knopf nehmen**
- **dann den Knopf unten rechts einsetzen**
- **den Knopf drücken und den Hebel rechts nach oben schieben**
- die Lore wird vor den Hangar gefahren
- zum Kran gehen

## **Kran:**

- den Kran ansehen
- **den Code 0509 eingeben und dann die Leiter nach oben gehen**
- es gibt hier einen Hebel links, der sich nach rechts oder links schieben lässt
- dann gibt es zwei viereckige Knöpfe
- der obere bedient den Greifarm und der untere schüttet die Lore aus
- die zwei kleinen Knöpfe sind zum Umschalten der Kameras
- dann kann man sehen wo der Kran steht
- dann gibt es noch ganz rechts einen Hebel und einen Hebel, den man im Kreis drehen kann
- jetzt muss man die Lore packen und dann den Kran in die richtige Position bringen um die Kohlen in den Laderaum zu bekommen
- **zuerst den Hebel im Kreis auf 9 stellen**
- **den oberen viereckigen Knopf drücken**
- die Lore hängt nun am Kran
- **den linken Hebel 2x nach rechts schieben**
- dann steht der Kran ganz rechts
- **den Hebel rechts nach oben drücken, damit sich der Kran dreht**
- **den Hebel links 1x nach rechts schieben**
- **den Hebel rechts nach unten drücken**
- **den linken Hebel 1x nach rechts schieben**
- die Kamera so stellen das man das Deck sieht
- **den Hebel im Kreis auf 12 stellen**
- **die Lore ist über der Ladeluke**
- **den unteren viereckigen Knopf drücken**
- die Kohle ist auf dem Schiff
- Kapitän Obo sagt das Kate nun noch das Wasser anschließen muss

## **Wassertank:**

- auf das Schiff gehen
- **zum Schlauchanschluss gehen**
- **den Hebel nach rechts drücken**
- **dann den Schlauch anstecken und den Hebel wieder nach links drücken, damit der Schlauch hält**

- das Schiff verlassen
- **auf den Wassertank klettern**
- **den Hebel benutzen**
- jetzt ist Wasser im Schiff
- den Wassertank verlassen und aufs Schiff gehen
- **zur Kommandobrücke gehen**
- dort ist der Kapitän
- er sucht seinen Schlüssel
- dann fällt ihm ein das er den Schlüssel ins Wasser geworfen hat
- Kate meint das Steiner vielleicht helfen kann
- das Schiff verlassen
- zur Werkstatt gehen

## **Werkstatt:**

- in die Werkstatt gehen
- Sarah ist hier
- **mit Sarah sprechen**
- Steiner ist auf dem Weg zu Kurk
- **Kate erklärt Sarah die Situation**
- **Kate bekommt eine Kurbel**
- **nach unten in die Werkstatt gehen**
- **das Schiffsmodell ansehen**
- das Licht anmachen
- **die Kurbel vorn benutzen und drehen bis das Gitter offen ist**
- **die Plakette vor dem Schiff ansehen und den Text lesen**
- **das Rad links ansehen**
- da stehen die Zahlen 10, 30, 50 ,70 und 90
- im Text kommen die Zahlen 60, 80 und 30 vor
- in dieser Reihenfolge tut sich aber nichts
- **man muss also die Zahlen 30, 80, 60 und dann bis zum Anschlag (nach 90) einstellen**
- dann senkt sich der Anker immer ein Stück
- **am Anker gibt es nun einen Punkt**
- **den Anker ganz nach unten ziehen**
- **das Dach vom Schiff öffnet sich**
- im Schiff liegt ein Modellschlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- **zur Werkbank gehen**
- **die Schlüsselmaschine ansehen**
- unter der Maschine ist eine kleine Kiste
- darin sind Schlüsselrohlinge
- **einen Schlüsselrohling nehmen**
- **bei der Maschine 200% einstellen** (mit der Kurbel rechts daneben, die man nach links drückt)
- **die Klappe links öffnen und den Modellschlüssel einlegen**

- **weißen Knopf drücken bis die Spitzen in der Mitte sind**
- **Klappe schließen**
- **Klappe rechts öffnen**
- **Rohling einlegen und Klappe schließen**
- **die Ansicht verlassen, damit man die gesamte Maschine sieht**
- **dann den Schalter oben rechts umlegen (nach unten)**
- **Klappe rechts öffnen und den fertigen Schlüssel nehmen**
- **Errungenschaft: Schlossermeister**
- die Werkstatt verlassen
- zum Schiff gehen

## **Schiff:**

- zur Brücke gehen
- **dort den Schlüssel einstecken und benutzen**
- **Errungenschaft: mechanisches Erwachen**
- der Kapitän kommt und sagt es gibt noch ein Problem mit den Schleusen
- Kate muss den Bürgermeister überzeugen die Schleusen öffnen zu lassen
- das Schiff verlassen
- zum Haus vom Bürgermeister gehen (wo die Statue steht)

## **Bürgermeister:**

- mit dem Bürgermeister sprechen

**Tut mir leid das ich störe  
 Aufbruch mit den Youkol  
 Sie riskieren viel  
 Setzen Sie sich durch  
 Das ist eine Nummer zu groß für Sie**

- Kate darf die Schleusen öffnen, aber sie muss es selber machen
- die Schleusen müssen per Hand geöffnet werden
- **Errungenschaft: Lobbyist**
- Kate bekommt einen Plan für die Schleusen
- den Plan ansehen und lesen
- **zum Schiff gehen und mit dem Kapitän sprechen**
- Kate soll zum Schuppen an der Ufermauer kommen
- am Schiff nach vorn laufen und dann nach links und in Richtung zum Turm wo der Angler ist
- dort steht der Kapitän vor einer Tür
- durch die Tür gehen

## Schuppen:

- **die leere Sauerstoffflasche nehmen**
- die Sachen an der Stange ansehen und zur Seite schieben
- **den gelben Taucheranzug nehmen**
- **den Taucherhelm nehmen**
- auf der linken Seite ist die Tankstation
- die Tankstation ansehen
- **die Sauerstoffflasche mit der Station benutzen**
- **dann den großen Bügel in der Mitte nach unten klappen**
- **die Ansicht verlassen und die Anzeige links daneben ansehen**
- **den grauen Knopf drehen bis die Anzeige auf 180 bar steht**
- **dann den grünen Knopf drücken**
- **die Ansicht verlassen und die Tankstation ansehen**
- **erst den linken Hebel nach unten ziehen und dann den rechten Hebel nach unten ziehen**
- **die volle Sauerstoffflasche nehmen**
- **in die Kabine gehen und Kate zieht sich um**
- sie hat nun den Taucheranzug an und steigt ins Wasser

## Schleusen:

- nach rechts gehen
- auf dem Boden liegt ein Zahnrad
- **das Zahnrad nehmen**
- **es ist ein Zahnrad Größe 5**
- auf dem Boden liegt auch noch ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- Kate steht vor dem Schleusentor
- das Tor ansehen
- **hier findet man noch das Zahnrad Größe 3 und die Zahnradgarnitur**
- **beides nehmen**
- **dann das große Zahnrad oben links einsetzen**
- **das kleine Zahnrad oben rechts einsetzen**
- **die Zahnradgarnitur unten links einsetzen**
- rechts ist schon ein Zahnrad mit Drehrad vorhanden
- es fehlt noch die Kette
- die Ansicht verlassen
- **weiter nach rechts gehen bis zum zweiten Schleusentor**
- **das Tor ansehen**
- **den Schlüssel unter dem Rad benutzen und drehen**
- **das Rad drehen und dann die Luke öffnen**
- **nun den Hebel links nach unten ziehen**
- die Schleuse öffnet sich
- **durch die Öffnung gehen und etwas nach links zu einem Wrack**

- dort liegt die Kette
- die Kette nehmen und zur Öffnung zurück gehen
- dort wo der Kanister auf dem Boden liegt ist der Eingang
- nach links gehen zum ersten Schleusentor
- das Tor ansehen
- die Kette einsetzen und nun das Rad nach rechts drehen bis zum Anschlag
- nun den Hebel anklicken (nicht nach unten ziehen)
- die Schleuse öffnet sich
- Kate verlässt das Wasser (wenn beide Schleusen offen sind)
- **Errungenschaft: 20.000 Meilen unter dem Meer**
- Kate spricht mit dem Kapitän
- dann geht sie automatisch zum Lager der Youkol

## Lager der Youkol

### Vor dem Zelt:

- dem Wachposten den Pass zeigen
- durch das Fenster vom Kontrollhäuschen sehen
- **Errungenschaft: Den Spieß umdrehen**
- zum Zelt gehen
- ins Zelt gehen

### Im Zelt:

- nach links gehen
- den Strauß streicheln (**Zeit für Zärtlichkeiten 2 von 3**)
- weiter nach links gehen
- zur Schamanin gehen und mit ihr sprechen
- sie sagt sie werden über Nacht das Zelt abbauen
- dann sind alle auf dem Schiff und warten auf Kurk

## Valsembor

### Schiff:

- vom Schiff gehen



- da kommt Sarah
- sie sagt das Steiner nicht zurückgekommen ist
- Kate sagt sie soll ganz ruhig bleiben
- **die Schamanin gibt Kate eine Flasche**
- **vom Schiff gehen**
- zum Haus vom Bürgermeister gehen und von dort nach links zu der Treppe
- der Bürgermeister kommt und sagt das er nichts mit der ganzen Sache zu tun haben will und das Kate seinen Namen nicht sagen soll (**Errungenschaft: Mutig, aber nicht übermütig**)
- **die Treppe nach oben gehen zur Seilbahn**

## **Seilbahn:**

- **die Tür von der Seilbahnstation ansehen**
- sie ist verschlossen
- **durch das Fenster neben der Tür sehen**
- man sieht die Bedienung der Seilbahn
- die Ansicht verlassen
- **dann die andere Treppe nach unten gehen und durch das offene Tor**
- **den Karren ansehen und den Keil nehmen**
- Kate hat jetzt zwei große und einen kleinen Keil
- wieder die Treppe nach oben gehen und zur Tür der Seilbahnstation gehen
- **die Tür ansehen**
- unten sieht man Punkte
- mit den Keilen kann man die Tür öffnen
- **zuerst den kleinen Keil links unter die Türschieben**
- **dann einen großen Keil rechts neben dem kleinen Keil unter die Tür schieben**
- **nun den kleinen Keil wieder nehmen und rechts unter die Tür schieben**
- **den zweiten großen Keil rechts neben dem kleinen Keil unter die Tür schieben**
- **nun noch den kleinen Keil nehmen und auf den großen Keil rechts setzen**
- die Tür fällt aus den Angeln
- **in die Station gehen**
- **neben dem Regal ist der Kasten für die Stromversorgung**
- **den Kasten mit dem Messer öffnen und dann den Hebel nach unten ziehen**
- jetzt gibt es Strom
- **zum Pult gehen**
- **den Hebel nach vorn ziehen**
- die Bahn kommt
- **die Station verlassen und in die Bahn steigen**
- **die Steuerung der Bahn ansehen**
- Kate fährt automatisch die Bahn zur Klinik

## **Krankenhaus**

- vor dem Krankenhaus steht ein Militärhubschrauber

- in den Hubschrauber steigen
- in der Kiste die Gegenstände verschieben bis Kate ein Walkie-Talkie findet und mitnimmt
- den Hubschrauber verlassen
- ins Krankenhaus gehen
- Kate versteckt sich hinter einer Säule und belauscht ein Gespräch
- in der Ansicht bleiben und aus dem Inventar das Walkie-Talkie mit dem Empfang benutzen, wo der Oberst steht
- Kate sagt: Kommen Sie her...
- die Soldaten und der Oberst gehen weg
- **Errungenschaft: Oberst, hören Sie mich, over ?**
- zum Zimmer von Doktor Samjatin gehen
- **Errungenschaft: Der Alptraum des Drehbuchautors**
- Steiner ist bei Doktor Samjatin
- mit dem Doktor sprechen (was ist der Plan)
- **Errungenschaft: Cassandra**
- ins Zimmer von Olga gehen
- da sitzt Kurk auf einem Stuhl
- mit Kurk sprechen
- das Klemmbrett ansehen
- die Büroklammer nehmen
- dann die Rückseite vom Stuhl ansehen
- die Klappe öffnen
- die Büroklammer mit den Zahnrädern benutzen
- das Pendel steht jetzt still
- Kurk ansehen
- er ist ohnmächtig
- die Spritze ansehen
- die Spritze unten öffnen und die grüne Flüssigkeit läuft raus
- dann die Spritze unten wieder schließen
- die Spritze oben öffnen und die Flasche von der Schamanin mit der Spritze benutzen
- dann die Spritze oben schließen
- die Spritze nach unten ziehen (in den Arm von Kurk)
- Kurk wird wach
- er ist noch angeschnallt
- zum Schreibtisch gehen
- die Statuette von Olga nehmen und die Notiz von Doktor Mangöling
- die Notiz lesen
- zu Kurk gehen
- die Klappe unten am Stuhl öffnen
- man muss einen Code eingeben
- die Statuette benutzen
- dann ist Kurk frei
- **Errungenschaft: Der große Abschied**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Kate und Kurk kommen zum Schiff
- Kate bekommt von Sarah noch ein Halstuch

- dann geht Kate auf das Schiff

## Schiff

- das Schiff legt ab
- **Kate geht zum Kapitän auf die Brücke**
- der ist verärgert, weil sie so spät losfahren
- **dann treffen sie auch noch auf Eis**
- **Kate soll in den Maschinenraum gehen und den Eisbrecher anstellen**
- in den Maschinenraum gehen
- auf dem Weg zum Maschinenraum findet Kate Streichhölzer bei einer der Sitzreihen
- **die Streichhölzer nehmen**
- **im Maschinenraum zum Bedienfeld gehen**
- das Bedienfeld ansehen
- links gibt es einen Hebel, den man auf 0, 1, 2 oder 3 stellen kann
- rechts gibt es ein Rad zum Drehen und es gibt einen Knopf und einen Hebel
- **das Rad drehen bis zum Anschlag**
- **die Abdeckung von dem Knopf öffnen**
- **den Hebel links auf 1 stellen**
- **dann den Knopf drücken und den Hebel nach unten ziehen**
- **jetzt den Hebel links auf 3 stellen und kurz loslassen und dann sofort auf 2 stellen**
- die Bedienung von dem Hebel ist etwas schwierig (fand ich jedenfalls) und deshalb sollte man die Bedienung vom Hebel erst mal so ausprobieren ohne den Knopf zu drücken und den Hebel nach unten zu ziehen
- man hört immer ein kurzes Klacken wenn der Hebel auf Stufe 1, 2 oder 3 steht
- **Errungenschaft: Eisbrecher** (wenn man es beim ersten Versuch schafft)
- aber kaum ist ein Problem gelöst, kommt schon das nächste Problem
- Kate soll nachsehen was passiert ist
- **die Brücke verlassen und zum Heck gehen**
- dort hat sich ein Riesenkraken an das Schiff geheftet
- der Kapitän schießt auf den Kraken, aber das bringt nichts
- Kate soll alle Positionslichter ausschalten
- auf die rechte Seite vom Schiff gehen
- dort ist eine Nagelklaue zu finden
- **die Nagelklaue nehmen**
- **dann das erste Positionslicht mit dem Rad nach unten holen**
- **dann die Nagelklaue benutzen und die Lampe zerschlagen**
- weiter in Richtung Bug gehen zum nächsten Positionslicht
- **auch das Positionslicht kaputt machen**
- **dann zum Bug gehen und nach oben**
- **das dritte Positionslicht kaputt machen**
- auf der linken Seite vom Schiff entlang gehen
- hier sind auch zwei Positionslichter
- **ein Positionslicht zerstört der Krake selber wenn Kate es gerade mache will**
- **das andere Positionslicht lässt sich nicht nach unten drehen**

- in der Nähe steht eine Kiste
- **die Kiste zum Positionslicht schieben**
- **dann auf die Kiste steigen und das Positionslicht zerstören**
- es bleibt noch ein Positionslicht am Heck übrig
- **erst mal in den Raum mit den Sitzen gehen**
- **bei den Sitzreihen (wo die Streichhölzer lagen) steht eine Kiste unter den Sitzen**
- **die Kiste nach vorn ziehen und den Deckel öffnen**
- **dann in der Kiste suchen bis Kate eine Leuchtrakete findet**
- **die Leuchtrakete nehmen**
- dann zum Heck gehen
- zum Positionslicht gehen
- **die Leuchtrakete benutzen um die Krake abzulenken und dann das Positionslicht zerstören**
- der Krake lässt kurz vom Schiff ab, aber er kommt sofort wieder und versucht das Schiff in die Tiefe zu ziehen
- Kate soll den Motor ausschalten
- **in den Maschinenraum gehen**
- zum Bedienfeld vom Eisbrecher gehen
- dann weiter nach rechts
- **dort den Hebel umlegen**
- die Maschinen sind aus
- **an Deck gehen**
- der Kapitän sitzt im Rettungsboot und versucht das Grammophon zu reparieren
- es soll eine Ablenkung für die Krake werden
- Kate soll ein Licht besorgen
- **zur Kommandobrücke gehen**
- dort liegen Bücher auf dem Boden
- **die Bücher ansehen**
- **in einem der Bücher ist eine Flasche Wodka versteckt**
- **die Flasche Wodka nehmen**
- **dann in den Maschinenraum gehen**
- zwei Treppen nach unten gehen
- dort ist ein Tisch
- auf dem Tisch ist eine zerlegte Petroleumlampe
- **die Lampe zusammenbauen und mit Wodka befüllen**
- **dann mit den Streichhölzern anzünden und die Lampe nehmen**
- **an Deck gehen**
- **die Petroleumlampe dem Kapitän geben**
- der will die Krake ablenken und Kate soll das Schiff zum Ziel bringen
- **Errungenschaft: Wir werden ein größeres Boot brauchen**
- Kate wird ohnmächtig

## Baranour

### Schiff:

- Kate erwacht
- sie muss messen wie hoch die Strahlung ist und sie muss das Schiff an Land ziehen, damit die Strauße vom Schiff herunter können
- **links den Automaten für Schutzbrillen ansehen**
- unten ist ein Fach
- das Fach öffnen
- es ist leer
- **den Automaten genauer ansehen**
- an der linken Seite ist ein Hebel und unter dem Hebel ist ein Schlüsselloch
- die Ansicht verlassen
- **zur Kommandobrücke gehen**
- **dort den Zündschlüssel nehmen**
- wieder zurück zum Automaten gehen
- **an der Seite den Schlüssel benutzen, drehen und dann den Hebel nach unten ziehen**
- **im Fach liegt nun eine Schutzbrille**
- **die Schutzbrille nehmen**
- das große Schild ansehen (Kamerasymbol) und Kate sagt das überall Strahlung ist
- das Schiff verlassen
- **neben dem Gang vom Schiff sind mehrere Steckdosen zu sehen**
- **gegenüber ist ein Mast mit einem Stromkabel**
- an Land gehen zur großen Treppe
- dann nach links gehen zu der Hütte mit der Leiter
- **die Leiter nach oben gehen**
- **die ausfahrbare Stange nehmen und die Leiter wieder nach unten gehen**
- **zum Schiff gehen**
- **dort die ausfahrbare Stange mit dem Stromkabel benutzen**
- Kate bekommt Hilfe angeboten und nimmt sie an
- der Youkol verbindet das Stromkabel mit der Steckdose, wenn Kate auf das Schiff geht
- Kate geht auf das Schiff
- **in den Maschinenraum gehen und dort nach rechts vom Eisbrecher aus**
- **den Hebel dort ganz rechts benutzen**
- jetzt hat das Schiff wieder Strom und auch der Vergnügungspark
- das Schiff wieder verlassen und in Richtung Treppe gehen

### Strand:

- dort sitzt ein Automat
- **den Automat ansehen**
- **die Klappe ist leider verschlossen**

- die Ansicht verlassen
- die Treppe nach oben gehen
- **das Tor öffnen und durch das Tor gehen**
- **nach links gehen durch die Tür gehen**
- hier ist eine Werkstatt

## Werkstatt:

- die Kiste auf dem Tisch ansehen und die Gegenstände darin verschieben bis Kate ein **Zahnrad nimmt**
- **dann das Kästchen auf dem anderen Tisch ansehen**
- **da ist das Wappen von Hans Voralberg drauf**
- **die Karte an der Wand ansehen**
- durch die Tür neben dem Rolltor gehen
- nach rechts gehen
- dort stehen umgekippte Waggon
- **die Deichsel benutzen, dann fallen die Waggon vom Gleis**
- **dann am Gleis weiter gehen bis zum letzten Wagen**
- den Wagen ansehen
- an dem Wagen ist eine Seilwinde dran
- auf dem Wagen sitzt ein defekter Automat
- **den defekten Automat vom Wagen ziehen**
- Kate braucht einen funktionierenden Automaten
- **den Automaten ansehen**
- er hat einen Schlüssel in der Hand
- **den Schlüssel nehmen und wieder in die Werkstatt gehen**
- **mit dem Schlüssel das Kästchen mit dem Wappen öffnen**
- **dann zwei Schraubenschlüssel nehmen**
- die Werkstatt vorn verlassen

## Vergnügungspark:

- Kurk kommt und will Kate etwas zeigen
- das Tor (Kamerasymbol) ansehen
- diesen Weg können sie nicht gehen
- auf der linken Seite gibt es eine große Tür
- die Tür öffnen
- dahinter ist aber nur Schutt
- den Raum verlassen
- **nach links gehen zu den Raketen**
- **dort liegt bei einer Bank ein Metallkolben**
- **den Metallkolben nehmen**
- **zum Kettenkarussell gehen und dann rechts eine Treppe nach oben**
- **auf dem Boden liegt eine zerknitterte Notiz**

- **die Notiz nehmen und lesen**
- wieder nach unten gehen
- zur Treppe gehen wo der Automat ist (der auf der Bank sitzt)

## **Strand:**

- **den Automaten ansehen**
- **die Klappe ansehen und mit dem Schraubenschlüssel öffnen**
- **die Klappe öffnen**
- **das Herz herausnehmen**
- **das Herz von Oskar einsetzen**
- **dann die beiden Klappen am Herzen öffnen und jeweils die Schläuche rechts und links bei den Klappen einsetzen (mit gedrückter Maustaste an die richtige Stelle ziehen)**
- **dann das Herz ansehen**
- **den Schraubenschlüssel mit dem Herz benutzen und im Uhrzeigersinn drehen**
- **die Klappe öffnen**
- nun braucht Kate noch einen Aktivierungsschlüssel für den Automaten
- die Ansicht vom Automaten verlassen
- die Treppe nach oben gehen und durch das Tor gehen

## **Vergnügungspark:**

- dann die Treppe auf der rechten Seite nach oben gehen (wo die Notiz lag)
- **auf der Achterbahn steht ein Wagen**
- **in den Wagen steigen**
- **erst die Kurbel links drehen und dann den Hebel rechts ziehen**
- der Wagen fährt eine Runde und Kate sieht das es unterwegs einen Ausstiegspunkt gibt
- **im Wagen liegt ein Metallkolben (auf dem Nachbarsitz)**
- **den Metallkolben nehmen**
- im Wagen die Anzeige ansehen
- die Kurbel links drehen, damit der Wagen aufgezogen ist
- **dann einen Metallkolben bei 25 und einen bei 15 einstecken**
- **und dann wieder mit dem Wagen fahren (Hebel rechts nach unten ziehen) und wenn er anhält, dann den Metallkolben bei 25 rausnehmen und Kate landet an der richtigen Stelle**
- links aussteigen

## **Bahnhof:**

- **durch die Luke nach unten und dann die Treppe nach unten**
- nach rechts gehen
- die Karte an der Wand ansehen
- weiter nach rechts gehen

- auf dem Boden steht ein Koffer mit Blumen und einem Foto drin
- **den Koffer ansehen**
- **in den Waggon gehen**
- da kommt eine Frau
- **Kate sagt „Verzeihung“ und dann stellt sie sich vor**
- **die Frau heißt Katharina und sie ist Oberfeldweibel**
- Katharina hat einen Schlüssel mit dem sie einen Automatenhund aufgezogen hat
- **nach dem Schlüssel fragen**
- **Katharina will Kate den Schlüssel nicht geben**
- **Kate sagt „Hübsch hier..“**
- **Errungenschaft: Ich bin Legende“**
- **nach dem Gespräch bekommt Kate doch den Schlüssel**
- zurück gehen zur Treppe und dann über die Leiter nach oben zur Achterbahn
- in den Wagen steigen
- **den Metallkolben rausnehmen und Kate kommt wieder am Ausgangspunkt an**

### Vergnügungspark:

- Kurk und die Schamanin sind hier
- Kate ignoriert was die Schamanin gesagt hat und erzählt Kurk das sie durch den Tunnel bei der Bahn gehen
- die Treppe nach unten gehen und durch das Tor
- zum Automaten gehen

### Strand:

- **den Automaten ansehen**
- **die Klappe öffnen**
- das Herz ansehen
- **den Schlüssel mit dem Herz benutzen und den Schlüssel drehen**
- Oskar erwacht
- **Errungenschaft: XZ2000 2.0**
- Oskar braucht unbedingt Kleidung
- zur Achterbahn gehen

### Vergnügungspark:

- **mit dem Wagen wieder zum Bahnhof fahren**
- also die Kurbel drehen und die beiden Metallkolben bei 15 und 25 einstecken und den Hebel nach unten ziehen
- wenn der Wagen steht, den Metallkolben bei 25 wegnehmen
- am Ziel aussteigen und durch die Luke gehen



## Bahnhof:

- zum Waggon gehen
- **in den Waggon gehen**
- hier sitzen zwei Youkol bei Katharina und hören Radio
- **Kate schickt sie fort zum Arbeiten**
- **wieder in den Waggon gehen**
- **das Foto ansehen**
- **das Fotobuch nehmen und ansehen und lesen bis zur letzten Seite**
- den Schrank, das Radio und die Pokale ansehen
- **mit Katharina sprechen und ihr den Schlüssel zurückgeben**
- **dann nach Sachen fragen**
- **Kate bekommt den Schlüssel für den Schrank**
- zum Schrank gehen
- den Schrank ansehen
- **den Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzen und den Schlüssel drehen**
- **Oskar kommt und er sucht sich selber Sachen aus, die er anzieht**
- er sagt sie treffen sich bei den Gleisen am Strand
- Kate geht zur Achterbahn und steigt in den Wagen
- den Metallkolben entfernen
- am Ziel aussteigen und die Treppe nach unten gehen

## Werkstatt:

- dann nach links gehen und durch die Werkstatt
- durch die Werkstatt gehen und zu den Gleisen gehen wo der Wagen steht
- Oskar sitzt schon im Wagen
- **mit Oskar sprechen**
- Kate soll das Schiff am Wagen festmachen
- **Errungenschaft: Kurzschluss**
- zum Schiff gehen
- **das Seil ansehen**
- **mit den zwei Youkol sprechen**
- sie bringen das Seil am Wagen an
- **mit Oskar sprechen**
- **er soll vorfahren**
- Oskar fährt ein Stück und dann ruft Kate „Halt“
- Kate soll das Seil lockern
- **Seil ansehen**
- **Schraubenschlüssel mit Kurbel benutzen**
- **Schraubenschlüssel drehen**
- **Kurbel drehen**
- das Seil ist locker
- mit Oskar sprechen
- er soll vorfahren

- zum Riesenrad gehen

## **Riesenrad:**

- zu Oskar gehen und das Seil ansehen
- dann die beiden Youkol fragen ob sie das Seil am Riesenrad anbringen können
- das Seil ist nun am Riesenrad
- die Leiter nach oben klettern
- rechts den Mechanismus ansehen
- das Zahnrad hier einsetzen und den Hebel betätigen
- den roten Knopf auf der linken Seite betätigen
- das Schiff wird an Land gezogen
- das Riesenrad fällt zusammen
- **Errungenschaft: Der Herr der Strauße**
- die Leiter nach unten gehen
- zur Werkstatt gehen und von dort dann zum Strand gehen
- zum Schiff gehen
- die Youkol stehen vor dem Schiff
- die Schamanin und Oskar kommen auch
- Kate sagt „Danke“
- jetzt müssen noch die Strauße aus dem Schiff
- nach rechts gehen zum Schiff
- dort die Ladeluke ansehen
- den Hebel betätigen
- die Strauße kommen aus dem Schiff
- dann gehen alle in die Tunnel

## **Tunnel**

- die Strauße laufen los
- doch dann stoppen sie plötzlich
- Kate soll nachsehen was los ist
- den Tunnel weiter nach vorn gehen
- da gibt es Fledermäuse
- Kate muss die Fledermäuse verscheuchen, sonst gehen die Strauße nicht weiter
- mit Kurk sprechen
- zu den Straußen gehen beim linken Gleis
- an einem Strauß hängt ein Tuch
- das Youkol Tuch nehmen
- auf dem rechten Bahnsteig ist der Schmied
- mit dem Schmied sprechen
- in den Gang auf der Seite gehen wo der Schmied steht und nach unten gehen

- nach links gehen
- **den Seetang nehmen**
- **dann nach rechts gehen**
- das Wasser ansehen (Kamerasymbol)
- weiter nach rechts gehen
- dort ist ein Youkol
- **mit ihm sprechen und Kate bekommt eine Wurzel geschenkt**
- wieder zurück gehen und die Treppe nach oben gehen
- auf der linken Seite der Gleise nach oben klettern
- dann die Treppe nach oben gehen
- hier ist alles abgesperrt
- wieder nach unten gehen
- auf die andere Seite vom Bahnsteig gehen und wieder zurück zum Schmied
- der Schmied ist jetzt weg
- **den Tisch ansehen**
- **die Flasche und das Feuerzeug nehmen**
- **die Halterung auf dem Tisch ansehen**
- **die Wurzel mit der Halterung benutzen**
- **das Tuch mit der Wurzel benutzen**
- **die Flasche mit dem Tuch benutzen**
- **das Feuerzeug mit dem Tuch benutzen**
- **Kate hat nun eine Fackel**
- in den Tunnel gehen
- die Fledermäuse erschrecken und wollen wegfliegen, aber der Ausgang ist versperrt
- **vom Bahnsteig aus kann sich Kate die Gitter an der Decke ansehen**
- zum linken Bahnsteig gehen
- die Treppe nach oben gehen
- hier steht Oskar
- **mit Oskar sprechen**
- er bietet seine Hilfe an
- Oskar geht in die Schleuse (**Errungenschaft: Ich ist ein anderer**)
- man steuert jetzt Oskar
- wenn Oskar 3x den roten Knopf drückt (ohne seine Aufgabe erfüllt zu haben), dann gibt es die **Errungenschaft: Ironisch oder ?**
- die Treppe nach oben gehen und durch die Tür gehen
- **zum Feuerwehrauto gehen**
- **ins Feuerwehrauto steigen**
- **das Handschuhfach öffnen**
- alle Gegenstände zur Seite schieben bis Oskar den Schlüssel findet
- **den Schlüssel nehmen**
- **den Schlüssel mit dem Zündschloss benutzen**
- **den Schlüssel drehen**
- **dann den Hebel benutzen**
- Oskar fährt das Feuerwehrauto bis zum Gebäude mit den Gittern auf dem Dach
- **das Fahrzeug verlassen und auf der Rückseite vom Fahrzeug ganz nach oben klettern**
- **die Bedienung für die Feuerwehrleiter benutzen**

- mit dem oberen Rad die Leiter zum Dach drehen
- mit dem anderen Rad die Leiter kippen bis sie beim Dach ist
- mit dem Hebel die Leiter auf das Dach legen
- auf der Leiter nach oben zum Dach klettern
- das Gitter ansehen
- es ist verschweißt
- wieder nach unten klettern und das Fahrzeug verlassen
- die Straße hinter dem Feuerwehrauto nach oben gehen bis fast zum Ende
- auf der rechten Seite ist die Bank (dort wurde eingebrochen)
- in die Bank gehen
- ganz hinten im Raum liegt ein Bolzenschneider
- den Bolzenschneider nehmen und zum Feuerwehrauto gehen
- die Leiter nach oben auf das Dach klettern
- das Gitter ansehen
- den Bolzenschneider mit dem Gitter benutzen
- der Fluchtweg ist nun offen
- nach unten klettern
- am Feuerwehrauto sind nun zwei Hunde
- die Wasserspritze ansehen
- den Splint rausziehen
- am vorderen Teil den Anschluss rausziehen
- dann den Schlauch ansehen
- den Schlauch mit dem Anschluss vorn verbinden
- dann das Rad drehen und die Wasserspritze nehmen
- das Wasser verjagt die Hunde
- das Feuerwehrauto verlassen und zur Station gehen
- in die Schleuse gehen
- die Dekontamination wird abgebrochen wegen zu wenig Jod
- Kate sagt das sie Oskar helfen wird
- den Seetang mit der Klappe benutzen und die Klappe schließen
- jetzt geht es weiter
- Kate und Oskar gehen zu den Gleisen
- zum Tisch vom Schmied gehen und das Feuerzeug nehmen
- Kate entzündet wieder ihre Fackel und sie vertreibt die Fledermäuse
- Zwischensequenz
- die Strauße gehen weiter
- dann sagt Kurk das sie ein Nachtlager aufschlagen
- Kate bekommt eine Jurte und bedankt sich

## Olympia

- nach rechts gehen

- da kommt ein Youkol und bietet Kate eine Jurte an
- am Zaun entlang gehen
- hinter dem Zaun sind Strauße
- am Ende ist vor dem Zaun ein Strauß
- **den Strauß streicheln (Errungenschaft: Zeit der Zärtlichkeiten)**
- zum Lagerfeuer gehen
- **dort mit Kurk sprechen**
- Kate muss den Tempel finden
- **nach links gehen und durch das offene Tor gehen**
- **die Rolltreppe benutzen**
- **nach links gehen und den Gang entlang gehen**
- beim Gang gibt es links eine Tür
- durch die Tür gehen
- hier sind viele Pokale
- **die Pokale ansehen**
- den Raum wieder verlassen
- **dann den Gang weiter gehen und die nächste Rolltreppe benutzen**
- **auf dem Treppenabsatz liegt Werkzeug**
- **außerdem steht dort ein Stuhl**
- **den Stuhl ansehen**
- **die Klappe vom Stuhl öffnen**
- dahinter sind Rollen mit Symbolen
- die Ansicht verlassen
- die Treppe nach unten gehen
- **durch das Tor gehen und dann nach links**
- den Weg nach oben gehen, wo die zwei Youkol stehen
- dem Weg folgen
- hier stehen überall Kerzen
- die Grabsteine mit dem Kamerasymbol ansehen
- **zur Hütte gehen**
- **Kate klopft an der Hütte und geht dann hinein**
- eine Frau kommt in die Hütte
- **mit der Frau sprechen**
- **Kate fragt nach dem Tempel**
- sie sagt das die Youkol ihr Volk sind
- die Frau heißt Dunjascha und sie erzählt ihre Geschichte
- **Kate bekommt das Tagebuch und verlässt die Hütte**
- **das Tagebuch ansehen und lesen**
- die Symbole darin ansehen
- **dann in die Höhle links gehen**
- **dort liegt eine Linse**
- **die Linse nehmen**
- **dann den Weg zurück gehen**
- **zum Lagerfeuer gehen und mit Kurk sprechen**
- er übersetzt das Buch
- **im Inventar das Buch noch einmal ansehen und lesen**

- wieder zur Rolltreppe gehen
- **dann zum Raum mit den Pokalen gehen**
- die Pokale ansehen
- **da ist auch eine Linse**
- **das Tuch benutzen und Kate schlägt die Scheibe ein**
- **die Linse nehmen**
- dann den Raum verlassen und die Rolltreppe nach unten
- zu dem Stuhl gehen
- **den Stuhl ansehen**
- **jetzt die Symbole in der richtigen Reihenfolge einstellen: Opfer (2x nach unten drehen), Schmerz (2x nach unten drehen), Tod (1x nach unten drehen), Opfer (1x nach unten drehen), Trauer (steht schon richtig) und Wahnsinn (4x nach unten drehen)**
- **der Stuhl öffnet sich (Sitz nach oben ziehen)**
- **die dritte Linse nehmen**
- zum Lagerfeuer gehen
- dann vom Lagerfeuer aus nach links gehen und immer links am Gebäude entlang
- etwas weiter kommt dann ein Abzweig nach links
- dort steht ein Gebäude
- in das Gebäude gehen
- **es ist eine Schwimmhalle**
- **am Beckenrand entlang gehen bis zu einer Leiter**
- **in das Becken steigen**
- an einer Seite ist an der Wand eine Tür mit bunten Steinen
- die Wand ansehen
- auf dem Boden gibt es Vertiefungen
- über die Leiter wieder nach oben gehen
- **die Treppe zum Sprungturm nach oben gehen**
- **vorn am Sprungbrett sind drei Vertiefungen**
- **die Linsen einsetzen (blau, grün, rot) (von links nach rechts)**
- es folgt eine Zwischensequenz
- nun müssen die Spiegel so gestellt werden das die bunten Steine an der Wand von genau der richtigen Farbe getroffen werden
- also auf den roten Stein muss der rote Lichtstrahl und auf die beiden grünen Steine müssen grüne Lichtstrahlen und auf die vier blauen Steine müssen blaue Lichtstrahlen
- schafft man es in weniger als 20 Zügen dann gibt es die Errungenschaft: **Jäger des verlorenen Tempel**
- in die Nahansicht vom Schwimmbecken gehen

#### **Roter Strahl:**

- den Strahl vom ersten Spiegel nach rechts schicken
- den Strahl vom letzten Spiegel zur Mitte der Tür schicken, wo der rote Stein ist

#### **Grüner Strahl:**

- den Strahl vom ersten Spiegel nach links schicken

- den Strahl vom zweiten Spiegel ignorieren
- den rechten Strahl vom dritten Spiegel zum oberen Beckenrand rechts neben den roten Strahl schicken (hier den Spiegel nur über das Benutzen Symbol mit gedrückter Maustaste drehen)
- den letzten grünen Strahl links auf die Tür schicken und zwar links vom roten Lichtstrahl
- den letzten grünen Strahl rechts auf die Tür schicken und zwar rechts vom roten Lichtstrahl

### **Blauer Strahl:**

- den Strahl vom ersten Spiegel in die Mitte des Beckens schicken
- den Spiegel in der Mitte des Beckens drehen (mit gedrückter Maustaste), so das ein Strahl links vom grünen Spiegel unten am Beckenrand auftrifft und der andere Strahl oben am Beckenrand in der Nähe der Tür
- ein weiterer Spiegel muss mit gedrückter Maustaste gedreht werden und das so das die beiden Strahlen auf die beiden blauen Steine links und rechts oben bei der Tür treffen
- den blauen Spiegel gegenüber der Tür drehen bis der Strahl auf die hohe rote Säule und einen darunter liegenden Spiegel trifft
- den Spiegel vor der roten Säule drehen bis die Strahlen jeweils rechts und links einen Spiegel treffen
- den Spiegel am Beckenrand unten drehen bis der Strahl den blauen Stein links unten an der Tür trifft
- den Spiegel am Beckenrand oben drehen bis der Strahl den blauen Stein rechts unten an der Tür trifft
- die Tempeltür öffnet sich
- **die Leiter ins Becken benutzen**
- **dann zur Tempeltür gehen**
- **Errungenschaft: Oh Geister seid ihr da**
- es folgt eine Zwischensequenz

## **Balatöm**

- die Strauße kommen an eine Brücke
- die Brücke hat zwei Teile, die nach unten zeigen und so keine ganze Brücke darstellen
- Kate geht zur Brücke und sieht sie sich an
- **dann nach rechts zum Gebäude gehen**
- **am Fenster hängt ein Zettel „Bin gleich wieder da“**
- **die Tür ist verschlossen**
- **um das Gebäude gehen**
- **die Tür ganz hinten ist auch verschlossen**
- **die Leiter nach unten gehen**
- **nach rechts gehen und in den Gang gehen**
- **den roten Knopf drücken**
- **es kommt ein Wagen der Seilbahn angefahren**
- **in den Wagen sehen**

- er ist leer
- **die nächste Leiter nach unten gehen**
- **dort ist ein Hebel**
- **den Hebel betätigen**
- der hintere Teil der Brücke wird angehoben und steht nun gerade
- **beide Leitern nach oben gehen**
- **zu den Straußen gehen**
- **in Kates Unterkunft gehen**
- **dort die Kiste ansehen**
- da sind die Sachen von Kate drin
- **das Feuerzeug und das Messer nehmen**
- **dann wieder zur Brücke gehen**
- rechts neben dem Gebäude gibt es eine Art Ofen mit vier Rohren
- die unteren Rohre alle ansehen (öffnen)
- **zwei gelbe und ein blaues Kunstharz nehmen**
- die Schubladen alle ansehen
- sie sind leer
- die Tür unten öffnen
- **einen Holzsech und drei Trichter nehmen**
- **das rote Kunstharz nehmen und den ganzen blauen Kunstharz nehmen**
- die Rohre ganz oben ansehen
- in einem Rohr ist ein Trichter
- **den Trichter nehmen**
- **ganz in der Nähe steht Kurk**
- **mit Kurk sprechen**
- er sagt das sie über die heilige Brücke müssen, aber die ist kaputt
- über die neue Brücke können sie nur mit der Genehmigung des Youkol Wächter, der auf der anderen Seite in der Hütte lebt
- **zum Gebäude gehen**
- an der Tür hinter dem Gebäude durch das Fenster sehen
- ein Wachmann ist jetzt anwesend
- nach vorn gehen zum Fenster
- **mit dem Wachmann sprechen**
- er will den Youkol helfen
- Kate soll die hintere Brücke in Stellung bringen
- das hat sie schon getan (**Errungenschaft: erlaubt ist was gefällt**)
- der Wachmann sagt das Kate über die Brücke darf
- zum Rand der Brücke gehen
- **wenn Kate an der Brücke steht gibt sie ein Zeichen**
- dann kann sie über den ersten Teil der Brücke gehen
- steht Kate beim letzten Teil der Brücke, dann wird der Wachmann die Brücke in Betrieb nehmen
- **über die Brücke gehen**
- **in die Jurte gehen**
- **mit dem Wächter sprechen**
- Kate muss ein Geschenk machen (Wodka) und sie muss Rauchzeichen geben
- **die Jurte verlassen und wieder über die Brücke gehen**



- Kate ist fast über die Brücke gegangen, da sieht sie wie der Wachmann mit dem Motorrad verschwindet
- jetzt fehlt jemand der die Brücke bedient
- **zu dem Platz gehen wo das Motorrad stand**
- dort liegt ein Ziegelstein
- **den Ziegelstein nehmen**
- **um das Gebäude gehen und zur Tür hinten**
- die Tür ansehen
- **den Ziegelstein mit dem Fenster von der Tür benutzen**
- **dann die Tür öffnen**
- **in das Gebäude gehen**
- **den Wodka aus dem Korb nehmen und den Papierstapel nehmen**
- das Gebäude verlassen
- **zum Wagen der Seilbahn gehen**
- **den Wodka in den Wagen legen und dann in den Gang gehen und den roten Knopf drücken**
- **der Wächter bekommt den Wodka und schickt den Wagen zurück**
- **in den Wagen sehen und den Beutel mit Sägespänen nehmen**
- **zu den Straußen gehen**
- **zur Schamanin gehen**
- **mit der Schamanin sprechen**
- **in die Kiste sehen**
- **dort den Stab der Schamanin nehmen**
- **wieder zum Gebäude gehen**
- zum Ofen gehen
- **in der Nähe vom Ofen ist ein Baumstamm**
- den näher ansehen
- **das blaue ganze Kunstharz darauf legen**
- **dann das Messer benutzen**
- Kate nimmt das Viertel blaue Kunstharz
- zum Ofen gehen
- **den Ofen ansehen und den Stab in der Mitte ablegen** (die Farben und Symbole auf dem Stab ansehen)
- **alle vier Schubladen öffnen und mit Sägespänen füllen und die Schubladen wieder schließen**
- **bei allen vier Rohren unten die Griffe so stellen das sie senkrecht stehen**
- **dann das Rohr links unten am Ofen ansehen**
- **dort auch den Griff senkrecht stellen**
- **dann den Schrank unten am Ofen öffnen**
- **den Holzscheit in der Mitte ablegen**
- **dann den Papierstapel mit dem Holz benutzen**
- **dann das Feuerzeug benutzen**
- **den Schrank unten schließen**
- jetzt geht es mit den vier Rohren oben weiter
- dort müssen die richtigen Trichter eingesetzt werden
- **von vorn gesehen ist die Reihenfolge von links nach rechts: Trichter 1, Trichter 2, Trichter 3 und Trichter 4**

- **alle Trichter einsetzen und die Rohre schließen**
- jetzt müssen bei den vier Rohren unten die Kunstharze richtig eingesetzt werden
- die Rohre von links nach rechts mit 1-4 nummerieren
- **Rohr 1: rotes Harz auf das Gitter unten rechts legen und Rohr schließen**
- **Rohr 2: blaues Harz auf Gitter unten rechts legen und Rohr schließen**
- **Rohr 3: blaues Harz auf Gitter unten links legen und Rohr schließen**
- **Rohr 4: gelbes Harz auf Gitter unten links legen, dann das Gitter mit dem Hebel nach oben schieben und den Hebel ganz unten drehen bis der Hebel vorn steht, dann das Gitter mit dem Hebel wieder nach unten senken und das Rohr schließen**
- wenn jetzt alles richtig war sieht man aus den vier Rohren ganz oben die Symbole in verschiedenen Farben dampfen
- **Errungenschaft: Mobile Kommunikation**
- Kurk und Oskar kommen zu Kate
- **Oskar will die Brücke steuern**
- **die Soldaten kommen schon**
- leider wird Oskar von den Soldaten überwältigt
- **Kate wird auch festgenommen, aber sie kann noch die Brücke steuern**
- die Youkol sind in Sicherheit
- **Errungenschaft: Was zählt ist nicht das Ziel**

**ENDE!!!**

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 15.06.2020

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

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