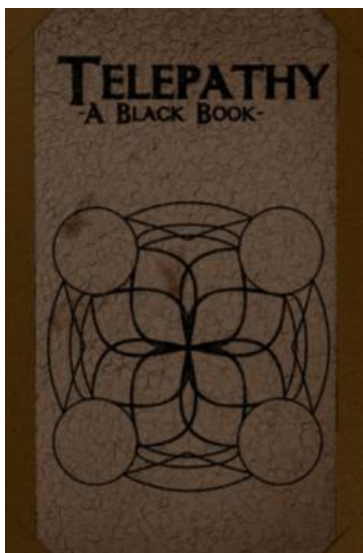




Lösungshilfe zum Freeware-Spiel by **Locke** für <http://www.gamepad.de>

Wir wachen in einem fremden kreisförmigen Zimmer auf.
Wir können uns nicht erinnern, wie wir hierher kamen, oder warum wir hier
sind.



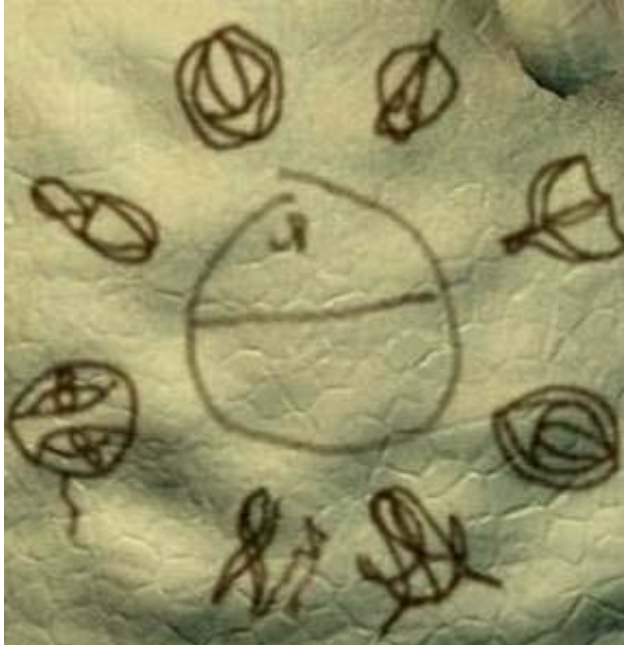
Wir sehen uns in dem Raum um.
Auf dem Tisch liegt ein Spiegel bei dessen
Berührung wir eine Videosequenz zu sehen
bekommen.

Das **Buch** wird gelesen u. eingesteckt.

Nun sehen wir uns weiter um.
Die Tür, oberhalb der Treppe können wir nicht
öffnen.

Die untere Tür können wir zwar öffnen, tappen
aber im Dunklen herum!

Wir sehen uns den Zettel, den wir mitbekommen haben, an.

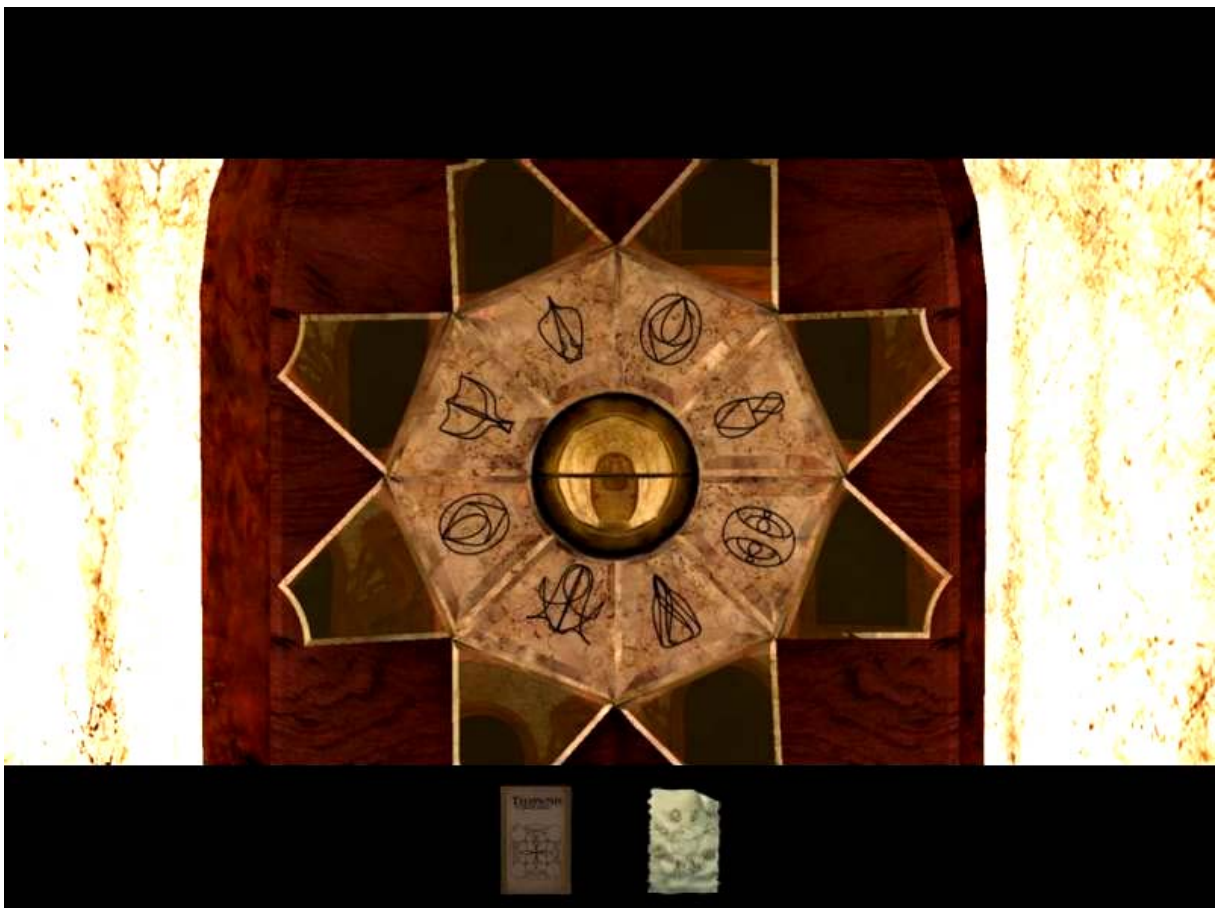


Dann klicken wir auf die untere Hälfte des Fingersymbols.

Nun können wir die Symbole eingeben u. wieder die untere Hälfte des Fingersymbols anklicken.

Jetzt klicken wir die obere Hälfte an, die Tür öffnet sich und wir stehen immer noch im dunklen, warum?

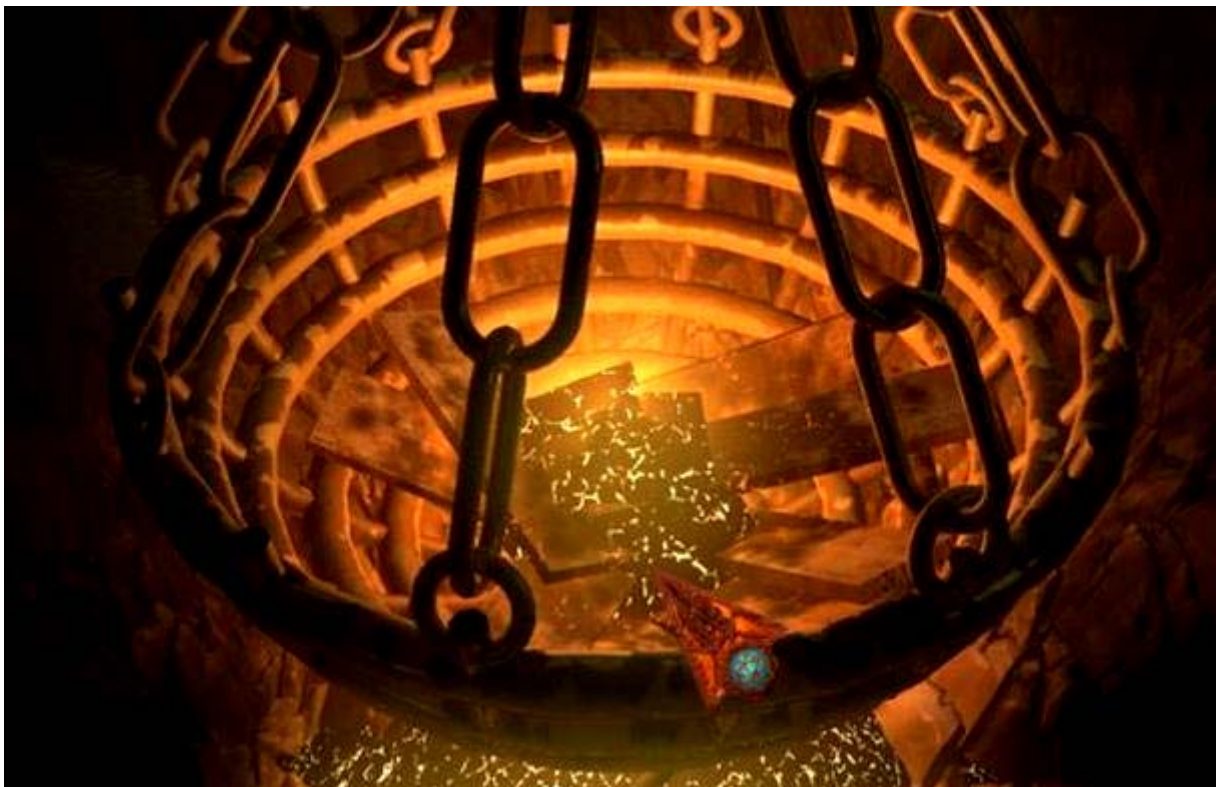
Nun, wir müssen die Symbole spiegeln u. dann wird es hell!



Wir betreten einen recht ungastlichen Raum u. sehen uns gründlich um.



In dem rechten glutroten Korb ist ein **Tagebuch** versteckt!



Um dieses zu finden muss man den Korb pixelweise absuchen!

Nun gehen wir weiter u. betreten den Stollen.
Hier gibt es nichts, außer einer **Spitzhacke**, die wir in einer Schubkarre finden.



**Wir gehen zurück u. nach links durch den roten Vorhang.
Gleich danach geht es links in einen Nebenraum, in dem wir uns umsehen.**





Hier steht ein Frequenzgenerator mit dessen Hilfe wir Metall verformen können.

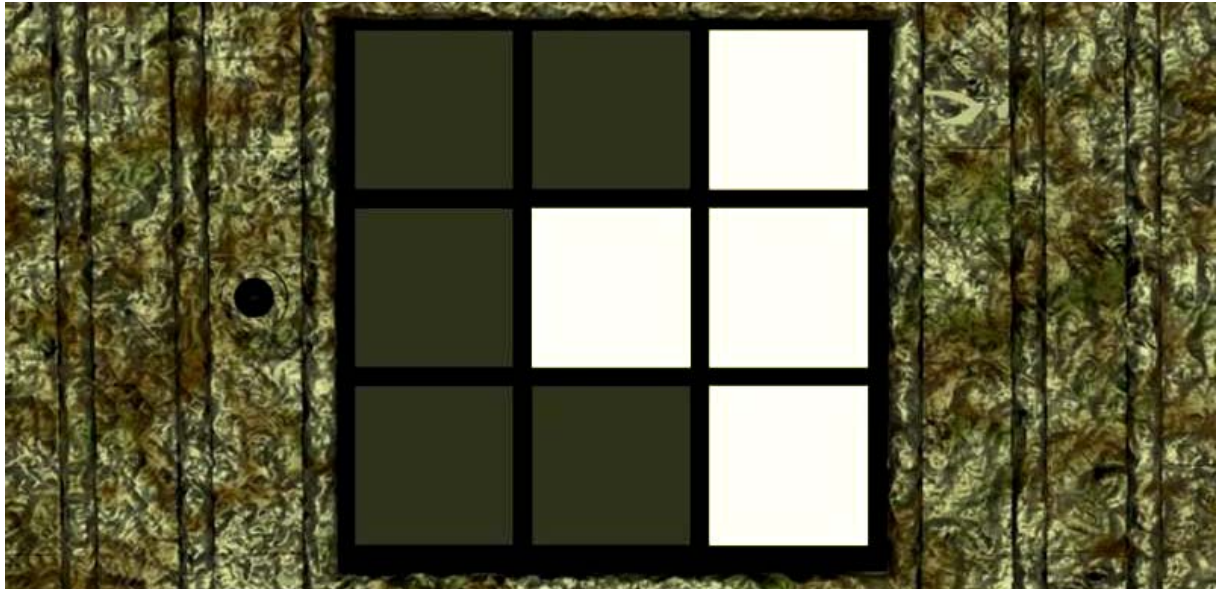
Diesem Gerät entnehmen wir ein **Metallblättchen**.

Hier können wir nichts mehr tun also gehen wir durch den Vorhang u. ins Freie.

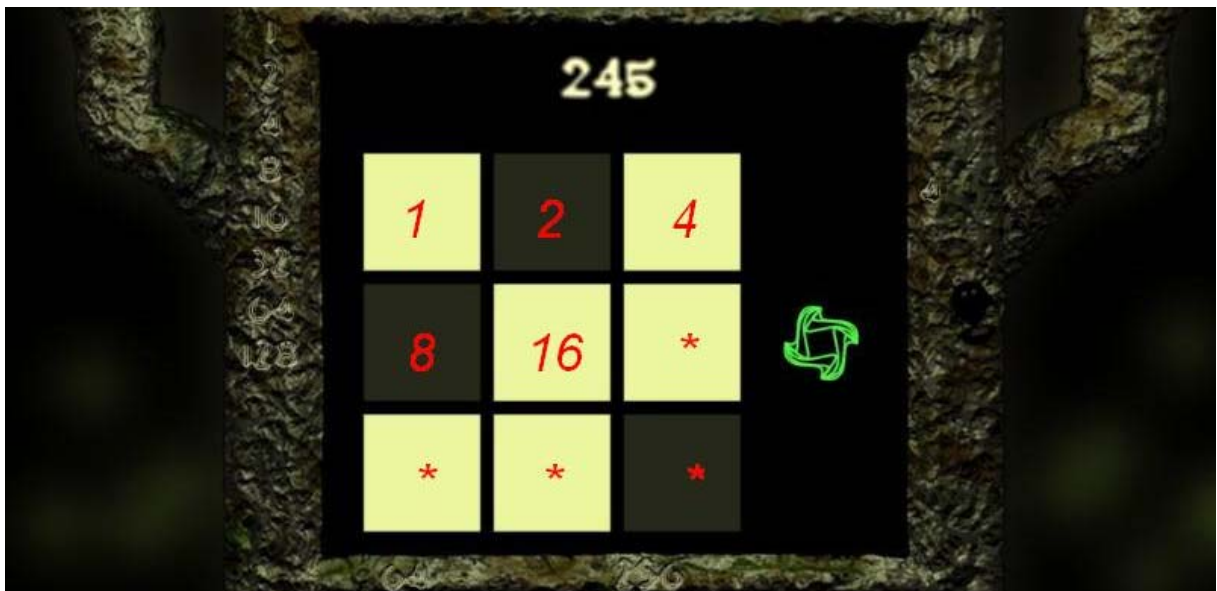


Wir sehen eine große Maschine deren Aufgabe es ist eine Treppe zu drehen. Diese Maschine müssen wir nun aktivieren.

Wir gehen die Treppe hoch u. stehen vor einem neunteiligen Quadrat.



Hier besteht unsere Aufgabe darin, alle Felder weiß zu bekommen.
 Das dürfte kein Problem darstellen, oder?
 Doch es ist ein Problem, da es an jeder Seite der Maschine ein Quadrat gibt und diese alle gekoppelt sind!
 Na denn, viel Spaß!
 Haben wir das geschafft, können wir beim letzten Quadrat einen Hebel betätigen u. unser Treppenkarussell ist aktiviert.
 Wenn wir jetzt eine Örtlichkeit besuchen wollen, müssen wir nur auf das grüne Symbol drücken u. die Treppe kommt.



Nur eine Örtlichkeit ist uns noch nicht zugänglich, da der grüne Rufknopf fehlt.
 Das liegt daran, dass die 245, falsch eingestellt ist.
 Aber auf der linken Seite finden wir einen Hinweis: **1 – 2 – 4 – 8 – 16 usw.**
 Damit dürfte die richtige Einstellung kein Problem sein.

Wir beginnen unseren Rundgang u. rufen die Treppe zu **Haus 328**.
Höflich wie wir nun mal sind, klopfen wir an.
Eine etwas verwirrte Gestalt erzählt uns eine Geschichte.
Danach gehen wir um die Veranda herum.
Wir können durch ein Fernglas schauen u. uns eine Art **Toninstrument** mitnehmen.



Nun verlassen wir die Veranda u. gehen nach links zum Eingang **479**.
Wir rufen wieder die Treppe, gehen nach oben u. betreten eine Halle mit vier Türen.



Wenn wir geradeaus gehen können wir eine Tür öffnen u. in einen grell erleuchteten Raum blicken aber nichts ausrichten.
Wir gehen zurück u. nach links zur nächsten Tür.



Hinter der Tür betreten wir einen Gang an dessen Ende eine Art Bullauge ist.

Wir sehen hinein u. können, ganz verschwommen, ein Gesicht erkennen.

Wir gehen wieder zurück u. nach rechts.

Hier ist die Tür mit einem Vorhangschloss versperrt.



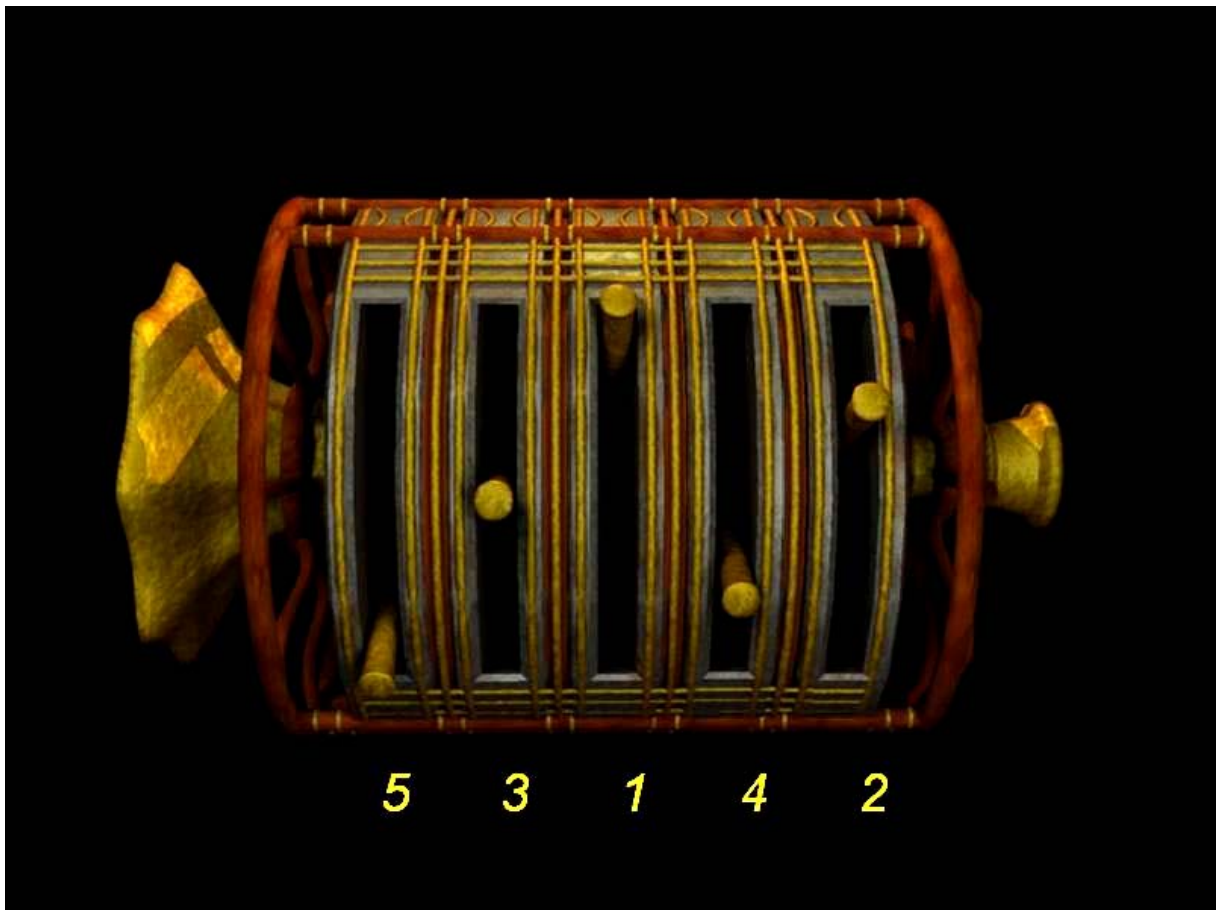
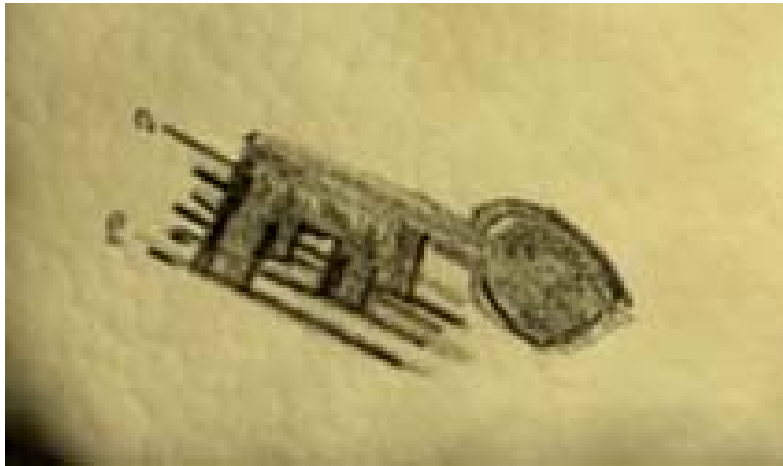
Dieses versuchen wir jetzt zu öffnen.

Dazu legen wir das **Metallblättchen** ins Schloss u. versuchen mit der **Tonmaschine** das Blättchen zum Schwingen zu bringen.

Das misslingt uns leider, da wir die richtige Tonfolge nicht kennen.

Wir nehmen das **Tagebuch** zur Hilfe.

Hier finden wir ein Bild welches uns weiter hilft!



Nachdem wir die Tonmaschine richtig eingestellt haben u. das Schloss offen ist, treten wir ein.

Am Ende sehen wir wieder ein Bullauge u. links davon eine kl. Höhle die wir betreten.



Hier ist ein Stromkabel defekt u. wir hängen unsere **Spitzhacke** daran!
Dann berühren wir den Isolator u. der Stromkreis schließt sich.



Und was nun?

Wir besuchen unseren Bekannten in Haus **328**.

Sichtlich stromgeschädigt öffnet er uns die Tür.

Nach einem längeren Gespräch erhalten wir **2 Reagenzgläser**.

Damit besuchen wir Haus **245** klopfen mit dem **blauen Reagenzglas** an
und sehen, nach einem Gespräch, das

ENDE