



Kapitel 1 - Demo

Lösungshilfe by **Locke**



**Wir suchen den Hauptschalter, betätigen ihn u. eine müde Funzel bemüht sich den Eingangsbereich zu erleuchten.
Nun schauen wir uns gründlich um u. nehmen alles mit was nicht niet- u. nagelfest ist.**

Unser Inventar können wir mit der rechten Maustaste aufrufen u. auch wieder schließen.



Außer einer alten Zeitung, die wir uns anschauen u. wieder hinlegen, finden wir nichts u. gehen in den Flur.



Hier schauen wir uns das Foto an, stecken den **Brief** ein.

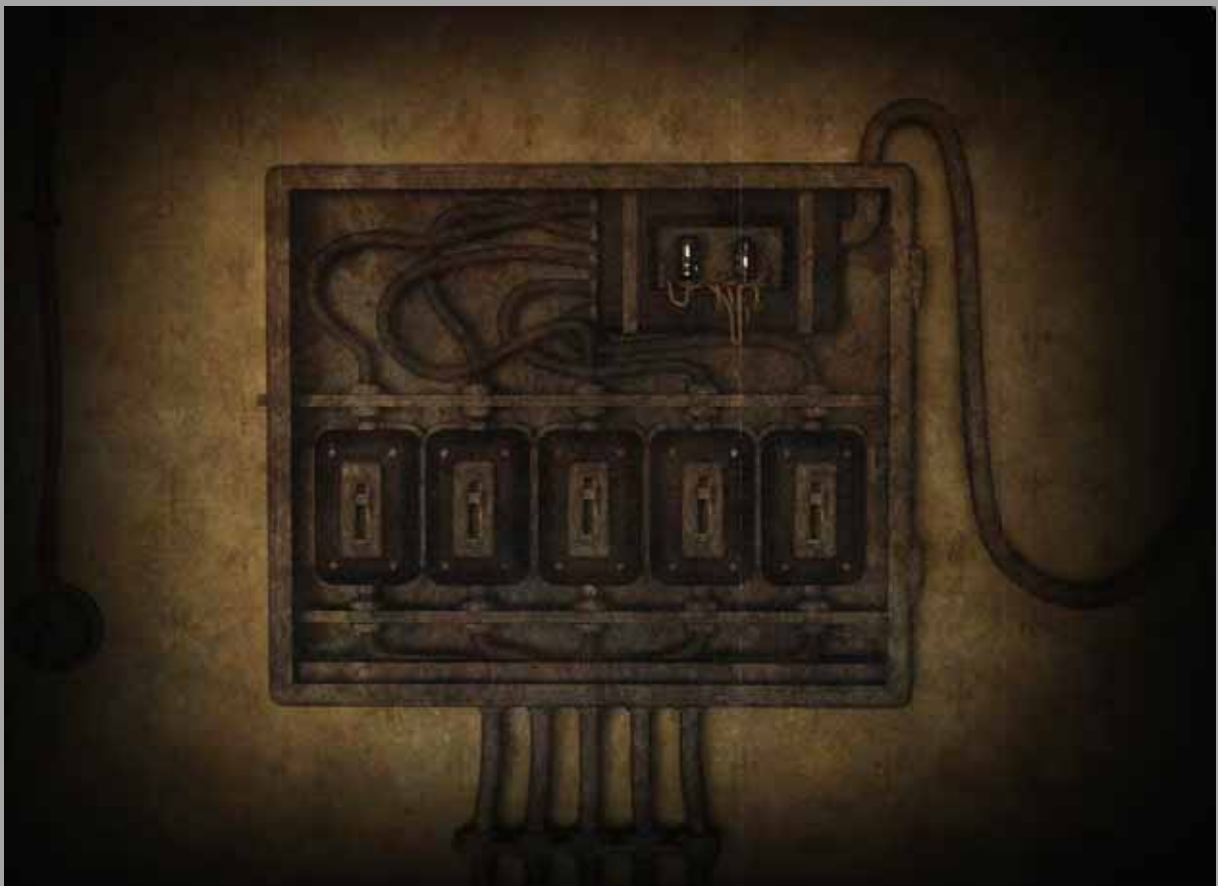


Nun bewundern wir noch die Gemälde, was wir immer machen sollten, u. gehen in den nächsten Raum.





Hier bemerken wir eine geisterhafte Gestalt, welche uns aber nicht von der Erkundung des Raumes abhält.



Die Schalter können wir, da es uns an der nötigen Spannung fehlt, nicht betätigen.



Die Tür der Anlage können wir ebenso wenig öffnen wie den Sicherungshalter.



Hier nehmen wir einen **Brief** u. vom Sofa ein **Buch** mit.



**Die Bücher bleiben liegen, wir haben sie aber auch im Inventar!
Lesen bildet!**

Die Tür können wir, da verschlossen, nicht benutzen also gehen wir durch die Doppeltür ins Arbeitszimmer.



Auch hier schauen wir uns gründlich um.



Wir nehmen die **Sicherung** mit u. widmen uns dem Synthesizer.



Wir schalten ihn an u. filtern, mittels der Schieberegler, alle Störgeräusche heraus.

Das ist einfach, wenn man den Sound etwas lauter stellt u. mit dem zweiten Regler beginnt!



Haben wir alle Regler richtig eingestellt, beginnt die dritte Lampe zu leuchten u. wir merken uns die Einstellung.

25754

Diese Zahl wird sich später als sehr nützlich erweisen!



Nun gehen wir nach hinten u. widmen uns dem Schreibtisch.

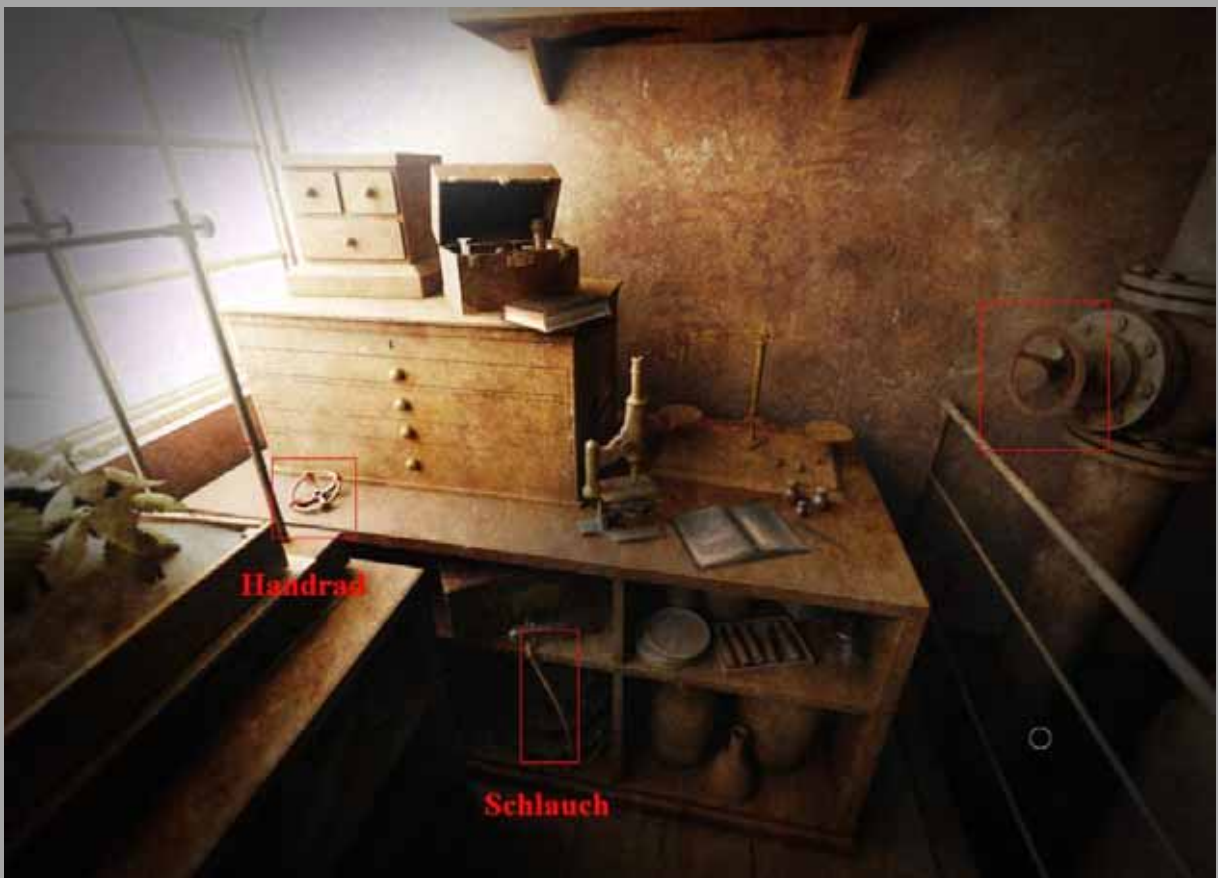


Den, in der Schublade liegenden, **Schlüssel** nehmen wir genauso mit wie das **rote** u. **grüne Buch** vom Schreibtisch. Nun verlassen wir wieder das Arbeitszimmer, gehen nach rechts u. kommen, mit Hilfe des Schlüssels. ins Labor.





Hier finden wir einen **leeren Inhalierer** u. weitere **Schriftstücke**.



Wir nehmen die **Bücher** u. das **Handrad**, drehen rechts das Ventil auf u. gehen in den Keller.
Den Schlauch können wir später abschneiden!



Wir finden noch einige **Schriftstücke**, öffnen die Tür u. sind im Generatorraum.



Hier finden wir ein weiteres **Schriftstück**, nehmen es u. gehen ganz nach hinten.



**Hier steht ein, mit Wasserkraft angetriebener Generator.
Wir installieren das Handrad u. betätigen den Schalter.
Nun müssen wir alle 4 Handräder so einstellen, dass der
Generator die größte Leistung erzielt.
Dabei hilft nur genaues Hinhören!**



CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

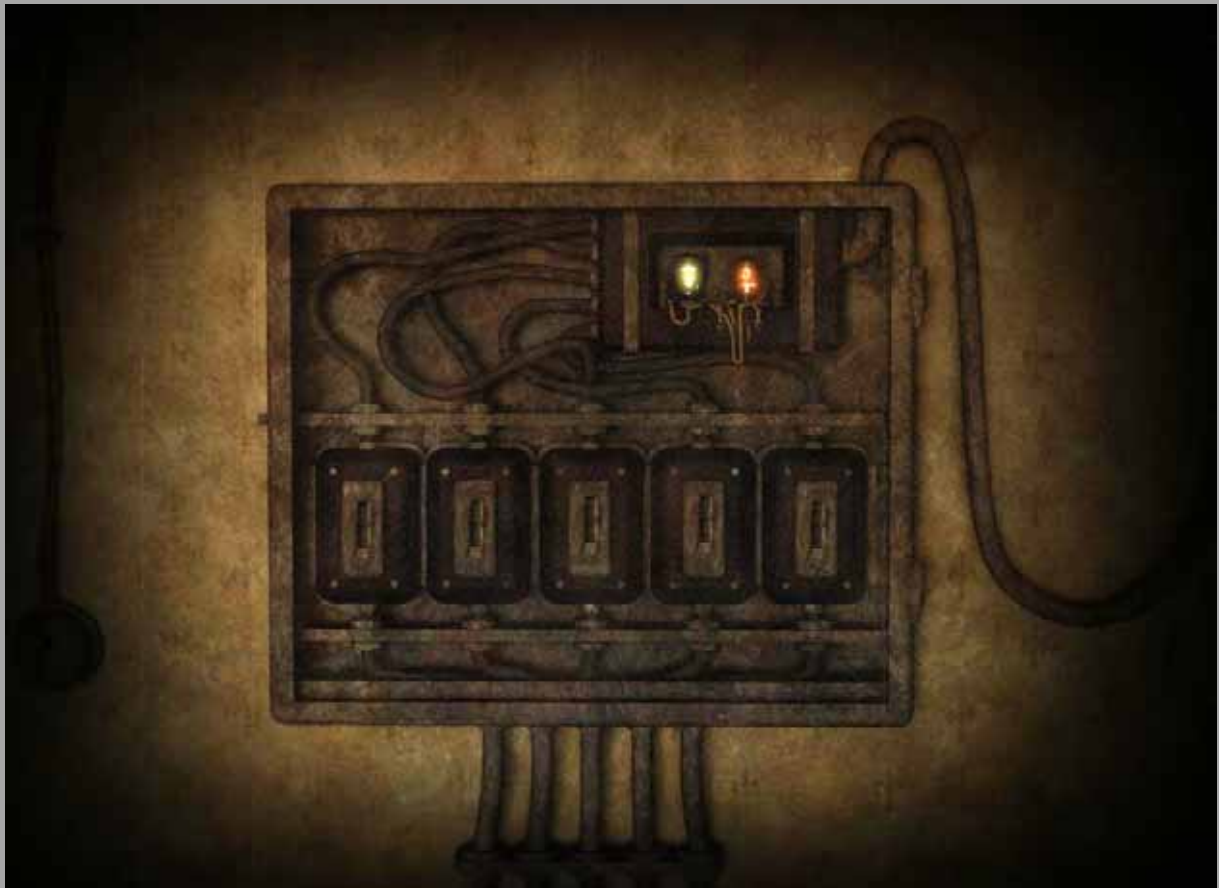


An der gegenüber liegenden Seite finden wir, unterhalb des Gerätes, eine Schublade.

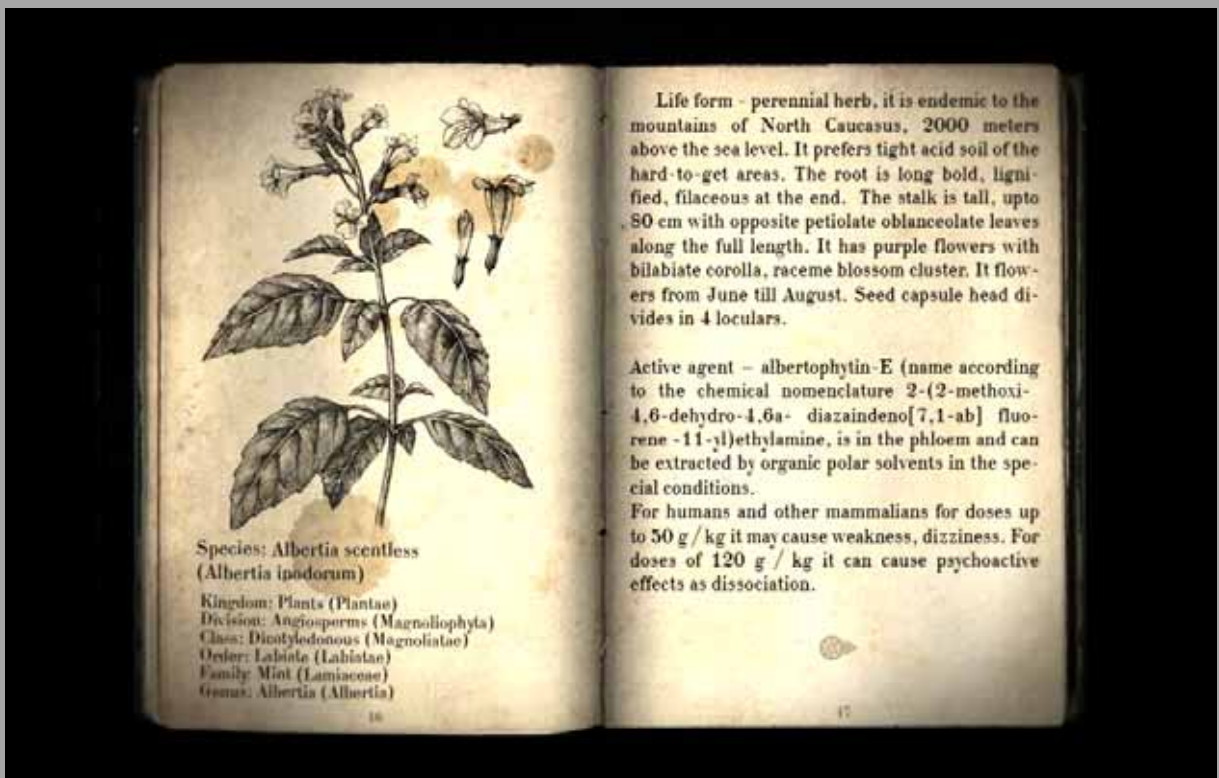
Ihr entnehmen wir weitere **Schriftstücke** u. eine **Schere**.



Nun gehen wir zurück u. kontrollieren den Schaltkasten.



**Hier sollten nun beide Lämpchen leuchten, ansonsten müssen wir die Generatoreinstellung überprüfen!
 Nun legen wir alle Schalter um u. gehen ins Labor.
 Hier schneiden wir den Schlauch ab u. schauen in das Botanikbuch!**





Jetzt erleichtern wir die Pflanze um ein **Blatt** u. gehen zum Labortisch.



Rechts steht eine Kräutermühle.
Wir öffnen die Schublade, legen das Blatt hinein, schließen sie wieder u. betätigen die Kurbel.
Nun können wir ihr ein **Kräuterpulver** entnehmen.



Jetzt wechseln wir den defekten Schlauch aus, stellen den Inhalator auf den Teller u. füllen das Kräuterpulver hinein.
Dazu kommen noch 3 Teile der linken u. 5 Teile der rechten Flüssigkeit!



Nun öffnen wir den Hahn, lassen die Kräuterbrühe in den **Inhalator** fließen, nehmen ihn u. verlassen das Labor.



Wir gehen an die linke Seite der Anlage.



Hier können wir die Sicherung einsetzen, nach vorn gehen u. die Tür öffnen.



Jetzt installieren wir den Inhalator, drehen den roten Hahn auf u. setzen die Atemmaske auf.



Nun stellen wir den Code vom Synthesizer ein u. betätigen den Hebel.



Ende der Demo

Loading...

Kapitel 2