

**Deutsche Lösungshilfe/Komplettlösung zu Penumbra –  
Im Halbschatten - Episode Eins  
Geschrieben von Nina Vogt exklusiv für**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

**Schauen Sie auch mal bei uns im Shop vorbei!**

*Vorab ein paar wichtige Tipps zum Spiel :*

*Das Augen-Symbol immer anklicken - hilft manchmal auch weiter!*

*Im Spiel selbst sind Artefakte versteckt - sehen aus wie Laternen, bitte immer anklicken, Spiel wird an dieser Stelle gespeichert. (Es wird aber auch im Spiel automatisch gespeichert)  
Ducken, sich vorbeischieben, ist nach meiner Erfahrung besser als kämpfen (bei den Hunden!).*

*Achte immer in jedem Raum auf versteckte Goodies (wie. z. B. Leuchtstäbe, Schmerzmittel, Batterien, Dörrfleisch)*

*ANMERKUNG: Dies ist lediglich eine Lösungshilfe - es gibt in den verschiedenen Situationen mehrere Lösungsweg. Das herauszufinden liegt an Euch!*

### **Auf dem Boot:**

Du brauchst die **Taschenlampe**, das **Notizbuch** und einen **Leuchtstab**. Notizbuch auf dem Tisch, Taschenlampe in der Schublade, Leuchtstab im Spind für den Du im Inventar einen Schlüssel hast. Dann kannst Du gehen.

### **Eiswüste:**

Gehe solange bis Du einen **Stein** auf dem Boden findest, hebe ihn auf, gehe weiter bis zu einer Luke im Boden und zerschlage das festgefrorene Drehrad. Du kannst durch Drehen des Rades im Uhrzeigersinn die Luke öffnen (ein Türsymbol erscheint) und weiter geht es in eine Mine.

### **Mine:**

Suche alles genau nach Goodies (Leuchtstäbe, Batterien, ev. Nachrichten, etc.) ab. Nimm die **Eisenstange** und den **Hammer** mit. Ziehe das Metallregal vor dem Loch weg, das mit Holzbrettern vernagelt ist, und zerschlage die Bretter mit dem Hammer. Krieche in die freigewordene Öffnung in das Tunnel hinein. Jetzt siehst Du ein Gitter im Boden und hörst seltsame Geräusche. Rechts von Dir ist ein seltsamer Kasten mit einem Loch in der Mitte. Wende darauf die Eisenstange an, drücke sie im Uhrzeigersinn nach hinten und das Gitter

öffnet sich.

Jetzt geht es tiefer in die Mine. Orientiere Dich jetzt an Hand des Minenplanes, den Du findest. Suche zuerst das Office. Wieder alles nach Goodies (Dörrfleisch, Schmerzmittel, ev. Nachrichten etc.) absuchen. Außerdem findest Du noch eine **Flasche Baxtrin** und in der Schreibtischschublade einen **Schlüssel**. Der Schlüssel passt zu der Truhe, die Du auf der anderen Seite des Raumes am Boden findest. Öffne Sie und nimm das Buch über explosive Stoffe und deren Verwendung mit. Lies Dir alles genau durch und verlasse das Office.

Suche nun den Storage-Room (Achte auf die Hunde!). Im Storage-Room (Lageraum) findest Du ein **leeres Feuerzeug** und Goodies oder Nachrichten. Du bemerkst auch die Zeichnungen in den Regalen und Wänden. Zwei Türen lassen sich noch nicht öffnen. Suche nun, aufgrund einer Wandzeichnung, eine Kiste mit drei Steinen. Schiebe die Kiste zur Seite und eine Falltüre kommt zum Vorschein. Öffne sie und spring hinunter und gehe weiter. Vorsicht vor heißen Dämpfen, die aus Rohren treten!! Erkunde die Gänge und Du kommst zu einer Gittertür mit Vorhängeschloss. Benutze den Hammer und Du findest im Raum dahinter **Gas** für das Feuerzeug und sicher auch Goodies. Befülle das Feuerzeug mit dem Gas - Du brauchst es später. Gehe zurück und nimm die anderen Gegenstände (Goodies, Nachricht ) und die **Leiter** mit. Gehe mit der Leiter zur Falltüre zurück und es läuft eine Sequenz ab. Hänge die Leiter an die Falltüre und klettere hinauf. Etwas Schreckliches muss passiert sein! Die zuvor verschlossenen Türen sind jetzt offen und Du kannst die Räume durchsuchen. Hier befindet sich auch der **Schlüssel** zum Workshop. Verlasse dann den Ort, orientiere Dich wieder am Minenplan und gehe zum Workshop. Öffne die Tür gehe hinein und verbarrikadiere die Tür sofort mit den Fässern. Du verhinderst so für kurze Zeit das Eindringen der Hunde!

Jetzt begib Dich in den hinteren Teil des Workshops. Hier wieder alles absuchen und Du findest eine **Nachricht** (genau durchlesen!) und einen verschütteten Eingang . Du hast jetzt einen Code, den Du bei der Tür mit dem Zahlenschloss (Werkstatt) anwenden musst. Dort findest Du **Baumwolle**, Goodies und weiter hinten im Raum unter einem Steinhaufen versteckt eine **Spitzhacke**. Wieder zurück in den Eingangsbereich der Werkstatt und durch die linke Tür. Dem Korridor entlang kommst Du bei einem Raum mit einem elektrischen Zaun vorbei. Wenn Du weiter gehst, findest Du Goodies, gestapelte Fässer sowie zwei Holzlatten. Ziel ist: Ein Holzfass in den Raum mit dem elektrischen Zaun zu bringen, denn nur so kannst Du den Zaun überwinden. Wenn Du rübergesprungen bist, klicke zweimal auf die Batterie am Boden - das unterbricht die Stromzufuhr. Die Tür zum Sprengstoffraum zerschlage mit der Spitzhacke. Auch hier alles nach Goodies absuchen. Das **Schwarzpulverfass** in der Ecke zerschlägst Du ebenfalls mit der Spitzhacke. Nun im Inventar den Baumwollfaden mit dem Baxtrin kombinieren, auf das Schwarzpulver anwenden und Du erhältst eine **Lunte**. Verlasse nun den Raum und gehe zurück in die Werkstatt und verlasse sie.

Folge nun den Wegweisern in den Bereich der als Explosives gekennzeichnet ist. (Achtung Hunde!) Mit dem **TNT-Fass**, das Du dort findest, begibst Du Dich in den Bereich mit dem verschütteten Höhleneingang. Lege das Fass auf den Eingang, wende die Lunte darauf an, zünde das Ganze an und lauf schnell ein Stück weg. Nach der Explosion kehre schnell zurück und krieche in die Höhle.

## **Neuerer Minentrakt:**

Dort zuerst zum Power-Room (Generator-Raum). Schau Dich um. Du findest heraus, dass der Generator eine Batterie braucht. Du bemerkst auch einen Krater im Boden, der mit Holzbretter abgesichert ist. Zerschlage die Holzbretter und schiebe die große Kiste (mit der Batterie) in den Krater hinunter. Klettere dann die Leiter hinab und hole Dir die **Batterie**. Setze sie ein, gehe zum Generator und betätige den Hebel. Es rührt sich nichts! Du gehst zum

Kontrollpaneel und stellst fest, dass eine Sicherung durchgebrannt ist. Verlasse nun den Generatorraum und finde einen weiteren Raum mit Regalen. Wieder nach Goodies absuchen, den **Besen** mitnehmen und OBEN auf dem Regal die benötigte **Sicherung** finden. Den Raum verlassen und nach einem weiteren Raum (Funkraum) suchen. Hier die **Nachricht** und das **Funkgerät** mitnehmen. Klicke nun auf das Radio auf dem Tisch und Du hörst Pieptöne (Morsezeichen). Schau Dir also die Nachricht mit dem Morse-Alphabet an, um einen vierstelligen Code (**5738**) zu bilden.

Jetzt zurück zum Generatorraum und die Sicherung in den Sicherungskasten einsetzen. Dort findest Du (oder schon gefunden hast) auch eine Anweisung, wie Du den Generator bedienst. Lies sie genau durch und gehe wie folgt vor.

Drehe die Räder in folgender Reihenfolge:

**II (fast unleserlich )**  
**Horizontale Welle**  
**Vertikale Welle**  
**Tropfensymbol**  
**I**

Jetzt müssten die Symbole alle leuchten und Du kannst den Generatorhebel erneut betätigen. Das Licht geht an und Du kannst den Raum verlassen.

Suche nun den Bereich mit der Schranke und dem Gittertor. Dort gibst Du den Morse-Code (**5738**) ein und es öffnet sich das Tor. (Achtung Hund!)

Halte Dich LINKS und nicht nach rechts, wie Red es Dir per Funkanweisung sagt. Schnell durch die Tür und Du kommst in eine Höhle (Excavation). Schau Dich um (Goodies, Nachricht) und Du findest außer dem Loch in der Decke keinen weiteren Ausgang. Schiebe nun die große Munitionskiste zur Steininformation, die aussieht wie ein Altar. Darauf stellst Du noch eine Kiste (Einfallsreichtum ist gefragt!). Nimm nun das größere Stück der zerbrochenen **Leiter**, steige damit auf die Kisten und hänge die Leiter an die Haken an der Decke. So kommst Du dann in die nächste Höhle.

Ab jetzt ist Schnelligkeit gefragt, den die Krabbeltierchen sind schnell und tödlich!!!! Lauf aus dem ersten Tunnel und verschließe mit dem großen Stein den Eingang hinter Dir. Weiter in den linken Tunnel, entzünde das Öl auf dem Boden NACHDEM Du durchgegangen bist und verschließe den Eingang ebenfalls mit einem großen Stein. Du kommst jetzt zu einer Felsspalte, die mit einer Säure gefüllt ist. Gehe daher ein Stück zurück und Du findest einen **Stein**, den Du in die Säure wirfst. Spring drüber und laufe den Tunnel hinunter - berühre dabei nicht die Wände! Zerschlage dann mit der Spitzhacke die Wände vor Dir, bis Du zu einer Steinsäule kommst - zerstör auch diese, lauf schnell nach links und kämpfe Dich auch durch die beiden letzten Wände. Du musst verdammt SCHNELL sein!! GESCHAFFT!

Verlasse die Höhle und Du kommst in weitere Lagerräume, wo Du in einem grünen Kästchen an der Wand einen **Fahrzeugschlüssel** findest. Eventuell auch hier wieder Goodies. Wenn Du Dich umschaust, bemerkst Du überall **Lüftungsgitter** - zerstör sie und Du wirst einen Schacht finden, der zu einem Raum mit einem Kran führt. Links von Dir bemerkst Du , dass giftiger Dampf aus einem Rohr entweicht. Du musst also einen anderen Weg finden, um in den Raum zu kommen.

Also zurück zum Kran. Oben links über dem Regal ist ein **Lüftungsgitter**. Nun musst Du einen Weg mit Hilfe des Krans und der Holzkisten nach oben finden. Dort angekommen, zerstörst Du das Lüftungsgitter und kriechst durch den Schacht in den Nebenraum. So bist Du dem giftigen Dampf ausgewichen! Dort findest Du einen **Benzinkanister** und Goodies. Jetzt

musst Du wieder auf dem gleichen Weg mit Hilfe der **Holzpaletten** zurück!  
Verlasse nun die Räume und suche die Tür, die mit Holzbrettern versperrt ist. Zerschlage die Bretter und gehe durch die Tür.

Begib Dich nun, in dem Du den Hinweisschildern folgst zum Tool-Shed-Room. Hier findest Du eine **Säge** und Goodies. Verlasse den Raum und suche nun die Gittertür, die von innen mit einem Holzbalken verschlossen ist. (Achtung Hund!) Zersäge den Balken, lauf durch die Türe und folge erneut den Hinweisschildern zum Auxiliary-Shaft.

Du findest dort das erdfressende metallene Ungeheuer von dem Red Dir berichtet hat. Verbinde das am Boden liegende Stromkabel mit der Schalttafel und dem Stromkasten. Gehe nun zum Fahrzeug wende im Inventar den Hammer auf den Benzinkanister an und fülle dann das Benzin in den Tank. Gehe zurück zum Schaltpult und stecke den Zündschlüssel hinein - das Fahrzeug springt an. Du kannst es mit Hilfe des Hebels nach vorne bewegen. Durchbrich drei Wände und ein neuer Zugang wird frei. Gehe jetzt zu dem Durchbruch und rechts in die Türe. Vor Dir ist ein Abgrund. Balanciere nun vorsichtig über die Holzbalken, gehe nach rechts und nähere Dich vorsichtig dem großen Tor. Sobald das Bild anfängt zu ruckeln, drehe Dich um, lauf schnell zurück auf die kleine Plattform, dreh Dich erneut um und Du kannst sehen, wie ein Riesenwurm vor Dir im Boden verschwindet.

Jetzt wieder nach vorne in den Raum, wo das Monster eben durchgekommen ist. Auf der linken Seite ist eine Tür, die scheinbar nicht geöffnet werden kann. Gegenüber findest Du einen Eingang. Laufe hindurch und finde einen kleinen Lagerraum, wo an der Wand ein Hebel befestigt ist. ACHTUNG: Die kleinen Krabbeltierchen sind wieder da!! Drücke den Hebel nach oben und Du hörst ein lautes Piepen. Schnell aus dem Raum, denn Du musst, bevor das Piepen zu Ende ist, durch die scheinbar verschlossene Türe hindurchgekommen, da sie sich sonst wieder schließt.

Durch die nächste Tür geht es noch tiefer in die Mine...



## Älterer Minentrakt:

Wirf wieder einen Blick auf den Minenplan und gehe zum Tool-Storage. Nimm dort den **Schraubenzieher** aus dem Regal, ev. Goodies und an der Wand hinter Dir den **Bolzenschneider**. Verlasse den Raum und gehe zu Shaft 13. Dort ein Stück nach vorne gehen, nach rechts drehen und Du kommst in ein Tunnelsystem. Der einzige Tipp hier: Halte Dich, nach dem Du ein Stück nach vorne gegangen bist, nach links. ACHTUNG SPINNEN! Du musst nun einen Weg zu einem Waschraum finden. Während der Suche stürzt der Eingang, von dem Du gekommen bist, ein. Wenn Du den Raum gefunden hast, verschließe das Loch hinter Dir mit der großen Steinplatte, die links vor einem verschütteten Loch lehnt. Dann kannst Du in Ruhe (falls Dir keine Spinne gefolgt ist!) den Raum durchsuchen. Neben Goodies findest Du auf der Bank eine **Notiz** und in einem der Spinde einen Helm unter dem ein **leeres Blatt Papier** liegt, das Du auch mitnimmst. Jetzt musst Du einen Ausgang finden. Gehe zu dem verschütteten Loch und rolle den Felsblock zur Seite und Du kannst den Raum wieder verlassen.

Jetzt folge den Hinweisschildern zur Refinery. Dort angekommen schaust Du Dich um und gehst die Treppen hoch zu einem Pult, denn Du musst mittels der Knöpfe die vier Kolben über dem großen Förderband ganz nach oben bringen (Zufallsprinzip!). Laufe wieder hinunter und spring auf das große Förderband, bücke Dich und Du gelangst auf die andere Seite. Schau Dich

um und stelle fest, dass ein Weiterkommen nur über die Leiter oben möglich ist. Oberhalb der Leiter befindet sich eine Öffnung. Du hast ja zuvor erfahren, dass das kleine Förderband im Eingangsbereich nach oben führt. Vielleicht lässt sich die Leiter mit einem Trick nach unten bringen! Nimm also einen Stein und lege ihn auf das große Förderband, springe drauf, nimm am Ende den Stein wieder auf und lege ihn auf das kleine Förderband. Gehe wieder auf die andere Seite und nach einer Weile fällt der Stein oben auf die Leiter und sie fällt nach unten. ALTERNATIV: Mit Hilfe der Fässer stellst Du Dich genau unter die Leiter und versuchst auf einem Fass stehend die Leiter mit der Spitzhacke herunterzuschlagen. Klettere jetzt hoch und betätige den roten Knopf vor Dir, drehe Dich um und Du siehst, dass sich der Rollbalken über dem kleinen Förderband geöffnet hat. Gehe jetzt weiter und Du stellst fest, dass Du nur weiterkommst, wenn Du den Ventilator stoppen kannst. Klettere also wieder hinunter, nimm ein Fass und wirf es nach oben (Tipp: Das Fass hochnehmen und mit einem Maus-Rechtsklick werfen). Wieder oben, nimmst Du das Fass und blockierst damit den Ventilator (das funktioniert auch, wenn Du den Ersatzmotor aus dem Regal nach oben mitnimmst). Krieche hindurch und Du kommst in einen weiteren Raum. Klettere hinunter und schau Dich um. Du stellst fest, dass der Rollbalken kaputt ist. Du musst an der Seite einen **Ersatzmotor** einsetzen. Also zurück zum anderen Raum, den Motor nehmen und ihn auf das kleine Förderband stellen, das Du zuvor geöffnet hast. Gehe wieder zurück zum Rollbalken, setze den Motor ein und er lässt sich mittels Knopfdruck wieder öffnen. Jetzt geht's auf dem Förderband nach unten. Hier kannst Du beobachten, dass aus den Bodenplatten in einer bestimmten Reihenfolge Dampf ausströmt. Finde nun heraus, wie Du gefahrlos auf die andere Seite kommst.

Nummeriere Dir die Bodenplatten von links unten nach rechts oben durch (das Rohr in der dritten Reihe NICHT mitzählen!) Tritt nun wie folgt auf die Platten:

**1, 5, 6, 2, 3, 7, 10, 9, 13, 14, 15**

Das Timing musst Du selbst herausfinden!

Wenn Du das geschafft hast, ziehe die Fässer zur Seite, zerschlage das Lüftungsgitter und krieche hindurch und Du gelangst zu Shaft 12. Auf den Gleisen vor Dir steht ein Waggon, der mit einer Kette gesichert ist. Wende den Bolzenschneider auf die Kette an und gib den Waggon einen kräftigen Stoß. Er rollt nach unten und durchbricht eine Wand. Lauf hinunter und betrete den nächsten Raum. Hier wieder alles absuchen. Unter anderem findest Du **3 Notizen** (hinter der Leinwand, auf dem Boden und an der Wand hinter dem Seziertisch) und eine **Zeitung** in der Schreibtischschublade. Außerdem bemerkst Du eine verschlossene Tür und erfährst, dass etwas im Schlüsselloch steckt. Nimm die Zeitung und schiebe sie unter die Tür, stoße mit dem Schraubenzieher in das Schlüsselloch und auf der anderen Seite fällt ein Schlüssel auf die Zeitung. Öffne damit die Tür und betätige rechts den Lichtschalter. Überall an den Wänden fällt Dir seltsames Gekritzel auf. Nimm das leere Blatt aus dem Inventar und halte es an die Wand. Du bekommst einen Code für die verschlossene Tür in Section C (**1371**). Außer einer **Notiz** findest Du hier nichts mehr. Gehe dorthin zurück, wo Du den Waggon weggeschoben hast. Ein Stück weiter vorne liegt ein umgestürzter Waggon und blockiert den Ausgang. Ziehe ihn zur Seite und öffne die Tür. Folge den Hinweisschildern zu Section C. Dort angekommen öffnest Du mit dem erhaltenen Code die Tür.

Suche Dir wieder einen Minenplan und finde im unteren Teil den Eingang zum Utuqaq-See. Dort angekommen folge den Weg und Du findest einen Rucksack mit Goodies. Gehe weiter bis zum See. Du musst nun einen Weg auf die andere Seite finden! Schau Dich um und Du siehst einen Holzschuppen. Zerschlage mit der Spitzhacke eine Wand und Du erhältst zwei

Bretter. Diese musst Du nun auf den zugefrorenen See so platzieren, dass Du Dich darauf fortbewegen kannst, d. h. Du legst mal beide Bretter auf das Eis, stellst Dich auf eines drauf und nimmst das andere und legst es vor Dich hin. Dann steigst Du auf das Brett, das Du eben hingelegt hast und ziehst das hintere wieder nach vorne usw., usw. Passe aber auf und verteile Dein Gewicht gleichmäßig, sonst brichst Du ein. Lass Dir aber nicht zu lange Zeit, sonst kann es passieren (so wie bei mir auf dem Rückweg), dass ein Brett plötzlich im Eis verschwindet, weil es zu tauen beginnt!!! Auf der anderen Seite angekommen, ragt eine Hand aus dem Eis. Nimm Deine Säge, säge die Hand ab und Du erhältst ein **Brecheisen**. Nun wieder auf dem gleichen Weg zurück ;-)))

Am Ufer angekommen verlasse diesen Bereich und suche wieder anhand des Minenplanes das Chemical-Storages ganz links oben (Es gibt nämlich zwei davon!)

Gehe dann dort den Korridor entlang und nach wenigen Schritten läuft eine Sequenz ab, bei der plötzlich vor Dir ein riesiger schwarzer Wurm die Tür durchbricht. Also was tun? Dreh Dich um, laufe so schnell Du kannst weiter durch die offene Tür, betätige den Knopf links bei der Tür - die Tür schließt sich hinter Dir. Lauf *schnell weiter!!* Vor Dir ist eine Säuregrube mit Holzkisten. Nimm eine Kiste und schiebe sie rasch in die Säure und springe hinauf. Überquere nun mit Sprüngen auf die Kisten die Säuregrube und betätige rechts den grünen Knopf - die Tür hinter Dir schließt sich. Du musst jetzt schnell mit der Spitzhacke die Bretter zerschlagen (2 x !), um die Ecke laufen und ein weiteres Säurebad überqueren. Das geht am besten mit weiten Sprüngen (ich bin einfach durch die Säure gesprungen - Philipp stirbt nicht gleich, wenn er nur kurz durch die Säure springt). Die Kisten an der Seite in die Grube schieben, dauert viel zu lange, denn der Wurm "klopft" nur dreimal an die Türen, dann ist er durch!!! Und das letzte was Du siehst, sind seine Zähne ☺.

Wenn Du es dann auf die andere Seite geschafft hast, laufe weiter bis NACH dem Holzbalken. Zerschlage auch diesen und hinter Dir kracht alles zusammen. Erst jetzt bist Du in Sicherheit!! Eventuell Philipp ein Schmerzmittel verabreichen.

Öffne die Tür mit Hilfe des Rades rechts an der Seite. Durchsuche den Raum und Du findest neben Goodies **6 Flaschen (A-F)** und eine **Notiz**. Verlasse nun den Raum und begib Dich zum Incinerator (Verbrennungsofen) und öffne die Tür mit dem Brecheisen. Geradeaus geht es nicht weiter - der Eingang ist verschüttet. Wende Dich also nach links und balanciere nun über Holzplanken ins Chemielabor. Dort angekommen, nimm aus einem der Spinde eine **Lunte** und auf dem Tisch einen **Glasbehälter**. Gehe nun zu dem Tisch auf dem sich einen Bunsenbrenner befindet. Du stellst fest, dass Du erst den Gashahn aufdrehen musst. (Gasflasche beim Tisch!) Jetzt zünde den Bunsenbrenner an und stelle den Glasbehälter darauf. Nun im Inventar die Flasche **D** wählen und in den Glasbehälter leeren. Jetzt nimmst Du auch die Flasche **F** und leerst sie dazu. Mit diesem hochexplosiven Gemisch musst Du über die Holzplanken zurück. **ACHTUNG:** Stoße dabei nicht an die Wände oder trete neben die Planken.... sonst BUMM !! Wieder zurück, stellst Du den Glasbehälter vorsichtig auf den flachen Stein vor dem verschütteten Eingang. Stecke nun die Lunte hinein, zünde sie an und laufe schnell ein Stück zurück. Die Explosion verschafft Dir einen Durchgang in einen weiteren Korridor. Gehe weiter und halte Dich unten nach rechts bis Du zu einem Raum mit dem Verbrennungsofen kommst (Sequenz). Erlöse nun den armen Red. Gehe zum Ofen und schalte ihn ein. Wenn alles vorbei ist, nimm aus der Ofenlade den **Schlüssel**. Verlasse den Raum und gehe geradeaus weiter bis Du rechts eine große Metalltür findest. Klick sie an, aber sie lässt sich nicht öffnen! Es hilft auch kein Werkzeug! Du musst also die Stromzufuhr finden, die die Tür sichert, damit Du sie unterbrechen kannst. Laufe also noch ein Stück weiter und Du kommst zu einer weiteren verschlossenen Tür, die Du mit dem eben erhaltenen Schlüssel öffnen kannst. Schau Dich um und finde eine **Nachricht von Red**. Gehe in den nächsten Raum und Du findest hinten in der Ecke ein Metallregal. Wirf es um und es kommt ein Stromkasten zum Vorschein. Öffne ihn mit Deinem Schraubenzieher und kappe die Drähte. Jetzt zurück zur verschlossenen

Metalltür. Hier das Brecheisen anwenden, die Treppen nach unten gehen und die **Notiz** auf dem Boden mitnehmen. Jetzt durch die letzte Tür und ein Stück weitergehen...  
(Schlussequenz!!)

**ENDE**

Wir danken der Autorin Nina Vogt für diese Lösung und die Genehmigung, diese auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.

**CD ROM & Softwareservice  
KRATZ**

Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!**

**Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**