



<http://www.ndgames.ru/catalogue/?sublustrum>

<http://www.sublustrum.ru/>

Demohilfe 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 **Papierfetzen** ein.

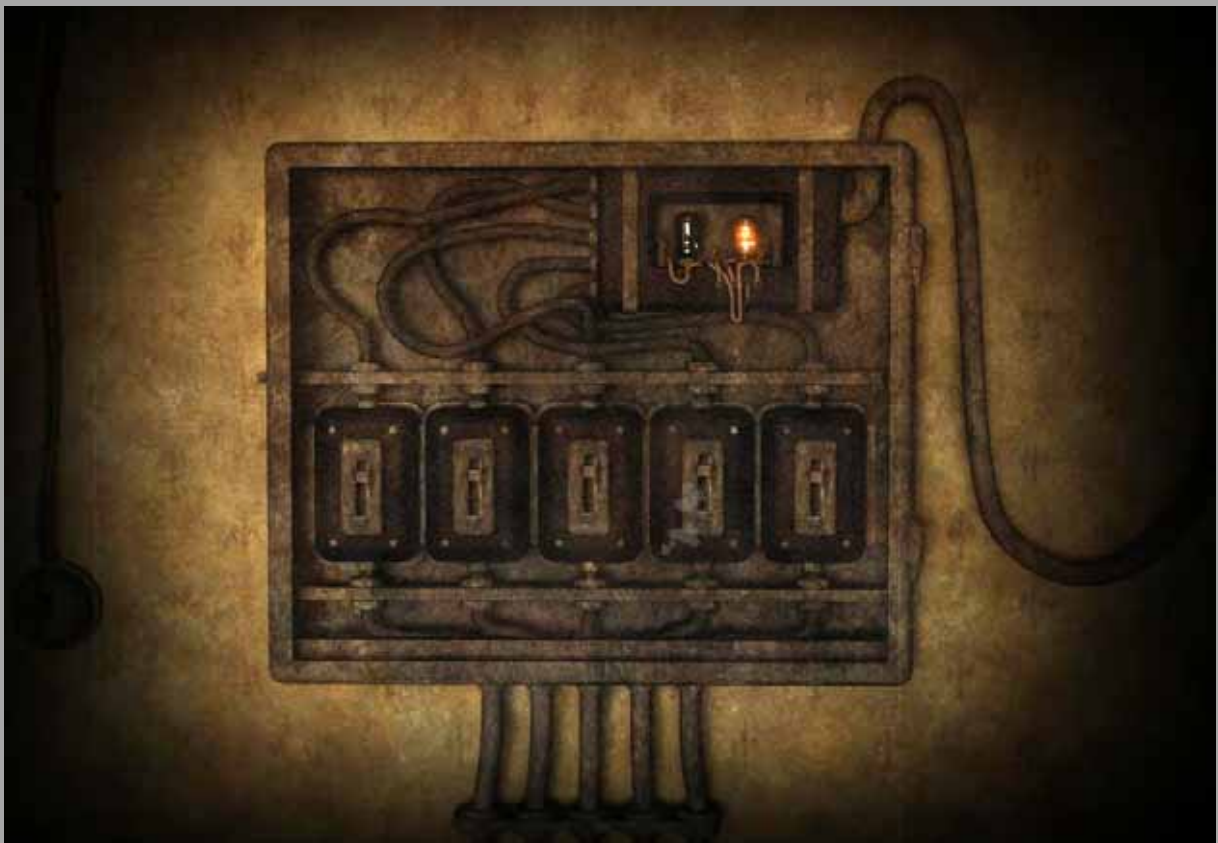


Nun bewundern wir noch die Gemälde u. gehen in den nächsten Raum.





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 die Sicherungsanlage.



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



**Die Bücher bleiben liegen, wir haben sie aber auch im Inventar!
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 **Behälter** u. weitere **Schriftstücke**.
Nun gehen wir nach rechts u. in den Keller.



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. Leider können wir ihn nicht anstellen, da uns ein Handrad fehlt!



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

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



Nun gehen wir zurück ins Labor.



Hier finden wir das fehlende **Handrad**, nehmen **2 Bücher** mit u. schneiden, mit Hilfe der Schere, ein Stück **Schlauch** ab. Rechts von uns drehen wir das Ventil am Wasserrohr auf.



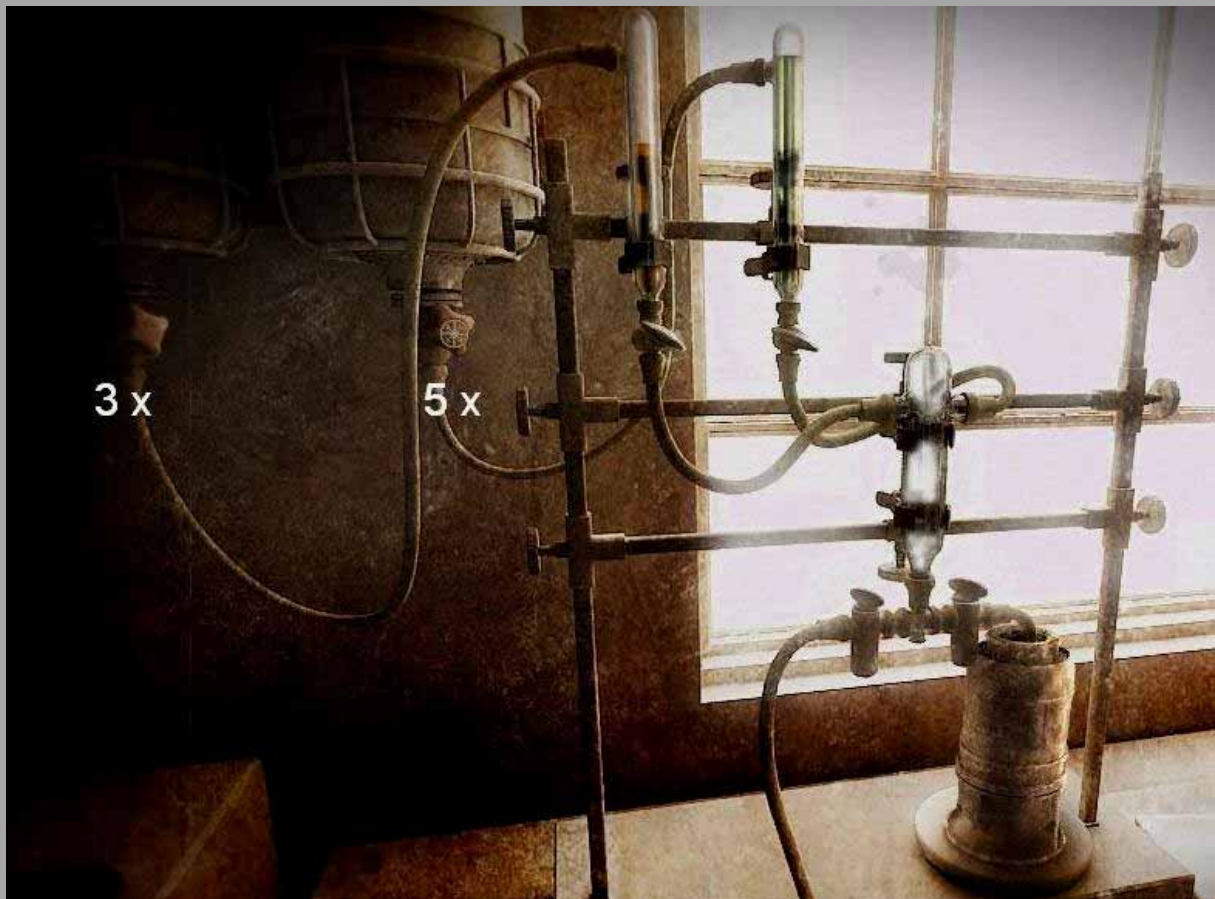
Nun berauben wir das „Grünzeug“ um ein **Blatt** u. gehen an den Labortisch.



**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 u. stellen den
Behälter auf den Teller.**



Nun füllen wir das Kräuterpulver in den Behälter u. geben
3 Teile der linken Flüssigkeit u. 2 Teile der rechten
Flüssigkeit dazu.

**Der Hahn lässt sich erst dann öffnen, wenn die
Mischung richtig ist!**

Wir nehmen den **Behälter** u. gehen in den Keller.

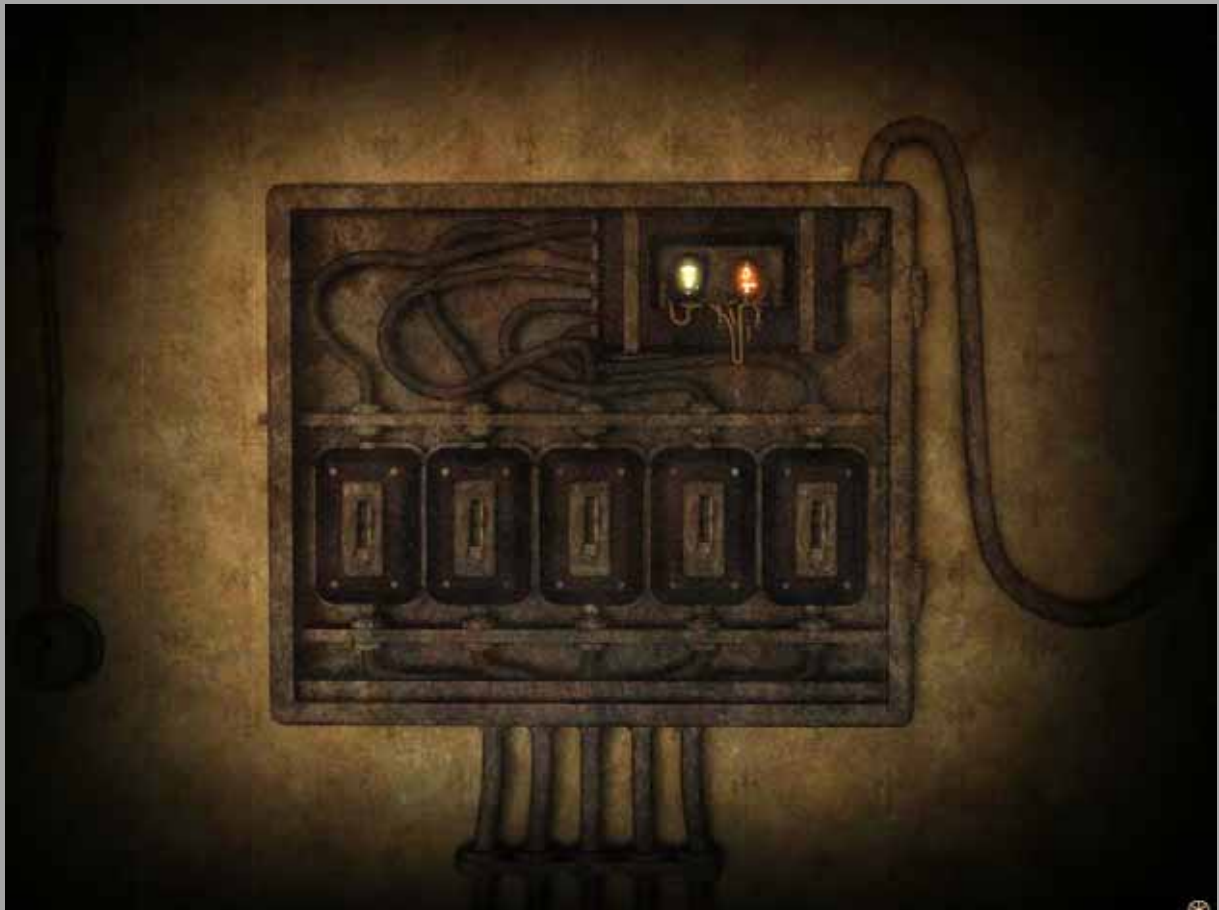




**Hier installieren wir das Handrad u. betätigen links den Schalter.
Nun müssen wir alle 4 Handräder so einstellen, dass der
Generator die größte Leistung erzielt.
Dabei hilft nur genaues Hinhören!**



**Haben wir die richtige Einstellung gefunden, so sollte oben die
Schalttafel in Betrieb sein.**



Nun legen wir alle Schalter nach unten u. gehen zur Maschine.





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



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



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





Георгий Белоглазов
сценарий
музыка
звуковой дизайн

Денис Тамбовцев
игровой дизайн
общий визуальный стиль

Павел Богданов
игровой дизайн
анимация
скриншоты

Алексей Ефремов
программирование
скриншоты
видеомонтаж

Alles beginnt sich zu drehen u. die Demo ist leider zu

ENDE



<http://www.nd.ru/>

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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