

The WHITE CHAMBER

Lösung (fast) komplett von Frau B.D. (gitduerner@web.de)

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright 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!

Allgemeine Hinweise:

- Einige Räume sind größer als der Bildschirm und lassen sich scrollen, wenn man zu einer Seite wandert.
- Alle Hotspots mit Hand- und Auge-Ikon (rechte Maustaste klicken) untersuchen.
- Alles mitnehmen und Gegenstände auch im Inventar ansehen.

Es können laut Autor insgesamt 6 Punkte erreicht werden, die anhand der Striche auf der Schiefertafel im Folterraum abgelesen werden können. Bei mir waren es aber nur 4 und anschließend war die Tafel leer.

Es gibt „schlechte“ Enden, indem man vorher stirbt oder falsche Antworten gibt und „gute“ Enden. Die hier vorliegende Lösung führt zu einem guten Ende.

START: Sargraum:

Die Kabel verbinden und die 3 Fragen auf dem Paneel beantworten:

1. Weißt du wo du bist? – „no“
2. Bedauerst du? – „yes“
3. Bist du bereit? – „yes“

Energiestation:

Das Wandpaneel und die Schaltkonsole sind ohne Energie. Nach rechts vor den **Lagerraum** gehen und aus dem Laborkittel die **ID-Karte** und den **Schlüssel** nehmen. Durch die Energiestation nach links in den

Computerraum:

An der Backup-Einheit mit dem Schlüssel die „station rotation“ einschalten.
Zurück zur

Energiestation:

Die Hauptkonsole einschalten und die Station auf den Solarstern ausrichten – Energiebalken fahren hoch.

Am Wandpaneel den Sicherheitsmechanismus ausschalten („safety lock off“) und den Raum herunterfahren („lower cradle“).

Computerraum:

Die Mitteilungen auf dem Kommunikationscomputer lesen.
Durch die **Energiestation** nach oben in den

Videoraum:

Den Schalter rechts am Mittelkreis drücken – ein Videogerät erscheint aus dem Boden. Aus dem linken hinteren Wandschrank den **Stahlkasten** und die **Getränkedose**, aus dem rechten hinteren Wandschrank die **Videodisk 1** und den **linken Arm** mitnehmen. Die Disk auf dem Videogerät abspielen. Versuchen, durch die rechte Tür zu gehen, sie ist versiegelt, da es in dem Raum dahinter brennt. Den **Feuerlöscher** neben der linken Tür nehmen und durch diese Tür in die

Mannschaftsquartiere:

Den **Spiegel** nehmen und durch die Tür links raus zum

Meer/Wald:

Wieder zurück in die **Mannschaftsquartiere** und nochmals durch die linke Tür raus.... Die **Decke** aus der mittleren Schlafkoje auf der linken Seite nehmen.
Durch den **Videoraum** nach oben in den

Folterraum:

Die **Axt** hinten neben dem Lift mitnehmen und alles ansehen.
Durch den **Videoraum** nach unten zur

Energiestation:

Hier gibt es nichts zu tun, außer auf die **Kreatur** zuzugehen und sich erwürgen zu lassen.....

Mannschaftsquartiere:

Aus der rechten Schlafkoje auf der linken Seite die **Videodisk 2** und die **Notiz** mitnehmen. Die Notiz im Inventar lesen, sie enthält einen verschlüsselten Farbcode für den Droidcomputer.

Videoraum:

Im Videogerät die Disk 2 abspielen.

Computerraum:

In den Droidcomputer den Farbcode „pink – weiß – gelb – grün – blau – rot“ eingeben und den Droiden auf dem Bildschirm mit den Pfeiltasten der eigenen Tastatur zur Tür auf der rechten Seite steuern und die Tür mit „enter“ öffnen. Der Droide verschwindet im Weltall.

Durch den **Videoraum** nach rechts durch die nun offene Tür in das

Krankenzimmer:

Die defekte Schublade des Aktenschrankes öffnen und den **Briefumschlag** herausnehmen, ihn im Inventar öffnen und eine **Videokassette** erhalten.

Alles ansehen und wieder raus.....**Passage...Energierstation...**

Computerraum:

Im Bildschirm ganz nach links zum Tank mit einer **Kreatur** gehen. Versuche, die Kreatur mit der Axt zu befreien, schlagen fehl. Den Kontrollknopf drücken und die Röhre im rechten Bildschirm neben dem Ausgang mit der Axt öffnen und den **rechten Arm** nehmen.

Folterraum:

Die Videokassette in den Videoplayer einlegen.....

Den **Laserschneider** nehmen und ihn auf den Videoplayer werfen.

Die **Batterien** und vom Tisch unter der Wandtafel die **DNA-Schale** und das **Skalpell** nehmen. Im Mikroskop die DNA-Schale ansehen. Nach unten zum

Videoraum:

Den Schalter am Mittelkreis rechts drücken und so die Bodenplatte unter dem **Kühlschrank** öffnen. Die Kette links vom Kühlschrank mit der Axt zerschlagen und aus dem Kühlschrank den **Torso** nehmen. (Kommt man zum dritten Mal in den Videoraum, ohne den Kühlschrank zerstört zu haben, so stirbt man an Vergiftung!)

Computerraum:

Die Klappe im Analyzer öffnen und das Kabel mit dem Skalpell durchtrennen. Die DNA-Schale und danach die ID-Karte in den Sequenzer legen und eine **veränderte ID-Karte** erhalten.

Durch die **Energiestation** in den

Lageraum:

Die ID-Karte in den Scanner einführen und durch die geöffnete Tür gehen. Den **Sprengstoff** nehmen und alles ansehen. Die Tür des Kühlhauses öffnen und hineingehen.

Kühlhaus:

Die Tiefkühltruhe öffnen und versuchen, mit der Decke den frierenden Mann zu wärmen. Den Mann anfassen..... Vom **eingeschlossenen Körper** hinten an der Wand mit der Axt das **Bein** abnehmen.

Mannschaftsquartiere:

Den Schalter an der Duschkabine betätigen und den **Kopf** herausnehmen.

Krankenzimmer:

Die Batterien in das Fach unter dem Lasertisch einsetzen. Den Stahlkasten auf den Lasertisch stellen und er wird geöffnet. Aus dem Kasten die **Augen** herausnehmen. Alle gesammelten Körperteile auf das Bett legen und mit der Decke zudecken.

Folterraum:

Den Sprengstoff vor der verschlossenen Tür oben abstellen.

Videoraum:

Den Spiegel an das Videogerät stellen.

Krankenzimmer:

Den Laser benutzen.....Durch die gesprengte Tür im **Videoraum** in den

Schleifraum:

Alles ansehen und verschlossenes Gitter bemerken.

Krankenzimmer:

Den **Körper** in dem Quarantänerraum ansehen und eingeschlossen werden..... Die **Videodisk 3** nehmen und an der Wand die Schrift ansehen. Die beiden Fragen beantworten:

1. Möchtest du den Raum verlassen? „yes“ (bei Antwort „no“ schlechtes Ende!)
2. Willst du das Übel in der Welt verbreiten? „no“ oder „yes“ (kein Unterschied feststellbar).

Den Raum verlassen und zum

Videoraum:

Auf dem Videogerät die Disk 3 abspielen.

Durch den **Schleifraum** und das nun offene Gitter hinunter in den

Artefaktraum:

Den **Körper** ansehen und mit ihm reden.

..... Alle Räume in der nun rückblickenden Sichtweise noch einmal betreten und betrachten.

Zuletzt in den

Lagerraum:

Hier in die Rettungskapsel einsteigen....

ENDE

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright 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!