

Deutsche PENUMBRA Lösung

Diese Lösung enthält NICHT alle Räume! Nur die wichtigsten

Der erste Raum

Also hier werden erstmal alle Schränke geöffnet einer ist verschlossen dieser wird später benötigt!
Der Tür Code ist in diesem Raum 1993!

Der erste Korridor

Auf dem ersten Korridor fällt das Licht aus ;) Taschenlampe an (F) und weiter am Ende des Ganges
ist eine
abbiegung nach Links , also links abbiegen ;) auf einer Kiste links liegt eine Eisenstange
diese aufnehmen und Ausrüsten (auf Taste 1 durchs Inventar)! Dann kommt eine kaputte Tür dort
den Stab
einsetzen!

Das Treppenhaus und der Rest des Spiels

Als erstes nach ganz unten dort liegt in den Schubladen ein Schlauch mitnehmen ;)!
Eine Etage höher! Dort sind zwei Räume einer mit einem Generator der andere mit Regal!
Der mit dem Regal ist erstmal wichtiger! Das Regal umkippen und das Benzin aufnehmen!
Dann den Schlauch und das Benzin ausrüsten und ab in den Raum in der hintersten Ecke
ist ein Generator den Schlauch dort anbringen dann das Benzin reinfüllen! Den Generator
starten! Nun sollte der Strom wieder an sein! Wieder nach oben in den ersten Korridor!
Wenn man nun wieder im Korridor steht ist eine Tür an der Links Abbiegung! Dort den Code
6667 eingeben! In diesem Raum ist ein Computer ihn einfach benutzen schon hat man die
wichtigsten Codes

Der Code für die Arbeitshalle wird in dieser Lösung nicht gebraucht da das Spiel auch
ohne den kaputten Schlüssel zu Ende geht! Weiter den Gang wieder entlang! Am Ende
ist eine Tür mit kaputten Zahlenpad! Dieses Pad mit der Hand in den Ursprung zurück
stellen! In den "Neuen" Raum eintreten! Geradeaus ist eine "Abstellkammer" dort den
Wasser Behälter entnehmen! Weiter gehen rechts ist ein Raum und Links! Der linke ist
versperrt also in den rechten! Dort reingehen das Stromkabel über der Tür untersuchen
den Hebel betätigen (rechts wenn man in den Raum geht) wenn man den Raum wieder
verlässt wird ein Monster kommen! Wenn nicht den Vorgang wiederholen! Das Monster mit
dem kaputten Stromkabel und Hebel töten! Dann durch den wieder offenen Raum durch
und die Tür rechts benutzen!

Nun kommt ein Korridor mit Dampf ! Die Matte links wegschieben! Ducken, und die
Rädchen drehen ;)! Der Dampf ist aus weiter den Korridor entlang rechts ist eine Tür aufmachen
und den Behälter nehmen! Nun den neuen Behälter sowie den Wasser Behälter miteinander
mischen (im Inventar übereinander ziehen!) . Zurück in den ersten Raum die "Säure"
ausrüsten und auf den verschlossen Spint klicken! Zurück ins Treppenhaus nach ganz unten
geradeaus an die Tür die Karte ausrüsten und auf die Tür klicken! Nun den Code : 1124
eingeben die Demo ist nun vorbei!