KOMPLETTLÖSUNG

Generelle Hinweise

- **Du kannst mit allen Objekten im Spiel interagieren. Dabei wirst du nicht nur Hinweise zum Vorankommen entdecken, sondern auch bei Interesse viel über die Hintergründe der Spielwelt erfahren.**
- **Das Spiel ist rätsellastig. Keines der Rätsel ist darauf ausgelegt, durch Ausprobieren von Möglichkeiten gelöst zu werden. Anders gesagt: Du wirst zu jedem Rätsel Hinweise in der Spielwelt finden. Merke dir auch scheinbare Randbemerkungen, um bei folgenden Rätseln einen Vorteil zu haben.**

- Teil 1: Ankunft in der Stadt -

Du startest nach dem Intro in der Stadt. Im Intro wird dir bereits verraten, dass du das Haus des Hafenbeamten besuchen musst. Dieses ist das gelbe Haus. Alle anderen Elemente in der Stadt (sowie in den anderen beiden betretbaren Häusern) sind optional, führen aber die Geschichte der Welt ein und sollten bei Interesse untersucht werden.

- Teil 2: Der Auftrag & Einbruch in das Clubhaus -

Im Haus des Hafenbeamten Charles Harrison erhältst du den Auftrag, ein Buch von der Vereinigung der Gelehrten zu stehlen. Das Haus der Vereinigung befindet sich über dem Haus des Hafenbeamten und rechts vom Park. Du erhältst allerdings keinen Einlass in das Clubhaus. Auch der danebenstehende Schuppen ist bewacht. Im Gespräch mit dem Bewacher erfährst du, dass dieser sich langweilt und er lieber eine Frau in Nöten retten will. Um den Bewacher abzulenken, musst du die Frau im Park zum Schreien bringen. Dieses gelingt dir, indem du mit ihr ein Gedicht aufsagst und den Text korrekt vervollständigst.

Hinweis: Den Text des Gedichts musst du nicht erraten. Du findest ihn in einem betretbaren Bereich, wenn du aufmerksam suchst.

Lösung: [redacted]

Nun kannst du den Schuppen betreten. Das Schloss knackst du über ein selbsterklärendes Minispiel. Im Inneren siehst du ein einzelnstehendes Fass an der linken Wand. Klicke es zweimal an, um es zu verschieben und die darunter liegende Treppe zu offenbaren.

- Teil 3: Im Untergeschoss -

Du bist nun in einem neuen Raum, von dem 3 Türen abgehen. Die mittlere sowie die rechte Tür sind verschlossen. Verschiebe die beiden Fässer im Raum so (indem du gegen sie läufst), dass sie rechts von der mittleren Tür auf den Stellen stehen, an denen Rauch aufsteigt. Die korrekte Positionierung erfährst du durch einen Alarmton und eine Durchsage. Links von der Tür verläuft ein Rohr, aus welchem ebenfalls Rauch aufsteigt. Auch diese Stelle musst du verstopfen. Dazu brauchst du ein Handtuch.

Klicke die rechte Tür sowie den Zettel auf dem Tisch vor der Tür an. Du erfährst, dass du ohne die Hilfe einer Person, die sich mit Sprachen auskennt, nicht weiterkommst.

Hinweis: Aus einem Dialog früher im Spiel hast du bereits erfahren, wer sich mit Sprachen beschäftigt.

Lösung: [redacted]

- Teil 4: Die Küche -

Gehe nun über die linke Tür in die Küche. In der Küche findest du ein Handtuch, um das Rohr im anderen Raum zu verstopfen. Es liegt ganz rechts auf der Küchenablage.
Aus der einleitenden Cutscene wird zudem klar, dass ein Hund den Notausgang bewacht. Um den Hund abzulenken, musst du ihm ein passendes Gericht kochen. Sammle dazu das Fleisch aus der Kiste links unten sowie die Gewürze aus dem Küchenschrank. Neben den Gewürzen findest du ein Buch mit Hunderezepten, aus welchem hervorgeht, welcher Hund welches Rezept gerne isst. Hast du alle 3 Gegenstände gefunden, kannst du den Herd benutzen.

Hinweis 1: Um das passende Gericht zu kochen, musst du das Hunderezeptbuch mit zwei weiteren Hinweisen aus dem Raum kombinieren.

Hinweis 2: Wenn du das falsche Gericht kochst, kannst du aus dem Schrank und der Kiste erneut Zutaten sammeln. Du musst das Spiel an dieser Stelle nicht neu laden.

Lösung Teil 1: [redacted]

Lösung Teil 2: [redacted]

Nachdem du den Hund erfolgreich abgelenkt hast, verlässt du das Haus über die Leiter und kannst in die Stadt zurückkehren.

- Teil 5: Gemeinsam unterwegs –

Begib dich in der Stadt zu Charles Harrison, nach einem kurzen Dialog wird er deinem Team beitreten. Gemeinsam mit ihm kehrst du in das Untergeschoss zurück, indem du die Stadt nach oben verlässt (dort, wo du nach deiner Flucht rausgekommen bist). Gehe aus der Küche in das Untergeschoss zurück und verstopfe zunächst das Rohr mit dem Handtuch, welches du

in der Küche gefunden hast. Wenn du beide Fässer und das Handtuch an der richtigen Stelle hast, fordert dich eine Durchsage auf, in den Wartungsraum zu gehen. Diesen kannst du betreten, indem du mit Charles im Team den Hinweis vor der rechten Tür liest und die Lösung anschließend an der Tür eingibst.

Hinweis: Bei den Dezimalzahlen, die Charles dir nennt, handelt es sich um eine Zahlenreihe. Vervollständige ??? mit der logisch folgenden Zahl, um den Türcode zu erhalten.

Lösung: [redacted]

Betritt den Wartungsraum und betätige den auffälligen roten Knopf, um die große Tür in den manuellen Modus umzuschalten. Wirf zudem einen Blick in das Buch, welches rechts im Wartungsraum liegt.

- Teil 6: Die Bibliothek –

Im langen Gang wird dich ein Roboter davon abhalten, die Bibliothek zu betreten. Zu musst drei Sicherheitsfragen beantworten, um Zugang zu erhalten.

Lösung Frage 1: [redacted]
Lösung Frage 2: [redacted]

Lösung Frage 3: [redacted]

Sobald du in der Bibliothek bist, läuft eine automatische Cutscene, in deren Verlauf ein anderer Mann die Bibliothek betritt. Um dich vorbei zu schleichen, musst du auf den Feldern laufen, die dir durch die kurzzeitig aufploppenden Markierungen vorgegeben wird. Verlasse anschließend die Bibliothek über die Tür, vor der du am Ende des Schleichsspiels stehst.

- Teil 7: Tiefer ins Innere –

Von der Bibliothek aus betrittst du einen weiteren Raum, der mit Büchern vollgestellt ist. Im unteren Teil der Raums findest du zwei wichtige Dokumente: Den „Aufruf an die Kollegen“, der dir eine relevante Information für ein späteres Rätsel im Kampf gibt sowie den zweiten Teil der Geschichte der Götter. Wenn du beide Dokumente gelesen hast, verlässt du den Raum über eine versteckte Tür. Diese findest du, wenn du den auffälligen, alleinstehenden Schrank im Norden des Raumes verschiebst, indem du ihn von der Seite aus anklickst.

- Teil 8: Kampf gegen C345 –

Um C345 zu besiegen, musst du Charles zunächst mit einer Waffe aufrüsten. Diese findest du, indem du den Raum über die jeweiligen Fähigkeiten im Menü „Aktionen“ während des Kampfes untersuchst.

Kampflösung: [redacted]

- Teil 9: Das wachsame Auge –

Nach dem siegreichen Kampf betrittst du einen langen Gang mit einem optischen Sensor, an dem du nicht vorbeikommst. Um den Sensor außer Kraft zu setzen, musst du zunächst rechts neben dem Maschinenschrank das Schloss des Schranks in einem Minispiel knacken. Anschließend entnimmt deine Figur ein Nebelfluid aus dem Schrank – achte unbedingt auf die „Packungsbeilage“, du wirst sie später brauchen.

Anschließend sammelst du den Eimer ein, welches ganz links im Gang zu finden ist. Mit dem Eimer kannst du dir an den Fässern Wasser abfüllen. Sobald du alles gesammelt hast, gehst du zurück zum Sensor und mischt den künstlichen Nebel an.

Lösung zur Korrekten Zugabe des Wassers**:** [redacted]

- Teil 10: Die gefangenen Wölfe –

Im nachfolgenden Raum wirst du schnell merken, dass die Tür zu den Wölfen abgeschlossen ist. Betritt daher den Raum nebenan und lies zunächst den Hinweis zum Roboter X669 auf dem Tisch und anschließend den dritten Teil der Göttergeschichte auf dem Schreibtisch. Im Schreibtisch erweckt eine Schublade dein Interesse, die aber abgeschlossen ist. Im Bücherregal nebenan kannst du einen Schalter finden, der die Schubladen öffnet. Durchsuche beide Schubladen. In einer Schublade wirst du einen wichtigen Storypunkt finden, in der anderen Schublade erhältst du einen Schlüssel für den Wolfsraum.

Öffne mit dem Schlüssel den Wolfsraum. Den Kampf gewinnst du, indem du das richtige Timing bei den Aktionen hast, ohne dass eine besondere Strategie benötigt wird.

Anschließend betrittst du das Abflussrohr im Wolfsraum. Du hast die Möglichkeit, nach links oder rechts zu kriechen. Links wirst du einen Kampf gegen Ratten bestreiten, der ein Abbild des Wolfkampfes ist und rechts findest einen Sack Schrauben, den du im Kampf als Wurfgeschoss verwenden kannst. Es steht dir die Möglichkeit offen, beide Gänge nacheinander zu untersuchen.

- Teil 11: Der letzte Schritt –

Aus dem Abflussrohr gelangst du in einen weiteren Raum. Dein Ziel ist es, den Hitzestrahler an die Steckdose anzuschließen, damit die Tür geöffnet wird. Untersuche dazu zunächst den skurillen, lampenähnlichen Gegenstand unten im Raum. Anschließend wird er, wie auch die 3 Fässer im Raum, verschiebbar.

Hinweis: Die Positionen der Gegenstände werden zurückgesetzt, wenn du erneut das Abflussrohr betrittst.

Lösung: [redacted]

- Teil 12: Bosskampf gegen X669 –

Dieser Kampf ist ausschließlich durch die richtige Strategie zu gewinnen. Ein Hinweis im vorherigen Spiel hat dir bereits verraten, dass der Rücken des Roboters verwundbar ist. Du hast aber zunächst keine Möglichkeit, den Rücken zu attackieren.

Lösung: [redacted]