

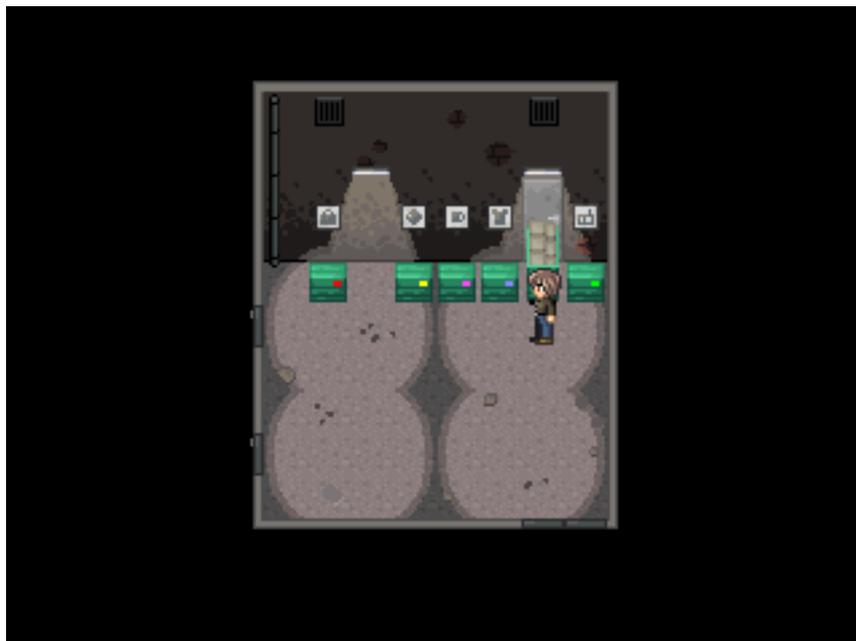
Der Pakt

Auf dem Weg zur Lagerhalle

- Die Gasse zur Lagerhalle liegt zwischen den beiden Backsteinhäusern Nr. 7 und 9.

Lagerhalle

- Unter dem Blumenkübel im Büro ganz rechts befindet sich ein **Dongle**, mit dem der gesicherte PC benutzt werden kann. Vorher müssen aber die Doppeltür auf dem Gang und der Zettel, der vom Dongle erzählt (Schublade im Raum mit dem gesicherten PC), angeklickt werden.
- Der **Bolzenschneider** ist in einer Kiste in einem kleinen Lagerraum (vom Lager mit dem Fahrstuhl hoch und dann links).
- Der **Akku** für den Hubwagen befindet sich im Raum hinter der Tür mit Kette, die mit dem Bolzenschneider entfernt werden kann.
- Im Raum mit Elias befindet sich der **Startschlüssel** für den Hubwagen in einem Schrank. Das Gitter kann mit dem Bolzenschneider entfernt werden.
- Mit Akku und Startschlüssel kann der Hubwagen im Lager in Betrieb genommen werden, um die Palette zu verschieben. Im Raum dahinter ist ein Hebel, mit dem die zweite Brandschutztür geöffnet werden kann.
- Die Kisten müssen wie folgt verschoben werden (einen Hinweis findest du im Raum links-oben):



- Der **Büroschlüssel** öffnet die Tür links-unten im Lager mit den verschiebbaren Kisten.

Alte Kirche

- Um das Rätsel zu lösen, müssen die Tafeln gedrückt werden, deren Symbole auch im Wandbild vorkommen, also: Schwert, Schild, Schlange, Kreuz.
- Der **Vorschlaghammer** ist im Raum rechts neben dem Heizungsraum.
- Die morsche Kiste kann mit dem Hammer zerstört werden. In ihr ist ein **Lappen**.
- Um die große Standuhr in Betrieb zu setzen, werden eine Kurbel und ein Zahnrad benötigt. Sobald die Uhr wieder läuft, erhältst du einen **Schlüssel mit Karo**.

- Die Wand, durch die Licht scheint, kann mit dem Hammer eingeschlagen werden. Im Raum dahinter ist ein Gefäß mit Petroleum. Tauchst du den Lappen hinein, erhältst du einen **feuchten Lappen**.
- Der **Spaten**, der an die Wand gebunden wurde, kann mit dem Bolzenschneider befreit werden.
- Das Seil vom hängenden Sack kann mit dem Bolzenschneider durchgeschnitten werden. Im Sack befindet sich ein **Zahnrad**.
- Die bedeckte Tafel kann mit dem feuchten Lappen abgewischt werden. Der Hinweis führt zum Raum mit den vier Gräbern. Gräbst du dort, findest du einen Schlüssel mit **Kreis**.
- Die Statue mit dem unförmigen Gegenstand in der Hand kann mit dem Hammer zerschlagen werden. Der Gegenstand ist eine **Kurbel**.
- Flucht vor dem Monster: In den Nischen wirst du nicht gesehen. Du darfst dem Monster auch von hinten nicht zu nahe kommen. Warte am besten ab, bis es an dir vorbeigegangen ist und folge ihm ein Stück, verstecke dich aber immer rechtzeitig in den Nischen und achte auf seine Blickrichtung. Du musst die linke Tür erreichen.
- Die beiden Schlüssel öffnen den Sicherheitskasten in der Nähe des dunklen Raums. Mit dem Hebel kann dann das Licht eingeschaltet werden.

Grundschule

- Um den **Schlauch** im Schrank zu erreichen, muss die Glasscheibe mit dem Hammer eingeschlagen werden. Anschließend muss das Gitter mit dem Bolzenschneider entfernt werden.
- Die mit einem Code gesicherte Tür auf dem oberen, linken Gang kann nicht direkt geöffnet werden. Wenn die Abdeckung am Rohr neben dem Codeschloss abgeschlagen wird, löst das Wasser aus dem Rohr einen Kurzschluss aus. Im Raum dahinter ist ein **unvollständiges Abflammgerät**.
- Im Raum mit dem sehr hohen Regal müssen beide Kisten vor das Regal geschoben werden (die große zuerst). So erreichst du die **Gaskartusche**.
- Schlauch, unvollständiges Abflammgerät und Gaskartusche werden automatisch zu einem **Abflammgerät** verbunden.
- Der Schimmel vor einer Tür und die kleine Schimmelwand auf dem Gang können mit dem Abflammgerät entfernt werden.
- Die Jalousie zum Keller kann mit dem Kellerschlüssel hochgelassen werden, zuvor muss aber der Strom eingeschaltet werden. Der **Kellerschlüssel** ist in einem Raum hinter der kleinen Schimmelwand.
- Der Computer hinter der von Schimmel bedeckten Tür schaltet den Strom bei der Jalousie wieder ein.
- Die Kette vom Vorhängeschloss im Keller kann mit dem Bolzenschneider durchgeschnitten werden. Mit der Konsole im Raum dahinter lässt sich der Raum voller Schimmel beheizen, wodurch der Schimmel abstirbt.
- Flucht: Die Drähte können mit dem Bolzenschneider entfernt werden.

Anwesen

- Um das geheime Zimmer zu öffnen, müssen vier Holztafeln gefunden und in der richtigen Reihenfolge eingesetzt werden. Die Tafeln stellen „Das Leben“ dar, die richtige Reihenfolge ist: Kinderwiege, Hammer, Gehstock, Grabstein.
- Mit dem **Monokel** können ansonsten unsichtbare Xse sichtbar gemacht werden, die zeigen, wo Gegenstände versteckt sind. Es befindet sich in einem Zimmer im Obergeschoss auf dem linken Flur.

- Im Raum mit den Schimmelgestalten kann die Wand aufgeschlagen werden. In der kleinen Metallkiste ist der **Anwesenschlüssel**, mit dem sich ein Lagerraum im Untergeschoss auf dem linken Flur öffnen lässt. Dort befindet sich die **Tafel „Kinderwiege“**.
- Im Keller steht eine Tür unter Strom. Der Strom kann ausgeschaltet werden, indem du das Kabel mit dem Bolzenschneider trennst. Im Raum hinter der Tür ist die **Tafel „Hammer“**.
- Die auffällige verschimmelte Wand im rechten Kellerraum kann mit dem Abflammgerät vom Schimmel befreit werden. Hinter ihr ist ein Durchgang, der in einen Raum mit einer **Batterie** führt (in der Nische, kann mit dem Monokel entdeckt werden).
- Bei der verschimmelten Kiste im Keller muss das Abflammgerät eingesetzt werden. In ihr befindet sich eine **Lampe**. Sobald du die Batterie hast, wird sie automatisch eingesetzt.
- Die Lampe mit Batterie kann im dunklen Zimmer abgestellt werden. Hier ist die **Tafel „Grabstein“**.
- Die Topfpflanze im Schlafzimmer (Untergeschoss, linker Flur) kann mit dem Hammer zerschlagen werden. Das Monokel gibt einen Hinweis. Im Topf befindet sich ein **Türknauf**, der in der Tür neben der Kellertreppe eingesetzt werden kann.
- Das Gitter im Raum mit der knauflosen Tür kann mit dem Bolzenschneider geöffnet werden. In einer Truhe ist die **Tafel „Gehstock“**.
- Flucht vor dem Monster: Diesmal kann dich das Monster nur im Licht sehen, aber es hört dich immer noch, wenn du zu nahe an ihm bist (außer du befindest dich in einer der Nischen). Ziel ist der rechte Raum.

Birkhofers Haus

- Das Haus befindet sich dort, wo die beiden Autos zusammengestoßen sind.

Rathaus

- Flucht: Die Schimmelwand muss mit dem Abflammgerät verbrannt werden. Gegen das Schloss vor der Tür hilft der Hammer.