

# Iris Fall – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Ein Mädchen folgt einer schwarzen Katze in ein altes Theater. In dem Spiel geht es um Licht und Schatten. Es gibt keine Dialoge. Das Mädchen trägt eine Tasche. Darin werden die gefundenen Gegenstände aufbewahrt. Die Inventargegenstände werden mit gedrückter Maustaste an die Stelle gebracht wo sie gebraucht werden. Wenn man das Spiel bei Steam spielt, gibt es auch Errungenschaften. Wenn das Mädchen auf einem Buch steht, dann erscheint ein Symbol darüber. Über dieses Symbol wechselt man von Tag zu Nacht (hell zu dunkel bzw. Schatten). Es gibt 8 Kapitel. Das Spiel speichert automatisch an bestimmten Stellen.

## Kapitel 1:

- **auf das Augensymbol klicken um zum Schatten zu wechseln**
- **über den Schattenbalken gehen**
- auf der anderen Seite wieder auf Tag umschalten mit dem Symbol
- die Treppe nach unten gehen
- dann nach links gehen
- **auf das Buch stellen und mit dem Symbol auf Schatten umstellen**
- über das Schattenrohr nach oben gehen
- dann wieder auf Tag stellen
- **das Rohr nehmen**
- dann wieder auf Schatten stellen und nach unten gehen
- auf Tag stellen und nach rechts gehen
- **das Rohr aus der Tasche mit den Rohren vorne verbinden**
- **auf das Buch rechts stellen**
- **auf Schatten stellen und über das nun verlängerte Schattenrohr nach oben gehen**
- auf Tag stellen und durch die Tür gehen
- nach links gehen
- **das Bild an der Wand (Vorhang) anklicken**
- es kommt eine Tür zum Vorschein
- **das Zahnrad bei der Wippe nehmen**
- **zu den drei großen Knöpfen rechts gehen**
- **die Knöpfe drücken (mit den Kreisen, die daneben zu sehen sind) bis der Schatten an der Wand reicht um nach oben gehen zu können**
- **auf das Buch rechts stellen**
- **dann auf Schatten stellen und nach oben gehen**
- **auf Tag stellen und die Puppe nehmen**
- dann wieder nach unten gehen (auf Schatten stellen)
- auf Tag stellen
- **zur Wippe gehen**
- **das Zahnrad mit der linken Seite der Wippe benutzen**
- **auf das Buch links stellen**

- dann auf Schatten stellen und nach oben gehen
- die Puppe nehmen
- **Errungenschaft: Verschwommene Realität**
- nach unten gehen
- auf Tag stellen
- zur Tür gehen
- neben der Tür sind jeweils rechts und links ein Haken
- auf die linke Seite das Mädchen und auf die rechte Seite den Jungen hängen
- rechts und links öffnen sich dann Schaltflächen
- hier kann man die Puppen verstellen (Kopf, Körper und Beine)
- die Puppen müssen aussehen wie auf dem Bild
- hat man beide Puppen richtig eingestellt, dann öffnet sich die Tür
- durch die Tür gehen
- **Errungenschaft: Heruntergekommenes Theater**

## Kapitel 2:

- auf Schatten stellen und auf der anderen Seite das Rad nehmen
- dann geht es wieder zurück (auf Tag stellen)
- zu dem verschlossenen Fenster gehen
- das Rad benutzen und es öffnet sich ein Teil
- hier muss der Stromkreislauf geschlossen werden
- das linke Teil nehmen und links am Rohr benutzen
- das rechte Teil nehmen und rechts am Rohr benutzen
- den Knopf drücken und es leuchtet grün
- es wird wieder ein Teil freigeschaltet
- das Teil links nehmen und oben am Rohr einsetzen
- das Teil in der Mitte nehmen und unten beim Rohr einsetzen
- den Knopf drücken
- es leuchtet grün
- der letzte Teil wird freigeschaltet
- das Teil links mit dem Rohr oben links benutzen
- das Teil oben mit dem Rohr oben rechts benutzen
- das Teil rechts mit dem Rohr unten benutzen
- den Knopf drücken (wenn man es gleich beim ersten Mal fehlerfrei macht gibt es die **Errungenschaft: geschlossener Kreis**)
- das Fenster öffnet sich und das Mädchen hat automatisch eine Stange in der Tasche
- die Katze läuft weiter
- auf Schatten stellen und nach oben gehen
- auf Tag stellen
- durch die Tür gehen
- hier laufen viele Zahnräder
- zum Gerät in der Mitte gehen
- dort die Stange mit dem Gerät benutzen
- dann am letzten Gerät die Kurbel benutzen

- die Stange hat jetzt die richtige Richtung
- nach vorn gehen zum Buch auf den Stufen
- **auf Schatten stellen und nach oben gehen**
- auf Tag stellen und weiter nach oben gehen
- hier kommen Kugeln mit Schlitzern die sich drehen lassen
- damit dreht man die Treppen
- **die Kugel drehen bis die Treppe vor dem Mädchen ist** (3x horizontal drehen, Knopf rechts)
- **nach oben gehen**
- **zur nächsten Kugel gehen**
- **3x horizontal drehen (Pfeil rechts)**
- **der Treppe folgen bis zum Buch**
- **dort ist die nächste Kugel**
- **4x horizontal drehen (Pfeil rechts) und 1x vertikal (Pfeil links)** (bin hier nicht ganz sicher, einstellen bis der Schatten stimmt)
- **auf das Buch stellen**
- **auf Schatten stellen und nach oben gehen**
- auf Tag stellen und die Treppe nach oben gehen
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Der nächste Stock**

### Kapitel 3:

- hier gibt es Hebel
- **den Hebel rechts 3x benutzen und den Hebel links 2x benutzen**
- der Roboter erwacht zum Leben
- vorn am Bildschirm ist ein kleines Teil im Kreis zu sehen
- **das kleine Teil nehmen und mit der Hand des Roboters benutzen**
- **dann die Hebel am Roboter benutzen**
- **Hebel links 1x benutzen, Hebel rechts 1x benutzen, Hebel links 2x benutzen und Hebel rechts 3x benutzen**
- **Errungenschaft: Gutes Timing**
- zum Buch gehen
- **auf Schatten stellen und nach oben gehen**
- **auf Tag stellen und die Wendeltreppe nach oben gehen**
- **nach rechts gehen und gegen den Eimer mit den Kohlen laufen**
- **Errungenschaft: Tollpatschig**
- an der Wand hängen mehrere Bilder
- **den Kreis an der Wand anklicken**
- das Mädchen erscheint im ersten Bild oben links
- nun muss man das Mädchen durch die Bilder nach unten bringen, aber nicht zu den beiden Bildern ganz rechts mit dem Gewitter
- die Lampen zwischen den Bildern zeigen an wohin das Mädchen gehen wird
- die Symbole in der folgenden Reihenfolge wählen:

**Blatt – Pfeil**

**Gewitter – Mond – Pfeil**

**Gewitter – Blatt – Pfeil**

**Mond - Pfeil**

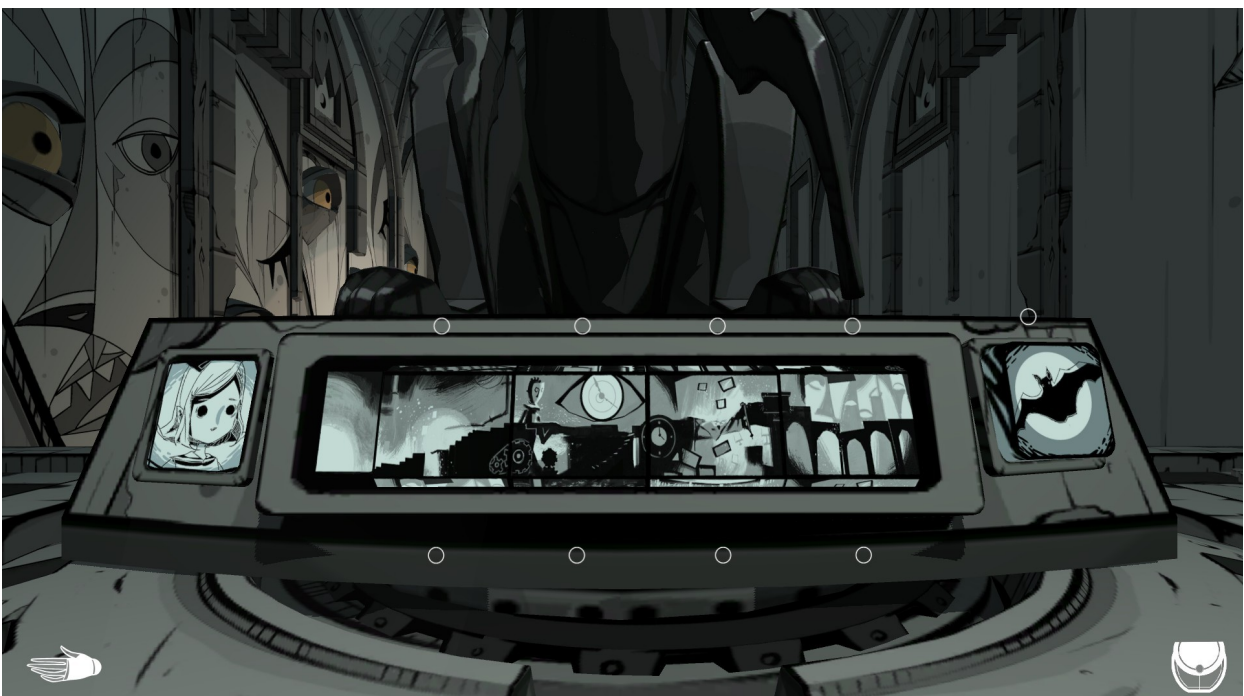
- die Katze taucht auf
- beim Teddy springt ein Gerät auf
- **zum Teddy gehen**
- **das Gerät benutzen**
- hier sieht man die gleichen Symbole wie an der Wand
- **folgende Symbole drücken: Blatt, Mond, Blatt, Mond**
- **an der gegenüberliegenden Wand erscheinen Schatten**
- man muss das Mädchen und die Katze zusammen nach ganz rechts bringen und dabei sollte die Fledermaus nicht im Weg sein
- **den zweiten Hebel in der oberen Reihe benutzen**
- **den Hebel ganz oben rechts benutzen bis man ganz rechts ankommt**
- **zu den Bildern an der Wand gehen**
- **die Bilder ansehen**
- **bei allen Bildern den Pinsel anklicken**
- **beim letzten Bild das Buch nehmen**
- es gibt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Erinnerungen**
- dann öffnet sich ein Gitter beim Kamin
- **durch den Kamin gehen**

## **Kapitel 4 :**

- **zur großen Katzenstatue gehen und sie benutzen**
- es erscheint eine Bilderreihe
- ganz links ist die Katze und ganz rechts ist das Mädchen
- die Bilder dazwischen müssen gedreht werden bis sie ein vollständiges Bild ergeben
- **auf dem Bild sollte ein Weg zu sehen sein**
- **ist man fertig, dann drückt man das Bild von dem Mädchen**



- es erscheint die nächste Bildreihe
- diesmal ist links das Mädchen und rechts die Fledermaus
- das Bild korrekt einstellen und dann die Fledermaus drücken



- es erscheint die dritte Reihe
- diesmal ist links die Fledermaus und rechts die Katze
- das Bild richtig einstellen und dann die Katze drücken



- **die Katzenstatue verschwindet**
- **an der Wand sind Augen zu sehen**
- auf dem Weg sind Säulen
- stellt man sich so vor die Säulen das der Schatten auf die Augen fällt, dann verschwinden die Augen (solange den Schatten auf das Auge werfen bis es kaputt ist)
- die Augen von links nach rechts von 1 – 7 nummerieren
- **dann die Augen in der folgenden Reihenfolge ausschalten: 6, 4, 1, 3, 7, 5, 2**
- **Errungenschaft: Beobachter**
- der Weg verändert sich in viele Säulen, die in unterschiedlicher Höhe stehen
- an der Wand gibt es bei jeder Säule zwei Tasten zum drücken
- damit erhöht man die Säulen oder senkt sie ab
- beginnend bei der zweiten Säule muss man folgendes tun:
  - **die linke Taste 2x drücken und nach links gehen auf die Säule 1**
  - **die linke Taste 3x drücken und nach rechts gehen auf die Säule 2**
  - **die linke Taste 2x drücken und nach rechts gehen auf die Säule 3**
  - **die linke Taste 1x drücken und nach rechts gehen auf die Säule 4**
  - **die rechte Taste 2x drücken und nach rechts gehen auf die Säule 5**
  - **die rechte Taste 6x drücken und zweimal nach rechts gehen auf die Säule 7**
  - **die rechte Taste 1x drücken und nach rechts gehen auf die Säule 8**
- **auf das Buch stellen und auf Tag stellen**
- **dann weiter gehen**
- **Errungenschaft: Leichte Brise**

## **Kapitel 5:**

- man kommt in einen Raum mit vielen Türen
- zu Katze gehen
- **die Katze 3x verfolgen**
- **Errungenschaft: Hey Kitty**
- **bei dem Sechseck den Knopf drücken**
- **es erscheint eine Lampe**
- die Lampe lässt sich verschieben und wenn man sie ein weiteres Mal anklickt auch nach unten versenken
- **Ziel ist es alle Lampen am Boden zum Leuchten zu bringen**
- man muss den Schatten dorthin bringen wo man die Lampe zum Leuchten bringen will
- der Schatten lässt sich verlängern oder verkürzen, je nach dem ob die Lampe in voller Größe zu sehen ist oder ob man die Lampe ein Stück nach unten drückt
- wenn alle Lampen an sind erscheint ein Würfel
- den Würfel kann man drehen
- dazu benutzt man den kleinen Würfel mit den Knöpfen dran
- es muss auf die zwei Türen Licht fallen
- die Kreise (zum Bewegen des Würfels) von oben nach unten von 1 – 6 nummerieren
- **dann die Kreise 4, 5 und 3 benutzen**
- **Errungenschaft: Meister der Vierecke**
- die Türen sind nun offen
- die Treppe nach oben gehen und durch die erste Tür gehen
- dann durch die zweite Tür gehen
- weiter gehen
- dann kommt der nächste Würfel
- diesmal müssen vier Türen beleuchtet werden durch den Würfel
- **diesmal 1, 4, 5, 4, 4 und 5 drücken**
- durch zwei Türen gehen und weiter bis zum dritten Würfel
- **jetzt 3, 5, 5, 5, 4 und 5 drücken**
- alle vier Augen auf der Tür müssen beleuchtet sein
- die Tür öffnet sich
- die Katze geht durch die Tür
- durch die Tür gehen (**Errungenschaft: Ein Licht**)

## **Kapitel 6:**

- die Treppe nach unten gehen
- hier ist die Bibliothek
- zum Podium in der Mitte gehen
- das Mädchen legt ein Buch darauf
- es erscheint ein Spiel
- es gibt drei Sechsecke die sich mit den Knöpfen jeweils nach rechts oder links drehen lassen
- die Sechsecke greifen an einigen Stellen ineinander über
- Ziel ist es die beiden weißen und die beiden gelben Symbole auf die aufgezeichneten Symbole zu bekommen, damit diese dann aufleuchten
- wenn man die Symbole an den richtigen Stellen hat, dann öffnet sich das Buch

- es gibt zwei Knöpfe oben für das Sechseck oben, zwei links für das Sechseck links und zwei rechts für das Sechseck rechts
- hier nun die Beschreibung für die richtige Reihenfolge:

**das rechte Sechseck 2x nach rechts drehen**  
**das obere Sechseck 1x nach rechts drehen**  
**das rechte Sechseck 2x nach rechts drehen**  
**das obere Sechseck 2x nach rechts drehen**  
**das linke Sechseck 3x nach rechts drehen**  
**das obere Sechseck 1x nach links drehen**  
**das rechte Sechseck 3x nach rechts drehen**  
**das obere Sechseck 1x nach rechts drehen**  
**das rechte Sechseck 3x nach rechts drehen**  
**das obere Sechseck 3x nach rechts drehen**

- es erscheinen an der linken Wand 5 Schmetterlinge
- zu den Schmetterlingen gehen
- die Schmetterlinge genauer ansehen
- die Schmetterlinge sind bei den Büchern und an den Büchern sind Punkte (1-5)
- auf den Schmetterlingen sind Symbole
- die Symbole der Schmetterlinge in der Reihenfolge 1 – 5 notieren
- **dann die Ansicht verlassen und die Schreibmaschine darunter ansehen**
- **dort sind 4 Knöpfe mit Symbolen**
- **jetzt drückt man die Symbole in der richtigen Reihenfolge (Knöpfe 2, 4, 3,1, 3)**
- **Errungenschaft: Tintensparer** (wenn man es beim ersten Mal richtig macht)
- die Schreibmaschine verschwindet und das Bücherregal öffnet sich
- es erscheint ein Schuh
- **den Schuh nehmen**
- in den Raum hinter dem Bücherregal gehen
- **einen Schmetterling vom Boden aufheben**
- **einen Schmetterling vom Regal nehmen**
- **den Scheinwerfer benutzen**
- es erscheinen Schmetterlinge an der Wand und es kommen 3 Haken von der Decke herunter
- **den Schmetterling vom mittleren Haken nehmen**
- in der Tasche sind nun drei unterschiedlich große Schmetterlinge
- **auf den Haken hinten links den großen Schmetterling hängen**
- **auf den Haken in der Mitte den mittelgroßen Schmetterling hängen**
- **auf den Haken vorn rechts den kleinen Schmetterling hängen**
- nun stimmt der Schatten mit dem Schmetterlingen an der Wand überein
- **die Glocke nehmen und den Raum verlassen**
- nach rechts gehen
- dort hat sich die Wand gedreht
- in den Raum dahinter gehen
- in den Raum laufen bis der Scheinwerfer angeht
- **1x den Knopf auf dem Boden drücken und die Frauenfigur bewegt sich**
- **dann den Hebel beim Scheinwerfer benutzen und der Scheinwerfer fährt nach vorn**
- **auf das Buch stellen und auf Schatten stellen**



- **auf der Schattenfigur nach oben laufen**
- **den Kreisel oben links nehmen und wieder nach unten gehen**
- auf Tag stellen
- ein Haken kommt herunter
- **den Kreisel mit dem Haken benutzen**
- **dann den Knopf auf dem Boden drücken, damit die Frauenfigur wieder gerade steht**
- **den Hebel am Scheinwerfer benutzen, damit der Scheinwerfer wieder hinten steht**
- **jetzt stimmen die Schatten überein**
- **die Kanne nehmen**
- den Raum verlassen
- **wieder zum Podium in der Mitte gehen**
- es gibt vier Löcher
- in einem Loch steckt ein Kerzenständer
- die Löcher lassen sich mit den Pfeilen rechts daneben drehen
- für eine Errungenschaft muss man die Gegenstände gleich richtig einsetzen ohne einen Gegenstand wieder zu entfernen
- **zuerst die Glocke benutzen und dann 1x nach links drehen (rechter Knopf)**
- **dann den Schuh benutzen und 1x drehen (rechter Knopf)**
- **dann die Kanne benutzen und 2x drehen (rechter Knopf)**
- **jetzt stimmen die Schatten überein**
- **Errungenschaft: Ein Leichtes**
- man kann aber auch erst mal bis zum Kerzenständer drehen und diesen herausnehmen
- dann setzt man Schuh, Kanne, Kerzenständer und Glocke ein (es gibt dann aber keine Errungenschaft)
- es erscheint ein Weg aus Büchern auf die andere Seite
- **über die Bücher laufen und in das Buch gehen**
- **Errungenschaft: Buch der Wahrheit**

## **Kapitel 7:**

- an der Wand rechts sind 3 Symbole, dich sich benutzen lassen
- das Mädchen steht auf einer Seite im Buch
- je nachdem welches Symbol man benutzt, verändert sich die Seite
- man muss immer einen Weg für das Mädchen finden um zu einer der Türen zu kommen
- **wenn man 10x die Symbole benutzt hat und damit auch 10x die Seiten des Buches umgedreht hat, dann erhält man die Errungenschaft: Bücherwurm**
- **zuerst das Katzensymbol (Mitte) drücken**
- **dann nach unten rechts gehen und durch die Tür gehen**
- auf das Auge drücken
- **man erhält eine Papierfigur**
- dann steht man wieder vor der Tür
- **das Knopfsymbol (unten) drücken**
- **nach links gehen und durch die Tür gehen**
- auf das Auge drücken
- **man erhält einen Lolly**

- dann steht man wieder vor der Tür
- **wieder nach rechts unten gehen, wo die andere Tür war**
- **dann das Katzensymbol drücken**
- **dann das Notensymbol (oben) drücken**
- **die Treppe nach oben gehen und durch die Tür gehen**
- das Auge drücken
- **man erhält einen Notenschlüssel**
- dann steht man wieder vor der Tür
- **das Knopfsymbol drücken**
- **bis zu der Tür mit den Augen gehen**
- **das Katzensymbol drücken**
- **nach oben zur Tür gehen**
- **durch die Tür gehen**
- das Auge drücken
- **man erhält einen Knopf**
- dann steht man wieder vor der Tür
- an der Tür mit den Augen leuchten jetzt alle Augen
- wenn man die Errungenschaft: Bücherwurm noch nicht hat, dann kann man jetzt noch die Symbole benutzen und die Seiten drehen bis man die Errungenschaft hat
- dann wieder zurückdrehen, damit man zu der Tür mit den Augen gehen kann
- **durch die Tür mit den Augen gehen**
- **es folgt eine Zwischensequenz**
- **nun muss man den Lolly mit dem Glas benutzen**
- **dann benutzt man den Knopf mit der Puppe**
- **dann benutzt man die Papierfigur mit dem Kreis auf dem Boden**
- **und zum Schluss benutzt man noch den Notenschlüssel oben am Karussell**
- **das Karussell dreht sich nun**
- **Errungenschaft: Hintergrundmusik** (wenn man den Notenschlüssel mehr als 1x abgelegt hat, hat bei mir aber nicht funktioniert)
- **Errungenschaft: Zurück zur Wirklichkeit**

## Kapitel 8:

- **zur leuchtenden Maschine gehen und die Maschine ansehen**
- die Treppe nach oben gehen
- **den Hebel benutzen**
- ganz rechts erscheinen zwei Knöpfe
- damit steuert man das vordere Teil auf der Schiene
- ganz links ist ein Buch zum Umstellen auf Schatten
- auf dem vorderen Teil liegt auch ein Buch
- **das vordere Teil 8x nach links bewegen**
- **dann auf das Buch links gehen und auf Schatten stellen**
- **bis zum ersten Schalter gehen**
- **den Schalter betätigen**

- wieder zurück gehen
- zum Hebel gehen
- den Hebel benutzen
- jetzt lässt sich auch das zweite (hintere) Teil auf der Schiene verschieben
- das hintere Teil 1x nach links verschieben
- dann wieder auf das Buch stellen und auf Schatten stellen
- bis zum zweiten Schalter gehen und ihn benutzen
- dann wieder zurück gehen
- den Hebel benutzen
- jetzt kann man drei der Säulen bewegen
- das hintere Teil 1x nach rechts bewegen
- das vordere Teil 4 x nach rechts bewegen
- die Säulen so stellen das man zum dritten Schalter kommt
- auf das Buch stellen und auf der Schattenseite bis zum dritten Schalter gehen und ihn benutzen
- dann wieder zurück gehen
- zum Hebel gehen
- den Hebel benutzen
- die Säulen alle 2x nach rechts bewegen
- das hintere Teil 2x nach rechts bewegen
- das vordere Teil nach rechts bewegen bis zum vierten Schalter
- auf das Buch stellen und bis zum vierten Schalter gehen und ihn betätigen
- dann wieder zurück
- zum Hebel gehen
- den Hebel benutzen
- das vordere Teil so stellen, das man vom Buch auf dem vorderen Teil bis zum fünften Schalter kommt (vordere Teil 1x nach links und hintere Teil 1x nach links stellen)
- das Buch auf dem vorderen Teil benutzen und auf Schatten stellen
- bis zum fünften Schalter gehen und ihn betätigen
- dann wieder zurück gehen
- **Errungenschaft: Entdeckung**
- den Hebel benutzen
- jetzt alles so verstellen das man über die Schatten zur Brücke rechts kommt
- das vordere Teil ganz nach rechts stellen, das hintere Teil ganz nach rechts stellen und die rechte Säule ganz nach rechts stellen
- über das Buch vom vorderen Teil zur Brücke gehen
- auf Tag stellen
- durch die Tür gehen
- die Treppe nach unten gehen bis eine weitere Treppe nach unten erscheint
- die Treppe nach unten gehen
- Zwischensequenz
- nach rechts zu der Maschine gehen
- die Maschine benutzen
- es erscheint ein Rätsel
- rechts gibt es eine Figur mit zwei Knöpfen und eine Figur mit drei Knöpfen
- die beiden Figuren müssen auf den Vierecken so angeordnet werden, das in allen Vierecken Figuren zu sehen sind, aber sie dürfen sich nicht überlappen

- es gibt insgesamt 3 solcher Rätsel
- **Rätsel 1: die Figur mit zwei Knöpfen muss in das Viereck oben rechts in der obersten Reihe**
- **die Figur mit den drei Knöpfen muss in das Viereck unten links in der untersten Reihe**
- **Rätsel 2: die Figur mit dem einem Knopf muss in das vierte Viereck von links in der obersten Reihe**
- **die Figur mit den zwei Knöpfen muss in das Viereck ganz rechts in der untersten Reihe**
- **die Figur mit den drei Knöpfen muss in das zweite Viereck von links in der dritten Reihe von oben**
- **Rätsel 3: die Figur mit den zwei Knöpfen muss in das Viereck oben rechts in der obersten Reihe**
- **die andere Figur mit zwei Knöpfen muss in das zweite Viereck von links in der zweiten Reihe von unten**
- **die Figur mit den drei Knöpfen muss in das Viereck ganz links in der zweiten Reihe von oben**
- **die andere Figur mit drei Knöpfen muss in das zweite Viereck von links in der sechsten Reihe von oben**
- **die Figur mit einem Knopf muss in das erste Viereck links in der zehnten Reihe von oben**
- damit wären die drei Rätsel gelöst
- nach links gehen
- da ist ein Buch
- **auf das Buch stellen und auf Schatten stellen**
- da steht eine Marionette im Weg (1 von 2 für Errungenschaft)
- wieder zurück gehen und nach rechts gehen
- auf die erste Plattform stellen
- **die vordere Plattform auf der Schiene 5x nach links bewegen**
- **die andere Plattform 1x nach links bewegen**
- **dann den Hebel benutzen und die Plattform wird gedreht**
- **dann die Plattform noch 4x nach links bewegen**
- **auf das Buch stellen und auf Schatten stellen**
- **schräg nach oben laufen, auf Tag stellen und ganz nach oben gehen**
- es erscheinen mehrere Treppen
- **die Rampe nach oben gehen**
- **dort liegt ein Buch**
- **am Buch vorbei gehen**
- **die Rampe rechts nach unten gehen**
- **das Dreieck aufheben**
- **dann zurück gehen bis zum Buch**
- an der Wand sieht man ein Dreieck, einen Kreis und ein Viereck
- **das Dreieck mit dem Dreieck an der Wand benutzen**
- **das Dreieck betätigen**
- **die Rampe links geht nach oben**
- **nach oben laufen und nach links und den Ball nehmen**
- **wieder zurück gehen und den Ball beim Kreis einsetzen**
- **den Kreis benutzen**
- **die Rampe rechts geht nach oben**

- auf das Buch stellen und auf Schatten stellen
- nach oben gehen und den Würfel holen
- wieder zum Buch gehen und auf Tag stellen
- den Kreis benutzen und die Rampe geht wieder nach unten
- den Würfel mit dem Viereck benutzen
- das Viereck benutzen
- die Rampe rechts geht gerade und der Schatten unten läuft nach rechts
- das Viereck benutzen und die Rampe geht nach unten
- der Schatten von unten kommt nach oben gelaufen und er läuft bis zu einem Schattenhebel
- der Schatten benutzt den Hebel
- das Dreieck benutzen
- auf das Buch stellen und auf Schatten
- als Schatten unten gegen die Marionette laufen (2 von 2) (**Errungenschaft: Halt**)
- zurück gehen und auf das Buch
- auf Tag stellen
- dann normal zum Hebel gehen
- den Hebel betätigen
- dann alle Treppen nach oben gehen bis zur Plattform
- es ändert sich wieder alles
- den Scheinwerfer nehmen
- den Scheinwerfer mit dem Ständer rechts benutzen
- dann ganz nach rechts gehen
- den Scheinwerfer nehmen
- den Scheinwerfer mit dem Ständer ganz rechts benutzen
- dann nach links gehen und den Scheinwerfer aus dem mittleren Ständer nehmen
- auf das Buch stellen und auf Schatten stellen
- nach oben gehen und auf Tag stellen
- den Scheinwerfer mit dem Ständer benutzen
- dann auf Schatten stellen und ganz nach rechts gehen
- den Scheinwerfer nehmen
- zurück gehen und den Scheinwerfer mit dem Ständer ganz links benutzen
- jetzt leuchten 2 blaue Augen und es wird wieder alles umgebaut
- zu dem Gerät in der Mitte gehen
- den Pfeil rechts 1x benutzen
- den Pfeil links 1x benutzen
- **Errungenschaft: wahres Ich**
- den Pfeil links noch einmal benutzen
- dann stimmen die Schatten überein
- das Mädchen steigt auf die Hand
- die Treppe nach oben gehen
- das Mädchen kommt in ein Zimmer
- das Buch vom Bett nehmen
- das Buch zerreißen (3x das Buch anklicken)
- **Errungenschaft: Iris Fall**
- es folgt eine Zwischensequenz und der Abspann

**ENDE!!!**

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 01.02.2020

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:kerstin.haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>