

Komplettlösung
AUF DER SUCHE
Ein interaktiver Film

Inhalt

Anleitung	Seite 3
Steuerung	Seite 4
Spiel starten	Seite 6
Intro	Seite 6
Kapitel 1 Unordentliche Bewerbungsunterlagen	Seite 7
<i>Kapitel 2 „Der Quizmaster“</i>	<i>Seite 9</i>
Kapitel 3 „Lisa und die Zukunft“	Seite 11
Kapitel 4 „Der erste Arbeitstag“	Seite 13
Kapitel 5 „Der Anruf“	Seite 14
Kapitel 6 „Die traurige Putzfrau“	Seite 16
Kapitel 7 „Der Doppelgänger“	Seite 18
Kapitel 8 Die „Göttliche Erscheinung“	Seite 19
Kapitel 9 „So ein Affentheater“	Seite 22
Kapitel 10 „Stille Wasser sind tief“	Seite 24
Kapitel 11 „Unter der Oberfläche“	Seite 25
Kapitel 12 „Die Zeitkiste“	Seite 26
Kapitel 13 „Die Geisterstadt und die Zeichen der Zeit“	Seite 27
Kapitel 14 „Ein falsches Wort“	Seite 30
Kapitel 15 „Ende & Abspann“	Seite 32
Unterstützt unsere Arbeit	Seite 33

Anleitung

„Auf der Suche | Zeichen der Zeit“

bringt einen Spielfilm und ein Computerspiel im klassische Point-and-Click-Adventure Format zusammen. Das Film-Spiel kann auf Spendenbasis unter **AufDerSuche.de** gespielt werden. Hier schlüpfen die SpielerInnen in die Rolle des Helden und erlebt dessen Geschichte aktiv mit. Sie können sich durch die geschaffene Welt klicken, mit Charakteren Dialoge führen, Gegenstände aufsammeln, miteinander kombinieren und müssen einfache bis komplexe Rätsel lösen.

Technische Voraussetzungen

Grundsätzlich wird das Spiel über **einen Rechner** oder **Laptop** mit **Internetanschluss** über den **Webbrowser** direkt online mit **der Maus** gespielt. Dabei ist der [Google Chrome Browser](#) Voraussetzung. Eine **schnelle Internetanbindung** (WLAN) von mindestens **6 MBit/s** wird empfohlen. Das komplette Spiel verbraucht rund **7 GB** an Daten.

Systemvoraussetzungen

- Neuste Version vom **Google Chrome Browser**
- Internetverbindung mit mindestens **6 MBit/s**
- **Arbeitsspeicher:** ab **8 GB** oder höher
- Leistung: ab **2 GHZ** oder höher
- mindestens **7 GB** freier Speicher
- Audioausgabe oder Kopfhöreranschluss

Steuerung

Im Spiel agiert ihr mit **der Maus**. Mit der **linken Maustaste** könnt ihr Euch informieren und interessante Bereiche untersuchen. Mit der **rechten Maustaste** erhaltet ihr **weiterführende Informationen** oder könnt **Aktionen** ausführen, zum Beispiel **Gegenstände aufnehmen** oder zu einer **anderen Videokulisse** springen, wenn sich das **Maussymbol in einen Pfeil** ändert.

Steuerung

Linke Maustaste

Hiermit könnt ihr Euch informieren und interessante Bereiche untersuchen.

Rechte Maustaste

Mit der rechten Maustaste könnt Ihr eine Aktion ausführen, wie Gegenstände aufnehmen oder zu einer Videokulisse springen.

Leertaste

Mit der Leertaste werden Euch alle möglichen interaktiven Bereiche anzeigen lassen.

Tastatur

Lediglich in einem Level gibt es eine kurze Aufgabe, bei der ihr die Tastatur benötigt.

Möglichkeiten

1. **Filmsequenzen:**
Ansehen, pausieren, von Anfang ansehen oder überspringen.
2. **Bereiche untersuchen:**
Auf bestimmte Bereiche klicken und mit der linken Maustaste grundsätzliche Informationen, mit der rechten Maustaste weiterführende Informationen erhalten oder eine Aktion ausführen.
3. **Wegpunkte:**
Mit der rechten Maustaste zu einer anderen **Videokulisse** springen.
4. **Gegenstände:**
Mit der rechten Maustaste ins Inventar aufnehmen.

5. **Das Inventar aufklappen:**
Das Inventar ist ein Feld am unteren Bildrand, welches sich mit der Fahrt der Maus darüber aufklappen lässt. Darin findet Ihr Eure aktuellen Gegenstände.
6. **Gegenstände kombinieren:**
Zieht im Inventar einen Gegenstand mit der gedrückten linken Maustaste auf einen anderen Gegenstand und schaut, ob sich dieser **kombinieren** lässt. Wichtig: Gegenstände können nicht auf Hotspots oder Personen gezogen / angewendet werden.
7. **Interaktive Dialoge:**
Protagonisten mit der rechten Maustaste ansprechen und danach einen Satz auswählen.
8. **Hotspots anzeigen lassen:**
Mit der Leertaste könnt ihr euch alle interaktiven Elemente wie informative Bereiche, Wegpunkte zu einer anderen Kulisse oder aufnehmbare Gegenstände anzeigen lassen.

Spielstand speichern / laden

Die erreichten Kapitel werden automatisch **in Eurem Browser** gespeichert und ihr könnt später wieder über das Menü <https://aufdersuche.de/filmspiel/> darauf zugreifen. Eine Speicherung nach bestimmten Errungenschaften innerhalb eines Kapitels ist nicht möglich. Ihr beginnt nach dem Laden immer am Anfang eines Kapitels. Ein Kapitel ist immer dann beendet, wenn der Ladebildschirm für das nächste Kapitel erscheint.

Komplettlösung „Auf der Suche“ | Ein interaktiver Film

Spiel starten

Um das Spiel zu beginnen klickt unter <https://aufdersuche.de/filmspiel/> auf „Filmspiel starten“.

Intro | „Das Kennenlernen“



Schaut Euch die ersten beide Clips an und wartet, bis ihr in einem Sekretariat landet. Ab dort könnt ihr Euch mit der Maus interaktiv bewegen.

Kapitel 1 | „Unordentliche Bewerbungsunterlagen“



Im Sekretariat müsst ihr die Büroklammern vor der Sekretärin aufnehmen und im Inventar in »Geordnete Bewerbungsunterlagen« kombinieren.

1. Zur Sekretärin gehen

Klickt Euch, nachdem Lukas im Raum mit der Sekretärin steht, erst einmal zu ihr. Fahrt dazu mit der **Maus** in den **Bereich** direkt vor ihren Tisch. Wenn sich das **Kreuz-Symbol** zu einem **Pfeil** in ihre Richtung ändert, kommt ihr mit der **rechten Maustaste** in die nächste Videokulisse. Der Pfeil zeigt dabei immer die Blickrichtung der darauffolgenden Kulisse an.

2. Büroklammern aufnehmen

Nehmt nun im linken Bereich vom Tisch - ebenfalls **mit der rechten Maustaste** – die (1) »**Büroklammern**« auf. Diese sind danach in Eurem **Inventar** zu finden.

3. Inventar aufklappen

Das **Inventar lässt sich aufklappen**, indem ihr langsam **an den untersten Rand** des Bildes wandert. Hier landen alle **aufgenommenen Gegenstände**. Mit Klick auf einen Gegenstand per **linker Maustaste** könnt ihr diese **vergrößert** anzeigen lassen. Mit der **rechten Maustaste** erfahrt ihr weitere **Details und Hinweise**. Wenn ihr einen Gegenstand mit **gedrückter linker Maustaste** auf einen anderen Gegenstand zieht, könnt ihr schauen, ob sich **dieser kombinieren** lässt.

4. Büroklammern kombinieren

Zieht nun die »**Büroklammern**« (linke Maustaste gedrückt halten) auf die »**Unordentlichen Bewerbungsunterlagen**«, welche daraufhin von Lukas zu den »**Geordneten Bewerbungsunterlagen**« kombiniert werden.

5. Zum Personalleiter gehen

Danach könnt ihr mit der rechte Maustaste auf die Tür „**zum Personalleiter**“ klicken.

Daraufhin startet das nächste Kapitel.

Tipp:

Lest Euch die »**Ungeordneten Bewerbungsunterlagen**« bei Bedarf nochmal durch, einige der Informationen werden im nächsten Kapitel abgefragt.

Kapitel 2 | „Der Quizmaster“



Im Bewerbungsgespräch müsst ihr lediglich alle Fragen beantworten. Ihr könnt nichts falsch machen, denn bei einer falschen Antwort wird nur ein kurzes Video eingespielt und ihr kehrt zur selben Frage zurück.

1. Quizfragen beantworten

Löst das Quiz, indem ihr die 19 Fragen beantwortet. Dabei müsst ihr jeweils eine der 4 **richtige Antworten** auswählen. Hier könnt ihr nichts falsch machen, denn bei einer falschen Antwort kommt lediglich ein kurzes Video.

Wir werden an dieser Stelle nicht alle Antworten auflisten, denn ihr kommt durchs ausprobieren so oder so weiter... na gut!

Für alle, die sich schnell durchklicken wollen, findet ihr hier die Antworten der Reihe nach. Wer Zeit hat, probiert sich gern selbst aus.

2. Antworten

1. "Mir geht es gut, danke.",
2. "Ja! Genau. Lukas Zimmer.",
3. "27.",
4. "Mh, ich hab' ein Praktikum gemacht, beim 'Try Magazin' in London.",
5. "Ich habe für die verschiedene Autoren in den Ressorts 'Feuilleton & Sports' gearbeitet.",
6. "Es gibt so vieles zu erzählen. Ich möchte informieren und Verborgenes ans Tageslicht bringen.",
7. "Ich beherrsche 'Photoshop' und 'InDesign' von Adobe.",
8. "Wacker Ströbitz.",
9. "Ja natürlich. Ich bin ein großer 'Maniac Mansion' Fan, sowie Allgemein von 'Adventures'.",
10. "Gegenfrage: Wussten Sie, dass Nacktmulle die einzigen Lebewesen neben den Bienen sind, die in einem Staat leben?",

11. "Albert Einstein."
12. "Soziale Marktwirtschaft."
13. "3. Oktober 1990."
14. "8."
15. "Grübe ich die Erde um, schlägen die Pflanzen besser Wurzeln.",
16. "Ich habe Mr. Kreis nur einmal getroffen und ich fürchte, das bleibt auch so.",
17. "Im 3D Kino.",
18. "Gegen die Paarung von Elektronen.",
19. "Sehr gut, das war mal was anderes.",

Wichtig:

Klickt bei der letzten Frage nicht auf: "**Sehr gut, ich würd's am liebsten sofort wiederholen!**". Dann müsst ihr das Bewerbungsgespräch tatsächlich nochmal von vorne beginnen.

Kapitel 3 | „Lisa und die Zukunft“



Hier müsst ihr Euch in Lukas Wohnung umschaun, alle möglichen Gegenstände einsammeln und dann zur Wohnungstür hinaustreten.

1. Persönliche Gegenstände einsammeln

Sammelt nach dem Video mit Lukas und Lisa Folgendes ein:

In der Küche den (1) »**Notizblock**« im Ofen

und das (2) »**Backpulver**« im Schrank darüber.

Im Flur den (3) »**Rucksack**«.

Direkt daneben aus der ausklappbaren Schublade das (4) »**Smartphone**«.

Im Schlafzimmer das schwarze (5) »**T-Shirt**« rechts auf dem Boden,

sowie im Bett die (6) »**Haarnadel**«.

Auf dem Schreibtisch liegt (7) »**Ein Euro**«

und ein roter (8) »**Stift**«,

auf dem Wohnzimmertisch die (9) »**DVD**«.

2. Durch die Tür gehen

Danach kommt ihr mit Klick der rechten Maustaste auf die Wohnungstür zum nächsten Kapitel.

Tipp:

Schaut Euch das Foto von Lukas Mutter auf dem Schreibtisch an.
Und wenn ihr YouTube schauen wollt, klickt den Fernseher an.

Kapitel 4 | „Der erste Arbeitstag“



Im Kapitel vor dem Verlagsgebäude müsst ihr lediglich der Frau am Empfang ein Kompliment machen.

1. Über den Eingang ins Gebäude

Klickt Euch dazu über den „Eingang“ hinein ins Gebäude und dann „Zur Empfangsdame“.

2. Dialog mit der Empfangsdame beginnen

Beginnt den Dialog, indem ihr sie mit der **rechten Maustaste** anklickt. Nach Lukas Begrüßung könnt ihr die **dritte Antwort** „**Schicke Schuhe haben Sie da...**“ auswählen und danach nur noch „**Ich war hier mit einer Auszubildenden verabredet**“.

Dann startet ein Video vom Rundgang durch den Verlag und ihr seid im nächsten Kapitel.

Kapitel 5 | „Der Anruf“



Im Büro müsste ihr es schaffen den Anrufbeantworter abhören zu können. Dazu müsst ihr vorher den Rechner anschalten, den Code vom Whiteboard eingeben und dann das Telefon benutzen.

1. Schere einsammeln

Klickt euch als Erstes zum „Blick auf den Schreibtisch“ und sammelt dort für später die blaue (1) »**Schere**« ein.

2. Stromkabel einstecken

Schaut dann nach rechts „**Hinter den Tisch**“ und steckt dort das **lose Stromkabel** in die „**Steckdose**“, indem ihr dieses mit der **rechten Maustaste** anklickt.

3. Whiteboard: Notizzettel lesen & Gegenstände einsammeln

Klickt Euch dann zurück und raus zum „**Whiteboard**“ und sammelt dort die

(2) »**Visitenkarte einer Mitarbeiterin**«, sowie den

(3) »**Notizzettel mit seltsamen Buchstaben**« ein.

Klickt danach mit der **rechten Maustaste** auf den rosafarbenen Zettel mit der Aufschrift: „**PC bitte wackeln**“.

Sammelt außerdem den (4) „**Flyer Pizzaservice**“ ein.

Schaut dann nach links unten und sammelt den (5) »**Mülleimer**« auf.

5. Rechner wackeln

Klickt Euch zurück zum Arbeitsplatz und dann über „**Blick unter den Tisch**“ unter den Schreibtisch, wo der **Rechner** steht.

Klickt mit der rechten Maustaste **auf den oberen Bereich des vorderen Rechner** („**Rechner wackeln**“), bis Lukas dies in einem kurzen Zwischenvideo umsetzt.

6. Rechner starten

Betätigt dann mit der rechten Maustaste den „**Hauptschalter**“. Lukas startet daraufhin im Zwischenvideo seinen Rechner, bei dem er sich anmelden muss.

7. Code eingeben

Gebt dort mit Euer Tastatur den Code des »Notizzettel mit Code«: **X12KP?§** ein.

8. Anrufbeantworter abhören

Nachdem im Video der Rechner abgestürzt ist, klickt Euch **zum Telefon** und hört Euch mit der rechten Maustaste den Anrufbeantworter an.

Nach dem Video landet ihr im nächsten Kapitel.

Kapitel 6 | „Die traurige Putzfrau“



Im Flur müsst ihr zur Putzfrau gehen und jeweils zweimal mit ihr sprechen. Nachdem ersten Mal tröstet ihr Sie mit Klopapier, danach stellt ihr ein »Improvisiertes Putzzeug« zusammen und kommt so mit der Chipkarte ins Archiv.

1. Mit Putzfrau sprechen

Klickt Euch **im Empfangsbereich** als Erstes nach ganz links durch den Flur bis zur **Putzfrau**. Der Hotspot „**Zur Putzfrau**“ und damit zum Dialog ist direkt vor ihren Füßen. Wählt im Dialog alle Sätze aus, bis nur noch „**Auf Wiedersehen**“ möglich ist.

2. Putzfrau mit Klopapier trösten

Geht danach über den rechten Bildrand „**Zu den Toiletten**“ ins WC und dort in die hintere **rechte Kabine**.

Klaut dort das (1) **Klopapier**.

Wenn ihr wollt, könnt ihr hier auch schon das (2) »**Wasser**« aus der **Kloschüssel** („**Klodeckel**“) entnehmen.

Geht dann wieder zurück **zur Putzfrau** und klickt sie mit der **rechte Maustaste** an. So startet das **Zwischenvideo**, indem Lukas die Putzfrau tröstet.

3. Zum zweiten Mal mit Putzfrau sprechen

Nun könnt ihr die **Putzfrau erneut** ansprechen. Lukas muss nun herausbekommen, was die Putzfrau zum Putzen benötigt:

Dies macht ihr, indem ihr die Antwortkette der ersten Frage folgt:

4. Putzfrau nach Putzzeug fragen

Klickt Euch also über

- > „**Warum so traurig?**“ zu
- >> „**Wo haben Sie es denn verlegt**“ zu
- >>> „**Wurde es Ihnen vielleicht geklaut?**“ zu
- >>>> „**Vielleicht kann ich mich mal umschauen, ob ich etwas finde...**“

Dann könnt ihr den Dialog über

„**Ich habe noch andere Fragen...**“ und
„**Auf Wiedersehen**“ verlassen oder Euch noch die anderen Fragen anhören.

5. Gegenstände für Putzfrau einsammeln

Auf jeden Fall müsst ihr danach **das Putzzeug** zusammen stellen:

Sammelt dazu in der **Kantine** den (3) »**Zitronensaft**« auf dem Boden ein.

Klickt Euch dann nach rechts und nehmt den in der Ecke angelehnten (4)
»**Malerstab**« auf.

Geht danach wieder zurück in die Toiletten und sammelt auf dem Waschbecken die (5) »**Seife**« ein.

6. Putzzeug zusammenstellen

Nun könnt ihr das »**Improvisierte Putzzeug**« im **Inventar** erstellen:

a) Kombiniert »**Schere**« mit »**Ein Wechselshirt**« zu »**Zerschnittenes Shirt**«.

b) Das »**Zerschnittenes Shirt**« kombiniert ihr dann mit »**Ein Malerstab**« zu
»**Ein Wischmob**«.

c) Parallel kombiniert ihr den »**Mülleimer**« mit »**Wasser**« zu »**Eimer mit Wasser**«.

d-f) Fügt in diesen dann in zufälliger Reihenfolge »**Zitronensaft**«,
»**Backpulver**« und »**Seife**« hinzu bis ihr „**Eimer mit Putzkomponenten**“
erhaltet.

g) Kombiniert zu guter Letzt den „**Wischmob**“ mit „**Eimer mit Putzkomponenten**“ zu »**Improvisiertes Putzzeug**«.

Das Abschlussvideo des Levels startet automatisch und ihr seid danach im nächsten Kapitel.

Kapitel 7 | „Der Doppelgänger“



Im Archiv müsst Ihr euch lediglich im linken Bereich zur einer Ausgabe von Cottbus von 1986 klicken, damit das Abschlussvideo beginnt.

1. Licht anschalten

Schaltet als Erstes das Licht über den „**Lichtschalter**“ in der **rechten unteren Ecke** mit der rechten Maustaste an. Wenn ihr es nicht auf Anhieb findet, drückt einfach die Leertaste und Euch wird der Hotspot angezeigt.

2. Alte Ausgaben von 1986 finden

Geht danach direkt in **den linken Raum** und klickt Euch rechts über „**Weiter zu den alten Ausgaben**“ und „**Näher heran**“ und „**Weiter gehen**“ zu den Ausgaben **der 1990er** bis zu den **Ausgaben von 1986**.

Bei den Ausgaben von **Cottbus 1986** wird mit der rechten Maustaste das Video abgespielt.

Lehnt Euch für ein paar Minuten zurück, bis ihr im nächsten Kapitel vor dem Friedhof seid.

Kapitel 8 | Die „Göttliche Erscheinung“



Beim Friedhof müsst ihr den Weg zum Glockenturm finden, dem Pfarrer das Magazin klauen und diesen danach mit einer göttlichen Erscheinung ablenken, um im Dialog herauszubekommen, ob es einen Lukas Zimmer gab.

Wenn ihr wollt, redet am Anfang mit Homer, ansonsten klickt Euch direkt in den Friedhof.

1. Den Weg zum Glockenturm und Pfarrer finden

Hier führen alle Wege nach Rom und es ist fast egal, ob ihr den linken „**Weg zum roten Platz**“, den mittleren „**Weg zur Kapelle**“ oder den rechten „**Weg zum Glockenturm**“ geht.

Um schnell zum Ziel zu kommen klickt Euch über den rechten Weg: „**Weg zum Glockenturm**“ 4-mal zur „**Gabelung Weg zum Glockenturm**“, wo sich der Weg spaltet in „**Zurück zum Friedhofseingang**“ und weiter „**Zur Kapelle**“.

Bei der Kapelle seid ihr also schon zu weit gelaufen und müsst wieder zurückgehen. Hier sind die Perspektiven etwas vertauscht.

Bei der Gabelung müsst ihr nun in **der linken, unteren Seite** den Wegpunkt „**Zum Glockenturm**“ finden und anklicken.

2. Das Magazin klauen

Klickt Euch dort „**Hinter den Glockenturm**“ und nähert Euch danach **dem Pfarrer von hinten**. Dieser telefoniert gerade mit einem Mitarbeiter und lässt sich nicht ansprechen, wenn ihr ihn mit der rechten Maustaste anklickt.

Wir müssen ihn also ablenken: Dazu benötigen wir zuerst das Magazin. Immer dann, wenn **der Pfarrer niest**, könnt ihr (1) **das Magazin** vor ihm aufnehmen - oder weiter dem rund 15-minütigen Gespräch lauschen.

Schaut Euch das Magazin an.

Da steht etwas von **Lichterscheinung, Grunzgeräusche** und **Fischgeruch**.

3. Gegenstände für göttliche Erscheinung sammeln

Sammelt nun im Friedhof folgenden Gegenstände ein:

a) Bei der Kapelle an der vorderen linken Seite hinter „**Näher zum Strauch**“ steht ein (2) »**Spiegel**«.

b) Bei der Einfahrt hinter der Kapelle beim Mülleimer findet ihr (3) »**Batterien**«.

c) Gleich daneben stehen (4) »**Kleine Boxen**«.

Nun benötigen wir noch eine Lichtquelle und etwas zum reparieren. Geht dazu wieder zurück seitlich vor die Kapelle und dann eine Kulisse weiter Richtung „**Weg zum Glockenturm**“ bis rechts beim Wassersprenger „**Zum rechten Seitenweg**“ folgt. Dort müsst ihr „**Weiter rechts**“ laufen und gelangt vor einen Wassersammler aus Beton.

d) Nehmt hier die (5) »**Kaputte Taschenlampe**«,

e) sowie den (6) »**Draht**« am Wasserhahn auf.

4. Zurück zum Eingang & Fischköpfe finden

Geht nun zurück raus auf den Weg und klickt Euch danach wieder bis vor „**zum Friedhofseingang**“, den wir nun aus einer anderen Perspektive sehen. Wenn ihr wollt, redet mit Homer. Wenn nicht, geht direkt rechts zum Mülleimer. Wir benötigen noch den Fischgeruch.

f) Also nehmt die 3 »**Fischköpfe**« auf.

5. Göttliche Erscheinung erstellen

Nun können wir die »**Göttliche Erscheinung**« zusammenstellen:

a) Kombiniert die »**Kaputte Taschenlampe**« mit dem »**Draht**« zu »**Reparierte Taschenlampe**«.

b) Nutzt den »**Draht**« nochmals mit den »**Batterien**« um »**Überbrückte Batterien**« herzustellen.

c) Die Batterien könnt ihr nun mit der »**Reparierten Taschenlampe**« zu einem »**Superscheinwerfer**« zusammen bauen.

d) Kombiniert parallel die »**Boxen**« mit dem »**Smartphone**« zum »**Soundsystem**«.

e) Dieses verbindet ihr dann mit den »**Superscheinwerfern**« und es entsteht eine Vorabversion von „**Set für göttliche Erscheinung**“

f) Fügt am Ende zum Set noch die »**Fischköpfe**« hinzu und Lukas fordert Euch auf, **zum Pfarrer zu gehen**.

Den Spiegel muss man an dieser Stelle übrigens nicht kombinieren, es reicht aus, wenn dieser im Inventar ist.

6. Zurück zum Pfarrer

Klickt wieder mit der rechten Maustaste auf den Pfarrer und im Video lenkt Lukas diesen nun durch die **göttliche Erscheinung** ab.

Danach seid ihr direkt **im Dialog** und Lukas kann ihm einige Fragen stellen, unter anderem, ob er sich im Friedhof auskennt.

7. Dem Pfarrer Fragen zu den Gräbern stellen

Klickt die **Antwortkette** bei Frage 4 an:

„**Ich will fragen, ob Sie sich hier auskennen?**“.

Nach „**Können Sie mir sagen, ob in der Gegend 1986 einen LUKAS Zimmer beerdigt wurde?**“ habt ihr schon die Antwort und ihr gelangt über

„**Ich habe noch andere Fragen...**“ und

„**Tschüss. Auf Wiedersehen!**“ ins Abschlussvideo mit Homer.

Danach startet das neunte Kapitel im Tierpark.

Kapitel 9 | „So ein Affentheater“



Im Tierpark müsst die ehemalige Mitarbeiterin in der Mitte des Tierparks finden und ihre drei Fragen für ein Kreuzworträtsel beantworten.

1. In den Tierpark gehen

Klickt Euch dazu direkt in den Tierpark und folgt danach dem „**linken Weg**“.

2. Im Tierpark über Tiere informieren

Folgendes ist nicht notwendig, aber beim Beantworten der nachfolgenden Fragen hilfreich: Schaut Euch die **Infotafeln der Elefanten**, der **Nasenbären** und der **Sattelstörche** an.

Klickt Euch dazu bis zum **leeren Gehege der Elefanten** und dort rechts unten zum „**Blick auf Infotafel**“. So erfahrt ihr unter anderem den lateinischen Namen der Elefanten.

Klickt Euch danach weiter **zu den Nasenbären** und dort zur „**Infotafel**“ vor Lukas. Dabei erfahrt ihr **dessen Herkunftsort**. Geht danach weiter zu den Vögeln und vor dem Käfig links zur „**Infotafel Sattelstorch**“ und nehmt **die Info zur Farbe der Iris** auf.

3. Ehemalige Mitarbeiterin finden

Klickt Euch danach weiter bis „**Zur großen Lichtung**“ und „**Näher zur Frau**“. Beginnt den Dialog mit der rechten Maustaste.

4. Fragen beantworten

Folgt der Antwortkette der ersten Frage „**Sind Sie Heidemarie Martin?**“ und beantwortet Ihr im Laufe des Dialoges Ihre Fragen:

Antworten:

- a) Kolumbien
- b) Dunkelbraun
- c) Elephas Maximus

Klickt Euch dann bis zum Ende des Dialogs durch.

5. Zum Ausgang gehen

Geht danach den Weg weiter zum Ausgang: Vorbei an den **Wildschweinen, Yaks, Wisenten, Pinguinen, Affen, Stachelschweinen** bis hin **zum Ausgang**.

Danach folgt das Abschlussvideo mit dem betrunkenen Homer und das nächste Kapitel folgt.

Kapitel 10 | „Stille Wasser sind tief“



Im Spreewalddorf Burg müsst ihr die Tochter vom Staubsaugen abhalten, indem Ihr den Stromkreis unterbrecht und danach die alten Unterlagen in der Scheune finden.

1. Bei der Haustür klopfen

Klickt Euch über den Hof **zur Haustür** und klopft einmal mit der **rechten Maustaste** an. Dort mach Euch aber keiner auf, da jemand staubsaugt.

2. Strom unterbrechen

Nachdem Euch keiner aufmacht geht wieder zurück zum Auto. Dort ist nun der **Strommast anklickbar** und ihr könnt Euch näher heran klicken. **Kappt** dort einfach **mit der rechten Maustaste das Kabel**.

3. Mit Tochter sprechen

Geht dann wieder zurück und Euch wird die Tür geöffnet. Nach dem Video und Gespräch mit Tochter Simone könnt ihr Euch in der **alten Scheune** umschauchen.

4. In der Scheune alte Unterlagen finden

Klickt Euch „**zum Blick in den Raum**“ und dann u.a. über den linken Bereich weiter nach rechts **zum Sofa**. Wenn ihr von **oben auf das Sofa schaut**, klickt mit der **rechten Maustaste** auf das Sofa.

5. Rückblende ansehen

Daraufhin beginnt eine Rückblende und ein ein Gespräch zwischen Janette und Micha.

Danach landet danach automatisch im nächsten Kapitel.

Kapitel 11 | „Unter der Oberfläche“



Beim Tagebau müsst ihr herausbekommen, dass die Zeitkiste in einem Museum liegen könnte.

1. Weg zum Tagebaurand folgen

Folgt einfach der Straße und Weg bis zum Tagebaurand, bis es nicht mehr zurück geht.

2. Ausblick ansehen & Informationen einholen

Schaut Euch dann links beginnend weiter nach rechts um. Klickt dabei möglichst jeden Hotspot an.

Wichtig ist, dass Lukas am Tagebaurand im zweiten Bild mit den Baggern den Satz „**Und vielleicht in einem Museum liegen**“ und „**der Sache sollte ich nachgehen**“ sagt.

3. „Zum Museum“ anklicken

Dann kommt er auf die Idee, dass die Zeitkiste in einem Museum liegen könnte und es entsteht ein neuer Hotspot nach der Videokulisse mit dem Aussichtsturm. Klickt Euch dazu rechts weiter bis zum Wegpunkt „**Zum Museum**“.

Nach einem Video seid ihr im nächsten Kapitel.

Kapitel 12 | „Die Zeitkiste“



Im Museum könnt ihr Euch entweder ausführlich umschaun, oder direkt die Zeitkiste im großen Museumsraum finden und dort ein Lösungswort eingeben, welches ihr in den alten Unterlagen findet.

1. Zum großen Raum mit Museumsmitarbeiterin gehen

Schaut Euch im ersten Bild entweder weiter um oder klickt Euch direkt rechts unten „**In den Flur**“, danach „**Zur Straße**“ und dann in den großen Raum mit der Museumsmitarbeiterin.

2. Kiste finden

Dort könnt ihr links zu „**Den Alltagsgegenständen**“. Klickt Euch am Kinderwagen vorbei näher zu der auf dem Boden stehenden Kiste mit sorbischer Aufschrift.

3. Namen eingeben

Öffnet die Kiste mit der rechten Maustaste und schaut danach in Euer Inventar in die **alten Unterlagen** oder gebt direkt mit **der rechten Maustaste** nacheinander den Namen der Tochter **S-I-M-O-N-E** ein.

Daraufhin startet ein Video und ihr seid im vorletzten Kapitel.

Kapitel 13 | „Die Geisterstadt und die Zeichen der Zeit“



In der Geisterstadt solltet ihr einen klaren Kopf behalten. Dieses Kapitel ist sehr weitläufig und es gilt 6 versteckte, magische Fototeile und alte Fotos vom ehemaligen Gefängnis zu finden. Ihr findet diese Fototeile nur, wenn ihr an bestimmten Orten an den Wänden entstehende Grafiken anklickt...

1. Ins Gelände gehen

Start: Klickt Euch anfänglich erst einmal weiter die Straße entlang, bis ihr links von der Straße durch den Wegpunkt **„Hinein ins Gelände“** ins ehemalige Wohnviertel kommt.

2. 6 Fototeile finden

Im nächsten Bild nach der Straßensperre starten wir für die Lösung immer unseren Weg zu einem Fototeil.

Ihr seid da, wenn Lukas sagt: **„Hier scheiden sich die Geister“** und ein asphaltierter Weg (siehe Bild oben) zu sehen ist -
sowie links: **„nach links drehen“**,
geradeaus **„Weiter ins Gelände“**
und rechts **„Nach rechts ins Gelände“** möglich ist.

Fototeil 1

Klickt Euch also am Anfang des Geländes durch **„nach links drehen“** nach links zum extrem zugewachsenen Haus. Im **rechten Eingang** in der unteren Etage könnt ihr Euch nach rechts umdrehen und seht einen keller- ähnlichen Raum mit viel Müll auf dem Boden.

Wandert dann mit der Maus **rechts an der Wand entlang**, bis **eine Grafik** entsteht. Wenn dies passiert, klickt darauf mit **der rechten Maustaste** und ein erstes kurzes Video mit Lukas und seiner Freundin startet.

Danach entsteht auf dem Boden direkt vor Lukas ein blinkendes »**Fotoschnipsel**«. Hebt dieses auf. Dreht Euch danach wieder um und geht im gleichen Haus **die Treppe** hinauf...

Fototeil 2

Im selben Gebäude wie der erste Fotoschnipsel liegt auch Fotoschnipsel 2. Geht dazu diesmal nur **die Treppe** hinauf.

Dreht Euch um und schaut dann nach rechts in den Raum an die Wand. Fahrt dort auch wieder mit der Maus drüber und klickt mit der rechten Maustaste, schaut Euch das zweite Video von Lukas und seiner Freundin an, bis danach das zweite Fototeil auf dem Boden entstanden ist. Sammelt es auf und geht danach wieder zurück zum **Anfang des Geländes**.

Fototeil 3

Klickt Euch nun „**Weiter ins Gelände**“ und dann nach links in „**Weiter zu den Häusern**“ und lauft dann weiter **rechts** hinein. Klickt Euch also „**Näher zum Eingang**“ zum Eingang des Hauses, wo rechts neben dem Eingang **alte Fenster** gestapelt davor liegen. Geht hinein und klickt Euch bis zur oberen Etage zum Dachgeschoss.

Klickt Euch übers Vorzimmer bis ins **letzte hintere Zimmer mit der Dachschräge** und den braunen Dielen. Findet dort die entstehende Grafik direkt gegenüber an der Wand und sammelt nach dem dritten Video auch das **dritte Fototeil** auf. Geht dann wieder hinaus vors Haus und nach links weiter zum nächsten Haus.

Fototeil 4

Klickt Euch am Anfang des Geländes „**Weiter ins Gelände**“ und dann nach links „**Weiter zu den Häusern**“ und lauft dann weiter rechts hinein, wo wir auch bei **Fototeil 3** waren.

Nun laufen wir aber noch ein Haus weiter durch „**Weiter den Weg entlang**“ und kommen **zu einem weiteren Backsteinhaus, bei welchem** direkt vor der dem Eingang ein Baum gewachsen ist.

Klickt Euch auch hier nach oben in den Raum mit dem **aufgerissenen Boden**. Schaut Euch hier an der rechten Wand abermals **die Grafik** und das Video an und sammelt das **vierte Fototeil** auf.

Fototeil 5

Für das vorletzte Fototeil müsst ihr nun ins rechte Gelände. Klickt Euch also am Anfang des Geländes „**Nach rechts ins Gelände**“ bis zur rechten „**Garage mit Auslassung**“. Geht in die Garage und Lukas dreht sich um. Nun entsteht die

Grafik links an der Wand: draufklicken, Video ansehen und danach den Fotoschnipsel in der Auslassung aufnehmen. Für das letzte Fototeil könnt ihr nun aus der Garage und dann bei Weg nach links zum nächsten Haus gehen. Wenn ihr wollt sammelt zuvor in der gegenüberliegenden Garage die »Alten Fotos« auf.

Fototeil 6

Klickt Euch am Anfang des Geländes „**Nach rechts ins Gelände**“ und dann direkt **nach links** zum „**Weiter zum Haus**“ (nicht geradeaus „**Weiter den Weg**“) bis ihr abermals vor einem roten Bachsteinhaus steht. Geht ins Haus und dann direkt zu den hinteren Zimmern. Entweder geradeaus durch „**Näher ins Zimmer**“ oder über den Weg „**In die alte Küche**“. Im hinteren Zimmer findet ihr dann wieder die Grafik an der Wand und das Fototeil entsteht. Nehmt es auf.

3. Alte Fotos finden

Zu guter Letzt müsst ihr noch alte Fotos von einem Gefängnis einsammeln, welche sich gegenüber der „Garage mit Auslassung“ befinden. Also am Anfang des Geländes „**Nach rechts ins Gelände**“ und dann „**Näher zur Garage**“.

4. Fototeile zusammenkleben

Nachdem er alles aufgesammelt habt, kombiniert nun das »**Klebeband**« mit den »**Fotoschnipseln**«.

Wenn ihr dann die alten Fotos vom Gefängnis aufgenommen hattet, startet der Enddialog des Kapitels.

So kommt ihr in den letzten Abschnitt des Spiels.

Kapitel 14 | „Ein falsches Wort“



Im Museum müsst ihr drei spezielle Graffiti ansehen und daraus einen Code zusammenstellen, welcher dann ins Schloss am Eingang eingegeben werden kann.

1. Klickt die Graffiti an den Wänden an

Klickt Euch direkt in den Hof und geht nach rechts vorbei an den Schildern und beginnt einen Rundgang um das Gelände.

Schaut Euch dabei vor allem die Graffiti an den Häusern an. Mindestens zwei der Graffiti müssen unbedingt angeklickt werden, damit der Code bei der Eingangstür zum Museum eingegeben werden kann.

a) „63 Crew“

Das erste ist wie auf dem Bild oben das „63 Crew“. Bei diesem sind 63 und C rot, die andern Buchstaben sind weiß.

b) „2B“

Geht weiter nach rechts den Weg entlang und klickt auf „2B“.

c) „24 ARD“

Geht dann weiter zur alten Hofeinfahrt und klickt dort auf das Graffito „24ARD“.

d) „Deutschland 89“

Klickt Euch dann weiter über den Hinterhof näher zum verwachsenen Innenhof. Klickt dort „ABCD“ an und dann rechts das gesprühte „Deutschland89“...

2. Code herausbekommen

Stichwort: A-B-C-D. Ordnet nun die Zahlen der Reihenfolge des jeweils ersten Buchstabens in der Reihenfolge im Alphabet:

ARD Crew 24

B 2

Crew 63

D eutschland 89

=

A = 24

B = 2

C = 63

D = 89

ergibt den Code: 24-2-63-89.

3. Code eingeben

Gebt den Code ohne Leerzeichen, also **2426389**, in den **Codeblock am Eingang** (nicht Tor) **des Museums** ein.

Dann beginnt das letzte Video und damit die Auflösung des Film-Spiels.

Kapitel 15 | „Ende & Abspann“



Schaut auch das rund 12-minütige Ende an und sinniert im Abspann über die Geschichte.

Vielen Dank fürs Spielen.

Wenn es Euch gefallen hat, empfiehlt das Spiel gern weiter, hinterlasst und ein Like auf Instagram: <https://www.instagram.com/filmspielaufdersuche/> oder spielt es nochmal gemeinsam mit Freunden.

Unterstützt unsere Arbeit.

Wir freuen uns, wenn ihr unsere mehrjährige Arbeit an dem Spiel unterstützt und eine Spende über Paypal über spende@aufdersuche.de hinterlasst. Damit finanzieren wir die anfallenden Traffickosten.

AufDerSuche.de | Ein interaktiver Film
© KonturProjekt Filmproduktion
2014 - 2021