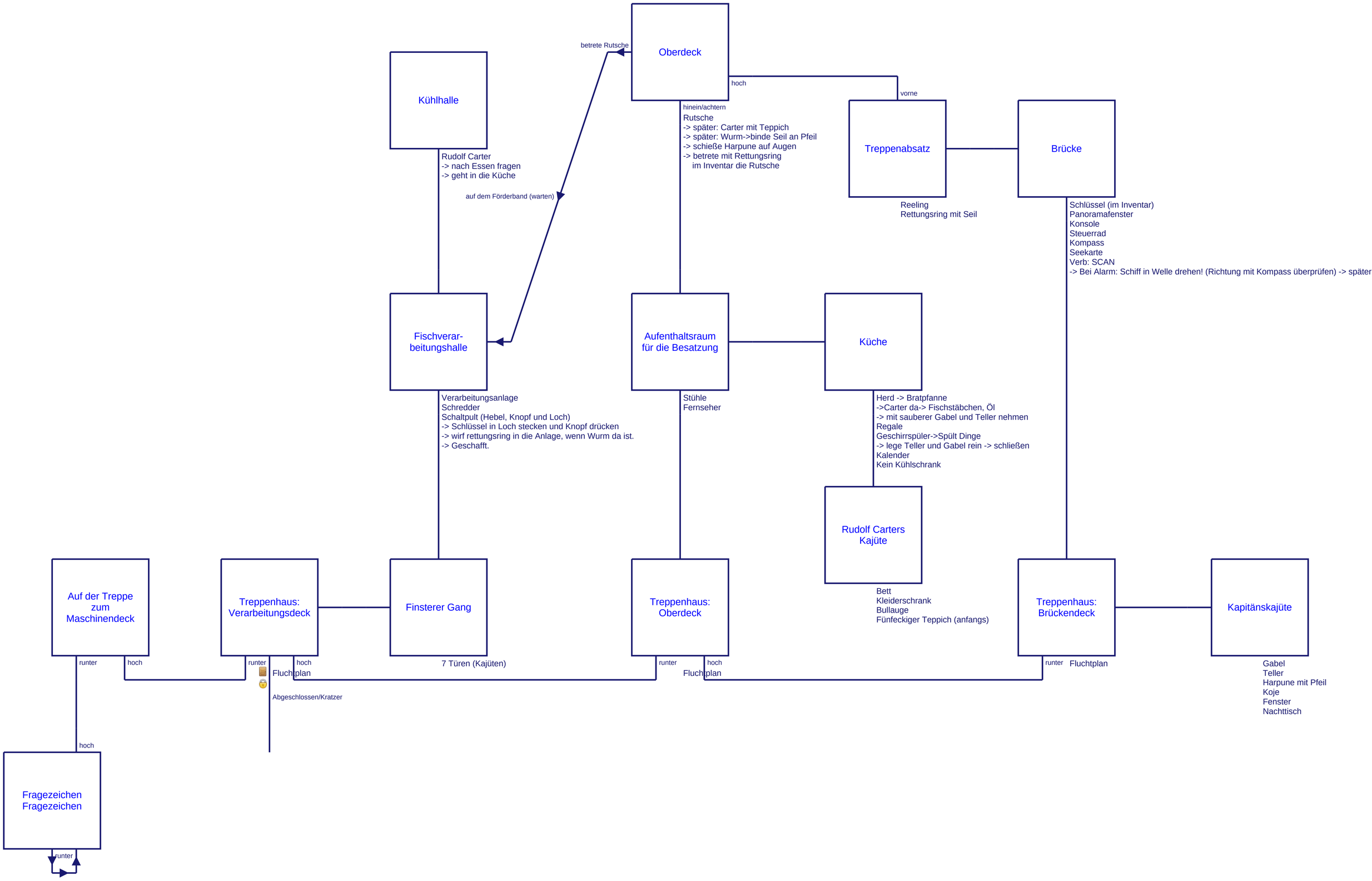
Oberdeck
betrete Rutsche
hoch
vorne
Kühlhalle
hinein/achtern
Rutsche
-> später: Carter mit Teppich
-> später: Wurm->binde Seil an Pfeil
-> schieße Harpune auf Augen
-> betrete mit Rettungsring
im Inventar die Rutsche
Treppenabsatz
Brücke
Rudolf Carter
-> nach Essen fragen
-> geht in die Küche
auf dem Förderband (warten)
Reeling
Rettungsring mit Seil
Schlüssel (im Inventar)
Panoramafenster
Konsole
Steuerrad
Kompass
Seekarte
Verb: SCAN
-> Bei Alarm: Schiff in Welle drehen! (Richtung mit Kompass überprüfen) -> später
Fischverar-
beitungshalle
Aufenthaltsraum
für die Besatzung
Küche
Verarbeitungsanlage
Schredder
Schaltpult (Hebel, Knopf und Loch)
-> Schlüssel in Loch stecken und Knopf drücken
-> wirf rettungsring in die Anlage, wenn Wurm da ist.
-> Geschafft.
Stühle
Fernseher
Herd -> Bratpfanne
->Carter da-> Fischstäbchen, Öl
-> mit sauberer Gabel und Teller nehmen
Regale
Geschirrspüler->Spült Dinge
-> lege Teller und Gabel rein -> schließen
Kalender
Kein Kühlschrank
Rudolf Carters
Kajüte
Bett
Kleiderschrank
Bullauge
Fünfeckiger Teppich (anfangs)
Auf der Treppe
zum
Maschinendeck
Treppenhaus:
Verarbeitungsdeck
Finsterer Gang
Treppenhaus:
Oberdeck
Treppenhaus:
Brückendeck
Kapitänskajüte
runter
hoch
runter
hoch
Fluchtplan
Abgeschlossen/Kratzer
7 Türen (Kajüten)
runter
hoch
Fluchtplan
runter
Fluchtplan
Gabel
Teller
Harpune mit Pfeil
Koje
Fenster
Nachttisch
hoch
Fragezeichen
Fragezeichen
runter