

DELAWARE St. JOHN

Volume 1: The Curse of Midnight Manor

Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de)

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Allgemeines:

Das **Tutorial** im Hauptmenü zeigt die Vorgehensweise im Spiel und erklärt das Gerät mit den drei Schaltern: „CONNECT“, „PHOTO“ und „RECORD“ im unteren rechten Teil des Bildschirms. Steckt man im Spiel fest, so gibt ein Klick auf „connect“ meistens Hinweise auf die nächsten durchzuführenden Schritte oder führt zu einem hilfreichen Gespräch mit Kelly.

Mit der ESC-Taste gelangt man in das Hauptmenü zum Speichern...

START: „Story 1: The Fate of Vandals“

Lobby: Es ist zu dunkel und der Schein der Taschenlampe reicht nicht aus, um viel zu erkennen. **Kelly** gibt den Tipp, im Keller den Generator in Betrieb zu nehmen. Auf der Empore siehst du den Geist eines kleinen Mädchens, das ein

Lied singt. In einer Ecke des Raumes findest du eine Metalltür mit der Aufschrift „Basement“, die sich öffnen lässt. Gehe hinein in das

Basement: Hinten an einer Wand führt eine Metalltür in einen weiteren Raum, dessen Fußboden jedoch unter Wasser steht. Drehe dich nach links und nimm die **Gummistiefel**, die links neben der Säule stehen, in dein Inventar auf. Nun kannst du trockenen Fußes den angrenzenden Raum betreten. Gehe geradeaus und öffne an der hinteren Wand den Schaltkasten. Lies die Mitteilung auf seiner Türinnenseite. Sie enthält im unteren Teil den Zahlencode für den Generator (rückwärts eingeben!). Wenn du ein Foto von dem Zettel machst und dann auf „connect“ klickst, so verrät dir auch **Kelly** den Code. Drehe dich um und gehe zum Generator, den du rechts neben der Ausgangstür siehst. Schalte ihn ein (auf „on“ klicken) und gib anschließend die Zahlen „6328“ ein. Nun kannst du dich bei Licht im Basement genauer umsehen. Du bemerkst eine Truhe, ein kleines Kästchen und eine verbogene Metalltür, allesamt verschlossen. Gehe über die Holzstiegen wieder zurück in die

Lobby: Hier hörst und siehst du 5 Geister. Außer einer alten Pizzaschachtel auf der Theke der Rezeption kannst du nichts Auffälliges feststellen. Die Haupttür ist verschlossen und der Aufzug funktioniert auch nicht. Über die Treppe links oder rechts gelangst du auf die Empore, wo dir eine vertrocknete Pflanze auffällt.
Die Tür rechts von der Theke führt in die

Lounge: Auf der Bartheke liegt ein **Ohring**, den du einsteckst und neben der Treppe zu einer Empore steht eine **Leiter**, die du gebrauchen kannst.

Lobby: **Kelly** meldet sich und du bittest sie, etwas über vermisste Personen ausfindig zu machen. Links neben der Tür zum Basement siehst du die zerbrochenen Stufen einer Treppe, die in den 1. Stock hochführte. Stelle die Leiter hierhin und steige sie hoch.

1.Stock: Schau dich um, bemerke die Geister im Gang und finde die Tür zu **Raum 111**, die sich öffnen lässt. Betrete das Zimmer und bemerke auf dem Bett den Schatten eines verbrannten Körpers. Unter ihm auf dem Bett liegt ein zweiter Ohring. Wende den Ohring aus deinem Inventar auf ihn an, und eine Stimme sagt „danke“. Der Schatten verschwindet und auf dem Sofa liegt nun ein **Tagebuch**, das du liest und mitnimmst. Auf dem Weg nach draußen meldet sich **Kelly** wieder, der du vom Tagebuch erzählst.

Basement: Hier beobachtest du zwei Geister in der Nähe der verbogenen Metalltür. **Kelly** nennt dir die Namen von fünf vermissten Teenagern, die den Geistern entsprechen. Die verbogene Tür lässt sich nun mit der Faust einschlagen und du betrittst einen weiteren Kellerraum. Klicke auf die Schatten

neben der Tür und du siehst in einer Vision die verdorrte Pflanze auf der Empore der Lobby.

Lobby: (Empore): Die Untersuchung der verdorrten Pflanze fördert den **Schlüssel** zu Raum 104 zutage.

Auf dem Weg zu diesem Raum wirst du von einem Ungeheuer verfolgt! Renne also in den

1. Stock zur Tür von Raum 104, schließe sie mit dem Schlüssel auf und tritt ein – gerettet! - . Du berichtest **Kelly** von diesem Monster. Sieh dich im **Zimmer 104** um und öffne die linke rote Tür. Hier findest du eine weitere **Tagebuchseite**. Nach Verlassen des Raumes stellst du fest, dass sich der 1. Stock verändert hat. Neue Irrgänge sind entstanden. Um den Ausgang zu finden, musst du folgendermaßen vorgehen:

Gehe langsam geradeaus, bis sich an der linken Wand eine Schattengestalt zeigt. Klicke sie an und notiere die erschienenen Richtungspfeile (von oben nach unten in diesem Fall: rechts – rechts – hoch). Sie geben an, welchen Weg du jeweils an den Kreuzungen einschlagen musst:

Gehe also weiter zur nächsten Kreuzung, wende dich nach rechts und gehe zur folgenden Kreuzung, wende dich wieder nach rechts und gehe zur folgenden Kreuzung, gehe weiter geradeaus zur nächsten Kreuzung. Hier beobachtest du das Geisterkind, das durch die Tür auf der rechten Seite verschwindet. Folge ihm durch die Tür und gehe den neuen Gang geradeaus, bis die Schattengestalt an der linken Wand wieder zu sehen ist. Nach ihrem Anklicken wird eine weitere Abfolge von Richtungspfeilen sichtbar: hoch – links – links – rechts – hoch (solltest du falsch gelaufen sein, so erscheint die alte Pfeilfolge und du kannst einen neuen Versuch starten).

Gehe also (jeweils an der folgenden Kreuzung) geradeaus, nach links, nach links, nach rechts, geradeaus. Nun solltest du einen Geist sehen, der durch die linke Tür geht. Folge ihm und gehe den neuen Gang geradeaus, bis du wieder die Schattengestalt an der Wand und nach ihrem Anklicken eine weitere Pfeilsequenz findest: links – rechts – hoch – hoch – rechts – rechts – links – hoch. Laufe entsprechend dieser Abfolge wieder durch die Gänge und du siehst schließlich den Geist, der durch eine Tür auf der linken Seite geht. Folgst du ihm diesmal durch die Tür, so landest du im **Treppenhaus** des 1. Stocks und bist dem Irrgarten entronnen!

Lobby: Beobachte die Geister und nimm anschließend eine weitere **Tagebuchseite** vom Sofa.

Lounge: Klicke den zerbrochenen Stuhl auf dem Fußboden an und hebe die letzte **Tagebuchseite** auf. Darunter liegt eine **Puppe**, von der du für Kelly ein Foto machst und sie danach in dein Inventar aufnimmst. **Kelly** berichtet dir, dass die Puppe dazu verwendet werden kann, böse Geister abzuwehren. Nach deinem nächsten Schritt folgt eine Sequenz, in der du schnell handeln musst: mal links, mal rechts, mal in der Mitte erscheinen Geister, die du mit der

Puppe aus dem Inventar berühren musst. Automatisch gehst du dabei vorwärts, bis du auf der **Empore** angelangt bist! Hier ist der Spuk vorbei und du bemerkst auf dem Fußboden einen kleinen Schatten, auf den du das Tagebuch legst – wieder hast du eine Seele gerettet und das 1. Kapitel des Spiels ist beendet!

START: „Story 2: Done with Mirrors“

Lounge: Auf der Bühne findet eine Schau statt. Öffne den Schwertkasten und bemerke den toten Magier. Gehe auf der rechten Seite hinter die Bühne und betrachte das Poster des Magiers. Mache für Kelly ein Foto von ihm, aber sie erkennt nur einen Zeitungsartikel. Klicke das Poster an und du findest den Zeitungsabschnitt dahinter, von dem du ebenfalls ein Foto machst. **Kelly** berichtet dir Einzelheiten über die Personen und bittet dich, das Zimmer 204 zu untersuchen.

1. Stock: (Aufzugtür): Versuche den Aufzugknopf zu drücken, aber es tut sich nichts. Wähle „connect“ und **Kelly** gibt dir den Hinweis, im Keller die Sperre für den Aufzug zu lösen.

Basement: Hier triffst du auf den Geist des kleinen Mädchens. Gehe zu den Kisten rechts neben der Aufzugtür, wo du den Schaltkasten für die Einstellungen des Aufzugs findest. Öffne ihn und lies die Anweisung an der Innentür. Mache ein Foto von ihr und frage **Kelly** nach der Ermittlung des Codes. Sie erklärt dir, dass die Zahlenfolge 312312 eine Rolle spielt und wohl Koordinaten darstellt (3,1 – 2,3 – 1,2). Gib an der Tastatur die Zahlen dieser Koordinaten ein (= 384) und der Aufzug ist wieder betriebsbereit.

1. Stock: (Aufzugtür): Drücke den Rufknopf und fahre mit dem Aufzug in den

2. Stock: Der linke Gang führt zur Tür von Zimmer 204, die allerdings verschlossen ist. Auf dem Rückweg bemerkst du auf dem Sofa den Geist des kleinen Mädchens, das dich bittet, seinen Stoffhasen zu reparieren. Klicke auf das Sofa, wo der Stoffhase erscheint und eine Vision dir zeigt, dass das Bein des Stoffhasen im Keller liegt.

Basement: Links neben der Tür zum Generatorraum, wo auch die Gummistiefel standen, findest du zwischen den Kisten das **Bein**. Bringe es in den

2. Stock: und lege es auf das Sofa vor den Stoffhasen. Eine weitere Vision zeigt dir, dass der Arm des Stoffhasen in einer Ecke des 3. Stocks liegt. Fahre mit dem Aufzug in den

3. Stock: Gehe den Gang nach links zu seinem Ende. Auf dem Weg dorthin stellst du fest, dass die Tür zu Zimmer 300 fehlt. Rechts neben der Tür zu Zimmer 305 findest du in dem Eckregal den **Arm**. Bringe ihn in den

2. Stock: und lege ihn auf das Sofa vor den Stoffhasen. Der Geist des Mädchens erscheint und öffnet dir zum Dank die Tür zum **Zimmer 204**. Untersuche das Zimmer und bemerke ein Blatt Papier mit dem Namen „Roxanne Black“ auf dem Schreibtisch. **Kelly** kommentiert es. Als du den Raum wieder verlässt, erscheint ein Geist, der dich vor dem Ungeheuer warnt, das dich wieder einmal verfolgt, und an der Wand ist das Wort „Lounge“ zu sehen. **Kelly** gibt einen Hinweis auf das Ungeheuer.

Die Jagd beginnt! Begib dich so schnell wie möglich (mit dem Aufzug in den 1. Stock – über die Treppe in die Lobby – durch die Tür) in die Lounge, wo du vor dem Ungeheuer sicher bist. (Hat es dich erwischt, weil du zu langsam warst, so beginnst du automatisch wieder in Raum 204 für einen nächsten Versuch).

Lobby: Du siehst wieder den Geist des kleinen Mädchens und in einer Vision die Tür zu Zimmer 300. Begib dich wieder in den

3. Stock: Hier siehst du den Geist des Mädchens das Zimmer 300 betreten und du kannst ihm folgen. Im **Raum 300** verfolgst du eine Unterredung zweier Geister und nimmst von der Kommode einen **Schlüssel**. Wähle „connect“ und erfahre, dass der Schlüssel zu der Truhe im Keller passt. Nach dem Verlassen des Zimmers meldet sich **Kelly** und nach dem Öffnen des Aufzuges siehst du die Geister wieder.

Basement: Öffne die Truhe mit dem Schlüssel und finde einen Sack mit den Leichen des kleinen Mädchens und seiner Mutter.

Kelly meldet sich und hat herausgefunden, dass „Roxanne“ das Dienstmädchen war und beim Transportieren von Handtüchern (towels) im Treppenhaus des 3. Stocks zu Tode gekommen ist.

3. Stock: (Treppenhaus): Du hörst eine leise Stimme. Wähle „connect“ und anschließend „record“. **Kelly** analysiert die Aufzeichnung und nennt dir das „Zimmer 306 – im Wandschrank“.

Gehe zur Zimmertür 306 und öffne sie mit deiner Faust. Betrete den **Raum 306** und klicke auf die Tür rechts vom Eingang. Du wirst nach dem „magischen Wort“ gefragt. Klicke das Wort „towels“ an und nimm aus dem geöffneten Schrank den **Schlüssel** zum Kästchen von der Wand.

Basement: Öffne das Kästchen auf den Kisten und du findest ein **Foto** darin. Wähle „photo“ und nimm es danach mit.

3. Stock: (Treppenhaus): Lege das Foto auf den Fußboden im Treppenhaus, wo Roxanne zu Tode kam, und sie ist erlöst.
Verlasse das Treppenhaus wieder und wähle „connect“, um einen Hinweis auf das weitere Vorgehen zu erhalten.

2. Stock: Gehe in das **Zimmer 204** und höre dem Geist dort zu. Hinter dem Heizkörper findest du ein **Geständnis**. Nach dem Verlassen des Raumes kündigt sich eine erneute Verfolgungsjagd durch das Ungeheuer an! Vor dem Aufzug zeigt dir ein Geist, dass du im Zimmer 305 sicher bist.
Fahre mit dem Aufzug in den

3. Stock: renne den Gang nach links zum Ende durch, schlage mit der Faust die Tür zu **Zimmer 305** ein und betrete es – gerettet!
Wähle „connect“ und du erhältst die Mitteilung, in die Lounge zu gehen.

Lounge: Auf der Bühne erscheint wieder der Schwertkasten. Gib dem ermordeten Magier das Geständnis, um auch ihn zu erlösen.

Kelly meldet sich zum letzten Mal.

Das Ungeheuer ist noch nicht besiegt!

ENDE

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).