

Delaware St. John

Volume 2: „The Town with no Name“

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: In einem Tutorial werden von [Kelly](#) die Spielweise, die Mauszeiger-Formen und die Verwendung der Schalter "connect" (Tipps zu Lösung von Rätseln und nächste Schritte), "photo" (fotografieren von Dokumenten oder Geistern) und "record" (Stimmen aufnehmen und übermitteln) erklärt. Die Taste „ESC“ führt zum Menü : Speichern, Laden und Ende.

Das Spiel besteht aus zwei Geschichten. Story 2 kann erst nach Beendigung von Story 1 gestartet werden.

Story 1: The Big Picture



Delaware stöbert auf dem Dachboden in einem alten Atlas und hat eine Vision. Er sieht plötzlich eine Landkarte und hört Stimmen im Buch. Er reist an diesen Ort und landet in einer verlassenen Stadt mitten im Wald:



Hauptstraße: Schau dich um und entdecke verschlossene Türen, verrostete Autos und einen verlassenen Spielplatz....

Theater: Gehe näher zur Theaterkasse und nimm nach dem ersten Schreck die **Eintrittskarte** von dem Skelett. Die Türen zum Theater sind jedoch verschlossen und du musst einen anderen Weg finden, um hineinzukommen.

Das Ende der Straße wird von einem querstehender Tankwagen blockiert und du wendest dich nach rechts dem Speiselokal zu.

Speiselokal: Die Tür ist verschlossen, aber links davon findest du in einem Müllcontainer einen **zerbrochenen Regenschirm**, den du mitnimmst.

Gasse: Gehe in die kleine Seitengasse rechts vom Tankwagen, wo sich die Hintertür des Theaters – leider auch verschlossen – befindet. Klicke mit dem Regenschirm auf die Feuerleiter, sie fährt herunter und du kannst auf ihr hochklettern. Öffne das Fenster vor dir und steige ein.

Büro: Du befindest dich im Büro von Charles Epps. Untersuche seinen Schreibtisch und öffne die rechte obere Schublade, in der du ein Entlassungsschreiben für Josh Martin liest. Betrachte die Uhr näher, sie ist um 1:15 Uhr stehen geblieben.

Als du die Tür öffnest, um das Büro zu verlassen, erscheint dir der Geist von **Mr. Epps** und **Kelly** ruft dich an und gibt dir erste Informationen:



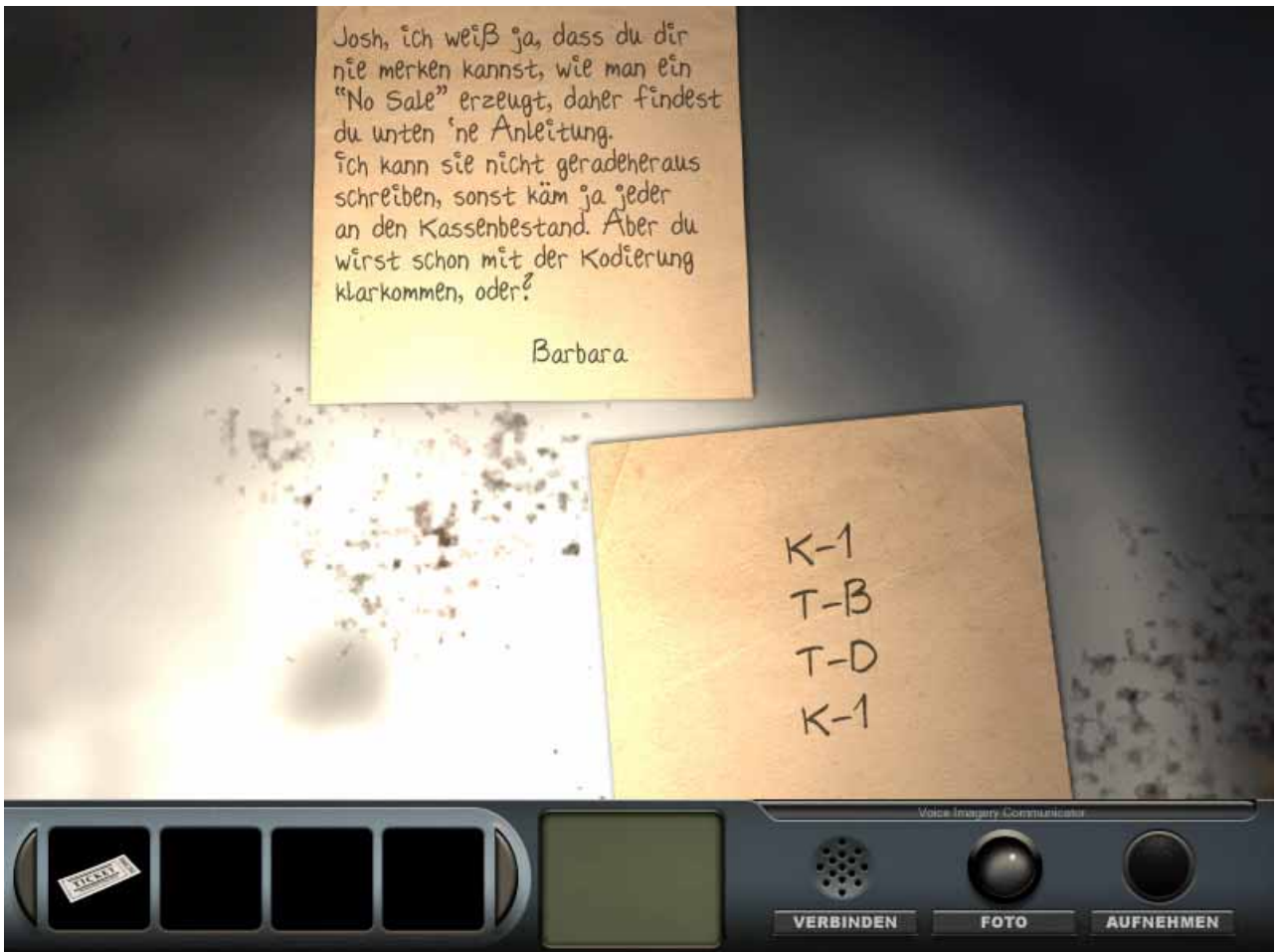
1. Etage: Untersuche die Türen auf dieser Etage. Im linken Flur gibt es drei Türen, von denen bei der mittleren der Türknauf auf der linken Seite, bei den beiden anderen auf der rechten Seite angebracht ist. Versuche die mittlere Tür zu öffnen und du hörst **Mr. Epps** mit einem jungen Mann reden, der „ihr“ etwas angetan haben soll.

Gehe zurück zur offenen Tür links vom Büro und begib dich durch das Treppenhaus in das Erdgeschoss des Theaters.

Foyer: Gehe einen Schritt vorwärts und **Kelly** und **Simon** rufen dich an geben dir weitere Informationen über Mr. Epps, den Gründer des Theaters. Laufe schräg nach rechts zum Verkaufsstand und beobachte die Geister von **Josh** und **Jenny**, die sich nach der Arbeit im Speiselokal treffen wollen:



Lies die Notiz an der Seite des Kühlschranks, sie enthält einen Hinweis zur Öffnung der Registrierkasse:



Untersuche danach die Registrierkasse: sie besitzt drei Schalter – A, B, D und eine Kurbel – C/K.

Klicke anhand des Schemas auf der Notiz zuerst auf die Kurbel, dann auf den Schalter B, dann auf den Schalter D und zuletzt noch einmal auf die Kurbel.

Nimm den **Dienstraumschlüssel** aus der geöffneten Schublade mit.

Drehe dich um und betrachte die Uhr, die ebenfalls um 1:15 Uhr stehengeblieben ist. Untersuche den Spielautomaten, den du aber noch nicht benutzen kannst. Gehe zu der Seite des Foyers zurück, von der du gekommen bist. Links befindet sich die Tür zum Treppenhaus und vor dir die Stahltür zum Dienstraum. Als du den Türknauf anklickst, hörst du eine Frau weinen. Schließe die Tür mit dem Schlüssel aus der Kasse auf und betrete den

Dienstraum: Gehe zu den Spinden und öffne die rechte Spindtür:



Hier hat sich **Jenny** aus Angst vor einem Verfolger versteckt – rede mit ihr über das Theater, über Josh oder über sie. Öffne danach die linke Spindtür und nimm die **Gummihandschuhe** an dich.

Verlasse den Dienstraum wieder und gehe die Stufen hoch zum

Zwischengeschoss: Betrete den **Waschraum für Männer**, öffne die letzte Toilettentür und nimm mit Hilfe der Gummihandschuhe einen **kleinen Schlüssel** aus der Toilettenschüssel. Verlasse den Waschraum wieder und öffne mit dem kleinen Schlüssel die Tür zum **Waschraum für Frauen**. Tritt ein und nimm aus dem Waschbecken die **ID-Karte** von Edith Mays mit. Verlasse auch diesen Waschraum, gehe weiter nach links und versuche die Tür zum **Balkon des Theaters** zu öffnen, die jedoch von einem Aufseher blockiert wird:



Begib dich wieder ins

Foyer: Gehe zur verschlossenen Doppeltür, öffne sie mit der ID-Karte und betrete den **Orchestersaal** des Theaters. Schau dich um und bemerke einen Geist im Saal, einen weiteren Geist oben auf dem Balkon und einen Notausgang an einem Ende des Theaters.

Dein Freund **Simon** ruft dich an und gibt dir neue Informationen: der Name der Stadt ist „Winter Haven“ und in einem Polizeibericht findet sich eine Anzeige von Charles Epps über das vermisste Teenagerpärchen Josh und Jenny.

Zwischengeschoss: Versuche erneut, die Balkontür zu öffnen. Diesmal redet der Geist des **Aufseher** mit dir und will dich hindurchlassen, wenn du ihm bei seinem Kreuzworträtsel hilfst. Klicke auf das Pult rechts von der Tür und du siehst das Kreuzworträtsel vor dir.

Lösung: 1. waagrecht: (= costume/kostueme) klicke die Buchstaben an, die fehlen.

2. senkrecht: (= rumor/humor) klicke die Buchstaben, die fehlen an

Betrete danach den **Balkon**. Gehe nach vorn und drehe dich nach links. Auf dem dritten Sessel der vorderen Sitzreihe liegt eine **Münze**, die du aufhebst. Gehe nun die Sitzreihe durch zum Geist der **Nonne** (das Spiel speichert hier ab) und rede mit ihr über Säuberung (Läuterung und Strafe):



Plötzlich hörst du ein Knurren und wirst vom „**Hunter (Jäger)!!!**“ gejagt! Nun heißt es, schnell entkommen!!!!

Drehe dich um und renne diagonal nach rechts durch die Balkontür hinaus. Der Aufseher rät dir, in das Büro von Mr. Epps zu gehen, wo du in Sicherheit bist. Renne also die Stufen hinunter, geradeaus, durch die braune Tür ins Treppenhaus nach oben und sofort nach links in das Büro – gerettet! (Sollte dich der Hunter/Jäger unterwegs erwischen, so beginnst du erneut vom gespeicherten Spielstand aus). **Kelly** meldet sich bei dir. Begib dich nun noch einmal ins

Zwischengeschoss: Betrete wieder den **Balkon**, gehe vorwärts und sieh die Worte „klopf, klopf, klopf / knock, knock, knock“ auf die Leinwand geschrieben.

1. Etage: Laufe wieder zurück über das Treppenhaus in den linken Flur des 1. Stocks und zur mittleren Tür mit dem Türknauf auf der linken Seite. Klopfe dreimal an die Tür und sie öffnet sich. Tritt ein in einen **Lagerraum** für Filme und rede mit dem Geist von **Josh**, der links im mittleren Gang sitzt:



Er möchte zuerst mit Jenny sprechen, bevor er dir etwas erzählt.

Foyer: Gehe in den **Dienstraum** (weiße Stahltür) und rede mit **Jenny**.
Drücke den „aufnehmen/record“ Schalter und nimm Jennys Aussage auf.

1. Etage: Gehe wieder in den **Lagerraum** zu **Josh** und du spielst ihm automatisch die Tonbandaufnahme vor. Josh bittet dich um Hilfe, die Mörder zu finden und öffnet dir die Tür zum angrenzenden **Projektionsraum**. Gehe hinein und sieh dich um. Öffne die obere rechte Schublade am Schreibtisch und lies den Wartungsbericht über einen defekten Lautsprecher hinter der Theaterbühne und eine verklemmte Tür, die mit dem Schraubenzieher/Schraubendreher geöffnet werden kann. Öffne die untere linke Schublade und nimm den **Schraubendreher** heraus. Betrachte den Projektor und nimm die **Schaufel** rechts von ihm mit.

Foyer: Gehe zum Spielautomaten rechts neben der Doppeltür und wirf die Münze ein, um das Spiel „Animal Hunter“ zu spielen. Lies auf dem Monitor die Spielregeln:

Ziel des Spiels ist es, aus einer gezeigten Gruppe von Tieren jeweils das mit dem höchsten Punktwert abzuschießen. Der Bär ist 10, das Stinktier 20, das Kaninchen 50 und der Hirsch 100 Punkte wert. Sind mehrere Tiere der gleichen Art in einer Gruppe, so musst du ihre Werte addieren.

Lösung: Wähle: Kaninchen – Hirsch – Hirsch – Kaninchen – Hirsch – Kaninchen – Stinktier – Hirsch – Kaninchen – Stinktier

Du siehst nun eine Karte des Orchesterbereichs des Theaters. Klicke auf die Markierung mit dem „X“.

Gehe durch die Doppeltür in den **Orchestersaal** und weiter vorwärts zur Bühne. Betrachte den Bühnenrand vor dir genauer. Hier befindet sich ein verklemmtes Paneel, das mit dem Schraubenzieher geöffnet wird. Steige durch die Öffnung nun in den Raum **unter der Bühne**, wo du auf den Geist von **Mr. Epps** triffst:



Er spricht von Morallosigkeit und Läuterung und fragt dich nach deiner Eintrittskarte, die du ihm nun gibst.

Schaue dir den dunklen Fleck auf dem Fußboden genauer an und grabe hier mit der Schaufel ein Loch, in dem du die Überreste von Josh und Jenny findest – Mr. Epps ist also der Mörder?

Verlasse den Raum wieder und du triffst **Josh** und **Jenny**, die sich bei dir für ihre Befreiung bedanken. Gehe zum Notausgang und öffne ihn, du stehst dem **Aufseher** gegenüber, der sich ebenfalls bedankt.

Verlasse das Theater endgültig, gehe aus der schmalen Gasse heraus auf die Hauptstraße und du stehst vor einem großen Gebäude, dem **Waisenhaus**. **Kelly** meldet sich und du redest mit ihr über das Geschehen.

Hier endet die 1. Geschichte. Um mit der 2. Geschichte fortzufahren, musst du ins Hauptmenü zurück, dort „New Game“ und dann Story 2 auswählen.

CD ROM & Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

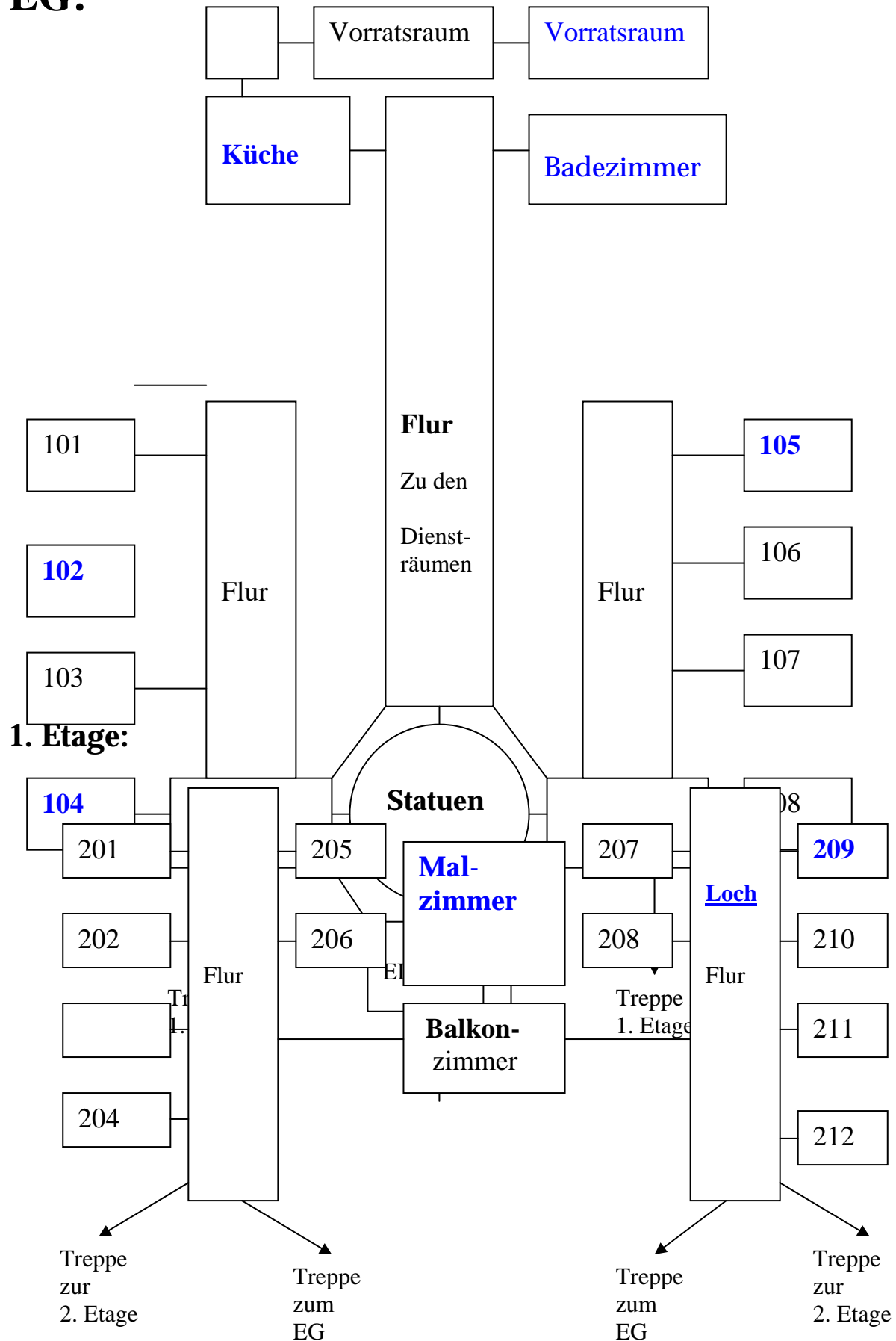
lk@gamepad.de

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

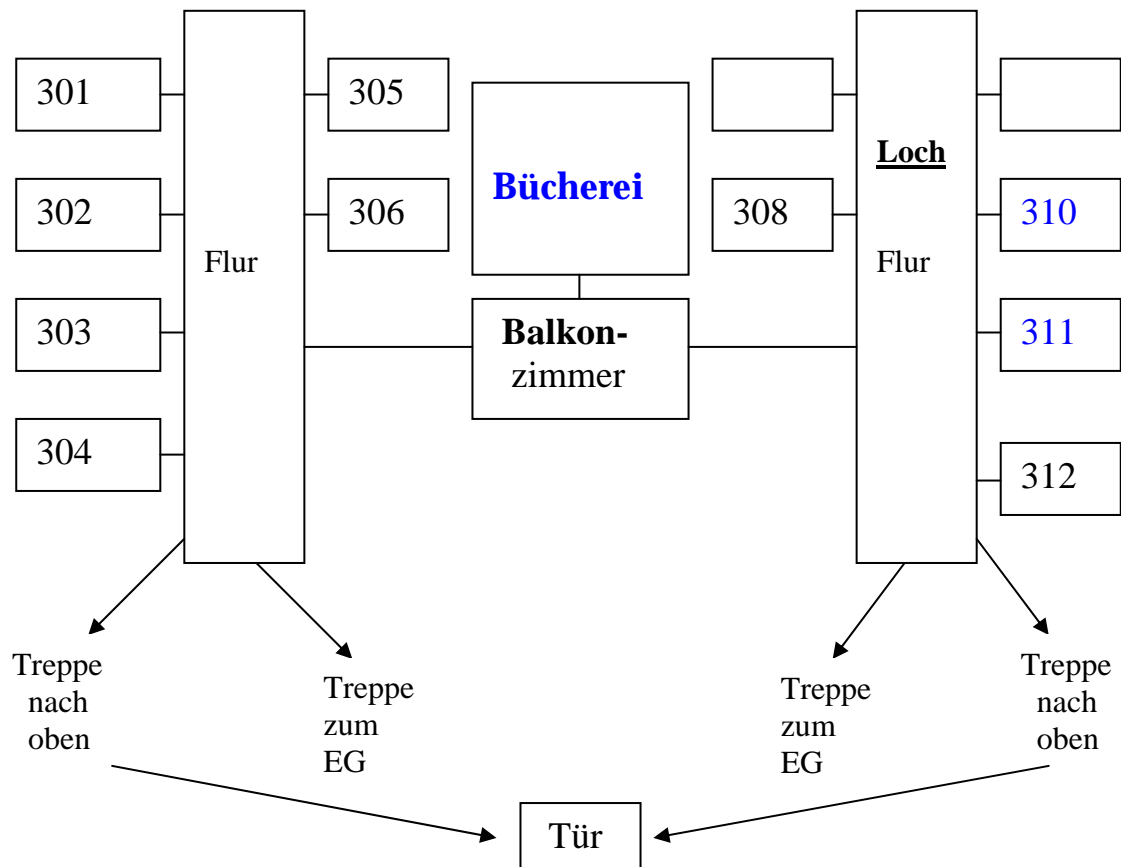
Story 2: Home of the Damned

Plan des Waisenhauses

EG:



2. Etage:



Im Waisenhaus: Als du das Waisenhaus betrittst, hörst du ein boshafte Gelächter und die Eingangstür hinter dir wird verschlossen.

Du stehst in der

Eingangshalle: Orientiere dich zuerst einmal. In der Mitte der Halle stehen große Statuen, von denen drei Flure abgehen. Der Flur links führt zu den Zimmern 104 – 101 und zu einem Treppenaufgang. Der Flur rechts führt zu den Zimmern 108 – 105 und ebenfalls zu einem Treppenaufgang. Der Flur in der Mitte hinter den Statuen führt zu den Diensträumen (Küche und Bad). Gehe nach links und betrete

Zimmer 104: Lies den Brief von Charles Epps auf dem Tisch und nimm den **kleinen Schlüssel**, der links oben vom Brief liegt. Drehe dich um und öffne die unterste Schublade der Kommode. Lies alle Seiten des Tagebuchs, das von einem zu tödenden Kind berichtet. Beim Verlassen des Zimmers triffst du auf den Geist von **Schwester Helena** und **Kelly** meldet sich bei dir.

Küche: Gehe den Flur zu den Diensträumen ganz nach hinten zur Tür links und betrete die Küche. Auf der Anrichte steht ein Telefon. Sollte es klingeln, dann nimm den Hörer ab und höre zu. Gehe in die Vorratsräume rechts hinter

dem Herd und sieh dich um. Drehe dich um und nimm aus dem Schrank rechts von der Eingangstür zur Küche **Batterien** mit.

Verlasse die Küche wieder und betrete den Raum gegenüber

Badezimmer: Schau dich um. Du wirst erst später hier zu tun haben. Verlasse das Badezimmer und gehe über eine Seitentreppe hoch in die

1. Etage: Orientiere dich zuerst wieder. Im linken Flur befinden sich die Zimmer 201 – 206 und in der Mitte liegt ein **Balkonraum** mit einem Fernsehgerät und einer Doppeltür. Über diesen Balkonraum gelangst du auch in den rechten Flur mit den Zimmern 207 – 211. Bemerke das Loch im Fußboden vor den hinteren Zimmern. Gehe wieder in den Balkonraum, öffne die Doppeltür mit dem kleinen Schlüssel und tritt ein.

Malzimmer: Lies die Notiz an der Pinnwand, auf der eine Farbreihenfolge zum Malen steht: grün – blau – rot – gelb – orange .

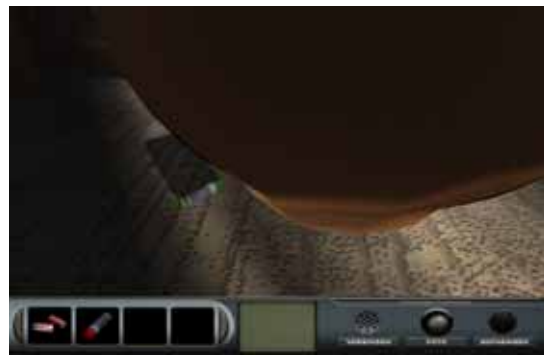
Gehe weiter nach hinten und du triffst auf den Geist von **Tommy**, der Hilfe beim Malen benötigt:



Drehe dich in Richtung Eingangstür und betrachte das unfertige Bild auf dem Tisch. Tommy erwähnt nun, dass irgendwo im Raum farbige Kreiden herumliegen. Suche sie nun und sammle sie ein:



Im Bücherregal an der Wand links oben liegt die **orangefarbene Kreide**.
Im Wandregal rechts von der Eingangstür liegt die **rote Kreide**.



Im Waschbecken neben den Fenstern liegt die **blaue Kreide**.
Neben der Vase auf dem Tisch liegt die **grüne Kreide**.



Unter der Tafel liegt die **gelbe Kreide**.

Vervollständige nun das unfertige Bild, indem du es mit den Kreiden in der oben genannten Reihenfolge anklickst.

Tommy zeigt dir zum Dank ein Grundriss des Erdgeschosses, in dem das letzte Zimmer im rechten Flur mit einem „X“ markiert ist:



Begib dich dorthin und klopfe fest an die Tür.

Zimmer 105: Unter dem Bett findest du das Tagebuch von Schwester Grace. Es genau lesen; es ist von Nancy die Rede und von dem defekten Fußboden. Versuchen wir also alle Zimmer zu erreichen. Da einige Zimmer wegen des Lochs im Boden nicht erreicht werden können, müssen wir etwas finden, um es zu überbrücken.

Laufe dazu die Seitentreppe hoch in die

2. Etage: Im linken Flur befinden sich die Zimmer 301 – 306, in der Mitte wieder ein Balkonraum mit einem Fernsehgerät und einer Doppeltür und im rechten Flur gelangst du zu den Zimmern 308 – 312. Die hinteren Türen können wegen des auch hier zerstörten Fußbodens nicht erreicht werden.

Zimmer 311: Bemerke die Spuren von Krallen an der Tür. Sieh dich im Zimmer um.

Zimmer 310: Betrachte die **Tür** links neben dem Tisch genauer und nimm sie mit.

Laufe nun wieder über die Seitentreppe in die

1. Etage: Lege die Tür über das Loch im Boden und gehe nach hinten in das

Zimmer 209: Öffne den Schrank rechts neben der Tür und du findest den Geist von **Nancy**:



Rede mit ihr – sie hat Angst vor der Dunkelheit – und wende nach dem Gespräch die Batterien auf die Lampe an.

Verlasse das Zimmer wieder, gehe den Flur entlang und du hörst Schritte und das Geräusch einer sich schließenden Tür. Steige wieder in die

2. Etage: Öffne die Doppeltür im Balkonraum und betrete die

Bücherei: Gehe geradeaus zu den Fenstern und drehe dich nach rechts:

Im mittleren Bücherregal findest du eine Tagebuchseite von Schwester Grace, die du liest. In ihr wird ein „Besucher“ erwähnt.

Drehe dich um und du triffst wieder auf **Tommy**, der mit einem Stapel Bücher vor sich auf dem Tisch beschäftigt ist. Rede mit ihm und hilf ihm, die Bücher zu sortieren. Auf die linke Tischseite gehören die Bücher für Kinder und auf

die rechte Seite die Bücher für Erwachsene. Nimm ein Buch nach dem anderen, lies den Titel und lege es auf die richtige Seite des Tisches.

Lösung:

Kinderbücher

Sicherheitsbuch für Kinder/
The Safety Book for Kids

A Kid's Guide to Churning Your Own Butter/
Wie wird Butter gemacht

Let's Count to 11 /
Wir zählen bis 11

Let's Talk About The Alphabet
Es tut nicht weh

My First Book of Diseases
Mein kleines Buch der Krankheiten

Erwachsenenbücher

Bestrafung leicht gemacht
Punishment Made Easy

Das Böse ist überall /
Inherent Evil

Schizophrenia & You/
Schizophrenie und Du

Get Rich Yesterday
Reichtum über Nacht

Global Warming
Globale Erwärmung

It was the Maid!
Es war die Magd

Spells, Occult and Rituals
Zaubersprüche, Okkultismus und Rituale

Schaue dir nach dem Sortieren das letzte Buch über die Zaubersprüche genauer an und lies in ihm über den „Hunter“ und den „Ritualraum“.

Rede mit [Kelly](#) darüber, die dir weitere Informationen gibt.

Sobald du die Bücherei verlassen hast, blickst du automatisch über das Balkongeländer nach unten in die Eingangshalle und siehst eine Nonne nach rechts verschwinden. Steige über die linke Treppe zurück ins

Erdgeschoss: Laufe den Flur nach hinten durch und du hörst eine Stimme deinen Namen „Delaware“ rufen. Als du dich umdrehst, siehst du eine männliche Gestalt vor der Tür zu Zimmer 102. Öffne diese Tür und betrete

Zimmer 102: **Lies** das Schreiben bei dem Kopfkissen – du bist das Kind, das geopfert werden soll und verdankst dein Leben nur Schwester Grace! Mache ein **Foto** von dem Brief und unterhalte dich mit **Kelly** darüber....

Schwester Helena unterbricht das Gespräch! **Kelly** und **Simon** warnen dich noch vor der lauernden Gefahr und raten dir, unverzüglich den Ritualraum zu finden.

Verlasse das Zimmer und gehe in den **Flur zu den Diensträumen** hinter den Statuen. Du hörst ein Hustengeräusch und versuchst herauszufinden, woher es kam. Gehe in die

Küche: Falls das Telefon wieder klingelt, nimm den Hörer ab und höre zu. Gehe in den hintersten **Vorratsraum**, in dem du den Geist von **Kirsty** triffst:



Sie wurde von Schwester Helena beim Rauchen erwischt und von ihr dafür mit der Schaufel geschlagen.

Plötzlich hörst du wieder das Knurren des „**Hunters!**“, der dich fangen möchte!!! Kirsty weiß einen sicheren Ort – also folge ihr!

(Die Jagd erfordert eine bestimmte Anzahl von Schritten, damit dich der Hunter nicht erwischt. Das Spiel speichert hier wieder automatisch ab, so dass bei Misserfolg die Jagd von neuem beginnt).

Lösungsschritte:

Drehe dich um – geradeaus – geradeaus - nach links in die Küche – aus der Küche raus – geradeaus durch das Balkonzimmer - nach rechts in den Flur (der Hunter folgt dir) – geradeaus zu den Statuen – nach rechts zu der Treppe – diagonal zur Treppe und hochsteigen (du siehst Kirsty das Zimmer auf der linken Seite betreten) – diagonal zu dieser Tür – Türknopf benutzen (verschlossen und der Hunter kommt über die Treppen näher) – drehe dich um – geradeaus – nach rechts – geradeaus zur Treppe und hochsteigen – diagonal zu Zimmer 311 und eintreten. Puh, in Sicherheit!

Zimmer 311: Hier triffst du auf den Jungen **Ashley**, der weiß, wo sich der Ritualraum befindet. Du musst ihm aber vorher sein Stofftier, einen Dinosaurier, besorgen, das ihm Schwester Helena abgenommen hat. Gehe in

Zimmer 104: Klicke auf die Wand hinter dem Kopfteil des Bettes. Hebe den **Dino** auf und begib dich wieder in das

Zimmer 311: Gib Ashley sein Stofftier und folge ihm zum Ritualraum (keine Zeitbegrenzung!):

Verlasse das Zimmer – nach links – die Treppe runter – drehe dich um – die Treppe runter und nach links – bei den Statuen nach rechts – in den Flur zu den Diensträumen und du siehst Ashley wieder. Betritt das

Badezimmer: Klicke auf das Bild neben der Tür:



Betrachte den Zettel mit dem Zauberspruch in der Schale genauer, fasse es aber nicht an:



Mache ein **Foto** vom Schwarzen Altar und rede danach mit **Kelly** und **Simon**. Der Zettel muss verbrannt werden, aber dazu benötigst du Streichhölzer. Wer rauchte?

Küche: Beantworte wieder das Telefon, wenn es klingelt. Gehe dann in den hintersten **Vorratsraum** und rede mit **Kirsty**. Du findest die **Streichhölzer** nun unter dem Mehlsack im Regal auf der linken Bildschirmseite. Beim Verlassen der Küche ruft dich **Kelly** über das Telefon an.

Badezimmer: Zünde den Zettel auf dem Altar mit den Streichhölzern an und verlasse danach das Badezimmer.

Schwester Helena erscheint mit einer Axt und will dich erschlagen!



Renne zur Ausgangstür der Halle... und sie öffnet sich. Verlasse das Gebäude und verfolge das



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).