

Geisterjäger Delaware St. John 3 – Die Seacliff-Tragödie

Komplettlösung - exklusiv verfasst für und ©:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Beachten Sie bitte, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt!

Delaware hatte einige Wochen keine Träume mehr. Man kann aber nicht herausfinden, wer seine Eltern waren.

Eines Tages hat Delaware eine Vision über einen Vergnügungspark, der vor Jahren geschlossen werden musste, weil es zu einem Unfall kam. Er beschließt, dieser Sache auf den Grund zu gehen.

Vorbemerkung: Immer alles Verdächtige fotografieren und ab und zu telefonieren!

Story 1: Alle lieben Clowns

Als Delaware:

Simon gibt Infos über die Geschichte des Parks an Delaware weiter. Theodore Krandall beging Selbstmord nach dem Tag des Unfalls.

Sich im Park umsehen.

Delaware hat seine Taschenlampe vergessen, geht zurück zum Wagen und findet Kelly auf der Ladefläche.

Delaware möchte (zunächst) allein handeln und geht mit der Taschenlampe zurück zum Park. Sich die Karte des Parks ansehen.



Nach rechts oben gehen und über Stufen zu einem vergitterten Tor kommen. Umdrehen, 1 Bild vor und sich links die Tafel mit den vermissten Kindern ansehen.

Dann wieder aus dem Bild raus, nach rechts und in Richtung Riesenrad.

Vor dem Riesenrad nach rechts drehen und dann hineingehen. Sich rechts halten, vorgehen, nach unten schauen und eine Metallleiter finden, der man eine Metallsprosse entnehmen kann. Das Gebiet des Riesenrades wieder verlassen. Auf der Karte kann man immer seinen Standpunkt feststellen.

Aus der Kartenansicht raus, nach links, vor und die Stufen hoch zu einem kleinen Platz mit Sitzbänken. Vor zur Wand und dann rechts zu einer vernagelten Hütte. Hier ist kein Weiterkommen.

Sich umdrehen, die Stufen hoch, nach links und wieder in Richtung Riesenrad. Weiter vor bis zu einem grünen Aluminiumhaus. Sich dort nach links wenden und ein Geistwesen sehen, das durch das Licht verjagt wurde.

Weiter nach vorne gehen und links ein eisernes Gittertor sehen, das man öffnen kann. Hinein gehen und man steht vor dem Haus der Krandells und erhält eine Nachricht. Sich nach rechts wenden und einen verschlossenen Schuppen finden.

Sich nach links drehen und die mit einer Kette verschlossenen Kellertür mit der metallenen Leitersprosse öffnen.

Unten die Tür links führt zum Heizungskeller. Am anderen Ende (ein weiteres Geistwesen erscheint, das man mit der Taschenlampe vertreiben sollte) den Fernseher ansehen. Drunter liegt links eine Zeitungsausschnitt, in dem steht, dass Mrs. Krandell ums Leben gekommen ist.

Von unten dann die Tür neben dem Lichtschalter öffnen und durchgehen. Oben dann durch die Tür mit Theodore Krandall reden, der aber erst öffnen will, wenn seine Frau zurück ist.

Das das ja wohl nicht geht, den Zeitungsausschnitt unter der Tür durchschieben und er erkennt, dass sie weg ist. Die Tür kann dann geöffnet werden und wir gelangen in die Küche. Bis zum Kühlschrank, sich umdrehen und dann ins Esszimmer.

Wieder raubt uns ein Schattenmensch das Bewusstsein, wenn wir keine Taschenlampe benutzen.

Nach rechts wenden und das Bild auf dem Tisch betrachten.

Jetzt in das Wohnzimmer (über die Küche und dann links) und danach (2x drehen) die Stufen hoch in den 1. Stock.

Alle Türen abklappern und schließlich mit Theodore reden. Wieder nach unten ins Wohnzimmer. Den Safe finden und am Safe 3 Markierungen finden: X-I=9, III-I=2 und V-II=3, also als Kombination: 9, 2, 3.

Alles ansehen und das obere Bild mitnehmen.

Dann wieder nach oben, das Bild auf die Tür benutzen und Theodore erneut befragen. Jetzt ist die Tür offen und wir können rein.

Zum Schachbrett vorgehen und danach nach links. Wieder gibt es eine Begegnung mit einem Schattenmenschen.

Durch die Tür links weiter mit Theodore reden, der aber weitere Auskünfte verweigert.

Weiter durch die Türen nach vorne und schließlich Adams Zimmer finden.

Alles ansehen und wieder aus dem Zimmer ins Treppenhaus gelangen und dort die Tür mit der Aufschrift „RESTRICTED AREA“ anklicken und mehr erfahren.

Dann durch diese Tür und sich das Bild von Adam mit dem Clown ansehen.

Jetzt das Haus durch den Keller verlassen und dann den Park verlassen zum Auto.

Aus dem Tor und ganz links am grünen Gebäude vorbei und über das Riesenrad das Auto wieder finden.

Als Kelly:

Sich nach rechts zum Eintrittskartenhäuschen wenden und untersuchen. Geht man dann vor, schlägt das EMS an, aber man kann auch per Foto nichts feststellen. Die Angestellten-Eingangstür untersuchen.

Sich dann umdrehen und zum Piratenschiff. Man schaut auf eine Kanone und rechts kann man mit dem Augencursor schließlich eine Kanne mit Schmierflüssigkeit finden.

Das Schiff verlassen und neben einem Clown taucht ein Schattenmensch auf.

Zwei Bilder vor und man führt automatisch ein Telefonat.

Jetzt durch das große Gittertor. Links ist ein Spuk-Schlosseingang, aber sonst ist kein Weiterkommen.

Sich nach rechts wenden und in Richtung Achterbahn gehen. Wir sehen eine Frau zur Achterbahn laufen und folgen ihr.

Geradeaus geht es nicht, aber links geht es zur Achterbahn.

Sie betreten und über einen Wagen auf die andere Seite, wo man dann links das Kontrollgebäude für die Bahn entdeckt. Da hier kein Weiterkommen ist, zurück zum Eingangsbereich.



Draußen gleich nach links wenden, vorgehen und wieder nach links in Richtung einer Clownsfigur sehen und ein Telefonat führen.

Weiter vor und eine restricted area finden, natürlich verschlossen. Unten, hinter dem Zaun, liegt eine Säge.

Vom Eingangsbereich der Achterbahn aus links und 2 x vor. Hier finden wir in einer Bude auf einem Regal eine Rolle Bindfaden.

Sich nach links wenden und das Gebäude sehen, wo die Achterbahnwagen starten; die Eintrittstür dazu klemmt aber. Sie kann oben links in der Türangel geölt werden und wir können rein.

Rechts hinter den Wagen mit den Sitzen. Sich umschauchen und auf einem Regal neben einem Ventilator einen Magneten finden. Ihn mit der Garnrolle benutzen.

Jetzt das Gebäude verlassen und zurück zum Zaun, hinter dem die Säge lag:
Rechts, vor, rechts und wieder vor.

Jetzt mit dem angebundenen Magneten die Säge ergatteren und damit das
Torschloss/Kette zersägen und durch das Tor. Vorgehen und beim Gespräch
mit Mrs. Rose einiges erfahren. Zurück durch das Tor und erneut sollte ein
Schattenmensch auftauchen.

Jetzt 2 x vorgehen und vor der Achterbahn links. Nochmals 2 vor und beim
Karussell links. Vor durch das große Gittertor. Sich umdrehen und alles
absuchen, dann zum kleinen Clown und dort rechts bis zu den Clownstatuen,
die den Weg blockieren.

Umdrehen und man ist letztendlich von Clowns eingekreist, so dass uns nur
der Weg über einen Kanaldeckel in den Kanal bleibt.

Links ein Abflussrohr mit der Nummer 1 finden.

Gegenüber eine Karte finden (wir müssen wohl durch ein Laby zum anderen
Ausgang), rechts ein Drehrad mit der Nummer 1 sehen. Es benutzen und der
Kanal 1 sollte jetzt offen sein.

Hinein und nach links zum Kanalrohr Nummer 2. Dort hindurch nach links
und wieder nicht weiterkommen. Nach rechts drehen und 3 Räder sehen
(3,2,4); 2 und 4 benutzen – nicht 3!

Nach rechts wenden und zurück. Nach links, vor und dann rechts.

Vorwärts durch Nr. 3 und wieder rechts. 2x vor und rechts zu Nr. 2.

Durch und vor und rechts 2 weitere Räder finden. Nur Nr. 6 drehen.

Jetzt vor (an den Rädern vorbei), links, vor und wieder links.

Vor und durch Nr. 6, 3x vor, links und vor zu Nr. 5.

Hindurch, nach rechts und Rad Nr. 7 sehen. Es benutzen.

Rechts, 2x vor, rechts, vor und dann nach links zu Nr. 7.

Hindurchgehen und dann: rechts und vor zur Leiter. Nach oben und wir sind
wieder mit Delaware vereint.

Als Delaware:

Wieder die Tafel mit den vermissten Kindern ansehen, eine Vision haben und
zum Funhouse (rechts, vor, links, vor). Wieder eine Vision haben, aber unser

Held kommt nicht rein. Rechts vom Funhouse in Richtung grünem Haus und dann rechts durch ein Tor in einer Mauer geht es weiter.

Nach vorne und man wird zum Spielen aufgefordert. Da nichts gelingt, nimmt man einen Ball mit.

Zurück und dann rechts. Vor und man sieht das Karussell. Rechts und Adam sollte im Sandkasten spielen. Mit ihm reden. Er lässt die Sandschaufel zurück und darauf wenden wir den Ball an. So wird der Ball mit Sand gefüllt.

Zurück, rechts, vor und rechts und wir sind wieder beim Büchsenwerfen.

Den Ball benutzen und von Carl mehr erfahren, dann die Brechstange hinter den Dosen mitnehmen. Zurück zum Funhouse:

Sich umdrehen und durch das Tor. Vor, am Clown vorbei, sich links halten (vom grünen Haus); noch einmal vor und dann rechts und man sollte am Funhouse stehen. Das Brecheisen auf das Tor benutzen.

Hineingehen und bis an das Ende, dort nach links und einen Schattenmann verscheuchen.

Durch die Sandsäcke hindurch und hinten dann einem Gang am Ende die Treppe nach oben.

Hier erwartet uns ein Rätsel.

Vorne an der Wand sehen wir römische Zahlen und daneben Bilder. Sie (und die Reihenfolge der Zahlen) sind wichtig für den Irrgarten; durch die rote Tür links geht es hinein.

1. Nach rechts wenden und die Tür betreten mit: rotem Apfel, grüner Tanne und gelbem Clown
2. Nach links durch die Tür mit: grüner Tanne, orangenem Ballon und rotem Herz
3. Links und Tür mit grünem Clown, rotem Baum und blauem Ballon
4. Rechts und Tür mit gelbem Ballon, gelber Apfel, gelbes Herz
5. Mitte und Tür mit blauem Clown, gelbem Herz und grünem Baum
6. Mitte und Tür mit rotem Clown, gelbem Ballon und grünem Herz.

Draußen angelangt und links dann in einem Nebenraum mit Mrs. Kandell reden und Neues erfahren. Dann nach vorne gehen und sich nach rechts der Wand zuwenden und sie schließlich mit dem Brecheisen öffnen und ein Kinderskelett entdecken.

Danach rechts die Stufen hinunter, dann unten links und das Haus verlassen. Sich umdrehen, rechts am Haus vorbei in Richtung grünes Gebäude und dann den bekannten Weg zum Krandell-Haus.

Mit Theodore reden. Das Haus verlassen, vor gehen und auf dem Weg zum Auto eine lebendige Dame treffen. Am Auto dann mit Kelly reden und die 1. Geschichte ist damit abgeschlossen und wir können in die 2. starten.



Story 2: Der Beschützer

Als Kelly:

Zur Region der Achterbahn gehen und dort Miss Rose treffen, von der es eine neue Info gibt. Kelly bekommt ein Symbol mit dem man Energiesperren durchbrechen kann.

Weiter vor und es wird wieder telefoniert. Noch weiter vorne findet unsere Heldin unten eine Höhle, die als Eingang dienen könnte. Das Problem, wie sie hinab kommt, löst sich von allein, der Hunter ist unterwegs.

In der Höhle: 2x vor und dann links. In einem Felsen am Boden dann ein Loch entdecken. Zurück und sich links halten und einen schweren Stein finden. Zurück zum Loch (links, vor, links) und den schweren Stein auf das Loch benutzen, um so in den Raum dahinter zu gelangen. Automatisch wird der Eingang dann von unserer Heldin blockiert.

Links finden wir dann eine 15A-Sicherung und packen sie ein.

Sich nach links wenden und durch die Tür in das Tunnel. Dort dann nach links, vor und sich nach rechts drehen. Wir stehen vor einer Tür, die klemmt.

Wieder nach links und ganz an das Ende gehen. Die Tür dort öffnen. Alles untersuchen und dann die spiralförmige Treppe nach oben. Wir landen vor einer Tür, haben einen Ausgang gefunden, drehen uns aber um und ergattern eine 20A-Sicherung auf einer Kiste links von der Treppe.

Draußen dann feststellen, dass man im Angestelltengebäude des Piratenschiffes ist.

Kelly redet mit Delaware und Simon und man erfährt Neues.

Wieder im Gebäude, die Treppe nach unten, sich um 180° drehen und durch die Tür. Vorgehen bis der Weg blockiert ist und dann am Ende an der Seite durch eine Tür.

Wir sind in einem Raum mit mehreren Spinden. Den ganz rechts öffnen und einen Hinweis finden. „Gegenüber – 3 im Uhrzeigersinn – immer mit einem weniger als 1 beginnen.“

Den Koffer mit Zahlenschloss oben genau ansehen und die Kombination ermitteln:



Immer mit einem weniger beginnen als 1 = mit der 0 beginnen.

Gegenüber steht die 2 und drei weiter im Uhrzeigersinn ergibt die **5**

Gegenüber der 5 steht die 1 und drei weiter im Uhrzeigersinn ergibt die **9**

Gegenüber der 9 steht die 6 und 3 weiter im Uhrzeigersinn ergibt die **8**

Gegenüber der 8 steht die 7 und 3 weiter im Uhrzeigersinn ergibt die **4**.

Somit ergibt sich als Kombination für das Zahlenschloß: 5984.

Die Zahl eingeben, doch es gibt nur eine Tube Gesichtsschminke.

Den Raum verlassen und zum rechten Ende und dort durch die Tür links; wir waren hier schon mal und gehen 3 Schritte vor und finden dann links eine Tür, die klemmt.

Dort die Gesichtsschminke auf die Tür anwenden und dann das Symbol, das wir kennen. Eintreten und links eine 30A-Sicherung im Regal finden.

Sich die Bilder auf dem Schreibtisch ansehen und das Bild vom Hunter und dem Jungen mitnehmen.

Nach rechts wenden und hinter 2 Kisten eine weitere Leiche eines Kindes finden.

Wieder nach draußen zu Delaware und ihn informieren.

Wieder zurück zur Achterbahn und dort zu den Wagen. Durch einen hindurch steigen auf die andere Seite und zum Steuerungsgebäude, in das unsere Heldin allerdings ohne Strom nicht reinkommt.

Rechts ist ein Stromkasten, aber wenn man den Schalter auf on stellt, tut sich nichts. Oben dann die linke Klappe öffnen und sehen, dass eine Sicherung fehlt. Jede Reihe hat 4 Sicherungen in den Farben rot, grün, blau und gelb. Also fehlt hier eine rote Sicherung, die eingesetzt wird. Es tut sich immer noch nichts, also auch oben rechts die Klappe öffnen. Hier ist die Reihenfolge rot, grün, gelb und blau, also fehlt hier eine gelbe Sicherung.

Auch im unteren großen Kasten fehlt eine und wir haben ja nur noch eine blaue, also probieren wir es aus. Und stellen den Schalter auf on. Jetzt ist die Tür auf und der Strom an.

Sich im Häuschen umsehen und links vom Kontrolltisch den rechten Spind öffnen. Eine weitere Leiche kommt zum Vorschein.

Zurück und als Kelly über den Wagen steigen will, aber Delaware rettet sie!

Als Delaware:

Jetzt alles erkunden, wo wir noch nicht waren. Vor und am Riesenrad vorbei, dann sich nach rechts wenden und durch ein Tor ins neue Gebiet gehen, aber vor den Buden rechts in Richtung des Karussells.

Es betreten und Adam möchte gerne damit fahren. Links dann den Schaltkasten öffnen und feststellen, dass man einen Code braucht, um die Steuerung des Karussells einzuschalten.

Zurück und in Richtung Buden/Plan und Simon ruft an. Weiter vorgehen und Delaware hat eine Vision.

Zurückgehen zum Eingang.

Vom Auto aus nach links, 1 vor, halbrecht zu den Stufen, sie hinauf und bei einer Getränkedose eine Spielautomatenmünze finden.

Zurück in das Gelände mit den Buden und bis zu einem abgestorbenen Busch und einem gelben Pfeiler. Hier rechts und in eine Spielhalle Skiball. Alles ansehen und sehen, dass in einem Automat ein Ball fehlt.

Bude verlassen und links davon noch einen kleinen Eingang zum Pferderennen finden.

Mit der Münze das Rennen starten und auf die Reihenfolge der Pferde achten: 6291.

Ist das der Code für das Karussell? Ausprobieren und zum Karussell.

Den Code eingeben und Adam sagt uns, wie sollen Schließfach 16 suchen.

Zurück zum Parkeingang.

Hier rechts jetzt das Schließfach 16 öffnen und einen Plan/Karte vom Park ansehen. Eine X-Markierung ist darauf enthalten.

Zur Spielbudenzone zurück und dort in Richtung Tunnel des Terrors, aber ihn rechts liegen lassen. So kommen wir in das Gravity-Drop-Gebiet.

Schauen wir auf die Karte dort, dann sollten wir auch dort ein kurzzeitig ein X sehen, das uns sagt, wo wir als nächstes hin müssen.

Das Gebiet verlassen, sich nach rechts wenden und links neben dem Lampenpfosten klicken. Nach vorne gehen und durch das Tor in der Mauer zum Riesenrad und dort auf die Karte sehen. Beim Karussell sollte nun ein X auftauchen.

Zum Karussell: hier beachten, dass es 2 Karten gibt. Man muss vor dem Karussell stehen und sich nach rechts wenden und darf nur die Karte dort ansehen und bekommt ein Kreuz beim Tunnel des Terrors.

Nach rechts wenden und vorgehen bis zum gelben Pfosten. Dort nach rechts gehen und vor, bis man links oben das Tor zum Gravity Drop sieht. Nach links und man sieht den Eingang zum Tunnel des Terrors. Zu ihm hingehen und dort die Karte anklicken und man sieht ein rotes Fragezeichen.

Den Weg zum Tunnel betreten und an der Zugrampe warten, bis der Zug kommt. Delaware steigt ein, der Mund des Tunnels schließt sich.

Als er stoppt, aussteigen und nach unten gehen und dann vor bis zur Mumie und an ihr vorbei (sie rechts liegen/stehen lassen) bis zu aufgespießten Leichen. Den Friedhof rechts betreten.

Mit der weißhaarigen Cindy reden.

Weiter nach links, vor und rechts in den Sarg schauen. 2 weitere Leichen werden entdeckt.

Weiter nach vorne, an der Spinne vorbei und in den Gang rechts von einer grünen Kiste.

Im Garderobenraum links über Spiegel Rachel, Madison und Jim sehen.

Nach rechts, 1 vor und sich nach links drehen und auf Cindys Platz einen Brief von ihrer Mutter finden und lesen. Im Brief wird ein Armband erwähnt, das bisher noch nicht aufgetaucht ist und Delaware hat eine neue Vision und sieht das Armband und Clownpuppen. Wo gab es Clownpuppen? War das nicht beim Skiball???

Rechts durch die Tür und dann im nächsten Raum links von einer Tür einen defekten Aufzug finden. Also gehen wir durch die Tür nach draußen.

Vor und dann rechts und wir sind beim Skiball und gehen hinein. Ganz oben auf dem Regal finden wir das Armband, das wir aber erst gegen eine Gegenleistung bekommen.

Wir sollen das Dartspiel reparieren, verlassen den Skiball und klicken rechts von dieser Halle. In der Darthalle fehlen 3 Pfeile und Delaware hat wieder eine Vision.

Aus dieser Halle raus und dann zum Tunnel of Terror und rechts vor dem Eingang eine Clownstatue finden. Sie ansehen, den Pfeil nehmen und es offenbart ein weiteres Skelett.

Jetzt zum Eingang des Gravity Drop. Sich drehen und vor, links an der Lampe vorbei. Vor und links zur Dartbude und den Pfeil platzieren.

Wieder in die Skiballbude, aber man bekommt das Armband immer noch nicht. Carl möchte einen fehlenden Ball für das Schanzenspiel und auch hier hat unser Held eine Vision, wo der zu finden ist.

Das Spielbudenengebiet verlassen und gleich hinter dem Tor rechts 2 Bänke sehen und dort von der linken Bank den Ball nehmen.

Zurück und den Ball platzieren.

Jetzt in Richtung Karussell in diesem Gebiet und links dann die Bean Bags-Hütte sehen. Ein Ball fehlt und Delaware hat wieder eine Vision.

Der Ball befindet sich bei der Mumie im Tunnel of Terror.

An das Ende des Weges gehen und hinten links durch die Tür in das Gebäude. Vorgehen, bis man im Tunnel ist, dann links und vor. Den Friedhof betreten und zurück. Weiter vor im Tunnel vor die Mumie und den Ball nehmen.

Dann in die Garderobe und weiter nach draußen und rechts zu den Bean Bags.

Das Gefundene dort platzieren und jetzt darf unser Held das Armband nehmen.

Jetzt wieder zurück zu Cindy in den Tunnel und ihr das Armband geben; als Dank bekommt unser Held einen Schlüssel.

Wo könnte der passen. Es gab doch einen Schuppen bei Haus der Krandalls. Also dorthin.

Der Schlüssel passt und wir sehen uns den Altar an und lesen das Schriftstück. Es müsste vernichtet werden, um dem Spuk ein Ende zu bereiten, aber es fliegt davon, bevor unser Held es nehmen kann. Simon wird informiert.

Draußen verschwindet der lachende Geisterclown im grünen Gebäude links. Nichts wie hinterher.

Die Tür anklicken und hineingehen und drinnen dann die Kiste neben der Leiter öffnen. Ein weiteres Skelett.

Sich nach links wenden und ein Schlüsselbrett mit Schlüsseln finden (der blaue kann genommen werden). Dann den Zettel auf der Kiste links daneben nehmen und ihn aufmerksam lesen. Daraus ergibt sich, dass der Aufzugsschlüssel gelb-4 sein sollte. Den blauen Schlüssel zurückhängen und den richtigen nehmen.

Jetzt wieder in den Spielbudenbereich und dort hinten in das grüne Gebäude des Tunnels gehen (wir waren schon öfter dort) und benutzen den Schlüssel auf den Aufzug links von der Tür und drücken den Knopf nach unten. Unser Held hat eine neue Vision.

Hier gibt es jetzt 2 Tunnel. Den linken zuerst betreten. 1 Bild vor und rechts eine verschlossene Tür rechts finden. Dann 1 vor und links zu einer weiteren verschlossenen Tür. Da nichts erreichbar ist, rechts zum Ende des Tunnels.

An der Wand steht: „Die 8 wird den Weg weisen“. – 7 Handabdrücke sind auf der Tür.

Jetzt zurück zum anderen Ende, dann links und in den anderen Tunnel. Vor und bemerken, dass der Weg blockiert ist und links die Tür verschlossen ist. Den „Nach-unten-Cursor“ auf die Tür anwenden und dann unten einen Schlüssel finden, aber er kann (noch) nicht ergattert werden.

Links zurück zum Aufzug am Ende. Nach rechts, 1x vor und wieder rechts und wir stehen vor einer anderen verschlossenen Tür. Dann wieder links, vor und links die andere verschlossene Tür finden. Sie einschlagen und den Raum betreten, nach links schauen und den Kleiderbügel im Inventar verstauen. Jetzt zurück und im anderen Tunnel mit dem Kleiderbügel den Schlüssel von unten

nehmen und an dieser Tür benutzen, aber er passt nicht. Also im anderen Tunnel den Schlüssel auf die rechte verschlossene Tür anwenden.

Sich umsehen und hinten unter Holzteilen ein Skelett finden. Waren das jetzt 8?

Wenn ja, dann müsste die Wand im anderen Tunnel jetzt aufgehen. Also dorthin.

Tatsächlich verschwindet sie und wir können weiter gehen.

Vor, rechts und nochmals vor gehen und Robert treffen. In der Unterhaltung wirft Robert ein Messer nach Delaware.

Delaware flüchtet. Vor zum Ende des Tunnels, links, umdrehen und den Aufzug betreten.

Das Gebäude verlassen und zum Krandell-Haus. Das muss schnell geschehen, sonst fängt man wieder unten an bzw. das Spiel geht nicht weiter.

Im Kellergeschoß des Hauses treffen wir dann zunächst Adam und Robert und die Endsequenz beginnt.

Anmerkung: Mein Dank geht an MaGtRo von <http://www.gameboomers.com> deren englische Lösung als Grundlage diente.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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).