

DELAWARE St. JOHN

The Curse of Midnight Manor

DEMOLÖSUNG STORY 1: The Fate of Vandals



Wir befinden uns im dunklen Foyer von Midnight Manor u. und suchen, mit Hilfe unserer Taschenlampe die Tür zum Basement um den Generator in Betrieb zu nehmen.



Nachdem wir die Tür gefunden haben gehen wir weiter bis zum Generatorenraum.



Leider steht dieser unter Wasser u. wir müssen uns erst ein Paar Stiefel suchen.
Wir wenden uns nach links.



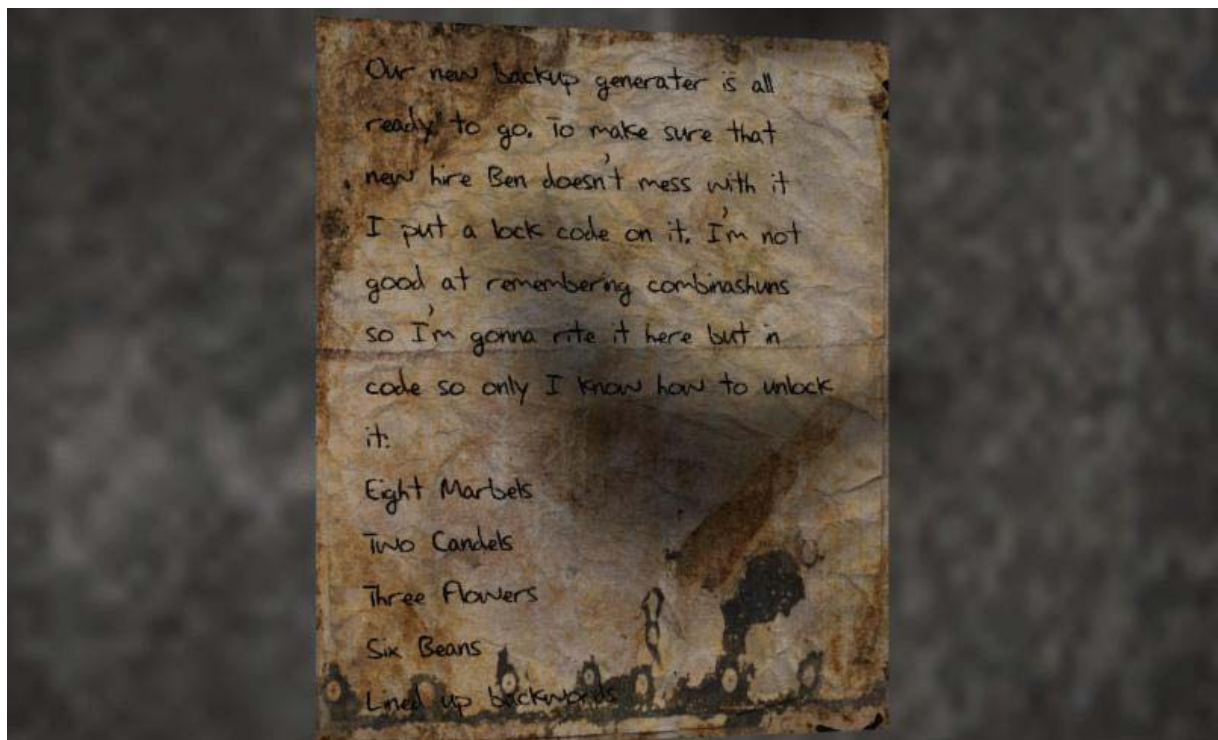
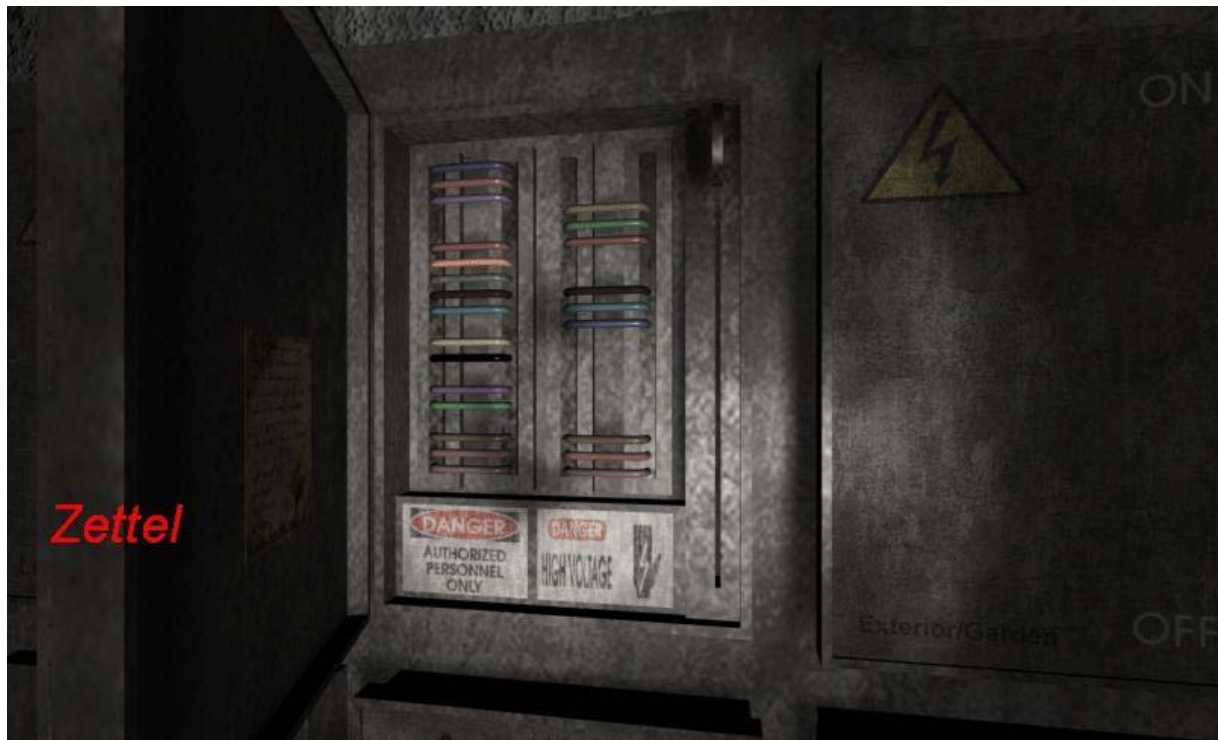
Hier finden wir ein Paar **Stiefel**.



So gerüstet betreten wir den Generatorenraum u. gehen zum Schaltschrank.



Diesen öffnen wir u. sehen uns einen Notizzettel ([links in der Tür](#)) an.



Hier bekommen wir einen wichtigen Hinweis auf den Startercode für den Generator, nämlich **6328!**

Nun suchen wir den Generator.



Wir betätigen den **ON** Knopf u. die grüne Kontrolllampe beginnt zu leuchten.

Nun geben wir die Codenummer **6328** ein u. der Generator erwacht zum Leben.

Jetzt können wir uns etwas umsehen.



Wir finden eine kl. Truhe, dessen Schlüssel irgendwo im Haus liegen muss.

Die verbogene Stahltür lässt sich auch nicht öffnen.



Außer viel Gerümpel finden wir noch eine Truhe (links), welche wir aber auch nicht öffnen können u. so gehen wir zurück ins Foyer.



Hier begegnen wir einigen Geistergestalten die aber sofort verschwunden sind.
Wir sehen uns um.
Auf dem Empfangstresen steht eine alte Pizza, nein danke!
Hinter dem Tresen finden wir nichts.



Der Speiseaufzug funktioniert nicht.

Also gehen wir die Treppe nach oben u. sehen uns um.



Das Grünzeug sieht genauso ungesund aus, wie die Geistergestalten die uns immer wieder begegnen.



Auch diese beiden Türen lassen sich nicht öffnen.
Also gehen wir nach unten u. in den nächsten Raum.



Hier muss wohl eine wilde Party gefeiert worden sein.
Überall liegen zertrümmerte Möbelstücke u. leere Flaschen herum.



An der Bar haben wir wieder eine Vision u. können einen **Ohrring** mitnehmen.



Wir nehmen die **TRITTELEITER** u. gehen die Treppe nach oben.



Hier sieht es auch nicht viel besser aus!
Nun gehen wir nach unten u. stellen die **TRITTLEITER** links neben die BASEMENTTÜR u. klimpern hoch.



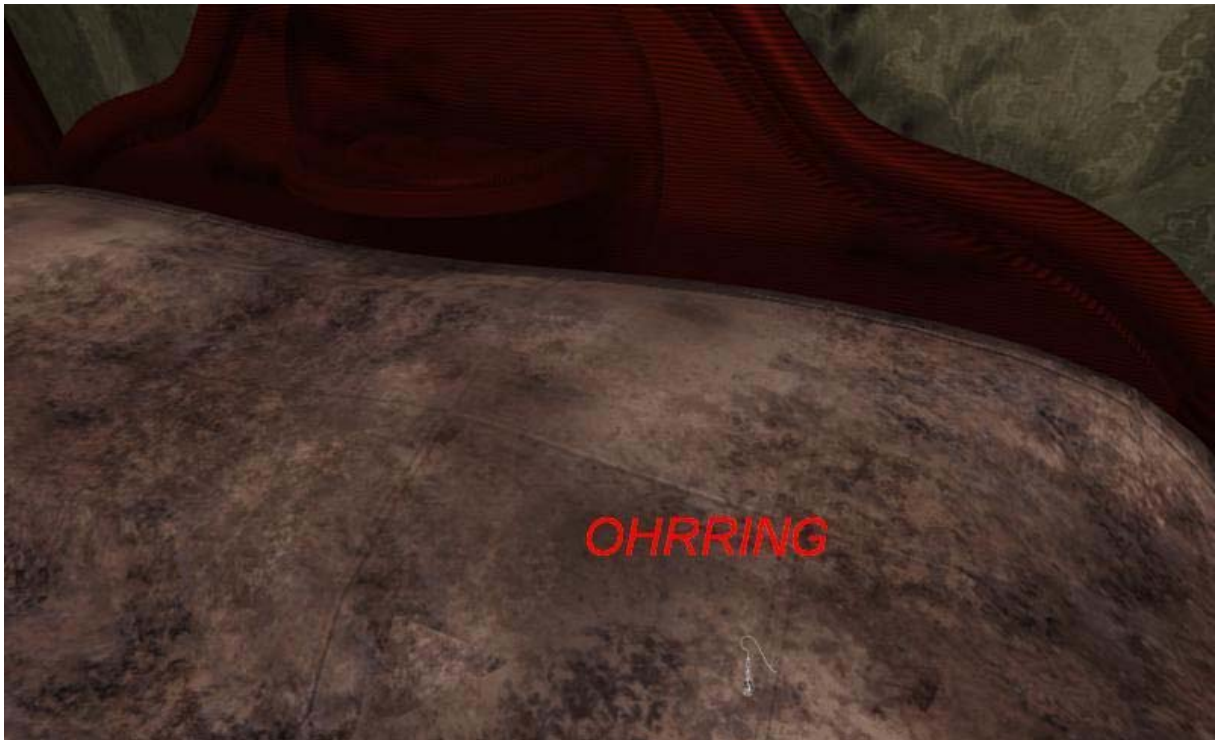
Der Fahrstuhl geht nicht u. das Treppenhaus ist blockiert.



Wir klappern alle Zimmer ab aber sie sind verschlossen.
Nur die Tür von Zimmer 111 steht offen u. wir treten ein.



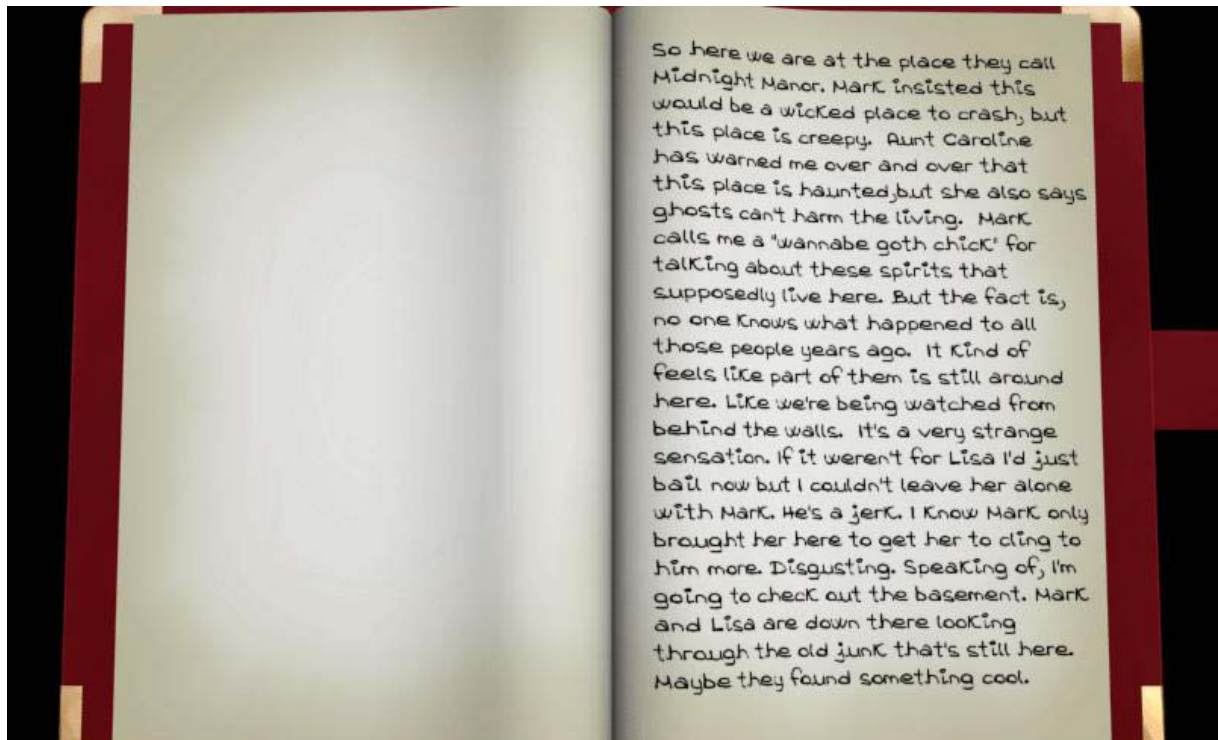
Wir sehen uns um u. finden auf dem Bett einen weiteren **OHRRING**.



Wir legen unseren [Ohrring](#) dazu u. eine Geisterstimme bedankt sich.



Auf dem Sofa liegt das [Journal v. Heather Malcolm](#), wovon wir die Hände lassen sollen.



ENDE by Locke

Die Vollversion des Spieles kann dann nach Erscheinen bezogen werden über den SHOP auf (Vorbestellung ist ebenso möglich!):

<http://www.gamepad.de>