

The Hardy Boys
Kurz-Komplettlösung von Kapitel 1 und 2 von Ludwig Kratz;
Kapitel 3 und 4 von Morgana exklusiv für



<http://www.gamepad.de>

1. Nach dem Intro das Paket aus dem Inventar öffnen
2. DVD nehmen und abspielen
3. Nach unten gehen und versuchen, das Haus zu verlassen.
4. Im Flur dann aus dem Fenster sehen, den Baum ansehen und raus klettern
5. Draußen die Garage inspizieren.
6. Die Motorradschlüssel fehlen
7. Mit Joe an der Haustür klingen, dann rechtzeitig zu Frank wechseln, sich an der Treppe positionieren und im richtigen Augenblick nach unten und die Schlüssel aus der Schale klauen.
8. Schnell zurück und die Schlüssel durch das Fenster an Joe übergeben.
9. Ebenso den Papagei an Joe übergeben.
10. Joe öffnet mit den Schlüsseln den Stauraum des rechten Motorrades
11. Das Cellphone nehmen und mit dem Papagei im Inventar verbinden
12. Papagei ins rechte obere Fenster schicken und mit Doppelklick vom Cellphone befreien
13. Cellphone an der Ladestation neben der Tür links aufladen
- 14. Mit dem Vater telefonieren und wir landen automatisch im Kapitel 2**

15. Wir sind in Spencer Mansion, hören zu und reden dann mit allen draußen.
16. Rechts mit Samuel Spencer über alles reden.
17. Noch weiter rechts dann mit dem Officer über alles reden.
18. Jetzt ins Haus
19. Drinnen vorne mit Lilly reden.
20. Danach mit Lillys Vater über alles reden
21. Nach rechts zur Tür neben der Standuhr gehen und rechts von der Tür an der Wand einen Türstopper bemerken und ihn nehmen.
22. Durch die Tür in das Büro und zum Fenster und eine Glasscheibe vom Boden nehmen.
23. Zum Schreibtisch und daneben den Shredder öffnen und ein unbeschriebenes zerkleinertes Blatt nehmen. Safeinspektion nicht vergessen!
24. Das Zimmer verlassen und mit Thomas über alles reden.
25. Draußen mit Samuel und dem Officer alles bereden. Rechts vom Eingang beim Pflanzentopf ein leeres Stück Papier finden.
26. Drinnen mit dem Türstopper die Bürotür offen halten und das leere Blatt Papier auf den Schreibtisch legen, dann wieder nach draußen gehen.
27. Dem Officer mitteilen, wie die Safekombination nach draußen gelangt sein könnte
28. Nach dem Gespräch nach links zu den Motorrädern
29. Gegenüber den Motorrädern rechts nach oben und an der Kreuzung links halten
30. Das Haus mit der Rampe ist das Caretaker's Haus.
31. Vor dem Haus alles ansehen, die Radkappe mitnehmen und dann ins Haus
32. Mit den beiden Spencers reden.
33. Das Haus verlassen und dann auf dem Rückweg in den Weg nach links einbiegen, der von Hecken eingefasst ist. Bei den Steinen wieder links.
34. Die Fußspuren untersuchen, Schlamm mitnehmen.

35. In die Hütte und alles ansehen, aber nichts erreichen
36. Zurück und wieder beim Auto angelangt, nehmen wir den nach links und kommen so zur Nurses´ Station
37. Vor dem Gebäude das Grab inspizieren
38. In das Gebäude und dann zunächst mal innen in die linke Tür
39. Kopfkissen anheben und Perücke und ein rag/Tuch finden und mitnehmen
40. Matratze zur Seite schieben
41. Das Lüftungsgitter kann nicht geöffnet werden, wendet man sich zum Fenster, sieht man einen Schatten. Man wird beobachtet.
42. In den Raum auf der anderen Seite, aber nur ein Spind kann geöffnet werden
43. Ein paar Handschuhe, eine Rolle Verbandszeug und eine Flasche mit „hydrogen peroxide“ mitgehen lassen.
44. Zurück zum Haupthaus und mit dem Officer reden. Dieser schiebt Wache vor der neuen Location. Wieder mit ihm reden.
45. Zum Caretakerhaus und mit allen reden
46. Über die Karte zur Polizeistation
47. Drinnen mit dem Chief im bull pen office reden. Man muss ins Labor, kommt da nicht hin, weil der Officer am Tatort ist.
48. Zurück zur Nurse´s station und reden und schließlich die Tür mit der Mullbinde absperren
49. Damit ist der Officer zufrieden
50. Zur Polizeistation
51. Hinten links ins Labor, doch man bekommt noch keine Hilfe
52. Also mal ab über die Karte zur High-School
53. In das Computer-Lab links
54. Mit Phil über alles reden. Es ist für die PCs zu heiß, also muss man für Kühlung sorgen
55. Nach draußen und den Gang weiter in den Utility-Room
56. Mit Mark reden und rechts von im einen Werkzeugkasten finden und einen Schraubenzieher und einen Schraubenschlüssel ergattern.
57. Den Deckel des Abfalleimers mitnehmen
58. Den Schrank links öffnen und feststellen, dass Kühlflüssigkeit fehlt.
59. Weiter nach rechts und ins Labor, aber da ist vorerst nichts zu erreichen, außer dass man rechts hinten einen chem. Plan zur Herstellung von Aspirin findet und einen Glasbecher mitnehmen kann
60. Nach draußen und auf den Rasen
61. Mit Iola auf der Bank reden
62. Sie ist gestresst, weil Sie ihren Chemie-Test nicht bewältigen kann.
63. Ins Labor und jetzt alles ansehen und dann das Strukturmodell von Aspirin herstellen. Welche Kugeln was bedeuten steht auf dem Labortisch (unten am Gestell).
64. Jetzt (bzw. später) wird sie uns bestimmt helfen
65. Zurück über die Karte zu Spencer Mansion
66. Motorhaube des Autos am Eingang öffnen und den Kühlmittelbehälter mit der Glasscherbe durchschneiden
67. Unter das Auto schauen
68. Mit dem Deckel des Abfalleimers die Flüssigkeit auffangen und im Inventar in den Glasbehälter füllen
69. Zur High-School und im Utility-Room im Schrank die Flüssigkeit einfüllen
70. Das reicht noch nicht aus, also zur Utility Shed von Spencer Mansion
71. Mit dem Schraubenzieher die Metallkiste öffnen und einen neuen Schraubenzieher bekommen

72. Jetzt zur Nurses Station und in den linken Raum
73. Mit dem Kreuzschlitzschraubenzieher das Lüftungsgitter öffnen und mit Schlamm verschmutzte Stiefel ergattern.
74. Jetzt in den anderen Raum mit den Gasflaschen, den Schraubenschlüssel auf die richtige benutzen und dann mit dem Gas die Handschuhe füllen.
75. Jetzt nochmals die air condition kontrollieren und nochmals mit Mark reden
76. Im Computer Lab mit Phil reden
77. Den PC neben ihm benutzen und „Blood test“ eingeben
78. Nun in Science Lab und mit Ioala reden (evtl. die Perücke auf sie anwenden bzw. im Inventar doppelklicken, um ein paar Haare zu bekommen).
Wenn man alle Gesprächspunkte durchgeht und Ioala mehrmals anspricht (bis es keine neuen Fragen mehr gibt), wird alles analysiert, was man bisher hat.
79. Dann ins Polizei-Labor und mit dem Officer über alles reden.
80. Der Verdächtige wird gefunden
81. In der Bayport Street jetzt in den Friseur-Laden „Get Snippy“.
82. Mit dem Friseur alles durchsprechen
83. Das große Fischglas vorne links inspizieren
84. Das Memory-Spiel erledigen und es bleibt eine Karte übrig
85. Nochmals mit dem Friseur reden

Nun geht es weiter – mal was Anderes – mit der Lösung von Kapitel 3 und 4, die von **Morgana** verfasst wurde.

Kapitel 3: Es liegt im Blut

86. Wir sprechen mit Val Ross alle Punkte durch, danach erledigen wir die Aufräum-Arbeiten bei den Schaufensterpuppen. In jedem Alkoven und auf dem Tisch befinden sich Gegenstände, die wir den Puppen zuordnen müssen. Sobald wir alles richtig erledigt haben, bestätigen uns die Boys dies auch

Fee – Tiara – Zauberstab
 Vampir – Brosche – Perücke
 Pirat – Säbel – Augenklappe
 Ritter – Helm – Breitschwert
 Hexe – Hexen Hut – Besen
 Teufel – Forke – Schnurrbart
 Skelett – Oberschenkelknochen – Kieferknochen
 Werwolf – zerrissenes Hemd - Stiefel

87. Wieder mit Val sprechen über alle Punkte und er hat noch einen Auftrag, dieses Mal betrifft es die Drehregale, Ziel ist es dass das richtige Accessoire zu Dir zeigt.

Fee – herzförmiger Schmuck
 Vampir – falsche Ohren
 Pirat – falsches Blut

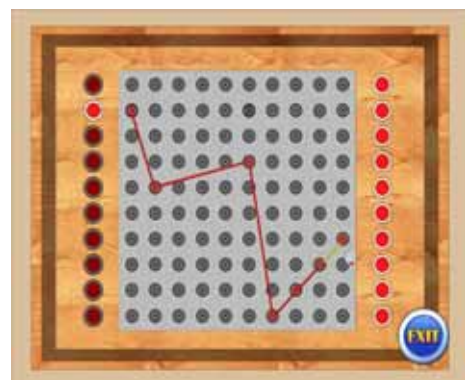
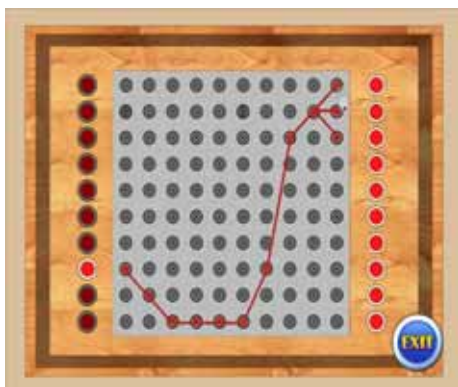
Ritter - Handschuhe
Hexe - Augen
Teufel - falsche Tattoos
Skelett - falsche Zähne
Werwolf - falsche Nase

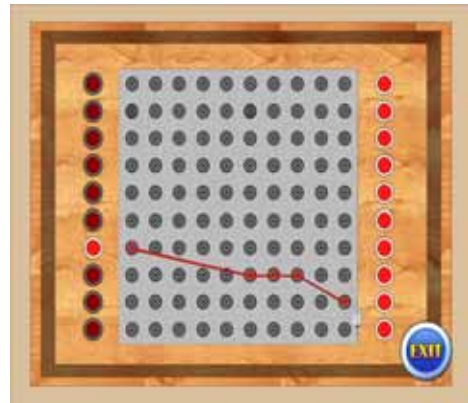
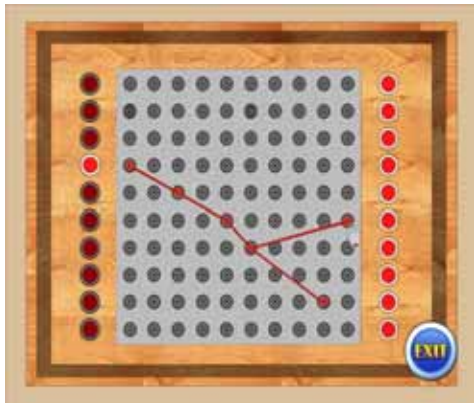
Wenn wir fertig sind, sprechen wir nochmals mit Val und bekommen Zugang nach hinten, noch während wir nach hinten gehen, sperrt Val uns ein, also schauen wir uns um und nehmen auf einem Sockel einen schwarzer Läufer. Das Packpapier am Boden anschauen und nehmen.

88. Zurück nach vorne in den Laden, bei der Puppe des Ritters den linken Arm ansehen und dort den Läufer platzieren, wir bekommen einen Weißen König, den wir nehmen; zurück in den hinteren Laden und zum versperrten Treppeneingang, den Mechanismus ansehen, hier den König benutzen.

89. In den 2ten Stock; direkt an der Treppe ist ein Bücherregal - es ansehen - im untersten Fach ist ein Stück Schminckreide, im mittleren Fach ein Buch über Sternkonstellationen; mit dem offenen Buch das Inventar öffnen und das Packpapier auf das Buch legen und nun die Kreide benutzen und die Konstellationen von allen Buchseiten abpausen, am Schluss sind es 8.

90. Umdrehen zur Treppe, hier sind 3 Vorhänge, hinter dem rechten ist ein Gedicht, hinter dem linken ist eine altertümliche Schachtel mit roten und schwarzen Punkten, die einen Schließmechanismus für die Türe hinter dem mittleren Vorhang darstellt, die Schachtel genau ansehen und jetzt als erstes die abgepauste Zeichnung von der Skorpionkonstellation, auf der Schachtel die einzelnen Punkte miteinander verbinden und sie öffnet sich, war es richtig zeigt sich ein kleiner Film, die Schritte mit den Zeichen Cassiopeia, Cancer und Andromeda wiederholen.



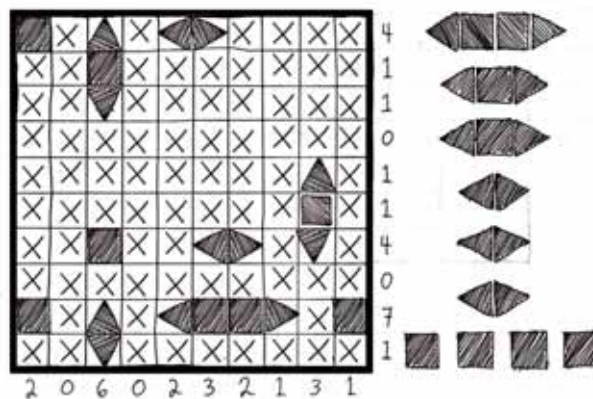


Ist alles richtig öffnet sich die Türe, hineingehen und auf Dougal Siepp, den Besitzer des Ladens treffen, alle Punkte besprechen und er sagt, wie es weitergeht: zum „Crescent Theater“ und er gibt uns auch die „Dougals Puzzle Box“, das machen wir aber später.

91. Zum Crescent Theater, beim Eingang ist rechts das Büro. Eintreten, umdrehen und an der Wand mit der Tür ein Schlüsselbrett bemerken. Hier den „Gallery Key“ nehmen, das Büro verlassen und nach links gehen, nun das Theater selbst betreten, nach vorne gehen und nach rechts. Hier durch die Türe und in den Backstage Bereich, während des Eintretens die Treppe bemerken, sie jedoch noch nicht benutzen, weiter geradeaus. Hier sind die Garderoben; die erste Tür rechts ist verschlossen, wir betreten die 2te Tür rechts und nehmen das Skript „Hamlets Twin Brother“ vom Tisch. Zimmer verlassen und weiter den Gang runter. An der ersten Tür auf der linken Seite neben dem Feuerschlauch klopfen und Unterhaltung mit Howard Morley beginnen und alle Punkte besprechen; danach Garderobe verlassen und den Gang zur Treppe nehmen; auf die Bühne und dort nachsehen, ob die Burg als Bühnenbild gesetzt ist. Zur anderen Seite der Bühne am elektrischen Klavier haltmachen und inspizieren; die Musikwalzen nehmen und im Inventar „Spooky“ Musik wählen und auf das Klavier anwenden; zurück zum Backstage Bereich, wo die Couch und das Treppenhaus sind. Links vom Ausgang ist eine Schalttafel an der Wand, ansehen und Power nach unten.

92. Weiter zur Treppe und nach oben bis zur verschlossenen Türe; hier den „Gallery Key“ benutzen, weitergehen bis zur Kontrolltafel der Bühne, ansehen und in Nahansicht links erst den „Spooky-Knopf“ dann den „Full-Knopf“ und zum Schluss den „Clock-Tower-Knopf“ rechts drücken. Danach sieht man Howard die Bühne betreten; jetzt zurück zu Howards Garderobe und ihn dann dort treffen nun nochmals alles mit ihm besprechen.

93. Theater verlassen und zum „St. Ambrose Hospital“ hier mit Victor Mustaine sprechen, dann zur Rezeption und mit Schwester Ellen sprechen; sie bittet um Lösung eines Puzzles. Um die Formen/Lage zu ändern: Rechtsklick.



Noch mal mit Schwester Ellen über alles sprechen. Obwohl das Rätsel gelöst wurde, gibt es keinen Zutritt zum Aufzug; nun weiter zum „Supply-Room“ rechts von der Rezeption. Hier die OP-Kleidung von Wand nehmen, ebenfalls die gefalteten Laken vom Wagen, das Zimmer verlassen und nach draußen gehen. Rechts vom Eingang zur Mülltonne; oberhalb davon ist ein Satellitenschüssel, hierauf die Laken benutzen und das Signal wird gestört und Schwester Ellen verlässt die Rezeption. Zum Aufzug: hier werden wir von Victor angehalten, also Zeit, ihn los zu werden. Zu den Automaten gehen und benutzen, Schoko-Riegel erhalten, nun noch eine Tasse heißes Wasser aus dem Spender nehmen und beides im Inventar kombinieren zu heißer Schokolade. Diese Victor geben und er verlässt das Gebäude. Nun den Aufzug benutzen.

94. Im 3ten Stock raus und erst mit dem Wächter reden; danach zum Zimmer ohne Nummer auf der anderen Seite des Aufzuges: es ist das Zimmer von Dr. Casper. Es betreten und am Schreibtisch umsehen, das Bild von Bobby nehmen. Nun den PC, hier „edwardcasper“ als Benutzer und „bobby“ als Passwort eingeben, dann die Dokumente „Call Codes“ und „Llewelyn Richard“ ansehen. Jetzt kennen wir die Zimmernummer von Richard und die Telefonnummern im Hospital. Das Zimmer verlassen und den Flur runter bis zu den Warnzeichen für Nasser Fußboden und dieses nehmen. Dann zum Telefon links vom nassen Boden, hier die 116-310 wählen, der Wachmann läuft zu seinem Zimmer und rutscht auf dem Boden aus. Dr. Casper folgt ihm, nun in Richards Zimmer gehen und alles besprechen.

Kapitel 4: ...ernten was man sät

95. Die Jungs sind wieder Zuhause. Im Wohnzimmer mit dem Vater sprechen, danach machen wir das Frühstück in der Küche. Kühlschrank ansehen und Rezept „Moms French Toast Recipe“ nehmen, dann Kühlschranktür öffnen; wir nehmen Milk, Eggs, Orange Juice. Auf der Arbeitsplatte Bread und mixing Bowl sehen, dort dann Slice of Bread, Vanilla Extrakt, bei den Flaschen und Pocketknife nehmen. Jetzt machen wir French Toast: Eier, Milk, Vanilla und Orange Juice in Schüssel - auf „Whisker“ klicken und mixen - Slice of Bread in Schüssel und wir haben unfertigen French Toast, nun zum Ofen - aufmachen Toast rein - den linken Knopf auf medium und rechts auf ON - Toast fertig ;-).

Raus aus der Küche und noch mal mit Vater sprechen. Wenn Mom glücklich ist geht es weiter mit der Ermittlung.

96. Nach Spencer Mansion: dort mit Spencer alles bereden danach Spencer´s Auto ansehen; am Front Grill hängt ein Stück Stoff, nehmen, dann Motorraum ansehen und mit Pocketknife den schwarzen Zahnriemen nehmen.

97. Zur Bayport Highschool dort ins Labor- Iola ist leider nicht da; also weiter zur Hausmeister Wohnung vom Spencer Anwesen. Hier mit Thomas Spencer reden, dann weiter zur Nurses - Station. Hier sehen wir einen kleinen Film mit Mary Spencer an einem Grab außerhalb der Station und bekommen eine weiße Lilie ins Inventar. Danach wieder zurück zur Hausmeister Wohnung und mit Mary über ihren Aufenthaltsort reden; jetzt zur Bayport Street zum „Mugshot“ gegenüber von „Snippy´s“. Hier sehen wir Chet und Lily Spencer, wir reden mit Chet und er rennt dann los, um Iola ins Labor zu holen.

98. Bayport High - Iola das Stoff Stück vom Kühlergrill geben, dann noch mal zurück zum „Mugshot“. Hier mit Lily über alles reden und sie zeigt ein Medaillon, das sie von Richard hat; um das Medaillon zu öffnen, auf die Blütenblätter und den seitlichen Knopf in folgender Reihenfolge drücken:

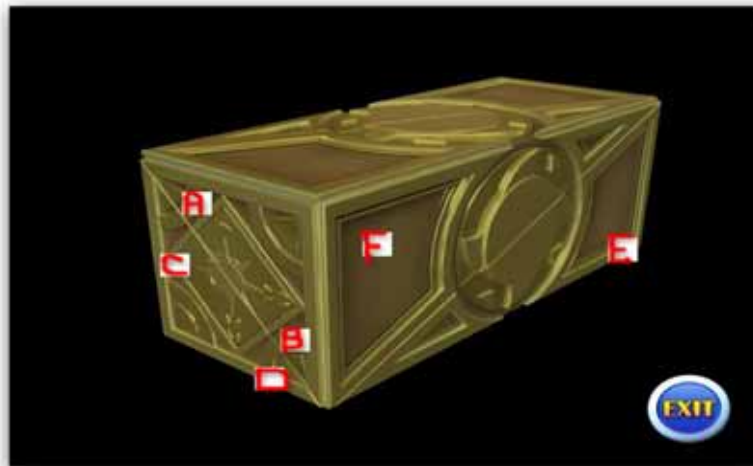
Links; rechts; links; oben; und dann den Knopf auf der rechten Seite - darin ist ein kleiner Schlüssel



99. Wenn alle Punkte mit Lily besprochen sind, sollte jetzt der Westflügel des Spencer Anwesens verfügbar sein. Hier gehen wir durch den Eingang und nehmen am Boden ein „Asylum Pamphlet“. Durch die graue Türe auf der linken Seite - geradeaus bis zu einer weiteren grauen Türe mit einem schmalen Schiebefenster auf der rechten Seite - den schwarzen Zahnriemen auf das runde Teil an der Ecke vom Fenster benutzen, nun am Riemen ziehen und wir haben ein geöffnetes Schiebefenster ;-)) durch das wir klettern. Hier links durch die Türe und wir sind in einem Flur mit einem Holzboden. Auf der linken Seite ist ein Schlüsselbrett; hier sehen wir, dass ein Schlüssel zwischen die Dielen gefallen ist und außer Reichweite ist.

100. Zur Highschool- dort im PC-Raum mit Phil sprechen der uns einen „Sock Elastic“ gibt; diesen im Inventar mit dem Kühlschrank Magneten kombinieren, danach zurück in den Westflügel, hier den Schlüssel angeln und jetzt zu der grünen Tür am rechten Flur und hier den geangelten Schlüssel benutzen. Im Zimmer das Bettgestell auf die Seite schieben und auf die Holzwand klicken. Diese fällt auseinander und wir gehen durch, noch mal auf die Wand klicken und wir sehen dass einer der Boys die Wand hält während der Andere das Zimmer dahinter durchquert. Im Zimmer das herausstehende Brett anklicken und ein Loch wird sichtbar in dem „Dougals Lock Box“ ist. Wieder aus dem Zimmer raus und die Boys wieder kombinieren.

101. Nun im Inventar mit dem kleinen Schlüssel vom Medaillon die Lock Box öffnen und das Geständnis von Orin Spencer lesen. Zurück zum Haupteingang von Spencer´s Mansion; es wird Zeit nun auch die Puzzle Box zu öffnen!



Wir klicken: A-D-E-B-C-F-B-C-E-A-D-F

Wir erhalten ein „Elaborate Push Rod“. Damit gehen wir zu Großvaters Uhr im Haus; die Uhr genau ansehen und den Push Rod auf das Schlüsselloch anwenden. Nun folgt ein kleines Zahnradpuzzle und hier ist die Lösung:



Damit fertig, erhalten wir den Schlüssel zu Spencers Schreibtisch, den wir gleich mal im Büro ausprobieren. Aus dem Schreibtisch die „Samuel Attorney Correspondence“ nehmen, diese gleich lesen und den „Crown Victoria Car Key“ nehmen. Damit raus zum Auto - aufsperrern und umsehen. Die Quittung vom New Jersey Turnpike nehmen, die Quittung beweist, dass Samuel gestern in New York war.

102. Policestation - mit Chief Ezra alles besprechen, bis wirklich alle Punkte abgehakt sind. Die Beweise übergeben und es sollte reichen Samuel Spencer zu verhaften.

Wir sagen Morgana ganz herzlichen Dank für die Unterstützung!

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 (Servermiete!), 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, damit wir diesen Service auch weiterhin anbieten können!***
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach)