

## Komplettlösung zu Haunted

### Kapitel 1: Das Labor

Das **Amulett** vom Schreibtisch im Arbeitszimmer mitnehmen. Zum Bett gehen, es drehen, die Bremse lösen und zur Tür schieben. Kommt der **Stock** durch den Türspalt, ihn nehmen. Den Gehstock auf das Kontrollpult anwenden und dann die ausgefahrene Leiter nach oben. Die Leiter blockieren. Nach rechts und die Arzttasche vom Tisch öffnen. Die **vergammelten Handschuhe** vom Tisch nehmen und aus der Tischschublade den **Zahnkratzer**. Zur Tafel, **Kreide** nehmen und auf die Tafel anwenden. Die Tafelgeräusche lassen Glas zerspringen. Also benutzen wir den Zahnkratzer auf die Tafel. Zurück zum Tisch und aus der Schublade einen **Reparaturschlüssel** nehmen. Die fortschrittliche Wartungsmöglichkeit benutzen und nach oben fahren. Oben links könnte man durch das zerstörte Fenster, aber es fehlt ein Brett oder Ähnliches. Den Reparaturschlüssel auf die auffällig leuchtende Kapsel anwenden und ein Geisterpirat wird uns helfen, wenn wir ihm seine Handschuhe geben. Oscar die **Knochensäge** holen lassen und diese dann auf den Fuß des Kartenhalters an der Tafel anwenden. Den **Kartenhalter** dann oben auf das zerstörte Fenster anwenden und so eine improvisierte Brücke produzieren. Sie benutzen und wir können entkommen. – Hier endet auch die Demo!

### Kapitel 2: Towerbridge /Brückenbezirk

Vorne rechts die **metallene Klammer** aufheben. Dann nach oben klettern und die Klammer auf das Stahlseil anwenden und auf die andere Seite gleiten.  
Zum Gittertor vor gehen und es erwartet uns William der 2. Geist. Alles mit ihm durchsprechen und dann links eine der **Gasflaschen** mitnehmen.  
Jetzt die Gegend ansehen und nach rechts gehen. Hier findet unsere Heldin eine Palette mit **Briketts** und packt einen Sack ein.  
Noch weiter rechts gibt es einen Souvenirstand und dort eine Schachtel **Tower-Bridge-Streichhölzer** und eine Flasche **Whiskey** einsacken.  
Noch weiter nach rechts hinten und den **Helm** eines Toten Bauarbeiters ins Inventar befördern.  
Zurück, die Holzplanke hoch, an der Lore den **Schraubenschlüssel** nehmen und rechts davon den Helm mit **Zementpulver** füllen,  
Die Rampe wieder runter und Oscar dann rechts die **extrem heiße Lampe** nehmen lassen.  
Zurück zur Lore und die Gasflasche mit dem Werkzeugfach benutzen. Den Whiskey auf die extrem heiße Lampe schütten, Oscar wird besoffen, besteigt die Lore und unsere Heldin benutzt den Schraubenschlüssel mit der Gasflasche, dem improvisierter Raketenmotor und ab geht die Fahrt für Oscar, der dann das Tor runterlässt.  
Jetzt zunächst mal rechts vor dem Gittertor am Kai eine Leiter zur Schleuse finden und sie nach unten klettern und zu dem mit Zement gefüllten Helm auch noch **Wasser** aus der Themse geben für **flüssigen Beton**.  
Wieder nach oben und über das Gittertor hoch auf die Towerbridge. Über die Bretter nach rechts weitergehen und die Leiter ganz nach oben.  
Weiter – immer über die Planken – nach rechts zur kurios angebrachten Kanone und diese mit dem flüssigen Beton befüllen.  
Mit den Streichhölzern die Kanone zünden. An einem Kran befestigtes Fensterelement wird so aufgerichtet und eröffnet unserer Heldin den Weg nach oben.  
Lou, das selbstmordgefährdete Mädchen, hat den Schädel von Wallace, den er unbedingt zurück braucht. Mit ihr reden und sie immer provozieren, zu springen. Letztendlich wirft sie mit dem Schädel auf unsere Heldin, der in der Themse landet.  
Das Fensterelement herunterklettern und über die Planken bis zu einer Strickleiter. Sie ebenfalls runterklettern.  
William mit der Rampe der Zugbrücke kombinieren und man hat wieder festen Boden unter den Füßen.  
In der folgenden Zwischensequenz landet Ethan in der Themse und dessen **Axt** in unserem Inventar. Die Axt nun links in die Seilwinde der Schleuse hauen und William drehen lassen.  
Die Schleuse schließt sich und, um an den Schädel zu kommen, muss das Wasser abgepumpt werden. Also rechts die Leiter wieder hinunter und wieder nach rechts zur Pumpe, die aber nicht funktioniert. Wieder sollte ein Geist helfen: Oscar öffnet den Deckel des Heizkessels, wir füllen die

Briketts rein, klettern dann weiter nach unten und ergattern den **Schädel**, so dass nun William den Ort wechseln kann. Über eine Stadtkarte landen wir dann beim

### Theater

Hier ist vorerst kein Weiterkommen, weil ein wilder, angriffslustiger Hahn den Weg blockiert. Wir müssen ihn also von dort wegbekommen und das erfordert einen Klimmzug (auch für uns einen geistigen).

Die **bunten Federn beim Pfau** (dem eingebildeten Singvogel) aufheben.

Nun das ganze Bild absuchen und bei der Hundehütte **das Hundegeschirr** aufheben und dann ganz um den Brunnen rum und das **Indische Sportfischgerät** und **Amandas Gewehr** ins Inventar befördern, dann links noch ein **Stopfei** und aus der verrottenen Schminkkomode **Theaterschminke** und eine **Haftcreme** nehmen, auch ein unvollständiges **Pharaonen-Baseball-Set** wandert ins Inventar.

Das Stopfei mit der Theaterschminke einfärben und die Haftcreme auf die Federn anwenden und diese dann auf das Hundegeschirr.

Das gezinkte Ei in die Hundehütte legen und dann den Federschmuck auf das Huhn in der Hühnerfalle anwenden. Das flotte Huhn dann auf den nymphomanischen Hahn anwenden und so wird der Zugang nach oben frei.

Oben durch das Fenster das Theater betreten und der Raum wird zum Hauptquartier. Nach den Zwischensequenz das **Schwert** und die **Feder des Sofas** nehmen. Dann den Schrank öffnen und in der Schublade eine **Spritze** finden. Diese dann gleich an der vollen Bettpfanne füllen. Die Spritze auf das Schlüsselloch der Tür rechts anwenden und der Schlüssel landet innen. Er wird dringend gebraucht und unsere Heldin bastelt in Ihrer Not einen Elektromagneten:

Die Feder mit dem Schwert benutzen und so eine **improvisierte Spule** bekommen. Diese auf die Puppe am Boden (Übungswerkzeug für Schwertschluckeranfänger) anwenden.

Die Kurbel des Defibrillators drehen und Oscar daran aufladen; dann Oscar auf die Puppe anwenden und wir ziehen den **Schlüssel** unter der Tür durch raus. Mit dem Schlüssel den Ausgang zur Bühne öffnen und dann in den Gang gehen.

Hinten rechts über die Brücke und dann die Treppe hinunter zur Bühne. William hebt den eisernen Vorhang an und wir reden über alles mit dem Senat.

Es wird noch einiges automatisch aufgesammelt (**Goldzahn, Geldbündel, Kleiderhaken** und ein **Bündel Blanko-Eintrittskarten**) und es geht ins 3. Kapitel.

### In den Straßen Londons

Wir brauchen eine Fahrkarte nach Schottland. Doch der überfreundliche Bahnbeamte rückt keine raus, zumal wir in unserem Inventar wohl Falschgeld haben und den Hinweis auf den chinesischen Händler bekommen.

Durch den Torbogen links und dann ganz nach rechts zum Händler. Mit ihm alles bereden und ihm dann das Geld geben. Ihn dann auf die Fälscherei ansprechen, doch erst muss wohl der Geist weg, der einen Palast als Flaschengeist will.

Wir hatten doch im Fenster eines Hauses in der Straße ein Goldfischglas gesehen, doch wir können es nicht nehmen.

Unsere Heldin klettert auf die Kutsche, lässt sie durch William hochheben und wendet Oscar auf die Lampe an. Das Goldfischglas kann immer noch nicht genommen werden, aber wir können uns mit dem Kleiderbügel am **Briefkasten** zu schaffen machen. Julia wartet wohl auf einen **Liebesbrief** und/oder einen Blumengruß.

Zurück durch den Torbogen und Lou ansprechen, um Blumen zu kaufen.

Da kein Geld vorhanden ist, möchte Lou von William geküsst werden, der das nach Ansprache widerwillig tut und so liefert Lou auch gleich die richtigen Blumen an Julia aus.

Nun kann das **Goldfischglas** genommen werden.

Zurück zum Chinesenhändler und das Goldfischglas auf die Winkelkatze anwenden. Jetzt haben wir einen neuen Geist und der Händler seine Ruhe. Sprechen wir ihn also nochmals auf die Fälscherei an.

Das benötigte Papier ist schon im Inventar und die Druckplatte besorgen wir noch. Schauen wir uns nochmals am Bahnhof um und finden dort eine Souveniermaschine. Den Goldzahn mit dem Nussknacker platt drücken, die erhaltene **Münze** auf die Maschine anwenden, um die **Druckplatte** Souvenierprägung der Eisenbahn zu bekommen.

Zum Chinahändler zurück und ihm die „Druckplatte geben“, so dass wir die **gefälschte Fahrkarte** bekommen. Außerdem bekommen wir auch noch einen Spezialauftrag, der nicht gelöst werden muss, aber ein zusätzliches Kapitel ist und den man entweder schrittweise im Verlauf des Spieles bearbeiten kann oder aber, da man erst am Ende des Spieles alles hat, was man dafür braucht, erst am Ende des Spieles lösen sollte. Man kann den Händler aber schon mal darauf ansprechen. In den Bahnhof, die Fahrkarte zeigen und in den Zug steigen

### Der Zug

Durch den Fahrgast auf dem Gang aufgeschreckt, gehen wir ins rechts Abteil und entfernen aus dem Koffer eine **Wunderkerze** und eine **Münze**. Nach links zum Schaffner und ihn auf Schwarzfahrer ansprechen, damit er sein Abteil verlässt und unsere Heldin die **Tee-Kaffeetasse** klauen und die Uhr vorstellen kann. Außerdem sollte die **leere Teekanne** vom Herd und **Tee** und **Maden** aus dem Sack Tee im Schränkchen genommen werden.

Da unser Feind im Nachbarabteil friert, kümmern wir uns um die Heizung. Den locker verschraubten Deckel der Heizungssteuerung können wir mit der Münze öffnen und die drahtige Wunderkerze auf die mickrige Steuerung anwenden.

Die Maden in die Kaffeetassen und anschließen den animalischen Generator damit füttern. Das Frettchen nimmt seinen Dienst wieder auf, die Heizung geht wieder und unser Feind zieht den Mantel aus, so dass unsere Heldin durch das Loch in der Abteilscheibe die **Fahrkarte** klauen kann. Den Schaffner wieder wegschicken und den Tee und Konfuzius in die Kanne befördern und die Kanne zurückstellen. Dann noch ganz links die Sicherheitstür entriegeln. Nun den Schaffner an der 5-Uhr-Tee erinnern und unser Feind wird aus dem Zug befördert. Dennoch entgleist die Lock und wir sehen uns draußen um.

### Die Kirche

Draußen bei der Lock Oscar **glühende Kohle** aufheben lassen. Dann nach rechts und zur Kirche. Die Gedenktafel vor dem Eingang ansehen und lesen und dann – wenn man wieder handeln kann – durch den Eingang zum Friedhof.

Zum baufälligen Schuppen rechts und dort Emily finden, die man aber nicht versteht. Hier gleich einen langen **Besen**, eine **spärlich benutzte Grabvase** und einen **ausgemusterten Weihrauchschwenker** ins Inventar befördern.

Die **moderne Bewässerungsanlage** an der Tür nehmen und daneben vom kleinen Minzbusch ein paar **Minzblätter** abschneiden.

Ganz nach links zum leeren Grab laufen, in das sich William gelegt hat und nicht mehr raus will. Ihn überzeugen, dass ihn das Team braucht.

Links am Bildrand hängt ein erkälteter Flughund/Fledermaus und so den Weihrauchschwenker mit Kohle und den Minzblättern präparieren und auf diesen anwenden. Er fliegt auf das Grab von Baskerville.

Die 3 in der Gegend herumstehenden **Grabvasen** einstecken und dann von William das Baskerville Grab aufgraben lassen.

William bitten, sich mit dem Schädel woanders zu unterhalten und vom Erdhaufen den ausgegrabenen **Kilt** nehmen.

Jetzt zur Kirchentür gehen und letztendlich hinein und mit dem Papst reden, der scheinbar alle Sprachen spricht/verstehen kann.

Nach rechts zum Beichtstuhl und an der rechten Seite den Kilt aufhängen.

Nach links zum Becken für das Weihwasser und Konfuzius darauf anwenden.

Weiter nach links zur Tür zur Sakristei, hinein und den Papst auf das Übersetzen und das Weihwasser ansprechen. Es segnen lassen.

Oscar dann die Beichte abnehmen lassen. Dann zum Beichtstuhl gehen, die Glocke läuten und selbst beichten.

Danach dann William beichten lassen und während er das tut, in die Sakristei und das **extrem wichtig aussehende Dokument** nehmen und lesen.

Zur Geisteraufspürung muss jemand getauft werden.

Über den Aufgang zur Orgel nach oben und dem Engel die **Trompete** abnehmen. Rechts dann Johann die Socke Mr. Hyde geben. Die könnte doch getauft werden!

Also los geht es: Die 4 Vasen mit dem Zigarrenschneider unten abschneiden und sie auf die moderne Bewässerungsanlage anwenden. Dieses Gebilde dann in die Orgelpfeifen stecken und unten dann rechts die Posaune in die gebündelten Orgelflöten stecken.

Das Ritual nochmals lesen und dann die Socke mit Konfuzius taufen. Der Papst kommt und berichtet von einem gebündelten Orgelton. Konfuzius auf den Blasebalg anwenden und es wird sich eine verborgene Grabkammer öffnen. Hinunter zu ihr. Den **Halbmond** vom Grabmal ganz rechts auf den Besen anwenden und – weil es zu dunkel ist – dieses Gebilde auf die zugewucherte Fensterluke anwenden. Die Grabplatte lesen und es wird klar, dass der Papst auch ein Geist ist und uns künftig begleiten wird.

Draußen geht es nach rechts in den Schuppen und der Papst übersetzt Emilys Laute und es klärt sich einiges. Emilys Geist muss in ihren bewusstlosen Körper zurück. Man müsste zum Orakel, aber die Lok ist ja entgleist. Also William die Lok auf das Gleis zurücksetzen lassen und zurück.

### London – Theater

Hier kann man wählen, ob man erst das Theater erledigt oder dem Chinesen hilft. Da aber immer noch nicht alles komplett ist, sollte man im Theater weitermachen.

Als hinein und mit Caesar reden. Wir bekommen den Tipp, nach Transsylvanien zu reisen; dort könnten eventuell Zigeuner helfen. Also dorthin.

### Kapitel 4 – Die mit dem Wolf tanzt - Zigeunerlager

Mit Lucy über alles reden und sie dann auf ihr Gedächtnis ansprechen. Nicht locker lassen und ihr sagen, dass sie gemeinsam in der Schule waren und die Knutscherei erwähnen.

Letztendlich nach rechts gehen und im Wohnwagen mit der „männlichen Mutter“ reden. Das Gespräch so führen, dass Zeit investiert wird (Beziehung Zigeuner - Geister) und es dunkel wird.

Die „Mutter“ möchte den Anwalt gerne loswerden – auch das wird eine unserer Aufgaben sein. Zunächst aber jetzt mal nach draußen.

Sich hier umsehen, nach links zur Lichtung gehen und Bonifatius mit dem Wolf reden lassen. Der Wolf liebt Karotten und wenn man alles sich durch den Kopf gehen lässt, könnte es ein Werwolf sein. Also nach dem Gespräch zur der unter Strom stehenden Hasenfalle und Oscar die **Karotte** rausholen lassen.

Auf dem Rückweg zum Wohnwagen der Mutter finden wir neben dem Eingang ein paar **Steinpilze**, die unser Inventar bereichern.

Damit es Tag wird und der Anwalt kommt, nochmals mit der „Mutter“ über die lange Geistergeschichte reden und dann – wenn es Tag ist – dem Anwalt die Karotte geben. Dieser vergräbt sie und währenddessen das „**kryptische Vertragswerk**“ nehmen.

Es vom Papst übersetzen lassen.

Nun nach links gehen zu Richie. Er will aber mit uns nicht reden.

Wir brauchen ein Trick, wenden Konfuzius auf das Fass an, das gegenüber Richies Wagen steht, reden dann nochmals mit Richie und steigen dann schnell in das Fass. Wenn Richie überzeugt ist, dass man sich mit unserer Heldin unterhalten kann, ihn erneut ansprechen und ihm das äußerst undurchsichtige Vertragswerk geben. Richie findet den Fehler, zur „Mutter“ gehen, mit ihr über alles reden und der Anwalt verwandelt sich zurück. Er war ein „Wermensch“.

Die „Mutter“ hat ein Gerät, um eine Geisterseele einzufangen und dieses müssen wir aktivieren.

Also mit der „Mutter“ darüber reden, die dafür **Steinpilze**, ein paar **Trüffel** und einen **Hasen** braucht. Die Steinpilze haben wir schon. Also nach draußen und den Rest suchen.

Zunächst brauchen wir eine Antenne: Links den **Stacheldraht** vom Baumstumpf nehmen. In der Nähe des Lagerfeuers beim Campeingang eine **Wächespinne/Kleiderständer mit Wäsche** nehmen und diese mit dem Stacheldraht umwickeln.

Zum Wolf wechseln und unter dem Balkon von Lucy die **Trüffel** ausgraben. Zurückwechseln und mit Lucy über alles reden.

Die Antenne in den stillgelegten Brunnen links versenken und Lucy bitten, mit der Antenne zu helfen.

Nun den **Hasen** suchen und den finden wir links von Richie, wenn wir den Busch anklicken, in einer Höhle. Wenn wir ihn sehen, dann den Wolf darauf anwenden und ihn ausgraben lassen. Wieder mit Lucy reden und dann zur „Mutter“.  
Im Wohnwagen Konfuzius in das Barometer füllen und der „Mutter“ die Steinpilze, Trüffel und den Hasen geben. Nach der Zwischensequenz befinden wir uns im

## 5. Kapitel – Fischglas

Wir erkunden die Lokalität und nehmen erst einmal links das **Reisweinfässchen** mit.  
Im Schlafzimmer links ein **Tower-Bridge-Strichholz** holen. Zurück in die Eingangshalle und links hinten in die Pagode. Mit Konfuzius reden und ihn sich in Eis verwandeln lassen.  
Dann sollte Oscar Goldie im Fischskelett befreien und wir sollten dann auch eine **Fischgräte** im Inventar haben.  
Das Schiff könnte doch bei der Flucht helfen, also den Wolf es erst einmal das Schiff ausgraben lassen.  
Jetzt das Streichholz in das Reisweinfässchen stecken und es nach draußen schwimmen lassen.  
Durch das große Fenster sehen und die Fischgräte durch William auf das Schiff anwenden, dann Oscar auf das Schiff anwenden, Goldie das Schiff anheben lassen und Oscar zündet die „Bombe“. Unsere Helden landen so im

## 6. Kapitel – Theater

Auch hier wieder umsehen. Die Zeremonie unten muss unterbunden, einige Leute ausgeschaltet werden und so letztendlich erst einmal auf die Brücke gehen und Goldie den **verknöteten Vorhang** von dort aus lösen lassen. Er wird zur **improvisierten Liane** und wandert ins Inventar.  
Bis zum defekten Teil der Brücke in der Mitte gehen und Oscar auf den beleuchteten Kronleuchter anwenden. Unser Feind bekommt Angst, noch dazu, wenn wir Goldie den Vorhang anziehen und zum Kronleuchter schweben lassen. Über die halsbrecherische Seilkonstruktion auf die andere Seite. Oscar die **Glühbirne** aus dem beweglichen Scheinwerfer herausdrehen lassen und auf der anderen Seite in den Scheinwerfer rein schrauben lassen.  
Den Scheinwerfer so ausrichten, dass der Lichtkegel ganz rechts steht und danach denn wieder auf die andere Seite und den Wolf im Schutthaufen graben lassen, so dass er einen Lüftungsschacht freilegt. Nach unten klettern, die **teuflische Knetpuppe** nehmen und mit dem Schalter 1 jemanden wegschleudern. Das **Tagebuch** noch einstecken und Oscar auf das elektrische Kabel anwenden. Wieder nach oben und letztendlich auf die Bühne. Dort die Knetfigur auf die Ketten an der Geisterkartusche anwenden. Dann Oscar darauf anwenden. So werden Brutus und sein Kollege befreit, aber Caesar wandert in die Kartusche.  
Die **Küchenschabe** vom Boden nehmen und in den Geisterstrahl halten und wir erleben ein überraschendes Ende.

Nun aber nicht aufhören und aus dem Spiel rausgehen sondern den Abspann zu Ende laufen lassen, denn es erwartet uns ja noch das Kapitel mit dem speziellen Auftrag des Rumänen.

Den Rumänen nochmals befragen und dann zum Bahnhof.  
In das Rondell und dort beim alten Baum einen **Stein** finden und ihn aufheben. Wir finden eine Nachricht.  
Zum Hafen, an die Anlegestelle und den **seltsamen Holzpflock** von William entfernen lassen. Wieder gibt es eine Nachricht.  
Zum Brunnen beim Theater und Konfuzius in den Brunnen füllen. Eine erneute Nachricht bekommen und seltsame Zeichen müssen übersetzt werden. Dies ging vorher noch nicht, weil der Papst fehlte.  
An der Anlegestelle finden wir Zeichen und lassen sie vom Papst übersetzen. Am Bahnhof neben dem Blumenmädchen finden wir die nächsten Zeichen und dann in der Straße des Rumänen am Abzweig zur Anlegestelle den 3. Zeichensatz. Sind alle übersetzt ergibt sich ein neuer Hinweis. Zum Grund der Towerbridge gehen, wo wir bereits mal waren und den Wolf graben lassen.

Vom Rumänen dann den Hinweis bekommen, wohin er unser Erbstück verkauft hat und wir landen automatisch bei einer Mühle.

Sich alles ansehen und den Müller in einem Erdloch finden. Mit ihm ausführlich reden, bis er einen Eintopf anbietet. Da er nicht appetitlich aussieht, in die Wolfsform wechseln und ihn fressen.

Die 2. Portion dann ins Inventar nehmen.

Jetzt zur Mühle, die Tür einstoßen (dabei den Türgriff ergattern) und unter der Fußmatte den Schlüssel für die Truhe finden und sie öffnen. Wir finden Windmühlenöl.

Wir nehmen auch die Kettensäge von der Wand und reparieren sie mit dem Öl und der Türklinke. Mehl und ein zeitgenössisches Kunstwerk ebenfalls einsacken.

Mit der Kettensäge die Standuhr zerlegen und so Zugang zum 1. Stock erhalten. Hochgehen und das weltbekannte Messer und das vielseitige Werkzeug eines Abenteurers/Peitsche (Indy-Anspielung) mitnehmen, ebenso den Abenteurer-Hut.

Zurück zu den Geistern und links dann zum Baum. Die Peitsche mit dem großen, auffällig geformten Ast benutzen und dann daran hochklettern.

Weiter oben sitzt ein 2-köpfiges Eichhörnchen und könnte dies nicht den Eintopf verzehren? Na ja, es verträgt ihn wohl nicht.

Über das Halteseil hoch zum Oberteil der Mühle. Die Mühle ist defekt und wir nehmen 2 Zahnräder mit. Eines ist defekt und muss wohl repariert werden.

Zurück nach unten. Hier jetzt Konfuzius auf das Mehl anwenden, was einen Teig ergibt und in diesen das intakte Zahnrad drücken. Den Teig in die Backform legen, das Brot mit dem eingebackenen Zahnrad nehmen und es aufschneiden.

Konfuzius weigert sich, als Eis in die Zahnradform zu gehen. Mit dem Papst reden, um mit Konfuzius rhetorisch gleichgestellt zu sein. Der Papst gibt einen Tipp und damit erneut Konfuzius ansprechen/ihn beleidigen. So gibt es das Eiszahnrad. Also wieder hoch in das Oberteil der Mühle und die Zahnräder einsetzen.

William den Mühlstein drehen lassen. Nach draußen zum Flügel und ihn hochklettern.

Das zeitgenössische Kunstwerk an der Tür befestigen, in das Loch greifen und mit dem Messer das Päckchen aufschneiden (bei diesem Ende finde ich, dass was fehlt oder man hat sich etwas offen gehalten für Teil 2).

## CD ROM & Softwareservice KRATZ

<http://www.gamepad.de/>

**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).**

Die Vollversion des Spieles kann bestellt werden über den Shop!