

LAST HALF OF DARKNESS

Shadows of the Servants

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!

Hintergrund: Die Naturwissenschaftlerin Dr. Muretta hatte von einer ihrer Expeditionen in den brasilianischen Regenwald den zahmen Klammeraffen Jaja in ihr Anwesen in New Orleans mitgebracht, um ihn von seiner Biss-Verletzung zu heilen, die durch eine affenähnliche böse Kreatur verursacht worden war. Doch Jaja verwandelte sich selbst in ein gefährliches und aggressives Wesen, so dass sie ihn tötete und verbrannte. Sein Geist jedoch spukte weiter und verbreitete Besessenheit und Irrsinn in den Gemäuern des Anwesens, von der auch ihre Töchter ergriffen wurden. Dr. Muretta, die auch in Magie und Voodookunst bewandert war, versuchte zeitlebens erfolglos diesen Geist durch ein spezielles Ritual zu vertreiben. Da für das Ritual Jajas Herz benötigt wurde, das leider verbrannt war, stellte sie Klonversuche mit einem Haar von Jaja an, was aber nur zu weiteren üblen Affenkreaturen

führte. Vor ihrem Tod traf Dr. Muretta Vorkehrungen, dass niemand mehr ihr Labor betreten und ihre Aufzeichnungen verbrannt werden sollten.

Tochter Mira, die auf dem Anwesen mit den üblen Kreaturen weiterleben musste, fand nun einen Weg mit Hilfe von Magie einen Fremden herbeizurufen, der die Arbeit ihrer Mutter fortsetzen und die Kreaturen erfolgreich vernichten sollte – das bist Du!

Da das Spiel nicht-linear ist, stellt der folgende Lösungsweg nur eine mögliche Reihenfolge dar und enthält auch nur die wichtigen Aktionen. Jeder Raum sollte genau untersucht werden, um keinen Hinweis zu verpassen.

DARK ROOM:

Ausgestattet mit einer **Mystic Chart** (liegt in vergrößerter Form dem Spiel bei) bist du in diesem düsteren Zimmer aufgewacht. Außer einem Buch auf dem Tisch, dessen Inhalt dir nicht viel weiterhilft, und einer verschlossenen Tür (später lässt sie sich öffnen und ein Skelett wird im Licht des Blitzes sichtbar) gibt es nichts weiter zu tun. Hinter dir ist eine zweite Tür, durch die du den Raum über eine Treppe (**Stairway**) verlassen kannst.

TOWN ENTRANCE:

Ein Weg führt zum **Mansion**, das du in der Ferne siehst, ein anderer Weg führt **up street** in die Stadt hinein. Nimm den Weg in die Stadt über den **Courtyard**, wo du links ein verschlossenes Hotel „Le French Quarter Inn“ bemerkst, und weiter **up street** in einen

VOODOO SHOP:

In einem Regal hinten finden sich interessante Dinge, du hast aber noch keine Ahnung, was du hiervon benötigst.

Gehe zum Tisch unter dem großen Käfig und spiele das Brettspiel „Blood Stones“. Durch Mausklick auf die rechte Seite des Tisches erhältst du Instruktionen zum Spiel (benachbarte Steine des gleichen Typs müssen so verschoben werden, dass eine senkrechte oder waagrechte Reihe aus mindestens drei Steinen entsteht. Dadurch erhöht sich der Blutstand in der Röhre links auf dem Brett. Wartest du zu lange, so sinkt der Flüssigkeitsstand wieder ab. Ist die Röhre vollständig gefüllt, so erscheint ein Totenschädel mit zwei unterschiedlich gefärbten Augen (sein rechtes Auge ist violett, sein linkes Auge ist blau) mit dem Hinweis, dass das Geheimnis in den Augen liegt. Verlasse den Laden und gehe **down street** in die

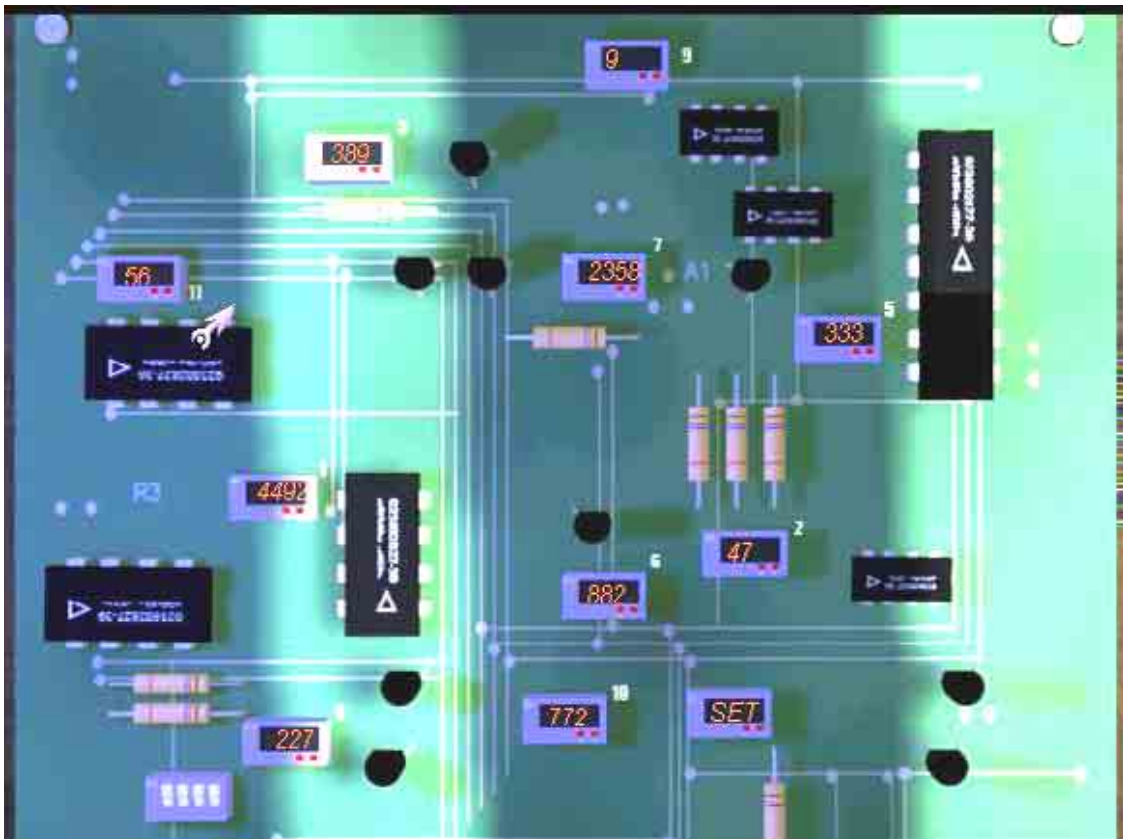
ALLEY:

Spiele mit dem **Mann** am Tisch das „Hütchenspiel“. Wenn du dreimal hintereinander gewonnen hast, so zeigt er dir den Gegenstand (Frucht), den du aus dem Voodoo Shop benötigst.

Verlasse die Alley und gehe nach rechts **outside door** in die

NEW ORLEANS NOVELTY & TOY COMPANY:

Gehe durch die Türöffnung und weiter zu einer Wahrsage-Maschine. Der rote Knopf in der Mitte lässt sich nicht betätigen, da die Maschine kaputt ist. Öffne das Fach im unteren Teil und sieh dir die Schaltung an. Sie ähnelt der Zeichnung auf der Mystic Chart in deinem Inventar. Stelle nun die Zahlen der Schaltung entsprechend der Zeichnung ein und der Text „ERR“ wird zu „SET“:



Verlasse die Schaltung und drücke den nun blinkenden roten Knopf an der Maschine. Im Ausgabeschacht unten erscheint eine Karte mit dem Hinweis auf eine „Hand“ zum Öffnen einer verschlossenen Tür. Verlasse die Company und gehe zurück zum

VOODOO SHOP:

Nimm aus dem hinteren Regal den **Apfel** mit. Verlasse den Laden, gehe zum **Town Entrance** zurück und von dort aus zum

MANSION:

Durch das große **Front Gate** gelangst du in das

FOYER:

Von hieraus führen Wege nach rechts in den **Music Room**, die Treppe hoch **upstairs** und nach links in die **Hall**.

HALL:

Nimm vom Tisch **Miras Buch** und lies es (mit der rechten Maustaste im Inventar anklicken). Es enthält eine Menge Hinweise, die später zur Lösung der Puzzles gebraucht werden. Geradeaus geht es in den **Dining Room** und nach recht in das

STUDY:

Auf dem Schreibtisch liegt ein **zerrissenes Papier**, das du in deinem Inventar zusammensetzt. Aus der zweiten Schreibtischschublade nimmst du die **Glühbirne**, aus der dritten das **Vergrößerungsglas** und aus der untersten die **Sicherung** mit. Bemerke das Telefon auf dem Schreibtisch, du wirst es später brauchen.

Eine Tür führt in den **Parlor**, wo es aber noch nichts weiter zu tun gibt. Klicke auf das Ornament im oberen Teil des Bücherregals und eine Geheimtür hinter dem Globus öffnet sich. Betrete die

SECRET PASSAGE:

Im unteren Teil des Ganges hängt in der linken oberen Ecke ein Spinnennetz, aus dem du die **Eikokons** mitnimmst. Geradeaus durch die dunkle Öffnung triffst du auf den Geist von **Miras Schwester**, mit der du dich unterhältst. Der rechte Weg führt zu einer verschlossenen Metalltür mit einem offenen Schaltkasten auf der rechten Seite. Die Elektronik scheint in Ordnung zu sein, aber der Strom fehlt.

Gehe zurück in die **Hall** und von dort geradeaus in den

DINING ROOM:

Der Geist von **Mira** erscheint hier vor dir und du erfährst von ihr, warum sie dich hergebracht hat.

Nach links geht es zum **Balcony**, geradeaus zur

KITCHEN:

Vom Tisch in der Mitte nimmst du ein **Messer** mit. Links vorn an der Wand hängt ein altertümliches Telefon, aus dem ein Ohrwurm kriecht, wenn du es benutzen willst.

Gehe zum Kühlschrank, öffne ihn und nimm das Stück **Käse** mit. Im Oberschrank links vom Kühlschrank findest du ein **Spinnenspray**.

Gehe durch die dunkle Öffnung in die

PANTRY:

Betätige den Lichtschalter (links an der Wand unter dem Regal) und ersetze anschließend die geplatze Glühbirne durch die neue aus deinem Inventar. Betätige wieder den Lichtschalter und es wird hell.

Nimm vom Stuhl das **Feuerzeug** und von der Kommode rechts die **Mausefalle** mit.

Gehe zurück in den **Dining Room** und von dort über den **Balcony** in den

BACKYARD:

Von hier aus führt eine **Door** zu einem Lagerraum und ein weiterer Weg zum

EAST YARD:

Hier gibt es Wege zum **Graveyard**, zu einer **Back Door** und zur **Side of House**.

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!

SIDE OF HOUSE:

Öffne die Schuppentür und nimm aus dem Schuppen den **Vorschlaghammer** mit.

Gehe zum **Backyard** zurück und durch die **Door** in den

STORAGE ROOM:

Nimm vom roten Fass den **Schraubenschlüssel** mit und schlage mit dem Vorschlaghammer die verbarrikadierte Tür ein. Durch sie gelangst du in den

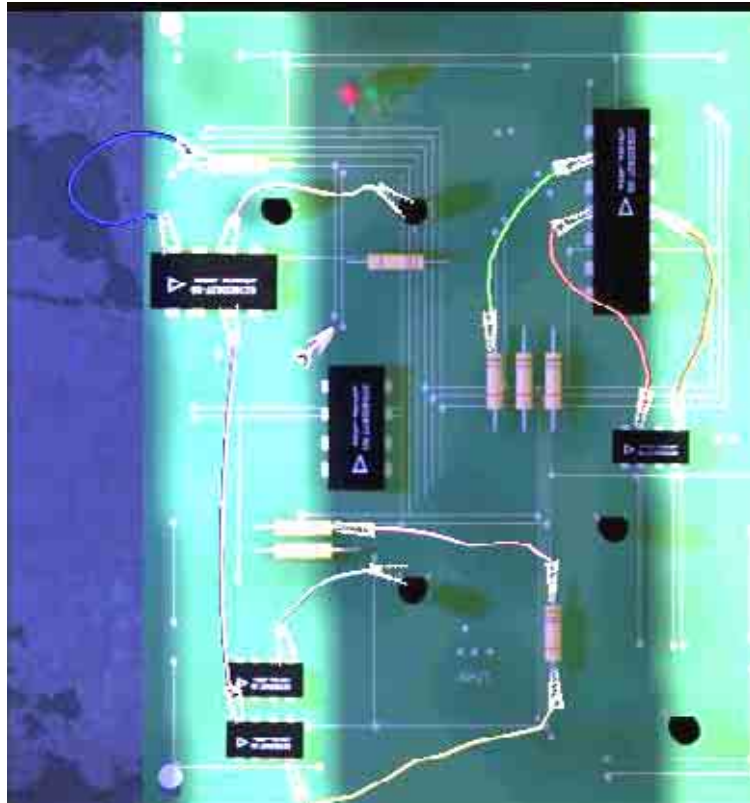
GENERATOR ROOM:

Öffne den Sicherungskasten links an der Wand und vertreibe die Spinne mit dem Spinnenspray. Setze anschließend die Sicherung in die leere Halterung ein. Wende dich dem Generator zu und bewege den festgerosteten Hebel mit dem Schraubenschlüssel.

Gehe nun über den **Balcony** und das **Study** zurück zur Metalltür in die

SECRET PASSAGE:

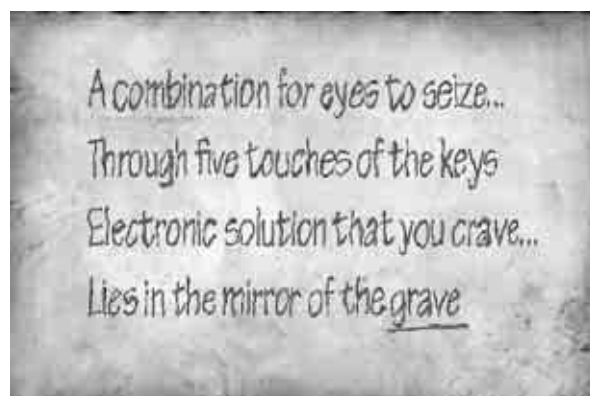
Obwohl der Strom nun eingeschaltet ist funktioniert die elektronische Öffnung der Metalltür noch nicht und muss manuell im Schaltkasten eingestellt werden. Dazu musst du die einzelnen Drähte an die richtigen Stellen der Platine einsetzen (du hörst es klicken und der Draht rastet ein, wenn die Stelle richtig ist):



Ist die Tür geöffnet, kannst du in das

LABORATORY:

Nimm vom Labortisch die **Spritze** mit und klicke den Computer an. Er ist jedoch durch ein Passwort geschützt. Hier hilft dir der Hinweis aus dem zusammengesetzten Papier weiter:



„grave“ ist unterstrichen und soll durch den Spiegel angesehen werden. Tippe auf deiner Tastatur langsam das Wort rückwärts ein: E V A R G Lies alle Ordner im Computer. Der Ordner „Info“ und der Ordner „Untitled“ enthalten wichtige Hinweise.

Ein Durchgang führt in den **Tank Room**, in dem eine weitere verschlossene Tür entdeckt wird.

Gehe den langen Weg zurück bis in das **Foyer** des Hauses und anschließend

UPSTAIRS:

Von diesem Flur aus führen Türen auf der rechten Seite in zwei **Bedrooms** und ein Durchgang zu den **Attic Stairs**. Geradeaus geht es zur **South Hall** und auf der linken Seite führen zwei Türen in einen **Bathroom** und einen weiteren **Bedroom**. Klickst du unter den Tisch, so erschreckt dich eine Kreatur hinter dem zerbrochenen Mauerwerk der Wand.

Öffne die Tür links vorn und du stehst nach einer Vision von einer Frau im Schaukelstuhl in

THE DOCTORS BEDROOM:

Öffne die untere Schublade der Kommode unter dem Spiegel und nimm das **Kästchen mit Asche** heraus. Abermals hast du eine Vision, diesmal von einem kleinen Jungen.

Gehe in das **Foyer** zurück und hebe die **Puppe** auf, die dir die Treppe herunter vor die Füße geworfen wird.

Gehe nun nach rechts in den

MUSIC ROOM:

Hier führt eine Tür in den **Parlor** und eine weitere in den **Green Room**.

Klicke das Grammophon an und höre eine Warnung. Öffne den Klavierstuhl und nimm ein **Notenblatt** heraus. Wende es auf das Klavier an und spiele die Melodie. Eine **Geisterfrau** erscheint am Klavier und bittet dich, sie **upstairs** zu treffen.

Untersuche das Schachspiel auf dem Tisch und öffne sein Fach. Lies das Gedicht, das am Boden festgeklebt ist und merke dir die Hinweise.

Gehe weiter geradeaus in den

GREEN ROOM:

Betrachte die Pflanzen und finde eine, die vertrocknet ist und unbedingt gegossen werden muss (rechts vom Brunnen an der hinteren Wand).

Sobald du das Gewächshaus wieder verlässt, springt dir eine Kreatur entgegen und du lässt vor Schreck die Puppe fallen.

Gehe vom **Music Room** aus in den

PARLOR:

In der Ferne hörst du ein Telefon klingeln. Gehe weiter in das

STUDY:

Benutze das Telefon auf dem Schreibtisch und höre eine Stimme über das Kästchen mit der Asche sprechen, das nicht geöffnet werden kann. (Es kann auch das Telefon in der Küche benutzt werden, falls du dort näher dran bist). Gehe nun zum **Foyer** zurück und die Treppe hoch.

UPSTAIRS:

Die **Geisterfrau** erwartet dich und gibt dir ein **seltsames Kästchen**. Es soll dich durch ein Labyrinth geleiten.

Gehe nun wieder nach unten und über die **Hall**, den **Dining Room**, den **Balcony**, den **Backyard**, den **East Yard** und die **Back Door** in den

CAGE ROOM:

Im rechten mittleren Käfig liegt ein Haar, das aber erst genommen werden kann, wenn du ein steriles Gefäß dafür besitzt.

Gehe nach links in einen weiteren Raum und nimm die **Schaufel** unter dem linken Regal mit.

Verlasse den Käfigbereich und begib dich nun über den **East Yard** in den

GRAVEYARD:

Ein Grab hier fällt dir besonders ins Auge. Benutze die Schaufel auf es und hole aus ihm einen **Ring** mit seltsamen Symbolen darauf heraus.

Gehe weiter durch das Tor in den **Graveyard** hinein und bemerke eine **Crypt**, für die du aber eine Lampe benötigst um hineinzukommen.

Gehe den Weg rechts vorn weiter zu einem

SWAMP:

Hier führen Wege in den **East Swamp**, den **West Swamp** und das **Swamp House**.

SWAMP HOUSE:

Betrete das Haus und sprich mit der **Frau** im Schaukelstuhl. Sie erzählt dir viel über Dr. Muretta... Zeige ihr das Kästchen mit der Asche und höre, was sie dazu meint.

Lies das Buch auf der rechten Seite im Zimmer über die Gewinnung eines Krähenherzens aus einer Frucht:



Öffne den Apfel in deinem Inventar mit dem Messer und du siehst das im Buch beschriebene Herz in deinem Besitz.
Gehe ins Haus zurück und in den

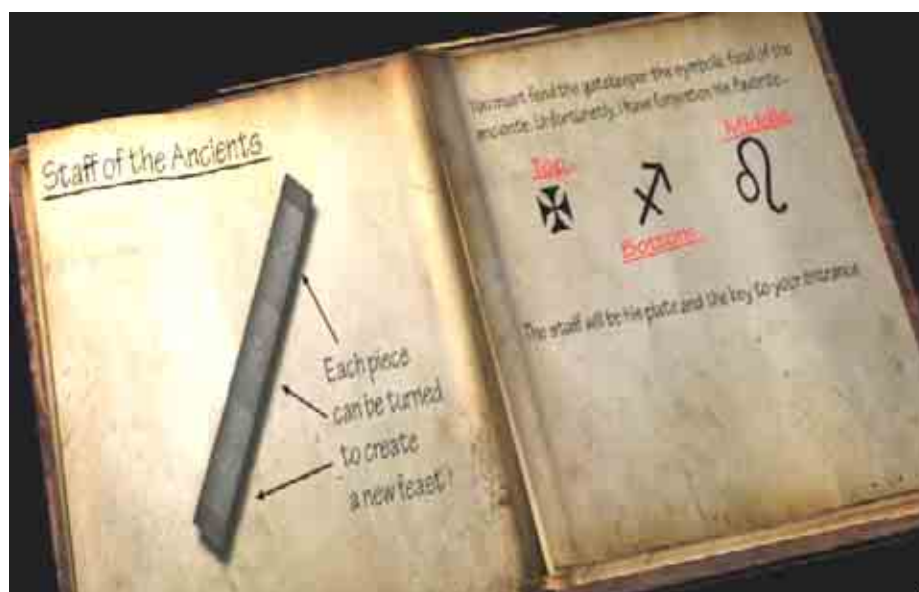
PARLOR:

Wirf das Kästchen mit der Asche in das Kaminfeuer und nimm nach seiner Explosion einen **Schlüssel** auf.

Gehe über das **Foyer** die Treppe hoch in den Flur und von dort über die **Attic Stairs** in den

ATTIC:

Nimm die **Laterne** in deinen Besitz auf, öffne die Truhe mit dem gefundenen Schlüssel und nimm den seltsamen **Stab** heraus. Betrachte ihn in deinem Inventar genauer, die drei Segmente lassen sich drehen. Erinnerung dich an die Beschreibung der Symbolreihenfolge in Miras Buch und stelle sie danach ein:



Gehe wieder runter in die **North Hall** und betrete das mittlere Zimmer auf der rechten Seite.

BEDROOM:

Auf dem Stuhl sitzt die verlorene **Puppe**, die du an dich nimmst. Sie flüstert dir etwas von einem Geheimnis in ihr zu. Betrachte sie in deinem Inventar genauer und klicke sie an. Sie enthält einen **silbernen Schlüssel**.
Klicke den Teppich an und du findest einen Zugang zu einem

SECRET ROOM:

Höre die Geräusche von Ratten in der Nähe und finde das Rattenloch in der Wand links neben dem Stuhl. Bestücke im Inventar die Mausefalle mit dem Käse und stelle sie vor das Rattenloch. Du musst später wiederkommen um eine gefangene Ratte nehmen zu können.

Halb versteckt hinter einem Behälter findest du ein **Gemälde**. Betrachte es im Inventar und klicke es an, um es umzudrehen. In der linken unteren Ecke steht etwas geschrieben, das du mit Hilfe deines Vergrößerungsglases lesen kannst.

Steige die Leiter wieder hoch und gehe wieder in den Flur und weiter in die

SOUTH HALL:

Hier führt ein Weg in die **West Hall** zu einer verschlossenen Tür. Die Stimme von Mira warnt dich davor, sie zu öffnen. Versuchst du noch einmal, sie zu öffnen, so erscheint Miras Schwester und warnt dich ebenfalls.

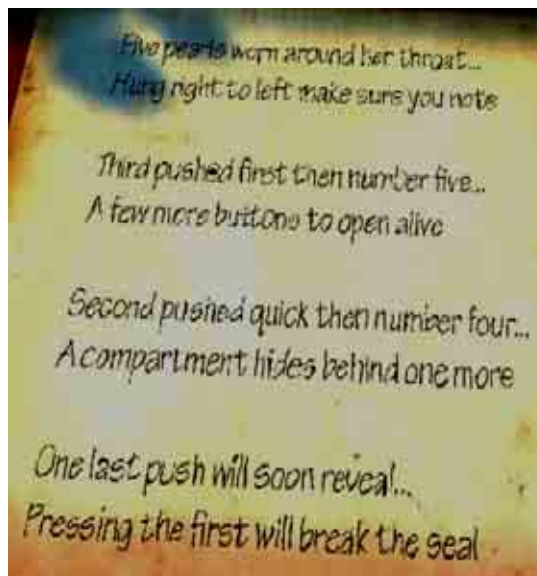
Der zweite Weg nach links führt in die

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!

EAST HALL:

Betrachte das Portrait einer Frau an der Wand genauer und bemerke die Perlenkette um ihren Hals. Die Perlen lassen sich drücken. Erinnerung dich an den Hinweis im Gedicht aus der Schublade des Schachspiels:



Drücke die Perlen von L nach R in der Reihenfolge: 3 – 5 – 2 – 4 – 1.
Nimm das **Elixier** aus dem geöffneten Geheimfach und gehe nach links in den

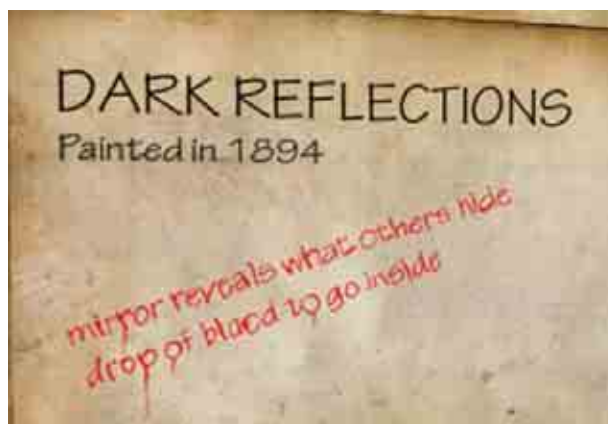
PAINTING ROOM:

Betrachte die Pinsel neben dem Stuhl in der Mitte des Zimmers und nimm einen **Pinsel** mit.

Verlasse das Zimmer wieder und steige rechts die Treppe hoch in

MIRAS ROOM:

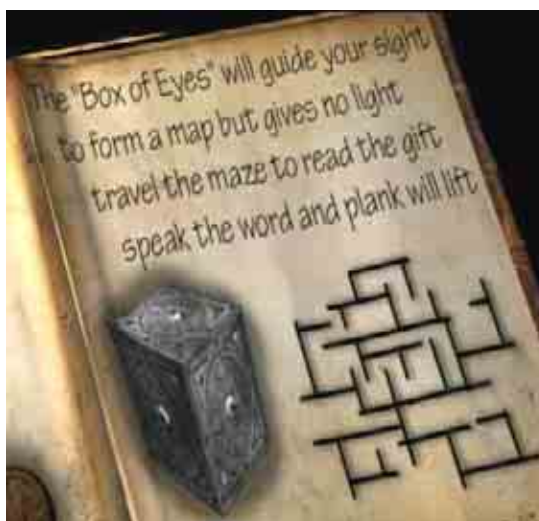
Vor dem Altar steht eine kleine Schale mit Blut und einer toten Krähe.
Erinnere dich an die mit Blut geschriebenen Worte auf der Rückseite des Gemäldes:



Tauche den Pinsel in das Blut. Stelle das Gemälde auf die Staffelei neben dem Spiegel in der Zimmermitte und benutze anschließend den blutigen Pinsel auf den Spiegel. Der Spiegel nimmt dich auf und du landest in

MIRAS DREAM MAZE:

Erinnere dich an die Beschreibung in Miras Buch:



Du musst das „Wort“ finden!

Im Labyrinth kann nicht abgespeichert werden. Mit der Spacebar-Taste kann es aber jederzeit wieder verlassen werden.

Navigiere dich mit der Maus durch das Labyrinth: linke Maustaste = vorwärts und rechte Maustaste = rückwärts.

In der linken unteren Bildschirmcke siehst du auf dem seltsamen Kästchen aus deinem Inventar den Ausschnitt des Labyrinths, in dem du dich gerade befindest.

- Der hellgrün blinkende Punkt bist du selbst
- Die dunkelgrüne Linie zeigt an, wo du bereits gewesen bist
- Die roten sich bewegenden Punkte stellen die Albtraumgeister dar (wenn du zu vielen begegnest, stirbst du und beginnst wieder am Startpunkt)
- Die weißen Linien stellen die Wände dar
- Die blauen Punkte zwischen den Wänden sind Türen

Die Wände, auf denen mit Blut etwas aufgemalt ist, können durchschritten werden, indem man einfach auf sie zugeht.

Die folgenden Bilder zeigen zwei Stellen, an der sich (einmal hinter einer blutbemalten Wand) das Wort befindet. Der kleine Ausschnitt auf dem

Kästchen hilft vielleicht, den Ort zu finden (aber auch ohne das Wort gefunden zu haben, kann es später angewendet werden!):



Verlasse anschließend das Labyrinth (mit der Spacebar-Taste), gehe über den Flur zum **Secret Room** (unter dem Teppich im Bedroom) und schaue nach, ob du inzwischen eine **Ratte** in der Mausefalle erwischst. Gehe anschließend in das hintere rechte Zimmer der **North Hall**.

BEDROOM:

Öffne das Schmuckkästchen auf der Kommode rechts und nimm das **zerrissene Gedicht** heraus. Setze es im Inventar wieder zusammen:



Es werden Mond, Stern, Herz und Edelstein erwähnt; diese Symbole sind auf dem Ring in deinem Inventar! Betrachte den Ring genauer:



und drücke die entsprechenden Symbole in der Reihenfolge, wie sie im Gedicht genannt werden:

1. dunkler Stern
2. helles Herz
3. heller Mond
4. Raute
5. Dreieck

Der so geöffnete Ring enthält zermahlene Knochen.
Gehe durch die Tür in den angrenzenden

BATHROOM:

Versuche den Krug zu nehmen und eine Schlange kriecht heraus und hindert dich daran. Gib ihr die tote Ratte und du kannst danach den **Krug** mitnehmen. Gehe in die **North Hall** zurück und betrete das mittlere Zimmer auf der linken Seite

BATHROOM:

Drehe den Wasserhahn am Waschbecken auf und fülle den Krug mit **Wasser**. Gehe anschließend ins Erdgeschoss zurück und wieder in den

GREEN ROOM:

Gieße die vertrocknete Pflanze mit dem Wasser aus dem Krug und sie beginnt, sich zu erholen.

KITCHEN:

Nachdem du den Krug aus dem Badezimmer genommen hast, hat sich hier etwas verändert. Auf der Schreibtafel an der Wand rechts neben dem Kühlschrank steht nun das Wort „hungry“. Öffne den Kühlschrank und versuche die blutige Hand darin zu nehmen.... Du wachst auf im

LE FRENCH QUARTER INN:

Am Schlüsselbrett in der **Lobby** stellst du fest, dass der Schlüssel zu Zimmer 204 fehlt. Der Lift ist defekt, egal welchen Knopf du drückst, er fährt nur nach unten in den Keller.

Benutze die Treppe hoch in die 1. Etage (hier sind die Zimmer alle verschlossen) und weiter in die 2. Etage. Die letzte Tür rechts trägt die Nummer 204 und ist offen.

ROOM 204:

Lies das Buch links auf dem Tisch. Es stammt von einem anderen Fremden, der hierher beordert und dem die Hand abgehackt wurde. Gehe in die **Lobby** zum Lift und fahre mit ihm in das

MANSION BASEMENT:

Gehe durch die **Cave** und durch die **Cracked Wall**, wo das Fundament des Hauses beginnt, in den Kellerraum. Ein Poster an einem Pfosten weist auf „Dr. Murettas Tempel“ hin und im Ofen findest du Dr. Murettas Tagebuch, in dem sie ihr Vorgehen in der Zerstörung der grauenvollen Kreatur beschreibt. Gehe **Upstairs** und du befindest dich wieder in der **Pantry** des Hauses.

Gehe nun über das **Study** und die **Secret Passage** in das **Laboratory** und von dort weiter in den **Tank Room** bis zur verschlossenen Tür. Öffne sie mit dem kleinen silbernen Schlüssel aus der Puppe und betrete den

SECRET LAB ROOM:

Gehe zum Labortisch und nimm das **Reagenzglas** aus dem Ständer in der Mitte.

Neben dem Mikroskop befindet sich ein Safe, der mit Hilfe der Kombination aus dem Computerordner „Info“ geöffnet wird (nicht über die 0 nach links drehen, sonst reset!).

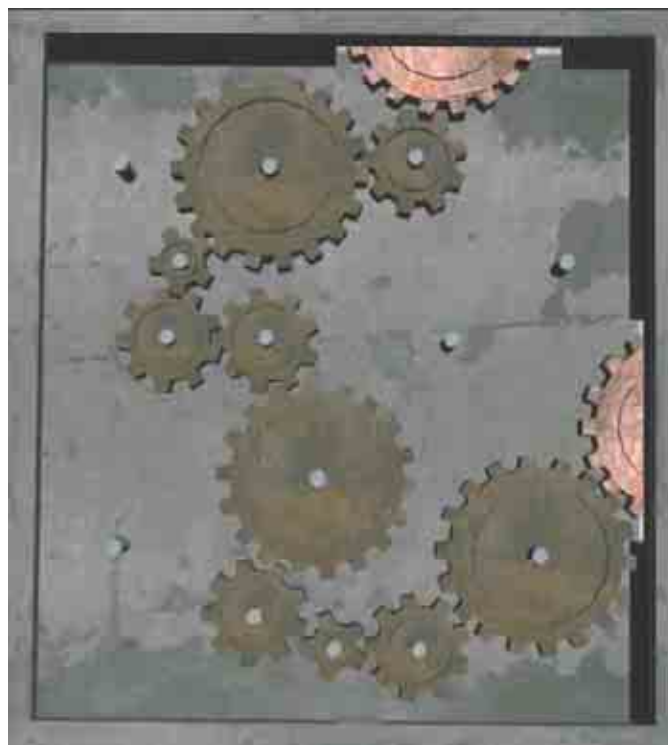
Nimm die **Schriftrolle** aus dem Safe mit.

Im Raum hinten rechts führt ein Durchgang über eine lange Holzterrasse hinunter zu einem

PIT:

Hier befindet sich ein Mechanismus, der einen Lift im dunklen Loch steuert. In ihrem Buch berichtet Dr. Muretta, dass sie einige Zahnräder herausgenommen und die Steuerung so inaktiviert hat.

Baue die Zahnräder wieder korrekt ein:



Wurde alles richtig gemacht, so fährt die Liftplattform herauf und du kannst von ihr einen **dreiköpfigen Schädel** nehmen.

Gehe nun durch das Haus zurück in den

GREEN ROOM:

Die gegossene Pflanze hat sich prächtig entwickelt und du pflückst ihre **gelbe Blüte**.

Gehe wieder in den **Backyard** und weiter in den

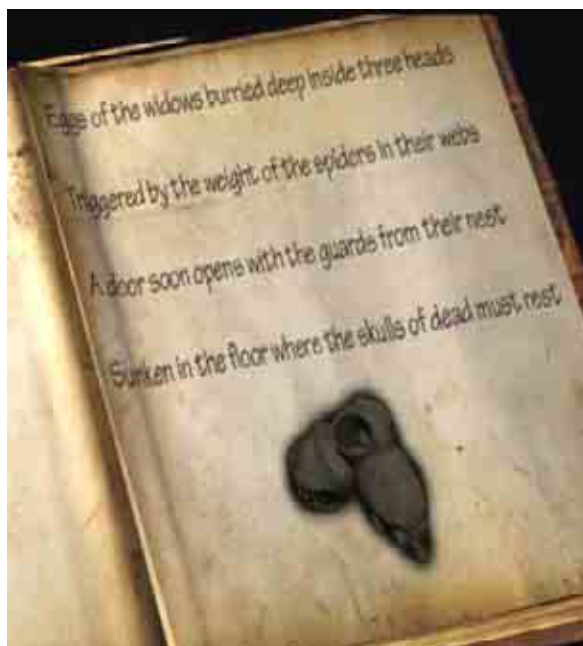
CAGE ROOM:

Nimm das **Haar** mit Hilfe des Reagenzglases aus dem Käfig.

Begib dich anschließend über den **Graveyard** in den **Swamp** und weiter über den **West Swamp** vor die

CRYPT (TEMPLE):

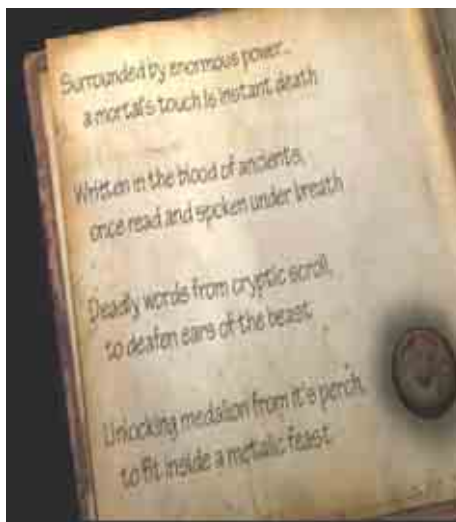
Neben dem Eingangstor befindet sich ein Totenschädel, dessen Augenhöhlen in der richtigen Farbe (gesehen nach dem gewonnenen Bloodstone-Spiel im Voodoo-Shop) eingestellt werden müssen (vom Betrachter aus: links violett und rechts rot). Es öffnet sich der Mund des Schädels, in den nun der Stab mit den richtigen Symbolen darauf eingeführt wird. Das Tor sollte sich nun öffnen. Auf dem Boden des Tempels befindet sich eine Symbolplatte mit einer Einbuchtung in der Mitte. Erinnerung dich an die Beschreibung in Miras Notizen:



Lege den dreiköpfigen Schädel in die Einbuchtung und anschließend die Eikokons darauf.

Ein Podest mit einem Medallion darauf erhebt sich aus dem Boden, jedoch ist es durch ein Kraftfeld gesichert.

Erinnere dich wieder an Miras Notizen:



In ihnen wird eine Schriftrolle erwähnt. Lies die Schriftrolle in deinem Inventar:



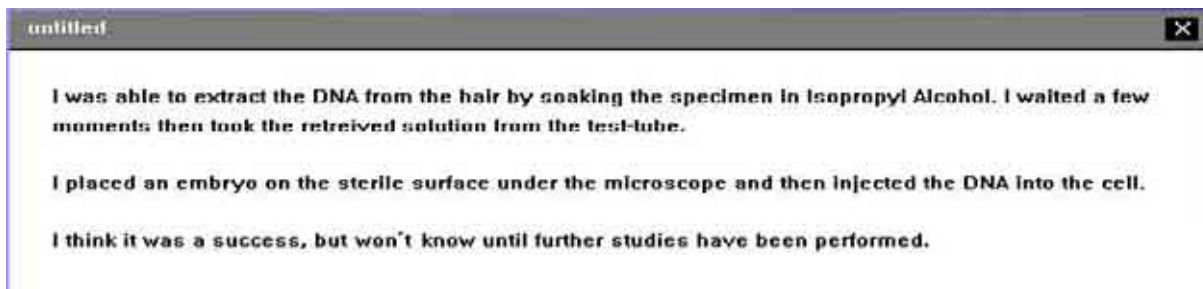
und tippe auf deiner Tastatur langsam das Wort „OBJECTA“ ein. Das Krafftfeld verschwindet und du kannst das **Medallion** nehmen. Verlasse nun den Tempel und gehe zum

SWAMP HOUSE:

Sprich mit der Frau im Schaukelstuhl und sie erzählt dir etwas über die Durchführung des Rituals und über die dazu notwendigen Ingredienzien. Außer der „essence“, die du noch aus dem Haar von Jaja herstellen musst, besitzt du bereits alle Zutaten. Gehe zurück in den

SECRET LAB ROOM:

Mit Hilfe der Notizen von Dr. Muretta kannst du die Essenz herstellen:



Gehe zum Mikroskop und führe folgende Schritte durch:

1. Benutze die Spritze mit der Flasche „Isopropylalcohol“
2. Benutze im Inventar die Spritze/Alkohol mit dem Reagenzglas/Haar
3. Benutze die nun wieder leere Spritze mit der Flasche „Embryo“
4. Benutze die Spritze/Embryo mit dem Objektträger des Mikroskops
5. Benutze die nun wieder leere Spritze mit dem Reagenzglas/Haar/Alkohol
6. Benutze die Spritze/DNA mit dem Objektträger des Mikroskops

In einer Videosequenz siehst du, wie Jajas DNA in das Ei injiziert wird.

7. Benutze die nun wieder leere Spritze mit dem Objektträger und du hast die **Essenz** in der Spritze.

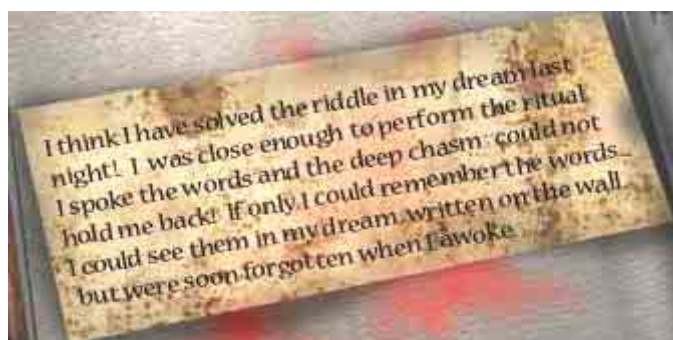
Gehe nun über den **Graveyard** zur

CRYPT OUTSIDE:

Zünde mit dem Feuerzeug deine Laterne an und wende diese dann auf den Eingang der Krypta an. Betrete sie und gehe die Stufen hinunter zu einer Tür, die sich leicht durch anklicken öffnen lässt. Du stehst dann vor einer weiteren Tür, die sich öffnet, wenn du das Medallion in sie einsetzt. Du gelangst in das Allerheiligste, den

MONKEY RITUAL ROOM:

Im Zentrum des Raumes ist das Skelett von Jaja aufgehängt. Der Zugang zu ihm ist dir aber durch einen tiefen Abgrund versperrt. Erinnere dich an die Notiz von Mira:



Tippe langsam auf deiner Tastatur das Wort „PLAECTA“ ein und eine Brücke über den Abgrund entsteht.

Gehe zum Skelett und führe das Ritual durch. Fülle die Zutaten in der richtigen Reihenfolge, wie sie dir von der Frau im Swamp House berichtet wurde, in die Schale vor dem Skelett ein:

1. Essenz/Spritze
2. Elixier
3. Herz/Apfel
4. Blume
5. zermahlene Knochen/Ring

Das Skelett von Jaja löst sich auf, ihre Seele ist befreit, und das Anwesen erstrahlt in neuem Glanz!

ENDE

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!

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. Sie haben diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten; gerne können Sie uns zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).