

Lifestream

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!

Zum Spiel:

Du bist John Holton, der seinen auf mysteriöse Weise verschwundenen Vater, einen Priester namens Randolph Holton, sucht. Abwechselnd aus der Sicht des Sohnes und des Vaters erlebst du die Handlungen und setzt Stück für Stück ihre Geschichte zusammen. Dies ist nur eine Minimallösung, erforsche gründlicher und rede mit den Personen über alle Themen!

Einleitung (als John)

Vor dem Haus:

Gehe zur Tür und finde sie verschlossen vor. Gehe nach rechts zum Pool und nimm den **Schlüssel** aus dem Wasser.

Gehe nach links zum Schuppen und öffne die Tür mit dem Schlüssel.

Türpuzzle: Schauge dir in deinem Inventar das Foto von deinem Vater an. Klicke seinen Nachnamen HOLTON auf den Tasten an, drücke abschließend den Knopf und die Tür ist entriegelt.

Öffne die Tür und steige die Treppe hinunter. Gehe nach links, dann geradeaus an einer Abzweigung vorbei und steige eine Treppe wieder nach oben zur

Bibliothek:

Schaue in die Schüssel und klicke ihren Boden in der Mitte an. Du hörst ein Klicken, das eine Geheimtür im Bücherregal öffnet.

Lies die Bücher im Regal, besonders das grüne Buch auf der rechten Seite im 2. Regal von unten über „Herbal Mysticism“, die Zubereitung von Tränken, das später wichtig wird.

Drehe dich um und gehe durch die Tür links (die rechte Tür ist noch verschlossen) in das

Arbeitszimmer:

Untersuche das Gemälde an der Wand neben der Lampe und bemerke ein Loch rechts neben dem Rahmen.

Schaue das Foto von Vater und Sohn auf dem Schreibtisch an. Klicke es an und merke dir die Zeichnung eines grün eingerahmten Quadrats von der Rückseite. Lies den Brief und die Bibel. Notiere aus dem hervorgehobenen Abschnitt die Zahl 5:30. Bemerke die verschlossene Schreibtischschublade. Lies den Zettel im Papierkorb und notiere seine Angaben.

Schaue nach oben und untersuche die Uhr an der Wand. Der Stundenzeiger fehlt.

Uhrpuzzle: Du musst die Uhr auf 5:30 stellen. Laut Zettel spielt um 12 Uhr eine Melodie, um 6 Uhr schlägt sie dreimal und zu den anderen vollen Stunden je einmal.

Drehe den Minutenzeiger im Kreis auf die 12 und klicke auf die Mitte der Uhr, um die Schläge zu hören. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis eine Melodie zu hören ist. Nun weißt du, dass es 12 Uhr ist.

Drehe nun den Minutenzeiger 5mal und halte auf der 12 an. Nun ist es 5 Uhr.

Drehe den Minutenzeiger nun auf die 6 und es ist 5:30 Uhr.

Klicke auf das Zentrum der Uhr, du hörst 5 Schläge und die Schublade im Schreibtisch wird entriegelt.

Öffne die Schublade, nimm die **Handschuhe** heraus und lies das Journal.

.....Blende.....

Kapitel I (als Randolph)

Randolphs Zimmer:

Drehe dich um und öffne den Kleiderschrank. Klicke auf das **weiße Priestergewand** und du ziehst es automatisch an.

Schließe den Schrank und verlasse dein Zimmer. Gehe den **Flur** entlang und betrete durch die Doppeltür die Kirche, um die Messe abzuhalten.

Hänge danach dein Priestergewand wieder zurück in den Schrank in deinem **Zimmer** und du kannst dich nun frei in deiner Umgebung bewegen.

Im **Flur** findest du viele verschlossene Zimmer, zwei davon werden später interessant.

Kirche:

Schaue dir alles an und gehe dann in den **Vorraum**. Lies den Aushang mit den Beichtzeiten auf dem Tisch und sprich mit **Anne** links von dir. Sie vermisst ihre Geldbörse.

Gehe in den **Hauptraum** zurück und finde die **Geldbörse** rechts zwischen den Sitzbänken auf dem Boden. Bringe sie zu **Anne**, nimm ihre Einladung zum Dinner um 6 Uhr an und sie gibt dir ihre **Adresse**.

Gehe wieder in den **Hauptraum** und zu dem Beichtstuhl auf der linken Seite. Betritt ihn, lies die Anleitung zur Beichtabnahme und führe die einzelnen Schritte durch:

- Drücke die grüne Lampe (= Beichtstuhl frei)
- Drücke die rote Lampe, wenn eine Person hereingekommen ist (= Beichtstuhl besetzt)
- Sprich mit der Person, höre ihre Sünden an, lasse sie Reue zeigen und erteile ihr schließlich die Absolution
- Gehe zum ersten Schritt zurück, wenn die Person den Beichtstuhl wieder verlassen hat

Dein erster Beichtkunde ist **Anne**, dein zweiter ist ein **junger Mann** und dein dritter ist ein mysteriöser **Fremder**, der dir einen **Schlüssel** für ein Postschließfach gibt und anschließend davonrennt.

Als du ihm folgen willst, wirst du von **Pater Grandl** aufgehalten.

.....Blende.....

Kapitel II (als John)

Bibliothek:

Verlasse das Arbeitszimmer und rede mit **Pater Grandl** in der Bibliothek über alle Themen. Er sucht seinen Rosenkranz hier im Haus.

Die Tür rechts neben dem Arbeitszimmer ist nun nicht mehr verschlossen und du gehst durch sie in die

Eingangshalle:

Hier geschieht Seltsames. Du siehst und hörst ein Geisterehepaar?, welches das Haus kauft!

Erkunde die Halle. Außer der großen Eingangstür, der Tür zur Bibliothek und der Tür links neben der Treppe, die zum Esszimmer führt, sind alle noch verschlossen. Schau in das Regal rechts neben der Eingangstür und bemerke ein rot umrandetes Quadrat; notiere dir sein Aussehen.

Esszimmer:

Höre dem Ehepaar zu. Drehe dich nach links und du gelangst durch den Durchgang in die

Küche:

Geh zum Weinregal und nimm die unterste Flasche. Hinter ihr siehst du ein kreuzförmiges Schlüsselloch.

Drehe dich nach rechts und lies die Bedienungsanleitung für den Backofen durch. Wende dich nun dem Backofen zu: Die Ofentür klemmt!

Ofenpuzzle: Der lange Querbalken rechts oben zeigt die Temperatur an. Der Schalter links oben setzt alle Einstellungen zurück. Die ersten drei Drehregler subtrahieren, die letzten drei addieren Werte zur Temperatur. Aus der Bedienungsanleitung geht hervor, dass die Idealtemperatur 375 °C eingestellt werden soll.

Eine mögliche Lösung: (Drehregler von L – R als 1 – 6 bezeichnet)

- klicke den 6. Drehregler 21mal an
- klicke den 2. Drehregler 1mal an
- klicke den 3. Drehregler 2mal an
- klicke den 5. Drehregler 1mal an

Öffne die nun entriegelte Ofentür und benutze deine Handschuhe um die noch heiße **Stange** herauszunehmen.

Gehe zurück in das

Arbeitszimmer:

Du siehst den weiblichen Geist vor dem Gemälde stehen. Stecke die Stange in das Loch rechts vom Rahmen und drehe sie 3mal. Das Gemälde verwandelt sich in ein

Schiebepuzzle: Verschiebe die Teile zu dem korrekten Bild. Die Anordnung der Teile in der Ausgangssituation ist zufällig.

(Cheat: Klicke mehrmals schnell auf die Glühbirne in der Mitte des Lampenschirms, bis das Puzzle gelöst ist)

Nimm die **Journalseiten** aus dem geöffneten Safe und lies sie.

.....Blende.....

Kapitel III (als Randolph)

Randolphs Zimmer:

Gehe in den **Vorraum** der Kirche und versuche sie durch die Ausgangstüren zu verlassen. Du erinnerst dich daran, dass Pater Dan deine Autoschlüssel hat.

Gehe zurück in den **Flur** und in

Pater Dans Zimmer:

Öffne die Schublade und löse das

Stiftpuzzle: Ziel ist es, alle Stifte bis auf den letzten nach und nach zu entfernen, indem du sie überspringst.

Lösung: (Nummerierung der Stifte von O – U und von L – R)

Bewege 3 nach 11, 5 nach 7, 11 nach 3, 1 nach 7, 9 nach 1, 1 nach 5, 5 nach 13, 12 nach 4, 4 nach 10 und 13 nach 5.

Nimm deine **Autoschlüssel** und verlasse die Kirche.

Wähle auf der Karte als Ziel die

Post:

Drücke die Klingel und sprich mit der **Angestellten**. Um an das Schließfach zu gelangen, musst du ihr seine Nummer sagen.

Schließfachpuzzle: Schau dir in deinem Inventar mit der Lupe den Schließfachschlüssel genauer an. Übersetze die drei Zahlenreihen darauf in das Alphabet (1 = A, 2 = B.....) und du erhältst die drei Worte „Zero, One, Eight“. Gib also mit Hilfe deiner Tastatur die Zahl 018 ein und du bekommst den Inhalt des Schließfaches: ein **Kästchen** und eine **Mappe**.

Verlasse die Post.

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!

Wähle auf der Karte als Ziel

Annes Haus:

Klopfe an die Tür und genieße die Unterhaltung.

.....Blende.....

Kapitel IV

(als John)

Arbeitszimmer:

Gehe in die Eingangshalle und von dort durch die Glastür **hinter der Treppe** in den

Im Garten:

Gehe zum **Brunnen** und schaue in ihn hinein. Klicke auf den Deckel und löse das

Brunnenpuzzle: Die drei Ringe müssen so gedreht werden, dass die Buchstaben einen sinnvollen Satz ergeben.

Beginne mit einem kurzen Wort, z.B. THE (rechts oben) und AND (rechts unten). Wenn der Satz „OPEN THE WELL AND SAVE YOUR DADS LIFE“ zu lesen ist, öffnet sich der Brunnen.

Gehe vom Haus aus nach links, an den Röhrenventilen vorbei und zur

Gartenlaube: Betrachte die beiden Statuen näher. Links neben der männlichen Statue findest du eine **Eisenstange**. Weiter links neben der Laube kannst du einige Pflanzen ansehen, ebenso in der Laube selbst. Klicke zweimal auf die große Kristallkugel und sieh dir die Animationen an.

Im Haus:

Gehe wieder durch die Glastür zurück ins Haus **hinter die Treppe** und du stehst vor einer Falltür. Öffne sie mit Hilfe der Eisenstange und nimm den **Eimer** und das **Seil** heraus. Betrachte das blau umrandete Quadrat und notiere dir sein Aussehen.

Im Garten:

Gehe zum **Brunnen**, verbinde im Inventar das Seil mit dem Eimer und versuche diese Kombination in den vorher geöffneten Brunnen zu hängen. Die Wasserströmung ist zu stark!

Gehe zu dem **Röhrensystem** an der Hauswand.

Röhrenpuzzle: Ziel ist es, alle Röhren mit Hilfe der Ventile zu verschließen, so dass kein Wasser mehr hindurchfließt. Ist eine Röhre korrekt verschlossen, so wird das kleine goldene Quadrat an ihr grau.

Lösung:

- drehe alle unteren Ventile je 2mal nach links
- drehe die beiden oberen linken Ventile nach links bis zum Anschlag
- drehe die beiden oberen rechten Ventile nach rechts bis zum Anschlag

Jetzt sollte das Wasser abgestellt sein und du kannst zum **Brunnen** zurückgehen.

Diesmal gelingt es dir, nach Öffnen des Brunnendeckels den Eimer am Seil in den Brunnen zu hängen. Klicke auf die Kurbel links am Brunnen und erhalte weitere [Journalseiten](#).

.....Blende.....

Kapitel V (als Randolph)

Randolphs Zimmer:

Schaue dir im Inventar die Mappe aus dem Schließfach näher an.

Mappenzuzzle: Ziel ist es, alle Eckpunkte des Pentagramms mit Edelsteinen zu besetzen. Wenn du einen Eckpunkt zum ersten Mal anklickst, erscheint ein Edelstein. Klickst du auf einen zweiten Eckpunkt, der durch eine Linie mit dem ersten verbunden sein muss, so schiebt sich der Edelstein auf diesen....

Lösung (Nummerierung der Eckpunkte beginnend beim oberen im Uhrzeigersinn als 1 – 8):

Stein 1 nach 4, 2 nach 7, 8 nach 2, 8 nach 5, 3 nach 8, 6 nach 3, 1 nach 6 und zum Schluss 1 anklicken.

Klicke nun auf den Punkt im Zentrum des Pentagramms und die Mappe ist geöffnet. Lies die neuen [Journalseiten](#) im Inventar.

Untersuche das Kästchen auf deinem Bett.

Kästchenpuzzle: Stelle die weißen Linien an den farbigen Drehkreisen so ein, dass sie auf die richtige Farbe zeigen. Folge der Farbsequenz, die unter dem Wort PRESS zu sehen ist:

- drehe blau, so dass es auf grün zeigt
- drehe grün. So dass es auf rot zeigt
- drehe rot, so dass es auf gelb zeigt
- drehe gelb so dass es auf braun zeigt
- drehe braun, so dass es auf blau zeigt
- drücke PRESS.

Nimm den **Edelstein** aus dem geöffneten Kästchen und gehe zu

Pater Dans Zimmer:

Sprich mit **Pater Dan** und erzähle ihm vom Lifestream. Zeige ihm den Edelstein als Beweis. Er will ihn untersuchen lassen.

Weiter gibt es nichts mehr zu tun, gehe daher zurück in

Randolphs Zimmer:Blende.....

Kapitel VI (als John)

Im Garten:

Lies das Journal in deinem Inventar. Gehe weiter zur

Gartenlaube: Um den „Trank der Offenbarung“ herstellen zu können, musst du die dazu nötigen Pflanzen (im Pflanzenbuch der Bibliothek beschrieben) einsammeln.

Betritt die Laube und nimm **Nightshade** von der linken Seite oben. Von der rechten Seite nimmst du **Blackberries**, **Yarrow** und **Chamomile**.

Außerhalb der Gartenlaube sammelst du vom Boden unter den Bäumen **Dill** und **Chicory** ein. Von der weiblichen Statue nimmst du **Rose petals**. (Du kannst auch alle Pflanzensorten, die du findest, mitnehmen und später erst auswählen. Um „Ivy“ zu nehmen, musst du die Handschuhe benutzen)

Gehe zum Haus zurück und stelle bei dieser Gelegenheit das Wasser wieder an, indem du ein beliebiges Ventil drehst (oder mache es erst später, wenn es gebraucht wird).

Im Haus:

Du triffst das Geisterpaar wieder in der Eingangshalle. Gehe die Treppe hoch und nach links in das nun offene

Randolphs Zimmer:

Als du eintrittst, siehst du gerade noch **Pater Grandl** den Raum verlassen. Ignoriere ihn und klicke auf das Bett. Du siehst die Erscheinung von Pater Randolph, die mit der Hand auf die rechte Seite des Bettes zeigt. Gehe dorthin und hebe den kleinen **Ballerinaschlüssel** vom Boden auf.

Gehe zur Spiegelkommode, öffne die drei Schubladen und nimm eine **Tasse**, eine **Kerze** und eine **Schachtel Streichhölzer** an dich.

Schubladenpuzzle: Die drei Schubladen sollen gleichzeitig geöffnet sein: Wenn die rechte Schublade geöffnet und die anderen beiden geschlossen sind, klicke auf die linke Schublade. Ein Geheimfach unterhalb der Schubladen öffnet sich und eine Musikbox wird sichtbar. Benutze den Ballerinaschlüssel um die Musikbox aufzuziehen. Klicke, nachdem die Animation beendet ist, auf den Kopf der Ballerina und nimm den **Labyrinthplan** an dich. Klicke auf den Körper der Dame und verlasse das Zimmer.

Gehe durch die Tür direkt gegenüber der Treppe in das

Badezimmer:

Es ist nun an der Zeit den **Trank der Offenbarung** herzustellen:

- drehe den Wasserhahn am Waschbecken rechts auf und fülle die **Tasse mit Wasser** (die Ventile im Garten sollten auf sein)
- gib in deinem Inventar die 7 nötigen Pflanzen (nightshade, blackberries, chamomile, rose petals, chicory, dill und yarrow) in die Tasse dazu
- gehe zur Badewanne und klicke mit der gefüllten Tasse auf die Wanne um den Inhalt hineinzuschütten
- Stelle die Kerze auf die Seifenschale über der Wanne
- Zünde die Kerze mit den Streichhölzern an
- Sprich mit der Kerze und sage die magischen Worte

Beobachte die Erscheinung einer Frau, wie sie ein Bad nimmt.

Gehe zum Spiegel über dem Waschbecken und bemerke, dass er vom Wasserdampf beschlagen ist.

Redepuzzle: Um der Frau eine Mitteilung zu machen, musst du Buchstaben auf dem Spiegel in der richtigen Reihenfolge anklicken und daraus den Satz „Can you see me“ machen. Das C ist schon ausgewählt, wähle als nächstes das A, dann das N..... Klicke zuletzt auf GO und erlebe die Animation.

.....Blende.....

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Kapitel VII (als Randolph)

Pater Dans Zimmer:

Suche Pater Dan in seinem Zimmer auf, um seine Nachforschungen über den Edelstein zu erfahren. Du siehst seine Füße unter dem Bett hervorragen und findest ihn ermordet vor. Lies die Notiz, die er in seiner Hand hält. Ist Pater Grandl sein Mörder?

Pater Grandls Zimmer:

Gehe zur anderen Seite des Flurs und betritt sein Zimmer. Schau das Gemälde an der Wand genauer an und bemerke das Symbol einer speziellen Bruderschaft auf der Kleidung einer Figur. Öffne die zweite Schublade vom Nachttisch und lies das Musikbuch. Notiere dir die Melodie eines Orgelspiel - Anfängers „FDECG“. Öffne den Kleiderschrank und nimm die **Kachel** aus dem oberen Regal.

Kirche:

Gehe in den **Vorraum** der Kirche und steige die Treppe zur **Empore** hoch, wo die Orgel steht.

Orgelpuzzle: Die Orgeltasten von links nach rechts stellen die Töne CDEFGABC dar. Spiele nun die Anfängermelodie „FDEC(linkes)G“ und du hörst ein Geräusch von rechts. Drehe dich nach rechts und bemerke eine geöffnete Nische in der Wand. Setze die Kachel in sie ein.

Kachelpuzzle: Ziel ist es, die Zahlen so zu versetzen, dass sie in einer Linie verbunden, die Summe 9 ergeben.

Eine mögliche Lösung: (L – R) oben: 3, Mitte: 4 und 5, unten: 2, 6 und 1
Bei richtiger Anordnung ertönt ein Summen und die Zahlen verschwinden.

An der gegenüberliegenden Wand hat sich ein Geheimgang geöffnet!

Geheimgang:

Schaue dich im Raum am Ende des Geheimganges um und zoome auf den Tisch. Lies die Briefe von Dimitri an Pater Grandl, öffne und lies die Bibel und betrachte die Halskette beim Totenkopf näher.

.....Blende.....

Kapitel VIII (als John)

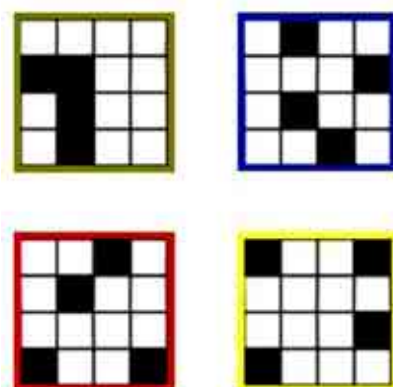
Badezimmer:

Der Spiegel zeigt ein mysteriöses Leuchten, klicke ihn an. Schaue unter die Badematte vor der Wanne und finde Grandls **Rosenkranz**. Verlasse das Badezimmer und gehe in das nun offene Zimmer links von dir am Flurende.

Johns Zimmer:

Du triffst wieder auf **Pater Grandl** und hörst ihn etwas über ein Dokument sagen. Schaue dich im Zimmer um. Rechts vom Bett liegen Bälle und daneben findest du einen Spielzeugaffen. Klicke ihn an und sieh ein weiteres Quadrat, das gelb umrandet ist. Notiere dir wieder sein Aussehen. Wird der Affe nochmals angeklickt, fängt er zu spielen an. Die Schublade der Kommode ist verschlossen, aber das Schaukelpferd lässt sich bewegen und seine Augen beginnen rhythmisch zu leuchten. Klicke auf das leuchtende Auge und die Schublade der Kommode wird entriegelt. In ihr findest du ein Kästchen, das mit Hilfe der vier farbig umrandeten gefundenen Quadrate geöffnet werden kann.

Quadratpuzzle: Klicke in jedem großen farbigen Quadrat die kleinen Quadrate an, die schwarz sein sollen und stelle so das entsprechende Muster her:



Nimm aus dem geöffneten Kästchen die **Journalseiten** und lies sie.

Esszimmer: Verlasse das Zimmer, gehe die Treppe hinunter und höre ein Geräusch aus dem Esszimmer. Sobald du das Esszimmer betrittst um nachzusehen, wirst du niedergeschlagen!

.....Blende.....

Kapitel IX (als Randolph)

Bibliothek:

Sprich mit dem **Bibliothekar**. Du musst 5 Tests bestehen, um weiterzukommen.

Test 1: Drehe dich nach rechts zu den Bücherregalen um. Die 15 Bücher im oberen Regal zitieren Randolphs Journal. Die Worte sind zu hören, wenn du die einzelnen Bücher anklickst. Ordne die Bücher nun in der richtigen Reihenfolge, wie sie im Journal vorkamen (Nummerierung von L – R als 1 – 15):

Klicke nacheinander Buch 11, 9, 14, 5, 3, 2, 10, 12, 7, 15, 13, 1, 4, 6 und 8 an.

(Cheat: klicke mehrmals in die rechte untere Ecke des Bildschirms und die Bücher werden geordnet)

Nach erfolgter Lösung kannst du diesen Raum durch die rote Doppeltür links vom Bibliothekar verlassen.

Test 2: Gehe geradeaus zum Edelstein, klicke ihn an und bemerke, dass seine Farbe verändert werden kann. Die Farbkreise links vom Edelstein entfernen die jeweilige Farbe, die Kreise rechts vom Edelstein addieren die Farbe.

Die einfachste Lösung ist, auf beliebige Farbkreise links vom Edelstein ungefähr 10mal zu klicken, bis der Edelstein die richtige Farbe hat.

Test 3: Gehe geradeaus und gelange in einen roten Thronraum. Gehe geradeaus und wende dich nach rechts und rede mit dem **Bibliothekar**: „Feuer und Eis sollen verbunden werden“. Hinter dir ist eine Feuerstelle mit einem Kessel. Steige die Treppe links oder rechts hoch und du

gelangst in einen blauen Thronraum. Nimm den **Eiswürfel** vom Thron und gehe zurück zum Kessel in den roten Thronraum.

Zoomte auf den Kessel und **speichere hier ab!** Ziel ist es nun, den Eiswürfel innerhalb von 30 Sekunden den Weg entlang bis zum anderen Ende zu ziehen ohne die Ränder zu berühren und ohne dass er vorher vollständig geschmolzen ist. Ist der Versuch fehlgeschlagen, so kann entweder immer wieder ein neuer Eiswürfel geholt werden oder die alte Position geladen werden.

War der Test erfolgreich, so gehe die Treppe hoch in den blauen Thronraum und durch die Tür dort zum

Test 4: Finde deinen Weg durch das Labyrinth. Gehe den flüsternden Stimmen nach. Wenn du sie aus deinen beiden Lautsprecherboxen hörst, gehe geradeaus. Hörst du sie von links, gehe nach links. Hörst du sie von rechts, gehe nach rechts. Ertönt Gelächter, so bist du falsch und solltest neu beginnen:

Gehe geradeaus – rechts – rechts – geradeaus – links – geradeaus

Test 5: Sprich mit dem **Bibliothekar**: „Folge deinem Herzen“.

Finde den richtigen Weg, indem du auf deinen Herzschlag hörst und dorthin gehst, wo er am stärksten ist:

Gehe geradeaus – drehe dich nach links – gehe geradeaus – drehe dich nach links und gehe geradeaus. Du stehst vor einem Backsteingebilde.

Klicke auf das Loch im unteren Teil und eine Spinne kriecht heraus.

Klicke das Loch ein zweites Mal an und du findest einen

Spinnenschlüssel. Drehe dich um, gehe geradeaus, drehe dich nach rechts, gehe geradeaus und schaue nach unten rechts auf den Boden.

Dort befindet sich ein kleines Loch, in das der Spinnenschlüssel gesteckt wird:

Memorypuzzle: Finde die Bilderpaare (als Hilfe kannst du sie dir notieren).

Als nächstes musst du gegen den Bibliothekar antreten:

Tic Tac Toe Puzzle: Du bist X und beginnst das Spiel. Starte im mittleren Feld und versuche eine Reihe aus X zu bilden. Achte auf den gegnerischen Totenkopf und verhindere, dass er eine Reihe erhält. Je häufiger du spielst, desto müder wird der Gegner, so dass du nach 3 bis 4 Spielen leicht gegen ihn gewinnen kannst.

Lösung (du musst schon einmal verloren haben!): (Nummerierung der Kästchen von L – R und O – U als 1 bis 25)

Setze das X in die Mitte (13) – in unten links (21) – in 16 – in 15 – in 14 – in 6 – in 11 und zuletzt in 12. Du solltest gewonnen haben!

Sprich mit **Pater Grandl** über alles und finde dich schließlich vor Annes Haustür wieder. Klopfe an und das Dinner wiederholt sich.

.....Blende.....

Kapitel X (als John)

Pater Grandl hat dir den Rosenkranz gestohlen! Du willst nun herausfinden, wohin der Labyrinthplan aus deinem Inventar führt.

Bibliothek:

Grandl hat die Vordertür blockiert. Klicke auf den Innenboden der Schüssel und gehe in den Geheimgang hinter den Bücherregalen. Gehe in die dunkle Passage, die vom Hauptgang abzweigt und die du zu Beginn des Spiels noch nicht betreten konntest. Du befindest dich jetzt in dem Labyrinth, das du auf deinem Plan hast. Das X auf dem Plan führt zu einer Zeichnung an einer Wand, die bei der Lösung des nächsten Puzzles helfen kann. Dieses Puzzle befindet sich an der mit „Brick“ bezeichneten Stelle.

Gehe geradeaus – rechts – geradeaus – rechts – geradeaus – links – geradeaus – links – geradeaus – links – geradeaus zu einer Wand. Wenn du dich umdrehst, siehst du einen Kasten an der Wand mit einem Schlitz oben, einem verschlossenen Fach unten und einem Puzzle in der Mitte.

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!

Wegpuzzle: Ziel ist es, den Weg, den du vom Eingang des Labyrinths bis hierher gegangen bist, auf den Kacheln mit Pfeilen zu markieren:

→	→	↓				←
		↓				↑
↓	←	←				↑
↓						↑
↓						↑
→	→	→	→	→	→	↑

Klicke auf den zuletzt gesetzten Pfeil ganz oben rechts bis er sich in ein X verwandelt. War alles richtig, so kannst du den oberen Teil des Kastens öffnen und ein **Foto** entnehmen. Schließe das Fach wieder und schaue dir das Foto im Inventar an. Befestige das Foto an den kleinen goldenen Clip oben links am Kachelpuzzle. Benutze nun die Eisenstange um das verklemmte Fach im unteren Teil des Kastens zu öffnen und schaue hinein. Nimm das **Gebetsbuch**, die **Journalseiten** und den **Rosenkranz** an dich. Lies alles Neue in deinem Inventar, besonders das umrandete Schutzgebet im Buch!

Verlasse das Labyrinth wieder (geradeaus – rechts – rechts – rechts – geradeaus – rechts – geradeaus – links – geradeaus – links – geradeaus) und die Musik hört auf zu spielen.

Gehe ins Haus zurück nach rechts, geradeaus und links die Treppe hoch.

Küche:

Gehe zum Weinregal in der Küche und nimm die unterste Flasche heraus. Stecke den Rosenkranz in das Schlüsselloch (**speichere hier ab!**) und begib dich zum Endkampf mit **Grand!**

Endpuzzle: Klicke auf die erscheinenden Satzteile des Schutzgebetes in der richtigen Reihenfolge. Du hast dafür jeweils nur wenig Zeit!

Lösung:

- 2. Satz R – „Assist us mercifully, O Lord, in these“
- oben R – „supplications and prayers, and“
- 2. Satz R – „dispose the way of our servants“
- unten R – „the attainment of everlasting“

- oben L – „salvation: that among all the changes and“
- 3. Satz R – „chances of this mortal life, they“
- unten R – „may ever be defended by your gracious and“
- unten L – „ready help; Jesus Christ our Lord. Amen“

Benutze die Handschuhe, nimm den **Edelstein** und wirf ihn in den Strudel!

Es folgt wieder das Dinner mit Anne.. und die Auflösung der Geschichte...

ENDE

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).