

Nancy Drew - 12: Secret of the Old Clock

Komplettlösung zum Spiel von B.D. exklusiv für den

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!

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!

Allgemeines: Dieses Adventure kann als Junior- oder Senior-Detektiv gespielt werden. Diese Lösung gilt für beide Spielarten. Im Junior-Modus liefert das Notizbuch von Nancy Hinweise auf die Aufgaben, die erledigt werden müssen und die Puzzles sind teilweise einfacher zu lösen. Das Spiel verläuft in den meisten Teilen nicht linear, so dass die hier vorgestellte Lösung nur eine Verlaufsmöglichkeit darstellt. Die Gespräche mit den Personen sollten immer ausführlich durchgeführt werden, damit keine wichtigen Hinweise verpasst werden.

Start: Wir befinden uns im Jahr 1930 und Nancy ist mit ihrem Auto auf dem Weg zu Emily Crandall, die nach dem Tod ihrer Mutter das „Lilac Inn“ in Titusville weiterführt und in Schwierigkeiten ist. In der Nähe des Gebäudes bemerkt Nancy ein geparktes Auto. Ausgerüstet mit einem **Stadtplan** und **3, 50 Dollar** in ihrer Geldbörse landet sie schließlich vor dem

Lilac Inn:

Rechts von der Eingangstür hängt ein Telefon und links von der Tür ein Vorhang, hinter dem sich ein Regal mit Torten verbirgt.

Eingangshalle: Rede mit **Jane Willoughby**, dem Vormund von Emily, die früher mit Gloria, der Mutter von Emily, als Schneiderin gearbeitet hat. Sie berichtet von einem Anruf deines Vaters, der dich um Rückruf bittet.

Gehe die Treppe rauf und den Gang entlang in

Emilys Zimmer: Rede mit **Emily**, die sehr verschreckt ist und dich bittet, den Schmuck ihrer Mutter mitzunehmen und in deines Vaters Safe aufzubewahren. Ein Explosionsgeräusch unterbricht das Gespräch und du läufst nach unten in die

Eingangshalle: Der Küchenherd ist explodiert und dadurch die Küche nicht mehr benutzbar. Rede erneut mit **Jane** und höre Emily schreien. Sieh nach, was los ist.

Emilys Zimmer: Der Schmuck wurde gestohlen! Rede mit **Emily** und erfahre von Josiah Crowley und seinem Haus, seinem Ausspruch „die Zeit wird es erzählen“, seinem Testament, dem Psychospezialisten Richard Topham, der Versicherung und dem Banker Jim Archer. Emily bittet dich, in der Bank nach der Versicherung des Schmucks zu fragen.

Sieh dich im Zimmer um und untersuche den Plattenspieler, die Nähmaschine und lies das „Rubyat“ Buch auf dem Bett.

Gehe zurück in die

Eingangshalle: Sprich erneut mit **Jane** und wende dich anschließend nach links in den

Salon: Lies die Zeitung und das Magazin auf dem Tisch unter dem Fenster und erfahre etwas über ein intelligentes Pferd und die Zeichensprache der Landstreicher. Drehe dich nach rechts und betrachte die Uhr auf dem Kaminsims näher. Klicke sie an und ein Schiebepuzzle wird sichtbar.

Vogel-Schiebepuzzle: Die Aufgabe besteht darin, die Teile so zu verschieben, dass der Vogel von links nach rechts in die Öffnung bewegt werden kann:



Junior-Modus



Senior-Modus

Junior-Lösung:

- schiebe Teil 1 nach links, danach die Teile 2 und 3 nach links
- schiebe Teil 4 nach unten

- schiebe Teil 1 nach rechts, danach das Teil 5 nach links und nach unten
- schiebe den Vogel nach rechts in die Öffnung.

Senior-Lösung:

- schiebe die Teile 1 und 2 nach links, Teil 3 nach unten, Teil 4 nach links und Teil 5 nach oben
- schiebe die Teile 3 und 2 nach oben, Teil 6 nach links und Teil 7 nach oben
- schiebe Teil 2 nach unten und danach nach rechts
- schiebe die Teile 3 und 5 nach unten, Teil 8 nach links, die Teile 9 und 7 nach oben und Teil 10 nach unten
- schiebe den Vogel nach rechts in die Öffnung.

Im Fuß der Uhr öffnet sich eine Schublade, wenn alles richtig war. Nimm den **Spiegel** heraus.

Wende dich dem Automaten auf der gegenüberliegenden Seite des Salons zu und öffne den Vorhang durch Betätigen des herzförmigen Griffs. Klicke auf den Geldschlitz und du wirfst automatisch 5 Cent in ihn, um das Puzzle zu starten.

Bard Bounce – Puzzle: Die Aufgabe hierbei besteht darin, jeweils die männlichen mit den gleichfarbigen, weiblichen Personen aus Shakespeares Mitsommernachtstraum zu vereinen, wobei nur die männlichen Charaktere bewegt werden können.

Junior-Lösung:

- schiebe den gelben Stein nach links, dann den grünen Stein nach links und nach unten
- schiebe den gelben Stein nach unten
- schiebe den blauen Stein nach links, dann nach unten und nach rechts
- schiebe den roten Stein nach unten, dann nach rechts und nach oben.

Senior-Lösung:

- schiebe den blauen Stein nach links, dann den gelben Stein nach links, nach oben und nach rechts
- schiebe den blauen Stein nach oben, dann den grünen Stein nach oben, nach links und nach unten
- schiebe den blauen Stein nach unten, dann den gelben Stein nach links, dann den blauen Stein nach oben und nach rechts, dann den gelben Stein nach rechts

- schiebe den roten Stein nach oben und nach rechts, dann den grünen Stein nach rechts, dann den roten Stein nach unten und nach links, dann den grünen Stein nach links.

Nach erfolgreicher Vereinigung der Paare erklingt eine Fanfare und das Wort „KEEN“ erscheint.

Gehe zurück in die

Eingangshalle: Rede mit **Jane** über den Bard Bounce – Automaten und verlasse das Hotel danach durch die Haupttür.

Vor dem Hotel: Wende dich nach links dem Telefon zu und bemerke das Landstreicherzeichen einer Katze auf ihm links unten. Nimm den Hörer ab und klicke auf den 5 Cent – Geldschlitz. Gehe mit deinem Vater, **Carson Drew**, alle Gesprächspunkte durch. Er gibt dir Tipps zum Autofahren, Tanken und zum Reifenwechsel. Er bittet dich außerdem, beim Postamt „Tubby Telegrams“ einige Schriftstücke für ihn abzuholen. Diskutiere mit ihm die Geschehnisse im Hotel und erfahre etwas über die rechtlichen Grundlagen eines Testaments, der Vormundschaft und dem finanziellen Nutzen des Vormunds beim Verkauf des Hotels.

Verlasse das Telefon und gehe nach links den Weg entlang zu einer

Brücke: Wenn du die Brücke überquerst, fliegt vor dir ein Stück Papier, das du schnell anklicken musst, um es zu fangen. Gelingt es dir beim ersten Mal nicht, so kannst du immer wieder über diese Brücke gehen, bis du es gefangen hast. Das **Papier** ist eine Quittung über die Schätzung eines Schlüssels vom Juweliergeschäft „Waddell Jewelleries“.

Gehe weiter über eine zweite Holzbrücke und dann links über die Steinbrücke. Eine Abzweigung links führt zu einem großen Holzschuppen, gehe aber geradeaus zum Haus und trete ein.

Topham School (Joshuas Haus):

Bevor der Hausherr mit dir redet, möchte er, dass du der Katze Uri, die neben dem Kamin sitzt, ihre Spielzeugmaus gibst. Nimm die **Stoffmaus** unter dem Tisch ganz hinten links auf und gib sie der Katze. Rede nun mit **Richard Topham** und nimm seinen Vorschlag, zuerst einen Intelligenztest mit dir durchzuführen, an. Nimm das **Testpapier** vom Tisch und schaue es dir im Inventar genauer an:

Logik - Puzzle: tippe die Worte ein, die zur Beschreibung der jeweiligen Textseite in Frage kommen. Nancy bestätigt jede richtige Antwort.

Lösung:

1. „All west“ 2. „Doll up“ 3. „Double cross“ 4. “Dry up” 5. “Big Cheese”.

Rede danach erneut mit **Richard** und er erzählt dir mehr über Josiah Crowley.

Wende dich nun nach links und schau dir die Uhren über dem Kamin genauer an.

Mausmemory - Puzzle: Die Aufgabe hier ist es, jeweils zwei identische Bilder nacheinander aufzudecken.

Lösung:

Da keine Zeitbegrenzung besteht, kannst du solange suchen, bis du zwei gleiche Abbildungen gefunden hast, um diese nacheinander zu öffnen. Sind alle Paare aufgedeckt, öffnet sich ein Fach an der Seite der Uhr und du kannst einen weiteren **Spiegel** nehmen.

Schau dich nun weiter im Zimmer um. Spiele mit dem Roboter in der Ecke und untersuche den Tisch links von ihm. Klicke auf den Elefanten und lies das „Lest I Forget“ Buch gründlich. Es enthält Hinweise zur Öffnung und Handhabung verschiedener Gegenstände:

Schloss der Schuppentür, Journal, große Uhr...

Auf dem Tisch mit dem Papagei liegt ein weiteres Buch über das Radiometer, das du liest. Betrachte das Bild auf dem Tisch mit den Kerzen: Josiah ist der Puck. Spiele mit den Musikinstrumenten und bemerke Richards

Werbeprospekte.

Verlasse das Haus wieder und gehe zur Steinbrücke zurück. Überquere sie und gehe nach links zum

Minigolfplatz:

Bemerke die drei Automaten:

Golfballförmiger Automat: Lies die Anweisungen für dieses „MasterMind“-Spiel. Die Aufgabe besteht darin, die Farbsequenz der 4 verdeckten Golfbälle auf der rechten Seite herauszufinden. Da das Spiel nach dem Zufallsprinzip funktioniert, kann keine direkte Lösung angegeben werden.

Beginne das Spiel, indem du 4 Golfbälle in die ganz linke senkrechte Reihe legst und dann den Knopf unten rechts drückst. Erscheint nun ein (oder mehrere) Stab mit einer Flagge unter der bestückten Reihe, so bedeutet das die korrekte Platzierung eines Balls mit korrekter Farbe. Erscheint nur ein Stab, so bedeutet das, dass ein Ball die korrekte Farbe besitzt, aber an der falschen Stelle liegt. Kein Stab bedeutet, dass die gewählte Ballfarbe in der Sequenz nicht vorkommt. Verändere nun im weiteren Vorgehen die Sequenz durch logische Überlegungen solange, bis du die richtige herausgefunden hast. Es erscheint danach ein Gedicht, von dem du dir die leuchtend hervorgehobenen Worte notierst.

Roter Automat: Klicke auf den Knopf links und nimm den **Golfschläger** und den **Golfball**. Klicke auf den Geldschlitz und kaufe dir für 10 Cent eine **Punktekarte**.

Preisautomat: Hier kann nach dem gewonnenen Spiel der Preis abgeholt werden.

Minigolfspiel:

Betrete nun den Minigolfbereich (dem Richtungspfeil nach) und du siehst deine Punktekarte. Um das Spiel zu gewinnen, musst du im Senior-Modus eine Gesamtpunktzahl von 21 oder weniger und im Junior-Modus 31 Punkte oder weniger erreichen. **Speichere hier nun ab** und verlasse die Punktekarte, um mit dem ersten Loch zu beginnen. Lege den Ball auf das Startfeld und schlage ihn mit dem Schläger weg. Je weiter du ausholst, desto härter wird der Schlag. Nachdem der Ball im Loch versenkt ist, gelangst du automatisch wieder zu deiner Punktekarte. Hast du bei dem Loch eine gute Punktzahl erreicht, so speichere erneut ab, ansonsten lade den vorherigen Spielstand wieder und versuche dein Glück noch einmal.

Beim dritten Loch (Ball im Loch über dem Startfeld versenken) und beim vierten Loch (Ball im mittleren Loch versenken) können diese Löcher als Abkürzungen benutzt werden.

Hast du schließlich die entsprechende Gesamtpunktzahl erreicht, so gehe zum

Preisautomaten: Stecke deine Punktekarte in den Schlitz links und nimm dir deinen Preis, ein **Pony**, mit.

Gehe zurück zum

Lilac Inn:

Eingangshalle: Rede mit **Jane** und gehe anschließend die Treppe hoch in

Emilys Zimmer: Frage **Emily** nach dem zweiten Namen ihrer Mutter und merke dir ihn (= „Lois“).

Nun ist es Zeit, die Stadt zu erkunden. Verlasse das Hotel und steige in dein Auto.

Titusville:

Informationen zum Autofahren:

Nancys Auto:

Links unten siehst du die Tankanzeige und rechts unten den Zustand deiner Reifen.

Fahranweisungen:

Folge den Anweisungen deines Vaters vom Telefongespräch her und umfahre die Schlaglöcher und Schlammlöcher der Straßen, tanke rechtzeitig Benzin, wenn der Tank nur noch halbvoll ist, und wechsle einen kaputten Reifen sobald wie möglich.

Fahren:

Klicke auf eine Stelle vor dem Auto um ihm eine Richtung zuzuweisen. Je weiter der Mauszeiger vom Auto entfernt ist, desto schneller fährt es (es können auch die Pfeiltasten der Tastatur anstelle der Maus hier benutzt werden). Um das Auto zu parken, drücke die Leertaste.

Stadtplan:

Benutze den Stadtplan, um den Ort zu finden zu dem du möchtest. Ist er auf dem Plan nicht verzeichnet, so speichere ab, fahre herum und suche ihn. Lade dann den alten Spielstand wieder und fahre auf kürzestem Weg dorthin. So ersparst du dir unnötiges Herumfahren und sparst Benzin.



(ergänzter Stadtplan)

Tanken:

Ist der Benzintank halbleer, so wirst du daran erinnert, nachzutanken. Fahre zu Zippys Tankstelle und kaufe Benzin für wahlweise 25 oder 50 Cent.

Reifenwechsel: (Am besten vermeidest du ihn, da die Reparatur viel Geld kostet)

Klicke auf den Wagenheber, um das Auto anzuheben. Klicke auf den Schraubenschlüssel und benutze ihn am Reifen, um die Schrauben zu lösen. Klicke auf den kaputten Reifen, um ihn zu entfernen. Klicke auf den Ersatzreifen, um ihn anzubringen. Klicke auf die Schrauben, um sie wieder auf das Rad zu setzen. Klicke nochmals darauf, um die Schrauben festzuziehen (vergisst du dies und fährst los, so ist das Spiel vorbei!). Bringe den platten Reifen sobald wie möglich zu Zippys Tankstelle, damit er repariert wird.

Geldverdienen:

Fahre zu **Tubby Telegrams**. Du erhältst die **Dokumente**, die du deinem Vater mitbringen sollst und wirst gefragt, ob du ein Telegramm ausliefern möchtest. Sage zu und du bekommst das erste **Telegramm** und erfährst die Lieferadresse. Hast du es dort abgeliefert, musst du wieder zu Tubby Telegrams zurück und erhältst dafür deinen Lohn (**25 Cent**), sowie ein

weiteres Telegramm. Diesen Job kannst du solange ausführen, bis du genügend Geld für deine weiteren Ausgaben zusammen hast.

Waddell Jewelry: Automatisch fragst du **Mr. Waddell** nach der Schätzquittung für einen Schlüssel. Sie gehört dem Banker Jim Archer. Waddell verkauft dir den **verzierten Schlüssel** für 1,50 Dollar.

Main St. Bank: Rede mit **Mr. Archer** über die Versicherung, die finanzielle Situation der Bank, Josiah, das Testament... Du erfährst, dass das Hotel nicht mehr versichert ist und dass Josiah ein Schließfach bei der Bank hat. Sieh dich im Büro um und betrachte das Foto mit der Frau an ihrem Auto genauer. Auf einem Tisch steht eine Schreibmaschine, dessen Farbband du anklickst, um alles zu lesen, was Josiah hier geschrieben hat. Du liest etwas über ein „Trivet“ (Untersetzer), das für eine Party im Twin Elms ausgeliehen wurde (erinnere dich an Josiahs Eintrag im „Lest I Forget“ Buch). Bemerke das Portrait von Clara Pickford mit einer Widmung für Jim Archer. Betrachte die große Uhr in der Ecke und ihr Schlüsselloch näher. Rede nochmals mit **Mr. Archer** über das Auto auf dem Foto und den Schlüssel vom Juwelier. Er gibt dir die Erlaubnis, den Schlüssel und die Uhr zu benutzen. Stecke nun an der Uhr den Schlüssel in ihr Schlüsselloch und sie wird geöffnet.

Zahnrad - Puzzle: Aufgabe ist es, die Zahnräder an die richtigen Bolzen im Uhrmechanismus zu stecken. Jedes Zahnrad besitzt zwei Striche. Orientiere dich daran, dass dadurch Verbindungen zu den angrenzenden Zahnrädern hergestellt werden. Achte auch darauf, dass das Loch im Zahnrad genau über dem Bolzen liegt. Ein Zahnrad an der richtigen Stelle rastet ein und kann nicht mehr entfernt werden.

Lösung:



Nach erfolgreichem Tun öffnet sich das oberste Teil der Uhr und du nimmst dir den dritten **Spiegel** heraus.

Fahre zum Hotel zurück und laufe von dort über die Brücken in Richtung Topham School. Biege hinter der Steinbrücke nach links ab zum

Carriage House:

Betrachte das Tor des Holzschuppens

Torpuzzle:

Erinnere dich an die 4 Fragen, die in Josiahs „Lest I Forget“ Buch gestellt wurden und beantworte sie.

<u>Frage</u>	<u>Antwort</u>
....Bard Bounce?	KEEN
....Poet?	OMAR
....Minigolfgewinn?	PONY
....Glorias mittlerer Name?	LOIS

Klicke auf die 4 Buchstaben an dem Tor und stelle nacheinander die Worte Keen, Omar, Pony und Lois ein. Nach jedem korrekten Eintrag erscheint ein rotes Dreieck im Mittelteil des Tores, bis das Tor schließlich auf ist.

Trete ein und sieh dich um. Bemerke die Metallhalter in den 4 Ecken des Raumes, das Domino-Puzzle auf dem Metallkasten und das Radiometer über dem Tisch an der hinteren Wand.

Gehe zum Tisch gegenüber der Tür, lies den Prospekt über die Süßwasserfische und merke dir ihr Aussehen und ihre Lebensweise. Untersuche die blaue Uhr auf dem Tisch. Sie besitzt nur einen Zeiger.

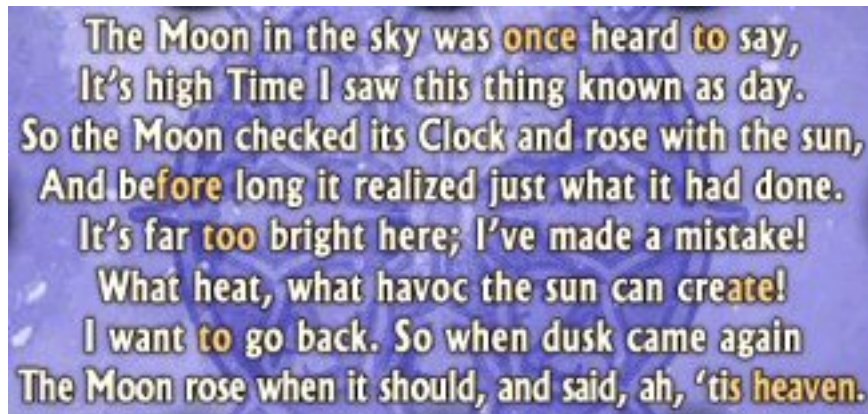
Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Uhr – Puzzle: Aufgabe ist es, die richtigen Zahlen einzugeben, damit sich die Uhr öffnet. Bewegst du den Mauszeiger außerhalb der zentralen Uhrverzierung, so wandelt er sich in einen Drehpfeil um. Ein Klick hiermit bewegt den Uhrzeiger um eine Stelle weiter. Der Knopf im Zentrum der Uhr ist der Reset – Knopf und der Knopf oben an der Uhr dient der Bestätigung der eingestellten Zahl.

Lösung:

Erinnere dich an das Gedicht, das nach der Lösung des Puzzles im golfballähnlichen Automaten zu lesen war:



The Moon in the sky was once heard to say,
It's high Time I saw this thing known as day.
So the Moon checked its Clock and rose with the sun,
And before long it realized just what it had done.
It's far too bright here; I've made a mistake!
What heat, what havoc the sun can create!
I want to go back. So when dusk came again
The Moon rose when it should, and said, ah, 'tis heaven.

Die hellmarkierten Worte können als die Zahlen 1 – 2 – 4 – 2 – 8 – 2 – 7 gelesen werden.

Stelle nun diese Zahlen nacheinander mit dem Uhrzeiger ein und drücke nach jeder Zahl den Bestätigungsknopf an der Uhr. Sie öffnet sich und gibt den vierten Spiegel frei.

Nun muss das Radiometer aktiviert werden. Setze dazu die vier Spiegel in die Metallhalter im Raum ein und betrachte den Metallkasten an der Wand genauer und öffne ihn.

Domino – Puzzle: Aufgabe ist es, die Dominosteine so einzusetzen, dass jeweils gleiche Zahlenwerte aneinander stoßen. Die Steine können mit Linksklick der Maus von ihrem Platz entfernt und zur Seite gelegt werden, mit Rechtsklick werden sie gedreht.

Lösung:

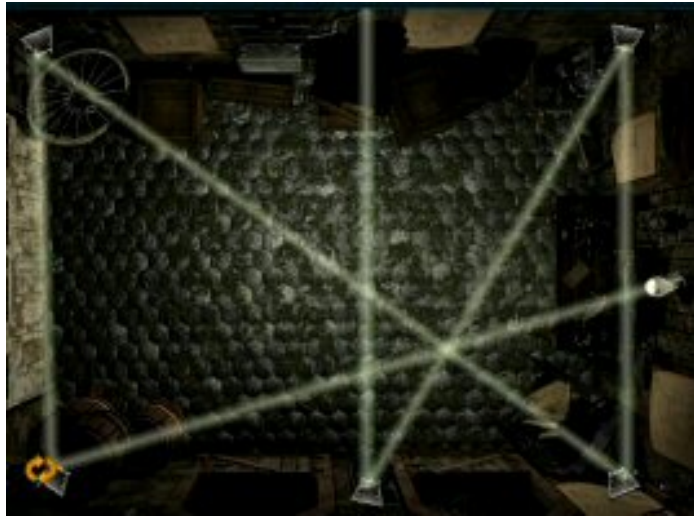


Nach korrekter Anordnung der Dominosteine bewegt sich der Hebel an der rechten Seite des Kastens nach oben.

Ziehe nun den Hebel nach unten und schalte damit das Licht im Schuppen ein.

Spiegel – Puzzle: Stelle die 4 Spiegel so ein, dass der Lichtstrahl auf das Radiometer trifft.

Lösung:



Nach korrekter Justierung senkt sich eine Metalltreppe von der Decke. Steige sie hinauf zum

Dachboden: In der Mitte des Raumes steht eine alte Uhr mit den Zeichen der Landstreichersprache an ihrer Vorderseite. Lies die Notiz neben der Uhr über „Marcel's Band“.

Untersuche das Funkgerät links im Raum und lies die Notiz unter ihm. Sie besagt, dass ein neuer Quarzkristall geliefert wurde, der noch vom Juwelier geschliffen werden muss.

Gehe danach in die

Topham School:

Frage **Richard** nach Marcel und dem Kristall. Marcel war Josiahs Lieblingshut und den Kristall gibt dir Richard, wenn du dich für einen Telepathietest zur Verfügung stellst.

Telepathie – Kartentest: Die Aufgabe besteht darin, mehrmals hintereinander die jeweilige Karte aufzuzeigen, an die Richard gerade denkt (Stern, Kreis, Kreuz, Quadrat, Wellenlinien). Da das Spiel nach dem Zufallsprinzip abläuft, kann keine genaue Lösung gegeben werden. Da Richard aber immer dieselbe Frage für eine bestimmte Karte stellt, solltest du dir die Fragen im Wortlaut genau notieren und dann nach dem Versuch- und Irrtum- Prinzip die richtigen Karten zuordnen. Nach mehreren Durchgängen sollte der Test schließlich geschafft sein.

Hier die Fragen und Antworten meines Tests:

This is which card? - Stern
Can you tell me what card this is? - Wellenlinien
What card is this? - Kreis
What card am I thinking about? - Stern
Which card am I thinking of? - Kreuz
What card am I looking at? - Kreis
Do you know what card I'm looking at? - Quadrat
What card am I concentrating on? - Kreuz
What card am I holding? - Quadrat

Nimm den **Kristall**, rede noch einmal mit **Richard** und gehe zurück zum

Lilac Inn:

Eingangshalle: Rede mit **Jane** und gehe dann in

Emilys Zimmer: Emily ist verstört, da sich ein Bild an der Wand bewegt hat. Rede mit ihr ausführlich und frage sie nach dem Testament, dem Schließfachschlüssel und Josiahs Hut.

Öffne die Schublade unter ihrer Bank und untersuche den Hut. Nimm den **Schlüssel** aus dem Hutband. Bemerke die Briefe, die daneben liegen, Emily lässt sie dich nicht lesen.

Untersuche das schiefe Bild an der Wand und gehe zurück in die

Eingangshalle: Rede mit **Jane** über den Schmuck und frage sie, ob du dich umsehen darfst. Gehe links in den

Salon: Gehe zur gepolsterten Bank mit den Vorhängen links neben dem Kamin und klicke auf das Kissen. Der rechte Vorhang ist darunter eingeklemmt. Klicke darauf und die Bank öffnet sich und gibt einen Geheimgang frei.

Geheimgang: Gehe geradeaus und betätige den Lichtschalter auf der rechten Seite. Gehe weiter geradeaus, bis zu einem zerbrochenen Sparschwein auf dem Boden. Nimm die Münzen mit (= **1 Dollar**). Gehe weiter den Gang entlang, bis zu einer verzierten Steintafel an der rechten Wand.

Bild – Puzzle: Aufgabe ist es, das Bild korrekt aus den einzelnen Quadraten zusammenzusetzen. Wird der Mauszeiger über einem Quadrat leicht bewegt, so wandelt er sich in einen Pfeilzeiger um, mit dem das Quadrat gedreht werden kann.

Lösung:



Nach der Herstellung des Bildes ertönt Musik und du kannst eine **Schallplatte** aus dem Fach nehmen.

Gehe weiter nach links den Gang entlang bis zu seinem Ende. Steige die Leiter hoch und höre Richard reden. Diese Geheimtür führt also in sein Wohnzimmer.

Drehe dich um, schalte das Licht wieder ein und gehe zurück zum Hotel. Fahre mit dem Auto wieder in die Stadt.

Titusville:

Waddell Jewelry: Bitte **Waddell** darum, den Kristall zu schleifen. Er verlangt 2 Dollar dafür.

Main St. Bank: Erzähle **Mr. Archer** vom gefundenen Schlüssel aus Josiahs Hut. Er bittet dich um einen Gefallen, bevor er das Schließfach öffnet, und gibt dir einen roten **Stoff**, aus dem du ein Kleid für seine Frau nähen sollst.

Bevor du zum Hotel zurückfährst, solltest du dich vorher um den „Untersetzer“ kümmern, den Mrs. Sheldon von Josiah ausgeliehen hat. (Wenn du geschickt fährst, kannst du nebenbei Telegramme abliefern und Geld verdienen. Achte auch auf ausreichend Benzin und tanke nach, wenn es nötig ist.)

Fahre zum

Twin Elms: Rede mit **Mrs. Sheldon**, sie möchte als Gegenleistung für den Untersetzer ihre Bridgekarten von Miss Jakowski im Titusville Telco zurück.

Titusville Telco: Rede mit **Miss Jakowski**, sie möchte als Gegenleistung für die Bridgekarten Lotterielose von Mrs. O' Shea im Turner Home for Children.

Turner Home for Children: Rede mit **Mrs. O' Shea**, die als Gegenleistung 5 Spielzeuge für die Kinder möchte.

Ein Spielzeug, das Pony, hast du schon. Die vier weiteren kannst du entweder beim wiederholten Minigolfspiel gewinnen oder im General Store kaufen.

General Store: Wirf am Spielzeugautomaten 25 Cent in den Geldschlitz und ziehe den Hebel. Aus dem geöffneten Fach kannst du dann ein Spielzeug entnehmen. Es ist egal, was du nimmst, es müssen nur **4 Spielzeuge** gekauft werden.

Turner Home for Children: Gib **Mrs. O' Shea** die 5 Spielsachen. Leider befinden sich die ersehnten Lotterielose noch in der Druckerei.

Phelps' Print Shop: Rede mit **Mr. Phelps** über die Lose. Er hat sie noch nicht gedruckt und möchte lieber zum Fischen gehen, um einen 19 inch großen „largemouth Bass“ zu fangen. Biete ihm an, das für ihn zu machen.

Bogart's Pond: Rechts vom Weg zum Turner Home führt eine Abzweigung zum Teich. Erinnerung dich an den Fischprospekt im Schuppen, in dem etwas über die Lebensweise der Großmaulbarsche stand. Nimm die **Angelrute** und die „**minnows**“ aus dem Kasten als Köder. Wirf die beköderte Angel nun in das Schilf auf der rechten Seite im Teich. Sobald sich der weiße Schwimmer bewegt, klicke auf die Drehvorrichtung an der Angelrute. Begutachte den Fisch du behalte den **19 inch largemouth Bass**.

Phelps' Print Shop: Gib **Mr. Phelps** den Fisch und du erhältst dafür die **Lotterielose**.

Titusville Telco: Gib **Miss Jakowski** die Lotterielose und erhalte dafür die **Bridgekarten**.

Twin Elms: Gib **Mrs. Sheldon** die Bridgekarten und du erhältst endlich! dafür den **Untersetzer**.

Waddell Jewelry: Frage **Mr. Waddell** nach dem **geschliffenen Kristall**, den er dir gibt, wenn du genug Geld dabei hast.

Lilac Inn:

Eingangshalle: Rede mit **Jane** über das zu nähende Kleid. Sie hat leider keine Ahnung.

Emilys Zimmer: Klicke auf die Nähmaschine und Emily erlaubt dir, sie zu benutzen; jedoch fehlt die Nadel.

Eingangshalle: Frage **Jane** nach einer Nähnaedel. Sie möchte, dass du die Tortenbestellung zur Auslieferung fertigmachst und gibt dir eine **Liste** dazu.

Vor dem Hoteleingang: Öffne den Vorhang und betrachte die Torten.

Torten – Puzzle: Arrangiere die Torten so, wie sie in der Liste ausgewiesen sind. Cherry ist rot, Blueberry ist blau und Chocolate ist braun verziert.

Junior – Lösung:

*For each variety of pie (cherry, blueberry, chocolate),
the small pie always goes to the left of the large pie.*

Sandgate: 2 Lg Cherry, 1 Blue, 1 Choc
Riverville: 1 Cherry, 1S and 1Lg Blue, 1S and 1Lg Choc
Appleton: 1S and 1Lg Cherry, 2S Blue, 1S and 1Lg Choc
Skydale: 1S and 1Lg Cherry, 2Lg Blue, 2Lg Choc
Knoxview: 2 same size Cherry, 1Lg Blue, 2 same size Choc
Smithfield: 1S and 1Lg Cherry, no Blue, 2Lg Choc



Senior – Lösung:

*For each variety of pie (cherry, blueberry, chocolate)
the small pie always goes to the left of the large pie.*

Sandgate: 2 Lg Cherry, 1 Blue, 1 Choc
Riverville: 1S and 1Lg Blue, 1S and 1Lg Choc and two large pies
*Appleton: 1S and 1Lg Cherry, 1S and 1Lg Choc and two pies
of the same size*
Skydale: 2Lg Blue, 2Lg Choc and two different size pies
Knoxview: 2 same size Cherry, 1Lg Blue, 2 same size Choc
Smithfield: 1S and 1Lg Cherry, no Blue, 2Lg Choc



Gehe nach erfolgreicher Umschichtung zurück in die

Eingangshalle: Jane ist nicht an ihrem Platz und du kannst dich hier genauer umsehen. Untersuche die Standuhr und ihr Pendel. Gehe hinter Janes Pult und nimm das **Foto** zwischen den Büchern mit. Es zeigt die zwei Brüder, die die beiden Häuser erbaut haben. Links von ihnen fällt dir eine Leiter auf. Klicke auf das Foto in deinem Inventar, um es umzudrehen, und lies die Worte.

Salon: Gehe zur gepolsterten Bank und klicke auf den Metallhalter am rechten Vorhang, um den Geheimgang zu öffnen.

Geheimgang: Schalte dir wieder das Licht ein, gehe einen Schritt weiter und klicke auf die Laterne rechts. Ein weiterer Geheimgang öffnet sich. Steige hinein und untersuche den Spalt an der rechten Wand genauer. Du siehst in Emilys Zimmer; das ist also die Erklärung für das sich bewegende Bild. Gehe wieder zurück in die

Eingangshalle: Rede mit **Jane** und sie gibt dir die Nähschachtel. Nimm die **Nadel** heraus. Du erzählst Jane vom Geheimgang und dem Foto; Emily ist in der Stadt unterwegs.

Emilys Zimmer: Öffne die Schublade unter der Fensterbank und lies die beiden Briefe. Merke dir besonders die letzten Sätze des Briefes von Josiah an Gloria: „I mean this from the Bottom of my heart: You are a kind lady who sparkles like good water and makes me think that the sky’s the limit“. Gehe zur Nähmaschine und setze die Nadel in den Halter. Klicke nun mit dem roten Stoff auf die Nähmaschine.

Nähen: Die Aufgabe besteht darin, immer an der gestrichelten Linie entlang zu nähen. Halte den Stoff mit der Hand in der Nähe der Nadel fest, um gerade Linien zu nähen, halte den Stoff mit der Hand ganz oben rechts oder links fest und ziehe ihn in die entsprechende Richtung, um Kurven zu nähen. Nähe an Wendepunkten möglichst noch 1-2 Stiche geradeaus, bevor du die Richtung änderst. Nähe soweit es geht langsam und immer nur kurze Abschnitte. Im Junior – Modus kannst du weiter von der gestrichelten Linie abkommen, ohne dass du wieder von vorn anfangen musst. Im Senior – Modus hat mich

das Nähen fast zur Verzweiflung getrieben, da man leider während des Vorgangs nicht abspeichern kann!

Ist es dir gelungen, das **Kleid** fertigzunähen, gehe zum Plattenspieler und tausche die Schallplatte dort mit deiner gefundenen Platte aus. Klicke auf die Kurbel und höre sie dir an. Notiere dir die auftretenden Toneffekte in der Reihenfolge, wie sie vorkommen: Pferdegetrappel – Donnerschlag – Donnerschlag – Regen – Türöffnen – Fußschritte – Schwertklingen – Donnerschlag – Münzengeklinge.

Titusville:

Main St. Bank: Rede mit **Mr. Archer** über das fertiggestellte Kleid und er ist bereit, das Schließfach zusammen mit dir zu öffnen. Ziehe den Kasten heraus und nimm Josiahs **Journal** mit.

Journal – Puzzle:

Stelle fest, dass das Journal ein ähnliches Design hat, wie der Untersetzer. Die Bilder auf dem Untersetzer entsprechen den Toneffekten, die du auf der Schallplatte gehört hast. In der richtigen Reihenfolge den Buchstaben zugeordnet, ergeben sie das Wort „GOODFELLOW“. Klicke diese Folge der Buchstaben auf dem Journal an und es öffnet sich.

Lies es und notiere dir den Namen und die Frequenz auf jeder Seite:
Flute – 7.025 MHz, Pyramus – 7.057 MHz, Thisby – 7.050 MHz.

Carriage House:

Gehe in den Schuppen und ziehe wieder den Hebel am Domino – Kasten, um die Leiter herunterzulassen. Steige auf den **Dachboden** und gehe zum

Funkgerät:

Setze den Kristall von Waddell in die kleine Öffnung oben rechts am Gerät. Mit Hilfe der Frequenzen aus dem Journal, die du an den Knöpfen einstellst, kannst du nun mit den drei anderen Funkteilnehmern reden:

FLUTE – 7.025 MHz: Stelle mit dem linken Drehknopf die 7, mit dem mittleren die 0.02 und mit dem rechten die 0.005 ein. Nach einem kurzen Moment meldet sich der Teilnehmer.

THISBY – 7.050 MHz: Stelle mit dem linken Drehknopf die 7, mit dem mittleren die 0.05 und mit dem rechten die 0.000 ein....

PYRAMUS – 7.057 MHz: Stelle mit dem linken Drehknopf die 7, mit dem rechten die 0.007 und mit dem mittleren die 0.05 ein...

Im Gespräch mit den drei Teilnehmern erfährst du, dass du ihnen bestimmte Stichworte aus den Shakespeare – Werken sagen musst, damit sie dir vertrauen. (Erinnere dich an Josiahs „Lest I Forget“ Buch und daran, dass du bei Richard ein Shakespeare – Buch auf seinem Schreibtisch gesehen hast).

Topham School:

Gehe zu **Richard** und frage ihn nach dem Buch; er verweigert es dir. Du musst einen anderen Weg finden, um an das Buch heranzukommen.

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!

Lilac Inn:

Gehe durch den Salon in den **Geheimgang** und weiter bis zur Geheimtür, die in Richards Haus führt. Kein Laut ist zu hören, also trittst du ein.

Richards Zimmer: Du hörst Richard im Nebenraum reden und die Katze stört durch ihr Miauen. Suche so schnell wie möglich die **Spielzeugmaus** (unter dem Stuhl beim Tisch, unter der Schublade oder bei den Werbeprospekten neben dem Karussellpferd zu finden) und gib sie der Katze. Lies das „Mitsommernachtstraum“ Buch von Shakespeare auf Richards Schreibtisch und bemerke die eingekreisten Zitate mit den Namen der Funkteilnehmern. Sie werden automatisch in dein Notizbuch übernommen. Hinter dem Schreibtisch kannst du dir noch den Kalender ansehen. Drehe dich um und klicke den Teppich bei der Ecke an, um wieder in den Geheimgang zu gelangen, bevor dich Richard erwischt und der Polizei übergibt.

Carriage House:

Begib dich wieder auf den **Dachboden** zum Funkgerät und rede mit den drei Teilnehmern, nachdem du ihre Frequenzen eingestellt hast. Nenne jedem das richtige Zitat und sie antworten dir ebenfalls mit einem Zitat:

FLUTE:

Zitat: "Shall we their find pageant see?"

Antwort: "Leave by road when the owner is in, because then there will be thieves about"

THISBY:

Zitat: "If we shadows have offended, think...."

Antwort: "The authorities are alert for bad water, so do not go this way"

















PYRAMUS:

Zitat: "Thou speak'st aright; I am that merry wanderer of the night..."

Antwort: "A barking dog would do well to hold his tongue in a dangerous neighborhood"

Gehe nun zur großen Metalluhr mit der Zeichentafel in der Mitte des Dachbodens.

Großes Uhr – Puzzle: Die Aufgabe besteht darin, die in den Antworten der drei Funkteilnehmer versteckten Zeichen in der Landstreichersprache in der im jeweiligen Satz vorgegebenen Reihenfolge einzugeben.

	Hit the road		This owner is in
	Good place for a handout		There are thieves about
	A kind gentleman lives here		Keep quiet
	A kind woman lives here		Barking dog here
	There's no use going this way		Dangerous neighborhood
	Go this way		The sky's the limit
	Fresh Water		Authorities here are alert
	Bad Water		There is nothing to be gained here

Lösung:

FLUTE:

Klicke die Zeichen für „Hit the road“ – „This owner is in“ – „There are thieves about“ nacheinander an. Nach richtiger Eingabe erscheint der Name des nächsten Funkteilnehmers.

THISBY:

Klicke die Zeichen für „Authorities here are alert“ – „Bad Water“ – „There's no use going this way“ nacheinander an.

PYRAMUS:

Klicke die Zeichen für „Barking dog here“ – „Keep quiet“ – „Dangerous neighborhood“ nacheinander an.

BOTTOM: (Erinnere dich an den Brief in Emilys Schublade)

Klicke die Zeichen für „A kind woman lives here“ – „Fresh water“ – „The sky's the limit“ nacheinander an.

Eine Steinplatte mit einem Brettspiel hebt sich hervor.

Brettspiel – Puzzle: Das Ziel ist es, anhand der Schrittzahlen auf den Karten den Weg entlang zu laufen und genau im Endfeld zu landen. Jede Karte kann nur einmal verwendet werden, es müssen aber nicht alle Karten benutzt werden. Um eine Abkürzung zu gehen, muss man genau auf einer Stelle mit einer Abbildung stehen und die Karte mit der gleichen Abbildung verwenden.

Der reset – Knopf ist rechts.

Lösung: (eine mögliche von mehreren)

Klicke auf die Karten mit der Nummer 4 – 8 – 10 – 6 – 1 – 7 – 2 – 9 – 3.

Nach korrektem Durchlauf erscheint ein **Golfball** aus einem Fach rechts an der Uhr. Nimm ihn und lies die Notiz am Fach, die dich auf den Golfplatz hinweist.

Minigolfplatz:

Betrete den **Minigolfbereich** und du landest automatisch bei Loch 6 („Tiny Town“).

Lege deinen Golfball auf das grüne Startfeld so nahe wie möglich neben das kleine Loch, das sich links vom Startfeld aufgetan hat und schlage den Ball hinein. Er rollt in den nächsten Teil des Parcours und setzt dabei einen **Schlüssel** frei, den du nimmst.

Lilac Inn:

Höre der Unterhaltung zwischen Jane und Emily zu.

Eingangshalle: Rede mit **Jane** und gehe danach in

Emilys Zimmer: Rede mit **Emily**, die einem Nervenzusammenbruch nahe ist und nichts mehr mit dir zu tun haben will.

Eingangshalle: Sprich nochmals mit **Jane** und fahre danach in die Stadt zur Bank.

Titusville:

Sorge dafür, dass du möglichst viel Benzin im Tank hast, bevor du die Bank betrittst, da dies die letzte Tankmöglichkeit vor dem Ende ist!

Main St. Bank: Rede mit **Mr. Archer** über den gerade gefundenen Schlüssel und über „ace in the hole“. Dies erklärt, dass der Schlüssel zu Clara Pickford alias Josiah gehört. Sieh dir den Inhalt des neuen Schließfachs an. Lies das echte Testament von Josiah und betrachte das beiliegende Foto!
.....Automatisch fährst du zurück zum

Lilac Inn:

Nun beginnt ein rasantes und schwieriges

Verfolgungsrennen:

Klicke sofort den Mauszeiger, um die Verfolgung von Janes Auto aufzunehmen. Du darfst sie nicht aus den Augen verlieren, sonst entkommt sie und du musst die „second chance“ benutzen und von vorn beginnen!

Fahre Janes Auto solange nach, bis Nancy sagt „goes to state line“. Nimm hier sofort den kürzesten Weg zur Stadtgrenze, die sich rechts von der Bahnstation befindet.
Du hörst ein Krachen und schaust dir nun aufatmend die Endsequenz an...

ENDE

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

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!

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! - Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, die wir auch gerne an die Autorin weiterleiten. Ganz herzlichen Dank!