

# CD ROM & Softwareservice Kratz

## Nancy Drew THE Haunted Carousel



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](mailto: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!

Nancy Drew wurde von Paula Santos, der Besitzerin eines Vergnügungsparks beauftragt, den Diebstahl eines Karussellpferdes und einen mysteriösen Unfall in der Achterbahn aufzuklären.

Das Spiel beginnt in Nancy's **Hotelzimmer**. Benutze ihren Laptop auf dem Schreibtisch und lies das Journal, die Emails und die „things to do“ Liste immer mal wieder durch, sie enthalten wichtige Hinweise zur Fortführung des Spiels und werden ständig erweitert. Ebenso kannst du deine Freunde „Hardy“ ( Frank und Joe) und „Marvin“ (Bess und George) auf deinem **Handy** anrufen und wertvolle Tipps erhalten. In deinem Koffer findest du einen Prospekt des Vergnügungsparks, wobei dir der Name des Karussell-Erbauers „Rolfe Kessler“ auffällt. Rufe Paula an (oder du wirst von ihr in nächster Zeit angerufen).

### **Harlan's Büro:**

Besuche Harlan in seinem Büro links vom Eingang des Vergnügungsparks und sprich mit ihm. Er gibt dir eine **Karte vom Park** und eine **Funkarte**. Betrachte das Mitteilungsbrett an der Wand und klicke auf die **Telefonnummer** vom Polizeidepartment. Sie ist nun im Handy unter „PD“ gespeichert. Harlan zeigt dir einen Videomitschnitt einer Karussellfahrt.

### **Joy's Büro:**

Schau dich im Büro um und betrachte die Bilder an den Wänden und lies den Zeitungsbericht auf der Kiste und an der Wand. Du denkst an einen Zusammenhang zwischen gestohlenen Juwelen und dem verschwundenen Karussellpferd und planst Detektiv Perris anzurufen. Ausserdem liest du einen Bericht über die Klage eines gewissen Lance Huffington gegen den Vergnügungspark wegen seines Unfalls im Roller Coaster. Im Aktenschrank findest du einen **Brief** in Stenografieschrift über den Verkauf von Karussellpferden. Sprich mit Joy und lasse dir eine **Zugangskarte** zu den Fahrgeschäften geben.

### **Haunted House:**

Du stellst fest, dass deine Zugangskarte im Kartenleser nicht funktioniert. Rufe Detektiv Perris im PD an und er verspricht zurückzurufen, wenn er mehr über die Hintergründe des Juwelendiebstahls herausgefunden hat.

### **Carousel:**

Auch hier lassen sich die beiden Türen in der Karussellmitte nicht öffnen. Warum nur funktioniert der Kartenleser nicht?

### **Elliott's Büro:**

Als du eintrittst, wirfst du einen Farbeimer um und Elliott wirft dich hinaus und möchte erst mit dir sprechen, wenn Joy ihn angerufen hat.

### Harlan's Büro:

PD ruft zurück (oder etwas später).  
Sprich mit Harlan über Elliott.

### Joy's Büro:

Joy ist nicht da, aber Miles The Magnificent Memory Machine bewacht das Büro und du redest mit ihm. Auf dem Schreibtisch liegen ein abgekauter Bleistift und ein Notizzettel, auf dem du eine Nachricht für Joy hinterlässt.

### Roller Coaster:

Der Öffnungsmechanismus der Tür zum Roller Coaster ist defekt und ein rotes Etikett ist angebracht. Öffne das Kartenlesegerät und schaue dir die Anweisung rechts in der Klappe an.

### Ingrid's Büro:

Sprich mit ihr über das defekte Kartenlesegerät und sie gibt dir einen **Resistor** und ein **Technikhandbuch**. Die Lötpistole hat sich Elliott ausgeliehen. Wenn du das Lesegerät repariert hast, sollst du das rote Etikett zu Harlan bringen, der dann den Strom für den Roller Coaster wieder einschaltet. Ausserdem sollst du ihr eine Zange suchen. Auf die Frage, warum die Zugangskarte nicht funktioniert, antwortet sie, dass sie die Kartenleser stillgelegt hat, und macht sie wieder funktionstüchtig.

### Elliott's Büro:

Im Büro sprichst du mit Elliott und erhältst eine **Lötpistole**. Vom Regal rechts nimmst du noch **Papierstreifen** und eine Rolle **Klebeband** mit. Im Bücherregal steht ein **Buch** über Karussells, das du liest. Auf dem Fußboden neben der Drehbank liegt eine **Quittung** über eine Holzlieferung, die du mitnimmst.

### Haunted House:

Mit der Zugangskarte im Kartenlesegerät lässt sich die Tür nun problemlos öffnen und du kannst eintreten. Hier findest du ein **Keyboard** auf dem Fußboden.

### Carousel:

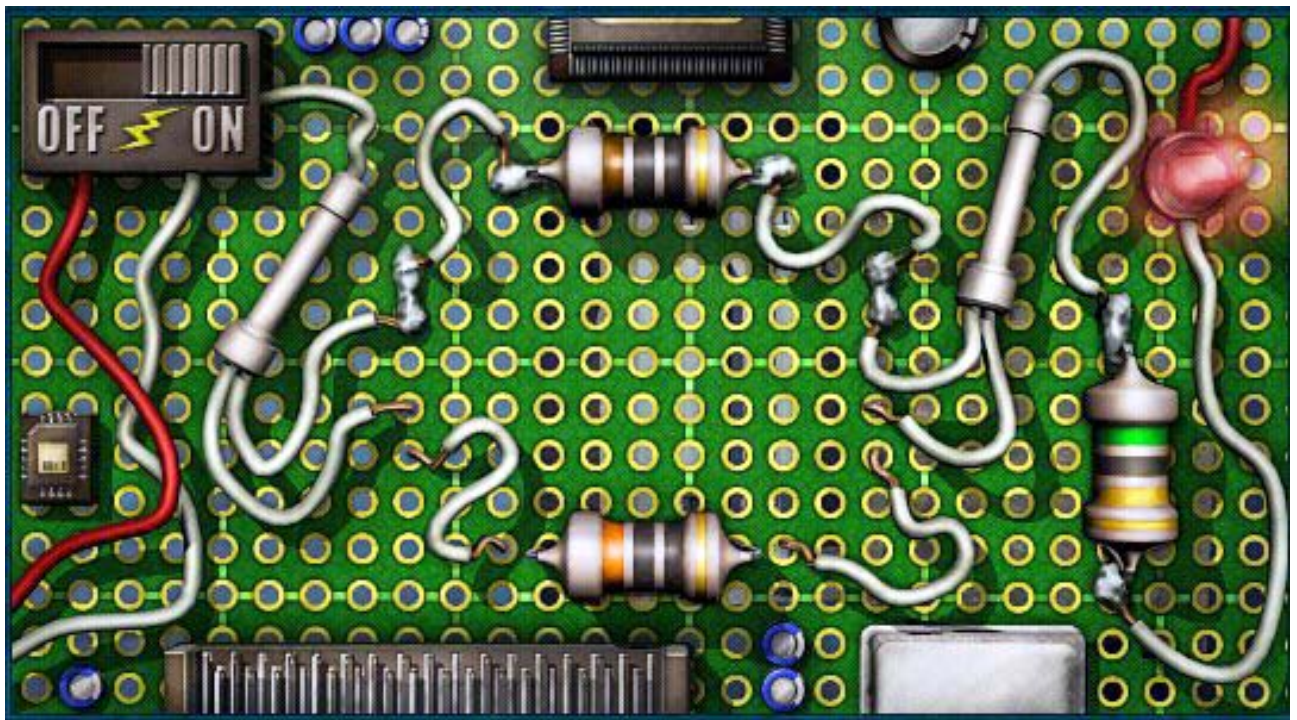
Zwischen Karussell und Innenwand lassen sich die beiden Türen mit der Zugangskarte öffnen. Die rechte Tür führt zu einem Kasten neben Orgelpfeifen und einer Notiz mit der Telefonnummer von Tink: **1-609-555-9528**. Du rufst ihn an und hinterlässt eine Nachricht.

Im Innenraum des Karussells öffnest du eine Falltür im Fußboden und du steigst hinunter. Du findest eine **Fernbedienung** und entdeckst auf dem Rückweg in den Dachsparren einen Brief, der aber zu hoch hängt um ihn zu nehmen.

Nun kannst du Paula wieder mal anrufen und sie ausfragen. Auch Bess solltest du anrufen und ihr von dem stenografierten Brief erzählen. Sie verspricht, sich darum zu kümmern und wird ein Email senden.

### Roller Coaster:

Repariere nun das Kartenlesegerät: Stecke den Resistor rechts in die Schalttafel und löte ihn mit der Lötpistole an beiden Enden fest. Ausserdem lötest du, wie auf dem Bild unten zu sehen, alle oberen Drähte zu einem Verbindungsweg zusammen. Wenn du alles richtig gemacht hast, kannst du gefahrlos den Power Knopf drücken und das rote Etikett mitnehmen.

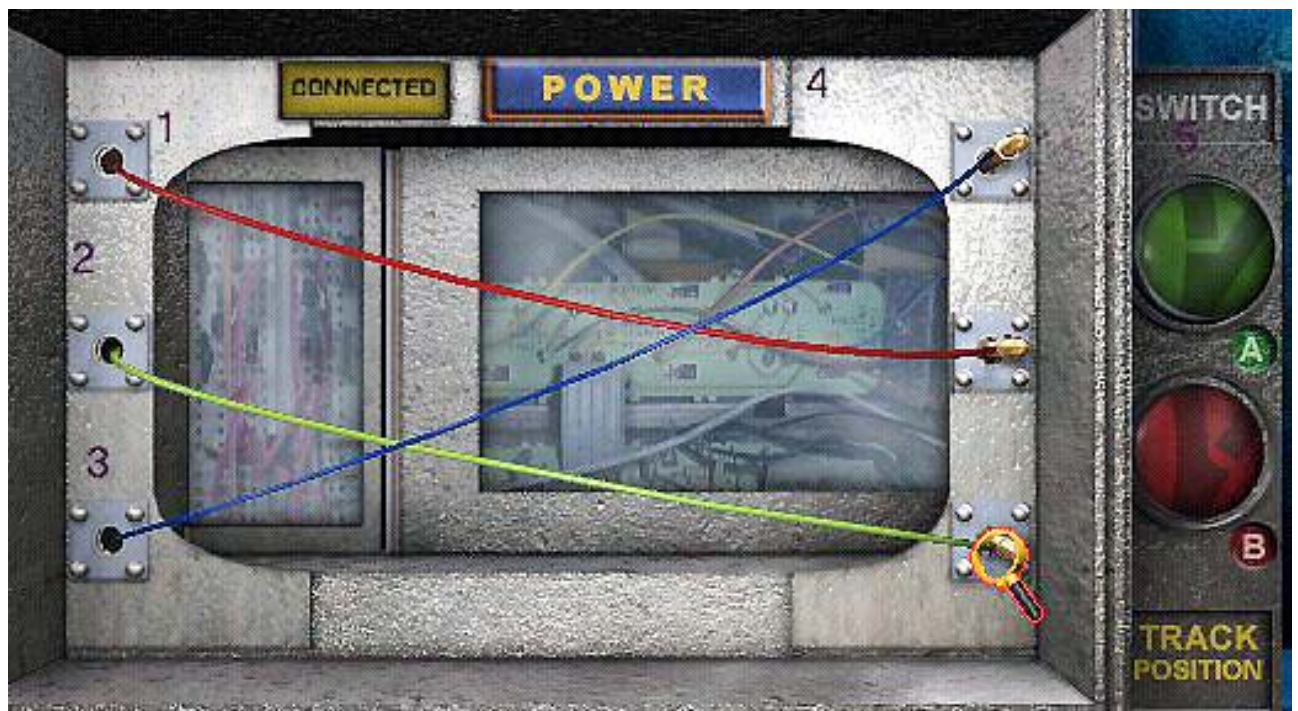


### Harlan's Büro:

Gib Harlan das rote Etikett und er schaltet den Hauptstrom für den Roller Coaster ein.

### Roller Coaster:

Gehe hinein und nimm den **Bleistift** von der Notrufsäule mit. Als du dich umdrehst und den Raum wieder verlassen willst, fällt dir auf dem Boden ein Gleis auf und beim Weitergehen wird dein Fuß darin eingeklemmt. Nun musst du schnell handeln! Öffne den Stromkasten vor dir und verbinde das blaue Kabel mit dem Stift rechts oben, das grüne Kabel mit dem Stift recht unten und das rote Kabel mit dem Stift rechts in der Mitte. Drücke nun auf **Power** und anschließend auf den **grünen Knopf A** ganz rechts. Geschafft, dein Fuß ist wieder frei!



### Harlan's Büro:

Erzähle ihm vom Unfall im Roller Coaster.

### Joy's Büro:

Sprich mit ihr über den gefundenen Bleistift und den Roboter. Miles gibt das erste Rätsel auf : „finde die silbernen Überreste eines vierteiligen Tages“.

### Harlan's Büro:

Harlan ist nicht da und du hast die Gelegenheit dich umzusehen. Lies die Zeitschrift neben den Kameras und notiere den Code: **101190**.

Gehe zu seinem Spind und öffne das Kombinationsschloss mit R1-L0-R1-L1-R9-L0 (drücke nach jeder eingegeben Zahl auf das Dreieck oben und zum Schluss auf den großen Knopf in der Mitte).

Im Spind findest du im oberen Fach ein Notizbuch mit der Eintragung: **Luis G. 1-609-555-9317** und auf dem Boden eine **Videokassette**.

Gehe zur Kamerastation und spiele die Videokassette ab. Du merkst dir Ingrid's Türcode: **0726** und legst die Videokassette wieder in den Spind zurück.

Ausserhalb des Büros rufe Luis G. auf deinem Handy an und sprich mit ihm über Harlan's Vergangenheit.

### Ingrid's Büro:

Um die Tür zu öffnen, musst du den Sicherheitscode: 0726 eingeben.

Auf ihrem Arbeitsstisch liegt eine Notiz mit der Telefonnummer von **L.H.:**

**1-609-555-7214**, den du draussen anrufst. Auf dem Schreibtisch neben dem Computer steht eine Tasche, in der sich eine **Quittung** für eine 20.000\$ Uhr befindet; schaue auch die Uhr selbst an. Rechts neben dem Computer beachte den Prospekt über ein sehr teures Auto.

### **Elliott's Büro:**

Draussen vor der Tür ruft Paula an. Unterhalte dich mit ihr über alles. Gehe danach zu Elliott hinein und schau in die Kiste mit Pferdeschwänzen vor der Werkbank. Frage ihn nach dem Rätsel. Er erklärt, dass die Lösung ein silberner Löffel sei. Auf die Quittung angesprochen, behält er sie.

### **Hotel:**

Schau dir die Menükarte neben dem Telefon an und bestelle beim Zimmerservice das Fundae. Öffne nach dem Klopfen die Tür, esse das bestellte Menü und nimm anschließend den Silberlöffel mit.

### **Joy's Büro:**

Vor dem Büro ruft Luis Guerra an, unterhalte dich mit ihm. Sprich nun mit Joy und gib der Maschine den Silberlöffel. Sprich mit Miles über die Erinnerungen und du erhältst das zweite Rätsel, das leider nur ein leeres Blatt Papier ist.

### **Hotel:**

Gehe ins Badezimmer neben der Eingangstür und klicke auf das Bügeleisen. Lege das leere Blatt auf den Bügeltisch. Schalte das Bügeleisen an und benutze es dreimal auf dem Blatt. Das Rätsel ist nun sichtbar und lautet: „Die ersten 8 Orgeltöne deines Lieblingsliedes + 1 Mundharmonika + etwas Talent = ein glücklicher Miles“. Vergiss nicht, das Bügeleisen wieder auszuschalten!

### **Joy's Büro:**

Sprich mit Joy und Miles und du erfährst, dass die Orgeltöne auf der **3. Rolle** zu hören sind.

### **Carousel:**

Benutze die Papierstreifen und das Klebeband mit den Orgelpfeifen. Rufe nun Tink an und erfahre den Code: **18-9-39** für den Schrank im Raum innerhalb des Karussells. Benutze deine Zugangskarte um in den Innenraum zu gelangen und gib am Schrank die Kombination: R1-L8- R9-L3-R9 ein. Drücke nach jeder eingegebenen Zahl den dreieckigen Knopf oben, zum Schluss den mittleren Knopf. Nimm die **3. Rolle** und gehe zurück zu den Orgelpfeifen. Öffne den Wandschrank und stecke die 3. Rolle auf den hölzernen Stab. Der Stab zerbricht und du nimmst ihn mit.

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

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

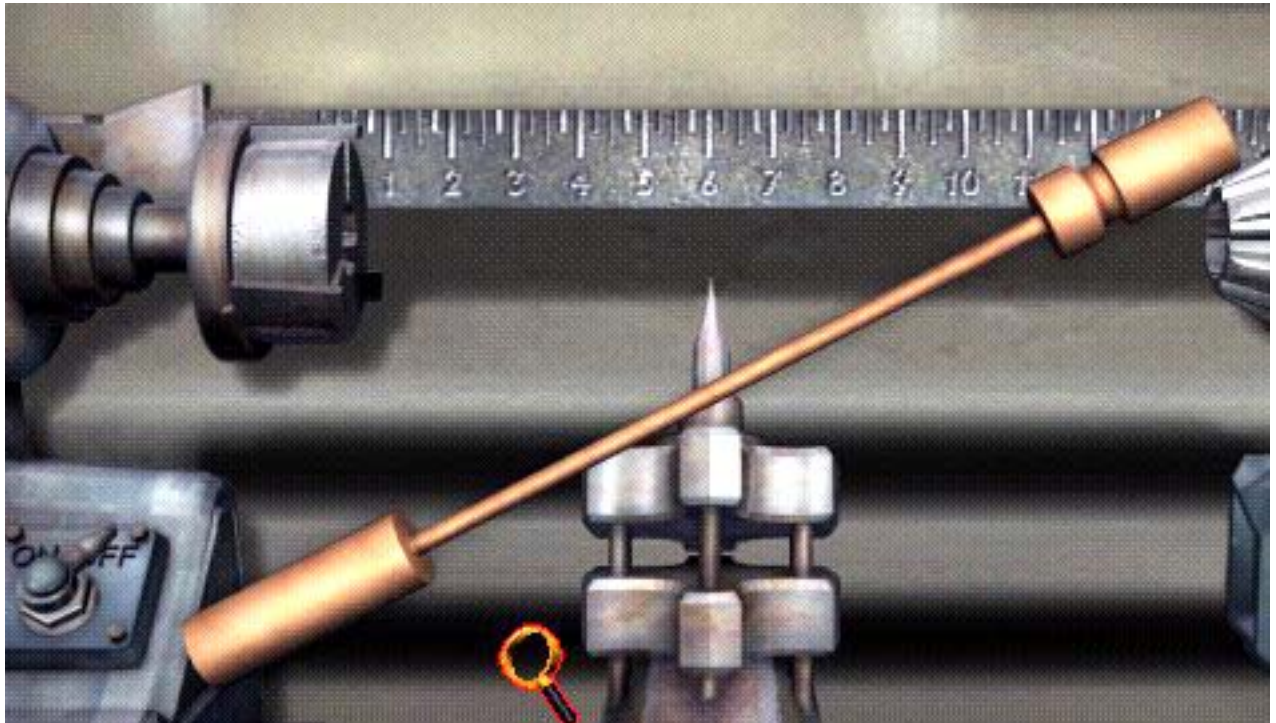
### **Elliott's Büro:**

Frage Elliott um Erlaubnis, seine Ausrüstung benutzen zu dürfen.

Um den zerbrochenen Stab nachzubauen, lege ihn als erstes neben das Lineal auf der Werkbank, notiere die Maße und Form der Griffe (je 2 ½" und eine Rille bei 12"). Gehe nun zu der großen Maschine und setze die **Brille** auf. Nimm einen **Holzstab** aus dem Behälter links und lege ihn in die Maschine. Führe nun folgende Schritte durch:

1. bewege die Nadel einmal nach rechts
2. bewege den rechten Hebel in die dritte Stellung
3. drücke den Powerknopf

Wiederhole diese Schritte, bis die Nadel an der 11 ½ Marke steht. Bewege nun die Nadel einmal nach rechts und den rechten Hebel in die erste Stellung. Nun ein letztes Mal den Powerknopf drücken und der **Stab** ist fertig.



### **Carousel:**

Setze den neuen Stab und die 3. Rolle in den Wandschrank neben den Orgelpfeifen ein. Stelle den Regler unter dem Powerknopf auf „Roll“ und drücke den Powerknopf. Schreibe die ersten 8 Noten, erkennbar an den fliegenden Papierstreifen, auf: **A E D E F E A E**. Nun benötigen wir noch die Mundharmonika.

Auf dem Weg zu den Midway Games ruft dich **Harlan** zu seinem Büro. Nach dem Gespräch mit ihm, gehe zu den

### **Midway Games:**

Schaue die Prize-O-Matic Maschine an: für 3 Spielchips gibt es eine Mundharmonika und für 1 Seepferdchenchip ein Partypassinstrument.

Am ersten Spielautomaten (Squid toss) soll der Tintenfisch dreimal durch einen Ring geworfen werden: Stecke deine FUNKARTE in den Schlitz –

klicke das Rad einmal auf der linken Seite – drücke den SHRIMP Knopf – ziehe den START Hebel.

klicke das Rad einmal auf der rechten Seite – drücke den DELPHIN Knopf – ziehe den START Hebel.

Klicke das Rad einmal auf der rechten Seite – drücke den WAL Knopf – ziehe den START Hebel.

Nimm den **Ankerchip**.

Am zweiten Spielautomaten (Swimmers Itch) muss der Schwimmer dreimal zum Strand geleitet werden. Wähle das „easy game“ aus und schiebe die Hindernisse jeweils aus dem Weg.

Nimm den **Seepferdchenchip**.

Der dritte Spielautomat (Barnacle Game) funktioniert nicht und muss repariert werden.

Gehe zu **Ingrid's Büro** und frage sie nach dem kaputten Automaten. Es werden das Keyboard und die Reparaturanleitung benötigt.

Gehe zurück zum **Midway**-Spielautomaten und notiere dir die SERIENNUMMER **KM5200** am Automaten. Öffne anschließend die Rückseite und lies die Instruktionen zur Reprogrammierung. Verbinde das Keyboard mit dem Monitor – klicke auf den Monitor – schreibe SUPER – drücke ENTER – schreibe KM5200 – drücke ENTER. Das Spiel ist nun reprogrammiert

```
ShowStartup("CapsCove");
// To update game, change function call on line directly below
gameOver = SuperBarnacleBlast("KM5200-");
if (gameOver == 0) {
    ShowLose();
}
elseif (gameOver == 1 || gameOver == 2) {
    ShowWin();
    ReleaseTokens(gameOver);
}
else {
    // Sue, I'm assuming your game function will always
    // return 0, 1 or 2. If not, we're toast. Elbert.
    Error(92);
}
```

:::::::::: Hit ENTER to Save and Run ::::::::::::::

Spiele nun an diesem Automaten (altes Breakout) im Medium-Level und gewinne die restlichen **Chips**.

Löse an der Prize-O-Matic Maschine die Chips gegen das **Partyspassinstrument** und die **Mundharmonika** ein. (Das Boot und der Hai werden nicht benötigt).

### Joy's Büro:

Spieler Miles nun die 8 Töne (A;E;D;E;F;E;A;E) auf der Mundharmonika vor. Joy erinnert sich an ihr Lieblingspferd, weiss aber seinen Namen nicht mehr.

### Hotel:

Schau das stenografierte Schreiben aus Joy's Aktenschrank an, der Name des Pferdes muss übertragen werden.

Falls du Bess Marvin noch nicht angerufen hast, kannst du es jetzt noch tun und sie sendet dir ein Stenografiebuch als Email. Mit seiner Hilfe wird der Name „**Glory**“ in das Schreiben eingesetzt.

(Für alle, die das Buch erfolgreich durcharbeiten wollen, hier die Lösungen der einzelnen Lektionen:

1. „y“, „e“, „w“
2. „me“, „sane“, „mean“, „name“
3. „mole“, „sail“, „kneel“  
„glory“, „grey“ )

### Joy's Büro:

Sage Joy den Namen des Pferdes und Miles gibt das dritte Rätsel auf: Was war Amelia's Spitzname?

Rufe Tink an und frage ihn nach dem Buch von Darryl Trent (Nightshade).

Rufe Paula an und hinterlasse ihr eine Nachricht.

### Carousel:

Fahre mit dem Karussell , indem du deine Funkarte in den Automaten rechts vom Eingangstor steckst, und ergreife den **Messingring**.

Gehe in den Innenraum des Karussells und öffne die Falltür auf dem Boden. Steige die Treppe hinunter, drehe dich um und nimm den **Brief**, den du mit Hilfe des Partypassinstruments herunterholst. Er ist von Amelia Kessler und besagt, dass der Arbeitsraum ihres Mannes unter dem Haunted House liegt.

### Haunted House:

Hier steht Spooky, ihm fehlt ein Arm und an seiner Brustplatte, die sich öffnen lässt, steckt ein rotes Etikett. Gehe nach links an ihm vorbei durch die Tür und klicke die Wand über dem Radiator an. Deine Fernbedienung passt in die Instrumententafel und ein Schlüsselloch wird sichtbar, du hast aber noch keinen Schlüssel dafür.

### Ingrid's Büro:

Frage sie nach Spooky und sie gibt dir den **Arm** und eine **Zange**.

Gehe nun zu **Harlan**, er will nicht mit dir sprechen.

Gehe vor **Joy's Büro** und du erhältst einen Anruf von **Harlan**, zu ihm zu kommen. Er gibt dir einen Umschlag mit einem **Schlüssel**.

### **Haunted House:**

Setze Spooky den fehlenden Arm ein und schraube ihn mit der Zange 4mal fest. Nimm nun das rote Etikett. Gehe wieder zur Nische über dem Radiator, setze die Fernbedienung ein und stecke den Schlüssel in das Schlüsselloch. Gehe zum Geheimraum die Treppe hinunter, aber jemand wirft einen schweren Gegenstand nach dir und du musst **schnell** wieder zurück!

### **Harlan's Büro:**

Gib Harlan das rote Etikett und er schaltet den Strom für Spooky wieder ein.

### **Elliott's Büro:**

Elliott ist nicht da und du kannst dir nun die Zeitschrift neben der Maschine ansehen. Notiere die Telefonnummer von Sukov: **1-303-555-3138**. Rufe nun Sukov an und du erfährst von ihm Amelia's Spitzname: **SPATZI**

### **Hotel:**

Im Laptop lies die „things to do“ Liste und du erkennst, dass du fast alle Punkte gelöst hast. Rufe Paula und auch deine Freunde an und berichte ihnen das Neueste.

### **Haunted House:**

Öffne Spooky's Brustplatte und gib den Namen „SPATZI“ ein. Setze nun den Messingring auf den neuinstallierten Arm. Ein Schild erscheint und eine Falltür führt nach unten in den Arbeitsraum von Kessler. Hier steht Glory! Nimm den **Schmuck** und den **Brief** an Joy und lies ihn. Klicke auf das Medallion an der Wand und du gelangst in einen Geheimraum. Untersuche das Pferd **NIGHTSHADE** und lies die **Computerausdrucke**. Gehe zur Tür raus und treffe **Elliott!** Während des Gespräches musst du zwischen zwei Antworten entscheiden. Wähle „**that's right! You want 'em? Here!**“ und renne schnell raus durch die Tür zu Spooky! Nimm den **Messingring** an seinem Arm ab und Elliott fällt durch das Loch im Boden und ist unter der Falltür gefangen!!!!

**ENDE und auf zum nächsten Abenteuer!**

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](mailto: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!