

# SCARE – Komplettlösung

Erstellt von H.L. Kratz exklusiv für

<http://www.gamepad.de>

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

**Vorbemerkung: Dies ist eine deutsche Lösung, die sicherlich noch verbessert und erweitert wird. Wer Anregungen dazu hat, bitte mailen.**

**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).**

## Teil 1 – in der Fabrik

Wir erfahren, was passiert ist und was unsere Aufgabe sein wird. Weiterhin gibt es eine kleine Einführung zur Mausbenutzung und über die verschiedenen Zeichen. Dann stehen wir vor der Fabrik.

Mit der Telekinese (künftig kurz TK genannt) nehmen wir eine Eisenstange auf und wenden sie auf die Abdeckung zum Keller rechts an. Wir gehen hinunter und wenden unsere TK auf den Schalter im Sicherungskasten an und klettern dann die Leiter hoch.

Unser Geisterheld geht durch die Tür ins Innere des Büros und hebt per TK einen Stein auf, unter dem ein Tagebuch liegt. Es genau lesen, da es Hinweise für später liefert.

Nun durchgehen zum Pinboard und die Zeichnung ansehen.

Die Maschine muss in Gang gesetzt werden. Mit TK den großen Schalter bewegen.

Dann die drei roten Knöpfe links mittels TK und dem Bleistift drücken, die kleinen in der Reihenfolge (von links nach rechts): 1, 3, 4 und 2.

Danach mit TK die Schalter in der Reihenfolge 1, 2, 3, 1, 4, 1 bewegen.

Die Gondel sollte jetzt betriebsbereit sein. Nach draußen und zur Abfahrt den Schalter mit TK bewegen.

Es folgt eine Zwischensequenz und wir landen schließlich in einem weiteren Büro und haben unsere Fähigkeiten erweitert um das Drücken von Schaltern u.s.w.

## Teil 2 – **Verstecktes Leben**

Alles im neuen Raum ansehen und dann hinten links im Schrank den Ärmel mit Asbest durch TK nehmen und auf die Schale vorne anwenden. Dann diese auf das Rohr mit der tropfenden Säure und die Schale volllaufen lassen.

Mit der Säure das Gerümpel wegätzen und die fliehenden Geister hinterlassen in Loch in der Tür hinter dem Gitter.

Auf dem Schreibtisch den Bericht lesen.

Sich die Tastatur ansehen und den Code aus dem Tagebuch 3822 eingeben.

Das Gitter öffnet sich und wir landen in einem Nebenraum. Hier kommt aus dem Loch eine Stimme. Mit dem Abgestürzten über alles reden, ihn dann versuchen hochzuziehen, aber letztendlich fällt er in den Tod, als er merkt, dass ein Geist gehandelt hat.

Sich alles Weitere ansehen, insbesondere ein Papier links an der Wand, das für später wichtig wird.

Nach rechts durch die Tür in Halle A und dann hinten rechts zur Eingangshalle. Dann die Halle herunter und rechts eine Tür mit der Schrift „Lobby“ darüber sehen und dort hindurch.

Wir sehen uns um und treffen einen anderen Geist. Es ist nun jener Mann, den wir gerade ins Jenseits befördert haben. Wir reden mit ihm und mit den Antworten 3 und 2 aus dem Gesprächsmenü bringen wir ihn auf unsere Seite.

Dann wieder mit ihm über alles reden.

Nun rechts hinter den Tresen gehen (zum Ausgang) und feststellen, dass oben links eine verschlossene Lagertür ist. Wieder nach vorne und unseren Hausmeister bitten, die Tür zu öffnen, was er aber nur tut, wenn wir ihm versprechen, dort die Ratten zu beseitigen.

Also hinein ins Lager und in einem Minispiel die Ratten beseitigen. Vorne rechts unter einem Regal einen Brief finden und lesen.

Es gibt hier eine weitere Tür mit Codeschloss.

Zurück zur Lobby und weiter zu den Umkleideräumen. Sich hier umsehen und auch in den anderen Teil des Raumes und aus einem Spind dann Rauch

entweichen sehen. Anklicken und ein weiteres, sehr ausführliches Gespräch führen.

Durch die Tür rechts und Klara finden, die sich gerade duscht. Weiß sie, dass auch sie ein Geist ist? Wenn wir sie überzeugt haben, sie nach Nils fragen und in einem weiteren Gespräch alle Punkte durchgehen. Sie sollte auch etwas über den Code sagen und Zahlen im Tagebuch. Daraus sollte sich die Zahl 0745 als Code ergeben und wir gehen zurück zum Lagerraum zur Tür mit dem Codeschloß und benutzen den Code.

Den Keller betreten, nach unten zum Sicherungskasten gehen und die Abdeckung öffnen.

Beide roten Knöpfe drücken. Es gibt eine Zwischensequenz, unser Geist erhält einen Stromschlag, was unserem Geisterheld eine weitere Fähigkeit verleiht. Wieder in Halle A und dort nach rechts (die Halle runter), dann die Leiter hinten in der Mitte benutzen. Nach unten zur Passage und dann links den Maschendraht anklicken.

Ein weiteres Minigame. Mit dem Elektroschock die Leuchtkäfer alle in die Mitte treiben und zu einem einzigen Punkt kurzzeitig vereinen, der dann explodiert. Damit bekommen wir dann die Lichtfähigkeit/Taschenlampe und man sieht eine Zwischensequenz. (Da dies nicht ganz leicht ist, steht für dieses Minigame ein Savegame auf <http://www.gamepad.de> zum Download zur Verfügung. Zurück, die Leiter hinunter und dann bis zur Garage zurück (dort wo die Gondel ankam). Dann das Geisterlicht auf die Dunkelheit anwenden hinten in der Ecke anwenden und ein Dokument finden und lesen.

### Teil 3 – Dunkle Geheimnisse

John liest den Brief von Hansen.

Nun über den Lagerraum an den Staplern vorbei hinten durch die Tür mit dem Zahlenschloss (wo wir unseren elektr. Schlag bekamen) in den Keller. Das Licht auf die Dunkelheit anwenden und ein hungriges Monster entdecken. Mit ihm über alles reden. Unser Geisterheld muss ihm was zum Fressen bringen, nachdem er ihm mit Durchfall gedroht hat.

Links an der Wand den Schaltkasten ansehen. Den Schalter für die Halle B betätigen und dann den 1. und 3. Knopf/Schalter für Halle B drücken.

Zurück zur Halle A, die Leiter hoch und vor zur seltsamen Maschine. Die Rohrpost ansehen und feststellen, dass dort ein Monster drin sitzt. Darauf den Elektroschock anwenden. Es fliegt in die Halle B und zerstört dort die Stufen nach unten.

Selbst in das Rohrpostsystem hinein und wir landen vor der zerstörten Treppe in Halle B.

Sich genau umsehen, nach links (die Halle runter) und unter einem Förderband den Kanister nehmen und ihn auf das Förderband stellen, das rechts aus dem Bild führt.

Dann die Kontrolltafel hinten ansehen. Drücken wir den roten Knopf, passiert nichts.

Also das Licht auf die Dunkelheit benutzen und dann den Elektroschock auf die Kabel (immer abwechselnd auf linkes und rechtes Kabel bis zum Ende des Bandes).

Jetzt wieder nach rechts gehen, mit TK den Kanister nehmen und auf den Benzintank des Transportwagens anwenden.

Den Hebel mit TK oder „Drücken“ bewegen und das Fahrzeug springt an.

Jetzt die Stange vor dem Fahrzeug mit TK aufheben, an den sich drehenden Felgen ansitzen und damit die Tür im Pfeiler aufhebeln. Zur Steuerung und den Hauptschalter betätigen. Eine Bodenabdeckung öffnet sich. Hineingehen und zur Schalttafel rechts und den Wunsch des Hausmeisters erfüllen und den Ventilator einschalten.

Jetzt in den Keller, wo das Monster war und dort den 1. Schalter der Halle B ausschalten und dann den Ventilator für die Lobby einschalten.

Zurück zur Lobby, mit Jakob reden und den Geisterhauch bekommen.

Zu den Umkleidekabinen und die Spinde untersuchen. In einem im rechten Teil des Raumes eine Notiz finden. Nur wenn alle Gesprächspunkt vorher mit den Gestalten korrekt durchgegangen worden sind funktioniert Folgendes:

In der ersten Reihe (auf die Holztür schauend) die Spindtür auf die 1. offene Position stellen.

Nun in die Spindreihe schauen, wo der Rauch rauskommt. Hier jetzt die Spindtür links vom Rauchenden in die 2. offene Position stellen und die Spindtür rechts (mit dem Dokument unten) in die 3. offene Position.

Dann noch das Nichtraucherzeichen drücken und ein Spind neben der Tür zu den Duschen öffnet sich.

Sich ansehen, was man in diesem „Safespind“ findet. Unser Held hat keine Ahnung, was es ist.

Danach folgt eine Sequenz, in der unser Boss seiner Diener den Auftrag gibt, uns zu beseitigen und weiterhin hat unser Held eine Vision, dass er zu Klara fliehen soll.

Sieht man das nicht, dann hat man etwas Vergessen. Sicher stellen, dass man Folgendes gemacht hat:

1. Man muss den Brief/Notiz auf dem Schreibtisch und im Schrank hinten gelesen haben
2. Man muss das seltsame Gerät im Spind gefunden haben
3. Man muss ein Abkommen mit dem Monster getroffen haben.
4. Man muss in der Halle B gewesen sein.
5. Man muss mit dem Geist unter der Dusche über den Brief von Nils, den man im Lagerraum fand, geredet haben.

Fehlt auch nur 1 Punkt, dann hängt man fest.

Hat man mit der "Duschdame" gesprochen, dann gibt es ein weiteres Minispiel. Unsere Aufgabe ist es, unseren Feind zum Monster im Keller zu locken.

Der Weg: Dusche, Umkleide, Eingangshalle links, Halle B, Eingangshalle links, Eingangshalle rechts, Eingangshalle links, Halle B, Eingangshalle links, Eingangshalle rechts, Lobby, Lagerraum, Keller.  
Das Monster greift sich unseren Feind und es bleiben nur Knochen zurück.  
Wieder mit dem Monster reden und es bitten, die Treppe in Halle B zu reparieren.

Die Treppe hinauf, aber die Bürotür ist verschlossen.  
In die Halle A gehen und in die dunkle Ecke unter der Plattform. Das Rohr untersuchen und feststellen, dass es verstopft ist.  
Den Geisterhauch auf das Loch anwenden und es kommt eine Hand auf den Tisch geflogen.

Die Leiter rauf zur seltsamen Maschine/Rohrpost und dort liegt die abgetrennte Hand auf dem Tisch. Sie hält einen Schlüssel fest und mit einem Elektroschock wird der Schlüssel freigegeben.  
Den Schlüssel in die Kapsel befördern und die Kapsel dann in die Rohrpost.

Da nichts geschieht, in den Keller und es gibt eine Zwischensequenz mit den Marienkäfern. Dann die Schalttafel ansehen und die Elektrizität für die Halle A einschalten. Zurück zur Kapsel und sie hineinschubsen.  
Dann in die Halle B zum Büro und dort sollte der Schlüssel vor der Tür liegen und mit dem Schlüssel (TK) die Tür öffnen.  
Drinne dann mit TK die Disk in den Computer schaffen. Hier fehlt aber noch das Passwort.  
Nach rechts wenden und den verschlossenen Safe finden und außerdem den Kassettenrecorder. Die Abdeckung schließen, die Kassette zurückspulen und abspielen.

Wir hören Kurt und erfahren Neues und haben eine neue Fähigkeit, den Lauschangriff.

Alle Geister über Kurt bzw. die Safekombination befragen und so Kurts Lieblingsaufenthalt kennenlernen.

In die Halle A und über die Leiter im rechten Teil nach oben. Über die Passage in die Halle B. Dort den Lauschangriff starten und schnell zurück zur Passage. Nach einigen Augenblicken wieder in die Halle B und man sieht das Zeichen für den Lauschangriff groß und klickt es an. Wir sollten einiges erfahren, auch die Ziffernfolge 195134.

Zurück ins Büro in Halle B und die Kombination am Safe ausprobieren. Er gibt dann automatisch die Kombination ein. Am roten Griff dann ziehen.

Alles aus dem Safe lesen, evtl. einen roten Knopf sehen, die Ablage unten anklicken und den versteckten Schalter finden, der eine Geheimtür öffnet. Hinter der Geheimtür finden wir einen Kopf auf einer Säule. Wir wissen aus dem Tagebuch aus dem Safe, dass dieser Kopf die erlösenden Worte spricht, wenn wir nicht im Raum sind. Also starten wir den Lauschangriff, gehen raus und wieder zurück. Wir fragen ihn nochmals nach Schmerzen, versuchen nochmals den Lauschangriff zu starten und landen automatisch im Büro. Dann zurück und das Lauschangriffzeichen liefert uns "Es schmerzt nicht".

Wir gehen zum Kopf und klicken im Fragemenü "es schmerzt nicht" an und wir können mit dem Kopf reden, der offenbar (fast) erlöst ist.

Hansen erzählt dann alles und gibt uns schließlich die Fähigkeit einer „Schreckengeräusch-Essenz“. Wir sollen ein Instrument bauen und die Essenz dann darauf anwenden. So könnte man mit dem kleinen, freigelassenen, herumfliegenden Monster reden. Auch das Papier in diesem Raum ansehen und 002YZ1 merken.

Zurück zum Computer, das richtige Passwort auswählen und dann Disk reparieren auswählen. Danach sich alle Bilder ansehen und sich das Bild merken, in dem die Anzeige auf 3 steht.

Jetzt in den Keller gehen und mit Hilfe des Elektroschocks aus dem Knochen eine Flöte herstellen und die Essenz darauf anwenden. Dann die Essenz auf den Geisterhauch anwenden und die Flöte erscheint. Nun den Geisterhauch auf die Flöte anwenden.

Wir müssen lernen, nun mit Nils zu kommunizieren, damit wir mit ihm reden können.

Man kann ein Tuch in eines der Löcher stopfen und dann durch Benutzen der Flöte unten links ein Geräusch verursachen.

Nils stellt immer eine Frage in Form eines Geräusches und wir müssen darauf antworten.

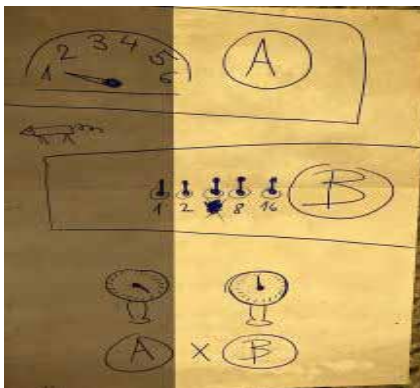
Der erste Teil seiner Antwort ist die Reaktion und der 2. Teil die Frage. Haben wir 7x richtig geantwortet und eine freundliche Reaktion erlebt, dann können wir normal mit Nils reden.

Ton von Nils Frage hört sich an wie:: Die Flöte antwortet durch Einstecken des Tuches in Loch:

Bass-Klang / muhoah	#1
Katzenmiauen	#2
Schnarchen /sch(n)arr	#3
Grunzen wie ein Schwein(?) /Froschquaken	#4

Wir erfahren dann Neues und bekommen einen 8-stelligen Code. Dieser wird nach einem Zufallsprinzip erzeugt und ist in jedem Spiel anders. (Bei mir war er 30082630).

Jetzt den rauchenden Typen im Spind nach dem Mischverhältnis für das Gas fragen (66:34). Dann in den Korridor und sich die Zeichnung ansehen.



Für das Einrichten der Gasmaschine muss man 3 Dinge wissen:

Power = 3 – aus dem Computer -

Mischung: 66:34 – vom Rauchenden Typen, evtl. nochmals kurz vor der Einstellung

Und die Zeichnung links auf dem Bild.

In die Halle B und hinunter zu den Schalttafeln. Feststellen dass die Zeiger der Anzeige fehlen. Auch Strom brauchen wir dort, also dann über das Lager zunächst in den Keller zur Schalttafel.

Die linke und mittlere Sicherung für Halle B drücken und die linke für Halle A (kann sich von Spiel zu Spiel unterscheiden).

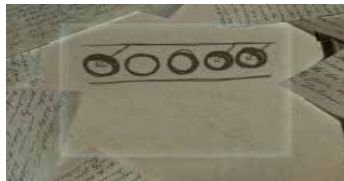
Gehen wir zurück, dann sollte jetzt bei den Schalttafeln das Licht oben links leuchten.

Hier jetzt den 2. und dritten Knopf oben drücken, so dass die Anzeige auf der 3 steht (kann sich von Spiel zu Spiel unterscheiden).

Jetzt mit Hilfe des obigen Papiers, dem Bild im Computer und dem Hinweis zum Mischungsverhältnis herausbekommen, dass man den 2., 3. und letzten Schalter

betätigen muss (denn: das Gas fließt 0:100 – diese Info stammt von der Großansicht im Korridor - Links muss es also 66 hoch, rechts 66 runter; der 1. Schalter von links hat den Wert 1, der 2. den Wert 2., der 3. den Wert 4,.....; wir müssen auf 66 kommen und da die Anzeige auf 3 steht, ergibt sich:  $2 \times 3 = 6$ ,  $4 \times 3 = 12$  und  $16 \times 3 = 48$  – ergibt addiert 66), den Hebel der rechten Maschine betätigen und wir hören wie das Gas fließt. **Anmerkung: es kann sein, dass die Anzeige im Korridor von Spiel zu Spiel wechselt. Dann muss man neu rechnen, um die richtigen Schalter zu finden!**

Dann den großen Hebel an der linken Maschine betätigen, aber es passiert nichts. Also noch den 8-stelligen Code eingeben (bei mir 30082630)



und dann die Knöpfe gemäß des Tagebuches von Kurt drücken (1, 4 und der letzte).

War alles korrekt, dann produziert die Maschine eine Umkehr-Maschine/Antiseelenfänger.

Jetzt in Halle A zum Förderband rechts vom Pinboard (ist etwas versteckt hinter Kisten) gehen



und aus dem Eimer den Antiseelenfänger nehmen und er wird automatisch eingeschaltet.

Man bekommt damit eine neue Fähigkeit: Exorzismus.

Jetzt zu allen Geistern gehen und sie mit dieser Fähigkeit erlösen.

Danach erfolgt die Endsequenz, die es offen lässt, ob es einen Teil 2 geben wird.

# CD ROM & Softwareservice Kratz

Wir danken dem Publisher für die Unterstützung bei der Lösungserstellung, außerdem geht unser Dank an **MaGiRo von <http://www.gameboomers.com>**, deren Lösung an einigen Stellen geholfen hat.

**Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt (bzw. dem der Autoren) und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**