

DARK FALL II: Lights Out Vers. 5.1

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!

Einleitung: Du bist Benjamin Parker, ein Kartograf, der gerufen wurde, eine Karte der Gegend um die Hafenstadt Trewarthan zu erstellen. Zusammen mit der Geisterjägerin Polly White sollst du das Geheimnis um den Leuchtturm in 4 verschiedenen Zeitperioden erforschen.

Das Spiel ist nicht linear, so dass auch andere Lösungswege möglich sind.

Trewarthan 1912:

...Benjamin Parker träumt von Zeichnungen, Landkarten, fremden Räumen, Stürmen und einem Leuchtturm und wird durch ein Klopfen an der Tür geweckt.

Öffne die Tür: niemand ist zu sehen! Du trittst hinaus.

Auf der Straße: Schau am Gebäude rechts zum Fenster hoch mit dem Lupen-Ikon. Du erkennst den Himmel und das erleuchtete Obergeschoss von Fisherman Arms. Drehe dich nach rechts und schau dir die Tür von Reubans Hütte in Nahansicht an. Gehe zweimal nach rechts zur Tür deiner eigenen Unterkunft und tritt wieder ein:

Parkers Unterkunft: Untersuche das Zimmer sorgfältig. Betrachte den Arbeitstisch auf der linken Seite des Raumes näher und bemerke die Landkarte von Cornwall, Malutensilien und 2 Hakenstangen. Im Regal darüber siehst du eine Streckenkarte der Eisenbahn mit 2 Kreuzen und eine Zeichnung eines Mannes mit einem Messsucher. Öffne Parkers Kartenschachtel rechts vom Arbeitstisch und sieh dir darin die beiden alten Landkarten von Cornwall an. Schließe die Schachtel wieder und sieh dir das Bild eines Segelschiffs an der Wand an über dem Bett an. Betrachte die Zeichnungen in der Mappe auf dem Bett und lies das rote Tagebuch von Benjamin Parker. Klicke zum Umblättern jeweils auf den rechten Seitenrand. Du erfährst, dass du von „Spivey“ mit dem Fischkarren aus Plymouth abgeholt und hierher gefahren und von dem Arzt „Robert Demarion“ angefordert wurdest, den du morgen früh treffen sollst. Am Hafen hast du einen mysteriösen blinkenden Leuchtturm gesehen, der aber auf keiner Karte eingezeichnet ist. Nachdem du die ersten beiden Tagesberichte gelesen hast, erscheinen 2 Vogelbilder an der Wand und du bist in eine Rückblende des Tagebuchs transportiert worden!

Demarions Küche und Garten: Drehe dich nach rechts, gehe geradeaus zur Spüle, drehe dich nach links und gehe zur Tür hinaus in den **Garten**. Betrachte die Axt im Baumstumpf näher, drehe dich nach links und schau zum Baum nach oben. Drehe dich nach links zur Tür und danach nach rechts zum Toilettenhäuschen. Sieh hinein und lies die beiden Notizen im Wasser. Hier steht geschrieben, dass der Felsen gewachsen ist und eine unbekannte Kraft unter dem Leuchtturm wirkt. Hat Demarion versucht, die Notizen die Toilette herunterzuspülen? Tritt von der Toilette zurück und betrachte die Wanne mit Wasser auf dem Boden rechts am Toilettenhäuschen. Drehe dich nach rechts, so dass du den Baumstumpf siehst und drehe dich dann um, um das Wagenrad links vom Toilettenhäuschen zu betrachten. Gehe wieder durch die Tür in die **Küche** zurück und untersuche sie näher. Betrachte die Spüle, klicke die Äpfel rechts davon in der Schale an, öffne die rechte Tür des Unterschranks und hole den Bildbetrachter heraus. Klicke auf seine Oberseite und dann auf die Okulare. Mit Rechtsklick kannst du dir verschiedene Bilder ansehen... Drehe dich nach rechts und betrachte das Hasenbild an der Wand. Sieh dir die Einkäufe näher an und lies die beiden

Rezepte, die Notiz von Mrs. Agnew über den heutigen Speiseplan. Lies den Zettel an der Kiste über James im Leuchtturm und Beatrice.

Drehe dich nach rechts, gehe geradeaus zur verschlossenen Tür und dann nach links zu einer weiteren Tür. Klicke auf den Türriegel und gehe in die

Speisekammer: Öffne die Fudge-Schachtel und lies das Tagebuch darin. Es werden „Fisherman’s Arms“ und „Fetch Rock“ beschrieben und du findest eine **Diskette** von „Hadden Industries“, die du mitnimmst. Du liest, dass du dich im Jahr 1912! befindest. Auf den nächsten Seiten steht etwas über eine Höhle unter der Leuchtturmbasis, einen Tunnel in den Fetch Rock, einen Steinschlag, pulsierende Töne und ein Lied.... Schaue dir die Bilder eines Loches und eines Geistes bei Kisten an.

Trete von der Schachtel wieder zurück, sieh ins obere Regal, danach ins untere Regal zu der Weinkiste. Klicke unten rechts, um die Speisekammer wieder zu verlassen.

Klicke auf ein beliebiges Vogelbild an der Wand und du wirst wieder zu Parkers Tagebuch zurück transportiert.

Parkers Unterkunft: Lies die restlichen Seiten des Tagebuchs und verlasse anschließend den Raum.

Auf der Straße: Gehe geradeaus und schaue am Gebäude „Garret’s Pilchards“ auf der linken Seite nach oben. Drehe dich nach links und bemerke eine Leiter, die nach oben führt. Drehe dich herum und schaue wieder nach oben zu den Fenstern des „Fisherman’s Arms“ (dieser Anblick war im Bildbetrachter zu sehen). Drehe dich nach links und gehe zweimal geradeaus. Drehe dich nach rechts und höre eine Stimme „who goes there?“ sagen. Schaue nach oben, runter zum Karren und zum Schild.

Klicke auf die Tür und sprich mit **Dr. Demarion** über einen Job. Er erzählt dir, dass der Leuchtturm im Jahr 1890 erbaut wurde und dass das Schiff „Ribos“ heute Nacht den Leuchtturm passiert und gemeldet hat, dass dieser unbeleuchtet ist. „Oliver Drake“, „James Woolf“ und „Robert Shaw“ sind die Wärter des Leuchtturms. Demarion bittet dich, mit dem Boot zum Leuchtturm zu fahren und nach dem Rechten sehen. Vorher benötigst du aber noch einige Dinge aus deiner Unterkunft.

Drehe dich nach links zum Dock hin und gehe geradeaus zum Boot.

(Nach diesem Lösungsvorschlag solltest du schon alles Nötige in deiner Unterkunft, in Demarions Küche, auf der Straße... untersucht haben. Solltest du aber noch nicht auf das Boot gelangen, fehlt noch etwas. Gehe dann alle Orte noch einmal durch und klicke auf alle aktiven Plätze und Gegenstände!)

Steige in das Boot und setze über zum Leuchtturm:

Fletch Rock 1912:

Untersuche das Gerümpel je 2 Schritte rechts und links vom Boot. Drehe dich am Boot um und gehe geradeaus, links und schaue nach oben zum unbeleuchteten Turm. Gehe weiter geradeaus, drehe dich nach links und schaue nach oben zu einem spitzen Felsen. Der wachsende Fels? Drehe dich um und steige die Stufen zum Leuchtturm hinauf. Es ist dunkel hier. Gehe geradeaus zur linken Seite der Turmhütte. Schaue nach oben zur Wetterfahne und dann nach unten. Hier siehst du ein Kabel. Drehe dich nach rechts und drücke den Notlicht-Schalter, um in der Hütte Licht zu bekommen.

Leuchtturmhütte: Betritt die Hütte und sieh dich um. Auf der Fensterbank bemerkst du einen Schlüssel. Gehe die Treppenstufen hinunter in den

Boilerraum: Betrachte die Kontrolluhren genauer. Gehe geradeaus zur rechten Seite des Boilers und klicke auf die Laterne in deinem Inventar, wenn der Werkzeug-Mauszeiger zu sehen ist. Drehe dich nach links, gehe geradeaus und links und bemerke die drei Schieberegler auf der Rückseite des Boilers. Im Moment können wir noch nichts damit anfangen. Gehe zurück zur Vorderseite des Boilers und drehe dich zu den Treppenstufen hin. Klicke auf den aktiven Mauszeiger links unten bei den Stufen, klicke auf deine Laterne um Licht zu machen und nimm die Zeichnung auf:



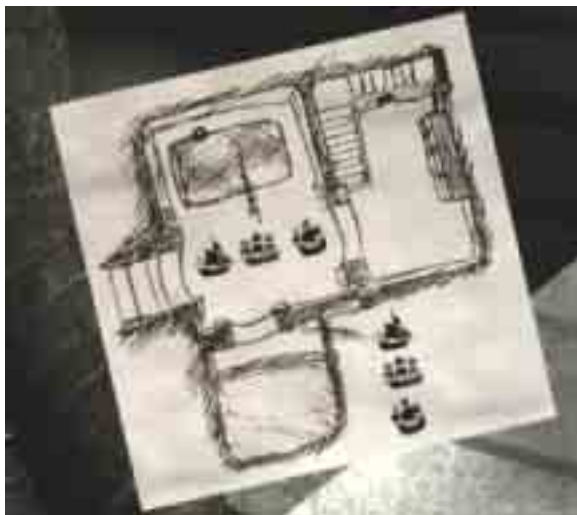
Studiere den Grundriss dieses Kellers: 3 Schiffe vor dem Boiler, 3 Schiffe im gegenüberliegenden Raum und eine Treppe und Regale im angrenzenden dunklen Raum.

Gehe in den **Kohlenraum** gegenüber des Boilers und drehe dich nach rechts. Klicke auf das altertümliche Telefon, dem Vorläufer des modernen

Intercoms, und höre seltsame Geräusche. Klicke auf den Zettel, der hinter dem Holzpaneel des Telefons versteckt ist, und notiere dir die Anzahl der Punkte neben den einzelnen Schiffen. Drehe dich nach rechts um und zoomte auf den dunklen Bereich links unten. Benutze deine Laterne und du siehst 3 Wasserhähne.

Gehe wieder **hinter den Boiler** zu den Schiebereglern und stelle sie mit Hilfe der neuen Informationen ein:

Boiler Rätsel:



Mit Hilfe der Zeichnungen kannst du den drei Schiffen vor dem Boiler die Punkte 2, 3 und 1 (von links nach rechts) zuordnen. Hinter dem Boiler bedeutet das, du musst nun den mittleren, den rechten und dann den linken Schieberegler herunterziehen.

Gehe anschließend wieder in den **Kohlenraum** und wende dich nach links den Wasserhähnen zu. Anhand der Zeichnungen werden wieder die entsprechenden Punkte den Schiffen zugeordnet (2-3-1). Klicke nun die Wasserhähne in der Reihenfolge: Mitte – unten – oben an.

Wurde alles richtig gemacht, siehst du Licht aus dem Leuchtturm kommen!

Gehe anschließend in den angrenzenden **Kellerraum**, der nun hell erleuchtet ist. Drehe dich nach rechts, benutze deine Laterne und bemerke die Bettgestelle. Drehe dich nach links und untersuche die Regale.

Gehe die Treppenstufen hoch und betrachte die rote Flasche. Gehe weiter hoch und durch die Tür mit einem Loch. Unter der Treppe siehst du einen umgekippten Stuhl. Gehe die Treppe hoch zum

1. Stock: Betrachte die Landkarte von Cornwall, den FRL-Kasten mit einem Haken darin, das rote FWW-Buch, die 2 Bilder an der Wand und bemerke die Tasse mit Kaffee. Lies das Logbuch von 1912.

Mannschaftsraum: Gehe durch die Tür auf der rechten Seite und schaue dich um. Untersuche den Schrank auf der linken Seite mit den Tassen, einer Arbeits- und einer Lagerliste. Die Schranktüren links und rechts unten lassen sich öffnen. Drehe dich nach links von den Regalen aus und öffne die FRL-Kiste. Klicke auf die rechte Kleidung und entdecke ein Geheimfach. Hier findest du ein Bild von einem gestrandeten Schiff und einen Zettel mit dem Namen DRAKE und einem Code, den du dir notierst (Abb. später in der Lösung). Drehe dich um und betrachte das Essen auf dem Tisch. Gehe zur anderen Seite der Küche und schaue dich hier um. Rechts vom Herd ist eine kleine Tür zu einem Stauraum. Öffne sie und gehe hinein. Von hier aus hast du einen guten Blick auf den Tischbereich. Gehe zur Eingangstür und klicke auf das altertümliche Telefon um wiederum die seltsamen Geräusche zu hören. Verlasse den Raum und steige die Treppe weiter nach oben zum

2. Stock: Betrachte die beiden Bilder an der Wand und die gerollten Bilder darunter näher. Gehe zur Tür rechts hinein in das

Schlafzimmer(Woolf und Shaw): Betrachte die Bilder an der linken Wand (Lampe benutzen). Lies den Brief von Beatrice an James hinter dem rechten Foto über Drake, der den Verstand zu verlieren scheint. Klicke auf den Spiegel und lies den Brief von James an Beatrice über weitere Vorkommnisse im Leuchtturm. Beachte den Namen „Malakai“. Untersuche die Schubladen: In der zweiten von oben findest du eine Zeichnung von einem Mann in schwarzer Robe, in der zweiten von unten weitere Zeichnungen und in der untersten ein Gedicht. Gehe geradeaus weiter in den Raum und wende dich nach links zum Tisch mit der Geige. Öffne das FRL-Kästchen und sieh dir die beiden Bilder darin an. Das eine Bild zeigt eine Flasche auf einem Felsen. Schaue dir über dem Tisch die beiden Bilder und rechts von ihm die Kerze und die Statue des Mannes in der Robe an. Gehe zum Bücherregal unter dem Fenster und lies das Buch „Piskie Little Folk of Duloe“. Untersuche auf der rechten Seite des Raumes das Etagenbett, die vielen Fotos und das Fotofachbuch im unteren Bett. Klicke auf das Kopfkissen im unteren Bett und lies den Brief von Beatrice an James über die Hilfe von Spivey bei Drakes Problem. Gehe zur Tür zurück und spiele mit dem Lichtschalter links und dem Telefon rechts von ihr. Verlasse den Raum und steige weiter die Treppe hoch.

3. Stock: Hier ist es dunkel und die Wandleuchte ist zerbrochen. An der Wand bemerkst du eine Leiter und rechts daneben 4 Bilder, die du mit Hilfe deiner Laterne ansehen kannst. Auf der rechten Seite des Raumes ist eine Tür mit der Namensplatte von Drake anstelle eines Türklopfes. Klicke auf die Platte und es erscheint ein Codeschloss, das du schon von der Zeichnung aus der Kiste im Mannschaftsraum her kennst:



Drücke durch Betätigung der richtigen Knöpfe die Zahlenfolge 1, 2, 3,....., 8 (Wenn wir die Knöpfe von links nach rechts mit 1 - 4 nummerieren, dann muss gedrückt werden: Knopf 1 - Knopf 2 - Knopf 1 - Knopf 3, Knopf 2, Knopf 4, Knopf 3, Knopf 4).

Drakes Raum: Schau dir die Karten an der Wand an. Drehe dich nach links und bemerke den aus der Wand gerissenen Lampenhalter. Benutze das Telefon und höre die Geräusche. Der Lichtschalter links neben der Tür funktioniert nicht, du kannst aber die 4 Bilder an der Wand mit Hilfe deiner Laterne ansehen. Drehe dich von der Tür aus nach links und klicke auf das Bett. Öffne die oberen beiden Schubladen unter dem Bett und untersuche ihren Inhalt. Lies die 4 Briefe von Demarion an Drake, die vom Leuchtturm und Parker handeln.

Gehe zum Schreibtisch und betrachte den FRL-Stempel. Lies Drakes Tagebuch, in dem eine Zeichnung von Fletch Rock ohne Leuchtturm, ein Komet und Parkers erwartete Ankunft erwähnt wird.

Benutze deine Laterne und sieh dir das Bild an der Wand rechts vom Tisch an: klicke auf den Turm über dem Cliff, drücke den Knopf und eine weitere Schublade unter dem Bett öffnet sich. Darin siehst du eine Zeichnung des Leuchtturms mit einer 1 in violett, einer 2 in grün, einer 3 in gelb und einer 4 in blau. Eine weitere Zeichnung zeigt eine Reihe von Wegen, die unter den Leuchtturm führen. Bemerke, dass der Beginn des Weges hinter dem Leuchtturm liegt und zu einer Höhle unter ihm führt.

Lies das Buch über das Bodmin Moor auf dem Fenstersims. Betrachte die beiden ovalen Bilder an der Wand beim Fenster: William Drake (18) und Catherine Drake (24).

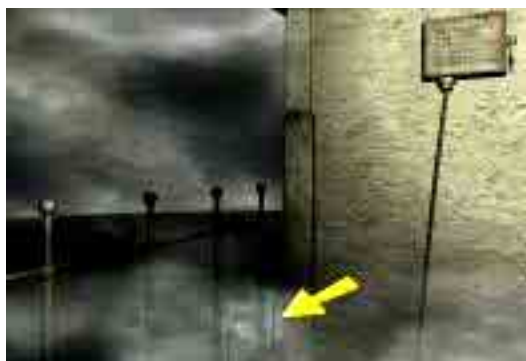
Drehe dich nach links und öffne den **Kleiderschrank** links vom Fenster. Schaue hinein und benutze deine Laterne mit der Kleidung und klicke darauf,

um sie zur Seite zu schieben. Eine Geheimtür mit einem Codeschloss wird sichtbar, dir fehlen aber noch Informationen dazu. Verlasse den Raum wieder und wende dich nach rechts der Leiter zu. Klettere hinauf und du landest im

Lampenraum: Betrachte die große Lampe in der Mitte des Raumes. Ziehe an den beiden Hebeln der Schaltanlage, sie zeigen keine Reaktion. Ziehe an dem Dreiecksgriff und du hörst das Nebelhorn. Im Raum hinten ist eine Öffnung, durch die du nach draußen gelangst. Hier siehst du das Nebelhorn und kannst eine Glocke betätigen.

Gehe nun alle Stockwerke wieder runter und verlasse den Leuchtturm, um als nächstes die Höhle unter ihm zu finden.

Weg zur Höhle: Gehe um die Hütte herum und klicke an die Stelle links unten neben der Wand mit dem Notlicht-Schalter:



Klettere die Leiter hinunter, drehe dich um und gehe geradeaus zum Holzsteg. Auf halbem Wege kannst du nach oben sehen und den Leuchtturm erkennen. Gehe geradeaus bis zu den Kisten mit einem Krabbenzeichen. Diese Stelle entspricht dem Geisterbild aus der Fudge-Schachtel in Demarions Speisekammer. Gehe geradeaus weiter, die Stufen hinab und nach links in die Höhle hinein.

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!

Höhle: Höre eine Stimme „over here“ sagen, gehe geradeaus an den Krabbenkisten vorbei und nach rechts zu den Fässern. Gehe geradeaus zu den Fässern, drehe dich nach rechts, gehe geradeaus und du stehst vor einem keilförmigen Eingang, der auf dem zweiten Bild aus der Fudge-Schachtel zu sehen war. Gehe hinein und drehe dich nach rechts. An der Wand flackert ein farbiges Muster auf. Drehe dich nach links, gehe geradeaus, drehe dich nach links und ein weiteres Farbmuster flackert an der Wand hier auf. Drehe dich nach rechts, gehe geradeaus und sieh nun das Farbmuster vor dem Eingang aufflackern. Drehe dich um und gehe zur Höhle zurück. Sie hat sich verändert! Anstelle der Kisten und Fässer enthält sie nun Wasser.
Gehe geradeaus, nach links, geradeaus und verlasse die Höhle.

Fletch Rock 2004:

Drehe dich nach rechts und schaue auf den Stein unter dem Wegweiser. Steige die Steinstufen hinauf und du findest dich am Fletch Rock zur heutigen Zeit wieder. Gehe nach rechts, nach links und nach hinten zu einem Teleskop. Um es zu benutzen, benötigst du Münzen!
(Siehe die nächste Abbildung in der Lösung mit Pollys Ortsplan zum einfacheren Zurechtfinden)
Gehe um den Tisch herum und nach rechts in das

Discovery Center – WW II Gebäude: Schaue dich hier um. Gehe geradeaus wende dich nach rechts und lies die Informationen zum spukenden Radio – Ralf. Du bemerkst, dass der rechte Einstellknopf am Radio fehlt.

Drehe dich um und gehe zum Laptop auf dem Tisch. Benutze die Diskette aus deinem Inventar mit dem violetten Laufwerk und drücke den mittleren einzelnen Pfeil um die Stimmanalyse von EVP capture 1 zu hören. Verlasse nun das Gebäude wieder.

Seven Sisters Rocks: Drehe dich nach rechts und blicke auf die Felsen im Meer. Drehe dich nach links und gehe geradeaus an dem Höhleneingang vorbei zur anderen Seite der Insel.

Landing Station: Gehe geradeaus und drehe dich nach rechts zur Holzbude. Gehe geradeaus zur Landestelle; hier landete dein Boot in 1912! Drehe dich nach links und schaue rechts von den gelben Tonnen auf den

Boden, wo du einen **Speer** findest. Drehe dich nach links und schaue den roten Tank näher an. Drehe dich weiter nach links und du siehst links von den grünen Tonnen einen Antennenturm. Klicke mit dem Mauszeiger links seine Basis an und du entdeckst eine Plakette mit der römischen Zahl II darauf. Merke dir ihr Aussehen.

Gehe nun zur Holzbude, sieh dir außen das Plakat an und schaue dann in die Bude hinein. An der rechten Wand siehst du eine Zeichnung neben einem grünen Becher. Benutze den Speer aus deinem Inventar und klicke zweimal auf den Zettel neben dem Becher, danach kannst du ihn lesen. Notiere dir die Zahl 5582.

Drehe dich nach rechts und gehe geradeaus zum geschlossenen Cafebereich. Wende dich nach rechts und gehe in die rechte Ecke. Drehe dich zweimal nach links und klicke dann auf die rechte Seite des Mülleimers, wo du eine weitere Plakette mit der Zahl IV findest. Notiere dir wieder ihr Aussehen. Drehe dich zweimal nach links und schaue nach oben. Gehe wieder in Richtung der Stufen, die zum Leuchtturm hinauf führen. Drehe dich davor nach rechts und gehe geradeaus zu dem

Toilettenhäuschen: Nach rechts gelangst du in die Damentoilette. Schaue in die rechte Toilette und finde unter dem Papierspender eine Plakette mit der Zahl I. Notiere ihr Aussehen. Schaue über der Wand mit den Bildern in die Herrentoilette. Verlasse die Damen- und gehe in die Herrentoilette links im Häuschen. Schaue unter das Waschbecken und bemerke die Plakette I auch hier. Dreh dich um und untersuche das rechte Urinal genauer. Klicke den Deckel auf dem Bodengitter an und nimm die **Münzen** mit.

Teleskop: Verlasse die Toiletten und gehe zum Teleskop auf der anderen Inselseite zurück. Betrachte das Teleskop in Nahansicht und benutze die Münzen mit ihm. Schaue durch das Okular und bewege den Mauszeiger, bis du deutlich die Plakette III an der Leuchtturmwand erkennen kannst. Notiere wieder das Aussehen.

Gehe zur Leuchtturmtreppe zurück und steige sie hoch.

Leuchtturm:

Tür: Zoome auf die Tür und du erkennst, dass dieser Mechanismus auf dem Zettel in der Holzbude gezeichnet war. Zähle von oben nach unten und drücke die Knöpfe 5 – 5 – 8 – 2.

Andenkenladen: Schaue dich um und lies die Bücher auf der Theke. Sieh dir ein Bild von Benjamin Parker an und erfahre etwas über sein Leben. Gehe hinter die Theke, indem du vor die Kasse gehst und dich dann nach links drehst. Gehe geradeaus zu den Musik CDs und klicke den Knopf rechts

darauf an. Schau nach unten, drücke den Knopf der CD „Trewarthan Fisherman’s Choir“ und höre eine seltsame Stimme.

Drehe dich nach links und lies das Buch „**Horror at Fletch Rock**“. Du erfährst, was Demarion in der Gerichtsverhandlung über das Verschwinden der drei Leuchtturmwärter sagte, dass Benjamin Parker sie ermordet haben soll und dass die Kombination für das Türschloss im Kleiderschrank von Drake aus der Summe der Geburtsjahre seiner Kinder und dem vorangestellten Buchstaben „R“ besteht.

Schau dir die verschiedenen Andenken im rückseitigen Regal an und gehe dann zur Kasse zurück. An der Kasse siehst du Postkarten.

Gehe hinter die **Kasse** und lies die Notiz an Polly White auf dem Register, die Notiz an Sarah auf dem Tisch und die beiden Briefe unter dem Kassentisch über den Stand der Dinge am Leuchtturm. Unter dem Tisch können auch ein Papierkorb angesehen und an der Wand eine Arbeitszeitliste und Postkarten gelesen werden.

Gehe durch den roten Vorhang und die Stufen hinunter.

Museum - Alter Boilerraum: Drehe dich am Fuß der Treppe um und lies das Schild, das auf den Original-Boilerraum hinweist. Lies den Prospekt über den Fletch Rock Leuchtturm. Drehe dich zum Fenster hin, wo du siehst, wie Parker den Hafen verlässt, und schau nach unten. Betrachte die blaue Mappe näher und lies über EVP (elektronisches Stimmenphänomen), Pollys Behauptung, sie sei die Reinkarnation von James Woolf, dass Spivey Fisherman’s Arms leitet und die Erwähnung des Türcodes 5582 für den Andenkenladen.

Untersuche den Rucksack rechts vom Fenster. In der rechten Tasche findest du Pollys Reisepass und in der linken Tasche eine kleine Kamera. Klicke auf die Kamera und eine Aufnahme wird gemacht. Klicke ein zweites Mal auf die Kamera, drücke den runden Knopf und schau dir die Aufnahme an. Es ist ein Bild von dir, Benjamin Parker! Öffne die große Klappe am Rucksack und ein Kassettenrekorder und Pollys Tagebuch werden sichtbar. Klicke auf den Rekorder und höre Pollys Hypnosesitzung als James Woolf. Lies das Tagebuch und merke dir den Gesprächsmodus: 1x klopfen bedeutet „ja“ und 2x klopfen bedeutet „nein“.

Drehe dich um und sieh dir Parkers Bild auf dem Poster an. Lies zwei weitere Poster. Schau nach unten rechts an den Torbogen des Eingangs, benutze deine Laterne und sieh die Plakette C.

(Am Fenster ist nach einiger Zeit James Woolf zu sehen).

Lampen- , alter Kohlenraum: Gehe in den ehemaligen Kohlenraum mit dem Stuhl, du kannst dich darauf setzen. Drehe dich um und benutze die Laterne in der rechten unteren Ecke des Torbogens. Du siehst die Plakette V. Verlasse den Raum wieder und gehe in den

Ausstellungsraum: Hier war ehemals der Kellerraum des Leuchtturms. Lies die verschiedenen Poster, schaue dir die einzelnen Gegenstände in den Schaukästen und die Aufnahmen im TV Monitor an. Gehe die Treppe hoch zum

1. Stock: Du hörst nach einiger Zeit die Stimme von James Woolf. Schaue dir links das Schild näher an und klicke auf das Bild des Mannschaftsraums. Betrachte alle Poster, besonders das der drei vermissten Leuchtturmwärter. Drehe dich nach rechts zum Monitor, drücke den grünen Knopf und verfolge die Unterhaltung zwischen Woolf und Shaw. Gehe die Treppe weiter hoch und schaue unterwegs durch das Fenster auf den Landebereich.

2. Stock: Untersuche das unbeleuchtete Restaurant und höre seltsame Töne. Steige die Treppe weiter hoch (klicke auf das Fenster an der rechten Treppenwand).

3. Stock: Betrachte die Leiter an der Wand, die Bilder und die Glocke. Hinter der Glocke findest du die Plakette VI. Unter dem Stuhl liegt ein Buch. Schaue dir die Tür des Personalraumes näher an und klicke auf das Schlüsselloch. Du siehst das Auge von Polly, die dich als Benjamin Parker erkennt. Um ihre Fragen zu beantworten musst du an die linke Seite des Schlüssellocks für „ja“ und an die rechte Seite für „nein“ klicken. Ihre erste Frage ist „bist du Benjamin Parker?“ – Antworte „ja“. Ihre zweite Frage ist „...willst du mir etwas antun?“ – Antworte „nein“. Daraufhin schiebt sie dir ein Diagramm des Leuchtturmbereichs unter der Tür durch. Schaue es an und beachte die Zeichnung eines EVP/EMP Detektors am Discovery Center:



Klettere die Leiter hoch zum

Lampenraum: Schau dir die Gemälde an und blicke durch das Fernglas des Wärters: auf dem roten Öltank siehst du die Plakette L. Zoome auf den Leuchtturm links von den Gemälden.

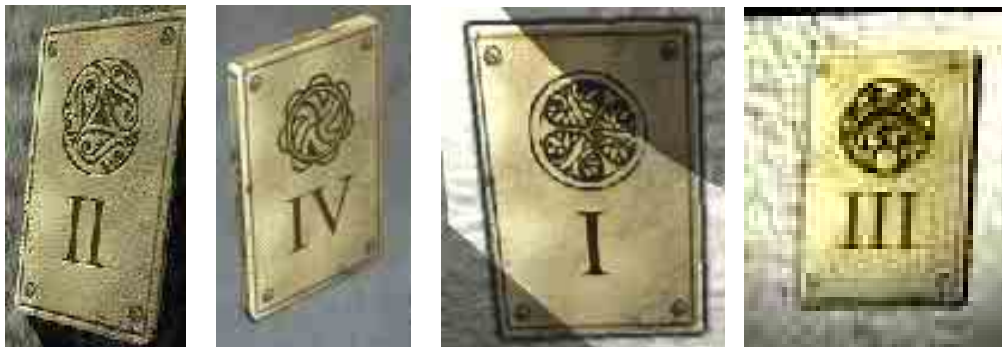
Leuchtturmrätsel: Du musst hier die Plaketten I - IV, die du unterwegs gefunden hast, dem jeweiligen Rätseldesign zuordnen und in der richtigen Reihenfolge drücken.

Das linke Design entspricht der Plakette II, die du auf der Antennenbasis auf der Landestelle gefunden hast.

Das nächste Design entspricht der Plakette IV, die du auf dem Mülleimer im Cafebereich gefunden hast.

Das dritte Design entspricht der Plakette I aus der Toilette.

Das letzte Design entspricht der Plakette III, die du durch das Teleskop gesehen hast:



Drücke die Hebel (von links nach rechts = 1 – 4): 3 – 1 – 4 – 2.

Nach korrekter Eingabe öffnet sich ein Geheimfach. Klicke auf den ?Umschlag und nimm den vermissten **Radioknopf**. Schau auf das Foto vom Radio und notiere dir die Positionen der drei Knöpfe.

Steige alle Treppen wieder hinunter und verlasse den Leuchtturm. Gehe in das

Discovery Center: Suche nach Pollys Detektor. Drehe dich bei der ersten Stuhlreihe neben der Tür nach links, klicke zwischen die Rückenlehnen und benutze deine Laterne um auf den Boden zu sehen. Nimm den **Detektor** auf, der nun ganz rechts in der Inventarleiste erscheint.

Orte mit Detektoraktivitäten:

Immer wenn ein bestimmter Ort oder Gegenstand elektromagnetische Aktivität aus der Vergangenheit zeigt, blinkt und piepst der Detektor. Klicke dann den Detektor an um die Anomalität aufzudecken.

Discovery Center:

Ralf Radio: Zoome auf das Radio und setze den Knopf aus deinem Inventar ein. Drehe anschließend die Knöpfe in die Positionen, wie du sie auf dem Foto vom Leuchtturmrätsel gesehen hast:

- linker Knopf in Position 01
- mittlerer Knopf in Position C
- rechter Knopf in Position y

Nach korrekter Einstellung meldet sich dein Detektor mit Blinken und Piepsen. Klicke ihn an und du hörst Stimmen aus dem Radio und siehst auf den Anzeigen die Zahlen 120, 180 und 020:



Flugzeugbilder:

- Das unterste Foto der linken senkrechten Bilderreihe zeigt einen Geist und einen Propeller in „Y“ Form.
 - Das oberste Foto in der zweiten senkrechten Bilderreihe von rechts zeigt einen Geist zwischen einer Männergruppe.
 - Das zweite Foto von oben in der ganz rechten senkrechten Bilderreihe zeigt ein Flugzeug mit der Beschriftung „AE(Zielscheibe)A“.
- Dieses Bild kannst du anklicken und wirst dadurch in eine andere Zeit transportiert (zur DEOS Küche im Jahr 2090 AD).
Tue es noch nicht zum jetzigen Zeitpunkt!



Höhle: Gehe in die Höhle unter dem Leuchtturm, nach rechts zum keilförmigen Eingang und drehe dich um. Im Wasser siehst du ein grünes Symbol:



Leuchtturm:

Museum – Alter Boilerraum: Zoome auf das Schild, das diesen Raum als alten Fetch Rock Boilerraum bezeichnet. Klickst du nach der Aktivierung des Detektors auf das erschienene Bild, so wirst du in den Boilerraum im Jahr 1912 transportiert! (Tue es noch nicht!)

Ausstellungsraum: Zoome auf die Statue in der schwarzen Robe im Schaukasten. Sie glüht auf und du hörst James Woolf sprechen.

Treppe beim Ausstellungsraum: Gehe einen Schritt die Treppenstufen hoch, drehe dich um und aktiviere den Detektor. Du siehst, dass die Schaukästen energetisch miteinander verbunden sind.

1. Stock: Zoome auf das Schild, das diesen Stock als Mannschaftsraum bezeichnet. Wenn du auf dieses Schild nach der Aktivierung klickst, wirst du in den Mannschaftsraum von 1912 transportiert! Tritt zurück, wenn du noch nicht hin möchtest!

Zoome auf das Bild von James Woolf im Poster der Leuchtturmwärter und höre James sprechen.

2. Stock: Zoome auf das Bild der Leuchtturmtür (linke senkrechte Bilderreihe ganz oben). Wenn du es nach der Aktivierung anklickst, wirst du zur Leuchtturmtür von 1912 transportiert!

- Klicke nun auf eines der 3 Bilder in 2004 (alter Boilerraum, Mannschaftsraum oder Leuchtturmtür) und lasse dich ins Jahr 1912 transportieren:

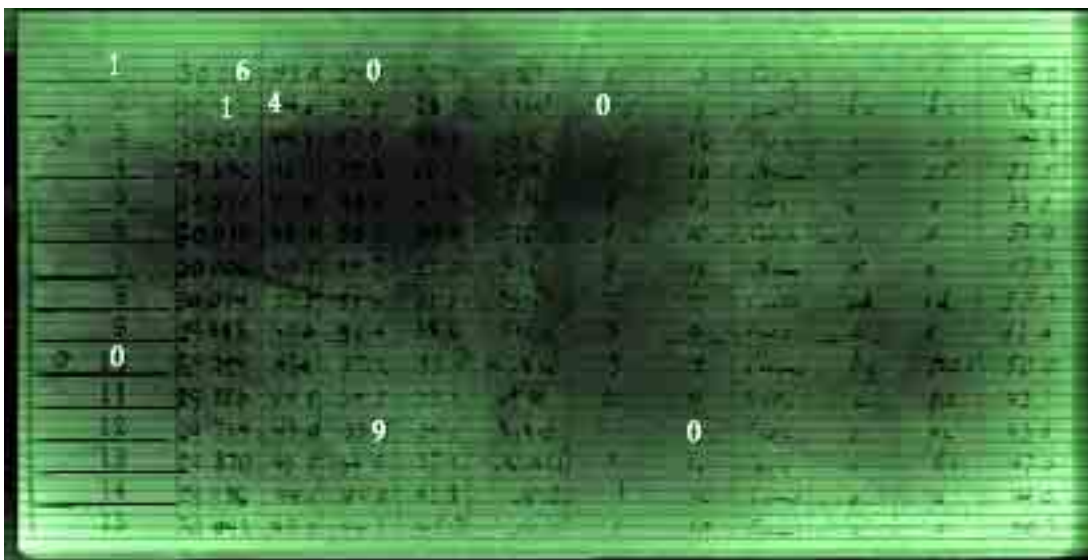
Fletch Rock 1912:

Orte mit Detektoraktivitäten:

Boilerraum: Gehe hinter den Boiler und wende dich bei den Rohren der Wand zu. Klickst du nach der Aktivierung auf die Wand, so wirst du in den zerstörten Keller im Jahr 2090 AD transportiert! (Die gleiche Wand im Jahr 2090 führt wieder zurück ins Jahr 1912)

1. Stock: Auf der Karte von Cornwall siehst du nach der Aktivierung ein „X“ bei Taland.

Im Buch von 1912 siehst du die Zahlen 160, 140 und 090:



Mannschaftsraum: Gehe in den kleinen Stauraum und sieh den Geist James. Höre, was er zu sagen hat. Es tut ihm Leid, dass er Polly in die Sache hineingezogen hat. Warte einige Zeit und er erzählt noch mehr.

Treppe zum 2. Stock: Drehe dich auf der Treppe zwischen dem 1. Und 2. Stock um und schaue auf die nach unten führenden Stufen. Du siehst den Geist von Robert Shaw und hörst ihm zu.

2. Stock:

Schlafzimmer(Woolf und Shaw): Öffne das FRL-Kästchen auf dem Tisch und betrachte das Foto von der Flasche auf dem Felsen. Wenn du es nach seiner Aktivierung anklickst, wirst du zum 2. Stock im Jahr 2004 vor das gleiche Foto transportiert! Tritt zurück, wenn du noch nicht hin willst.

3. Stock:

Klettere die Leiter hoch zum

Lampenraum: Stelle dich so hin, dass du die Leiter und die Hebel der Schaltanlage auf der linken Seite und die große Lampe auf der rechten Seite im Blickfeld hast. Nach der Aktivierung siehst und hörst du bei der Leiter den Geist von Robert Shaw.

Stelle dich so hin, dass sich das Schaubild in deinem Rücken und die Leiter zu deiner Linken befindet und schaue nach oben auf die große Lampe. Es erscheint ein gelbes Symbol:



Drakes Raum: Öffne Drakes Tür wieder mit der Kombination 1-2-1-3-2-4-3-4 und gehe zu seinem Kleiderschrank. Öffne ihn und benutze deine Laterne um die Kleidung zu verschieben und den versteckten Türmechanismus zu sehen.

Türrätsel: Die Hinweise zum Öffnungscode waren im „Horror at Fletch Rock“ Buch zu lesen. Hinter den beiden Bildern der Kinder von Drake an der Wand ist ihr Alter angegeben (18 und 24). Da wir uns zur Zeit im Jahr 1912 befinden, sind die Geburtsjahre der Kinder also 1894 und 1888. Deren Summe beträgt 3782.

Stelle also am Türschloss „ R 3782 „ ein.

Schaue in das geöffnete Geheimschränkchen auf ein Bild vom Marschland, klicke es an und lasse dich zur Marsch in das Jahr 2090 BC transportieren:

Marsch 2090 BC:

Du landest im Schilf und merkst dir diesen Anblick (zu dieser Stelle musst du später wieder zum Rücktransport in das Jahr 1912).

Schaue dich bei den getrockneten Tierhäuten um und gehe anschließend zu den Hütten auf der anderen Seite des Sumpflandes.

Dorf: Drehe dich, nachdem du das Schilf passiert hast, nach links und schaue dir die Anordnung der Hölzer auf dem Stein an. Drehe dich nach rechts und betritt das Dorf.

Zoomte auf die Eier in der Schüssel auf dem Steintisch. Dein Detektor meldet sich und du erkennst nach seiner Aktivierung ein blaues Symbol auf dem Ei:



Gehe geradeaus und betrachte eine Axt auf einem Stein, die nach links bewegt werden kann.

Drehe dich nach rechts und gehe dann geradeaus zwischen den beiden Hütten hindurch.

Drehe dich nach links und gehe geradeaus zu den ausgelegten Steinen am Strand. Drehe dich nach rechts und gehe geradeaus zur Insel mit den Säulen:

Seahenge: Erkenne mit Hilfe deines Detektors die Zahlen 180, 110 und 150 an den 3 Säulengruppen:



Zoomte auf den Stein in der Mitte mit den strahlenförmigen Linien darum. Mit Hilfe des Detektors erkennst du ein „Z“ auf dem Stein und hörst die Worte: „not of earth.... Assistance.... that is where I reside.... waiting....“

Gehe wieder zurück zum **Dorf**, zwischen den beiden Hütten hindurch, drehe dich nach rechts und gehe weiter geradeaus. Betrachte eine Muschelkette auf einem Stein, die am einen Ende einen Computerchip, am anderen Ende einen Schlüssel trägt.

Gehe zweimal geradeaus, drehe dich nach links, einmal geradeaus und drehe dich dann nach rechts. Betritt eine

Höhle: Gehe geradeaus in den Wasserpool, drehe dich nach rechts und gehe in den schon bekannten keilförmigen Eingang hinein.

Gehe den Gang bis zum Ende durch und du siehst links und rechts je einen Gang zu weiteren Höhlen.

Durch den linken Gang gelangst du in die

Schüsselhöhle: Gehe so weit wie möglich geradeaus in diese Höhle hinein bis zu einer Felswand, drehe dich um und bewege den Mauszeiger zum Boden hin, bis der Lupenzeiger erscheint:



Klicke und sieh den Topf. Mit Hilfe des Detektors hörst du dem Malakai zu.

Verlasse diese Höhle wieder und gehe in die zweite Höhle.

Malakais Höhle: Gehe zu der Raumkapsel. Öffne sie an der Seite und du siehst einen Bildschirm mit Daten (#4/deos/malakai). Noch fehlen dir aber weitere Informationen zur Lösung dieses Rätsels. Schließe den Deckel wieder und verlasse das Höhlensystem.

Drehe dich außerhalb der Höhle mit dem Pool nach rechts und gehe geradeaus bis zu einem kleinen Pool am Ende. Drehe dich um, so dass du den Pool im Rücken hast, schaue nach rechts oben auf den Felsen und klicke auf die Steinansammlung dort. Du wirst automatisch dorthin transportiert und findest bei den Steinen eine **Diskette**, die du mitnimmst:



Gehe wieder zurück zum Dorf und weiter zur anderen Inselfeite mit den getrockneten Tierhäuten. Drehe dich nach rechts, kurz bevor du die andere Insel erreichst, und du befindest dich an der Ausgangsstelle im Schilf. Aktiviere den Detektor und klicke auf das Schilf, um wieder in das Jahr 1912 transportiert zu werden:



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!

Fletch Rock 1912:

Gehe zum **Boilerraum** und weiter hinter den Boiler zu der aktivierbaren Wand. Drücke auf deinen Detektor und klicke anschließend die Wand an. Tritt zurück und bemerke, dass die Wand nun zu einer anderen Zeitperiode gehört:

2090 AD:

Schattenhöhle: Drehe dich nach rechts, gehe geradeaus, nach links, geradeaus zu einer Bogenöffnung und drehe dich danach nach rechts. Gehe wieder geradeaus, nach links, zweimal geradeaus und du hörst hier Kinderstimmen. Drehe dich nach rechts zu einer Öffnung an der Wand und gehe hinein:

Aufzugschacht: Drehe dich nach rechts, bis du eine Dynamitladung mit einer Zeituhr betrachten kannst. Drehe dich nach rechts (oder links herum) und gehe geradeaus bis zu einem Vorsprung mit einem Gitter. Klettere die Leiter hinunter auf die Oberseite des Aufzugs. Drehe dich um und gehe zur anderen Seite. Drehe dich wieder um und untersuche die grüne Werkzeugkiste. Anhand der ID-Karte erkennst du, dass sie Gerard Magnus gehört. Öffne die Werkzeugkiste und nimm den **Laser** mit. Untersuche das PDA von Magnus, das vor der gelben Kiste liegt. Springe durch die Bodenöffnung in den erleuchteten Raum hinein:

Frachtraum: Gehe 2x geradeaus zu den rotbeleuchteten Gängen und drehe dich anschließend nach rechts. Lies die ID-Karte von Maria Ortega. Klicke zweimal auf ihr PDA und lies, was in den letzten Tagen alles passiert ist. Gehe weiter geradeaus und durch die Tür 1 hindurch:

Dekontaminationsraum: Gehe in die Nische zwischen den beiden Pfosten auf der rechten Seite in der Nähe der Tür, drehe dich um und du siehst das Licht schwächer werden und hörst ein Geräusch. Gehe durch die Tür 2:

Lagerbereich: Gehe 4x geradeaus zu einer verschlossenen Tür. Gehe einen Schritt zurück und drehe dich nach rechts zu einer vergitterten Öffnung.

Zoomte auf das Gitter und benutze deinen Laser, um es zu öffnen. Steige in die entstandene Öffnung und benutze deine Laterne:

Lüftungsschacht: Krieche geradeaus und drehe dich an der folgenden Kreuzung nach links. Gehe 2x geradeaus, rechts, 3x geradeaus, rechts, 1x geradeaus, links und geradeaus bis zu dem Gitter. Öffne das Gitter und betritt den

Lagerraum: Drehe dich um, schaue am Gitter nach unten. Der Lupenmauszeiger wird sichtbar. Klicke und bemerke ein weiteres PDA. Drücke den Knopf am PDA und stelle fest, dass Maria von Malakai entführt wurde.

Schaue dich weiter um und entdecke den blinkenden Automaten am anderen Ende des Gangs.

Verlasse den Raum, indem du durch die beiden senkrechten Neonlinien gehst. Gehe 3x geradeaus zu einer 4-Wege-Kreuzung, die durch rote Wandlichter erhellt wird.

Gehe geradeaus über die Kreuzung und anschließend nach links in die Klinik hinein:

Klinik: Gehe zur gegenüberliegenden Seite bis zu einer Biegung und öffne dort den Vorhang am rechten Fenster. Aktiviere deinen Detektor und lies die Zeit und das Datum auf dem Fußboden „00:05 20/04/90“ (sollte dort noch eine Erscheinung sein und noch nichts sichtbar sein, dann zunächst nochmal was Anderes tun und später an diese Stelle zurück):



Betrachte die Gegenstände auf dem Tisch und bemerke den Zigarettenstummel in einem Glasgefäß. Betrachte die Röntgenbilder näher und du siehst ihre Farbe von blau über rot nach violett wechseln. Das erste und letzte Röntgenbild ist mit einem Stern, die beiden mittleren mit einem schwarzen Punkt gekennzeichnet.

Untersuche den Schreibtisch mit dem inaktiven PDA.

Verlasse die Klinik und gehe zur Kreuzung zurück.

Drehe dich nach links und gehe zu den Mannschaftsräumen.

Gang: Klicke auf das DEOS Paneel an der Wand und informiere dich über DEOS. Klicke auf die 4. Raumkapsel und lies etwas über Malakai. Malakai besitzt ein Fehlersicherungsprogramm mit dem Namen The Keeper. Betrachte die Monitore an den Wänden des Gangs.

Mannschaftsquartiere:

Die gesamte Mannschaft ist verschwunden. Untersuche jeden Raum, indem du auf den grünen Knopf unter den Fotos an den Türen klickst:

Maria Ortega: Ihre Tür lässt sich nicht öffnen. Sie war im Frachtraum.

Mitsuyo Taku: Schaue dich in ihrem Raum um und bemerke, dass sie raucht. Sie war wahrscheinlich in der Klinik. Bemerke den Scanner auf dem Tisch. Betrachte die Hand auf dem Regal und klicke auf ihren Daumen; er zuckt! Lies das PDA auf dem Bett: Jemand hat ihren Raum untersucht und sie versuchte einen sichergestellten Fingerabdruck mit der Datenbank zu vergleichen. Der Datenkabelcode ist 113675 und der Code für das Röntgenlampe ist 391865. Es gab eine Notabschaltung. Nimm einen **Filmstreifen** aus der Schachtel auf dem Bett. Verlasse ihren Raum wieder, indem du auf den grünen Knopf neben der Tür klickst.

Gehe zum **Lageraum** zurück (an der Kreuzung nach links). Hinten rechts steht ein Gerätevergabeautomat. Gib die Zahl 391865 ein und nimm die **Röntgenlampe** aus dem Ausgabeschacht. Gehe zurück in den Gang der Mannschaftsquartiere und untersuche den Raum von

Ivan Krozt: Schaue unter die Sci-Fi Magazine auf dem Bett und nimm die grüne **Fernbedienung**. Auf dem Bett liegt auch ein MP3-Player, mit dem du verschiedene Musikstücke anhören kannst. Ivan hatte Geburtstag und du kannst dir verschiedene Geschenke und Geburtstagskarten ansehen. Benutze die Fernbedienung mit dem Roboter, es fehlen dir aber noch Informationen zu dem richtigen Farbcode. Verlasse diesen Raum und gehe zu

Vimel Dehlya: Schaue dich auf seinem Schreibtisch um, betrachte sein PDA und die Bilder auf dem Monitor. Verlasse diesen Raum und gehe zu

Magnus Griel: Sein Raum ist versiegelt, er wurde aus der Mannschaft entfernt.

Corbin Hart: Untersuche das Kästchen auf dem Bett und lies über Mitsuyo, Magnus und den Verlust der Malakai Kapsel. Diese Papiere liefern das Hintergrundwissen über Malakai.

Lies den Brief in der Papprolle neben dem Fußball. Betrachte die Kinderzeichnungen und höre den Kassettenrekorder ab, indem du auf seinen rechten Knopf drückst.

Drehe dich zur Tür und zoomte auf den Windsurfer im mittleren rechten Regal. Klicke ihn an und nimm den dort versteckten **Schlüssel**.

Verlasse den Raum und gehe zur Kreuzung zurück.

Gehe weiter geradeaus zu einer verschlossenen Tür. Öffne sie, indem du dich nach links drehst und den gerade gefundenen Schlüssel in den Schlitz des Wandpaneels steckst.

Hauptsystem der Kapsel: Der Raum ist in blaues Licht getaucht. Sieh auf den Monitor und bemerke die gleichen Farbmuster, wie du sie an der Höhlenwand unter dem Leuchtturm im Jahr 1912 gesehen hast.

Mehr gibt es hier nicht zu tun.

Verlasse den Raum und gehe wieder den Gang zu den Mannschaftsquartieren zurück. Öffne die Tür am Ende des Ganges:

Küche: Schau dich um, hier wurde Ivans Geburtstag gefeiert. Lies die Zettel aus dem Glückskeks rechts von der Mikrowelle:



Einer davon enthält den Satz „suche Malakai, er weiß alles“. Betrachte den Esstisch, den TV-Bereich und den Kühlschrank mit den Getränkedosen. Gehe zum hinteren Tisch und betrachte die Postkarte mit dem Flugzeug darauf. Es ähnelt dem Foto im Discovery Center 2004, außer der Beschriftung „AH(Zielscheibe)V“ an seiner Seite. Aktiviere deinen Detektor und du kannst in das Discovery Center in das Jahr 2004 zurücktransportiert werden, wenn du die Postkarte anklickst!

Neben der Postkarte liegt ein PDA, in dem du mehr über das seltsame Benehmen von Magnus und der Suche nach Fingerabdrücken erfahren kannst. Magnus ist also unter der Kontrolle von Malakai in dieser Zeit, so wie es Drake im Leuchtturm in 1912 war!

Fingerprinträtsel:

Klicke vor demselben Tisch auf die Röntgenlampe in deinem Inventar und bewege den erscheinenden blauen Lichtkegel mit dem Mauszeiger auf den Trinkbecher. Klicke auf ihn und bemerke einen Fingerabdruck darauf. Benutze den Filmstreifen aus deinem Inventar und nimm den **Fingerabdruck** mit.
Verlasse den Raum und gehe zu

Mitsuyos Raum: Benutze den Filmstreifen mit dem Abdruck im Scanner links auf dem Tisch. Der Monitor darüber vergleicht ihn mit bekannten Fingerabdrücken. Klicke auf den Rechtspfeil links unten am Monitor und finde den gleichen Fingerabdruck von Magnus! Du hörst wieder seltsame Stimmen. Verlasse den Raum und gehe zurück in die

Küche: Klicke auf die Postkarte vom Flugzeug nach der Aktivierung des Detektors und lasse dich ins Jahr 2004 transportieren.

Fletch Rock 2004:

Discovery Center: Gehe zum Laptop und stecke die Diskette, die du in der Marsch 2090 BC gefunden hast, in das Laufwerk. Betrachte die Grafik vom Roboter und der Fernbedienung und die Farbpalette links daneben. Auf der Fernbedienung gibt es 5 Farbknöpfe und auf der Farbpalette ist das violette Quadrat hervorgehoben. Dieses Quadrat und die folgenden vier stellen den Farbcode zur Aktivierung des Roboters dar: violett – grün – rot – blau – orange.

Lasse dich wieder durch das Flugzeugfoto bei der Tür nach 2090 AD transportieren:

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!

2090 AD:

Ivans Raum: Zoome auf den Roboter und benutze die Fernbedienung auf ihn. Drücke die Farbknöpfe in der oben genannten Reihenfolge und du siehst an der gegenüberliegenden Wand die Projektion eines violetten Symbols:



Reise nun zur Marsch in das Jahr 2090 BC.

Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten.

Ich bin durch die Postkarte vom Flugzeug in der DEOS Küche zum Discovery Center 2004 gereist,

weiter durch eines der 3 Fotos im Leuchtturm 2004 zum Leuchtturm 1912 und von dort durch das Marsch-Foto im Geheimschränkchen von Drakes Kleiderschrank zur

Marsch 2090 BC:

Malakais Höhle: Gehe in Malakais Höhle und öffne die Raumkapsel. Programmeiere nun Malakai, um seine Mission zu beenden:

Bildschirmrätsel:

1. Klicke auf das Ikon ganz links und wähle die Zeit und das Datum, das du hinter dem Klinikvorhang in 2090 AD gesehen hast: „00:05 20/04/90“

2. Klicke auf das „**X**“ und wähle die 3 Zahlen aus, die du im 1912- Logbuch im 1. Stock des Leuchtturms unter der Cornwall-Karte mit dem X gesehen hast: „160 140 090“
3. Klicke auf das „**Y**“ und wähle die 3 Zahlen aus, die du beim Radiorätsel mit dem Y am Flugzeugfoto gesehen hast: „120 180 020“
4. Klicke auf das „**Z**“ und wähle die 3 Zahlen, die du auf den Säulen von Seahenge mit dem Z auf dem Stein gesehen hast: „180 110 150“
5. Wähle nun die entsprechenden Farbsymbole aus, deren Farbfolge du in Drakes Geheimschublade unter seinem Bett gesehen hast: 1-violett, 2-grün, 3-gelb und 4-blau:



Das violette Symbol hast du in der Roboter Projektion in 2090 AD gesehen, das grüne Symbol im Höhlenpool unter dem Leuchtturm in 2004, das gelbe Symbol auf der Lampe im Lampenraum in 1912 und das blaue Symbol auf dem Ei in der Schüssel im Dorf in 2090 BC:



Drücke anschließend den grünen Doppelpfeil und schicke damit Malakai auf seine weitere Reise.....

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!