

Komplettlösung (incl. Demo) von DER FALL JOHN YESTERDAY

Exklusiv verfasst von Ludwig für <http://www.gamepad.de>

Nach dem Intro befinden wir uns am Ende eines verschütteten U-Bahn-Tunnels und entdecken links im Schutt einen Koffer.

Im U-Bahn-Waggon nehmen wir eine **Eisenstange**, ein **Seil** und eine **leere Coladose** unter dem Sitz vorne rechts in unser Inventar auf.

Wir befestigen das Seil am Koffer und an der Säule und benutzen dann für eine stärkere Krafteinwirkung die Eisenstange auf das Seil.

Im Inventar wird dann der Koffer geöffnet und wir bekommen aus ihm ein **Messer**, einen **Schraubenzieher** und ein **Klebeband**.

Nun gehen wir durch den Waggon auf die andere Seite. Aus dem Müllberg hinten ergattern wir eine **batteriebetriebene Actionfigur** und aus der Spielzeugkiste vorne links ein **Keyboard** und ein **Spielzeugtelefon**. Wir entfernen die **Batterien** mit dem Schraubenzieher aus der Spielzeugfigur und bestücken damit das Keyboard.

Mit dem Messer schneiden wir den **Hörer des Spielzeugtelefons** ab und haben so einen **Spielzeughörer** im Inventar.

Das Messer benutzen wir mit der Coladose und bekommen so das **Stück einer Dose**.

Nun die Treppen hoch und mit dem Dosenstück das Schloss öffnen und weitergehen.

Wir werden niedergeschlagen und gefangen genommen – was wir zwischendurch antworten ist egal (zum Schluß

„überdurchschnittliche Intelligenz“) - müssen einige Schachaufgaben lösen, was einfach durch Probieren geht und landen mit unserem Bewacher wieder im U-Bahn-Waggon.

Wir geben Boris den Spielzeughörer und klauen ihm den **richtigen Hörer** vom Telefon auf dem Bahnsteig rechts. Diesen befestigen wir am Telefon. Dann holen wir uns mit Hilfe des Y-Ubahn-Chips die **Münze** aus dem Automaten rechts und nehmen auch den Chip wieder mit.

Wir wenden das Keyboard auf das Telefon an und bitten so Cooper, uns zu helfen.

Nun spielen wir als Cooper:

Wir trauen uns nicht ins Dunkle und müssen somit eine Fackel herstellen. (Ruhig auch mal unlogische Dinge probieren – das gibt nette Zwischen-sequenzen).

Fangen wir beim Auto an und entnehmen dem Handschuhfach eine Packung **Streichhölzer** und der Ladefläche hinten (mit dem Kofferraumschlüssel öffnen) einen **Schläger** und einen **Benzinkanister**.

Wir gehen nach rechts zur Mülltonne und nehmen den **Stofffetzen** und vom kaputten Zaun etwas **Draht**. Wir kombinieren das alles, benutzen es mit dem Benzin und den Streichhölzern und haben so eine **Fackel**.

Drinne beim Waggon nehmen wir die **Stange** mit, die noch an der Säule lehnt, dann links das zurückgelassene Seil und wir gehen zum Waggon. Da der zu ist, benutzen wir die Eisenstange und gehen hinein.

Der Puppe im Waggon klauen wir einen **Hörer** und ein paar **Patronen**.

Wir gehen rechts raus, nehmen den Basketballkorb, gehen die Treppe nach oben und peilen die Lage.

Hier ist nichts auszurichten, also müssen wir uns zunächst mal bewaffnen.

Wieder zurück und links neben der Treppe die Trümmer beseitigen. Eine Tür kommt zutage und wir brechen das Schloss mit der Eisenstange auf.

Wir kombinieren im Inventar den Basketballkorb mit dem Seil und werfen den **Enterhaken** über den Balken und schwingen so auf die andere Seite.

Drüben angelangt, reißen wir die **Tür** aus der Verankerung, nehmen den **Revolver** aus den Uniformen, legen die Tür als Brücke zum Balken und springen hinüber.

Auf der anderen Seite laden wir den Revolver, gehen wieder die Treppe hoch und befreien unseren Kumpel (Pistole auf den Oberbösewicht richten).

Jahre später empfängt Henry White John Yesterday und eine ausführliche Unterhaltung folgt.

Danach landen wir in einem Pariser Hotel.

Den **Brieföffner** nehmen und nach draußen gehen. Ihn hier an dem Steinkopf schärfen und dann die **Willkommenskarte** rechts vom Tisch nehmen.

Sich alle Bilder drinnen ansehen und dann das Bild am Zimmerbogen aufklappen und hinten mit dem Brieföffner aufschlitzen.

Eine **ausgeschnittene Karte** kommt zum Vorschein.

Wir gehen mit der ausgeschnittenen Karte nach draußen, wenden sie auf den Eiffelturm an und erfahren so das Wort „**Revolution**“.

Das könnte das erste Passwort sein.

Nun mit allen telefonieren, dann im Bad den Lüfter mit dem Schraubenzieher öffnen, das **Handtuch** von der Stange im Badezimmer reinstecken und wieder zuschrauben. Dann das heiße Wasser aufdrehen und auf dem Spiegel das 2. Passwort „**ALCHEMY**“ entdecken.

Wir bekommen über ein Telefonat mit dem Rezeptionisten einen **Umschlag**, der etwas über eine Schachpartie enthält und eine **Taucherbrille**.

Wir telefonieren nochmals mit White. Draußen dann den Whirlpool einschalten und darauf dann die Taucherbrille benutzen. Mit dem Brieföffner die richtige Kachel entfernen (E7), ein Stück **Plastik** finden und den **Safeschlüssel** darin finden. Ihn auf den Safe benutzen und die **Visitenkarte eines Antiquitätengeschäftes** finden.

Am nächsten Morgen geht es dorthin und wir reden mit der Dame hinter dem Tresen, die wir bereits kennen, aber die nicht freundlich auf uns gestimmt ist. Wir bekommen aber den **Schlüssel für das Hinterzimmer** und bevor wir hinein gehen, nehmen wir noch die **Schere** von einer Vitrine mit und sehen uns oben den Wandteppich an. Auch ein Spruch dazu wird geliefert, so dass sich folgende Konfiguration ergibt:





















Salz

Schwefel

Quecksilber

Feuer

Vorerst wissen wir noch nicht, wofür das gut ist, aber gehen wir mal ins Hinterzimmer und finden Untenstehendes über dem Schreibtisch rechts.

				
Gold	Wismut	Quecksilber	Blei	Kobalt
				
Silber	Wasser	Schwefel	Zinn	Antimon
				
Eisen	Ätzkalk	Kohle	Nickel	Feuer
				
Zink	Luft	Kupfer	Platin	Salz

Aus dem Regal in der Mitte des Zimmers nehmen wir eine **Öllampe**, aus der Klappe über dem Schreibtisch nehmen wir eine **UV-Lampe**. Dann unten in der Mitte auf dem Tisch einen **6-eckigen Stab** ergattern.

Hinten an der Wand **ein Kreuz mit 2 Stiften** nehmen und es in das große Kreuz einsetzen, wenn das gehen würde, aber die Löcher sind noch verschlossen.

Links findet unser Held eine **Kiste mit Holzstückchen** und wir wenden die Kiste auf das große Kreuz an und setzen die richtigen Symbole wie oben beschrieben in das große Kreuz ein. Dadurch öffnen sich die 4 Löcher in der Mitte des Kreuzes und wir setzen das kleine Kreuz dort ein und bekommen das Tagebuch: es ist mit einem **Band** verschlossen und wir beseitigen dieses mit der Schere. Dann wickeln wir das Band um das Sechskantholz und benutzen darauf die UV-Lampe.

Uns wird einiges klar, wir gehen in den Verkaufsraum und dort erwartet uns eine Überraschung. Unser Held kann aber wieder ins Hinterzimmer entkommen, schaut dort nochmals in das Fach über den Schreibtisch und findet dort die **Schlüssel**. Mit einem dieser Schlüssel oben die Tür öffnen, die Tür ölen und dann draußen auf der Galerie links von der Statue das **Schwert** nehmen und eine längere Zwischensequenz beginnt.

In einer Rückblende befinden wir uns in einer verschneiten Landschaft. Wir reden mit unserem Meister, der letztendlich die Blume der Wahrheit möchte.

Wir sehen uns im Meditationsraum genau um und können das Schwert nehmen und den **Becher** vom Wassergefäß.

Auf dem Balkon rechts sehen wir uns alles an. Links auf einem Felsen sehen wir an einem Nest die Blume der Wahrheit, aber sie ist zu weit weg.

Nun durch den Ausgang in der Mitte nach draußen und den abgestorbenen Busch ansehen. Das **Seil** oberhalb der Treppen vom Schlitten nehmen. Nach rechts gehen und den Mechanismus ansehen und versuchen, ihn zu bewegen.

Die **4 Bretter** links von der Brücke nehmen und den Tierkopf links an der Brücke ansehen. Da man hier nichts erreichen kann, zurück und sich den Eingang zum Meditationsraum ansehen. Mit dem Rasiermesser die Monsterfratzen und **Schrauben** ins Inventar befördern. Drinnen wieder mit dem Meister reden.

Das Schwert (Katana) drinnen nehmen und links das Fenster öffnen. Nun - wenn nicht schon geschehen – mit dem Meister spielen und gewinnen, weil man durch das geöffnete Fenster die Schatten der Finger des Meisters sehen kann. Man kann nun 3x spielen und alles Angebotene bekommen, aber das Wichtigste ist „**kleine Schwächen**“. Wir bekommen bei 3maligem Gewinn eine **glasierte Ente**, weitere **Schrauben** und einen **Yak-Zahn**.

Das Schwert zurücklegen und nach draußen und dort die Monsterfratzen an die Bretter schrauben und dann ein langes Brett bekommen, das aber immer noch nicht lang genug ist, um an die Blume zu kommen. Rechts zur großen Glocke und die Gebetsmühlen links drehen. Die Glocke und den Stamm untersuchen.

Am Stamm fehlt ein Seil. Links aus dem offenen Sack **Mais** mitnehmen und auch einen vollen **Sack**.

Das lange Brett unter den Stamm legen und das andere Ende auf den Sims.

Den Sack/Die Säcke auf das rechte Ende des Brettes legen und dann das Seil auf dem Stamm anwenden.

Jetzt den Stamm gegen die Glocke schlagen lassen, der blaue Vogel fliegt zum Nest und der Meister unterrichtet uns im Schwertkampf.

Haben wir alles gelernt, befinden wir uns wieder im Antiquitätenladen und erinnern uns an das Gelernte und wenden es an.

Danach gehen John und seine Geliebte getrennte Wege. John geht ins Irrenhaus und befindet sich bei Boris, der ihn John Choke nennt und dieser soll ihn vom Lagerhaus gerettet haben. Wir befinden uns dann am Schornstein und klicken das Dach des Lagerhauses an.

Sind wir danach tot oder nicht?

Wir reden über alle Themen und erfahren so, dass Cooper und Henry es waren, die Boris quälten und wir erfahren noch mehr. Letztendlich stehen wir vor dem Lagerhaus und betrachten uns das Tor. Es ist kein Schloss zu erkennen. Die Chips im Inventar anklicken und eine neue Erkenntnis erwartet uns.

Links gibt es **4 Reifen**, die wir einsacken.

Nach rechts zum Eisenbahnwaggon gehen und den Zaun ansehen und die Tür. Die ist mit einer **Rohrschelle** verschlossen, die wir mit den Chips entfernen und die so im Inventar landet.

Links an einem Waggonrad eine **Holzplanke** finden. Den Waggon öffnen und links aus den Kästen eine Profikamera mitnehmen und rechts vor den Kisten eine Rolle Klebeband.

Nun nach links und links vom Turm ein Nivelliergerät und ein scharfes Sägeblatt rechts am Schornstein finden.

Die Kamera dann links auf das Stativ anwenden und benutzen. So nimmt unser Held eine Nachricht auf.

Das Logo am Schornstein ansehen, das dazu dienen könnte, zur Leiter zu kommen. Also im Inventar das Sägeblatt mit dem Brett anwenden und es mit der Rohrschelle befestigen. Dann alles auf das Logo anwenden und danach den Schornstein erklimmen.

Oben angekommen, nehmen wir den roten Farbeimer samt Pinsel mit.

Mit Hilfe der Kamera will sich unser Held ja wieder erinnern können, falls er wieder mal stirbt und sein Gedächtnis verliert, als benutzt er die Reifen auf die Kamera und verstaubt die Kamera in einem Reifen und wickelt dann die Decke darum, die dann noch mit dem Klebeband gesichert wird. Dann das Päckchen mit der roten Farbe anmalen. Die Kamera auf das Dach werfen und hinterher springen.

Die Kamera sagt ihm dann, was los ist und er muss Boris finden.

Links aus den Tonnen ein **Kabel** ergattern.

Die Kontrolle des Ofens untersuchen, dann rechts den Kasten mit der **Axt** öffnen (vorher die Scheibe mit der Decke einschlagen) und die Axt nehmen.

Nun nach rechts zur erleuchteten Ofentür und rechts davon den roten Buzzer drücken, doch es passiert nichts.

Links zum verschlossenen Spind und ihn mit der Axt öffnen und so einen **Plan** finden.

Dann mit dem roten Pfeil zum Kontroll-Panel. Der Monitor ist zerbrochen und hat keine Verbindung.

Den Plan mit dem Schaltbereich in der Mitte anwenden. Nun das Chinch-Kabel auf den Videoausgang rechts anwenden. Dann die professionelle Kamera an das Kabel anschließen und mit dem roten Knopf die anderen Kameras aktivieren. Bei Kamera 6 haben wir Erfolg und finden Cooper mit Boris und erfahren, dass in dem Raum ein Generator ist, aber nicht, wo er ist; wir müssen ihn also finden.

Wenn wir den Plan auf die Schalter anwenden oder angewendet haben, erfahren wir, dass der Schalter F zum Generator gehört. Ihn betätigen und das Licht geht aus im Generatorraum. Cooper kommt nun aus dem Ofen und mit seinen erlernten Fähigkeiten landet die Axt in Coopers Kopf.

Also müssen wir wohl durch den Ofen und drücken den grünen Ofenbutton auf dem Control-Panel und entriegeln die Tür. Jetzt zur Ofentür und rechts daneben den roten Knopf drücken. Doch wie kommen wir da durch? Wir wenden die Feuerschutzdecke auf die Tür an und retten so Boris; doch unser Held wird mal wieder sterben, was aber nicht ganz so schlimm ist, denn er hat ja noch mehrere andere Leben zu ergründen. Letztendlich landen Pauline und John in Schottland.

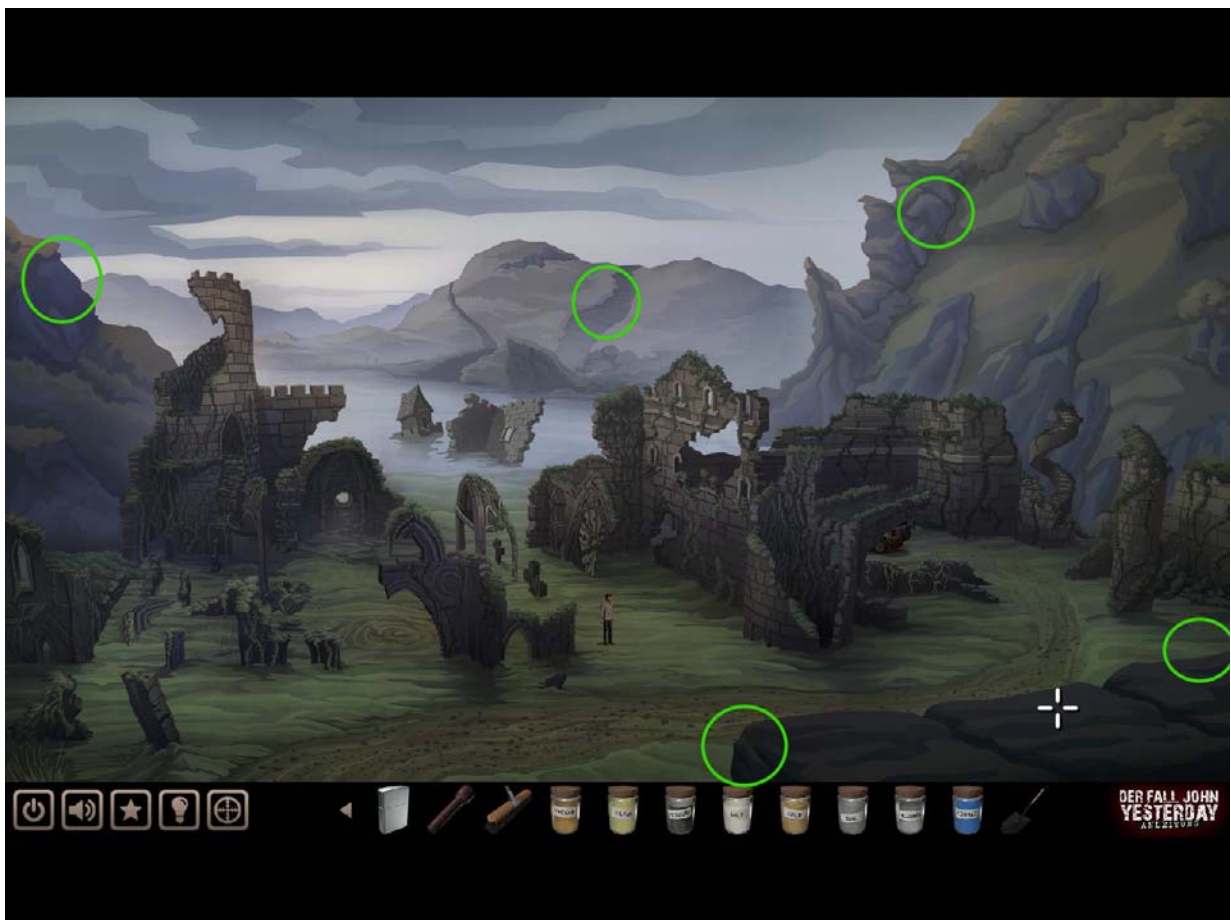
Softwareservice-Kratz

<http://www.gamepad.de>

Das Kreuz verlangt Johns Aufmerksamkeit. Es ist dreckig und John stellt außerdem fest, dass die umgebende Erde sehr hart ist. Danach das Glasfenster der Kirchenruine ansehen. Nun das Gebiet links untersuchen und ein Teil finden, das mit Notre Dame zu tun hat und unser Held erinnert sich an einen Brief, wenn wir die Medaillons ein 2. Mal anklicken.

Links einen Grabstein ansehen und die **Bürste** nehmen und das Kreuz abschrubben.

Nun gibt es 5 Stellen, an denen man **Batterien** finden kann (dies muss nicht unbedingt sein, verhilft uns aber zu einem weiteren Ende, wenn wir sie haben). Die Stellen wechseln und sind durch einen Zufallsgenerator bestimmt. Nachstehendes Bild zeigt wo und man sollte die Stellen geduldig abfahren, bis wir das + entdecken. Bei mir war es unten rechts.



In die Ruinen und mit Pauline über alles reden. Alle **Chemikalien** links ansehen und nehmen. Auch den **Kochtopf** und die **Schaufel** nehmen.

Nun nach draußen und den Kochtopf mit Wasser füllen (auf den See anwenden).

Essig (vinegar) in den Kochtopf füllen und den Topf auf den Campingkocher in der Ruine anwenden. Ihn anzünden und das Gemisch ein paar Minuten erhitzen. Mit dem heißen Topf dann zum Kreuz gehen und den Schrubber mit dem heißen Gemisch benutzen und dann den Schrubber auf das Kreuz anwenden. Dann die Schaufel auf die feste Erde vor dem Kreuz anwenden und die **Münze des Schicksals** ausbuddeln.

Sich an das Kreuz aus dem Tagebuch erinnern und Salz auf das obere Ende des Kreuzes anwenden und es wird ein Mechanismus in Gang gesetzt.

Die Abdeckung an der rechten Seite mit dem Messer entfernen und hier etwas Quecksilber (mercury) einfüllen.

Schwefel (sulfur) links einfüllen, dann Alkohol in das Loch unten füllen und ihn mit dem Feuerzeug anzünden. Ein Geheimgang öffnet sich und letztendlich erinnert sich John, dass er an dem Platz ist, wo er vor 500 Jahren unsterblich wurde. Welche Antworten man dann auswählt ist unwesentlich und Vieles ist nun selbstablaufend.

Nun folgt wieder eine Erinnerung beim Meister.

Die 3 Schalen vor dem Meister ansehen und aus der mittleren Schale etwas **Butter** nehmen. In die Tasse aus dem Inventar ein wenig **Honig** aus der Schale links nehmen. Das **Katana-Schwert** nehmen und den Raum verlassen.

Zur Glocke rechts gehen und Maiskörner nehmen – wenn nicht schon vorher geschehen.

Zurück zum Bild mit dem Vogel am Nest und etwas Honig in ein Loch des Sims geben. Dann den Mais auf die Löcher benutzen. Der Vogel kommt, frisst Körner und stellt einen Fuß in den Honig. Nochmals Körner holen und ins Loch legen.

Der Vogel kommt erneut und bringt **Samen** mit. Die Samen nehmen, nach draußen zum vertrockneten Busch gehen, und mit dem Katana den vertrockneten Busch entfernen und die Samen einpflanzen.

Jetzt wieder nach rechts zum Kran und ihn mit der Butter schmieren. Die Kurbel kann nun gedreht werden und wir holen einen **Eimer** hoch. Mit dem Schwert den Eimer angeln.

Den Drachenkopf an der Brücke links ansehen und das Seil mit dem Eimer auf den Kopf anwenden, so dass im Eimer ein **Eiszapfen** landet. Zurück und dann den Eimer auf den Weihrauchbrenner stellen und so Wasser bekommen, mit dem wir die Samen angießen und wieder folgte eine selbstablaufende Sequenz.

Johns Mutter schaltet den Generator ein. Letztendlich möchte Henry unsterblich werden, benutzt Pauline als Schild und zwingt ihn so – nachdem er Pauline erschossen hat – den Trank herzustellen. Er gibt ihn Pauline, die aber stirbt?

Mit allen über alles reden, so noch einiges erfahren und dann gibt es noch die Auswahl zwischen verschiedenen Enden. Es gibt 4 Enden.

Für John gibt es 2 Möglichkeiten: entweder er benutzt das erhitzte Messer oder aber er benutzt die Batterien auf die Actionfigur vom Poeten des Schmerzes oben links im Bild (links von der Statue mit dem Schwert).

Achtet darauf, dass es nach dem Abspann noch kurz weitergeht, also nicht zu früh abbrechen.

Wir bedanken uns bei MaG von <http://www.gameboomers.com> mit deren englischer Lösung wir diese deutsche Lösung gestalten konnten und die dies genehmigt hat.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere 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: Sollten Sie die Lösung kostenlos und/oder aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,). Gerne können Sie uns etwas spenden. Wenn Sie uns z. B. ein paar Briefmarken zusenden wollen: H. L. Kratz, Arendsstraße 4, 63075 Offenbach.