

## Hope Springs Eternal: A Carol Reed Mystery

### Komplettlösung von Sylvia für



Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung 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.

#### Carol's Wohnung (Home):

Nachdem Du den Brief auf dem Wohnzimmertisch gelesen hast, gehst Du in das Schlafzimmer. Dort nimmst Du die **Schere** aus dem Schrank. In der Küche wird noch die **Zeitung** vom Küchentisch mitgenommen. Beim Untersuchen des Anrufbeantworters (Telematic) stellst Du fest, dass die Batterien tot sind und dein Ladegerät kaputt ist.

Wenn Du an der Haustür am **Hampelmann** ziehst, fällt er zu Boden. Also wird dieser kurzerhand eingesteckt. Aus dem Vorratsschrank in der Küche, den **Hammer** holen (ein Nagel wandert automatisch in dein Inventar) und zurück zur Haustür. Dort mit dem Hammer den Nagel einschlagen und den Hampelmann wieder aufhängen. Wenn Du willst, kannst Du noch einige Male an dem Hampelmann ziehen, ist aber für das Spiel ohne Bedeutung.

Dein Telefon klingelt und Katarina sagt Dir, dass Sie Hilfe braucht und Du sollst rüberkommen.

#### Katarina:

Bei dem Gespräch erfährst Du, dass Ihre Arbeitskollegin Anna 3 Tage schon nicht zur Arbeit erschienen ist und davor schon öfters zu spät in die Klasse kam. Verwandten hat sie keine mehr.

Nachdem Du die Adresse von Anna Bergion, Genalsgarten 6 erhalten hast, besuchst Du diesen Ort auf der Landkarte.

#### Anna:

Bevor Du die Haustür Nr. 6 öffnest, siehst Du rechts vor der anderen Tür eine leere **Flasche** stehen. Beim Einsammeln, überlegst Du ob Du diese Flasche zum Kiosk bringen sollst, denn immerhin gibt es 4 Kronen Leergutgeld. Öffne nun die Haustür Nr. 6 und gehe zur Wohnungstür von A. Bergion. Klingele – keine Antwort, die Wohnungstür lässt sich auch nicht öffnen. Der Hausmeister der den Innenhof kehrt erzählt Dir, dass Anna schon 3 Nächte nicht zu Hause war und zuvor noch nie eine Nacht weg war. Beim Versuch zurück zur Landkarte zu gehen, bekommst Du den Hinweis: Vielleicht sollte er wo anders kehren.

Also zurück zum Hausmeister, hängt da nicht ein Schlüsselbund an der Schubkarre? Leider kannst Du ihn nicht an dich nehmen – ein Ablenkungsmanöver muss her. Im Inventar die Flasche in die Zeitung wickeln und mit dem Hammer draufschlagen. Die Flaschenscherben verstreust Du im Eingangstunnel zum Innenhof, schnell zum Hausmeister und ihm sagen, dass dort Scherben liegen. Er macht sich sofort auf den Weg und Du kannst den **Schlüsselbund** an dich nehmen.

Die Wohnungstür von Anna damit aufschließen und den Schlüsselbund wieder an den Schubkarren hängen. Von jetzt an bleibt die Wohnungstür unverschlossen und Du hast alle Zeit der Welt, dich in Ruhe in der Wohnung umzusehen.

Auf dem Tisch steht ein Hahn aus Eisen, in dem nur eine Packung Marlboro versteckt ist. Auf dem Anrufbeantworter im Schlafzimmer sind keine Nachrichten, wenigstens dieser funktioniert. Im Wohnzimmer in der Eckkommode befinden sich 2 verschlossene Schubladen, die Du später noch genau untersuchen kannst. Wichtig ist es sich die gemalten Bilder anzusehen und sich das Datum und das dahinter befindliche Zeichen zu merken.

Auf dem Schreibtisch links neben der Schreibmaschine liegt ein Block, wo Du beim näheren hinsehen erkennen kannst, dass sich etwas durch das darüber liegende Blatt durchgedrückt hat.

In der Mülltonne daneben liegen ein angefangener Brief an Axel und ein kleiner gelber Zettel, wo drauf vermerkt ist, dass Tierbeerdigungen immer dienstags stattfinden.

Zurück in Richtung Wohnungstür siehst Du eine Kiste, diese kannst Du öffnen und entdeckst eine Postkarte und steckst das **Foto von Anna** ein. Gleich links daneben öffnest Du die Badtür. Liegt da nicht ein **Bleistift** auf dem Boden? Dieser wird gleich mitgenommen und an dem Block neben der Schreibmaschine ausprobiert. Oh so ein Mist, der ist ja stumpf! Du brauchst einen Spitzer. Zurück zur Kiste und rechts die Zimmertür aufmachen und den Vorhang anheben, aus dem Schlüsselloch den **Schlüssel** nehmen. Da hier jetzt nichts weiter zu tun gibt die Wohnung wieder verlassen.

### **Kiosk:**

Stina, die Kioskbesitzerin, sagt Dir, dass der Tierfriedhof in West Side ist.

### **West Side:**

Gehe zur Eisenbrücke und untersuche alles genau; ungefähr in der Mitte liegt links unten eine Handtasche. Da Du an diese noch nicht herankommst, setzt Du deinen Weg fort. Nach dem Bachlauf links auf den Bänken liegt eine **Tesarolle**. Im Inventar mit der Schere ein **Stück Tesa** davon abschneiden. Weiter dem Weg folgen bis zum Tierfriedhof.

### **Tierfriedhof (Pet Semetary):**

Der Friedhofsgärtner erzählt Dir ebenfalls, dass Tierbeerdigungen immer nur dienstags stattfinden. Da hier nichts weiter zu tun ist zurück zu ...

### **Anna:**

In die Küche und umdrehen, mit dem Schlüssel links den weißen Schrank aufschließen und das Gemälde genau betrachten, Datum und Zeichen merken! Den **Spitzer** einstecken und im Inventar den Bleistift spitzen. Nun endlich kannst Du den druchgedrückten Text sichtbar machen auf dem Block neben der Schreibmaschine: „Schau auf mein Gemälde vom Oktober, wovon ich Dir eine Kopie gab und Du wirst genau wissen wie es aussieht“. Im Wohnzimmer am Fernseher vorbei und das **Gemälde** abhängen und zu ...

**Katarina:**

Das Gemälde zeigen und sie sagt: „Das ist der Platz vor dem Schloss, wo Graf Axel von Felsen seine Geliebte traf“.

**Loafstad Castle:**

Geradeaus an den 2 grünen Mülltonnen vorbei und links über dem Pferdestall, sich die Inschrift AFHCD 1783 merken und kurz vor dem Schloss den Weg schräg rechts runter gehen. Auf den Steintreppen unter dem Schloss einen roten Zettel finden worauf steht: String Concert am Sonntag 24.7.2001 um 18.30 Uhr. Weiter gehen durch den Park, am Teich vorbei über die kleine Brücke zum Denkmal – Datum 20.6.1810 merken! Auf dem Weg zum Schlosshof noch schnell am Sommerhaus vorbei und die schwedische Fahne auf dem Dach wehen sehen.

Die Touristenführerin lässt Dich ohne Eintrittskarte nicht ins Schloss. Sagt Dir aber, dass sich am gegenüberliegenden Gebäude eine Quiz-Maschine befindet, wo Du eine Eintrittskarte für eine Schlossführung gewinnen kann. Die Quiz-Maschine funktioniert noch nicht, zuvor muss erst der Strom angeschaltet sein. 1 Schritt zurück und rechts unten die Metallklappe öffnen.

Die 5 Knöpfe müssen in der Reihenfolge 

3	1	5	4	2
---	---	---	---	---

 gedrückt werden.

**Quizmaschine:**

Da der Strom nun angeschaltet ist, auf START drücken und das Quiz beginnt.

Lösungen: **1c, 2a, 3e, 4d, 5d** Nun nur noch schnell das Schiebepuzzle vom Sommerhaus lösen und auf den Knopf drücken, Du bekommst endlich deine **Eintrittskarte** fürs Schloss. Zurück zur Touristenführerin und ihr die Eintrittskarte geben und Du darfst ins ...

**Schloss:**

Öffne die Eingangstür und gleich rechts die Tür zum Keller, es ist zu dunkel, um hinunter zu gehen, also geht's erst mal geradeaus weiter. Alle Gemälde ansehen, dort gibt es einige Informationen über die Familiengeschichte und das Schloss. Das Wichtigste ist die Glückszahl 211 von Axel. Das gesamte Erdgeschoss durchlaufen und links steht eine Kommode, die verschlossen ist. Gib dort als Zahlenkombination die **211** ein und schon ist sie offen und Du kannst einen **Schlüssel (Illustrious Key)** nehmen. Damit schließt Du im linken Gang hinten rechts die weiße Tür auf und kommt in die Küche. Nimm die **Streichhölzer** von Tisch. Wenn Du willst kannst Du auch die Treppe hoch gehen zum I. Stock und dich dort umsehen, wird im Spiel aber nicht gebraucht.

**Schlosskeller:**

Da Du ja jetzt Streichhölzer hast, diese einfach mitten ins Dunkle der geöffneten Tür halten (die Lampe ist sehr schlecht sichtbar) und es wird hell. Die Treppenstufen heruntergehen und links hinten beim Kamin liegt ein **Plan vom Schloss**. Dort ist auch der geheime Treffpunkt von Axel und seiner Geliebten eingezeichnet. Rechts hinten im Keller ist noch ein Zimmer, wo nichts zu finden oder tun ist. Verlasse das Schloss und gehe zur Landkarte.

**Geheimer Treffpunkt:**

Klicke wieder das Schloss an und gehe 1 Schritt nach vorne. Wenn Du am Eingangstor links die 2 grünen Mülltonnen siehst, gehe nach links und folge dem Weg, bis Du den geheimen Treffpunkt findest.

Liegt da nicht rechts eine Handtasche im Gras? Diese öffnest Du und findest einen Brief von Axel an Anna: „Go to cottage in Finspong!“ (Gehe zum Landhaus in Finspong). Und schon ist ein neuer Platz auf der Karte eingezeichnet.

### **Anna:**

Betritt die Wohnung und gehe ins Wohnzimmer hänge das Bild wieder an seinen Platz. Auf einmal hörst Du ein Geräusch, als ob was hingefallen wäre. Umdrehen und die Post (Zeitung + Lohnabrechnung) an der Wohnungstür auf dem Fußboden entdecken und lesen.

Wieder ins Wohnzimmer und vor dem Fernseher liegt ein Blumentopf auf dem Fußboden, der von der Fensterbank gefallen ist. In der Nahansicht entdeckst Du zwischen der Blumenerde eine Geldbörse, die es nun zu öffnen gilt.

Du siehst 6 Knöpfe, die sich verschieben lassen. 3 in der oberen Reihe, nenne sie A, B, C und 3 in der unteren Reihe, nenne sie D, E, F.

Kombination: **E, F 3x, C, D, F 3x, C** drücken und schon kannst Du hineinsehen und einen **Schlüssel** (smal Key) herausholen.

Gehe nun zur Eckkommode zu den beiden verschlossenen Schubladen, schließe die rechte Schublade mit diesem Schlüssel auf und lies den Brief von Axel an Anna, stelle dabei fest, dass dieser Brief hier in der Wohnung auf Anna's Schreibmaschine getippt wurde.

Nun geht es an die linke Schublade. Beim Aufschließen mit dem Schlüssel erscheinen 4 Zeichen die auch noch in einer bestimmten Reihenfolge gedrückt werden müssen.

Dabei helfen Dir die Bilder die überall in der Wohnung verstreut sind. Wie schon weiter oben erwähnt, tragen alle Bilder ein Datum und ein Zeichen, dass sich mit den Zeichen auf der linken Schublade decken. Also nur noch die Bilder nach Datum sortieren und schon haben wir die Reihenfolge: May / Sep / Oct / Dec. Drücke die 4 Zeichen von links nach rechts mit 1-4 durchnummeriert, in folgender Reihenfolge: **3, 2, 1, 4**.

Sieh Dir den goldenen Ring an und lies den Erbvertrag (Inheritance) über das Landhaus von Marita Bergion an Anna.

### **Landhaus (Cottage):**

Da die Vordertür verschlossen ist und es keine Möglichkeit gibt sie zu öffnen, gehe um das Haus herum und versuche es an der Hintertür – zugeschlossen!

### **Katarina:**

Sie erzählt Dir, Anna arbeitete als Lehrerin im Gefängnis (Prison). Zwar ist das Gefängnis jetzt in der Landkarte eingezeichnet, aber Du wirst es im ganzen Spiel nie betreten können.

### **Anna:**

Nach einem kurzen Plausch mit dem Hausmeister, gehst Du in die Wohnung. Höre den Anrufbeantworter ab, da erfährst Du, dass der Kamin im Landhaus gekehrt ist und der Schlüssel sich unter der Fußmatte befindet.

### **Landhaus (Cottage):**

Schaue unter die Fußmatte und Du findest den **Schlüssel**. Schließe die Hintertür auf und gehe nach rechts ins Wohnzimmer. Lies den Brief auf dem Tisch von Anna an Axel und nimm das **Handy**. Anna ist also auf dem Weg nach Spanien! Gehe 1 Schritt weiter und Du hörst ein Geräusch vom I. Stock, renne nach oben und öffne das Fenster, leider zu spät und Du siehst niemanden mehr.

Gehe gegenüber in das hell erleuchtete Zimmer und schaue Dir auf dem Nachttisch den Schlüssel und die Uhr von Axel Weber an.

**Tierfriedhof:**

Der Friedhofsgärtner erzählt Dir, dass Axel wegen Mordes im Gefängnis saß und vor ein paar Tagen geflohen ist. Du kannst alles in der Zeitung nachlesen. Verlasse den Friedhof und gehe sofort wieder hin. Jetzt lehnt an einem Baum eine **Hacke (Hoe)**, die Du mitnimmst. Laufe den Weg (nicht über die Landkarte) zur

**West Side:**

Jetzt kommst Du mit der Hacke endlich an die Tasche unter der Eisenbrücke. Hineinsehen und den **Büchereiausweis** einstecken.

**Bücherei (Library):**

Reingehen und den Büchereiausweis reinstecken und die Maus anfassen. In der Zeitung lesen: „Axel Weber ist zu 12 Jahre Gefängnis verurteilt, er sagt er sei unschuldig“. Sein Verteidiger ist Per Vegander und Du entdeckst den Namen: Urban Nystrom.

**Kiosk:**

Schlage im Telefonbuch die Adresse von Urban Nystrom nach.

**Urban Nystrom:**

Nach 2-maligem Anklopfen öffnet seine Ehefrau, die Dir sagt ihr Ehemann bei einem Auto-unfall gestorben sei und lässt Dich in sein Arbeitszimmer. Untersuche dieses sorgfältig und Du entdeckst oben links von der Eingangstür einen grünen Karton. Diesen kannst Du leider noch nicht erreichen. Ganz hinten unter dem Fenster steht ein roter **Hocker**, schnell diesen Hocker genommen und als Tritt benutzt. Jetzt kannst Du den grünen **Karton** erreichen. Klicke auf die Vorderseite, wenn das ganze Bild sichtbar ist, öffnet sich der Karton. Die wichtigste Information, die sich aus den Bericht herauslesen lässt ist, dass auf dem Schrottplatz „Nisse“ (Junk Yard) illegal Schlüssel gefertigt werden.

Auf dem Schreibtisch zwischen Telefon und Monitor liegt noch ein Battery Charger (Batterie-ladegeät). Bei dem Versuch es einzustecken, kannst Du das Arbeitszimmer nicht verlassen, also wieder zurücklegen.

**Kiosk:**

Stina nach der Adresse von Nisse's Junk Yard fragen.

**Schrottplatz (Junk Yard):**

Gehe 2 Schritte geradeaus und rechts in die Halle siehst. Untersuche das spielende Radio und rede anschließend mit dem Mechaniker. Er will erst das Radio ausschalten, wenn er Batterien für seinen MP3-Player bekommt.

Gehe einen Schritt geradeaus und rechts in Richtung Halleneingang. Die graue Tür gegenüber der orangenen Raupe ist zwar nicht verschlossen, lässt sich aber dennoch nicht öffnen. Weiter das Schrottplatzgelände absuchen, weit hinten rechts lehnt an einem Van ein **Brecheisen**.

Zurück zur verschlossenen Tür und versuchen diese mit dem Brecheisen zu öffnen, gelingt auch nicht, weil Du befürchtest, dass Dich der Mechaniker hören könnte. Also erst mal diese Batterien für den MP3-Player besorgen.

**Home:**

Gehe zu deinem Anrufbeantworter und nimm die **Batterien** raus.

**Urban Nystrom:**

Gehe zu dem Batterieladegerät und lege deine Batterien rein, stecke es nun in die am Fußboden liegende Stromleiste. Raus und gleich wieder rein. Die Ehefrau gibt Dir einen **Brief** von Urbans Chef, den Du liest. Gehe nun wieder in das Arbeitszimmer und nimm deine geladenen **Batterien**.

**Schrottplatz (Junk Yard):**

Gib dem Mechaniker die geladenen Batterien und er gib sie in seinen MP3-Player. Weil er jetzt die Kopfhörer auf hat, kann er nicht hören, wie Du mit dem Brecheisen die verschlossene Tür gegenüber der orangenen Raupe öffnest.

Da ist nun die illegale Schlüsselmaschine. Lies den Brief der adressiert ist mit: Risselgatan 142a, 60281 Norrköping und nimm den **goldenen Schlüssel**. Schau Dir noch die Schablone rechts an, der goldene Schlüssel passt in den Abdruck A.W. Könnte es sich um Axel Weber handeln? Nimm den Schlüssel wieder mit und verlasse den Schrottplatz. Gehe zu ...

**Risselgatan 142a:**

Die Haustür ist abgeschlossen und es gibt keine Klingel oder die Möglichkeit diese aufzuschließen. Gehe links ums Haus, die Treppen runter in den Keller. Öffne gleich links die 1. Tür und hebe den **Schraubenzieher (Screwdriver)** vom Fußboden auf. Werf einen Blick auf die Pinnwand und lies dort, dass die Hauptsicherung anscheinend kaputt ist und eine andere Sicherung fehlt. Unterschrieben mit Lotta.

Gehe den Gang mit den weißen Wänden 2 Schritte entlang und entdecke auf der rechten Seite den Sicherungskasten, der mit einem Vorhängeschloss verschlossen ist.

Gehe 1 Schritt weiter und öffne die nächste Tür, Du siehst eine Toilette und findest auf dem Fußboden einen **bronzenen Schlüssel**. Dieser wird gleich am Sicherungskasten ausprobiert, und schon ist das Vorhängeschloss offen. Die Sicherungen kannst Du nicht anfassen, solange das Kabel rechts nicht repariert ist.

**Anna:**

Öffne mit dem Schraubenzieher die Badtür und nimm die **Gummihandschuhe** mit.

**Risselgatan 142a:**

Den Sicherungskasten öffnen und mit den Gummihandschuhen das Kabel flicken, schnell noch den Tesastreifen drüber und schon ist es repariert.

Nun willst Du die Haustür öffnen. Nimm alle **Sicherungen** heraus und setze sie wieder wie folgt ein: **1st fuse** in die 6. Halterung (ganz rechts) und **2nd fuse** in die 3. Halterung, schalte oben den Kippschalter Front 1 auf off.

Gehe zur Haustür Nr. 142a und betritt das Treppenhaus. Betrachte den Briefkasten gleich links an der 1. Wohnungstür und klinge bei Per Vergander. Da dieser Herr sehr unfreundlich ist und keine Zeit für ein Gespräch mit Dir hat, gehe zur ...

**Polizei:**

Per Vergander wird verhaftet.

**Bücherei (Library):**

Lies in der Zeitung über seine Verhaftung.

**Geheimer Treffpunkt:**

Bei der Untersuchung des Platzes stellst Du fest, dass die Handtasche verschwunden ist.

**Home:**

Sobald Du Deine Wohnung betrittst, ruft Anna Dich auf dem Handy an.

**Tue VIKING Terminal:**

Laufe in das Gebäude und finde Axel Weber, erzähle ihm, dass er frei ist.  
Er sagt Dir, dass er trotzdem den geplanten Weg fortsetzen will.

**Anna:**

Erzähle ihr, dass Axel frei ist und dass Du ihn gerade am Fahren-Terminal getroffen hast.

**Home:**

Betritt Deine Wohnung und lies den Brief, danach hörst Du ein Geräusch. Laufe zur Wohnungstür und lies Deine Post. Edith Nystrom schreibt Dir, dass ihr Ehemann nicht tot ist, er sei nur einer Sekte beigetreten. Schau Dir die Postkarte von Axel und Anna am Strand von Spanien an.

**GRATULATION Du hast das Spiel erfolgreich durchgespielt!**

Wir danken Sylvia für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.

**SOFTWARESERVICE 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!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen hat und wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden, die wir auch gerne an die Autorin weiterleiten.**

**(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**