

Komplettlösung zu "Time stand still"

exklusiv verfasst (mit Dank an Len Green und Mikael + Eleen) von H.L. Kratz für:

CD ROM & Softwareservice
KRATZ

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Im Shop auf <http://www.gamepad.de> kann das Spiel auch bestellt werden!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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!

Vorbemerkung:

In der Lösung wird eigentlich nur das beschrieben, was unbedingt nötig ist, um zum Spielende zu kommen. Tut man nur das, dann entgeht dem Spieler eine Menge Spielspaß und die Spielzeit wird wohl nicht sehr lang sein.

Es war der Sinn und Wunsch der Entwickler, sich auch Anderes anzusehen und etwas mehr über die Stadt Norrköping (dem Heimatort der Entwickler) und deren Geschichte zu erfahren. Also sich im jeweiligen Umfeld immer alles ansehen, mit jedem reden, u.s.w.....; manchmal wird man auch nur zu einem Ort kommen, der "nur" schön anzusehen ist, aber an dem es nichts zu erledigen gibt.

An den verschiedensten Orten erfährt man nur interessante Dinge, die aber nicht für die Lösung relevant sind und die verpasst man, wenn man nur das Notwendige tut.

Das Spiel ist nicht linear und die hier beschriebene Reihenfolge muss nicht eingehalten werden, dennoch kann es sein, dass man nicht weiter kommt, wenn man an einem Ort nicht alles Notwendige erledigt hat.

Carol Reeds neues Apartment (Home):

Sich das Namensschild an der Tür ansehen und dann in die Wohnung und sie erkunden. Vor allem den Zeitungsartikel in der Zeitung auf dem Küchentisch lesen.

In der Küche dann noch das Telefonbuch anklicken und die Adresse von Solvig Liedberg finden.

Das Haus dann verlassen und man befindet sich auf der Karte von Norrköping. Wir gehen zum

Kiosk von Stina:

Mit Stina über alles reden. Sie hat Visitenkarten für uns gemacht und möchte wissen, welche uns am besten gefällt. Jetzt den Kiosk verlassen und über die Karte zu

Katarina:

Wieder alles bereden und dann zum Haus von

Solvig Liedberg:

Automatisch sprechen wir mit Solvig und bekommen die Handynummer und den **Hausschlüssel**, da wir es die nächsten 4 Wochen benutzen dürfen.

Sollten wir wieder draußen sein, dann vor die Eingangstür, diese mit dem Schlüssel öffnen und hinein. 2 Schritte vor und man hört ein Geräusch. Diesem muss man auf den Grund gehen. Also vor bis zum Heizkörper auf der rechten Seite, rechts neben der Tür. Sich den Heizkörper ansehen. Muss am Ventil hinten vielleicht entlüftet werden? Aber wie????

Nun in das Büro. Der Weg sollte doch zu finden sein: Zur Ausgangstür, bei der festgestellt wird, dass der Radiator erst repariert werden muss. Dann sich umdrehen. Ein Bild vor und dann nach rechts. Im Büro 1 Schritt vor und wieder nach rechts wenden.

Die oberste Schublade kann nicht geöffnet werden. Also ins Wohnzimmer (zu der Wand über dem Kamin mit den 11 Fotos). Sich das mittlere Bild genau ansehen, es abhängen und ein **Schlüsselchen** in das Inventar befördern. Zurück und die Schublade mit dem Schlüssel öffnen.

Der **radiator key**, die **Fotos** und ein **wooden plug** wandern ins Inventar.

Mit dem Puzzle kann momentan noch nichts erreicht werden.

Jetzt zuerst in die Küche und dort die Nachricht auf dem Küchentisch lesen. Sich nach rechts drehen und neben der Kaffeemaschine die **Tasse** mitgehen lassen.

Nun zum Heizkörper, die Tasse in die Heizung klemmen und dann mit dem Entlüftungsschlüssel (nochmals anklicken, wenn er in der Heizung steckt!) das Geräusch beseitigen. Erst jetzt können wir das Haus verlassen, sehen uns das hübsche Gelände genau an und gehen dann wieder zum

Kiosk zu Stina:

Mit ihr über alles reden und dann zu

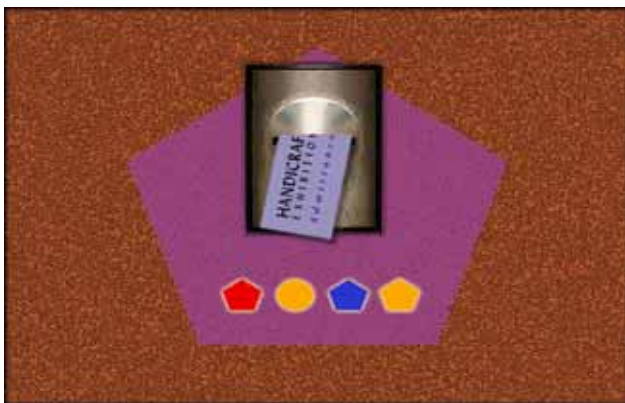
Katarina:

Sie über Carl Bergsten befragen und dann zum

Museum of Design:

Hier gibt es viel zu sehen, aber das meiste braucht man zur Lösung nicht. Trotzdem ist es interessant, sich hier umzusehen.

In den Raum gehen, der Carl Bergsten gewidmet ist und sich umsehen und auch in einem Buch lesen. Auch sonst alles lesen.



Schließlich ein Memory-Puzzle an der Wand finden und bei Erfolg gibt es ein Ticket. Auch die dann unten angezeigte Figuren-/Farbkombination ist wichtig!

Dann zum Computerterminal, das wohl mit etwas "gefüttert" werden müsste, was aber erst im späteren Verlauf geht.

Nun die Treppen am Eingang links nach oben und dort vor einer Tür mit der Aufschrift 'Handicraft Exhibition' landen. Diese untersuchen und durch Anwendung der eben erhaltenen "Eintrittskarte" die Tür öffnen und hinein.

5x nach vorne gehen, sich dann nach links wenden und dann zwischen 2 Rädern ein **wooden dowel** finden und mitnehmen. Danach dann das Museum verlassen, draußen noch die Gegend bewundern und dann zu

Solvig Liedberg's Haus:

Hier wieder rechts in das Büro gehen und die Schublade rechts öffnen. Dort gab es ja ein Puzzlebrett, mit dem wir nichts anfangen konnten. Jetzt es nochmals anklicken und oben links das wooden plug und unten rechts das wooden dowel einsetzen. Dann die Formen und Farben so einstellen, wie es uns das Memory im Museum gezeigt hat (siehe oben). Hat man es gelöst und klickt nochmals, dann bekommt man **Pläne/Grundriss des Hauses**. Die Pläne stammen wohl von Bergsten. Klickt man die Pläne an, dann wandern sie ins Inventar. Durch Anwendung des Vergrößerungsglases kann man sie näher studieren und etwas über das fehlende Fenster feststellen. Was ist da wohl passiert?

Nach oben gehen und rechts in das Wohnzimmer, wo man feststellt, dass das Zimmer wohl mal größer gewesen sein muss mit 2 Fenstern. Sich nach rechts wenden und den Schrank mit den Scheiben anklicken. Er gibt eine Wand frei, an die wir klopfen können, aber hinter der auch noch was sein könnte.

Wieder nach unten zur Eingangstür und sich umdrehen, so dass man auf die Hintertür blickt.

Dann 1 Bild vor, dann links, dann vor und dann rechts. Danach 2x vor und sich dann 3x nach rechts oder links wenden. Hier das Diplom an der Wand ansehen. Jetzt das Haus verlassen und zum

Kiosk:

Mit Stina reden und den Kräutergarten / Gatekeeper's Lodge Herb Garden genannt bekommen. Also zum

Herb Garden:

Hier alles erkunden und sich auf den langen Weg machen. 14 x vorwärts gehen und sich immer mal umsehen, dann in die Richtung halb links über den Rasen, 5x vor und dann nach rechts drehen. Man steht vor dem Tor des Lodge Herb Garden, geht rein und redet mit dem Gärtner - hinter der roten Hütte links - über alles.

Man muss ins Haus, aber der Gärtner möchte, dass man dafür etwas tut. Am Flaggenmast findet man **6 Schilder mit Kräuternamen** auf dem Boden.

Weiter vorne findet man dann rechts die Kräuter und soll die Schilder zuordnen. Da wir keine Ahnung haben, bitten wir den Gärtner um Hilfe und er gibt uns **5 Kräuterkarten** zur Identifizierung. Also los geht es und wir lösen das Puzzle durch Vergleich mit den Karten.

Von oben links nach unten rechts sollte sich ergeben: Lemon Thyme; Rosemary; Lemon Balm; Creeping Thyme.; Absinthium; Oregano.

Wenn alles richtig zugeordnet wurde, dann dürfen wir ins Haus.

Das Buch links öffnen und finden, dass Elisabeth Liedberg Präsidentin des "The Gatekeeper's Lodge Herb Garden" war nur in der Zeit von März bis April 1944!

Wieder nach draußen und dann dort automatisch nochmals mit dem Gärtner reden.

Etwas über Simona erfahren und sie aufsuchen

Aus dem Gartentürchen raus, dann rechts und dann 4x vor. Dann nach links und 8x vor und dann nach rechts wenden.

Mit Simona über alles reden. Nun auch noch ein **Messer** in dem Kräutergartengebiet finden.

Hat man es noch nicht, dann von Simona aus nach rechts wenden, dann 7 Bilder vor, dann nach rechts und bei einer Sitzgruppe auf dem Tisch es finden und einstecken. Das könnte uns doch beim Geheimzimmer helfen in

Solvig Liedberg's Haus:

Dorthin, nach oben und mit dem Messer 2x die Tapete aufschlitzen. Es kommt eine Tür zum Vorschein, die wir öffnen. Wir finden Bücher und lesen sie, auch links davon eine Zeitung.

Sich weiter nach links wenden, aber um hier etwas zu tun, ist es zu dunkel. Vorerst ist also hier kein Weiterkommen. Das Haus verlassen und wir finden auf der Karte als Ort die

Bücherei/Library:

Dorthin und den Computer benutzen. Etwas zum "Institute of Racial Biology" lesen und etwas über Herman Lundborg erfahren. Nun wieder zurück und zu

Solvig Liedberg's Haus:

Ein Maler war hier und hat eine Nachricht hinterlassen. Sie nehmen (auch den **Schlüssel** darauf) und auch den **Kaugummi**, mit der sie festgeklebt war. Kann mit dem Schlüssel der nahegelegene (gegenüberliegende) Schuppen geöffnet werden?

Versuchen wir es. Es gelingt und wir ergattern eine **Taschenlampe**, die wohl im Geheimzimmer nützlich sein kann. Nun noch in die offene Scheune gehen und dort von einer Werkbank links **2 Batterien** nehmen und damit dann eine funktionstüchtige Taschenlampe herstellen.

Zurück in den Geheimraum, sich nach links wenden, die Taschenlampe benutzen und den dunklen Raumteil untersuchen. Vorne links 3 Seiten finden "Autobiography notes" und lesen.

Im Raum kann ein Teppich weggezogen werden und man bemerkt Bodenbretter, wo etwas getan werden kann, nur nicht jetzt. Also wieder zurück in die

Bücherei/Library.

Hier wieder an den Computer und jetzt etwas über "Dietrich Gunter" nachlesen. Durch einen alten Zeitungsausschnitt erfährt man mehr. (Den Artikel ganz links vergrößern!).

Dann mit dem Pfeil nach rechts einen weiteren Ausschnitt finden und dort den Artikel rechts vergrößern!

Hier gibt es nichts mehr zu tun und raus auf die Karte. Es ist dort eingetragen:

Mona Redvall's house:

Also an diesen Ort und hier das Zahlenschloss knacken. Vier Tasten sind dunkler. also sind das die Zahlen. Fehlt nur noch die richtige Reihenfolge: 1; 9; 2; 0.

War es richtig, gibt es oben ein grünes Licht und wir reden mit Mona über alles. Zurück zum

Kräutergarten:

Vor dem Tor nach rechts wenden. Dann 5x vorwärts, dann halbrechts, danach 6x vorwärts, sich nach rechts drehen und in die Anglerhütte. Die **Angel** mitnehmen und zurück zum

Museum:

Anstatt nun ins Museum zu gehen, geht man halb links daran vorbei über die Brücke links vom Museumseingang. 7x vor, dann rechts, vor und nach links drehen. Auf einem Felsstück im Wasser sieht man eine **Spielmarke (token)** liegen. Wir kombinieren im Inventar den Kaugummi mit der Angel und können damit dann die Spielmarke ergattern. Hätten wir so etwas nicht im Museum gebrauchen können? Also zurück und hinein.

Im Bergsten-Raum das Computerterminal mit der Spielmarke füttern.

Weiteres über Bergsten lesen und auch 3 weitere Gebäude des Archiekten sehen. Das Museum verlassen und auf der Karte einen neuen Ort finden:

Olof School:

Den Hausmeister suchen: vor, links, 2x vor, rechts und nochmals vor. Mit ihm über alles reden, aber da er beschäftigt ist, soll man später nochmals vorbei kommen. Also jetzt zu

Carols Wohnung (Home):

In der Küche mit Solvig (in der Großansicht das Telefon einfach oben anklicken).

So gibt es Info's über eine Uhr und einen Schlüssel zu einer Schublade. Also auf zu

Solvig Liedberg's Haus:

Es wurde erwähnt, dass man den Schlüssel evtl. vor der Haustür links finden könne. Also dort nachsehen, aber im Gras (vorerst) nichts erreichen. Guter Rat ist jetzt teuer oder kostet er doch nichts? Auf zu

Katharina:

Sie erinnert sich an einen Metalldetektor und fragt danach. Im Zimmer des Sohnes sich den orangefarbenen Kasten ansehen und ein neues Puzzle erwartet uns:

Drückt man einen farbigen Knopf, dann verursacht dieser einen Ton!

Hhhhhmmmmmm..., das hilft nicht viel, also schauen wir uns im Zimmer weiter um, gehen zum Computer, klicken die daneben liegenden Spiele mehrmals an und finden schließlich auf der Box von Jack Orlando eine Zettel, auf dem die Kombination für den Kasten steht: A - D - G.

Unter dem Kasten liegt auf einer offenen Schublade ein Gitarrenbuch, in dem dargestellt ist, welche Saite, welchen Ton bedeutet. Dann erst mal die Saiten auf der Gitarre betätigen und zurück zum orangefarbenen Kasten. Unsere Forschung hat dann ergeben, dass wir wohl den

blauen, den gelben und den grünen Knopf betätigen müssen. War alles richtig, dann können wir den **Metalldetektor** nehmen. Zurück zu

Solvig Liedberg's Haus:

Dann hier links von der Eingangstür den Metalldetektor auf das Gras benutzen und so den **Schlüssel** finden.

Jetzt in das Haus und hier 1x vor, links, vor, rechts, 2x vor, 2x rechts und nochmals vor.

Jetzt sollten wir vor einem Schränkchen stehen und die linke Schublade ist verschlossen. Sie mit dem gefundenen Schlüssel öffnen und die Taschenuhr finden, aber vorerst damit nichts erreichen. Weiter zum

Kräutergarten/Herb Garden:

Hier 4x vor zur Gärtner gehen. Ihn nach einem Brecheisen fragen. Er redet davon, dass eines im Wasser liegen könnte. So vor das Tor zum Fluss gehen, den Metaldetektor mit der Angel rechts auf den Fluss benutzen und so das **Brecheisen** ergattern. Unsere Heldin will das aber nicht so ohne Weiteres mitnehmen und fragt nochmals den Gärtner, dem sie eine Wasserpflanze "Salvinia auriculata" aus dem Water Garden in Marieborg besorgen soll. Sie will es erledigen, geht aber zunächst mal

Nach Hause (home):

Im Haus über dem Spülbecken aus dem Schrank ein **Glas** nehmen und mit **Wasser** füllen.

Jetzt zum

Water Garden:

Hier sich nach rechts wenden, dann 4x vor und wieder nach rechts. Hier die **Pflanzen** nehmen und da es Wasserpflanzen sind, diese im Inventar mit dem Glas mit Wasser benutzen, damit sie auf dem Transportweg nicht vertrocknen. Sollte das passiert sein, dann müssen neue Pflanzen geholt werden. Zurück zum

Herb Garden/Kräutergarten:

Mit dem Gärtner reden und dann das Glas auf ihn anwenden und man hat sich für das Brecheisen, das wohl für die Bretter im Geheimraum nützlich sein könnte, revanchiert. Jetzt wieder zu

Solvig Liedberg's Haus:

Hier in den Geheimraum und das Brecheisen auf die Fußbodenbretter benutzen.

Man findet ein Kästchen mit verstellbaren Buchstaben, kann aber noch nichts damit anfangen und einen Brief, den wir genau lesen und dabei 2 Datumsangaben bemerken: 15. 2. 1945 und 16. 9. 1945.

Nach unten zur Kommode mit der Taschenuhr gehen. Dort an der Uhr mit den Knöpfen links und rechts den 16.9. einstellen und die Uhr wird sich hinten öffnen lassen.

Er erscheint ein neues Puzzle und wir müssen durch richtiges Anklicken der Quadrate alle entfernen. Nummerieren wir von oben nach unten mit A, B, C und von links nach rechts mit 1, 2, 3. Jetzt **C2, A3, A2, A1** und zum Schluß **B3** anklicken. Weiteres lässt sich öffnen und klickt man sich durch, wird man ein 4-geteiltes Kinderbild bekommen.

Man kann den Hersteller der Uhr erkennen LANGERS Jewellery & Watches und rechts eine Nummer: B 398 - 46. Jetzt wieder zur

Eigenen Wohnung (Home):

In der Küche das Telefonbuch öffnen und man bekommt eine neue Adresse:

Langers Gold shop:

Den Laden betreten und mit dem Besitzer über alles reden. Die Nummer in der Uhr befördert letztendlich eine kleine Karte aus dem Archiv zutage, die wir mitnehmen.

Im Inventar die Karte genau ansehen, das Foto anklicken und umdrehen und hinten darauf vermerkt finden: Adam Quilting, 2 years. Wieder in die

Eigene Wohnung (home):

Im Telefonbuch in der Küche die Adresse von Adam Quilting nachschlagen und dann zu ihm.

Adam Quilting:

In dessen Wohnung mit ihm über alles reden und viel Neues erfahren. Dann aus dem Kühlschrank in der Küche **Pepsi** holen. Zurück bei Adam bekommen wir ein **Foto seines Vaters** und geben ihm die Pepsi. Schaut man sich das Foto im Inventar mit der Lupe an, dann liest man dort: To Elsy and Arthur - Dietrich. Wieder mal geht es zu

Solvig Liedberg:

Als Carol das Haus betritt, hört sie Schritte und sieht gerade noch, wie die Hintertür zufällt. Sie geht nach draußen, aber kann niemanden mehr entdecken. So geht sie wieder über die Vordertür zum Geheimraum und versucht sich am Kästchen mit den Buchstaben.

Von der Fotorückseite wissen wir ELSY und stellen das ein. Ist es offen, links die Seiten lesen und den Umschlag rechts öffnen und einen Irrgartenplan finden. Den Weg einzeichnen ist aber (noch) nicht möglich.

Wieder unten im Erdgeschoss treffen wir Mona Redvall, die uns mitteilt, dass sie auf dem Weg hierher ein kleines Auto mit der Aufschrift Equinox gesehen hat.

Hhhmmmmm, wir wollen ja das Irrgartenpuzzle lösen und brauchen dafür einen Stift. Da wir bisher keinen gefunden haben: Schulen sind doch dafür prädestiniert! Also zur

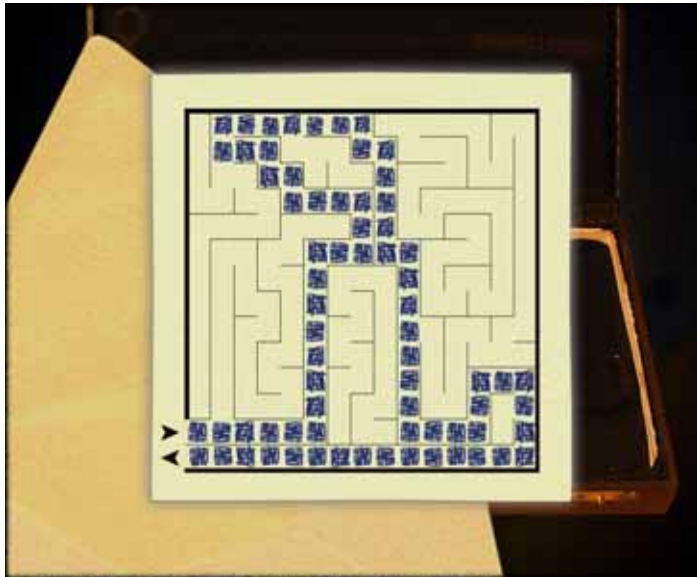
St. Olof School:

Mit dem Hausmeister reden, der einen Umschlag mit einer **seltsamen Karte** gefunden hat und ihn uns gibt. Genau im Inventar inspizieren und dann in das Schulgebäude, sich umdrehen und auf einer der Bänke einen **Stift** finden. Damit müsste man im Irrgartenpuzzle den Weg einzeichnen können. Also zurück zum



Liedberg Haus:

Mit dem Stift den Weg markieren:



Es ergibt sich eine merkwürdige Zeichnung. Könnte das eine Kerze im Kerzenständer sein? - Wir untersuchen nochmals das Zimmer, finden einen Kerzenständer, klicken ihn an und sehen eine Zeichnung mit einer Uhr, die die Zeit 6:35 Uhr darstellt und unter dieser Zeichnung entdecken wir einen Schlüssel, den wir ins Inventar befördern.

Das Haus verlassen und zu:

Katarina:

Wir fragen sie nach Equinox und bekommen den Hinweis auf einen Buchladen. Also über die Karte zu

Equinox:

Mit dem Eigentümer über alles reden und dann wieder zu

Adam Quilting:

In das Wohnzimmer kann man zunächst nicht, aber in die Küche und beim Herd finden wir eine Tasse mit der Aufschrift: Equinox.

Jetzt können wir das Wohnzimmer betreten und mit Adam über alles reden. In der Küche können wir das Foto von Adams Stiefbruder finden. Dorthin und es anschauen.

Vor zum Fenster und sich nach rechts wenden und dort an der Wand eine Uhr entdecken.

Sich von Adam die Genehmigung holen, sie untersuchen zu dürfen. Das tun wir dann, holen sie uns in Nahansicht, öffnen sie und ziehen die Uhr mit dem Schlüssel auf. Sie wird sich auf 6:35 Uhr einstellen.

Schließt man jetzt die Glasabdeckung und untersucht man weiter, dann findet man unten in einem Fach **einen Plan**; die Karte mit den Löchern könnte doch draufpassen.

Das tut sie und zeigt einiges, aber was hat es zu bedeuten? Jetzt zu

Stina im Kiosk:

Mit Stina reden und erfahren, dass der Plan die Docks darstellen könnte. Also zu den

Docks:

Hier jetzt den Plan ansehen. Das rote Kreuz zeigt den jetzigen Standpunkt und zum blauen Kreuz auf der Brücke muss Carol wohl gehen. 10 x vor gehen und dann die Brücke anklicken. Am Stahlträger rechts findet man die Markierung C2. Jetzt den Plan im Inventar anklicken und ein Punkt wird rot markiert und Carol meint: "That must be the spot!"

Vielleicht muss man ja da hin!?

Zunächst über die Brücke weitergehen, bis man wieder auf der Karte landet. Dann erneut die Docks betreten und dann 4x vor, links und nochmals 4 vor. Dann rechts, danach 6x vor. Nun links, dann 2x vor dann rechts und schließlich 2x vor.

Sich den Mast, die Pfeiler und deren Fundament genau ansehen bis Carol meint: "Now, where have I seen something to dig with ?" Vorerst kann hier nichts erreicht werden, also links vom Mast zur Karte gelangen und das letzte Mal zum

Liedberg Haus:

Hier jetzt in den Schuppen und rechts einen **Spaten** mitnehmen. Zurück zu den

Docks:

Hier, wie oben beschrieben wieder zum Mast. In der Nahansicht zum Betonpfeiler und dort auf den Boden 2x den Spaten benutzen. Eine braune Stelle wird freigelegt. Erneut den Spaten benutzen und so ein **Schatzkästchen** ausgraben. Es öffnen, den Inhalt anklicken, dazu noch einen Zeitungsartikel finden und dann geht es am Ende zur Teatime mit

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 des Autors 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!

Unser Dank geht an Len Green und die Autoren Mikael + Eleen für die Unterstützung

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).