

## Dark Fall 2 – Schatten der Vergangenheit – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Benjamin Parker ist Kartograf und er hat einen Auftrag erhalten. In einem Leuchtturm geht es nicht mit rechten Dingen zu. Sollte es mal an einer Stelle nicht weitergehen, dann hat man wahrscheinlich etwas bestimmtes nicht gesehen oder gelesen.

1912

### Zimmer:

- im Zimmer umsehen
- die Schachtel auf dem Tisch öffnen
- da sind Karten drin
- **auf dem Bett das Tagebuch ansehen**
- das Tagebuch lesen bis zu der Stelle wo zwei Vogelbilder erscheinen
- jetzt ist Parker in anderen Räumen (einfach nach rechts drehen; nicht die Bilder anklicken)

### Küche:

- Parker sieht sich um
- er geht in Richtung Spüle und dann links durch die Tür
- er ist im Garten
- zur Toilette gehen
- die Toilette ansehen
- es schwimmen Papierrollen darin
- **die Papierrollen nehmen und ansehen**
- dann die Wanne mit Wasser ansehen (auch benutzen) und das Wagenrad und die Axt
- wieder in die Küche gehen
- den Schrank ansehen
- unten rechts im Schrank ist ein Bildbetrachter
- die Rezepte auf dem Tisch ansehen
- zu der Tür mit dem Riegel davor gehen
- die Tür öffnen
- es ist eine Vorratskammer
- die Kiste auf dem Regal öffnen
- das Buch ansehen
- **die Diskette nehmen**
- dann die Vorratskammer verlassen
- eines der Vogelbilder anklicken und Parker ist wieder in seinem Zimmer
- das Tagebuch zu Ende lesen
- dann das Zimmer verlassen

### Straße:

- die Straße entlang gehen bis zum Ende
- dort leuchtet eine Lampe
- wenn man nach unten sieht, sieht man ein Boot im Wasser
- den Weg wieder zurück gehen
- **bei einer Tür hört Parker eine Stimme fragen „Wer ist da?“**
- **Parker geht zu der Tür und öffnet sie**
- er geht hinein
- hier ist Demario und er spricht mit Parker
- Parker soll herausfinden was mit dem Leuchtturm los ist und Parker sagt zu
- Parker verlässt den Raum und geht zum Boot
- **das Boot benutzen und losfahren**

### Leuchtturm:

- **vom Boot aus den Weg zum Leuchtturm gehen**
- oben angekommen nach links gehen
- das Schild an der Wand ansehen
- **dann den Hebel betätigen** (es gibt jetzt Licht im Leuchtturm)
- zurück gehen und zur Tür gehen
- die Tür öffnen und in den Leuchtturm gehen
- zum Fenster gehen
- dort liegt ein Schlüssel
- die Treppe nach unten gehen

### Leuchtturm unten:

- es gibt links und rechts einen Bogen
- im Bogen links steht ein großes Gerät
- im Bogen rechts hängt an der Wand ein Sprachrohr
- hinter dem Brett wo das Sprachrohr hängt, steckt ein Zettel
- **den Zettel ansehen**
- auf dem Zettel sind verschiedene Schiffe zu sehen und dahinter 1 bis 5 Punkte
- weiter links in einer Ecke sind drei Rohre
- hier die Lampe benutzen um mehr zu sehen
- an jedem der drei Rohre befindet sich ein Regler
- zu dem Gerät im Bogen links gehen
- **weiter nach links hinten gehen und dort die Lampe benutzen**
- dann nach links drehen und geradeaus und dann nach links drehen
- nun steht Parker genau hinter dem Gerät
- hier gibt es 3 Schieberegler
- wieder nach vorn gehen
- bis zum Ende des Ganges gehen
- hier steht ein Regal
- links ist eine Treppe
- wieder zurück zu dem Gerät gehen und in Richtung Treppe stellen
- links unten auf der Treppenstufe liegt etwas
- die Lampe benutzen
- **dann die Papierrolle nehmen und ansehen**
- hier sind 3 Schiffe zu sehen und Parker kann sie den Punkten 2, 3 und 1 zuordnen

- **hinter das Gerät gehen**
- **hier die Schieberegler in der folgenden Reihenfolge benutzen: Mitte, Rechts, Links**
- nun in zu dem anderen Bogen gehen und zu den drei Rohren
- erst die Lampe benutzen
- **dann die Regler in der folgenden Reihenfolge benutzen: Mitte, Unten, Oben**
- jetzt sollte Licht im Leuchtturm sein
- ans Ende vom Gang gehen
- rechts sind Bettgestelle (mit der Lampe ansehen)
- das Regal ansehen
- die Treppe nach oben gehen
- das Fass ansehen
- eine rote Flasche lässt sich anheben, aber nicht mitnehmen
- weiter nach oben gehen
- die Tür öffnen
- hier kommt jetzt eine Wendeltreppe, die bis nach ganz oben im Leuchtturm führt
- die Treppe nach oben gehen bis zum ersten Raum

### Leuchtturm 1.Etage:

- in den Raum gehen
- die Karte an der Wand ansehen
- den Tisch ansehen
- die Kiste mit der Aufschrift FRL öffnen
- das Buch mit der Aufschrift FWW ansehen
- rechts auf dem Tisch liegt ein Buch mit der Aufschrift 1912
- durch die nächste Tür gehen
- hier ist die Küche
- auf dem Tisch stehen noch die Teller
- das Regal ansehen
- dort liegen zwei Notizen
- **die Truhe ansehen und öffnen**
- die Sachen zur Seite schieben
- darunter ist ein Geheimfach
- **das Geheimfach öffnen**
- die beiden Zettel ansehen
- **auf einem Zettel steht: DRAKE und darunter sind vier Sterne und unter den Sternen stehen die Zahlen 1,3 / 2, 5 / 4, 7 / 6 , 8**
- das sollte man sich notieren
- zur Spüle gehen
- nach rechts drehen und die kleine Tür mit der Aufschrift Store ansehen und öffnen
- es ist ein Versteck
- die Küche verlassen und auch den anderen Raum
- die Treppe weiter nach oben gehen

### Leuchtturm 2.Etage:

- im nächsten Raum die Bilder an der Wand ansehen und die Papierrollen auf den Tisch
- durch die nächste Tür gehen
- hier ist der Schlafrum
- den Wasserkrug ansehen

- **den Spiegel ansehen und umdrehen**
- auf der Rückseite ist ein Zettel
- den Schrank mit den Schubladen ansehen
- alle Schubladen öffnen
- **in einer Schublade liegen zwei Zettel**
- dann weiter in dem Raum umsehen
- die Kiste mit der Aufschrift FRL öffnen
- die Bilder an der Wand ansehen
- das Regal ansehen und ein Buch weiter unten im Regal
- die Betten ansehen und die Fotos an der Wand
- **im unteren Bett das Kopfkissen verschieben**
- **darunter liegt ein Brief**
- den Brief lesen
- den Schlafrum verlassen
- den anderen Raum auch und die Treppe weiter nach oben gehen

### Leuchtturm 3.Etage:

- die Bilder an der Wand mit Hilfe der Lampe ansehen
- das Regal ansehen
- die Tür ansehen
- da steht DRAKE
- **das Schild mit dem Wort Drake anklicken**
- darunter sind vier Sterne
- die müssen nun in der richtigen Reihenfolge gedrückt werden
- dazu nummeriert man sich die Sterne von links nach rechts von 1 – 4
- dann braucht man die Zahlen von dem Zettel (1,3 / 2, 5 / 4, 7 / 6 , 8)
- die Zahlen 1 – 8 geben die Reihenfolge an
- das bedeutet man muss folgende Sterne drücken:

1. Stern 1
2. Stern 1
3. Stern 1
4. Stern 3
5. Stern 2
6. Stern 4
7. Stern 3
8. Stern 4

- jetzt öffnet sich die Tür
- im Raum von Drake umsehen
- die Bilder an der Wand ansehen die Porträts an der Wand ansehen
- **auf der Rückseite der Porträts stehen jeweils Zahlen (bei William Drake 18 und bei Catherine Drake 24)**
- das Buch im Regal ansehen und lesen
- den Schreibtisch ansehen
- darauf liegt ein Stempel mit F.R.L.
- **das Tagebuch ansehen und lesen**
- den Schreibtisch verlassen
- den Schrank mit den Schubladen ansehen
- **die Schubladen ansehen und öffnen**

- alle Schubladen durchsehen
- die Fotos und Zettel darin ansehen bzw. lesen
- die untere Schublade lässt sich nicht öffnen
- **das große Bild über dem Schrank mit den Schubladen ansehen**
- **den Turm auf dem Bild anklicken und dann den Knopf der nun erschienen ist**
- es öffnet sich die untere Schublade
- da ist ein Zettel drin mit den Zahlen 1 bis 4 und verschiedenen Farben
- **die 1 steht auf der Farbe rosa**
- **die 2 steht auf der Farbe grün**
- **die 3 steht auf der Farbe gelb**
- **die 4 steht auf der Farbe blau**
- auf einem **weiteren Zettel sind Wege eingezeichnet**, die unterhalb vom Leuchtturm sind
- den Kleiderschrank ansehen und öffnen
- **die Sachen ansehen und die Lampe benutzen**
- die Sachen zur Seite schieben
- **auf der linken Seite gibt es einen Code der aus einem Buchstaben und vier Zahlen besteht**
- leider fehlen dafür noch die Informationen
- den Schrank schließen und den Raum verlassen
- die Bilder an den Wänden ansehen (mit der Lampe)
- die Leiter nach oben gehen

### Leuchtturm / Lampe:

- hier ist die große Lampe vom Leuchtturm
- es gibt zwei Hebel, bei denen sich aber nichts tut, wenn man sie betätigt
- es gibt auch ein Nebelhorn
- an einer Stelle kann man bei der Glasfront nach unten sehen und durch eine Öffnung nach draußen gehen
- hier gibt es eine Glocke
- wieder in den Turm gehen und die Leiter nach unten
- dann bei dem Regal (links an der Ecke) nach unten sehen und dann die Treppe nach unten gehen
- den Turm verlassen und zu der Stelle gehen wo Parker den Hebel für das Licht im Leuchtturm betätigt hat
- **bei dem Schild (wo der Hebel ist) links nach unten sehen**
- dort ist eine Leiter
- **die Leiter nach unten gehen**
- den Holzpfad entlang gehen bis zu den Kisten
- **durch eine Höhle gelangt Parker immer weiter und zu einer Stelle wo an einem Felsen bunte Lichter zu sehen sind**
- nach links gehen
- Parker kommt aus der Höhle und ist in einer anderen Zeit gelandet

### 2004:

### Leuchtturm / bei den Rettungsringen:

- Parker sieht sich das Hinweisschild an
- die Treppe entlang gehen in Richtung der Rettungsringe
- das Teleskop ansehen
- dafür braucht man aber Münzen
- in das Gebäude gehen
- hier steht ein Computer
- **die Diskette mit dem Laufwerk links vom Computer benutzen**
- dann am Monitor den grünen Pfeil anklicken und anhören was auf der Diskette ist
- das verhexte Funkgerät ansehen
- das Gebäude verlassen
- in Richtung Höhle gehen
- dann weiter geradeaus gehen
- nach rechts gehen
- dort ist eine Holzbude

### Leuchtturm / Holzbude:

- die Holzbude ansehen
- die Prospekte ansehen
- an der Holzbude vorbei gehen und nach vorn laufen
- dann nach links drehen
- zu den gelben Tonnen gehen
- bei den gelben Tonnen liegt ein Speer auf dem Boden
- **den Speer nehmen**
- nach links drehen
- den roten Tank ansehen
- nach links drehen
- links von den grünen Behältern ist ein Mast
- den Mast ansehen
- **links am Mast ist eine Plakette**
- die Plakette ansehen
- auf der Plakette ist eine II
- aufzeichnen wie die Plakette aussieht



- wieder zur Holzbude gehen
- in die Holzbude sehen
- an der Wand hängt ein Zettel
- **den Speer mit dem Zettel benutzen (2x)**
- den Zettel ansehen
- **auf dem Zettel steht 29/04/04 und 5582**
- die Holzbude verlassen

- zum Cafe gehen

### Leuchtturm / Cafe:

- Parker sieht sich hier um und **findet an einem Mülleimer eine weitere Plakette**
- auf der Plakette ist eine IV
- aufzeichnen wie die Plakette aussieht



- das Cafe verlassen
- in Richtung der Stufen gehen
- davor rechts zu den Toiletten gehen

### Leuchtturm / Toiletten:

- in die Damentoilette gehen
- links von den Waschbecken sind die Toiletten
- die linke Toilette ansehen
- **unter dem Papierspender ist eine weitere Plakette**
- auf der Plakette ist eine I
- aufzeichnen wie die Plakette aussieht



- die Damentoilette verlassen
- zur Herrentoilette gehen
- die rechte Toilette genauer ansehen
- den Deckel auf dem Boden anheben
- darunter liegen Münzen
- **die Münzen nehmen**
- die Toilette verlassen
- zurück zu den Rettungsringen gehen

### Leuchtturm / bei den Rettungsringen:

- zum Fernrohr gehen
- das Fernrohr drehen
- **dann die Münze mit dem Fernrohr benutzen**
- **durch das Fernrohr sieht man eine Plakette mit einer III**
- aufzeichnen wie die Plakette aussieht



- den Weg wieder zurück gehen und dann die andere Treppe nach ganz nach oben zum Turm gehen

### Leuchtturm:

- die Tür ansehen
- auf der linken Seite sind 8 Knöpfe (von oben nach unten mit 1 – 8 nummerieren)
- **jetzt drückt man die Knöpfe 5, 5, 8 und 2**
- die Tür öffnet sich
- in den Leuchtturm gehen
- die Bücher ansehen
- hinter das vordere Regal gehen
- dahinter gibt es noch mehr zu sehen
- **ganz hinten steht das Buch „Der Horror von Fletch Rock“**
- dieses Buch ansehen und lesen
- darin steht der Code für das Geheimfach im Schrank von Drake
- **es steht da das man die Geburtsjahre der Kinder zusammenrechnen muss und ein R an den Anfang gestellt wird**
- das Alter der Kinder stand auf den Bildern in Drakes Zimmer (24 und 18)
- das ergibt die Jahre 1888 und 1894 und das ergibt 3782
- **der Code lautet also: R 3782 (notieren)**
- den Kassenbereich ansehen
- an der Kasse klebt ein Notizzettel
- auch vor der Kasse liegt ein Notizzettel
- unter der Kasse liegen Briefe (lesen)
- durch den roten Vorhang gehen
- die Treppe nach unten gehen
- links liegt ein Rucksack auf einer Bank
- **den Rucksack ansehen**
- in der linken Tasche vom Rucksack ist ein gelbes Ticket auf dem Polly steht
- in der rechten Tasche ist eine Kamera
- die Kamera anklicken und Parker macht ein Foto
- die Kamera noch mal anklicken und auf der Rückseite sieht man das Display
- den runden Knopf drücken und man sieht das Foto von Parker
- drückt man die Knöpfe oben, kann man sich ansehen was Polly alles fotografiert hat
- den Rucksack oben öffnen
- **den Kassettenrekorder ansehen und hören was auf der Kassette ist**
- **dann das Tagebuch ansehen und lesen**
- die Mappe ansehen die links vom Rucksack auf der Bank liegt
- die Bilder an den Wänden ansehen
- hier ist auch ein Bild vom Raum wie er 1912 ausgesehen hat
- rechts steht ein Stuhl und eine große Lampe steht dort
- rechts neben dem Bogen die Lampe benutzen
- **da sieht man eine weitere Plakette**
- sie ist mit der römischen Zahl V versehen
- aufzeichnen wie die Plakette aussieht



- zum Ende vom Gang gehen
- die Vitrinen ansehen und die Bilder
- den Bildschirm ansehen
- die Treppe nach oben gehen

### Leuchtturm 1. Etage:

- an der Glaswand den grünen Knopf drücken
- die Bilder ansehen
- dann weiter die Treppe nach oben gehen

### Leuchtturm 2. Etage:

- die Bilder ansehen
- den Raum mit den Tischen und Stühlen ansehen
- dann weiter die Treppe nach oben gehen

### Leuchtturm 3. Etage:

- hier ist die Tür zum Raum von Drake
- die Bilder an der Wand ansehen
- **die Glocke ansehen**
- **hinter der Glocke ist eine Plakette mit der Zahl VI**
- aufzeichnen wie die Plakette aussieht



- unter dem Stuhl liegt ein Buch
- die Tür ansehen
- **das Schlüsselloch ansehen**
- es erscheint das Auge von Polly
- sie fragt ob man Parker ist
- **auf der linken Seite an die Tür klopfen (bedeutet „Ja“)**
- sie fragt ob man ihr was tun will
- **auf der rechten Seite der Tür klopfen (bedeutet „Nein“)**
- Polly schiebt eine **Zeichnung** unter der Tür durch

- **darauf ist zu sehen das eine Brille zwischen den Stühlen in dem Raum bei den Rettungsringen liegt**
- die Leiter nach oben gehen

### Leuchtturm / Lampe:

- die Leiter nicht bis ganz nach oben gehen (vorletzte Stelle)
- dann umdrehen und in den Raum gehen
- den Seemann (Puppe) ansehen
- **das Fernglas ansehen und durch das Fernglas sehen**
- **man sieht eine Plakette mit einem L darauf**
- weiter im Raum umsehen
- **die Rätselkiste ansehen**
- hier sind vier Plaketten zu sehen
- es sind die Plaketten mit den Nummern 2, 4, 1 und 3 (von links nach rechts)
- die Hebel nun wie folgt betätigen:

1. **dritter Hebel von links**
2. **erster Hebel von links**
3. **vierter Hebel von links**
4. **zweiter Hebel von links**

- die Kiste geht auf
- die Karte mit dem Fragezeichen anklicken
- das Teil in der Mitte nehmen
- **es ist der fehlende Knopf vom Radio**
- die **Zeichnung ansehen und notieren wo die Knöpfe stehen müssen**
- die Leiter nach unten gehen

### Leuchtturm / bei den Rettungsringen:

- den Turm verlassen und zu dem Raum bei den Rettungsringen gehen
- die Stühle genauer ansehen
- **dann die Lampe mit dem Boden benutzen**
- da liegt eine Brille
- **die Brille nehmen**
- immer wenn man sich jetzt etwas ansieht und es einen Ton dabei gibt, kann man die Brille benutzen und sieht so auch andere Dinge
- zum Radio gehen
- **hier den fehlenden Knopf benutzen**
- nun folgendes einstellen:

1. **Knopf links zwischen 01 und B einstellen**
2. **Knopf in der Mitte auf C stellen**
3. **Knopf rechts auf Y stellen**

- **jetzt die Brille benutzen**
- **es erscheinen die Zahlen: 120, 180 und 020**
- sieht man sich jetzt in dem Raum das Bild mit dem Flugzeug mit der Aufschrift AE QA an, dann gibt es einen Ton und man kann die Brille benutzen
- wenn man dann das Bild anklickt, landet man im Jahr 2090

- jetzt kann man aber erst mal noch im Jahr 2004 weiter machen
- den Raum verlassen
- zurück zum Leuchtturm
- an der Tür wieder den Code eingeben (5, 5, 8, 2)

### Leuchtturm:

- nach unten gehen
- dort wo Pollys Rucksack liegt ist links an der Wand ein Bild
- das Bild ansehen und die Brille benutzen
- klickt man das Bild an landet man im Jahr 1912
- es geht aber erst mal hier weiter
- die Vitrinen ansehen
- die Statue ansehen
- die Brille benutzen
- dann nach oben gehen
- von der Tür aus kann man den gesamten Raum mit den Vitrinen sehen und die Brille benutzen
- die Treppe nach oben gehen

### Leuchtturm 1. Etage:

- das Bild mit der alten Küche ansehen
- die Brille benutzen
- man hört Stimmen

### Leuchtturm 2. Etage:

- das Bild mit der Leuchtturmtür ansehen und die Brille benutzen
- das Bild anklicken um man landet im Leuchtturm von 1912

[www.kerstins-spielelösungen.de](http://www.kerstins-spielelösungen.de)

1912

### Leuchtturm 1. Etage:

- die große Seekarte ansehen und die Brille benutzen
- es erscheint ein weißes Kreuz auf der Karte
- das Buch mit der Aufschrift 1912, das auf dem Tisch liegt, ansehen und die Brille benutzen
- man sieht die Zahlen 160, 140 und 90
- in die Küche gehen
- zu der Tür mit der Aufschrift Store gehen
- die Tür öffnen und dann die Brille benutzen
- Treppe nach oben gehen

### Leuchtturm 2. Etage:

- in das Schlafzimmer gehen
- hier die Kiste mit der Aufschrift F.R.L. öffnen
- die Fotos ansehen
- bei dem Foto mit der Flasche kann man die Brille benutzen und wenn man das Foto anklickt dann landet man wieder im Jahr 2004
- jetzt aber noch nicht machen
- Treppe nach oben gehen

### Leuchtturm 3. Etage:

- die Leiter ganz nach oben gehen zur Lampe
- **die große Lampe genauer ansehen**
- **die Brille benutzen**
- **es erscheint ein gelbes Zeichen (notieren wie das gelbe Zeichen aussieht)**
- die Leiter wieder nach unten gehen
- zu Drakes Zimmer gehen
- hier wieder den Code an der Tür eingeben

**Stern 1**

**Stern 2**

**Stern 1**

**Stern 3**

**Stern 2**

**Stern 4**

**Stern 3**

**Stern 4**

- in Drakes Zimmer gehen
- zum Schrank gehen
- den Schrank öffnen
- die Lampe benutzen und die Sachen zur Seite schieben
- **beim Geheimfach folgendes einstellen: R 3782**
- das Fach öffnet sich
- **das Bild mit dem Schilf ansehen**
- **die Brille benutzen und das Bild anklicken**
- man landet im Schilf (merken wo man ist, weil man an der Stelle auch wieder zurück ins Jahr 1912 kommt)

### Schilf

- zu den Zelten gehen
- überall umsehen
- im Wasser gibt es einen Weg mit Steinen
- am Ende stehen 3 Gruppen von jeweils 3 Säulen
- **die Säulen mit der Brille ansehen**
- **man sieht dann die Zahlen 180 (links), 110 (Mitte) und 150 (rechts)**
- **der Stein in der Mitte auf dem Boden trägt ein „Z“ (sieht man mit der Brille)**
- wieder zu den Zelten gehen

- **die Schale mit den Eiern ansehen und die Brille benutzen**
- **es leuchtet ein blaues Zeichen auf (aufzeichnen wie es aussieht)**
- nach oben gehen
- da liegt eine Kette mit einem Schlüssel dran und mit einer Kreditkarte
- von dort weiter nach oben gehen
- dann nach links gehen bis zu einer Pfütze zwischen den Steinen
- nun zwei Mal nach unten gehen und dann nach rechts drehen
- hier ist ein Eingang zu einer Höhle
- in die Höhle gehen
- weiter reingehen und durch den Gang gehen
- dann nach rechts durch den Gang
- hier kommt dann Wasser
- es liegen viele Gefäße herum
- in der Mitte liegt eine Kapsel
- **die Kapsel näher ansehen**
- **die Klappe öffnen**
- darunter stehen jede Menge Daten
- da man aber noch nicht alle Informationen hat, kann man hier noch nichts machen
- die Höhle wieder verlassen
- noch mal zu der Pfütze gehen
- umdrehen und einmal nach vorn gehen
- da sieht man rechts oben Steine
- die Steine näher ansehen
- **da liegt eine Diskette**
- **die Diskette nehmen**
- zurück zu den Zelten
- dann wieder ins Schilf gehen zum Ausgangspunkt
- dort die Brille benutzen und zurück ins Jahr 1912

**1912**

**Leuchtturm 3. Etage:**

- wieder zurück in Drakes Zimmer
- das Zimmer verlassen
- die Treppe nach unten gehen
- es gibt an einer Stelle einen Ton
- die Brille benutzen und man hört Robert Shaw
- in die 2. Etage gehen

**Leuchtturm 2. Etage:**

- ins Schlafzimmer gehen
- **die Kiste mit F.R.L. öffnen und beim Foto mit der Flasche die Brille benutzen**
- das Bild anklicken
- man landet im Jahr 2004

**2004**

### Leuchtturm:

- den Leuchtturm verlassen
- zu den Rettungsringen gehen

### Leuchtturm / bei den Rettungsringen:

- in den Raum gehen
- **die bei der Höhle gefundene Diskette mit dem PC benutzen**
- auf dem Bildschirm sieht man einen Roboter und eine Fernbedienung
- auf der Fernbedienung sind 5 Tasten in verschiedenen Farben
- links auf dem Monitor sind Farben zu sehen
- **gekennzeichnet ist die Farbe rosa, danach kommen die Farben grün, rot, blau, gelb**
- das sind auch die Farben auf der Fernbedienung
- den PC verlassen
- die Bilder ansehen
- **das Bild mit dem Flugzeug AE QA ansehen**
- **die Brille benutzen und das Bild anklicken**
- man landet im Jahr 2090

2090

### Unterwasserstation / Küche:

- erst einmal umsehen
- auf dem Tisch liegt ein Flugzeugrad (ansehen)
- in der Nähe liegt ein PDA
- PDA ansehen und die Notizen lesen
- den Kühlschrank ansehen
- den großen Monitor ansehen
- durch die Tür gehen
- hier kommt ein langer Gang
- rechts und links sind jeweils Räume
- überall steht ein Name daran
- wenn die grüne Lampe unter dem Namen an ist, dann kann man in den Raum gehen
- zuerst in den Raum von Corbin Hart gehen

### Unterwasserstation / Raum von Corbin:

- überall im Raum umsehen
- den Zettel in der Kiste ansehen
- den Brief lesen, der in der Röhre liegt
- im Regal steht ein Segelboot
- **das Segelboot ansehen und umdrehen**
- **am Boot ist ein Schlüssel**
- **den Schlüssel nehmen**

- die Fotos ansehen
- die Nachrichten auf dem Player anhören
- den Raum verlassen

#### Unterwasserstation / Raum von Ivan:

- den Player abhören
- die Fotos ansehen
- **unter den Sci-Fi Zeitungen liegt ein Gerät**
- **es ist eine Fernbedienung**
- die Fernbedienung nehmen
- die Geschenke ansehen
- den Roboter ansehen
- **die Fernbedienung mit dem Roboter benutzen**
- **nun die Tasten rosa, grün, rot, blau und gelb drücken**
- **an der Wand erscheint ein Symbol in rosa (notieren wie es aussieht)**

#### Unterwasserstation / Raum von Vimal:

- überall umsehen

#### Unterwasserstation / Raum von Mitsuyo:

- die Notizen auf dem PDA ansehen
- **bei den Notizen steht die Nummer für eine Lampe dabei mit der man Fingerabdrücke sehen kann (391865)**
- die CD` s ansehen und die Disketten
- **aus dem kleinen Kästchen einen Streifen nehmen (ist für Fingerabdrücke)**
- den Scanner ansehen
- den Raum verlassen
- den Gang bis ganz zum Ende gehen
- durch die Tür gehen
- dann kommt eine weitere Tür
- vor der Tür ist auf der rechten Seite ein Schlitz
- den Schlüssel benutzen
- die Tür öffnet sich
- in den Raum gehen
- hier steht ein Computer
- man kann hier nichts machen
- den Raum wieder verlassen
- den Gang ein Stück entlang gehen und dann nach links

#### Unterwasserstation / Krankenstation:

- wenn man um die Kurve geht steht vor Fenstern
- **beim linken Fenster den Vorhang zur Seite schieben**
- da liegt jemand
- den Tisch ansehen und die Gegenstände darauf
- den Schreibtisch ansehen
- wieder zum Gang gehen und gleich den Hauptgang kreuzen und in den gegenüberliegenden Gang gehen

### Unterwasserstation / Lager:

- hier ist das Lager
- die Regale ansehen
- nach oben gehen und dann rechts das große Gerät ansehen
- **die Zahlen 391865 eingeben und das Xilight (Lampe für Fingerabdrücke) nehmen**
- hinter die Regale gehen
- hier ist an der Wand ein Gitter
- das Gitter öffnen
- den Schacht entlang kriechen
- der Schacht verzweigt sich später
- an einem Ende geht es nicht weiter und am anderen Ende ist ein Gitter, das sich nicht öffnen lässt
- den Schacht wieder zurück kriechen bis in das Lager
- das Lager verlassen
- den Hauptgang entlang gehen bis zur Küche

### Unterwasserstation / Küche:

- in der Küche den Tisch ansehen wo das Flugzeugrad liegt
- **dort die Lampe für die Fingerabdrücke benutzen**
- **das Glas ganz vorn ansehen**
- **darauf ist ein Fingerabdruck**
- **den Fingerabdruckstreifen nehmen und mit dem Fingerabdruck benutzen**
- die Küche verlassen

### Unterwasserstation / Raum von Mitsuyo:

- **den Fingerabdruckstreifen mit dem Scanner benutzen**
- **am Gerät den Pfeil so oft anklicken bis der gesuchte Fingerabdruck erscheint**
- **der Fingerabdruck ist von Magnus**
- man hört noch ein Gespräch
- den Raum verlassen

### Unterwasserstation / Küche:

- **hier das Foto mit dem Flugzeug anklicken**
- die Brille benutzen und das Foto anklicken
- man landet wieder im Jahr 2004

2004

### Leuchtturm / bei den Rettungsringen:

- den Weg nach vorn gehen und dann nach links in die Höhle
- in die Höhle gehen
- **dort die Brille benutzen**

- **das grüne Zeichen ansehen und notieren wie es aussieht**
- die Höhle verlassen
- in den Leuchtturm gehen und dort nach unten
- **die Brille mit dem Bild vom Keller des alten Leuchtturm benutzen und das Bild anklicken**

## 1912

### Leuchtturm:

- hinter das Gerät gehen (auf die Wand zugehen und die normale Lampe benutzen)
- nach links gehen und dann zur Wand drehen
- **die Brille benutzen und die Wand anklicken**
- **so gelangt man auch ins Jahr 2090**

## 2090

### Höhle:

- geradeaus gehen
- zu der Treppe gehen
- den Durchgang unter der Treppe entlang gehen
- nach rechts gehen
- dann durch ein Loch gehen
- hier liegt Sprengstoff auf dem Boden
- nach rechts gehen
- da kommt ein Aufzug
- an der Seite ist eine Leiter
- die Leiter ganz nach unten gehen
- in den Raum gehen
- auf dem Boden liegt eine Karte von Magnus
- die grüne Kiste öffnen
- **das Gerät herausnehmen was darin liegt**
- **es ist ein Laser**
- vor der grünen Kiste ist eine Bodenöffnung
- durch die Öffnung springen
- den Gang entlang gehen
- überall stehen Kisten
- durch die Tür am Ende gehen
- dann weiter und durch die nächste Tür gehen
- die nächste Tür ist verschlossen
- jetzt einmal zurück gehen und dann nach rechts drehen
- unten an der Wand ist ein Gitter
- **den Laser mit dem Gitter benutzen**
- **dann durch den Gang hinter dem Gitter kriechen**
- die Lampe benutzen, damit man mehr sieht
- am Ende kommt man im Lager der Unterwasserstation an

- zur Krankenstation gehen
- dort wieder den Vorhang öffnen
- diesmal hört man den Ton für die Brille
- **die Brille benutzen**
- **man sieht folgendes: 00:05 20/04/90**
- zur Küche gehen
- dort das Bild mit dem Flugzeug ansehen
- die Brille benutzen und das Bild anklicken
- man landet wieder im Jahr 2004

**2004**

**Leuchtturm:**

- in den Leuchtturm gehen und nach unten
- das alte Bild links an der Wand anklicken und die Brille benutzen
- Bild anklicken und man landet im Jahr 1912

**1912**

**Leuchtturm / 3.Etage:**

- zu Drakes Zimmer gehen
- hier wieder den Code an der Tür eingeben

Stern 1  
 Stern 2  
 Stern 1  
 Stern 3  
 Stern 2  
 Stern 4  
 Stern 3  
 Stern 4

- in Drakes Zimmer gehen
- zum Schrank gehen
- den Schrank öffnen
- die Lampe benutzen und die Sachen zur Seite schieben
- **beim Geheimfach folgendes einstellen: R 3782**
- das Fach öffnet sich
- das Bild mit dem Schilf ansehen
- die Brille benutzen und das Bild anklicken

**Schilf**

### Höhle:

- zur Höhle gehen
- durch den Gang gehen bis zur Kapsel
- die Kapsel ansehen und öffnen
- nun die folgenden Daten eingeben:

Datum und Zeit: 00:05 20/04/90

x: 160 140 090

y: 120 180 020

z: 180 110 150

Symbole von links nach rechts in den Farben : rosa, grün, gelb und blau (war auf dem Zettel in Drakes Schublade zu sehen)



- dann den grünen Pfeil unten drücken
- es folgt noch ein Gespräch und der Abspann

**ENDE!!!**

geschrieben am 13.12.2009 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>