

Lösung für die Erbschaft II

geschrieben und übersetzt von Martin Brunner 9.6.2006
basierend auf einer Lösung von Darksoft/HF

Links, Tür, Rechts, Tür, Tür, Rechts
Tür, Rechts, Nimm Brecheisen aus dem linken Schrank, Rechts, Tür, Links, Tür,
Links, Tür, Links, Links, Nimm Teetasse aus dem weißen Kasten Benutze Brecheisen mit der Tür (ca. mitte links) um
rauszukommen
Rechts, Tür, Tür, Runter
Rechts, Tür, Tür, Tür, Links, Tür, Rechts, Rechts, Nimm Teekanne (unten 3. gelber Schrank von links) und lasse das
Brecheisen dort (zuerst auf das Brecheisen klicken und dann auf die Teekanne)
Tür, Rechts, Tür, Tür, Rechts, Tür, Links, Nimm Fernsehantenne aus der unteren gelben Box
Links, Tür, Links, Tür, Links, Tür, Links, Schalte TV ein, Stelle Antenne auf TV (hier muß man mit der Antenne ziemlich
genau auf eine bestimmte Position am TV klicken, c.a. etwas unter dem rechten oberen Eck)
Links, Tür, Tür, Rechts, Tür, Nimm Sackerl mit Zuckerln (rechts im Kasten)
Rechts, Rechts, Nimm Lanze, Links, Bringe den Gangster um (mit Lanze auf ihn klicken), Rechts, Lanze dort abstellen wo
man sie her hat
Tür, Links, Tür, Rechts, Tür, Rechts, Tür, Links, Nimm Haken (unten im Kasten)
Links, Tür, Rechts, Tür, Tür, Links, Rauf,
Tür, Tür, Tür, Tür, Links, Tür, Links, Gib Teetasse der alten Frau
Links, Tür, Tür, Rechts, Gib dem kleinen Mädchen die Zuckerl (und **merke ihr Alter**)
Rechts, Tür, Links, Tür, Rechts, Tür, Links, Klick auf die Frau
Tür, Rechts, Rechts, Tausche Glas (weißer Kasten links) gegen Teekanne
Die folgende Passage muß ziemlich schnell passieren, außerdem muß man noch mindestens 12% Energie haben wenn man den
Kühlschrank öffnen um überhaupt eine Chance zu haben:
Tür, Links, Tür, Tür, Tür, Runter, Rechts, Tür, Tür, Rechts, Tür, Links, öffne Kühlschrank, Links, Links, Tür, Links, öffne
Kühlschrank, klicke öfter in den Kühlschrank um zu essen, bei ca. 40% Energie wirst du wieder rausgeschmissen
Also wieder zurück rein:
Rechts, Rechts, Tür, Rechts (zum Raum mit dem Wäschekorb), Nimm Korkenzieher (zweites Kästchen von links)
Rechts, Tür, Rechts, Tür, Links, Tür, Rechts, Tür, Nimm Flasche (Kasten links mitte)
Rechts, Rechts, Tür, Links, Tür, Rechts, Tür, Tür, Tür, Links, Rauf
Tür, Links, Tür, Links, Gib dem alten Mann das Glas
Links, Tür, Links, Tür, Tür, Tür, Links, Tür, Links, Links, **Merke die Zeit auf der Uhr (Stunden- und Minutenzeiger)**
Tür, Rechts, Tür, Tür, Tür, Links, Tür (wir werden rausgeschmissen), Links, Tür (wir landen im Gefängnis)
Rechts, Rechts, Benutze Haken mit gelbem Knopf (rechts im Bild), Tausche Korkenzieher gegen Taschenlampe (3. Kästchen
von rechts)
Links, Tür, Tür, Halte die Taschenlampe (dann kann man etwas sehen), Links, Links, Schau auf das Bild mit dem Auto und
merke die Nummer darauf, In der Mitte ist der Türkнопf. Position merken, Taschenlampe ablegen und draufklicken
Rechts, Tür, Links, Rauf, Klicke auf das Visir des Helms
Tür, Tür, Rechts, Tür, Rechts, Rechts, Nimm Kamera (rechts unten im Kasten)
Tür, Rechts, Tür, Tür, Tür, Links, Links
Nun mache ein Foto. Darauf muß sich befinden: Der linke untere Teil der rechten Säule und der rechte untere Teil des Bildes.
Etwa

so:



Rechts, Gib das Foto vor die Kamera (man muß es ziemlich genau positionieren und wenn das Foto falsch ist, ist das Spiel
beendet - also unbedingt speichern!
Klick auf die Mitte des Bildes (knapp rechts unterhalb dort wo sich die zwei Gewölbe treffen, dann sollte ein Safe erscheinen.
Nun mit den 4 Rädern folgende Kombination einstellen:

Nummer am Auto	Stundenzeiger der Uhr
Minutenzeiger der Uhr	Alter des Kindes

Fertig ist das Spiel! Hätte man den Gangster nicht umgebracht so würde er nun kommen und das Geld nehmen.