

1. Steuerung

Taste 1 - Befehl "Benutzen"

Taste 2 - Befehl "Untersuchen"

Taste 3 - Befehl "Öffnen"

Taste 4 - Befehl "Drücken/Ziehen"

Taste 5 - Direktauswahl der Gegenstände aktivieren (nur außerhalb des Menüs, die Gegenstände werden mit den Cursortasten hoch und runter ausgewählt und mit Enter angelegt)

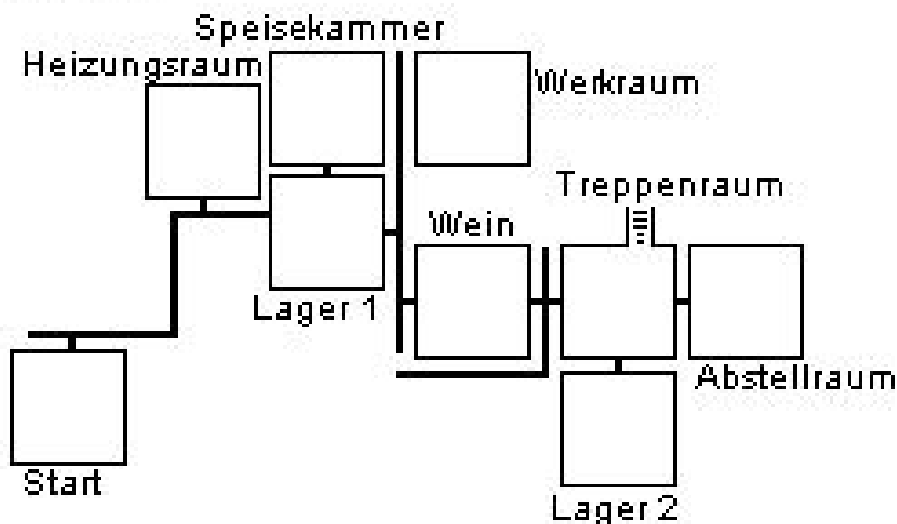
Taste ESC - Menü aufrufen, Aktion abbrechen

Taste Enter - Aktion ausführen

2. Lösung

Keller, 1. Besuch

Keller 1



In diesem Abschnitt ist der Kellerschlüssel euer Ziel. Damit lässt sich das Gitter im Treppenraum öffnen.

Geht zunächst in den Werkraum. Dort findet ihr einen **[Schraubenzieher]**. Im Abstellraum befindet sich eine **[Kreuzklinge]**. Ihr könnt die Schlitzklinge vom Schraubenzieher abnehmen und die Kreuzklinge draufsetzen. Mit diesem Schraubenzieher kann das Scharnier vom Schrank (Lager 1) entfernt werden. Im Schrank befindet sich ein **[Glas]**. In der Speisekammer müsst ihr den kleinen Metallschrank öffnen und den Hebel ziehen. Der Wagen lässt sich vor das Regal schieben. So erreicht ihr den **[Käse]**.

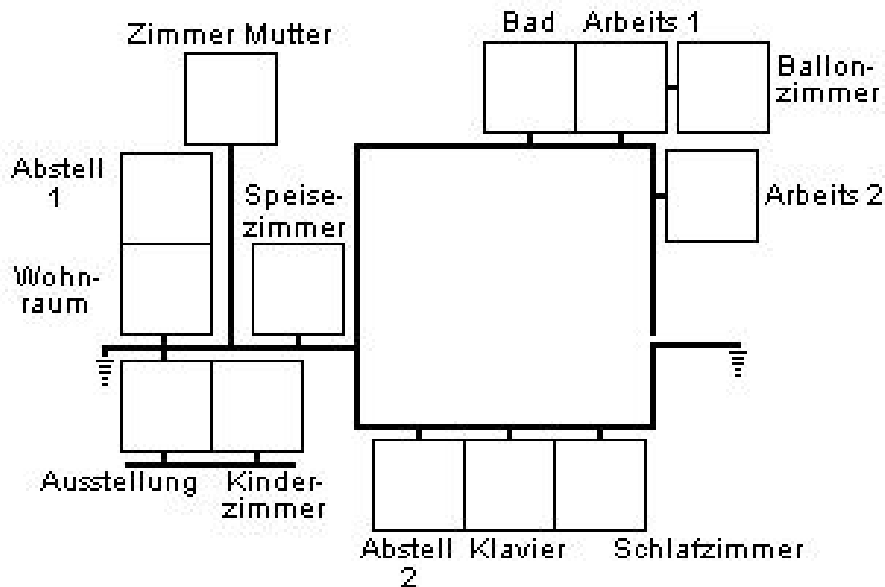
Legt den Käse auf den Teller (Lager 2) und benutzt dann das Glas. Nun besitzt ihr den **[Kellerschlüssel]**.

Saal

Ihr müsst dem Monster so lange ausweichen, bis die Kiste runtergefallen ist.

Erster Stock, 1. Besuch

Erster Stock



Euer erstes Ziel ist die Tür zum Zimmer der Mutter. Um sie zu öffnen, muss ein Rätsel gelöst werden. Im Speisezimmer findet ihr einen Hinweis. Ihr könnt dann gleich die **[Zündhölzer]** und einen **[Groschen]** (unter dem losen Brett) mitnehmen.

Geht nun zum Flur mit den Fenstern. Im Abstellraum 2 lässt sich die Kerze mit den Zündhölzern anzünden. Die Büste verrät den ersten Teil des Rätsels. Im Klavierraum findet ihr die **[Uhrenzeiger]**, die ihr aber erst mit dem Schlitzschraubenzieher entfernen müsst. Im Schlafzimmer erfahrt ihr den zweiten Teil des Rätsels.

Nun müsst ihr in den Wohnraum. Dort können die Zeiger eingesetzt werden. Mit dem Schalter lässt sich dann eine Geheimtür öffnen und im Raum dahinter befindet sich der letzte Teil des Rätsels.

Die Lösung lautet also: **Tschaikowski, Debussy, Beethoven.**

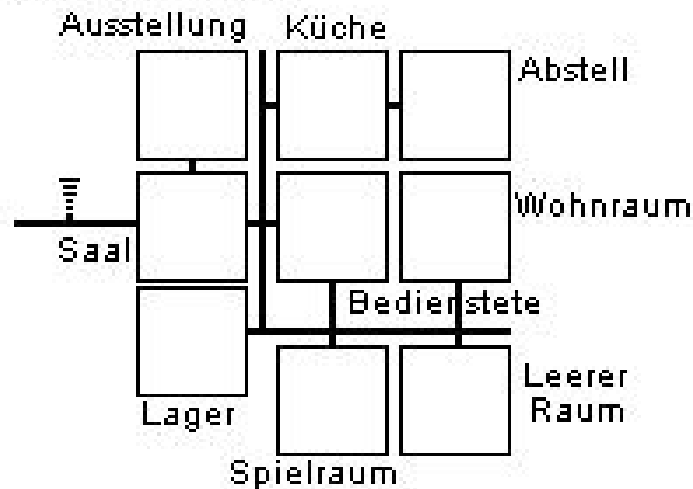
Im Zimmer der Mutter könnt ihr nach der Szene den **[Tulpenschlüssel]** nehmen. Dieser öffnet die Tür zum nördlichen Gang.

Dort sammelt ihr zunächst das **[Brecheisen]** am Ende des Gangs ein. Im Arbeitsraum 2 schlägt ihr damit die Vitrine ein und nehmt den ersten **[roten Edelstein]**. Nun müsst ihr in den Ausstellungsraum zurück. Die Kiste lässt sich mit dem Brecheisen öffnen. In ihr befindet sich ein **[Teelicht]**. Das kann in den kleinen Ballon eingesetzt werden (Ballonzimmer). Danach muss es angezündet werden. Nach der Szene könnt ihr den zweiten **[roten Edelstein]** nehmen. Beide Edelsteine müssen in die goldene Grinsekatz e eingesetzt werden (Arbeitsraum 1). Dadurch erhaltet ihr den **[Rosenschlüssel]**.

Nun könnt ihr die Tür ganz rechts auf dem Gang mit den Fenstern öffnen und in das Erdgeschoss gehen.

Erdgeschoss, 1. Besuch

Erdgeschoss 1



Ziel ist diesmal der Braten aus dem Kühlschrank, aber der ist verschlossen.

Zunächst holt ihr das **[Messer]** aus Küche (es ist in einer Schublade) und den **[Klebstofflöser]** vom Regal. Dazu muss der Hocker vor das Regal geschoben werden. Im Raum rechts neben der Küche findet ihr einen **[Magnet]** in der Kiste. Als nächstes geht ihr in den Lagerraum mit der aufbrechbaren Kiste. In ihr befindet sich ein **[Band]**. Weiter geht's zum Spielraum, dort erfahrt ihr, wie sich der Kühlschrank öffnen lässt. Der erste Hinweis führt zur Hundestatue (Wohnraum), bei der ihr mit dem Messer den Rost abkratzt. Die zweite Hälfte der gesuchten Zahl steht auf der Brosche (Leerer Raum), die aber leider runterfällt, wenn ihr sie nehmen wollt. Ihr müsst Magnet und Band verbinden, um sie hochzufischen. Danach könnt ihr die **[Brosche]** untersuchen. Die gesuchte Zahl lautet: **841725**.

Jetzt könnt ihr den Braten abliefern und in den nächsten Raum gehen. Bei der Waage müsst ihr folgendermaßen vorgehen:

Zunächst legt ihr drei Kugeln auf eine Seite und drei auf die andere. Wenn eine Seite schwerer ist, muss die gesuchte Kugel bei den drei dabei sein. Sind beide Seiten gleich, muss die schwere Kugel beim Rest sein. Es bleiben also immer drei Kugeln übrig. Nehmt jeweils eine und wiegt sie. Sind beide gleich, ist die übrig gebliebene Kugel die gesuchte. Ansonsten ist es die schwerere Kugel.

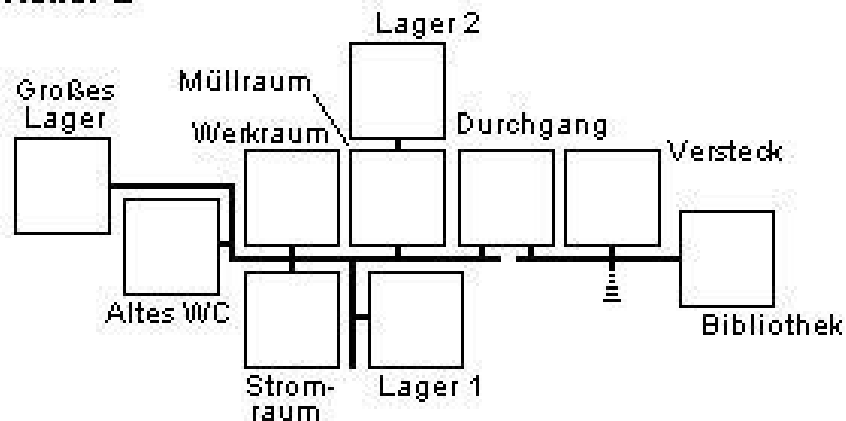
Ihr erhaltet einen weiteren **[Groschen]**. Nun müsst ihr zurück in den ersten Stock.

Erster Stock, 2. Besuch

Im Schlafzimmer befindet sich der letzte **[Groschen]**. Er wurde an den Tisch festgeklebt und muss mit dem Klebstofflöser gelöst werden. Danach geht ihr zurück zum Saal (die Tür kann nun geöffnet werden) und in das Kinderzimmer. Die Groschen müssen in die Spieluhr gesteckt werden. Dann geht's zum Schlüssel.

Keller, 2. Besuch

Keller 2



Direkt nachdem ihr im Keller angekommen seid, werdet ihr von Puppen angegriffen. Drückt rechtzeitig die angegebenen Tasten, um ihnen auszuweichen.

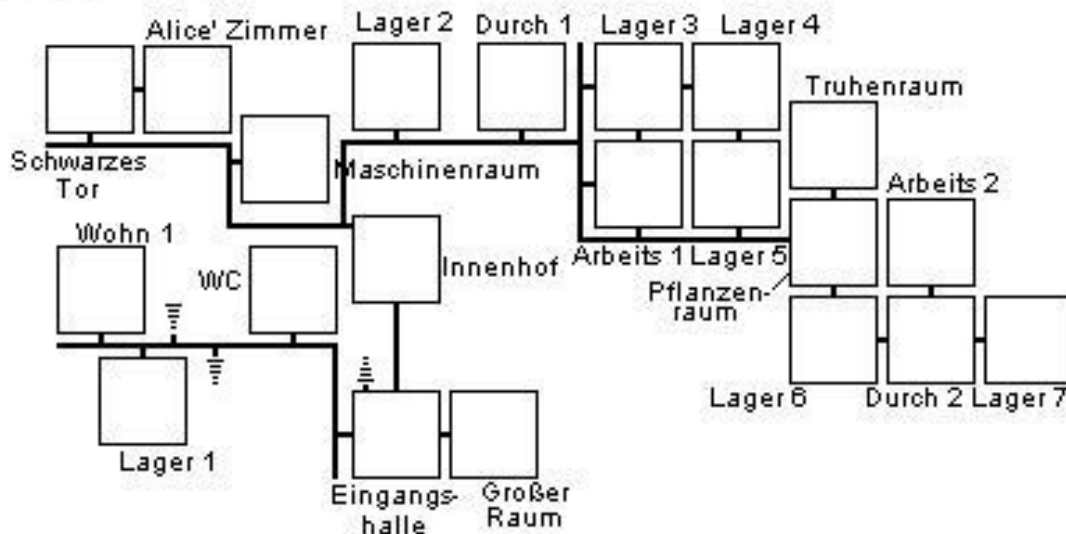
Diesmal gilt es vier Stäbe zu finden, die in die Wand neben der Tür ganz rechts auf dem Gang eingesetzt werden müssen. Im Müllraum findet ihr einen [Zollstock]. Der [Stab "Gerechtigkeit"] befindet sich im Stromraum. Außerdem findet ihr hier eine [Sicherung]. Der [Stab "Tapferkeit"] kann im großen Lager geholt werden. Lasst euch von den Spinnen nicht erwischen. Unter der Kiste mit dem Stab befindet sich noch eine [Säge]. Setzt nun die Sicherung im Lagerraum 2 ein. Sobald ihr mit der Hebebühne hochgefahren seid, findet ihr den [Stab "Mäßigung"]. Nun fehlt nur noch ein Stab. Benutzt den Zollstock bei den Löchern, um die passende Länge zu erfahren. Danach müsst ihr die Säge beim Holzstapel (Werkraum) benutzen. Jetzt habt ihr auch den [Stab "Weisheit"].

In der Bibliothek müsst ihr drei Zahlen eingeben, die ihr durch die Veröffentlichungsjahre der drei im Hinweis genannten Bücher erhaltet (untersucht die goldenen Bücher).

Die Zahlen lauten: 1851, 1902 und 1870. Mit dem Schalter öffnet ihr das Gitter vor der Treppe.

Erdgeschoss, 2. Besuch

Erdgeschoss 2



Einmal mehr müssen vier Gegenstände gefunden werden, diesmal Tafeln. Ihr dürft die Tafeln auf keinen Fall in die Eingangstür einsetzen, sonst erhaltet ihr eines der schlechten Enden. Stattdessen müssen die Tafeln in die rechte Tür auf dem nördlichen Gang eingesetzt werden.

Geht zunächst von der Eingangshalle aus nach links. Im WC findet ihr einen **[WC-Reiniger]**. Die Marionette im Lager 1 kann mit dem Messer aufgeschnitten werden. Dadurch erhaltet ihr die **[Tafel "Fische"]**. Als nächstes wartet ein Hinweis auf euch und zwar im Wohnraum 1. Der Hinweis verrät euch, wie ihr den Kessel entfernen könnt, aber dazu später mehr.

Nun müsst ihr die nördliche Tür der Eingangshalle nehmen. Sobald das Monster aufgetaucht ist, lockt ihr es ein paar Mal auf die Bretter am Boden.

Danach befindet ihr euch auf dem nördlichen Gang. Sucht das Ölfass (Lager 2) und fangt mit dem Glas etwas **[Öl]** auf. Dieses Öl könnt ihr in die seltsame Maschine füllen (Maschinenraum), um so die **[Tafel "Waage"]** zu bekommen. Vorher müsst ihr die Verstopfung aber noch mit dem WC-Reiniger entfernen. In diesem Raum findet ihr auf dem Boden den Hinweis, wie die Tafeln platziert werden müssen. Im Zimmer mit dem schwarzen Tor findet ihr eine **[kleine Flasche]**. Weiter geht es in den Raum rechts. Dort müssen beide Statuen mit dem Brecheisen aus der Wand gebrochen werden. Die Belohnung ist die **[Tafel "Skorpion"]**. Die letzte Tafel befindet sich hinter dem Kessel. Benutzt die kleine Flasche und nehmt dann die **[Tafel "Schütze"]**.

Die Tafel müssen wie gesagt alle in der rechten Tür auf dem nördlichen Gang eingesetzt werden.

Im nächsten Abschnitt werdet ihr ständig von einem Gegner verfolgt. Wenn ihr euch im Schrank versteckt, habt ihr aber für einige Zeit Ruhe. Sammelt zunächst die **[Handschuhe]** im Lager 3 ein. Im Lager 5 findet ihr eine **[Taschenlampe]**. Geht dann zum Lager 6 und schiebt den Hocker vor das Regal. So kommt ihr an die **[Batterie]**. Danach müsst ihr weiter nach rechts bis zum Lager 7, um dort **[Dietrich]** und **[UV-Birne]** aufzusammeln.

Setzt nun Taschenlampe, Batterie und UV-Birne zusammen. Damit könnt ihr die Nachricht an der Wand lesen (Arbeitsraum 1), müsst dazu aber vorher das Licht ausschalten. Mit der Zahl **728519** lässt sich der Wandschrank öffnen (Lager 4). In ihm befindet sich die **[Schwarze Dame]**. Im Pflanzenraum kommen die Handschuhe zum Einsatz. Benutzt sie beim Ventil, um den Dampf abzdrehen. Im Raum dahinter könnt ihr die Truhe mit dem Dietrich öffnen. Nehmt danach die **[Weiße Dame]**.

Die beiden Damen gehören auf das Schachbrett (Durchgang 2). Eine Geheimtür hat sich geöffnet und im Raum dahinter ist ein Hinweis, der euch sagt, dass ihr zum Zimmer der Mutter zurück müsst.

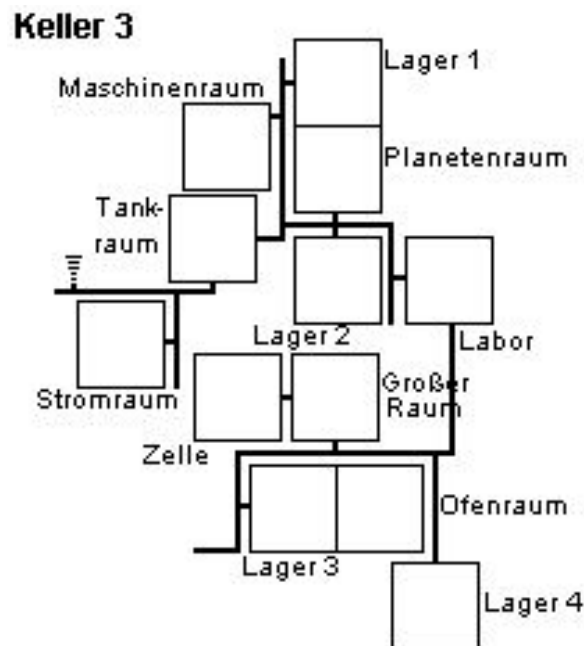
Erster Stock, 3. Besuch

Nach der Szene könnt ihr den **[rostigen Schlüssel]** aus dem Schrank holen. Er öffnet die rechte Tür der Eingangshalle.

Erdgeschoss, 3. Besuch

Hier erwartet euch ein Minispiel. Das Ende vom Spiel hängt davon ab, ob es euch gelingt Celina (und später auch Caro) zu retten. Ihr müsst diesmal so schnell wie möglich eine Weinflasche nehmen und sie dort runterwerfen, wo der Tentakel ist. Ihr trifft nur, wenn der Zielcursor im roten Bereich ist.

Keller, 3. Besuch



Das Gitter vor der Tür lässt sich mit dem Schalter im Stromraum abschalten, aber dafür muss zunächst der Strom eingeschaltet werden. Die richtigen Tasten sind: **1, 3, 4 und 5**.

Im nächsten Abschnitt müsst ihr auf Zeit das Rätsel lösen. Erfolg oder Misserfolg wirken sich auch wieder auf das Ende vom Spiel aus. Geht zuerst in das Lager 1 und untersucht den Apfel (ganz rechts). Ihr könnt gleich die **[Schlüsselform]** mitnehmen (sie ist im Schrank). Als nächstes müsst ihr im Planetenraum den Mars untersuchen. Danach untersucht ihr die Waage (Lager 2) und abschließend den Schmetterling (Planetenraum). Mit der Zahl **536721** kann das Wasser im Maschinenraum abgestellt werden. Geht danach ins Labor.

Nun folgt der letzte Abschnitt. Die Riegel der Tür lassen sich mit zwei Rätseln und einem Schlüssel entfernen. Ein Hinweis liegt in der aufbrechbaren Kiste (Lager 3), der andere im Lager 4. Das Zahlenrätsel löst ihr, in dem ihr schaut wie oft die Buchstaben vom Tier jeweils im Wort des Orts vorkommen. Die Lösung lautet hier **614**. Die Antwort des Versrätsels lautet **Kirsche**. Für den Schlüssel müsst ihr zunächst den **[Zinn]** im Lager 4 holen und diesen dann in die Schlüsselform legen. Danach öffnet ihr den Ofen (Ofenraum) mit den Handschuhen und legt die Form rein. Ihr erhaltet den **[Zinnschlüssel]**.

Nachdem ihr die Tür aufgeschlossen habt, müsst ihr noch einen letzten Gegner überwinden. Weicht ihm solange aus, bis das Gitter runterfällt. Auf das müsst ihr den Gegner dann locken, aber passt auf, dass ihr nicht selber drauf tretet.

3. Die Enden

Die Enden werden folgendermaßen erreicht:

Ende D

Die Tafeln wurden in die Eingangstür eingesetzt.

Ende C

Weder Celina noch Caro wurden gerettet.

Ende B

Entweder Celina oder Caro wurden gerettet, aber nicht beide.

Ende A

Celina und Caro wurden gerettet.