

Komplettlösung zu

Cluedo: Tödliche Täuschung

Tips zum Spiel

Hier ist die Unterhaltung mit den Gästen am Wichtigsten. Geht hier alle möglichen Punkte durch und beachtet, daß im Laufe der Unterredung neue Punkte auftauchen können, über die ihr euer gegenüber ebenfalls befragen solltet.

Erfahrt ihr von einer anderen Person eine Neuigkeit, könnt ihr auch darüber wiederum mit all den anderen Leuten sprechen.

Nehmt alles auf, was ihr finden könnt und lest alle Bücher, Notizen und Briefe durch.

Seht euch die Objekte im Inventar genauer an und beachtet, daß ihr dort auch einige Dinge miteinander benutzen könnt.

Der Lösungsweg

Auf dem Schiff

Das Abenteuer beginnt auf dem Deck eines Luxusliners. Nachdem ihr also handeln könnt, solltet ihr euch zunächst einmal daran machen, euch mit allen hier befindlichen Personen zu unterhalten. Klickt dazu die jeweilige Person an und es erscheint ein Notizblock, auf dem ihr alle Fragen durchgehen müßt. Ist eine Frage gestellt, erscheint davor ein Haken. Beachtet dabei, daß im Laufe des Gespräches weitere Punkte auftauchen können, auf die ihr den jeweiligen Gesprächspartner ebenfalls ansprechen müßt. Macht euch also auf den Weg:

Gloria, die Frau in dem roten Kleid. Habt ihr von dieser Dame alles erfahren (sie möchte einen Drink von euch haben, den ihr aber nicht unbedingt besorgen müßt - ist nicht von Bedeutung), schließt den Notizblock und dreht euch nach links. Geht vor und redet mit Herrn Grün, dem Mann im grünen Anzug. Hat euch der Kerl ebenfalls nichts neues mehr zu berichten, geht es nun weiter ins Innere des Schiffes (rechts drehen, vor und durch die Tür).

Ihr findet euch so vor zwei Damen wieder. Sprecht zunächst mit Frau Porz, dann mit Frau Weiß (die Dienerin) - dieser müßt ihr euch erst nähern. Habt ihr die Beiden ausgequetscht, wendet euch nach links und steigt die vor euch liegende Treppe hinunter. Im unteren Bereich begeben ihr euch jetzt nach links vor (zwischen den Treppen hindurch), um im Salon zu landen. Gleich vor euch steht Frau Schneider, die ihr als nächstes befragt (ihr erfahrt etwas über ESP).

Geht danach einen Schritt vor und wendet euch links dem Mann im Rollstuhl, Sabata, zu. Dreht euch anschließend um (zweimal rechts), um einen Mann namens Bloom sehen zu können. Diesen gilt es jetzt auszufragen. Es tauchen neue Punkte auf, über die ihr von nun an auch mit den anderen Beteiligten reden könnt.

Es geht jetzt weiter nach links und vor in Richtung Bar. Dort trifft ihr auf den Zauberer Urban, der euch etwas zu erzählen hat. Während dieses Gespräches erhaltet ihr von dem Mann einen **Schlüssel zur Vitrine**. Nachdem ihr den Mann ebenfalls ausgefragt habt, dreht ihr euch nach rechts, wo euch Herr von Gatow erwartet. Nachdem ihr auch diesen auf

alles angesprochen habt, erhaltet ihr einen **Drink**, den ihr Gloria bringen könnt (Gloria ist die Dame im roten Kleid, die auf dem Deck steht).

Ob ihr Gloria den Drink nun bringt oder nicht, ist also euch überlassen. Jedenfalls geht es nun über die Treppe zurück in den oberen Teil des Schiffes (dort, wo die beiden Damen sitzen). An der rechten Wand steht dort nämlich eine Vitrine, die sich mit Hilfe des Schlüssels öffnen läßt, den ihr von dem Zauberer Urban erhalten habt. Benutzt den Schlüssel also mit dem Schloß an der Vitrine und entnehmt dieser dann die **Rätselkiste** (steht auf dem obersten Regal). Nachdem ihr dies getan habt, folgt eine Sequenz, während der ein Mann namens Masque auftaucht und eine Rede hält.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, steigt die Treppe hinunter und übergebt Masque die eben aufgenommene Rätselbox. Der Mann stirbt kurz darauf und wird von Grün weggebracht (ihr geht zuvor einen Schritt vor und dreht euch nach rechts). Da ihr die Rätselbox noch nicht aufnehmen könnt, solltet ihr, nachdem ihr wieder handeln könnt, nach rechts vorne gehen. Im Salon gilt es nun, nochmals mit allen Beteiligten über die neu erschienenen Punkte zu sprechen. Diesmal könnt ihr auch mit der Dame am Klavier, Popov, sprechen. Im Laufe des Gespräches zeigt sie euch die Rückansicht einer Karte und ihr müßt durch Anklicken einer der fünf Karten auf der rechten Seite erraten, um welche es sich dabei handelt. Wiederholt diesen Vorgang insgesamt *fünfmal*, wobei es egal ist, ob ihr die richtige Karte erratet oder nicht. Nach dem fünften Mal erhaltet ihr nämlich die **Karten** und könnt das Gespräch fortsetzen. Befinden sich die Karten in eurem Gepäck, solltet ihr keine der Personen, außer Gloria, auf `ESP` ansprechen, da sonst eine ziemlich langwierige Aktion folgt (Karten raten, und das insgesamt *fünfmal*).

Es muß außerdem ein weiteres Gespräch mit Urban dem Zauberer folgen. Auf `Magie` angesprochen zeigt euch der Magier einen Kartentrick, den ihr euch gut merken solltet (sobald euch Urban die Karten hinstreckt, müßt ihr diese anklicken, um eine Karte zu ziehen). Ferner erhaltet ihr danach das **Kartenspiel**.

Habt ihr hier alles erfahren und das Kartenspiel des Zauberers erhalten, solltet ihr euch nochmals dem Mann im Rollstuhl, Sabata, nähern. Sprecht diesen ebenfalls auf `Magie` an und zeigt dem Alten den eben erlernten Kartentrick. Laßt Sabata eine Karte ziehen und merkt euch die Karte, die gleich danach auf der rechten Seite aufgedeckt wird und kurz

zu sehen ist. Nachdem Sabata die Karte wieder in den Stapel gesteckt hat, werden diese vor euch aufgedeckt. Sucht nun die Karte, die ihr euch gemerkt habt (die, die kurz aufgedeckt war) und klickt auf die Karte, die sich genau rechts daneben befindet. Somit ist der Trick gelungen (klappt es nicht auf Anhieb, könnt ihr das Spiel beliebig oft wiederholen) und ihr erhaltet von Sabata ein **Bild**.

Kehrt nun über die Treppe zurück in den oberen Teil des Schiffes, wo ihr euch Frau Weiß, der Dienerin, nähert. Befindet sich Sabatas Bild in eurer Tasche, folgt nun eine kurze Sequenz, während dieser Frau Weiß eine Vase zertrümmert. Könnt ihr wieder handeln, schaut nach unten auf den Boden und seht die Scherben vor euch. Eine dieser Scherben (die zweite von links) läßt sich bewegen und gibt somit den Blick auf zwei kleine Artefakte preis (**Artefakte aus Vase**), die sich aufnehmen lassen. Habt ihr diese Teile also aufgenommen, schaut wieder nach oben und sucht das Deck auf (rechts drehen und durch die Tür gehen).

Nähert euch dort Gloria auf der linken Seite und redet mit der Dame. Sprecht ihr Gloria jetzt auf `ESP` an, folgt das Ratespiel. Zeigt dabei auf eine beliebige der fünf Karten. Gloria muß daraufhin das darauf befindliche Zeichen erraten und macht das ziemlich gut. Nach dem fünften Mal hat sie vier Zeichen richtig erraten und erzählt euch etwas über drei Zahlen: das heutige Datum. Dabei handelt es sich um den 31.12.38. Merkt euch diese Ziffern.

Habt ihr alles erfahren, geht es zurück ins Schiffsinne. Nachdem ihr dort nochmals ein paar Worte mit Frau Porz und Frau Weiß gewechselt habt, steigt ihr über die Treppe hinab in den unteren Bereich. Dort nähert ihr euch nun der großen Doppeltür auf der rechten Seite, die ihr durchquert. Findet euch so auf einem Flur wieder, von dem aus es weiter zur Tür auf der rechten Seite geht. Nähert euch dieser und seht so ein Türschloß in Großaufnahme vor euch. Entsinnt euch des Datums (31, 12, 38) und ihr kennt den Code. Stellt diesen folgendermaßen ein:

- Dreht zuerst im Uhrzeigersinn (also nach rechts) auf die Zahl 31 (mit gedrückter Maustaste die Scheibe drehen).
- Dreht nun entgegen dem Uhrzeigersinn (also nach links) auf die Zahl 12. Dazu müßt ihr allerdings *einmal ganz herum drehen* und erst beim *zweiten Mal* auf der 12 inne halten (also geht es zweimal über die 0).
- Dreht nun im Uhrzeigersinn (also nach rechts) auf die Zahl 38.

Habt ihr alles richtig gemacht, klickt auf die Klinke (oberhalb des Schlosses) und die Tür müßte sich öffnen. Ist dies nicht der Fall, habt ihr eine Zahl nicht richtig eingestellt (haltet euch genau an unsere Angaben). Ihr findet euch in einem Lagerraum wieder, wo ihr einen Schritt nach vorne geht. So landet ihr vor einem Regal, dem ihr ein paar **Handschuhe** entnehmt. Dreht euch danach nach rechts und nähert euch der hellen Kiste auf dem Boden. Klickt diese an und Herr Grün erscheint. Nachdem der Mann wieder verschwunden ist, klickt erneut auf die Kiste, um sie diesmal zu öffnen. Dem Innern entnehmt ihr ein **Zahnrad**.

Hier wäre alles erledigt und ihr könnt diesen Bereich wieder verlassen. Dreht euch also nach rechts, geht vor und durchquert die Tür. Im Flur stehend wendet ihr euch nach links und durchquert die große Doppeltür, zurück in den Salon. Schaut, direkt vor der Tür stehend, nach unten auf den Boden und entdeckt dort die **Rätselkiste**. Holt euch nun die Handschuhe aus dem Inventar und greift euch mit deren Hilfe die Kiste. Ihr öffnet nun das Inventar und benutzt dort das Artefakt von Masque mit der Rätselkiste (klickt einfach mit diesem Artefakt auf die Kiste). Nachdem ihr so die Kiste in Großaufnahme vor euch seht, öffnet erneut das Inventar und holt euch dort nochmals Masques Artefakt hervor. Benutzt dieses mit dem Schlüsselloch im unteren Teil der vorderen Wand, um den Deckel der Kiste zu öffnen. Entnehmt dem offenen Fach eine **Notiz**. Ihr bemerkt nun ein zweites Schlüsselloch, mit dem ihr das größere der beiden Artefakte aus der Vase benutzt. Es öffnet sich so ein zweites Seitenfach, das ein drittes Schlüsselloch freigibt. Benutzt ihr nun das dritte Artefakt mit dem letzten Schlüsselloch, öffnet sich eine Schublade, der ihr eine **Kurbel** entnehmen könnt.

Dreht euch nach getaner Arbeit nach links, seht nach oben und durchquert die große Doppeltür auf der linken Seite. Im dahinter liegenden Gang stehend geht es jetzt weiter nach links vorne, um eine Treppe zu entdecken. Steigt diese Treppe nach oben (rechts vor), um vor einer verschlossenen Tür zu landen. An dieser Tür befindet sich ein Mechanismus, der mit Hilfe der eben gefundenen Kurbel geöffnet werden kann (Kurbel mit Mechanismus benutzen). Ihr betretet auf diesem Wege die Brücke.

Geht einen Schritt vor und seht euch den Kapitän genauer an. Bemerkt, daß es sich hierbei um eine Maschine handelt, der ein Teil zu fehlen scheint. Dreht euch also nach rechts und geht einen Schritt vor. Ihr findet

euch vor dem Sicherungskasten wieder (Generator Controls), dem ihr euch nähert und öffnet. Zunächst einmal gilt es, den Strom abzuschalten. Geht dazu wie folgt vor:

1		
	Strom	
2 3 4 5	Systems	
	Cross Con	●
	Feed Valves	●
	Blow Downs	●
	Valve	●

Auf der rechten Seite befindet sich ein roter Knopf, neben dem das Wort `Strom` steht. Drückt diesen Knopf (1) insgesamt dreimal, auf das auf der linken unteren Seite nur noch das gelbe Lichtchen leuchtet.

Schaut danach nach oben, dreht euch nach links und geht vor in Richtung Kapitän. Da diesem nun der Saft fehlt, könnt ihr in Ruhe das Zahnrad mit der Maschine (Kapitän) benutzen, um diesen zu reparieren. Kehrt danach zum Sicherungskasten zurück: rechts drehen, 2x vor, Kasten öffnen. Hier gilt es nun, das Schiff korrekt in Gang zu setzen. Drückt dazu in folgender Reihenfolge die

vier kleineren Knöpfe, auf der rechten unteren Seite:

1. Blow Downs (4)
2. Valve (5)
3. Cross Conn (2)
4. Feed Valves (3).

Habt ihr alles richtig gemacht, wird das Schiff repariert und bringt euch an Land.

Die Seilbahn

Nachdem ihr wieder handeln könnt, trägt euch Grün auf, die Seilbahn zu reparieren. Sprecht Grün zunächst nochmals auf alle Punkte an, bevor ihr euch nach links dreht und die Tür in das Häuschen durchquert. Geht im Innern zunächst zwei Schritte vor, um euch dem kleinen Schränkchen links neben der Kabine zu nähern. Öffnet die unteren Türen dieses Schränkchens und entnehmt diesem links eine **Kanne mit Kerosin** und rechts eine **Taschenlampe** und einen **Trichter** (oberes und unteres Fach).

Mit diesen Dingen im Gepäck folgt ein Rechtsschwenk. Geht vor, dreht euch nach links und betretet diesmal die Kabine. Ihr findet euch vor der Steuerung der Seilbahn wieder. Dreht euch nun zweimal nach links, um

den hinteren Teil der Kabine sehen zu können. Nehmt hier nun die Taschenlampe zur Hand und leuchtet mit deren Hilfe die mittlere Bank ab (unterer Teil). Dazu müßt ihr, mit der Taschenlampe in der Hand, auf die linke Maustaste drücken. Findet so im Lichtstrahl der Lampe einen blauen **Zettel**, den ihr anschließend aufnehmt (ihr müßt diesen Zettel zuerst im Licht sehen, bevor ihr diesen aufsammeln könnt). Ihr haltet sodann sechs Papierfetzen in der Hand, die es zu ordnen gilt. Mit gedrückter Maustaste könnt ihr die Fetzen drehen und durch einmaligen Mausklick verschieben. Da es sich hierbei lediglich um sechs Fetzen handelt, dürfte euch das Zusammensetzen keine Schwierigkeiten bereiten (achtet dabei einfach auf den Rand).

Habt ihr diesen Zettel schließlich richtig zusammengesetzt, erhaltet ihr eine Anleitung. Ihr erfahrt so, wie die Seilbahn in Gang zu setzen ist.

Verlaßt die Kabine also zunächst wieder und nähert euch der Ausgangstür. Dreht euch davor stehend nach links, dann wieder nach rechts. Neben euch befindet sich der Tank. Benutzt mit diesem zunächst den Trichter, dann die Kanne mit Kerosin. Wurde auf diesem Wege Treibstoff in den Tank gefüllt, geht es weiter nach vorne. Ihr findet euch vor einem kleinen Steuerpult wieder, auf dem sich links und rechts jeweils drei kleine Schalter und ein großer Hebel befinden. Um die Seilbahn nun in Bewegung setzen zu können, betätigt ihr auf der linken Seite alle drei kleinen Schalter, dann den großen Hebel auf der rechten Seite.

Die Leute steigen in die Gondel ein und ihr findet euch vor dem Steuerpult wieder. Kümmert euch hier lediglich um die beiden großen Hebel. Betätigt zunächst den linken Hebel und schiebt dann den rechten Hebel nach oben. Nach ein paar Metern bleibt die Kabine stehen und ihr schiebt den rechten Hebel zunächst nach unten, dann nach oben. Die Kabine kommt erneut zum Stehen und ihr wiederholt den eben beschriebenen Vorgang (den rechten Hebel erst nach unten, dann nach oben schieben). Nach einer kurzen Sequenz findet ihr euch im dritten und letzten Abschnitt wieder.

Das Schloß

Hier gilt es nun, sechs Rätsel zu lösen. Diese erhaltet ihr in einer bestimmten Reihenfolge von den hier befindlichen Personen. Die Suche beginnt im Speisesaal.

Geht hier zunächst einen Schritt vor und dreht euch dann nach links. Öffnet den vor euch befindlichen Schrank und entnehmt diesem im unteren Teil die **Alphabetttafel**. Dreht euch anschließend nach rechts und geht weiter vor. Ihr kommt vor einem Kamin zum Stehen. Durchsucht die erloschene Feuerstelle, um darin ein **Foto** zu finden. Dreht euch jetzt nach rechts, geht einen Schritt vor wendet euch nach links und redet mit Grün über alle Punkte. Von ihm erhaltet ihr nämlich den Hinweis auf das erste Rätsel.

Verlaßt dazu den Speisesaal und findet euch in der Eingangshalle wieder. Geht hier einen Schritt vor und kommt vor einer Treppe zum Stehen. Links neben der Treppe bemerkt ihr eine zweite Tür, die ihr durchquert. So landet ihr in der Küche. Geht hier nach links vorne und durchquert die vor euch befindliche Tür, die in den Kühlraum führt. Ihr kommt so vor einem kleineren Kühlschranks zum Stehen, den ihr durch Anklicken öffnet. Entnehmt dem Innern des Eisschranks das dritte **Eisfach** von unten und verlaßt den Kühlraum wieder. In der Küche nähert ihr euch nun dem Herd auf der linken Seite. Benutzt dort die Eisschale mit dem Kochtopf, um das Eis dort hinein zu füllen. Befinden sich die Eiswürfel also im Topf, betätigt am hinteren Teil des Herdes den einzig bedienbaren Knopf (dieser sieht etwas heller aus). So wird das Feuer angestellt und bringt das Eis im Topf zum schmelzen. Habt ihr das richtige Eisfach mitgenommen, müßt euch im Topf nun das **grüne Juwel** erwarten. Nehmt dieses an euch, geht zurück und dreht euch nach rechts.

Ihr stoßt hier auf Frau Weiß, die euch beim zweiten Rätsel behilflich sein kann. Ihr erfahrt von einem Alptraum, den ihr zunächst deuten sollt. Verlaßt dazu die Küche und dreht euch in der Eingangshalle zweimal nach links. Steigt nun die Treppe nach oben in den ersten Stock und betretet dort gleich die erste Tür auf der linken Seite. Geht im Innern des Zimmers einen Schritt vor und dreht euch um, um Frau Schneider erblicken zu können. Redet mit dieser über alle Punkte (insbesondere

über den `Traum von Weiß`) und erfährt etwas über den erwähnten Alptraum.

Kehrt mit diesem Wissen zurück in die Küche, wo ihr Frau Weiß die Neuigkeiten berichtet. So erhaltet ihr von der Dame einen Hinweis auf das nächste Rätsel. Kehrt also zurück in das Zimmer von Frau Schneider (Obergeschoß) und geht dort einen Schritt vor. Wendet euch nach links und nähert euch auf der linken Seite der Kommode mit den vielen Totenköpfen. Seht ihr diese in Großaufnahme vor euch, gilt es, durch Anklicken der verschiedenen Schubladen (klickt dazu einfach auf den entsprechenden Totenkopf), alle zu öffnen. Beachtet dabei, daß sich durch Öffnen einer Schublade die umliegenden Schubladen ebenfalls öffnen. Klickt also nacheinander auf die folgenden Laden:

	1		
			2
3			
		4	

1. Reihe, 2. Lade

2. Reihe, 4. Lade

3. Reihe, 1. Lade

4. Reihe, 3. Lade.

Habt ihr alles richtig gemacht und stehen alle kleinen Laden auf, könnt ihr die untere große Schublade anklicken, um diese zu öffnen. Darin befindet sich nämlich das **weiße Juwel**, das ihr jetzt an euch nehmen

könnt.

Den Hinweis für das dritte Rätsel erhaltet ihr von Gatow. Diesen findet ihr im Eingangsbereich. Steigt dazu über die Treppe hinunter ins Erdgeschoß und folgt dort dem Gang nach links. Nach einem weiteren Schritt dreht ihr euch nach links. Sprecht von Gatow an und erfährt, daß dieser besagtes Rätsel nur einem Zeichner beschreiben kann. Ihr müßt also zunächst den alten Mann im Rollstuhl (Sabata) aufsuchen. Dreht euch dazu nach links, geht vor, dreht euch nach rechts, geht vor und dreht euch nach rechts. Fragt den Kerl nach dem Bild und erfährt, daß ihr ihm zunächst einen weiteren Trick zeigen sollt. Ihr müßt euch also auf die Suche nach dem Zauberer machen: rechts drehen, links in den Gang gehen, vor, rechts drehen, durch die Tür den Raum betreten. Geht im Innern des Raumes zweimal vor und redet mit Urban. Sprecht ihr den Mann auf `Gäste` an, erhaltet ihr einen **Kalender** und erfährt den nächsten Zaubertrick.

Kehrt also mit dem Kalender im Gepäck zurück zu Sabata und erzählt diesem von eurem neuen `Zaubertrick`. Zeigt dem Mann den Kalender und erfährt von ihm die kleinste Zahl in einem Quadrat aus 3x3 Kästchen. Um nun die richtige Zahl zu finden, addiert einfach zu der eben erfahrenen Zahl 8 hinzu und multipliziert das Ergebnis dann mit 9. Klickt die errechnete Zahl auf dem auftauchenden Kasten an und löst somit das Rätsel. Zum Dank malt euch Sabata ein **Bild** nach von Gatows Angaben. Schaut euch diese Skizze im Inventar an und findet eine Uhrzeit vor (8 Uhr 30). Dreht euch danach nach rechts, geht links in den Gang hinein, dreht euch um (2x) und nähert euch auf der linken Seite der großen Standuhr. Seht ihr diese in Großaufnahme vor euch, dreht den Minutenzeiger nun solange, bis die Uhr auf 8 Uhr 30 ausgerichtet ist. Klickt dann auf den längeren Spalt im oberen Bereich des Zifferblattes, um dieses zu drehen. Es kommt das Uhrwerk zutage, auf das ihr klicken müßt. So landet das **gelbe Juwel** in eurem Besitz.

Den Hinweis auf das nächste Rätsel erfährt ihr von Frau Porz im Speisesaal. Habt ihr mit der Dame gesprochen, verläßt den Raum wieder und wendet euch im Eingangsbereich nach rechts. Folgt dem Gang zweimal vor und durchquert dann die Tür auf der rechten Seite. Im Innern des Zimmers dreht ihr euch nach rechts und geht einen Schritt vor in Richtung kleines Tischchen. Seht diesen Tisch in Großaufnahme und bemerkt, daß es sich hierbei um eine Art Labyrinth handelt. Es gilt, durch dieses Labyrinth eine Kugel zu lenken. Diese Kugel muß in bestimmte

Löcher fallen, auf daß sich ganz rechts die fünf Mauern senken und somit den Zugang zum ganz oberen rechten Loch freigeben. Die Kugel läßt sich bewegen, indem ihr mit gedrückter Maustaste hoch und runter, links oder rechts zieht.

Bei einigen Punkten müßt ihr die Kugel so gegen die blauen Schalter lenken, daß sich die Zugänge zu den dort befindlichen Löchern auftun - probiert einfach ein wenig.

Haltet ihr euch genau an unsere Vorgabe, übersteht ihr auch dieses Rätsel. Rollet die Kugel schließlich in das letzte Loch hinein, öffnet sich in der Mitte des Labyrinthes eine Nische und gibt das **blaue Juwel** preis.

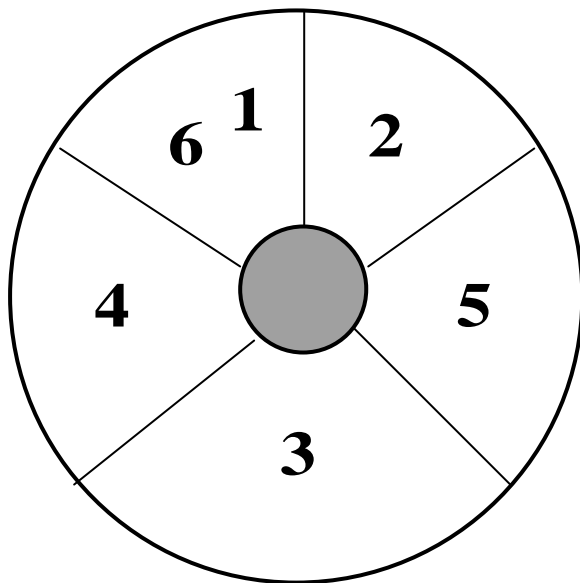
Mit diesem Stein im Gepäck macht ihr euch nun auf den Weg zu Bloom. Verlaßt dazu diesen Raum und wendet euch auf dem Gang nach rechts. Durchquert die nächste Tür und findet euch in einer Art Museum wieder. Nähert euch Bloom und sprecht ihn auf das `Rätsel` an. Leider kann sich der Mann nicht mehr erinnern. Es muß also eine List helfen. Kehrt zunächst in den Raum mit dem Zauberer zurück. Geht dort einen Schritt vor und dreht euch nach rechts. Ihr bemerkt hier Frau Popov, die ihr auf alle Punkte anspricht (wichtig `Rätsel` und `Pendel`).

Habt ihr alles erfahren, kehrt zurück ins Museum, lauft dort nach links vorne und dreht euch nach links. Steht vor der Büste eines ägyptischen Gottes, von dessen Hals ihr nun besagtes **Pendel** aufnehmen könnt (dazu müßt ihr vorher mit Popov gesprochen haben). Mit dem Pendel in der Tasche geht es zurück zu Popov, die ihr nochmals auf das `Pendel` anspricht. Nachdem ihr der Dame das Pendel überreicht habt zeigt sie euch, wie man jemanden hypnotisiert.

Ein letztes Mal geht es zu Bloom, den ihr auf das `Pendel` anspricht. Der Professor erlaubt euch, ihn zu hypnotisieren. Benutzt nun also das Pendel mit Bloom und setzt es mit langsamen Links- und Rechtsbewegungen mit der Maus in Bewegung. Sobald das Pendel weit ausschwingt, haltet die untere Scheibe des Pendels genau vor das Gesicht des Professors. Nach einiger Zeit sagt er, er sei müde und verrät euch den nächsten Hinweis.

Verlaßt das Museum also wieder und dreht euch im Flur stehend gleich nach links. Nähert euch dem dort stehenden Sarkophag (an der Wand) und seht ein Scheibe mit fünf Knöpfen vor euch. Diese gilt es nun, in

einer ganz bestimmten Reihenfolge zu drücken. Nehmt dazu unser Bild zu Hilfe und haltet euch an die Angaben:



Habt ihr also alle Knöpfe überdeckt (beachtet, daß ihr einen Knopf *zweimal* drücken müßt), öffnet sich die Mitte der Scheibe und ihr erhaltet das **violette Juwel**, das ihr aufnehmen müßt.

Es geht nun daran, das letzte Rätsel zu lösen. Dazu müßt ihr zunächst Gloria in ihrem Zimmer aufsuchen. Steigt dazu über die Treppe hoch in das Obergeschoß und folgt dort dem Korridor einmal nach vorne.

Betretet die zweite Tür auf der linken Seite, geht im Innern des Zimmers einmal vor und wendet euch nach rechts. Sprecht mit Gloria über alle Punkte (eventuell nochmals ansprechen) und ihr erhaltet den nächsten Hinweis (dazu muß sich das Foto aus dem Kamin im Speisesaal in eurem Besitz befinden).

Sucht nun nochmals das Museum auf (dort, wo sich auch Bloom aufhält) und geht im Innern diesmal nach rechts vorne. Ihr landet so vor einer Löwenstatue aus Stein, deren Gliedmaßen ihr in einer bestimmten Reihenfolge anklicken müßt. Klickt zunächst auf das rechte Auge (dies fällt heraus), dann auf das rechte Bein - vom Löwen aus gesehen (dies verdreht sich), nun auf die Nase (diese fällt ebenfalls zu Boden) und schließlich auf die Ohren. Nachdem auch diese zu Boden gefallen sind, werden aus den Augen des Löwen Laserstrahlen auf die andere Seite des Raumes gesandt. Dreht euch nun zweimal nach links und geht einen Schritt vor. Dreht euch vor der Tür stehend zweimal nach links und findet euch vor einem Steinkopf wieder, der von den Laserstrahlen angestrahlt wird. Die Stelle, auf die der Strahl zeigt wird angeklickt und ihr erhaltet so das **rote Juwel** und somit den sechsten und letzten Edelstein.

Nachdem ihr also alle Steine in euren Besitz gebracht habt, geht es nun daran, diese ihren rechtmäßigen Besitzern zukommen zu lassen. Als da wären:

Bloom: Violettfarbenes Juwel

Von Gatow: Gelbes Juwel

Grün: Grünes Juwel

Frau Porz: Blaues Juwel

Frau Weiß: Weißes Juwel

Gloria: Rotes Juwel.

Habt ihr schließlich alle Edelsteine überbracht, kehrt zurück in das Zimmer, in dem sich der Zauberer Urban aufhält. Es folgt eine Sequenz, während der Urban einen Zaubertrick vorführt, bei dem er leider getötet wird. Nachdem ihr wieder handeln könnt, sucht Popov auf, die sich ebenfalls in diesem Raum aufhält. Sie erzählt euch etwas von einer Seance und möchte die Alphabetttafel von euch haben. Gebt ihr also das Teil und sucht danach den Speisesaal auf.

Hier nun gilt es, mit Hilfe der Alphabetttafel die Namen aller hier Anwesenden zu buchstabieren. Klickt dazu das große Holzteil an und fährt mit der Öffnung über den jeweiligen Buchstaben, der anschließend im unteren Bereich erscheint (sobald ihr das Holzteil loslaßt). Wurde ein Name richtig buchstabiert, erscheint dieser ebenfalls im unteren Bereich (in weißer Schrift). Hier die Namen alle Anwesenden, die ihr nacheinander buchstabieren müßt:

PORZ

WEIß

GRUN

POPOV

GLORIA

GATOW

BLOOM

Habt ihr also alle Namen richtig buchstabiert, erscheint der Geist von Masque und erzählt euch ein paar Dinge. Nachdem der Geist alle Edelsteine genommen hat und verschwunden ist, solltet ihr euch zunächst auf den Weg in Glorias Zimmer begeben (obere Etage). Ihr findet die Dame ermordet auf dem Boden mit einem Revolver in der Hand (schaut dazu im Zimmer nach unten auf den Boden). Nach dieser schrecklichen Entdeckung stattet allen Anwesenden einen weiteren Besuch ab und spricht sie auf alle Punkte an. Bemerkt, daß Grün nicht mehr da ist. Befragt ihr schließlich Professor Bloom nach den `Gästen`, schlägt er vor, die Leiche nochmals zu untersuchen.

Ihr tut dies und macht euch ein weiteres Mal auf den Weg in Glorias Zimmer. Dort angekommen, werdet ihr von Grün überrumpelt. Gloria steht euch zur Seite und ihr könnt die Dame danach nochmals befragen. Während der Unterhaltung übergibt sie euch einen **Schlüssel**. Verläßt nun wieder das Zimmer und geht vor bis zur Treppe. Steigt diese diesmal aber *nicht* hinunter, sondern dreht euch davor stehend nach links. Genau vor euch befindet sich eine verschlossene Tür, die sich mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssels öffnen läßt. Habt ihr die Tür entriegelt, durchquert diese und findet euch in einem Spielzimmer wieder.

Geht einen Schritt vor ins Zimmer und verläßt dieses durch die Tür auf der rechten Seite. Ihr landet daraufhin in einem Zimmer, das genauso aussieht wie das, das ihr eben verlassen habt. Geht wiederum einen Schritt in das Zimmer hinein und haltet euch dann links, Richtung Kamin. Vor diesem stehend klickt links auf den Schürhaken, woraufhin sich der Kamin öffnet (dies klappt nur in dem zweiten Spielzimmer). Folgt dem Geheimgang in ein rotes Zimmer.

Auf der rechten Seite dieses Zimmers steht ein kleiner Schreibtisch, dem ihr euch nähern müßt. Vor eben diesem Tisch stehend öffnet dessen linke Schublade und entnehmt dieser die **sechs Edelsteine**. Auf dem Tisch liegt außerdem ein Buch, das ihr öffnen und durchlesen könnt (Hinweise). Verläßt diesen Raum danach durch die Tür und steigt über die dahinter liegende Wendeltreppe hinab in den Keller.

Durchquert die vor euch liegende Tür und findet euch in einer Art Labyrinth wieder. Nehmt hier nun den folgenden Weg, um den Ausgang zu finden:

links, links, rechts, rechts, rechts, links, links.

Ihr landet so in einem Raum, in dem ein Sarkophag steht. Schaut nun nach unten und seht eine Waagschale vor euch, in die ihr die sechs Edelsteine plazieren müßt. Um dieses Rätsel zu lösen, geht dazu wie folgt vor:

Beachtet, daß die Waage aus zwei Seiten mit je drei Schalen besteht. Packt nun in die linken drei Schalen von oben nach unten die folgenden Steine:

grün

rot

gelb.

In die rechten Waagschalen packt ihr von oben nach unten die folgenden Steine:

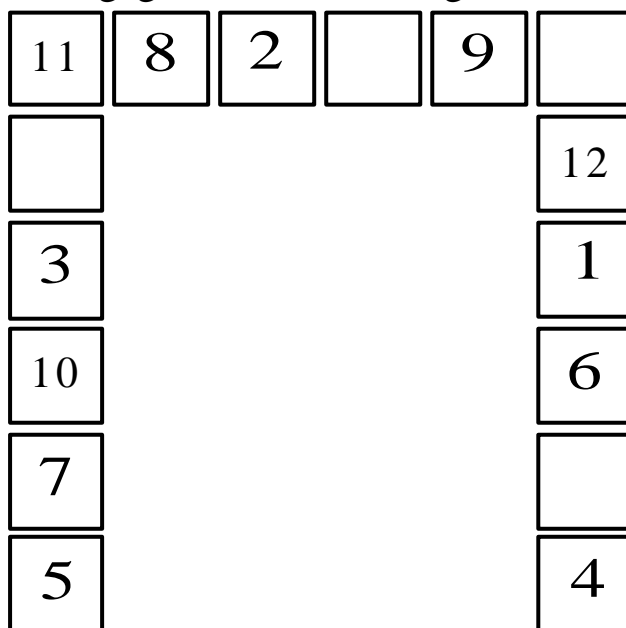
blau

violett

weiß.

Habt ihr alles richtig gemacht, befindet sich die Waage im Gleichgewicht und der Sarg öffnet sich. Entnehmt dem Innern einen **Dolch** und klickt dann auf das Papier, das ebenfalls neben dem Kopf der Mumie liegt. Es folgt daraufhin eine weitere Sequenz.

Ihr werdet eingesperrt und müßt nun irgendwie versuchen, die vor euch befindliche Tür zu öffnen. Durch Drücken der verschiedenen Steine, die um die Tür plaziert sind, lassen sich die verschiedenen Gitter öffnen, die die Tür versperren. Entnehmt die Lösung der Notiz aus der Rätselkiste oder, einfacher, unserem Bild. Drückt die darauf abgebildeten Steine in der angegebenen Reihenfolge:



Nachdem die Gitter verschwunden sind, durchquert ihr die Tür und findet euch im Labyrinth wieder, das ihr diesmal folgendermaßen verlassen könnt: rechts, rechts, links, links, links, rechts, rechts.

Ihr findet euch so vor der Ausgangstür wieder, die jedoch leider von einer Bombe versperrt wird. Das letzte Rätsel erwartet euch; ihr müßt die Bombe entschärfen. Dazu gilt es, die

sieben Kabel in einer bestimmten Reihenfolge durchzuschneiden. Und zwar in der Farbe des Regenbogens. Nehmt also euren Dolch aus dem Inventar und kappt damit die Kabel in dieser Reihenfolge:

rot - orange - gelb - grün - graublau - violett (links oben) - pink (links unten).

Benutzt dazu jeweils die Spitze des Dolches mit dem korrekten Kabel. Solltet ihr ein falsches Kabel durchschneiden und die Bombe explodiert, beginnt ihr immer wieder vor der Tür mit der Bombe.

Habt ihr auch dieses Rätsel gelöst und die Tür durchquert, geht einfach die vor euch liegende Wendeltreppe nach oben, um das Abenteuer zu beschließen.