

Das Geheimnis des Berghotels

Le Pic Rouge –Dead Mountaineers Hotel – Hotel at the Lost Climber

Komplettlösung zum Spiel auf der Grundlage der französischen Version, erarbeitet von R.S exklusiv für <http://www.gamepad.de>



Das Zimmer verlassen

Peter Glebsky folgt dem Besitzer Alek Snevar ins Hotel: Im Saal den Plan des Hotels an der Wand ansehen (er erscheint im Inventar). Im Museum (Zimmer des mystischen Toten) die noch qualmende Zigarette ansehen. Nach links vorgehen: die **mit frischem Matsch bedeckten Schuhe** ansehen und nehmen. Der Klingelknopf über dem Bett ist gelb. Alek nach der **Zigarette** und den **Schuhen** fragen: sie gehören Du Barnstokr; Alek nimmt sie an sich. Im Zimmer von Glebski Kaissa nach den Mietern fragen: Moses (mit seiner Frau oder seiner Tochter) wohnt in den Zimmern 1 und 2 (evtl. auch 3); Du Barnstokr ist Hypnotiseur; Simonet spielt Billard und wohnt an der anderen Seite der Halle; Brunn (männl. oder weibl.) ist nicht mehr ganz jung und hat ein Motorrad; es gibt noch jemand anderen (das Phantom des toten Alpinisten ist im Hotel, es liest Zeitung und hinterlässt nasse Spuren).

Wenn das Zimmermädchen weg ist, in der Koffer ansehen, **Zigaretten** und **Feuerzeug** nehmen; rechts vom Bett die Tür ansehen, Glebski ist in seinem Zimmer eingeschlossen, da der Schlüssel von außen steckt. Der Klingelknopf über dem Bett ist violett. Links vom Paravent gibt es einen kleinen Wohnraum und Zugang zur Terrasse. Hinausgehen. Den gefrorenen Teppich ansehen, zur nächsten Tür gehen, sie ist von innen verschlossen. Durch das Fenster sehen: ein Mann ist in seine Lektüre vertieft. Die Lupe in Großaufnahme benutzen und damit gegen das Fenster klopfen: keine Reaktion. Zurück ins Zimmer und rechts ins Bad. Den **Spiegel** und die **Handtücher** nehmen. Zurück zum Fenster des Lesenden. Den Spiegel benutzen : die Flasche auf dem Boden ansehen (das Ziel muss vollständig rot werden), dann die Wandleuchte rechts und die Nachttischlampe links. Der Mann öffnet. Es ist Simonet, er ist Physiker. Er weiß nicht, wer Glebsky eingesperrt hat.

Besuch der Orte und erste Kontakte mit den Bewohnern

Hinausgehen, um den Wagen zu parken. Mit dem Pfeil nach vorne, 2 x auf die Tür klicken. Das Garagentor und der Schlüssel sind gefroren. Zurück, herumgehen, 1. Eingang rechts, nach links hinunter in den Keller. Einen **Trichter** aufheben. Links in die Abstellkammer: den Trichter auf die Maschine stellen. Die Gittertür im Hintergrund führt in den Weinkeller. Besichtigen und umdrehen; auf dem Fass **ein Werkzeug** nehmen. Die Lukentür ist von innen verschlossen. Wieder nach oben und ganz geradeaus. Den Feueralarm ansehen und mit Alek reden, der im Zimmer eingeschlossen ist. Die Reparatur des Systems ist zur Zeit nicht möglich, da wir die Farben für den Ruf nicht kennen und kein Werkzeug haben. Schreibt aber die 7 Farben der Drähte für die Zimmer 4 – 10 auf. Glebsky findet derweil den Schlüssel für die Garage.

Nach links in die Bibliothek gehen; sofort rechts und die Pulte mit den Büchern ansehen, die Weltkarte an der Wand, die Tafel und die Aushänge und ein Photoalbum auf dem Tisch. Feststellen, dass das Büro von Alek verschlossen ist. Nach vorn zur Tür links hinter dem Hund, die sich nach innen öffnet, dann zur 2-flügligen Tür rechts und zur Tür zum Esszimmer. In den Gang links, die große Tür führt in den großen Salon, die kleine Tür links im Flur gehört zum Badezimmer, ganz hinten befindet sich die Heizung. Ein weiteres Paar Skier sehen, das erste Paar sah man draußen im Schnee bei der Ankunft. An der Wand die Anweisungen für die Skifahrer ansehen. Links sind die Zimmer von Moses.

Zurück an der Tür den großen Salons vorbei. An der Wand die Anweisungen für die Skifahrer nochmals ansehen. Links sind die Zimmer von Moses.

Zurück an der Tür des großen Salons vorbei. Die 1. Tür rechts führt in die Küche, wo sich Simonet aufhält. Links die Thermoskanne von Buffet rechts von der Tür nehmen. Links ist eine Kochplatte. Durch die Tür: es ist das Büro. **Streichhölzer** vom Tisch nehmen und mit Kaissa reden.

Im großen Salon mit Barnstokr und seiner Nichte Brunn reden. Brunn wohnt in Zimmer 7 und ihr Klingelknopf ist orange.

1. Etage, Zimmer 8, links von Barnstokr - der Klingelknopf ist blau. Zimmer 5 von Simonet hat einen roten Klingelknopf. In Zimmer 4 (Glebsky) den **Rasierer** vom Waschbecken im Badezimmer nehmen.

Hinauf in die letzte Etage: 2 Zimmer, eines völlig obskur, das andere eine Abstellkammer.

Einen **Antriebsriemen** für den Generator unter dem Fenster nehmen, die alten Zeitungen und Spiele ansehen.

Erdgeschoss: Die Tür hinter der Küche führt zum Lüftungsraum, der mit dem Keller verbunden ist (Messer, Beil, Lüftungsgitter ansehen).

Das Auto parken und das Rufsystem reparieren

In die Küche und neben der Kochplatte einen **Topf** nehmen. Kochplatte anstellen und Topf darauf. Wenn das Wasser kocht, die **Thermoskanne** damit benutzen. Platte ausstellen. Zur Garage. Die Thermoskanne mit dem Schloss und dem Schlüssel benutzen. Das Auto hereinfahren. Den Raum besichtigen und vom Regal rechts von der Kiste einen **Schraubenzieher** nehmen.

2 Türen : eine gehört zur Trafostation, die andere mit der Luke führt in den Keller. Zurück zur Tafel des Rufsystems, die Alek Snevar repariert: es ist möglich zu üben und zu testen, z.B. mit der Klingel von Du Barnstokr, der sich in seinem Zimmer befindet.

In der Küche die Birnen (Röhren?) des Rufsystems ansehen. Sie stimmen nicht mit den Klingelknöpfen überein. Also müssen sie korrekt angebracht werden. Nur für die Zimmer 6 und 9 sind die Farben nicht bekannt.

Zimmer	Knopf	Mieter
4	violett	Glebsky
5	rot	Simonet
6	hellblau	
7	orange	Brunn
8	blau	Du Barnstokr
9	grün	
10	gelb	Museum

Alek bittet Glebsky zu Tisch.

Ausgleich beim Menu

Ins Esszimmer (große Tür in der Halle). Den **Edelweißlikör** annehmen (Alek fordert auf, ihn in einem Zug zu trinken: Glas anklicken und gleiche Vorgehensweise wie bei dem Spiegel : Den Pfeil der Maus auf dem Ziel festhalten.

Mit Kaissa sprechen. Auf das Buffet klicken und eine Mahlzeit zusammenstellen. **Nur ein Teil aus jeder Gruppe nehmen (keine Wiederholung)** z.B. Gemüse : Gurke, Geflügel : Huhn, Fisch : Lachs, Fleisch : Rind. Mit Simonet reden und mit Olga Moses rechts. Sie glaubt, dass sie beobachtet wird. Mit den anderen reden. Wenn Glebski müde ist ins Zimmer gehen.

Herunter in die Bibliothek, Simonet und Du Barnstokr spielen Karten. Man kann mitspielen.

Dann in den großen Salon: vor dem Kamin zu Alek, mit ihm ein Glas Portwein trinken. Über Moses reden: Alek bezweifelt, dass er Geschäftsmann ist. Über Frau Moses reden: Alek findet sie dumm und glaubt, dass Moses sie schlägt. Brunn kommt und behauptet, dass jemand auf ihren Türgriff gedrückt hat. Ankunft von Olaf mit einem weiteren Mann (Heenkus). Nacht.

Wer ist im Badezimmer ?

Zimmer verlassen. Olaf im Flur schlägt vor, Skifahren zu gehen. Akzeptieren. Das Prinzip beruht darauf, im Grünen zu bleiben indem man die linken und rechten Pfeile benutzt.

Rückkehr: vor dem Bad gibt es eine Schlange, mit Simonet, Barnstokr und dann mit Olaf reden (der keinen Neuankömmling in der vergangenen Nacht gesehen hat). Zu Kaissa in die Küche und evtl. nach etwas fragen, um den Hunger zu stillen. Olaf ist in der Eingangshalle.

Erneut mit ihm reden. In Aleks Büro gehen: Moses ist bei ihm und versichert, dass seine Frau fest überzeugt ist, dass jemand sie durch das Fenster beobachtet hat. In der Garage finden wir Brunn in der Nähe ihres Motorrads Bucéphale. Jemand hat ihr Bett und ihr Handtuch benutzt.

Ihr eine Zigarette geben.

In die letzte Etage gehen und auf die Glastür zum Gewächshaus klicken. Olga ist da. Daraus zieht Glebski den Schluss, dass die Dusche frei ist. Mit ihr reden. Über den Steg weiter gehen und Heenkus auf der Dachterrasse finden. Mit ihm reden. Es gibt 3 Möglichkeiten über den verletzten Skifahrer zu sprechen.

Nach links in einem offenen Raum findet Glebski eine Inschrift, die er nicht lesen kann, weil Licht fehlt. Das Feuerzeug benutzen und entziffern: there is no way out. Nach unten zur Dusche. In das Badezimmer gehen. Das Hemd des Alpinisten ansehen und auf die Dusche klicken. Beim Herausgehen mit Simonet und Du Barnstokr reden. Glebskis Handtuch ist nass und er geht in sein Zimmer, um es zu trocknen. Dort angekommen stellt er fest, dass er Besuch gehabt hat; den Koffer ansehen, die Handtücher ins Bad legen und ins Zimmer links gehen,

um einen Brief, auf den Schreibtisch geklebt zu finden: es ist ein anonymer Brief, der Heenkus beschuldigt, einen der Hotelgäste umbringen zu wollen. Gebski hat zwei Möglichkeiten : eine in der Rubrik Ereignisse, eine unter Notizen. Den Brief mit den Schriften im Hotelregister vergleichen, dann das Zimmer von Heenkus untersuchen. Aber dazu braucht er einen Schlüssel.

Heenkus Zimmer

Aus dem Zimmer gehen. Glenski hört einen Lärm, der von Museum kommt. Dorthin gehen. Er findet dort Moses, der vorgibt den Ganoven zu suchen, der stiehlt und spioniert. Seine goldene Uhr ist verschwunden. Sie war morgens noch auf dem Tisch. Ihn bitten, eine Aussage aufzuschreiben, um seine Schrift mit dem Brief zu vergleichen. Aus dem Zimmer und nach links gehen. Die letzte Tür rechts ansehen. Sie ist verschlossen und er braucht etwas, um sie zu öffnen. Die Tür gegenüber ist offen, es ist der Billard-Raum. Den Raum, das Sofa und den Billard-Queu ansehen. Heraus und nach links gehen. Glebski findet Simonet in einem Sessel oben auf der Treppe. Mit ihm reden, er schlägt eine Partie Billard vor. Annehmen. Im Billardraum befindet sich Olga, die sich davon macht. Spielen : eine Kugel wählen, ausrichten mit Rechtclick auf die Kugel, dann abwechselnd rechte und linke Maustaste drücken zum Ausholen und Abschießen. Dann noch einige Partien Dart spielen, indem man nur auf das Ziel klickt.

Nach unten gehen ins Büro von Alek. Ihn um das Melderegister bitten. Er willigt schließlich ein, aber seine Schrift passt nicht. Die Schlüssel von Heenkus liegen auf dem Schreibtisch, aber man kann sie nicht nehmen. Erst muss Alek aus dem Büro gelockt werden. Die Treppe zum Zwischengeschoß hochgehen, alles ansehen (Bücher, Stierkopf, Tresor und Wandkarte), hinaus und nach links. Barnstokr und Olaf spielen in der Bibliothek Karten. Mit ihnen reden. Sie laden Gelbski zum Spiel ein. Das Schloss zum Büro mit einem Streichholz blockieren, sonst schließt Alek es beim Verlassen wieder ab. Durch die Halle gehen und die Eingangsglocke läuten. Zurück ins Büro und die **Schlüssel** nehmen.

In den ersten Stock, 3x nach links und rechts in das Zimmer von dem Billardraum. Im Koffer **die Uhr von Moses** nehmen und eine **Damenpistole**. Glebski ist aber nicht von der Schuld Heenkus überzeugt. Beim Verlassen des Zimmers stößt er auf Du Barnstokr, der ihm eine Notiz voller orthographischer Fehler übergibt. Die hat er in der Nähe von Olaf's Zimmer gefunden. Treffen im Speisesaal.

Heenkus herunterholen und Alek suchen

Im Speisesaal bittet Alek Kaissa, Heenkus zu holen, der auf der Dachterrasse sitzt. Gelbski schlägt vor, mit ihm zu reden. Eventuell mit den Gästen sprechen, um eine knackige Geschichte von Du Barnstokr zu hören. Zur Dachterrasse und mit Heenkus reden, der sich weigert nach unten zu gehen, wenn es keinen Whiskey gibt. Zurück in den Speisesaal, mit Alek und Kaissa reden und nach links zur Bar gehen. Links sind mehrere Flaschen, die man nehmen kann. Die Whiskeyflasche geht nicht ins Inventar, aber die gelbe an 4. Stelle. Diese zu Heenkus tragen und er willigt ein, nach unten zu gehen.

Zurück in den Speisesaal, um bei der Gestaltung des Abends zu helfen. Links zu Moses und Du Barnstokr, die Karten spielen. Selbst spielen, oder nicht, nach Belieben. Links zu Brunn und vorschlagen zu tanzen. Sie möchte nicht. Ihr eine Zigarette geben, mit Alek reden und ein Glas trinken. Rechts zu Olaf und Olga, die mit und ohne Simonet tanzen : Auch Glebski kann tanzen.

Plötzlich geht eine Lawine los (draussen).

Moses fragt, wo sich sein Eigentum befindet. In der Küche steht Kaissa, die sagt, dass Simonet im Billardraum ist. Er ist nicht dort, Heenkus ist nicht in seinem Zimmer und Glebski widerstrebt es, in das Zimmer von Simonet zu gehen. Auf der Dachterrasse findet Glebski Heenkus, der sich beschwert, dass seine Kleidung aus dem Koffer verschwunden ist, ebenso sein Medikament. Es gibt verschiedene Möglichkeiten des Dialogs.

Alek ist im großen Salon vor dem Kamin in Begleitung von Lel. Infolge der Lawine ist das Hotel isoliert, die Straße blockiert. Die Freunde von Heenkus, auf die Alek wartete, kommen wahrscheinlich nicht durch. Zum Ende des Gesprächs hört Alek ein Geräusch an der Tür und öffnet: ein Mann kommt herein und fällt in Ohnmacht. Glebski ist zur Dachterrasse gegangen, um Heenkus zu suchen, findet ihn aber nicht. Ein neuer Kunde !

Als er zur Etage der Zimmer zurückgeht hört Glebski ein merkwürdiges Geräusch aus dem Museum. Er geht dorthin und findet Heenkus gefesselt. Den Rasierer benutzen, um ihn zu befreien. Er fordert einen Whiskey und Glebski versicht, ihm einen zu holen. In der Halle trifft er Kaissa, die ihm sagt, dass der neue Gast in einem der Zimmer von Moses ist. Hinunter in den Keller und aus der Kiste mit dem X links eine Flasche nehmen. Sie zu Heenkus bringen und ihn über den Mann befragen. Er behauptet, ihn nicht zu kennen und weigert sich, über den Angriff auf ihn Auskunft zu geben. Glebsky erlaubt ihm, in sein

Zimmer zurückzugehen und Heenkus bittet darum, eingeschlossen zu werden. Ihn zu seinem Zimmer begleiten und die Tür abschließen.

Nach unten zu den Zimmern von Moses. Lel hat Wache. Eintreten und den Mann befragen. Er antwortet unverständlich und fragt nach Simon Simonet. Zu seinem Zimmer gehen, eintreten und ihn tot vorfinden. Seinen **schwarzen Koffer** unter der Garderobe nehmen und einen merk würdigen Apparat finden.

Die Befragung

Zu Henkus gehen. Die Tür nachher wieder verschließen. Zur Tür links neben dem Zimmer von Du Barnstokr. Das angeschriebene Wort lesen und eintreten. Mit Olaf reden. Zu Barnstokr gehen und ihn befragen. Er vertraut sich ihm an. Bei Brunn klopfen. Sie öffnet schließlich. Ihr Onkel ist krank und sie kann wenig sagen. In die Küche, Kaissa befragen
Dann Moses, nicht direkt, sondern schmeichelnd. **SPEICHERN!!!!!!!!!!!!!!**

Ende 1

Hinausgehen und den Verletzten befragen. Er heißt Luarwick und will den Toten identifizieren. Mit ihm zum Zimmer von Simonet. Er identifiziert den Toten und will den Koffer abholen. Ihm den Koffer geben.

Ende 2

Hinausgehen und Alke in der Halle finden. Er vertraut Glebski ein Ereignis an, bei dem er Zeuge war. Hinaufgehen und mit Brunn reden. Dann Heenkus befragen. Hinausgehen. Alek kommt zu Glebski und gibt ihm eine besondere Pistole, die Lel gefunden hat, und die eine Inschrift trägt. Nochmals zu Heenkus, der sein Unrecht erkennt. Er sucht nach einer Form der Metamorphose. Hinausgehen und abschließen. Ins Büro und mit Alek über die Religion von Heenkus reden. Alek ist nicht allein. Mit Du Barnstokr reden. Ihm den Koffer geben.

Ende 3 : ihm den Koffer nicht geben, hinausgehen und Alek auf der Schwelle treffen.



<http://www.gamepad.de/>

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!

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).