



Lösungshilfe, by Locke

Im alten Moorhuhn, Familienschloss, spukt es!

Ein Fluch ist außer Kontrolle geraten und stellt unser Federvieh auf eine harte Probe.

Also los, helfen wir ihm, diese erste Hürde zu meistern.





Als Erstes watscheln wir zum Bücherregal u. lesen in der Familienchronik.

Hier sind einige interessante Dinge, niedergeschrieben.

Dann sehen wir uns weiter um u. öffnen die Schreibtischschublade.



Wir können einen **Dolch** u. ein **Feuerzeug** mitnehmen.

Zum Öffnen der Kasse, fehlt uns noch ein **Schlüssel**.

Den Tresor könnten wir öffnen, aber ohne **Code**?



Da die Standuhr sowieso im Eimer ist, wird Sie geplündert!

Nun sind wir um eine **Sprungfeder** u. einen **Aufziehschlüssel**, reicher.

Auf dem Bild ist „OPA“, mit einem **4** blättrigen Kleeblatt, zu sehen!

Was das wohl mit dem geöffneten Tresor, im Hintergrund, zu Tun hat?



Jetzt öffnen wir die Truhe u. rauben eine **Säge**, **Kreide** u. einen **Geldsack** und gehen auf den Flur.

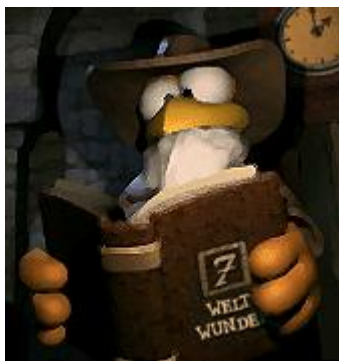
Halt, Stopp, wir haben unsere **Kaffeetasse** vergessen!



Nun watscheln wir zu [Raum 2](#) u. sehen uns um.
 Das ist doch wieder dasselbe Zimmer, oder?
 Also am Kaffee kann es nicht liegen, das wir alles doppelt sehen.



Auf dem Sims, steht ein komisches „Grünzeug“, welches sich „Bonsai“ nennt u. ein „Außerirdischer“ sein will.
 Ein Gespräch mit dem Totenkopf bringt auch nichts ein, da wir seinen Namen nicht kennen.
 Wir zünden noch die Kerze an u. gehen zur Standuhr.



In das Uhrenwrack werden der Schlüssel u. die Feder eingebaut.

Dann sehen wir uns das Bild genauer an.

Man könnte es „Opa u. die **7** Weltwunder“, nennen.

Bevor wir zum **Zimmer 3** watscheln, nehmen wir noch, den über dem Kamin hängenden, **Knoblauch**, mit.

Nein, das kann nicht sein, auch dieses Zimmer könnte unser Arbeitszimmer sein,

Wir sollten doch lieber ins Bett gehen u. uns ausruhen!



Hier können wir ein **Fledermausglas** mitnehmen.

Den, unter den Teppich gerutschten, **Schlüssel**, sacken wir ebenfalls ein.



Den **Uhrzeiger** u. das **Gewicht**, braucht der Wecker eh nicht mehr, also wird Beides eingesteckt.



Auf dem Bild ist wieder Opa zu sehen.

Diesmal ist er mit einem **5** armigen Leuchter bewaffnet.

Merkwürdig, oder?

Nun reden wir noch mit der „Kristallkugel“.

Dann machen wir uns auf um **Raum 4** einen Besuch abzustatten.



Langsam wird es wirklich unheimlich, auch dieser Raum könnte unser Arbeitszimmer sein.

Aber was will der Spiegel da?

Und einen **Holzhammer**, hatten wir auch nicht liegen lassen.



Hier bewundern wir Opa, wie er stolz einen **3**zack trägt.

Dann entfernen wir noch **Zeiger** u. **Gewicht**, von der Standuhr.

Da wir das „Uhrenkram“ nicht rumschleppen wollen, wird es gleich in die Uhr (**Raum 2**), eingebaut.

So, das wäre erledigt.

Einen Probelauf können wir später noch starten.

Jetzt gehen wir in unser vertrautes Arbeitszimmer.

Hier öffnen wir die Kassette, in der Schreibtischschublade, u. entnehmen einen **Siegelring**.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

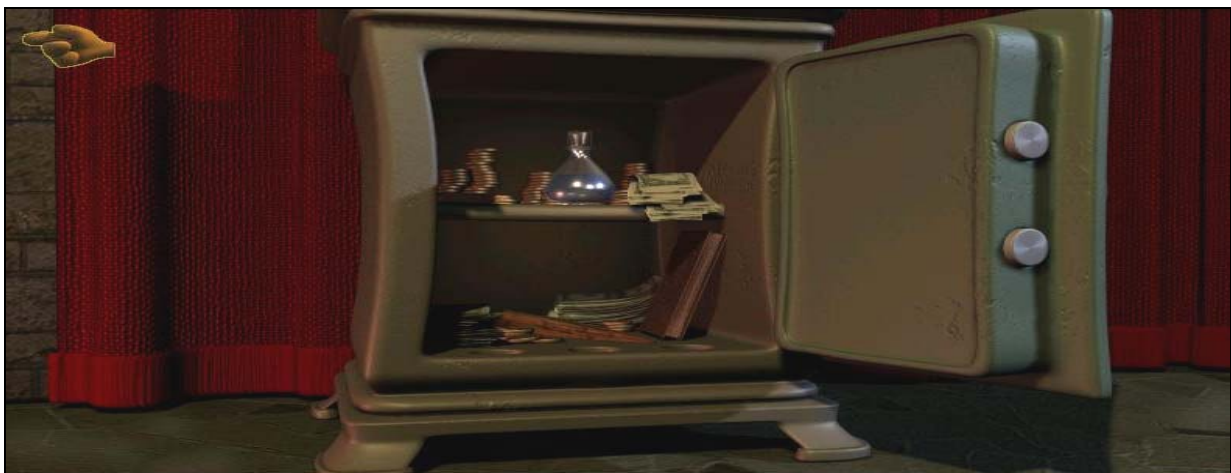
<http://www.gamepad.de/>



Nun kümmern wir uns um den Tresor.
Ob wir den wohl knacken können?



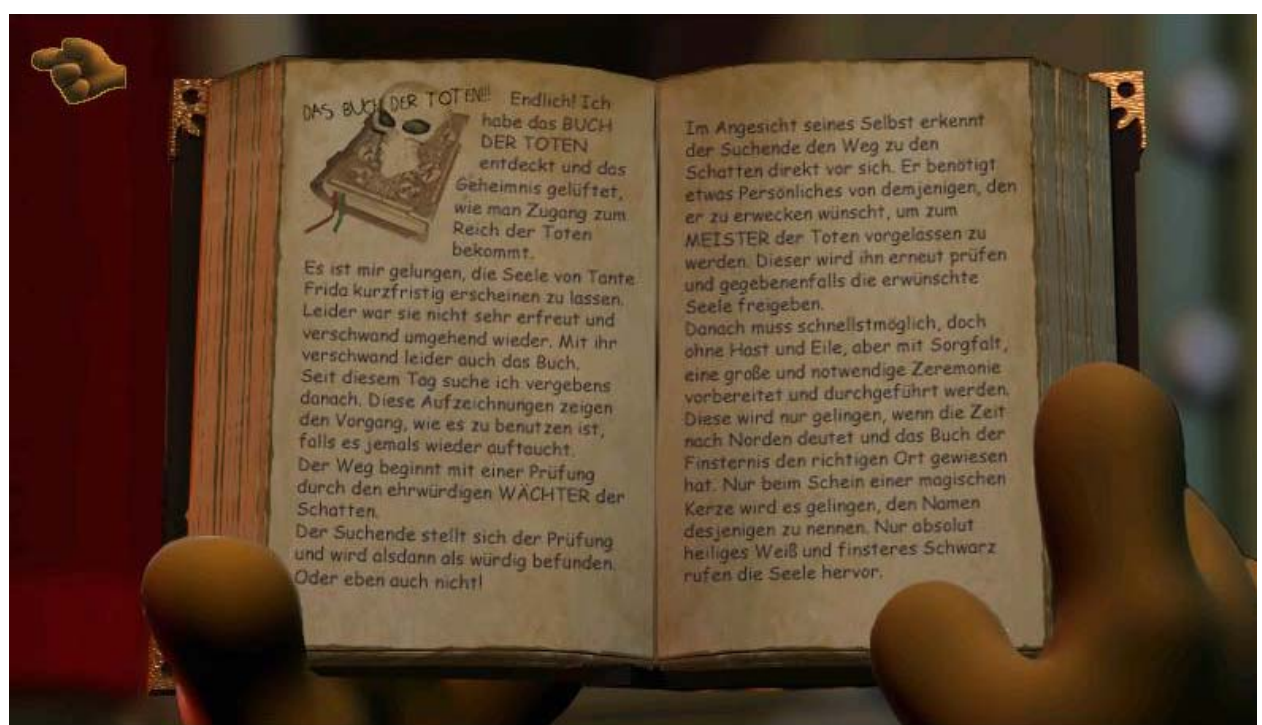
Na klar, oder nicht?



Nachdem wir Opas Tresor geknackt haben, klauen wir einen **Holzpflöck** und **Weihwasser**.

Der Holzpflöck wird im Feuer angekokelt u. die Kreide im Weihwasser geweiht.

Dann lesen wir im Notizbuch u. können uns den Fragen des Totenkopfes stellen.



Der „Wächter der Schatten“ stellt uns Fragen u. wir antworten:

ALT - TOTENGRÄBER - BUCH

Nun wären wir bereit, einen Bucheintrag vorzunehmen!

Aber wir statten zuerst dem Spiegel einen Besuch ab.

Wir unterhalten uns mit Ihm!

Er verlangt „Wegezoll“ u. wir geben Ihm den Siegelring.

Jetzt können wir einen dunklen Durchgang benutzen, der uns direkt ins Arbeitszimmer des Todes führt.



Ich bin hier um eine Seele zu befreien!

Was muss ich tun, um eine Seele zu erwecken?

Wie ist es denn so als ?

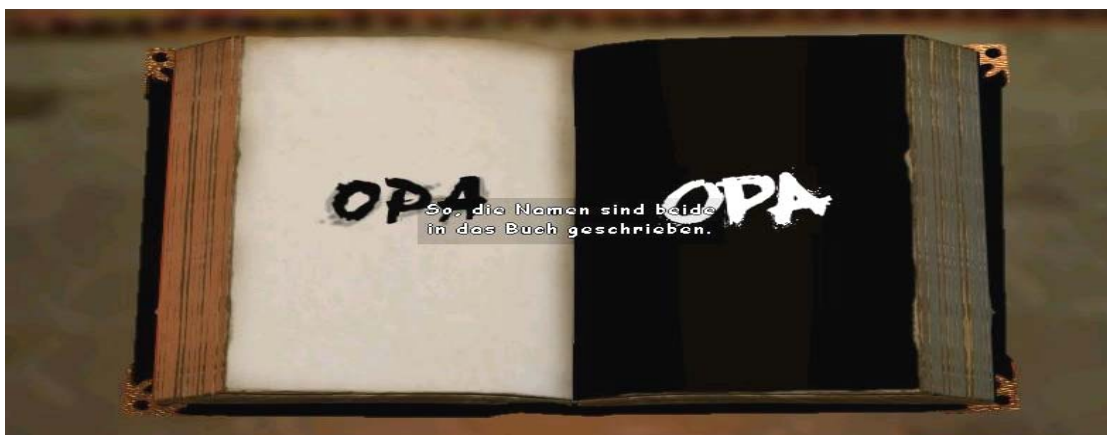
Ich sollte gehen ...

Hier führen wir eine längere Unterhaltung, welche, beim 2. Anlauf dazu führt, dass wir ein Hütchenspiel wagen.
Hierbei müssen wir 5x, in Folge, gewinnen!



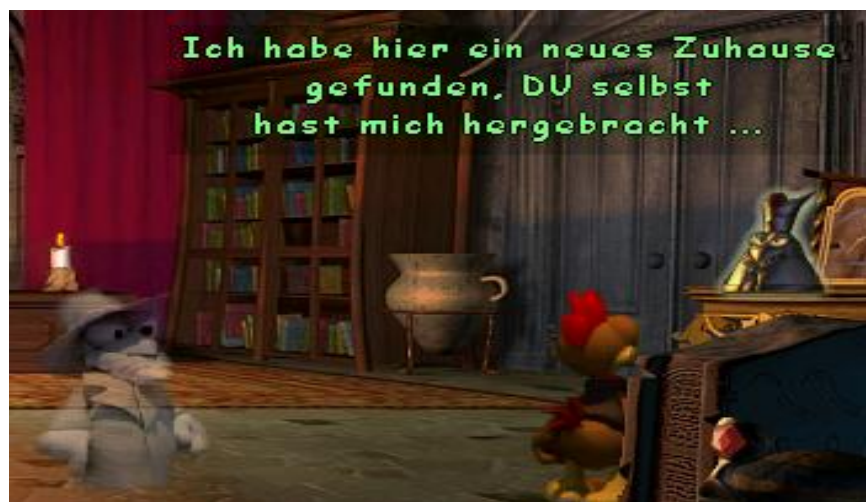
Spiel, **links**.
Spiel, **links**.
Spiel, **Mitte**.
Spiel, **links**
Spiel, **rechts**

Nachdem wir gewonnen haben, bekommen wir die Zusage, dass Opa für kurze Zeit, uns zur Verfügung steht.
Nun gehen wir und beehren den Totenkopf.
Wir gehen zur Standuhr u. stellen die Zeiger, auf **12 (automatisch)**.
Dann wird Sie aufgezogen u. schlägt 12x.



Nun zücken wir die Kreide u. dürfen ins Buch schreiben.
Danach nehmen wir den angekockelten Holzpflöck u. schreiben auch damit.
Nun erscheint Opa!

Das Demospiel, würde hier fast zu ENDE sein!



Mit Opa u. dem Fluch unterhalten wir uns ausgiebig.

Wir unterhalten uns ausführlich mit Opa. Dann schaltet sich unser „Mitbringsel“, ein. - Wir erfahren, dass uns nichts mehr

gehört u. dass wir hier bestenfalls als „Diener“ geduldet sind.

Na, bravo!



Wir unterhalten uns weiter u. raspeln Süßholz.

Nun erhalten wir einen „Prüfungsauftrag.

Wir sollen 938 Unterschiede, zwischen den Bildern im Speisesaal, feststellen. Der Weg wäre nun frei!

(Die Zeitmaschine können wir erst mitnehmen, wenn wir einen Hinweis, in einem Buch, gelesen haben)!

Nun denn, watscheln wir los.

Gesagt, getan, wir öffnen die Tür u. stehen?



Wir stecken die **Mausefalle** ein u. öffnen die Truhe, welche **2 Schlüssel** enthält.

Dann öffnen wir die Tür.



Nun erfasst uns das Sammelfieber u. wir sacken ein.

Einen **goldenen Kelch**, **grüne Nudeln**, **Chili**, **Banane**, **braune Flasche**, **Tafelbesteck**, **Paprika** u. einen **Apfel**, der sogleich probiert wird.

Dann werden die Bilder betrachtet!



Da wir keine 938 Unterschiede feststellen können, müssen wir den Fluch so lange nerven u. überreden, bis wir ein Suchbild bekommen.





Auf dem linken Bild können wir 9 Unterschiede (ich jedenfalls) feststellen u. damit den Fluch befriedigen.

Nun bekommen wir den Hinweis, dass es dem Fluch zu kalt ist.

Das müsste man doch ausnützen können!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Wir gehen wieder ins Speisezimmer u. durch die rechte Tür.



Wir reden mit dem Grundstein, was aber nicht viel einbringt!

Nun geht es zurück u. in den Raum mit der „Geheimen Klappe“.



Hier nehmen wir den **Hut**, **Regenschirm**, **Sicherung**, **Schmierfett** u. **Weinflasche**, mit.
Dann wird die Truhe geöffnet.



Wir entnehmen eine **Lupe**, **Schlüsselbund** und **Schere**.

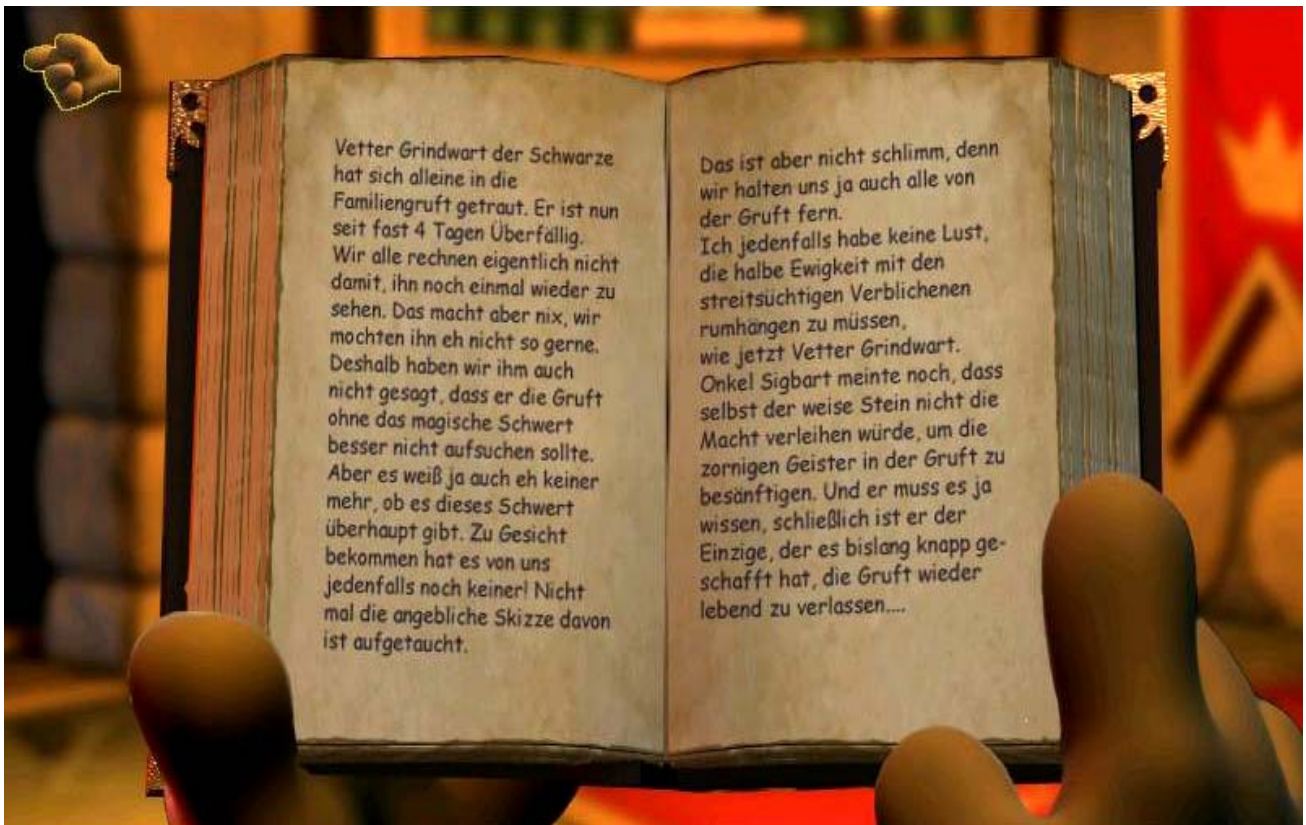
Hinter dem Vorhang ist eine geheime Klappe u. im Fußboden eine Falltür.
(Wenn wir die **Sicherung** eingebaut haben, können wir die „Geheime Klappe“, mit dem Lichtschalter öffnen u. einen **Schlüssel** nehmen).

Studierzimmer



Wir nehmen das **Schwert**, **leeres Pergament**, **Entenblümchen** und ein **Tuch**, aus der Truhe, mit.

Dann informieren wir uns im Buch.



Vorraum des Heizungskellers



Wir nehmen ein **Weichbeil** u. sehen uns das Gitter u. den Schrank an.
Dann gehen durch die Tür und befinden uns im Heizraum.



Mit dem losen Flaschenetikett, können wir nichts anfangen.
Dann wird der **Schaufelstiel, Kohle, Holzscheit** u. **Kupferdraht** eingesteckt.
Den leeren **Fassungen**, im Schaltschrank, können wir nicht helfen.



Es wird noch **Kohle**, die vor dem Kessel liegt, eingesteckt.
Dann wollen wir den Hebel, am Heizkessel, betätigen, verbrennen uns aber die Flossen.
Dann sehen wir uns den, wie verrückt brennenden, Ofen an u. Opa erscheint.



Er gibt uns einige Informationen, mit denen wir klarkommen müssen.



Dann wird noch die Sicherung eingesetzt!

(Nun funktioniert auch die „Geheime Klappe“!)

Wir gehen weiter zum

Wappenraum



Hier öffnen wir die Truhe u. entnehmen einen **Schlüssel**.

Die Kassette können wir nicht öffnen, die Tür ebenso wenig!

Wir nehmen, aus den Vasen, eine **Pergamentrolle** u. einen **Schlüssel**, von der Wand.

Den **Haken**, auf dem der Schlüssel hang, wird auch eingesackt.

Und ein „alter Schinken“, zerfällt zu **Staub**.

Nun begeben wir uns an die frische Luft!

Burghof



Neben der Tür liegen **Kanonenkugeln**, wovon eine eingesteckt wird. Das, am Brunnen wachsende, **Feuerkraut**, könnte man vielleicht einmal gebrauchen.

Nun werden wir mal unsere Ahnen besuchen, denken wir uns u. gehen nach rechts.



Wir pflücken die **blaue Nachtlupine**, einen **Flammenwurz** u. das **Finsterblatt**.

Dann sehen wir uns die Grabsteine an.



An dieser Grabplatte bemerken wir einen dicken Riss!
Mit dem Dolch entfernen wir das **magische Amulett**.

In die Familiengruft, bringen uns keine „Zehn Pferde“!



Auf dem Rückweg stolpern wir noch über Opa, der uns noch einige Informationen zukommen lässt.

Nun geht's wieder in den

Vorraum des Heizungskellers



"Sag' Schrank
und tritt ein"?

Mit der Lupe untersuchen wir den Schrank und finden eine winzige Inschrift.

Wir rufen „Schrank“ aber der ist wohl alt u. schwerhörig.

Er reagiert nicht, was nun?

Nun versuchen wir es mit dem [Schlüssel, aus der geheimen Klappe](#) u. es klappt, der Schrank ist offen und wir sind im

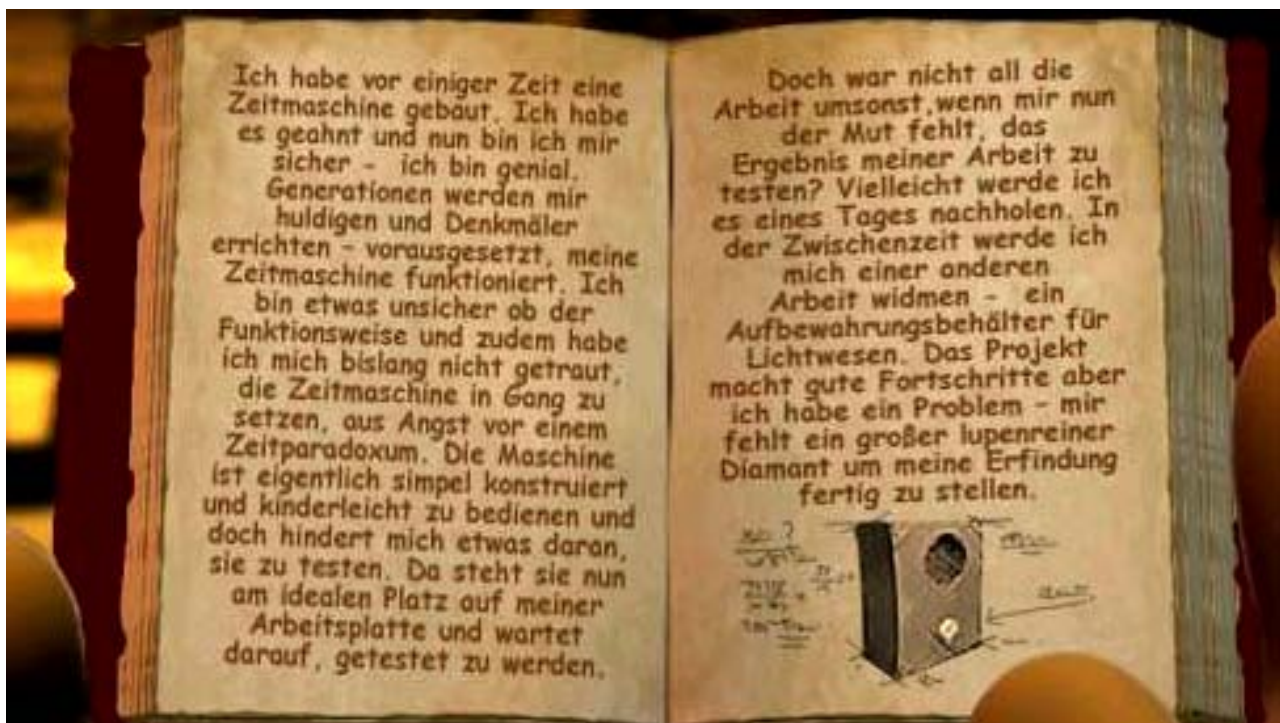
LABOR



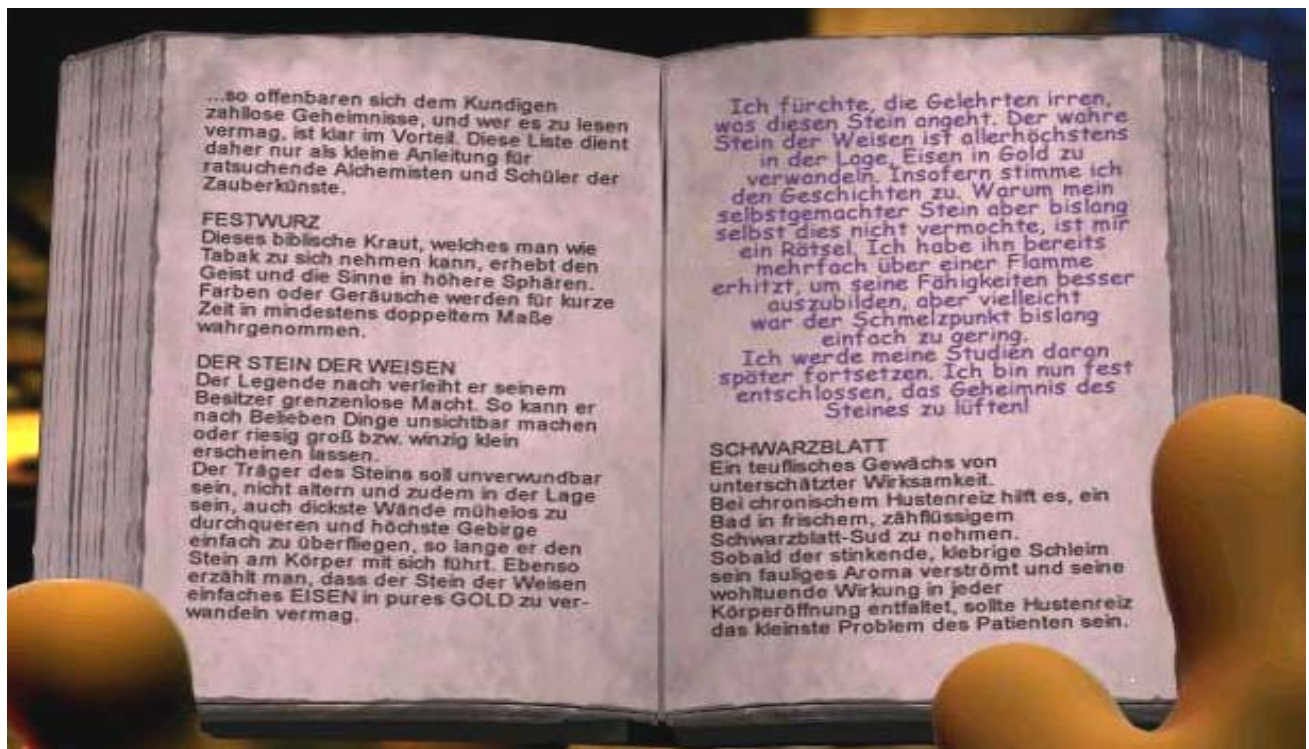
Im Bücherregal, finden wir interessante Lektüre.



und neben der Tür auch.



und neben dem Kamin



und neben der Tür

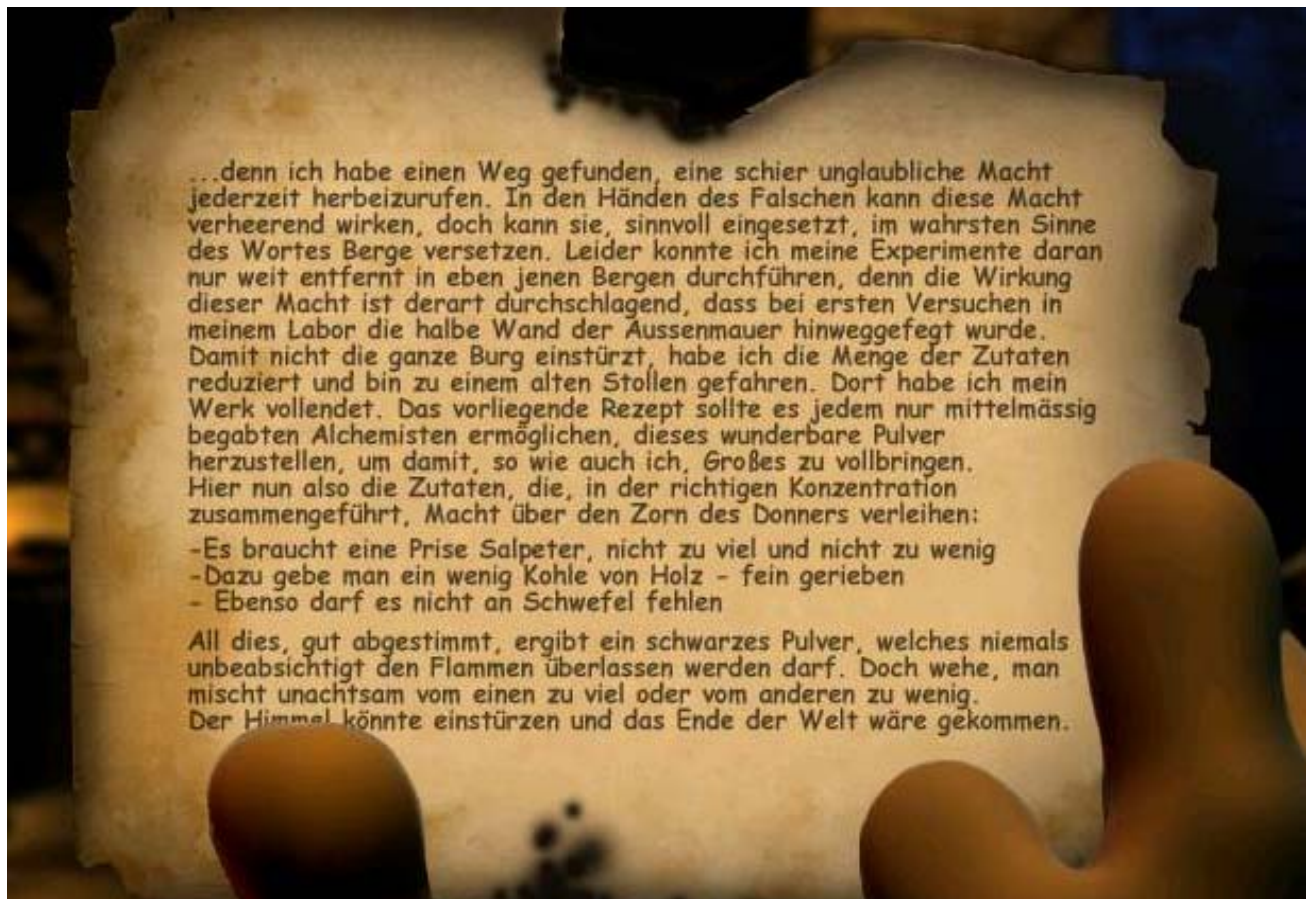
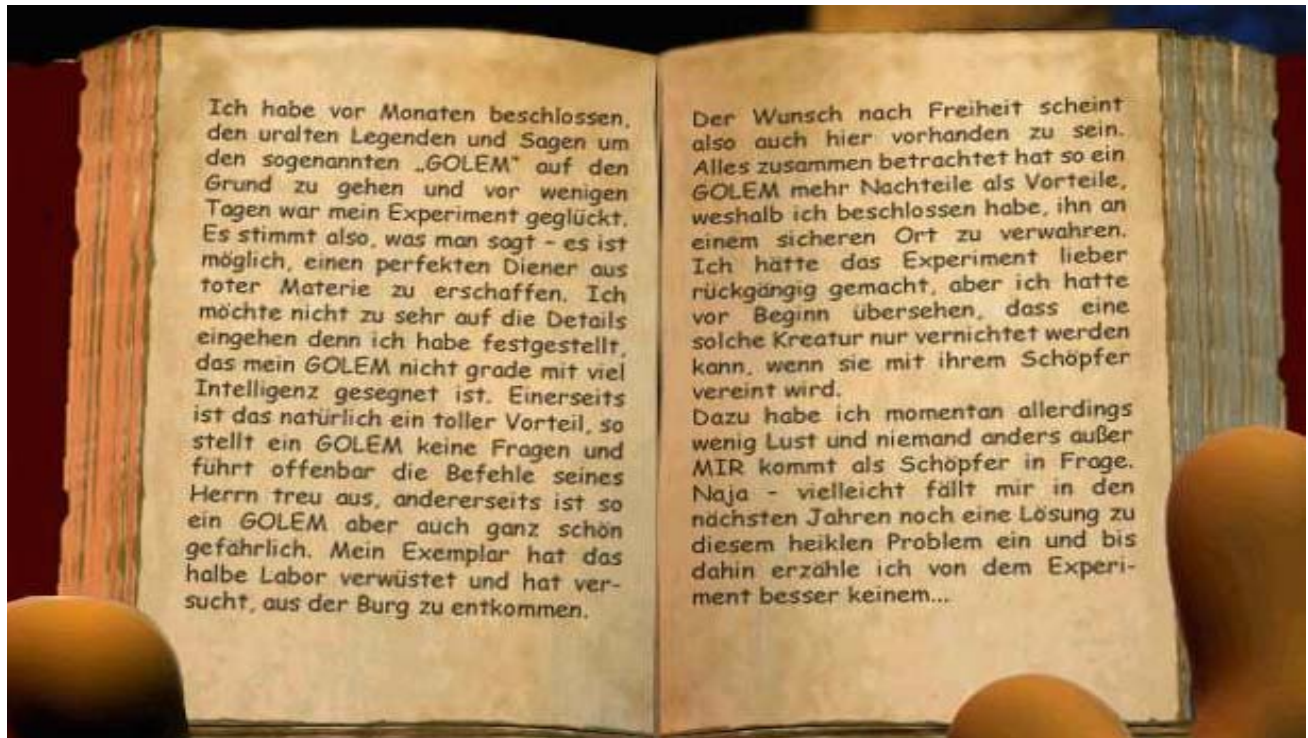


dann nehmen wir noch **Zündschnur, dicke Luft, Salpeter, Holzkohle, Schwefel, Zange** mit.

Dann ziehen wir noch einen **Holzsplitter**, aus dem Tisch.

Die **Holzwurmdose** vor dem Bücherregal, könnte auch nützlich sein!

Wir bilden uns weiter



Das war doch lehrreich, oder nicht?

Also folgen wir den Anweisungen u. werfen Schwefel, Salpeter u. Holzkohle in den Mörser.

Dann wird Alles, mit dem Schaufelstiel zerstampft u. in die Kanonenkugel gefüllt.

Dann kommt noch eine Lunte dran u. fertig ist unsere **Bombe**.



Wir verlassen das Labor u. geben unseren Holzwürmern, etwas zu kauen! Aus den Trümmern, nehmen wir einen **Krönungsmantel**, der mit Schere, in einen **Lappen** verwandelt wird.

Dann watscheln wir in den

Wappenraum



Wir legen die Bombe unter das Schild u. zünden Sie an.

Nun hat unsere Bleibe einen neuen Ausgang, und wir ein Schwert.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



In das Loch im Knauf stecken wir das magische Amulett u. haben nun das legendere **Geisterschwert**.
Nun können wir auch in die Familiengruft (siehe Buch)



Nach einem erfolgreichen Geisterkampf, öffnet sich der Sarg u. wir können eine **Urne** mitnehmen.

Nun werden wir den Grundstein besuchen und ausfragen.



Wir unterhalten uns mit dem Grundstein und erhalten einen Hinweis auf den „Stein der Weisen“.

Der wird nun gesucht!

Auf dem Weg, zum Burghof, räumen wir noch die Truhen aus und erbeuten, **Schlüssel Flasche, Schlüssel Feuerstein.**

BURGHOF



Hier finden wir einen Kieselstein, der sich, bei näherer Untersuchung, mit der Lupe (falls schon gefunden), als der Gesuchte, heraus stellt. Nun sind wir im Besitz des **Steins der Weisen!**

Nun begeben wir uns in den Heizraum u. nehmen. mit der Zange, den „Stein der Weisen“, der dann ins Feuer gehalten wird.

Hiermit haben wir die Zange vergoldet!



Den „**Stein der Weisen**“, nehmen wir und gehen nebenan zum Gitter.

Wir halten den Stein ans Gitter, welches nun aus Gold ist u. sich mit Hilfe der Säge, entfernen lässt.

Wir krabbeln hindurch u. tasten uns, durch die Dunkelheit, bis zum Ausgang.



Hier finden wir einen Golem u. ein **Brecheisen**.

Wir sehen, dass wir uns unterhalb des Brunnens befinden und gehen dorthin.

Der Brunnen wird mit dem Brecheisen geöffnet u. der Golem mit der Urne erschlagen!

Dann geht es wieder zurück.

Jetzt feuchten wir die Reste des Krönungsmantels an u. laufen zum Heizungskeller.



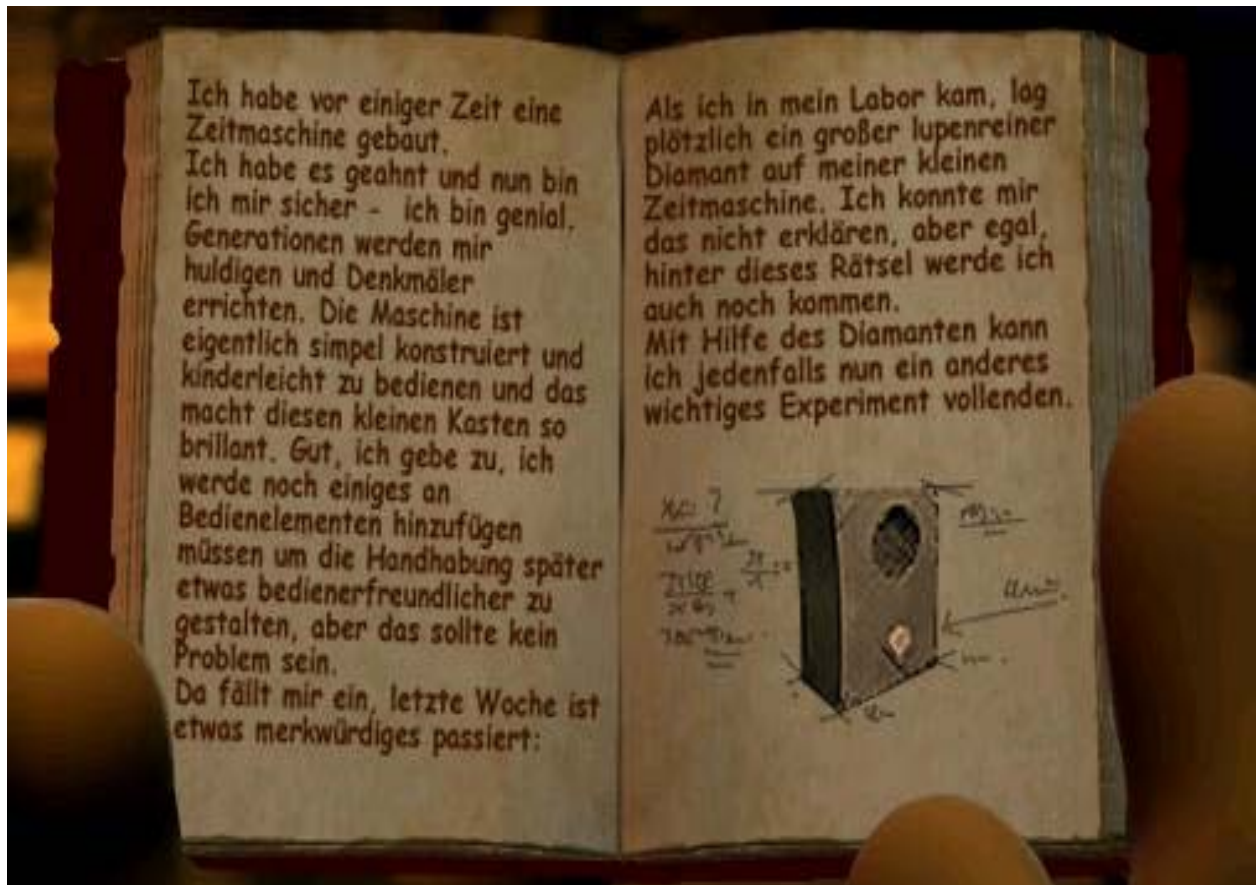
Mit dem nassen „Krönungslappen“ bedienen wir den Hebel und hoffen dass unser Fluch kalte Füße bekommt.

Wir gehen zurück u. nehmen die kaputte **Statue u. die Zeitmaschine** mit ins Labor!

Hier entwenden wir Ihr einen **Diamanten** u. bestücken die **Zeitmaschine** damit.

Dann stellen wir Sie auf den Tisch und drücken auf den Knopf.

Nun ist das Teil verschwunden u. lässt ein Buch zurück.



Wir lesen alles und stecken die **Geisterfalle** ein.

Diese wird mit Chili, Paprika u. Tabasco, scharf gemacht.



Dann gehen wir in den Turm u. laden die Geisterfalle auf.

Anschließend bringen wir Sie an den „Tiefsten Punkt“, das wäre der Brunnen.

Das wäre geschafft, wir haben den Fluch in der Falle.

Nun erscheint Opa.

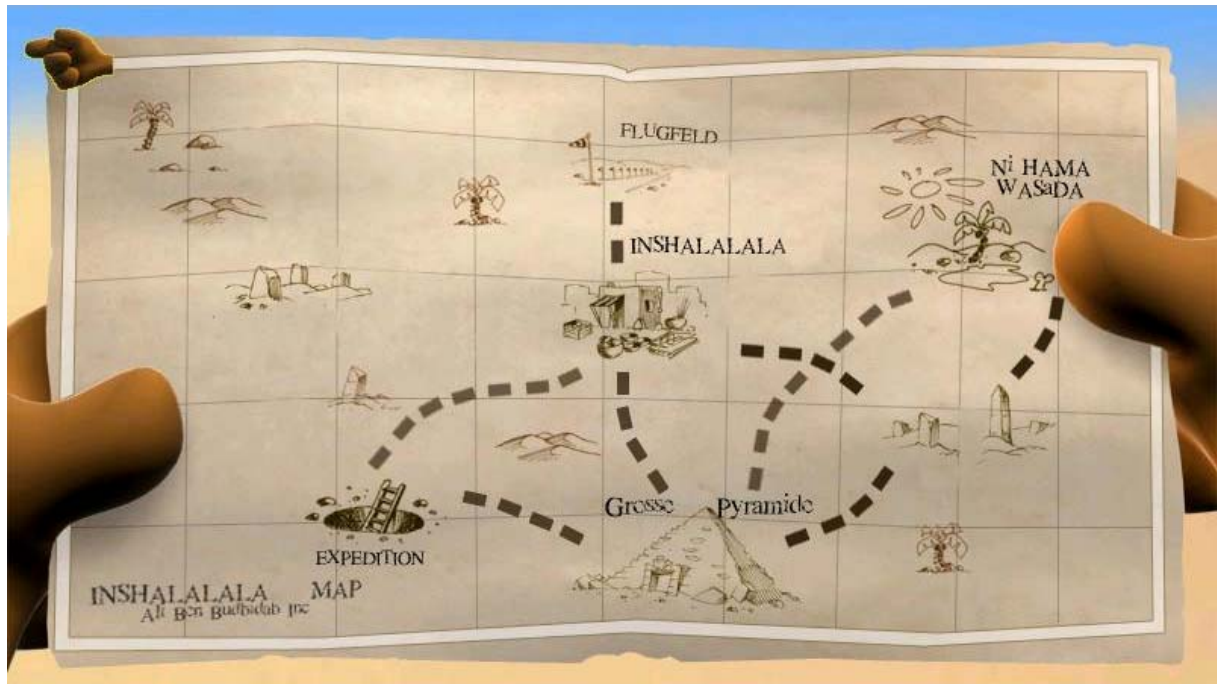


Anschließend besteigen wir unsere gute, alte „X“ u. fliegen, durch eine Gewitterfront, nach

Ägypten



Nach einer, wie gewohnt, guten Landung, sehen wir uns um.
Wir treffen wieder AL- DHI, bei dem wir einkaufen.
Wir erstehen **Karte, Kartenspiel, Löwenzahn, Eselsohr u. ein Blasrohr.**
Da wir ja bisher in jede Pyramide gekommen sind, wird auf eine Eintrittskarte verzichtet.



Dann sehen wir uns die Karte an und reisen nach INSHALALALA!



Wir unterhalten uns mit dem Wächter u. erbitten Einlass, der uns aber verwehrt wird. Hier kommen nur „Freunde“ hinein. Na gut, müssen wir uns halt etwas einfallen lassen.



Wir gehen nach rechts u. können die neusten Nachrichten lesen.



Wir reden, ohne Erfolg, mit dem Händler.
 Ein Gespräch mit dem Propheten, bringt auch nicht viel ein.
 Das Museum ist geschlossen.
 Also wird sich weiter umgesehen u. die Spielhölle betreten.



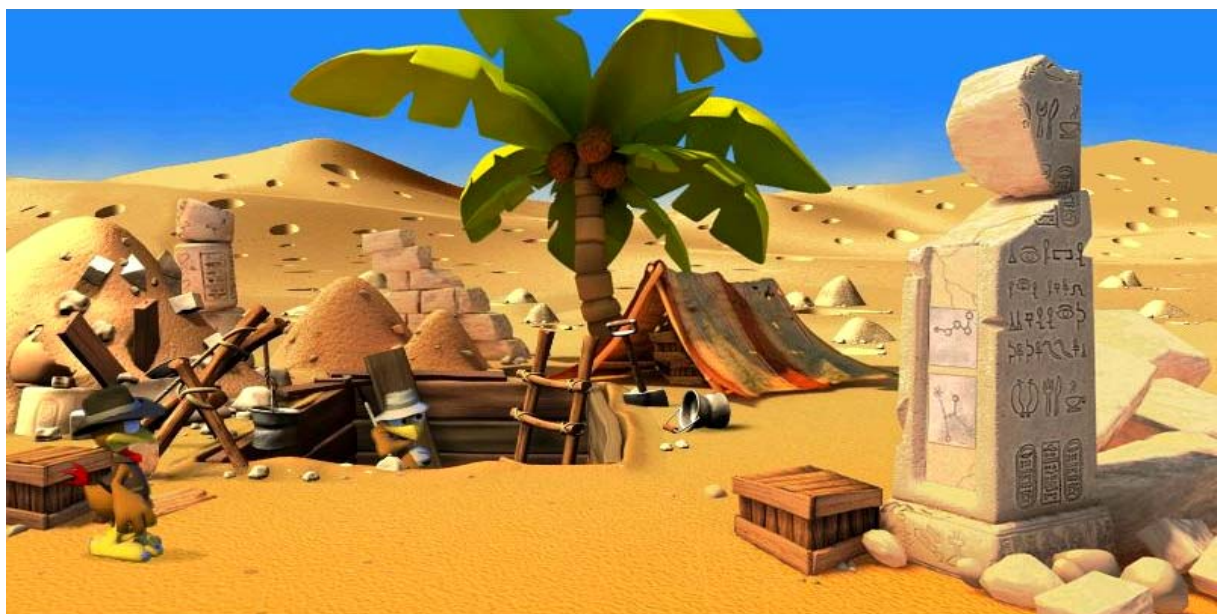
Im Namen Allahs - drehe er das
Rad, wenn er es wünscht ...



Nach einem längeren Gespräch,
dürfen wir, natürlich erfolglos, das
Glücksrad drehen.

Da wir hier nicht mehr machen
können, geht es nach der

AUSGRABUNG





Nun reden wir lange mit dem Goldgräber u. erhalten einen **Kummerkasten.**

Einen Schluck Wasser, gibt es nicht, da irgendwelche Typen ..

Also geht es weiter nach

NI – HAMA – WASSADA



Wir reden mit dem Wächter u. erfahren, dass er der Bruderschaft des Fisches angehört.

Wasser bekommen wir nicht, da Alles für den, bald kommenden, „Gesandten“ reserviert ist.

Also ziehen wir weiter.

GROSSE PYRAMIDE



Das **Sand**häufchen, auf dem Stein, wird in die Kaffeetasse gefüllt. Dann reden wir mit dem Mann in der kleinen Bude u. betreten die Pyramide.



Hier wecken wir den Wächter u. reden ausführlich mit Ihm. Dann gehen wir nach rechts u. finden einen Forscher.



Hier führen wir ebenfalls, eine ausführliche Unterhaltung u. erfahren, dass er ein Werkzeug benötigt.



Hier sehen wir uns die „Pyramide“, welche wir beim letzten Besuch entschärft hatten, an.

Wir lesen die Infotafel u. beäugen den zugemauerten Durchgang.
Dann geht es weiter.



Er hat sich den Fluch
eingefangen, unbeabsichtigt,
und nun muss er ihn
wieder loswerden ...

Wir bewundern den Thron des
TUT – A – TÛT, lesen die Infos u. reden
mit dem Touristen.

Dieser schreibt ein interessantes Buch!
Nun geht es zurück zum Forscher u. dort in
den Gang.



Da hatten wir doch, beim letzten Mal, lange dran gezockt!



Hier wird sich mit dem Touristen unterhalten.



Die Klappe u. der Sarkophag werden untersucht.

An die Vase kommen wird mit dem Blaseohr, zerschossen u. ein wertvoller **Diamant** gehört uns.



Wir verlassen die Pyramide.
Der Besuch beim Schatzgräber bringt uns ein Brett mit einem Stein ein.
Nun haben wir
„Einen Stein im Brett“.



Dieses Brett erhält unser Forscher, der nun glücklich ist u. uns eine **Flöte** vermacht.

Den Kummerkasten, bekommt HABIB im Casino!

Was ein Wunder, wir gewinnen den Hauptpreis was normalerweise unmöglich ist.

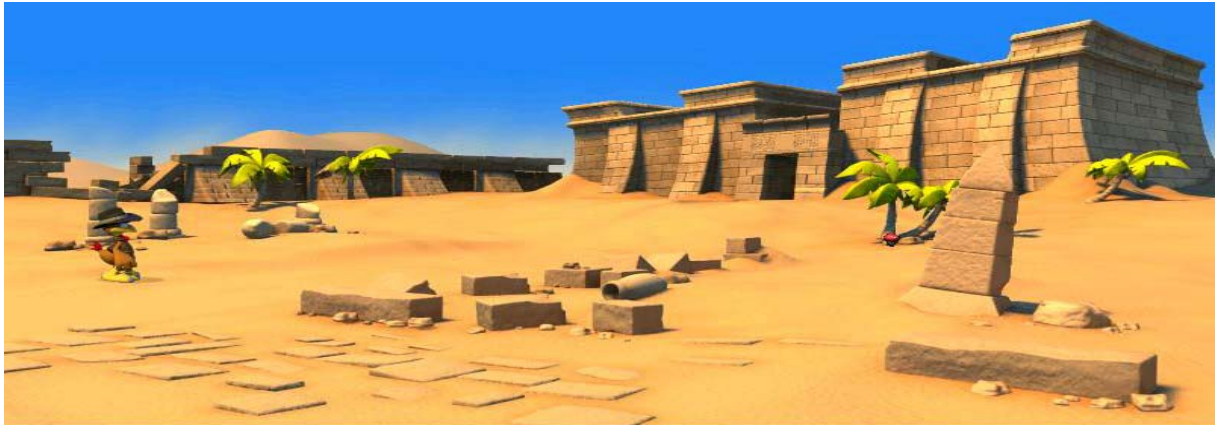
Nun bekommt HABIB Probleme mit der Auszahlung u. gibt uns **Foto, Gebiss, Kamm, Sandale**.



Das Foto zeigen wir dem Propheten, der uns einen Namen nennt.
Nun machen wir uns auf den Weg zur Oase.



Der Wächter erhält das Kartenspiel „Zähl die Schafe“.
Dann entfernen wir uns um aber gleich wieder zu kommen.
Wir finden ihn schnarchend vor u. „borgen“ uns einen **Lageplan**.

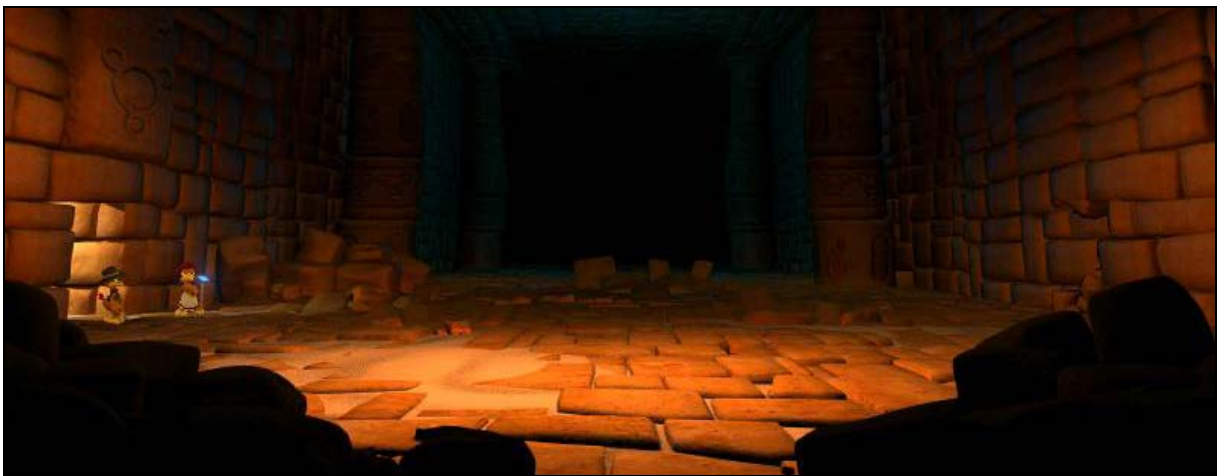


Nun besuchen den alten Tempel, der jetzt auf unserer Karte auftaucht.



Das muss einer dieser Obelisken sein,
von denen der Forscher erzählt hat.

Wir pflücken den **Glückspilz**
Und treten gegen den Obelisken.
Das Teil kippt um u. wir finden
ein **Seil**.



Mit dem Einlochbohrer machen wir Löcher in die „Keinlochflöte“.
Dann betreten wir das Gebäude.



Oh, um meine Ahnen zu belästigen
mußttest du nur eine Runde gegen
den Tod spielen, aber das führt
jetzt wohl zu weit ...

Irgendwie müsste man an
die Konsole gelangen, aber
wie?

Wir gehen zum Händler.



Nach endlosem Reden, erstehen wir eine **Sackpuppe**. Diese wird dem Propheten gezeigt. Er identifiziert Sie als Voodoopuppe. Damit geht es zurück in den Tempel.

Hier wird die Voodoopuppe mit dem Foto, kombiniert. Nun müssen wir den Wächter noch bewegungsunfähig machen.

Also begeben wir uns zur Oase.



Wir legen die Puppe unter den Stein u. hoffen, dass es klappt.

Nun geht es wieder zurück zum Tempel. Hier liegt nun der Wächter, regungslos, auf dem Boden.

Nun müssen wir Space Invaders gewinnen und



plötzlich steht ein UFO in der Halle.



Wir spielen an den Schaltern u. Hebeln u. werden gebeamt.



Also das sind die Typen mit den roten Mützen!

Wir werden begrüßt.

Die unterwürfigen Diener erhalten einen Auftrag u. wir die **Pyramide**.

Damit geht es wieder zum UFO, wo wieder gespielt werden muss.



Haben wir das geschafft. schießt eine Laserkanone ein Loch in die Tempelwand.

Wir gehen durch das Loch in den nächsten Raum.

Hier sehen wir ein Loch, oben in der Wand. Darunter finden wir einen **Korb**.



In diesen Korb, wird unser Seil gelegt u. die Zeichnung studiert.
Dann gehen wir in den Nebenraum.



Das sieht ja nicht gut aus, eine Falle!
Wir gehen zurück.



In dem Loch scheint eine Art
von Getriebe zu sein.

Jetzt wird die Flöte genommen u. ein
Lied gespielt.
Das Seil strafft sich u. wir klettern
daran hoch.
Nun sehen wir ein Getriebe in dem
Loch.
Wie war das mit dem Spruch, Sand im
Getriebe haben?

Wir klettern nach oben u. leeren unsere Kaffeetasse mit dem Sand.
Nun kommen wir gefahrlos weiter.



Hier stellen wir uns auf die Druckplatte u. das Gitter öffnet sich u. wir werfen die Pyramide, in den Gang.

Nun zurück zum UFO.

Dann wird gebeamt u. wir befinden uns hinter dem Gitter u. gehen in den Gang.



Wir stellen die Geisterfalle auf den Podest u. verziehen uns.

ENDE by Locke



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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