

TIPS, TRICKS, WISSENSWERTES

Wie untersuche ich Gegenstände im Raum

- Msn darf keinen Gegenstand in der Hand haben (kein blauer Rahmen um einen Gegenstand im Inventar)
- Mit dem Cursor im Bild auf den Gegenstand klicken
(In der Zeile unter dem Bild wird die Beschreibung des Gegenstands angezeigt)
(wenn man den Gegenstand nehmen kann, verändert sich der Coursor in der Form)

Wie hebe ich etwas auf und bringe es ins Inventar

- Einfach auf den Gegenstand klicken (das Cursorkreuz erhält die Form des Gegenstands)
- Den Cursor über ein freies Kästchen des Inventarfelds stellen und noch einmal klicken

Wie kann ich etwas benutzen

- Auf den Gegenstand im Inventar klicken (das Cursorkreuz erhält die Form des Gegenstands)
- Den Cursor nun über die Hand stellen und noch einmal klicken
(Man hat nun diesen Gegenstand "in der Hand")
- Mit dem Cursor nun auf den Gegenstand im Bild klicken
(Dieser Gegenstand im Bild wird nun mit dem Gegenstand in der Hand benutzt)

Wo bekomme ich die ersten Infos

- In der Bücherei die Bücher lesen
(Hier erfährt man wie man den Lord der Zombies und den Lord ser Werwölfe tötet)

Wo kann ich Gegenstände aufbewahren

- In jeden Raum (Bild) kann man bis zu 10 Gegenstände ablegen

Wo bekomme ich Nahrung

- In der Fleischerei (nach einiger Zeit wird die Nahrung wieder aufgefüllt)
- Im Keller des großen Hauses (Wurst) und im Restaurant (Hamburger)
- Beim Apfelbaum nach der Gärtnerei gibt es unbegrenzt Äpfel, d.h. unbegrenzt Nahrung
- Van Halen verbraucht übrigens am meisten Nahrung, die Frauen am wenigsten
- Gibt man einem Charakter mit vollen Nahrungsbalken weiter Nahrung, erhöht sich der Lebensbalken.

Wo bekomme ich Trinken

- Im Kino (oberen Bildschirmrand anklicken - Cola)
- Im Restaurant (Cola, Bierbüchse)
- Im Keller des großen Hauses (Bierbüchse)
- Das sind 4 Rationen, also für jeden Charakter eine.
- Wenn der Balken für Flüssigkeit eines Charakters auf Null steht, wird Lebensenergie abgezogen.

Wie beordere ich die zwei restlichen Charaktere her

- Im großen Haus im Erdgeschoß findet man ein Notizbuch mit der Adresse des berühmten Van Halen. (ansetzen)
- Im Postamt benutzt man den Telegrafen, um mit ihm in Kontakt zu treten.
- Kurz darauf erscheint Van Halen in der Post und hat auch gleich seine Assistentin Susan Leicester mitgebracht

Wo ist der beste Platz für den Rest der Party um zu warten

- Beim Apfelbaum, da dort die Nahrung nie ausgeht
- Solange ein Charakter nicht gesteuert wird, erfolgen auch keine Angriffe auf ihn

Wie erstelle ich Munition für die Armbrust

- Beim Schreiner die Hacke nehmen
- Auf das Holz (links) hacken = Holzpflöck
- Holzpflöck ins Inventar geben
- Taschenmesser in die Hand nehmen
- Mit Zielkreuz auf Holzpflöck im Inventar klicken = Holzbolzen für Armbrust

Wie stelle ich Silberpatronen für die Pistole her

- Vom Waffenhändler die Patronenform nehmen (Befindet sich im Schrank, diesen mit Brecheisen aufbrechen)
- Schmelzofen im Metallwarenladen öffnen (Hebel anklicken)
- Patronenform in Schmelzofen geben
- Schmuck vom großen Haus holen und in Schmelzofen geben
- Schmelzofen schließen (Hebel anklicken)
- Schmelzofen öffnen (Hebel anklicken)
- Silberpatronen nehmen (pro Schmuckstück 4 Silberpatronen) (befinden sich am oberen Bildrand)

Wie baue ich einen Flammenwerfer

- Wasserpumpe und Schlauch aus der Gärtnerei nehmen und im Inventar zusammenfügen = Schlauchpumpe
- leeren Benzinkännister aus dem Haushaltsshop nehmen und zu Schlauchpumpe fügen = Flammenwerfer (Flammenwerfer mit 2 Benzinladungen)
- Gummischlauch vom Friseur (im Waschbecken) nehmen und in Tank von Auto stecken
- Flammenwerfer zu Gummischlauch im Auto halten = Flammenwerfer mit 6 Benzinladungen

Wo bekomme ich das Wolfskraut her

- im Friedhof zu Sir Johns Grab gehen
- mit Schaufel graben
- Wolfskraut nehmen (vom oberen Bildschirmrand)

Wo finde ich das Ankh

- Im Schließfach in der Bank

Wie bekomme ich das Schließfach auf

- Im Schlafzimmer im 1. Stock des großen Hauses tötet man die Fledermaus mit der Axt (wenn der Bildschirm kurz schwarz wird, schnell die Feuertaste drücken)
- Dann gibt man nach dem Anklicken des Safes die Kombination 28113 ein und holt den Schlüssel heraus
- Nun geht man zur Bank und öffnet ein Schließfach mit dem Schlüssel und kann das Ankh entnehmen.

Wie finde ich die Kombination für den Safe heraus

- Man findet und liest die fünf Zettel, die überall im großen Haus verteilt sind (und merkt sich die Zahlen)
- Die zweite Zahl auf jedem Zettel ist ein Teil der Safekombination, die erste Zahl deren Stelle (Dies sieht wie folgt aus: 1.2, 2.8, 3.1, 4.1, 5.3, also 28113)

Wie bekomme ich den Zettel aus der Truhe mit der vergifteten Nadel

- Handschuhe vorher anziehen

Wie bekomme ich den Zettel unter dem Billardtisch

- Ketchupflasche in die Hand nehmen, dann Zettel unter dem Billardtisch anklicken.

Welche Waffenart ist am effektivsten gegen welche Monster

- Armbrust mit Bolzen gegen Vampire
- Schußwaffe mit normalen Kugeln gegen Zombies
- Beil gegen Mumien

In welcher Reihenfolge sollte man die Obermonster vernichten

- Die Reihenfolge ist egal, man muß nur auf Folgendes achten:
 - Die Gefolgschaft eines getöteten Lords greift nicht mehr an (also sollte man vielleicht doch den stärksten Lord zuerst vernichten)
 - Den Lord der Werwölfe kann nur Charlie besiegen
 - Den Lord der Vampire kann nur Van Halen besiegen
 - Um den Lord der Zombies zu töten muß ein Charakter sein Leben lassen

Welcher Lord ist der stärkste

- Absteigend in folgender Reihenfolge (subjektiv):
 - Lord der Mumien,
 - Lord der Vampire.
 - Lord der Zombies,
 - Lord der Werwölfe

Ich habe alle Lords besiegt aber das Adventure endet nicht

- Alle verbliebenen Charaktere zum Startpunkt zurückbringen.

DIE LÖSUNG

Lord der Mumien (Sharon - kann aber jeder erledigen)

1.) Das Kino sprengen

- Die Brechstange von dem Metallwarengeschäft nehmen
- Die Rolle Draht vom Metallwarengeschäft nehmen (beim roten Gestell)
- Die Batterie aus dem Auto nehmen (auf Kühlerhaube klicken)
- zum Waffenladen gehen, den Schrank mit der Brechstange aufbrechen
- das Nitro aus dem Schrank nehmen
- Kabel in die Hand nehmen und im Inventar auf Batterie klicken = Batterie-Kabel
- Nitro in die Hand nehmen und im Inventar auf Batterie-Kabel klicken = Sprengladung
- im großen Haus gleich nach dem Eingang das Notizbuch aus der Kommode nehmen und lesen
- zur Post gehen und dort den Telegrafen benutzen (Van Halen wird benachrichtigt und kommt 2 Spielzüge später mit Susan)
- Den Telegrafen nehmen (dieser hat sich gelöst)
- Cola vom Kino ins Inventar
- Die Bombe im Kino ablegen
- nach draußen gehen und den Telegrafen benutzen (in die Hand nehmen) (nach einer massiven Explosion sind nur mehr Trümmer vom Kino und ein Loch übrig.) (die Explosion zieht etwas der Körperenergie ab!)
- Telegraf weglegen

2.) Den Flammenwerder bauen

- Wasserpumpe, Schlauch und Schaufel aus der Gärtnerei nehmen
- Wasserpumpe in die Hand nehmen und im Inventar auf Schlauch klicken = Schlauchpumpe
- Benzinkännister aus Haushaltwarengeschäft nehmen
- Benzinkännister in die Hand nehmen zu Schlauchpumpe fügen = Flammenwerfer

- (Flammenwerfer mit 2 Ladungen)
- Abflußschlauch vom Friseur holen (auf Waschbecken)
- Zum Auto gehen und Abflußschlauch in den Autotank stecken (Schlauch in die Hand nehmen und Auto am hinteren Ende anklicken)
- Flammenwerfer in die Hand nehmen und damit Auto am hinteren Ende anklicken (der Flammenwerfer wird aufgetankt und enthält jetzt 6 Ladungen)

3.) Ankh holen

- Ins Haus gehen, Schlüssel für Keller holen
- Tür zum Garten mit Brechstange aufbrechen
- Im Garten die Handschuhe nehmen (braucht man für Truhe mit giftiger Nadel)
- Ein Bild weiter liegt eine kaputte Kettensäge (was macht man damit ???)
- dann nach Zetteln mit Safanummer suchen,
- Im Erdgeschoß
 1. Zettel - EG in Truhe mit giftiger Nadel
 - Handschuhe in die Hand nehmen, dann Truhe anklicken - Truhe öffnet sich
 - Handschuhe weglegen und Zettel ins Inventar nehmen
 - Zettel lesen und weglegen - 2.8
 2. Zettel - EG hinter Bild im Vorraum
- Im Keller

(vor Kellertür Schutt mit Schaufel wegräumen
(Kellertür aufsperrern - Schlüssel in die Hand nehmen, auf Kellertür klicken
(Kellerschlüssel weglegen)

 3. Zettel - KE unter dem Schutt im Raum rechts unten
 - Schutt mit Schaufel wegräumen - Zettel lesen und weglegen - 4.1
 4. Zettel - KE unter dem Schutt im Raum links oben
 - Schutt mit Schaufel wegräumen - Zettel lesen und weglegen - 3.1
- Im 1.Stock

(Im Raum vor Tür in den 1.Stock auf die Bodenvase klicken (diese verschiebt sich)
(Den Schlüssel der neben der Vase liegt nehmen und die Tür zum 1.Stock aufsperrern)

 5. Zettel - 1.St unter dem Billardtisch
 - Billardtisch anklicken - dieser wird verschoben
 - Ketchupflasche in die Hand nehmen und Zettel anklicken (die Ketchupflasche befindet sich ein Zimmer südlich der Truhe mit giftiger Nadel)
 - Zettel lesen und weglegen
- auf den Zetteln steht als erste Zahl die Reihenfolge und als zweite Nummer die Ziffer für den Safe (1. 3) = erste Ziffer des Codes ist 3)
- wenn man alle fünf beisammen hat in den ersten Stock zum Safe gehen
- die Fledermaus in dem Moment wo der Screen schwarz ist töten (Feuerknopf drücken)
- den Safe anklicken und Code eingeben (28113)
- den Schlüssel aus dem Safe holen (von unteren linken Rand des Safes langsam mit dem Cursor herantasten und öfters klicken)
(wenn man Pech hat macht man den Safe wieder zu, anstatt den Schlüssel zu nehmen)
- zur Bank gehen und mit Schlüssel Bankfach öffnen
- Ankh aus Bankfach nehmen

4.) Den Lord der Mumien töten

- Den Ankh, den Flammenwerfer und eine Waffe nehmen
- wieder ins ehemalige Kino gehen und das Loch rechts unten anklicken (dadurch klettert man ins Loch)
- zum Lord der Mumien gehen (im Vorraum die fünf Mumien töten)
- den Ankh in die Hand nehmen und damit den Mumienlord anklicken
- alle 6 Ladungen des Flammenwerfers auf ihn abschießen

FERTIG

Lord der Werwölfe (Aufgabe von Charlie)

- die Brechstange aus dem Metallwarenladen holen
- die Schaufel aus der Gärtnerei holen
- im Friedhof zu Sir Johns Grab gehen
- mit Schaufel graben
- Wolfskraut nehmen (vom oberen Bildschirmrand)
- ins Waffengeschäft gehen
- mit Brechstange die Vitrine zertrümmern
- Pistole nehmen

- mit Brechstange den Kasten öffnen
 - Patronenform nehmen
 - Zum großen Haus gehen
 - Silberschmuck holen
 - zum Metallwarenladen gehen
 - Schmelzofen öffnen
 - Patronenform und Schmuck in Schmelzofen geben
 - Schmelzofen schließen
 - Schmelofen öffnen
 - Silberpatronen nehmen (pro Schmuckstück 4 Silberpatronen - befinden sich am oberen Bildrand)
 - Silberpatronen in Pistole geben
 - mit Charly zum Oberwolf gehen (nur Charly hat den Mut)
 - vor dem Oberwolf müssen fünf Werwölfe entsorgt werden
 - das Wolfskraut in die Hand nehmen
 - im nächsten Bild warten bis der Oberwolf erscheint
 - Wolfskraut auf ihn werfen
 - Eine Silberkugel auf ihn abfeuern
- FERTIG

Lord der Zombies (kann jeder erledigen aber einer stirbt!)

- Die Axt von Schreiner nehmen
 - Die Schaufel von der Gärtnerei nehmen
 - Die Brechstange von dem Metallwarengeschäft nehmen
 - In der Kapelle im Friedhof mit der Schaufel graben = geweihte Erde (nehmen)
 - Eine andere Person vorschicken und die Vampire zu Sir Johns Grab locken
(Diese Person ist leider nicht zu retten)
 - Zum Raum vor dem Oberzombie gehen und dort mit Schaufel den Schutt wegräumen
 - Mit Brechstange Türe öffnen
 - Reingehen und mit der Hacke Lord der Zombies in Stücke hacken
 - Geweihte Erde über die Reste streuen
- FERTIG

Lord der Vampire (Aufgabe von Van Halen)

- leere Flasche vom Friseur holen
 - in die Kirche vor dem Friedhof gehen
 - Flasche in die Hand nehmen und am Weihwasserbecken auffüllen
 - Kreuz nehmen
 - im großen Haus gleich nach dem Eingang das Notizbuch aus der Kommode nehmen und lesen
 - zur Post gehen und dort den Telegrafen benutzen
(Van Halen wird benachrichtigt und kommt 2 Spielzüge später mit Susan)
 - zum Schreiner gehen und mit Hacke aus dem dort liegenden Holz einen Holzpfahl anfertigen und nehmen
 - Schaufel von der Gärtnerei holen
 - nun zu Van Halen wechseln (nur er kann den Obervampir töten)
 - Van Halen braucht folgendes:
Schaufel, Weihwasserflasche, Holzpflock, Waffe zum verteidigen
 - ins große Haus gehen und dort zuerst den Kellertürschlüssel holen
 - Richtung Keller gehen und vor der Kellertür den Schutt mit der Schaufel entfernen
 - die Kellertür mit dem Schlüssel aufsperrern
 - zum Obervampir gehen (im Raum vorher zuerst die fünf Vampire töten)
 - 1.) Kreuz in die Hand nehmen und auf Obervampir zeigen (2x klicken)
(er wird gelähmt)
 - 2.) Weihwasser in die Hand nehmen und auf Obervampir zeigen (2x klicken)
(Flasche wird auf Kopf geschlagen)
 - 3.) Pflock in die Hand nehmen und auf Obervampir zeigen (1x klicken)
(er verschwindet endgültig)
 - Schriftrolle lesen
- FERTIG

Das Ende

- Nachdem alle 4 Obermoster besiegt worden sind, müssen sich alle übriggebliebenen Charaktere beim Ausgangspunkt (Startpunkt des Spiels) einfinden.
 - und dann dem unspektakulären Abspann zusehen
- TOTAL FERTIG

GEGENSTÄNDE - ORTE

Gegenstände findet man:

2 Pistolen	Stadt	I - 7
Abflußrohr	Stadt	F - 7
Ankh	Stadt	H - 7
Armbrust	Haus EG	H - 3
Auto	Stadt	G - 9
Autobatterie	Stadt	G - 9
Axt	Haus EG	J - 5
Axt	Stadt	H - 10
Benzin	Stadt	G - 9
Billardtisch	Haus 1ST	D - 4
Brechstange	Stadt	H - 9
Brechstange	Haus EG	G - 5
Buch (hilfreich)	Haus 1ST	E - 4
Bücher (hilfreich)	Stadt	E - 9
Erde (geweiht)	Stadt	M - 5
Flasche (leer)	Stadt	F - 7
Fledermaus	Haus 1ST	A - 3
Hammer	Stadt	H - 10
Handschuhe	Haus EG	F - 6
Holz	Stadt	H - 10
Kabel	Stadt	H - 9
Kanister	Stadt	F - 9
Ketchupflasche	Haus EG	I - 5
Kettensäge (kaputt)	Haus EG	G - 6
Kreuz	Stadt	J - 7
Messer	Stadt	I - 7
Messer	Stadt	F - 10
Messer	Haus EG	J - 5
Nitro	Stadt	I - 7
Notizbuch	Haus EG	J - 3
Patronenform	Stadt	I - 7
Pumpe	Stadt	D - 9
Schaufel	Stadt	D - 9
Schere	Stadt	F - 7
Schlauch	Stadt	D - 9
Schließfächer (gesp.)	Stadt	H - 7
Schlüssel für Bankfach	Haus 1ST	A - 3
Schlüssel für Tür 1ST	Haus EG	H - 3
Schlüssel für Tür KE	Haus EG	F - 4
Silberschmuck	Haus EG	F - 3
Silberschmuck	Haus 1ST	A - 4
Taschenmesser	Stadt	F - 9
Telegraf	Stadt	H - 8
Tresor	Haus 1ST	A - 3
Truhe mit Giftnadel	Haus EG	H - 5
Tür zum 1.Stock	Haus EG	H - 3
Tür zum Garten (aufbr.)	Haus EG	F - 5
Tür zum Keller	Haus EG	J - 1
Weihwasser	Stadt	J - 7
Wolfskraut	Stadt	I - 3
Zeitschrift	Stadt	F - 7
Zettel (Teil Safenr.)	Haus KE	O - 4
Zettel (Teil Safenr.)	Haus KE	M - 2
Zettel (Teil Safenr.)	Haus EG	I - 2
Zettel (Teil Safenr.)	Haus EG	H - 5
Zettel (Teil Safenr.)	Haus 1ST	D - 4

Nahrung findet man:

Äpfel (unbegrenzt)	Stadt	C - 8
Bierbüchse	Haus KE	M - 4
Bierbüchse	Stadt	D - 7
Cola	Stadt	E - 7
Cola	Stadt	D - 7
Hamburger	Stadt	D - 7
Schinken	Haus EG	I - 5
Schinken	Stadt	F - 10
Würste	Haus KE	M - 4
Würste (alle 3min neu)	Stadt	F - 10

Verstecke der Lords

Lord der Werwölfe	Stadt	A - 8
Lord der Mumien	Stadt	E - 4
Lord der Zombies	Stadt	L - 1
Lord der Vampiere	Haus KE	M - 5

Orte - Stadtkarte

Startpunkt	Stadt	G - 10
Schreiner	Stadt	H - 10
Fleischer	Stadt	F - 10
Metallwaren	Stadt	H - 9
Haushaltswaren	Stadt	F - 9
Bücherei	Stadt	E - 9
Gärtnerei	Stadt	D - 9
Post	Stadt	H - 8
Kirche	Stadt	J - 7
Waffenladen	Stadt	I - 7
Bank	Stadt	H - 7
Friseur	Stadt	F - 7
Kino	Stadt	E - 7
Restaurant	Stadt	D - 7
Kloster	Stadt	M - 5
Brunnen	Stadt	I - 4
Grab von Sir John	Stadt	I - 3

Orte - Hauskarte

Eingang Haus	Haus EG	K - 3
Treppe Erdgeschoss	Haus KE	O - 2
Treppe Keller	Haus EG	J - 2
Treppe 1.Stock	Haus EG	G - 3
Treppe Erdgeschoss	Haus 1ST	B - 3

DAS ENDE



LORDS OF

1. Stock



A

B

C

D

E

Erdgeschoss



F

G

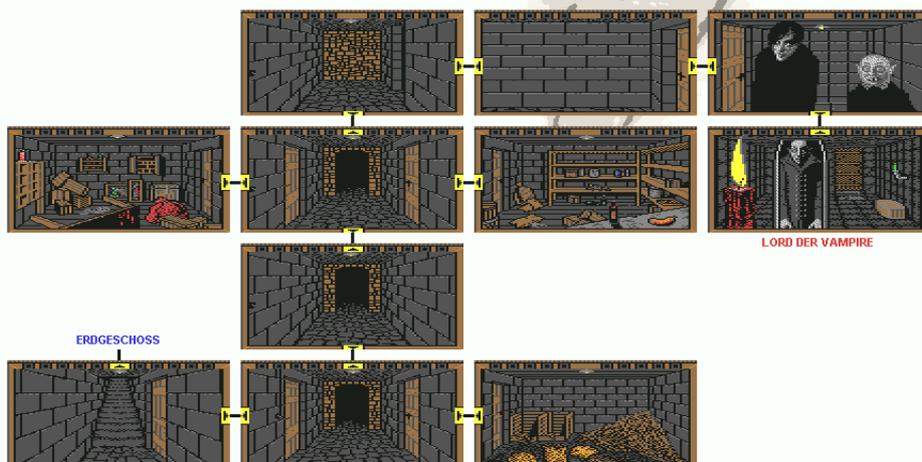
H

I

J

K

Keller



L

M

N

O

DAS HAUS

DOOM

DIE STADT

