

The SECOND GUEST

Karte



Walkthrough

(Intro genießen)

Bootssteg

- ✓ Bootsmann ansprechen
- ✓ Angel nehmen
- ✓ Taschenmesser auf Angelrute benutzen
- ✓ Zu Klippen gehen

(Zwischensequenz Weg zum Schloss)

Schlosshof

- ✓ Jutesack aufnehmen
- ✓ Schlosspforte benutzen

(Zwischensequenz Dialog Willkins und Inspektor)

Galerie

- ✓ Bilderrahmen angucken
- ✓ Streichhölzer auf Bilderrahmen benutzen
- ✓ Linse aufnehmen
- ✓ (Tür) Arbeitszimmer benutzen

Flur (Obergeschoss)

- ✓ Mit Lady Agatha sprechen

Dachboden

- ✓ Schallplatte aufnehmen
- ✓ *Optional: Schaukelpferd benutzen*

Küche

- ✓ Köchin ansprechen und nach Schlüssel zum Arbeitszimmer fragen
- ✓ Kochtopf aufnehmen

Heizungskeller

- ✓ Stück Kohle aufnehmen

Salon

- ✓ Gespräch mit Audrey führen
- ✓ *Optional: Schallplatte auf Grammophon benutzen*

Innenhof

- ✓ Zum Brunnen gehen

(Zwischensequenz Anschlag im Hof)

Salon

- ✓ Mit Wellington sprechen (Erstes Rätsel erhalten)

Küstenpfad

- ✓ Holzscheit aufnehmen

Leuchtturm

- ✓ Stein aufnehmen
- ✓ Dialog mit Leuchtturmwärter führen
- ✓ Stein auf Vogelnest benutzen
- ✓ Feder aufnehmen

- ✓ Sicherungskasten benutzen und Sicherung mitnehmen

Leuchtturmkeller

- ✓ Holzfass benutzen und Zettel erhalten
- ✓ Öligen Lappen aufnehmen
- ✓ Öligen Lappen auf die Eisentür benutzen (Zweites Rätsel erhalten)

Friedhof

- ✓ Schaufel aufnehmen

Waldlichtung

- ✓ Alten Eimer aufheben

Windmühle

- ✓ Jutesack an linkem Seil befestigen
- ✓ Rechtes Seil benutzen (an Eisenring knoten)
- ✓ 3x Schaufel auf Sandhaufen benutzen und Eimer mit Sand in Jutesack füllen
- ✓ Dechiffrierschablone aufheben

Felder

- ✓ Maiskolben aufheben

Bootssteg

- ✓ Kochtopf mit Maiskolben kombinieren
- ✓ Kochtopf mit Mais auf Lagerfeuer benutzen

Bootshaus

- ✓ Brechstange aufheben

Steinbruch

- ✓ Optional: Holzscheit auf Tür benutzen
- ✓ Brechstange auf Tür benutzen
- ✓ Tür benutzen

Schwarzbrennerei

- ✓ Ventil mitnehmen
- ✓ Glasflasche mitnehmen
- ✓ Feder auf Kleber benutzen
- ✓ Angelschnur auf Glasflasche benutzen

Steinbruch

- ✓ Flasche mit Schnur auf Metallfass benutzen

Schiffswrack

- ✓ Brechstange auf Loch benutzen
- ✓ Klebrige Feder auf Loch benutzen (Drittes Rätsel erhalten)

Ruinen

- ✓ Brechstange auf Absperrung benutzen

Kerker

- ✓ Flasche mit Petroleum auf Rinne benutzen
- ✓ Streichhölzer auf Rinne benutzen
- ✓ Schaufel auf Geröll benutzen
- ✓ Kugel aufheben
- ✓ Petroleumlampe aufheben
- ✓ Inschrift betrachten (Viertes Rätsel erhalten)

(Zwischensequenz Anschlag in der Ruine)

Bibliothek

- ✓ Papier mitnehmen
- ✓ Arbeitszimmerschüssel aus Regal nehmen

Friedhof

- ✓ Reichsapfel auf Statue benutzen (Fünftes Rätsel erhalten)
- ✓ Wappenschlüssel aufheben

Kapelle

- ✓ Wappenschlüssel auf Gruft benutzen
- ✓ Petroleumlampe mit Streichhölzern anzünden und Geheimgang betreten

Höhle

- ✓ Blatt Papier mit Stück Kohle zu Pauschset kombinieren
- ✓ Pauschset auf Inschrift benutzen (Sechstes Rätsel erhalten)
- ✓ Brechstange auf Truhe anwenden und Buch erhalten
- ✓ Höhle verlassen

(Zwischensequenz Selbstmord im Schloss)

Dachboden

- ✓ Sicherung in Sicherungskasten einsetzen

Turmzimmer

- ✓ Notiz auf Teleskop benutzen

Galerie

- ✓ Schlüssel auf Arbeitszimmertür benutzen

Arbeitszimmer

- ✓ Globus benutzen
- ✓ Linse in Globus einsetzen
- ✓ Streichhölzer auf Globus benutzen
- ✓ Projektion betrachten

Bibliothek

- ✓ Engelskopf benutzen

Geheimgang

- ✓ Hebel benutzen

Laboratorium

- ✓ Ventil zwischen den Rohre platzieren
- ✓ Gasflasche aufdrehen
- ✓ Ventil öffnen
- ✓ Bunsenbrenner benutzen
- ✓ Mit Streichhölzern den Bunsenbrenner entfachen (wodurch sich das Geheimfach rechts öffnet)
- ✓ Tagebuch aufheben
- ✓ Dechiffrierschablone auf das Tagebuch benutzen

(Extro genießen)