

Blue Madonna: Carol Reed Mystery 7

by MDNA Games

Walkthrough by MaGtRo ( <http://www.gameboomers.com/walkthroughs.html>) January 2011

Aus dem Englischen by compitiger exklusiv für <http://www.gamepad.de>

Gameplay: Es ist ein first person point and click Spiel. Bevor das Spiel startet, erscheinen die Spiel Einstellungen, ein Grafik und Sound Auswahlscreen. Der Grafik Screen bietet die Auswahlmöglichkeiten Ausgabegerät, Farben und Fenstermodus. Im Sound Screen kann man das Sound-Ausgabegerät wählen.

Das Hauptmenü besteht aus Fortsetzen, neues Spiel, Laden, Speichern, Optionen und Verlassen.

Im Optionsmenü kann man Sprache, Musik, Effekte und Untertitel einstellen.

Bei Spielstart kann das Tutorial „Wie spiele ich das Spiel“ gewählt werden.

Es gibt ein sehr gutes Hinweis System im Spiel. Diese Hints führen den Spieler durch das Spiel, sodass er eigentlich keine Lösung braucht.

Das Spiel ist nicht linear. Dieser Leitfaden ist nur eine Möglichkeit des Vorgehens im Spiel,

Die ESC Taste bringt einen ins Hauptmenü.

---

Carol sagt, dass dies der heißeste Sommer ist, den sie je in Schweden erlebt hat. Die Verbrechensrate steigt mit der Hitze, so dass Carol ihre Werbeannonce in der Zeitung belässt.

Neuer Fall:

Home: Das Handy klingelt. Klick auf das Handy.

Christina Falk will mit Carol über eine Person sprechen, von der sie sich verfolgt fühlt. Außerdem sei jemand in ihrem Haus gewesen. Sie will sich mit Carol morgen im Kunstmuseum treffen. Christina ist selbst Künstlerin und hat dort eine Ausstellung. Das Kunstmuseum (Art Museum) erscheint nun auf der Karte

Sieh dich in der Küche um.

Lies den Brief an Lovisa auf dem Küchentisch. Klick auf das orange Papier hinter dem Brief. Es ist eine Anzeige für den neuen Standort von Stinas Tabakladen (Stinas Smoke Shack) erscheint nun auf der Karte.

Sieh dich in der Wohnung um; dann verlasse diese durch die Tür mit dem Bild des kleinen Jungen mit Klick auf den Türgriff.

Stina: Betrachte die Karte. Klicke auf Stinas Shop.

Tritt ein und sprich mit Stina durch Auswahl der Dialogzeile auf dem Zettel.

Geh raus, es ist Abend und geh nach Hause. (Home)

Schlafenszeit: Geh nach rechts und betritt das WC.

Wende dich rechts zum Waschbecken. Nahansicht. Nimm die Zahnbürste und sie wird automatisch benutzt.

Verlasse das WC. Geh nach rechts ins Wohnzimmer und rechts ins Schlafzimmer. Schlafe.

Christina Falk:

Kunstmuseum: Geh zum Kunstmuseum, sprich mit dem Mann und erfahre die Ereignisse der letzten Nacht. Christinas Haus erscheint nun auf der Karte.

Zugang zu Christinas Haus:

Geh auf Christinas Haus zu. Untersuche den Briefkasten links vom Zaun. Er ist leer.

Geh durch das Tor und versuche die Vordertür. Sie ist verschlossen.

Geh zurück und links bis vor die Garage. Nimm den Holzklappstuhl.

Dreh dich um und geh vor bis zum straßenseitigen Fenster. Prüfe das halboffene Fenster. Carol kommt nicht ran.

Stell den Klappstuhl auf den Boden unter das Fenster.

Klettere auf den Stuhl und durchs Fenster.

Durchsuche Christinas Haus:

Diele: Sieh dich um. Geh vor zur Diele von der Essecke aus. Wende dich links und untersuche den Tisch unter dem Spiegel.

Inspiziere die selbstgemachte Postkarte von irgendwelchen Klosterruinen. Der Absender ist Gerard und er erwähnt einen roten Stein im Raum des Abts.

Du kannst einen Entwurf von Christinas Visitenkarte ansehen. Christinas Studio erscheint nun auf der Karte.

Wohnzimmer: Geh vor und sieh dich im Wohnzimmer um.

Untersuche das dunkelgrüne Eckschränkchen. Es ist verschlossen.

Spielhalle: Geh in den nächsten Raum rechts vom Eckschränkchen und sieh dich um.

Nimm das Mini Queue von dem kleinen Pool Billard auf der Bar links im Raum.

Keller: Zurück in die Diele. Wende dich links und du siehst die Haustür.

Geh vor zur Haustür und dreh dich links, um die Kellertür an zu sehen und die Treppe nach oben.

Öffne die Kellertür und geh die Treppe runter.

CD-Kammer: Am Ende der Stufen 2x nach links drehen und inspiziere die CD-Kammer

Lies das schwarze Ringbuch. Du erfährst, dass Christina ein 9 Stufen Programm für Alkoholiker durchläuft.

Betrachte das Bild eines Schachbretts. Da stehen 2 schwarze Bauern auf dem F1 Feld. Interessant.

Betrachte ein weiteres Bild mit Schachfiguren von Sahar.

Dreh dich um. Probier die Herzchen-Tür und du bist in der Sauna. Nett!

Betritt das Schlafzimmer, drehe dich links. Bemerke eine kleine Holzplatte aus der Wand hervortreten. Dafür brauchen wir Werkzeug.

Geh zurück nach oben. Dreh dich um und steige bis in oberste Etage.

Schlafrum: Sieh dich um.

Wende dich links und sieh eine blaue Truhe links vom Eingang. Nahansicht.

Lies Christinas Notiz über ihre Studiotür. Anscheinend lässt sie sich durch einen kräftigen Fußtritt in die rechte untere Ecke öffnen.

Ankleidezimmer: Geh in den nächsten Raum und sieh dich um.

Karo-Box: Öffne den Einbauschränk rechts. Du findest eine Kiste mit einem Intarsienpuzzle auf dem Deckel. Wenn die Karos angeklickt werden, erscheinen Farben und eine Anzahl von Klopfönen. Hmm...

Verlasse diesen und den Schlafrum.

Verschlossenen Tür: Auf dem Treppenabsatz ganz oben dreh dich nach rechts und inspiziere die verschlossenen Tür.

Dachboden: Klettere die Stiege zum Dachboden hoch. Dreh dich links und schau hoch.

Sieh eine Falltür in der Decke.

Geh die Treppe zum Erdgeschoß runter und durch die Haustür nach draußen.

Durchsuche Christina's Art Studio:

Zugang zum Studio: Geh zu Christinas Studio. Dreh dich links um Christinas Studiotür zu sehen.

Nachdem du die Notiz aus Christinas Schlafzimmer gelesen hast, tritt rechts unten vor die Tür (Fuß-Icon) und du bist drin.

Studio: dreh dich rechts und geh vor in den Hauptraum. Sieh dich um.

Bogenlinien Kiste/Truhe: Dreh dich rechts und sieh eine Truhe mit kompliziertem Schnitzmuster. In der Nahansicht siehst du 4 gebogene Linien, die die Farbe beim anklicken wechseln. Noch eine. Hmm...

Alvastra Gemälde: Sieh dir das Gemälde der Klosterruinen auf der Staffelei genauer an. Es ist das gleiche wie auf der Postkarte.

Nimm die Nagelfeile vom Staffeleibord.

Blechdose: Geh vor und schau runter auf die Bilder am Boden nahe der Zimmerecke.

In der Nahansicht des Blechdosen-Deckels fallen dir unter etlichen Farbtropfen die gleichen Bogenlinien auf. Wir müssen irgendwie die Farbe entfernen.

Kisten-Ankündigungspapier: Dreh dich um und geh auf die andere Seite zum Tisch unter den Fenstern.

Heb das Papier vom Tisch auf und sieh die Magnetstreifenkarte davor. Klick um sie einzustecken.

Lies von den 4 Kisten, die Christina ausgestellt hat. Diese Kisten enthalten Aspekte ihres Lebens, die sie verbergen will. 2 davon haben wir schon gesehen.

Archimedes Schraube: dreh dich rechts und untersuche die Zeichnung der Archimedes Schraube auf dem Holzstuhl.

Lager: Geh in den anderen Raum. Dort ist eine MDNA-Box. Sieh die verschlossene Tür mit dem Magnetkartenschloss.

Benutze die Magnetkarte, die du aus dem anderen Raum hast, mit dem Kartenschlitz.

Nimm das Ölspray rechts unten hinter dem Gemälde.

Geh raus und du wirst von Jonas angerufen. Er arbeitet z. Zt. im Aufnahmestudio.

Verlass das Gebäude.

Finde die Alvastra Ruinen:

Christinas Haus: Geh zu Christinas Haus. Benutze die Haustür und dreh dich rechts zur Kellertür.

Holzplatte auf dem Wandpaneel: Geh runter zum Keller-Schlafrum.

Dreh dich links und sieh dir das vorstehende Stück Holz in der Paneelwand genauer an.

Wende die Nagelfeile vom Staffeleibord im Studio auf das Holzstück an. Nimm den Schlüssel.

Grünes Schränkchen: Geh nach oben ins Wohnzimmer.

Nahansicht des dunkelgrünen Eckschränkchens.

Wende den Schlüssel aus dem Kellerpaneelwandversteck auf das Schloss an.

Nimm den Briefumschlag von der rechten Seite und lies die Notiz dahinter. Sie enthält die Adresse des Alvastra Klosters. Die Alvastra Klosterruinen erscheinen nun auf der Karte.

Alvastra Klosterruinen (Alvastra Monastery ruins):

Verlass das Haus und geh zu den Klosterruinen. Sieh dich um.

St. Lydia: Dreh dich links und lies die Info-Tafel auf dem Rasen, um mehr über die heilige Lydia zu erfahren.

Dunkler Raum: Dreh dich wieder Richtung Treppe. Geh in den Raum links der Treppe.

Betrachte die Löcher in der Wand. Geh raus.

Steige die Treppe hoch und halte Umschau vom Balkon. Sieh einen Kräutergarten zu Rechten und eine weitere Info-Tafel auf dem Rasen.

Ulf's Grab: Geh raus, 2x vor und links zu dem verfallenen Altar. Geh 2x vor und wende dich rechts zu einer weiteren Umfriedung.

Lies die Info-Tafel. Hier ist das Grab von St. Lydias Ehemann.

Kräutergarten: Dreh dich rechts, 1x vor und rechts.

Geh durch die Öffnung in der Wand. Sieh den Kräutergarten zur Rechten.

Betritt den Kräutergarten und stelle fest, dass die Plastikabdeckung der Info-Tafel von einem GameBoomers Sticker verdeckt ist. <grins>

Verschollene Ikonen Info: Dreh dich weg vom Kräutergarten und betritt die Umfriedung auf der anderen Seite des Pfads.

Lies die Info-Tafel und erfahre von den Rauken (Rauks) (durch natürliche Erosion entstandene Steinsäulen) und den von St. Lydia versteckten verschollenen Ikonen.

Das Haus des Abts, erwähnt auf der selbstgemachten Postkarte, ist auf der Rückseite des Klosters.

Haus des Abts: Verlasse die Umfriedung und dreh dich links. Geh vor bis zur Mitte des Felds.

Dreh dich links und vor bis hinter die Klostermauer. Geh durch die offene Tür.

Sieh einen rosafarbenen Stein an der Wand. Sieh genauer hin und lies die Notiz. Sie zeigt ein Abbild der Wand-Löcher, die wir schon vorher gesehen haben. Geh zurück zur Haupt-Kirchenruine. Raus, dreh dich rechts, rechts, vor bis zum Ende des Pfads und rechts zum Hauptgelände.

Dunkler Raum: Schau wieder Richtung Treppe. Betritt den Raum links der Treppe.

Dreh dich rechts und untersuche die Wandlöcher. Die Notiz verwies auf das oberste. Nahansicht und nimm die Notiz.

Nimm Christinas Handy und erfahre so von ihrem Sommerhaus. Der Schlüssel liegt unter der Fußmatte. Das Sommerhaus erscheint nun auf der Karte.

Christinas Sommerhaus:

Geh zwischen den 2 Häusern durch. Dreh dich links Richtung Christinas Sommerhaus.

Untersuche die Fußmatte. Nimm den bunten Schlüssel und wende ihn auf die Tür an.

Sieh dich um.

Küche und Sitzecke: Geh rechts und sieh dich in der Küche um

Geh zum Esstisch und nimm den Strohhalm aus dem Tetra-Pak.

Dreh dich um und betrachte den Kamin-Ofen.

Schau unter das Zierkissen und finde ein Tagebuch.

Lies im Tagebuch Christinas Überlegungen zu St. Lydia. Sie wollte die Kirche untersuchen.

Notiere die 3412 unten auf der rechten Seite.

Badezimmer: Verlass die Küche zur Diele. Dreh dich rechts, um im Bad zu landen.

Dreh dich rechts und checke den Arzneischrank. Nimm die Schere vom obersten Fach.

Verschlossene Tür: Untersuche die Tür rechts vor der Treppe. Sie ist verschlossen.

Loft: Geh die Stiege hoch und untersuche den Loft-Schlafplatz.

Kästchen-Notiz: Lies die Notiz auf der Fensterbank.

Sie empfiehlt den grünen Stein im rosafarbenen Wasser zu untersuchen, bzgl. des Kästchen-Codes.

Suche nach dem rosafarbenem Wasser: Verlass das Haus.

Geh vor durch das Gatter in die Wiese außerhalb der Mauer.

Dreh dich links und passiere das kleine Törchen.

Geh vor bis zum Wasser. Dreh dich rechts und geh vor auf dem Trittsteinpfad im Brackwasser.

Das ist rosa Wasser. 3 Schritte vor findest du einen grünen Stein auf einem großen Trittstein.

Nimm den grünen Stein. Dreh ihn rum. Merk dir die rot – weiß - gelb/orange - schwarze Farbe.

Genieße die Aussicht.

Geh vor und verlasse das Gelände über den Weg links von Christinas Sommerhaus.

Christinas Vaters Nylon Fabrik:

Christinas Haus:

Geh ins Wohnzimmer und öffne das dunkelgrüne Eckschränkchen.

Schach-Kästchen: Sieh ein verschlossenes Kästchen mit Schachfeldern auf dem Deckel.

Erinnere dich an das Bild aus der CD-Kammer im Keller. Da stehen 2 Bauern auf Feld F1.

Klicke 2x auf das weiße Feld in der untersten Reihe, drittes von rechts.

Lies Christinas Notiz über etwas, das sie zu verbergen sucht. Als sie ein Kind war, hat ihr Vater sie oft in einem Raum seiner Fabrik eingesperrt. Diese hatte ein grünes Dach.

Finde die väterliche Nylon-Fabrik:

Stinas Shop: Geh zu Stina und frage sie nach dem in der Schachkistennotiz erwähnten grünen Dach.

Stina rät, im Industrie Museum (Industrial Museum) nach zu forschen. Das Museum erscheint nun auf der Karte.

Industrie Museum: Schau dich im Museum um. Betrachte die Maschinen und Textilien hier und im nächsten Raum.

Geh die Treppe hoch in die oberste Etage. Informiere dich über die Geschichte der Nylonstrumpf Industrie.

Betrachte ein Bild von Sten Falk, Christinas Vater, unten rechts vom Nylonstrumpf Schaukasten.

Checke das Industrielandschaft-Miniaturmodell, gegenüber dem Nylonstrumpf Schaukasten.

Sieh dir die rechte Seite des Miniaturmodells genauer an und du findest ein grünes Dach. Klicke es an und Carol gibt einen Kommentar. Die Fabrik erscheint auf der Karte.

Geh die Treppe runter, betritt den Ausstellungsraum zur Rechten und verlasse das Museum. Die Tür ist am anderen Ende des Raums.

Zugang zur Nylonfabrik:

Geh zur Nylonfabrik. Steig über den grünen Zaun.

Geh vor zum orangenen Gebäude und checke die Tür. Sie ist abgeschlossen.

Dreh dich um, geh vor und über den grünen Zaun. Exit.

Christinas Haus: Geh zu Christinas Haus.

(Fabrik) Karo-Kästchen: Geh die Treppe hoch in den Raum links vom Schlafzimmer.

Öffne die Kammer und schau das Kästchen mit den Karos auf dem Deckel genauer an.

Klick jedes Karo an und du hörst bei jedem eine unterschiedliche Anzahl Klopföne.

Das oberste klopft 1x und wird grün.

Das linke klopft 2x und wird blau.

Das untere klopft 3x und wird lila.

Das rechte klopft 4x und wird rot.

Wir benutzen den im Sommerhaus im Tagebuch gefundenen Hinweis 3412 und klicken in dieser Reihenfolge die Karos an, entsprechend der Anzahl der erzeugten Klopföne.

Klick unten, rechts, oben und dann links. (Das klappt aber nur, wenn wir vorher die Fabrikür untersucht haben).

Nimm den Griff.

Dachboden: steig auf den Dachboden. Schau hoch und genauer auf die Falltür.

Wende den Griff auf die Falltür an. Nimm den Brief von Christinas Rechtsanwalt.

Nimm den Fabrikschlüssel. Verlass das Haus.

Durchsuche die Nylonfabrik:

Betritt die Fabrik. Geh zur Nylonfabrik. Kletter über den grünen Zaun.

Geh vor zum orangenen Gebäude. Benutze den Schlüssel aus dem Umschlag vom Dachboden.

Das Schloss ist verrostet. Benutze das Ölspray aus dem verschlossenen Raum im Studio mit dem Schlüsselloch.

Äh.. Benutze den Strohhalm vom Küchentisch des Sommerhauses mit dem Ölspray. Wieder Äh.. Benutze die Schere aus dem Bad des Sommerhauses mit dem Strohhalm, um einen angespitzten Strohhalm zu erhalten.

Wende den angespitzten Strohhalm auf das Ölspray an. Wende das Ölspray mit Strohhalm auf das Schlüsselloch an.

Nun aber... benutze den Schlüssel mit dem Schlüsselloch.

Raum 25: Schau dich in der Fabrik um.

Geh vor und sieh einen weiteren Raum unter der Treppe. Er hat eine Nummer. 25 links der Tür.

Falltür: Im Raum 25 sagt Carol, dass eine Falltür in der Decke ist. Schau hoch und sieh die Falltür.

Verschlossene rote Metalltür: Check die verschlossene rote Metalltür an der linken Wand.

Apparatur mit Schraube: Check die Stahl Apparatur an der rechten Seite vom Raum.

Geh die Stufen hoch und vor bis ans Ende der Rampe. Sieh nach rechts und sieh eine große Schraube im Inneren der Apparatur. Kommt uns bekannt vor.

Verlasse den Raum und gehe die Treppe hoch.

Oberste Etage: Sieh eine verschlossene blaue Metalltür oben an der Treppe.

Sieh dich auf der oberen Etage um.

Geh rechts zum entferntesten Raum. Dreh dich links und sieh ein Werkstattregal an der Wand. Nimm das Seil von einem der oberen Abteile.

Verlasse diesen Raum und dreh dich links, um einen weiteren Eingang zu einem Raum zu sehen. Bevor du ihn betrittst, untersuche die Spinde rechts. Nimm das braune Etui aus dem linken Spind. Nimm eine Rasierklinge. Untersuche die Stechkarte aus dem rechten Spind.

Verlass die obere Etage, Treppe runter und vor zum Ausgang.

Geh vor und raus, über den Zaun und rechts oder links. Exit.

Christinas Art Studio:

Geh zum Studio.

Bogenlinien Kiste/Truhe Code:

Geh zur oberen rechten Raumseite. Nahansicht auf den Deckel der Keksdose am Boden mit den farbbeklecksten Bogenlinien.

Benutze die Rasierklinge mit den Farbklecksen. Notiere die Bogenlinien.

Bogenlinien Kiste/Truhe: Geh nach rechts zu der geschnitzten Truhe.

Nahansicht Truhe. Gib den Code von dem gereinigten Keksdosendeckel ein.

Von links nach rechts von 1-4 durchnummeriert: Klicke 1, 4, 2, 4 an.

Lies den Brief den Aufenthalt im Loft der Scheune in Tived betreffend. Die Tived Scheune erscheint nun auf der Karte.

Lies Christinas Notiz darüber, an welchem Ort sie die Ikonen vermutet. Sie erwähnt, dass die Anzahl der Sterne, von denen die blaue Madonna umgeben ist, die Entfernung in Metern angibt, die das Versteck der Ikonen von Ulfs Grab entfernt ist. Die Zeichnung gibt auch die Himmelsrichtung an.

Christinas Aktivitäten:

Tived Scheune: Sieh dich um. Geh 2x vor und dann links zum Haus.

Dreh dich links und lies die an die Scheunentür gepinnte Nachricht an Christina.

Loft: Betritt die Scheune. Geh die Stiege hoch.

Betritt das Loft und sieh dich um. Öffne den Nachttisch rechts vom Bett.

Inspiziere die von Christina angefertigte Zeichnung von den Rauken und den Kirchenruinen. Das müssen die Orte sein, die sie besucht, wenn sie hier ist.

Lies das Rauken Falblatt hinter der Zeichnung.

Scheune: Mal sehen, was wir alles einstecken können, da wir ja die Erlaubnis haben, alles aus der Scheune mit zu nehmen.

Geh vor, links bis unter die Stiege und durch die Tür. Dreh dich links und öffne die Tür. Bemerke, dass es dunkel ist da drin. Etwas ist im Abfalleimer.

Dreh dich links, um den Raum zu verlassen. Geh rechts, links und vor zu der anderen Tür. Geh durch die Tür links von dem weißen Schränkchen.

Sieh einen gelben Eimer am Boden. Nimm den Schwamm.

Dreh dich links zum hinteren Ende des Raums. Geh durch die Tür links.

Sieh einen alten Trecker. Dreh dich rechts und nimm die Heugabel, die vorne am Trecker lehnt.

Dreh dich rechts, um zurück in den nächsten Raum zu gehen, rechts zum anderen Ende des Raums, rechts durch die Tür und vor zur Stiege.

Dreh dich links, um die Scheune zu verlassen und verlass das Gelände.

Rauken: Geh zu den Rauken.

Geh vor, bis der Weg von einem Rauken blockiert wird. Halte dich links, auf dem Weg der die Picknick Feuerstelle streift.

Geh 2x vor und schau nach links. Nimm den Enterhaken vom Boden.

Dreh dich um geh vor bis Exit.

Kirchen Ruine (Church Ruins): Geh zu der Kirchen Ruine.

Betritt die verfallene Kirche. Sieh dich um.

Steige die Stufen an der Rückseite der Kirche hoch. Wenn du auf dem Balkon stehst, schau runter.

Dreh dich um und nimm den Kompass, der auf dem Fenstersims liegt. Verlass das Gelände.

Check die Falltür in der Fabrik:

Fabrik: Geh zurück zur Nylon Fabrik. Geh hinein und betritt Raum 25.

Schau zur Decke hoch. Kombiniere im Inventar das Seil aus einem der Fabrikräume hier mit dem Enterhaken vom Rauken Strand, um das Seil an den Haken zu binden.

Benutze die Heugabel aus der Tived Scheune, um die Falltür zu öffnen.

Wende den Enterhaken mit Seil auf die Öffnung an.

Die Öffnung von Christinas Raum in der Fabrik:

4-Schlüssellocher-Tür: Kletter hoch. Geh vor und sieh eine Tür mit 4 Schlüssellochern.

Benutze den Schlüssel, den du schon für die Fabrikür benutzt hast, (den von hinter der Klappe am Dachboden).

Jedes Schlüsselloch macht eine bestimmte Anzahl von Klicks. Genau wie die Karo-Box in Christinas Haus: oben links-1, oben rechts-2, unten links-3 und unten rechts-4.

Du kannst den Code für diese Box bei dem Schloss ausprobieren, aber das wird nicht funktionieren.

Dreh dich rechts und nimm die Streichholzschachtel vom Boden.

Dreh dich rum und geh vor zur Tür. Geh durch die Tür raus und dreh dich sofort rechts zur Treppe.

Das ist die verschlossene Tür, die wir schon früher gesehen haben. Geh runter und verlass das Gelände.

Tived Scheune: Geh vor zum Haus und links zur Scheune.

Geh vor bis unter die Stiege. Geh nach links und durch die Tür in die Werkstatt.

Dreh dich links und öffne die Tür. Denk dran. Hier ist es dunkel.

Benutze die Streichhölzer und untersuche den Abfalleimer.

Kisten (Boxes). Lies das Faltblatt über Christinas Kisten-Ausstellung im Qwarns Kunst Museum.

Erfahre mehr über die 4 Kisten mit den einzigartigen Schlössern. Wir haben schon die Schach-Box und die Fabrik-Box geöffnet.

Bedenke, dass der Code zum Öffnen der Fabrik-Box die Umkehrung der Sequenz ist, die sie beim Aufschließen der Tür in der Fabrik gehört hat.

Es gibt noch 2 weitere Boxen zu finden und zu entschlüsseln.

Verlass das Gelände – links rum und durch die Tür; wende dich rechts und durch die andere Tür.

Fabrik: Geh zurück zur Fabrik und dort die Treppe hoch.

Geh durch die blaue Tür zur linken oben an der Treppe und geh zur Tür mit den 4 Schlüssellochern.

Nachdem wir nun den Hinweis vom Faltblatt aus der Scheune gelesen haben, benutze den Schlüssel so: oben rechts, oben links, unten rechts und unten links – der umgekehrte Code zu dem für die Fabrik-Karo-Box.

Die Tür ist offen. Schau dich um.

Geh vor zu den weißen Papierhandtuchspendern unter dem Tisch in der Zimmerecke.

Nimm das Papier aus einem der Spender. Bemerke, dass es der Zahlencode für eine Symbolreihe ist.

Verlass die Fabrik. Draußen klingelt Christinas Handy. Lies die Text Message. Sie enthält Informationen über St. Lydia Kirche. Die Kirche erscheint nun auf der Karte.

Finde St. Lydias Hinweise:

St. Lydias Kirche: Geh zur Kirche. Schau dich in der schönen Kirche um.

Geh vor und untersuche die mittlere freistehende Informationstafel links vor der Wand.

Lies alle 4 Informationsblätter. St.Lydias Alte Kirche (St. Lydia's Old Church) in Gann erscheint nun auf der Karte.

Die blaue Madonna ist hier in der Kirche hinter dem Taufbecken.

Erfahre mehr von Eva, der letzten Nachfahrin von St. Lydia. Ihr Haus ist nun ein Museum in West Elodia. Es sind auch noch 2 Skizzen ausgestellt, die sich im Besitz der Familie befanden.

Blaue Madonna: Geh vor bis vorne in die Kirche. Untersuche den Hauptaltar und dann geh nach rechts.

Geh den rechten Gang wieder runter bis du vor dem Taufbecken stehst mit der Blauen Madonna darüber.

Studiere die Ikone in der Nahansicht. 8 Sterne rahmen die Blaue Madonna ein.

St, Lydias Old Church Ruins: Geh zur Ruine ganz oben rechts auf der Karte. Schau dich um.

Untersuche den rückwärtigen Raum der Ruine. Nimm das Maßband aus der linken Nische in der Wand.

Das Heim der Näherin Eva: Geh zu Evas Heim, welches nun ein Museum ist. Schau dich um.

Werkstatt: Geh vor zu dem braunen Werkstatt Schuppen. Geh rein und betrachte die Werkzeuge. Da ist eine Axt. Sie kann nicht mitgenommen werden.

Remise: Verlass die Werkstatt und wende dich rechts. Betritt die Scheune vor Kopf. Schau dich um.

Haupthaus: Geh vor zum Haupthaus.

Sobald du durch die offene Tür trittst, wende dich nach rechts oder links zu den Nebenräumen. Die Küche ist geradeaus.

Falls du dich nach links gewendet hast, stehst du im Wohnzimmer.

Falls du dich nach rechts gewendet hast, stehst du im Schlafzimmer. Im Schlafzimmer check das Bett im Alkoven.

Auf der linken Seite des Alkovens siehst du eine der Zeichnungen, von denen in der Kirche die Rede war.

Sie stellt einen nach SW weisenden Kompass dar, die blaue Madonna mit den Sternen und ein Kreuz.

Stell sicher, dass du auf das Bild klickst, damit Carol einen Kommentar dazu abgibt.

Nun wissen wir die Anzahl der Sterne und die Himmelsrichtung, von Christina in ihrer Notiz in der Studio-Truhe erwähnt.

Alvastra Kloster Ruinen: Geh zu den Kloster Ruinen.

Erinnere dich, dass Christina dachte, der Startpunkt zu St. Lydias Versteck wäre Ulfs Grab.

Ulfs Grab: Dreh dich rechts, 2x vor und rechts zu Ulfs Grab.

Leg den Kompass auf das Grab.

Dann klick mit dem Maßband auf das/den Grab/Kompass und Carol wird automatisch 8 Meter abmessen.

Dunkler Raum: Carol landet in dem Raum links der Treppe.

Sieh runter auf den Boden. Dieser ist undurchdringlich. Das kann nicht die Stelle sein.

Geh raus und du erhältst eine SMS auf Christinas Handy. Ralph hat Christina einen Zweitschlüssel geschickt. Lass uns nach dem Schlüssel sehen.

Das Überprüfen der verschlossenen Türen:

Christinas Haus: Geh zu Christinas Haus.

Briefkasten: Untersuche den Briefkasten links vom Eingangstor.

Nimm den Brief und den Schlüssel. Er passt also gleichermaßen zum Haus und zum Sommerhaus. Gut. Es gibt noch etliche verschlossene Türen zu checken.

Verschlossene Tür: Betritt Christinas Haus und geh die Treppe hoch.

Auf dem zweiten Treppenabsatz dreh dich links. Benutze den Schlüssel mit der verschlossenen Tür.

Sobald du drin bist, siehst du eine weitere Tür zu einem unfertigen Raum. Dreh dich entweder links zum Sessel oder rechts zur Toilette.

Tagebuch: Dreh dich rechts mit Blick zur Toilette. Untersuche das schwarze Tagebuch am Boden. Christina ist dem verdächtigen Mann bis zu einem Haus an dem Methodisten Pfarrhaus gefolgt. Es erscheint nun auf der Karte.

Bemerke ebenfalls eine Zimmernummer (#17) auf der Hotelnotiz. Nimm die Notiz.

Eine Seite weiter erwähnt sie, dass sie ihre Kamera bei The Eye verloren hat. Klick den Satz an, damit Carol sich The Eye notiert.

Blätter weiter und sieh die Notiz und die Banküberweisung an einen M. Lombard über 5000 schwedische Kronen.

Stinas Store: Geh zu Stina.

Sie zeigt uns die neusten Nachrichten über Christinas Autopsie. Christina starb an einer Überdosis Digitalis. Auch der Ort, an dem sich das Eye befindet wird genannt.

The Eye: Geh zum Eye.

Geh durch das Törchen. Dreh dich rechts und vor. Dreh dich rechts und nimm die Kamera ganz oben von dem großen Felsen.

Geh zurück bis vor das Törchen aber nimm dieses Mal den anderen Weg zur Rechten. Geh bis zum Auge (Eye).

Nachdem du unter dem Auge durchgegangen bist, dreh dich rechts und vor. Dreh dich links und hebe die Tasche vom Boden auf. Öffne die Tasche und du hast eine Sonnenbrille.

Dreh dich rum und geh runter zum Törchen und Exit.

Christinas Sommerhaus: Geh zum Sommerhaus.

Geh vor und dann links. Betritt das Haus. Geh zur verschlossenen Tür direkt vor der Treppe.

Benutze den Schlüssel mit der verschlossenen Tür.

Lies den Brief des Rechtsanwalts auf dem Tisch. Das Appartement von Christinas Bruder erscheint nun auf der Karte.

Goldene Box: Sieh die Puzzle-Box. Sie trägt die Symbole, die wir auf dem Zettel aus der Fabrik gesehen haben. Sie ist diejenige, von der in dem Faltblatt steht, dass es 2 Codes gäbe: das codierte Nummernsystem und der Code, der aus der Nummer der Archimedes Schraube gefolgt von der Raum-Nummer besteht.

Schwarzes Notizbuch: Dreh dich rechts und untersuche das schwarze Notizbuch.

Beim Lesen erfahren wir, dass Christina denselben Raum entdeckt hat wie wir. Außerdem hat sie die 4.Kiste, die nicht-zu-öffnende Box in derselben Entfernung wie der Schatz, vergraben, nur in entgegengesetzter Richtung.

Loft: Geh die Treppe rauf und sieh dich um.

Untersuche den Korb oben auf der Anrichte gegenüber dem Bett. Nimm den Akku.

Enttarne den geheimnisvollen Verfolger:

Mysteriöses weißes Haus: Geh zu dem in Christinas Notizbuch erwähnten Haus. Notizbuch aus dem verschlossenen Raum.

Versuch die Tür, dann die Klingel. Höre einen Ruf aus dem Inneren des Hauses. Geh rein.

Es ist Bigge, Hans Dampf in allen Gassen und Mädchen für alles. Das Haus war gemietet. Bigge möchte gerne Sänger werden.

Draußen benutze das Handy und rufe Jonas an. Jonas ist in Oscars Wasser Bibliothek. (Water Library)

Oscars Water Library: Sprich mit Jonas über sein Aufnahmestudio, das CD Sanitarium.

Mysteriöses weißes Haus: Geh zurück und sprich mit Bigge. Er verlangt ein Bild des Logos, den Namen der Rawhypnols vorne auf dem Schlagzeug.

Oscars Water Library: Sprich mit Jonas über den Zutritt zum Aufnahmestudio.

Musik Studio: Geh zum Musik Studio.

Dreh dich links zur Tür zum Aufnahmerraum. Dort ist ein Schloss aus farbigen Punkten, von denen jeder einen Ton der Tonleiter hervorbringt, wenn er gedrückt wird.

Finde die Noten heraus, die das Schloss spielt: Dreh dich rechts und öffne den Schrank am anderen Ende.

Schau dir das gelbe Papier vom unteren Regalbrett an. Sieh 4 Noten.

Sieh dir das Keyboard auf der linken Seite an. Sieh dass der Synthesizer links ein Markenartikel ist Kavan. ☺

Noten Entschlüsselung: Dreh dich links zum Mischpult.

Untersuche das Papier oben auf dem ?Receiver in der linken Nische. Dreh es um und sieh ein zerrissenes Notenblatt mit Notenbezeichnungen.

Decodiere die 4 Noten auf dem gelben Papier mit Hilfe des zerrissenen Notenblatts.

Die Noten auf dem gelben Papier von links nach rechts: A E G D.

Digifork: Untersuche das blaue Teil auf der Ablage hinter den Monitoren. Es ist eine digitale Stimmgabel. (Digifork)

Drück den an/aus Knopf. Sieh links, welche Note erklingt.

Drück den "sound note" Knopf, um zu hören, wie die Note klingt.

Benutze den rauf/runter Pfeil und höre dir A, E, G und D an.

Öffnen der verschlossenen Tür: Geh zum Türschloss.

Drück jeden Farbknopf, um die Noten zu hören. Dann leite ab, welcher Knopf welche Note repräsentiert.

Benutze die Stimmgabel, um die Noten nach zu spielen.

Von links nach rechts: Drücke grün (3), gelb (2), lila (5) und rosa (1).

Offen.

Foto: dreh dich rechts und sieh das Logo auf der Trommel.

Im Inventar siehst du, dass der Kamera von The Eye der Akku fehlt.

Kombiniere die Kamera und den Akku vom Sommerhaus um eine Kamera mit Akku zu erhalten.

Benutze die betriebsbereite Kamera mit dem Logo auf der Trommel.

Dreh dich rechts und verlasse den Aufnahmeraum.

Mysteriöses weißes Haus: Geh zurück und rede mit Gareth. Zeige ihm das Bild mit dem Logo von der Trommel.

Sieh dich im Haus um. Geh vor und zum äußersten Ende des Flurs.

Untersuche die Schublade des Nachttisches links vom Bett. Lies das Papier und erfahre, dass das Hotel, das in Christinas Notiz erwähnt wird, das Sylvia Hotel ist. Das Hotel erscheint nun auf der Karte.

Heb das Gepäckschild unter dem Beistelltisch auf - M. Lombard. Klick auf das Schild, damit Carol eine Bemerkung zu der Banküberweisung macht.

Geh den Flur runter und durch den offenen Raum links. Geh die Treppe runter, um raus zu gehen.

Christinas Bruders Appartement:

Geh zu des Bruders Appartement.

Dreh dich links und klick den Übersichtsplan an. Er scheint nicht hier zu wohnen.

Christinas Freund:

Sylvia Hotel: Wie in der Notiz erwähnt, wohnt Christinas Freund im Sylvia Hotel. Die Tagebuchnotiz in Christinas Haus erwähnte Raum 17, erste Etage.

Geh den Flur runter bis zur Sitzecke. Dreh dich rechts und vor zu (einem weiteren) Flur.

Besenschrank: dreh dich links und öffne die Tür. Sieh, dass es der Besenschrank ist.

Nimm den sehr starken blauen Reiniger und die Hotelschlüssel von der Putzkarre. Raus.

Raum 17: Geh vor und du stehst vor Raum 17 am Ende des Flurs.

Klopf an die Tür. Versuch die Klinke.

Benutze die Hotelschlüssel auf das Schloss. Geh rein und sieh dich um.

Untersuche die Nachttische am Bett. Öffne die oberste Schublade und lies die Norrköping Broschüre und die J.U.L.I.A. Postkarte. <grins>

Öffne die unterste Schublade und nimm die Kiste. Carol sagt, sie brauche etwas Spitzes, um die Box zu öffnen. Wir stecken die Box ein und schließen die Schublade.

Du hörst jemanden die Tür öffnen.

Dreh dich rum und verschwinde durch das offene Fenster.

Öffnen der goldenen Box:

Nylon Fabrik: Geh zur Fabrik.

Sylvia Hotel. Carol will erst noch die Schlüssel zurücklegen. Sie werden automatisch in die Besenkammer zurückgelegt.

Geh wieder zur Fabrik. Geh vor bis Raum 25. Wir haben nun einen Hinweis – die Raum Nummer.

Betritt den Raum. Geh vor und dann 2x rechts um vor der Apparatur mit der Treppe zu stehen, an der rechten Seite des Raums. Dies ist die Maschine mit der Archimedes Schraube.

Untersuche die Verkleidung rechts der Treppe und sieh, dass das Schild schmutzig ist.

Im Inventar kombiniere den Reiniger aus dem Hotel mit dem trockenen Schwamm aus der Scheune in Tived.

Benutze den so präparierten Küchenschwamm mit dem schmutzigen orangenen Schild auf der Verkleidung. Die Nummer ist 67.

Christinas Sommerhaus: Geh zum Sommerhaus und in den Raum vor der Treppe.

Goldene Box: Sieh dir die goldene Box auf dem Tisch genauer an.

Das Notizbuch im Sommerhaus konstatiert: 2 Schlüssel: das codierte Nummernsystem und der Code, der aus der Nummer der Archimedes Schraube gefolgt von der Raum-Nummer besteht.

Die Nummer der Archimedes Schraube ist 67. die Raumnummer ist 25.

Gib an der Box 6725 ein.

Die Box ist mit den Symbolen versehen, die Christina erfunden hat, während sie in der Fabrik eingesperrt war.

Studiere den Symbol-Zettel aus der Fabrik und entschlüssel die 4 Symbole.

Entschlüsselt von links nach rechts: 7652.

Wir müssen 6725 drücken - also von links nach rechts von 1 – 4 durchnummeriert; drücke 2 1 4 3.

Lies die Notiz darin. Olof, Christinas Bruder erklärt, dass seine Wohnung immer noch unter dem Namen Lola Engstrom läuft.

Christinas Bruder:

Christinas Bruders Appartement: Geh zu Christinas Bruders Appartement.

Nach dem Eintreten dreh dich um zu seiner Post auf dem Boden vor der Tür.

Einer der Briefe erwähnt, wo in der Garage Olof seine Parkbuchten hat.

Dreh dich links zum Computer Raum.

Check die Notiz unter dem Mauspad auf dem Schreibtisch. Erfahre, wo Olofs Parkplatz ist.

Sieh dich im Appartement um und dann geh raus.

Christina's Bruders Garage: Geh zur Garage.

Öffne das Garagentor #38 rechts. Sieh dich drinnen um.

Nimm den grauroten Schneidbrenner von der hinteren linken Wand neben den Regalen.

Öffnen der Box von Christinas Freund:

Nylon Fabrik: Geh zur Fabrik.

Tritt ein und geh zu Raum 25. Erinnere dich an die verschlossene rote Tür da drinnen.

Jetzt wo du die Sonnenbrille vom Eye hast – benutze den Schneidbrenner mit der roten Tür.

Tritt ein und sieh, dass es dunkel hier drin ist. Benutze die Streichhölzer mit dem dunklen Raum.

Sieh dich um. Sieh etwas auf dem obersten Regal. Benutze das Miniatur Queue, um das Teil zu erreichen.

Sieh runter und hebe es auf. Lies die Notiz in der Briefmappe. Es der Nachruf auf Christinas Mutter.

Nimm den Stift aus der Briefmappe. Verlass den Raum.

Gerards Hotel Box:

Im Inventar kombiniere den Stift mit der Box aus dem Hotel.

Benutze den Stift mit jedem einzelnen der Löcher und sieh, dass sie die Farbe wechseln. Von links nach rechts: weiß, schwarz, gelb, rot.

Erinnere dich an die Notiz im Sommerhaus über eine Box, die Gerard für Christina gemacht hat.

Der Schlüssel dazu ist auf dem grünen Stein, den wir in dem rosafarbenen Wasser gefunden haben. Auf dem Stein sind von links nach rechts folgende Farbtupfer: rot – weiß - Gelb/orange – schwarz.

Benutze den Stift mit: rot, weiß, gelb, schwarz oder von links nach rechts von 1 – 4 durchnummeriert: 4, 1, 3, 2.

Lies Gerards Notiz in der Box. Erfahre, wo er heute arbeitet. Die römischen Theater Ruinen erscheinen nun auf der Karte.

Roma Ruins: Geh zu den römischen Ruinen. Sieh dich um.

Dreh dich um und sieh die Schaufel links stehen. Klick sie an, und Gerard erscheint.

Rede mit ihm. Nimm die Schaufel.

Öffnung der nicht-zu-öffnenden Box:

Alvastra Kloster Ruinen: Geh zu den Kloster Ruinen.

Erinnere dich, dass Christina in ihrem Notizbuch schrieb, dass sie die Box in entgegengesetzter Richtung von dem möglichen Versteck von St. Lydias Ikonen vergraben hat.

Ulfs Grab: Dreh dich rechts, 2x vor und rechts zu Ulfs Grab.

Klick auf das Grab und Carol ermittelt automatisch den Fundort.

Box: Am Baum schau runter. Benutze die Schaufel 3x mit dem Boden.

Nimm die nicht-zu-öffnende Box.

Das Heim der Näherin Eva: Geh zu Evas Wohnstatt-Museum.

Geh geradeaus und betritt die Werkstatt. Nimm die Axt.

Im Inventar kombiniere die nicht-zu-öffnende Box mit der Axt.

Leg die Axt zurück auf den Tisch.

Christinas Geheimnis: Lies den Zeitungsartikel. Erfahre von ihrer Verbindung zu M. Lombard.

Michael hat die Frau ziemlich genau gesehen. Er lebt in Avon.

Avon - Michael Lombard:

Home: Geh nach Hause.

Geh ins Schlafzimmer, dreh dich rechts und nimm den Koffer beim Eingang zur Küche.

Zugang zur Wohnung: Klick auf das Flugzeug nach Avon auf der Karte.

Geh durch den Haus-Durchgang. Dreh dich rechts und versuche die Tür. Sieh, dass dort ein Code-Schloss ist.

Geh weiter nach links und sieh dich um.

Sieh den Müllhaufen an der Mauer. Nimm das weiße Papier in der Mitte des Haufens.

Lies das Papier – 2668.

Dreh dich um und geh zurück zum Codeschloss. Drück 2668.

Lies die Notiz an der Tür.

Studio: Dreh dich um und betritt das Studio. Geh links in den nächsten Raum. Michael ist auch Künstler.

Durchsuche den ersten Raum. Untersuche das Rezept für Digitalis auf dem kleinen Tisch links des Fensters.

Nimm die Dose mit schwarzer Farbe vom Regal mit der Kaffeemaschine.

Geh in den Haupt Studio Raum. Sieh dich um.

Nimm den Schraubenzieher von dem gelben Tisch an der linken Wand. Lies die Zeitungsartikel über Michael.

Michael: Michael erscheint. Rede mit ihm.

Im Inventar kombiniere den Schraubenzieher mit der Farbdose um sie zu öffnen.

Benutze die Farbdose mit Michael.

Erfahre, was mit Michael passiert ist.

Den Schatz finden:

Alvastra Kloster Ruinen: Geh zum Kräutergarten der Ruine via rechts, vor, links und vor zum Kräutergarten zur Rechten.

Informationstafel: Wir wollen diese Information zum Kräutergarten lesen.

Der GameBoomers Sticker klebt fest.

Benutze den Schraubenzieher mit den Schrauben der Plastikabdeckung über dem Papier.

Lies die Info. Klick darauf, damit Carol anmerkt, dass nicht Meter sondern Yards gemeint sind.

Ulfs Grab: Geh zurück zu Ulfs Grab.

Klicke das Maßband auf dem Grab an, und Carol geht automatisch zum Fundort.

Ikonen: Sieh runter und benutze die Schaufel mit dem Boden.

Inspiziere die 2 Ikonen.

Carol fasst den Fall zusammen.

Sie will für eine Woche ihre Annonce aus der Zeitung nehmen wegen der Hitze.

**Das Spiel kann in einer Autorenversion bezogen werden über den Shop von <http://www.gamepad.de>**

**Hier können auch alle Vorgängerspiele bezogen werden.**