

Komplettlösung zu: EDNA BRICHT AUS

exklusiv gestaltet von
Ludwig Kratz für



Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere 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!

Wir landen in einer Gummizelle, untersuchen alles und entdecken, dass ein **Stuhlbein** nur angeschraubt ist und nehmen es. Das Stuhlbein am Tisch zerschlagen und mit dem **kaputten Stuhlbein** das Polster des Raumes (oben links an der Hinterwand) zerschneiden. Wir haben dann ein zerschlitztes Polster.

Mit der Wache mehrmals reden (..... mir wird ganz duselig). Dann erneut das kaputte Stuhlbein auf das Polster (jetzt „Luftiger Spalt“) anwenden. Ein Lüfter mit Lüftungsgitter kommt zum Vorschein. Es ansehen und untersuchen und dann mit Harvey im Inventar reden. Harvey auf die Schrauben anwenden und wir werden in die Vergangenheit „tempomorph“. Wir landen in einer Rückblende in der Vergangenheit im Keller und steuern jetzt Harvey.

Sich die Tür genauer ansehen und die **Schrauben** in die Leiste unten legen. Zu Edna wechseln und die **Harke** nehmen. Die Harke mit dem Kellerfenster benutzen und es öffnen. Zu Harvey wechseln und ihn auf das Kellerfenster anwenden. Er steht schließlich vor der Hintertür und geht um das Haus herum zur Terrasse. Hier entdeckt Harvey Ednas Vater mit Alfred.

Sich die Zeitung ansehen und den Artikel 2 der Zeitung als Gesprächspunkt unten in die Leiste legen. Zurück zu Edna in den Keller. Die Schrauben und den Zeitungsartikel auf Edna anwenden. Wechseln wir dann zu Edna haben wir einen **abgebrochenen Fußnagel** im Inventar. Diesen nun auf die Schrauben an der Kellertür anwenden. Edna ist frei und hat die Fähigkeit **Harvey1: Zehennägel** im Inventar. Zurück in der Zelle, diese Fähigkeit auf die 4 Schrauben benutzen und das Gitter entfernen. Der schnell drehender Ventitor ist das nächste Hindernis. Mit dem Wächter erneut reden. Sie muss ihn nun beleidigen, damit er die Klimaanlage wieder ausstellt (Schläger über den Kopf schlagen). Jetzt den

Ventilator aus der Verankerung drücken und in den Schacht. Hier belauscht Edna ein Gespräch und kommt mit Hilfe des Fußnagels in das Büro.

Im Büro alles ansehen (Fotos und vor allem den Zeitungsartikel). Einen **Kugelschreiber** vom Schreibtisch nehmen, ein **Lexikon** aus dem Regal und neben dem Kamin den **Poloschläger**.

Nun versuchen, den Raum zu verlassen und letztendlich den Wächter mit dem Polo-Schläger außer Gefecht setzen.

Dann den Schrank benutzen und den Wächter darin verstauen.

Den Raum jetzt verlassen und im Flur in das gegenüberliegende Zimmer und dort das Fenster öffnen.

Jetzt auf den Flur, alles erkunden und dann vor dem Wächter durch das Fenster auf das Dach flüchten. Die Antenne benutzen und danach den Lüftungsschacht neben den Fenstern öffnen und hinein.

Über das Büro dann in den Flur und dort versuchen, die Pflanze zu nehmen. Jetzt kann die Säule zur Tür verrutscht werden und mit Hilfe des Buches wird die Türklinke blockiert.

Jetzt die Treppe hinunter (ganz nach unten) und dann durch die Tür links. Das geht nicht gut und Edna landet bei anderen Patienten(?) im Aufenthaltsraum.

Mit Droggelbecher und Aluman reden. Dann durch die rechte Tür und mit Juppi reden.

In den TV-Raum rechts hinten. Versuchen, das Programm zu wechseln. Nach einem Gespräch mit dem Professor Nock darf sie das und findet den Börsenkanal. Edna geht zu Juppi zurück und erreicht durch das Ansagen von „Kaufen“ und „Verkaufen“, dass man Juppi mit „Sieh nur, es ist ein Junge!“ ablenken kann. So ergattert Edna den **Telefonhörer**.

Hinten im Aufenthaltsraum geht es rechts zum Münztelefon, wo der Hörer fehlt. Den Hörer auf die Gabel und so die Münze aus dem Münzschacht nehmen. Nach links durch die Doppeltür und dann rechts durch die Tür in den Malraum.

Die Zickzackschere nehmen und mit dem Bienenmann reden, der eine erhöhte Ohrenschmalzproduktion hat, wenn er Kaffee trinkt.

Hinten links geht es dann durch die Tür zur Bar. Mit allen reden und dann hinten rechts einen Raum weiter, in dem ein Kaffeeautomat steht. Die Münze erst einwerfen, wenn der Becher vom Boden aufgehoben wurde

und in den Schacht gestellt wurde. Ansonsten läuft der Kaffee durch und wir müssen uns vom Münztelefon eine neue Münze holen. **Kaffee/Becher** nehmen.

Den Kaffee dem Bienenmann geben und einen Becher mit **Ohrenschmalz** zurückbekommen. Den Raum rechts verlassen und in den gegenüberliegenden Raum gehen.

In der Toilette den Lichtschalter betätigen, mit Petra reden und vorne den **Dip** und hinten rechts die **Chips** mitnehmen. Dann zu Peter in die Bar zurück und ihm den Dip geben.

Peter verlässt den Raum und Edna kann die **Cocktailkarte** nehmen, ansehen und bestellt sich den **Stinkdrink**. Ihn mit dem **Strohalm** austrinken. Es bleibt eine **Mücke** übrig. Diese benutzen wir mit dem Ohrenschmalz.

Die Fliege im Ohrenschmalz dem Professor Nock bringen und im Tausch den **Kleiderbügel Nr. 3** erhalten.

Zurück in den Aufenthaltsraum und mit dem Aluman reden. Die Kleiderbügel tauschen. Links durch die Doppeltür und wieder links durch die Tür für das Personal.

Die Anstaltsinsassen benutzen den Wäschelift, um die Stockwerke zu wechseln. Zeigt Edna ihren Kleiderbügel Nr. 2 vor, dann kann sie den Wäschelift benutzen und sich letztendlich mit Herrn Mantel unterhalten. Im 2. Stock aussteigen und durch die Tür in den Flur und dort dann links in das Vorzimmer.

Durch das Fenster sehen und mit dem Schlüsselmeister reden. So erfährt unsere Heldin, was sie für einen Schlüssel braucht.

Am Flurende ist der Schlafsaal. Edna redet mit den „siamesischen Zwillingen“ Hoti und Moti und benutzt dann die Schere, um den Pullover der beiden aufzuschneiden.

Wir drehen dann eine Runde mit dem Wäschelift und wenn wir das nächste Mal in den Schlafsaal kommen, dann sind die „Zwillinge“ weg und Edna benutzt die Chips auf das Bettlaken/die Decke.

Danach wieder den Wäschelift benutzen und Edna lässt sich in der Wäscherei dann auf die Bettlaken fallen.

Den Raum verlassen, vorne die Treppe hinunter und dann links in den Heizungsraum. Die Leiter rechts runter und unten weiter nach rechts. Mit dem Loch reden und Almo erscheint und wir reden mit ihm. Da hier vorläufig nichts getan werden kann, gehen wir gegenüber vom Heizungsraum in den Aktenraum.

Vorne links neben der Tür eine Anmeldung zur Gruppentherapie nehmen.

Jetzt müssen wir Akten wälzen, damit wir mehr über die Patienten herausfinden. Den Aktenschrank anklicken und dann alle Namen nacheinander anklicken.

Den Raum verlassen, die Treppe nach oben und dann rechts die Treppe nach oben. Links durch die Tür in die Küche.

Hier einen **Topf**, **Topflappen** und aus der Besteckschublade **Messer** und **Gabel** ergattern. Löffel fehlen, aber ist das ein Wunder?

Weiter nach links in den Speisesaal und **Ketchup** und **Senf** mitnehmen.

Ganz rechts durch die Tür die Küche verlassen und über die Treppe ganz nach oben in Dr. Marcells Büro und dort hinten mit dem Messer eine Schublade öffnen. Einen Schlüssel ergattern.

Den Raum verlassen und 2 Stockwerke tiefer die Tür links neben dem Gitter mit dem Schlüssel öffnen.

Hier wurde wohl ein Altar für Alfred errichtet; wie aber sind die Zusammenhänge? Wir schauen uns weiter um und finden das Hausaufgabenbuch von Alfred. Edna kann also Unterschriften fälschen. Harvey darauf ansprechen / ihn mit dem Hausaufgabenbuch benutzen und man wird in die Vergangenheit tempomorpht.

Unsere Helden befinden sich nun in einem Klassenzimmer. Harvey schaut durch das Fenster und wir legen den Teich, den Spielplatz, die Sonne, den Zirkus, das Karussell, die Eisbude und das Riesenrad unten in der Leiste ab.

Harvey redet dann so lange mit Edna (die Zeichen aus der Leiste auf Edna anwenden), bis Edna in den Schrank gesperrt wird und Harvey sie nur noch durch ein Loch sehen kann.

Edna findet im Mantel im Schrank **einen Brief** (Brief aus dem Mantel auf Edna ziehen, aber sie kann ihn nicht lesen) und schiebt ihn letztendlich durch das Loch (das Loch unten in die Leiste legen und dann auf Edna anwenden). So liest Harvey den Brief.

Jetzt draußen aus der Schultasche den **Brief von Ednas Vater** nehmen und ablegen. Ihn dann auf Edna anwenden. Dann Herrn Hornbusch ablegen und ihn auf Edna anwenden. So darf sie wieder nach draußen.

Hier jetzt die Notiz und den Brief auf Edna anwenden und Edna bekommt jetzt das Fälschungstalent.

Danach ist man zurück in der Gegenwart.

Edna geht in Dr. Marcells Büro zurück und benutzt das an der Wand hängende Diplom mit „Harvey2/Unterschrift fälschen“ und kann danach die Unterschrift fälschen.

Sogleich benutzt man diese Fähigkeit mit dem Antragsformular auf Gruppentherapie und hat ein unterschriebenes Formular.

Ein Stockwerk nach unten, links in den Flur und dann rechts in die kleine Küche. Aus dem Hängeschrank Cornflakes mitnehmen. Sie untersuchen/benutzen und eine Polizeimarke ergattern.

Edna möchte nun wieder in den anderen Teil der Irrenanstalt und lässt sich so beim Pförtner (ganz unten bei der Treppe links) gefangen nehmen. So kann sie wieder in die Bar und bekommt mit Hilfe der Cocktailkarte und ihrer neu erworbenen Fälschungsfähigkeit die Schrift des Barmannes. Was sie auf die Karte schreibt, das ist egal. Es danach aber bestellen und der Barmann wird gehen, so dass Edna dessen großen Löffel (Schaufel) ergattern kann.

Wieder zum Wäschelift, ihn benutzen und Herrn Mantel durch Anwendung der Ketchupflasche auf ihn in der Wäscherei aussteigen lassen. Selbst auch in der Wäscherei aussteigen und dann über die Treppe hoch in den Kontrollraum, wo „Blase“ eigentlich zur Toilette muss. Nun ist es Ednas Aufgabe, durch Anschalten des Lichtes in den einzelnen Räumen die Buchstaben WC auf den Monitoren entstehen zu lassen. Ist dies geglückt, dann geht „Blase“ endlich. Vielleicht kommen wir dann ja irgendwie an den Schlüssel.

Jetzt in den Aufenthaltsraum und Droggelbecher den Polizeiausweis zeigen. Edna darf zu König, kann aber das goldene Medaillon nur bekommen, wenn sie im Spiel gewinnt, was sie vorerst nicht schafft. Über alle Themen sollte sie aber geredet haben (vor allem, warum sie nicht gewinnen kann!)

Mit dem Aluman reden, der helfen kann. Er muss in den Elektroschockraum, was er nur mit einem besseren Kleiderbügel kann. Edna macht sich auf die Suche.

Sie fährt in die Wäscherei und nimmt den **Kleiderbügel** von der Stange. Nun zum Tunnelgräber und ihm die Schaufel geben.

Jetzt in den Raum der Gruppentherapie (Speiseraum linke Tür) und das unterschriebene Formular auf die Therapeutin anwenden. Sie stellt sich als

König Adrian vor, der beim Sportunterricht immer als Zweiter ausgewählt wurde; die Tierfarbe ist grün.

Edna wird schließlich als geheilt entlassen, bekommt aber auch einen Ratschlag, der evtl. später noch für Adrian nützlich sein kann.

Zurück zum Tunnelgräber und einen **Erdhaufen/Tonerde** mitnehmen.

Nun nach oben zum Angestellten-WC. Hier die Tonerde im Waschbecken zu **Tonmasse** werden lassen und diese dann auf den Schlüssel anwenden, der aus der Toilette am Boden hervorlugt und so hat unsere Heldin den Abdruck im Inventar.

In der Heizung den Abdruck backen (Gitter öffnen) und eine Form bekommen (mit den Topflappen rausnehmen).

Um zu Aluman zu kommen, muss eine erneute Gefangennahme erfolgen. Aluman den Kleiderbügel geben und sich beim Schocktherapiestuhl verabreden. Also dorthin. Danach dann zu Adrian und Edna sollte gewinnen.

Doch Adrian gibt nicht so leicht auf. Er will sie zurückgewinn, was ihm auch tatsächlich gelingt.

Nun muss ihn Edna therapieren, um endgültig das goldene Stück behalten zu können. Rot sollte hier letztendlich die richtige Antwort sein.

Zurück zur Heizung.

Hier den Topf aus dem Inventar mit der Medaille benutzen und diesen dann mit dem Gitter benutzen. Den dampfenden Topf dann mit den Topflappen aus dem Ofen holen und dann ihn auf die Form anwenden. Wir haben eine dampfende Form.

In der Küche der Angestellten (Treppe rauf) die Form in der Spüle unter den Wasserhahn halten und den Goldschlüssel aus der abgekühlten Form nehmen. Der eigene Generalschlüssel ist fertig.

Jetzt lassen sich alle Türen öffnen, vor allem die, gegenüber der Großküche. Edna landet durch die Hintertür im Freien und geht im Hinterhof zur offenen Garage.

Schraubenschlüssel und Überbrückungskabel werden ins Inventar gepackt. Mit dem Kleiderbügel am offenen Fenster die Tür entriegeln und sie dann öffnen.

Edna braucht Hilfe und geht zur Personenwagen. Sie versucht den Reifen zu nehmen, löst damit einen Alarm aus und kann dadurch wieder in das Gebäude.

Zur Zelle des Schlüsselmeisters und ihn befreien. Es erfolgt eine Verabredung am Lieferwagen und Edna geht über die Hintertür dorthin. Unter dem Servierwagen verstecken und im Speisesaal mit Hoti und Moti reden. Sie wollen helfen.

Edna muss eine Essenschlacht organisieren, damit die Wachen abgelenkt werden. Sie muss also den Essensplan umordnen. Sie ordnet Peter den Mokkapudding zu.

Edna kann zum Bienenmann vorkriechen und sticht ihn mit der Gabel in den Fuß.

Dem Bienenmann werden dann die Kartoffeln zugeordnet und Edna sticht ihm erneut in den Fuß.

Dann bekommt Prof. Nock das Hähnchen zugeordnet und König Adrian die Getreideschrotklöße, Hoti und Moti den Brei.

Wieder dem Bienenmann in den Fuß stechen und die Essenschlacht geht los und Hoti und Moti können zur Garage entkommen.

Edna benutzt nun den Schraubenschlüssel am PKW, um den Ersatzreifen abzumontieren. Diesen dann auf Hoti und Moti anwenden und sie montieren ihn am Transporter.

Nun versucht Edna im Haus die Treppe nach oben zu gelangen, doch sie wird vom Chauffeur bewacht. So geht sie zum PKW, benutzt dort den Schraubenschlüssel mit dem Wagen und der Chauffeur kommt angerannt. Der Weg nach oben ist frei. Wir gehen im 1. Stock nach links in den Fernsehraum und reden dort mit dem Alumann. Danach den Fernseher ansehen und sich das Bild merken.

Zurück in die Garage und mit dem Schlüsselmann reden. Der Alumann war da und muss wieder gefunden werden.

Hinter das Haus gehen und mit dem Alumann reden. Die Steine müssen geordnet werden. Edna geht auf Suche und nach rechts in den Garten und nimmt die Harke mit.



Die Steine richtig anordnen, dann die Harke benutzen und den Alumann erneut ansprechen (auf das Muster). Der Treffpunkt ist die Garage und der Motor wird anspringen, wenn der Alumann mit Hilfe des Startkabels die Energie überträgt.

Das Tor muss nun geöffnet werden. Edna geht also in den Wachturm und die ersten Treppen rauf und öffnet den rechten Spind; dann weiter nach oben, aber sie wird vom Wächter entdeckt und versteckt sich schnell im Spind. Ist der Wächter vorbei, dann schnell nach oben. Den Knopf zur Toröffnung drücken und schnell mit der Schere das Kabel durchschneiden. Das Tor bleibt offen, die Flucht gelingt, aber das Auto landet in einem See im

2. Kapitel:

Das steckt zur Hälfte im See. Im Kofferraum findet Edna ein Abschleppseil. Sie geht zur Böschung, dann rechts zur Straße bis zum Lieferwagen und klettert durch die Hecktüren in den Wagen. Dann vor bis zum Fahrersitz. Sie tritt auf die Kupplung, betätigt die Schaltung und löst die Handbremse, so dass der Wächter dem Auto hinter her laufen muss. Das Brückengeländer ist nun frei und das Abschleppseil wird daran befestigt.

Zurück der Straße entlang über die Böschung zum Auto und über den Uferweg zur Brücke/zum Fluß. Das Abschleppseil zum Rüberschwingen benutzen.

Auf der anderen Seite zur Mauer gehen, aber das Tor darin ist nicht zu öffnen.

Zurück zum Auto und Edna spielt mit Hoti. Sie muss 3x hintereinander erraten, wo das Herz As ist. Hat sie gewonnen, bekommt sie einen elektrischen Schlag von der Karosserie.

Gegenüber der Böschung ist eine Treppe. Edna findet oben auf der Plattform den Alumann und benutzt ihn. Sie versetzt ihm einen kleinen elektrischen Schlag und darf danach das Antioxidationsmittel nehmen. Zurück zum Tor in der Mauer, das Antioxidationsmittel auf das Tor benutzen und Edna kann zum Friedhof.

Den Friedhof betreten und in Richtung Kirche und durch die Hintertür in die Kirche hinein. In der Kirche rechts dann in das Zimmer des Pastors(?). Mit ihm reden und als er gerade die Geschichte von Ednas Vater erzählen will, fängt die Orgel an zu spielen. So geht der Pastor nachsehen, kommt aber nicht zurück.

Edna sieht sich das Heft/Fachzeitschrift für Gittaristen an. Das Buch auf dem Ständer ansehen und sich merken, weil dies gleich benötigt wird.



Die Kopfhörer nehmen und den Gitarrenverstärker. Der Verstärker wird automatisch in der Kirche angeschlossen und muss noch eingeschaltet werden. Nun macht sich Edna auf die Suche nach dem Pastor.

Zwischenzeitlich wird der Kopfhörer mit einer Reinigungsklappe der Orgelpfeifen links an der Orgel verbunden. Das andere Ende des Kopfhörerkabels anklicken und Edna verbindet es automatisch mit dem Kassettendeck.

Weiter geht die Suche und unsere Heldin steigt rechts die Leiter hoch. Der Pastor wurde vom Schlüsselmeister erhängt und hat sich und Edna eingeschlossen. Er darf und will nicht in die Freiheit, doch Edna muss hier raus und braucht den Schlüssel.

Sie klettert weiter nach oben und schlägt mit dem Poloschläger der Glocke, wodurch der erhängte Pastor ins Schwingen gerät.

Edna geht wieder runter und schaltet mit dem roten Schalter die Orgel ein. Die linke h-Taste wird gedrückt und der Kopfhörer fällt runter.

Dann die Tasten E, G, A, H und D spielen und der Schlüsselmeister setzt die Kopfhörer auf (nachsehen).

Dann wieder nach oben zur Glocke und sie mit dem Poloschläger anschlagen.

Ein neuer Toter? Jedenfalls ergattert nun Edna den Kirchenschlüssel und landet im 3. Akt vor ihrem Zuhause.

3. Kapitel

Die Eingangstür ist zu, aber Edna erinnert sich an das Versteck des Schlüssels und bearbeitet alle Zwergel mit dem Poloschläger. Im letzten findet sie den Schlüssel und nimmt auch noch Scherben mit. Den Schlüssel im Schloss benutzen, aber er bricht ab.

Es muss ein andere Weg her. Edna sieht sich um, geht hinter das Haus und dann am Bildschirm vorne zum Schuppen. Hier befördert sie aus dem Inneren des Schuppens einen Spaten und eine Zange ins Inventar.

Zurück zur Haustür und die Zange auf diese anwenden und so die Reste des zerbrochenen Schlüssels bekommen.

Nun die Tonscherben in der Regentonnen/Fass am Hintereingang nass machen. Feuchter Ton kann doch bei der Wiederherstellung des Schlüssels helfen!?

Mit dem Spaten Disteln ausgraben, ein Kellerfenster wird sichtbar und das Kellerfenster mit dem Spaten aufbrechen.

Jetzt ins Haus, in den 1. Stock und links im Arbeitszimmer ein Feuerzeug ergattern.

Zurück in den Keller und mit dem Feuerzeug den Ofen anwerfen. Den kaputten Schlüssel auf den feuchten Ton für einen Abdruck anwenden. Den Abdruck dann für eine Form mit dem Ofen benutzen und die Form mit den Topflappen herausholen.

Nun den Generalschlüssel in den Topf legen und ihn mittels des Ofens einschmelzen, mit den Topflappen herausnehmen und das Gold in die Form schütten. Im Bad die dampfende Form in der Wanne abkühlen und den Schlüssel aus der Form nehmen.

Nun öffnet Edna mit dem Schlüssel ihr eigene Zimmer (ganz oben) und sucht ihr Tagebuch.

Es erfolgt eine weitere Reise in die Vergangenheit, weil Edna nicht weiß, wo sie suchen soll.

In der Vergangenheit liegt das Tagebuch auf dem Schreibtisch und stellt fest, dass sie genau am Tage des Mordes gelandet sind.

Edna muss doch hier raus und öffnet zunächst mal das Fenster. Wir steuern nun Harvey durch das Fenster auf den Sims. Den Specht in der Leiste ablegen und rechts durch das Fenster schauen und Alfred in der Leiste ablegen.

Zurück zu Edna und den Specht auf diese anwenden.

Als Edna an die Tür klopfen /die Tür benutzen und sich dann schnell im Schrank verstecken. Alfred wird letztendlich eingeschlossen.

Hier abspeichern, damit man auch das 2. Ende sehen kann.

Nun startet die Suche nach Ednas Vater. Harvey untersucht das EG und hier nacheinander die Küche, den Keller und das Kellerfenster.

Letztendlich wird Mattis auf der Terrasse entdeckt in ein Gespräch vertieft und es offenbart sich, was wirklich geschehen ist. Nun muss man sich zwischen 2 Endsequenzen entscheiden!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere 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: Sollten Sie die Lösung aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,). Wenn Sie uns z. B. ein paar Briefmarken zusenden: H. L. Kratz, Arendsstraße 4, 63075 Offenbach.

© Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

CD ROM & Softwareservice
Kratz