

Undetaillierte Lösungsschritte zu Scratches. Diese Auflistung ist bewusst kurz gehalten, damit noch die Möglichkeit zum eigenen Denken und Handeln offen bleibt.

1. Außenbereich abklappern
2. Innenbereich ansehen und alles mitnehmen, was möglich und alle lesen
3. Im eigenen Zimmer Gepäck abstellen und auspacken
4. Telefonieren
5. Feststellen, dass es keinen Strom gibt
6. Alle begehbaren Räume absuchen.
7. Zimmer der Hausangestellten finden und dort ein Foto und mitnehmen, was möglich ist
8. Schreibtisch der Bibliothek untersuchen
9. Brief lesbar machen
10. Anrufen 2x
11. Umschlag schreiben und zum Briefkasten
12. Anrufen
13. Kellerschlüssel suchen
14. Sicherungskasten inspizieren und Keller untersuchen
15. Anrufen
16. Kerzen suchen (vor allem alles in der Küche, alles im Esszimmer und auf dem Dachboden suchen)
17. Per Telefon beschweren, dass es keine Kerzen gibt.
18. Zum Auto und
19. Beschwerdeanruf
20. Weiter suchen, Bücher lesen, Zeitung suchen
21. Zu Bett gehen und in der Nacht den Geräuschen nachgehen (Stethoskop, Kamine und Doppeltür auf dem Stockwerk des eigenen Zimmers).

Der 1. Tag sollte so enden!

2. Tag.

22. Den Safe finden (im großen Schlafzimmer - Bild), falls noch nicht am 1. Tag geschehen.
23. Safekombination hat man schon oder kann man telefonisch erfragen.
24. Safe öffnen
25. Verschlossene Tür oben kann mit Hilfe eines Tricks (man sollte vorher mal in den Schreibtisch geschaut haben) und dem Safeinhalt geöffnet werden
26. Im neuen Raum alles ansehen und auf Plänen etwas Interessantes entdecken.
27. Alles hier mitnehmen

28. Im nächsten Raum wird vor allem ein Seil und 2x Öl gebraucht.
29. Im Haus ganz nach oben und über die Steintreppe hinten zur Wand
30. Der Riss ist wichtig und muss bearbeitet werden und sind dann das Seil und letztendlich das Fenster wichtig.
31. So kommt man ins geheime Kinderzimmer; alles genau ansehen
32. In der Galerie geht es mit einer Vitrine weiter (Messer, Öl, Hammer)
33. Im neuen Raum alles ansehen
34. Nun etwas an der Schreibmaschine arbeiten
35. Telefonieren
36. Ins Bett
37. Nach der Maske schauen
38. Zurück ins Bett
39. Durch die Küche in den Keller und letztendlich in den Ofen
40. Zurück ins Bett

Der 2. Tag sollte enden!

3. Tag:

41. Kaminfeuer machen
42. Telefonieren
43. Zum Gewächshaus (Ölkännchen) und alles absuchen und mitnehmen. 2x was abschneiden; eines davon sollte im Inventar sein. Wasser fehlt dort noch!
44. Zur Garage; kann nun geöffnet werden
45. Alles absuchen und 3 Sachen mitnehmen
46. Im Keller mit Brecheisen und Hammer Wasser anstellen
47. Im Haus Spiegel unter dem Safe mitnehmen
48. Durch die Küche zur Krypta
49. Tür öffnen und drinnen einen Stein finden
50. Fenster oben mit Stein zerschmettern wegen des Sonnenlichtes
51. Sonnenlicht zeigt, wo der verdrahtete Spiegel hingehört
52. Info vom Sarg merken
53. Im Gewächshaus etwas blinken sehen. Mit Wasser wegschwemmen.
54. Durch Anschluss des Wasserschlauches Spaten bekommen
55. Draußen einen kleinen Teich finden, aus dem man jetzt was nehmen kann.
56. Anrufen
57. Auf dem Dachboden wieder in den Zeitungen suchen
58. Tel.-Nr. auf einer Zeitung finden und anrufen
59. Schreibtisch inspizieren. Gab es eine noch verschlossene Schublade?
60. Kistchen öffnen (kombiniere den Namen des Jungen (R....) - daraus ergibt sich die Zahlenkombination.
61. Doppelter Boden im Kistchen öffnen
62. Briefkasten inspizieren

63. Im Zimmer des Dienstmädchens hinter der Küche jetzt in einem Versteck ein Foto finden; genau ansehen, denn es ist wichtig.
64. Zur Kirche und drinnen alles inspizieren.
65. Oben einen Nagel finden (Bibel!)
66. Hinter dem Altar versuchen, die Bodenplatte zu öffnen
67. Am Kreuz die Stelle für den Nagel finden
68. Brechstange mit "Schild" über dem Kreuz benutzen
69. Unten Kerze anzünden und alles ansehen und mitnehmen.
70. Telefonieren
71. Zum Briefkasten
72. Batterie aus dem Auto in der Garage aufladen
73. Versuchen, wegzufahren
74. Bild (aus dem Zimmer des Dienstmädchens unter dem Nachttisch im Boden) und Schatten des Turmes zeigen uns, wo wir graben müssen
75. Zahn vom Skelett ergattern
76. Man sollte 2 Zähne jetzt haben (einen von einer Kette aus der Galerie);
77. In der Küche die Zähne zermahlen, mischen und kombinieren (gab es da was im Gewächshaus?)
78. Im 2. OG sollte ein Brenner stehen, ihn reparieren (Teil vom Backstein) und dann einen Stein produzieren.
79. Stein mit Zweig verbinden
80. Das Amulett gehört zur Maske
81. Im EG durch den Kamin nach unten
82. Alles unten ansehen und soweit gehen, wie möglich.

Dies sind nur Anhaltspunkte, die u.U. auch in einer anderen Reihenfolge ausgeführt werden können.

Ich hoffe, dass das Euch hilft.
Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>

Übrigens: Hier kann man auch das Spiel günstig kaufen!

Sollte Euch das helfen, dann sind wir dankbar, wenn auch ihr uns helft. Auch wir haben Kosten und die Page, das Forum, das Erstellen von Lösungen und der Download kostet Geld. Wer möchte, der kann uns gerne mit ein paar Briefmarken unterstützen.

