

Ghost Valley

Omega's offizielles Lösungsbuch

28.05.2023

Inhaltsverzeichnis

1	Anmerkungen	5
2	Abschnitt 1	6
3	Abschnitt 2	8
4	Abschnitt 3	11
5	Abschnitt 4	14
6	Abschnitt 5	17
7	Spielende	20

1 Anmerkungen

Ghost Valley besteht aus fünf Abschnitten. Jeder Abschnitt besteht aus vier Bildschirmen.

Jeder Abschnitt ist eine eigenständige Einheit. Wenn Sie einen Abschnitt gelöst haben, ist es nicht mehr möglich, in einen vorherigen Abschnitt zurückzukehren.

Falls Sie doch noch einmal einen bereits gespielten Abschnitt aufsuchen möchten, können Sie die Passwortfunktion im Titelbild benutzen.

Wenn Sie im Spiel sterben, fangen Sie immer am Anfang des zuletzt erreichten Abschnitts an.

An manchen Stellen im Spiel finden Sie Fragezeichen, die jeweils einen Buchstaben des Lösungsworts preisgeben. Das Lösungswort wird benötigt, um das Spiel erfolgreich zu beenden.

Bei den Fragezeichen, die einen Buchstaben des Lösungscodes enthalten, ist in den Screenshots der Lösung ein entsprechender Hinweis eingezeichnet (ein grünes Kästchen).

2 Abschnitt 1

Suchen Sie den geheimen Weg in der unteren linken Ecke von Bild 1 und holen Sie sich den blauen Schlüssel.

Öffnen Sie in Bild 2 die blaue Tür mit dem blauen Schlüssel und nehmen Sie das Seil. Berühren Sie nicht die Knochen, denn das bedeutet den Tod.

Holen Sie sich in Bild 3 den roten Schlüssel und öffnen Sie damit die gleichfarbige Kiste in Bild 2. Es ist ein Magnet enthalten.

Kombinieren Sie das Seil mit dem Magnet. Dies passiert automatisch wenn Sie in Bild 2 herumlaufen.

Gehen Sie in Bild 3 und achten Sie darauf, bei welchem Brunnen ein Hinweis aufblitzt. Gehen Sie zu diesem Brunnen und holen Sie sich das Insektenspray mit Hilfe der Magnet-Angel.

Kehren Sie mit dem Insektenspray in Bild 1 zurück und erledigen Sie die Riesenspinne. Nehmen Sie dann die Heckenschere.

Zerschneiden Sie in Bild 3 die giftige Hecke mit der Heckenschere. Sie können nun passieren und Bild 4 erreichen.

Gehen Sie unter dem Galgen vorbei, damit Sie nicht von dem Geist erwischt werden. Gehen Sie nicht oben entlang!

Bild 1

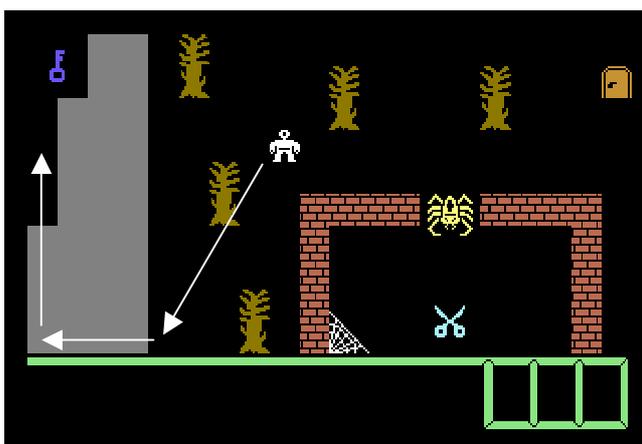


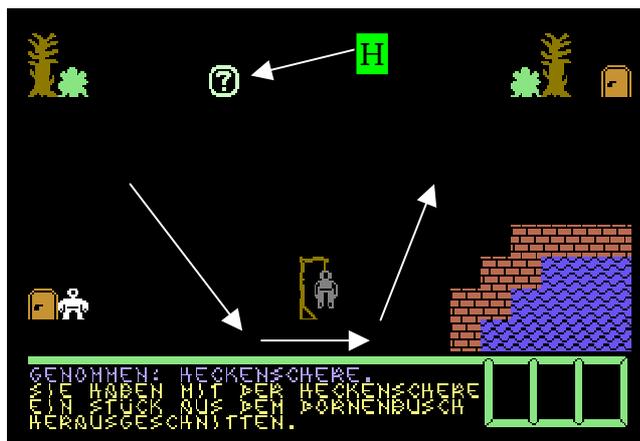
Bild 2



Bild 3



Bild 4



3 Abschnitt 2

Das Ziel in diesem Abschnitt ist es, die Schalter in Bild 1 so einzustellen, dass alle Lampen in Bild 3 grün aufleuchten.

Dazu müssen Sie systematisch alle Schalterkombinationen in Bild 1 ausprobieren und in Bild 3 gehen, um festzustellen, ob die eingestellte Kombination richtig ist.

Wenn ein Schalterpaar in Bild 1 richtig eingestellt wurde, dann leuchtet die korrespondierende Anzeige in Bild 3 grün auf. Ansonsten rot.

Jede der Schaltergruppen in Bild 1 hat vier mögliche Kombinationsmöglichkeiten. Diese sind: $\uparrow\uparrow$, $\downarrow\downarrow$, $\downarrow\uparrow$ und $\uparrow\downarrow$.

Wechseln Sie solange zwischen Raum 1 und Raum 3 hin- und her, bis Sie alles ausprobiert haben. Notieren Sie sich am besten, welche Kombinationen Sie schon ausprobiert haben und Sie werden dieses Rätsel im Nu gelöst haben.

Die Schalterkombinationen werden übrigens bei jedem Spiel per Zufall festgelegt und können hier nicht genannt werden.

Um die Schlucht in Bild 2 zu überqueren, schauen Sie sich den Felsen an. Er liegt immer in der Nähe der Brücke, die man sicher überqueren kann.

Die anderen beiden Brücken brechen zusammen.

Der Felsen kann bei jedem erneuten Betreten des Raums woanders liegen. Also Achtung: Es ist nicht immer die gleiche Brücke zu benutzen.

Solange die Anzeigetafeln in Raum 3 nicht alle grün aufleuchten, ist der Strom in Raum 4 deaktiviert und es ist dunkel. Es ist nicht möglich, den dunklen Raum zu durchqueren.

Wenn der Strom erfolgreich aktiviert wurde, dann ist das Labyrinth in Bild 4 sichtbar und Sie können mühelos hindurch.

Bild 1

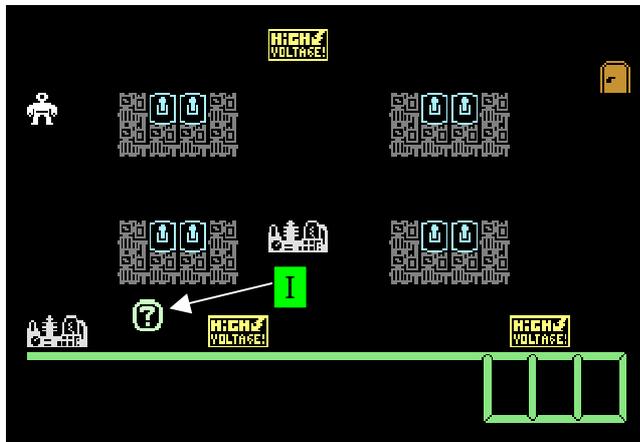


Bild 2

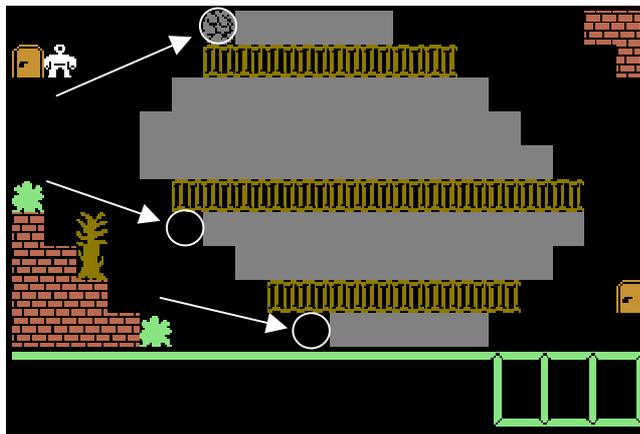


Bild 3

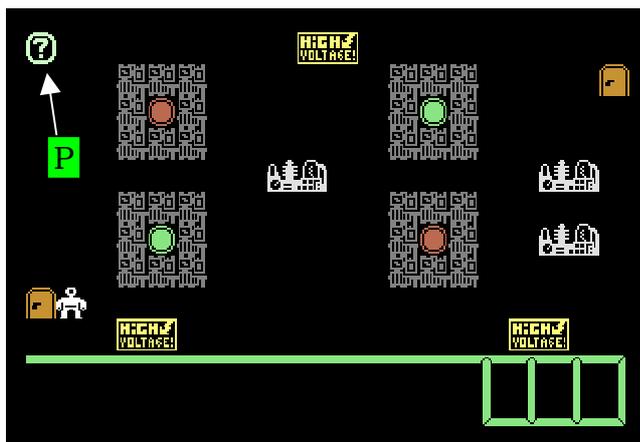
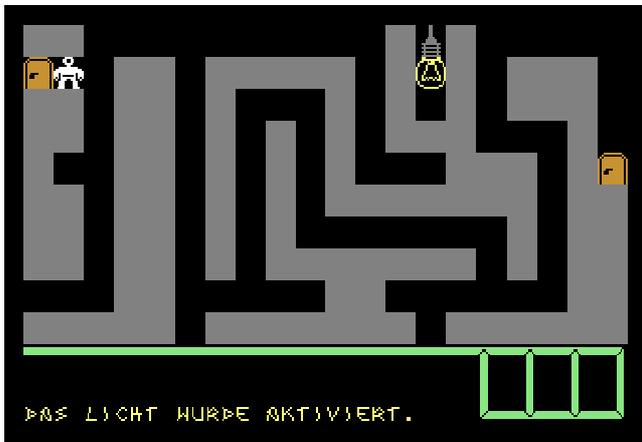


Bild 4



4 Abschnitt 3

Gehen Sie in Bild 1 zu dem Fragezeichen links und lesen Sie den Hinweis. Es wird eines von vier Sternzeichen genannt. Merken Sie sich dieses. Sie werden es brauchen, um Raum 4 zu verlassen.

Die Gräber haben farbige Markierungen. Berühren Sie diese vorerst nicht, da die meisten Gräber hungrige Monster enthalten. Warten Sie noch ein wenig.

Drücken Sie in Bild 2 gegen den Felsen in der unteren linken Ecke. Es öffnet sich dann ein Gang unter dem mittleren Baum. Zünden Sie die beiden Kerzen durch Berührung an und es erscheint ein Hammer.

Nehmen Sie den Hammer und zerstören Sie damit die brüchige Wand in Bild 3. Lesen Sie den Hinweis, der sich hinter dem blauen Fragezeichen verbirgt. Es wird eine Farbe erwähnt.

Kehren Sie zurück in Raum 1 und öffnen Sie das Grab, mit der Farbe, die Sie soeben erfahren haben. In dem Grab befindet sich eine Schaufel.

Gehen Sie in Bild 4 und entfernen Sie mit der Schaufel den Damm, der das Wasser im See hält. Danach können Sie gefahrlos den See überqueren.

Öffnen Sie die Tür mit dem Sternzeichen, das Ihnen in Raum 1 genannt wurde (bei dem Fragezeichen-Symbol).

Die Sternzeichen haben folgende Bedeutung:

Krebs	
Jungfrau	
Skorpion	
Fische	

Bild 1

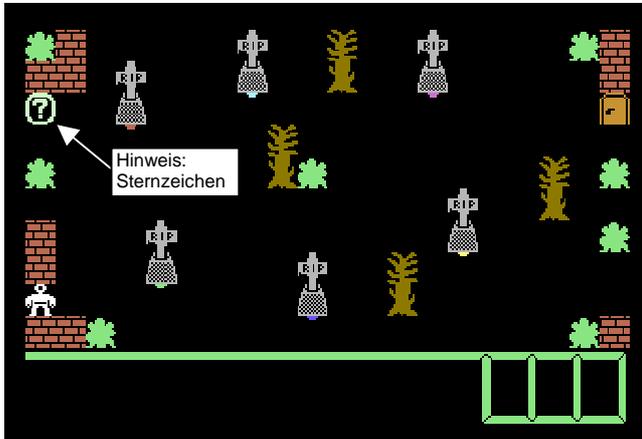


Bild 2

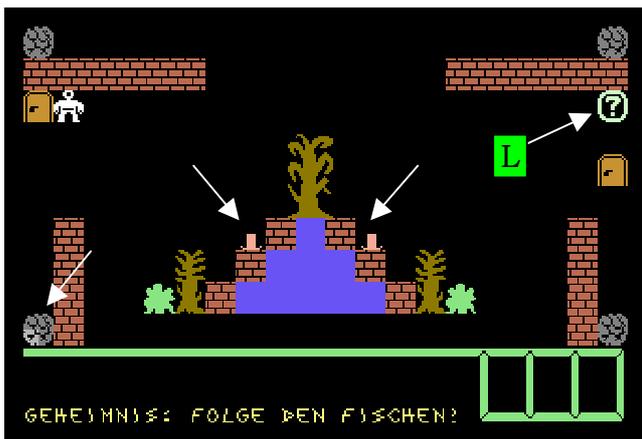


Bild 3

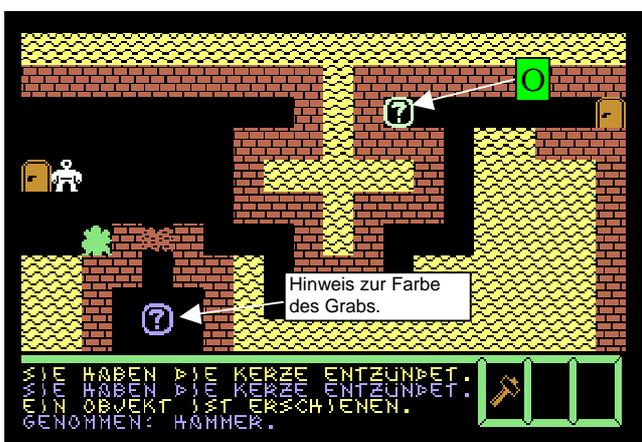


Bild 4



5 Abschnitt 4

Im ersten Bild befinden sich zehn Kisten.

In zwei der Kisten sind jeweils ein roter und ein grüner Schlüssel enthalten. Die anderen Kisten enthalten alle 1DM Münzen. Die Münzen sind nutzlos.

Die Gegenstände in den Kisten sind folgendermaßen verteilt:

Die dritte Kiste, die Sie öffnen, enthält den roten Schlüssel. Die sechste Kiste, die Sie öffnen, enthält den grünen Schlüssel.

Öffnen Sie die ersten drei Kisten. Sie haben dann zwei Münzen und den roten Schlüssel. Danach können Sie keine weiteren Gegenstände mehr einsammeln, da das Inventar voll ist.

Gehen Sie nun zu dem Kürbis in Bild 2 und lassen Sie sich die beiden Münzen stehlen. Aber Achtung: Berühren Sie den Kürbis nicht, wenn Sie keine Münzen mehr haben!

Gehen Sie zurück in Bild 1 und öffnen Sie zwei weitere Kisten. Lassen Sie sich die Münzen erneut vom Kürbis stehlen und öffnen Sie dann noch eine weitere Kiste in Bild 1.

Sie sollten nun den roten und den grünen Schlüssel im Inventar haben. Falls Sie noch Münzen im Inventar haben, werden Sie diese beim Kürbis los, bevor Sie weitermachen.

Nehmen Sie die Wasserflasche aus Bild 3 und löschen Sie damit das große Feuer in Bild 1. Nehmen Sie den blauen Schlüssel. Sie haben nun alle drei Schlüssel: Rot, Grün und Blau.

Jetzt können Sie in Bild 4 gehen und alle drei Türen öffnen.

Achtung: Gehen Sie nicht in Bild 4, wenn Sie noch nicht alle Schlüssel haben. Die Brücke am Eingang bricht zusammen und der einzige Ausweg ist Selbstmord!

Bild 1

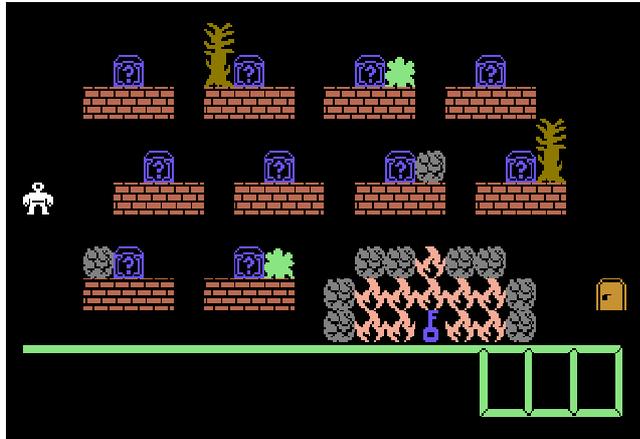


Bild 2



Bild 3



Bild 4



6 Abschnitt 5

Im ersten Bild sind Minen verteilt. Wenn sich Ihr Mann unmittelbar neben einer Mine befindet, färbt er sich rot. So können Sie erkennen, ob Sie in der Nähe einer Mine sind und einen Schritt zurückgehen.

In Bild 1b können Sie sehen, wie die Minen in dem Bildschirm verteilt sind.

In Bild 2 gibt es 13 Kerzen. Das Rätsel in diesem Raum geht folgendermaßen:

Sie müssen die Büsche in Bild 1, Bild 2 und Bild 3 zählen. (In Bild 4 gibt es keine Büsche.) Dann zünden Sie in Bild 2 so viele Kerzen an, dass die Anzahl entzündeter Kerzen genau gleich der Anzahl Büsche ist.

Wenn Sie das Kerzenrätsel erfolgreich gelöst haben, können Sie gefahrlos unter dem Auge entlang gehen und den grünen Schlüssel nehmen (und den Hinweis lesen).

Mit dem grünen Schlüssel im Gepäck gehen Sie zurück in Bild 1, öffnen die grüne Tür und holen sich das Schwert. Mit dem Schwert können Sie den Drachen in Bild 3 töten und Sie erhalten den gelben Schlüssel.

Mit dem gelben Schlüssel gehen Sie erneut in Bild 1, öffnen die gelbe Tür und nehmen den violetten Spezial-Schlüssel. Mit dem Spezial-Schlüssel können Sie die Tür zum Verlies der Prinzessin in Bild 4 öffnen.

Achtung: Öffnen Sie nicht die Kammer mit dem Geldsack: Das ist eine Falle!

Bild 1a

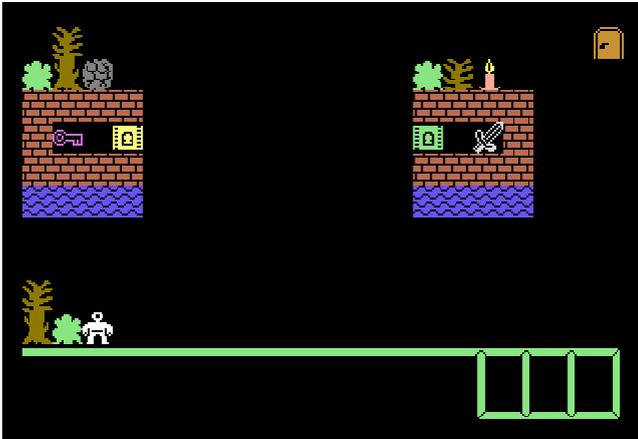


Bild 1b

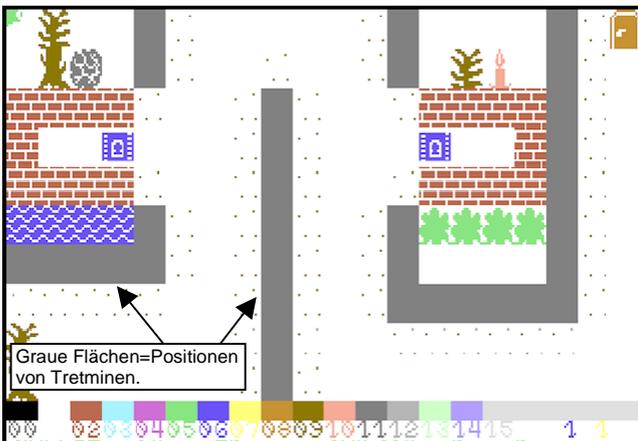


Bild 2

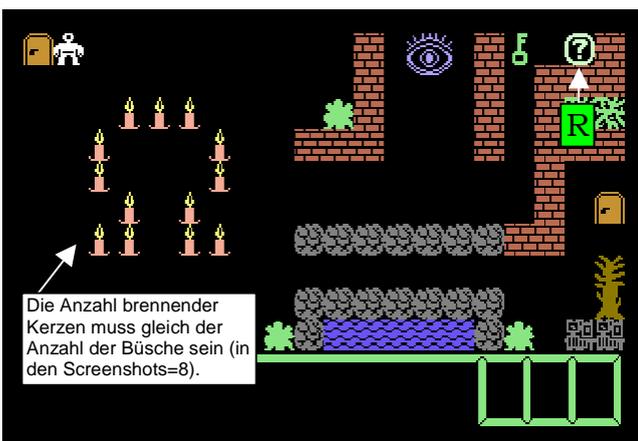


Bild 3



Bild 4



7 Spielende

Lösungscod



Die Lösungsbuchstaben, die Sie im Laufe des Spiels gesammelt haben, sind:

"C H I P L O F T R E".

Wenn Sie das richtig sortieren und den Hinweis am Ende von Level 5 berücksichtigen, lautet der Lösungscod:

"C H O P L I F T E R".

Genießen Sie den Abspann! Sie haben es sich verdient.

ABER ACHTUNG: Den richtigen Abspann bekommen Sie nur zu sehen, wenn Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad "Normal" durchgespielt haben.

Wenn Sie das Spiel auf dem Schwierigkeitsgrad "Easy" durchgespielt haben, bekommen Sie nur ein einzelnes Endbild zu sehen, bei dem der böse Zauberer Ihnen einen Strich durch die Rechnung macht.