

Olix' Geisterhaus – Kurzanleitung

Ziel des Spieles ist es, die drei in der Villa verteilten Scherben einer alten Urne zu finden. Erst wenn alle drei Teile zur kompletten Urne zusammengesetzt sind und diese sich im Inventar befindet, kann die Villa verlassen werden und das Spiel ist beendet. Du startest in Stockwerk Eins. Dieser Raum ist auch der Raum mit dem Ausgang, durch den das Spukhaus verlassen werden kann, sobald du im Besitz der kompletten Urne bist. Es gibt insgesamt 4 Stockwerke, welche über Treppen miteinander verbunden sind.

In der Villa spuken noch 3 andere Wesen herum: ein Geist, eine Spinne und eine Fledermaus. Eine Berührung mit ihnen erschreckt dich im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode und du verlierst eines deiner 9 Leben. Es sei denn ein magisches Zepter befindet sich in deinem Inventar, welches irgendwo im Spukhaus gefunden werden kann.

Es kann immer nur ein Gegenstand gleichzeitig in deinem Besitz sein. Findest Du einen neuen, so wird er automatisch gegen den aus dem aktuellen Inventar getauscht. Die einzelnen Urnen-Scherben setzen sich aber automatisch zusammen, sollte sich bereits ein Teil des Reliktes in deinem Besitz befinden. Das aktuell im Inventar befindliche Objekt wird immer in der Statusleiste angezeigt, ebenso die verbleibenden Leben, das aktuelle Stockwerk sowie die bereits genutzten Streichhölzer. Im Gegensatz zur VCS-Version wird dir im Statusfeld auch deine Spielstufe angezeigt und ob die Blitze aktiv sind oder nicht.

Womit wir beim nächsten wichtigen Thema wären: Gegenstände lassen sich nur im Schein deiner Streichhölzer finden. Um ein solches zu entzünden, muss der Feuerknopf gedrückt werden. Die Flamme erlischt allerdings nach einiger Zeit oder wenn eine der anderen Gestalten sich im selben Raum wie du befindet. Aber zum Glück hast du einen unendlichen Vorrat an Streichhölzern zur Verfügung. Solange ein Zündholz aktiv ist, kann durch einen weiteren Druck auf den Feuerknopf, der aktuell im Inventar befindliche Gegenstand abgelegt werden.

Das Spiel endet so bald alle Leben ausgelöscht sind oder du im Besitz der kompletten Urne bist und das Haus durch den Haupteingang verlassen hast. Durch Druck auf START kann eine neue Runde gestartet werden, oder auch im laufenden Spiel ein neues begonnen werden. Versuche das Spiel mit möglichst wenig verbrauchten Streichhölzern und im besten Fall mit allen 9 Leben zu beenden.

Ab Schwierigkeitsstufe 3 musst Du dich in absoluter Dunkelheit zurechtfinden. Nur im Schein Deiner Streichhölzer kannst Du die Wände ertasten. Lediglich Wesen, die sich im selben Raum wie Du befinden, sind für dich sichtbar. Achte auf alle Geräusche, sie zeigen Dir an, falls Du gegen eine Wand läufst, eine Tür durchschreitest oder eine verschlossene Tür Dir den Durchgang verwehrt. Befindest sich ein weiteres Wesen im selben Raum, erleuchten manchmal kurze Blitze den Raum und erleichtern Dir die Flucht. (Die Blitze können auch durch Drücken der OPTION Taste ausgeschaltet werden, dann musst Du dich mehr auf dein Gehör verlassen)

Ab Spielstufe 5 sind einige der Türen verschlossen. Nur wenn sich ein Schlüssel in deinem Inventar befindet, kannst Du diese durchschreiten. Ohne Schlüssel musst du dir einen anderen Weg suchen. Mit einigen Umwegen ist aber jeder Raum in der Villa auch ohne Schlüssel zu erreichen. Allein dem Geist ist es möglich, auch verschlossene Türen zu durchqueren.

Hier eine Zusammenfassung der einzelnen Spielstufen:

Game 1: Wände sichtbar, 3 Monster, Keine Türen, Kein Schlüssel

Game 2: Wände sichtbar, 5 Monster, Keine Türen, Kein Schlüssel

Game 3: Wände nicht sichtbar, 3 Monster, Türen vorhanden aber alle unverschlossen, Kein Schlüssel

Game 4: Wände nicht sichtbar, 5 Monster, Türen vorhanden aber alle unverschlossen, Kein Schlüssel

Game 5: Wände nicht sichtbar, 3 Monster, Türen zum Teil verschlossen, Schlüssel in Startraum

Game 6: Wände nicht sichtbar, 5 Monster, Türen zum Teil verschlossen, Schlüssel in der Villa versteckt

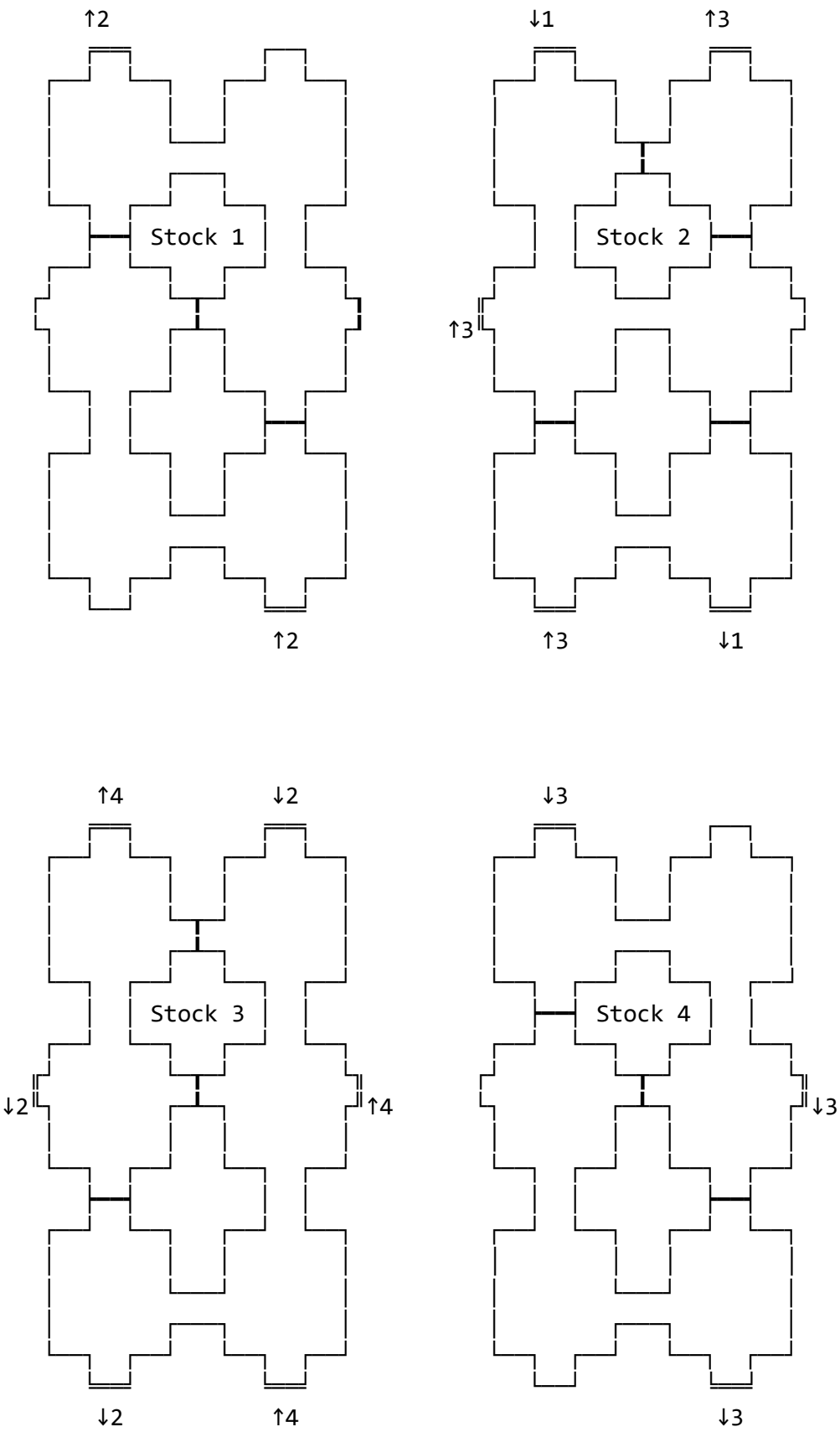
Mit SELECT wählst Du die Spielstufe.

Mit OPTION kannst Du die Blitze deaktivieren, dann wird es noch schwieriger dich zu orientieren.

Durch Drücken der START Taste beginnst du das Spiel

Ein laufendes Spiel kann auch jederzeit durch START neu begonnen oder mit SELECT abgebrochen werden.

Grundriss der Villa



⊢ = Verschlossene Türen (ab Spielstufe 5)