

1) Půda - na stole vezmi lampu, jdi k truhle, otevři ji (Enter- Actions- Open/Search - Mezerník držen a šipka nahoru), najdeš tam pušku, pak otevři skříň u okna a vezmi indiánskou deku. Jdi do dveří vpravo v rohu, otoč se doprava o 90 stupňů a jdi po schodech do 2. patra

2) 2. patro - vedle dveří seber luk, prohledej polici a najdi kanystr s petrolejem, dolejší lampu petrolejem (Enter - Lamp - Reload) a prázdný kanystr odhoď. (Enter - An Empty Oil Can - Throw). Otevři dveře a projdi jimi na chodbu. Jdi do prvních dveří vlevo. Ve stolku u okna najdeš klíč, který použiješ na truhlu u dveří a najdeš v ní šavli. Zlikviduj zombiáka a jdi přes chodbu do protějších dveří. Dveřmi vlevo vzadu projdi do druhé místnosti. Jdi k nočnímu stolku vedle postele a seber vázu. Hoď ji na zem, čímž se rozbije a mezi střepy objevíš klíček. Jdi ke komodě u zdi (má 3 velká šuplata), použij klíček a vevnitř najdeš dvě zrcátka. Dveřmi vyjdi na chodbu a do protějších dveří. Jsi v koupelně. Otevři skříň po levé straně a vezmi si lékárničku. Vrať se na chodbu a jdi do dveří vlevo (ven na schodiště). Vstup na schody hlídají dva obří okřídlení škorpióni. Zbavíš se jich snadno. Do rohů na stojánky se soškami umístí obě malá zrcátka. Škorpióni pohled na sebe nevydrží a máš volnou cestu do 1. patra.

3) 1. patro - nevšímej si rytíře pod schodama a jdi doprava do místnosti s přízrakem. Ve skříni vedle dveří najdeš krabici s náboji. Opatrně obejdi křeslo s přízrakem, abys o něj ani nezavadil. Ze stolku vezmi gramofon a u krbu jehlu a krabičku sirek. Stejně opatrně vyjdi z místnosti ven a jdi doprava po schodech do přízemí. Pod schody se dej doleva a dojdeš ke dvěma dveřím. Jdi do pravých. Jsi v zimní zahradě se sochou. Dojdi k soše a v záhonu pod ní najdeš tři šípy. Pak rychle vycouvej z místnosti ven a vrať se do 1. patra.

4) opět 1. patro - jdi kolem rytíře doleva. Vejdeš do chodby. V prvních dveřích najdeš na krbové římse zápisník (nepřiliš důležitý). Druhé dveře - koupelna. Před vstupem sejfni pozici. Fialový hnus ve vaně - medúza, či co - nelze zabít, musíš jednat rychle. Ve skříni najdeš další lékárničku a za skříní džbán. Pokračuj chodbou. V další místnosti za rohem je tma. Musíš použít lampu. Použij sirky, rozsviř lampu a vejdi dovnitř. Ze stolku seber těžkou sošku. Nyní se vrať ke schodišti a těžkou sošku mrskni po rytíři v brnění. Když ho zasáhneš, rytíř zakolísá a brnění už udělá svoji práci. Stáhne ho k zemi a rytíř je ze hry. Seber meč, který po něm zůstane a vrať se zpět do chodby. Jdi až na její konec a dveřmi vstoupíš do chodby ke knihovně. Zůstaň stát a použij indiánskou deku na obraz indiána hned za dveřmi. Jdi opatrně chodbou až uvidíš obraz na protější straně. Zastav se a sejfni pozici. Obraz musíš zasáhnout šípem tak, aby se rozletěl. Máš tři pokusy. Potom jdi do dveří úplně na konci chodby vpravo. V místnosti na stolku najdeš těžkou knihu. Odsuň stojací hodiny a ve výklenku za nimi najdeš klíč a pergamen. Vrať se k širokým dveřím do knihovny, otevři je a sejfni si pozici.. Opět budeš muset jednat rychle. Rozsviř lampu a jdi doleva podle regálů s knihami. V jednom místě je mezi knihami mezera. Vlož tam těžkou knihu a otevřou se tajné dveře. Rychle vejdi dovnitř. Z poličky seber amulet a ze skříně za tebou nějaké dýky, pergamen, knihu a zlatou knihu. Tu můžeš přečíst pouze na pentagramu. Vezmi si plamennou dýku - jenom s ní zlikviduješ knihovníka. Protějšími dveřmi pak projdi zpět ke schodišti a pokračuj do přízemí.

5) Přízemí - jdi do prvních dveří vpravo, jsi v kuchyni. Vlevo máš další dveře - špajz. Na zdi tam visí klíč a v šuplících najdeš sušenky - sníst. V kuchyni v příborníku jsou nějaké nože a na ohništi vezmi hrnec - nejíst ! Naproti dřezu jsou další dveře. Za nimi v rohu je další kanystř s petrolejem. Ze sudu naber vodu do džbánu a prozkoumej hromadu uhlí. Najdeš krabici a v ní revolver. Prázdné obaly ponech na místě a vrať se do kuchyně. Jdi do dveří hned vedle místnosti s uhlím. Přes chodbičku jdi do dalších dveří - je to jídelna plná zombiáků. Postav jim na stůl hrnec s blivazem a oni ti dají pokoj. (Nebo je můžeš jednoho po druhém zlikvidovat bojem.) Projdi přes jídelnu k dalším dveřím naproti. Za nimi je stolek s popelníkem, ze kterého začne při vstupu do místnosti stoupat dusivý dým. Rychle zalej popelník vodou ze džbánu a je to. Na stole najdeš zapalovač, ve skříňce u zdi knihu a desku - nedůležité. Zlatým klíčem si otevři dveře vpravo - Jeremyho studovna. Ve skříňce v rohu najdeš druhou gramofonovou desku - Tanec mrtvých . Na erb na stěně přidej šavli, stolek uprostřed se odsune a objeví se schody do podzemí. Zatím si jich nevšímej a vrať se přes první místnost do chodby. Po pravé ruce máš hlavní dveře ven z domu. Neotvírat! Sejfni si pozici a jdi do dveří naproti. Tam tě čeká tuhý souboj s jednonohým pirátem. Zažeň ho mečem do kouta a sekej tak dlouho, dokud nebude po něm. Klíčem, který po něm zůstane, otevři dveře vlevo. Je to tančírna. Použijeme desku Tanec mrtvých (Saint-Saëns' Dance of Death - volba Use). Až se přízračné páry roztančí, musíš mezi nimi proklouznout ke krbu a sebrat tam velký klíč. Ještě se jdi podívat do sklepa (první dveře vpravo od schodů, odemkni šedým klíčem), jsou tam nějaké náboje do revolveru. Pozor na krysy! Vzadu v rohu jsou dva sudy. Odstraň klín, který je pod jedním ze sudů. Sudy se odvalí stranou a uvolní úzkou díru do podzemí . Tudy se budeš později vracet. Teď se ale vrať do místnosti se schody do podzemí a jdi po nich dolů.

6) Podzemí - přeskákej most (volba 'Jump') a dej se tunelem doprava. Na křižovatce jdi doleva a honem skákej pryč před obřím červem. Nesnaž se ho zabít - nejde to - a honem utíkej do boční chodby vpravo. Opatrně postupuj podle levé stěny tunelu. Až před tebou vykoukne hlava červa, rychle se vrať a na křižovatce jdi doprava. Cesta bude volná, dojdeš k podzemní řece. Opatrně projdi po dřevěných můstcích až k otvoru vpravo. Světlejší místo (asi ve 2/3 cesty) přescoč . Vylez nahoru do otvoru. Zabij plazivou potvoru a jdi až do místnosti se sloupy. Postav se na kraj a mečem zabij létající zrůdu. Po sloupech přeskákej na druhou stranu. Sejfuj! Projdi tunelem na křižovatku. Jdi doleva k propasti, ze které vylézá pavouk. Obejdi propast, pavouk spadne a můžeš jít dál. Dojdeš do místnosti s vodou, přes kterou vedou lávky. Jdi po lávce vpravo a přejdi postupně až k pirátově truhle. Truhlu odemkni pirátovým klíčem a vezmi drahokam. Odtlač velký balvan za truhlou (volba Push) a projdi otvorem. Jdi doprava, seskoč dolů a jdi rovně do labyrintu. Musíš použít lampu a projít labyrintem nejprve rovně a potom doleva podle stěn až ke dveřím. Odlož lampu a otevři dveře drahokamem. Dostal jsi se do poslední místnosti se stromem.

7) Poslední překážky - teď musíš jednat opatrně a rychle. Sejfni si pozici. Musíš dojít vodou až ke stromu. Přitom tě budou ohrožovat ohnivé koule létající od stromu a vodní ještěři. Až dojdeš až ke stromu, seber z desky hák a polož na ní amulet. Potom hod' olejovou lampu na strom a utíkej. Pozor - lampa musí být zapálená, jinak se nic nestane a hra se

nedá dohrát. Podzemí se začne hroutit. Vyhýbej se balvanům, padajícím ze stropu a utíkej vodou zpátky na pravou stranu. Vyšplhej se na břeh a jdi ke kamenným dveřím. Otevři je hákem a jdi doleva. V labyrintu (který je teď osvětlen) jdi hned od vchodu doprava ke dveřím. Otevři je opět hákem a vyjdeš v podzemí domu, blízko tunelů s červem. Bez problémů dojdeš zpět do domu - projdi tunelem, kde na tebe dříve číhal červ a dírou prolezeš do sklepa. Jdi k hlavním dveřím, které teď můžeš bez nebezpečí otevřít a vyjít ven. Sluníčko svítí, květiny voní, ptáci zpívají a tááámhle pro tebe přijíždí automobil. Všechno je v nejlepším pořádku. Ale.....opravdu všechno ???