

Pyjama Pit - Keine Angst im Dunkeln Komplettlösung

Hinweis: Im ganzen Spiel verteilt sind Socken zu finden. Die möglichen Standorte sind im Anhang.

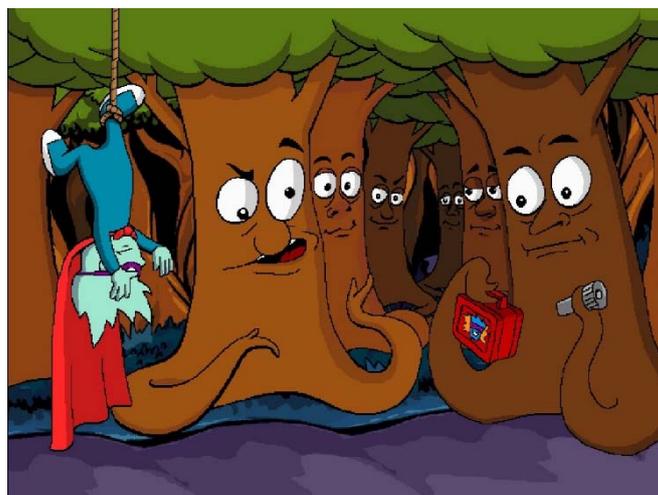


Pits Zimmer

Pit braucht erst seine Ausrüstung. Zu finden ist diese an unterschiedlichen Stellen. Die Taschenlampe befindet sich in eine der Nachtschubblende. Der Koffer unter dem Bett oder im Mülleimer. Die Maske unter dem Teppich oder links der Wäschestange unter dem Schal. Dann geht's durch die Tür rechts.

Sachen verloren

Folge dem Weg zu einer Brücke und dann in den Wald. Du wirst gefangen und deine Sachen werden dir angenommen. Klicke dann auf das Seil um dich zu befreien. Gehe zurück zur Brücke und benutze das Seil mit dem Brett im Wasser.



Das Boot

Zurück durch den Wald gelangt man zu einer Kreuzung. Gehe nach rechts zum Bootssteg. Das Boot glaubt nicht, dass Holt schwimmen kann. Lege zum Beweis das Brett ins Wasser, und schon haben wir ein schwimmendes Boot. Steig in das Boot und Fahre nach Links zu einer kleinen Hütte. Nimm die Ölkanne links bei der Hütte mit. Steig wieder ins Boot und Folge dem Fluss weiter den Wasserfall hinab bis zum Geysir. Mit Hilfe des Geysirs wieder nach oben und nach Links. Lege gegenüber dem Bootssteg an. Nimm den Baumstumpf. Sobald Pit diesen auf den Kopf hat, folge den Pfad durch den Wald bis zum Brunne. Die Farbe der Blüten kann Wichtig sein. Diese merken. Den Weg nun wieder zurück zum Boot. Und zum Bootssteg übersetzen.

Das Bergwerk

Folge dem Weg nach Links zum Bergwerk. Öle die Räder der Lore mit der Ölkanne. Wenn mit der Lore gefahren wird kann man manchmal den Weg durch klicken auf den Durchgang wählen, um andere Bereich zu erreichen.

Fahre weiter bis zum einem Bereich mit dem einem Wasserzähler an der Wand. Lies diesen ab und merke die Zahl. Wenn dies nicht möglich ist, dann fahre nach Links weiter. Nimm den Pickel bei der Tür mit. Fahre nun weiter nach Links und fahre durch den Durchgang „Gold“. Fahre dann bei der ersten Gabelung nach Links, dann bei der nächste Möglichkeit rechts. Damit erreicht man das Gold. Benutze den Pickel und baue das Gold ab.



Nun wieder raus aus dem Bergwerk.



Das Baumhaus

Gehe von der Kreuzung aus zum Baumhaus. Steig in den Fahrstuhl. Nimm eine der Steiner und wirf ihn in den Korb. Dies wiederholen bis man oben ankommt.

Die Quiz Türen

Geht man die Treppen hoch erreicht man eine grosse Tür. Um diese zu öffnen muss man vier Fragen beantworten. 3 Fragen sind leicht. Die 4. Frage bezieht sich auf das Spiel. Entweder die Blumenfarbe der Blüten vom Brunnen, oder den Zählerstand vom Wasserzähler im Bergwerk.



Das Bücherzimmer

Durch die Türen und den Gang nach rechts befindet sich eine Tür im Boden. Durch diese erreicht man eine kleine Bibliothek. Ein Buch liegt offen. Lies darin. Man erfährt die Farbe der Bücher im Regal, welche man drücken muss, um eine Geheimtür zu öffnen. Klicke also alle Bücher der genannten Farbe und das Regal dreht sich. Ab jetzt gelangt man auf die andere Seite, wenn man das Regal anklickt. Gehe hindurch und folge die Treppe nach unten. Klicke den Knopf links der grossen Tür, und man ist wieder im Bergwerk.



Koffer im Wasser

Der Koffer ist am Grund des Flusses unterhalb des Wasserfalls. Wenn man ihn anklickt kann Pit ihn aber nicht erreichen.

Gehe hierfür in das Baumhaus, die Treppe nach oben durch die Quiz Türen und dann den Gang nach rechts hinten. Hier durch die Tür im Boden. Der Magnet befindet sich an der Rückwand des Bücherregals. Da wir das Regal bereits gedreht haben, können wir diesen nun nehmen.

Mit dem Magneten zurück zum Koffer unterhalb des Wasserfalls und mithilfe des Magneten diesen herauf holen.

Koffer beim Brunnen

Der Koffer ist im Wald beim Brunnen. Der Weg ist jedoch versperrt. Wir können von der Höhle aus durch den Brunnen gehen. Mit dem Boot erreichen wir den Eimer jedoch nicht, da die Strömung zu stark ist.

Gehe in das Baumhaus, die Treppe nach oben durch die Quiz Türen. Hier durch die Tür links in das Musikzimmer. Hier hängen Ruder an der Wand. Klettere auf den Klavierschemel. Von da aus auf das Klavier, und nun an den Leuchter. Den Leuchter müssen wir nun schwingen. Klicke hierfür auf die Ruder. Klicke wiederholt auf die Ruder, immer wenn du am nächsten bist. Dies so lange wiederholen, bis die Ruder erreicht sind.

Zurück zum Fluss den Wasserfall runter und in der Höhle nach hinten. Hier die Ruder mit dem Boot verwenden, so können wir nun zum Eimer fahren. Mit dem Eimer geht es dann ab nach oben, und wir können den Koffer nehmen.



Taschenlampe in der Hütte

Die Taschenlampe befindet sich in der Hütte am Fluss. Die Tür lässt sich jedoch nicht öffnen. Man muss im Baumhaus die Treppe nach oben durch die Quiz Türen. Hier gibt es an einer Tür rechts einen goldenen Knauf. Diesen anwählen und er fällt ab und wird mitgenommen. Mit dem Knauf zurück zur Hütte und diesen an die Tür festmachen. Nun noch die Scharniere mit der Ölkanne ölen und dann in die Hütte gehen. Hier auf das Fass klettern und nach der Lampe greifen.



Taschenlampe im Bergwerk

Die Lampe liegt in einem abgesperrten Bereich im Bergwerk.

Gehe mit dem Boot zur kleinen Hütte am Fluss. Benutze die Ölkanne um die Scharnier der Tür zu ölen und gehe in die Hütte. Auf dem Fass liegt ein Hammer, nimm diesen mit. Nun auf dem Fluss zur Brücke. Der Brücke das Gold aus der Miene geben und weiter zum Minispiel. Rechts auf der Bank ist ein Stift. Diesen mitnehmen. Zurück in das Bergwerk zu den Brettern im



Raum mit der Waschmaschine. Mit dem Hammer die Bretter entfernen. Fahre nun durch den Tunnel. Man erreicht eine Wand an welcher Punkte verbunden werden müssen. Den Stift mit der Wand benutzen. Er wird erklären nach welcher Regel die Punkte verbunden werden müssen. Die Wand wird daraufhin abgerissen. Nun fährt man nur durch dunkle Gänge. Ausser der Taschenlampe sieht man nichts. Wir stoppen in einem Bereich mit U-Förmigen Gleis. Der Schalter oben lässt sich nicht erreichen. Hierfür Müssen wir nach rechts fahren und beim Sprung schnell den Schalter



anwählen. Das Licht in der Miene ist nun an. Nun wieder nach Links zurück in den Tunnel. Diesmal halten wir in der Nähe der Taschenlampe. Um Sie zu erreichen brauchen wir mehr Geschwindigkeit. Wenn man die Wand hochklettert kommt man zu einer Winde. Der Winde fehlt ein Zahnrad. Die Farbe und die Form der Zähne der vorhandenen Zahnräder merken. Wir brauchen ein Zahnrad des gleichen Typs. Um dieses zu bekommen müssen wir zurück in das Baumhaus. Gleich zur rechten Tür in das Zimmer mit den tanzenden Möbeln. Wenn man sich bewegt stehen die Möbel still. Lies die Zeit von der Uhr ab indem man diese anwählt. Gehe nun raus und die Treppe nach oben durch die Quiz Türen. Den Gang nach rechts

folgen. Hier steht eine Standuhr. An der Uhr die gleiche Zeit wie von der Uhr vorhin einstellen. Nun dürfen wir uns ein Zahnrad auswählen. Das Zahnrad, das den bestehenden im Bergwerk entspricht, nehmen. Falls es das falsche ist, kann man es später der Uhr zurückgeben und ein anderes wählen. Zurück in die Miene. Bevor man nun hochklettert das Seil nehmen und an der Lore festmachen. Nun hoch klettern und das Zahnrad einsetzen und gleich mit der Winde die Lore nach oben ziehen. Jetzt in den Wagen steigen und den Haken des Seils von der Lore lösen. Somit haben wir die Taschenlampe.



Karotte im Gemüsebeet

Eine Karotte im Gemüsebeet trägt die Maske. Sie rückt diese nur raus, wenn wir ihr helfen ihre Freunde zu befreien.

Das Gemüsebeet ist vor dem Brunne. Also ab zum Wald. Den Baumstumpf nehmen um den Wald durchqueren zu können. Vor dem Brunnen im Gemüsebeet die Karotte nehmen. Mit der Karotte zurück ins Baumhaus und durch die Linke Tür in die Küche. Die Karotte dem Kühlschrank geben. Die anderen Karotten werden nun befreit und man kriegt die Maske.

Karotte im Wohnzimmer (Tanzende Möbel)

Die Maske liegt am Boden des Musikzimmers. Das Sofa steht leider drauf und damit können wir sie nicht nehmen.

Gehe im Baumhaus durch die Tür Links in die Küche. Drücke auf den Knopf für den Speisenaufzug. Raus aus der Küche und die Treppe hoch durch die Quiz Türen den Gang nach hinten in die Bibliothek. Am Regal den Magneten nehmen, dann durch das Regal gehen und die Treppe runter. Hier nicht in das Bergwerk, sondern durch die Tür Links. Im Buch links gibt es ein Rezept für Unsichtbarkeit „Tarnkappe“. Dafür brauchen wir die

blaue Flüssigkeit, welche auf dem Regal steht. Den Stuhl so lange drücken, bis er vor dem Regal steht. Dann nach der Flüssigkeit greifen. Dem Stuhl bricht leider ein Bein ab. Zurück in die Miene zum Wasserzähler. Nahe dem Zähler ist ein Nagel. Diesen mit dem Magneten herausziehen. Raus aus dem Bergwerk und zum Fluss. Mit dem Boot zum kleinen Hütte fahren. Öle die Scharniere der Tür mit der Ölkanne. öffne die Tür und nimm den Hammer vom Fass mit. Jetzt zurück in Raum mit den Tränken. Dort den Stuhl mit dem Hammer oder Nagel reparieren. Nun die blaue Flüssigkeit nehmen, und den Trank nach Rezept im Buch fertigstellen. Gemischt wird





durch Anklicken der einzelnen Farben. Wir sind nun unsichtbar. Steig nun in den Speisenaufzug und drücke auf den Knopf. Geh zur Küche raus in das Wohnzimmer und nimm die Maske.

Das Ende

Wenn wir die Maske, den Koffer und die Taschenlampe haben, können wir im Baumhaus ganz nach oben und durch die Tür. Wir sind in einem Raum das dem Schlafzimmer ähnlich sieht. Der Wandschrank ist verschlossen.

Rechts oben ist ein kleiner Schrank. Wenn man nun diesen öffnet fallen viele Schlüssel heraus. Wenn man nun nochmals hineinsieht ist nur noch einer drin. Diesen nehmen und den Wandschrank öffnen.



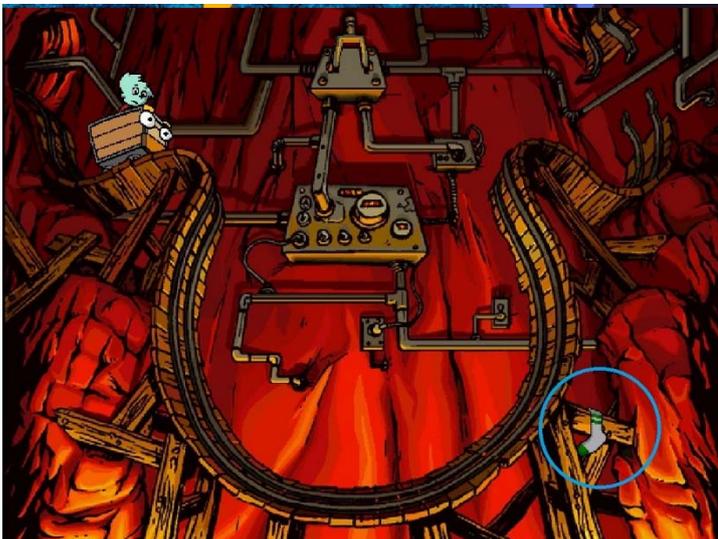
Die Socken

Durch das ganze Spiel verteilt hängen Socken rum. Wenn man 10 Paare sammeln, gibt es am Ende einen kleinen Bonus. Die Orte und die Socken sind Zufällig. Die Fundorte sind in den Bildern markiert.

















Wenn alle Socken gefunden wurden, kann man nochmals unten rechts zurück in die Waschküche um die Waschmaschine zu prüfen.