

Komplettlösung – What Remains of Edith Finch

von Kerstin Häntsch

Edith Finch geht in das Haus, wo sie aufgewachsen ist und wo ihre Familie ums Leben kam. Es gibt kein Inventar im Spiel und man kann nicht selber speichern. Es gibt automatische Speicherstände. Man steuert Edith durch alle Zimmer im Haus und man muss herausfinden was man benutzen kann. Es werden immer weiße Punkte angezeigt und man muss oft mit gedrückter Maustaste z.B. Bücher öffnen oder Schlüssel drehen. Zum Laufen benutzt man die Pfeiltasten. Meistens gibt es auch eine Kombination aus den Pfeiltasten und der Maustaste. Es gibt bestimmte Dinge die man auslösen muss, damit die Geschichte weiter geht. Es lässt sich meistens leicht herausfinden was getan werden muss. Lediglich die Steuerung muss man immer wieder herausfinden wie es geht. Es gibt auch Errungenschaften in dem Spiel. Wenn man das Spiel einmal beendet hat, dann kann man alle Kapitel einzeln spielen und in jeder Reihenfolge. So kann man noch Errungenschaften freischalten die fehlen.

Weg zum Haus

- auf dem Schiff nach unten sehen
- Edith hält ein Buch in den Händen
- **mit gedrückter Maustaste und der entsprechenden Bewegung der Maus das Buch aufschlagen**
- dann steht Edith auf einem Weg
- dem Weg folgen
- **durch die Absperrung gehen und über eine Brücke**
- dann teilt sich der Weg
- wenn man beide Wege geht, dann gibt es die **Errungenschaft: Alle Straßen**
- also zuerst nach links gehen bis zum Basketballkorb und dann den anderen Weg wieder zurück gehen bis zu einem umgestürzten Baum (kommt Dialog) und dann wieder zum Haus gehen
- **zur Garage gehen und dann den Weg neben dem Haus nach hinten gehen**
- für eine weitere Errungenschaft muss man Gucklöcher und ein Teleskop sammeln, also durch alle Gucklöcher sehen und immer warten bis der Dialog endet
- beim Zaun ist Guckloch Nummer 1
- **durch die Klappe an der Tür das Haus betreten**

Im Haus

- Edith sieht sich in den Räumen um
- die Spieluhr lässt sich aufziehen

- die Tür zum Keller ist verschlossen
- **neben der Treppe gibt es ein Guckloch in die Bibliothek (2)**
- die Treppe nach oben gehen
- alle Schlafzimmer sind versiegelt und haben Gucklöcher
- **durch die Gucklöcher zu den Zimmern von Calvin, Gregory und Sven (3, 4, 5)**
- **auf der anderen Seite gibt es die Zimmer von Barbara und Molly (6, 7)**
- in das offene Zimmer mit dem Hai an der Wand gehen
- **das Buch ansehen und das Schloss öffnen**
- **dann das Buch öffnen und den Hebel nach oben drücken**
- **dahinter ist eine Geheimtür**
- dann kommt eine weitere Tür
- die Tür aufschieben
- dahinter ist das Zimmer von Molly

Zimmer von Molly

- in dem Raum umsehen
- **die Schublade aufziehen**
- **das Tagebuch ansehen**
- jetzt ist Edith in der Geschichte von Molly
- **das Futter aus dem Käfig der Rennmäuse essen**
- **ins Badezimmer gehen**
- **die Zahnpasta essen**
- **dann die Beeren auf dem Fensterbrett essen**
- zurück ins Zimmer gehen
- **das Fenster öffnen** (beim Schreibtisch)
- jetzt ist man eine Katze
- **als Katze auf dem Baum und am Haus entlang klettern und immer dem Vogel folgen**
- man kann nicht abstürzen
- man muss den Weg finden der zum Ziel führt
- man kommt zu Lichterketten und einen Tisch mit Spielzeug
- dann geht es nach oben auf einen Ast
- die Katze fängt den Vogel
- **dann ist man eine Eule**
- **man fliegt über die Felder und den Wald**
- mit den Pfeiltasten wird gesteuert
- wenn das Wort Rabbit am Boden erscheint, dann ist dort ein Kaninchen
- **man muss 2 Kaninchen fangen**
- erst steuert man direkt zum Kaninchen und dann mit der Maustaste klicken für den Angriff (schafft man 2 Kaninchen hintereinander zu fangen ohne Fehlschlag dann gibt es die **Errungenschaft: Große Eule**)
- man sollte die Kaninchen versuchen auf dem Feld zu fangen und nicht im Wald
- hat man zwei Kaninchen gefangen, **dann verwandelt man sich in einen Hai**
- **zuerst muss man einen Abhang herunter kommen und dann fällt man ins Wasser**
- **im Wasser muss man zwei Mal eine Robbe fangen**

- **dann wird man eine Schlange**
- mit den Pfeiltasten schlängelt man sich in eine Richtung und mit der Maustaste gelangt man nach vorn
- **jetzt muss man alle Leute finden und essen**
- es gibt einen betrunkenen Seemann und wenn man wartet bis er sein Lied gesungen hat, dann gibt es die **Errungenschaft: Lass ihn fertig machen**
- zuletzt den Kapitän essen und es erscheint ein schwarzer Bildschirm
- wenn sich die Schlange wieder bewegen kann, dann vorwärts kriechen
- die Schlange kommt aus der Toilette
- **dann unter das Bett kriechen**
- damit wird die Geschichte von Molly abgeschlossen und Edith malt in ihrem Buch das Bild von Molly
- das Buch schließen
- **das Fenster öffnen und aus dem Fenster klettern**
- **bis zum nächsten Fenster gehen**
- das Fenster öffnen und in das Zimmer steigen

Zimmer von Odin

- den Diabetrachter nehmen
- **alle Dia Bilder ansehen** (mit Maustaste weiter klicken, Taste länger gedrückt halten)
- mit den Pfeiltasten den Dia Betrachter verlassen
- jetzt malt Edith Odin in ihr Buch
- das Buch schließen
- **ins rosa Badezimmer gehen**
- **hier das Buch öffnen und an allen roten Register ziehen**
- es öffnet sich eine Geheimtür
- durch die Tür gehen
- es gibt einen Gang (hier werden Fotos entwickelt)
- den Gang bis zum Ende gehen und mit gedrückter Maustaste gebückt in das nächste Zimmer gehen

Zimmer von Calvin

- den Stuhl wegschieben
- **das rote Band abnehmen**
- nach oben gehen
- da liegt ein Helm
- **beim Helm liegt ein Zettel**
- dann sitzt man auf der Schaukel
- **jetzt so lange und so hoch schaukeln bis man von der Schaukel fällt**
- Edith schreibt den Namen Calvin in ihr Buch
- wenn man diesen Teil nach Beendigung des Spiels (dann werden alle Abschnitte freigeschaltet um sie einzeln zu spielen oder noch fehlende Errungenschaften zu erhalten)

- noch einmal spielt, dann gibt es eine Errungenschaft
- **nach unten gehen und in die Ecke zum Bücherschrank** (links vom Schreibtisch)
- **dort die Bücher von rechts nach links zusammendrücken**
- **dann das Buch öffnen und den Hebel nach oben schieben**
- es öffnet sich ein Geheimgang
- den Gang bis zum Ende gehen und aus der Kiste steigen
- es ist das Zimmer von Barbara

Zimmer von Barbara

- **das Comicheft auf dem Tisch ansehen**
- es läuft eine Geschichte automatisch ab
- **den Schlüssel an der Spieluhr solange drehen bis man einen Schlüssel in der Hand hält**
- mit dem Schlüssel die Kellertür öffnen
- **in den Keller gehen**
- **die Krücke nehmen**
- zum Billardtisch gehen
- mit der Krücke alle Kugeln vom Tisch fegen = **Errungenschaft: Räume den Tisch ab**
- weiter gehen bis zum Kühlschrank
- **den Kühlschrank öffnen und die Krücke benutzen**
- es folgt wieder eine Zwischensequenz
- **mit der Krücke in der Hand die Treppe nach oben gehen**
- **in Walters Zimmer gehen und durch den Geheimgang gehen**
- **in Mollys Zimmer die Tür öffnen**
- **die Krücke mit dem Angreifer benutzen**
- der fällt runter
- **die Treppe nach unten gehen**
- nach dem Angreifer sehen, der ist weg
- es klingelt an der Tür
- **die Tür öffnen**
- nach einer Zwischensequenz wird der Name Barbara ins Buch eingetragen
- in die Kiste steigen und den Gang entlang gehen bis zu den Flaschen
- dort die Tür öffnen
- Edith ist vor dem Zimmer von Barbara
- die Treppe nach unten gehen
- **zur Spieluhr gehen**
- **die Spieluhr drehen bis man den Schlüssel in der Hand hält**
- mit dem Schlüssel die Kellertür öffnen
- in den Keller gehen

Zimmer von Walter

- **durch alle Räume gehen bis zu einer Tür**
- die Tür öffnen

- dahinter ist eine weitere Tür
- auch diese Tür öffnen
- dann kommt ein Gang
- **den Gang entlang gehen**
- dann kommen Regale mit Dosen
- **dahinter kommt ein Wohnraum**
- **dort den Zettel ansehen**
- **zwei Mal muss man eine Dose öffnen**
- **dann die Klappe auf dem Boden öffnen**
- nach unten gehen und weiter
- **den Hammer nehmen und damit ein Loch in die Wand schlagen**
- **das Gleis entlang gehen**
- der Name Walter wird in das Buch eingetragen
- **die Klappe auf dem Boden öffnen und nach unten steigen**
- **durch das Loch in der Wand klettern und das Gleis entlang gehen**
- **dann nach links abbiegen und dem Weg folgen**
- am Strand entlang und dann eine Treppe nach oben gehen
- das Tor öffnen und weiter nach oben gehen und nach rechts zum Fahrrad
- dem Weg folgen
- **es kommen ein Friedhof und ein Tierfriedhof**
- **weiter gehen bis zum Ende vom Weg**
- **dort ist ein Teleskop**
- durch das Teleskop sehen und mit den Pfeiltasten zoomen und scharf stellen (ist für die Errungenschaft mit den Gucklöchern)
- den Weg ein Stück zurück gehen und dann auf dem Weg links weiter gehen
- die Grabsteine ansehen
- weiter gehen bis zur Leiter
- **die Leiter nach oben steigen und dann bis zum Ende gehen und über einen Ast auf das Dach des Hauses klettern**
- **über die Leiter auf den Balkon klettern**
- **dann die Tür öffnen**
- das ist das Zimmer von Sam

Zimmer von Sam

- **den Umschlag auf dem Tisch öffnen und die Bilder ansehen**
- die Szene wechselt zu einem Auto
- hier müssen bestimmte Fotos gemacht werden, damit die Geschichte weiter geht)
- im Auto sitzt ein blondes Mädchen (Dawn)
- **zuerst ein Foto von Dawn im Auto machen** (mit den Pfeiltasten in die richtige Richtung drehen und mit der Maustaste das Foto machen)
- das Wegschild suchen wo Dawn steht (aber kein Foto machen)
- in der Nähe vom Schild das Kaninchen suchen (nach rechts drehen zum nächsten Schild)
- **dann ein Foto vom Kaninchen machen (Errungenschaft: Wildtierfotograf)**
- **jetzt das Foto mit Dawn vor dem Schild machen**

- nach links drehen
- dann Sam in einer roten Jacke fotografieren
- nach rechts drehen bis zu einer Wäscheleine und dann zu dem Hirsch zoomen
- ein Foto vom Hirsch machen
- nach links sehen und ein Foto von Dawn mit dem Gewehr machen
- nach rechts zum Hirsch drehen
- Dawn schießt auf den Hirsch und es gibt ein Foto
- jetzt Sam steuern und zwar zu Dawn und dem Hirsch
- wenn Sam neben dem Kopf vom Hirsch steht ein Foto machen
- der Name Sam wird ins Buch eingetragen
- man ist wieder im Zimmer von Sam
- die Tür beim Rucksack öffnen und in das Zimmer gehen

Zimmer von Gregory

- den Zettel im Bett vom Baby ansehen
- dann sitzt man als Baby in der Wanne
- man kann einen Frosch steuern (mit Pfeiltasten und Maustaste zum Springen)
- wenn der Frosch nach oben springt, dann kann er andere Figuren mit ins Wasser bringen
- im Wasser schwimmen Enten, der Frosch und andere Figuren
- am Wannrand rechts sind Buchstaben und sie bilden den Namen Gregory
- mit dem Frosch alle Buchstaben in die Wanne schubsen und es gibt die **Errungenschaft: Gregory**
- mit dem Frosch muss man den Wal ins Wasser befördern
- dann muss man den Wal umdrehen (mit der blauen Seite nach oben)
- mit dem Frosch auf den Wal springen
- dann springt der Frosch höher
- nun versuchen das Shampoo aus dem Regal über der Wanne ins Wasser zu befördern
- zum Schluss muss man den Frosch auf den Wal und dann auf den Wasserhahn bringen
- in Richtung des Stöpsel schwimmen und den Stöpsel ziehen
- der Name Gregory wird ins Buch eingetragen
- beim Bett von Gus die Rolle mit dem Gedicht ansehen

Zimmer von Gus

- aus der Gedichtrolle wird ein Papierdrachen
- es erscheinen Zeilen vom Gedicht auf dem Bildschirm
- mit dem Drachen muss man die Zeilen durcheinander bringen
- immer mit dem Drachen durch die Buchstaben fliegen bis etwas neues erscheint
- erst sind die Buchstaben direkt davor, dann rechts, dann an der Seite, dann links beim Pfahl, dann in der Mitte, dann bei den Stühlen und durch die Stühle und dann ins Zelt
- der Name Gus wird ins Buch eingetragen
- in die Ecke vom Zimmer gehen
- dort ist eine Kletterwand

- an der Kletterwand nach oben
- dann die Bibel ansehen und das Herz auf dem Schreibtisch
- das Fenster über dem Bett öffnen
- aus dem Fenster klettern und zum Balkon gehen
- bis zu einer Tür gehen
- die Tür öffnen
- dahinter ist ein Klassenzimmer
- die nächste Tür öffnen
- zur Tür mit dem Spion gehen
- durch den Spion sehen (Milton, 8)
- dann nach rechts um das Gebäude gehen
- es kommt ein Fenster
- das Fenster öffnen und ins Zimmer gehen

Zimmer von Milton

- am Seil nach oben klettern
- das Buch „Der Zauberpinsel“ ansehen
- das Buch durchblättern (Maus nach rechts schieben mit gedrückter Maustaste)
- ist das Buch fertig angesehen, dann wird der Name Milton ins Buch eingetragen
- über das Seil wieder nach unten und aus dem Fenster steigen
- über die Brücke zurück gehen und dann auf der anderen Seite die Treppe nach oben gehen bis zu einer Tür mit einem Spion
- durch den Spion sehen (Lewis, 9) = Errungenschaft: Eine genauere Betrachtung
- nach links gehen und die kleine Leiter nach oben zu den Hängesitzen
- das Fenster öffnen und einsteigen

Zimmer von Lewis

- die Spielkonsole und die Fahne ansehen
- den Brief im Karton ansehen und lesen
- man ist in einer Fischfabrik
- hier schiebt man immer einen Fisch nach rechts, wo der Kopf abgehackt wird und danach schiebt man den Fisch nach oben
- das geht mit der Maus und das macht man die ganze Zeit
- links taucht dann aber ein Labyrinth auf mit einer Person (Lewis)
- diese Person steuert man durch das Labyrinth (mit den Pfeiltasten)
- sollte irgendwas den Weg versperren, dann wird der Weg frei wenn der nächste Fisch geköpft wurde
- es geht immer weiter und auf ein Schiff und manchmal kann man entscheiden welchen Weg (hat aber keine Auswirkung)
- es geht zu einem Schloss und ins Schloss
- irgendwann ist man wieder in der Fischfabrik

- **dann einfach geradeaus gehen bis zum Förderband und auf das Förderband**
- dann geht die Fantasie weiter
- **bis zur Königin gehen**
- der Name Lewis wird in das Buch eingetragen
- **durch die Tür gehen und die Treppe nach oben**
- die Tür öffnen und ins Zimmer gehen
- nach oben gehen
- ganz oben ist das Zimmer von Edith

Zimmer von Edith

- **die Schreibfeder auf dem Bett nehmen**
- **zur Kerze gehen**
- **zur nächsten Kerze gehen**
- zur Tür der Bibliothek gehen
- daneben ist eine Tür unten im Schrank
- **die Tür öffnen und in die Bibliothek gehen**
- **in der Bibliothek zu einem Tisch gehen auf dem ein Buch liegt**
- **es ist das Buch der Familie Finch**
- **das Buch ansehen**
- **am Strand entlang gehen und in Richtung des Hauses im Wasser**
- dann kommt Nebel auf
- weiter laufen bis zu einem Fels
- dann links weiter gehen bis zu einem Tor
- dann sitzt Edith im Auto
- drehen und zur Oma sehen
- dann die Hand im Auto bewegen (Pfeiltasten)
- dann die Pustebblume schütteln (Maus hoch und runter schieben)
- die Hand der Mutter anfassen
- **Errungenschaft: The End**
- den Abspann bis zum Ende ansehen = **Errungenschaft: Danke Johann**
- nach dem Ende des Spieles kann man unter „Wiederholung“ einzelne Abschnitte erneut spielen (so kann man verpasste Errungenschaften noch bekommen)
- das Kapitel von Calvin anwählen und nochmal spielen (schaukeln bis er fliegt) = **Errungenschaft: Und immer wieder**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 31.12.2021

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>