

Познакомьтесь, Виолет – старшая среди трех сирот Бодлер. Юная изобретательница, которая из самых разнообразных и, казалось бы, несовместимых вещей сделает такое изобретение, что позавидуют даже великие изобретатели. Ее брат Клаус обожает читать книги и умудряться запоминать их содержимое. И, наконец, последняя самая маленькая из трех сирот – Санни, которая и ходить-то пока не научилась, зато для нее практически нет ничего на свете, что она бы не смогла прогрызть.

На берегу

Чтобы помочь Клаусу сломать ящик, который преграждает путь в дом, Виолет необходимо раздобыть три предмета: вилку, ботинок и черта в коробке, и с помощью них соорудить устройство. Виолет бегите к деревянной будке на причале и там подберите первый предмет – вилку. Клаусом доберитесь до соседнего причала, прыгая по бревнам в воде и перебираясь по ящикам, чтобы подобрать ботинок. С помощью Санни перегрызите основание высокого стула, с которого свалиться коробка с чертом. Подберите ее и посмотрите, как Виолет соорудит устройство, которое она назовет ударником. С помощь ударника разрушьте ящик и дверь дома. Подберите медальон (пополняет ваше здоровье) и, расчистив ударником завал, выйдите из дома через другую дверь.

После того, как крабы украдут корзинку для пикника, Виолет понадобиться ложка, велосипед и игрушечный кораблик для нового изобретения, с помощью которого можно будут наказать несносных крабов. Прежде чем искать эти предметы, сохранитесь с помощью летающего устройства. Клаусом разбейте ящик на причале и, прыгая по ящикам в воде, доберитесь до навеса, где подберите игрушечный кораблик. Виолет откройте дверь будки по продаже мороженного с помощью ударника и, управляя Санни, перегрызите веревку, которая держит дверь холодильника, в котором будет находиться заветная ложечка. Продолжая управлять Санни, ползите к старой дырявой лодке, по пути перекусив веревку, которая удерживает часть забора. В лодке найдите велосипед и набросьте Санни на него. Теперь Виолет сделает второе устройство, которое будет называться "Lobber". С помощью него закидайте крабов яйцами и встречайте мистера По, служащего банка, который пришел с недобрыми вестями.

Дом графа Олафа

С этого момента трое сирот будут жить вместе с графом Олафом в его доме. Олаф дал указание детишкам приготовить ужин. Для этого нужно найти все необходимые ингредиенты, чем мы сейчас и займемся.

При выходе из спальни Виолет увидит запертую дверь. Для создания нового изобретения, которое поможет ей открыть дверь, понадобится проволока, пластинка и что-то наподобие поворотной ручки. Идите по коридору налево. Возле двери, ведущей в подвал, по полу будет ползать одинокая крыса. Убейте ее при помощи метателя яиц и спускайтесь в подвал. Преодолев первый лестничный пролет, используйте ударник для взлома двери, ведущей в небольшую комнатку. Со столика возьмите первый предмет - поворотную ручку. Покиньте комнату и спускайтесь вниз. Вход в одну комнату заблокирован изнутри, а вход в другую преграждает стеллаж, пролезть через который может лишь одна Санни. Управляя ей, первым делом перегрызите веревку, которая удерживает крышку сундука. Ударившись об стену, крышка разрушит часть стены. Залезайте по раковине на ящик и заползайте в вентиляционную шахту. Перегрызая веревки, которые удерживают доски в вертикальном положении, доберитесь до соседней комнаты. Здесь Санни должна перегрызть веревку в центре комнаты и подобрать упавший крюк, сделанный из проволоки. Тем же путем возвращайтесь к Виолет.

Поднимайтесь наверх, где вас уже заждался Клаус. Идите по коридору, пока пол впереди внезапно не провалится, что сделает невозможным дальнейшее продвижение. Вернитесь обратно и зайдите в комнату напротив уборной. При вашем появлении злой дворецкий начнет бросать в вашу сторону бутылки. Бросайте в него яйца и, когда он полностью обессилит, ударником свалите его с ног. Возьмите пластинку, которая была у дворецкого. Теперь Виолет из трех предметов соберет отмычку с помощью, которой сможет пробраться в запертую комнату.

Зайдя внутрь комнаты, пройдите в спальню, огороженную раздвижной стенкой. Подойдите к большой картине с ненаглядным графом Олафом. За ней обнаружится кнопка. Нажмите ее, и книжный шкаф слева отъедет в сторону и обнажит вход в секретный чулан. Управление вновь перейдет к Санни, так как пролезть через маленькое отверстие сможет лишь только она. По доскам забирайтесь под крышу чулана. Доберитесь по доскам до дыры в дальней стене и пролезайте в нее. Перегрызите веревку, удерживающую последнюю доску, которая упадет точно посередине пролома в полу и позволит детям перебраться на другую сторону.

Нажмите на кнопку за картиной на стене справа возле обрыва. После того как откроется проход, пройдите по темному коридору до другой кнопки, нажав на которую отъедет стена, и вы окажитесь по другую сторону обрыва. Пройдите вперед к двустворчатым дверям, за которыми вы увидите огромных мух, похожих на комаров, и двух дам. Чтобы уничтожить мух Виолет понадобится насос, что-нибудь конусообразное и духи, от которых мухи дохнут наповал. Пройдите по коридору направо от двери. Расстреляйте из метателя яиц даму и разбейте с помощью ударника дверь. Спуститесь в подвал, где из ящика достаньте велосипедный насос. Выберитесь из подвала. Поднимитесь по лестнице наверх, где вас будет ждать еще одна дама. Также закидайте ее яйцами и подберите духи, которые останутся от нее. Нажмите на кнопку на столе и пройдите через дверь в спальню. Разбейте доски справа ударником и в чулане нажмите на кнопку. Когда кровать "спрячется" в стене, откройте люк и полезайте в комнатушку внизу, где вы найдете последний недостающий предмет – граммофон (как раз имеет конусообразную форму).

Сделав распылитель духов, зайдите в зал с мухами и затравите их всех. Со стола возьмите карту с изображением прохода за камином. В зале найдите 4 картины с изображением бильярдного стола, за которыми будет скрываться переключатели. Установите переключатели на буквы "O", "L", "A" и "F". Сделав это, опуститься бильярдный стол, и появится кнопка, нажав на которую откроется проход за камином в библиотеку.

Вы сейчас стоите перед дверью, которая открывается нажатием на рычаг. Чтобы до него дотянуться Виолет придется изобрести новое устройство. Для этого ей необходимы следующие вещи: пружина, веревка, молоток и весы. В зале из часов достаньте первый предмет – пружину. Подойдите к Виолет и нажмите на кнопку за картиной. После того как с потолка спуститься лестница, поднимитесь по ней и из тайника достаньте весы. Вернитесь обратно в зал. Поднимитесь по большой лестнице наверх. Нажмите на кнопку за картиной и из ниши в стене напротив достаньте молоток. Зайдите в комнату, где будет стоять проектор. Включите его с помощью кнопки на стене. Просмотрев кино, поднимите занавес за экраном и за картиной найдите веревку.

Когда Виолет смастерит устройство, при помощи которого можно дотягиваться до рычагов, где бы они ни находились, воспользуйтесь им и пройдите дальше в помещение библиотеки. Нажмите на рычаг за картиной справа, затем на рычаг в комнатушке напротив картины. Встаньте на напольную плитку и по опустившимся книжным шкафам поднимитесь на второй этаж.

Дерните за рычаг за картиной, сядьте в лифт и дерните за другой рычаг, чтобы лифт поднял вас. Пройдите вперед и зайдите в дверь слева. В маленькой комнате разгребите с помощью ударника завал и по лестнице спуститесь вниз. Нажмите на кнопку за картиной, и на потолке откроется люк. Вы увидите лестницу и рычаг. Дерните его, чтобы лестница опустилась, и по ней поднимитесь наверх. Доберитесь до коридора, в котором на полу будет установлена плита. Встаньте на нее и пройдите через открывшийся проход. Воспользуйтесь лифтом, который доставит вас на этаж ниже, и не забудьте сохраниться с помощью летающего устройства. Бегите дальше по коридору до лифта, который доставит вас к огромному залу.

Клаусу нужно добраться до верхнего балкона, расположенного под куполом. Подойдите к шкафчику с картотекой. Выдвиньте ящички с буквами V, F, D. Шкаф позади вас трансформируется в лестницу, по которой вы сможете взобраться на балкон. Путь вперед преграждает книжный шкаф. Ударником расстреляйте ящики, преграждающие проход и бегите по коридору, который выведет вас на другую сторону балкона. Перебирайтесь на балкон напротив. При помощи лифта поднимитесь наверх, где нажмите на рычаг на дальней стене.

После этих действий раскроется мостик посреди библиотеки, по которому вы сможете перебраться на противоположный балкон. Заходите в небольшую комнатку. Откройте картину и нажмите на кнопку. В левой стене откроется секретный проход. По нему Клаус доберется до верхнего балкона. В пол балкона вделаны кристаллы, различные по форме и цвету. Вставайте поочередно на следующие кристаллы: красный, оранжевый, синий, желтый, фиолетовый. Если все было сделано правильно, то позади вас должна открыться решетка. Зайдите внутрь ниши и возьмите со столика кухонную книгу, которую мы так долго искали. Садитесь в лифт, на котором спуститесь вниз библиотеки. Заходите в проход слева.

Внутри вас ожидает встреча со злодеем, бросающим в вас книги. Закидайте его яйцами и оглушите ударником. После этого вы встретитесь с Виолет и крошкой Санни. Они дожидались окончания этого поединка в соседней комнате. Теперь все действие перенесется на кухню. Клаус отправится в парник на поиски томатов, а Виолет вместе с Санни будет искать другие ингредиенты необходимые для приготовления ужина.

(На кухне). Первым делом убейте крысу, снующую по кухне. Затем подойдите к дверям кладовки. Нижняя часть двери выломана, так что пришла очередь Санни поработать на благо общего дела. По коробкам взбирайтесь на полку и ползите до ящика со снедью. Перегрызите веревку, удерживающую крышку. Внутри Санни найдет первый ингредиент – рыбные консервы. Возвращайтесь обратно в рюкзачок Виолет. Рядом с дверью откройте дверцу шкафа, из которого возьмите баночку со специями. Из холодильника возьмите чеснок. Откройте шкаф рядом с холодильником и возьмите лук. Теперь у Виолет есть четыре ингредиента из семи. Подойдите к месту, где раньше располагался камин. Разрушьте ударником кирпичную кладку. За ней вы увидите нишу с рычагом, нажмите на него. Спускайтесь в подвал. Сдвиньте картину, висящую на стене и, нажмите на рычаг. Заходите в винное хранилище. Теперь Виолет отпустит Санни на поиски продуктов, которые вероятно можно найти на дальних полках. Проползите сквозь полую бочку. По ящикам взбирайтесь на полку и ползите до веревки c мешком на конце. Перегрызите веревку и, мешок грохнется на коробку. Подберите с пола пачку спагетти. Возле стены перегрызите еще одну веревку и возьмите вторую пачку со спагетти. Возвращайтесь к Виолет и вместе с ней поднимайтесь на кухню. Покиньте кухню и идите мимо обеденного зала к запертой двери. Откройте ее при помощи отмычки.

Поднимайтесь наверх до площадки, с которой откроется вид на просторный зал. Спускайтесь в центр зала. При помощи распылителя затравите всех мух, слетевшихся в вашу сторону. Поочередно наступите на все четыре пластины с узором. Из пола в центре зала появится панель с кнопкой посредине. Нажмите на кнопку и направляйтесь в чулан. В одной из коробок Виолет найдет последний ингредиент - банку с оливками.

(В парнике). Нажмите на кнопку возле решетки справа от фонтана. В отделении парника справа прочтите книгу, лежащую на столе. В ней на рисунке показано, как нужно настроить фонтан, чтобы он заработал. Откройте дверцу и спуститесь по лестнице вниз. Убивайте с помощью метателя яиц крабов и крыс. Дойдя до управления фонтаном, установите уровни с помощью клапанов так, как было показано в книге. Идите дальше по коридору и по лестнице поднимитесь наверх. Достаньте из шкафа лейку и, открыв решетку, пройдите к фонтану. Наполните лейку водой и полейте пять кустов: 3 из них в главном парнике, а остальные в отделениях по сторонам. Сорвите 5 томатов и вернитесь к Виолет, которая приготовит еду. К сожалению, такая простая еда не понравится графу Олафу, и он решит избавиться от сирот, оставив автомобиль с ними на железнодорожном пути.

Поезд

Пока поезд не приблизился к автомобилю, его нужно переправить на соседний путь. Для этого сначала нужно нажать два раза на рычаг справа, затем переправить стрелку налево, нажать два раза на рычаг слева и на рычаг сверху.

Фабрика

Оказавшись на фабрике, куда детей попросил сходить за хреном их новый опекун доктор Монтгомери, вы обнаружите помощника графа Олафа, который запрет детей на фабрике до прихода графа. Что ж, будем выбираться.

Пройдите в помещение, куда зашел помощник Олафа. Подберите мешки с хреном и расстреляйте из метателя тетку. Садитесь на лифт и, дернув рычаг, поднимайтесь на второй этаж, затем по лестнице поднимайтесь на третий. Пройдите к лифту на противоположной стороне и на нем спуститесь вниз, на другом лифте поднимитесь наверх. По лестнице вскарабкайтесь на третий этаж, где дерните за рычаг. Забросайте хреном из метателя тетку, стоящую на платформе, и пройдите к двери. Вызовите лифт, на котором к вам приедет Виолет и Санни, и проходите через дверь.

Дойдя до обрыва, запрыгните на проезжающий по правой стороне контейнер и спрыгните с него, когда доедете до другой стороны. Нажмите на кнопку, чтобы образовался мост, по которому сможет перебраться Виолет и Санни. В следующем помещении, управляя Санни, вскарабкайтесь по коробкам и перегрызите веревку, удерживающую крюк. После того как завал расчистится, проходите дальше. Дергайте за рычаги над вагонетками, чтобы они отъезжали в сторону и не мешали вашему продвижению. Затем дерните рычаг, который выдвинет лестницу. Поднимитесь по ней в будку, где откройте решетку с помощью рычага. Далее пройдите через дверь, за которой будет находиться сохраняющее устройство.

Бегите по пролету до обрыва. Используйте ящик, проезжающий по конвейеру слева, чтобы перебраться на другую сторону. Нажмите на кнопку и проходите в другой цех. Сворачивайте налево и бегите к мостику, перекинутому через конвейер. Спрыгивайте на конвейер и бегите против движения, вовремя перепрыгивая через кучи. Запрыгните на платформу и подойдите к вентиляционной решетке. Используйте ударник на замке. Проходите через вентиляционную шахту в соседний цех. Вместе с Клаусом направляйтесь к подъемнику, на котором спуститесь вниз. Выйдя из подъемника, сворачивайте направо и бегите к железным механизмам. Осторожно переберитесь на платформу напротив. Следуйте в помещение с тремя домкратами по правой стороне. Первым делом нажмите на кнопку. Затем покрутите вентили у всех домкратов, так чтобы по поршням можно было добраться до выступа. Запрыгивайте на корзину и затем, прыгая по поршням, доберитесь до выступа. Подойдите к полуразрушенной стене и ударником проделайте отверстие, достаточное для ваших габаритов.

Спрыгивайте вниз, где встретьтесь с Клаусом и Санни. Заходите в подъемник, на котором поднимитесь наверх. Покинув подъемник, вы выйдете в помещение с хаотично расставленными платформами. Наверху под потолком на поперечной балке располагаются три рычага. Нажимайте на них до тех пор, пока платформы не будут выставлены таким образом, что по ним можно будет перебраться на другую сторону. Заходите в коридор и бегите по конвейеру, остерегаясь горячего пара. При помощи отмычки откройте дверь и выходите в помещение, где держат Клауса и Санни. Закидайте двух злых тетушек яйцами и затем оглушите их.

Питомник Монтгомери

Виолет необходимо смастерить устройство для ловли рептилий. Для этого понадобятся следующие предметы: обод, корзина, длинная ручка и мешок с пенькой. Поднимайтесь на второй этаж питомника. Миновав коридор, подойдите к рычагу и нажмите на него. Справа за репродукцией появится кнопка. При нажатии на нее откроется секретная комната. Внутри Клаус найдет обод. Из комнаты направляйтесь в кабинет Монтгомери. Разбейте вазу, стоящую возле стены и заходите в открывшийся проход. На подъемнике спускайтесь в подвал. Идите в противоположный конец подвала, не попадая под выбросы горячего пара из прохудившихся труб. Забирайтесь на выступ. Нажмите на рычаг для вызова подъемника. Вставайте на платформу и спускайтесь вниз. С помощью метателя разберитесь с очередным злодеем. После его исчезновения подберите с пола корзину. Найдите, светлую панель на стене, и нажмите на нее. Заходите в коридор. Сразу же за поворотом вы найдете длинную ручку, спрятанную за бочками. Бегите по коридору, мимо фонтана, в помещение с корзинами. Подойдите к стойке с колокольчиками. Троньте все пять колокольчиков, и быстро начинайте взбираться по корзинам до лестницы. По ней вы поднимитесь в питомник. Отмычкой вскройте дверь. Разберитесь с еще одним злодеем и после подберите с пола мешок с пенькой. Теперь Виолет сможет собрать устройство для ловли рептилий. Устройство находиться в руках у Клауса, которому необходимо поймать шесть змей под чутким руководством Виолет. Собрав три змеи, перегрузите их в корзину, на которую указала Виолет. Пройдите по другим комнатам в поисках еще трех рептилий и опустите их в корзину.

В саду разбейте слева с помощью ударника травяную стену и из домика возьмите лейку. Теперь, когда ворота откроются, продолжайте собирать рептилий и класть их в корзины, которые установлены по всему саду. Собрав всех рептилий кроме одной, забирайтесь в подвал, дверь которого закроет помощник Олафа. Откройте решетку, дернув за рычаг, и по лестнице выбирайтесь из подвала. Соберите последнюю рептилию и положите ее в корзину. Расстреляйте приспешника Олафа из метателя несколько раз и пройдите через ворота.

Город

К великому сожалению граф Олаф убил доктора Монтгомери и поэтому мистер По нашел нового опекуна для сирот. Им стала тетя Жозефина, которая живет в доме на краю утеса. Тетушка даст сиротам задание отправиться в город и собрать все необходимые запасы.

Зайдите в магазин слева. Как только вы сделаете это, позади Виолет упадут ящики. Нажмите рычаг на стене рядом с кассой, чтобы отъехал шкаф. Пройдите через проход к завалу, за которым виднеется ящик с лаймом. Управляя Санни, проползите до двери впереди и заберитесь на коробки. Перегрызите веревку, на которой держится ящик с лаймом, затем веревки, на которых держатся деревяшки. Ползите по ним до последней веревки, перекусив которую упадет ящик, тем самым, расчистив дорогу Виолет. Подберите ящик с лаймом и пройдите через дверь. Выйдите на улицу, где отоприте калитку, за которой стоит Клаус.

Заходите в дом, который еще не подвергался нашему исследованию. Нажмите рычаг на потолке и пройдите через проход. Прыгая по платформам, переберитесь на другую сторону и выйдите на улицу. Спрыгните вниз и через окно залезьте в дом. Поверните штурвал и, выбравшись на улицу, по лестнице поднимитесь наверх. Пролезьте через окно, которое раньше было закрыто решеткой, на второй этаж дома. Со стола возьмите огурцы и вернитесь к Виолет, которая стоит за калиткой.

Бегите на пристань. После того как управление перейдет к Санни, ползите к краю пристани, где найдите скатерть. Расстреляйте из метателя очередного помощника Олафа и возвращайтесь в дом тетушки Жозефины.

Дом тети Жозефины

Тетушки дома нет и такое ощущение, глядя на окно дома, что и в живых тоже она не осталась. Посмотрите на записку, пришпиленную к деревянной колонне. Для ее расшифровки Клаусу понадобятся три книги по правописанию. Виолет вместе с Санни оправятся на поиски книг. В одной из коробок возле книжного шкафа можно найти листочек с буквами I, K, E. Пройдите в другую комнату. За картиной обнаружится сейф с трехбуквенным шифром. Введите буквы I, K, E и заберите из сейфа первую книгу по правописанию. Выходите в коридор, оттуда заходите в комнату справа. Крутаните штурвал установленный посреди комнаты. С помощью Санни перегрызите веревку, удерживающую вторую книгу, и не забудьте подобрать ее. Подойдите к дыре в полу, с небольшим уцелевшим участком слева. Переберитесь на другую сторону и зайдите в дверь. Нажмите на кнопку. С помощью Санни проберитесь на кухню, где перегрызите ножку скамейки, а затем взберитесь по ней. Заберитесь на сервант, где лежит третья книга. Через единственный выход вернитесь к Виолет. Из записки Клаус узнает, что тетя Жозефина жива и находится в пещере. Необходимо раздобыть карту пещеры. Теперь пришла очередь Клауса прогуляться по дому.

Заходите в комнату, ранее запертую на замок. Откройте дверцы платяного шкафа, за которыми будет скрываться вход в секретную комнату. Оттуда бегите по коридору до закутка с рычагом. Нажмите на него и возвращайтесь в комнату с полуразрушенным полом. По лестнице поднимайтесь на верхний этаж. Откройте дверцы шкафа и проходите в соседнюю комнату. Из нее выходите в коридор и идите в самую комнату. В ней вы найдете карту. Выходите из комнаты и спускайтесь по лестнице вниз. Бегите по коридорам дома до прихожей, где вас ожидает Виолет с Санни. Вместе с ними быстро покиньте дом.

Подземелье

Идите по коридорам подземелья, по пути истребляя крыс и летучих мышей. В конце концов, вы должны выйти на берег поземного озера, кишащего пиявками. Нужно изготовить какое-нибудь приспособление, с помощью которого можно будет перебраться на противоположный берег. Заходите в пещеру слева. Спускайтесь по склону. С помощью Санни проберитесь в пещеру с узким лазом. Перегрызите веревку и возьмите пару лопаток. Возвращайтесь к Виолет. Нажмите на рычаг, чтобы открыть решетку. Нажимайте следующий рычаг до тех пор, пока не откроется решетка, закрывающая выход на берег другого озера. Идите в пещеру слева. Сломайте деревянный настил и по лестнице спускайтесь вниз. Истребив всех крыс, возьмите веревку и поднимайтесь наверх.

Вставайте на деревянную платформу и с нее крутаните штурвал. Платформа остановится ровно над островком посреди озера. Прыгайте вниз. Заберите из лодки весла. Теперь Виолет соберет из найденных предметов ходули, с помощью которых можно преодолевать водные препятствия. Перейдите на противоположный берег. Бегите в обратную сторону по выступу слева. Используйте ударник на ящике. Вместе с Клаусом и Санни возвращайтесь обратно. Используйте Санни для открытия запертой изнутри двери. Спускайтесь вниз. Дальнейший путь осложнит препятствие в виде воды, уровень которой не позволит идти вперед.

Виолет наденет свои ходули и отправится искать другой путь для Клауса с Санни. Дерните за рычаг, чтобы открыть решетку. Проходите в освободившийся проход. Разломайте каменную стену справа. Пройдите немного вперед и дерните за рычаг, чтобы открыть еще одну решетку. Виолет должна добраться до шлюза. При помощи рычага откройте заслонку шлюза, и вода полностью уйдет из пещеры. Походите по высушенной пещере в поисках единственного выхода. Это ответвление выведет вас в большую пещеру, где находится тетушка Жозефина. Чтобы с ней встретиться, вам необходимо нажать на рычаг и по каменным колоннам взобраться наверх. После разговора с тетушкой действие игры перенесется в дом графа Олафа.

Дом графа Олафа

Граф готовится к свадьбе с Виолет, чтобы стать полновластным хозяином ее наследства. Выходите из комнаты в коридор. С помощью метателя разберитесь с дамой. Подберите с пола оброненный ею листок бумаги. Заходите в коридор справа и бегите к запертой двери, ведущей в подвал. При помощи отмычки взломайте ее. В подвале найдите стену, в которой не хватает нескольких кирпичей. Разрушьте ее ударником и возьмите лежащий на полу зонтик. Покиньте подвал. Поднимайтесь на второй этаж. Зайдите в комнату слева, где разберитесь с еще одной злой теткой. После ее исчезновения на полу останется листок бумаги. Возьмите его и выходите из комнаты. Теперь зайдите в комнату с зеленой дверью. Нажмите на кнопку, установленную с обратной стороны стола. Нажмите на рычаг над камином. Заходите в открывший ход, ведущий в ванную комнату. Снимите с ванны штору и выйдите из комнаты. Посмотрите на красную штору, по обеим сторонам которой висят картины. Откройте их и поочередно нажмите на рычаги, спрятанные в нишах. Зайдите в комнату и возьмите с пола желтый коврик. У Клауса в руках появится веревка с крюком. Используйте ее на стойке светильника. Вы перелетите на другую сторону обрыва. Возьмите с дивана последний клочок бумаги. Тем же способом вернитесь обратно.

Подойдите к запертой двери и, используя найденные бумажки, откройте замок. Поднимайтесь по лестнице на вершину башни. Достигнув большого обрыва, заходите в помещение. Используйте крюк с веревкой, для того чтобы взобраться наверх. Во втором помещении доберитесь до выхода при помощи ящиков управляемых рычагами. В третьем помещении при помощи платформ доберитесь до выхода. В башне разберитесь с приспешником графа Олафа. Посмотрите в окно. Внизу только что закончилась брачная церемония, но шанс остановить свадьбу все-таки есть. Уничтожьте брачное свидетельство, которое мелькает в руках то у графа Олафа, то в руках гостей. Когда бумага будет уничтожена, Виолет по-своему разберется с ненавистным дядей. Стреляйте из метателя в графа до тех пор, пока он скроется в неизвестном направлении.