THE REWIND

Only for laptop or desktop

ONLINE ESCAPE

WALKTHROUGH MET TIPS

Je start in een roodbruine kamer, waar je een gouden, een blauwe, een roze en een roestige deur ziet. Deze zijn op slot. Je kunt wel naar de kelder waar je hints kunt verzamelen (want in de gameplay heb je gelezen waar je kon zoeken).

In de kelder staan 7 speelkasten waar tips in te verzamelen zijn voor het spel. Deze kun je spelen door ervoor te gaan staan en op X te drukken. Je kunt iedere kast spelen, behalve Puckman. Hier heb je een muntje voor nodig, vind deze en je kunt een beker winnen!

Loop nu nog verder naar beneden en linksboven in de hoek zie je een twinkel. Druk op Z en je hebt een roestige sleutel gevonden. Hiermee kun je de roestige deur openen richting blauwe kamer.

Er hangt een telefoon → hier kun je nog niks mee. En er zit een rode kraan waarmee je de kraan kunt openen (wanneer je op X drukt), deze hangt aan de andere kant van de kamer naast een paarse lamp?!

Loop de hoek om en hier zie je nog een kleine ruimte waar een lichtcirkel op de grond staat (komt dit licht van boven?)

We gaan terug naar boven. Wanneer je goed naar de vloer kijkt komt de vorm van de kamer overeen met een opdrachtkaart die je hebt gedownload. Hierop staan allemaal letters geschreven, je hebt de letters nodig die in de lichte tegels staan.

Je hebt nu de code voor de groene kist, deze zie je al in de paarse kamer staan.

In de blauwe kamer zie je een ijzeren sleutel in een soort bak of doolhof zitten, maar je kunt er helaas niet in. Er zit wel een gat midden onderin, waar gaat dat gat naartoe?

Wanneer je verder naar rechts loopt, zie je een blauwe sleutel liggen en een stoplichtvloer. Let op het werkt net als een echt stoplicht, loop bij groen, maar sta stil op rood en loop ook niet richting een rode tegel. Wanneer je dat wel doen begin je weer opnieuw.

Aan het einde van de stoplichtvloer ligt de blauwe sleutel, nu kun je de blauwe deur open maken die in de roodbruine kamer zit.

Eenmaal door de blauwe deur kom je in een groene gang. Kijk goed op de grond, volgens mij zie ik iets kleins zitten op een tegel, druk op Z (je kunt het helaas nog niet zien). In de hoek staat een plant, 'Die ziet er dorstig uit…'. Je ziet een rode sleutel in de kamer er naast liggen.

Wanneer je verder door loopt zie je een paarse kamer met een groene deur, een gele kamer met een ijzeren deur (die sleutel lag in het vak in de blauwe kamer). In die paarse kamer zit de groene kist, deze heb je vanuit de roodbruine kamer gezien.

In deze gang staat ook een rode en een blauwe kist. Even verder is een rode deur richting een geeloranje kamer en een kamer waar je gewoon in kunt lopen. Er gaat alleen tijd lopen, je hebt nu 99 tellen om bij de rode sleutel te komen, er zijn alleen onzichtbare muren en je weet nog niet hoe je moet lopen (dit komt later).

Kijk links wanneer je de kamer uitloopt daar twinkelt iets, druk op Z. Je krijgt een muntje. Deze kun je gebruiken om Puckman te spelen en de beker te winnen. Ga naar de kelder.

In de kelder sta je voor Puckman en druk op X, als je het spel gehaald hebt zul je zien dat je een beker hebt. Hier kun je iets in doen, water misschien voor de plant....

Loop naar de rode kraan en daarna naar het druppelende water, eenmaal ondergelopen zie je dat de beker gevuld is met water. Loop naar de plant en druk op X Hij groeit, maar nog niet genoeg. Haal nog een keer water.

Zoals je ziet is er een groene sleutel in de plant gegroeid, je kunt nu door de groen deur en de groene kist openen. Je hebt nu het vergrootglas. Je kunt nu iets wat erg klein is beter zien. In de groene gang was iets op de grond geschreven.

Je krijgt nu een code, wanneer je bij de opdrachten kijkt zie je een opdrachtenkaart staan met getallen en een vergrootglas erbij, ook hier staat de rode sleutel in. Kleur alle 4 de getallen.

De tabel met getallen heeft wel een rare vorm en lijkt op de kamer met de rode sleutel. Zoals je merkt zijn de ingekleurde hokjes de onzichtbare muren in de kamer en kun je binnen de 99 tellen bij de rode sleutel komen. Let op er staan niet alleen getallen op de vloer!

Het lijkt er op dat je vast loopt, maar wacht eens.....in de zwarte hokjes aan de linker kant zit een 2.....

Loop de juiste route en je hebt de rode sleutel, je kunt nu door de rode deur.

Je ziet een spelcomputer op de grond staan met een paar gekleurde blokken. Er is een opdrachtkaart met dezelfde tekening en blokken die er onder staan.

Knip ze uit en leg ze op de juiste plek, ze mogen niet op de gekleurde vakken. Er blijft 1 vakje over, zoek daar met Z.

Je krijgt nu de code voor de rode kist.

Loop naar de groene gang, sta voor de rode kist en vul de code in. Je hebt nu een magneet, misschien kun je de ijzeren sleutel nu in het gat laten vallen. Loop naar de blauwe kamer.

Eenmaal in de blauwe kamer merk je, dat wanneer je om de bak loopt, de ijzeren sleutel naar je toe komt als je stil staat. Los de puzzel op en de sleutel valt naar beneden in de kelder. Loop daar naar de kleinere ruimte met de lichtbundel en daar vind je de ijzeren sleutel.

Met de ijzeren sleutel kun je de ijzeren deur openen, deze zit in de groene gang.

Wanneer je door de witte deur naar binnen loopt zie je 6 gaten in de grond met symbolen erboven. Loop verder naar beneden en daar zie je een muizenkooi. Druk op X en de muizen worden vrijgelaten. Loop erachteraan en zoals je ziet verdwijnen ze in de muizenholletjes in de vloer. Kijk goed hoe ze lopen, er zit een patroon in.

Je hebt een opdrachtenblad met de muizen erop en de symbolen. Teken de route die iedere muis aflegt en je hebt de code voor de blauwe kist, deze staat in de groene gang.

Uit de blauwe kist komt een walkman, in het huis heb je verschillende bandjes gezien. Wanneer je daar nu op staat en op X drukt hoor je een woord. Maar in welke volgorde moet je luisteren? En welke bandjes heb je eigenlijk nodig? Hiervoor speel de opdrachtkaart met het schaakbord. Spring met paardensprongen over het bord op de bandjes, totdat je de witte koning schaak hebt gezet. De volgorde van bandjes slaan, is meteen de volgorde van luisteren.

Door de boodschap uit de bandjes weet je nu welke getallen je in de piramide moet zetten. De piramide staat op een opdrachtkaart, vul deze in en je hebt een telefoonnummer. Zie de telefoon onder aan de piramide. Bel het nummer met de telefoon in de kelder.

Je krijgt een geluidsfragment te horen waarin gezegd wordt dat je in de toekomst met een smartphone moet bellen en 00316 voor het nummer moet zetten.

Als je dat hebt gedaan hoor je een voicemail waarin wordt gezegd dat achter de muizenkooi een geheime deur zit. Loop naar de gele kamer met de witte deur.

Daar aangekomen loop je achter de muizenkooi en druk op X, je ziet de muur verdwijnen, loop door richting de schuur.

In de schuur zie je op de vloer pijlen staan, als het goed is heb je ook een opdrachtblad met pijlen. Combineer deze en je ziet dat er onderaan START? staat en er is het woord FINISH geschreven in het veld. Je moet dus de pijlen terug volgen van de FINISH naar de START. Op die plek moet je zoeken met Z. Je hebt blijkbaar ergens een lamp aan gedaan.

Als je goed hebt opgelet hang er in de kelder een blacklight.

In de kelder staat iets op de vloer geschreven. Je kunt nu Back to the Future. Loop naar de juiste poster en druk op X de poster opent en daar zit de gouden sleutel.

Je hebt het gehaald en je kunt ontsnappen uit deze villa en terug naar de toekomst.

