

# ***Komplettlösung zu Black Mirror 2***

## ***erstellt von Ludwig Kratz exklusiv für***



<http://www.gamepad.de>

## ***Kapitel 1***

*Nach dem Intro landen wir im*

### ***Keller:***

*Hier können wir dann handeln und nehmen aus dem Regal die **Schachtel mit Sicherungen** mit. Nun die Palette entfernen und hinter der Palette steht ein **Fotoentwickler** .*

*Im Inventar die **Sicherungen** aus der Schachtel nehmen, dann den Sicherungskasten öffnen, die alte Sicherung entfernen und die neue einsetzen. Jetzt den Stromschalter betätigen und den Keller verlassen zum*

### ***Fotoladen:***

*Hier das **Werb Schild** nehmen und herausstellen. – Draußen begegnen wir Angelina.*

*Leider läuft nicht alles wie geplant und so muss unser Held zur Hafenpromenade in den Souvenirladen gehen. Auch hier läuft nicht alles glatt; also Rosie ansprechen, die Darren abwimmelt. Darren ist verärgert, verlässt den Laden und tritt gegen das Cabriolet, was den Alarm auslöst. Dann geht er zurück in den Laden. - Die Kundin läuft raus und so kann er nun mit Rosie reden und das **Paket** abholen, ein zweites gibt sie nicht raus.*

*Somit sieht sich unser Held den **Blanko-Abholscheine** auf dem Tresen an, spricht dann Rosie erneut an und fragt nach einem „Paket für Darren“.*

*Wenn Rosie sich dann umdreht, klaut Darren einen Abholschein, redet noch mit ihr über alle Punkte, verlässt dann Laden und nimmt noch eine **Metallstange** vom Geländer am Pier (ca. Bildmitte) mit. Jetzt die junge Frau am Geländer ansprechen und dann die Straße Richtung Hauptplatz nehmen und dort angelangt links ins*

### ***Biba's Diner:***

*Hier jetzt mit Mrs. Biba reden und den Brief abliefern. Irgendwie verläuft das Gespräch merkwürdig.*

*Den Essig und das Brot vom Tresen ins Inventar wandern lassen. Als Darren dann das Lokal verlassen will, wird er von Dr. Newhouse angesprochen, der ihm berichtet, dass Darrens Mutter nicht zum Termin erschienen sei. Darren verspricht, seine Mutter anzurufen. Zurück in den*

### ***Fotoladen:***

*Vor dem Laden steht Angelina und ist empört, weil sie offensichtlich von Fuller belästigt wurde; sie bittet Darren, ihr die Fotos ins Hotel zu bringen. Drinnen dann ins Hinterzimmer / Büro gehen und den Kugelschreiber einstecken; danach das Telefon benutzen und Darrens Mutter anrufen. Die Leitung ist besetzt und Darren erfährt, dass seine Mutter ihn per Telefon erreichen wollte. So eilt er schnellstens zum Haus seiner Mutter.*

### ***Mutters / eigenes Haus:***

*Darrens Mutter liegt ohnmächtig am Boden, ist nicht ansprechbar und so bestellt er einen Krankenwagen. Er muss dann für den Arzt Verschiedenes suchen und nimmt so den Medikamentenspender vom Tischchen und steckt die Versicherungskarte aus der Handtasche im Wohnzimmer ein. Im Schlafzimmer aus der Kommode das Adressbuch aneignen, den Schlüssel dazu unter dem Blumentopf auf der Fensterbank finden und aus dem Badezimmerschrank die Medikamente im Inventar verstauen. Jetzt das Adressbuch öffnen, es mit einem Rechtsklick lesen und die Telefonnummer von Dr. Wakefield finden und ihn anrufen. Nun ins*

### ***Krankenhaus:***

*Hier die Medikamente abgeben und Darren wartet auf die Diagnose des Arztes. Aus dem Zimmer der Mutter das Stethoskop vom Bett nehmen und das Abführmittel aus dem Nachttisch. Danach dann am Empfang sehen, wie der Mann, der Darren im Diner angerempelt hat, nach dessen Mutter fragt, aber schnell das Hospital verlässt, als er Darren sieht. Das ist verdächtig, also folgt ihm unser Held in Richtung*

### ***Fotoladen:***

*Der Typ ist aber offensichtlich entwischt.*

*Durch die Ladentür sieht Darren, wie der Fremde mit Fuller redet. Er möchte sie belauschen und geht so links in den Hinterhof und sieht durch das Fenster. Darren kann leider nichts verstehen. Was ist hier los? Was spielt sich hier ab?*

*Im Hinterhof können wir fürs Inventar den **Hundenapf** aus dem Hundekäfig, die **Angelschnur** aus dem Werkzeugschuppen, den **Henkel vom Eimer** vor der Hintertür und das **Abschleppseil** auf dem Auto ergattern.*

*Im Inventar dann den Henkel vom Eimer mit der Angelschnur verbinden und somit einen **Angelhaken an der Schnur** bekommen. Die Angelschnur mit Haken dann mit dem Kipfenster benutzen. So kann unser Held die Tür entriegeln und bekommt mit, wie der Fremde sich nach ihm und seiner Mutter erkundigt. Gehen wir vor in den Laden, dann ist da niemand, also geht unser Held runter in den Keller und entdeckt dort eine Geheimtür. Als er durchgehen will, erscheint Fuller und unser Held wird arbeitslos. Nun zum*

#### **Souvenir-/Postladen:**

*Den Blankoabholschein im Inventar durch Anwendung des Kugelschreibers ausfüllen und nun versuchen, im Laden das Paket zu bekommen, was aber nicht funktioniert, weil die Unterschrift des Briefträgers fehlt. Es ist nichts zu machen, also alle Gesprächspunkte durchgehen und auch mit der Kundin rechts reden. Könnte Fuller mit einem Trick aus dem Laden gelockt werden? Aber woher soll unser Held die versprochenen Fotos nehmen? Nun denn: sehen wir weiter und gehen zunächst mal wieder ins*

#### **Krankenhaus:**

*Hier ergattern wir **Magazine** aus dem Eingangsbereich und auf der Station im Zimmer der Mutter findet Darren **Grußkarten**, auch die des Briefträgers. Welch ein Zufall, dass die Karte unterschrieben ist und somit die Unterschrift für den Abholschein gefälscht werden kann. Dies über das Inventar tun und dann zurück zum*

#### **Souvenir-/Postladen:**

*Hier die Zeitschriften der Kundin zeigen, die begeistert Fuller zum Fototermin bestellen will, so dass der Laden gleich leer sein müsste. Den Abholschein abgeben und das Fotopapier bekommen und danach dann per Karte zurück in den Fotoladen.*

#### **Fotoladen:**

*Fuller geht und unser Held betritt den Laden durch die Hintertür. Der Film müsste im Tresor sein und der muss jetzt geknackt werden. Mit dem Stethoskop und Rechts-und Linksklicken kann man ihn knacken und den **Film** mit Angelinas Bildern herausholen. Jetzt die Dunkelkammer betreten und den **Fixierer** vom Tisch einsacken.*

*Dann das **destillierte Wasser** vor dem Schrank nehmen und es in die Entwicklerschale und die Wasserschale füllen; jetzt noch den **Fotoentwickler** in die Entwicklerschale füllen. Der unentwickelte Film kommt jetzt in den Entwicklerbehälter und dann kommen der Fotoentwickler und danach den Fixierer dazu. Ist diese Prozedur fertig, dann das ausgepackte Fotopapier unter den Belichtungsapparat legen.*

*Der Film wird mit dem Belichtungsapparat benutzt, ihn dann 5 Sek. anschalten und*

*danach schnell das belichtete Papier in die Entwicklerschale legen. Hier ist es wichtig, dass man den richtigen Zeitpunkt erwischt (das Bild muss gut sichtbar sein), sonst muss man alles wiederholen. Danach kommt das Bild noch ins Wasserbad. Hat man alles richtig gemacht, dann beginnt man nochmals von vorne, denn es müssen ja 36 Bilder entwickelt werden. Aber keine Angst: wenn man es nach dem 2. Mal drauf hat, arbeitet unser Held ganz alleine. Ist man fertig, dann bekommen wir von Mrs. Biba noch einen Umschlag an der Tür des Geschäftes, den unser Held gerne öffnen möchte. Hier sollte die altbekannte Methode – heiße Luft - helfen. Also über die Karte zu*

***Mutters /eigenes Haus:***

*Den Kessel vom Herd nehmen, in der Spüle mit Wasser füllen; ihn zurück auf den Herd stellen und wenn das Wasser kocht, über dem Wasserdampf den Umschlag öffnen.*

*Holla, Wow..... 1500\$! - Aus dem Küchenschrank dann noch eine oder zwei Schalen holen und zu Fullers Laden und hier den Umschlag in den Briefkasten der Vordertür einwerfen. Jetzt über die Karte zum*

***Strandhotel:***

*Mit dem Portier über alles reden und dann die Treppe hinauf zu Angelinas Zimmer. Darren macht einen ganzen Film Fotos von Angelina und man verabredet sich zum Abendessen. Und wieder taucht der Fremde auf, als unser Held das Hotel verlassen will und zieht Erkundigungen ein. Leider kann man ihn nicht mehr fotografieren. Das Hotel verlassen, aber wie soll unser Held jetzt den Film entwickeln. Er muss sich einiges besorgen.*

***Trödeladen:***

*Hier das Funkgerät ansehen und mit Eddie über alles reden. Feststellen mit dem Münzbuch, was es für eine ist. Man kommt kaum weiter, bekommt aber den Auftrag, den Blindenstock wieder zu beschaffen und darf sich dann den benötigten Projektor ausleihen. Jetzt also wieder zum*

***Strandhotel:***

*Ausführlichst mit der Portier über alles – auch das Pokern – reden, bis dieser den Blindenstock herausrückt. Nun zurück zum Blinden in den*

***Trödeladen:***

*Eddie bekommt den Stock, unser Held den Diaprojektor als Belichtungsapparat. Beim Bibas Diner sollte es die Rotlichtlampe fürs Bad geben. Jetzt in*

***Mutters / eigenes Haus:***

*Hier den Film entwickeln und wenn das erledigt ist, im Schlafzimmer versuchen, den*

*Sekretär zu öffnen durch Lösen eines Schiebepuzzles. Hat das geklappt, dann gibt es eine **Holzschatulle** und ein **Überweisungsbuch**, das gleich untersucht wird. Ein für unseren Helden **seltsamer Brief (mit Rechtsklick lesen)** kommt zum Vorschein und er stellt auch Zahlungen fest, die er sich nicht erklären kann. Vorerst ist da wohl nichts rauszukriegen und so liefert er im Krankenhaus ab, was dort noch fehlt.*

*Das Kapitel 1 schließt dann mit einem Rendezvous mit Angelina in einer längeren selbstablaufenden Sequenz, die dann übergeht in Kapitel 2.*

## **Kapitel 2**

*Hier bekommt unser Held Besuch von einem Inspektor, der einiges zu berichten hat. Er wird auf das Polizeirevier bestellt für ein Phantombild des Unbekannten aus Kapitels 1, der mit dem Mord was zu tun haben könnte.*

### **Polizeirevier:**

*Das Phantombild erstellen und dafür die Hinweise aus dem Tagebuch benutzen.*



*Nun müssen Tatsachen her, die Angelinas Unschuld beweisen.*

### **Krankenhaus:**

Unser Held kann nicht zum Leichnam – er wird nicht in die Pathologie gelassen - also muss er sich Zugang verschaffen. Er geht in das Zimmer seiner Mutter und legt die Monitore lahm. Das ruft die Schwestern auf den Plan, so dass sich Darren vorne am Tresen einen **Lieferschein** holen kann.

Aber auch mit dem Lieferschein kommt er nicht in die Pathologie. Er braucht noch ein **Paket** und das findet er im Souvenirladen/Poststelle vorne in der Mitte. Das reicht aber immer noch nicht, denn jetzt fehlt noch ein **Ausweis**. Woher nehmen? Gehen wir ins

### **Bibas Diner:**

Als er dort ankommt, wirft Mrs. Biba etwas in den Müll. Das könnte doch vielleicht weiter helfen. Wir sehen nach und puzzeln die Schnipsel zu einem **Erpresserbrief** von Fuller zusammen. Jetzt nach drinnen, mit dem Doc über alles reden und nach seinem Ausweis fragen. Dann mit Mrs. Biba über alles reden und zum Schluss einen **Kaffee** bestellen. Diesen benutzen wir letztendlich mit dem Arzt und können dann den **Ausweis** vom Kittel nehmen. Jetzt rüber zum

### **Krankenhaus / Pathologie:**

Die große **Spritze** vom Wagen ins Inventar befördern. Das Clipboard untersuchen, alle 6 anklicken und so feststellen, dass es Nr. 448 ist und aus der richtigen Schachtel den **Schlüsselbund** nehmen. Wieder zum Fotoladen.

### **Fotoladen:**

Alles ist versiegelt. Versuchen wir also über ein Fenster rein zu kommen und wenden das Abschleppseil auf das Gitterrost und das Fenstergitter an. Mit der Metallstange in der Seilschlaufe drehen wir dann das Gitterrost raus und verschaffen uns so Zugang zum Keller. Dort die Bodenbretter vor den Kulissen untersuchen und feststellen, dass da eine Waage angebracht sein könnte. Hier ist vorerst nichts zu erreichen und wir gehen nach oben. Im Hinterzimmer können wir die Kuckucksuhr mit dem Schlüsselbund öffnen (ihn auf das 6-eckige Loch anwenden) und so eignen wir uns eine **Schachtel** (mit Rechtsklick öffnen) mit Negativen an, die wir gleich auf dem Leuchttisch im Verkaufsraum ansehen. Sie richtig anordnen und man sollte so den **Türcode** (digital als 2482) bekommen.

Nun muss man wohl die Fotohintergründe beseitigen. Hat man im Hinterzimmer die Weltkarte studiert, bekommt man die Hinweise Arizona – Hawaii – Ägypten – China und Europa -, also müssen die Fotohintergründe weg.



*Im Hinterzimmer auf der Weltkarte erhält man die Hinweise für die Kombination der Fotohintergründe (Arizona, Hawaii, Ägypten, China, Europa) – also 4 – 1 – 5 – 3 – 2. Die Leinwände heben sich und die Tür wird freigegeben. Der Code 2482 stimmt, aber trotzdem geht die Tür nicht auf. Wie war das mit der Waage? Die Bodenbretter erneut anklicken. Fullers Gewicht? Aber was hat er gewogen? Zurück ins*

#### **Krankenhaus:**

*Im Krankenzimmer der Mutter unseres Helden steht eine Personenwaage unter dem Bett, die wir nun ins Inventar befördern. Wir müssen aber wieder am Wachmann vorbei in die Pathologie, aber wie? Trick 17 muss her.*

*Vorne gibt es ja einen Sodawasserautomaten und wir ziehen uns eine Flasche. Dann ins Krankenzimmer der Mutter, die Spritze mit dem Abführmittel aufziehen und die Sodaflasche damit würzen. Der Wachmann verlässt seinen Posten und so kann unser Held in die Pathologie und das Gewicht Fullers ermitteln durch Subtraktion des Gewichtes von Fullers Leiche (158 kg) und des Gewichtes der Bahre vorne mit 24 kg. Bleiben 134 kg oder etwas mehr. Unser Held wiegt 90 kg, also muss er sich ca. 45 kg schwerer machen.*

*Letztendlich übergibt der Wachmann ihn der Polizei, doch er kann diese überzeugen, dass er nichts Böses beabsichtigt hat und kann so wieder in den Keller.*

#### **Keller:**

*Klicken wir die Bodenbretter erneut an, sucht sich unser Held automatisch 45 kg Gewicht und stellt sie auf die Bodenbretter. Dann versucht er, mit dem Code die Tür zu öffnen.*

*Dahinter verbirgt sich ein Sexfotostudio. – Hinter dem Vorhang rechts finden wir eine Metallplatte, die wir letztendlich mit einer Kugel vom Bettpfosten bestücken. Jetzt ist der Metallspind offen und Darren kann Fotos mitnehmen.*

*Reicht das nun, um Angelina aus dem Knast zu holen? Mal sehen, was die Polizei dazu sagt.*

#### **Polizeirevier:**

*Hier kommt in einer Zwischensequenz der Fremde und tischt dem Inspektor eine Lügengeschichte aus und präsentiert auch die Fotos, die Darren gemacht hat. Wo hat er sie her? Inspizieren wird das*

### **Strandhotel:**

*Der Portier hat polizeiliche Anweisung, niemand in Angelinas Zimmer zu lassen (mit ihm über alle Gesprächspunkte reden). Hhmmmm.... mit welchem Trick kommen wir trotzdem hinein? Hat sich der Hotelbesitzer nicht über die Möven auf der Veranda geärgert. Bekommen wir ihn von seinem Posten weg? Wir haben doch Weißbrot im Inventar und so streuen wir Krümel (mit Rechtsklick auf das Weißbrot) auf die Terrasse. Der Portier wird rauskommen und unser Held schleicht sich schnell rein, nimmt den Zimmerschlüssel und dann geht es nach oben.*

*Wir suchen das Zimmer genau ab und finden im Lampenschirm eine kabellose Wanze. Demnach muss es auch einen Sender geben und bei näherer Begutachtung der Lüftung meint unser Held, dass der Sender hinter dem Gitter versteckt sein könnte und nimmt es aus der Lüftung mit. Wir brauchen einen Abhör-/Funkspezialisten. Hhmmmm..., da gab es doch unseren blinden Trödler! Nichts wie hin und da stört es uns auch nicht, dass wir beim Verlassen des Hotels Hausverbot bekommen. Zum*

### **Trödeladen:**

*Den Diaprojektor zurück geben und dann alles Gesprächspunkte anklicken. Eddie hat vom Funken Ahnung und meint, man könne sich doch ein Peilgerät bauen; er braucht aber noch einige Zutaten (hier steckt ein kleiner Fehler, denn die beiden reden von 1800): Kupferdraht, eine Metallstange, Kopfhörer und einen Kompass.*

*Kopfhörer und Kompass sollten im eigenen Haus zu finden sein. Also dorthin und neben dem Fernseher die Kopfhörer nehmen und vom Teleskop den Kompass. Eine Stange hatten wir schon einmal und, falls nicht bereits im Inventar, zurück in den Hinterhof und sie aus der Seilschleife nehmen. Kupferdraht wird schwieriger. Die Lichterkette bei Bibas Diner enthält welchen, aber unser Held braucht einen Seitenschneider, den er sich im Trödeladen besorgt und dann ein Stück von der Lichterkette abschneidet. Im Inventar dann die Plastikummantelung einschneiden und abziehen, so dass wir einen schönen Kupferdraht bekommen. Wir haben jetzt alles und gehen zurück zum Laden. Wir liefern alles ab und nehmen dann die Peilung auf (Kompass drehen mit Rechtsklick). So ergibt es sich, dass wir feststellen, dass der Empfänger auf einem Boot zu finden sein muss und unser Held bekommt eines zur Verfügung gestellt.*

### **Boot:**

*Auf dem Boot angelangt, gehen wir unter Deck und schauen uns um. In einer Schublade finden wir einen Schlüssel, sehen uns die Bilder an und entdecken hinter einem Bild mit Scharnieren einen Tresor. Auf dem Tisch neben dem Laptop liegt eine Mappe mit interessantem Material und einer Folie. Wir brauchen noch die Safekombination. Hat das*



*etwas mit der Folie zu tun? Wir wenden sie auf das linke Bild an (Karte), drehen sie so, dass die Striche eine Reiseroute ergeben und sollten so die Safekombination finden. Das kann übersprungen werden, wenn wir nach einigen Versuchen (in der leichten Version) den Hebel rechts unten betätigen (Route: SW, S, SE, E, NE, NW).*



*Wir ergattern aus dem Tresor einen **Ring** und eine **Diskette**, die wir sofort im Laptop platzieren. Doch der Akku ist leer. Wo gibt es Strom? Schauen wir uns um und den Sitz rechts an, öffnen mit dem Schlüssel das Schloss, finden den Stromgenerator und brauchen jetzt noch Benzin, da beim Einschalten sich nicht viel tut. Nach oben und unter der Sitzbank unter dem Kissen in der Kiste einen **Benzinkanister** finden. Mit ihm den Generator auffüllen und dann im Laptop interessante Neuigkeiten erfahren.*

*Unser Held wird jedoch überrascht und mit einer Waffe bedroht. Auf Deck dann schnell (sonst stirbt man) den Querbaum bewegen und Reginald mit dem Paddel über Bord werfen.*

*Nach der Verabschiedung von Angelina finden wir uns im Diner wieder und wir werden ins Krankenhaus gerufen.....*

*Der Anruf mit dem Hilferuf von Angelina beendet das Kapitel.*

## Kapitel 3

*Darren kommt in Willow Creek in England an und ist auf der Suche nach Angelina.*

### **Hotel:**

*Im Hotel den Portier nach Angelina und ihrem Zimmerschlüssel fragen. Etwas zähflüssig und erst als Gast bekommt man Auskünfte. Das Fläschchen **Alkohol** vom Tisch nehmen, dann eine **Ansichtskarte** mit den Mordschauplätzen kaufen; auch die Andenken ansehen. Jetzt links zu den Zimmern, den Rucksack ablegen und überlegen, wie man in Angelinas Zimmer kommt. Mit dem Portier über alles reden und da er Angelinas Zimmerschlüssel nicht rausrücken will, müssen wir uns etwas einfallen lassen. Sich auf dem Flur vor den Zimmern umsehen und vom Glastisch ein paar **Zeitungsseiten** und die **Streichhölzer** nehmen. Nun nach draußen und links in die Mitte des Laubhaufens die Zeitungsseiten stecken und dann anzünden. Den Portier dann auf das Feuer ansprechen und wir können **Angelinas Zimmerschlüssel** ergattern und dann nach hinten gehen zu*

### **Angelinas Hotelzimmer:**

*Alles absuchen: auf dem Tisch findet Darren Zitronen. Gegessen und getrunken wurden sie nicht. Wurde damit eine geheime Nachricht geschrieben? Das Bett und die Überdecke ansehen und einen **Wollfaden** ergattern. Angelina Bild an der Wand untersuchen und dahinter **einige leere Zettel** finden. Wurde da mit dem Zitronensaft etwas drauf geschrieben? Wie war das? Die Schrift kann man mit der Wärme einer Flamme lesbar machen? Schenken wir uns etwas Alkohol ein, stecken den Wollfaden rein, zünden ihn an und halten schließlich die Blätter darüber. Wir können Angelinas Nachricht lesen und erfahren interessante Neuigkeiten. Aus dem Schränkchen unter dem Fernseher ein **Schlafmittel** nehmen und dann aufbrechen nach*

### **Willow Creek:**

*Hier trifft unser Held die Bibliothekarin und lässt sich über den Ort informieren. Alle Themenbereiche durchgehen, aber letztendlich wird das Gespräch abrupt beendet. Zunächst also mal ins*

### **Museum:**

*Rechts zur Vitrine. Sie ansehen, aber man kann nur die beiden aufgeschlagenen Seiten lesen. Noch weiter rechts mit den Touristen reden. Da man vorerst nichts weiter erreichen kann, das Seifenblasenspiel auf dem Tresen ansehen und dann mit dem Portier Bobby alle Punkte bereden. Jetzt zum*

### ***Jahrmarkt:***

*Mit Tom reden vom Texas Chili; alle Themen abklappern und dann zurück ins*

### ***Museum:***

*Jetzt versuchen, das **Seifenblasenspiel** zu nehmen und danach mit Bobby darüber reden. Er hat Hunger und Darren will Chili besorgen. Also zurück auf den Jahrmarkt und zum Stand, Chili kaufen und es Bobby bringen. Hat er gegessen, dann würde er schon gerne Seifenblasen machen, aber das Seifenwasser fehlt. Jetzt darf man das Röhrchen mitnehmen, füllt **Flüssigseife aus dem Schrank** in das Röhrchen hinein und es wird dann noch mit **Wasser aus dem Brunnen** vor dem Hotel aufgefüllt. Jetzt das Seifenblasenspiel zurück bringen und Bobby den **Vitrinenschlüssel** aus der Jacke klauen. Darren schafft es zwar noch, die Vitrine aufzuschließen, aber dann wird das Museum geschlossen. Muss unser Held also doch einbrechen? Zurück zum Hotel.*

### ***Hotel:***

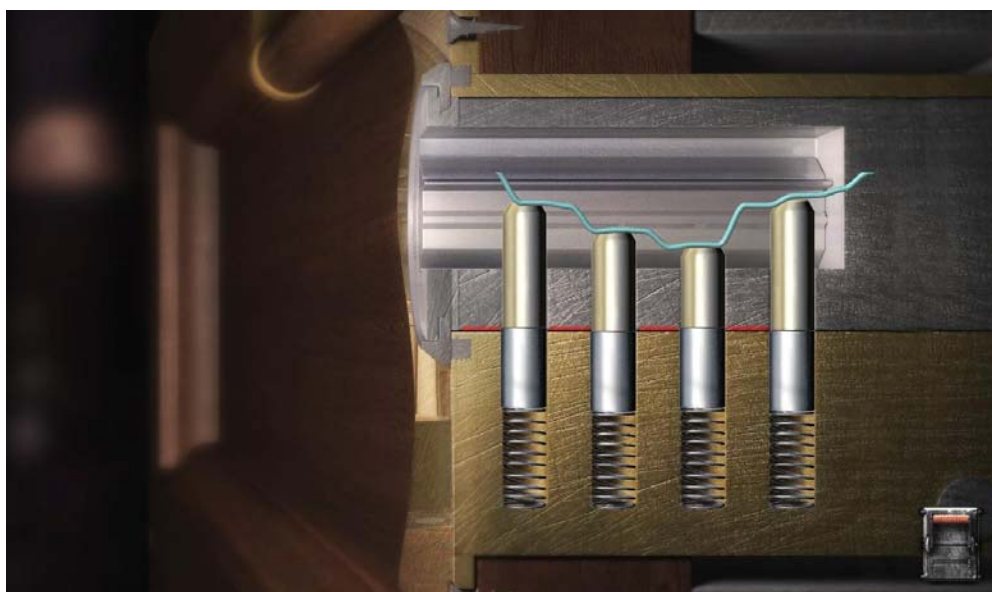
*Hier treffen wir Mis Valley, haben aber ein merkwürdiges, für uns unverständliches Gespräch. Auch im Hotel läuft nicht alles glatt, so dass unser Held das Schlafmittel in den Tee des Hotelbesitzers schüttet und dann die Schließfächer betrachtet. Sie sind aber abgeschlossen und Darren braucht Einbruchswerkzeuge. Wir wissen aber doch, wer so etwas haben könnte, also in den*

### ***Willow Creek Pub:***

*Mit Tom über alles reden, ihn betrunken machen und letztendlich das **Einbruchswerkzeug** bekommen. Das könnte im Hotel helfen, also dorthin.*

### ***Hotel:***

*Das Schließfach mit dem Einbruchswerkzeug knacken.*



So kommen wir zum **Brief** für Angelina und lesen ihm. Zu den Zimmern gehen und aus dem Regal im Flur ein Märchenbuch (Gebrüder Grimm) nehmen und sich das Inhaltsverzeichnis ansehen/mitnehmen. Jetzt in

#### **Angelinas Zimmer:**

Das Bett ansehen und letztendlich verschieben, so dass wir an die Abdeckung eines runden Schachtes heran kommen. Hier müssen die richtigen Märchen (Seitenzahlen des Buches: Bienenkönigin – weiße Schlange – Froschkönig – 7 Raben) den Seitenzahlen zugeordnet werden, so dass man die Abdeckung öffnen kann. Den Schacht untersuchen, aber unser Held wird nur mit Licht hinabsteigen. Jetzt ins



#### **Hotelfoyer:**

Einen **Seelenschlüssel** kaufen, das **Messer** vom Tisch einsacken, mit dem Messer die Uhr über dem Bücherregal aufschrauben und die gefundenen **Batterien** in den Seelenschlüssel einsetzen, der damit als Taschenlampe fungieren kann. Jetzt über Angelinas Zimmer in die

#### **Kanalisation:**

Den Bildschirm nach oben um die Ecke gehen und die Leiter gegenüber inspizieren – sie führt zum Parkplatz. Von hier aus nach rechts und oben rechts eine **Eisen-/Metallstange** finden. Zur Leiter, die zum Parkplatz führt, zurück und dann dort nach links (da hinten lang). Bei der Kreuzung nach hinten links weiter und nach hinten durchgehen und den ca. 50 cm langen **Holzbalken** nehmen.

Zur Kreuzung zurück und dort nach hinten rechts. Hier das Gitter mit der Metallstange hochhebeln und mit dem Holzbalken absichern. Durch das Gitter weitergehen und dann nach hinten links. Sich dann immer rechts halten. Vor einem Gittertor links die Röhre untersuchen und einen **Stofffetzen** finden. Dann die Röhre benutzen. Wir landen bei völliger Dunkelheit im

#### **Bunker Eingangsraum:**

Fährt man den Bildschirm ab, so zeigen sich Fragezeichen (evtl. Blitzlicht der Kamera anwenden) und so ergattern wir einen **Lappen**, ein **schweres Metallrohr** unten links. Den Lappen mit dem Metallrohr benutzen und es sollte sich eine Fackel entwickeln. Links unterhalb vom Schlauch einen **Eimer mit Öl** finden und den Lappen an der Stange eintauchen und dann alles mit dem letzten Streichholz anzünden. Die Metallstange, die die Tür blockiert, entfernen. Die Kabel wieder am Schaltkasten anbringen und dann Licht einschalten und die Schiebetür öffnen. Durch die Tür in den

#### **Bunker Hauptraum:**

Hier wird man letztendlich gefangen genommen. Von der Pritsche den **Schraubendreher** nehmen und oben drüber eine **Kette** und einen **Anzünder** nehmen.

Mit dem Messer **Rost** vom Gitter links abkratzen und auf den Seiten des Märchenbuches sammeln und eine Aluminiumschale neben dem Campingkocher ins Inventar befördern.

Im Inventar von der Aluschale mit dem Messer **Aluminiumpulver** abschaben und mit dem Rost zu **Schweißpulver** vermischen. Es in das Zellschloss einfüllen. Nun den Campingkocher mit dem Anzünder entzünden und die Wunderkerze daran halten; dann die Wunderkerze auf das Zellschloss anwenden. So kann schließlich die Zellentür aufgetreten werden.

Jetzt im neuen Raum das **selbstaufblasbare Schlauchboot** (unten das Blaue) nehmen, dann die Spinde untersuchen und im mittlere Reginald finden, der uns den Auftrag gibt, das Böse aufzuhalten. Aus Reginald Brusttasche einen **Zettel** mitnehmen und auch noch **Isolierband** finden. Jetzt widmen wir uns den Spinden links und rechts und ergattern **Dynamitstangen** und **Zündkabel**. Hier auch noch einen **Schlauch** finden. Nun zu den Hebeln und den linken nach oben stellen. Jetzt kann man wieder nach rechts zurück und findet einen weiteren **Schlauch**. Beide Schläuche im Inventar verbinden.

Links dann die Luke öffnen und in den Wassertank steigen. Hier **Handschuhe** und einen **Schraubenschlüssel** mitnehmen.

Das Dynamit und das Zündkabel an der verrosteten Luke unten befestigen. Oben dann das Zündkabel aus dem Inventar an den Kontakten des Zündkastens aus dem Gerümpel anschließen und dann sprengen. Da die untere Luke nicht gesprengt wurde, alles wiederholen, also erneut Dynamit und Zündkabel holen.



*Diesmal aber das Dynamit am Betonträger über der Luke befestigen, ebenso das Zündkabel und sprengen. Nun ist der Deckel weg, aber der Betonträger versperrt den Weg. Jetzt das Schlauchboot im Inventar mit der Kette verbinden und das dann am Betonträger befestigen und aufblasen. Nun sollte der Zugang zur Röhre frei sein.*

*Nach unten und links das Gitter in der Decke genauer ansehen. Rechts von der Leiter sieht man ein offenes Stromkabel. Die Handschuhe mit dem Isolierband umwickeln und diese dann auf die Stromkabel rechts an der Leiter anwenden.*

*Nun den großen Schlauch an einem Auslauf der Wassertanks im Eingangsraum befestigen, das andere Ende in den Abstieg der letzten Röhre legen. Jetzt das Wasser aufdrehen und die Röhre fluten. In die geflutete Röhre und schnell mit dem Schraubenschlüssel das Gitter links entfernen.*

*Im neuen Raum die stabile Lore ansehen. Stellt sich unser Held auf die Bretter davor, dann bricht eines ein. Er räumt die anderen weg. Rechts (links neben der Tür zum Hauptraum) den Knopf drücken. Die Lore erneut ansehen und feststellen, dass ein Rad fehlt. In den Hauptraum, mit dem Schraubenschlüssel ein Schwungrad vom Kompressor entfernen und es an die Lore montieren und diese dann nach vorne schieben. Die **schwere Kette** vom Podest rechts holen, die Lore mit den Stangen des Gitters bei der Erdspalte durch die Kette verbinden. Wenn dann Stäbe aus dem Gitter herausreißen.....! Also jetzt die Lore mit Steinen beschweren und dann mit einer dicken, stabilen **Holzbohle** an der Wand als Hebel die Lore in den Schacht stoßen. Das Gitter der Erdspalte wird herausgerissen und wir kommen durch den Spalt einen Raum weitere in den*

#### ***Versammlungsraum:***

*Durch die Tür nach draußen, aber viel bringt das Darren nicht; wir landen betäubt und entführt in Kapitel 4.*



## ***Kapitel 4***

#### ***Abstellkammer:***

*Wenn wir aufwachen, mit den Füßen die **Flasche** ins Licht ziehen. Dann eine **Glasscherbe** nehmen und damit die Flasche aufschneiden. Jetzt den **Lappen** links nehmen und ihn im*



ausgelaufenen Petroleum trinken. Dann die Glasscherbe ins Licht halten und der Lappen wird Feuer fangen durch das gebündelte Sonnenlicht. Links von der Wand eine lose **Holzleiste** nehmen, ins Feuer halten und die brennende Leiste im Inventar auf die Fesseln anwenden, so dass man frei wird. Die **Seilstücke** vom Boden ins Inventar befördern und den Raum verlassen. Unser Held hat eine Erscheinung, hört Musik und außerdem hält Bobby unten Wache. Er muss trotzdem entkommen.

Das Seil über den Deckenbalken werfen und ein Ende am Stoffballen festbinden. Jetzt alles absuchen und aus dem Kram im Regal einen **Kopf/Perückenhalter** nehmen. An einer seltsamen Stelle ein Geheimfach finden und daraus ein **Spielzeugauto** ans Tageslicht befördern. Dann noch das **Laken** vom Stammbaum der Gordons rechts entfernen und darüber nachdenken.

Den Kleiderständer rechts ins Inventar befördern. Jetzt eine Attrappe bauen und den Kleiderständer/Puppe auf den Stuhl anwenden, dann den Kopf oben drauf und zum Schluss das Laken anwenden. Nun das Auto auf den Ausgang anwenden. So wird Bobby angelockt und mit dem Stoffballen außer Gefecht gesetzt und an den Stuhl gebunden. Wir gehen nach unten ins

#### **Musikzimmer:**

Das **Butterbrotpapier** vom Tisch und ein **Stück Kohle** aus dem Kamin wandern ins Inventar. Nun alles untersuchen, besonders die Truhe und vom Truhendeckel Noten abpausen.



*Sie auf dem Klavier spielen. Hier ist es nicht so wichtig, dass die richtige Note gespielt wird (nur der Tastenabstand muss stimmen). Das Klavier spielt dann 3x jeweils einen gleichen Ton mehrmals (3x, 2x und 5x) und daraus setzt sich die Zahl für das Zahlenschloss der Truhe zusammen (325). In der Truhe liegen unsere Inventarsachen. Wir nehmen sie und auch das Spielzeugauto mit und gehen raus in den*

#### **Garten:**

*Draußen gleich links hinten in der Ecke in einem Busch einen kleinen Jungen entdecken und mit ihm über alles reden. Weiter alles absuchen und links ein **Beil** finden. Nach unten links in den Garten und dort den **kaputten Schlauch** mitnehmen. Jetzt nach links hinten gehen und vor der Gruft links einen **Flaschenzug** ergattern.*

*Nun in die Gruft und drinnen die **Tragegurte** nehmen. Nun die Särge untersuchen und die Gurte auf den rechten Sarg anwenden. Wie kann unser Held jetzt aber den Deckel heben. Wir brauchen so eine Art Kran. Rechts am Grufteingang **3 Bäume** fällen, das Seilstück daran befestigen – es gibt ein **Dreibaum**- und dieser wird über dem Sarkophag platziert. Dann den Flaschenzug darauf anwenden und ihn benutzen. Der Sargdeckel hebt sich und wird zur Seite geschoben und Darren klettert hinein. Wir landen im*

#### **Labor:**

*Hier wie immer alles ansehen, auch das Poster, das uns letztendlich den Hinweis für die Safekombination liefert. Den Safe mit der Einstellung ABBA0 öffnen. Den Inhalt untersuchen und darüber grübeln. Ein **Plastikrohr** von einem Buch rechts nehmen. Vielleicht könnte man damit den Schlauch reparieren. Mit dem Beil das kaputte Stück Schlauch heraushauen und beide Schlauchteile dann mit dem durch den Schweißbrenner erhitzten Rohr wieder verbinden und so einen **langen, dichten, geflickten Schlauch** bekommen. Zurück in den*

#### **Garten:**

*Schon in der Gruft werden wir gewarnt, dass der 2. Entführer zurück ist. Wir gehen zurück zum Schloss und verbinden auf dem Weg dorthin den Schlauch mit dem Wasserhahn. Weiter nach rechts und Tom sieht sich nach unserem Helden um. Wieder zurück und den Schlauch in den Morast legen. Das Wasser aufdrehen und Tom in den Morast locken. Mit ihm ausführlich reden, letztendlich den **Autoschlüssel** bekommen, ihn im Morast stecken lassen und zum Hotel fahren.*

#### **Hotel:**

*Hier wartet der Portier mit einem Brief auf uns. Wir lesen ihn und beschließen, dass uns im Moment nur die Chronik im Museum weiterhelfen kann. Also dorthin.*

#### **Museum:**

*Darren klettert in den Schrank und lässt sich einschließen, damit er später in Ruhe die*

Chronik lesen kann. Später dann also die Vitrine aufschließen und umblättern und die anderen Seiten lesen. Nun müssen wir aber wieder raus und die Alarmanlage überlisten. Darren sieht sich den Mülleimer an und nimmt den **Kaugummi im Alupapier**. Die Holzplatte von der Nähmaschine nehmen und im anderen Raum hinten auf den Häcksler legen. Da das Kippfenster alarmgesichert ist, benutzen wir den Kaugummi mit der Alufolie auf das Fenster. So kann man das Fenster öffnen und der Stromkreis wird trotzdem nicht unterbrochen und somit kein Alarm ausgelöst. Jetzt kann unser Held unbesorgt durch das Kippfenster nach draußen. Schließlich landen wir im

#### **Bunker:**

Im Versammlungsraum, verstecken wir uns hinter dem Fahrstuhl und belauschen die Versammlung. Dennoch werden wir entdeckt und fliehen, laufen durch die Tür rechts weiter und schließen sie von der anderen Seite. Mit der **Eisen-/Metallstange** die Tür sichern, aber das wird nicht lange halten.

Weiter nach rechts aus der Tür (den mittleren und rechten Hebel nach unten) und sie mittels des Schaltkastens blockieren. Links an der Tür die **Eisenstange** nehmen, rechts den **Schlauch** und beides im Inventar verknoten und dann auf die Röhre anwenden. Sich hochhangeln. Jetzt müssen wir nur noch den Weg durch den Kanal zu Angelinas Zimmer finden: zum Tunnel, links, links, vorne links, zum Tunnel, vorne rechts, zum Eingang (vorne links), hoch.

Im Zimmer angelangt wird Darren vom Hotelbesitzer erwischt und geht schleunigst zum Leuchtturm.

#### **Leuchtturm:**

Hier schauen wir uns das hohe Gras genau an und finden eine verkohlte Leiche. Ist das Angelina, denn sie trägt deren Armband?

## **Kapitel 5**

Wir erwachen am Leuchtturm, klicken den Grabstein an und haben eine Erscheinung. Dann den Baum anklicken, der die 2. Erscheinung liefert und jetzt noch den Eingang anklicken; die 3. Erscheinung erschreckt unseren Helden. Nun in die

#### **Ruinen - Akademie/Leuchtturm:**

Drinne in den Ruinen haben 2 (?) Penner ihr Lager aufgeschlagen. Mit Ralph über alles reden. Jetzt das komplette Gelände absuchen. In den Ruinen rechts am Sockel mit dem Schachbrett im Gras eine **Schachfigur** finden, die **Dame**. Bei den Steinen rechts hinten eine weitere **Schachfigur**, einen **Bauern** ergattern. Nun nach draußen zum Leuchtturm. Hier

befördert unser Held eine **Notiz vom Baum**, das **Messer** an der Tür und die **Königsfigur** im Spalt des Turmes links vom Messer ins Inventar aufnehmen. Jetzt zurück zu den Ruinen/Akademie.

Den Steinsockel mit dem Schachbrett genauer ansehen und die gefundene Notiz betrachten. Es scheint, als fehle noch eine Schachfigur, also im Unterschlupf Ralph über alles befragen. Tatsächlich ist die Pferdfigur vorhanden, aber unser Held bekommt sie nur im Austausch für ein Musikinstrument. Hilft da eine geschnitzte Pfeife/Flöte?

Vom Holunderbusch mit dem Messer einen **Ast** abschneiden, ihn mit dem Messer bearbeiten und letztendlich hat man eine **Pfeife**, die wir sofort gegen die Springer-Figur eintauschen.

Auf dem Schachbrett auf dem Podest die Figuren so anordnen, wie es auf der Notiz steht (Pferd im Osten). Die Steinplatte rollt zur Seite, das Tor ist offen und unser Held geht in die

#### **Akademie:**

Hier unten Angelinas Rucksack finden und durchsuchen. Alles lesen und viel Neues erfahren, nochmal alles und besonders den Schlafsack rechts untersuchen und dann brechen wir auf zum

#### **Schlosstor:**

Mit dem **großen Ast** ganz rechts kann das kleine Tor aufgehebelt werden. Dann in den Garten und Darren, der sich als Polizist vorstellt, wird empfangen. Mit Bates über alles reden und wenn Angelina erwähnt wird, wird Darren ins Schloss zu den Ladies geführt.

#### **Black Mirror:**

Alle Gesprächspunkte durchgehen und man darf sich im Schloss umsehen. Aus dem Strickkorb kann man sich einen **reißfesten Wollfaden** nehmen. Nun in die Küche (rechts über den Gang) und hier einen rechts einen **Teelöffel** und hinten **Gummistiefel** ergattern. Mit Sally in der Küche über alles reden. Jetzt die Küchen hinten durch die Tür „zu den Ställen“ verlassen.

#### **Stall:**

Auf dem Brunnen sitzt der Rabe in seinem Nest; könnte hier die Scheibe sein? Links vom Scheunentor die **Leiter** nehmen und sie an den Brunnen stellen. Jetzt den Löffel mit dem Faden verknoten an das Holzgeländer hinten binden. Der Rabe fliegt zum Löffel und unser Held holt sich die **Scheibe** aus dem Nest. Sich weiter umsehen, links die Werkzeugkiste

entdecken und den **Hammer** ins Inventar verlagern. Mit Louis, der unter dem Auto liegt, ausführlichst reden. Die Stiefel in den Matsch tauchen.

#### **Black Mirror:**

Über den Haupteingang zurück und sich den Globus genau ansehen, dann die Steinplatte darunter. Darren entdeckt darauf einen bekannten Namen und die Steinplatte scheint mit Scharnieren befestigt zu sein. Könnte dahinter eine Scheibe sein? Sich weiter umsehen und nach oben gehen. Im Badezimmer den Spiegel anschauen, der an die Vision unten im Spiegel erinnert. Unser Held braucht unten in der Halle freie Bahn für den Globus und muss somit die Damen ablenken. Er geht in die Küche und möchte die Teatime einläuten, in dem er sich den Teekessel hinten schnappen möchte, doch das wird ihm verwehrt. Sally stört hier, also gehen wir hoch ins Bad und sauen es mit den schmutzigen Stiefeln ein. In der Küche jetzt mit Sally über alles reden. Sie wird dann das Badezimmer putzen, unser Held kann die **Teekanne** nehmen und will diese in die Bibliothek bringen. Dabei belauscht er ein Telefonat, wird aber erwischt. Etwas herumgehen und warten, bis er in die Bibliothek kann. Die Teekanne dort abstellen, dann telefonieren und jetzt wird noch Tee gebraucht er jetzt noch und so wird man wohl in den Ort müssen, nach

#### **Willow Creek:**

Hier können wir sehen, wie Bates mit Tom spricht. Der Pub hat zu, aber wir knacken das Schloss mit unserem Einbruchswerkzeug und klauen Tee vom Tisch.



Jetzt zurück zum Schloss nach

#### **Black Mirror:**

Hier den Tee in die Bibliothek bringen und dann Sally sagen, dass sie ihn zubereiten soll

und zur Teatime rufen soll. Sind die Ladies in der Bibliothek, beschäftigen wir uns mit dem Globus. Doch man kann die Einstellungen nicht vornehmen. Nochmals hoch ins Bad (das Tagebuch nochmals ansehen), in den Spiegel sehen, eine Erscheinung haben, die auf eine Kachel deutet und diese Kachel dann mit dem Hammer zertrümmern. Wir finden eine andere **Tagebuchseite** und die sollten jetzt beim Globus helfen. Wieder runter zum Globus und hier die Pyramiden auf der Absperrung so einstellen/eindrücken, wie es im Tagebuch vermerkt ist. Die **2. Mosaikscheibe** ist somit gefunden. Wir werden zwar von Bates überrascht, haben aber eine Ausrede parat. Wo finden wir die 3. Scheibe. Hat Bates was damit zu tun und müssen wir in dessen Zimmer? Nun denn: gehen wir es an.

Im Badezimmer den Wischlappen direkt über den Abfluss der Badewanne legen und dann das Wasser aufdrehen. Sally auf diesen Fall aufmerksam machen, dann in Mr. Bates Zimmer und alles mit ihm bereden. Wenn wir auf das Badezimmer zu sprechen kommen, verlassen beide das Zimmer. Unser Held betritt es wieder und nimmt aus dem Bettpfosten einen kleinen **Schlüssel** und öffnet damit die Schublade des Eckschranks. Viel Interessantes wird dort gefunden und der **Zettel mit den Eselbrücken** ist wichtig., ihn ansehen und dann draußen im Korridor das Bild der Nymphen ansehen. Jetzt das Schloss verlassen

#### **Schlosstor:**

Hier die 3 Nymphen ansehen, die römischen Zahlen bemerken und nachdenken, was sie bedeuten könnten. So kommen wir auf STAR, also ein Stern als Symbol. Jetzt noch den Briefkasten inspizieren und den **Brief** nehmen und lesen. Zurück ins Schloss.

#### **Black Mirror:**

Mit Sally über alles reden, dann mit Bates. Nun in der Bibliothek mit Lady Victoria alles bereden. Auch mit Eleonore alles besprechen. Dann rechts den Stammbaum ansehen und Rose als Schwester des Schlosserbauherrn herausfinden.

Jetzt das Telefon oben im Korridor benutzen, per Auskunft sich mit Sallys Bruder verbinden lassen und ihm den Bären aufbinden, dass seine Strafzettel vernichtet würden. Runter zu Sally und ihr dies mitteilen und wir bekommen die Information über Sir Egmont.

Nach oben in Bates Zimmer und dort das Schmuckkästchen öffnen: Kreuz, Rose, Messer, Stern (von oben im Uhrzeigersinn) und einen **Schlüssel** und ein **Medaillon** in Besitz nehmen. Der Schlüssel könnte unten zur verschlossenen Tür passen.

Gleich ausprobieren und am Ende den großen Spiegel inspizieren. Kaum etwas erreichen, aber rechts am vorderen Regal vom Boden ein **kleines Holzplättchen** aufheben, auf dessen Rückseite „Ralph“ vermerkt ist. Den Namen kennen wir also zu den



### ***Ruinen/Akademie:***

*Ralph auf das Plättchen ansprechen. Darren bekommt ein **Spiel** geschenkt, benutzt das Plättchen mit dem Spiel, löst das Puzzle und ergattert so eine **kleine Kugel**, die genau in das kleine Loch Spiegel passen könnte. Zurück nach*

### ***Black Mirror:***

*Im Geheimzimmer die Kugel in den Mechanismus am Wandspiegel legen und ins Loch in der Mitte befördern; der Spiegel gibt einen geheimen Zugang frei und wir gehen hindurch. Offensichtlich sind wir jetzt in einem Kinderzimmer eines Mädchens und untersuchen eine Schreibtischschublade, aus der wir die **letzte Mosaikscheibe** ergattern. Nun noch die Spieluhr genauer ansehen und letztendlich im Kapitel 6 landen.*

## ***Kapitel 6***

*Wir erfahren, wer unsere wirkliche Mutter ist und dass Angelina unsere Schwester ist. Alle Punkte abfragen und so die ganze Geschichte erfahren. Darren verabschiedet sich von seiner Mutter und führt noch ein Gespräch mit Bates. Er soll Flugtickets bekommen. Wir klappern das Haus ab, um Louis oder Sally zu finden und finden Sally ermordet im Badezimmer. Die Leiche untersuchen und die rechte Hand scheint auf das Fenster zu zeigen, das sich in den Kacheln spiegelt. Das Fenster schließen, das heiße Wasser aufdrehen und wieder zur Leiche in der Nahansicht wechseln. Auf den Kacheln unten wird ein großes B sichtbar. Doch nach Darrens Meinung kann dieser Bates am ehesten vertrauen, so dass er nicht der Mörder sein kann.*

*Will man nun in den Korridor, dann schlagen uns Flammen entgegen. Darren nimmt ein **Handtuch**, macht es nass, verlässt das Bad und erreicht so die Eingangshalle. Mehrere selbstablaufende Sequenzen zeigen den Geist von Samuel, den Tod von Bates und das letztendlich niederbrennende Schloss. Louis scheint hier der Verräter zu sein und zwingt Darren mit der Waffe zu den Ruinen, wo Darren von seiner Schwester Angelina erwartet wird. Mit ihr alles bereden. Zur*

### ***Akademie:***

*Auch Darrens Mutter ist da und unser Held setzt im Eingangsraum die Metallscheiben am großen Sockel ein. Jetzt die Öllampe links nehmen und vorne vor die Scheiben auf das Podest stellen. Die **Kerze** von der Wand nehmen und Öllampe damit anzünden. Mit Darrens Blut, automatisch auf die Tür angewendet, öffnet sich das Tor. Den **Zettel** vor dem Tor rechts als Gebrauchsanweisung aufheben. Mit Angelina reden. Die Bodenplatten vorsichtig*

*ausprobieren und die Mutter dann auf die Platte rechts von der linken Tür stellen. So öffnet sich das Tor links. Hindurchgehen.*

*Hier jetzt das Jahreszeitenrätsel lösen (Texte auf den Platten lesen) und bei der Mechanik die Räder so einstellen:*

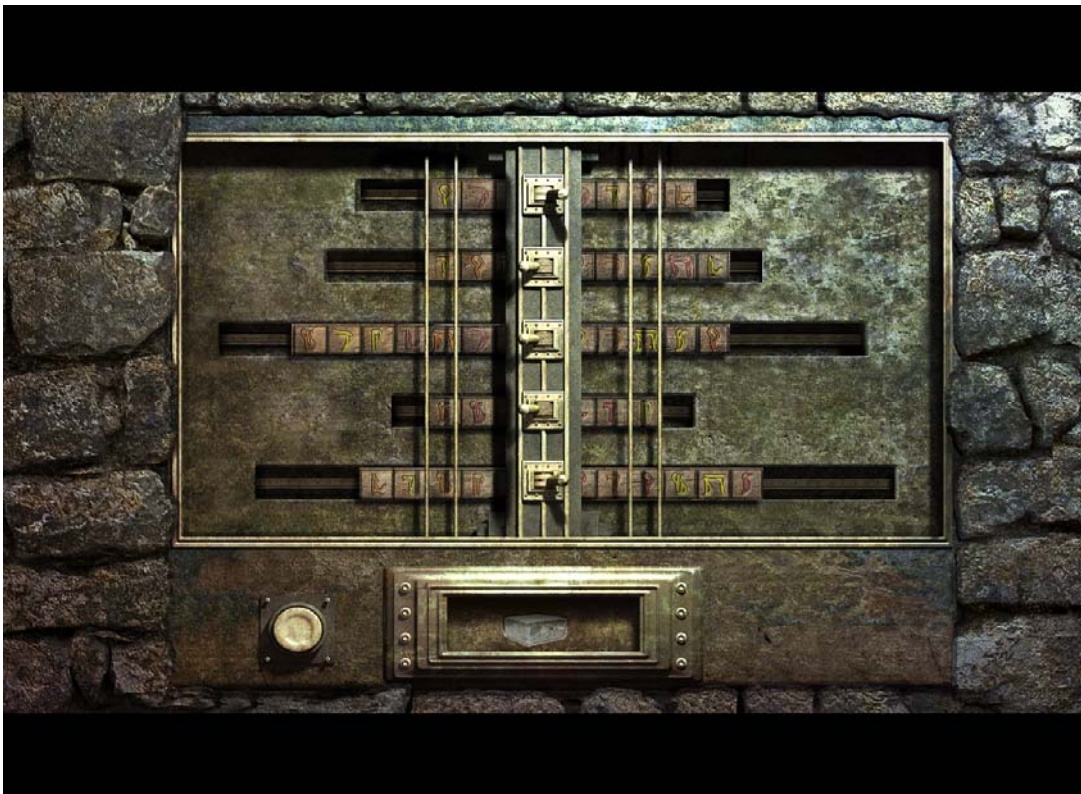
*Frühling: Schneeglöckchen - Sommer: Feuer - Herbst: Windmühle - Winter: Schneeflocke.*

*Aus den Steinfächern die **verzierten Stäbe** nehmen und sie draußen in die Vertiefungen vor den Platten platzieren, um diese zu deaktivieren. 3 von 8 Bodenplatten sind nun deaktiviert, aber wir sind nur zu viert. Dann die Mutter rechts auf die 3. Platte von unten stellen und somit das rechte Tor öffnen.*

*In diesem Raum links von der Tür die Beschreibung ansehen, dann die Symbole an den Seilen ansehen.*

*Bei den Balken die Symbole vom fünften Seil einstellen (rechts neben der „Mechanik“ - orange, gelb, orange, orange, rot).*

*Man kann an dieser Tafel ermitteln, was für Fallen an welchem Seil hängen. Um ein Symbol an der Tafel in einer Zeile einzugeben, schiebt man ein Symbol so nach rechts oder links, bis es entweder links oder rechts zwischen den Stäben steht. Der kleine Schalter in der Mitte gibt dann an, ob man das Symbol links oder rechts zwischen den Symbolen benutzen will. Dies mit jeder Zeile so machen und zum Schluss unten den Knopf drücken. Die Anzeige unten sagt dann, was für eine Falle am Seil hängt.*



*Zurück zum Hauptraum und sich hier auf die Steinplatte (dritte von links) stellen. Messer kommen herunter, aber eines bricht ab, das unser Held mitnimmt.*

*Mit dem Messer im anderen Raum dann das 5. Seil von links durchschneiden. Angelina auf Louis Hilfe ansprechen. Louis wird sterben. Angelina stellt sich auf ihre Platte und Darren auf die letzte. Das Gittertor wird sich öffnen.*

*Die Halterung ansehen Angelina setzt eine Kugel ein. Alle betreten den Beschwörungsraum, die Mutter wird von Angelina angeschossen; Darren flieht.*

*In die Eingangshalle laufen. Dort wartet aber bereits der Orden also in den Beschwörungsraum zurück und dort den Abspann sehen. Aber was ist letztendlich genau am Schluss geschehen und wird es einen 3. Teil geben?*



<http://www.gamepad.de>

*In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.*

*(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).*