



# Lösungshilfe by Locke

für <http://www.gamepad.de>

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

## Kapitel 1

Nach meiner Ankunft auf Black Mirror, werde ich dem Personal vorgestellt u. erhalte meinen Zimmerschlüssel.

Ich gehe in das Obergeschoss, öffne mein Zimmer u. trete ein.

Willkommen zu hause.

Nachdem ich meinen Koffer ausgepackt habe (**Pillen u. Geldbörse**), gehe ich zur Anrichte u. öffne die obere Schublade.

Hier liegt nur ein Fotoalbum, welches ich liegen lasse.

Die untere Schublade ist abgeschlossen.

Nach einiger Sucherei finde ich den Schlüssel auf der **linken Seite des Türrahmens (rechte Maustaste)**.

Die Schublade enthält einen **Fotoapparat u. einige alte Filme**.

Ich lasse alles liegen, denn zur Zeit habe ich keine Verwendung dafür.

Das **Bild**, auf der Anrichte, sehe ich mir auch noch an u. bekomme wieder eine meiner Halluzinationen.

Ich wasche mir noch meine Hände u. gehe zum Kamin.

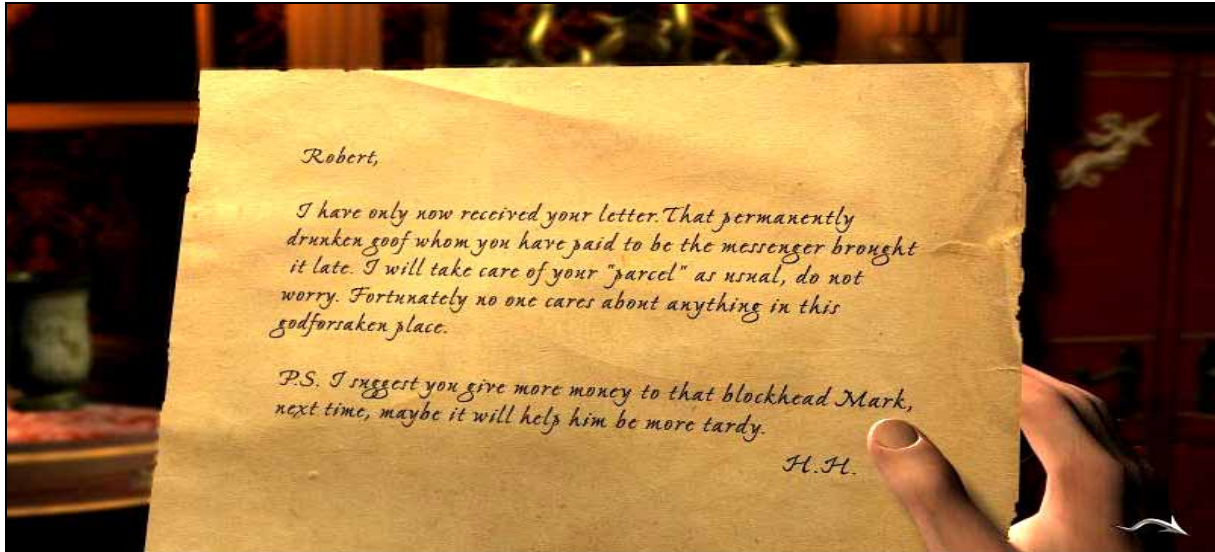
Er ist aus und ich nehme mir vor, **Bates** darauf anzusprechen.

Mir ist nämlich kalt.

Ich gehe auf den Flur u. klopfe an **Roberts Studiotür**.

Nach einer längeren Unterhaltung, sehe ich mir noch den Zeitungsständer neben der Tür an.

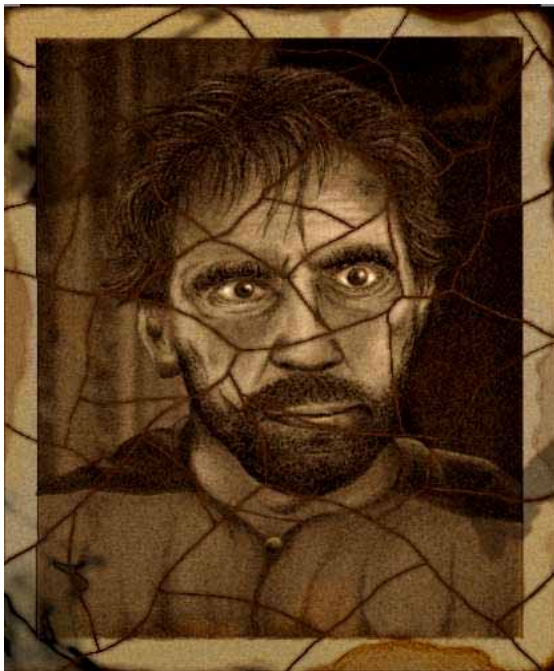
Hier finde ich einen **Brief**, welchen ich lese.



Nun möchte ich mir das **Studio von William** ansehen.

Dazu gehe ich in den alten **Flügel des Hauses**.

An der rechten Wand steht ein alter Kamin, welchen ich untersuche (**rechte Maustaste**) ein **zerrissenes Foto** finde u. zusammensetze.



Dann gehe ich zur Dachbodentür, welche aber verschlossen ist.

Na dann werde ich mal alle, hier im hause anwesenden, über das Foto ausfragen.

Ich fange gleich bei **Robert** an, dann gehe ich nach unten u. treffe **Bates**, welcher gerade mit seinem Staubwedel am Kamin rumfummelt.

Ich frage ihn über alles Mögliche aus u. erfahre, dass der **Schlüssel zur Dachbodentür**, in der Küche hängt.

Also gehe ich, nachdem ich in der

**Bibliothek** war u. mit **Hermann**

gesprochen habe, in die Küche.

Als ich das Esszimmer durchquere, bemerke ich in der Obstschale einige

einsame **schweizer Bonbons**, welche ich mir sogleich einstecke.

In der Küche, neben der Kellertür, hängt mein **Dachbodenschlüssel**.

Diesen nehme ich u. begeben mich zum Dachboden.

Hier sehe ich mir noch **Roberts Truhe** an, aber leider ist diese verschlossen.

Ich durchquere ihn u. stehe vor einer, mit Brettern vernagelten Tür.

So sehr ich mich auch bemühe, ohne Werkzeug kann ich hier nichts ausrichten.

Also werde ich mal in den Stall gehen u. mir etwas Passendes suchen.

Dann treffe ich auf **Morris**, der mit Holzhacken beschäftigt ist.

Auch Ihn frage ich aus, bevor ich in den Stall gehe u. mir einen **Hammer**, aus der Schublade der Werkbank organisiere.



Damit bewaffnet gehe ich auf den Dachboden u. entferne die Bretter von Williams Tür.

Aber leider ist auch diese Tür abgeschlossen.

Ich werde mal **Viktoria** nach dem Schlüssel u. sonstigen Sachen fragen.

Gesagt, getan ich statte der alten Dame einen Besuch ab u. frage sie zu allen Themen.

Aber ich habe mich wohl, durch meine Fragerei unbeliebt gemacht u. fliege raus.

Auf dem Weg in mein Zimmer, treffe ich **Bates**, der meinen Kamin in Gang gebracht hat.

Bei einer kurzen Unterhaltung teilt er mir mit, dass er in der Halle anzutreffen ist.

Ich gehe in mein Zimmer um mich zu erfrischen um danach nach unten zu gehen.

Am Kamin treffe ich **Bates**, der noch immer damit beschäftigt ist, den Staub gleichmässig zu verteilen.

Wir unterhalten uns u. er empfiehlt mir, mich bei **Victoria** zu entschuldigen, was ich auch sogleich mache.

Bei einer Unterhaltung erfahre ich, dass **Dr.Hermann** den Schlüssel zu Williams Turmzimmer hat.

Er soll sich in der **Bibliothek** aufhalten.

Nun gut, gehe ich ihn mal besuchen.

Ich spreche ihn, u.a, auf einen Karton mit persönlichen Gegenständen von **William** an.

Er verspricht mir diesen um **7 Uhr zum Eingangstor** zu bringen.

Nach dem Gespräch gehe ich nach hinten in die Bibliothek.

Von einem Tisch kann ich eine **Landkarte** mitnehmen (**damit kann man jeden Spielort erreichen**).



Nun gehe ich nach draussen um mir den Platz, an dem **William** gestorben ist, anzusehen.

Der Zaun ist immer noch verbogen.

Ich werde **Bates** mal darauf ansprechen.

Also gehe ich ins Haus, wo er immer noch den Kamin poliert u. frage ihn.

Er bittet mich, ihm zu folgen.

Also gehe ich mit ihm nach draussen zum defekten Zaun.



Er weist mich auf ein merkwürdiges **Symbol** hin, welche ich mir auch genau ansehe.

Von dem Symbol sollte ich ein Foto machen.

Auch der **Strauch** daneben wird von mir untersucht (**rechte Maustaste**).

Ich finde ein **Steinrune**, welches ich mitnehme u. auf mein Zimmer gehe um den **Fotoapparat** zu holen.

Leider habe ich keinen Film, so dass ich **Robert** besuchen muss um mir einen Film auszuleihen.

Robert erinnert sich, dass in einer **Truhe, auf dem Dachboden**, noch einer sein müsste u. gibt mir einen **Schlüssel** dafür.

Ich gehe nach oben, öffne die Truhe u. lege den **Film in den Fotoapparat**.

Dann gehe ich wieder nach unten u. fotografiere das Symbol.

Jetzt gehe ich wieder zu **Robert** u. gebe ihm den Schlüssel zurück u. frage ihn, wo ich den Film entwickeln lassen kann.

In **Willow Creek** könnte ich das machen entgegnet Robert.

Bevor ich ins Dorf gehe, werde ich noch mal zu **Bates** gehen u. ihn über die **Steinrune** befragen.

Während der Unterhaltung verweist er mich auf **Henry, den Gärtner**.

Dieser könnte mir wohl mehr erzählen.

Den werde ich nun aufsuchen.



Während einer längeren Unterhaltung erfahre ich, dass er das **andere Runenteil**, dem **Händler Murray** gegen einen **Wechsel** gegeben hat. Leider gibt **Henry** ihn mir nicht. Also gehe ich ins Dorf, mal sehen was ich da erreichen kann.



In der Kneipe unterhalte ich mich mit **Harry, dem Wirt** u. **Tom, dem Fischer**. Vor der Tür spielt ein kleiner Junge mit seinem Ball. Er heisst **Vick** u. ist erst gesprächig, als er meine **schweizer Bonbons** bekommt. Also gehe ich weiter ins Dorf, aber der Laden von **Murray** ist geschlossen. Ich gehe wieder in die **Kneipe** und erfahre von **Tom**, nachdem ich seine Zeche von 17 Pfund bezahlt habe, dass **William** öfter in der Kirche war. **Vick** erzählt mir noch, bevor er mit seinem Ball eine Fensterscheibe einwirft, dass **Murray** wohl nicht so schnell zurückkommt. Also gehe ich zur Kirche um Nachforschungen über **William** anzustellen.





Zuerst besuche ich das Grab von **William**, dann gehe ich zur Kirche. Leider sind alle Türen verschlossen. Vom Totengräber erfahre ich, dass der Pater heute nicht mehr kommt u. darum die Kirche geschlossen ist. Nun läuten die Glocken **7 Uhr** u. ich muss zu meinem Treffen mit **Dr. Hermann**. Er hat den Karton mitgebracht u. wartet

schon auf mich.

Nach einem kurzen Gespräch geht er wieder u. ich öffne den Karton.

Er enthält eine **Taschenuhr**, welche ich öffne u. eine **Nachricht** entdecke.



Diese werde ich doch gleich überprüfen, sage ich mir u. gehe in die **Bibliothek**. Dort finde ich auch den **Globus** u. das **Tintenfass**.

Ich berühre das **Tintenfass** u. im Hintergrund öffnet sich ein geheimer Schrank.

In diesem finde ich einen **Holzkasten mit Miniaturplaneten**.

Damit gehe ich zum **Globus** um diese an

der richtigen Stelle einzusetzen.



Als ich das geschafft habe, öffnet sich der Globus u. ich kann den **Schlüssel für Williams Turmzimmer** entnehmen. Nun gehe ich nach oben, öffne die Tür u. trete ein.

Es gibt einen Knall, die Tür schlägt zu u. ich bin gefangen.

Was nun?

Ich öffne die **Rolltür des Schreibtisches** u. entnehme eine **Spieluhr u. einen Schachturm**.

Dieser entpuppt sich bei näherer Untersuchung, als ein Messer.

In der **Schublade** finde ich ein **Buch**, welches einen **Schlüssel** enthält.

Mit diesem kann ich die rechte **Truhe** öffnen u. eine **Kugel** entnehmen.

Ich untersuche (**rechte Maustaste**) nochmals die offene **Schublade** u. finde ein **Tagebuch** welches unter der Schublade angeklebt war u. sofort gelesen wird.

Dann öffne ich mit dem **Messer die Turmtür** u. gehe hinaus.

Hier wird mir schlecht u. ich kippe aus den Latschen.

Als ich wieder erwache, stehen **Robert u. Bates** vor meinem Bett.

Nachdem die Beiden mir Bericht erstattet haben schlafe ich ein u. habe wieder einen meiner **Alpträume**.

## Kapitel 2

Als ich wieder von meinem Albtraum erwacht bin, gehe ich aus meinem Zimmer.

Hier treffe ich **Bates**, der mir mitteilt, dass der **Gärtner Henry** tot sei.

Er geht mit mir nach unten, wo schon ein **Polizist** auf mich wartet.

Wir unterhalten uns, dann bringe ich ihn vor die Tür.

Nun will ich mir erstmal den kleinen **Gartenteich** ansehen, in dem **Henry** ertrunken ist.



Ausser einer **Fussspur** kann ich nicht viel erkennen.

Der Gartenteich ist auch noch voll Wasser, welches man ablassen müsste um mehr zu erkennen.

Aber auf dem Teichboden, sehe ich trotzdem etwas glänzen.

Ich werde mal mit **Bates** reden, wie man den Gartenteich entleeren kann.

In der Küche ist er nicht, aber die **Kellertür** steht offen u. ich steige hinunter.



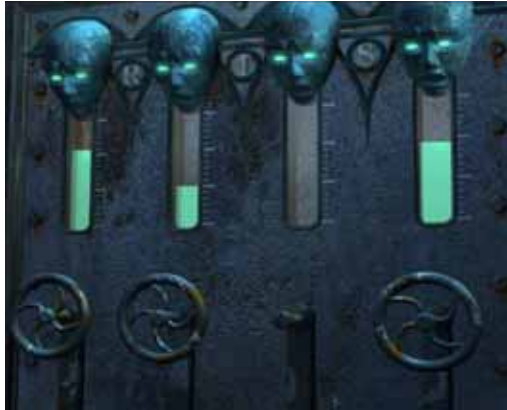
Nachdem ich mich ausführlich mit ihm unterhalten habe, gehe ich zur **Pumpenstation**.

Hier ist auch ein **Kontrollkonsole** mit der man die Pumpen steuern kann.

Da ich nicht weiss, welche für den Gartenteich ist, gehe ich noch mal zu **Bates** um ihn zu fragen.

Die **zweite Anzeige von rechts** darf nichts mehr anzeigen.

**SPEICHERN!**



Nach einigen Versuchen habe ich es geschafft u. der Gartenteich wird leer gepumpt (**rechte Maustaste nicht vergessen**).

Jetzt geht es zum Brunnen um ihn zu untersuchen.

Hier finde ich einen **Schlüssel** u. ein **Symbol**, welches ich wieder fotografiere.

Dann gehe ich zum Gewächshaus um weitere Nachforschungen anzustellen.



Ich öffne die **rechte Schublade** u. die **Kassette** mit dem **Schlüssel** aus dem Gartenteich.

Die Kassette enthält einen **Brief**, in dem der **Stallbursche Morris** angeklagt wird, Wein aus dem Keller zu stehlen.

Dem möchte ich natürlich nachgehen u. begeben mich zum **Stall**, wo ich diese u. andere Fragen mit Morris kläre.

Dann gehe ich wieder ins Haus um mit **Victoria** zu reden.

Ich finde sie im Kaminzimmer u. frage sie nach der Adresse v. **Dr. Hermann**, welche sie mir auch gibt.

Jetzt mache ich mich, trotz des Sauwetters, auf den Weg zu ihm.





Als ich ankomme, wirft er gerade etwas in den Müllcontainer, leider konnte ich nicht sehen um was es sich handelt.

Er bitte mich ihm zu folgen, aber nicht ohne mich vorher zu fragen, ob ich den Anblick der Leiche in der Pathologie ertrage.

Ich hoffe es.

Wir gehen nach unten u. führen ein längeres Gespräch.

Aber trotz meiner Überredungskünste, erhalte ich nicht die persönlichen Sachen des Gärtners.

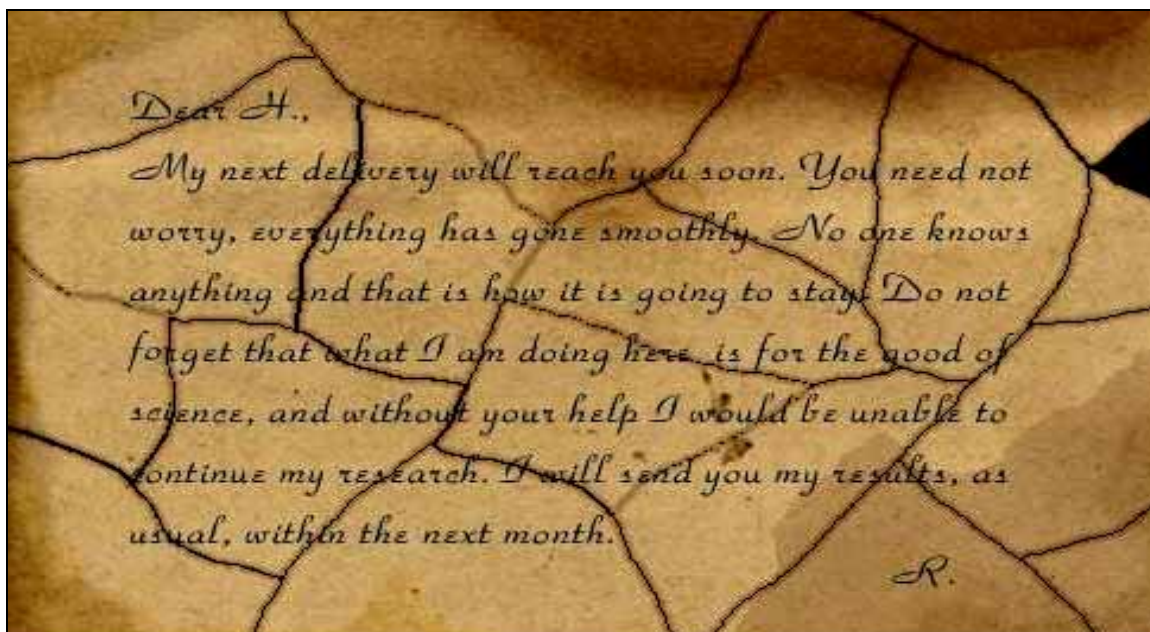
Also gehe ich nach draussen zu Container, um ihn zu untersuchen.

Leider ist er abgeschlossen.

Lediglich bei der Mülltonne werde ich fündig.

Es handelt sich um einige Papierschnipsel, die ich wieder zusammensetze.

**(Erst wenn sich nichts mehr bewegen lässt, ist der Brief korrekt zusammen gesetzt)!**



Jetzt gehe ich wieder zurück zum Hauseingang u. klinge.  
Ich werde eingelassen u. gehe in die Pathologie.

Hier fallen mir, unter dem Waschplatz, **leere Kanister** die ehemals **Fixierlösung** enthalten hatten, auf.

Ich spreche den Doktor darauf an u. bitte ihn meinen Film zu entwickeln.

Er sagt zu, aber ich müsste ihm, aus dem Dorf, neue Fixierlösung beschaffen.

Ich sage natürlich zu u. gehe ins Dorf.

Das **Fixiermittel** bekomme ich, das **Runenteil des Gärtners** nur gegen den **Wechsel** den ich aber nicht besitze.

Nun, dann ein andermal, denke ich mir u. bringe das Fixiermittel zum Doktor.

Er bittet mich später zu kommen, um die **fertigen Bilder** abzuholen.

Also mache ich einen Abstecher in die Dorfkneipe.

Hier überrede ich **Mark**, beim Doktor vorbeizugehen u. zu klingeln.

Was er auch, gegen ein Obulus, zusagt.

Mit den anderen Gästen rede ich auch noch.

Dann gehe ich wieder (**automatisch**) zurück zum Doc.

Während unserer Unterhaltung klingelt es an der Tür u. der Doc geht hinaus.

Schnell untersuche ich den **Schreibtisch** u. finde in einer **Schublade** einen Behälter mit **Modelliermasse**.

Auf dem danebenstehenden **Regal**, fällt mir ein **Karton** auf.

Diesen öffne ich u. kann den **Wechsel des Gärtners** entnehmen.

Dann gehe ich zum **Waschbecken** u. mache, von dem darüberhängenden **Schlüssel**, einen **Abdruck (Modelliermasse mit dem Schlüssel verbinden)**.

Im selben Moment kommt auch der Doc u. wir verabschieden uns.

Jetzt benötige ich nur noch einen **Schlüssel**.

Den werde ich mir in der **Kneipe** besorgen.

Gegen ein Obulus ist **Mark** bereit mir einen **Schlüssel** anzufertigen.

Da das eine Weile dauert, gehe ich ins Dorf zu **Murray**.

Ich unterhalte mich mit ihm und er erhält den **Wechsel des Gärtners**.

Im Gegenzug erhalte ich ein **Runenteil**.

Ich verbinde beide, aber es scheint noch eine Kleinigkeit zu fehlen.

Nun gehe ich wieder in die **Kneipe** aber der Schlüssel ist noch nicht fertig.

Also sehe ich mich weiter in der Gegend um.

Nachdem ich lange genug bei dem Sauwetter durch die Gegend gelatscht bin, gehe ich wieder zurück u. erhalte endlich meinen **Schlüssel**.

Damit gehe ich zurück zum Doc u. öffne den **Container**.





Mein Gott, wie sieht es denn hier aus?  
Zwischen Leichenteilen, Schädeln u. Gerippen, liegen verschlossene Säcke.  
Über deren Inhalt möchte ich garnichts wissen.  
Ich angle mir nur ein **Kleidungsstück des Gärtners** u. verschwinde.  
Das **Kleidungsstück** wird von mir eingehend untersucht.  
Dabei finde ich, mit Hilfe des **Messers**, einen **Diamanten**.  
Dieser passt wundervoll zu meinen beiden **Runen**.  
Zu meinem Glück fehlen mir nur noch die **Fotos**, aber die hat der Doc noch nicht fertig.  
Also muss ich mich noch etwas gedulden u. die Gegend ansehen.  
Als ich wieder zurückkomme, sind die **Bilder** fertig.  
Ich lege sie in **Williams Tagebuch** u. verlasse den Doc um in die **Kirche** zu gehen.  
Diese ist jetzt geöffnet u. ich gehe zum **Altarraum**.



Hier treffe ich auch den **Pfarrer**, mit welchem ich eine längere Unterhaltung führe.

Dann gehe ich zurück in den Seitenflügel, aber die Tür ist verschlossen.

Ich spreche den Pfarrer darauf an u. er geht mit u. öffnet mir die Tür.

Nachdem ich den Raum betreten habe, fällt mir eine **leuchtende Öffnung in einem Pfeiler** auf.

Hier passt mein **Runengebilde** exakt hinein.

Aus dem Fussboden fährt ein **Altar** auf dem ich einige **Diamanten** verschieben muss.



Als ich die **glänzenden Diamanten waagrecht** u. die **schwarzen Diamanten senkrecht** angeordnet hatte, ertönt ein schleifendes Geräusch.

Ich ziehe den **Teppich** weg u. kann in den **Keller** steigen.

Es ist dunkel u. ich kann nur eine helle Öffnung in einem Pfeiler sehen.

Hier könnte mein **Runengebilde** reinpassen.

Ich gehe wieder zurück um es zu holen u. in die Öffnung zu legen.

Die **Rune** passt, es gehen einige Gasfeuer an u. die **Tür schliesst sich** mit einem lauten Knall hinter mir.

Ich bin eingesperrt.

Nun sehe ich mich um u. entdecke eine **Steintafel an der Wand**.

Davor sind vier Säulen, auf denen man Wörter eingeben kann.

Ich lese noch in den vier Büchern, dann gehe ich zu den Säulen.

Ich stelle **oben links HOLE** ein.

Dann **unten links ECHO** ein.

Dann **oben rechts MAP** ein.

Dann **unten rechts COAL** ein.





Es erscheint der **Sarkopharg von Markus**, dem ich einen **Schlüssel u. eine Chronik** entnehme.

Dann mache ich mich auf die Suche nach einem Ausgang.

Ich stolpere über einen **Kerzenständer (rechte Maustaste)**.

Das hat wohl einer **Ratte**, die sich hier versteckt hatte, nicht gefallen.

Sie verschwindet in einer Ecke.

Ich gehe auch dorthin u. stürze ab.

Nachdem ich meine Knochen sortiert habe, sehe ich mich um.

Ich befinde mich in einem halbdunklen Raum u. versuche mich zu orientieren.

An der Wand sehe ich eine Konsole mit mehreren Hebeln.

Mal sehen, was ich damit anstellen kann.

Ich drehe das **rote Handrad 2x**.

Dann gehe ich zur Schalttafel u. betätige die Hebel.



Anschliessend lege ich den **Schalter** um u. habe Licht.  
Jetzt sammle ich meine **Utensilien** wieder auf (**automatisch**).  
Dann sehe ich mich um.



Ich finde ein **Seil** u. im Nebenraum eine **Zange**.

Jetzt stelle ich den Strom wieder ab.

Nun wird, mit der **Zange** das **Kabel abgeschnitten** u. der **Strom wieder angestellt**.

Dann gehe ich zur **Maschendrahttür** u. will sie öffnen, aber sie ist abgeschlossen u. der **Schlüssel** steckt von innen.

Ich nehme wieder meine **Zange** u. schneide ein Loch in den Maschendraht.

Dann fasse ich durch das Loch u. nehme den **Schlüssel**, mit dem ich jetzt die Tür wieder öffnen kann.

Ich gehe hindurch u. befinde mich in einer **Mine**.

Hier sehe ich mich um u. finde eine **Eisenstange** in einem Haufen steckend.

Einem **Skelett** entwende ich sein **Hemd o.ä.**

Den **Verteilerkasten** öffne ich mit meinem **Messer**.

Er enthält u.a. einige **Sicherungen**, die ich vielleicht einmal gebrauchen kann.

Dann gehe ich in den nächsten Stollen.





Neben einem defekten Aufzug, steht ein grosses Ölfass auf einer Serviceklappe. Ich versuche es zu verschieben, aber es geht nicht.

Da kommt mir eine Idee.

Ich steche meinen Eisenstab in das Fass, welches jetzt ausläuft.

Nun kann ich es an die Seite schieben u. die Klappe ist frei, aber zu schwer zum Öffnen.

Ich überlege etwas, dann verbinde ich mein Seil mit der Klappe u. der Lore.

Und nachdem ich die Bremse gelöst habe (rechte Maustaste), kann ich auch der Lore einen Schwung geben.

Sie setzt sich in Bewegung u. reisst die Klappe aus der Verankerung.

Jetzt kann ich hinuntersteigen.

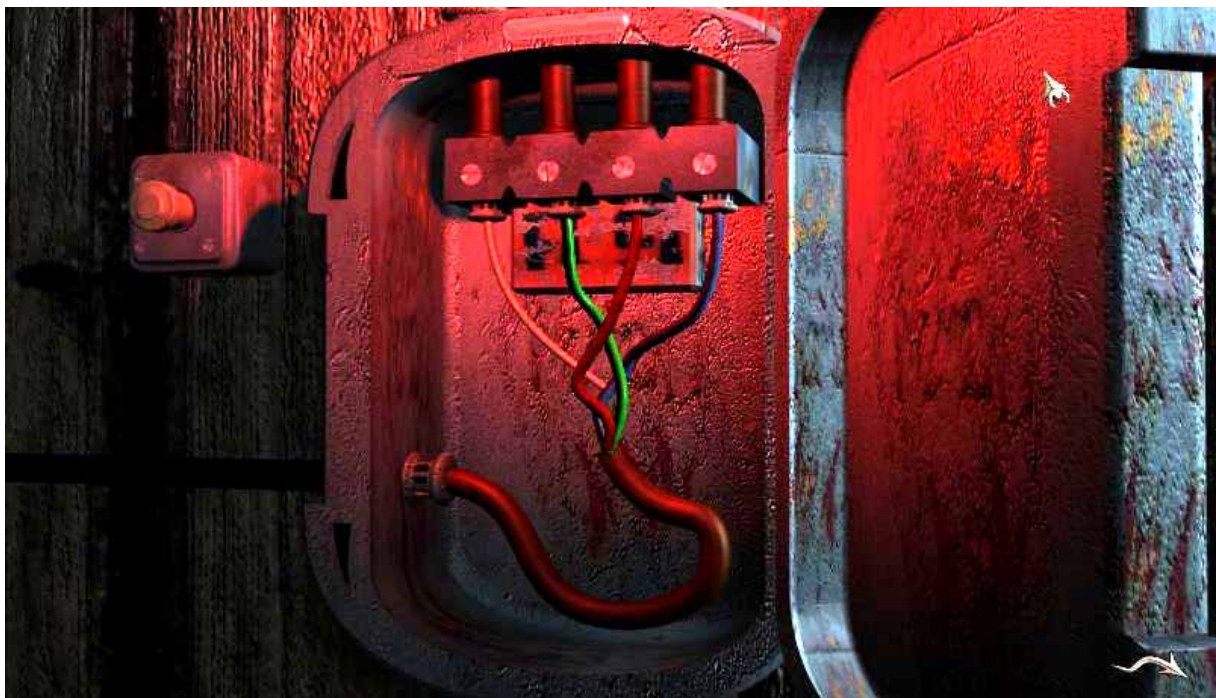
Auf der ersten Etage finde ich nichts, also steige ich noch eine tiefer.

Ich befinde mich in einem halbdunklen Raum u. versuche mich zu orientieren.

Im Hintergrund bemerke ich ein schwaches rotes Licht, welches ich untersuche.

Es kommt von einem Schaltkasten, den ich mit dem Messer öffne.

Hier sind einige Kabel abgefallen die ich jetzt wieder anklemme u. den Schalter betätige.



Nun habe ich wieder Licht u. kann mich umsehen.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*



Einem **Skelett** entwende ich einen **Schlüssel (rechte Maustaste)**, der in den **Spind** passt.  
 Hier kann ich einen **Revolver u. Munition** mitnehmen sowie **Pläne der Maschine**.  
 Auf dem **Tisch** liegt noch ein **Tagebuch**, was ich lese u. mitnehme.  
 Dann klettere ich nach oben u. gehe zum **Maschinenraum**.



Hier stelle ich die Maschine an (**Plan der Maschine mit dem Steuerpult verbinden**) u. klettere wieder nach unten.



Ich kletterte wieder nach oben u. gehe in den **Maschinenraum**.

Hier tauche ich das **Hemd des Skelettes** in den **Ölsumpf** u. klettere wieder nach unten.

Hier wickle ich das **Hemd** um die defekte Stelle u. sie ist dicht.

Leider bleibt der **Generator** wieder stehen.

Ich kontrolliere den **Schaltkasten** u. entdecke eine **defekte Sicherung**, welche ich nun erneuern muss.

Hatte ich nicht oben welche gesehen?

Also kletterte ich wieder nach oben um mir eine zu organisieren.

Ich entferne eine **Sicherung** aus dem **Verteilerkasten** u. setze sie unten wieder ein.

Dann starte ich den Generator am Schaltpult.

Endlich hat er volle Leistung u. der **Aufzug** müsste wieder laufen.

Ich klettere eine Etage höher u. drücke den **Aufzugsknopf**.

Hurra es klappt, der Aufzug kommt.

Anschliessend betätige ich den **Türknopf** u. entschwebe nach oben.

Hier angekommen, versperrt mir ein **Gittertor** den Weg in die Freiheit.

Ich mache kurzen Prozess, **lade meinen Revolver** und schiesse es auf.

[illegible]

Danach gehe ich in die Freiheit, wo mich ein **Wolf** liebevoll begrüsst.



Da ich nicht gefressen werden möchte, erschiess ich ihn u. gehe nach hause.

Im Salon erwarten mich schon **Victoria u. Robert.**

Nach einer kurzen Unterhaltung gehe ich ins Bett.

Hier habe ich wieder einen meiner Alpträume.



## Kapitel 3

Nachdem ich von meinen Alpträumen aufgewacht bin, mache ich mich auf zum „Einsamen Landhaus“ in Wales.

Es ist von einer hohen Mauer umgeben.

Ich betätige zwei mal die **Türglocke**, aber nichts passiert.

Ärgerlich untersuche ich (**rechte Maustaste**) den Klingelknopf, er ist defekt.

Irgendwie muss ich ihn reparieren, sage ich mir u. gehe auf die Suche nach einem passenden Teil.

Bei den Füßen der **linken Statue** finde ich einen **Nagel**.

Diesen benutze ich, um zu klingeln.

Nach einer Weile kommt der **Hausangestellte Louis** angetrottet.

Ich stell mich vor, aber er bittet mich erst ihm zu folgen, nachdem ich ihm die **Todesnachricht von William** gezeigt habe.

Er führt mich zu **Elenore**, mit der ich mich lange u. ausführlich unterhalte.

Danach verlasse ich die alte Dame um zum **alten Haus** zu gehen.

**Louis** ist aber anderer Meinung u. lässt mich erst gehen, nachdem ich ihm mein Vorhaben erklärt habe.

Auf dem Wege zum Haus, sehe ich einen **Wasserhahn**, von dessen Schlauch ich einen **Draht** abwickele.

Man weiss ja nie ob man den noch mal brauchen kann.





Am alten Haus angekommen, möchte ich eintreten, aber leider ist die **Tür verschlossen**.

Ich bücke mich (**rechte Maustaste**) u. peile durch das Schlüsselloch.

Hierbei stelle ich fest, dass der **Schlüssel von innen steckt**.

Ich schiebe **Williams Todesnachricht** unter die Tür u. prumple mit Hilfe des Drahtes den **Schlüssel** heraus.

Diesen benutze ich nun, um einzutreten.



Ich gehe nach links u. stehe vor einem Sekretär, welchen ich untersuche.



Aus der oberen Schublade nehme ich einen **Füller** mit.  
Der **Flohbeutel**, auf dem Kaminsims wird verjagt u. verschwindet im Schrank.  
Bei ihrem Sprung hat sie einen **Schlüssel**, vom Kaminsims, heruntergestossen.



Mit diesem kann ich die Kaminklappe öffnen u. eine **Kerze u. ein defektes Feuerzeug** entnehmen.  
Danach untersuche ich den **Schrank** u. lese alles, was an der **Schranktür** angeheftet ist.  
Da ich weiter nichts sehen kann, repariere ich mein **Feuerzeug**.  
Mit Hilfe meines **Messers**, schneide ich den **Docht aus der Kerze** u. setze diesen in mein Feuerzeug, welches nun funktionstüchtig ist.  
So gerüstet betrete ich den **Schrank** u. bin in **Richards geheimen Labor**.  
Als er mich sieht lässt er erschrocken eine **Flasche** fallen, die auf den Fliesen zerplatzt.  
Ich unterhalte mich mit ihm u. er fordert eine neue **Flasche** mit **Boroxydationsmittel** von mir.





Erstmal sammle ich die **Scherben** auf, dann nehme ich noch eine **leere Flasche** vom **rechten Tisch** u. verlasse das Labor.

Nun wird es schwierig für mich, den ich bin ja kein Chemiker.

Jetzt nehme ich mir den **Teekessel** u. gehe nach draussen zum **Wasserhahn**.

Ich fülle die **Flasche u. den Teekessel voll Wasser** u. gehe wieder zurück.

Nun leere ich den **Füller** in meiner **Wasserflasche** aus.

Wunderbar, sieht doch fast echt aus.

Jetzt muss ich nur noch den **Aufkleber** von den **Flaschenscherben** lösen u. auf meine Flasche kleben.

Das ablösen geht doch am besten mit Wasserdampf, denke ich mir u. suche mir eine **Zeitung u. Feuerholz**.

Beides stecke ich in den **Ofen** u. zünde es an.

Dann kommt nur noch der **Teekessel** auf den **Ofen** u. das Warten beginnt (**es dauert eine Weile, also nicht aufgeben**).

Als der **Teekessel** nun endlich dampft, halte ich meine **Flaschenscherbe** darüber u. löse so den **Aufkleber**.

Diesen muss ich nur noch auf die **Flasche kleben**, aber womit?

Erstmal gehe ich wieder zum **Landhaus**.

Auf dem Wege dorthin treffe ich wieder den **Hausangestellten Louis**, mit dem ich mich über die **Instandsetzung der Klingel** unterhalte.

Nun besuche ich die nette alte **Lady Eleonore** u. unterhalte mich ebenfalls mit ihr.

Jetzt gehe ich zum **Tor** um zu sehen wie weit die **Reparatur der Klingel** fortgeschritten ist.

Ich unterhalte mich mit ihm.

**Louis** hat eine grosse **Werkzeugkiste**, die auch **Kleber** enthält, bei sich.

Aber solange **Louis** danebensteht kann ich ihn nicht nehmen.

Irgendwie muss ich ihn weglocken.

Ich besuche wieder Eleonore u. rede mit ihr um dann wieder zu Louis zu gehen u. ihn zum Rasenmähen zu überreden.

Das klappt aber nicht, also gehe ich wieder zu Eleonore.

Dann wieder zu Louis, den ich jetzt etwas lautstärker zum rasenmähen überrede.

Ich gehe nochmals zur Lady u. als ich wieder zurückgehe, mäht Louis endlich den Rasen u. ich kann den Kleber organisieren.



Ich streiche den Aufkleber ein u. klebe ihn auf die Flasche, perfekt, den Unterschied wird Richard nicht merken, oder?

Kommt auf einen Versuch an, denke ich u. gehe ins Labor.

Richard ist begeistert u. freut sich (ob das wohl gut geht?).

Wir unterhalten uns noch, dann gehe ich zur Crypta, welche auch abgeschlossen ist.

Aber vielleicht kann ich von Louis einen Schlüssel organisieren.

Ich gehe zurück u. sehe seine Arbeitsjacke im Baum hängen.

Aber solange Louis da ist, komme ich nicht ran.

Irgendwie muss ich ihn weglocken, aber wie?

Erstmal gehe ich zum Tor um zu sehen ob Louis etwas Brauchbares in seiner Werkzeugkiste hat.

Ich finde ein Stück Kabel welches ich natürlich mitnehme u. auf den Rasen werfe.

Als Louis darüber fährt, verabschiedet sich der Rasenmäher u. Louis auch.

Nun kann ich den Schlüssel zur Crypta entwenden.

Anschliessend mache ich mich auf den Weg dorthin.

Ich schliesse die Crypta auf u. betrete sie.





Ich lese die Inschriften über den Statuen.  
Sie lauten **VEINE, ODIRE und MALITE**.  
Damit kann ich nichts anfangen u. gehe zu **Richard** u. bitte ihn diese **Wörter** zu übersetzen.  
Da das eine Weile dauert, gehe ich wieder zurück um mich weiter umzusehen.  
An der rechten Seite steht ein **Sarkopharg**, welcher an der **Vorderseite** eine **Öffnung** für einen Schlüssel hat.  
Die drei **Statuen** haben je eine Schale in der hat, in die man etwas legen kann, aber was?  
Hier kann ich nichts mehr finden, aber vielleicht hat **Richard** die Übersetzung fertig.  
Er hat noch nicht, also vertrete ich mir noch etwas die Füße.  
Als ich erneut wiederkomme, erklärt mir **Richard** die **Bedeutung der Inschrift**.  
**VEINE** ist der Gott der Absicht und steht für **Blut**.  
**ODIRE** ist die Göttin des Überflusses u. steht für **Erde**.  
**MALITE** ist der Gott des Wassers.  
Nachdem die Unterhaltung beendet ist, suche ich mir die Sachen zusammen.  
**Blut** nehme ich aus dem **Laborkühlschrank**.  
**Wasser**, ist noch im **Teekessel**.  
**Erde** nehme ich von einem Grab vor der Crypta.  
Damit gehe ich zu den Statuen u. lege **(von links)**, meine **Opfergaben** in die **Schalen**.  
Nachdem das geschehen ist, erhebt sich ein **Altar** aus dem Boden.



Hier muss ich ein **Puzzle nach den Monaten** ordnen.

Als ich das geschafft habe, öffnet sich die Mitte u. ich kann einen weiteren **Schlüssel** mitnehmen.

In dem Moment kommt **Louis** u. schliesst schimpfend die **Crypta** wieder ab.

Nun gehe ich wieder ins **Labor** um mit **Richard** zu sprechen.

Ich erzähle ihm von der **Crypta** u. er ist bereit, mir **heute Nacht** zu helfen.

Allerdings unter der Bedingung, dass ich ihm bei seinem **Experiment** helfe.

Ich gehe zurück zum **Landhaus**, rede noch mal mit **Louis** u. gehe ins **Bett**.

In der Nacht wache ich wieder auf u. klettere aus dem Fenster u. nach unten in den Garten u. gehe zum **alten Haus**.







Die Tür ist abgeschlossen, nur im Turmzimmer brennt noch Licht.  
Irgendwie muss ich mich bemerkbar machen, denke ich und suche mir ein paar **Steine (auf der grünschimmernden Brücke)**, um sie gegen das Fenster (**obere Hälfte**) zu werfen.  
Nun kommt Richard u. öffnet mir die Tür u. wir gehen ins Labor um mit dem Experiment zu beginnen.  
Leider geht das Experiment in die Hose, die ganze Versuchsanordnung wird durch eine Explosion zerstört.  
Bei meinen Chemiekenntnissen konnte es ja auch nicht gut gehen.  
Nach einer abschliessenden Analyse, nehme ich mir noch eine **Flasche Säure** mit u. gehe zur Crypta wo ich das Schloss mit der Säure zerstöre.  
Nachdem ich die Crypta betreten habe, stecke ich den Schlüssel in den Sarkophag u. der linke Sarkophag gibt einen Geheimgang frei.  
Ich steige hinunter u. stehe vor einem grossen, verschlossenen Gittertor.  
Irgendwo muss doch ein Schlüssel dafür sein, sage ich mir u. gehe zurück zu Richard um danach zu fragen.  
Er sagt mir, dass Elionore diesen in einem Schmuckkästchen verwahrt.  
Bevor ich mich verabschiede, nehme ich noch den **Schlüssel fürs Landhaus (auf dem kl. Tisch wo die Säure stand)** mit.  
So gerüstet betrete ich das Haus u. gehe in Elionores Zimmer.  
Hier steht, auf der Spiegelkommode, die gesuchte Schmuckschatulle.



Hier müssen die **Drachen** getauscht werden, d.h. die Schwarzen müssen nach unten.

<b>7 &gt; 6</b>	<b>6 &gt; 1</b>	<b>2 &gt; 7</b>	<b>4 &gt; 9</b>
<b>9 &gt; 2</b>	<b>4 &gt; 9</b>	<b>7 &gt; 6</b>	<b>1 &gt; 8</b>
<b>1 &gt; 8</b>	<b>8 &gt; 3</b>	<b>9 &gt; 2</b>	<b>8 &gt; 3</b>
<b>3 &gt; 4</b>	<b>3 &gt; 4</b>	<b>2 &gt; 7</b>	<b>6 &gt; 1</b>

Nachdem das geschafft ist, kann ich einen kreuzförmigen Schlüssel mein Eigen nennen.

Nun gehe ich wieder zur Crypta, dann nach unten und benutze den Schlüssel. Die Tür öffnet sich u. ich betrete einen unheimlichen Raum. **(Speichern)**





Oben, neben mir, sehe ich **sieben Totenköpfe**, wovon einer defekt ist.  
Ich benutze meine **Steine** um ihn herunter zu werfen.  
Ich bücke mich danach u. sehe, hinter einem Gitter, einen **Schlüssel**, welchen ich aber nicht erreichen kann.  
Aber vielleicht klappt es mit dem **Kaminbesteck aus dem alten Haus**.  
Ich hole u. probiere es aus.  
Es klappt u. ich halte einen **Schlüssel** in meinen Händen.  
Diesen benutze ich mit dem **Monoliten** u. schalte so die **tödliche Falle aus**.  
Jetzt kann ich den Sarkopharg öffnen u. einen Schlüssel entnehmen.



## Kapitel 4

Wieder zuhause erwarten mich schlechte Nachrichten.  
**Vick** ist ermordet aufgefunden worden u. **Robert** ist spurlos verschwunden.  
Nun gehe ich erstmal ins **Dorf**, um mich umzuhören.  
Ich rede mit dem **Totengräber in der Kneipe über Vick** u. er verweist mich auf die **Steinringe**.  
Dorthin gehe ich auch sofort.

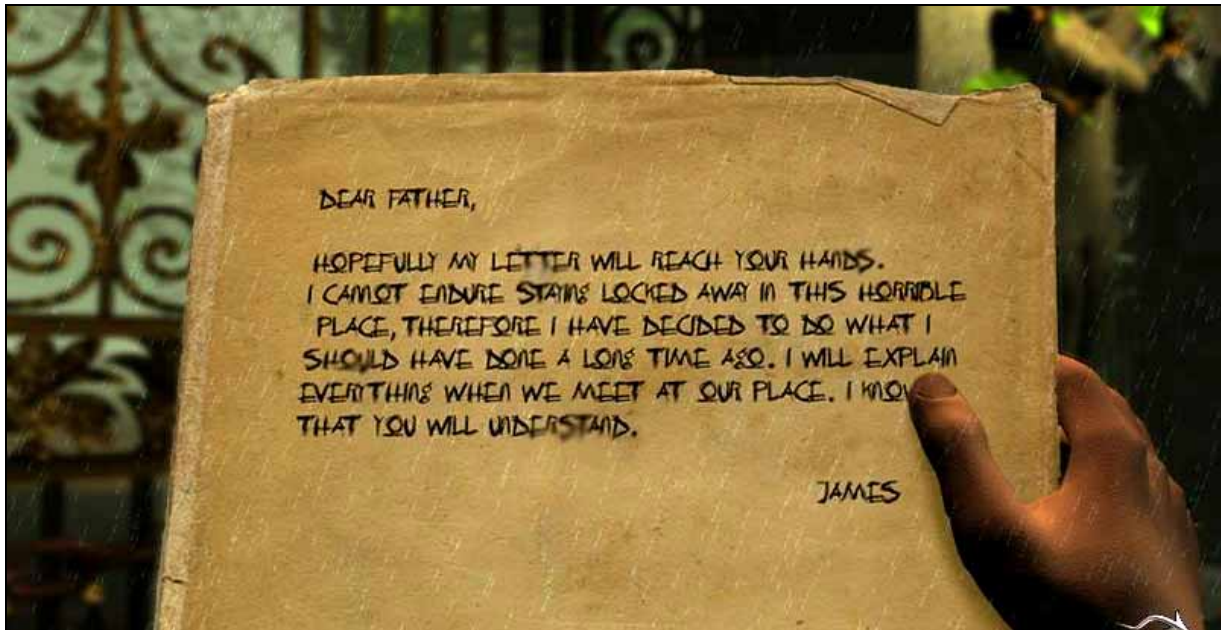


Ich unterhalte mich ausführlich mit dem **Inspektor**, bevor ich mich am **Tatort** umsehe, ein **Symbol** erblicke u. es in **Williams Tagebuch** zeichne.



An der grossen **Pflanze**, an der linken Seite entdecke ich einen **Stofffetzen**.  
 Ich kann es aber nicht nehmen, weil der Inspektor mir immer auf die Finger schaut.  
 Irgendwie sollte es mir gelingen ihn abzulenken.  
 Ich rede mit dem Inspektor über das, von mir **gefundene Symbol**.  
 Dann nehme ich meine **Blutflasche** u. kippe einige Tropfen auf den **Stein** hinter dem Inspektor.  
 Ich mache ihn darauf aufmerksam u. er dreht sich um.  
 Nun kann ich meinen **Stofffetzen** nehmen (**rechte Maustaste**) u. mich verabschieden u. **Dr. Hermann** besuchen.  
 Ich unterhalte mich eingehend mit ihm u. gehe dann nach hause.  
 Im **Briefkasten** liegt ein **Brief**, welchen ich lese.





Anschliessend mache ich **Victoria** meine Aufwartung.  
Ich klopfe an ihrer **Zimmertür**, sie öffnet u. wir unterhalten uns.  
Dabei kommt auch das **Sanatorium in Asbury** zur Sprache.  
Nachdem wir unser Gespräch beendet haben, mache ich mich auf den Weg dorthin.  
Ich klinge am Portal u. werde eingelassen.



Während eines längeren Gespräches mit der **Schwester am Empfang**, zeige ich ihr ein **Foto**.



Dann feuchte ich den **Lappen im Springbrunnen** an und gehe nach draussen u. rechts zum **Kellereingang**.



Ich untersuche die **Mülltonne**, unter dem Vordach, und finde eine **Spritze**.  
 Über der Mülltonne, auf dem Vordach, liegt noch ein **Hammer**.  
 Der Kohlehaufen sowie der **Bierträger** wird noch inspiziert.  
 Dann sehe ich noch in das **Kellerfenster** u. entdecke einen **Thermostaten**.  
 Ich klopfe höflich an die **Kellertür** u. der **Hausmeister** erscheint.  
 Bei einer längeren Unterhaltung, erfahre ich viel Nützliches, auch über sein **Bier**.  
 Nach dieser Unterhaltung gehe ich wieder zur **Schwester** u. schicke sie zum telefonieren.



Jetzt kann ich hinter den Thresen gehen.

Hier nehme ich die Karaffe, die auf dem Schrank steht u. untersuche (rechte Maustaste) sie.

Es klappert.

Ich entnehme meinem Portemonaie ein Blechstück (rechte Maustaste) u. öffne damit die Karaffe.

Ich finde einen Schlüssel, mit dessen Hilfe ich sogleich den Medizinschrank öffne.

Ich nehme eine Flasche Barbiturat mit u. gehe wieder vor den Thresen.

Im selben Moment kommt die Schwester u. erzählt mir von dem Telefongespräch.

Ich bedanke mich u. gehe zum Kellereingang.

Beim Kellereingang angekommen, ziehe ich das Barbiturat auf die Spritze u. gebe der Bierflasche, welche sich im Träger befindet, eine Injektion.



Ich inspiziere den Thermostaten u. schlage dann mit dem Hammer auf den Mauerstein (unten mitte).

Das war wohl etwas zu laut, denn der Hausmeister erscheint u. beschwert sich. Ich lasse mich aber nicht beeindrucken u. mache weiter.

Der Stein wird herausgeschlagen u. dann ein Gitterstab entfernt.

Nun lege ich den nassen Lappen auf den Thermostaten u. erhebe mich wieder um an die Kellertür zu klopfen.

Wieder erscheint der Hausmeister u. knallt mir die Tür, vor der Nase, zu.

Er erscheint aber sofort wieder um sich die präparierte Bierflasche zu nehmen.

Da es eine Weile dauert bis mein Schlafmittel wirkt, sehe ich mich noch etwas auf dem Friedhof um.

Als ich zurückkomme, kann ich den Keller betreten.



Ich gehe zum **Schreibtisch** u. sehe mir die **Pinnwand** an.  
Hier nehme ich einen **Schlüssel u. eine Nähnadel** mit.  
Dann sehe ich mir die **Sachen** auf der **Pinnwand** genau an.  
Neben der Pinnwand befindet sich noch eine **Gegensprechanlage**.  
Anschließend sehe ich mir den Kohlehaufen genau an (**rechte Maustaste**) u.  
finde eine **kopfloze Puppe**.  
Nun gehe ich zur **Tür um ins Sanatorium** zu kommen.  
Diese ist aber durch ein **Codeschloss** gesichert.  
Wie komm ich denn nun an den **Code**?  
Ich denke an den schnarchenden **Hausmeister** u. denke mir, dass der **Code** doch  
gar nicht so schwer zu finden sein muss.  
Auf blauen Dunst gebe ich **1918** ein (**Jahreszahl auf dem Poster**) u. die Tür  
wird entriegelt.  
Ich betrete den **Flur** komme aber nicht weit, da hier der **wachhabende Arzt** sitzt.  
Irgendwie muss ich ihn dazu bewegen seinen Platz zu verlassen.  
Mir kommt da eine Idee u. ich gehe zum **Empfang**, um mir von der **Schwester**  
einen **Dienstplan** geben zu lassen.  
Sie gibt meiner Bitte nach u. ich erhalte ihn.  
Bevor ich wieder in den **Keller** gehe stelle ich ihr noch einige **Fragen** über den  
**Friedhof des Sanatoriums**.  
Im Keller benutze ich den **Dienstplan mit der Gegensprechanlage**.  
Ich zitiere den **wachhabenden Arzt zum Empfang**, wo er auch hingeht.  
Nun habe ich freie Bahn u. kann mich umsehen.





Als ich den Gang hinunter gehe spricht mich **Ralf** aus seiner Zelle an.  
Er vermisst seinen **Freund Mr. Bubby**.  
Ich unterhalte mich weiter mit ihm u. er verspricht mir zu helfen, wenn er seine **Puppe** wiederbekommt.  
Ich gebe ihm meine **kopflose Puppe**, aber er ist damit nicht zufrieden.  
Er möchte die **Puppe mit Kopf** haben.  
Ich sehe mich um und untersuche auch den **Abfallkorb (rechte Maustaste)**.  
Hier finde ich den **Kopf**.  
Ich gebe beides **Ralf**, aber er möchte die **Puppe mit einem angenähten Kopf** haben.  
Also nehme ich die **Puppe** u. ziehe eine **Faden** heraus.  
Diesen verbinde ich mit der **Nähnadel u. nähe den Kopf wieder an** und gebe sie **Ralf**.  
Ich erkläre ihm, dass ich den **Schlüssel für die Nachbarzelle** benötige.  
Diesen hat aber der **diensthabende Arzt** u. ich muss ihm, um an die **Schlüssel** zu kommen, eine **Falle** stellen.  
Auf der anderen Seite ist ein **vergittertes Fenster**, welches ich mir ansehe.  
Dann inspiziere ich die **Lichtleitug u. schalte die Lampe** aus.  
Jetzt reiße ich das **Kabel von der Wand** u. verbinde es mit dem **Fenstergitter**.  
Nun muss ich den **diensthabenden Arzt** nur noch herlocken.  
Ich stelle die **Spieluhr aufs Fensterbrett**, schalte den **Strom** an u. verstecke mich hinter dem Pfeiler.  
Der **Arzt** kommt auch sofort u. will die **Spieluhr** nehmen.  
Dabei bekommt er einen **Stromschlag** u. liegt auf dem Rücken.  
Ich nehme die **Spieluhr** wieder von der Fensterbank u. auch die Schlüssel des Arztes (**rechte Maustaste**) u. öffne damit James Zelle.



Ich bekomme fast einen Schlag über den Zustand der Zelle, die ich jetzt untersuche.

In einem **Loch** in seinem **Bett** finde ich **Blätter eines Tagebuches**, welche ich lese.

Auf einer **Staffelei** steht ein **Bild**, welches ich mir ansehe.

Die **Fensteröffnungen auf dem Gemälde** erinnern mich an die **Symbole**, die ich bei allen **Tatorten** fand.

Als ich gerade das **Bild** einstecke schliesst sich die **Tür** u. ich bin eingesperrt.

Ich sehe mir noch die Bilder an der Wand an.

Das mit dem **Auge** kann ich entfernen (**rechte Maustaste**).

Dahinter ist ein **Loch** aus dem ein **Auge von Ralf** schaut.



Durch das **Loch** unterhalte ich mich ausführlich mit ihm.



Dabei verrät er mir auch einen **Fluchtweg**, den ich auch sogleich beschreite u. unter das **Bett** krabbele.

Ich krieche durch den **Kanal** u. komme im **Hof des Sanatoriums** wieder heraus. Jetzt gehe ich sofort nach Hause.

Hier gehe ich zu **Bates** in die **Küche** um Informationen über das **Bild** zu erhalten.

Es handelt sich dabei um einen **Leuchtturm**, den ich jetzt aufsuchen will.

**Abspeichern!**



Ich sehe mich vorne um kann aber nichts Auffälliges feststellen.

Nun will ich mich noch auf der **Rückseite** umsehen.

Ich biege um die Ecke u. da schaltet jemand das Licht bei mir aus.

Als ich wieder erwach finde ich mich gefesselt wieder.

Neben mir schaufelt **James ein Grab für mich**.

Ich nehme mein **Messer** u. schneide vorsichtig die **Fesseln** durch.

Dann schalte ich die **Spieluhr** ein.

Nun ist **James** friedlich u. ich kann mich mit ihm unterhalten.

Dabei erzählt er mir, dass ein **Schlüssel in der Kanalisation von Black Manor** versteckt ist.

Das muss ich doch gleich überprüfen.

Ich gehe zurück, schliesse den **Keller** auf u. gehe nach unten.

Hier überprüfe ich alle **Bodenabflüsse** ob **Wasser** darunter ist.

Das bewerkstellige ich, indem ich eine **Münze** hineinwerfe.

Als ich den Richtigen (**hinter dem Schleifstein**) gefunden habe, steige ich nach unten.



Vor mir liegt ein **Zahnrad**, was ich aufhebe u. einstecke.  
 Rechts neben mir ist ein **Handrad** mit einem **Getriebe**, dem **zwei Zahnräder** fehlen.  
 Eins habe ich ja u. setze es ein.  
 Wo aber ist das Zweite?  
 Ich gehe ganz nach hinten u. sehe mich um.  
 Im Wasser treibt ein **Zahnrad**, welches ich aber nicht erreichen kann.





An der Wand bemerke ich ein **Ventilrad**, welches mit einem **Schloss** angekettet ist.

Ich benutze meine **Säure**, um das **Schloss** zu zerstören.

Die **Kette** fällt ab, aber es geht trotzdem nicht.

Ich suche weiter u. finde links einen losen **Gitterstab**.

Diesen versuche ich in die **Öffnung der Säule** zu stecken, er ist aber zu dick.

Also laufe ich nach oben, um ihn abzuschleifen.

Dann steck ich ihn in die **Säule** u. öffne damit ein **Wasserrohr**.

Aber noch kommt **kein Wasser**, ich muss erst das **grosse Ventil** aufdrehen.

Nachdem das erledigt ist, füllt sich das **Bassin mit Wasser** u. das **Zahnrad** kommt mit nach oben.

Leider kann ich es immer noch nicht erreichen u. ich mache mich auf die Suche nach etwas Brauchbarem.

Oben werde ich fündig, denn am **Brunnen** hängen ein **Seil u. ein Haken**.

Jetzt bastele ich mir eine **Angel**, indem ich die **Eisenstange, das Seil u. den Haken verbinde**.

Nun geht's wieder abwärts zum Angeln.

Es klappt, ich habe das **Zahnrad** u. setze es sogleich ein.

Dann betätige ich das **Ventilrad u. die Pumpe läuft**.

Ich gehe wieder nach hinten und nach unten u. entdecke eine seltsame **Vorrichtung an der Wand**.



Auf dem Boden liegt **James Kasette**, die ich öffne u. einen **Schlüssel** entnehme. Durch die Gase wird mir schlecht u. ich nehme eine **Pille** u. gehe.

## Kapitel 5

Nachdem ich durch meinen Alptraum geweckt wurde, gehe ich auf den Flur.  
Hier treffe ich **Bates**, der mir mitteilt, dass **James** verstorben ist.  
Ich muss sofort wieder ins **Sanatorium**.  
Hier rede ich mit der **Schwester** u. gehe mit ihr zu **James Zelle**.  
Wir sehen **James durch das Zellenfenster**.  
Er hat sich erhängt!  
Nachdem die **Schwester** gegangen ist, betrete ich die **Zelle**.



Ich bemerke meinen Namen auf der Wand.  
Dann untersuche ich **James Kleidung (rechte Maustaste)** u. finde das  
**Schlüsselbund von Robert**.  
Nun pule ich mit meinem **Messer** den **Gips aus dem Guckloch** u. rede mit **Ralf**.  
Während unserer Unterhaltung kommt der **diensthabende Arzt** u. wirft mich  
raus.  
Ich gehe zum **alten Leuchtturm** u. sehe mich um.  
Mit Hilfe meines **Feuerzeuges** erhellte ich eine Nische u. sehe wieder ein  
**Symbol**, welches ich in **Williams Tagebuch** zeichne.





Nun will ich noch mit **Dr.Hermann** unterhalten u. gehe zu ihm.  
Da er aber trotz zweimaligem Klingeln nicht öffnet, betrete ich das Haus u. gehe nach unten.  
Auf dem **Seziertisch** liegt, unter einem **Tuch eine Leiche**.  
Ich hebe das **Tuch** u. pralle erschrocken zurück, denn die **Leiche ist kopflos**.  
Beim zurückgehen stolpere ich über einen **Eimer** welcher umkippt u. seinen Inhalt preisgibt.  
Es ist **Dr. Hermanns Kopf**.



Ich laufe zur **Spüle** u. übergebe mich.  
An der **Spüle** ist wieder ein **Symbol**, welches ich in **Williams Tagebuch** übertrage.  
Dabei habe ich wieder eine **Halluzination**.  
Nochmals sehe ich mir **Dr. Hermanns toten Körper** an u. bemerke, dass er etwas in seiner **verkrampften Hand** hält.  
Ich gehe zum **Arbeitstisch** u. mache das **Licht** an.



Vom Tisch nehme ich eine **Zange** u. aus der **Schublade**, nachdem ich ein **Buch** zur Seite geschoben habe, einige kleine **Plastikbeutel** mit u. gehe wieder zum Seziertisch.

Hier spreize ich mit der **Zange** die **Hand** auseinander u. finde einige **schwarze Haare**, welche ich in den **Plastikbeutel** stecke.

Es klingelt an der Tür u. der **Inspektor** tritt ein.

Nachdem die Unterhaltung beendet ist, muss ich wieder zum **Sanatorium** um einige Nachforschungen anzustellen.

Auf meine Nachfrage erzählt mir die **Schwester** das **James Körper in der Kapelle** aufgebahrt ist.

Ich gehe sogleich dorthin, aber die **Kapelle** ist verschlossen.

Auf dem Rückweg treffe ich den **Hausmeister** mit dem ich mich unterhalte u. gegen ein Obulus erfahre, wo sich der **Schlüssel** befindet.

Ich gehe zum Haupteingang u. steige in den **Kanalschacht um zu James Zelle** zu gelangen u. von dort in den **Heizraum**.

Hier untersuche ich den **unteren Spind** u. finde ein Paar **Gummistiefel**.

Auf dem **Abgrenzungsgitter** zur Kohle finde ich einen **Lappen**.

Die **Kesseltür** kann ich nicht öffnen, sie ist zu heiss u. mit dem **Lappen** geht es auch nicht, ich müsste ihn anfeuchten.

Ich erinnere mich an den **Wasserhahn in James Zelle** u. gehe dorthin.

Mit dem nassen **Lappen** kann ich nun die **Kesseltür** öffnen u. die **Gummistiefel** opfern.

Ich drehe noch am **Handrad** u. die obere **Kesselklappe** öffnet sich.

Ein beissender Qualm entweicht.

Nun gehe ich wieder zurück in **James Zelle**, durch den Kanal auf den Hof u. nach hinten zum **Kellereingang**.

Hier kann ich das **Schlüsselbund**, welches in der Tür steckt mitnehmen u. zur **Kapelle** gehen.





Vom Fussboden hebe ich eine **Glasscherbe** auf, nehme eine **Haarprobe von James** u. gehe zu **Dr. Hermann** um die **Proben** unter dem **Mikroskop** zu vergleichen.

Sie sind nicht identisch, also scheidet **James als Mörder aus**.

Ich gehe zurück zu **Black Manor**, um **Roberts Zimmer** zu überprüfen.



Am, mit **grünen beleuchteten Bücherregal** steht eine Jahreszahl **MCXX (1120)**.

Auf dem kleinen **Schrank** finde ich, in einer Kakaodose einen **Schlüssel**, mit dem ich die **Schubladen** öffnen kann.

Hier finde ich eine **Codekarte**.

Irgendwas muss doch hier noch zu finden sein, denke ich mir u, bewundere die **Standuhr**.

Dabei fällt mir die **Jahreszahl 1120** ein u. ich stelle die Uhr so ein **(Sekundenzeiger, oben nicht vergessen)**.

Ein Teil des **Bücherregals** fährt zurück u. gibt einen **Tresor** frei.

Aber welche Kombination muss ich einstellen?



Ich halte die **Codekarte** vor die **grüne Lampe** u. kann die Zahl **63081** erkennen, welche ich auch sofort eingebe.

Der Tresor öffnet sich u. ich kann einen **Ring, ein Tagebuch, das Testament von William Gorden und einen, an mich adressierten Brief** entnehmen u. ansehen. Bevor ich den Raum verlasse, um zu Victoria zu gehen, sehe ich mir noch das **Gemälde** an.

Ich unterhalte mich mit ihr und gehe dann in den **Pferdestall**.

Im **Schraubstock** ist ein **Brief** eingeklemmt, welchen ich lese.

Ausserdem hängt **Morris Mütze am Haken**.

Ich untersuche sie u. finde einige **Haare, welche ich in den Plastikbeutel stecke**.

Da ich sie auch untersuchen möchte, gehe ich zum **Doc**.

Das Ergebnis ergibt, **Morris kann es auch nicht gewesen sein**.

Bevor ich ins **Sanatorium** gehe, rede ich nochmals mit **Victoria** über das **Bild in Roberts Zimmer**.

Nachdem ich im **Sanatorium** geklingelt habe u. eingelassen wurde, gehe ich zum **hinteren Teil des Friedhofes**.





Neben der **Gruft** steht ein zugewachsener **Sarkopharg**.  
 Den **Wildwuchs** muss ich beseitigen, aber mit meinen Händen geht es nicht.  
 Ich gehe zurück zur **Kapelle** in der **James** aufgebahrt ist.  
 Dort steht, neben der **Tür**, eine **Obstkiste** aus der ich eine **Gartenschere** entnehme, der eine **Schraube** fehlt.  
 Ich gehe zurück zum **Fenster des Heizraumes**, bücke mich u. entferne die **Schraube** aus der **Schelle des Fallrohres**.  
 Damit repariere ich jetzt meine **Gartenschere** und entferne damit den **Wildwuchs**.  
 Dann bemühe ich mich den **Deckel des Sarkopharges** zu öffnen, aber ich schaffe es nicht, ich benötige ein **Hilfsmittel**.  
 Ich gehe zurück zum **Heizraum** u. finde in der dunklen **Müllecke** eine **Stange** mit deren Hilfe ich jetzt den **Sarkopharg** öffne.  
 Aber, zu meinem Entsetzen ist er leer.  
 Sofort gehe ich ins **Sanatorium** u. rede mit der **Schwester** darüber.  
 Sie erzählt mir, das es sein kann, dass **Lothar auf dem Gemeindefriedhof** beigesetzt wurde was ich auch sogleich überprüfen will u. zur Kirche gehe.



Ich unterhalte mich mit dem **Pfarrer** u. er verspricht mir **Nachforschungen** anzustellen aber ich müsste mich etwas gedulden.  
Allso werde ich mich mal auf dem Friedhof umsehen oder ein Bier trinken gehen.  
Als ich wieder zurückkomme, erfahre ich, dass die **Urne** im hinteren Teil des Friedhofes ist.  
Ich gehe dorthin u. rede mit dem **Totengräber**.  
Er übergibt mir die **Urne**, ich öffne sie u. habe wieder einen **Schlüssel** in der Hand.  
Jetzt möchte ich mir noch **Williams Grab** ansehen, was aber nicht geht, solange der **Totengräber** da ist.  
Und ohne **Werkzeug** geht es sowieso nicht.  
Erstmal inspiziere ich die **Werkzeugkiste** u. leihe mir eine **Taschenlampe**.  
Damit gehe ich zum grossen **Erdhaufen** auf die **andere Seite des Friedhofes**.  
Hier mache ich meine **Lampe** an u. finde eine **Schaufel**.  
Damit gehe ich zurück u. ich will mit buddeln anfangen.  
Dabei fällt mir der **Totengräber** ein, der mich ja **stören** könnte.  
Allso entferne ich das **Seil von der Tür**, nehme den **Keil weg** u. lege ihn wieder unter die **Tür**, nachdem sie zu ist.  
Dann grabe ich den **Sarg** aus, öffne ihn u. nehme den **Schlüssel**.



Ich gehe wieder zurück und sehe die **Kutsche von Black Manor** vor der Kirche stehen.  
Da ich nun mal neugierig bin gehe ich in die **Kirche** u. sehe **Bates im Beichtstuhl** verschwinden.  
Der **Pfarrer** kommt kurz, geht aber wieder weg, da er **Bates** nicht gesehen hat.  
Allso spiele ich **Pfarrer u. nehme Bates die Beichte** ab.  
Hierbei kommen Sachen zu Tage, an die ich nie gedacht hätte.



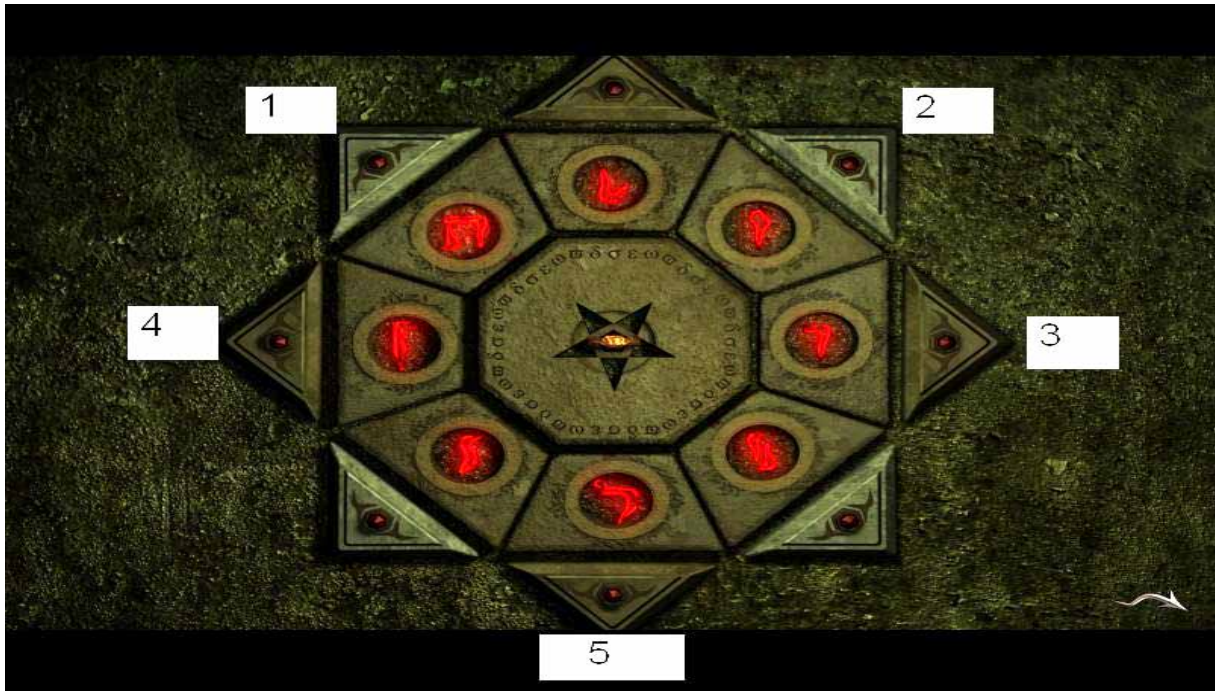
## Kapitel 6

Wieder in **Black Manor** angelangt, gehe ich in den **Keller** u. von dort aus in die **Kanalisation** u. ganz nach hinten zum **Pentagramm**.

Ich nehme meinen **Ring**, stecke ihn in die **Mitte** u. drehe ihn.

Das **Pentagramm** fängt an zu leuchten u. ich sehe mehrere **Symbole**.

Ich berühre die, die ich mir im **Tagebuch** notiert habe (**Reihenfolge einhalten**).



Eine Tür öffnet sich und ich kann eintreten.

**Abspeichern !!!**

Ich gehe erstmal durch alle Gänge u. nehme ein **Schwert** u. einen **Wickingerhelm** mit.

Als ich vor einer **Grube** stehe, werfe ich **Beides** hinein u. die Grube schliesst sich.

Ich gehe hinüber und weiter.

Am Ende ist ein **Loch in der Wand** (**alle anderen Löcher sind tödlich, also nicht neugierig sein**) aus dem ich einen **Talisman** holen kann.

In einem anderen **Gang, gegenüber einer Fahne**, ist ein **Symbol auf einen Stein** gemalt.

Diesen drücke ich ins Mauerwerk und ein schleifendes Geräusch ertönt.

Im Hintergrund hat sich eine **Felswand verschoben u. eine Tür freigegeben**.

Ich lege meinen **Talisman** in eine **Vertiefung** u. die **Tür öffnet sich**.

In der Mitte ist ein **Ständer** in den ich meine **Kugel** lege.

Aus einer **Nische** kann ich einen **Plan** nehmen.

Jetzt geht bei allen **Lampen das Schalterlicht** an.

Aber welche soll ich anmachen?

Ich gehe zum **Kerzenständer** u. zünde die **Kerze an u. halte den Plan** davor.

Jetzt geht auch mir ein Licht auf.



**Grube, rechte Lampe an!**



**Teufelsfratze, beide Lampen an.**





**Anfang des Geheimtürganges, rechte Lampe an.**

Nachdem ich das geschafft habe, bildet sich bei der **Teufelsfratze eine Aura**.  
Ich gehe hindurch und befinde mich in einem seltsamen Raum.



In der Mitte steht ein **Altar** mit einem **Buch** und einem **Messer**, welches ich nehme u. mich schneide (**Messer auf Kopfhöhe halten**).  
Während mein **Blut auf den Altar** läuft, wird dieser aktiviert.  
Ich stecke meine **Schlüssel** hinein u. auf dem **Buch erscheinen Wörter**, die ich jetzt laut lese.

Dann komm, leider, das

**ENDE** by Locke

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

Wir danken dem Autor, Locke, für die Genehmigung, diese Lösung auf  
gamepad.de veröffentlichen zu dürfen!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem  
Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen  
Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien  
erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir  
dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereit-  
stellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer  
diese Lösung kostenlos oder aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur  
Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden  
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**