

Komplettlösung zu Blackstone Chroniken

Der Anfang

Nachdem ihr zu Beginn des Spieles ein kurzes Gespräch mit eurem Jungen verfolgt habt, kann das Abenteuer beginnen.

Ihr befindet euch im Eingangsbereich des alten Hauses (Blackstone Asylum) und macht euch zuerst einmal daran, alles ein wenig zu erkundschaften. Dreht euch also zuerst nach links und findet euch vor einem Kasten wieder. Klickt ihr rechts auf das Fenster mit der Aufschrift `Blackstone Asylum`, könnt ihr den Bildschirm berühren und erfahrt so einiges über die Anstalt. Auf der linken Seite befinden sich zwei Fotos von der Eingangshalle, die ihr euch ansehen könnt. Klickt auf das Fragezeichen unter den Fotos, um weitere Informationen zu erhalten.

Dreht euch dann wieder nach rechts und klickt das Bild des alten Mannes an (oberhalb der Treppe). Seht euch das Porträt an und stellt daraufhin dem alten Mann alle möglichen Fragen. Habt ihr alles erfahren (die bereits gestellten Fragen werden *kursiv* dargestellt), betätigt die Escape-Taste, um den Fragemodus verlassen zu können.

Geht danach einen Schritt vor in Richtung Treppe und untersucht die links neben der Treppe stehenden Schachteln. Ihr erfahrt, dass diese noch nicht ganz bereit sind und dreht euch zweimal nach rechts. Über dem Ausgang hängen drei Medaillons, die ihr euch ansehen könnt. Ist auch dies geschehen, dreht euch nach links, seht den an der Wand hängenden Nashornkopf an (wichtig für später!) und durchquert dann die Tür in den Aufenthaltsraum.

Dort angekommen könnt ihr euch die Couch und die Stühle ansehen. Dreht euch anschliessend nach links und klickt auf die Vitrine (linke Seite), um diese anzusehen. Berührt danach die Fragezeichen unter den beiden Objekten, um herauszufinden, um was es sich dabei handelt. Öffnet nun die Vitrine und entnehmt dieser die **Ahle** und das **Messer**.

Dreht euch nun zweimal nach rechts und seht euch das Gemälde auf der Staffelei und die drei Bilder rechts an der Wand an. Es folgt ein Schwenk nach links. Geht einen Schritt vor (dazu die linke Seite des Bildschirms anklicken - schwarze Tafel). Ihr kommt vor einer Tür zum Stehen und dreht euch nach rechts. Seht euch die vor euch befindliche Werkbank an und dreht

euch dann zweimal nach links. Vor euch an der Wand hängt ein kleiner Schrank, der sich nicht öffnen lässt. Beachtet deshalb die zwei kleinen hellbraunen Scharniere an der rechten Seite des Schrankes und benutzt mit diesen die Ahle, um so die Schrauben herauszuziehen. Nachdem der Schrank offen steht, entnehmt diesem die **Metallsäge** ohne Sägeblatt.

Dreht euch jetzt nach rechts und durchquert die Tür in die Küche. Ihr landet vor der Tür in den Kühlraum, die sich jedoch nicht öffnen lässt. Widmet euch also dem kleinen grauen Kasten rechts neben der Kühlraumtür und öffnet diesen. Im Innern befinden sich vier Sicherungen, von denen eine durchgebrannt ist. Entfernt also die durchgebrannte **Sicherung** (zweite von oben) und dreht euch nach rechts. Lauft nach vorne in Richtung Spüle und seht diese in Grossaufnahme. Bemerket, dass der rechte Hahn tropft und versucht, diesen aufzudrehen. Nachdem dies nicht geklappt hat, seht euch den roten Streichriemen, rechts neben dem Wasserhahn an. Benutzt danach euer Messer mit dem Streichriemen, um dies dort zu schärfen.

Schaut euch alsdann den Schrank genau oberhalb der Spüle an und versucht, diesen zu öffnen. Leider ist er verschlossen. Holt also euer geschärftes Messer hervor und benutzt dieses mit dem Schrank, um den dort befindlichen Riegel zu öffnen. Nachdem der Schrank offen steht, entnehmt diesem den **Schraubenschlüssel** und schliesst den Schrank danach wieder.

Dreht euch nun nach links und bemerkt hier ein paar Töpfe, die an der Decke befestigt sind. Rechts neben dem vordersten Topf hängen ein paar violettfarbene **Spiesse** von der Decke, die ihr euch nehmen solltet. Dreht euch hiernach zweimal nach links und entdeckt eine **Zange**, die auf dem Herd zwischen den Töpfen liegt - nehmt auch diese mit.

Nachdem ihr euch die Töpfe, die Pfanne und die Schöpfkelle angesehen habt, dreht ihr euch nach rechts und geht vor. Landet direkt vor einer Tafel, die ihr euch anseht.

Jetzt dreht ihr euch nach links, durchquert die Tür in den Aufenthaltsraum, geht dort vor (linke Seite) und durchquert die nächste Tür, um euch in der Eingangshalle wiederzufinden. Dreht euch dort nach rechts und steigt die Treppe nach oben. Vor dem Porträt stehend wendet ihr euch nach links und durchquert die hier befindliche Tür, um das Büro zu betreten.

Im Innern des Büros dreht ihr euch nach rechts und klickt auf die beiden Fragezeichen im unteren Bereich der Vitrine. Nachdem ihr ein paar Informationen über die Gegenstände erhalten habt, nehmt ihr den **Schlüsselbund** und den **Hebel** an euch. Dreht euch dann nach links und geht

vor in Richtung Gemälde (dazu den Bereich unterhalb des Gemäldes anklicken). Vor dem Gemälde stehend seht euch dieses an und versucht, mit Olivia zu reden - leider klappt dies nicht. Immerhin könnt ihr euch noch den Bilderrahmen ansehen, bevor ihr euch nach links dreht. Vor euch seht ihr eine silberne Kaffeekanne und ein paar Tassen. Nehmt die **Kaffeekanne** an euch und dreht euch nochmals nach links.

Schaut euch hier nun das kleine Foto auf dem Schreibtisch an und öffnet danach die Schublade unterhalb des Fotos. Entnehmt dieser einen **Nussknacker** und untersucht diesen sogleich im Inventar. Von nun an könnt ihr nämlich über den Nussknacker mit Malcolm sprechen und diesem bei Bedarf die eine oder andere Frage stellen.

Dreht euch nun wieder nach links und bemerkt auf der rechten Seite (ebenfalls auf dem Schreibtisch stehend) ein zweites Foto, das ihr euch näher ansehen solltet. Ihr erkennt darauf in der Grossaufnahme nämlich das Datum eures dritten Geburtstages: 4/24/55.

Mit dieser Information im Hinterkopf geht ihr nun vor in Richtung Computer. Seht ihr diesen vor euch, bemerkt einen kleinen grünen Zettel (Notiz), den ihr euch näher ansehen solltet. Ihr erfahrt so das Kennwort `Rasierklinge`. Klickt dann auf den Monitor und gebt das eben erfahrene Kennwort ein. Betätigt danach die Eingabetaste und öffnet somit die Patientenkartei. Hier nun müsst ihr den Namen eines Patienten eingeben: Vor- und Nachnamen. Da ihr diese Informationen noch nicht besitzt, versucht einfach mal euren eigenen Namen: `Oliver Metcalf`. Auch hier erfahrt ihr nichts besonderes. Verlasst also den Computer wieder nach hinten, dreht euch nach rechts und verlasst das Büro durch die Tür auf der rechten Seite.

Im Treppenhaus stehend beachtet das goldene Gitter auf der linken hinteren Seite, dem ihr euch nähert (es wird ein gebogener Pfeil angezeigt). Ihr betretet so einen Fahrstuhl. Lest in der Kabine die kleine Notiz und setzt dann den Hebel aus eurem Inventar in den Steuerkasten ein (unterhalb der Zahlen). Ist der Hebel eingesetzt, klickt diesen an und stellt ihn auf 2. Ihr findet euch daraufhin in der 2. Etage der Anstalt wieder.

Die 2. Etage

Verlasst den Aufzug nach rechts (gebogener Pfeil) und versucht, die vor euch befindliche Männerstation zu betreten. Diese ist jedoch verschlossen und ihr dreht euch nach rechts. Geht einen Schritt vor und betretet die unverschlossene Frauenstation.

Ihr findet euch in einem Gang wieder. Betretet hier das hintere Zimmer auf der rechten Seite (gebogener Pfeil). Nach einer kurzen Einlage mit eurem Sohn werdet ihr von einer Dame namens Marilyn Wilson angesprochen, der ihr antwortet. Nachdem sie sich verabschiedet hat, betätigt die Escape-Taste und untersucht die beiden Teddybären mit Namen Tommy und Teresa. Rechts neben dem Bett steht eine goldene Wiege auf dem Boden, die ihr euch ebenfalls anschaut.

Dreht euch dann nach links und seht euch das Buch und den Ständer in der Vitrine an. Klickt ihr danach auf die Fragezeichen bemerkt ihr, dass auf der linken Seite eigentlich ein Feuerzeug liegen müsste. Berührt nun den Bildschirm auf der rechten Seite und geht dort die Akte von Marilyn Wilson durch - klickt alle Unterpunkte an, um etwas über das Krankheitsbild von Marilyn zu erfahren (wichtig!).

Nun folgt eine zweimalige rechte Drehung. Vor euch seht ihr eine Kommode mit Foto und eine Pinwand. Schaut euch zuerst alle Dinge an der Pinwand an und klickt dann auf das Foto. Es folgt eine weitere Unterhaltung. Nachdem ihr der Frau alle möglichen Fragen gestellt habt, öffnet die Schublade im unteren Teil der Kommode. Ihr findet ein **Tagebuch** darin, das ihr natürlich lest. Blättert solange die Seiten des Tagebuchs um, bis ihr bemerkt, dass zwei Seiten zusammen kleben (ihr erhaltet eine entsprechende Nachricht). Ist dies der Fall, und habt ihr die Aufzeichnungen bis zum Ende durchgelesen, schliesst das Tagebuch (nach hinten gehen) und die Schublade und klickt erneut auf das Foto, um mit Marilyn zu sprechen. Es tauchen neue Fragen auf, die ihr der Frau stellen könnt.

Nachdem ihr einige Dinge über das Tagebuch erfahren und Marilyn über alle Punkte ausgefragt habt (wichtig ist dabei die Frage: `ist deine Therapie schwer?` Ihr erhaltet daraufhin Auskunft über die Beschaffenheit eines bestimmten Schlüssels), verlasst das Zimmer nach links und durchquert die Tür der Frauenstation. Betretet dahinter den Fahrstuhl auf der rechten Seite, klickt auf den Hebel und schiebt diesen auf B.

Der Keller

Verlasst die Kabine nach links (es wird ein gebogener Pfeil angezeigt) und findet euch in einem kleinen Gang wieder. Untersucht auf dem Boden die Blutflecken und untersucht die fünf hier befindliche Türen.

Der erste Raum auf der rechten Seite (Hydrotherapieraum) lässt sich betreten (dazu müsst ihr vorher mit Marilyn gesprochen haben!).

Im Innern dieses Raumes werdet ihr sogleich von einer Stimme empfangen. Die Dame nennt sich Jane und ihr antwortet ihr bereitwillig. Nachdem ihr wieder handeln könnt berührt den Bildschirm und zieht euch alle Informationen. Klickt dann links auf die Handschellen und die Düse und hört euch die Hinweise dazu an.

Danach dreht euch nach links und seht vor euch ein Regal. Entnehmt diesem eine **Decke** und schaut euch den Kasten und die Ersatzteile an. Dreht euch nun zweimal nach links und seht euch dann die Kammer auf der linken Seite an. Sprecht sodann mit Jane (Kammer anklicken) über alle möglichen Punkte. Vor euch auf dem Boden befindet sich ein Abfluss, den ihr euch ansehen könnt. Ferner befindet sich an der rechten Wand ein offener Steuerkasten (roter Deckel), den ihr anklickt. Ihr erfahrt, dass es zum Einschalten der Geräte einen Geheimcode gab. Nachdem ihr auf der rechten Seite noch vergeblich versucht habt, den Deckel abzunehmen, lauft ihr einen Schritt vor. Ihr landet vor einer Dampfkammer, die ihr öffnet. Versucht diese einzuschalten und bemerkt, dass nichts passiert - der Strom fließt hier nicht. Dreht euch dann nach links und schaut euch die Anzeige (Kammer) an. Versucht die Hitzekammer zu öffnen und verlasst dann diesen Raum wieder. Betretet den Fahrstuhl und fahrt mit diesem erneut in die 2. Etage. Verlasst die Kabine nach links, durchquert die Tür und betretet vom Gang aus das hintere Zimmer auf der rechten Seite. Sobald ihr das Zimmer betretet, werdet ihr von Marilyn angesprochen. Dreht euch nach rechts und klickt deren Foto an, um mit der Dame über alle neuen Punkte zu sprechen. Wichtig ist die Sache mit der Dampfkammer. Ihr erfahrt den Code zum Aktivieren des Steuerkastens.

Mit diesem Hinweis kehrt ihr zurück in den Fahrstuhl und fahrt zurück in den Keller (B). Betretet den ersten Raum auf der rechten Seite, dreht euch im Innern nach rechts, geht vor und dreht euch rechts. Vor dem Steuerkasten stehend, bemerkt auf der linken Seite des Kastens fünf untereinander liegende weisse Knöpfe. Betätigt hier nun den zweiten und dritten Knopf von oben, um die Maschine zu aktivieren. Dreht euch dann nach links und öffnet die vor euch liegende Dampfkammer. Legt jetzt das im Inventar befindliche Tagebuch in die Dampfkammer und schliesst diese danach wieder. Schaltet dann die Dampfkammer ein (funktioniert sie nicht, habt ihr die Steuerung nicht richtig bedient) und verfolgt eine kurze Sequenz. Öffnet die Dampfkammer dann wieder und entnehmt ihr das Tagebuch. Lest das Buch nun ganz durch (bis zum Schluss) und erfahrt dabei von einem Brennerraum.

Mit dieser Information könnt ihr diesen Raum verlassen (vor der Ausgangstür stehend geht nach rechts) und im Gang ganz nach vorne gehen. Betretet den Brennerraum am Ende des Ganges und werdet im Innern von einem Mann angesprochen. Nachdem ihr diesen über alle Punkte ausgefragt habt, klickt den Tisch (Sägebock), den Hocker, die Spinde und den Generator (hinter dem Tisch) an.

Dreht euch dann nach links und entnehmt dem kleinen Regal eine **Sicherung** (unteres Brett in der Schachtel). Dreht euch dann nach rechts und geht vor (rechte Seite). Schaut euch hier die vielen Rohre an der Wand an und dreht euch dann nach links. Klickt die vor euch befindliche Gittertür an und versucht, diese zu öffnen (Strom). Hinter dem Gitter befindet sich auf der rechten Seite ein kleines weisses Herz, von dem die Blitze ausgehen - klickt dieses Medaillon einmal an. Klickt dann auf den Nussknacker in eurem Inventar und redet mit Malcolm - fragt diesen über das Feuerzeug aus.

Dreht euch dann nach links und geht vor (rechte Seite). Wendet euch nach links und findet euch vor einem Ofen wieder. Versucht diesen zu öffnen und bemerkt, dass die Tür zugeschraubt ist. Holt nun den Schraubenschlüssel aus dem Gepäck und benutzt diesen mit der Tür, um die dortigen Schrauben zu entfernen. Öffnet schliesslich die Tür und entdeckt in den Flammen das langersehnte Feuerzeug. Benutzt nun die Zange, um mit deren Hilfe das **Feuerzeug** aus den Flammen zu holen.

Es folgt im Anschluss das erste Zeiträtsel. Ihr werdet in eine Kammer eingesperrt, in der es ständig wärmer wird. Entzündet dort zunächst einmal das Feuerzeug, um etwas sehen zu können. Dreht euch dann nach links und bemerkt am Deckel der Kammer einen Thermostat. Benutzt nun also das entzündete Feuerzeug mit diesem Thermostat, um es zu erhitzen. Nach kurzer Zeit öffnet sich der Deckel und ihr habt es geschafft.

Vom Hydroraum aus geht es nun mit Hilfe des Fahrstuhls zurück in den zweiten Stock, wo ihr erneut das Zimmer von Marilyn aufsucht. Dreht euch dort nach links, öffnet die Vitrine und legt das Feuerzeug auf den linken leeren Ständer. Marilyn spricht euch an und ihr fragt die Frau über den Geheimraum aus - es öffnet sich dadurch ein neuer Bereich im Haus.

Lavinia

Dreht euch nach links und verlasst das Zimmer nach rechts. Öffnet die vor euch liegende Tür und findet euch im nächsten Gang wieder. Betretet hier nun den hinteren Raum auf der linken Seite und verfolgt eine weitere

Sequenz. Ihr erfahrt dann von einer Frau, dass diese ihr Stricknadeln sucht. Nachdem ihr wieder handeln könnt, seht den grossen Wandteppich an und dreht euch nach rechts. Berührt hier wiederum den Bildschirm und lest euch alles aufmerksam durch (ihr erfahrt dabei Dinge über das Krankheitsbild von Lavinia Willoughby). Seht euch dann auf der linken Seite in der Vitrine das Foto an und sprecht mit der Frau. Schaut euch danach links den leeren Ständer (bemerkt, dass dort ein Taschentuch fehlt) an und klickt auf die beiden Fragezeichen.

Dreht euch dann zweimal nach links und schaut euch die Couch und den Kamin an. Nähert euch dem Bett auf der hinteren rechten Seite (gebogener Pfeil) und seht einen Tisch vor euch. Schaut in den Kasten hinein, der auf dem Tisch steht. Seht euch noch die Dinge auf dem Tisch an und wendet euch dann nach links. Schaut euch das Bett an und dreht euch daraufhin zweimal nach rechts. Seht einen Schreibtisch vor euch, auf dem ein gläserner Stifthalter steht (rechte Seite). Seht euch den Stifthalter und das Tintenfass an und kehrt zurück zum Foto von Lavinia in der Vitrine (rechts drehen, vor gehen, links drehen).

Klickt das Foto an und redet mit Vi über die neuen Punkte. Nachdem ihr alles erfahren habt, zeigt ihr Vi eure Spiesse (dazu die Spiesse einfach mit dem Foto benutzen). Kehrt dann zurück in Richtung Bett und nähert euch dem Tisch mit dem Strickzeug darauf. Legt die Spiesse in den Kasten, woraufhin ihr Vi's Freund werdet. Sprecht die Dame daraufhin auf die neu erschienenen Punkte an und erfahrt, dass diese ihr Taschentuch sucht.

Nachdem ihr alles erfahren habt, dreht euch nach links und klickt das Bett an. Versucht, euch hineinzulegen. Ihr habt nun Zutritt zu ein paar neuen Bereich der Anstalt. Nähert euch also der Tür dieses Zimmers und verlasst den Raum nach links. Öffnet die vor euch befindliche weisse Tür und findet euch im nächsten Gang wieder. Betretet hier den ersten Raum auf der rechten Seite und verfolgt die nächste Sequenz.

Lorena

Nachdem ihr wieder handeln könnt, seht euch das Porträt vor euch an der Wand an. Sprecht mit Lorena über alle Punkte und erfahrt, dass sie euch für einen Spion hält. Die Dame möchte als Vertrauensbeweis einen Gegenstand, den Malcolm ihr gestohlen hat. Habt ihr alles erfahren, dreht euch nach links und seht euch das im Regal stehende Kaffeeservice an. Entsinnt euch der Kaffeekanne, die ihr bei euch tragt und seht euch diese genauer an - bemerkt

auf dem Boden die Initialen MM. Dreht euch nun zweimal nach links, seht euch den Bildschirm, die Dinge in der Vitrine und die Fragezeichen an. Ihr erfahrt, dass zu dem leeren Ständer ein Medaillon gehört. Auf der Oberseite der Vitrine stehen ein paar Bücher. Widmet euch den Bücher auf der rechten Seite, klickt diese an und lest das einzelne Buch - erfahrt so ein paar Namen. Dreht euch nun nach links und lauft vor in Richtung Porträt. Klickt das Bild an, um mit Lorena über die neuen Punkte reden zu können. Habt ihr alles erfahren, öffnet euer Inventar und klickt dort auf den Nussknacker. Sprecht mit Malcolm über alle Dinge und erfahrt, worum es sich bei dem gesuchten Medaillon handelt.

Habt ihr alles erfahren, dreht euch nach links und schaut euch den roten Hut an. Nehmt die **Feder** an euch, die in dem Hut steckt. Rechts neben dem Hut steht eine **Lupe**, die ihr ebenfalls mitnehmen solltet. Rechts neben der Lupe liegt ein Buch, das ihr durchlesen solltet. Ihr erfahrt, dass Lorena Merle hiess (Kaffeekanne - MM). Mit dieser Erkenntnis dreht ihr euch nach rechts und zeigt dem Bild von Lorena den Kaffeetopf. Diese glaubt immer noch nicht, dass es sich um ihre Kanne handelt. Benutzt deshalb im Inventar die Lupe mit der Kanne und erkennt kleine Vögel anstelle von Punkten.

Nähert euch nun wiederum dem Regal mit den Tassen und stellt die Kaffeekanne auf das obere Tablett. Lorena spricht euch daraufhin an und ihr erzählt der Dame von den Gravuren in der Kanne. Es tauchen danach neue Gesprächspunkte auf, die ihr alle durchgehen solltet. Danach öffnen sich neue Bereiche und ihr erfahrt viele Hinweise auf spätere Rätsel.

Nähert euch nun ein letztes Mal dem Porträt von Lorena und wendet euch davor stehend nach rechts. Findet euch vor einer Schminkkommode wieder, auf der ein kleiner Koffer steht. Öffnet diese Vitrine und entnehmt der Innenseite des Deckels die kleine **Puderdose**. Schliesst die Vitrine und öffnet die Puderdose in eurem Inventar. Ihr findet nun einen kleinen schwarzen **Stift** im Innern der Puderdose (Maskara), den ihr heraus nehmen solltet. Schaut nun noch schnell in den Spiegel, bevor ihr die Puderdose wieder schliesst.

Öffnet nun im Inventar den Maskara und erhaltet auf diesem Wege ein wenig **Tinte**. Verlasst diesen Raum nach links, durchquert die Tür und betretet im nächsten Gang die erste Tür auf der rechten Seite (Lavinias Zimmer). Sucht im Innern den Schreibtisch auf und füllt zuerst den Maskara in das Tintenfass (rechte Seite des Schreibsets). Steckt dann die Feder in den Stifthalter (linke

Seite) und ein Teil des Auftrages wäre erfüllt. Es fehlt jetzt nur noch das fehlende Taschentuch.

Verlasst das Zimmer nach rechts und sucht den Fahrstuhl auf. Fahrt mit diesem in den 1. Stock und betretet dort das Büro. Im Innern geht ihr einen Schritt vor in Richtung Bild. Klickt den Rahmen des Gemäldes an und klopft dagegen. Leider klingt es immer gleich, womit die Sache mit dem Safe wohl nicht stimmen kann. Wendet euch also nach rechts und nähert euch dem Computer. Benutzt diesen und gebt nacheinander die folgenden Namen ein:

Merle Martin,

Marilyn Wilson (y=z),

Lavinia Willoughby (y=z).

Nachdem ihr alles über die jeweiligen Personen erfahren habt, verlasst den Computer nach hinten und sucht erneut den Fahrstuhl auf. Fahrt mit diesem in den Keller (B) und betretet den Gang. Geht hier nun einen Schritt nach vorne und öffnet die Tür auf der rechten Seite, die in den Fiebertherapieraum führt. Nach einer kurzen Ansprache klickt ihr den Stuhl an und versucht, euch hinzusetzen. Sprecht dann mit Nick (dazu den Stuhl anklicken) und fragt ihn über alle Punkte aus. Dreht euch danach nach links und lest euch wieder alles durch (Bildschirm, Dinge in der Vitrine und Fragezeichen). Nachdem ihr alles über das Zimmer und die Instrumente erfahren habt, dreht ihr euch zweimal nach links. Seht euch hier die Schubladen an und versucht, diese zu öffnen - ergebnislos. Nehmt dann die kleinen Flaschen unter die Lupe und verlasst den Raum vorerst wieder nach links. Im Gang stehend dreht ihr euch nach rechts und klickt nun die Tür auf der linken Seite an - betretet den Elektroschockraum.

Dreht euch im Innern nach rechts und untersucht den Bildschirm und die Dinge in der Vitrine - nehmt das **Stethoskop** an euch. Wendet euch nun nach links und klickt den Stuhl an, um so mit Jack reden zu können. Habt ihr alles von ihm erfahren, könnt ihr euch noch das Gerät hinter dem Stuhl ansehen.

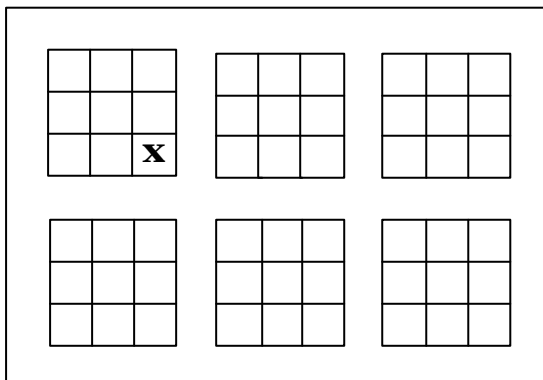
Hier wäre vorerst alles erledigt und ihr könnt den Raum nach rechts verlassen. Geht im Gang vor und betretet den Fahrstuhl. Fahrt mit diesem in den ersten Stock und betretet dort nochmals das Büro. Benutzt hier den Computer und gebt den eben erfahrenen Namen `Mandy Lee` ein. Ihr erfahrt, wie diese Person hiess und wer ihre Verwandten waren (wichtig!).

Verlasst den Computer und nähert euch nochmals dem Porträt von Olivia. Benutzt diesmal das Stethoskop mit dem Rahmen und klopft erneut dagegen. Diesmal öffnet sich das Bild und gibt einen Safe frei. Versucht ihr nun

diesen Safe zu öffnen, erscheint ein Zahlenschloss. Hier gilt es nun, eine Kombination einzugeben. erinnert euch des Datums auf dem Kinderbild (4/24/55) und bedenkt, dass dies an eurem *dritten* Geburtstag geschossen wurde. Da aber der Tag eurer Geburt der wichtigste Tag war, zieht ihr drei Jahre ab und erhaltet somit die folgende Kombination: 4/24/52. Diese Zahlen müsst ihr nun hintereinander auf dem Zahlenschloss eingeben. Beachtet dabei, dass ihr mit dem Mauszeiger genau auf die benötigte Zahl klickt, um diese nach oben zu drehen.

Habt ihr alle drei Zahlen richtig eingestellt, öffnet sich der Safe und ihr entnehmt diesem ein **Ei** und eine **Schatulle**. Versucht, die Schatulle im Inventar zu öffnen und bemerkt, dass diese verschlossen ist. Ebenso wenig lässt sich das Ei ohne weiteres öffnen. Benutzt also den Nussknacker, um damit das Ei aufzuschlagen. Es bleiben ein **Glasstück** und eine **Nachricht** übrig. Lest euch die Nachricht durch und erfahrt ein seltsames Wortspiel (Lösung eines Rätsels im späteren Verlauf).

Kehrt nun zurück in den Keller und betretet dort den Fiebertherapieraum (zweite Tür auf der rechten Seite). Dreht euch nach rechts und seht vor euch die vielen Schubladen (um dieses Rätsel lösen zu können, müsst ihr vorher den Namen `Mandy Lee` im Computer eingegeben haben und die Zahl `3C` erfahren haben).



Konzentriert euch auf den Abschnitt mit den 9 Schubladen in der linken oberen Ecke und öffnet dort die letzte Schublade unten rechts (3C). Entnehmt dieser automatisch einen kleinen **Schlüssel**, mit dem ihr die Schatulle im Inventar öffnet. Im Innern findet ihr ein **Taschentuch**, das ihr heraus nehmt.

Ist dies geschehen, folgt ein weiteres zeitabhängiges Rätsel. Malcolm spritzt euch einen von vier Krankheitserregern, von denen ihr aber nicht wisst, um welchen es sich dabei handelt. Sobald ihr wieder handeln könnt, klickt im Inventar auf den Nussknacker und sprecht mit Malcolm über die Krankheiten und deren Symbole - merkt euch diese:

Schlangengift: Zittern, Zucken, Muskelschmerzen, Krämpfe, Übelkeit, Lähmung.

Beulenpest: Schüttelfrost, Kopfschmerz, Schwindel, Rückenschmerzen, Erbrechen.

Typhus: Schüttelfrost, Fieber, Kopfschmerzen, Allgemeinschmerzen.

Malaria: Schüttelfrost, Kopfschmerzen, Schwitzen.

Ihr könnt euch mit dem Lösen dieses Rätsels ruhig ein wenig Zeit lassen, da die Krankheit erst richtig ausbricht, nachdem ihr verschiedene Rätsel gelöst habt. Beachtet, dass euch Malcolm von nun an von Zeit zu Zeit erzählt, was mit euch passiert - merkt euch diese Symptome (insgesamt vier an der Zahl). Verlasst den Raum also vorerst nach links, geht einen Schritt vor und betretet den Fahrstuhl. Fahrt in den zweiten Stock und sucht dort Lavinias Zimmer auf. Wendet euch nach rechts, öffnet die Vitrine und packt das Taschentuch auf den leeren Ständer. Fragt Lavinia daraufhin aus und nähert euch dann dem in diesem Raum befindlichen Bett. Vor dem Bett stehend seht euch den rechten Pfosten genauer an und bemerkt, dass auf diesem eine Krone eingraviert ist. Drückt diese Krone, woraufhin sich der Pfosten öffnet und eine **Klinge** freigibt. Nehmt diese an euch und benutzt sie mit der kaputten Säge im Inventar, um diese dort einzusetzen.

Bevor ihr das Zimmer verlasst, klickt noch ein letztes Mal auf das Foto von Vic, um mit dieser zu reden. Nun kümmert ihr euch um das Medaillon und fahrt mit dem Aufzug in die erste Etage.

Verlasst den Fahrstuhl und steigt links die Treppe hinunter in die Eingangshalle. Dort durchquert ihr die Tür auf der linken Seite und durchquert den Aufenthaltsraum in die Küche. Vor dem Kühlraum stehend öffnet rechts den kleinen grauen Kasten und setzt dort die aufgenommene intakte Sicherung ein.

Nachdem dies erledigt wurde, betretet erneut den Aufzug und fahrt mit diesem hinunter in den Keller. Durchquert die Tür am Ende des Ganges und betretet den Brennerraum. Geht im Innern nach vorne (rechte Seite), dreht euch nach links und findet euch vor der verschlossenen Gittertür wieder. Bemerk hier das kleine Vorhängeschloss auf der rechten Seite und benutzt die reparierte Metallsäge, um dieses aufzusägen. Ist dies passiert und steht die Tür offen, könnt ihr den kleinen Raum betreten.

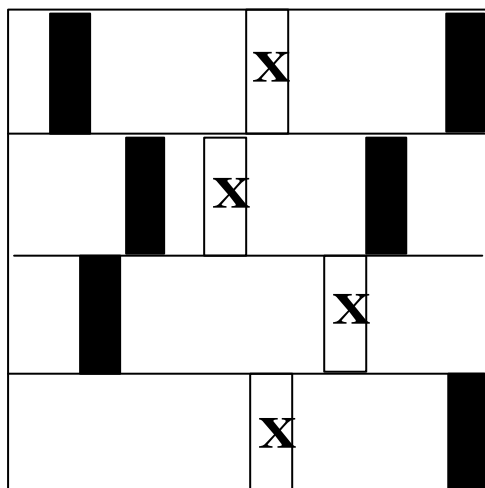
Seht euch im Innern den Hebel mit dem Medaillon genauer an und bemerkt die Blitze. Öffnet nun euer Inventar und klickt auf die Decke, die ihr fallen lasst. Da die Decke aus Gummi ist und sich nun genau unter euch befindet, seid ihr gegen Stromschläge geschützt. Ihr könnt das **Medaillon** nun also gefahrlos an euch nehmen.

Gleich darauf erwartet euch das nächste Zeiträtsel. Ihr landet auf dem elektrischen Stuhl und müsst innerhalb von 90 Sekunden aus diesem

entkommen. Geht dazu in euer Inventar und öffnet die Puderdose. Ihr erkennt im Spiegel eine Zahl (851). Da ihr diese Zahl jedoch im Spiegel seht, ist sie spiegelverkehrt und muss anders herum gelesen werden. Sie lautet also richtig: 128. Mit diesem Wissen dreht ihr euch nach rechts, wo ihr vor euch eine Maschine seht. Im rechten Bereich befinden sich drei schwarze Knöpfe, mit denen ihr die Zahlen einstellen könnt. Drückt die entsprechenden Knöpfe also solange, bis die Zahl 128 auf dem Display zu erkennen ist - das Rätsel wäre somit gelöst.

Mit dem Aufzug geht es nun zurück in die 2. Etage, wo ihr das Zimmer von Lorena aufsucht. Dreht euch im Innern nach rechts, öffnet die Vitrine und legt das Medaillon auf den leeren Ständer. Es folgt ein kurzer Dialog mit Lorena. Sprecht sie auf alle Dinge an und erhaltet Zugang in einen neuen Bereich.

Der Geheimraum



Keht zurück in den Aufzug und fahrt mit diesem in den ersten Stock. Betretet dort das Büro und geht im Innern nach rechts vorne in Richtung Bücherregal. Bemerkte im linken Teil des Regals 10 grüne Bücher, die ein wenig hervorstechen. Diese könnt ihr anklicken und ansehen. Merkt euch die Titel der verschiedenen Bücher. Entsinnt euch nun den drei Medaillen an der Wand der Eingangshalle und deren Namen. Packt ihr

zu diesen noch das Buch von Metcalf dazu, habt ihr die Lösung. Schiebt also die vier entsprechenden Bücher hinein und habt das Rätsel gelöst.

Es öffnet sich eine Geheimwand, die ihr durchquert. Nach einer weiteren Sequenz unterhaltet euch mit Malcolm über alle Punkte und versucht dann, die rote, rostige Tür zu öffnen - dies klappt natürlich nicht. Ihr dreht euch also nach rechts und öffnet den Kasten auf dem Tisch. Im Innern findet ihr eine **Spritze** und die vier Gegengifte gegen eure Krankheit. Da wir immer dieselbe Krankheit hatten, nehmen wir an, dass diese in allen Spielen dieselbe ist. Entscheidet euch also für das Mittel gegen die Beulenpest und spritzt euch das *Streptomycin* (ob ihr richtig entschieden habt, werdet ihr bald erfahren). Ist dies geschehen, dreht euch zweimal nach rechts und seht vor euch ein Regal mit Büchern. Schaut euch hier die Bücher an und nehmt

dann das Tagebuch an euch. Lest dieses im Inventar durch und denkt daran, die Seiten bis zum Ende durchzublättern.

Habt ihr alles gelesen, verlasst das Buch nach hinten, dreht euch nach rechts und geht nach vorne (linke Seite), in Richtung Spinnenweben. Ihr lauft automatisch eine Wendeltreppe hinunter und findet euch in einem Operationsaal wieder.

Hier angekommen dreht ihr euch nach links und klickt auf eine beliebige Flasche. Ihr hört die Stimme eines Jungen und könnt diesen daraufhin ausfragen. Ihr erfahrt von einer Puppe, die ihm genommen wurde. Danach möchte der Junge ein Spiel spielen, das ihr mitmachen solltet (‘sicher’). Er sieht was, was ihr nicht seht und das beginnt mit ‘T’. Dreht euch also nach rechts und klickt auf der linken Seite den Tisch an. Ratet ‘Tisch’ und habt das erste Rätsel gelöst. Das nächste zu erratende Wort beginnt mit ‘L’. Klickt dazu auf die ‘Lampe’, die über dem Tisch hängt, und habt auch diese Aufgabe gelöst. Es ergibt sich nun die Möglichkeit, den Jungen über die Kapelle zu befragen - tut dies sogleich und stellt alle möglichen Fragen.

Da ihr nun Zugang zu der Kapelle habt, solltet ihr diese gleich aufsuchen. Dreht euch dazu um, geht die Wendeltreppe nach oben, verlasst das Büro, wendet euch im Treppenhaus nach rechts, geht hinunter in die Eingangshalle und dreht euch dort nach rechts - durchquert die Tür.

Im Innern der Kapelle folgt eine kurze Sequenz und der Willkommensgruss eines Mannes namens Frank Morgan. Dreht euch dann nach rechts und schaut euch den Bildschirm an - erfahrt alles über die Kapelle. Widmet euch schliesslich der Vitrine und entnehmt dieser den **Eispickel** und den **Hammer**. Dreht euch dann nach links und geht vor (rechte Seite). Klickt hier die Orgel an, um mit dem Organisten sprechen zu können. Habt ihr alles von dem Mann erfahren, dreht ihr euch nach rechts und schaut die Rüstung näher an.

Da ihr hier vorerst nichts weiter tun könnt, sucht erneut den Operationsraum auf (im Büro müsst ihr die Bücherwand einfach durchqueren) und werdet von dem Jungen wieder auf ein Rätsel angesprochen - macht dieses mit (‘okay’). Er möchte diesmal einen Gegenstand erraten haben, der weiss ist. Geht hierzu einen Schritt vor, in Richtung grüne Tür, und seht an der Wand, rechts neben der Tür ein Zertifikat, das ihr anklickt (‘Diplom’ raten).

Es folgt dann das nächste Rätsel, bei dem ihr einen Gegenstand erraten müsst, der mit ‘Biene’ beginnt. Euer Sohn gibt euch einen kleinen Tip. Dreht euch nun nach rechts und seht einen Computer vor euch. Rechts unterhalb des

Monitors hängt ein kleiner Zettel, den ihr anklickt. Es erscheint das Wort `Summen`, das ihr ratet. Daraufhin erfahrt ihr von dem Jungen, das die Rüstung in der Kapelle hohl ist. Widmet euch nun noch dem Röntgengerät auf der linken Seite (direkt neben dem Monitor) und entleert dieses. So gelangt ihr in den Besitz eines **Knochens**.

Dreht euch nun nach rechts, geht vor und dreht euch nach rechts. Seht eine verschlossene Schublade an der Kommode, die ihr mit Hilfe des Eispickels knacken könnt. Entnehmt der offenen Schublade dann den Kasten, der sich als **Musikbox** entpuppt (öffnet diese im Inventar).

Mit dieser Box im Gepäck geht es zurück in die Kapelle. Im Innern der Kapelle geht weiter vor (rechte Seite) und dreht euch nach rechts zur Rüstung hin. Benutzt hier die reparierte Metallsäge mit dem Kopf der Rüstung, um diesen abzuschlagen. Es kommen daraufhin ein paar Riemen zum Vorschein, die mit Hilfe des Messers zerschnitten werden können. Nachdem auch der Rest der Rüstung abgetrennt wurde, kommt eine **Puppe** hervor, die ihr an euch nehmen könnt.

Ist dies passiert, folgt das nächste Rätsel, das es in einer bestimmten Zeit zu bewältigen gilt. Ihr werdet eingesperrt und müsst in einer bestimmten Zeit aus dem Käfig entkommen. Dreht euch dafür im Käfig nach links und seht ausserhalb des Käfigs, auf der linken Seite einen Schlüssel, der an einem Holzpfeiler hängt. Da dieser zu weit entfernt ist, muss ein Hilfsmittel her. Öffnet euer Inventar und bemerkt, dass sich dort plötzlich eine **Lanze** befindet (muss wohl von der Rüstung stammen). Nehmt die Lanze nun, um euch mit deren Hilfe den **Schlüssel** zu angeln. Befindet sich dieser in eurem Besitz, dreht euch zurück nach rechts. Untersucht nun die rechte Seite der Gitterstäbe und findet dort ein Vorhängeschloss (dies ist etwas dunkler, aber rechts gross), das ihr mit Hilfe des eben geangelten Schlüssels aufschliessen könnt. Ist euch dies gelungen, klickt auf die Gitterstäbe, um diese zu öffnen und im Freien zu landen.

Klickt hier auf den grossen Sarkophag und versucht diesen zu öffnen. Es gelingt euch nicht und ihr dreht euch nach rechts. Folgt den Stufen nach oben und findet euch in dem Geheimraum hinter dem Büro wieder.

Dreht euch hier um und versucht, die rote Tür zu öffnen. Diese ist wieder verschlossen, jedoch gibt euch Malcolm einen Hinweis, wo ihr den passenden Schlüssel zu der Tür finden könnt. Steigt nun die Wendeltreppe auf der linken Seite hinunter in den Operationssaal und dreht euch nach links. Holt nun die Puppe aus dem Inventar und stellt diese aufs Regal.

Nachdem dies geschehen ist, müsst ihr noch ein letztes Mal das Spiel `ich sehe was, was du nicht siehst` spielen. Stimmt also zu und hört euch die Frage an (etwas, was man nicht mit Worten ausdrücken kann). Dreht euch dazu um in Richtung Spüle und klickt auf den Kalender, der rechts an der Wand hängt. Damit habt ihr auch dieses Rätsel gelöst und könnt Abe auf weitere Punkte ansprechen. Erfahrt, dass Abe von Metcalf einen bestimmten Code zugeteilt bekam (125).

Dreht euch also nun nach links und nähert euch der grünen Tür. Versucht diese zu öffnen und erfahrt von Abe, dass Metclaf immer `da da da da` summt, als er die Tür öffnet. Da ihr euch das Schloss der Tür noch nicht ansehen könnt gilt es nun, den passenden Code zum Öffnen herauszufinden.

Öffnet nun nochmals den Musikkasten im Inventar und erfahrt, dass das die Melodie ist, die Dr. Metclaf immer pfeift, wenn er die Tür aufmacht. Kehrt mit diesem Wissen zurück in die Kapelle und nähert euch dort der Orgel. Klickt diese an, um mit dem Organisten sprechen zu können und geht die neuen Punkte durch. Öffnet nun auch hier den Musikkasten und erfahrt, dass es sich dabei um Bachs Phantasie handelt.

Kehrt mit diesem Wissen zurück ins Büro und schaut euch die Noten an, die über dem Kamin hängen (wichtig!). Diese sind Bach gewidmet und ihr wisst nun, dass Bach der Lieblingskomponist von Metcalf war.

Durchquert wieder das Bücherregal und folgt im Geheimraum der Wendeltreppe nach unten in den Operationssaal. Geht vor bis an die grüne Tür und entsinnt euch nun dem vorher erfahrenen Code (125) und dem Namen Abe. Setzt ihr den Namen nun in Zahlen um (angefangen mit A) erhaltet ihr die folgende Auflösung:

A=1

B=2

C=3

D=4

E=5

F=6

G=7

H=8

I=9.

Setzt ihr alsdann den Namen `Bach` in die entsprechenden Zahlen um, erhaltet ihr den erforderlichen Code, zum Öffnen der grünen Tür: 2138.

Klickt also nun auf die Knöpfe des Zahlenschlosses und drückt diese. Gebt in Grossaufnahme den berechneten Code ein und klickt dann auf die Klinke, um die Tür zu öffnen. Durchquert die offene grüne Tür, verfolgt eine neue Sequenz und findet euch in einem unterirdischen Gewölbe wieder.

Das Ende

Dreht euch hier zuerst einmal nach links und schaut euch die verschiedenen Werkzeuge auf dem Tisch an. An der Wand hängt eine abgezogene Haut, die ihr euch ansehen und versuchen könnt abzunehmen. Klickt ihr die Haut an, beginnt diese zu sprechen und ihr könnt euch mit Paul Becker unterhalten. Nachdem ihr alles erfahren habt (lehnt das Angebot von Paul ab), dreht ihr euch zweimal nach rechts und klickt all die dort befindlichen Gerätschaften an.

Nun wendet euch nach links und geht einen Schritt vor. Seht euch hier den Käfig an und dreht euch dann nach rechts. Hier steht ein Gerät und eine eiserne Jungfrau. Schaut euch beides an und bemerkt ein paar Symbole auf der eisernen Jungfrau, die ihr vorerst noch nicht drücken könnt. Um den Kopf der eisernen Jungfrau ist ein **Seil** gewickelt, das ihr mitnehmen könnt.

Dreht euch danach zweimal nach rechts und nehmt den **Knüppel** an euch, der links an der Wand hängt. Seht euch dann die Keule und das Rad an. Dreht euch dann nach links, geht einen Schritt vor und wendet euch nach rechts. Kümmert euch nun um den hier befindlichen Fingerschneider und steckt dort euren Finger in das Loch. Nehmt nun den **Fingerschneider** an euch und schüttelt diesen im Inventar. Leider wisst ihr immer noch nicht, was sich darin befindet.

Über die Treppe kehrt ihr zurück in den Operationssaal, wo ihr euch nach links dreht. Widmet euch hier links dem Röntgengerät, in das ihr den Fingerschneider legt. Es erscheint kurz darauf rechts daneben auf dem Monitor das Bild eines Ankhs, der Inhalt des Fingerschneiders.

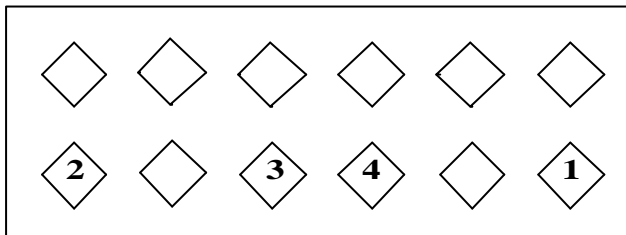
Durchquert nun die grüne Tür und findet euch im Kellergewölbe wieder. Ihr werdet hier von Paul angesprochen und erzählt ihm, was im Kasten ist. Es erwartet euch daraufhin die nächste Aufgabe. Ihr sollt der eisernen Jungfrau ein Stereoskop entnehmen und dieses Paul bringen. Ferner erfahrt ihr, dass die Lösung zum Öffnen der eisernen Jungfrau auf der Nachricht zu finden ist, die ihr dem Safe des Büros entnommen habt.

Nähert euch also der eisernen Jungfrau und drückt die dort befindlichen Symbole, um diese in Grossaufnahme sehen zu können. Es gilt nun, diese in

einer bestimmten Reihenfolge zu drücken. Öffnet dazu euer Inventar und lest die darin befindliche Nachricht durch. Ihr hört folgenden Satz: `Was du suchst, ist der Raum, in dem du bist`.

Da ihr euch in einer `Folterkammer` befindet, gilt es nun, dieses Wort durch Drücken der verschiedenen Symbole einzustellen. Geht dazu wie folgt vor:

1. Die volle Milchflasche ganz rechts unten für: Foll
2. Das Pferd ganz links unten für: tier
3. Den Kamm in der unteren Reihe für: kamm
4. Den Männerkopf gleich neben dem Kamm für: er.



Wie ihr seht, ergibt sich so, auf eine etwas umschriebene Art und Weise das Wort `Folterkammer`.

Habt ihr alles korrekt gedrückt, öffnet sich die eiserne Jungfrau

und es folgt eine kurze Sequenz.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, versucht, dem Innern der eisernen Jungfrau das Stereoskop zu entnehmen. Es schliesst sich daraufhin die Klappe und ihr öffnet erneut die Jungfrau. Nehmt nun den Knüppel aus dem Inventar zur Hand und benutzt diesen mit der offenen Jungfrau, um so die Vitrine offenzuhalten. Nehmt sodann das **Stereoskop** an euch und landet gefesselt auf einer Folterbank.

Es folgt das nächste Zeiträtsel. Dreht euch nach links und entdeckt etwas weiter oben einen Hebel (in der Mitte des Bildschirms, neben einer Kette). Greift euch das Seil aus dem Inventar und benutzt eben dieses, um es am Hebel zu befestigen. Somit befreit ihr euch und landet vor der abgezogenen Haut.

Paul verschwindet und ihr erfährt von diesem leider nicht mehr, wo sich euer Sohn befindet. Klickt nun das **Brecheisen** auf dem Tisch vor der Haut an und nehmt dieses an euch. Es ertönt daraufhin eine Stimme (Marilyn), der ihr antwortet. Geht alle Fragen durch und erfährt von einem Rhino und einer kalten Nase (Nashorn?).

Es geht also zurück in die Eingangshalle der Anstalt (durch den Operationssaal, den Geheimraum und das Büro), wo ihr eine kurze Sequenz verfolgt. Dreht euch danach nach links und wendet euch dem an der Wand hängenden Nashornkopf zu. Stosst nun diesen Nashornkopf mit Hilfe eurer Lanze an, um auf diesem Wege einen **Schlüssel** freizulegen - dieser wandert automatisch in euren Besitz.

Ihr sucht nun nochmals Malcolms Büro auf und durchquert von dort aus den Bücherschrank auf der rechten Seite. Im Geheimraum angelangt, lässt sich nun die vor euch befindliche rote Tür mit Hilfe des eben gefundenen Schlüssels aufschliessen.

In einem Grabraum gelandet, schaut die vor euch befindlichen Gedenktafeln näher an und sprecht mit Malcolm über alle Punkte. Dreht euch dann nach rechts, öffnet den Sarkophag und entdeckt, dass der Deckel zu schwer ist. Benutzt also die Brechstange, um mit deren Hilfe den Sarg öffnen zu können. Nachdem dies geschehen wäre, seht ins Innere des Sarkophages und schaut euch das darin befindliche Skelett an. Wäre auch dies erledigt, klickt eine der Aussenwände des Sarges an und legt euch in den Sarg.

Nachdem ihr einige Dinge von Malcolm erfahren habt und wieder handeln könnt, seht euch die vier Dinge in der Vitrine genauer an:

Puppe, Feuerzeug, Medaillon und Taschentuch.

Nach einer weiteren Sequenz dreht ihr euch nach rechts und schaut euch das Skelett in der Nische an. Dreht euch danach ein weiteres Mal nach rechts und schaut euch alle Ausschnitte an, die an der Tür kleben (10 Stück an der Zahl). Es folgen während der Betrachtung zwei weitere Sequenzen. Klickt danach auf die Tür und versucht, diese zu öffnen - leider ist dies nicht möglich. Dreht euch also einmal nach links und seht vor euch das Skelett in der Nische.

Öffnet jetzt euer Inventar und benutzt dort das Messer mit dem Nussknacker, um diesen so zu zerlegen. Es kommt ein Tagebuch zum Vorschein (das rote mit den Initialen `MM`), das ihr anklickt und zerreist. Ist auch dies passiert, widmet ihr euch dem Skelett in der Nische und zertrümmert dessen Schädel mit Hilfe der mitgeführten Brechstange. Daraufhin taucht ein Bild von Malcolm auf. Dreht euch nun nach rechts und zerschlägt die Vitrine ebenfalls mit Hilfe der Brechstange. Nehmt sodann das freigelegte **Feuerzeug** an euch, dreht euch nach links, öffnet das Inventar und entzündet dort das Feuerzeug. Mit Hilfe des brennenden Feuerzeugs könnt ihr schliesslich das Porträt von Malcolm verbrennen und somit das Spiel beenden.