

# **Die Komplettlösung zu**

# **Dracula**

## **Tips zum Spiel**

Das gute an diesem Spiel ist, daß man nicht sterben kann. So kann man also alle Dinge in Ruhe ausprobieren und erledigen, ohne Angst haben zu müssen, daß man nochmal von vorne beginnen muß.

Das Einfachste ist, jeden einzelnen Bildschirm genau mit dem Mauszeiger abzusuchen. An den Stellen, an denen ihr etwas tun könnt, verwandelt sich nämlich der Mauszeiger entweder in eine Hand (aufnehmen), in ein Zahnrad (öffnen, manipulieren oder ähnliches), in zwei Zahnräder (einen Gegenstand benutzen) oder in einen Pfeil (in diese Richtung könnt ihr gehen).

Dreht euch in jedem Bereich in alle Richtungen (auch nach oben und unten), um zu sehen, wohin ihr gehen könnt.

Sprecht mit allen Personen, auf die ihr während des Abenteuers stoßt und befragt sie zu allen Punkten. So erhaltet ihr mitunter wichtige Informationen und Hinweise.

Nehmt alles auf, was ihr findet. Ihr benötigt jeden Gegenstand.

# Der Lösungsweg

## Der Beginn

Euer Abenteuer beginnt vor den Toren einer Taverne mit Namen 'The golden Crown'. Bevor ihr dieses Gebäude jedoch betretet, solltet ihr euch zunächst in der näheren Umgebung umsehen und verschiedene Gegenstände einsammeln.

Dreht euch also um (180 Grad) und folgt dem Weg einen Schritt vor in Richtung Wegweiser. Diesen und auch die nächsten Wegweiser könnt ihr euch ansehen. Ein Weg führt in Richtung 'Lacus' (rechts), ein anderer führt zum 'Pons' (links). Ihr folgt also dem Pfad nach links in Richtung Pons.

Nach zwei Schritten findet ihr euch an einer Kreuzung wieder. Dreht euch um und seht hinter euch einen weiteren Wegweiser. Nach rechts führt der Pfad zum Pons, nach links geht es nach Caupona. Etwas weiter links steht ein einzelner Wegweiser, der einen Pfad in Richtung 'Cuemeterium' ausweist. Dorthin führt euch der weitere Weg.

Nach dem nächsten Schritt landet ihr vor dem dritten Wegweiser. Links geht es zum 'Calvarium' und rechts zum 'Cuemeterium'. Ihr lauft zunächst nach links weiter, also in Richtung Calvarium. Nach zwei weiteren Schritten findet ihr euch vor einem Stein stehend wieder. Dreht euch dort nach links und steigt die Stufen nach oben. Es folgt eine kurze Rechtsdrehung. Vor euch bemerkt ihr ein großes Kreuz, das ihr nach links umgeht. Zwei Schritte später und vor einer kleinen Mauer stehend folgt ein Rechtsschwenk. Ihr geht einen weiteren Schritt vor (rechts am Kreuz vorbei) und schaut hinunter auf den Boden. Ihr entdeckt dort einen Gegenstand, den ihr euch näher anseht. Nehmt dann die **Steinschleuder** an euch, die automatisch im Inventar landet.

Mit diesem Teil im Gepäck geht ihr nun zurück zum Wegweiser (umdrehen, vor, links drehen, 2x vor, links drehen, vor, rechts drehen, 3x vor). Dreht euch an dieser Stelle um, sodaß ihr wiederum den Wegweiser vor euch seht. Ihr folgt hier nun dem Pfad nach rechts, der in Richtung Cuemeterium führt.

Nach ein paar Schritten landet ihr vor einem offenen Gatter, das auf einen Friedhof führt. Betretet den Friedhof und lauft vor bis zur Wand.

Dreht euch dort nach rechts und geht vor. An einer Wand lehnend befindet sich hier eine **Spitzhacke**, die ihr euch natürlich nicht entgehen läßt.

Mit dieser Hacke im Gepäck dreht ihr euch wieder um, geht vor, wendet euch nach links, geht 2x vor (bis vor das offene Gatter), dreht euch noch im Friedhof stehend nach links und geht zwei Schritte vor. Dreht euch dann nach rechts und bemerkt eine Art Licht, das über einem Grab schwebt. Fahrt ihr nun mit dem Mauszeiger über den unteren Teil dieses Lichtes, verwandelt sich der Cursor in zwei Zahnräder. Ihr öffnet jetzt euer Inventar mit Hilfe der rechten Maustaste und klickt dort auf die eben gefundene Spitzhacke. Klickt ihr dann mir der Spitzhacke in der Hand auf den unteren Teil des Lichtes, beginnt euer Held zu graben. Nach einiger Zeit habt ihr das Grab freigelegt und findet so eine Art **Amulett**, das ihr an euch nehmt.

Mit diesem Drachenamulett in der Tasche kehrt ihr nun zurück zum Wegweiser (rechts drehen, 2x vor, links drehen, 3x vor). Ihr findet euch daraufhin vor einem Zaun stehend wieder. Dreht euch hier ein wenig nach links und folgt dem Pfad einen Schritt nach vorne und vor den nächsten Wegweiser. Dreht euch dort nach rechts und folgt dem Weg in Richtung `Caupona`. Ihr gelangt so wiederum vor den Eingang zur Taverne `The golden Crown`, der ihr euch diesmal nähert und die ihr betretet. Sobald ihr die Tür zur Taverne durchquert habt, folgen zwei längere Sequenzen.

Könnt ihr wieder handeln, dreht euch um (in Richtung Ausgang) und geht einen Schritt vor. Wendet euch nach links und klickt auf den Kerl am Tisch (Lupensymbol). Nachdem ihr diesen Mann in Großaufnahme vor euch seht, erscheinen am rechten Bildrand ein paar Symbole, auf die ihr den Kerl ansprechen könnt. Tut dies, um alles zu erfahren (klickt dazu nacheinander alle drei Symbole an).

Sobald es keine weiteren Hinweise mehr gibt, geht zurück, dreht euch nach links und geht drei Schritte vor. Wendet euch vor einem roten Schrank stehend nach rechts und unterhaltet euch diesmal mit der Köchin über alle Punkte. Nachdem ihr die Dame auf die beiden Symbole angesprochen habt, verläßt diesen Bildschirm. Dreht euch nach rechts, geht vor, dreht euch nach rechts, geht vor (die Stufen hinunter), durchquert rechts die Tür, wendet euch nach rechts und steigt die Treppe hinunter in den Keller. Dort angekommen lauft einen weiteren Schritt

vor, dreht euch nach rechts und seht euch den Holzschränk etwas genauer an (linke Seite). Ihr bemerkt so ein Schloß an der Schranktür, das ihr ebenfalls anklickt. Auf diesem Wege öffnet sich die Tür und ihr findet im Innern des Schrankes ein **Teleskop**, das ihr natürlich an euch nehmt.

Ihr könnt nun den Keller wieder verlassen und euch auf den Weg in euer Zimmer begeben (zurück, rechts drehen, Treppe nach oben gehen, vor, links die Tür durchqueren, links drehen, vor, rechts drehen, vor, links drehen, die rote Treppe nach oben steigen, 4x vor - dazu einfach immer dem Gang folgen). Durchquert die einzige hier befindliche Tür und findet euch in eurem Zimmer wieder.

Lauft im Innern zwei Schritte vor, dreht euch nach links und klickt auf die vor euch befindliche Kommode. Es folgt eine kurze Sequenz, in der ihr die Kommode auf die andere Seite schiebt. Ist dies passiert, dreht euch wieder ein Stück nach links und nähert euch der Zimmertür. Dreht euch dann nach rechts und geht vor, um auf die Kommode zu klettern. Sobald ihr auf der Kommode steht, seht ihr vor euch auf einem Balken liegend einen weißen **Türknauf**, den ihr mitnehmt. Ihr wendet euch danach ein wenig nach links und schaut zur Decke, um so eine Luke zu finden, die wohl auf den Speicher führt. Fahrt mit dem Mauszeiger auf den Griff dieser Luke und benutzt an dieser Stelle (der Cursor hat sich in Zahnräder verwandelt) den eben aufgenommenen Türknauf. Die Luke öffnet sich und ihr könnt nun den Speicher betreten (zweimal nach oben klicken).

Ganz oben angelangt geht ihr einen Schritt vor und benutzt das Teleskop mit dem dreibeinigen Ständer auf der linken Seite (etwas weiter unten). Nachdem sich das Teleskop also auf dem Ständer befindet, könnt ihr mal durchschauen (dazu das hintere Guckloch anklicken). Hier lässt sich noch nichts weiter tun und ihr könnt die Taverne vorerst wieder verlassen (zurück, umdrehen, vor, durch die Luke nach unten ins Zimmer, etwas nach rechts drehen, vor, nach rechts drehen und das Zimmer durch die Tür verlassen, dem Gang bis zum Ende hin folgen, die Treppe nach unten steigen, vor, nach links drehen, 2x vorgehen, um das Gebäude zu verlassen).

Folgt im Freien dem Pfad zum ersten Wegweiser (3x vor) und schlägt diesmal den rechten Weg ein, der euch in Richtung 'Lacus' führt. Ihr gelangt gleich darauf vor einen weiteren Wegweiser, bei dem es weiter nach links geht (Lacus). Nach dem nächsten Schritt dreht ihr euch ein

klein wenig nach links, um dem weiterführenden Pfad zu folgen. Ein Schritt weiter folgt ein Rechtsschwenk. Folgt dem hier befindlichen Pfad einmal vor, dreht euch dann nach links, geht vor und steigt die vor euch stehende Leiter (etwas weiter rechts) nach oben auf eine Art Ausguck. Seid ihr oben angekommen, bemerkt in der Ferne, genau vor euch, zwei fliegende Vögel, mit denen ihr die Schleuder benutzen müßt. Während der nächsten Sequenz bemerkt ihr, wie durch die Aktion im unteren Bereich ein Mann verschreckt wird. Ihr könnt euch also wieder umdrehen, ein wenig hinab schauen und die Leiter nach unten klettern. Folgt dem Weg nun vor, rechts, vor, rechts und 2x vor. Ihr müßtet euch sodann auf dem Rundgang eines Hauses befinden. Dreht euch an dieser Stelle nach links und bemerkt an die Wand gelehnt ein **Baseballschläger**, den ihr euch schnappt. Ihr könnt danach einen weiteren Schritt nach vorne gehen. Links vor euch bemerkt ihr den Kerl, den ihr kurz zuvor verschreckt habt. Benutzt mit diesem nun den Baseballschläger, um den Typen ins Land der Träume zu schicken.

Sobald dieses Hindernis also aus dem Weg geräumt wäre, schaut auf den Boden und dreht euch ein wenig nach rechts. Ihr bemerkt einen Holzeimer, in den ihr hinein schauen könnt (Lupensymbol). Findet so auf dem Boden des Eimers liegend eine **Panflöte**, die ihr euch greift. Geht danach zurück, dreht euch nach links und betretet den vor euch liegenden Steg. Ihr findet hier ein **Messer**, das in einem Holzpflock steckt. Schaut euch das Teil näher an und nehmt die Waffe an euch.

Mit diesem Teil im Gepäck geht es nun zurück in die Taverne (umdrehen, links die Balustrade entlang, den Weg nach vorne gehen bis zum Wegweiser, weiter nach links, an der nächsten Kreuzung nach halb rechts, 5x vor). Im Innern des Gebäudes dreht ihr euch nach rechts, wo ihr den alten Mann am Tisch auf die Panflöte ansprecht. Der Kerl spielt euch daraufhin eine Melodie vor, die ihr euch automatisch merkt.

Habt ihr die Melodie erfahren, geht einen Schritt zurück, dreht euch nach links und geht dreimal vor. Dreht euch am Ende nach rechts und befragt die Köchin ebenfalls nach der Panflöte. Ihr geht danach zurück, dreht euch nach rechts, geht 2x vor, dreht euch nach links und steigt die Treppe nach oben. Folgt dem Gang im Obergeschoß bis zum anderen Ende, wo ihr die Tür in euer Zimmer durchquert. Im Innern des Raumes wendet euch nach links und steigt wiederum auf die Kommode. Auf dem oberen Teil der Kommode dreht ihr euch nach links und schaut nach oben.

Benutzt nochmals den Türknauf mit dem Griff der Dachluke, um diesen dort anzubringen. Klickt danach zweimal auf die Luke, um schließlich auf dem Dachboden zu landen.

Hier geht einen Schritt vor und schaut durchs Teleskop. Ihr bemerkt einen Mann, der sich an einer Mülltonne wärmt. Benutzt ihr nun die Panflöte mit diesem Mann (dazu müßt ihr vorher die Melodie von dem Mann in der Taverne erfahren haben), folgt eine Sequenz, während der Kerl vor die Taverne rennt. Ist dies passiert, geht einen Schritt zurück und nähert euch der Krone, die rechts des Teleskops an einer Kette hängt (geht dazu einen weiteren Schritt vor). Vor dieser Krone stehend dreht ihr euch ein wenig nach rechts, um das Seil sehen zu können, an der die Krone befestigt ist. An einer bestimmten Stelle lässt sich dieses Seil näher untersuchen (Lupensymbol). In der Großaufnahme benutzt ihr nun das Messer mit dem Seil, um dieses zu durchtrennen und die Krone auf den unten stehenden Mann fallen zu lassen.

## **Das Abenteuer geht weiter**

Nachdem der Kerl also ausgeschaltet wäre, dreht ihr euch um und verläßt den Dachboden durch die offenstehende Luke.

Wieder in eurem Raum gelandet, dreht euch ein wenig nach rechts und geht vor. Es folgt eine kurze Begegnung mit der Köchin. Nachdem ihr erneut handeln könnt, durchquert ihr die vor euch befindliche Tür, die zuvor noch verschlossen war und auf den Balkon führt. Überquert den Balkon und schaut am anderen Ende nach unten auf den Boden. Dort befindet sich ein Loch, durch das ihr runter auf den Weg und hinter die Taverne klettern könnt.

Auf dem Boden angekommen, dreht ihr euch nach links und geht vor. Es folgt dann eine weitere Drehung nach links und ein Schritt nach vorne. Auf der linken Seite liegt der Körper des Mannes, den ihr kurz zuvor mit der Krone bearbeitet habt. Untersucht dessen Gürtel und entdeckt in der Großaufnahme **zwei Schlüssel**, die ihr mitnehmt.

Mit diesen Teilen im Gepäck geht es zurück. Dreht euch dann nach rechts und geht dreimal vor (links um den Brunnen herum). Ihr wendet euch jetzt rechts dem Brunnen zu, den ihr euch näher anseht. Der Brunnen wird von einem Gitter versperrt, das mit einem Schloß gesichert ist. Dieses Schloß öffnet ihr nun mit dem kleineren der beiden Schlüssel. Nachdem das Gitter offen steht, steigt ihr hinab in den Brunnenschacht.

Unten angekommen folgt ihr dem Tunnel 4x vor. Dreht euch dann um und steigt die vor euch befindliche Treppe nach oben. Ihr findet euch vor einem zugemauerten Durchgang wieder. An der rechten Wand hängt eine **Laterne**, die ihr euch nehmen solltet. Dreht euch danach um und steigt die Treppe wieder nach unten. Am Fuße der Treppe dreht ihr euch nach rechts und geht einen Schritt vor in Richtung dunkle Nische. Vor eben dieser Nische stehend befindet sich links an der Wand (kurz vor der Schwärze) eine Halterung, mit der ihr die Laterne benutzen könnt (zuvor müßt ihr euch diese Halterung natürlich näher ansehen). Wurde die Laterne an der Halterung befestigt, geht ihr einen Schritt zurück und schaut nun auf den Boden der erleuchteten Nische. Dort könnt ihr jetzt einen **Enterhaken** sehen (rechte Seite), der eingesteckt werden muß.

Verlaßt den Brunnenschacht nun wieder: umdrehen, vor, links drehen, vor (rechts neben der Treppe vorbei), links, vor, rechts, 2x vor (in die Dunkelheit hinein), nach oben schauen, hoch gehen.

Wieder im Freien geht ihr zurück und wendet euch nach links. Folgt dem Pfad und versucht, die Brücke zu überqueren. Leider stürzt diese ein und ihr macht euch auf den Weg zurück in die Taverne: umdrehen, 7x vor, rechts, vor. Dreht euch an dieser Stelle ein wenig nach links und schaut nach oben. Bemerkt das Loch in der Holzdecke, mit dem ihr den Enterhaken benutzt. Auf dem Balkon stehend durchquert die vor euch liegende Tür in euer Zimmer. Verlaßt dieses gleich wieder durch die zweite Tür, folgt dem Gang bis zum anderen Ende und steigt dort die Treppe hinunter. Nähert euch hier nun dem Mann am Tisch auf der linken Seite und sprecht diesen auf die beiden neu erschienenen Symbole an. Habt ihr alles erfahren, geht zurück und nähert euch der Köchin auf der anderen Seite (beachtet, daß die Tür ins Freie verschlossen ist. Ab sofort ist die Taverne nur noch über den Balkon zu betreten und auch zu verlassen!). Fragt auch diese nach dem neu aufgetauchten Symbol und erhaltet so einen kleinen **Schlüssel**, den ihr vom Tresen aufnehmt. Geht danach zurück und wendet euch links dem roten Schrank zu. Öffnet diesen (dazu müßt ihr auf die Klinke klicken) und bemerkt im Innern eine Schublade, die verschlossen ist. Diese Schublade läßt sich mit dem Schlüssel öffnen, den ihr kurz zuvor von der Köchin erhalten habt. Im Innern dieser Schublade findet ihr einen weiteren **Schlüssel** und ein **Feuerzeug**. Nehmt beide Gegenstände an euch und klickt dann auf das blaue Buch, um eine kurze Sequenz einzuläuten.

Ihr könnt den Schrank danach verlassen (2x zurück), euch umdrehen, einmal vorgehen, nach rechts drehen, vorgehen und rechts die Tür durchqueren. Hinter der Tür seht ihr genau vor euch knapp oberhalb des Bodens ein kleines Gitter, das ihr näher untersuchen solltet. So entdeckt ihr eine Kerze, deren Docht ihr mit Hilfe des Feuerzeuges entzünden könnt. Nachdem die Kerze also brennt, geht ihr zurück, dreht euch nach rechts und steigt über die Treppe hinunter in den Keller. Dort angekommen geht ihr vor, dreht euch nach links und geht vor in Richtung großes Faß. Umgeht dieses Faß nach links und wendet euch dem Deckel zu (nach rechts drehen). Im unteren Teil des Deckels befindet sich ein kleines tiefer gelegtes Rechteck, das ihr euch näher anschauen könnt. In der Großaufnahme seht ihr den Kasten vor euch und bemerkt ein kleines Schlüsselloch, das sich mit Hilfe des rostigen Schlüssels öffnen lässt. Es offenbart sich so ein Mechanismus, der durch Einsetzen des Drachenamulettes manipuliert werden kann. Durch diese Aktion öffnet sich der Deckel des Fasses und gibt einen Gang frei. Nehmt zunächst das **Amulett** wieder an euch und geht dann einfach vor in Richtung Mechanismus. So öffnet sich der Gang, den ihr nun betreten könnt.

Folgt diesem Tunnel viermal nach vorne und haltet euch beim Abzweig links. Nach drei weiteren Schritten findet ihr euch vor einem verschlossenen Holztor wieder. Dreht euch hier nach rechts und schaut euch den Kreis an der Wand genauer an. Öffnet diesen in der Großaufnahme und legt so einen zweiten Mechanismus frei, in den ihr ebenfalls das Drachenamulett einsetzen müsst. Nachdem ihr anschließend das **Amulett** wieder an euch genommen habt, geht zurück und wendet euch links dem Holztor zu, das nun ein Spalt offen steht.

Durchquert das Tor und findet euch im Freien wieder. Folgt hier dem Pfad zweimal vor und dreht euch am Abzweig nach rechts. Dieser Weg führt euch nun in Richtung Holzhaus, wo ihr zu einem früheren Zeitpunkt dem Mann die Keule über die Rübe gehauen habt. Folgt der Balustrade um das Haus und dreht euch am Ende nach links. Hier befindet sich eine Tür (neben dem Steg), die sich mit Hilfe des letzten Schlüssels öffnen lässt.

Im Innern des Gebäudes dreht ihr euch nach links und geht einen Schritt vor in Richtung Fässer. Genau vor den Fässern stehend schaut nach

unten auf den Boden, wo ihr eine **Eisenstange** findet (diese steckt unter den Fässern), die ihr aufnehmt (zunächst ist diese genauer anzuschauen). Nachdem sich die Stange also in eurem Besitz befindet, rollen alle Fässer weg und geben eine Kabine frei, die ihr betretet. Dreht euch im Innern der Kabine herum und findet links neben der offenen Tür eine Art Seil, an dem ihr zieht. Auf diesem Weg wird die Kabine aktiviert und ihr fahrt mit einem Fahrstuhl nach unten. Leider schlägt ein Mann die Kabel durch und ihr landet etwas unsanft im Untergeschoß des Hauses.

## In der Unterwelt

Hier könnt ihr nun entweder vor in Richtung eines Gitters oder nach links in Richtung Wand und Holzpfeiler gehen. Entscheidet euch für links und steuert die Holzpfeiler an. Dreht euch dann ein wenig nach rechts und geht einen weiteren Schritt vor. Landet vor einer Kette, wo ihr euch ein wenig nach links dreht. Von der unteren Kette führt eine zweite nach oben. Genau an mit diesem Schnittpunkt benutzt ihr nun die Brechstange, um das gesamte Holzgerüst zum Einsturz zu bringen.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, schaut nach unten und dreht euch ein wenig nach links. Vor euch liegt ein großer **Holzbalken**, den ihr aufnehmt. Wurde dies erledigt, dreht euch um und geht einen Schritt vor (zum anderen Ende der Kette hin). Dreht euch dann nach links und nähert euch dem Durchgang auf der anderen Seite der Schlucht. Vor dem Abgrund stehend benutzt nun einfach den Holzbalken mit dem Tunnel auf der gegenüber liegenden Seite, um diesen über den Abgrund zu packen - ihr könnt daraufhin die Schlucht überqueren und den Tunnel betreten.

So findet ihr euch in einem kleinen Raum wieder. Geht hier zunächst einen Schritt vor, dreht euch ein wenig nach links und nähert euch dem mit Steinen verbarrikadiertem Zugang. Um diese Steine aus dem Weg zu räumen, benutzt einfach eure Eisenstange mit dem Geröllhaufen. Sobald der Weg also frei ist, nehmt zunächst den rechten **Arm des Skelettes** an euch und geht dann einen Schritt weiter nach vorne an das Gitter heran. Ihr findet genau vor euch eine Art Schale, die ihr mit Hilfe eures Feuerzeugs in Brand steckt. Nachdem der Raum hinter dem Gitter also erhellt wurde, schaut auf den Boden und findet dort einen längeren Holzstab liegen. Um diesen erreichen zu können, muß der Skelettarm

herhalten. Benutzt also besagten Arm mit dem **Holzstab**, um diesen in euren Besitz bringen zu können.

Ist euch dies gelungen, dreht euch um und geht 3x vor in Richtung Tunnel, der nach unten führt. Ihr verfolgt eine Sequenz, in der euer Held eine Brücke betritt. Sobald ihr wieder handeln könnt, geht einen weiteren Schritt auf die Brücke (in Richtung Abgrund) und wendet euch dann nach links. Seht dort eine Kette, mit der ihr den eben gefundenen Holzstab benutzt. Auf diesem Wege rutscht ihr an der Kette herunter und erreicht die andere Seite der Schlucht.

Lauft hier gleich die vor euch befindlichen Stufen hinunter. Dreht euch unten angekommen herum und folgt den weiteren Stufen (rechte Seite) bis ganz nach unten. Auf dem Boden angekommen dreht ihr euch nach rechts und nähert euch dem Felshaufen. Umgeht diesen nach rechts und lauft weiter in Richtung Tisch. Vor dem Tisch stehend dreht ihr euch nach links und betretet den dunklen Tunnel. So landet ihr schließlich in einem weiteren Bereich. Hier befinden sich Schienen, Weichen und Waggons. Geht hier jetzt einen Schritt vor, dreht euch nach rechts, geht vor in Richtung Fässer, dreht euch ein wenig nach rechts und folgt der Schiene, die nach oben führt. Ganz am Ende dieses Schienenganges dreht ihr euch um und seht das hintere Ende eines Waggons vor euch. Auf der linken Seite befindet sich ein Hebel, den ihr betätigen müßt. So fahrt ihr mitsamt dem Waggon zurück in den ersten Raum.

Nachdem ihr eine kurze Sequenz verfolgt habt, in der ein paar Fässer umgestürzt sind, geht ihr einen Schritt vor. Dreht euch nach rechts und schaut nach oben, um eine Winde sehen zu können. Untersucht diese näher und entnehmt der Winde in der Großaufnahme einen kleinen **Haken** (dieser befindet sich am unteren Teil).

Ihr geht danach wieder zurück und dreht euch um. Lauft nun nochmals in Richtung Felsenstapel, dann weiter zum Tisch. Umgeht diesen nach links und folgt dem Tunnel in den Bereich mit den Schienen und der Weiche. Hier geht es nun zwei Schritte vor. Links neben euch steht ein Waggon. Ferner befindet sich links unterhalb dieses Waggons ein großer Hebel am Boden, mit dem sich die Weiche umstellen läßt. Schaut euch zunächst den vorderen unteren Teil dieses Hebels genauer an, um diesen in Großaufnahme sehen zu können. Ist dies der Fall, bemerkt ihr auf der linken Seite eine Art Feder, in die ihr den eben aufgenommenen Haken

einsetzt. Wurde dies erledigt, geht es einen Schritt zurück. Ihr könnt nun den Hebel betätigen, um so die Weiche zu stellen.

Lauft nun zurück in die Höhle, aus der ihr gerade gekommen seid (vor, etwas links drehen und die Treppe nach oben steigen). Im Raum mit dem Tisch geht es vor, rechts, vor, etwas rechts, vor, runter schauen und vor. Ihr steht nun wiederum auf dem hinteren Teil des Waggons, wo ihr den kleinen Hebel ganz unten betätigten. Der Waggon fährt jetzt über die gestellte Weiche durch den zweiten Ausgang und befördert euch so in die nächste Höhle.

Sobald ihr wieder handeln könnt, geht einen Schritt vor, dreht euch nach links und öffnet die rostige Eisentür durch Anklicken. Es tut sich so ein Gang auf, dem ihr bis in einen kleinen Raum hinein folgt. Wendet euch dort nach links, geht vor und dreht euch etwas nach links. Ihr seht vor euch eine Art Röhre, die ihr euch näher anschauen könnt. In der Großaufnahme bemerkt ihr in der Mitte des Rohres ein Drachensymbol, das sich anklicken und öffnen lässt. Benutzt sodann das Drachenamulett mit dem freigelegten Innern der Röhre, um so eine Brücke in Gang zu setzen.

Nachdem ihr das Amulett wieder an euch genommen und eine Sequenz verfolgt habt, verlaßt ihr diesen Raum wieder über die Treppe. Erneut im Gang stehend dreht ihr euch ein kleines Stück nach links und geht einen Schritt vor. Wendet euch dann nach links und schaut auf den Boden, um euch dort eine zerbrochene Laterne genauer anschauen zu können. Benutzt in der Großaufnahme euer Feuerzeug mit eben dieser **Laterne**, um diese zu entzünden. Danach könnt ihr euch das Teil einstecken.

Mit dieser Laterne im Sack geht es nun einen Schritt weiter in Richtung Abgrund (vor die Brücke). Schaut, genau vor dem Abgrund stehend, nach unten und dort etwas nach links. Dort nämlich befindet sich ein Faß, mit dem ihr die Laterne benutzen könnt (achtet darauf, an welcher Stelle sich der Mauszeiger in Zahnräder verwandelt). Tut dies und es erfolgt eine Explosion, die euch den weiteren Weg ermöglicht (andernfalls werdet ihr nämlich von Fledermäusen zurück gedrängt).

Überquert nun also die Brücke und haltet euch auf der anderen Seite rechts. Betretet dort den nächsten Tunnel und folgt den Stufen auf die Erhöhung. Auf dem Podest stehend wendet euch ein wenig nach links und schaut runter, um einen weiteren Hebel zu bemerken, den ihr natürlich betätigten.

Nachdem ihr die CDs gewechselt habt, erscheint eine Gondel, die euch in den nächsten Bereich manövriert.

## Das Schloß

Dreht euch hier nach links und überquert den Friedhof. Geht dazu 4x vor, um die andere Seite zu erreichen und euch vor einer Wolfsstatue stehend wiederzufinden. Hier nun folgt eine Rechtsdrehung und 2 weitere Schritte vor. Auf der linken Seite befindet sich ein Treppenhaus, das ihr betretet. Hier solltet ihr zunächst der Treppe nach unten folgen.

Vor einem Gitter angekommen dreht ihr euch nach links, wo ihr das Drachenamulett mit der Platte an der Wand benutzt (zuvor ist diese näher anzuschauen). Nachdem ihr kurz darauf das **Amulett** wieder an euch genommen habt, öffnet sich das Gitter und ihr betretet den nachfolgenden Raum. Dreht euch im Innern nach rechts, geht zwei Schritte vor, links, vor, links und vor. An der linken Säule hängt eine Öllampe, die ihr mit Hilfe des Feuerzeugs entzünden könnt (vorher ist die Lampe näher anzuschauen). Nachdem ihr als etwas besser sehen könnt, geht einen Schritt zurück und verfolgt eine Szene, in der ihr von einer Art Geist angesprochen werdet. Nachdem ihr wieder handeln könnt, dreht ihr euch nach rechts und nähert euch dem nun sichtbaren Geist. Sprecht diesen auf das eine Symbol an und verlaßt den Raum dann wieder (dazu müßt ihr um das Gitter herum gehen).

Wieder im Treppenhaus angelangt, geht es nun *zweimal* die Stufen nach oben, um im 1. Stock des Schlosses zu landen. Dreht euch dort angekommen um und nähert euch dem Geist, der euch gefolgt ist. Dieser öffnet euch daraufhin die Tür, durch die ihr einen großen Saal (Empfangshalle) betreten könnt. Im Innern der Halle schließt sich die Tür hinter euch und ihr geht einen Schritt vor. Dreht euch dann nach rechts und geht vor, links, vor, rechts, vor (in Richtung Durchgang) und vor (die Stufen hinunter).

Ihr findet euch so in einem kleineren Bereich wieder, wo ihr die vor euch befindliche Holztür anschaut. In der Großaufnahme bemerkt ihr einen **Schlüssel**, der im Schloß dieser Tür steckt - nehmt diesen an euch.

Geht dann wieder einen Schritt zurück, dreht euch um, steigt die Stufen nach oben, wendet euch nach links und nähert euch der großen Treppe, über die ihr bis ganz nach oben steigt. Vor einer weiteren Tür stehend durchquert ihr diese, dreht euch dahinter nach rechts und steigt die Stufen

hinab. Durchquert am Ende die Tür auf der linken Seite und landet so im Schlafzimmer. Hier dreht ihr euch ein kleines Stück nach links und geht vor (in Richtung Bettvorhang). Nach einem Schritt wendet euch erneut ein wenig nach links und schaut euch den kleinen Sockel an, der auf dem Tisch steht. In der Großaufnahme könnt ihr diesem nämlich eine Kugel entnehmen. Verfolgt also eine kurze Sequenz, bevor ihr euch besagte **Kugel** greift und einen Schritt zurück geht.

Umgeht den Tisch jetzt nach rechts (Richtung Kamin) und haltet euch dort schräg rechts (Richtung Kiste). Vor der Kiste stehend wendet euch ein wenig nach links und schaut hinunter. Klickt den mittleren Teil des Deckels an (an der Kante), um diese zu öffnen. Entnehmt dem Innern der Truhe ein **Gemälde** und seht euch links das Buch genauer an. Ein zweiter Klick auf eben dieses Buch öffnet es und offenbart eine kleine **Linse**, die ihr euch nicht entgehen lassen solltet.

Ihr geht nun dreimal zurück, dreht euch nach links, geht vor, links, vor, rechts und geht vor (in Richtung Zimmerecke). Schaut euch die Wand auf der linken Seite an und bemerkt dort ein paar weiße Flecken. Mit einem dieser Flecken könnt ihr das eben gefundene Gemälde benutzen, um es an der Wand aufzuhängen. Sobald sich das Bild an der Wand befindet, solltet ihr es euch genauer ansehen.

Ihr könnt den Raum nun verlassen und zwar durch die zweite Tür: zurück, links, vor, durch die hellere Tür. So findet ihr euch auf einer Balustrade oberhalb des Arbeitszimmers wieder. Dreht euch dort nach rechts, geht vor, durchquert rechts die Tür und dreht euch im dahinter liegenden Zimmer ein wenig nach rechts. Schaut hinunter, um einen kleinen silbernen Griff zu finden, den ihr betätigkt (vorher näher anschauen). Durch diese Aktion hebt sich ein Kronleuchter, über den ihr von nun an einen Abgrund überwinden könnt (auf der Balustrade in der Eingangshalle).

Verlaßt dieses Zimmer nun wieder durch die Tür. Dreht euch auf der Balustrade stehend nach links, geht vor, rechts, 2x vor, durch die Tür und landet schließlich im unteren Teil des Arbeitszimmers. Dreht euch hier gleich nach rechts und bemerkt die vor euch befindliche Leiter. Schaut an der Leiter nach oben und untersucht den oberen Teil genauer. Es fällt ein Blatt zu Boden und eine Sequenz folgt. Am Ende der Szene findet ihr euch auf dem oberen Ende der Leiter stehend wieder (vor Regal 32). Betätigkt nun die kleine Kurbel auf der rechten Seite der Leiter, um diese

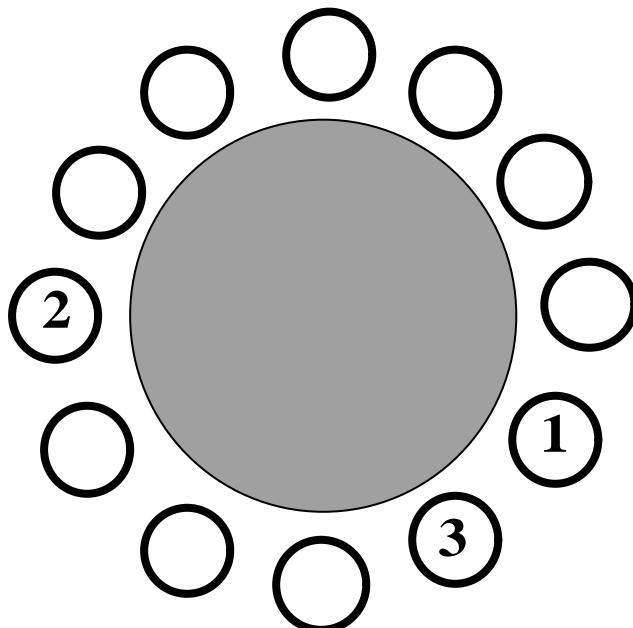
zu bewegen und schließlich vor Regal 25 zu landen. Im obersten Abschnitt befindet sich hier ein goldener Kreis, den ihr anklicken könnt. Es passiert nicht viel, doch solltet ihr euch die Stelle für später merken. Steigt nun wieder nach unten (geht zurück) dreht euch nach links, geht vor, links und vor in Richtung Schreibtisch. Ein weiterer Schritt nach halb links bringt euch schließlich genau vor den Schreibtisch. Auf diesem Tisch steht ein kleiner Globus, den ihr anklicken solltet. Es offenbart sich so eine Karte, mit der ihr das Drachenamulett benutzen könnt (vorher ist die Karte natürlich näher anzuschauen). Das Amulett lässt sich nun in acht verschiedene Felder einsetzen, ohne das etwas passiert. Setzt ihr das Amulett jedoch in das untere linke Feld, bemerkt ihr, daß die beiden Krallen des Drachen zwei Zahlen umschließen (40 und 25). Diese Angaben solltet ihr euch für ein späteres Rätsel merken.

Ihr könnt danach wieder zurück gehen, euch nach rechts drehen und den Raum durch die zweite Tür wieder verlassen. Landet dahinter gleich vor einer weiteren Tür, die ihr ebenfalls durchquert. So findet ihr euch im oberen Teil der Empfangshalle wieder. Dreht euch hier nach rechts, geht 2x vor, links, 3x vor, links, die Treppe hinunter. Dreht euch auf dem Boden stehend nach links und nähert euch dem Müllberg in der Mitte des Saales. Schaut vor diesem Müllberg stehend auf die Mitte (ein paar kaputte Steine), die ihr näher untersuchen könnt. So bemerkt ihr ein goldenes Schild auf dem Boden, das ihr anklickt. Das Schild wird angehoben und gibt einen **Handschuh** preis, den ihr aufnehmen könnt. Nachdem ihr das Schild ein zweites Mal angeklickt habt und dieses wieder auf den Boden gelegt wurde, geht zurück, dreht euch um, geht vor, dreht euch nach rechts und steigt die Treppe nach oben. Auf der Balustrade und vor der Tür stehend, wendet ihr euch nach rechts. Lauft 3x vor, wendet euch ein wenig nach links und betretet das vor euch liegende Treppenhaus. Steigt die Stufen hinab und folgt dem Gang im unteren Bereich bis zum Ende hin. Ihr landet vor einer weiteren Tür, deren Schloß ihr mit Hilfe eures Schlüssels öffnen könnt.

Durchquert dann die Tür und findet euch im Freien wieder. Dreht euch nach links, steigt die Stufen hinunter, geht 2x vor, dreht euch nach links, betretet das Treppenhaus und begebt euch in das Untergeschoß. Betretet dort den Raum, umgeht das Gitter und nähert euch erneut dem Geist, den ihr nun auf die Kugel ansprecht. Mit den erhaltenen Informationen geht es zurück ins Schlafzimmer: Raum verlassen, eine Treppe nach oben

steigen, ins Freie gehen, rechts, 2x vor, die Treppe nach oben gehen, rechts die Tür durchqueren, dem Gang bis zum Ende hin folgen, die Wendeltreppe nach oben gehen, in der Empfangshalle etwas nach rechts drehen, vor, etwas rechts drehen, 3x vor, rechts die Tür durchqueren, rechts die Stufen hinunter steigen und links die Tür durchqueren.

Im Schlafzimmer angekommen, wendet euch etwas nach links, geht vor und schaut euch den Sockel auf dem kleinen Tisch genauer an. Setzt in der Großaufnahme die Kugel wieder in die Fassung ein, um einen Hinweis auf drei Karten zu erhalten - merkt euch die Zeichen und die Reihenfolge der abgebildeten Karten. Geht danach zurück, wendet euch ein wenig nach rechts, geht vor, dreht euch nach links und schaut euch von dieser Seite aus nun den unteren Teil des Sockels auf dem kleinen Tisch genauer an. Klickt in der Großaufnahme die Tischplatte an (oberer Teil), um eine Schublade zu öffnen. In dieser findet ihr 12 Karten mit Symbolen und Bildern darauf. Sucht nun die Karten, deren Symbole ihr gerade eben in der Kugel gesehen habt und merkt euch die darunter abgebildeten Figuren.



Wurde dies erledigt, geht 2x zurück, dreht euch um und schaut euch den Spiegel über dem Kamin genauer an. In der Großaufnahme seht ihr nun die zwölf Figuren, die auch auf den Karten abgebildet waren. Eure Aufgabe wird es nun sein, die drei gefundenen Karten in der richtigen Reihenfolge anzuklicken. Sollte euch dies nicht gelingen, entnehmt die Lösung einfach unserem Bild

(klickt dazu die Figuren in der Reihenfolge 1-3 an).

Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich auf der anderen Seite des Schlafzimmers eine Geheimwand. Geht also zurück, dreht euch um, geht vor (links neben dem kleinen Tisch vorbei), dreht euch nach rechts und nähert euch dem nun offenen Geheimgang. Betretet diesen und geht dort bis zum Ende durch. Vor einer Art Kopf stehend schaut ihr euch links an der Wand die Gravur näher an. Setzt in der Großaufnahme das

Drachenamulett in die Vertiefung und nehmt das Teil anschließend wieder an euch - es verschiebt sich dadurch eine Statue in diesem Bereich. Dreht euch jetzt um, geht einen Schritt vor, wendet euch nach links und schaut hinunter in die offen gelegte Vertiefung. Entnehmt dieser einen kleinen **Dolch** (zuvor näher hinschauen) und geht wieder zurück.

Dreht euch nochmals nach links und geht einen Schritt vor. Seht euch erneut die Vertiefung auf der linken Seite genauer an (dort, wo ihr vorher das Drachenamulett benutzt habt) und setzt diesmal in der Großaufnahme den Dolch in die Vertiefung ein. Der Dolch wird in eine Rille gesteckt und kann dann als Hebel benutzt werden (klickt dazu den Griff des Dolches an). Wurde der Dolch nach unten bewegt, geht ihr einen Schritt zurück und schaut euch rechts daneben den Steinkopf in der Säule genauer an. Benutzt in der Großaufnahme den Handschuh mit dem Maul des Steinkopfes, um diesen dort hinein zu schieben. Ihr seht danach den Ring genau vor euch, an dem ihr ziehen könnt. Durch diese Aktion dreht sich die Säule und gibt so eine Nische frei. Da ihr hier jedoch noch nichts anstellen könnt, solltet ihr zunächst nochmals das Arbeitszimmer aufsuchen:

umdrehen, 4x vor, die Tür durchqueren, der Balustrade 2x nach vorne folgen und die Tür durchqueren.

Im Innern des Arbeitszimmers geht es nun 2 Schritte vor. Vor einem Bücherregal stehend dreht euch nach rechts. Seht vor euch das nächste Bücherregal und dreht euch ein Stück weiter nach rechts, um das nächste Regal sehen zu können. Schaut dort ein wenig nach oben und achtet auf die hellen Schildchen. An einer Stelle fehlt das helle Schild. Und genau diese Stelle (siehe Bild) lässt sich näher untersuchen.

In der Großaufnahme klickt ihr auf den Deckel, um diesen zu öffnen. Setzt in das Innere die Linse ein und schließt danach den Deckel wieder. Geht nach getaner Arbeit zurück, wendet euch nach rechts, geht 1x vor, dreht euch nach links, schaut hoch und klickt den oberen Teil der Leiter an. Seht ihr diesen in Großaufnahme vor euch, folgt ein erneuter Klick auf den goldenen Kreis an der Wand des obersten Regalbrettes. Diesmal folgt eine kurze Sequenz und ein Lichtstrahl erscheint. Dreht euch danach um und geht vor (links an dem großen Globus vorbei). Wendet euch danach nochmals ein wenig nach rechts und nähert euch dem kleinen Schreibtisch mit der roten Unterlage. An der Rückwand dieses

Schreibtisches befindet sich ein kleines Loch, das ihr näher untersuchen könnt (etwas oberhalb der roten Unterlage - in der Mitte). Tut dies und klickt auf das nun zu sehende goldene Emblem. Das Emblem öffnet sich und setzt eine Apparatur in Gang. Es öffnet sich die Klappe oberhalb des Schreibtisches und gibt den Blick auf eine Ahnenteil preis. Da ihr mit dieser jedoch noch nichts anfangen könnt, solltet ihr eure Aufmerksamkeit dem unteren Teil des Schreibtisches widmen. Genau unterhalb der Ahnentafel nämlich lässt sich eine zweite Klappe ebenfalls näher untersuchen. Tut dies sogleich und seht so ein rotes Stück Leder vor euch. Klickt ihr den Bereich oberhalb des Leders an, öffnet sich eine Schublade, in der sich viele nette Gegenstände befinden. Nehmt alles an euch: **kleines Bild, goldene Münze, kleiner Schlüssel, schwarzer Knopf.**

Nachdem ihr also alle Objekte eingesammelt habt, solltet ihr euch nochmals auf den Weg zu dem alten Geist begeben:

zurück, rechts drehen, 2x vor, die beiden Türen durchqueren, auf der Balustrade nach rechts drehen, 2x vor, rechts das Treppenhaus betreten, nach unten gehen, dem Gang bis zum Ende hin folgen, die Tür durchqueren, im Freien nach links drehen, die Treppe nach unten gehen, 2x vor gehen, etwas nach links drehen, das Treppenhaus betreten, nach unten gehen, den Raum betreten und um das Gitter gehen.

Redet nun mit dem Geist über die beiden übrig gebliebenen Symbole, bevor ihr euch erneut auf den Weg ins Schlafzimmer begebt: Raum verlassen, eine Treppe nach oben steigen, ins Freie gehen, rechts, 2x vor, die Treppe nach oben gehen, rechts die Tür durchqueren, dem Gang bis zum Ende hin folgen, die Wendeltreppe nach oben gehen, in der Empfangshalle etwas nach rechts drehen, vor, etwas rechts drehen, 3x vor, rechts die Tür durchqueren, rechts die Stufen hinunter steigen und links die Tür durchqueren.

## **Das Ende**

Im Schlafzimmer angekommen, wendet ihr euch nach links und betretet den Geheimgang. Geht bis zum Ende durch und haltet vor der Nische inne. Benutzt dort das kleine Bild mit der Halterung an der Wand, um eine Sequenz einzuläuten. Es kommt eine Kugel nach oben gefahren, die ihr euch näher ansehen solltet (zweimal Lupensymbol). Seht ihr die goldene Kugel in Großaufnahme vor euch, benutzt den verzierten

Schlüssel mit dem linken Portrait. Die Kugel öffnet sich und offenbart eine Spieluhr. Nachdem ihr wieder handeln könnt, nehmt ihr den kleinen **Schlüssel** der Spieluhr an euch. Außerdem solltet ihr den **Edelstein** im Deckel der Spieluhr nicht vergessen!

Habt ihr euch alles gekrallt, geht zweimal zurück und seht euch links neben der Nische den in der Wand steckenden **Dolch** genauer an. Nehmt diesen in der Großaufnahme wieder an euch.

Nun solltet ihr euch nochmals auf den Weg in das Arbeitszimmer begeben: umdrehen, 4x vor, durch die hellere Tür, auf der Balustrade zweimal nach vorne und durch die Tür.

Im Arbeitszimmer angekommen, dreht euch gleich nach links und nähert euch der großen Standuhr. Vor dieser Uhr stehend schaut nach oben und untersucht das Ziffernblatt genauer. Öffnet in der Großaufnahme den Deckel und benutzt den kleinen Spieluhrschlüssel mit dem Schlüsselloch im unteren Teil des Ziffernblattes. Durch diese Aktion dreht sich ein bestimmtes Bild an der Ahnentafel.

Wendet euch also nach rechts, geht vor, wendet euch nach links und werft einen Blick auf die Ahnentafel. Setzt in der Nahaufnahme die goldene Münze in die Rückseite des kleinen Bildes ein, woraufhin sich etwas an dem gossen Globus tut. Sobald ihr euch wieder bewegen könnt, dreht euch nach links, geht vor, dreht euch um und nähert euch dem großen Globus. Vor eben diesem Globus stehend klickt ihn an, um eine Großaufnahme zu erhalten. In der linken und rechten oberen Ecke bemerkt ihr jeweils eine Skala, auf der ihr eine Gradzahl einstellen könnt. Erinnert euch nun der beiden Zahlen, die ihr vorher mit Hilfe des Drachenamulettes auf der Karte erfahren habt (40 und 25). Stellt also jetzt auf der linken oberen Skala den Wert 40 ein (dazu müßt ihr die linke Seite der Skala anklicken - es erscheint ein Pluszeichen) und auf der rechten oberen Skala den Wert 25 (dazu müßt ihr die untere Seite der Skala anklicken - es erscheint ein Pluszeichen). Achtet darauf, daß sich beide Werte am Ende genau hinter dem Glas in der Mitte der Skala befinden.

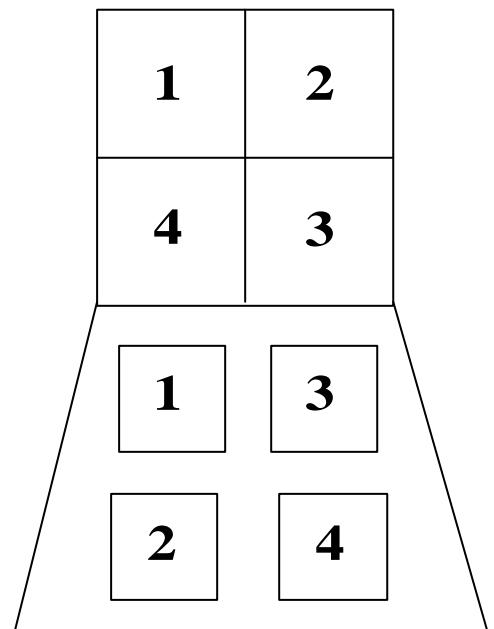
Habt ihr also beide Werte korrekt eingestellt, klickt nochmals auf den großen Globus, um diesen zu aktivieren. Habt ihr alles richtig gemacht, öffnet sich der Globus und gibt eine Statue preis. Auf dem Rücken dieser Statue befindet sich ein Schlitz, in den ihr euren Dolch stecken müßt. Ist dies passiert, schaut euch den Knauf des in der Statue steckenden

Dolches genauer an, um diesen in Großaufnahme sehen zu können. Es öffnet sich eine Kralle, in die ihr euren Edelstein packt. Nun bleibt die Uhr auf 12 stehen und ein weiterer Geheimgang öffnet sich.

Umgeht den Globus also nach rechts, geht einen Schritt vor und betretet den Geheimgang auf der rechten Seite. Wendet euch im Innern des Ganges nach rechts und folgt den Stufen nach oben in einen Raum. Dort geht es nach links und vor zwei Tische und ein Podest. Auf dem rechten Tisch solltet ihr das ganz linke Buch anklicken (dieses steht), auf daß es umfällt. So kommt eine **Giftflasche** zum Vorschein, die ihr aufnehmt.

Auf dem linken Tisch liegt auf der rechten Seite ein Zettel, den ihr lesen könnt.

Im oberen Bereich des Podestes befindet sich eine Vertiefung, in die ihr euren Knopf einsetzt. Das Podest dreht sich daraufhin und bringt so eine **Plakette** zum Vorschein, die ihr euch einsteckt. Nachdem die Plakette weg ist, wird eine Klappe freigelegt. Am oberen Ende dieser Klappe befindet sich ein kleiner Griff, den ihr anklicken müßt. So öffnet sich die Klappe und gibt ein Puzzle preis. Eure Aufgabe hier wird es sein, aus den verschiedenen Kästchen das Wort 'Sator' zu bilden. Dieses Wort muß in allen äußeren Reihen zu lesen sein. Um euch die Aufgabe ein wenig zu erleichtern, nehmt doch einfach unser Bild zu Hilfe und setzt dementsprechend die verschiedenen Kästchen vom unteren in den oberen Teil ein:



Ist alles richtig gemacht worden, folgt eine kurze Sequenz und ihr könnt euch das mittlere **Buchstabenkreuz** aus dem oberen Bereich des Kastens einstecken.

Mit diesem Buchstabenkreuz im Gepäck geht es zurück, links und die Treppe hinunter. Ihr landet genau vor einer Nische, an deren Wand ihr einen schwarzen Schatten bemerkst. Benutzt ihr nun das eben gefundene Buchstabenkreuz mit eben diesem Schatten, öffnet sich ein weiterer Gang.

Dreht euch also um und folgt der hinter euch befindlichen Treppe nach unten und in den nächsten Raum hinein. Dort angekommen geht es einen Schritt nach vorn, links, vor, rechts, vor,

etwas rechts, vor und links. Vor euch müßte sich nun eine Art Kamin befinden, den ihr euch näher anschauen solltet. In der Großaufnahme bemerkt ihr, daß der Kamin durch ein Gitter versperrt wird. Links unten wird das Gitter von einer Kette gehalten, die sich jedoch mit Hilfe eurer Giftflasche aus dem Weg räumen läßt. Habt ihr also die Kette weggeätzt und das Gitter geöffnet, greift ihr euch den **seltsamen Stein** im Innern des Kamins.

Es folgt daraufhin eine längere Sequenz, in der drei Vampirdamen zum Leben erwachen. Nachdem ihr wieder handeln könnt, dreht euch nach links, geht vor, wendet euch nach rechts und bemerkt einen Hebel an der Wand, den ihr betätigkt. Durch diese Aktion öffnet sich ein Fenster und die Vampire ergreifen die Flucht.

Ihr habt also wieder Ruhe und könnt euch nach links wenden. Geht vor, links, 2x vor, links, vor, rechts. Vor euch in der Nische seht ihr wiederum den dunklen Schatten, mit dem ihr zum wiederholten Male das Buchstabenkreuz benutzt. Es öffnet sich daraufhin der letzte Geheimgang.

Dreht euch nun nach rechts, geht vor, rechts, vor, links und folgt dem vor euch liegenden Gang bis zu einer Wendeltreppe. Steigt über eben diese nach oben und verfolgt eine Sequenz.

Im letzten Raum gelandet, wendet euch ein wenig nach links und nähert euch der schlafenden Frau. Weiter geht es nach links, vor, rechts, vor, etwas links und vor. An der Wand direkt vor euch bemerkt ihr erneut einen Schatten, den ihr euch näher anschauen solltet. Setzt in der Großaufnahme zunächst die Plakette auf die Zahnräder, bevor ihr die eingesetzte Plakette anklickt und manipuliert. Es offenbart sich daraufhin ein weiteres Zahnräder, in das ihr nun noch das Drachenamulett einsetzt. Durch diese Aktion öffnet sich ein großes Fenster.

Ihr kehrt jetzt zurück zu eurer Freundin: zurück, rechts drehen, vor, rechts, vor, links, vor, links drehen. Klickt ihr nun eure Freundin an, könnt ihr euch endlich zurück lehnen und den schönen Abspann genießen.