

Komplettlösung – Black Mirror 4

von Kerstin Häntsch

David Gordon kommt nach Schottland zum Schloss Black Mirror (Sgathan Dubh House), nachdem sein Vater John Gordon starb. Die Steuerung erfolgt über die Pfeiltasten oder den Gamepad. Ich habe mit dem Gamepad gespielt, aber leider ist die Steuerung teilweise etwas schwierig und ungenau. Im Spiel findet man immer wieder Fototeile. Diese kann man im Hauptmenü unter „Extras“ zusammensetzen. Bei manchen Aktionen erscheint ein Kreis und dann muss man entweder die Taste A gedrückt halten oder so oft drücken bis der Kreis sich gefüllt hat.

Anfang

- John Gordon rennt mit einer Laterne in der Hand durch die Gegend
- sobald man die Steuerung übernehmen kann, läuft man die Treppe nach oben und durch den Tunnel
- **die Taste A drücken und die Statue nehmen**
- dann dem Weg folgen
- eine durchsichtige Frau erscheint
- **so zu der Frau stellen das man die Taste A drücken kann um sie zu berühren**
- weiter gehen zum Steinkreis
- zum Stein in der Mitte gehen
- **den Zettel nehmen und die Lampe**
- es folgt eine Zwischensequenz (John stirbt in den Flammen)

Kapitel 1

Ankunft:

- dann sieht man David in einer Kutsche
- im Tagebuch gibt es einen Eintrag (Brief von Davids Mutter)
- **den Zettel auf der Truhe ansehen und drehen, um die Rückseite zu sehen**
- **die Truhe untersuchen und das Teil von einem Modell aus der Truhe nehmen**
- David kommt beim Schloss an
- in der Eingangshalle wird er von Lady Margaret und ihrem Butler erwartet
- auch der Anwalt ist anwesend
- Lady Margaret geht weg, nachdem sie David erklärt hat wie der gälische Name des Schlosses ist
- der Anwalt möchte noch ein Dokument sehen das beweist das David auch David ist
- das Dokument überreichen
- dabei fällt das Teil von dem Modell herunter

- der Anwalt fragt woher er dieses Teil hat (Lügen) und der Butler verfolgt die Szene ganz gespannt
- **die Treppe nach oben gehen**
- **das Porträt ansehen und dann dem Butler zum Zimmer folgen**
- **Errungenschaft: Welcome to Sgathan Dub**

Davids Zimmer:

- David sieht sich im Zimmer um
- **das Bild über dem Kamin untersuchen**
- rechts im Bild sieht man einen Teil vom Schloss, der genau so aussieht wie das Teil von dem Modell aus der Truhe
- **den Kleiderschrank ansehen und die Fototeile nehmen**
- **den Koffer auf dem Bett öffnen**
- den Inhalt ansehen
- **die Streichhölzer nehmen**
- **die Truhe auf dem Tisch öffnen und die Fototeile nehmen**
- **den Kerzenständer ansehen und mit den Streichhölzern die Kerze anzünden**
- mit der Kerze in der Hand den Raum verlassen

Obere Etage:

- einmal den oberen Gang ablaufen
- es gibt einen Speiseaufzug
- außerdem gibt es eine Treppe nach oben
- dort ist eine Tür die zum Dachboden führt, aber verschlossen ist
- **auf einem kleinen Tisch bei der Standuhr liegen weitere Fototeile**
- **in einem Gang liegen Fototeile auf dem Boden vor dem Fenster**
- nach unten in die Halle gehen
- **den Globus ansehen und die Familienfotos**
- von der Halle aus gelangt man in verschiedene Räume

Salon:

- **das Bild auf dem Kamin ansehen**
- Lady Margaret sitzt in einem Sessel und schläft (ansehen und zuhören)
- das Grammophon ansehen

Bibliothek:

- hier sitzt der Anwalt noch bei der Arbeit
- **mit dem Anwalt sprechen**

- der geht dann zu Bett
- die Treppe nach oben gehen
- die Bücher in den Regalen ansehen
- **den Schreibtisch ansehen**
- an der Seite ist eine Schlange zu sehen
- der Schreibtisch ist verschlossen
- es gibt eine Tür, durch die man wieder auf die obere Etage und zu Davids Zimmer kommt
- zurück zur Halle gehen und von da aus in einen Raum mit einem Kamin

Wohnzimmer:

- **den Ohrring nehmen , der neben dem Kamin liegt**
- den Kamin ansehen
- **die Fototeile von dem kleinen Tisch nehmen**
- die Tür untersuchen
- sie ist verschlossen
- auf der anderen Seite ist eine weitere Tür
- das Wappen (Fahne) ansehen und durch die Tür gehen
- dahinter ist das Esszimmer

Esszimmer:

- die Fenster ansehen
- **bei den Fenstern liegen Fototeile**
- die Fototeile nehmen
- zur Eingangshalle gehen und zur Küche

Küche:

- ein Mann sitzt hier am Tisch
- es ist der Gärtner
- **mit dem Gärtner sprechen**
- **das Messer vom Tisch nehmen**
- **die Schublade an dem langen Tisch öffnen und den Draht nehmen**
- in der Küche gibt es eine Tür, die zum Keller führt

Bibliothek:

- **zum Schreibtisch gehen und den Draht mit dem Schreibtisch benutzen**
- der Schreibtisch ist offen
- **Errungenschaft: Scratches or no scratches**
- **die Fototeile nehmen**

- das verschlossene Fach mit der Schlange ansehen
- an der linken Seite gibt es einen Zahlencode
- zwei der drei Schubladen rechts lassen sich öffnen
- **in einer Schublade ist ein Brief von einer Ärztin und in der anderen eine Notiz**
- **beides ansehen**
- auf der Notiz sind Symbole zu sehen und Gleichungen
- auch auf dem Brief vom Vater sind Symbole und Gleichungen
- diese Symbole sind auch links am Schreibtisch bei dem Zahlencode zu sehen
- nun muss man herausfinden welches Symbol, welche Zahl bedeutet
- $1+3+1 = 5$ / $8-6=2$ / $3+1=4$ /
- **der Code lautet: 3618**
- **die Zahlen so einstellen und dann unten bei der Klappe auf öffnen gehen**
- hinter der Klappe sieht man den Rest einer Schlange und es liegt ein Schlüssel drin
- **den Schlüssel nehmen**
- **mit diesem Schlüssel die unterste Schublade auf der rechten Seite öffnen**
- an der Tür zum Geheimfach im Schreibtisch geht ein Schlangenkopf nach oben
- **jetzt die linke Außenseite des Schreibtisches ansehen**
- hier ist eine Schlange zu sehen
- die Schlange hat immer weiße und schwarze Querstreifen (merken was für Streifen hinter der geöffneten Klappe sind, die anderen sieht man vor sich)
- jetzt den weißen und den schwarzen Knopf in der richtigen Reihenfolge drücken:
- **schwarz, weiß, schwarz, weiß, schwarz, weiß, weiß, weiß, schwarz, schwarz, weiß, weiß, schwarz, schwarz, weiß, schwarz**
- dann hebt sich der zweite Kopf der Schlange
- **nun die rechte Außenseite vom Schreibtisch ansehen**
- **hier ist eine Schlange**
- **den Kopf drücken und der dritte Kopf der Schlange hebt sich**
- das Geheimfach ist offen
- **den Brief und den Schlüssel nehmen**
- **Errungenschaft: Running with scissors**
- die Bibliothek verlassen und auf der oberen Etage zum Herrenzimmer gehen
- das Schlüsselloch ansehen
- **im Inventar den Schlüssel untersuchen und den Schlüsselbart zweimal drehen, so das eine Art Kreuz entsteht**
- jetzt mit dem Schlüssel die Tür öffnen

Herrenzimmer:

- im Zimmer sieht es so aus als hätte jemand etwas gesucht
- den Schrank ansehen und das Buch auf dem Hocker
- zum Schreibtisch gehen
- **den Schreibtisch untersuchen**
- **auf der linken Seite die unterste Schublade öffnen**
- **sie scheint leer zu sein, aber David findet heraus das es einen doppelten Boden gibt**
- **die Notiz nehmen und untersuchen**

- **auf der Rückseite sind Kreise zu sehen mit den Zahlen 2, 5 und 1**
- die anderen Schubladen öffnen und den Inhalt ansehen
- die Zeitungsartikel auf dem Schreibtisch ansehen
- **die Sachen auf dem Schreibtisch ansehen**
- **die Fototeile aus dem Aschenbecher nehmen**
- den Schreibtisch verlassen und die **Scheibe in dem Regal neben dem Schreibtisch ansehen**
- in der Nahansicht kann man am Regal auf der linken Seite 5 Symbole sehen
- auf der Notiz standen die Zahlen 2, 5 und 1
- diese Symbole müssen in den Ringen eingestellt werden
- **oben: Symbol 2 sieht aus wie Stativ, Mitte: Symbol 5 sieht aus wie B, unten: Symbol 1 sieht aus wie N**
- ist alles richtig eingestellt, dann erscheint ein Modell vom Schloss
- **das Modell untersuchen und an den Turm aus dem Inventar im Modell einsetzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Chapter I completed**

Kapitel 2

Dauids Zimmer:

- David wacht auf
- er spricht mit dem Dienstmädchen
- dann geht er ins Bad
- **alle Gedanken durchgehen**
- **Errungenschaft: I can't breathe**
- das Zimmer verlassen
- David geht ins Esszimmer

Esszimmer:

- der Butler erwartet David schon und stellt ihm das Essen hin
- **alles essen und zum Schluss die Serviette benutzen**
- **Errungenschaft: Eat well, stay healthy**
- mit dem Butler sprechen

Wohnzimmer:

- **mit Margaret sprechen**
- den Kamin ansehen und den Ohrring nehmen
- das Zimmer verlassen

Bibliothek:

- den Schreibtisch untersuchen
- der Anwalt ist nicht da

Küche:

- **mit Ailsa sprechen und ihr den Ohrring geben**
- **dann zur Kellertür gehen**
- Ailsa geht mit David in den Keller
- **zu Ailsa gehen und die Kerze nehmen**
- **dann im Keller umsehen**
- **auf einem Regal liegen Fototeile, diese nehmen**
- **den Alkohol nehmen**
- **den Hirsch, das Blut und die Jagdkarte ansehen**
- dann zu Ailsa gehen
- **die Spinnweben ansehen beim Aufzug und entfernen**
- **dann kommt Eddie**
- nach einem kurzen Gespräch geht er wieder
- nach oben in die Küche gehen
- **mit Ailisa sprechen**
- der Butler kommt dazu und Ailisa kann David nicht sagen was sie weiß
- er soll sie nach dem Abendessen in der Bibliothek treffen
- die Küche verlassen und in die Halle gehen
- **das Telefon ansehen**
- es funktioniert

Salon:

- **das Foto vom Kamin nehmen und ansehen**
- David nimmt das Foto mit
- **die Rückseite vom Foto untersuchen**
- da ist Blut drauf
- **das Gemälde ansehen und die Taste A drücken**
- David hat eine Vision
- den Raum verlassen und zu **Lady Margaret ins Wohnzimmer gehen**
- **nach dem Foto fragen**
- dann durch die Tür zum Esszimmer gehen und von hier aus in den Garten

Garten:

- zum Gewächshaus gehen

- **die Werkzeugkiste ansehen und mit dem Gärtner sprechen**
- nach dem Gespräch dem Weg zur Kapelle folgen
- **auf dem Weg liegen Fototeile**
- diese nehmen
- die Kapelle ist verschlossen
- **die Gräber ansehen**
- ein Grab ist mit Efeu zugewachsen
- **zurück zum Gärtner gehen und nach dem Bolzenschneider fragen**
- David sagt er möchte die Gräber freilegen
- **den Bolzenschneider nehmen und zum Grab gehen**
- **das Grab freischneiden**
- **David findet einen Teil vom Schloss Modell**
- **auf der Wiese liegen auch Fototeile**
- zur Kapelle gehen
- **das Schloss mit dem Bolzenschneider öffnen**
- in die Kapelle gehen (speichern)

Kapelle:

- in der Kapelle umsehen
- **alle Schriftrollen ansehen** (vor dem Lesen der letzten Schriftrolle unbedingt speichern)
- dann erscheint eine Wasserblase
- **diese anwählen (Taste A)**
- **dann die Pflanze neben der Tür anwählen**
- **den Fisch anwählen**
- **eine Frau fällt herunter**
- **bei der Frau auch die Taste A drücken**, aber dann nicht bei ihr bleiben, weil man sonst stirbt
- **von der Frau weggehen und dann über die Holzplanken klettern**
- **vom Holzgerüst aus die Frau ansehen**
- Edward ist zu sehen
- dann weiter nach oben klettern und nach links gehen
- **wenn Edward wieder da ist, dann ihn untersuchen**
- **er hält einen Zettel in der Hand**
- David fällt herunter und er wird fast von herunterfallenden Teilen erschlagen
- **Taste A drücken bis Kreis gefüllt ist und der Stern muss im Kreis sein**
- **Errungenschaft: 20.000 miles under the sea**
- die Ärztin bringt David ins Schloss zurück
- David spricht mit der Ärztin
- dann hört man Eddie im Keller schreien
- alle rennen in den Keller
- da liegt das tote Dienstmädchen
- **Errungenschaft: Chapter II completed**

Kapitel 3

Küche:

- es wird beschlossen den Keller verschlossen zu lassen bis die Polizei kommt
- mit der Ärztin sprechen
- dann in den Garten gehen

Garten:

- den Weg in Richtung Auto gehen
- **auf dem Weg liegen Fototeile**
- diese nehmen
- dem Weg folgen
- er führt zum See
- **auf dem Weg zum Steg liegen weitere Fototeile** (nehmen)
- **die Ärztin findet etwas**
- David geht zu ihr
- **die Rose ansehen**
- dann zum Gewächshaus gehen
- **mit dem Gärtner sprechen und nach der Rose fragen**
- David geht mit dem Gärtner ins Gewächshaus

Gewächshaus:

- im Gewächshaus umsehen
- **das ausgetrocknete Beet ansehen und die Rosen**
- **mit dem Gärtner sprechen**
- **den Kranz ansehen** (hier speichern, weil man sterben kann)
- den Kranz berühren
- **zu den Rosen gehen (berühren) und es startet wieder eine Vision**
- Edward und Cecilia erscheinen
- **in Richtung Tür gehen und an die Ecke von dem Beet stellen**
- **es erscheint ein Licht**
- **das Licht untersuchen**
- Edward wirft eine Gartenschere weg
- **auch da erscheint ein Licht**
- **David geht zum Licht und untersucht es**
- dann schnell Edward aus dem Weg gehen (nach vorn im Bild)
- dann sieht man wie Edward etwas in den Arm von Cecilia einritz mit der Gartenschere
- **hier muss man zu den beiden gehen und dort wo das Licht erscheint kann man dann wieder auf untersuchen gehen, um zu sehen was Edward eingeritzt hat** (sollte man es

- nicht rechtzeitig schaffen, wird man von Edward erwürgt oder man schafft es schnell aus dem Weg zu gehen und kann es erneut versuchen)
- die Vision endet, aber David versucht die Ärztin zu würgen, weil er noch Edward vor sich sieht
- der Gärtner greift ein
- **Errungenschaft: Roses are Red, Violets are blue**
- **dann wieder den Stern in den Kreis bringen und die Taste drücken bis sich der Kreis gefüllt hat**
- **Errungenschaft: I still can't breathe**
- **mit dem Gärtner sprechen**
- **das Blumenbeet ansehen und die Scheibe, wo die Gartenschere dagegen geflogen ist**
- David findet die Gartenschere
- das Gewächshaus verlassen
- **mit der Ärztin sprechen**
- ins Schloss gehen

Küche:

- **in der Küche das Messer nehmen**
- **dann den Aufzug ansehen**
- **die Ärztin überreden den Aufzug zu benutzen**
- **David gibt ihr das Messer und lässt sie über den Aufzug in den Keller**
- dann geht er zur Kellertür
- die Ärztin öffnet die Tür
- **Errungenschaft: Elevator music**

Keller:

- jetzt sind beide im Keller
- zur Leiche gehen und hier speichern
- **das Fleisch untersuchen und das Blut in dem Bottich**
- **die Leiche untersuchen**
- der Anhänger von der Kette fehlt
- es kommt wieder eine Vision
- Eddie nennt das Dienstmädchen „Rehle“
- **zu Eddie und Ailsa gehen und den Punkt Untersuchen anklicken**
- **dann ein Stück von den beiden weggehen**
- **man sieht wie Eddie den Anhänger der Kette in den Bottich mit Blut wirft**
- **diesen Punkt untersuchen**
- **nun noch Ailsa untersuchen, wenn sie sich von Eddie losreißt und feststellen das ihr Kleid einen Riss bekommt**
- Ailsa sagt „sie“ ist auf dem Dachboden
- die Vision ist vorbei
- **Errungenschaft: Caught a ghost**

- **aus dem Bottich mit Blut den Anhänger herausholen** (A gedrückt halten bis sich der Kreis füllt)
- auf dem Anhänger steht etwas auf französisch (Für Clara für immer dein)
- **den Riss im Kleid ansehen und das Fleisch im Regal**
- dann den Keller verlassen

Bibliothek:

- die Dinge ansehen, die auf dem Tisch liegen
- **die beiden Briefe lesen und das Bild mit dem Anhänger ansehen**
- die Bibliothek verlassen

Salon:

- **den Anhänger zeigen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- die Treppe nach oben gehen und dann die Treppe zum Dachboden nach oben gehen
- auf den Dachboden gehen

Dachboden:

- Eddie sitzt hier und spielt mit Puppen
- **auf dem Boden liegen Fototeile (nehmen)**
- **die Puppen ansehen**
- **Errungenschaft: Profondo Rosso**
- **mit Eddie sprechen**
- **das fehlende Kreuz an der Wand ansehen**
- in die Ecke mit dem Gitter gehen
- dort gibt es einen Geheimgang
- **den Geheimgang öffnen**
- **in den Gang kriechen bis zur gegenüberliegenden Seite**
- zwischendurch kommt ein Balken heruntergefallen
- hier muss man die Taste A so oft drücken bis sich der Kreis füllt
- David kommt zu einem Raum
- hier liegt Rosemarie im Bett und mit einer Kette gefesselt
- **das Kreuz an der Wand ansehen und abnehmen**
- **bei der Kette (Fußfessel) auf Stoßen klicken, dann nimmt David das Kreuz und befreit Rosemarie von der Fessel**
- **mit Rosemarie sprechen**
- den Dachboden verlassen
- in der Eingangshalle erklärt Margaret das Eddie den Anwalt als Geisel genommen hat und sich mit ihm im alten Flügel befindet
- alle gehen gemeinsam dorthin

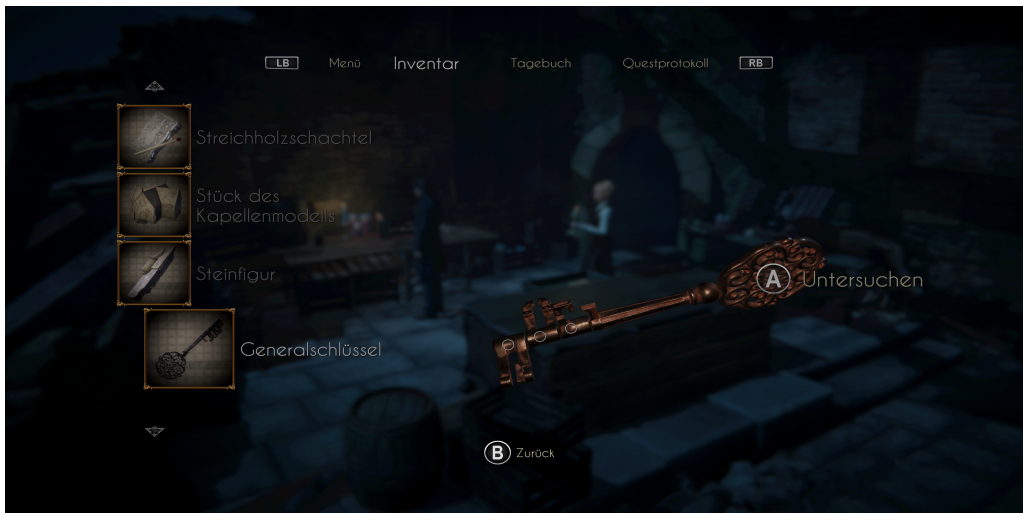
Alter Flügel:

- Eddie bedroht den Anwalt mit einer Pistole
- die Ärztin spricht mit Eddie
- David sieht sich um
- er findet eine Stelle vorne rechts im Bildschirm, wo er nach unten klettern kann (speichern)
- **David klettert nach unten bis er zu einem Balken kommt**
- **den Balken verschieben und darüber balancieren (Taste A mehrfach drücken bis der Kreis gefüllt ist, damit David nicht abstürzt)**
- **dann den Weg weiter gehen um auf die Seite von Eddie zu gelangen**
- **der Anwalt kann sich befreien, aber nun hat Eddie die Ärztin in der Gewalt**
- **die Armbrust ansehen**
- **auf dem Tisch gegenüber liegt ein Knochen**
- **den Knochen nehmen und mit der Armbrust benutzen**
- David schießt auf Eddie
- es folgt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Chapter III completed**

Kapitel 4

Alter Flügel:

- **mit der Ärztin sprechen**
- **die rote Rune an der Wand ansehen**
- **die Sachen auf dem Tisch ansehen**
- **den Schreibtisch untersuchen**
- **auf dem Schreibtisch liegen rechts Fototeile**
- die Fototeile nehmen
- den Globus auf der linken Seite ansehen
- **aus dem unteren Schubfach auf der linken Seite einen Teil des Schlüssels nehmen**
- die Schubfächer auf der rechten Seite sind alle leer
- **das mittlere Fach am Schreibtisch ansehen und mit dem Schlüssel öffnen**
- hier muss man erst den neuen Teil des Schlüssels mit dem Generalschlüssel verbinden und ihn dann passend zum Schloss am Fach verstellen



- **nun das Fach öffnen und die beiden Briefe lesen**
- **den Tisch hinter dem Schreibtisch ansehen**
- hier liegt ein Taschentuch mit Blut, es stehen eine Flasche mit Alkohol, sowie eine Kerze und eine leere Flasche daneben
- **die Fotos ansehen**
- **die Karte ansehen und nehmen**
- **auf dem Boden vor dem Tisch liegen weitere Fototeile** (nehmen)
- zum Balken gehen (in Richtung Ausgang)
- **dort ist eine Lücke und man kann nach unten sehen**
- **diese Lücke untersuchen**
- dann zum Tisch gehen
- **das Taschentuch in die leere Flasche stecken**
- **den Alkohol mit der leeren Flasche benutzen**
- **dann die Flasche mit der Kerze benutzen**
- David wirft die brennende Flasche in den Abgrund
- da sind viele Knochen zu sehen
- den alten Flügel verlassen
- **Anmerkung:** Bei mir hatte ein Bug zugeschlagen. Es fehlte der Generalschlüssel im Inventar. Das einzige was dann geholfen hat, war im Hauptmenü unter „Neues Spiel“ zu gehen und in der Kapitelauswahl das Kapitel 4 auszuwählen. Dann war der Schlüssel wieder im Inventar zu finden. Das als Hinweis, falls bei jemanden das Problem auftreten sollte

Wohnzimmer:

- **der Butler steht am Kamin**
- **mit ihm sprechen**
- er sagt das der Gärtner in der Bibliothek auf David wartet
- in die Bibliothek gehen

Bibliothek:

- **mit dem Gärtner sprechen** und nach dem verlassenen Dorf fragen

Dachboden:

- **mit Rosemarie sprechen**
- die Ärztin benutzt das Pendel
- das Kreuz in den Kreis bringen bis der Kreis gefüllt ist
- jetzt weiß David wo das Dorf ist

Bibliothek:

- **mit dem Gärtner sprechen**
- er sagt sie treffen sich am Anlegesteg
- in den Garten gehen

See:

- zum See gehen und das Boot ansehen
- **versuchen das Boot ins Wasser zu schieben, aber das gelingt nicht**
- in Richtung Gewächshaus gehen und das Auto ansehen
- der Schlüssel steckt
- **das Auto benutzen und damit das Boot ins Wasser schieben**
- der Gärtner, die Ärztin und David fahren mit dem Boot los

Verlassenes Dorf:

- **die rote Rune ansehen**
- mit dem Gärtner sprechen
- durch den Gang gehen
- **auf dem Boden liegen Fototeile**
- diese nehmen
- **die nächste Rune ansehen**
- dem Weg folgen und durch den Gang gehen
- die Treppe nach oben gehen
- zum Steinkreis gehen
- **dort die Fototeile nehmen**
- die Steinstufen nach unten gehen und links halten
- es kommt wieder eine Rune

- man kommt zu einer Bretterwand
- **den Balken nehmen, der am Boden liegt und damit die Bretterwand öffnen**
- in das Versteck gehen
- **die Fototeile nehmen, die auf dem Boden liegen**
- **alle Zettel lesen** (vorher speichern)
- die Ärztin findet eine Stelle auf dem Boden
- dort liegen die Reste einer Schriftrolle
- **die Teile müssen nun zusammengesetzt werden** (sollten Teile fehlen, dann muss man neu mischen und wieder zusammensetzen)



- die Nahansicht verlassen
- es folgt eine Vision
- **die Hand von Andrew untersuchen**
- das Versteck verlassen
- durch den Tunnel links neben der Treppe gehen
- an der Kreuzung nach links gehen und dann nochmal an der Kreuzung nach links gehen
- **bei der Rune kommt wieder eine Vision**
- **diese untersuchen**
- dann die Treppe nach oben gehen zum Steinkreis
- **es folgt die nächste Vision**
- **diese untersuchen**
- **Errungenschaft: We are not in Biddeford anymore**
- David spricht mit der Ärztin
- dann wieder den Stern im Kreis lassen und mit der Taste A drücken bis sich der Kreis füllt
- nun stürzt sich der Butler mit einem Messer in der Hand auf David
- Taste A drücken bis sich der Kreis füllt
- der Gärtner kommt zu Hilfe
- man muss mehrmals die Taste A drücken um den Kreis zu füllen und am Ende ist der Butler tot und der Gärtner liegt im Sterben
- **mit dem Gärtner sprechen und ihn ins Gewächshaus bringen**

- es folgt eine Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Chapter IV completed**

Kapitel 5

Wohnzimmer:

- **mit Margaret sprechen**
- dann die Schrift auf dem Kamin ansehen
- **den Kamin untersuchen**
- es gibt eine Geheimtür, aber die lässt sich nur mit einem Code öffnen
- durch die Tür links in den alten Flügel gehen

alter Flügel:

- **den Globus auf dem Schreibtisch ansehen**
- **mit Margaret sprechen**
- David bekommt von ihre einen Teil zum Generalschlüssel
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Bette and Joan**
- die Rune ansehen
- zurück gehen und in die Halle

Halle:

- **den großen Globus ansehen**
- **auf der linken Seite kann man den Schlüssel einstecken**
- vorher muss er richtig eingestellt werden
- den mittleren Teil mit dem Kreuz auf die Seite von dem feststehenden Teil stellen
- den obersten Teil im 90 Grad Winkel zum Kreuzteil
- den unteren Teil entgegengesetzt zu Kreuzteil einstellen
- dann mit dem Schlüssel den Globus öffnen
- die beiden Hälften lassen sich nun drehen, aber David weiß noch nicht wo die Markierung stehen muss
- erst einmal ins Herrenzimmer gehen

Herrenzimmer:

- **den Globus auf dem Schreibtisch ansehen**
- **die Markierung verläuft bei Spanien**

- **dann das Modell vom Schloss ansehen**
- **das neue Teil von Margaret mit dem Schlüssel benutzen**
- **den Schlüssel richtig einstellen**
- das längere Teil mit dem Kreuz in dieselbe Richtung stellen wie das feste Kreuz
- das Teil mit dem runden Kopf in die entgegengesetzte Richtung stellen
- das Teil mit der Wölbung im 90 Grad Winkel zum großen Kreuz und dem Teil mit dem runden Kopf stellen
- das kleine Kreuz in die entgegengesetzte Richtung vom Teil mit der Wölbung stellen
- vor dem Benutzen des Schlüssels wieder speichern
- **es folgt eine Vision sobald man den Schlüssel mit dem Modell benutzt**
- **man muss 3x das funkelnde Licht anklicken** (John mit Modellteil, John wenn er hinter Edward steht und Edward mit Modellteil)
- dann ist die Vision vorbei
- den Stern im Kreis halten und die Taste A gedrückt halten bis sich der Kreis füllt
- mit der Ärztin sprechen
- **Errungenschaft: Just like Rodney**
- der Geist von John taucht auf und David vergibt ihm
- **das Modell ansehen und interagieren**
- David öffnet ein Fach
- das Herrenzimmer verlassen und in die Halle gehen

Halle:

- **den Globus drehen bis die beiden Hälften an der richtigen Stelle der Markierung stehen** (oberen Teil drehen bis Spanien bei der Markierung steht und den unteren Teil drehen bis sich ein Fach öffnet)
- **David holt einen Stein mit Zeichen darauf aus einem Fach**
- unter zwei Zeichen steht eine Zahl

Wohnzimmer:

- zum Kamin gehen
- den Kamin ansehen
- **hier die folgenden drei Runen drücken: Y, C und X**
- in den Geheimgang gehen

Geheimer Flügel:

- in den Gang gehen und dann in die Halle
- **Errungenschaft: Enter the Posel Smrti**
- David will geradeaus durch die Halle gehen, aber die Ärztin warnt ihn vor Abgründen
- sie sagt das sie ihn leiten wird
- **den Anweisungen folgen und genauso laufen wie die Ärztin es sagt**

- dann ist die Ärztin plötzlich weg, aber dafür taucht John auf und leitet David weiter
- irgendwann bebzt die Erde und David kann sich gerade noch festhalten
- John ist verschwunden
- **Errungenschaft: False step made by standing still**
- **versuchen den steinernen Eingang zu schieben**
- **in den Gang links gehen**
- hier steht alles auf dem Kopf
- im Raum gibt es eine Statue, die man sich ansehen kann, aber nicht nehmen, weil sie zu weit weg ist
- das Spiegelbild würde an die Statue kommen
- den Raum verlassen und dann wieder in den Raum gehen
- die Gegenstände sind nun wieder an anderen Stellen zu finden
- noch einmal den Raum verlassen und wieder betreten
- **die Statue nehmen** (das Spiegelbild nimmt sie)
- David versucht dem Spiegelbild die Statue wegzunehmen (Taste A drücken bis sich Kreis füllt)
- **den Raum mit der Statue verlassen und David stellt die Statue auf die linke Seite vom verschlossenen Eingang**
- **jetzt in den Gang rechts gehen**
- in die Räume gehen bis man zu einem Tisch mit einer Kerze kommt
- **die Kerze nehmen**
- **jetzt sieht David Runen an den Türen**
- **den Runen folgen (P, E, X, umgedrehte 1 und Y)**
- **David findet eine weitere Statue**
- die Statue nehmen und bei dem verschlossenen Eingang rechts platzieren
- der Eingang öffnet sich
- David sieht nun Andrew, Eddie und die Ärztin
- **der Schluss läuft in einer Sequenz ab, wo man immer wieder mal die Taste A drücken muss bis sich der Kreis füllt**
- am Ende gelangen David und die Ärztin nach draußen und sie sehen wie alles zusammenfällt
- **Errungenschaft: Capter V completed**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 16.05.2026

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>