

Black Mirror

von **Kerstin Häntsch**

Nach dem Tod von William kehrt Samuel auf das Schloss zurück. Im Schloss sind die folgenden Personen anwesend:

Victoria (Witwe von William)
Robert (Sohn von William und Victoria)
Dr. Hermann (Arzt und Freund der Familie)
Bates (Butler)
Morris (Stallbursche)
Henry (Gärtner)

Samuel glaubt nicht an den Selbstmord von William und deshalb sieht und hört er sich überall um. Gegenstände die man ansehen kann sind rot gekennzeichnet wenn man mit dem Mauszeiger darüber fährt. Man sollte sich alle Gegenstände ansehen. Es gibt auch Gegenstände bei denen man die rechte Maustaste benutzen muss, um zu einem Ergebnis zu kommen. Gespräche kann man auch führen und die Themenwahl erfolgt über Bilder, die man auswählen kann. Die Gegenstände die man mitnehmen kann, sollte man im Inventar noch mal genau ansehen (manchmal auch mit der rechten Maustaste). Es lassen sich auch Gegenstände kombinieren. Manche Gegenstände tauchen auch erst auf, wenn man vorher bestimmte Dinge getan hat oder bestimmte Informationen erhalten hat. Das Speichern sollte man auch nicht vergessen (kann sonst auch mal ungemütlich werden).

Kapitel 1: Rückkehr in die Zukunft

Im Schloss gibt es unten die Eingangshalle, den Gemeinschaftsraum, die Bibliothek, das Esszimmer und die Küche. Oben sind die Zimmer von Victoria, Robert und Samuel. Dazu gibt es noch den alten Flügel mit dem Dachboden. Vom Esszimmer und von der Küche führt jeweils eine Tür in den Garten. In der Küche gibt es eine Tür zum Keller.

Auf dem Schlossgelände gibt es einen Stall und ein Gewächshaus. Am Haupttor gibt es einen Briefkasten. Vor dem Haupttor geht eine Strasse in das Umland.

Im Schloss:

- Samuel bekommt von Bates den **Schlüssel** für sein Zimmer
- zur Treppe gehen und nach oben
- zum Zimmer gehen
- vorher kommt Samuel noch an den Zimmern von Victoria und Robert vorbei
- beim Zimmer angekommen, den **Schlüssel mit der Tür benutzen** und ins Zimmer gehen
- alles genau ansehen
- den Koffer ansehen und die **Tabletten** gegen Kopfschmerzen nehmen
- noch mal den Koffer ansehen und die **Brieftasche** nehmen
- im Inventar die Brieftasche ansehen (rechts klicken) und Samuel findet eine **Münze** darin
- den Kamin ansehen (es ist kalt im Zimmer)

- das Bild ansehen und die obere Schublade der Kommode öffnen
- das Fotoalbum ansehen und die Schublade wieder schließen
- die untere Schublade öffnen (sie ist verschlossen und Samuel hat den Schlüssel irgendwo im Zimmer versteckt)
- aber Samuel verlässt erst einmal das Zimmer
- im Flur sieht er sich die Sitzecke, die Uhr und das Bild an
- zum Zimmer von Robert gehen
- davor steht ein Zeitungständer
- diesen ansehen
- in einer Zeitung liegt ein Brief und Samuel liest ihn und legt ihn dann wieder zurück
- mit Robert sprechen (an Tür klopfen) über William, Black Mirror, Neuigkeiten
- dann in Richtung Treppe gehen
- zum alten Flügel gehen
- zum Balkon gehen
- vom Balkon aus den Turm ansehen und den Balkon verlassen
- zum alten Flügel gehen
- hier die Vase, den Stuhl, das Gemälde, den Schrank und den Kronleuchter ansehen
- den Kamin ansehen
- mit der rechten Maustaste den Kamin anklicken
- Samuel findet ein **zerrissenes Foto** und setzt es wieder zusammen (im Inventar Puzzle anwählen und dann die Teile mit der Maus verschieben bis das Foto wieder stimmt; die Teile lassen sich auch drehen mit der rechten Maustaste)



- zum Dachboden gehen, aber die Tür ist verschlossen
- zurück zur Treppe und dann nach unten in die Eingangshalle
- den Monolith ansehen und die Symbole auf dem Boden und auch die Bilder an der Wand, sowie den Kamin
- vor dem Kamin steht Bates
- mit ihm sprechen (Kamin im Zimmer, Robert, Black Mirror, Schlüssel vom Dachboden, Bates, Foto)
- in die Bibliothek gehen
- mit Hermann sprechen über William, Foto
- zum mittleren Abschnitt gehen
- den Globus ansehen (da fehlt noch etwas)
- zu hinteren Abschnitt gehen
- den Schreibtisch ansehen und das große Buch (Chronik)
- die Bibliothek verlassen und zum Esszimmer gehen
- im Esszimmer alles ansehen
- die Obstschale ansehen und die **Mandelbonbons** nehmen
- zur Küche gehen
- neben der Tür zum Keller hängt der Schlüssel für den Dachboden
- den **Schlüssel** nehmen und in der Küche umsehen
- die Küche verlassen (durch die Tür zum hinteren Teil des Garten)
- den Springbrunnen, die Bäume und die Bank ansehen
- nach links gehen und den Pavillon, sowie den alten Baum ansehen
- in Richtung Treppe gehen und dann zum Haupteingang und weiter in Richtung Stall

Stall:

- Samuel kommt an der Absturzstelle von William vorbei
- zum Stall gehen
- hier mit Morris sprechen (William, Bates, Black Mirror, Foto)
- in den Stall gehen und alles ansehen
- die Schublade öffnen und den **Hammer** ansehen (kann man noch nicht nehmen)
- die Weinflasche ansehen
- zurück zum Haupteingang
- in das Schloss gehen

Im Schloss:

- die Treppe nach oben gehen und zum Dachboden
- den Schlüssel mit der Tür zum Dachboden benutzen und auf den Dachboden gehen
- alles ansehen
- die Truhe ist verschlossen und die Tür zum Turm ist mit Brettern vernagelt
- den Dachboden verlassen und zum Stall gehen
- im Stall den Hammer mitnehmen
- wieder ins Schloss gehen und zum Dachboden
- den **Hammer mit der Tür** benutzen
- die Bretter sind zwar weg, aber die Tür ist verschlossen

- den Dachboden verlassen und zum Gemeinschaftsraum gehen
- im Gemeinschaftsraum mit Victoria sprechen (Black Mirror, geheime Kapelle, Marcus Gordon, Dr. Hermann, über mich, Victoria, Bates, Schlüssel zum Turm)
- den Gemeinschaftsraum verlassen und zu Bates am Kamin gehen
- Bates ist aber nicht mehr hier
- nach oben zum Zimmer gehen
- Bates kommt gerade aus dem Zimmer, er hat den Kamin angezündet
- wieder nach unten gehen und zum Kamin, wo Bates jetzt wieder ist
- mit Bates sprechen (Stelle an der William starb)
- Bates zeigt Samuel die Stelle
- an der Mauer ist ein Fleck und den sieht sich Samuel genauer an
- es ist ein Symbol und Samuel meint das sollte er festhalten
- den Strauch ansehen (rechte Maustaste)
- Samuel findet einen **seltsamen Gegenstand**
- zurück ins Schloss
- in die Küche gehen und mit Bates sprechen (Victoria, Eingang vom Turm, seltsamer Gegenstand)
- in den Gemeinschaftsraum gehen und bei Victoria entschuldigen
- dann nach dem Foto und dem seltsamen Gegenstand fragen
- Victoria sagt das der Mann auf dem Foto von William aufgenommen wurden ist und das Robert mehr über ihn weiß
- die Pferdestatue, das Bild und das Magazin ansehen
- den Gemeinschaftsraum verlassen
- in die Bibliothek gehen und mit Hermann sprechen (persönliche Sachen von William)
- ein Bote kommt 7:00 Uhr an den Haupteingang mit einem Päckchen
- die Bibliothek verlassen
- durch den Haupteingang das Schloss verlassen und Richtung Haupttor gehen

Gewächshaus:

- mit Henry sprechen (Henry, William, Springbrunnen, Foto, seltsamer Gegenstand)
- Henry hat auch so einen Gegenstand gefunden und ihn zum Pfandleiher gebracht, aber er hat den Pfandschein nicht mehr
- zum Gewächshaus gehen
- den Häcksler ansehen (da ist Blut dran)
- ins Gewächshaus gehen, aber das ist abgeschlossen
- noch einmal mit Henry sprechen (Gewächshaus, Häcksler)
- zum Haupttor gehen
- den Briefkasten ansehen, den Weg zum Umland und den Menhir (Stein)
- zurück zum Schloss

Im Schloss:

- ins Schloss gehen und zur Bibliothek
- im mittleren Abschnitt findet Samuel eine Rolle auf dem Tisch (es ist ein **Plan vom Gut**)
- im Inventar die Karte ansehen (rechte Maustaste)
- die Bibliothek verlassen

- in Samuels Zimmer gehen
- den Türrahmen ansehen und dann benutzen (rechte Maustaste)
- er hat den **Schlüssel** für die untere Schublade
- den **Schlüssel mit der Schublade** benutzen und öffnen
- in der Schublade liegt eine Kamera
- die **Kamera** nehmen (die Filme sind zu alt)
- das Zimmer verlassen
- zu Robert gehen und mit ihm sprechen (Robert, Filme, Truhe, Foto, positive Antwort, Foto)
- nun bekommt Samuel von Robert den **Schlüssel** für die Truhe (da sind Filme drin)
- auf den Dachboden gehen und den **Schlüssel mit der Truhe** benutzen
- hier nimmt sich Samuel einen **Film** heraus
- im Inventar den **Film mit der Kamera** benutzen
- den Dachboden verlassen
- in den Gemeinschaftsraum gehen und mit Victoria sprechen (William)
- das Schloss verlassen

Stall:

- zur Unfallstelle gehen
- dort die **Kamera mit dem Fleck** benutzen
- dann zum Stall gehen und mit Morris sprechen (Henry, Weinflasche, seltsames Objekt 2x fragen)
- zum Gewächshaus gehen

Gewächshaus:

- den Häcksler ansehen (da ist kein Blut mehr)
- in das Gewächshaus gehen (ist jetzt offen)
- das Bild ansehen und mit Henry sprechen (Bild)
- ins Schloss gehen

Im Schloss:

- zu Robert gehen und mit ihm sprechen (Film entwickeln, Schlüssel, Morris, Henry 2x fragen)
- in den Gemeinschaftsraum gehen
- mit Victoria sprechen (Henry, positive Antwort)
- das Schloss verlassen
- auf dem Plan Willow Creek anklicken

Willow Creek:

Es gibt hier einen Pub und das Leihhaus.

- mit dem Angler sprechen (Fische)
- zum Pub gehen
- den Speiseplan ansehen und alle Fässer ansehen
- mit dem Jungen sprechen (fragen wie er heißt; will er nicht sagen)
- der Junge fragt Samuel nach Bonbons und er gibt eine positive Antwort

- so bekommt der Junge Bonbons und verrät seinen Namen
- er heißt Vic
- Vic nach dem Foto fragen
- in den Pub gehen
- mit Harry sprechen (Neues, Schloss, Pub ,zweimal fragen)
- mit Tom sprechen (Neugierde, positive Antwort, Schulden)
- mit Harry sprechen (Schulden, Schulden bezahlen)
- wieder mit Tom sprechen (Schulden sind bezahlt, Mark, Angler, Dorf, Neugierde)
- er erzählt das William nachts in der Kirche gewesen sein soll
- den Pub verlassen
- über die Brücke gehen
- das Schaufenster ansehen (Murrays Leihhaus)
- ins Leihhaus gehen (ist geschlossen)
- zurück zum Pub und mit Vic sprechen (Leihhaus)
- Vic wirft den Ball in eine Scheibe und verschwindet
- auf dem Plan die Kirche von Warmhill anklicken
- zum Haupteingang gehen (ist geschlossen)
- zum Seiteneingang gehen (ist auch geschlossen)
- mit dem Totengräber sprechen (Kirche, Pater Frederick, Totengräber, William, Kirche)
- nach links zum hinteren Friedhof gehen
- den alten Baum und die Gräber ansehen
- zu Williams Grab gehen
- die Gruft und den Grabstein ansehen
- zurück gehen zum Totengräber
- noch mal mit ihm sprechen (Pater Frederick)
- die Kirchenglocken läuten
- es ist 7:00 Uhr und Samuel geht zum Schloss
- hier wartet Mark, der Bote, und gibt Samuel eine Schachtel
- die Schachtel nehmen und im Inventar ansehen
- die Uhr ansehen und öffnen
- den Papierfetzen ansehen und den Text lesen
- ins Schloss gehen

Im Schloss:

- in die Bibliothek gehen
- zum hinteren Teil gehen
- das Tintenfass auf dem Schreibtisch ansehen
- darunter ist ein Knopf, der einen Geheimschrank öffnet
- den Geheimschrank ansehen
- die Schachtel daraus nehmen und ansehen
- in der Schachtel liegen Planeten die zu dem Globus in der Bibliothek gehören
- zum mittleren Abschnitt gehen
- die Schachtel mit den Planeten mit dem Globus benutzen und dann den Globus ansehen
- jetzt müssen die Planeten richtig geordnet werden

erste Bahn von innen =Merkur =rote Kugel =zweite Kugel von links (unten am Rand liegend)
 zweite Bahn von innen = Venus = lila Kugel = vierte Kugel von links
 dritte Bahnen von innen = Erde = bunte Kugel = fünfte Kugel von links

vierte Bahn von innen = Mars = braune Kugel = dritte Kugel von links
 fünfte Bahn von innen = Jupiter = hellbraune Kugel (größte Kugel) = neunte Kugel von links
 sechste Bahn von innen = Saturn = gelbe Kugel mit Ring = achte Kugel von links
 siebente Bahn von innen = Uranus = grüne Kugel = siebente Kugel von links
 achte Bahn von innen = Neptun = blaue Kugel = sechste Kugel von links
 neunte Bahn von innen = Pluto = weiße Kugel = erste Kugel von links



- sind die Planeten richtig angeordnet, dann dreht sich der Globus und ein Schlüssel kommt zum Vorschein
- den Schlüssel nehmen
- die Bibliothek verlassen
- auf den Dachboden gehen
- hier den Schlüssel mit der Tür zum Turm benutzen
- kaum ist Samuel im Turm da fällt die Tür ins Schloss und der Schlüssel steckt außen
- erst einmal umsehen
- die beiden Truhen lassen sich nicht öffnen
- auf dem Schachbrett fehlt der Turm
- die Zettel neben dem Sekretär ansehen
- den Sekretär ansehen
- auf dem Sekretär steht der schwarze Turm vom Schachspiel (links)
- den Turm nehmen und im Inventar ansehen (da kommt ein Messer raus wenn man den Turm benutzt)
- den Schmuckkasten (rechts) nehmen (ist eine Spieluhr)
- den Sekretär verlassen
- die Schublade vom Sekretär öffnen
- das Buch nehmen und im Inventar ansehen (ist ein Schlüssel drin)
- die Nahansicht der Schublade verlassen
- dann die Schublade mit rechter Maustaste anklicken und Samuel findet das Tagebuch von William

- er liest das Tagebuch
- die Truhe rechts mit dem Schlüssel öffnen
- in der Truhe den Globus ansehen und die schwarze Kugel nehmen
- im Inventar den Turm benutzen (das Messer darin wird benötigt)
- den Turm mit der Tür benutzen und Samuel kann den Turm verlassen
- er fällt in Ohnmacht und findet sich später in seinem Bett wieder

Kapitel 2: Zurück ins Licht

Im Schloss:

- am nächsten Morgen kommt Bates und sagt das Henry im Springbrunnen gefunden wurde und das er Tod ist
- der Inspektor will Samuel sprechen
- es folgt eine Zwischensequenz

Garten:

- zum hinteren Garten gehen
- den Fußabdruck neben dem Brunnen ansehen
- den Springbrunnen ansehen
- den Springbrunnen mit rechter Maustaste anwählen (auf dem Boden glitzert etwas)

Gewächshaus:

- ins Gewächshaus gehen
- die linke Schublade öffnen und den Inhalt ansehen
- die rechte Schublade ansehen und den Flachmann ansehen
- die Metallkiste ansehen (ist verschlossen)
- das Gewächshaus verlassen und zum Stall gehen

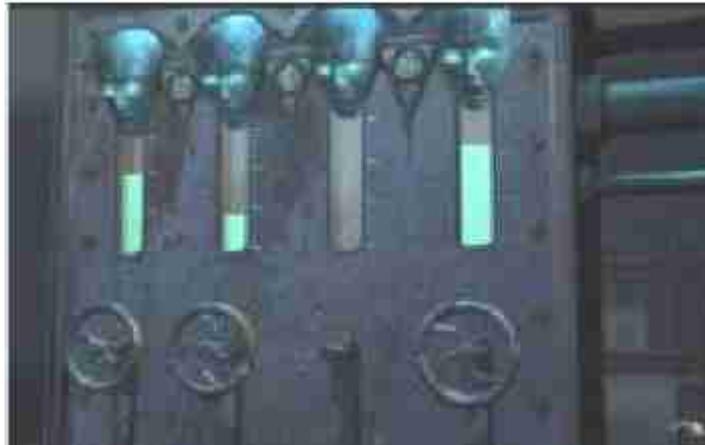
Stall:

- im Stall mit Morris sprechen (Henry, Morris, Brunnen, Fußabdruck)
- den Stall verlassen und ins Schloss gehen

Im Schloss:

- zur Bibliothek gehen
- Victoria sitzt vor der Bibliothek und liest
- mit Victoria sprechen (Dr. Hermann)
- zur Küche gehen und dann in den Keller
- hier unten ist Bates
- mit Bates sprechen (Springbrunnen, Henry, Robert, Inspektor, Hermann, Morris, Bates)
- zum hinteren Teil des Kellers gehen
- die Pumpe ansehen und den Pumpenregler (Samuel kennt sich damit nicht aus)
- zu Bates gehen und mit ihm sprechen (Springbrunnen ausleeren)
- zurück zur Pumpe gehen
- den Pumpenregler ansehen

- es gibt 3 Räder die sich sowohl mit der rechten als auch der linken Maustaste drehen lassen
- die Räder müssen so gedreht werden das beim zweiten Rad von rechts (dort wo das Rad fehlt) der Balken leer sein muss
- das Rad ganz rechts 3x mit linker Maustaste drehen und das Rad ganz links 2x mit der rechten Maustaste drehen
- jetzt sollte der Balken leer sein und Samuel sagt „Fertig“



- den Keller verlassen und zum Springbrunnen gehen
- den Springbrunnen ansehen
- das Symbol am Springbrunnen ansehen
- die Kamera mit dem Symbol benutzen
- am Boden des Springbrunnens liegt ein kleiner Schlüssel (ist in der Perspektive zu sehen, wenn man das Symbol ansieht)
- diesen nehmen

Gewächshaus:

- ins Gewächshaus gehen
- die rechte Schublade öffnen und den Schlüssel mit der Metallkiste benutzen
- die Metallkiste öffnen und den Inhalt ansehen
- den Brief an Victoria nehmen und lesen
- dann das Gewächshaus verlassen

Stall:

- in den Stall gehen und mit Morris sprechen (Erpressen)
- den Stall verlassen

Haus von Dr. Hermann:

- auf der Karte das Haus von Dr. Hermann anwählen
- in der Leichenhalle spricht Samuel mit Hermann (William, Henry, Fußabdruck, Geld anbieten)
- leider kommt Samuel nicht an den Obduktionsbericht
- das Haus verlassen und draußen die Mülltonne ansehen

- darin findet Samuel einen **zerrissenen Zettel**
- den Müllcontainer ansehen, der ist verschlossen
- im Inventar den Zettel wieder zusammen setzen (mit rechts anklicken)
- den Brief von R. lesen (der Brief wird vorgelesen sobald er richtig zusammengesetzt wurde)
- zum Schloss

Im Schloss:

- zu Robert gehen und mit ihm sprechen (Inspektor, Henry, positive Antwort, Victoria, Job)
- das Schloss verlassen
- zum Haus von Hermann gehen

Haus von Dr. Hermann:

- die Klingel am Haus von Dr. Hermann betätigen
- dann darf Samuel ins Haus
- das Skelett ansehen und die Nachtfalter und den Spiegel
- dann nach unten gehen in die Leichenhalle
- etwas umsehen
- bei der Spüle findet Samuel Kanister mit Filmentwickler
- mit Hermann sprechen (Film entwickeln)
- er macht es, aber er braucht neuen Entwickler
- den soll Samuel bei Murray besorgen
- das Haus verlassen und nach Willow Creek gehen

Willow Creek:

- zum Pub gehen
- mit Vic und dem Angler sprechen
- die Brücke überqueren und zum Leihhaus gehen
- mit Murray sprechen (Entwickler, seltsames Objekt, positive Antwort)
- zwar bekommt Samuel den Entwickler, aber das Objekt von Henry bekommt er ohne Pfandschein nicht
- das Leihhaus verlassen und in den Pub gehen
- im Pub mit Harry sprechen (Henry, Mark)
- mit dem Totengräber sprechen (Henry)
- mit Mark sprechen (Hermann, positive Antwort, Henry)
- Mark soll Dr. Hermann ablenken, damit Samuel Zeit hat sich in der Leichenhalle umzusehen und Mark ist einverstanden (natürlich nur gegen Bezahlung)
- Samuel verlässt den Pub und geht zum Haus von Hermann

Haus von Dr. Hermann:

- die Klingel betätigen und in die Leichenhalle gehen
- während Samuel mit Hermann spricht klingelt es und Hermann ist abgelenkt
- die Schachtel im Regal ansehen
- da sind die Sachen von Henry drin und Samuel findet auch den **Pfandschein**
- zum Tisch gehen
- die Schublade öffnen und ansehen

- die Modelliermasse nehmen
- den Schlüssel ansehen der bei der Spüle hängt (ist der Schlüssel für den Müllcontainer)
- dann die Modelliermasse mit dem Schlüssel benutzen, der links bei der Spüle hängt
- wenn Hermann wieder da ist, geht Samuel
- zurück nach Willow Creek

Willow Creek:

- zum Leihhaus gehen
- mit Murray sprechen (Pfandschein)
- nun bekommt Samuel das Objekt von Henry
- das Leihhaus verlassen und den Kahn ansehen
- im Inventar die beiden seltsamen Objekte miteinander verbinden
- in den Pub gehen
- mit Harry sprechen (Schlüssel herstellen)
- mit Mark sprechen wegen der Herstellung eines Schlüssels
- er sagt das er in einer Stunde fertig ist
- den Pub verlassen und mit dem Angler sprechen
- zu Hermann gehen

Haus von Dr. Hermann:

- ihm den Entwickler geben
- er macht die Fotos sobald er Zeit hat
- das Haus verlassen

Willow Creek:

- in den Pub gehen und mit Harry sprechen (Mark)
- er ist noch nicht dagewesen
- den Pub verlassen
- noch einmal in den Pub gehen
- mit Harry sprechen (Mark)
- jetzt sagt Harry das Mark einen Schlüssel dagelassen hat und er gibt ihn Samuel
- den Pub verlassen
- zu Hermanns Haus

Haus von Dr. Hermann:

- den Schlüssel mit dem Müllcontainer benutzen
- den Müllcontainer öffnen und die Kleider nehmen
- das Skelett ansehen und die Säcke
- den Müllcontainer schließen
- im Inventar die Kleider ansehen (rechte Maustaste)
- in den Kleidern ist etwas eingenäht
- das Messer vom Turm mit den Kleidern benutzen
- ein Diamant kommt zum Vorschein
- den Diamant mit dem seltsamen Objekt benutzt (passt zusammen)
- bei Hermann klingeln
- mit Hermann sprechen (entwickelte Fotos)

- sie sind noch nicht fertig
- das Haus verlassen
- auf der Karte das Schloss oder einen anderen Ort anwählen
- dann wieder zurück zum Haus und zu Dr. Hermann
- wieder nach den Fotos fragen
- sie sind jetzt fertig und liegen in der Schale auf der Spüle
- die **Fotos nehmen** (Samuel legt sie ins Tagebuch)
- im Inventar das Tagebuch ansehen
- auf der letzten Seite sind die Fotos
- das Haus verlassen

Kirche:

- zur Kirche gehen
- den Eingang zur Kirche benutzen (Seiteneingang)
- jetzt kann Samuel in die Kirche gehen
- das Gitter rechts vom Eingang ansehen (ist verschlossen)
- zum hinteren Teil gehen und zum Altar
- mit Pater Frederick sprechen (William, Kirche, seltsames Objekt, Marcus, Beichtstuhl, Glockenturm)
- Samuel darf in den Glockenturm
- die Öffnung an der Säule mit der Kerze ansehen
- das seltsame Objekt mit der Öffnung benutzen
- es erscheint ein Altar
- hier müssen alle weißen Steine von links nach rechts und alle schwarzen Steine von oben nach unten angeordnet werden
- der rote Stein muss zum Schluss wieder in der Mitte stehen
- im Tagebuch ist eine Skizze von den Steinen



- die Steine können angewählt und auf einen freien Platz verschoben werden
- nun schiebt man die Steine solange hin und her bis alle am richtigen Platz liegen
- war alles korrekt, dann hört man ein Klicken und Samuel sagt „Endlich die richtige Kombination“
- den Teppich ansehen (darunter ist eine Treppe)
- nach unten gehen
- auch hier gibt es eine Öffnung
- wieder nach oben gehen
- das seltsame Objekt aus der Öffnung nehmen und einstecken
- nach unten gehen
- hier das seltsame Objekt mit der Öffnung benutzen
- die Inschrift lesen und die vier alten Bücher
- in jedem Buch gibt es ein Rätsel
- Buch 1: Man kann es nicht sehen..... Antwort: Echo
- Buch 2: Je mehr man wegnimmt Antwort: Loch
- Buch 3: Man sieht ihn in der Kälte ... Antwort: Atem
- Buch 4: Schwarz kauft man sie Antwort: Kohle
- die vier Antworten lassen sich an den Steinblöcken einstellen
- am Steinblock vorn rechts das Wort Kohle von oben nach unten einstellen und der Steinblock verschwindet
- am Steinblock oben rechts das Wort Atem einstellen
- am Steinblock oben links das Wort Loch einstellen
- am Steinblock vorne links das Wort Echo einstellen
- sind alle vier Steinblöcke verschwunden, erscheint ein Sarg
- den Steinsarg ansehen und dann in den Sarg sehen
- den Schlüssel nehmen (der erste von 5 Schlüsseln)
- das Buch nehmen und lesen
- den umgefallenen Kerzenständer ansehen und dann mit rechter Maustaste anklicken
- eine Maus rennt weg
- die verdächtige Stelle ansehen und Samuel landet in einem dunklen Raum
- die roten Pfeile die zu sehen sind, wenn man den Bildschirm abfährt, ansehen
- es gibt ein Gitter, ein Ventil und einen Mechanismus
- das Ventil benutzen
- den Mechanismus ansehen
- die drei Hebel in die richtige Position bringen
- den Hebel ganz links in die Mitte stellen, den Hebel in der Mitte nach unten stellen und den Hebel ganz rechts nach oben stellen
- dann den Knopf auf On stellen
- jetzt gibt es Licht
- das **Seil** nehmen
- die Metallkiste im Regal ansehen
- darin ist ein **Drahtschneider** (diesen nehmen)
- vor dem Ausgang hängt ein Kabel, das unter Strom steht (bitte nicht berühren, sonst stirbt Samuel)
- den Knopf betätigen, damit der Strom aus ist
- dann den **Drahtschneider mit dem Kabel vor dem Gitter** benutzen
- den Knopf wieder betätigen, damit das Licht wieder an ist
- das Kabel ist jetzt weg und Samuel geht auf „Verlassen“ (beim Gitter)
- das Gitter ist aber abgeschlossen

- mit der rechten Maustaste auf Verlassen klicken und Samuel sagt das der Schlüssel auf der anderen Seite steckt
- den **Drahtschneider mit dem Gitter** benutzen
- nun auf Verlassen klicken und Samuel holt sich den Schlüssel
- den **Schlüssel** mit Verlassen benutzen und dann die Tür öffnen und durchgehen
- Samuel ist in einem Gang einer Mine

Mine:

- die **Stange** aus dem Dreckhaufen nehmen
- das Skelett ansehen und Samuel hat einen **Lappen** im Inventar
- den Stromkasten ansehen
- zum Tunnel gehen und die Lore ansehen
- das große Fass und die Aufzugssteuerung ansehen (die ist kaputt)
- zum Maschinenraum gehen
- das Schwungrad, die Pfütze und das Kontrollfeld ansehen
- zurück zum Fahrstuhlschacht
- die Klappe unter dem Fass ansehen
- versuchen das Fass wegzuschieben (geht nicht)
- die **angespitzte Stange mit dem Fass** benutzen (das Öl läuft aus)
- jetzt das Fass wegschieben
- die Falltür öffnen (geht nicht)
- das **Seil mit der Falltür** benutzen
- das **andere Seilende mit der Lore** benutzen
- nun versuchen die Lore zu schieben, aber das geht nicht
- die Lore mit der rechten Maustaste anklicken und Samuel löst die Blockierung
- jetzt die Lore schieben und die Falltür geht auf
- nach unten klettern
- hier die Aufzugssteuerung ansehen und benutzen
- es tut sich aber nichts
- noch weiter hinunter klettern
- es folgt ein weiterer dunkler Raum
- den Spind ansehen (er ist abgeschlossen)
- den Sicherungskasten ansehen und den Verteilerkasten (ist der rote Pfeil daneben)
- das Messer vom Turm mit dem Verteilerkasten benutzen
- den Verteilerkasten öffnen
- es gibt hier einen blauen, roten und grünen Draht und links einen Knopf
- oben sind drei Klammern
- an der ersten Klammer hängt bereits ein Draht
- an die zweite Klammer von links kommt der grüne Draht
- an die dritte Klammer von links kommt der rote Draht
- an die vierte Klammer von links kommt der blaue Draht
- dann den Knopf links betätigen und es gibt Licht
- die Generatorsteuerung ansehen
- das **Buch auf dem Tisch nehmen und lesen**
- das Skelett ansehen und mit rechter Maustaste anklicken
- so erhält Samuel einen **Schlüssel**
- den **Schlüssel mit dem Spind benutzen** und den Spind öffnen
- den **Revolver nehmen und die Kugeln**
- dann noch die **technischen Zeichnungen** nehmen
- die technische Zeichnung (Pläne der Maschine) im Inventar ansehen

- nach oben klettern und in den Maschinenraum gehen
- die Pläne der Maschine mit der Kontrolltafel benutzen und Samuel setzt die Maschine in Gang
- durch die Falltür wieder nach unten (2x) klettern
- hier kommt Dampf aus einem Rohr und Samuel versucht das Loch zu stopfen und zwar mit dem Lappen von dem Skelett (vorher den Dampf ansehen)
- aber er sagt das ist zu heiß
- wieder nach oben klettern und den Lappen im Maschinenraum mit der Pfütze benutzen
- dann wieder nach unten klettern und den **nassen Lappen** mit dem Dampf benutzen
- jetzt geht auch noch die Maschine aus
- den Sicherungskasten ansehen
- eine Sicherung ist defekt und Samuel braucht eine neue Sicherung
- nach oben klettern und in Richtung des Lagers gehen
- hier den Stromkasten ansehen und mit dem Messer vom Turm öffnen
- dann nimmt sich Samuel eine **Sicherung** aus dem Stromkasten
- wieder nach unten klettern
- die **Sicherung mit dem Sicherungskasten** benutzen
- dann die Generatorsteuerung benutzen
- nach oben klettern (1x)
- die Aufzugssteuerung benutzen
- der Fahrstuhl kommt
- die Aufzugssteuerung und den Fahrstuhl benutzen
- Samuel fährt nach oben
- er sieht sich das Gitter an
- es ist ein Vorhängeschloss dran
- im Inventar die **Kugeln mit dem Revolver** benutzen
- den **Revolver mit dem Vorhängeschloss** benutzen
- das Gitter ist offen
- die Mine verlassen
- da steht ein Wolf im Weg und Samuel benutzt den **Revolver mit dem Wolf**
- die Gegend verlassen und Samuel ist wieder im Schloss
- Samuel sagt Victoria das er für 2 Tage nach Wales fahren will und dann geht er in sein Zimmer und schläft

Kapitel 3: Verborgenes Vermächtnis

Schloss Wales:

- die Türklingel benutzen, aber es tut sich nichts
- noch einmal die Türklingel benutzen und dann die Türklingel mit rechts anklicken
- da gibt es wohl einen Wackelkontakt
- das Messer vom Turm mit der Klingel benutzen, aber es geht nicht
- die Mauer ansehen und die brüchige Statue links (2x ansehen)
- in der Statue steckt ein **Nagel**
- den **Nagel nehmen und mit der Türklingel benutzen**
- es kommt jemand und Samuel soll sich ausweisen
- die **Todesanzeige von William** mit dem Hausmeister benutzen
- jetzt darf Samuel ins Schloss

- mit Eleanor sprechen (William, Williams Tagebuch, Fluch der Familie Gordon, altes Bild, Wales, Ehemann Richard, Unterkunft, Klingel, Symbol der Fünf, Bild eines Symbols)
- den Spiegel ansehen und den Schmuckkasten
- das Schloss verlassen
- den Springbrunnen und die Blumen ansehen
- zur Weggabelung gehen
- mit Louis, dem Hausmeister, sprechen (Türklingel reparieren)
- zum alten Garten gehen
- den Wasserhahn ansehen
- Samuel macht den **Draht** ab, mit dem der Schlauch befestigt war, und nimmt ihn mit
- den Graben ansehen und das Turmfenster
- zum verlassenen Haus gehen
- die Inschrift über der Tür ansehen und das Dach
- die Tür benutzen (sie ist abgeschlossen)
- die Tür mit der rechten Maustaste anklicken (der Schlüssel steckt von innen)
- die **Todesanzeige mit der Tür benutzen** und dann den **Draht mit der Tür benutzen** und schon hat Samuel den **Schlüssel**
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen** und ins Haus gehen
- den Tisch neben der Tür ansehen
- die Schublade und den Aschenbecher ansehen
- die kleine Schublade öffnen und den **Füllfederhalter** nehmen
- die Zeitung auf dem Tisch ansehen
- den Tisch verlassen
- im Inventar den Füllfederhalter ansehen (ist blaue Tinte drin)
- die Zeitung auf dem Fußboden ansehen und den Teekessel
- die schlafende Katze auf dem Kamin ansehen
- die verschwindet sofort und wirft dabei noch etwas herunter
- den **Schlüssel** aufheben, der herunter gefallen ist
- die kleine Tür rechts ansehen (ist verschlossen)
- den **Schlüssel mit der kleinen Tür rechts benutzen**
- die Tür öffnen und die **Kerze und das Feuerzeug nehmen**
- beides im Inventar ansehen
- beim Feuerzeug fehlt der Docht
- das **Messer vom Turm mit der Kerze benutzen** und den Docht abschneiden
- den **Docht mit dem Feuerzeug benutzen** und es funktioniert wieder
- die Schranktür ansehen und die Zeitungsausschnitte an der Schranktür
- das Feuerzeug mit dem Schrank benutzen und den Geheimgang betreten
- hier findet Samuel Richard der sich erschreckt und ein Glas fallen lässt
- mit Richard sprechen (positive Antwort)
- in der Flasche, die heruntergefallen ist, war ein Oxydationsmittel und es war das letzte
- nun braucht Richard ein neues Mittel und Samuel soll es besorgen
- die **kleinen Flaschen auf dem Tisch** ansehen und eine davon nehmen
- die großen Flaschen, die Konstruktion und den Plan ansehen
- auf dem Fußboden, dort wo Richard steht, liegen Scherben von der Flasche
- die **Scherben** nehmen und durch den Geheimgang zurück gehen
- im Inventar die Scherben mit Etikett ansehen
- da Samuel das Schloss nicht verlassen kann, um das Mittel zu besorgen, muss er sich etwas anderes einfallen lassen
- das Haus verlassen und zur Kapelle gehen
- den Monolith und die beiden Blumentöpfe ansehen

- in dem einen Blumentopf ist andere Erde als sonst überall
- zum Grab gehen
- das Gitter davor ist abgeschlossen
- zum Schloss gehen und dann zum Haupttor
- hier repariert Louis die Klingel
- mit Louis sprechen (Grab, positive Antwort, Türklingel)
- leider bekommt Samuel den Schlüssel für das Grab nicht
- in das Schloss gehen
- Eleanor sagt Samuel das er Louis bitte ausrichten soll das er den Rasen mähen muss
- mit Eleanor sprechen (Klavier, Grab, Türklingel)
- das Schloss verlassen
- zum Haupttor gehen
- den Werkzeugkasten ansehen
- an den Werkzeugkasten kommt Samuel erst mal nicht ran
- noch einmal ins Schloss gehen
- mit Louis sprechen (Rasen mähen)
- der will aber erst die Klingel reparieren
- wieder zurück ins Schloss und mit Eleanor sprechen (hohes Gras)
- dann wieder zu Louis und mit ihm sprechen (Rasen mähen)
- noch einmal kurz ins Schloss gehen und dann wieder verlassen
- jetzt mäht Louis den Rasen
- zum Haupttor gehen und den Werkzeugkasten ansehen (2x)
- den **Klebstoff und den Draht** nehmen
- zur Weggabelung gehen und zum Garten
- die kleine **leere Flasche mit dem Wasserhahn benutzen**
- dann den **Füllfederhalter mit der Flasche voll Wasser benutzen**
- in der Flasche ist nun verdünnte blaue Tinte
- zu Louis gehen an der Weggabelung
- seine Jacke hängt in der Nähe, aber Samuel kann sie nicht benutzen
- den Rasen ansehen
- wenn Louis den Rasenmäher von rechts nach links schiebt (und Samuel den Rücken zudreht) benutzt Samuel den Draht mit dem Rasen
- bald ist der Rasenmäher kaputt und Louis geht weg
- die Jacke ansehen und den **Schlüssel** für das Grab nehmen
- zur Kapelle gehen
- den **Schlüssel mit dem Grab** benutzen
- im Grab umsehen
- den Steinsarg ansehen und das Schloss
- die 3 Schalen an den Figuren ansehen (sie sind alle leer)
- die Inschriften über den 3 Figuren ansehen
- das Grab verlassen und zum verlassenen Haus gehen
- dort das **Brennholz** nehmen und die **alte Zeitung** vom Boden aufheben
- **den Teekessel** nehmen
- die **Zeitung mit dem Ofen** benutzen
- **das Brennholz mit dem Ofen** benutzen
- **das Feuerzeug mit dem Ofen** benutzen
- nun brennt ein Feuer im Ofen
- den Teekessel mit dem Ofen benutzen (der ist aber leer)
- deshalb das Haus verlassen und zum Wasserhahn gehen
- den Teekessel mit dem Wasserhahn benutzen und wieder zum Haus gehen
- jetzt den Teekessel mit dem Ofen benutzen

- da es eine Weile dauert bis das Wasser heiß wird, geht man einfach mal kurz aus dem Haus und dann wieder hinein
- das Wasser kocht und aus dem Teekessel kommt **Dampf**
- die **Scherbe aus dem Inventar mit dem Dampf benutzen**
- nun hat Samuel das **Etikett** von der Scherbe
- **den Kleber mit dem Etikett** benutzen
- dann das **Etikett mit der kleinen Flasche benutzen**
- fertig ist das Oxydationsmittel
- durch den Geheimgang zu Richard gehen
- ihm die Flasche mit dem Oxydationsmittel geben
- dann mit Richard sprechen (William, Heiliger Schlüssel, Inschriften)
- Richard sagt das er versuchen will herauszufinden was die Inschriften bedeuten
- Samuel verlässt das Haus und geht noch einmal zum Grab
- er sieht sich noch mal das Schloss am Sarg an (muss man machen sonst sagt Richard immer nur das er noch keine Antwort hat auf die Inschriften)
- dann wieder zurück zu Richard und ihn fragen ob er weiß was die Inschriften bedeuten
- es geht um den irischen Gott der Zwietracht, die Druidengötter der Ernte und den Gott des Grundwassers
- Samuel fragt Richard nach **Blut** und er darf es aus dem Gefrierschrank nehmen, was er auch tut
- über den Geheimgang zurück gehen
- den **Teekessel vom Ofen nehmen**
- das Haus verlassen und zur Kapelle gehen
- den steinernen Blumentopf ansehen und etwas Erde nehmen
- zum Grab gehen
- das **Blut mit der Schale links benutzen**
- die **Erde mit der Schale in der Mitte benutzen**
- **den Kessel voll Wasser mit der Schale rechts benutzen**
- ein Altar kommt zum Vorschein
- es gibt ein Verschiebepuzzle
- es müssen die Sternzeichen in die richtige Reihenfolge gebracht werden
- die Sternzeichen müssen von oben links nach rechts und dann nach unten und nach links und nach oben angeordnet werden (äußerer Rand außer Feld ganz oben links)
- die inneren Felder werden mit den 4 Ecken gefüllt und zwar so das darunter das Symbol zu sehen ist
- die Reihenfolge der Sternzeichen ist:
Widder, Stier, Zwillinge, Krebs, Löwe, Jungfrau, Waage, Skorpion, Schütze, Steinbock, Wassermann, Fische
- ist alles richtig geordnet, dann liegt in der Mitte auf dem Symbol ein Schlüssel



- den Schlüssel nehmen
- da kommt Louis und findet es gar nicht gut das Samuel in dem Grab ist
- er wird aber nichts sagen
- allerdings muss Samuel jetzt versuchen nachts noch einmal in das Grab zu kommen
- er geht noch einmal zu Richard und spricht mit ihm (abgeschlossene Gruft)
- Richard sagt das Eleanor den Schlüssel in ihrem Schlafzimmer hat und das Samuel wieder kommen soll wenn es dunkel ist
- zum Schloss gehen
- dann sagt Samuel das er in sein Zimmer geht
- später schleicht er sich aus seinem Zimmer
- zum verlassenen Haus gehen
- die Tür ist verschlossen
- in Richtung Garten gehen
- auf dem Weg liegen **kleine Steine**
- diese nehmen
- das Turmfenster ansehen (2x)
- Samuel sagt das Richard da sein muss
- die **Steine mit dem Fenster benutzen** (2x)
- dann trifft Samuel und er geht zum verlassenen Haus (zur Tür)
- Richard macht die Tür auf und die beiden gehen ins Labor
- es folgt eine Zwischensequenz mit einem Experiment
- nach dem Experiment bekommt Samuel eine **Flasche mit Säure**
- die Flasche steht auf dem Tisch (wo die kleine Flasche stand)

- die Flasche mit der Säure nehmen und das Haus verlassen
- zum Grab gehen
- die **Säure mit dem Grab benutzen**
- das Gitter ist offen und Samuel kann in das Grab gehen
- hier den **Schlüssel mit dem Schloss vom Sarg benutzen**
- es öffnet sich ein Geheimgang
- den Geheimgang benutzen
- es geht nicht sehr weit und dann versperrt ein Gitter mit einem Symbol den Weg
- das Grab verlassen und zu Richard gehen
- mit Richard sprechen (Symbol am Gitter)
- der Schlüssel dafür ist im Schmuckkasten im Schloss
- damit Samuel ins Schloss kommt darf er den Schlüssel von Richard nehmen, der auch auf dem Tisch liegt
- das Haus verlassen und zum Schloss gehen
- den Schlüssel mit dem Schloss benutzen und ins Schloss gehen
- den Schmuckkasten ansehen
- die zwei weißen Pferde müssen mit den zwei schwarzen Pferden vertauscht werden
- das geht wie beim Schach (wovon ich keine Ahnung habe; irgendwann standen bei mir nach vielem Probieren die weißen Pferde oben und die schwarzen Pferde unten)



- das **Amulett nehmen** wenn sich der Schmuckkasten öffnet
- das Schloss verlassen
- zum Grab gehen
- im Grab den Geheimgang benutzen
- das **Amulett mit dem Gitterschloss benutzen**
- zur Gruft gehen und die Inschrift lesen
- den Monolith ansehen
- alle Schädel an der Wand ansehen
- ein Schädel ist gespalten
- die Steine aus dem Inventar mit dem gespaltenen Schädel benutzen

- der fällt herunter und geht kaputt
- den Schädel ansehen
- ein kleiner Schlüssel liegt hinter einem Gitter, aber Samuel kommt nicht ran
- das Grab verlassen
- zum verlassenen Haus gehen
- im Haus den **Schürhaken** nehmen
- wieder zurück zum Grab und in die Gruft
- unten den kaputten Schädel ansehen und den **Schürhaken mit dem Schlüssel benutzen**
- im Inventar ist jetzt ein **Schlüssel mit Totenkopf**
- den **Schlüssel mit dem Totenkopf mit dem Monolith benutzen**
- es gibt ein Geräusch (die Todesfalle wurde ausgeschaltet; wenn Samuel nämlich zum Sarg geht und versucht ihn zu öffnen ohne vorher den Schlüssel mit dem Monolithen zu benutzen, wird er ziemlich kopflos)
- zum Sarg gehen und ihn öffnen
- den Schlüssel nehmen
- jetzt ist Samuel in Wales fertig und er fährt zurück nach Black Mirror

Kapitel 4: Vergessene Schuld

Im Schloss:

- Samuel spricht mit Victoria
- Bates erzählt das Robert noch nicht zurück ist und sich alle Sorgen machen und das die Leiche eines Jungen gefunden wurden ist
- das Schloss verlassen und zum Stall gehen
- mit Morris sprechen (Vic)
- nach Willow Creek gehen

Willow Creek:

- in den Pub gehen
- mit dem Totengräber sprechen (Vic)
- dabei erfährt Samuel das der Tatort in der Nähe der Mine ist
- auf der Karte den Steinkreis anwählen

Steinkreis:

- hier ist der Inspektor (positive Antwort geben, negative Antwort geben, nach Henry fragen, positive Antwort geben)
- den Menhir hinter Samuel ansehen
- darauf ist ein Symbol
- das **Tagebuch mit dem Symbol benutzen** und Samuel zeichnet das Symbol ab
- den großen Baum und das Windspiel ansehen
- die beiden anderen Menhir ansehen
- die Pflanze ansehen (linke und rechte Maustaste auf die Pflanze anwenden)
- da liegt ein Stück Stoff dazwischen, aber Samuel kann es nicht nehmen, weil es der Inspektor sehen würde
- den blutbefleckten Altar ansehen und den Stein hinter dem Altar
- mit dem Inspektor sprechen (Symbol auf dem Menhir, positive Antwort)
- das Blut aus dem Inventar mit dem Stein auf dem Boden hinter dem Inspektor benutzen

- mit dem Inspektor sprechen (Blut)
- jetzt ist der Inspektor abgelenkt
- die Pflanze mit der rechten Maustaste anklicken und das **Stück Stoff** aus der Pflanze nehmen
- im Inventar den Stoff ansehen
- ist ein Taschentuch mit dem Wappen der Gordons
- den Steinkreis verlassen
- zu Hermanns Haus gehen

Haus von Dr. Hermann:

- die Klingel betätigen
- mit Hermann sprechen (Vic, Robert, Henry)
- das Haus verlassen
- zum Schloss
- am Haupttor den **Briefkasten** ansehen
- das ist ein **Brief** drin
- den Brief nehmen und lesen

Im Schloss:

- in die Küche gehen und mit Bates sprechen (Victoria)
- zu Victorias Zimmer gehen und mit ihr sprechen (Robert, James)
- Samuel soll nach Ashburry gehen zum Sanatorium und Robert suchen
- auf der Karte Ashburry anklicken

Ashburry:

- die Türklingel benutzen
- in das Sanatorium gehen
- mit der Schwester sprechen (altes Foto, James ist ausgerissen)
- zum Gitter gehen (2x anklicken)
- den Springbrunnen ansehen
- das Gebäude verlassen
- zum Schacht gehen
- nach links gehen
- die Flaschen ansehen (ist Bier)
- das kleine Fenster ansehen
- die Maschine ansehen (ist ein Thermostat)
- den Stab ansehen (ist locker) und den Ziegelstein
- die Tür benutzen (anklopfen)
- mit dem Hausmeister sprechen (Kesselraum, Robert, positive Antwort, Flucht, positive Antwort, negative Antwort, positive Antwort, Bier)
- nach dem Gespräch den Hammer vom Vordach bei den Mülltonnen nehmen
- zum Friedhof gehen und dann zum hinteren Teil des Friedhofes gehen und alles ansehen
- zurück zum Sanatorium gehen
- das kleine Fenster ansehen und den Hammer mit dem Ziegelstein benutzen (2x)
- da kommt der Hausmeister
- hier kann Samuel erst mal nicht weiter machen
- ins Sanatorium gehen und mit der Schwester reden (Friedhof, Telefon)

- wenn die Schwester weg ist benutzt Samuel die Tür zum Schalter
- die **Vase** ansehen und nehmen
- im Inventar die Vase ansehen (sie hat einen Schlitz)
- **eine Münze mit der Vase benutzen** (eventuell vorher die Brieftasche benutzen und eine Münze herausholen)
- jetzt hat Samuel einen **Schlüssel**
- **mit dem Schlüssel den Schrank öffnen**
- das **Beruhigungsmittel** ansehen und nehmen
- dann kommt die Schwester wieder
- das **Taschentuch mit dem Springbrunnen benutzen** (nasses Tuch)
- zum Hausmeister gehen
- hier die Mülltonne unter dem Dach durchsuchen (mehrmals)
- darin findet sich eine **Spritze**, die Samuel einsteckt
- im Inventar die **Spritze mit dem Schlafmittel Amobarbital benutzen**
- dann die gefüllte **Spritze mit dem Bier** neben der Tür benutzen
- das kleine Fenster ansehen
- den **Hammer immer wieder mit dem Ziegelstein benutzen**
- wenn der Ziegelstein kaputt ist, kann Samuel die **Stange entfernen**
- nun das **nasse Tuch mit dem Thermostat benutzen**
- dem Hausmeister wird es zu warm und er kommt kurze Zeit später und holt sich eine Flasche Bier
- jetzt versucht Samuel in den Kesselraum zu gehen, aber er sagt er müsse noch etwas warten
- zwischendurch mal durch das kleine Fenster sehen
- beim zweiten Versuch in den Kesselraum zu gehen funktioniert es
- der Hausmeister schläft
- die Kohle ansehen und den Kessel
- die Kohle genauer ansehen (rechte Maustaste) und Samuel findet eine **Stoffpuppe** ohne Kopf
- im Inventar die Puppe ansehen
- außer der Puppe hat Samuel auch einen **Faden** im Inventar
- in den hinteren Teil gehen
- die Sprechanlage ansehen und den Tisch
- die Pinnwand ansehen
- an der Pinnwand den Dienstplan ansehen und die **Stecknadel** nehmen
- im Inventar die **Stecknadel mit dem Faden benutzen**
- den **kleinen Schlüssel nehmen**, der an der Pinnwand hängt
- dann die Tür ansehen und die Tastatur daneben
- **den kleinen Schlüssel mit der Öffnung der Tastatur benutzen**
- dann die Zahlen 1918 (siehe Pinnwand) eingeben, den Knopf unten rechts drücken und die Tür öffnet sich
- Samuel geht durch die Tür
- es sitzt jemand an einem Tisch (ein Arzt)
- der Arzt muss abgelenkt werden
- zurück gehen
- in den vorderen Teil gehen
- den Kesselraum verlassen und zur Schwester gehen
- mit der Schwester sprechen (Dienstplan)
- Samuel bekommt den **Dienstplan** und geht wieder in den Kesselraum
- in den hinteren Teil gehen
- den **Dienstplan mit der Sprechanlage benutzen**

- dann durch die Tür gehen und in den hinteren Teil
- es spricht jemand (Ralph) und Samuel gibt eine positive Antwort
- den Körper der Puppe mit Ralph benutzen (aber da fehlt der Kopf)
- den Zaun und den Springbrunnen ansehen
- den Mülleimer ansehen (rechte Maustaste)
- es kommt ein Puppenkopf zum Vorschein
- im Inventar den Puppenkopf mit dem Puppenkörper benutzen und dann den Faden mit der Puppe benutzen
- die **Puppe Ralph geben** (positive Antwort)
- die Zelle von James ist nebenan, aber sie ist abgeschlossen
- den Schalter benutzen (das Licht geht aus)
- das **Kabel nehmen** und dann das **Kabel mit dem Zaun benutzen**
- den **Schmuckkasten mit dem Zaun benutzen**
- der Arzt kommt und es wirft ihn erst einmal um
- den Arzt ansehen (linke und rechte Maustaste)
- nun hat Samuel die Schlüssel für die Zelle
- den **Schmuckkasten wieder mitnehmen**
- den **Schlüssel mit James Zelle benutzen**
- die Zelle betreten
- den Tisch ansehen und die Zeichnungen
- die **Zeichnung mit dem Auge** ansehen und die Zeichnung nehmen (rechte Maustaste)
- dahinter ist ein Loch und Samuel kann mit Ralph sprechen (James, Chefarzt)
- das Bild auf der Staffelei ansehen und nehmen
- das Loch in der Matratze ansehen und die Papiere an der Wand
- das Loch in der Matratze genauer ansehen (rechte Maustaste)
- da steckt ein **Stück Papier** drin und Samuel holt es heraus
- den Zettel lesen
- plötzlich fällt die Tür zu
- der Arzt ist zu sich gekommen und hat Samuel eingesperrt
- mit Ralph sprechen (Flucht, positive Antwort)
- unter dem Bett soll ein Loch sein
- unter das Bett kriechen
- so flüchtet Samuel aus dem Sanatorium und kehrt zurück zum Schloss

Im Schloss:

- in die Küche gehen und mit Bates sprechen (Leuchtturm)
- auf der Karte ist jetzt Sharpedge zu sehen, wo der Leuchtturm steht

Leuchtturm:

- Samuel geht dorthin
- durch das Fenster sehen (dann unbedingt speichern)
- um den Leuchtturm gehen
- hier wird Samuel von James niedergeschlagen
- das **Messer vom Turm mit Samuel benutzen**, damit er sich von den Fesseln befreien kann und dann den **Schmuckkasten mit James benutzen**
- James erkennt die Melodie und spricht mit Samuel
- mit James über folgende Themen sprechen: William, Robert, Schlüssel

Im Schloss:

- in die Küche gehen
- den Schlüssel zum Keller nehmen und damit die Kellertür öffnen
- in den Keller gehen
- den Kanalschacht ansehen
- eine Münze mit dem Kanalschacht benutzen (eventuell erst die Geldbörse benutzen, damit eine Münze vorhanden ist)
- am Ende des Schachtes ist Wasser
- am Brunnen hängt ein Seil mit einem Haken (beides nehmen)
- in der Nähe der Schleifmaschine ist ein weiterer Kanalschacht
- eine Münze mit dem Kanalschacht benutzen
- hier gibt es kein Wasser
- in den Kanal steigen
- den Brunnen ansehen und den Mechanismus (weiter rechts)
- das Zahnrad (liegt in der Nähe des Brunnens) mitnehmen
- weiter nach unten gehen
- das Gelände ansehen (ein Stab ist locker)
- den Stab nehmen
- das Wasser ansehen und die Öffnung oberhalb des Wassers
- im Wasser liegt ein Zahnrad
- auch die Treppe ansehen
- die Öffnung an der Mauer (rechts vom Eingang) ansehen
- den Stab mit der Öffnung benutzen (der Stab ist zu dick)
- das Rad ansehen
- die Säure mit dem Rad benutzen (das Vorhängeschloss ist jetzt weg)
- zurück gehen in den Keller
- den Stab mit der Schleifmaschine benutzen
- jetzt wieder zurück in den Kanal und zur Öffnung
- den angespitzten Stab mit der Öffnung benutzen
- dann das Rad drehen
- das Wasser steigt und das Zahnrad ist jetzt in der Nähe der Treppe
- im Inventar den Haken und das Seil zusammen benutzen und dann das Ganze mit der Stange benutzen (gibt eine Angel)
- die Angel mit dem Zahnrad benutzen
- zurück gehen zu dem Mechanismus
- die beiden Zahnräder mit dem Mechanismus benutzen
- den Mechanismus benutzen
- wieder nach unten gehen
- das Wasser ist jetzt weg und Samuel kann die Treppe nach unten gehen
- das Steinrelief ansehen
- am Ende der Treppe liegt eine Truhe
- diese nehmen und im Inventar ansehen
- jetzt hat Samuel den dritten Schlüssel
- ihm wird schlecht und er geht auf sein Zimmer

Kapitel 5: Geständnis der Wahrheit

Im Schloss:

- Bates klopft an die Tür
- er sagt das Samuel nach Ashburry fahren soll

Ashburry:

- die Türklingel benutzen
- mit der Schwester sprechen
- sie sagt Robert ist tot und James wäre der Mörder
- die Schwester fragen ob er James besuchen kann
- er darf es in Begleitung der Schwester
- in der Zelle hat sich James erhängt
- die Schwester geht einen Arzt holen
- die Zelle betreten
- Samuel sieht James an und durchsucht ihn (rechte Maustaste)
- er findet **Schlüssel**
- das Loch ansehen (es wurde zugesperrt)
- das **Messer vom Turm mit dem Loch** benutzen
- dann mit Ralph sprechen (James)
- der Arzt kommt und Samuel geht

Leuchtturm:

- das Loch im Mauerwerk ansehen
- es ist zu dunkel
- das **Feuerzeug** mit dem Loch benutzen
- es ist ein Symbol zu sehen
- das **Tagebuch mit dem Symbol** benutzen
- den Leuchtturm verlassen

Dr. Hermanns Haus:

- die Klingel betätigen
- es meldet sich niemand
- in die Leichenhalle gehen
- auf dem Tisch liegt jemand unter einem Laken
- das Laken benutzen
- es ist Dr. Hermann und er ist tot
- den Kopf ansehen
- die Leiche ansehen (die Hand ist steif; er hält etwas fest)
- am Waschbecken ist ein Symbol
- das Tagebuch mit dem Symbol benutzen
- bei den Schubladen ganz hinten ist eine Lampe
- die Lampe benutzen und sie geht an
- die Schubladen ansehen
- die **Zange** auf dem Tisch nehmen
- das Mikroskop ansehen
- das Buch in der Schublade ansehen
- darunter liegen Plastiktüten
- die **Plastiktüten** einstecken
- zu Hermanns Leiche gehen
- die Zange mit der Hand benutzen
- in der Hand liegen **Haare** (wahrscheinlich vom Mörder)
- eine **Plastiktüte mit den Haaren** benutzen

- es klingelt an der Tür und der Inspektor kommt

Ashburry:

- die Türklingel benutzen
- mit der Schwester sprechen (James Leiche)
- das Gebäude verlassen und zum Friedhof gehen
- die Kapelle betreten, aber sie ist abgeschlossen
- zum Hausmeister gehen und mit ihm sprechen (Kapelle, Bestechung)
- er gibt den Schlüssel nicht heraus
- in Richtung Sanatorium gehen
- durch die Kanalisation zu James Zelle gehen
- die Zelle verlassen und zum vorderen Teil gehen und weiter zum Kesselraum
- im Kesselraum nach vorn gehen und den Schrank ansehen
- die **Gummistiefel** nehmen
- **den Lappen** nehmen, der bei der Kohle liegt
- den Kessel ansehen, er ist heiß
- den ganzen Weg zurück gehen und in James Zelle wieder unter das Bett kriechen und durch den Kanal zurück
- ins Gebäude gehen
- den **Lappen mit dem Brunnen** benutzen
- das Gebäude verlassen und durch den Kanal wieder zurück über James Zelle in den Kesselraum
- den **feuchten Lappen mit dem Kessel** benutzen
- das Ventil über dem Kessel benutzen
- die **Gummistiefel mit dem Kessel** benutzen
- nun raucht es ziemlich und dürfte Aufmerksamkeit erregen
- erst einmal zurück über James Zelle nach draußen
- dann zum Kesselraum
- außen an der Tür steckt jetzt ein Schlüsselbund
- die **Schlüssel** nehmen und zum Friedhof gehen
- die Schlüssel mit der Kapelle benutzen
- in die Kapelle gehen
- hier liegt die Leiche von James
- **die Scherbe** auf dem Boden aufheben
- die **Scherbe mit James** benutzen
- Samuel hat jetzt **Haare** von James

Dr. Hermanns Haus:

- zum Mikroskop gehen
- die **Haare** vom Mörder und die Haare von James mit dem **Mikroskop** benutzen
- sie sind nicht identisch

Schloss:

- zum Stall gehen
- Morris ist weg
- den Brief ansehen und lesen
- den Schalter an der Pferdebox benutzen, damit das Licht angeht
- hier hängt eine Mütze

- die **Mütze** nehmen und im Inventar ansehen
- an der Mütze sind **Haare**
- eine **Plastiktüte mit der Mütze** benutzen

Dr. Hermanns Haus:

- die **Haare** von Morris mit dem **Mikroskop** benutzen
- er ist auch nicht der Mörder

Schloss:

- mit Victoria sprechen (Ashburry)
- in Roberts Arbeitszimmer gehen
- es ist abgeschlossen
- den **Schlüssel** von James mit der Tür benutzen und ins Zimmer gehen
- das Diplom ansehen und die Bücherregale
- das Bild an der Wand ansehen und den Tisch
- das Buch ansehen und die kleine Dose
- darin ist ein **Schlüssel**
- den Schlüssel nehmen
- den Schlüssel mit der oberen Schublade benutzen und öffnen
- das **Papier** ansehen und nehmen (ist ein Wertpapier)
- die Schublade schließen und die untere Schublade mit dem Schlüssel öffnen
- das Foto ansehen
- die Schublade schließen
- im Inventar das **Wertpapier** ansehen
- die Bücher auf dem Schreibtisch ansehen
- die Lampen bei den Bücherregalen ansehen
- das **Wertpapier mit einer Lampe** benutzen
- es wird die Zahl 63081 sichtbar
- über einem Bücherregal steht MCXX
- die **Uhr** genauer ansehen
- klickt man die Uhr mit der linken Maustaste an, dann kann man durch bewegen der Maus die Zeiger verstellen bis man wieder die linke Maustaste betätigt, dann bleibt die Uhrzeit so wie man sie gerade eingestellt hat
- die Uhr auf 11:20 (M=1000,C=100,X=10,X=10 = 1120) einstellen
- dann die Nadel anklicken und es öffnet sich ein Regal
- dort ist ein **Safe**
- den Safe ansehen
- die Zahlen 63081 von links nach rechts einstellen (erst die Zahl ganz links anklicken, dann den Knopf sooft anklicken bis die Zahl 6 steht, dann die zweite Zahl anklicken und den Knopf sooft anklicken bis die Zahl 3 steht usw.)
- der Safe öffnet sich
- das **Tagebuch** von Robert nehmen und lesen
- das **Testament** nehmen und lesen (es ist von William)
- den **Ring nehmen**
- den **Brief nehmen** und lesen (er ist von William an Samuel)
- im Inventar den Ring ansehen
- das Zimmer verlassen
- mit Victoria sprechen (Bild, positive Antwort, Lothar Gordon, Lothar Gordon)
- dann geht Samuel nach Ashburry

Ashburry:

- die Türklingel benutzen
- zum Heizer gehen und hier durch das kleine Fenster sehen
- neben dem Fenster ist ein Rohr und an dem Rohr ist eine Schraube
- die **Schraube** nehmen
- zum Friedhof gehen
- alle Gräber ansehen
- zum hinteren Teil gehen und auch dort alle Gräber ansehen
- das Grab auf der linken Seite (hinter einem Strauch) trägt das Wappen der Familie (rechte Maustaste)
- der Strauch ist im Weg
- deshalb geht Samuel zur Kapelle
- in die Kapelle gehen
- in der Kiste neben der Tür findet Samuel eine **Gartenschere**
- die Gartenschere mitnehmen
- zum Grab gehen
- im Inventar die Gartenschere ansehen
- sie ist kaputt
- die **Schraube mit der Gartenschere** benutzen
- dann die **Gartenschere mit dem Strauch** benutzen
- das Grab ansehen
- der Grabdeckel lässt sich nicht bewegen
- zum Heizer gehen
- hier unter dem Dach nach einer Stange suchen in der dunklen Ecke (rechte Maustaste)
- die **Stange** mitnehmen
- zurück zum Grab
- die **Stange mit dem Grab** benutzen
- das Grab ist leer
- zum Sanatorium gehen und mit der Schwester sprechen (Grab)

Kirche von Warmhill:

- in die Kirche gehen
- mit Pater Frederick sprechen (Grab)
- der Pater braucht eine Weile um die Informationen zu finden
- die Kirche verlassen
- nach Willow Creek gehen und dort im Pub mit Harry sprechen
- zurück zur Kirche gehen und dort erst noch einmal zum Grab von William und die Gruft ansehen
- dann in die Kirche gehen und mit dem Pater sprechen (Grab)
- zum Friedhof gehen und dort zum Grab von William
- eine Gruft steht offen
- der Totengräber ist in der Gruft
- nach ihm rufen (positive Antwort, Urne)
- der Totengräber sucht die Urne von Lothar Gordon und bringt sie Samuel
- die **Urne** ansehen (rechte Maustaste)
- jetzt hat Samuel den **vierten Schlüssel**
- den Werkzeugkasten ansehen und eine **Taschenlampe** entnehmen
- Williams Grab ansehen (die Erde ist noch nicht hart)

- Samuel braucht eine Schaufel
- er geht zur Kirche und von dort nach rechts
- hier ist ein Erdhügel
- die Taschenlampe mit dem Erdhügel benutzen
- dort ist eine Schaufel
- die **Schaufel** nehmen
- zurück zu Williams Grab
- die **Schaufel mit dem Grab** benutzen
- erst muss aber der Totengräber in der Gruft bleiben, damit er nicht sieht was Samuel tut
- **den Draht** an der Tür ansehen und nehmen
- **den Keil** vor der Tür entfernen
- jetzt ist die Tür zu
- die **Schaufel mit Williams Grab** benutzen
- den **fünften Schlüssel** aus dem Grab nehmen
- einen kurzen Abstecher zum Schloss unternehmen und dann wieder zurück zur Kirche
- hier steht jetzt eine Kutsche
- in die Kirche gehen
- Bates ist zum Beichtstuhl gegangen
- der Pater kommt und spricht mit Samuel, dann geht er wieder
- nun hört sich Samuel die Beichte von Bates an (Samuel soll der Mörder sein)

Kapitel 6: Der Blick durch den Spiegel

Schloss:

- in den unterirdischen Gang gehen und dann die Treppe nach unten
- das Steinrelief ansehen
- das Pentagramm ansehen
- den **Ring** mit dem Pentagramm benutzen
- dann das Pentagramm benutzen
- es leuchten 8 Symbole auf
- hinter jedem Symbol ist ein Knopf
- im Tagebuch die Symbole ansehen und dann die Knöpfe der Symbole in der Reihenfolge wie sie im Tagebuch stehen drücken
- erst den Knopf links oben drücken, dann den Knopf rechts oben, dann den Knopf rechts in der Mitte, dann den Knopf links in der Mitte und dann den Knopf unten in der Mitte
- war es richtig, dann öffnet sich die Wand



- in den Gang gehen
- es geht nach links, rechts und geradeaus
- erst einmal vorwärts gehen
- noch einmal vorwärts gehen
- hier ist eine Mauer mit einem Kopf darauf
- nach rechts gehen
- den Kerzenständer ansehen
- das **Feuerzeug mit dem Kerzenständer** benutzen
- nach vorn gehen (zurück) und das Skelett ansehen
- das **Schwert** ansehen und nehmen
- weiter nach vorn (zurück) gehen
- hier sind Wurzeln und es geht nicht weiter
- nach links gehen und noch einmal nach links gehen
- vorwärts gehen
- den **Helm** ansehen und mitnehmen
- die Fahne ansehen
- den Ziegelstein in der linken Mauer ansehen und drücken (etwas hat sich getan)
- vorwärts gehen (nach oben)
- die Öffnung von dem Tor ansehen (ist verschlossen, gibt aber kein Schloss)
- nach links gehen
- die Öffnung auf der rechten Seite der Mauer auf keinen Fall ansehen
- nach vorn gehen (zurück)
- hier kommt ein Abgrund
- den **Helm mit dem Abgrund** benutzen
- das **Schwert mit dem Abgrund** benutzen
- der Abgrund schließt sich
- nach vorn gehen (zurück)

- an der Mauer rechts ist eine Öffnung
- die Öffnung ansehen
- Samuel holt aus der Öffnung einen **Talisman**
- 2x nach oben (vorwärts) gehen und dann nach rechts
- hier ist das Tor
- den **Talisman mit dem Tor** benutzen und es öffnet sich
- den Ständer ansehen
- die **Kugel mit dem Ständer** benutzen
- in den Gängen gibt es jetzt Knöpfe um die Lampen anzumachen
- die Nische links ansehen
- darin liegt eine **Karte**
- im Inventar die Karte ansehen
- es ist eine Karte mit den Gängen
- zum Kerzenständer gehen (nach rechts 2x)
- die **Karte mit dem Kerzenständer** benutzen
- auf der Karte wird sichtbar welche Lampen leuchten müssen
- ganz nach links gehen (vom Kerzenständer aus) bis zum letzten Gang
- in dem Gang nach vorn gehen und die Lampe anschalten (Knopf drücken)
- den Gang wieder zurück gehen und dann nach rechts gehen (wo das Tor war)
- 2x nach vorn gehen und hier die rechte Lampe anmachen
- den Gang wieder zurück gehen und nach rechts (hier ist die Mauer mit dem Kopf)
- die Lampen links und rechts anmachen
- jetzt öffnet sich die Mauer
- den Gang betreten
- den Altar ansehen
- den Dolch nehmen
- im Inventar den Dolch ansehen
- es ist ein Ritualdolch und es klebt noch Blut dran
- den Altar verlassen und den Dolch mit Samuel benutzen
- sein Blut fließt auf den Altar
- auf dem Altar gibt es jetzt fünf Öffnungen
- in die Öffnungen gehören die Schlüssel
- jeder Schlüssel hat eine Farbe und auch die Öffnungen haben eine Farbe
- die Schlüssel entsprechend mit den Öffnungen benutzen
- in dem Buch erscheinen Verse
- die Verse im Buch ansehen und vorlesen
- es folgt der Abspann

ENDE!!!

Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

Geschrieben am 07.05.2007

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

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

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

www.kerstins-spieleloesungen.de