

Black Mirror 2 – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Darren macht ein Praktikum in einem Fotoladen. Seine Mutter fällt unglücklich und sie kommt ins Krankenhaus, wo sie im Koma liegt. Darren findet heraus das seine Mutter ein Geheimnis hat. Die Gegenstände im Spiel müssen manchmal mehrmals angeklickt werden, bevor man sie benutzen kann. Einige Gegenstände werden nicht mehr angezeigt, nachdem Darren einen Kommentar dazu abgegeben hat und manche werden weiterhin angezeigt, aber können nicht benutzt werden. Das geht dann erst zu einem späteren Zeitpunkt. Im Tagebuch stehen immer alle erledigten und unerledigten Aufgaben. Da kann man nachlesen was man alles zu tun hat. Von einigen Gegenständen kann man ein Foto machen. Die Bilder sind dann unter „Extras“ zu sehen. Es gibt auch Minispiele und Videos die freigeschaltet werden.

Kapitel 1: Biddeford 1993

Fotoladen:

- Darren arbeitet in einem Fotoladen bei Mr. Fuller
- Darren ist im Keller und soll die Sicherung wieder einsetzen
- den Fotohintergrund und die Bodenbretter ansehen
- den Farbeimer, den Wasserhahn, den Eimer und das Kellerfenster ansehen
- **das vollgestopfte Regal ansehen**
- dort steht eine Kiste mit Sicherungen
- **die Kiste nehmen und im Inventar benutzen**
- Darren findet noch eine Sicherung in der Kiste
- die Holzpalette ansehen
- **den Sicherungskasten öffnen**
- **die Abdeckung ansehen die defekte Sicherung herausnehmen**
- **die Sicherung aus dem Inventar mit der Halterung benutzen**
- **dann den Hebel benutzen**
- der Strom ist wieder da
- **die Holzpalette anklicken bis sie umfällt**
- dahinter steht eine Flasche Fotoentwickler
- **die Flasche Entwickler nehmen**
- **den Fotoapparat mit dem Sicherungskasten benutzen (ergibt ein Bild)**
- dann die Treppe nach oben gehen
- Darren sieht sich um
- die Kamera von Fuller ansehen
- **dann das Werbeschild ansehen und benutzen**
- Darren stellt es vor die Tür
- da kommt eine Kundin (Angelina)
- Fuller hat schon wieder neue Aufgaben für Darren
- er soll einen Brief abgeben und ein Paket abholen

- den Fotoladen verlassen

Hinterhof:

- zum Hinterhof gehen
- durch das Fenster sehen
- den Werkzeugschuppen ansehen
- da gibt es eine Rolle mit Angelschnur
- **die Rolle mit Angelschnur nehmen**
- **das Abschleppseil ansehen und nehmen**
- **die Hundehütte ansehen und den Futternapf nehmen**
- **den Eimer ansehen und den Henkel mitnehmen**
- **ein Foto von der Wäschespinnne machen (Bild)**
- wieder zur Straße gehen
- den Trödellden ansehen
- **ein Foto vom Trödellden machen (Bild)**

Trödellden:

- in den Trödellden gehen
- Darren sieht sich um
- **den Seitenschneider ansehen und nehmen (kaufen)**
- das Funkgerät ansehen
- **mit Eddie sprechen**
- den Laden verlassen
- nach unten zur Hafenpromenade gehen
- das Cabrio ansehen
- in den Souvenirlden gehen

Souvenirlden:

- im Laden umsehen
- die Reiseführer ansehen
- **den Abholschein mit Rosi benutzen**
- sie ist aber im Gespräch mit einer Kundin und Darren soll warten
- den Laden verlassen
- **mit der jungen Frau in der Nähe des Ladens sprechen**
- **das Schild ansehen**
- **die Metallstange nehmen** (liegt rechts von der jungen Frau)
- **ein Foto vom Ozean machen**
- **zum Cabrio gehen und es benutzen**
- da geht die Alarmanlage an
- schnell in den Laden gehen, damit die Kundin die Alarmanlage hört

- die geht dann weg
- **den Abholschein mit Rosi benutzen**
- Darren bekommt das Paket
- Rosi sagt das noch ein Paket für Fuller da ist, aber Darren hat keinen Abholschein
- auf der Theke liegen Blanko Abholscheine (ansehen)
- versuchen die Abholscheine zu nehmen
- **mit Rosi sprechen**
- **wenn sie sich umdreht und nach einem Paket für Darren sucht, dann schnell einen Blanko Abholschein nehmen**
- den Laden verlassen
- zur Nebenstraße gehen und dann weiter zum Hauptplatz
- hier gibt es die Polizeistation, das Krankenhaus und Bibas Diner (ist ganz rechts)
- zum Diner gehen

Bibas Diner:

- in den Diner gehen
- **den Brief Mrs. Biba geben**
- **das Brot von der Theke nehmen**
- **die Flasche Essig ansehen und nehmen**
- den Arzt ansehen
- **mit Mrs. Biba sprechen**
- den Diner verlassen
- der Arzt spricht Darren an, denn er wartet auf die Mutter von Darren
- zur Nebenstraße gehen und zum Fotoladen
- Angelina geht gerade
- sie fragt Darren ob er ihr die Fotos ins Hotel bringen kann

Fotoladen:

- **Darren gibt Fuller das Paket**
- der gibt ihm neue Aufgaben
- die Kamera von Fuller ansehen
- ins Hinterzimmer gehen
- die Weltkarte und den Tresor ansehen
- **den Kugelschreiber vom Schreibtisch nehmen und mit dem Blanko Abholschein benutzen**
- **das Telefon benutzen**
- Darren ruft seine Mutter an, aber sie geht nicht ans Telefon
- er geht zu ihr nach Hause

Haus von Darrens Mutter:

- die Mutter liegt auf dem Boden
- **das Telefon benutzen und den Krankenwagen anrufen**
- der Arzt sagt er braucht alle Medikamente, die Telefonnummer vom Hausarzt und den Versicherungsschein
- den Tisch ansehen
- **die Handtasche ansehen und benutzen**
- **Darren hat den Versicherungsschein**
- **den Medikamentenspender ansehen und nehmen**
- die Schränke in der Küche ansehen
- **Darren nimmt eine Schale mit**
- die Spüle benutzen
- **den leeren Teekessel nehmen**
- den Herd ansehen
- **den leeren Teekessel mit der Spüle benutzen**
- **dann den vollen Teekessel mit dem Herd benutzen**
- den Herd will Darren aber nicht benutzen, weil er kein Teewasser braucht
- den Fernseher und die Kopfhörer ansehen
- die Vitrine ansehen
- ins Schlafzimmer gehen
- **die Topfpflanze ansehen und benutzen**
- unter der Topfpflanze liegt ein Schlüssel
- **den Schlüssel nehmen**
- den Sekretär ansehen
- die Kommode ansehen
- die obere Schublade öffnen, aber da findet sich nichts wichtiges
- **die untere Schublade öffnen**
- **dort findet Darren das Adressbuch seiner Mutter**
- das Adressbuch ansehen
- es ist verschlossen
- **den Schlüssel mit dem Adressbuch benutzen**
- dann das Adressbuch ansehen und Darren findet die Telefonnummer vom Doktor seiner Mutter
- das Schlafzimmer verlassen
- ins Bad gehen
- **den Badezimmerschrank ansehen und die Medikamente mitnehmen**
- **das Gemälde neben der Tür zum Bad ansehen**
- den Leuchtturm auf dem Gemälde ansehen
- ins Wohnzimmer gehen
- **das Telefon benutzen**
- Darren ruft den Doktor an, damit er die Unterlagen an das Krankenhaus schickt
- das Haus verlassen und ins Krankenhaus gehen

Krankenhaus:

- **Darren gibt der Krankenschwester den Versicherungsschein und die Medikamente**
- die Krankenschwester stellt fest das mit dem Versicherungsschein etwas nicht stimmt
- die letzte Rate wurde nicht bezahlt
- Darren soll das klären
- dann darf er zu seiner Mutter gehen
- er spricht kurz mit dem Arzt
- **das Stethoskop ansehen und nehmen**
- **den Nachttisch ansehen und öffnen**
- darin befindet sich ein Medikament
- **das Medikament nehmen** (es ist Laxative, ein Abführmittel)
- den Überwachungsmonitor ansehen
- den Koffer auf dem Schrank ansehen
- **die Waage am Bett ansehen**
- **die Mutter ansprechen 2x**
- das Zimmer verlassen
- **aus dem Getränkeautomaten eine Flasche Soda nehmen**
- bei der Krankenschwester ist ein Mann, der aber gleich geht
- mit der Krankenschwester über alle Themen sprechen
- **die Magazine auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- Darren nimmt sich ein Auto- und ein Modemagazin
- das Krankenhaus verlassen

Haus von Darrens Mutter:

- ins Schlafzimmer gehen
- **den Sekretär ansehen und benutzen**
- **erst muss man ein Schiebepuzzle lösen und dann öffnet sich der Sekretär**
- **die Schatulle nehmen**
- Darren findet auch noch das Überweisungsbuch
- **das Überweisungsbuch ansehen**
- Darren findet die Überweisung der letzten Rate für die Versicherung
- **er findet auch noch einen Brief, den er liest**
- seine Mutter scheint ein Geheimnis zu haben
- die Schatulle ansehen
- sie ist verschlossen und es sind Symbole zu sehen

Souvenirladen:

- **Rosi den Abholschein geben**
- es fehlt aber die Unterschrift vom Postboten darauf
- **mit Rosi über alle Themen sprechen**

- **die Reiseführer ansehen**
- Darren findet etwas über Willow Creek
- den Laden verlassen

Krankenhaus:

- **der Krankenschwester das Überweisungsbuch zeigen**
- sie will sich um die Versicherung kümmern
- **mit ihr sprechen**
- der Postbote war da und hat Genesungskarten gebracht für seine Mutter
- in ihr Zimmer gehen (Station 1)
- **die Blumen ansehen**
- **die Grußkarten ansehen**
- eine Karte ist vom Postboten
- **die Karte vom Postboten nehmen (da ist seine Unterschrift drauf)**
- **die Karte mit dem Abholschein benutzen und Darren macht die Unterschrift nach**
- das Krankenhaus verlassen

Souvenirladen:

- **den Abholschein mit Rosi benutzen**
- Darren sagt er möchte das Paket mit dem Fotopapier abholen
- er bekommt das Paket
- dann geht er zum Fotoladen
- er sieht den Mann vom Krankenhaus bei Fuller und meint er sollte sie belauschen

Hinterhof:

- **die Hintertür ansehen**
- sie ist mit einem Riegel von innen gesichert
- **den Henkel vom Eimer mit der Angelschnur benutzen**
- **dann die Angel mit dem Kippfenster benutzen**
- Darren öffnet die Tür
- durch die Hintertür gehen
- Darren belauscht das Gespräch, dann steht er wieder vor der Hintertür
- durch die Tür gehen und in den Laden

Fotoladen:

- Fuller ist nicht da
- in den Keller gehen

- da ist eine Geheimtür an der Stelle wo sonst die Leinwand ist
- **die Geheimtür benutzen**
- da kommt Fuller
- es gibt Streit und Darren bekommt die Kündigung
- er will aber noch die Fotos von Angelina entwickeln
- dazu muss er Fuller aus dem Laden locken

Souvenirladen:

- **mit Rosi über die Kundin sprechen**
- **dann mit der Kundin sprechen**
- ihr sagen sie sollte Fotos von sich von Fuller machen lassen
- **die Magazine mit der Kundin benutzen um sie zu überzeugen**
- die Kundin will gleich Fuller anrufen
- zum Fotoladen gehen
- Fuller verlässt den Laden und schließt ihn ab

Fotoladen:

- zum Hinterhof gehen
- **durch die Hintertür gehen**
- **ins Hinterzimmer gehen**
- **die Kuckucksuhr ansehen**
- es gibt dort ein sechseckiges Loch
- **den Tresor ansehen**
- wahrscheinlich ist hier die Filmrolle drin
- **das Stethoskop mit dem Tresor benutzen**
- nun muss man abwechseln das Rad mit der linken und rechten Maustaste drehen bis es klackt und der Tresor sich öffnet

**linke Maustaste drücken bis zur Zahl 90
dann rechte Maustaste drücken bis zur Zahl 50
dann linke Maustaste drücken bis zur Zahl 70
dann rechte Maustaste drücken bis zur Zahl 20
dann noch einmal die linke Maustaste drücken**

- der Tresor ist offen
- **Darren nimmt die Filmrolle**
- **in die Dunkelkammer gehen**
- Darren sieht sich den Belichtungsapparat, die Wasserschale, den Entwicklungsbehälter, die Entwicklungsschale, den Papierkorb und den Schrank an
- **die Flasche mit destilliertem Wasser nehmen (liegt auf dem Boden)**
- **den Fixierer nehmen**
- **den Fotoentwickler mit der Entwicklerschale benutzen**

- **das destillierte Wasser mit der Entwicklungsschale benutzen**
- **die Filmdose mit dem Entwicklungsbehälter benutzen**
- **Fotoentwickler mit dem Entwicklungsbehälter benutzen**
- **dann Fixierer mit dem Entwicklungsbehälter benutzen**
- **den Entwicklungsbehälter nehmen**
- Darren hat jetzt den entwickelten Film
- **den entwickelten Film mit dem Belichtungsapparat benutzen**
- **dann im Inventar das Paket mit dem Fotopapier öffnen**
- **das Fotopapier unter den Belichtungsapparat legen**
- **den Belichtungsapparat benutzen**
- eine Uhr läuft mit
- **zeigt sie 5 Sekunden an, dann wieder den Belichtungsapparat benutzen (ausschalten)**
- **das Fotopapier nehmen**
- **destilliertes Wasser mit der Wasserschale benutzen**
- **das Fotopapier mit der Entwicklerschale benutzen** (ungefähr 12 Sekunden; es muss etwas auf dem Bild zu erkennen sein)
- **dann das Fotopapier aus der Entwicklerschale nehmen**
- **jetzt das Foto mit der Wasserschale benutzen**
- hat es mit den Zeiten geklappt, dann hat Darren ein Foto von Angelina
- falls es nicht richtig war muss man das Ganze nochmal versuchen (mit anderen Zeiten)
- **er muss dann noch ein Foto machen** (gleiche Reihenfolge ab Fotopapier unter Belichtungsapparat legen)
- hat Darren zwei Fotos fertig, dann macht er die restlichen automatisch selber
- dann klingelt es an der Tür
- es ist Mrs. Biba
- sie gibt Darren einen Brief, den er Fuller geben soll
- Darren wüsste gern was in dem Brief ist
- den Laden durch die Hintertür verlassen

Haus von Darrens Mutter:

- auf dem Herd steht noch der volle Teekessel
- **den Herd benutzen**
- **wenn Dampf aus dem Teekessel kommt, den Brief mit dem Teekessel benutzen**
- **Darren findet 1500 Dollar im Brief**
- er fragt sich warum Mrs. Biba Fuller soviel Geld zahlt
- zum Fotoladen gehen
- **den Brief von Mrs. Biba mit der Tür vom Fotoladen benutzen** (in Briefkasten werfen)

Trödeladen:

- **mit Eddie sprechen** (vorher unbedingt das Funkgerät ansehen, da erfährt Darren das Eddie blind ist; nach Blindheit fragen)
- **nach einer Münze fragen**

- **das Münzbuch auf dem Tresen ansehen**
- **Darren sagt Eddie was die Münze wert ist**
- dafür hat Darren etwas gut bei Eddie
- **er sagt noch das er seinen Blindenstock verspielt hat**
- **Darren will sich darum kümmern**
- den Laden verlassen
- zum Souvenirladen gehen
- das Schild zum Hotel ansehen

Hotel:

- Darren sieht sich vor dem Hotel um
- dann geht er ins Hotel
- **mit dem Portier sprechen (alle Themen und über Pokern solange bis Darren den Blindenstock bekommt)**
- **die Treppe nach oben zum Zimmer von Angelina gehen**
- Darren macht neue Fotos von Angelina und sie unterhalten sich
- Zwischensequenz
- Angelina lädt Darren zum Abendessen ein
- bis dahin soll er die neuen Fotos entwickelt haben
- Darren verlässt das Zimmer von Angelina und er sieht beim Portier den Mann vom Krankenhaus
- er merkt sich folgende Dinge von dem Mann:

streng zurückgekämmte braune Haare
lange gerade Nase
schmale Lippen
eng beieinander stehende Augen
spitzes Kinn

- das Hotel verlassen

Bibas Diner:

- **die Lichterkette ansehen und eine rote Lampe nehmen**
- dann zum Trödeladen gehen

Trödeladen:

- **Darren gibt Eddie den Blindenstock**
- **dann fragt er ihn nach dem Diaprojektor**
- er darf ihn sich ausleihen

Haus von Darrens Mutter:

- ins Bad gehen
- Darren sagt er hat alles was er braucht
- er entwickelt die Fotos von Angelina

Bibas Diner:

- es folgt eine Zwischensequenz
- Darren gibt Angelina die Fotos
- Angelina öffnet die Schatulle von Darrens Mutter
- darin findet er ein Foto
- dann hat Darren auch noch Alpträume

Kapitel 2: Biddeford 1993

Haus von Darrens Mutter:

- es klingelt an der Tür
- die Polizei sagt Darren das Fuller tot ist und das Angelina verdächtigt wird
- Darren soll zur Polizeistation kommen wegen einem Phantombild des Fremden
- das Haus verlassen und Darren geht automatisch zur Polizei

Polizeistation:

- Darren soll am Computer das Bild des Fremden selber zusammen stellen
- er kann die Haare, das Kinn, den Mund und die Augen einstellen
- es gibt jeweils vier Möglichkeiten
- wenn Darren der Meinung ist das das Bild fertig ist, dann drückt er auf speichern

Haare = 3x Pfeil nach rechts anklicken

Lippen = 2x Pfeil nach rechts anklicken

Nase = so lassen wie sie ist

Augen = 4x Pfeil nach rechts anklicken
speichern

- die Polizei will das Phantombild überall verteilen
- Darren will die Unschuld von Angelina beweisen
- ein Foto von der Polizistin machen (Bild)
- ein Foto von der Pinnwand mit den Fahndungsfotos machen (gibt Minispiel)
- Polizeistation verlassen

Krankenhaus:

- nach links zur Leichenhalle gehen
- dort ist jetzt der Wachmann Dick
- ohne Lieferschein kommt Darren hier nicht weiter
- auf der Theke bei der Krankenschwester liegt ein Lieferschein, aber den kann Darren nicht einfach nehmen
- **mit der Krankenschwester sprechen**
- auf Station 1 gehen
- **den Überwachungsmonitor ansehen**
- es gibt da Kabel am Monitor
- **das Kabel benutzen**
- die Krankenschwester kommt
- **schnell den Lieferschein von der Theke nehmen**
- den Lieferschein ansehen
- **wieder zum Wachmann gehen**
- **jetzt will er das Paket zum Lieferschein sehen**
- das Krankenhaus verlassen

Souvenirladen:

- mit Rosi sprechen
- **das leere Paket ansehen und nehmen**

Hotel:

- mit dem Portier sprechen
- ins Zimmer von Angelina kommt jetzt niemand rein
- da muss sich Darren noch etwas einfallen lassen

Trödeladen:

- **den Diaprojektor wieder abgeben bei Eddie**
- mit Eddie sprechen
- den Laden verlassen

Hinterhof:

- zum Hinterhof gehen

- **das Seil mit dem Fenstergitter benutzen**
- **das Metallrohr mit der Schlaufe benutzen**
- Darren hat jetzt einen Zugang zum Keller
- in den Keller steigen
- die Leinwand ansehen
- rechts gibt es fünf Schnüre
- wenn Darren an einer Schnur zieht, dann ändert sich das Bild auf der Leinwand
- auf der Weltkarte im Hinterzimmer war eine Notiz mit einer Reihenfolge von Orten
- Darren probiert erst einmal alle Schnüre aus
- dann muss er die Bilder der Notiz zuordnen (1. Arizona, 2. Hawaii, 3. Ägypten, 4. -, 5. Europa)
- am Ende muss er die Schnüre in folgender Reihenfolge betätigen:

Schnur 4 = Arizona

Schnur 1 = Strand Hawaii

Schnur 5 = Ägypten

Schnur 3 = Chinesische Mauer

Schnur 2 = Schloss in Europa

- hat Darren alles richtig gemacht, dann erscheint die Geheimtür
- allerdings braucht Darren einen Code für die Tür
- **den Boden vor der Geheimtür nochmal ansehen**
- anscheinend ist eine Waage eingebaut, die das Gewicht von Fuller misst, während er den Code an der Tür eingibt
- **Darren braucht also den Code und das Gewicht von Fuller**
- durch das Kellerfenster wieder aussteigen
- **das Metallrohr wieder mitnehmen**
- zum Diner gehen

Bibas Diner:

- Darren sieht wie Mrs. Diner etwas in die Mülltonne wirft
- **ein Foto von der Mülltonne machen (Minispiel)**
- **die Mülltonne ansehen und darin wühlen**
- **Darren findet Papierschnipsel**
- **die Papierschnipsel ansehen und wieder richtig zusammensetzen** (die Teile lassen sich mit der rechten Maustaste drehen)
- Darren sagt dann das es ein Brief von Fuller an Mrs. Biba ist
- **er liest den Brief**
- wieder ins Krankenhaus gehen

Krankenhaus:

- zum Wachmann gehen
- **jetzt hat Darren zwar eine Lieferschein und auch ein Paket, aber es fehlt ein**

Besucherausweis

- **mit der Krankenschwester sprechen**
- sie sagt das Darren keinen Besucherausweis braucht um zu seiner Mutter gehen zu können
- auf Station1 gehen
- **die Waage nehmen, die am Bett steht**
- Krankenhaus verlassen

Bibas Diner:

- **mit Mrs. Biba sprechen** (mehrmals bis alle Themen durch sind und Darren eine Tasse Kaffee hat)
- **ein Foto vom Arzt machen (Bild)**
- **mit dem Arzt sprechen**
- **den Kaffee mit dem Arzt benutzen**
- Darren schüttet Kaffee auf den Kittel vom Arzt
- Mrs. Biba sagt sie entfernt den Fleck
- **den Kittel ansehen**
- **den Besucherausweis (Namensschild) nehmen**
- das Diner verlassen

Krankenhaus:

- **zum Wachmann gehen**
- **Darren hat jetzt den Lieferschein, das Paket und den Besucherausweis**
- er darf in die Leichenhalle
- nach links gehen
- **Fullers Leiche ansehen**
- **ein Foto von der Bahre mit Leiche machen (Bild)**
- die Bahre vorn links ansehen
- **die Spritze nehmen, die auf dem Wagen liegt**
- **das Clipboard ansehen**
- alle sechs Clipboards ansehen
- **das mit der Nummer 448 trifft auf Fuller zu**
- **das Clipboard noch mal ansehen**
- **dann die Schachtel mit der Nummer 448 ansehen und öffnen**
- **Darren nimmt den Schlüsselbund mit**
- den Schlüsselbund ansehen
- da ist auch ein sechseckiges Teil mit dran
- die Waage mit Fuller benutzen
- Darren sagt das macht Lärm
- **die Spritze mit dem Abfuhrmittel benutzen**
- **dann die Spritze mit der Flasche Soda benutzen**
- **zum Wachmann gehen und ihm die Flasche Soda geben**
- der geht weg und Darren soll aufpassen

- in die Leichenhalle gehen
- **die Waage mit Fuller benutzen**
- **dann die Waage mit der leeren Bahre vorne links benutzen**
- Darren weiß jetzt das Fuller 134 kg wiegt
- er selber wiegt 90 kg
- also fehlen noch 45 kg
- Darren landet erst mal bei der Polizei
- er darf aber wieder gehen

Hinterhof:

- Darren steigt in den Keller
- die Treppe nach oben gehen und in die Dunkelkammer
- hier ist auf dem Boden eine Markierung
- **den Fotoapparat mit der Markierung benutzen (Bild)**
- dort hat Fuller gelegen
- dann ins Hinterzimmer
- **hier die Kuckucksuhr ansehen**
- **den Schlüsselbund mit dem sechseckigen Loch benutzen**
- **Darren hat eine Schachtel mit vier Negativen**
- in den Verkaufsraum gehen
- **die Negative mit dem Leuchttisch nehmen**
- die Negative lassen sich mit der rechten Maustaste drehen
- legt man die Negative in der richtigen Reihenfolge aufeinander, dann erhält man einen vierstelligen Code
- das Negativ oben links zeigt ein großes Haus, das Negativ oben rechts zeigt einen Berg, das Negativ unten links zeigt ein kleines Haus und das Negativ unten rechts zeigt ein Hospital
- erst einmal muss man alle Negative anklicken und mit der rechten Maustaste drehen bis die Bilder richtig stehen, außer das Negativ mit dem Hospital, das muss auf dem Kopf stehen
- **das große Haus 2x drehen, den Berg 1x drehen, das kleine Haus 1x drehen und das Hospital 1x drehen** (Haus, Berg und kleines Haus stehen normal und Hospital steht auf dem Kopf)
- **dann das Negativ mit dem Berg auf das Negativ mit dem großen Haus legen**
- **jetzt das Negativ mit dem kleinen Haus auf das Negativ mit dem Berg legen**
- **und zum Schluss das Negativ mit dem auf dem Kopf stehenden Hospital auf das Negativ mit dem kleinen Haus legen**
- **nun liegen alle Negative aufeinander und es sind die Zahlen 2482 zu sehen**
- Darren sagt das 2482 bestimmt der Code zur Geheimtür ist
- in den Keller gehen
- **die Geheimtür benutzen und den Code eingeben** (am Ende die Enter Taste drücken)
- Darren sagt es fehlt noch das Gewicht
- **die Bodenbretter ansehen**
- **Darren bringt automatisch einige Gegenstände damit das Gewicht erreicht wird**
- **jetzt wieder die Geheimtür benutzen und den Code 2482 eingeben**
- die Tür öffnet sich
- in den Geheimraum gehen

- alles ansehen
- **den Vorhang ansehen und öffnen**
- **die Metallplatte ansehen und den Schrank**
- den Schrank versuchen zu öffnen
- er ist aber verschlossen
- **Betäubungsmittel ansehen**
- Bett, Kamera und Stativ ansehen
- den linken Pfosten des Bettes ansehen und eine Metallkugel abmontieren
- die Metallkugel mit der Metallplatte an der Wand benutzen
- jetzt lässt sich der Schrank öffnen
- Darren findet jede Menge Beweisfotos, die er mitnimmt
- den Raum verlassen
- den Keller verlassen
- **Darren geht zur Polizei und zeigt ihnen die Beweise**
- der Fremde taucht auf
- er ist Privatdetektiv
- er hat Fotos von Angelina die Fuller gemacht hat
- es sind aber die Fotos die Darren gemacht hat
- Angelinas Unschuld ist noch nicht bewiesen
- der Inspektor unterhält sich mit dem Privatdetektiv
- die Polizistin sagt Darren das sie ihm glaubt
- zum Hotel gehen

Hotel:

- Darren sieht den Portier gerade Möwen von der Veranda verscheuchen
- **das Brot benutzen** (zerkrümeln)
- **die Brotkrumen mit der Veranda benutzen**
- **während der Portier zur Veranda geht, geht Darren schnell ins Hotel**
- **an der Rezeption den Schlüssel für Angelinas Zimmer nehmen**
- **dann die Treppe nach oben zu Angelinas Zimmer gehen**
- im Zimmer umsehen
- **die Lampe ansehen**
- **Darren findet ein Mikrofon**
- **die Belüftung ansehen und öffnen**
- **Darren findet ein Funkgerät**
- das Zimmer verlassen

Trödeladen:

- **mit Eddie sprechen wegen Funkgerät**
- er sagt er braucht ein Metallrohr, Kopfhörer, Kupferdraht und einen Kompass
- den Trödeladen verlassen

Haus von Darrens Mutter:

- **den Kopfhörer nehmen**
- das Teleskop ansehen
- **Darren nimmt sich den Kompass vom Teleskop**
- das Haus verlassen

Bibas Diner:

- die Lichterkette ansehen
- **den Seitenschneider mit der Lichterkette benutzen**
- **dann den Seitenschneider mit dem Kabel benutzen**
- jetzt hat Darren Kupferdraht

Trödeladen:

- **mit Eddie sprechen**
- Darren sagt das er alles hat
- Eddie erklärt Darren wie es funktioniert
- Darren steht dann am Hotel mit dem Gerät, das Eddie gebastelt hat
- jetzt muss man am Kompass drehen (geht mit gedrückter Maustaste) bis der Ton am Stärksten ist (im roten Bereich ganz rechts)
- **steht der Zeiger bei etwa 73 Grad, dann den roten Knopf unten rechts drücken**
- Darren geht automatisch zurück zu Eddie
- sie finden heraus das der Empfänger auf einem Schiff ist
- Darren kommt mit einem Boot zu dem Schiff

Auf dem Schiff:

- den Querbaum ansehen
- **die Kiste links ansehen**
- Darren findet einiges in der Kiste, aber im Moment braucht er es nicht
- unter Deck gehen
- **den Laptop ansehen**
- **die Mappe neben dem Laptop ansehen und nehmen**
- in der Mappe sind Fotos und eine Folie
- **die Fotos an der Wand ansehen und nehmen**
- **das Bild an der Wand ansehen und benutzen**
- dahinter ist ein Tresor
- die Kombination ist aber noch nicht bekannt
- **das Bild bei der Lampe ansehen**
- **die Folie aus der Mappe mit dem Bild benutzen**

- **die Folie anklicken und dann mit der rechten Maustaste 2x drehen**
- **dann die Striche von der Folie so anlegen das sie mit den Strichen auf dem Bild verbunden sind**
- **Darren sagt dann die Koordinaten an: SW, S, SO, O, NO, NW**
- die stehen auch nochmal im Tagebuch zum nachlesen
- **den Tresor benutzen**
- jetzt abwechselnd mit der linken und der rechten Maustaste die Koordinaten eingeben (für Osten steht immer ein E), dann öffnet sich der Tresor
- also folgendes eingeben:

**linke Maustaste drücken bis im ersten Feld SW steht
rechte Maustaste drücken bis im zweiten Feld S steht
linke Maustaste drücken bis im dritten Feld SE steht
rechte Maustaste drücken bis im vierten Feld E steht
linke Maustaste drücken bis im fünften Feld NE steht
rechte Maustaste drücken bis im sechsten Feld NW steht**

- der Tresor ist offen
- **Darren findet einen Ring und eine Diskette**
- **die Diskette mit dem Laptop benutzen**
- der Akku ist leer
- **die Schubkästen ansehen und öffnen**
- **Darren findet einen Schlüssel**
- **den Sitz rechts ansehen**
- am Sitz ist ein Schloss
- **den Schlüssel mit dem Schloss benutzen**
- der Sitz ist offen
- hier ist ein Generator
- **den Generator benutzen**
- es fehlt Sprit
- an Deck gehen
- **die Kiste öffnen**
- **Darren nimmt den Benzinkanister mit**
- unter Deck gehen
- den Sitz ansehen
- **den Benzinkanister mit dem Generator benutzen**
- **dann den Generator benutzen**
- jetzt geht der Laptop
- Darren sieht sich an was auf der Diskette ist
- Borris taucht auf und er hat eine Pistole in der Hand
- die beiden stehen an Deck
- **schnell den Querbaum benutzen**
- dann geht Borris über Bord (sollte man erschossen werden, dann kann man einen automatischen Speicherstand aufrufen, um das Ganze noch einmal zu machen)
- Angelina kommt frei und sie will sich Willow Creek ansehen
- Darren bleibt noch bei seiner Mutter
- ein paar Tage später sitzt Darren im Diner und es kommt ein Anruf

- den Diner verlassen und ins Krankenhaus gehen
- auf Station 1 gehen
- das Zimmer ist leer
- der Arzt sagt das Darrens Mutter gestorben ist
- in ihrem Haus hört er noch einen Hilferuf von Angelina

Kapitel 3: Willow Creek

Hotel:

- Darren steht vor dem einzigen Hotel im Ort
- er sieht sich um
- **den Laubhaufen links ansehen**
- ins Hotel gehen
- Murray begrüßt Darren
- er nimmt sich ein Zimmer und findet so heraus das Angelina Zimmer Nummer 13 hat
- **die Postkarten ansehen und zum Schluss eine nehmen**
- die Andenken ansehen und das Schlüsselbrett
- **das Geschirr auf dem Tisch ansehen**
- **Darren nimmt sich ein Messer**
- **die Schnapsflasche ansehen und nehmen**
- die Tür links zu den Zimmern benutzen
- **Zimmer Nummer 12 benutzen** und Darren bringt seinen Rucksack ins Zimmer
- im Flur vor den Zimmern umsehen
- **die Uhr ansehen**
- **das Messer mit der Uhr benutzen und Darren hat Batterien**
- **den Aschenbecher ansehen**
- **die Streichhölzer nehmen**
- das Bücherregal ansehen
- **die Zeitung auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- die Wand ansehen
- das Zimmer von Angelina ist verschlossen
- Darren braucht den Schlüssel
- zur Lobby gehen
- **mit Murray sprechen** (alle Themen, Schlüssel für Zimmer von Angelina)
- das Hotel verlassen
- **die Zeitung mit dem Laubhaufen benutzen**
- **dann die Streichhölzer mit dem Laubhaufen benutzen**
- es qualmt
- ins Hotel gehen
- **mit Murray sprechen (Feuer)**
- der geht hinaus
- **den Schlüssel für Angelinas Zimmer vom Schlüsselbrett nehmen**
- zu den Zimmern gehen
- **in Angelinas Zimmer gehen (Schlüssel mit Tür benutzen)**

- Zitronen und Glas ansehen
- die Papier auf dem Tisch ansehen
- die Toilette und den Schrank ansehen
- den Fernseher ansehen
- **das Schränkchen unter dem Fernseher ansehen**
- dort findet Darren eine Flasche Schlafmittel
- **die Flasche mit dem Schlafmittel nehmen**
- **das Bild von Angelina an der Wand ansehen und benutzen**
- dahinter sind zwei Seiten Papier
- das Papier ansehen
- **die Überdecke auf dem Bett ansehen und nehmen**
- **Darren nimmt einen Wollfaden**
- **die Schnapsflasche mit dem Glas benutzen**
- **dann den Wollfaden mit dem Glas benutzen**
- **jetzt noch die Streichhölzer mit dem Glas benutzen**
- **jetzt die zwei Seiten Papier mit dem Glas benutzen**
- im Inventar kann Darren nun lesen was Angelina geschrieben hat
- **das Bett mehrmals ansehen**
- es steht schief
- **das Bett benutzen** (verschieben)
- es kommt eine Abdeckung zum Vorschein
- **die Abdeckung ansehen**
- es sind fünf Kreise mit Tiersymbolen die sich drehen lassen
- Darren kennt den Code nicht
- das Zimmer und das Hotel verlassen
- nach Willow Creek gehen

Willow Creek:

- Darren stößt mit der Bibliothekarin Miss Valley zusammen
- er unterhält sich mit ihr und sie zeigt ihm den Pub, den Jahrmarkt, das Rathaus, die Bibliothek und das Museum
- **den Fotoapparat mit der Straße links vom Turm benutzen (Bild)**
- alles ansehen
- die Regentonne vor dem Museum ansehen
- ins Museum gehen

Museum:

- die Broschüren ansehen
- **das Seifenblasenspiel ansehen**
- **mit Bobby sprechen**
- **die zerbrochene Vitrine ansehen**
- alle Gegenstände ansehen

- **den Schrank ansehen und öffnen**
- da ist Putzmittel drin, aber Darren will nichts mitnehmen
- **die Vitrine mit der Chronik ansehen**
- **die Chronik lesen**
- Darren würde gern die Seiten weiter vorn lesen, aber die Vitrine ist abgeschlossen
- weiter nach rechts gehen und alles ansehen
- mit den Touristen sprechen
- zum Sensationsteil gehen
- hier alles ansehen und die beiden roten Knöpfe drücken
- dann wieder in den vorderen Teil vom Museum gehen
- **das Seifenblasenspiel ansehen** (Bobby sagt es gehört ihm)
- **mit Bobby sprechen** (kaputte Vitrine, schwarze Kugel, Chronik, Seifenblasenspiel und Chili)
- Museum verlassen
- nach links gehen

Jahrmarkt:

- alles ansehen
- **mit Tom sprechen (alle Themen und Chili kaufen)**
- dann zurück zum Museum gehen

Museum:

- **Darren gibt Bobby das Chili und bekommt dafür eine Wunderkerze**
- **die Jacke von Bobby ansehen**
- da ist der Schlüssel für die Vitrine drin
- **mit Bobby sprechen** (Seifenblasenspiel)
- **das Seifenblasenspiel nehmen**
- **zum Schrank gehen**
- da ist auch Flüssigseife drin
- **Darren füllt etwas Flüssigseife in das Seifenblasenspiel**
- das Museum verlassen
- auf den Steg links gehen
- dort ist ein Seil
- **das Seil ansehen und benutzen**
- Darren holt einen Eimer mit Wasser hoch
- **das Seifenblasenspiel mit dem Eimer Wasser benutzen**
- jetzt ist es wieder einsatzbereit
- ins Museum gehen
- **Darren gibt Bobby das Seifenblasenspiel**
- Bobby macht Seifenblasen
- **den Fotoapparat mit Bobby benutzen und ihn fotografieren wenn er Seifenblasen macht (Minigame)**

- **den Schlüssel für die Vitrine aus der Jackentasche von Bobby nehmen**
- **die Vitrine ansehen**
- **den Schlüssel mit dem Schloss benutzen**
- da kommt die Durchsage das das Museum schließt
- Darren verlässt das Museum
- ein Betrunkener spricht ihn an
- zum Pub gehen
- dort sitzt der Betrunkene auf einer Bank
- mit ihm sprechen
- in den Pub gehen

Pub:

- alles ansehen
- **den Fotoapparat mit den Biergläsern auf der Theke benutzen (Bild)**
- mit Bobby sprechen und mit den Touristen
- den Flipper mehrmals ansehen
- den Pub verlassen

Hotel:

- vor dem Hotel trifft Darren die Bibliothekarin
- er spricht mit ihr
- dann geht er ins Hotel
- Murray hat einen Brief für Angelina
- Darren bekommt den Brief aber nicht
- zu den Zimmern gehen und dann wieder in die Lobby
- Murray liest eine Zeitung und er trinkt Tee
- **das Schlafmittel mit der Tasse benutzen**
- kurze Zeit später schläft Murray
- **die Schließfächer ansehen**
- Darren braucht das richtige Werkzeug dafür
- das Hotel verlassen

Pub:

- **mit Tom sprechen (Geschäfte, Bier, Geschäfte, Bier, usw.)**
- **Darren gibt so lange Bier aus bis Tom ihm das Einbrecherwerkzeug gibt**
- den Pub verlassen

Hotel:

- **das Einbrecherwerkzeug mit den Schließfächern benutzen**
- man sieht jetzt links den Draht und rechts sieht man vier Bolzen
- die vier Bolzen haben oben eine andere Farbe als unten und sie sind unterschiedlich groß
- die Bolzen müssen mit dem Draht so nach unten gedrückt werden, das sie dort wo die beiden Farben getrennt sind an der roten Linie stehen
- klickt man einen Bolzen an, dann wird der Draht nach rechts geschoben
- wenn die Bolzen dabei nicht an die richtige Stelle geschoben werden, kommt der Draht wieder links raus
- mit gedrückter Maustaste kann man den Draht verbiegen
- **jetzt muss man den Draht an den vier Stellen wo die Bolzen sind, so verbiegen, das die Bolzen anschließend so weit nach unten gedrückt werden das der obere Teil der Bolzen immer an der roten Linie anliegt**
- **ist das geschafft, dann klickt es und das Schließfach ist offen**
- Darren hat den Brief an Angelina
- **den Brief ansehen und lesen**
- Angelina hat den Code für die Abdeckung in ihrem Zimmer (KHM 62/17/1/25)
- nach oben zu den Zimmern gehen
- **hier das Bücherregal ansehen**
- Darren findet das Märchenbuch der Gebrüder Grimm
- im Inhaltsverzeichnis findet Darren folgende Angaben:

Die Bienenkönigin (62)

Die weiße Schlange (17)

Der Froschkönig (1)

Die sieben Raben (25)

- in Angelinas Zimmer gehen
- die Abdeckung benutzen
- auf der Abdeckung sind Zahlen zu sehen und hinter jeder Zahl ist eine Drehscheibe
- auf den vier Scheiben sind jeweils eine Biene, eine Schlange, ein Frosch und ein Rabe zu sehen
- Darren muss jetzt hinter den Nummern das richtige Tier auf der Scheibe zuordnen

bei der Zahl 1 die Scheibe auf den Frosch drehen

bei der Zahl 62 die Scheibe auf die Biene drehen

bei der Zahl 25 die Scheibe auf den Raben drehen

bei der Zahl 17 die Scheibe auf die Schlange drehen

- es klickt und die Abdeckung öffnet sich
- es ist ein großes Loch darunter
- **das Loch ansehen**
- es ist dunkel und Darren weiß nicht wie tief es ist
- er braucht erst Licht
- zur Rezeption gehen

- die Touristen verlangen gerade ein neues Zimmer
- **Fotoapparat mit Murray benutzen (Bild)**
- **ein Andenken (Seelenschlüssel) nehmen**
- wieder in Angelinas Zimmer gehen
- **Batterien mit Seelenschlüssel benutzen (der leuchtet)**
- **dann in das Loch steigen**
- Darren ist in der Kanalisation

Kanalisation:

- links um die Ecke gehen
- da hinten lang gehen
- hinten links gehen
- nach hinten gehen
- hier ist der Gang zu Ende
- da steht ein Holzbalken
- **den Holzbalken nehmen**
- dann den Weg wieder zurück gehen
- vom Anfang nach rechts gehen
- dort steht eine Eisenstange
- **die Eisenstange nehmen**
- wieder zurück gehen und am Anfang links hinten lang gehen und nach hinten rechts
- da ist ein Gitter
- **die Eisenstange mit dem Gitter benutzen**
- **dann den Holzbalken mit dem Gitter benutzen**
- **unter dem Gitter durchkriechen**
- hinten links und rechts, rechts gehen
- da kommt eine Röhre
- **die Röhre ansehen**
- **da hängt ein Stück Stoff das Darren mitnimmt**
- **durch die Röhre rutschen**
- Darren landet in einem Raum und es ist dunkel
- **den Fotoapparat mit der rechten Maustaste anklicken**
- der Blitz der Kamera erhellt kurz den Raum
- **die Fragezeichen im Raum anklicken**
- so findet Darren einen Lappen auf dem Boden
- **den Lappen nehmen**
- er findet auch ein Metallrohr
- **das Metallrohr nehmen**
- außerdem findet Darren einen Eimer mit Öl und einen Schlauch
- **den Lappen mit dem Metallrohr benutzen**
- **dann das Metallrohr mit dem Eimer mit Öl benutzen**
- **nun noch ein Streichholz mit der selbst gebastelten Fackel benutzen**
- Darren hat nun Licht
- **ein Foto vom Wassertank machen (Bild)**

- Darren sieht sich den Wasserschlauch, den Wassertank und den Auslass an
- dann die Metalltür ansehen
- **die Metallstange von der Tür entfernen**
- dann den Schaltkasten ansehen
- **die Kabel unter dem Schaltkasten ansehen und benutzen**
- **dann den Schaltkasten ansehen und benutzen**
- die Tür öffnet sich
- durch die Tür gehen
- ein maskierter Mann ist hier und sagt das Darren einige Tage im Bunker verbringen muss
- dann geht er

Kanalisation / Bunker:

- Darren sieht sich um
- **Schraubenzieher nehmen**
- **den Anzünder ansehen und nehmen**
- **die Kette nehmen**
- das Zellschloss, die Zellentür und die Gitterstäbe ansehen
- **den Schraubenzieher mit dem Zellschloss benutzen**
- das geht aber nicht
- das Zellschloss noch einmal ansehen
- Darren könnte es sprengen
- den Campingkocher ansehen
- **die Aluschalen ansehen und eine nehmen**
- **das Messer mit der Aluschale benutzen**
- Darren hat jetzt Aluminiumpulver
- **das Messer mit den Gitterstäben benutzen**
- Darren hat jetzt Rostpulver
- er vermischt das Aluminiumpulver und das Rostpulver zu Schweißpulver
- **das Schweißpulver mit dem Zahlenschloss benutzen**
- **den Anzünder mit dem Campingkocher benutzen**
- **dann die Wunderkerze mit dem Campingkocher benutzen**
- **jetzt die brennende Wunderkerze mit dem Zellschloss benutzen**
- das Schloss ist offen
- durch die Zellentür gehen
- **die Kiste aus dem Regal nehmen**
- Darren macht erst einmal das Licht an
- **dann nimmt er die Kiste mit den Magnesiumfackeln**
- das Päckchen auf dem Boden ansehen
- es ist ein Schlauchboot
- **das Schlauchboot nehmen**
- **den Wasserschlauch ansehen und nehmen**
- die Hebel ansehen
- **den Hebel links nach oben stellen** (die beiden anderen stehen unten)
- da öffnet sich die Metalltür ganz rechts (wo es zum Wassertank geht)

- **den Spind rechts ansehen und öffnen**
- das Kästchen nehmen
- **im Kästchen sind Kabel mit Zünder**
- **den Spind links ansehen und öffnen**
- **eine Dynamitstange nehmen**
- **den Spind in der Mitte ansehen und öffnen**
- hier ist die Leiche von Borris drin
- **ein Foto von Borris machen (Bild)**
- die Leiche ansehen
- **Darren findet einen Zettel in der Brusttasche**
- **er nimmt den Zettel und liest ihn**
- nochmal die Leiche ansehen
- **Darren findet noch Klebeband**
- den Spind verlassen
- **den Kompressor ansehen**
- **den Fotoapparat mit dem Kompressor benutzen (Bild)**
- **das Gerümpel ansehen und benutzen**
- es kommt ein Zündapparat zum Vorschein
- den Zündapparat ansehen
- **die Luke am Boden ansehen und benutzen**
- Darren öffnet die Luke
- durch die Luke nach unten steigen
- hier ist eine weitere Luke im Boden
- das Wasser, die Wand und den Betonträger ansehen
- auf dem Boden liegen Handschuhe
- **die Handschuhe nehmen**
- **Darren findet dazu auch noch einen Schraubenschlüssel**
- versuchen die Luke zu öffnen
- sie lässt sich nicht öffnen
- **das Dynamit mit der Luke benutzen**
- **dann das Zündkabel mit dem Dynamit benutzen**
- durch die Luke nach oben klettern
- **das Zündkabel mit dem Zündapparat benutzen**
- **dann den Zündapparat benutzen**
- es gibt eine Sprengung
- durch die Luke nach unten gehen
- die Sprengung hat nichts gebracht
- Bodenträger ansehen
- wieder nach oben gehen
- **aus dem Spind links eine Stange Dynamit nehmen und aus dem Spind rechts ein Zündkabel nehmen**
- dann wieder durch die Luke nach unten steigen
- **das Dynamit mit dem Betonträger benutzen**
- **das Zündkabel mit dem Dynamit benutzen**
- dann durch die Luke nach oben gehen
- **das Zündkabel mit dem Zündapparat benutzen**

- **den Zündapparat benutzen**
- es gibt wieder eine Sprengung
- durch die Luke nach unten gehen
- jetzt ist die Luke offen, aber der Betonträger liegt auf dem Einstieg
- **im Inventar die Kette mit dem Schlauchboot benutzen**
- **dann das Schlauchboot mit dem Betonträger benutzen**
- **das Schlauchboot benutzen**
- der Betonträger gibt den Weg nun frei
- durch die Luke weiter nach unten steigen
- ganz links oben ist ein Gitter, aber an das kommt Darren nicht ran
- bei der Leiter hängen Kabel
- die Kabel ansehen
- **das Isolierband mit den Handschuhen benutzen**
- **dann die Handschuhe mit den Kabeln benutzen**
- Darren legt die Kabel nach oben
- nach oben gehen und dann zu dem Raum mit den Wassertanks gehen
- **den Wasserschlauch ansehen und nehmen**
- **im Inventar die beiden Wasserschläuche verbinden**
- **den langen Wasserschlauch mit dem Auslass benutzen**
- dann zur Luke gehen und nach unten klettern
- **hier den Wasserschlauch mit der unteren Luke benutzen**
- dann wieder zurück zum Wassertank
- **den Auslass benutzen**
- Darren hat jetzt den unteren Raum geflutet
- zurück zur Luke und nach unten klettern
- dann durch die unterste Luke klettern
- **Darren taucht zum Gitter**
- **ist er am Gitter angekommen, dann den Schraubenschlüssel mit dem Gitter benutzen**
- so kommt er in einen weiteren Raum

Kanalisation / Mine:

- **die Lore ansehen**
- **die Erdspalte ansehen und das Eisengitter**
- **das große Tor ansehen**
- **die Steine bei der Lore ansehen**
- zur Tür rechts gehen
- links neben der Tür ist ein Knopf
- **den Knopf betätigen und die Tür geht auf** (geht in den Raum mit dem Kompressor)
- rechts von der Tür auf dem Boden liegt eine Kette
- **die Kette ansehen und nehmen**
- **die Kette mit dem Eisengitter benutzen**
- die Lore mehrmals ansehen
- es fehlt ein Rad
- zum Kompressor gehen

- **den Kompressor ansehen**
- da ist ein Rad dran
- **den Schraubenschlüssel mit dem Kompressor benutzen**
- Darren hat jetzt ein Rad
- **das Rad mit der Lore benutzen**
- **dann die Lore benutzen (schieben)**
- **die Bodenbretter ansehen und zur Seite räumen**
- darunter ist ein großes Loch
- **eine Magnesiumfackel mit dem Loch benutzen**
- **den Fotoapparat mit dem Loch benutzen (Bild)**
- **die Kette mit der Lore benutzen**
- **die Steine benutzen und in die Lore legen**
- die Lore lässt sich jetzt aber nicht mehr schieben, weil sie zu schwer ist
- die Holzbohlen ansehen
- **eine Holzbohle nehmen**
- **die Holzbohle mit der Lore benutzen**
- die Lore stürzt ab und das Gitter wird herausgerissen
- **die Erdspalte ansehen und dann durchkriechen**
- Darren landet im Versammlungsraum des Ordens
- die Mäntel und die Banner ansehen
- die Holztür öffnen
- Darren wird wieder gefangen genommen

Kapitel 4: Wales und Willow Creek

Schloss in Wales / Obergeschoss:

- Darren sitzt gefesselt auf einem Bürostuhl
- er sieht sich um
- da Darren gefesselt ist, kann er nicht alle Gegenstände auf einmal nehmen
- **die Flasche ansehen und nehmen** (Darren schiebt sie ins Licht)
- **die Glasscherbe nehmen und mit der Flasche benutzen**
- **den Lappen nehmen und mit der Petroleumfütze benutzen**
- **wieder eine Glasscherbe nehmen und mit dem getränkten Lappen benutzen**
- das gibt ein kleines Feuer
- **die Holzleiste ansehen und nehmen**
- **die Holzleiste mit dem Feuer benutzen**
- **dann die brennende Holzleiste mit den Fesseln benutzen**
- Darren ist frei
- **das Laken von der Wand nehmen**
- dahinter ist der Stammbaum der Familie Gordon
- Darren sieht sich den Stammbaum an
- **den Kleiderständer ansehen und nehmen**

- **das Seil ansehen und nehmen**
- **die Seilstücke ansehen und nehmen**
- **den Kram im Regal ansehen und nehmen** (Darren nimmt sich einen Kopf)
- den Stoffballen ansehen
- die Bilder an der Wand und den Kronleuchter ansehen
- **die seltsame Stelle an der Wand ansehen**
- da ist ein Geheimfach
- **das Geheimfach öffnen**
- da sind Spielsachen drin
- **Darren nimmt ein Spielzeugauto**
- **den Balken an der Decke ansehen**
- **das Seil mit dem Balken benutzen**
- **dann das Seil nehmen und mit dem Stoffballen benutzen**
- den Ausgang benutzen
- Darren geht nach unten
- er sieht Bobby
- dann geht er zurück ins Zimmer
- den Stuhl ansehen
- **den Kleiderständer mit dem Stuhl benutzen**
- **den Kopf mit dem Stuhl benutzen**
- **das Laken mit dem Stuhl benutzen**
- jetzt sieht es so aus als würde jemand auf dem Stuhl sitzen
- **das Spielzeugauto mit dem Ausgang (der Tür) benutzen**
- Bobby kommt nach oben
- Darren hält schon das Seil fest und Bobby bekommt den Stoffballen ab
- das Zimmer verlassen und nach unten gehen

Schloss in Wales / Untergeschoss:

- **das Spielzeugauto wieder nehmen**
- **das Butterbrotpapier ansehen und nehmen**
- das Mobiltelefon ansehen
- die Banner ansehen
- **den Kamin ansehen bis Darren ein Stück verkohltes Holz hat**
- den Flügel ansehen
- **die Truhe ansehen**
- sie ist verschlossen
- das Schloss an der Truhe ansehen
- es ist ein Zahlenschloss
- **die Verzierungen auf der Truhe ansehen**
- **das Butterbrotpapier mit den Verzierungen benutzen**
- Darren macht eine Kopie von den Kreisen (mit dem verkohlten Holz auf dem Butterbrotpapier)
- **das Butterbrotpapier mit dem Flügel benutzen**
- auf dem Papier sind Noten

- auf dem Flügel lassen sich die weißen Tasten drücken
- die achte Taste von links zählt man als Taste 1 und dann weiter nach rechts mit Taste 2 usw.
- die Noten sind: d, f, f, e, a, f, e, f
- folgende Tasten drückt man jetzt:

1, 3, 3, 2, 5, 3, 2, 3

- war alles richtig dann ertönen die Noten e e e d d g g g g g
- das ergibt dann 3x e, 2x d und 5x g
- **der Code für das Zahlenschloss lautet also: 325**
- die Truhe ansehen und das Zahlenschloss
- **am Schloss die Zahlen 325 einstellen**
- **die Truhe öffnen**
- Darren hat seine Sachen wieder
- **den Fotoapparat mit dem Flügel benutzen (Bild)**
- noch einmal die Treppe nach oben gehen
- **den Fotoapparat mit der Tür (Ausgang) benutzen (Bild)**
- dann nach unten gehen
- den Ausgang links benutzen

Schloss in Wales / Garten:

- Darren sieht sich um
- **den Fotoapparat mit der Statue benutzen (Bild)**
- nach links gehen
- dort steht ein Junge
- **mit dem Jungen sprechen**
- **das Spielzeugauto dem Jungen geben**
- **dann das Beil auf dem Boden ansehen und mitnehmen**
- in den Garten gehen
- den Turm, die Ruine, die Mauer, die eingestürzte Mauer und die Laterne ansehen
- **den Gartenschlauch ansehen und nehmen**
- der Gartenschlauch ist kaputt
- **den Wasserhahn ansehen und benutzen**
- er funktioniert noch
- nach hinten gehen
- Darren klettert über einen umgekippten Baum und landet im Morast
- **den Fotoapparat mit dem Monolith benutzen (Bild)**
- das Gartenhaus ansehen
- **den Haken an der Tür ansehen**
- **das Beil mit dem Haken benutzen**
- die Treppe und den Morast ansehen
- **den Flaschenzug ansehen und nehmen**
- die Statue und die Bäume ansehen
- **das Beil mit den Bäumen benutzen**

- **dann die Seilstücke mit den Baumstämmen benutzen**
- das ergibt ein Dreibein
- in die Gruft gehen
- Darren sieht sich um
- **die Tragegurte nehmen und mit dem Sarkophag benutzen**
- die Decke und das Loch in der Decke ansehen
- **aus der Gruft gehen und das Dreibein nehmen**
- Darren stellt es am Sarkophag auf
- **den Flaschenzug mit dem Dreibein benutzen**
- **dann den Flaschenzug benutzen bis Darren den Sarkophag geöffnet hat**
- in den Sarkophag steigen
- hier unten ist das Labor
- **den Tresor ansehen**
- der Code für das Schloss besteht aus Buchstaben
- Darren kennt die Kombination aber noch nicht
- also sieht er sich erst einmal um
- die Ketten, den Riss, den Schutt und den Schweißbrenner ansehen
- **das Rohr auf dem Boden ansehen und nehmen**
- es ist ein Plastikrohr
- **die Mappe im Regal ansehen und nehmen und im Inventar lesen**
- **das Poster ansehen**
- da steht etwas über Blutgruppen und die Reihenfolge A, B, B, A, 0
- **den Tresor benutzen**
- **die Kombination A, B, B, A, 0 eingeben und der Tresor ist offen**
- **Darren sieht sich an was im Tresor ist**
- es sind Blutkonserven
- **im Inventar das Beil mit dem Gartenschlauch benutzen**
- **dann das Rohr mit dem Schweißbrenner benutzen**
- **das erhitze Rohr mit den beiden Schlauchteilen benutzen**
- der Gartenschlauch ist repariert
- das Labor verlassen und zur Gruft gehen
- der Junge ist hier und sagt das Tom mit dem Auto gekommen ist
- **zum Schloss gehen**
- Tom steht hier mit einer Waffe in der Hand und Darren sagt er braucht eine Falle für Tom
- zum Gartenhaus gehen
- **den Gartenschlauch mit dem Morast benutzen**
- dann zum Wasserhahn gehen
- **den Gartenschlauch mit dem Wasserhahn benutzen**
- **jetzt den Wasserhahn aufdrehen**
- der Morast wird mit Wasser gefüllt
- **zum Schloss gehen**
- Darren lockt Tom und der steckt dann im Morast
- **Darren bekommt die Autoschlüssel von Tom**
- **er fragt Tom noch nach Angelina und dem Orden**
- dann fährt Darren mit dem Auto zum Hotel

Willow Creek / Hotel:

- im Hotel bekommt Darren von Murray einen Brief
- der Brief ist von Angelina
- **den Brief lesen**
- er soll zum alten Leuchtturm kommen
- das Hotel verlassen und zum Museum gehen

Willow Creek / Museum:

- ins Museum gehen
- die Vitrine ansehen
- Darren braucht ein Versteck
- **den Schrank ansehen und benutzen**
- Darren versteckt sich im Schrank bis das Museum geschlossen wird
- die Vitrine ansehen
- **den Vitrinenschlüssel mit dem Schloss benutzen**
- **die Chronik nach links umblättern und lesen**
- die Vitrine verlassen
- **den Mülleimer ansehen und benutzen**
- Darren findet Kaugummipapier
- auf der Nähmaschine liegt ein Holzbrett
- **das Holzbrett nehmen**
- dann in den Sensationsteil gehen
- **das Holzbrett mit dem Häcksler benutzen**
- **Kippfenster ansehen**
- **dann das Kaugummipapier mit dem Kippfenster benutzen**
- so kann Darren die Alarmanlage überbrücken
- **durch das Kippfenster das Museum verlassen**
- der Betrunkenere kommt wieder
- Darren geht zur Mine

Willow Creek / Mine:

- Darren braucht ein Versteck
- **den Fahrstuhl benutzen und Darren versteckt sich dort**
- Darren belauscht die Leute vom Orden und die Bibliothekarin
- dann will er verschwinden, aber er wird entdeckt
- **in den Bunker rennen und die Metalltür schließen**
- **die Metallstange mit der Metalltür benutzen**
- das sollte eine Weile halten
- nach rechts gehen
- **den Hebel in der Mitte und rechts nach unten stellen und den Hebel links nach oben**

stellen

- dann öffnet sich die Metalltür ganz rechts wo es zu den Wassertanks geht
- in den Raum ganz rechts gehen
- **den Schaltkasten benutzen und die Tür schließen**
- **den Gartenschlauch ansehen und nehmen**
- **die Eisenstange nehmen**
- **im Inventar die Eisenstange mit dem Gartenschlauch benutzen**
- **dann die Eisenstange mit dem Gartenschlauch mit der Röhre benutzen**
- Darren klettert durch die Röhre und ist wieder in der Kanalisation
- **jetzt links zum Tunnel gehen**
- **dann links, links und vorne links gehen**
- **den Holzblock unter dem Gitter wegnehmen**
- **dann zum Tunnel und nach vorne rechts gehen**
- **jetzt noch nach unten zum Eingang gehen und die Leiter nach oben in Angelinas Zimmer klettern**
- da steht Murray und er wirft Darren aus dem Hotel
- Darren geht zum Leuchtturm

Willow Creek / Leuchtturm:

- Darren ruft nach Angelina
- **das hohe Gras mehrmals ansehen**
- Darren findet eine weibliche Leiche

Kapitel 5: Willow Creek

Willow Creek / Akademie:

- Darren hat einen Traum (Eingang, Grabstein und Baum ansehen)
- dann erwacht er
- jemand spricht mit ihm
- es ist Ralph
- **mit Ralph sprechen (alle Themen)**
- **den Fotoapparat mit dem Steinkopf über dem Torbogen benutzen (Bild)**
- Unterschlupf, Empore, Treppe und Busch ansehen
- zu den Ruinen gehen
- **den Steinsockel und das Tor ansehen**
- im Steinsockel sind vier Löcher
- hier fehlen Spielfiguren vom Schach
- **das Gras ansehen**

- da liegt eine Spielfigur
- **die Spielfigur nehmen (Dame)**
- **die Steine rechts ansehen und benutzen**
- **Darren findet eine weitere Spielfigur (Bauer)**
- die Ruinen verlassen
- **mit Ralph sprechen**
- nach dem Raben und einer Spielfigur fragen
- er hat das Pferd, aber er möchte dafür ein Musikinstrument
- zum Leuchtturm gehen

Willow Creek / Leuchtturm:

- das Windspiel ansehen
- **die Notiz am Baum ansehen und nehmen**
- **das Messer ansehen und nehmen**
- **den Fotoapparat mit dem verbrannten Gras benutzen (Bild)**
- **den Spalt in der Mauer benutzen**
- **Darren findet eine Spielfigur (König)**
- zurück zur Akademie gehen

Willow Creek / Akademie:

- **das Messer mit dem Busch benutzen**
- **dann das Messer mit dem Ast benutzen**
- das ergibt eine Pfeife
- **die Pfeife Ralph geben**
- **dafür bekommt Darren die Spielfigur (Pferd)**
- zu den Ruinen gehen
- die Spielfiguren mit dem Steinsockel benutzen und zwar in folgender Anordnung:

König mit dem Loch oben benutzen
Dame mit dem Loch links benutzen
Pferd mit dem Loch rechts benutzen
Bauer mit dem Loch unten benutzen

- das Tor öffnet sich
- durch das Tor gehen
- **den Fotoapparat mit dem Steinsockel benutzen (Bild)**
- **den Rucksack ansehen und nehmen**
- Darren findet das Tagebuch von Angelina
- **er liest das Tagebuch**
- **den Brief aus dem Tagebuch lesen**
- die Öllampe und den Schlafsack ansehen
- Darren braucht drei Mosaikscheiben

- das Tor und den Steinsockel ansehen
- dann zum Ausgang gehen
- Darren geht zum Schloss

Willow Creek / Schloss:

- **den Ast ganz rechts ansehen und nehmen**
- den Briefkasten ansehen und öffnen
- die Klingel und das Schloss ansehen
- die Tür rechts ansehen
- **den Ast mit der Tür benutzen**
- die Tür ist offen
- durch die Tür gehen
- Darren trifft auf den Gärtner Louis
- dann kommt auch der Butler Bates
- **mit ihm sprechen**
- dann darf Darren ins Schloss zu den Ladies

Schloss / Halle:

- **mit den Ladies sprechen**
- **den Strickkorb ansehen und nehmen (Faden)**
- zur Halle gehen
- die Gemälde, den Kamin, den Spiegel, die Pflanze und den Globus ansehen
- **zum Globus gehen**
- da ist eine Steinplatte
- **die Steinplatte benutzen**
- hinter der Steinplatte ist bestimmt eine Mosaikscheibe
- Darren bekommt die Steinplatte aber nicht auf
- die Tür links unten benutzen
- die Tür ist verschlossen
- die Tür oben rechts benutzen
- dahinter ist die Bibliothek

Schloss / Bibliothek:

- die Bücherregale ansehen
- Globus und Telefon ansehen
- **den Fotoapparat mit dem Stammbaum benutzen (Bild)**
- den Stammbaum ansehen
- über Samuel ist eine seltsame Stelle
- die Bibliothek verlassen

- den Gang rechts benutzen
- da ist die Küche

Schloss / Küche:

- **die Teelöffel ansehen und einen nehmen**
- **die Gummistiefel ansehen und nehmen**
- **mit Sally sprechen**
- dann die Tür zu den Ställen benutzen

Schloss / Ställe:

- hier hat der Rabe sein Nest auf dem Brunnen
- das Auto ansehen und das Wagenrad
- **die Leiter ansehen und nehmen**
- **die Leiter mit dem Nest vom Raben benutzen**
- **im Inventar den Löffel mit dem Faden verbinden**
- **den Löffel dann mit der Holztreppe benutzen**
- der Rabe fliegt zum Löffel
- **auf die Leiter steigen und das Nest benutzen**
- **Darren hat eine Mosaikscheibe**
- den Matsch ansehen
- **die Gummistiefel mit dem Matsch benutzen**
- jetzt sind es schmutzige Gummistiefel
- **mit Louis sprechen**
- **die Werkzeugkiste ansehen und den Hammer nehmen**
- zum Haupteingang gehen
- den Turm und den Efeu ansehen
- durch den Haupteingang gehen
- zur Bibliothek gehen
- da telefoniert gerade Lady Viktoria
- Darren lauscht kurz
- die Treppe nach oben gehen

Schloss / Obergeschoss:

- das Telefon, die Vase, die Kommode und das Gemälde ansehen
- die Tür zum Zimmer von Bates ist verschlossen
- ins Badezimmer gehen

Schloss / Badezimmer:

- den Schrank, den Behälter, das Emblem., die Bank, die Badewanne, den Wasserhahn, den Spiegel und den Boden ansehen
- das Badezimmer verlassen

Schloss / Küche:

- **die Teekanne ansehen und versuchen zu nehmen**
- das geht aber nicht
- **mit Sally sprechen**
- wieder nach oben gehen

Schloss / Badezimmer:

- **die schmutzigen Stiefel mit dem Boden im Bad benutzen**
- dann zu Sally gehen

Schloss / Küche:

- **mit Sally sprechen**
- ihr sagen das der Boden im Bad schmutzig ist
- sie geht weg
- **die Teekanne nehmen**
- die Küche verlassen

Schloss /Bibliothek:

- den Tisch ansehen
- **die Teekanne mit dem Tisch benutzen**
- es fehlt noch der Tee
- Darren meint er muss in den Ort gehen wegen dem Tee
- **das Telefon benutzen**
- Darren ruft im Hotel an
- dann ins Dorf gehen

Willow Creek / Dorf:

- Darren sieht Tom

- der spricht gerade mit Bates
- zum Pub gehen
- die Tür ist verschlossen
- **das Einbrecherwerkzeug mit der Tür benutzen**
- das funktioniert genau wie bei den Schließfächern im Hotel
- man muss den Draht so verbiegen das damit die Bolzen bis zur Markierung nach unten gedrückt werden
- hat es geklappt, dann ist die Tür offen
- in den Pub gehen
- **den Tee vom Tisch nehmen**
- den Pub verlassen und zum Schloss gehen

Schloss / Bibliothek:

- **den Tee mit dem Tisch benutzen**

Schloss / Küche:

- **mit Sally sprechen (Tea Time)**
- sie geht in die Bibliothek

Schloss / Badezimmer:

- den Wischeimer mit Mopp ansehen
- **Darren nimmt den Mopp**
- **den Mopp mit der Badewanne benutzen**
- **den Spiegel ansehen**
- Darren hat eine Vision
- die Fliese an der Wand ansehen
- **den Hammer mit der Fliese benutzen**
- Darren findet eine Seite aus einem Tagebuch
- **die Seite ansehen**
- das Badezimmer verlassen

Schloss / Halle:

- zum Globus gehen
- **die Absperrung ansehen**
- auf der Absperrung sind kleine Pyramiden
- Darren drückt die erste Pyramide nach unten
- auf der Seite sind die Pyramiden aber anders angeordnet

- deshalb erst mal die erste Pyramide wieder drücken, damit sie wieder oben erscheint
- **jetzt die zweite, vierte und fünfte Pyramide drücken**
- **die Steinplatte benutzen**
- **Darren hat die zweite Mosaikscheibe**
- Bates kommt gerade vom Dorf zurück
- nach oben gehen

Schloss / Zimmer von Bates:

- an die Tür von Bates klopfen
- **dann mit Bates sprechen**
- ins Bad gehen

Schloss / Badezimmer:

- **den Wasserhahn benutzen**
- da der Mopp in der Wanne liegt, läuft das Wasser bald über

Schloss / Küche:

- **mit Sally sprechen (Wasser im Bad)**
- dann nach oben gehen

Schloss / Zimmer von Bates:

- Darren klopft bei Bates an die Tür
- er sagt das Wasser im Bad steht
- Bates geht weg und vergisst sein Zimmer abzuschließen
- Darren kann nun in das Zimmer von Bates gehen
- **den Bettpfosten ansehen und benutzen**
- **Darren findet einen kleinen Schlüssel**
- die Schubladen und die Bücher ansehen
- die Schublade hinten ansehen
- sie ist verschlossen
- **den Schlüssel mit der Schublade benutzen**
- **Darren findet ein verschlossenes Kästchen, Dokumente und ein Foto seiner Mutter**
- **das Foto und die Dokumente ansehen**
- dabei findet Darren noch einen kleinen Zettel mit einer Notiz
- **die Notiz lesen** (Sir Egmont, Zahl der Nymphen, Vorname der ältesten Schwester des Erbauer und Vorname von Bates)
- das Zimmer verlassen

- **das Gemälde beim Badezimmer ansehen**
- Darren findet darauf die Zahl 18

Schloss / Bibliothek:

- **mit den beiden Ladys über alles sprechen**
- den Vornamen von Bates kennen sie nicht
- aber sie wissen wer der Erbauer war
- **den Stammbaum ansehen**
- **den Erbauer ansehen**
- Darren sagt das die älteste Schwester Rose hieß

Schloss / Küche:

- **mit Sally sprechen**
- sie kennt den Vornamen von Bates nicht, aber sie weiß wer Sir Egmont ist
- das will sie aber nur sagen, wenn Darren die Strafzettel von ihrem Bruder löscht
- die Küche verlassen

Schloss / Schlosstor:

- **die drei Nymphen ansehen**
- Darren findet heraus das die Zahlen das Wort Star für Stern ergeben
- also ist das Symbol Stern
- bei der Schwester Rose ist das Symbol dann eine Rose (oder Blume)
- **den Briefkasten öffnen**
- da ist ein Brief an Bates drin
- **den Brief nehmen und ansehen**
- Bates heißt Edward Bartholomew Bates
- wieder ins Schloss gehen

Schloss / Halle:

- Bates sitzt hier auf dem Sofa
- **mit Bates sprechen (Strafzettel)**
- nach oben gehen
- **das Telefon benutzen**
- Darren ruft den Bruder von Sally an
- er erfährt das er 34 Jahre alt ist

Schloss / Küche:

- mit Sally sprechen
- sie will wissen wo ihr Bruder wohnt und wie alt er ist
- dann zeigt sie ihm die Frühstücksflocken von Sir Egmont
- auf der Verpackung ist ein Kreuz
- also ist das Symbol ein Kreuz

Schloss / Bibliothek:

- mit Lady Viktoria sprechen (Vorname von Bates und Symbol)
- das Symbol ist ein Messer

Schloss / Zimmer von Bates:

- jetzt muss Darren die richtigen Symbole am Kästchen einstellen
- es sind die Symbole: Kreuz, Rose, Messer und Stern

oben = Kreuz = 7x anklicken
unten = Messer = 8x anklicken
links = Stern = 6x anklicken
rechts = Rose = 0x anklicken

- das Kästchen ist offen (Kästchen anklicken)
- Darren findet einen Schlüssel
- er findet auch noch ein Medaillon mit einem Foto von sich und dem Namen Adrian
- das Zimmer verlassen
- in die Halle gehen

Schloss / Halle:

- den Schlüssel mit der verschlossenen Tür ganz links benutzen
- in den verbotenen Flügel gehen

Schloss / Verbotener Flügel:

- Darren findet ein einziges offenes und noch eingerichtetes Zimmer
- die Laken, die Vorhänge, den Kamin und das Gemälde ansehen
- das Holzplättchen auf dem Boden ansehen und nehmen
- es ist ein Spielstein

- **den Wandspiegel ansehen**
- **den Fotoapparat mit dem Wandspiegel benutzen (Bild)**
- am Spiegel gibt es einen Mechanismus
- es fehlt aber eine Kugel dazu
- **den Spielstein im Inventar ansehen**
- es steht Ralph drauf
- die Karte anklicken und dann die Akademie

Willow Creek / Akademie:

- **mit Ralph sprechen und nach dem Spielstein fragen**
- Darren bekommt das Spiel von Ralph
- es ist ein Schiebepuzzle
- **den Spielstein mit dem Schiebepuzzle benutzen**
- **dann das Schiebepuzzle benutzen**
- es gibt vier Reihen mit vier Feldern
- das Feld unten rechts bleibt frei
- an der Seite links steht wie viele goldene Figuren in dieser Reihe stehen müssen
- oben steht wie viele silberne Figuren in dieser Spalte stehen müssen
- das muss dann am Ende so aussehen (S = Silberne Figur, G = Goldene Figur)
- jeweils von links nach rechts und die Reihen von oben nach unten
 1. Reihe: S, S, S, S
 2. Reihe: S, S G, G
 3. Reihe: G, G, G, G
 4. Reihe: G, S, S
- dann erscheint in dem Feld unten rechts eine Kugel
- **die Kugel nehmen**
- dann zurück zum Schloss

Schloss / Verbotener Flügel:

- **die Kugel mit dem Wandspiegel benutzen**
- es folgt das nächste Rätsel
- **den Knopf unten links drücken** und die Kugel fängt an sich in den Kreisen zu drehen
- auf der linken Seite gibt es zwei Knöpfe und auf der rechten Seite gibt es drei Knöpfe
- drückt man einen der Knöpfe, dann schließt sich für kurze Zeit einer der Ringe und die Kugel nimmt einen anderen Weg
- **zuerst muss man den Schalter oben links drücken, damit die Kugel weiter nach oben geht**
- **dann drückt man den Schalter oben rechts**
- **und zum Schluss drückt man den Schalter unten rechts und die Kugel rollt in die Mitte**
- hat man alle Schalter zum richtigen Zeitpunkt gedrückt und die Kugel ist in der Mitte

- gelandet, dann öffnet sich der Wandspiegel
- in den geheimen Raum gehen

Schloss / Kinderzimmer:

- die Schublade öffnen und die Spieluhr nehmen
- den Fotoapparat mit der Spieluhr benutzen (Bild)
- die Spieluhr ansehen und Darren findet die dritte Mosaikscheibe
- die Spieluhr benutzen
- es folgt eine Vision

Kapitel 6: Willow Creek

Schloss / Kinderzimmer:

- die Mutter von Darren ist plötzlich da
- sie ist damals nicht gestorben und sie hat Zwillinge bekommen (Angelina und Adrian)
- Darren erfährt erst mal einiges was er noch nicht wusste
- dann soll er unbedingt das Schloss verlassen
- Bates hat Flugtickets besorgt
- Darren spricht mit Bates und der sagt das Sally den Auftrag für die Flugtickets an Louis weitergegeben hat

Schloss / Ställe:

- zu Louis gehen und mit ihm sprechen
- der weiß nichts von Flugtickets und Sally hat er auch nicht gesehen
- wieder ins Schloss gehen

Schloss / Badezimmer:

- Sally liegt hier auf dem Boden
- sie ist tot
- den Fotoapparat mit der Leiche von Sally benutzen (Bild)
- die Leiche genauer ansehen
- es sieht aus als wenn Sally auf etwas zeigt
- das Fenster ansehen und schließen
- die Badewanne ansehen
- den Wasserhahn benutzen

- wieder die Leiche von Sally ansehen
- die beschlagenen Fliesen ansehen
- da steht der Buchstabe B
- Darren glaubt aber nicht das Bates der Mörder ist
- das Badezimmer verlassen
- da bemerkt Darren das es brennt
- die Schublade öffnen und ein Handtuch nehmen
- das Handtuch mit der Badewanne benutzen
- dann das nasse Handtuch mit dem Korridor benutzen und nach unten in die Halle gehen

Schloss / Halle:

- Bates liegt am Boden
- Darren geht zu ihm und spricht mit ihm bevor er stirbt
- dann verlässt er das Schloss
- Louis kommt und bedroht Darren mit einer Pistole
- sie fahren zusammen zur Akademie

Willow Creek / Akademie:

- hier taucht Angelina auf
- die Mutter von Darren ist auch hier
- Angelina will die Macht und sie braucht das Blut von Darren
- die vier gehen in die Ruinen
- die drei Mosaikscheiben mit dem Steinsockel benutzen
- dann die Öllampe nehmen und mit dem Steinsockel benutzen
- die Kerze links ansehen und nehmen
- die Kerze mit dem Steinsockel benutzen
- der Lichtstrahl fällt auf den Tierkopf am Tor
- Darren muss das Tor mit seinem Blut öffnen (macht er automatisch)
- dann sind sie in einer Kammer

Willow Creek / Kammer:

- es gibt ein Gittertor
- das öffnet sich wenn auf allen 8 Steinplatten auf dem Boden jemand steht
- sie sind aber nur zu viert
- Darren soll sich etwas einfallen lassen
- den Fotoapparat mit dem Gittertor benutzen (Bild)
- den Zettel nehmen und ansehen
- auf dem Zettel ist ein Halbkreis zu sehen und in dem Halbkreis sind folgende Symbole angeordnet: Blume, Tür, Messer, Sonne, Wasser, Tür, eckiger Stein und Schneeflocke

- die Steinplatten auf dem Boden von links nach rechts gedanklich mit den Zahlen 1 bis 8 markieren
- **auf die Platte 7 stellen**
- es kommt ein Steinblock herunter und Darren kann gerade noch ausweichen
- auf die Platte 6 stellen (ist laut Zettel Symbol mit Tür)
- die Tür rechts geht auf (aber nur solange wie jemand auf der Platte steht)
- **mit Angelina sprechen** (Bodenplatten, Bodenplatte rechts) oder direkt mit Cathrin sprechen
- **jetzt stellt sich Cathrin (Darrens Mutter) auf die Platte**
- die Tür rechts geht auf
- durch die Tür gehen
- **die Fallen ansehen und das schwere Gewicht in der Mitte**
- die Zahnräder ansehen
- **die Symbole und Seile ansehen**
- **die Beschreibung neben der Tür ansehen**
- im Moment kommt Darren hier nicht weiter
- zurück zur Halle gehen
- auf die Platte 2 stellen
- die Tür links geht auf
- mit Angelina sprechen (Bodenplatte links)
- **Cathrin stellt sich auf die Bodenplatte und die Tür links geht auf**
- durch die Tür links gehen
- die Statue und das Wasser ansehen
- an der Wand sind vier Bilder
- es sind Bilder vom Frühling, Sommer, Herbst und Winter
- von jedem Bild die Schrifttafel lesen und das Rätsel lösen

Frühling = Schneeglöckchen

Sommer = Feuer

Herbst = Mühle

Winter = Schneeflocke

- die Mechanik ansehen und benutzen
- es gibt vier Knöpfe zum Drücken
- der obere Knopf verstellt die Symbole oben, links und unten
- der Knopf links verstellt die Symbole links und unten
- der Knopf unten verstellt die Symbole unten und rechts
- der Knopf rechts verstellt nur das Symbol rechts
- in folgender Reihenfolge sollte man nun die Symbole einstellen:

erst mit dem Knopf oben das Symbol Feuer einstellen

dann mit dem Knopf links das Symbol Schneeglöckchen einstellen

dann mit dem Knopf unten das Symbol Schneeflocke einstellen

und zum Schluss mit dem Knopf rechts das Symbol Mühle einstellen

- es öffnen sich vier Steinfächer
- in drei der Steinfächer sind Stäbe
- **alle drei Stäbe nehmen**

- die Stäbe haben die Farben grün (Sommer), blau (Winter) und gelb (Frühling)
- zur Halle gehen
- die Stäbe lassen sich mit bestimmten Bodenplatten benutzen

grünen Stab mit Bodenplatte 4 benutzen
blauen Stab mit Bodenplatte 8 benutzen
gelben Stab mit Bodenplatte 1 benutzen

- diese Bodenplatten sind nun deaktiviert
- mit Angelina sprechen (Bodenplatte rechts)
- **Cathrin stellt sich auf die Bodenplatte**
- die Tür rechts öffnet sich
- in den Raum gehen
- **die Beschreibung ansehen und benutzen**
- hier gibt es fünf kleine Hebel, die sich nach rechts oder links kippen lassen
- ganz unten links ist ein großer Knopf, den man drückt wenn man die Symbole alle eingestellt hat
- in den fünf Reihen gibt es Symbole in verschiedenen Farben
- diese Symbole lassen sich nach rechts oder links verschieben
- rechts und links gibt es jeweils eine eingerahmte Reihe
- man muss das Symbol, das man möchte, entweder links oder rechts in die gerahmte Reihe schieben und dann legt man den Hebel nach links oder rechts, je nachdem wo das Symbol steht
- bei den Seilen gibt es immer eine Symbolreihe mit 5 Symbolen
- man muss sich nun die fünf Symbole aufmalen und auch die Farbe dazu aufschreiben
- **dann stellt man in der Beschreibung die Symbole von oben nach unten ein und drückt zum Schluss auf den Knopf**
- dann erscheint ganz unten in dem länglichen Fenster entweder eine Tür oder ein Speer oder ein Messer oder ein Steinblock
- in jeder Symbolreihe gibt es ein rotes Symbol
- diese Symbole sind auch auf den Bodenplatten in der Halle
- dann weiß man welche Falle auf welche Bodenplatte fällt
- am Ende kann man die Bodenplatten von links nach rechts so zuordnen:

- 1. Bodenplatte = deaktiviert**
- 2. Bodenplatte = Tür links**
- 3. Bodenplatte = Falle mit Messer**
- 4. Bodenplatte = deaktiviert**
- 5. Bodenplatte = Falle mit Speer**
- 6. Bodenplatte = Tür rechts**
- 7. Bodenplatte = Falle mit Steinblock**
- 8. Bodenplatte = deaktiviert**

- Darren muss das Seil mit dem Steinblock kappen
- dann läge ein Gewicht auf der Bodenplatte und es wären 4 Bodenplatten außer Gefecht
- in die Halle gehen
- **die dritte Bodenplatte von links benutzen**
- Darren geht sehr vorsichtig auf die Platte, dann fällt die Falle mit dem Messer herunter

- ein Stück vom Messer liegt dann auf dem Boden
- **das Messer nehmen**
- in den Raum rechts gehen
- **das Messer mit dem dritten Seil von links benutzen**
- der Steinblock fällt runter
- in die Halle gehen
- **mit Angelina sprechen (Louis)**
- er soll sich auf eine Bodenplatte stellen
- Darren stellt sich vor die mit der Falle mit dem Speer und Louis fällt darauf herein und stellt sich auf diese Platte
- Darren und Angelina stellen sich auf die beiden verbleibenden Platten, wobei keine Falle mehr ausgelöst wird
- das Gittertor geht auf
- dahinter ist das Dämonentor
- das Dämonentor ansehen
- **die Halterung ansehen und benutzen**
- Angelina legt etwas in die Halterung
- dann gehen Angelina, Cathrin und Darren durch das Tor
- Angelina schießt auf Cathrin
- Darren rennt weg
- **in den Hauptraum gehen**
- da kommen Leute vom Orden
- **wieder zurück zum Dämonentor gehen**
- es läuft die Endsequenz ab
- das letzte Bild erscheint nun auch noch unter Extras / Bilder

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 29.04.2013

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

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