

Komplettlösung – Black Mirror 3

von Kerstin Häntsch

Es gibt am Anfang einen längeren Vorspann. Darren wird festgenommen, aber dann zahlt jemand die Kaution und er kann selber ermitteln. Es gilt wie immer, alles ansehen, alles mitnehmen, mit allen Personen über alle Themen sprechen und Gegenstände miteinander kombinieren. Für die Minipuzzle gibt es einen Hebel (der taucht nach einiger Zeit auf) den man benutzen kann um das Rätsel automatisch lösen zu lassen.

Kapitel 1

Polizeirevier:

- nach links zu den Zellen gehen
- **den Spind öffnen**
- **den Bleistift nehmen**
- das Tagebuch fehlt
- **mit Matt in der Nachbarzelle sprechen**
- er hat das Tagebuch und reißt viele Seiten raus bevor Darren den Rest vom Tagebuch bekommt
- zurück ins Büro gehen
- **Darren bekommt eine Visitenkarte vom Anwalt** und verlässt das Polizeirevier

Willow Creek:

- in den Tante Emma Laden gehen

Tante Emma Laden:

- mit Abaya sprechen
- alle Sachen im Laden ansehen
- **die Wanderkarten ansehen**
- Darren sagt das er eine Wanderkarte kaufen möchte und Abaya sagt das sie ihm eine schenkt
- **eine Wanderkarte nehmen** (damit kommt man dann zu anderen Orten im Spiel)
- den Laden verlassen

Willow Creek:

- zum Jahrmarktstand gehen
- **das Brett nehmen** (war mal eine Speisekarte)
- zur Telefonzelle links gehen
- **die Visitenkarte vom Anwalt mit der Telefonzelle benutzen**
- mit Dr. Jones sprechen (alle Themen)
- nach dem Gespräch **die Karte an der Tür der Telefonzelle nehmen**
- ist eine Karte von einer Wahrsagerin
- **die Visitenkarte der Wahrsagerin mit dem Telefon benutzen**
- nach dem Gespräch die Telefonzelle verlassen
- über die Brücke gehen
- hier sind das Museum (ist geschlossen) und das Haus von Dr. Winterbottom
- **zu Dr. Winterbottom gehen**

Dr. Winterbottom:

- **mit Dr. Winterbottom sprechen** (alle Themen)
- dann das Haus wieder verlassen

Willow Creek:

- über die Brücke zurück gehen und Richtung Pub gehen
- links neben der Tür hängt ein Schwamm
- **den Schwamm nehmen**
- zum Cafe neben dem Tante Emma Laden gehen

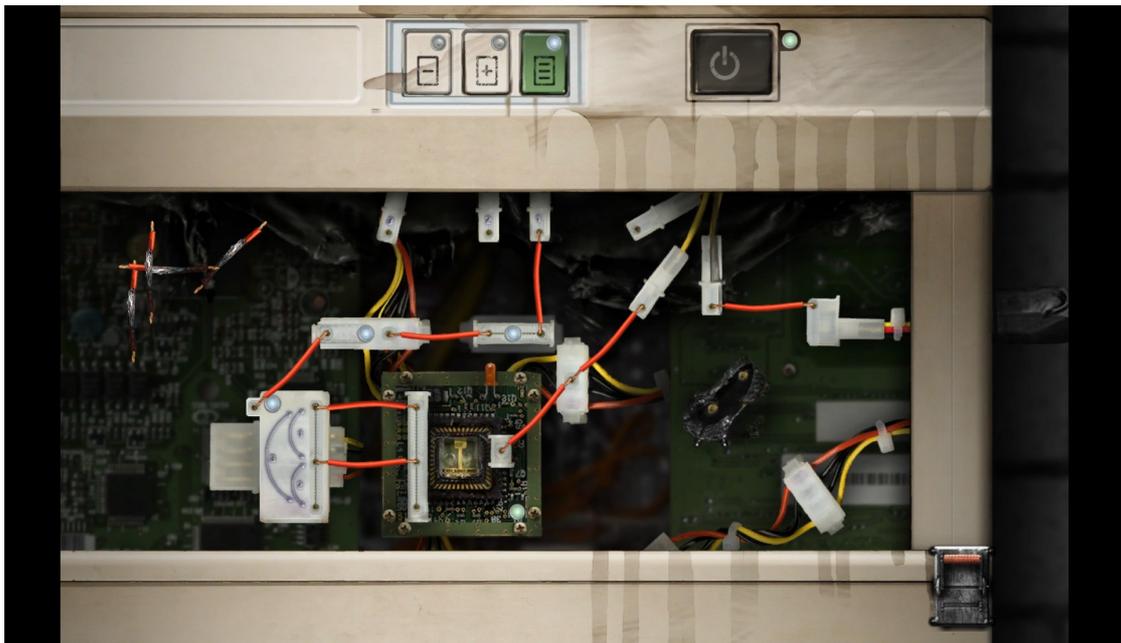
Cafe:

- die Theke ansehen (die Donuts sind alle)
- **mit Denise sprechen** (alle Themen)
- **einen Kaffee bestellen**
- während Denise den Kaffee macht, **geht Darren zu der Tür rechts hinten**
- es ist das Lager
- ins Lager gehen
- das Regal ansehen
- **die Schachtel mit den Donuts nehmen**
- **die Kühltruhe öffnen**
- **die Donuts in die Kühltruhe legen**
- **dann den Schwamm mit dem Eimer mit Wischwasser benutzen**

- **nun den nassen Schwamm mit der Kühltruhe benutzen**
- **die Kühltruhe schließen und das Lager verlassen**
- der Inspektor kommt um seine Donuts zu holen
- das Cafe verlassen
- zum Polizeirevier gehen

Polizeirevier:

- **mit Constable Zak sprechen** (alle Themen)
- der Kopierer ist defekt
- Darren muss den Kopierer reparieren, damit er eine Kopie seiner Akten machen kann
- **den Kopierer ansehen**
- **die vier verbrannten Kabel entfernen und an der Seite ablegen**
- **nun die anderen Kabel so verteilen das der Kopierer wieder funktioniert**
- **sind die Kabel wie auf dem Bild angeordnet, dann den Schalter oben rechts drücken (On) und dann den grünen Knopf drücken**
- der Kopierer funktioniert wieder (die Nahansicht verlassen)



- **mit Constable Zak sprechen**
- ihm sagen das der Kopierer wieder funktioniert
- er sagt das er die Akten kopiert und dann an den Anwalt schickt
- das Polizeirevier verlassen

Willow Creek:

- **das Brett (Speisekarte) mit dem Briefkasten benutzen**
- Darren geht ein Stück weg
- der Constable kommt und wirft den Brief in den Briefkasten
- **zum Briefkasten gehen und den Brief rausholen**
- den Brief öffnen
- **die Akten ansehen**
- über die Brücke gehen
- zum Hotel gehen
- ins Hotel gehen

Hotel:

- **mit Murray sprechen**
- er will das Darren ein Foto von sich macht
- **Darren bekommt eine Kamera und einen Rucksack**
- **den Rucksack im Inventar öffnen**
- **Darren hat den Zimmerschlüssel für Zimmer Nummer 2, ein blutiges Messer, einen Seelenschlüssel und ein Feuerzeug**
- zu den Zimmern gehen
- in Zimmer Nummer 2 gehen
- dort umsehen
- die Wand ansehen
- Darren lässt einige Sachen hier
- das Zimmer verlassen
- das Hotel verlassen
- zurück nach Willow Creek gehen und dann die Straße in den Wald nehmen

Wald:

- **den Schotterweg nach rechts nehmen**
- **das Schild und den Stacheldraht ansehen**
- weiter gehen bis zum Leuchtturm
- dort umsehen
- dann zur Ruine gehen und auch dort umsehen
- wieder zurück gehen bis zur Kreuzung
- die Straße nach oben gehen bis zum Schloss
-

Schloss:

- **die Gegensprechanlage benutzen**
- das Tor öffnet sich
- **am Eingang zum Schloss steht Schwester Antolini**
- **mit ihr sprechen (alle Themen)**
- sie bringt Darren zu Lady Victoria
- **die Gegenstände im Zimmer ansehen**
- **das Gerät bei Lady Victoria 2x ansehen**
- **dann kommt Schwester Antolini und sie sagt das sie Lady Victoria manchmal fluchen hört**
- **mit Lady Victoria sprechen**
- sie sagt aber nur zum Thema Brand etwas
- dann steht Darren wieder vor dem Schloss
- **die Kamera mit dem Schloss benutzen**
- Darren macht ein Foto von sich vor dem Schloss
- über die Wanderkarte kommt man schnell zum Hotel

Hotel:

- **Murray das Foto zeigen**
- **mit Murray sprechen (alle Themen)**
- **zum Zimmer gehen**
- **dort liegt ein Brief im Zimmer**
- **den Brief nehmen und lesen**
- **wieder zu Murray gehen und ihn nach dem Friedhof fragen**
- nach Willow Creek gehen und ins Cafe

Cafe:

- **mit Bobby sprechen und mit Edward, dem Kellner**
- **mit Dr. Winterbottom und Denise sprechen**
- das Cafe verlassen
- die Straße zum Schloss entlang gehen
- **vor dem Schloss den Weg nach links gehen**
- **bis zum Ende gehen, dann ist Darren in Warmhill beim Friedhof**

Warmhill:

- **die Kirche ansehen**

- **nach links zum Friedhof gehen**
- **das große Grabmal ansehen**
- **die Familiengruft ansehen und die Gräber ohne Namen**
- zur Kirche gehen
- **in die Kirche gehen**
- jemand ist beim Beichtstuhl
- **es ist der Totengräber, Mark Collway**
- **mit ihm sprechen** (alle Themen)
- die Kirche verlassen
- die Straße nach Willow Creek nehmen
- da kommen Wölfe und Darren flüchtet in eine Hütte
- den Trampelpfad links nehmen

Hütte im Wald:

- in der Hütte umsehen
- aus dem Fenster sehen
- **das Feuerzeug mit der Öllampe benutzen**
- **die Kiste ansehen**
- sie ist verschlossen
- den Häcksler ansehen
- **die Dose vom Regal nehmen (ist Benzin drin)**
- **die Feile von der Wand nehmen**
- **den Rechen nehmen**
- **das Bett ansehen**
- **den Rechen mit dem Bett benutzen**
- Darren holt eine Pappschachtel unter dem Bett hervor
- **in der Schachtel sind eine Puppe von Ralf, ein Korken und ein Leuchtsticker**
- **den Schatten an der Wand bei der Öllampe ansehen**
- **dann die Öllampe anheben**
- **Darren findet einen Schlüssel**
- **das Vorhängeschloss von der Kiste ansehen**
- **den Schlüssel mit dem Vorhängeschloss benutzen**
- die Kiste ist offen
- **die Robe vom Orden nehmen**
- **da ist ein Zettel drin und Darren sieht ihn sich an**
- **den Korkenzieher und den Zollstock nehmen**
- **die Kettensäge nehmen**
- **die Dose mit Benzin mit der Kettensäge benutzen**
- **dann den Korken mit der Kettensäge benutzen** (der Tankdeckel fehlt)
- **dann den Zollstock mit den Bodendielen benutzen**
- **nun die Kettensäge mit den Bodendielen benutzen**

- Darren kann die Hütte verlassen durch das Loch im Boden
- er fällt in Ohnmacht

Kapitel 2

Dr. Winterbottom:

- Darren ist bei Dr. Winterbottom
- **mit ihr sprechen**
- **er bekommt ein Rezept für ein Medikament das er im Tante Emma Laden abholen soll**
- das Haus verlassen
- über die Brücke gehen und zum Tante Emma Laden
- der hat aber geschlossen

Willow Creek:

- **das Fass neben dem Tante Emma Laden benutzen**
- es ist der Briefkasten von Abaya
- **Darren findet ein Paket für Murray und sein Medikament**
- das Paket im Inventar ansehen
- es ist eine Lieferung mit Tee
- das Medikament ansehen
- ins Polizeirevier gehen

Polizeirevier:

- **mit Constable Zak sprechen**
- dann das Polizeirevier verlassen

Willow Creek:

- mit Matt sprechen (sitzt am Jahrmarktstand)
- ins Cafe gehen

Cafe:

- **mit Bobby und Edward sprechen**
- das Cafe verlassen
- auf die Straße zum Wald gehen

Wald:

- den Weg Richtung Leuchtturm gehen
- beim Tor mit dem Stacheldraht bekommt Darren eine Vision
- nach Warmhill gehen

Warmhill:

- die Kirche ist geschlossen
- **durch das Tor oben rechts gehen**
- hier ist das Haus vom Pfarrer
- der Totengräber ist auch hier
- Darren sieht sich um
- **die Baumschere nehmen**
- **mit dem Totengräber sprechen**
- dann die Straße nach Willow Creek nehmen
- den Pfad zur Hütte nehmen
-

Hütte:

- die Schleifspuren ansehen
- in die Hütte will Darren nicht gehen
- zum Hotel gehen

Hotel:

- Murray ist nicht am Empfang
- **zur Bürotür links gehen**
- Darren klopft an die Tür, aber es antwortet niemand
- Darren meint das er das Paket für Murray auf den Schreibtisch legt
- im Büro findet Darren ein Schreiben
- dort steht das Murray die Kautions bezahlt hat
- Murray kommt und es gibt Streit
- Darren verlässt das Hotel
- in den Wald gehen und Richtung Leuchtturm gehen

- **die Baumschere mit dem Stacheldraht am Tor benutzen**
- **dann über das Tor steigen und dem Pfad folgen**
- Darren kommt an ein altes Haus

Haus im Wald:

- **das Auto ansehen und das Haus**
- den Eingang ansehen und die Gegensprechanlage benutzen
- die Stelle im Gebüsch ansehen und die Stelle am Zaun ansehen
- **die dunkle Stelle ansehen**
- **dort findet Darren einen Leuchtsticker**
- die Stelle im Wald (hintern Auto) ansehen
- **den Müllcontainer ansehen**
- **er ist verschlossen**
- mit der Baumschere lässt sich der Müllcontainer nicht öffnen
- das Haus verlassen und nach Warmhill gehen

Warmhill:

- die Kirche ist jetzt offen
- **in die Kirche gehen**
- **mit dem Pfarrer sprechen** (alle Themen)
- **Darren bekommt eine Liste mit Namen für die Gräber ohne Namen**
- **die Säule rechts in der Kirche ansehen**
- da stehen Bibelsprüche drauf (Johannes 1,29 / Philipper 1,21 / Matthäus / Psalm 118,6)
- **die Kirche verlassen und zum Friedhof gehen**
- **die namenlosen Gräber ansehen**
- auf der Liste stehen 7 Namen, aber es gibt nur 5 Gräber
- einen Namen kann Darren schon streichen, weil William Gordon in dem großen Grab liegt
- einen Namen muss Darren noch von der Liste streichen
- er geht erst einmal zurück nach Willow Creek

Polizeirevier:

- der Inspektor ist jetzt da
- **mit dem Inspektor sprechen** (alle Themen)
- das Polizeirevier verlassen
- zurück nach Warmhill

Warmhill:

- in die Kirche gehen
- **mit dem Pfarrer sprechen**
- **nach Dr. Hermann und Henry fragen**
- die Kirche verlassen
- durch das Tor zum Totengräber gehen
- **mit dem Totengräber sprechen** (nach Henry fragen)
- **vor der Kirche das Grab auf der linken Seite ansehen**
- nun kann Darren noch einen Namen von der Liste streichen
- zum Friedhof gehen
- **die namenlosen Gräber ansehen**
- **an einem Grab ist ein Traumfänger (Dr. Hermann) und an einem Grab ist das medizinische Zeichen zu sehen (Dr. Robert Gordon)**
- **ein Grab ist ganz verwildert in der hinteren Reihe in der Mitte (Henry Stanton)**
- auf zwei Gräbern stehen Bibelsprüche
- wieder in die Kirche gehen und den Pfarrer nach den Bibelsprüchen fragen
- dann wieder zu den Gräbern gehen
- **das Grab links in der hinteren Reihe ist von James und das Grab rechts in der hinteren Reihe ist von Samuel** (die Namensschilder die rechts erscheinen, mit dem jeweils richtigen Grabstein benutzen)
- nun weiß Darren welches Grab von Samuel ist
- er findet dort aber keine Notiz
- **in die Kirche gehen**
- **die Säule mit den Bibelsprüchen ansehen**
- **da ist ein Geheimfach und Darren findet eine Notiz**
- **die Notiz ansehen**
- die Kirche verlassen
- die Straße nach Willow Creek benutzen bis zum Abzweig zum Leuchtturm
- dort steht ein Mann mit einem Auto

Wald:

- **mit Phil sprechen**
- Darren sagt er sieht sich das Auto mal an
- er unterhält sich weiter mit Phil
- bei der Frage nach Ralph bekommt Darren die Motorhaube auf den Kopf

Haus im Wald:

- Darren liegt in einer Kiste

- die Seitenwand ansehen und das Fußende
- **die Decke ansehen und benutzen**
- es ist eine Bahre
- **den Korkenzieher mit der Bahre benutzen** (ergibt einen Griff)
- **den Griff benutzen**
- Darren kann sich befreien
- **das rote Lämpchen an der Wand benutzen**
- Darren macht Licht
- in dem Raum umsehen
- Tür, Waschbecken, Projektor, Waschbecken, Seziertisch, Zange, Werkzeug und Papierrollen ansehen
- **den Aktenschrank ansehen**
- Darren nimmt Akten heraus und sieht sie sich an
- **den Leichensack ansehen**
- Darren schiebt das Fach zu
- **das mittlere Fach ansehen**
- da ist jemand drin
- das Vorhängeschloss ansehen
- **das Skelette ansehen**
- **Darren nimmt den Schädel mit**
- **den Oberschenkelknochen nehmen**
- den Schreibtisch ansehen
- **die Zigaretten nehmen**
- die Geldkassette ansehen
- den Bunsenbrenner ansehen
- **die Flasche mit Riechsalz nehmen**
- das Riechsalz ist alle
- **aus der Schublade das Buch über Chemie und das Skalpell nehmen**
- **im Inventar das Riechsalz mit dem Chemiebuch benutzen**
- Darren weiß nun was er für Riechsalz braucht
- **im Inventar den Schädel ansehen**
- da ist eine Filmrolle drin
- **das Skalpell mit dem Kassettenrekorder benutzen**
- dann hat Darren ein paar Drähte
- **die Drähte mit der Gegensprechanlage benutzen**
- Darren repariert sie
- die Gegensprechanlage leuchtet jetzt grün und funktioniert
- **den Projektor anmachen**
- **die Filmrolle mit dem Projektor benutzen**
- **die Leinwand benutzen** (nach oben schieben)
- dahinter ist Kamerazubehör
- **das Zubehör ansehen**
- **Darren findet einen Farbfilter**
- **die Leinwand wieder benutzen** (nach unten ziehen)

- **dann den Farbfilter mit dem Projektor benutzen**
- **den Projektor mit der Leinwand benutzen**
- es gibt einen Schalter links (Stellung links- Film läuft langsam; Stellung Mitte – Film läuft normal; Stellung rechts – Film läuft schnell)
- es gibt auch einen Schalter rechts (Stellung links – Film läuft rückwärts; Stellung Mitte – Film steht; Stellung rechts – Film läuft vorwärts)
- dann gibt es oben noch 6 Knöpfe in verschiedenen Farben
- **die Farben rot und gelb anklicken und dann den Film laufen lassen**
- **man sieht die Zahlen 2180**
- Darren hat nun die Kombination für das Zahlenschloss der Geldkassette
- zum Schreibtisch gehen
- **die Geldkassette öffnen**
- es ist ein Brief drin
- **den Brief nehmen und lesen**
- **den Projektor mit der Tür benutzen** (dann strahlt das Licht auf die Tür)
- **nun die Gegensprechanlage benutzen**
- Phil kommt und ist geblendet vom Licht des Projektors
- **Darren benutzt den Oberschenkelknochen mit Phil**
- **Phil ansehen**
- **Darren nimmt die Schrotflinte und den Schlüsselbund an sich**
- **den Schlüsselbund mit dem Vorhängeschloss benutzen**
- Darren befreit Ralph
- der ist aber betäubt
- **durch die Tür in den nächsten Raum gehen**
- **an der Wand stehen die Buchstaben RGUE**
- **den Computer ansehen**
- **das Post-it am Computer ansehen**
- **die Diskette nehmen**
- die Flaschen ansehen
- **eine leere Flasche nehmen**
- den Fernseher ansehen und ausschalten
- den Elektroschrott ansehen
- **die Vitrine ansehen**
- **den Glaskolben nehmen**
- **die Schubladen am Schrank ansehen**
- dort gibt es ein Geheimfach
- die Schublade am Schreibtisch ansehen
- **das Schlüsselbund mit der Schublade am Schreibtisch benutzen**
- **Darren nimmt sich eine Pistole, Munition und eine Kostbare Kette aus der Schublade**
- weiter hinten im Raum liegt ein Hirschkopf
- **den Hirschkopf nehmen**
- **die Feile mit dem Hirschkopf benutzen**
- **das Hirschhornmehl mit dem Glaskolben benutzen**
- dann zurück gehen in den anderen Raum und zum Schreibtisch

- **den Glaskolben mit dem Bunsenbrenner benutzen**
- **dann den Bunsenbrenner benutzen**
- **das Feuerzeug mit dem Bunsenbrenner benutzen**
- Darren hat nun Riechsalz
- **das Riechsalz mit Ralph benutzen**
- **ihm seine Puppe geben**
- dann ist Ralph verschwunden
- **in den anderen Raum gehen und das Schlüsselbund mit der Kellertür benutzen**
- Phil ist nun eingeschlossen und Darren kann sich in Ruhe umsehen
- **den Computer benutzen**
- Darren braucht das Passwort
- die Buchstaben RGUE reichen nicht
- durch die andere Tür nach draußen gehen
- **den Schlüsselbund mit dem Müllcontainer benutzen**
- **Darren holt den Buchstaben M und eine Papprolle aus dem Müllcontainer**
- **die Pistole mit dem Müllcontainer benutzen**
- Darren legt auch noch die Schrotflinte mit rein
- **das Auto ansehen und den Tankdeckel**
- **den Buchstaben M mit der Schrift am Haus benutzen**
- das M gehört eindeutig dazu
- wieder ins Haus gehen
- **den Computer benutzen**
- **das Passwort lautet Morgue** (vor die Buchstaben RGUE kommen die Buchstaben M und O von der Schrift am Haus)
- das Passwort Morgue eingeben
- Darren öffnet automatisch eine Datei und öffnet die Lagertür
- **zum Geheimfach gehen**
- **die Liste mit Geldbeträgen und die Videokassette von Ralph nehmen**
- **die Videokassette mit dem Fernseher benutzen**
- das Haus verlassen

Hotel:

- ins Hotel gehen
- Darren ist schlecht auf Murray zu sprechen
- Murray verschwindet
- **ins Büro von Murray gehen**
- **den Stahlschrank ansehen**
- **das Diplom an der Wand ansehen**
- die Wand ansehen
- **den Zollstock mit der Wand benutzen**
- den Erste-Hilfe Kasten ansehen und die Bücherregale
- **die Schublade vom Schreibtisch öffnen**

- **hier liegt eine Bedienungsanleitung vom Stahlschrank und die Seriennummer**
- die muss nur ergänzt werden durch das Geburtsjahr von Murray und die Seriennummer auf der Rückseite des Stahlschranks
- auf dem Diplom an der Wand steht 1942 als Geburtsjahr drauf
- das Büro verlassen
- **zum eigenen Zimmer gehen**
- auf dem Gang steht ein Werkzeugkasten
- **die Zange aus dem Werkzeugkasten nehmen**
- dann ins Zimmer gehen
- **den Zollstock mit der Wand benutzen**
- **das Skalpell mit der Wand benutzen**
- nun ist die Tapete an der Stelle ab
- **den Schlüsselbund mit der Mauer benutzen**
- **dann durch das Loch sehen**
- da steht die Seriennummer 8528-173
- ins Büro gehen
- **das Telefon benutzen**
- Darren bekommt den Code: 4 rechts, 8 links, 15 rechts, 16 links, 23 rechts und 42 links
- **den Stahlschrank öffnen**
- **Darren findet einen Umschlag mit vielen Fotos** (aber kein Foto von ihm)
- ein Foto zeigt Angelina
- das Hotel verlassen und zum Schloss gehen

Schloss:

- vor dem Schloss sieht Darren wieder die weiße Frau
- das Tor vor dem Schloss steht offen
- den Müll ansehen
- durch das Tor gehen
- zum Schlossgarten gehen
- ins Schloss gehen
- hier war mal die Küche
- die Tür zum Keller ansehen
- **die Kerze nehmen**
- **zur Halle gehen**
- dort sind Bauarbeiter
- **im Inventar die Zange mit den Patronen benutzen**
- **das ergibt Schwarzpulver**
- **das Schwarzpulver mit der Papprolle benutzen**
- **dann das Feuerzeug mit der Kerze benutzen**
- **die Kerze mit der Papprolle benutzen**
- **dann die Zigaretten mit der Papprolle benutzen**
- **das ergibt einen Boller**

- dann die Küche verlassen
- zur Vorderseite vom Schloss gehen
- **zum Eingang gehen**
- **den Boller mit der Lampe benutzen**
- dann wieder auf die Rückseite gehen und in die Küche
- **zur Halle gehen**
- **die Bauarbeiter verschwinden und Darren geht zu Victoria ins Zimmer**
- **mit Victoria über alles sprechen**
- am Ende stirbt sie
- Darren ist Adrian und er erbt das Schloss

Kapitel 3

Schloss:

- **mit den Handwerkern sprechen**
- den Menhir ansehen
- **den Briefkasten öffnen**
- es gibt einen Brief und die Zeitung
- **den Brief lesen**
- **die Zeitung ansehen**
- zum Schloss gehen
- **die Launchbox ansehen auf dem Baugerüst**
- **Adrian nimmt die Zahnstocher mit**
- zum Eingang gehen
- in die Halle gehen
- den Globus ansehen und den Grundstein
- in die Bibliothek gehen
- den Sessel ansehen und benutzen
- dann den Globus und den Stammbaum ansehen
- das Telefon ansehen
- die Säule ansehen und die Bücherregale
- die Bibliothek verlassen
- **ins Teezimmer gehen**
- **den Schreibtisch ansehen**
- **Adrian findet einen Brief und Kontoauszüge**
- beides ansehen
- **die Pferdestatue und den Marmorsockel ansehen**
- das Zimmer verlassen
- die Treppe nach oben gehen

- in die Abstellkammer gehen
- die Matratzen und die Gemälde ansehen
- das Zimmer verlassen
- in Victorias Zimmer gehen
- das Gemälde mit der weißen Frau ansehen
- das Schmuckkästchen ansehen
- das Zimmer verlassen
- zum Durchgang gehen
- die Tür ist abgeschlossen
- das Schlüsselbund mit dem Durchgang benutzen, aber es passt kein Schlüssel
- nach unten in die Halle gehen
- in die Küche gehen
- **den Schlüsselbund mit der Kellertür benutzen**
- **in den Keller gehen**
- **die Rohrschellen und die Spraydose mit Bauschaum aus dem Regal nehmen**
- **das Verlängerungskabel von der Wand nehmen**
- die Treppe nach unten will Adrian nicht gehen, weil es zu dunkel ist
- in die Küche gehen
- von der Küche in den Garten gehen
- zum Gewächshaus gehen
- **ins Gewächshaus gehen**
- **den Gartenschlauch und den kaputten Eimer nehmen**
- die Statue und die Pflanze ansehen
- **den Holzstiel nehmen** (steht an der Wand links)
- **den Teppich ansehen und zur Seite schieben**
- **die Kacheln ansehen und zur Seite legen**
- darunter ist eine Bodenluke
- **die Bodenluke öffnen**
- es ist ein Brunnenschacht
- auf einem Mauervorsprung liegt ein Koffer
- **im Inventar den Holzstiel mit den Rohrschellen benutzen und dann den Buchstaben M noch mit dem Holzstiel benutzen**
- **nun den Koffer mit dem Holzstiel nach oben holen**
- **den Koffer ansehen**
- **Adrian findet ein Notizbuch von Henry Stanton**
- das Notizbuch ansehen
- zurück ins Schloss gehen und dort **in die Abstellkammer gehen**
- **die Gemälde ansehen**
- drei sind von den Gordens
- **in die Bibliothek gehen**
- **dort den Stammbaum ansehen**
- **dann wieder in die Abstellkammer gehen**
- **die Gemälde ansehen und das Gemälde von Dergham ansehen**
- **den Bilderrahmen ansehen**

- rechts ist ein Stück locker
- Adrian nimmt das Stück vom Bilderrahmen
- **die Lücke ansehen**
- da sind 7 Löcher zu sehen
- **die Zahnstocher mit den Löchern benutzen**
- **das Stück Rahmen mit dem Bilderrahmen benutzen**
- **Adrian hat nun einen Schlüssel**
- **ins Teezimmer gehen**
- das Pferd ansehen
- **den Marmorsockel ansehen**
- die verdächtige Stelle ansehen
- an der Seite sind 7 Löcher
- **den selbstgebauten Schlüssel mit den Löchern benutzen**
- **dann die verdächtige Stelle drücken**
- es öffnet sich ein Fach
- da liegt Geld drin
- **etwas Geld nehmen, den Brief nehmen und ansehen**
- Adrian schließt das Fach wieder
- den Raum verlassen und die Halle auch
- **zur Vorderseite gehen und die Fassade ansehen**
- **zum Eingang vom Schloss gehen**
- dort sind die beiden Handwerker
- **Gregory das Geld geben und dann mit ihm über alle Themen sprechen und ihm sagen das er die Fassade putzen soll**
- das Telefon klingelt
- Dr. Winterbottom ruft an, weil Adrian zu spät zu seinem Termin kommt
- Zwischensequenz
- **nach der Therapie zum Schloss gehen**
- Zak wartet schon auf Adrian
- im Schloss ist etwas passiert
- Gregory ist tot
- der Inspektor wartet schon auf Adrian
- **die Unfallstelle ansehen**
- **die Flasche (Reiniger) und die Bürste neben der Lampe nehmen**
- **mit Steve sprechen (der kündigt)**
- **den Bohrhammer ansehen**
- **den Benzinkanister nehmen**
- ins Schloss gehen (in die Halle)
- **Zwischensequenz mit dem Inspektor**
- es klingelt und Adrian geht zur Tür
- da ist aber niemand
- ans Tor gehen
- da ist auch niemand
- **in den Briefkasten sehen**

- **es gibt Post von Murray**
- zum Hotel gehen

Hotel:

- ins Hotel gehen
- Adrian gibt Murray den Hotelschlüssel zurück
- **vor dem Hotel die leere Flasche mit dem Springbrunnen benutzen**

Haus im Wald:

- zum Haus im Wald gehen
- **den Gartenschlauch mit dem Tankdeckel benutzen**
- **Adrian füllt den Benzinkanister**
- zurück zum Schloss

Schloss:

- **den Benzinkanister mit dem Bohrhammer benutzen**
- **den Bohrhammer nehmen**
- ins Gewächshaus gehen
- **den Reiniger mit der Statue benutzen**
- es ist keine Statue aus Marmor
- zur Kirche von Warmhill gehen
-

Warmhill:

- durch das Tor hinten gehen
- **die Glasscheibe aus der alten Tür nehmen**
- **die Glasscheibe mit dem kaputten Eimer im Inventar benutzen**
- in die Kirche gehen und mit dem Pfarrer sprechen
- dann nach Willow Creek gehen

Willow Creek:

- hier steht das Fahrrad von Zak
- **das Fahrrad (Flickzeug) nehmen**

- zum Schloss gehen

Schloss:

- **die Wanderkarte mit dem Menhir vor dem Schloss benutzen**
- dann zum Eingang gehen
- **die Wanderkarte mit dem zweiten Menhir benutzen**
- zum Schlossgarten gehen
- **dort die Wanderkarte mit dem dritten und vierten Menhir benutzen**
- ins Gewächshaus gehen
- **die Wanderkarte mit der gereinigten Statue benutzen (ist der fünfte Menhir)**
- in die Schlosshalle gehen
- **die Wanderkarte mit dem Globus benutzen (ist der sechste Menhir)**
- **den Bleistift mit der Wanderkarte benutzen**
- jetzt kann man alle Kreuze miteinander verbinden (es entsteht ein Stern)
- das hilft Adrian aber nicht weiter



- das Kreuz oben in der Mitte ist wohl eher der Ausgangspunkt als der Mittelpunkt
- mit dem Bleistift kann man auch Linien wieder weg radieren
- **den Bleistift wieder mit der Wanderkarte benutzen** und alle Linien wegmachen, außer den äußeren Linien (die lassen sich ohnehin nicht entfernen)
- **nun vom Kreuz oben in der Mitte eine Linie über das Kreuz oben links ziehen**
- **die Linie führt zur Kirche von Warmhill**
- **dann eine Linie von dem Kreuz oben in der Mitte über das Kreuz unten rechts ziehen**
- **die Linie geht zur Ruine hinter dem Leuchtturm**
- **nun noch eine Linie von dem Kreuz oben in der Mitte über das Kreuz unten in der**

Mitte ziehen

- die Linie zeigt zum Hotel



- . Adrian geht zu allen drei Orten

Warmhill:

- **in die Kirche gehen und mit dem Pfarrer sprechen** (über die Portale)
- hier wird Adrian nichts finden

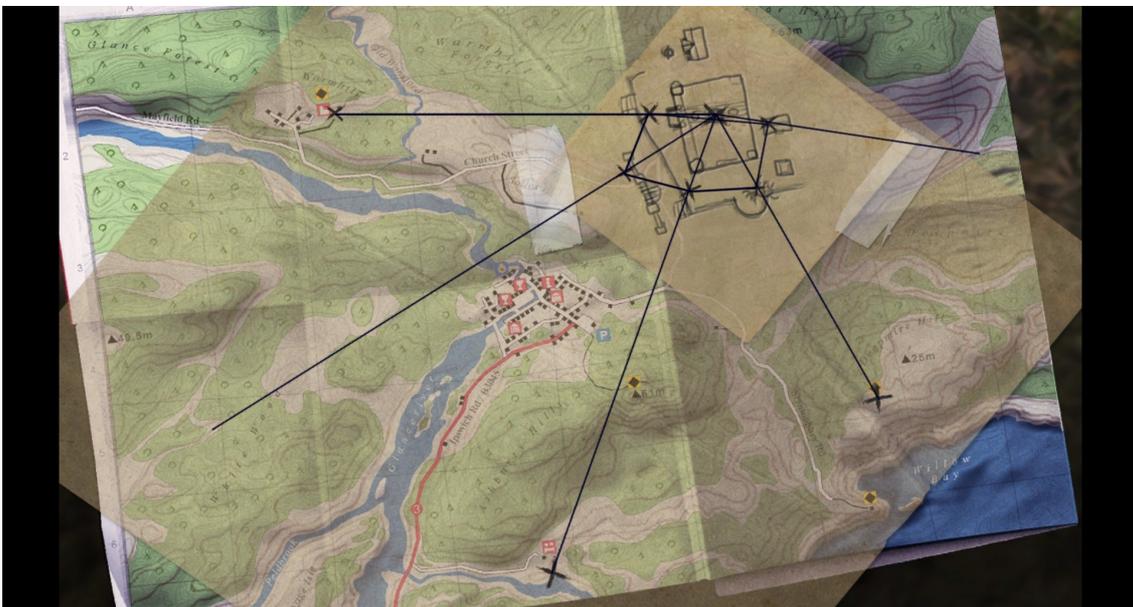
Ruine:

- **zum Leuchtturm gehen und weiter zur Ruine** (Akademie)
- hier ist alles verschüttet und es gibt keinen Weg zum Portal

Hotel:

- zum Hotel gehen
- **die Stufen zum Fluss ansehen**
- Adrian geht zum Fluss
- dort ist Bobby
- **mit Bobby sprechen**

- der sucht Perlen für eine Kette die er Denise schenken will
- **Adrian bietet ihm seine wertvolle Kette an**
- Bobby nimmt sie und verschwindet
- er lässt die Wathose da
- **die Wathose nehmen**
- sie hat ein Loch
- **das Flickzeug mit der Wathose benutzen**
- **das Treibgut im Fluss ansehen**
- die Menhire ansehen
- im Fluss stehen vier Menhire
- **die Wathose benutzen (rechte Maustaste)**
- **Adrian zieht die Wathose an**
- **nun zu den Menhiren gehen**
- es gibt eine dunkle Stelle
- **den Eimer mit Glasboden mit der dunklen Stelle benutzen**
- Adrian sieht einen verschütteten Eingang zum Portal
- hier kommt er auch nicht weiter
- **den Fluss verlassen**
- **den Bleistift mit der Wanderkarte benutzen**
- **nun eine Linie vom Kreuz oben in der Mitte über das Kreuz unten links ziehen**
- **dann noch eine Linie vom Kreuz oben in der Mitte über das Kreuz oben rechts ziehen**
- die eine Linie endet im Wald und die andere im Sumpf



- Adrian will sich die beiden Stellen ansehen

Wald:

- von Willow Creek aus in den Wald gehen
- diesmal nicht nach rechts in Richtung Leuchtturm gehen, sondern **den Pfad nach links nehmen**
- **die Warnschilder am Baum lesen**
- **die Bärenfalle ansehen**
- **den Ast nehmen, der rechts auf dem Boden liegt**
- wenn Adrian den Pfad weiter geht, dann stirbt er
- also erst mal wo anders weiter suchen
- zur Kreuzung im Wald gehen
- **von dort in Richtung Leuchtturm gehen**
- **erst kommt links der Abzweig zum Haus im Wald und dann kommt ein Trampelpfad links**
- den Trampelpfad nehmen

Sumpf:

- den Sumpf ansehen
- die Brücke ansehen und die Knochen rechts
- **den Metalldetektor nehmen**
- auf dem Trampelpfad zurück gehen und zum Haus im Wald gehen

Haus im Wald:

- ins Haus gehen
- **den Elektroschrott ansehen**
- Adrian findet ein Transistorradio
- **das Transistorradio mit dem Metalldetektor benutzen**
- dann das Haus verlassen
- für den Metalldetektor fehlt noch eine Batterie
- **den Schlüssel von Phil mit dem Auto benutzen**
- **Adrian findet einen dritten Leuchtsticker**
- **die Motorhaube benutzen und die Batterie nehmen**
- **die Batterie mit dem Metalldetektor benutzen**
- jetzt funktioniert er
- zurück zur Kreuzung im Wald gehen
- dann nach links gehen zur Bärenfalle

Wald:

- **den Metalldetektor mit dem Trampelpfad oben links benutzen**
- Adrian markiert die gefundenen Bärenfallen mit einem Leuchtsticker
- am Ende vom Weg kommt der Eingang zum Portal
- **den Menhir ansehen und den Felsen**
- den Spalt am Felsen ansehen
- **den Bohrhammer mit dem Fels benutzen**
- Adrian bohrt mehrere Löcher in den Fels
- **die Flasche mit Wasser mit dem Fels (den Löchern) benutzen**
- **dann den Bauschaum mit dem Fels benutzen**
- jetzt muss Adrian bis zum nächsten Tag warten
- der Fels wird dann hoffentlich durch das Eis gesprengt werden
- zum Schloss gehen

Schloss:

- vor dem Schloss sitzt Bobby
- **mit Bobby sprechen**
- Tom hat Bobby rausgeworfen
- es folgt eine Zwischensequenz

Kapitel 4

Dr. Winterbottom:

- Adrian ist bei Dr. Winterbottom
- das Haus verlassen
- ins Cafe gehen

Cafe:

- **mit Inspektor Spooner sprechen**
- Zwischensequenz
- Adrian und Spooner gehen zum Haus im Wald

Haus im Wald:

- die Tür ist verschlossen
- **den Schlüssel von Phil mit dem Eingang benutzen**
- Zwischensequenz
- zur Kellertür gehen
- die Leiche von Phil ist weg
- **das Kühlfach mit der Leiche öffnen**
- Spooner will das Adrian mit zum Polizeirevier kommt
- da taucht Tom auf und Spooner verfolgt ihn
- **Adrian verlässt das Haus und geht zum Steinkreis im Wald**

Steinkreis im Wald:

- der Fels ist gesprengt
- **das Loch ansehen**
- es geht eine Treppe nach unten
- **Adrian steht vor dem Portal**
- **es gibt aber einen Abgrund dazwischen**
- den Abgrund, die Wand, die Halterung und die Steintafel ansehen
- zum Schloss gehen

Schloss:

- **im Schlossgarten die Klappleiter holen**
- **Adrian geht automatisch zum Portal und legt die Leiter über den Abgrund**
- **die Steintafel 2x ansehen**
- **den Bleistift mit der Steintafel benutzen und Adrian zeichnet alles ab** (oder die Kamera benutzen)
- **die Halterung ansehen**
- da fehlt eine schwarze Kugel
- nach Willow Creek gehen

Cafe:

- **mit Edward sprechen**
- nach den Zeichen fragen und den Hügelgräbern
- Edward würde gern Butler auf dem Schloss werden
- das Cafe verlassen

Museum:

- das Museum ist offen
- **alles ansehen im Museum**
- **mit Swetlana und Juri sprechen**
- das Museum verlassen
- zum Schloss gehen

Schloss:

- **in der Eingangshalle die Baufolie nehmen**
- das Schloss verlassen

Warmhill:

- **in die Kirche gehen und mit dem Pfarrer sprechen**
- dann zum Sumpf gehen

Sumpf:

- da ist jetzt ein Steinhaufen
- **den Steinhaufen ansehen**
- **da steckt ein Zettel drin**
- **den Zettel nehmen und lesen**
- die Knochen ansehen
- nach Willow Creek gehen

Polizeirevier:

- Inspektor Spooner ist hier
- mit ihm sprechen
- **nach dem Haus von Miss Valley fragen**
- Adrian darf sich das Haus ansehen (unter Aufsicht von Zak)
- **mit Zak sprechen**
- sie gehen zum Haus

Haus von Miss Valley:

- alles ansehen
- **die Kohle vor dem Kamin nehmen**
- **das Notizbuch (leere Seite) nehmen**
- **die Kohle mit dem leeren Blatt benutzen**
- **die Notiz lesen**
- den Bücherschrank ansehen
- **die Mappe von der Universität nehmen und ansehen**
- **die Nahansicht der Mappe verlassen**
- Adrian sagt er bräuchte 3 Wörter um den Standort des Hügelgrabes zu finden
- **die Mappe wieder ansehen**
- die folgenden Wörter unterstreichen:

Sektor 13

Sumpf

Kleintierknochen

- das ergibt Sinn sagt Adrian
- **mit Zak sprechen und das Haus verlassen**
- zum Sumpf gehen

Sumpf:

- **die Knochen ansehen und den Sumpf**
- **dann den Trampelpfad rechts benutzen**
- Adrian findet das Hügelgrab
- **die Zweige links nehmen**
- den Kreis ansehen und den Baumstamm
- den Menhir, die Hieroglyphen und die Knochen ansehen
- **in das Grab gehen**
- die Grabsteine, die Blätter und die Steine ansehen
- den Boden und die Wand ansehen
- das Grab verlassen und nach Willow Creek gehen

Dr. Winterbottom

- **mit Dr. Winterbottom sprechen**
- wegen dem Medikament (es gibt 3 Dinge die das Medikament unwirksam machen)
- in den Tante Emma Laden gehen

Tante-Emma-Laden:

- mit Abya sprechen (alle Themen und wegen Sodbrennen)
- **Adrian bekommt ein Mittel mit Magnesium**
- ins Cafe gehen

Cafe:

- mit Edward sprechen (nach Kaffee fragen)
- **Adrian bekommt ein Päckchen Kaffee**
- zum Gewächshaus gehen

Gewächshaus:

- **die Pflanze (Baldrian) nehmen**
- dann ins Schloss gehen

Schloss:

- in die Küche gehen
- **den Topf nehmen**
- **Adrian füllt ihn mit Wasser und nimmt ihn mit**
- zum Hügelgrab gehen

Hügelgrab:

- **die Baufolie mit dem Hügelgrab (Eingang) benutzen**
- **dann ins Grab gehen**
- **hier die Steine benutzen und eine Feuerstelle daraus machen**
- **die trockenen Zweige mit der Feuerstelle benutzen**
- **das Feuerzeug mit den Zweigen benutzen**
- **dann den Topf mit Wasser mit der Feuerstelle benutzen**
- **den Kaffee und die Tabletten mit Magnesium mit dem Topf benutzen**
- **den Baldrian mit der Feuerstelle benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **den Topf benutzen** (Adrian trinkt den Inhalt)
- er hat eine Vision
- es folgt wieder eine Zwischensequenz

- **den schwarzen Schimmel an der Wand ansehen**
- **Adrian findet dort die schwarze Kugel**
- das Hügelgrab verlassen
- zum Steinkreis gehen

Portal:

- beim Steinkreis in das Loch steigen
- **die schwarze Kugel mit der Halterung benutzen**
- das Portal ist aktiviert
- **durch das Portal gehen**
- den Abgrund ansehen
- **die Leiche von Louis ansehen und untersuchen**
- **Adrian findet eine Notiz**
- die Notiz lesen
- die Steinplatten und die Steintür ansehen
- die verschüttete Treppe 2x ansehen
- das Portal und die Halterung ansehen
- die Patronenhülsen auf dem Boden ansehen
- die Einschusslöcher ansehen
- den Felsen ansehen und die beiden Spalte links und rechts
- **die Kamera mit der Spalte links benutzen**
- auf dem Foto ist eine schwarze Kugel zu sehen
- **Louis Leiche noch einmal benutzen** (Adrian bricht einen Arm ab)
- **den Arm mit der Spalte links benutzen**
- **dann die Spalte rechts benutzen und Adrian holt die schwarze Kugel raus**
- **die schwarze Kugel mit der Halterung benutzen**
- das Portal öffnet sich
- **durch das Portal gehen**
- Adrian ist im Ritualraum
- den Thron, die schwarze Kugel, den Abgrund, die Schädelwand und die Schrift auf dem Boden ansehen
- **das Buch 2x ansehen**
- Zwischensequenz
- Adrian hat Mordred in sich

Kapitel 5

Schloss:

- Adrian landet im vorher noch abgeschlossenem Zimmer im Durchgang
- Wasserschale, Bett und Fenster ansehen
- am Fenster hängt ein Seil
- **das Seil vom Fenster nehmen**
- **die Scherben auf dem Boden ansehen**
- **den Zettel auf dem Schreibtisch nehmen und ansehen**
- **Mordreds Buch ansehen**
- die Seiten sind alle leer
- den Schrank öffnen
- **die Scherben nehmen**
- Adrian schneidet sich damit und es fällt Blut auf das Buch
- da steht nur die Beschwörungsformel
- **Zwischensequenz**
- Valentina ist da
- **mit ihr sprechen und mit ihr zusammen in die Kirche gehen**
- **mit dem Pfarrer über Exorzismus sprechen**
- **das Buch der Hüter ansehen**
- zum Schloss gehen

Schloss:

- vor dem Schloss steht Edward
- mit ihm sprechen
- **Adrian gibt ihm einen Brief für den Inspektor**
- ins Schloss gehen
- in das Zimmer im Durchgang gehen
- **das Buch von Mordred nehmen**
- dann wieder zur Kirche gehen
-

Warmhill:

- **den Seiteneingang der Kirche benutzen**
- **dem Pfarrer das Buch von Mordred geben und mit ihm sprechen**
- dann folgt eine Zwischensequenz

- der Pfarrer ist tot und der Exorzismus hat nicht funktioniert, weil es der falsche Ort war

Kapitel 6

Schloss:

- Valentina und Edward bringen Adrian ins Schloss
- während sich Adrian ausruht, will sich Valentina im Schloss umsehen
- man spielt jetzt mit Valentina
- **das Telefon in der Bibliothek benutzen**
- **den Stammbaum ansehen**
- den Teppich ansehen
- **die Säule ansehen**
- **ein Streichholz mit der Säule benutzen**
- **dann die Säule benutzen**
- Valentina findet ein seltsames Loch an der Säule
- die Bibliothek verlassen
- **in der Halle den Grundstein ansehen**
- in die Küche gehen und durch die Kellertür
- die Kellertreppe nach unten gehen
- ein Streichholz benutzen
- es ist zu dunkel
- wieder nach oben gehen
- **ins Teezimmer gehen und den schwarzen Fleck ansehen**
- die Treppe nach oben gehen
- **ins Zimmer von Viktoria gehen**
- das Gemälde ansehen
- **die Geräte ansehen**
- **Valentina nimmt eine Spritze mit**
- **das Schmuckkästchen ansehen**
- es ist schwerer als der Inhalt vermuten lässt
- es gibt ein Geheimfach
- **sie nimmt das Schmuckkästchen mit**
- **das Zimmer verlassen**
- Adrian ist wach
- **mit ihm sprechen**
- **Valentina gibt ihm das Schmuckkästchen**
- **er öffnet es und findet einen Schwertgriff**
- an dem Griff fehlt ein Rubin
- **Valentina gibt Adrian den Schwertgriff**

- man kann jetzt zwischen Valentina und Adrian wechseln
- **auf Adrian umschalten**
- **er gibt Valentina das Seil**
- in das Zimmer im Durchgang gehen
- **den Schrank öffnen**
- **das Grablicht und die Zange nehmen**
- nach unten gehen
- **in die Bibliothek gehen**
- **die Säule ansehen**
- **den Schwertgriff mit dem seltsamen Loch benutzen**
- er passt, aber es passiert nichts
- **in den Keller gehen und die Kellertreppe nach unten gehen**
- **das Feuerzeug mit dem Grablicht benutzen**
- den Strahler ansehen und das Starkstromkabel
- das Weinregal, die dunkle Ecke und den großen Hebel ansehen
- den Schutt, den Brunnen, die Kette am Brunnen, die Gitter vor dem Brunnen, die Pfütze, die Wasserpumpe und das Drahtseil ansehen
- **die Treppe nach oben gehen**
- **das Verlängerungskabel mit der Steckdose benutzen**
- **dann das Verlängerungskabel nehmen und mit dem Keller benutzen** (Kabel nach unten in den Keller werfen)
- die Treppe nach unten gehen
- **dort das Verlängerungskabel nehmen und mit dem Strahler benutzen**
- **zum Hebel gehen und ihn benutzen**
- der Strom ist an
- zur Wasserpumpe gehen und ansehen
- das Drahtseil ansehen und nehmen
- **das Drahtseil mit der Wasserpumpe benutzen (als Erdung)**
- **das Stromkabel der Wasserpumpe mit dem Gitter vor dem Brunnen benutzen**
- **die Kette vom Brunnen nehmen und mit der Wasserpumpe benutzen**
- **den Hebel benutzen und der Strom ist aus**
- **dann das Starkstromkabel mit der Pfütze benutzen**
- **wieder den Hebel benutzen und der Strom ist an**
- zur Wasserpumpe gehen
- **die Wasserpumpe ansehen**
- **die Bedienelemente benutzen**
- **der Strom ist zu schwach**
- **den Hebel benutzen und der Strom ist aus**
- die Treppe nach oben gehen
- **aus dem Eimer neben der Steckdose etwas Salz nehmen**
- **dann wieder nach unten gehen**
- **das Salz mit der Pfütze benutzen**
- **dann den Hebel betätigen und der Strom ist an**
- **jetzt die Bedienelemente der Wasserpumpe benutzen**

- eine Art Käfig wird nach oben gezogen, aber nicht weit genug nach oben
- **Valentina kommt zu Adrian**
- **mit ihr sprechen** (wegen Rubin)
- das Schloss verlassen

Willow Creek:

- ins Polizeirevier gehen
- **mit dem Inspektor sprechen** (nach Armband fragen)
- **Adrian bekommt das Armband**
- wieder zurück zum Schloss
- am Schlosseingang in den Briefkasten sehen
- **da ist eine Sonnenbrille drin**

Schloss:

- in die Bibliothek gehen
- **die Zange mit dem Armband benutzen**
- **den Rubin mit dem Schwertgriff benutzen**
- **dann die Säule ansehen**
- **den Schwertgriff mit dem seltsamen Loch benutzen**
- **Adrian landet in den Katakomben**
- den Käfig, das Wasserbecken und den Kanal ansehen
- **die beiden Symbole auf dem Boden ansehen und die vier Symbole an den Säulen ansehen**
- **auf Valentina umstellen**
- **sie geht in den Keller und benutzt das Seil mit dem Brunnen**
- **dann wieder in die Katakomben gehen**
- **auf Adrian umstellen**
- **in den Käfig gehen und das Seil ansehen**
- **dann mit Valentina wegen dem Seil sprechen**
- **auf Valentina umstellen und in den Keller zum Brunnen gehen**
- **dann wieder auf Adrian umstellen**
- **Adrian benutzt das Seil und Valentina bedient die Pumpe**
- Adrian wird im Käfig nach unten ins Wasser gelassen
- wenn er wieder das Seil benutzt, dann kommt er wieder nach oben
- unter Wasser bleibt nicht so viel Zeit
- Adrian sieht vor sich eine Tafel
- ganz oben ist das Symbol vom Haus zu sehen
- darunter sind verschiedene Symbole zu sehen
- rechts und links gibt es jeweils einen Pfeil
- Adrian muss das passende Symbol unten anklicken und dann den Pfeil nach links anklicken

- dann erscheint die nächste Tafel mit einem Symbol ganz oben und mehreren Symbolen darunter
- es sind insgesamt vier Tafeln die richtig eingestellt werden müssen
- hier die Lösung:

Tafel mit Symbol Haus = Symbol Krug anklicken und dann Pfeil nach links anklicken
Tafel mit Symbol Fisch = Symbol Hand anklicken und dann Pfeil nach links anklicken
Tafel mit Symbol Vogel = Symbol Kopf anklicken und dann Pfeil nach links anklicken
Tafel mit Symbol Mistgabel = Symbol Blume anklicken

- Adrian landet in einem Kellergewölbe
- Valentina kommt auch nach unten

Kellergewölbe:

- den Helm ansehen
- die beiden Steintüren links und rechts ansehen
- durch die Steintür rechts geht es weiter, aber Valentina sagt er soll noch warten
- die Statue ansehen
- **die Schale ansehen**
- es bewegt sich etwas
- **die Ketten ansehen**
- **die Kapsel ansehen und öffnen**
- **Adrian nimmt einen goldenen Schlüssel aus der Kapsel**
- **alle vier Sarkophage ansehen und öffnen und dann in die Sarkophage sehen**
- **Adrian findet im Sarkophag ganz links eine Pfeilspitze**
- **im Sarkophag links neben der Schale ist eine Scheibe**
- **im Sarkophag rechts neben der Schale ist eine Figur (ein Fisch)**
- der Sarkophag ganz rechts ist leer
- **das kleine Boot nehmen, das auf dem Boden steht**
- **das Schwert nehmen**
- die Hieroglyphen ansehen
- **das Relief ansehen und mit Valentina sprechen**
- **die Schale benutzen**
- **Adrian legt das Boot, den Fisch, die Scheibe und die Pfeilspitze neben der Schale ab**
- **alle Gegenstände in die Schale legen und die Nahansicht verlassen**
- die Ketten bewegen sich
- es erscheint eine neue Kapsel
- **die Kapsel ansehen und öffnen**
- **auch hier ist wieder ein goldener Schlüssel drin**
- **zur Steintür links gehen**
- die Steintür hat 6 Schlösser
- **den goldenen Schlüssel mit der Tür benutzen**

- **der Schlüssel passt, aber er lässt sich nicht drehen**
- **den anderen Schlüssel auch probieren**
- Adrian lässt beide Schlüssel bei der Tür
- **neben der Steintür rechts ist ein Loch**
- **das Loch ansehen und dann in das Loch fassen**
- **Adrian holt eine Karte heraus**
- **durch die Steintür rechts gehen**

Labyrinth:

- hier gibt es zwei schwarze Schatten
- Valentina schließt gleich über einen Schalter die Tür vor dem schwarzen Schatten
- die beiden müssen nun durch die Räume gehen und Dinge finden ohne den schwarzen Schatten zu nahe zu kommen
- es gibt überall Schalter
- auf der Karte sind alle Räume eingezeichnet und mit römischen Zahlen versehen
- die Zahlen bedeuten die Anzahl der Schalter die man betätigen muss um genügend Licht in dem Raum zu haben
- durch das Ein- und Ausschalten der Schalter kann man die Schatten in andere Räume locken
- wird jetzt nicht ganz einfach mit der Beschreibung
- man sollte sich die Räume nummerieren (von oben nach unten und von links nach rechts; das ergibt 11 Räume)
- manchmal muss Valentina die Schalter betätigen und manchmal muss es Adrian tun
- hier nun die Beschreibung:



Adrian steht in Raum 1 und betätigt den Schalter zwischen Raum 1 und 2
Adrian steht in Raum 2 und betätigt den Schalter zwischen Raum 2 und 5

in Raum 5 den Sarkophag ansehen
zu Valentina wechseln und in Raum 5 zu Adrian gehen
zu Adrian wechseln und den Sarkophag öffnen
in den Sarkophag sehen und die Krone nehmen

Adrian steht in Raum 5 und betätigt den Schalter zwischen Raum 5 und 8
Adrian steht in Raum 8 und betätigt den Schalter zwischen Raum 8 und 7
Adrian steht in Raum 8 und betätigt den Schalter zwischen Raum 8 und 9
Adrian steht in Raum 9 und betätigt den Schalter zwischen Raum 9 und 11
Adrian steht in Raum 7 und betätigt den Schalter zwischen Raum 7 und 6
Adrian steht in Raum 2 und betätigt den Schalter zwischen Raum 2 und 4

in den Raum 4 gehen
zu Valentina wechseln

Valentina steht in Raum 2 und betätigt den Schalter zwischen Raum 2 und 4

Adrian steht nun in Raum 4 und kann ihn nicht verlassen

Valentina steht in Raum 1 und betätigt den Schalter zwischen Raum 1 und dem Eingang
Valentina steht in Raum 1 und betätigt den Schalter zwischen Raum 1 und 3
Valentina steht in Raum 2 und betätigt den Schalter zwischen Raum 2 und 1

zu Adrian wechseln

Adrian steht in Raum 4 und betätigt den Schalter zwischen Raum 4 und 3

der Schatten wechselt in Raum 1

Adrian geht in Raum 3 und nimmt die Schale aus dem Regal
Adrian steht in Raum 3 und betätigt den Schalter zwischen Raum 3 und 1
Adrian steht in Raum 3 und betätigt den Schalter zwischen Raum 3 und 6
Adrian steht in Raum 6 und betätigt den Schalter zwischen Raum 6 und 11
Adrian steht in Raum 7 und betätigt den Schalter zwischen Raum 7 und 8

zu Valentina wechseln

Valentina steht in Raum 8 und betätigt den Schalter zwischen Raum 8 und 9

zu Adrian wechseln

Adrian steht in Raum 7 und betätigt den Schalter zwischen Raum 7 und 11
Adrian steht in Raum 7 und betätigt den Schalter zwischen Raum 7 und 8
Adrian geht in Raum 11

zu Valentina wechseln und in Raum 11 gehen

zu Adrian wechseln und den Sarkophag öffnen
in den Sarkophag sehen und den Stab nehmen
Adrian geht in Raum 7

zu Valentina wechseln

Valentina geht in Raum 7

zu Adrian wechseln

Adrian steht in Raum 7 und betätigt den Schalter zwischen Raum 7 und 11
Adrian steht in Raum 3 und betätigt den Schalter zwischen Raum 3 und 6
Adrian steht in Raum 3 und betätigt den Schalter zwischen Raum 3 und 1
Adrian steht in Raum 4 und betätigt den Schalter zwischen Raum 4 und 3

zu Valentina wechseln

Valentina steht in Raum 2 und betätigt den Schalter zwischen Raum 2 und 4

zu Adrian wechseln

Adrian steht in Raum 2 und betätigt den Schalter zwischen Raum 2 und 4
Adrian steht in Raum 2 und betätigt den Schalter zwischen Raum 2 und 5
Adrian steht in Raum 2 und betätigt den Schalter zwischen Raum 2 und 1
Adrian geht in Raum 1

zu Valentina wechseln und in Raum 1 gehen

zu Adrian wechseln

Adrian steht in Raum 1 und betätigt den Schalter zwischen Raum 1 und 3
Adrian steht in Raum 1 und betätigt den Schalter zwischen Raum 1 und dem Eingang

- durch die Steintür zurück gehen in den Raum mit dem Käfig und der Schale

Kellergewölbe:

- mit Valentina das Relief ansehen
- dann wieder mit Adrian das Relief ansehen
- wenn zu jedem Menschen in der oberen Hälfte eine Reihe der Symbole unten gehört, dann sind für die stehenden Menschen die Reihen 1, 4, 5 und 7 (von links gezählt) relevant
- in der Reihe 1 ist ein Stab
- in der Reihe 4 ist ein Pfeil
- in der Reihe 5 ist eine Schale
- in der Reihe 7 ist ein Fisch
- **die Schale benutzen**

- **die Krone, die Schale und der Stab liegen jetzt auch neben der Schale**
- **Adrian legt jetzt den Stab, den Pfeil, die Schale und den Fisch in die Schale**
- jetzt sind 6 Kapseln auf der gleichen Höhe
- **die Kapsel ansehen**
- **Adrian findet 6 Schlüssel**
- **die 6 Schlüssel mit der Steintür links benutzen**
- die Tür öffnet sich
- in den Gang gehen
- dann in den Säulengang gehen
- **den Sarkophag rechts öffnen**
- **Adrian findet eine Schwertspitze**
- **den Sarkophag links öffnen**
- **es ist das Grab von Mordred**
- da liegen nur seine Knochen drin
- **den Altar ansehen**
- da sind Hieroglyphen zu sehen (sie lassen sich nach unten drücken)
- **mit Valentina den Altar ansehen**
- **sie sagt das da ein Satz steht: Bei Sonnenaufgang schickte der König seine Krieger zur Schlacht gegen die Dunkelheit**
- auf dem Relief gab es eine Reihe die mit einer Krone begann (König) und eine Reihe die mit einer Axt (Krieger) anfang
- der Satz beginnt mit dem Sonnenaufgang (also Symbol Sonne) und endet mit der Dunkelheit (also dem Symbol Mond)
- zwischen den Symbolen Sonne und Mond und müssen die anderen Zeichen für den König und den Krieger gedrückt werden
- **Adrian benutzt den Altar**
- er drückt folgende Symbole:

Sonne, Krone, Brot, Haus, Boot, Schild, Kelch, Axt, Mann, Schwert, Pfeil, Schild, Bogen und Mond

- der Altar öffnet sich
- **in den Geheimgang gehen**
- hier ist das Alchemielabor
- Adrian sieht sich alles an (Kamin, Lesepult, Alchemietisch und die alten Schwerter)
- **mit Valentina sprechen** (nach Dolch fragen)
- Adrian hat nun Blut an seiner Hand und kann damit das Tor öffnen
- dahinter ist der Black Mirror (Spiegel)
- durch das Tor gehen
- Valentina sagt sie geht zuerst
- es folgt eine Zwischensequenz
- Adrian kann jetzt im Buch von Mordred lesen
- die Buchansicht verlassen
- Valentina sagt das sie überlegen muss wie es weiter geht
- Valentina sieht sich den Spiegel an und den Altar

- sie sagt Adrian das er im Buch lesen soll und er tut es
- die Buchansicht verlassen
- **Valentina geht in das Labor**
- alles ansehen (Leseputz, Tisch, alte Schwerter und Bücherregal)
- **mit Adrian über das Labor sprechen**
- **zurück zum Sarkophag von Mordred gehen**
- **Valentina sieht sich den Sarkophag an und sagt das die Knochen gebraucht werden und das Adrian sie nehmen soll und dann auf dem Altar vorm Spiegel aufbauen soll**
- sie selber will das Schwert aus dem Teezimmer holen und ein Buch über Gifte aus der Bibliothek
- es geht mit Adrian weiter
- **die Kamera mit dem Sarkophag benutzen**
- **dann die Knochen nehmen und zum Black Mirror gehen**
- **die Knochen mit dem Altar benutzen**
- **nun die Knochen nach dem Bild aufbauen**



- wenn alles richtig liegt, dann die Nahansicht verlassen
- **zu Valentina wechseln**
- sie ist im Teezimmer
- **den Dolch mit dem schwarzen Fleck an der Wand benutzen**
- **das Schwert nehmen**
- das Zimmer verlassen
- Valentina sagt das sie noch ein Buch über Gifte in der Bibliothek holt
- dann ist sie wieder bei Adrian
- mit ihm sprechen
- fragen ob es losgehen kann

- Valentina braucht noch das Gift und geht ins Labor
- **das Gift vom Alchemietisch nehmen**
- dann zum Tor gehen
- Adrian liegt auf dem Altar
- **das Schwert mit Adrian benutzen**
- **dann gibt Valentina ihm das Gift**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **dann muss Valentina die Spritze mit Adrenalin mit Adrian benutzen**
- nun ist alles gut

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
geschrieben am 13.02.2017

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

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