

# DRACULA: ORIGIN

Komplettlösung von Ludwig Kratz  
exklusiv verfasst für



<http://www.gamepad.de>

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.  
Bitte auch die Anmerkungen am Schluss beachten!**

Vorbemerkung zum Gameplay:

Mit der Spacetaste werden alle Hotspots angezeigt.

Ein schnellerer Bildwechsel erfolgt, wenn man auf den Ausgang einen Doppelklick macht.

Zu Beginn erfahren wir von Prof. van Helsing, womit man Vampire bekämpfen, aufhalten bzw. töten kann.

Wir bekommen einen Brief und finden uns letztendlich bei Mina wieder.

Minas Zimmer:

Sie ist ein wenig deprimiert wegen des Todes der Schwester ihres Dienstmädchens und unser Held bekommt einen Zeitungsartikel. Weiterhin nimmt er die **Zeitung** vom Tisch an der Wand über einen Todesfall und liest alles.

Ein weiterer **Zeitungsartikel** wird im Sessel gefunden und gelesen und ein **Zeitungsstapel**, bei dem die Zeitung vom 6.9. wichtig ist.

Hat man alle Informationen, dann muss man den jeweiligen Tatort mit dem entsprechenden Fluchtpunkt auf einer Karte verbinden.

Die Karte finden wir gegenüber an der Wand hinter einem roten Vorhang.

Courier 8/09/89 - Southwark Bridge - Tate Art Gallery

News Times 8/09/89 - New Kent Road - National Gallery

Daily Big Mirror 8/09/89 - Tottenham Court and Euston Road intersection - St George Cathedral

News Times 6/09/89 - St George Church - Victoria Station



Godalming Manor sollte somit unser nächster Ort für Nachforschungen sein.

Mina kommt zurück und bekommt den Auftrag, Knoblauch zu besorgen und am Fenster aufzuhängen, während sich unser Held verabschiedet und verspricht, zum Abendessen zurück zu sein. Unser nächster Ort ist der

## BLOOMSBURY CEMETERY

Hier zunächst mal am Herrenhaus klopfen. Wir erreichen nichts und betreten so erst einmal den Friedhof durch das große Eisentor links.

Wir schauen uns am Eingang alles an (man könnte hier Fliegen fangen!) und gehen dann den Bildschirm nach oben. Der Totengräber beschäftigt sich mit einem Grab, wir nehmen die **Harke** mit und reden ausführlich mit dem Totengräber. Wir erfahren einiges, auch, wie wir ihm helfen können, denn er braucht seine Schaufel. Nun zum linken Bildschirmrand gehen und dann immer weiter links. Wir gelangen zu einem Abzweig nach unten. Links davon ist die Gruft der Lemons. Wir schauen uns sie

an und müssen mit der Harke das Moos abkratzen und können so die Daten 1703 – 1772 = 69 Jahre freilegen und 1722 – 1790 = 68 Jahre. Mit Hilfe der Informationen des Totengräbers sollten wir dann darauf kommen, dass die Kombination des Schlosses an der Tür, in der die Schaufel ist, 9698 sein müsste (Achtung: Wir müssen mit der Harke solange sauber machen, bis wir uns die Daten im Notizbuch aufgeschrieben haben) Zum Schuppen, das Schloss öffnen und reingehen.

Die **Schaufel**, das **Brecheisen** und eine **Laterne** mitnehmen. Wieder mit Long, dem Totengräber reden. Er gibt uns den Hinweis, dass in der Gruft des ehemaligen Friedhofswärter (von 2 Mönchen flankiert) ein Hinweis zum Geheimgang sein müsste. Also nicht wie hin. Wir finden eine Inschrift auf dem Boden, können sie aber nicht lesen; also benutzen wir zunächst mal das Brecheisen und schieben auf der Schaufel dann die angezündete Laterne durch das Loch (Laterne anzünden mit den Streichhölzern und dann die angezündete Laterne auf die Schaufel). - Das **Gedicht** lesen und notieren.

Wir schauen uns zunächst weiter auf dem Friedhof um. Auf einem Grabstein (ein Bild hinter dem Totengräber) finden wir einen **Trauerschleier**. Kennen wir nicht bereits jemanden, der Fliegen liebt?

Auf jeden Fall gehen wir zum Eingang zurück und fangen mit dem Schleier zur Sicherheit erst mal ein paar **Fliegen**.

Nun wenden wir uns den Engeln zu, die Reihenfolge ist beliebig.

1. Engel: Wir müssen „schlechte“ Menschen markieren (dunkle Köpfe)  
Betätigen wir dann links oben das Symbol und war alles richtig, dann hören wir ein Geräusch.



2. Engel: Wir markieren die Augen der Spinne, der Schlange, der Kröte u. der Wölfe und war alles o.k., dann gibt es wieder ein Geräusch.



3. Engel: Hier muss man – gemäß den Hinweisen - rechnen:  $3 \times 100 + 300 + (300 + 300) + (600 + 25) = 1825$  und dann einstellen:



4. Engel: Er befindet sich unten neben der Gruft.  
Ein Kelch muss den Dämonen zugeordnet werden, eine Träne den Menschen.



War alles korrekt, dann sollte die Gruft offen sein.  
Unser Held geht hinein und nimmt das Buch und liest es. Es wird ein Grab beschrieben, das der Eingang zum Tunnel/Geheimgang sein soll. Wir finden es rechts vom Grab mit den Blumen. Dieses Grab wird mit dem Brecheisen geöffnet und wir stehen letztendlich vor einer schweren Tür und den nächsten Rätsel. Alle Regler müssen nach rechts geschoben werden. Nur den obersten und den untersten bewegen und wir sollten im Keller des Hauses sein. Hier ist auch die Demo zuende.

## Godalming Haus

Hier im Keller jetzt ein **leeres Glas**, **Nägel** (von der Werkbank), eine **Zange** – links neben dem Bogen -, und eine **Säge** (bei den Stufen) ins Inventar befördern. Über die Stufen nach oben und wir sind (durch die linke Tür) in der Küche.  
Wir nehmen eine **Feile** vom Boden und einen großen **Holzlöffel** vom Tisch.

Nun die Fliegen vom Friedhof in das Glas befördern, es auf den Diener anwenden und so haben wir freie Bahn und können links ins Haus.

Den Bildschirm nach unten gehen zur Eingangstür und hier links dann den **Gehstock** nehmen.

Nun die Tür gegenüber der Küche öffnen, ins Wohnzimmer und beim Kamin **Holzstücke** mitnehmen.

Wieder in den Flur, die Treppe hoch, sich umdrehen und den Raum rechts betreten. Das **Papier** vom Tisch nehmen und damit auf den Safe rechts von der Tür klicken. Das Papier so führen, dass es schließlich unten gelocht wird.

Nach unten in das Wohnzimmer und mit dem Safe dort (links neben der Tür) ebenso verfahren.

Nun die Schablone vom Safe oben auf die lateinische Schrift auf dem Safe anwenden und wir können lesen: SE E N SE N SE.

Oben am Safe dann mit der anderen Schablone ebenso verfahren und wir bekommen: N E N S SE E.

Das könnten Richtungen sein, also S für Süden, E für Osten, SE für Südosten, N für Norden und E für Osten.

Beides zusammen ist der Code für den Safe im Wohnzimmer. Die Räder unten am Safe müssen entsprechen eingestellt werden.

War alles richtig, dann öffnet sich der Safe und wir können den **Schlüssel** nehmen.

Wieder nach oben und nun in das andere Zimmer, ein Schlafzimmer. Hier nehmen wir mit: eine **Fadenrolle**, eine **Notiz** neben einem Schränkchen, ein **Maßband** und einen **Hammer**. Der Holzlöffel, das Maßband und die Fadenrolle können zu einem **provisorischen Messinstrument** im Inventar gestaltet/kombiniert werden. Die Treppe draußen halb hinunter und den Kerzenhalter untersuchen. Ihn mit der Zange lösen und dahinter ein Schloss entdecken. So sollte ein Schlüssel gebraucht werden, den unser Held dann wohl herstellen muss. Auf jedes einzelne Loch das Messinstrument anwenden und unser Held schreibt sich die Maße auf: 10 cm, 8 cm, 12 cm und 5 cm.

Jetzt über die Küche in den Keller und dort zur Werkbank/den Schraubstock. Wir müssen den Schlüssel herstellen:



Wir messen die Holzstücke aus und schneiden sie mit der Säge zurecht.  
 Nach jedem fertigen Stück, es gleich an den richtigen Platz setzen. Dann vom dicken Stab ein Stück abschneiden und es auf die linke Seite setzen. Dann die Feile auf alle Teile anwenden, einen Nagel auf alle Teile und schließlich mit dem Hammer festnageln.

Nun versuchen, ob unser „Schlüssel“ auch passt und tatsächlich öffnen wir damit eine Geheimtür.

Die Treppen hoch und wir sollten damit vor Draculas Zimmer sein und öffnen die Tür mit dem Schlüssel aus dem Safe.

Den Raum betreten und rechts das Buch unter dem Portrait öffnen.  
 Wir teilen die Felder ein und nummerieren sie.

Erstes Ziel ist, dass alle Zeichen/Symbole innen sichtbar werden.  
 Zunächst die Fledermaus über den Feldern drücken und das Symbol D wird sichtbar.  
 Dann auf A und C klicken und danach auf die Fledermaus.  
 Nun B und E anklicken und danach die Fledermaus und überall innen sollten nun Symbole sein.



Das nächste Ziel ist, dass der Text sichtbar wird. Wir können versuchen, was sich tut, wenn wir Einzelnes anklicken. Es gibt immer verschiedene Lösungswege. Hier ein Lösungsweg für den Text:

Feld 1 und Feld 2 anklicken und dann die Fledermaus.

Feld 1 und Feld 4 anklicken, dann die Fledermaus.

Feld 3 und Feld 5 anklicken, dann die Fledermaus.

Feld 1 und Feld 5 anklicken und dann die Fledermaus.

Nun müssen noch die Edelsteine richtig platziert werden. Man kann sie verschieben.

Nun muss unser Held schnell das Haus über den Geheimgang verlassen und landet automatisch bei Mina.

Er benutzt das Kreuz auf die Tür, kommt aber zu spät. Dracula hat zugeschlagen.

Unser Held schickt eine Nachricht an Seward, redet dann mit ihm und klickt die London- Karte erneut an. Auf der erscheinenden Europa-Karte wählen wir Kairo.



<http://www.gamepad.de>

## CAIRO

Versuchen, mit den Leuten zu reden. Den Bildschirm nach oben verlassen.

Mustapha bei den Kamelen finden und mit ihm reden. Nach dem Ägyptischen Museum fragen und an den Kamelen vorbei immer geradeaus.

Wir landen automatisch im Museum.

Den Direktor suchen und ein Gespräch mit dem Assistenten führen, der aber nicht helfen kann/will. So kommt es zu einem Deal und unser Held muss 6 Gegenstände suchen, die in unseren Dokumenten aufgelistet sind.

Herausfinden, was ein Deben ist, einen **Kupferdeben** und einen **Stichel** bekommen.

Das **Dokument über die Pyramiden von Gizeh** ausleihen/vom Schreibtisch nehmen.

Nach rechts gehen und alles aus den Regalen mitnehmen, egal ob es von Interesse ist.

(**Papyrusrolle**, ein **Wedel**, ein Miniaturmodell einer **Pyramide** und einen darunter liegenden **Schlüssel**).

Am Regal hinten sich nach links wenden, so dass man nun die gegenüberliegenden Regale sehen kann und hier werden ins Inventar befördert: eine weitere **Pyramide** und ein **Messer mit Perlmuttergriff**.

Nun in die Mitte (vor dem Schreibtisch) und auf einem Tisch einen **Pharao mit beschädigtem Kopf** und im Regal einen **Helm** ergattern.

Links von der Kiste einen **Krummstab** und eine weitere **Pyramide** mitnehmen.

Gehen wir jetzt nach vorne, sehen wir das Regal links und nehmen vom Tisch eine **Pyramide** und aus dem Regal eine **Skarabäus** aus Granit.

Jetzt sich an der Tür nach rechts wenden. Vorne links die **Pyramide** nehmen, die Truhe im Regal anklicken und noch den **Kopf mit der Sonnenscheibe** nehmen. Die Truhe mit dem gefundenen Schlüssel öffnen und eine weitere **Pyramide** finden. Wir sollten jetzt 6 Pyramiden haben).

Nun – vom Schreibtisch aus gesehen – ganz nach links wenden und den mittleren der 3 Sarkophage anklicken. Ihm fehlt noch was, also platzieren wir den Wedel und den Krummstab. Der Sarkophag öffnet sich und wir nehmen die **große Pyramide** mit.

Ist das erledigt, reden wir mit dem Museumsmann am Schreibtisch, erhalten Informationen und dann können wir das Museum vorerst verlassen und gehen zu Mustapha, dessen Kamele krank geworden sind. Wir reden ausführlich mit ihm und müssen die Kamele kurieren und dafür Herodotus finden.

Nach links weitergehen und mit dem Mönch reden, der helfen will, wenn er weiß, was den Kamelen fehlt.

Zurück zu Mustapha und dort die **Heugabel** auf das Grünzeug im Trog der Kamele anwenden. So die **Kräuter** nehmen und diese dem Mönch zeigen. Er gibt uns ein **Heilmittel** für die Kamele und warnt uns. Wir geben Mustapha das Heilmittel und können zu den Blood Rocks aufbrechen. Wir landen beim Grabtempel.

## Der Grabtempel

Den Tempel betreten, aber unser Held wird durch herabfallende Felsen im Tempel gefangen und muss versuchen, einen anderen Ausgang zu finden.

Jetzt gleich einen **Holzbalken**, einen **Turban** und den **Teil einer Hacke** mitnehmen.

Nach vorne gehen, den Abgrund mit dem Holzbalken überwinden und dann die **Lampe** auf der anderen Seite nehmen. Wir laufen weiter auf eine Wand zu und wenden uns nach rechts. Dort im Raum nimmt unser Held **Leinenstreifen** und rechts einen **Ölkrug**. Wir verlassen den Raum, gehen nach links und nehmen von der Frauenleiche den **Gürtel** mit.

Nun zurück zum Abgrund. Hier jetzt das Öl auf die Lampe anwenden und diese dann mit den Streichhölzern anwenden.

Dann den Gürtel, die Leinenstreifen und den Turban zu einem langen **Seil** verarbeiten. Das Seil auf den Balken anwenden und runter klettern.

Vom Boden die **Spitze** nehmen und an das Ende des Ganges gehen. Die **Pflanzen/Kräuter** nehmen und dann die Spitze mit dem Teil der Hacke kombinieren und damit die Felsbrocken am Ausgang bearbeiten. Draußen werden wir von Herodotus erwartet und wir reden mit ihm und bekommen eine Liste, was zu besorgen ist

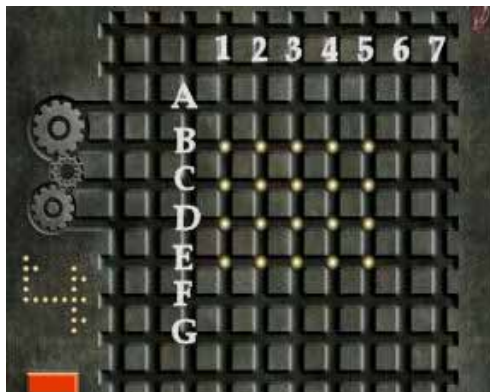
## CAIRO

Mit Mustapha reden und dann am Haus eine **Schmorpfanne** nehmen.  
Nun zum Markt und dort **Knoblauch**, eine **Waage** und ein **Fläschchen** nehmen/kaufen.  
Dann zum Museum und mit dem Direktor reden. Es gibt einen Mordversuch.  
Das **Messer** aus dem Regal und das **Spiegelstück** vom Schreibtisch nehmen.  
Nun die Liste des Mönches auf den Direktor anwenden und mit ihm reden.  
Wir bekommen ein **Hinu** und eine **Halskette** und sollen Gegenstände für das Museum suchen, damit wir das auf der Liste für den Mönch zurückbekommen.

Im Inventar das Messer mit der Kette kombinieren, um dem **Diamanten** zu lösen und dann damit das Spiegelstück im Inventar quadratisch (zu einem **eckigen Spiegel**) schneiden. Das Museum verlassen.

Das Messer dann Mustapha zeigen. Er kennt dessen Besitzer und geht am Markt vorbei dorthin.

Die Tür anklicken und ein neues Schlossrätsel erwartet uns.



1. Reihe 2 einmal nach oben und dann die oberste Kugel von Reihe 2 nach links.
2. Reihe 3 muss 3x nach unten bewegt werden
3. Die oberste Kugel von Reihe 2 muss 1x nach links und die Reihe 2 muss 2x nach unten
4. Die Reihe B (linke Seite) einmal nach rechts
5. Reihe B (rechte Seite) 2x nach rechts. Reihe C (rechte Seite) 1x nach rechts, Reihe D rechte Seite 2x nach rechts; jetzt gibt es Reihe 6 und 7
6. Reihe 7 (oben) muss 2x nach unten geschoben werden
7. Letzte Kugel auf der rechten Seite von E 1x nach links
8. Untere Kugel von Reihe 3 muss 1x nach oben

9. Reihe F dann 2x nach rechts
10. Reihe G 2x nach rechts
11. Reihe F muss 2x nach rechts
12. Reihe G 1x nach rechts
13. Die untere Kugel von Reihe 7 muss 1x nach unten
14. Reihe F 1x nach rechts
15. Die 2 unteren Kugeln der Reihe 7 müssen 1x nach unten
16. Letzte Kugel von Reihe 7 muss 1x nach links
17. Obere Kugel von Reihe 7 muss 1x nach unten
18. Reihe C (rechte Seite) muss 1x nach rechts

Nun ins Haus und dort nehmen: eine **schwarze Sphinx**, eine **Axt**, eine **Pyramide**, rechts ein **zerrissenes Pergament**, das zusammengesetzt werden muss:



Die Hieroglyphen werden ins Notizbuch übernommen. Dann in den hinteren Teil des Raumes, das Schloss der Tür anklicken und wir werden von einer Kobra bedroht. Die Kräuter in die dampfende Schale auf dem Tisch legen. Jetzt den **Schlüssel** aus den Scherben nehmen und die Tür damit öffnen. Aus dem dahinter liegenden Raum rechts einen **Brief** nehmen, hinten an der Wand die **Sonnenscheibe**, links den **Sack mit dem Goldstaub** und dann noch die Kiste anklicken. Zum Museum und man bekommt automatisch den **Beutel mit den Artefakten**. Das Schriftstück mit den Hieroglyphen auf den Direktor anwenden.

In einem Buch auf dem Schreibtisch nachlesen und vergleichen/übersetzen:

1. Zeile: Waffe mit magischer Kraft im Sokar Kopf
2. Zeile: Verfluchtes Blut verborgen unter dem nördlichen Altar
3. Zeile: Vor dem Betreten der Dunkelheit zerstöre dem Wächter wirst für immer verflucht sein

Ist das notiert, dann dem Direktor die schwarze Sphinx zeigen und Infos bekommen.  
Nun ist hier alles erledigt und unser Held geht zum Mönch. Er bekommt eine **Hostie**.  
Ihm dann noch die Sphinx zeigen.  
Zu Mustapha und hier den Topf auf das Wasser bei den Kamelen anwenden und dann über dem Grill abkochen. Danach den Spiegel auf den dampfenden Topf anwenden und das **kondensierte Wasser** in die Flasche abfüllen.  
Zurück zum Mönch und er wird Weihwasser herstellen. Danach dann zurück zum Grabtempel..

## Grabtempel

Durch das Loch rechts betreten und dann das Seil nach oben benutzen und zur Tür. Die Artefakte richtig einsetzen.

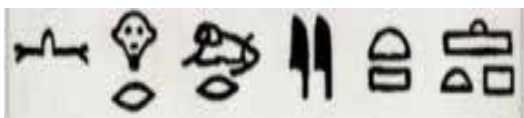
Die Hostie : ganz oben  
Knoblauch : rechts  
Sonnenscheibe : in der Mitte  
Spiegel: links  
Weihwasser : unten

Die Tür wird sich öffnen.

Den Whirlpool ansehen und sich dann erinnern, was man mit den Hyroglyphen übersetzt hat:

Die erste Zeile handelte von Sokar, der auf der rechten Seite liegt: Mit der Axt den Kopf abschlagen und wir ergatterten die **Spitze eines Speeres**.

Wir wenden uns vorne links einer kleinen Säule (2. Zeile des Hyriglyphenrätsels) zu und müssen die Hyroglyphen der schwarzen Sphinx richtig anklicken:



Wir finden **Blut** und wenden das Hinu darauf an und füllen es damit.

Wir wissen auch, dass wir einen Gold Deben brauchen. Die Waage kann links zwischen 2 Säulen abgestellt werden auf einem Kasten und dann links davon unten eine Schale nehmen. Rechts hinter Seker aus einem Topf einen **kupfernen Deben** nehmen.  
Haben wir die Waage groß, dann können wir die Kupferdeben auswiegen mit jeweils 27,3 Gramm. Das Stilett wiegt 41 Gramm.

Wir wissen von den Hyroglyphen der schwarzen Sphinx, dass wir für einen Gold-Deben 13,6 Gramm Gold brauchen. Wir legen also das Stilett in eine Schale und die beiden Deben in die andere Schale. Zum Stilett kommen dann noch 3 Löffel Goldstaub dazu und wir haben die richtige Menge an Goldstaub. Wir benutzen jetzt unseren Löffel und legen den Goldstaub rechts in der Schale ab. So haben wir unseren **Golddeben**. Nun Golddeben und Hinu mit Blut auf den Whirlpool anwenden und das Wasser wird zu Sand.

Nun wenden wir uns der Mittleren der 3 Säulen links zu und benutzen auch die Laterne. Ziel ist es, hier die richtigen Pyramiden zu finden, die exakt den Schatten auf den Umriss werfen. Die beiden Pfeile unten links dienen zur Justierung. War alles korrekt und haben wir die richtigen gefunden, dann haben wir nur noch 3 Pyramiden im Inventar.

Nun die Pyramiden auf dem Sand platzieren (von links nach rechts) klein, mittel und groß (Pyramiden in Gizeh). Die Geheimtür öffnet sich.

Bevor wir durchgehen, nehmen wir den **Metallstab** beim Boot und benutzen die Axt auf die hölzerne Halterung. Rechts ergattern wir noch den **Teil einer Säule**. Das Säulenteil unter dem Boot platzieren und den Metallstab als Hebel platzieren. Jetzt den Hebel anklicken und das Boot wird sich bewegen.

Nun gehen wir durch die Geheimtür und über das Boot auf die Insel in der Mitte des Raumes. Im Inventar die schwarze Sphinx mit der Axt zerstören.

Die zerbrochene Sphinx auf den Nebel benutzen, der das Vorankommen behindert. Jetzt in den letzten Raum, die Papyrusrollen nehmen und zurück nach Kairo.



<http://www.gamepad.de>

## KAIRO

Hier jetzt mit Herodotus und Mustapha reden.

## WIEN:

Mit allen reden.

Wir müssen den Schlüssel finden. Sich im Raum umsehen und das schwarz-weiße Gemälde ansehen. Rechts neben dem Klavier im Schrank ein kleines Chemielabor finden und rechts daneben im Regal ein **Chemiebuch**.

Links in der Ecke einen Safe finden.

Das Chemielabor benutzen. Wir kennen die aufgeschriebene Melodie, die gesungen wurde: C, G, D# , F, D, A#, C2.

Links auf der Tastatur liegt C (siehe Bild). Man geht die Melodie Ton für Ton durch und ermittelt jedesmal die Chemikalie auf der Tastatur und die entsprechende Farbe im Chemiebuch. Daraus ergeben sich die Farben: gelb, blau, grün, schwarz, rot, orange und weiß. Ein Teststreifen auf die entsprechenden Farben anwenden und wir bekommen die Zahlenfolge 2, 6, 8, 12, 14, 15 und 18. Das könnte die Safekombination sein.



Probieren wir es aus und vergessen nicht, nach jeder Einstellung rechts den Hebel zu drücken. Ist der Safe offen, dann finden wir den **Schlüssel** und einen Brief und einen **Engel aus Holz**. Engel und Schlüssel nehmen.

Rechts neben dem Schwarz-Weiß-Bild die Tür mit dem Schlüssel öffnen. Wir kommen in die

## BIBLIOTHEK

Jetzt müssen wir die Geheimtür zwischen der Bibliothek und der Abtei finden. In Richtung Schreibtisch gehen und hinter einem Vorhang/Fahne ein Bild mit Engeln und Fledermäusen finden. Einige fehlen und müssen gefunden werden.

In der Mitte des Raumes beim Experimentiertisch ein **Skalpell** und eine **Pinzette** ergattern. Mit dem Skalpell den Schrank mit den Schmetterlingen öffnen und einen **Engel** nehmen.

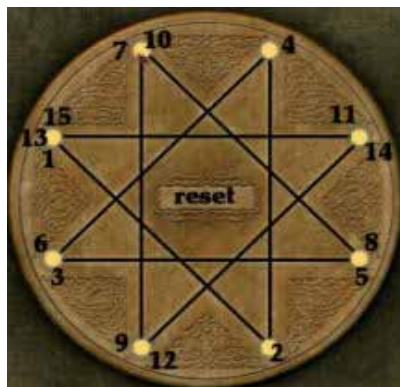
Links unterhalb der Treppe einen Mechanismus finden, der den Leuchter absenkt. Links davon gleich noch das Schüreisen einstecken.

Die verschiebbare Treppe unter den Leuchter schieben, hinauf klettern und einen weiteren **Engel** finden.

Rechts unter Treppe in einer Nische **Hosenträger** von einem Skellett ergattern und gleich mit dem Schürhaken im Inventar kombinieren.  
Wieder auf die andere Seite und rechts von der Vitrine mit den Schmetterlingen hängt neben dem Bücherregal an einem Radio ein **Engel**.  
Links vom Schreibtisch gibt es verkorkte Gläser. Unsere Kombination aus Hosenträger und Schürhaken (Schlinge) auf eines der Gläser anwenden, es damit öffnen und mit der Pinzette einen hölzernen **Dämon** herausholen.  
Nun nach oben. Die Treppe hoch und gleich auf der Weltkarte Transsylvanien anklicken und einen weiteren **Engel** ins Inventar befördern.  
Sich nach rechts zu den Regalen wenden und von einem Bucheinband einen weiteren **Engel** nehmen. Jetzt sollten wir alle haben und müssen die Figuren in das Bild neben dem Schreibtisch platzieren. Wird alles korrekt erledigt, öffnet sich die Geheimtür und wir sind in der Abtei.

## ABTEI

Rechts im Regal von der Figur den **Speer** des heiligen Michael nehmen; ihn gleich in den Kopf des Drachens vorne am Schreibtisch stecken. Es kommt ein Safe zum Vorschein.



Ziel ist es, dass alle Kreise im äußeren Ring erleuchtet sind. Die Kreise von 1 – 15 anklicken. Der Safe öffnet sich dann und wir nehmen einen **Schlüssel** und einen **Kelch** raus.

Rechts die **Leinenwäsche** nehmen und ein Bild weiter einen **Besenstiel**. Beides kombinieren und mit den Streichhölzern zu einer **Fackel** verarbeiten.  
Ein Bild weiter mit der Fackel die Ratten von einer Tasche vertreiben und darin Weihwasser finden, das wir gleich in den Kelch schütten.  
Das Schnapsfass mit dem Skalpell öffnen. Bald kommt ein Mönch und wenn er in der Schnapslache steht, dann die Fackel auf die Lache anwenden. Er wird es nicht überleben und hinterlässt einen Schlüssel, den unser Held nimmt.

Weiter nach hinten durchgehen und die Tür mit dem Schlüssel öffnen. Bevor wir aber durchgehen, nehmen wir die **Mönchsrobe** von der Wand und ziehen sie zur Verkleidung an.

Unser Held kommt zu einer satanischen Zeremonie und findet rechts Pater Alberto. Mit ihm reden. Zuerst muss er aber die anderen Mönche loswerden.

Rechts am Pentagramm steht ein Kelch auf einem Ziegenkopf. Wir tauschen ihn mit dem Kelch mit Weihwasser aus.

Wenn der eine Mönch zusammenbricht, hat unser Held Gelegenheit, mit Alberto zu sprechen. Er kann nicht mehr helfen (außer mit einigen Tipps) und stirbt. Wir verlassen den Raum durch die Tür rechts vom Käfig und starten schließlich nach

## Transsylvanien/Gasthaus

Ins Gasthaus und mit dem Wirt reden. Man soll nichts anfassen.

Zum Tisch gehen und **runde und gerade Bretzel** nehmen und **Silberpapier**.

Von einer Bank eine **klebrige, schleimige Substanz** mit dem **Löffel** vom Tisch nehmen.

Den Schlüssel an der Tür ansehen und versuchen hinaus zu gehen.

Die Schmerzen unseres Begleiters werden stärker, so dass unser Held letztendlich den Wirt nach einem Heilmittel fragt. Er geht daraufhin in den Stall und wir können jetzt

die **Blätter auf dem Tresen** ansehen. Als der Wirt zurück kommt, fällt der

Wildschweinkopf runter und ein **Zahn** landet auf dem Boden. Den Zahn nehmen.

Die Silberpapier mit dem Klebstoff und den Bretzeln kombinieren.

Die glänzenden Bretzel dann aufeinander anwenden und auch das Silberpapier auf den Wildschweinzahn. Dann den silbernen Zahn auf die Bretzel und so haben wir einen **falschen Schlüssel** hergestellt. Jetzt den falschen Schlüssel mit dem echten austauschen.

Dann nochmals mit dem Wirt reden und während dieser eine selbstgebrannten Schnaps sucht, kann unser Held in den Stall.

Draculas Kutsche steht hier und wir sehen uns alles an. Wir müssen uns wohl im Fass verstecken, um ins Schloss zu kommen.

Links neben der Werkbank finden wir einen **Eimer** und wenden diesen auf den **Hafer** an.

Alles dann auf das **Blut** anwenden und es den Pferden zum Fressen geben.

Jetzt vor die Pferde gehen und eine **alte Regenrinne** und ein **Rohr** nehmen. Auch eine **Kiste**, einen **Biberkadaver** und einen **Trichter**.

Die Kiste neben das Hinterrad stellen. Das Rohr an den Rand der Kiste stellen und zum Loch im Boden führen. Die Regenrinne an das Rohr anschließen, den Biber dann oben dran und ganz oben die Verbindung mit dem Trichter herstellen. Dann das Fass öffnen und alles läuft ab und unser Held könnte sich im Fass verstecken. Das ganze Gebilde zwecks Abbau anklicken und wir landen automatisch im Fass und letztendlich im Schloss.

## SCHLOSS VON DRACULA

Links eine schwere Beinfalle nehmen. Die Perspektive ändern und eine **Schale** und **2 Seile** einpacken. Vom Tisch **2 große Eisenhaken** nehmen. Mit den Haken die tote Ratte auf dem Tisch ergattern und dann auf die Ratte ein Seil anwenden. Danach das andere Seil auf die Beinfalle anwenden. Links bei den Kisten ist an der Denke eine Umlenkrolle und darauf benutzen wir das Seil mit der Beinfalle. Auf die Beinfalle dann das Seil mit der Ratte und das Seilende dann rechts auf die andere Umlenkrolle an der Decke. So setzen wir den Kutscher außer Gefecht.

Mit ihm reden und die Axt nehmen. Mit dem Armbrustbolzen ein Päckchen des Stapels öffnen und das „**Marmeladenglas**“ dem Kutscher geben. Die goldene Schale mit Blut aus dem Eimer füllen.

Jetzt sollte hier alles erledigt sein und wir verlassen den Stall.

Draußen ergattern wir eine **Pelzjacke** und eine **Kordel**. Wir gehen zur Tür am oberen Bildschirmrand und landen in der vergitterten Krypta. Rechts vom Gitter an der Wand erwartet uns das nächste Puzzle.

Wir sehen oben und rechts 4 Quadrate (außerhalb des großen Quadrates). Klicken wir oben die Quadrate mit den Zeichen an, dann zeigt sich ein Bildausschnitt, den wir links im kleinen Bild finden und anklicken müssen. Daraufhin verschwindet links das Bildstück. Mit den drei anderen gleichermaßen verfahren, so dass wir eine Schablone mit 4 Löchern haben. Diese muss nun auf das große Quadrat gelegt werden, sodass die richtigen Symbole von oben in den Fenstern sichtbar werden. Ist das korrekt geschehen, stellen wir ganz oben links die Farben ein, die man dadurch ermitteln konnte (grün – weiß – blau – blau).



Den Rahmen nach links zurücklegen und wieder die Ausgangsposition herstellen und dann ebenso verfahren mit den Zeichen auf der rechten Seite (grün – weiß – rot – weiß).

Die letzte Farbe muss statt blau natürlich weiß sein (der Screenshot wurde vor dieser letzten Einstellung gemacht!).



War alles richtig, dann öffnet sich das Gitter.

Wir schauen uns den Sarg an, vor dem wir stehen. Es steht Moana 12176 drauf; wir klicken den Namen und die Zahl auf dem Sargdeckel an und über das Tagebuch erfahren wir dann noch, dass sie rotes Harr gehabt haben muss.

Gehen wir im Uhrzeigersinn weiter: Harker. Neben dem Sarg liegt ein Vogel ohne Blut. Am Fußende können wir **Harkers Tagebuch** nehmen. Die **Brille** aus den Händen nehmen.

An der Seite das **Buch über die Ritterzeit** nehmen. Pflock und Hammer im Inventar kombinieren und auf Harker anwenden.

Zum nächsten Sarg gehen. Es ist der von Dracula und er wird mit der Axt zerstört.

Zum nächsten Sarg: Illona 8954. Auch hier Namen und Zahl anklicken und so die Information bekommen, dass sie blondes Haar hatte.

Im letzten ist für unseren Helden nicht Interessantes.

Die Krypta nun verlassen und in die große Halle gehen. Die Bilder ansehen. Ein religiöses Bild (Fiat Lux finden). Auch das verkohlte Bild näher ansehen (Wappen von Dracula), weiterhin das pinkfarbene Armband des linken Ritters und danach dann links davon ein verdecktes Bild einer jungen Frau (Irina) enthüllen. Es genau ansehen und das Abgekratzte mit der Lupe ansehen und feststellen, dass die Farbe pink war. Stehen der Ritter und Irina in Verbindung? Die **Vorhangkordel** mitnehmen.

Nun die Tür neben Moanas Bild öffnen und Jada erscheint. Mit ihr reden. Sie verbrachte 5777 Nächte mit Dracula.

Genau gegenüber ist eine Waffenkammer, die mit einem Zahlenschloss gesichert ist, aber wie ist die Kombination?

Igor schuldet uns doch noch einen Gefallen, also zurück zu ihm und mit ihm reden.

Die Zahlen auf den Särgen bedeuten, wie oft die jeweilige Dame eine Nacht mit Dracula verbracht hat. Weiterhin erfahren wir: 3x die Nächte mit einem weißen (blonden) Mond, 2x die Nächte mit einem roten Mond und 5x die Nächte mit einem schwarzen Mond.

Der Mond entspricht hier dann wohl den Haaren.

So ergibt sich als Rechnung:  $3 \times 8954 + 2 \times 12176 + 5 \times 5777 = 80099$

Diese Kombination einstellen und der Schrank öffnet sich.

Eine **Armbrust ohne Sehne** und ein **Kettenhemd** nehmen. Nun noch das richtige Schild auswählen. Es muss auch noch richtig eingestellt werden und dafür gibt es die Hinweise aus den „Sagen und Legenden des ersten Ritterordens“ und „Harkers Tagebuch“.

Die Monde müssen senkrecht stehen und die Spitzen müssen sich überkreuzen. Dann der Ring mit den Pfeilen solange durchdrehen, bis es sagt, dass er den „**legendären Schild**“ gefunden habe (Silberpfeile müssen auf die Kupfernägel zeigen).

Nun wieder Jada aus ihren Gemächern locken. Die Schale mit dem Blut vor ihrer Tür abstellen und in der selbstablaufenden Sequenz wird sie sterben und er Weg in ihre Gemächer frei.

Nun in die Gemächer und links einen Topf mit **Schmierfett** nehmen. Dann den Bolzen für die Armbrust auf die Gitarre anwenden und eine **Saite** ergattern. Diese gleich an der Armbrust befestigen und den Pfeil einlegen.

Jetzt die beiden Särgen mit der Axt zerstören und den **Schlüssel** und das **Gemälde** nehmen.

Draußen mit dem Schlüssel die große Tür öffnen.

Das Schmierfett auf die Schienen des Bücherregals links anwenden.

Das Regal nach rechts schieben. Dann das Kettenhemd auf den rechten Fuß der Ritterstatue anwenden und so eine Verbindung zum Wasser herstellen.

Die beiden Kordeln im Inventar kombinieren und dann auf den anderen Fuß anwenden.

Durch die Energie des Blitzes entsteht eine Lücke. Die Pelzjacke auf den Boden legen und unser Held besiegt(?) Dracula mit der Armbrust ..... und/oder lassen wir uns vom Ende überraschen.

Wir danken MaGtRo von <http://www.gameboomers.com>, dass wir einige Erklärungen der engl. Lösung und Grafiken übernehmen durften.

**CD ROM & Softwareservice**  
Krebs

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).