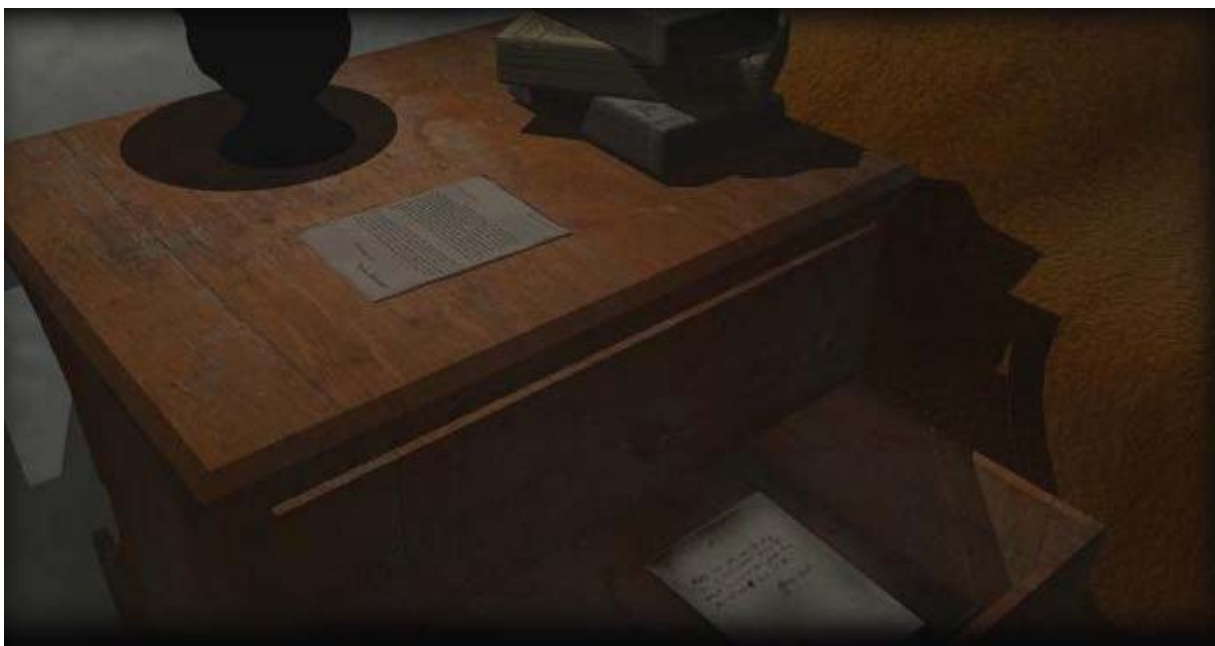


Lösungshilfe – Kapitel 1 by Locke



Wir schauen uns den Brief an, **lesen ihn**, u. öffnen die untere Schublade des Nachtschranks.



Hier legen wir das Schriftstück an die Seite u. nehmen das **Schlüsselbund** mit.



Nun nehmen wir das oberste **Buch**, packen es in den Koffer u. schließen ihn.

Jetzt verlassen wir, mit Hilfe des Schlüsselbundes, das Zimmer besteigen unser Auto u. fahren zur Jagdhütte.



Zwischendurch sollten wir immer einmal speichern!



Die Tür der Jagdhütte ist verschlossen, also schauen wir uns gründlich um.

Zuerst gehen wir zu unserem Auto, öffnen die Tür u. das Handschuhfach.



Dem Handschuhfach entnehmen wir eine **Zange**, gehen in den Wald, heben einen **Zweig** auf u. gehen zurück zur Jagdhütte.



Vor der Tür bücken wir uns, nehmen einen **Schlüssel** aus dem Eimer u. schließen, bzw. wollen damit die Tür aufschließen.

Leider bricht uns der Schlüssel ab u. wir stoßen den Rest, mit Hilfe des Zweiges, in den Raum.

Nun bücken wir uns wieder u. angeln den **Schlüsselrest**, mit Hilfe des Zweiges, unter der Tür hervor.

Diesen stecken wir nun ins Schloss u. öffnen es mit Hilfe der Zange.



Wir schauen uns etwas um, heben das **Gewehr** auf u. nehmen den **Schlüssel**, vom Kaminsims, mit.



Nun drehen wir uns um u. sehen ein Teegedeck, ein Schachspiel eine Truhe u. 2 Türen.



Mit dem Schachspiel u. dem Teegedeck können wir nichts anfangen.

Aber den Brief müssen wir lesen!

Die Truhe können wir öffnen u. die Klamotten herausnehmen, aber für das Öffnen des **Geheimfaches** fehlen uns noch einige **Informationen**.

Da wir hier nichts machen können, gehen wir in den rechten Raum.



Hier nehmen wir das **Messer**, den **Kerzenhalter samt Streichhölzern** mit u. gehen zum Wandschrank.



Nun nehmen eine **graue Schale**, eine **grüne Schale** u. eine **blaue Schale** mit u. gehen zur Tür.
Wir öffnen die Tür, nehmen die **Knochen** mit, drehen uns um, schauen uns die Tür an u. gehen schnell zurück in die Hütte.



Softwareservice Kratz

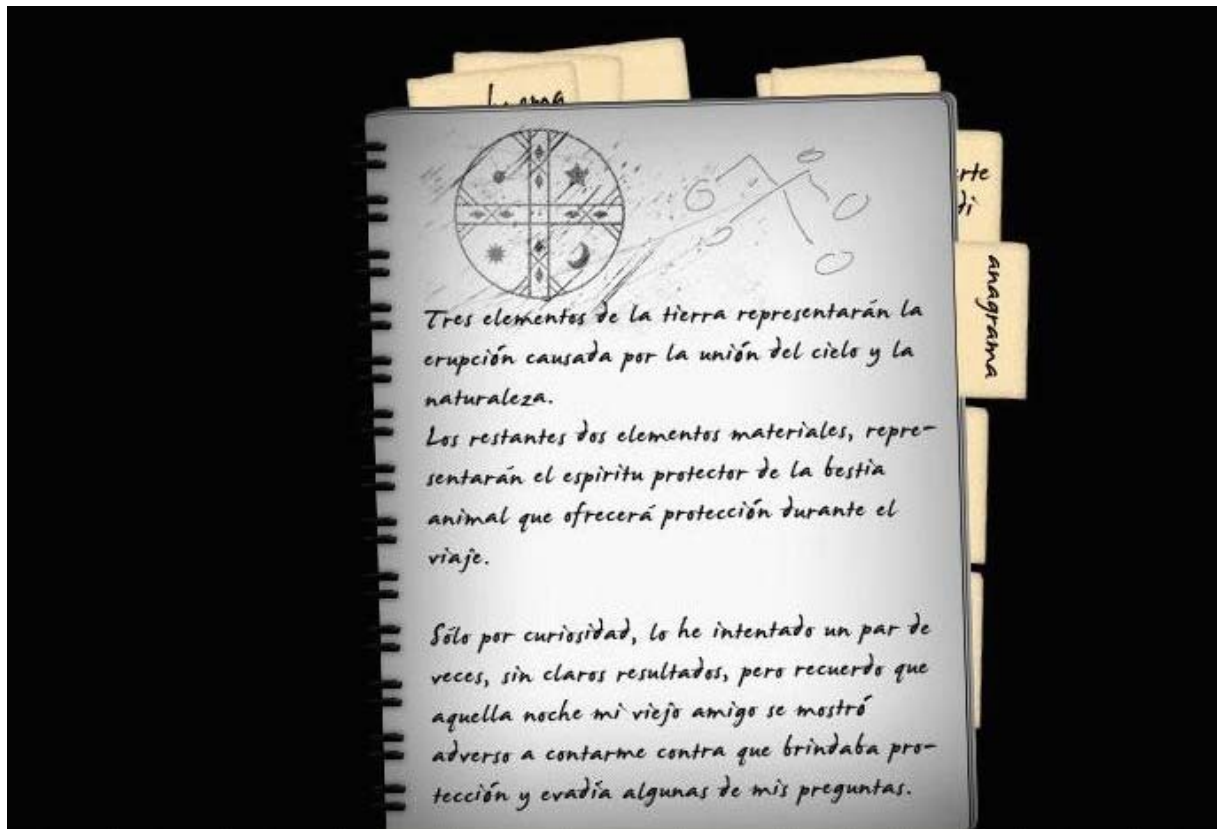
<http://www.gamepad.de/>



Nun verrammeln wir die Tür, gehen zurück u. in den nächsten Raum.



Hier schauen wir uns ebenfalls um, lesen alles.



Anschließend nehmen die beiden schwarzen Bücher aus dem Regal u. leuchten in den Zwischenraum.



Bingo, wir haben den „Truhencode“ gefunden.
Wir verlassen den Raum u. gehen zur Truhe.



Nun öffnen wir den Truhendeckel u. werfen die Klamotten raus.



Jetzt stellen wir die Knebel ein u. können, falls wir alles richtig gemacht haben, den doppelten Boden anheben u. der Truhe eine **goldene Statuette** entnehmen.

Nun gehen wir zu den Jagdtrophäen.



Dem **Bären** schneiden wir einige **Haare** ab, gehen in das rechte Zimmer u. schauen aus dem Fenster.



Wir sehen u. hören etwas Erschreckendes, laufen zur Eingangstür u. blockieren sie mit dem Gewehr.



Kaum sind wir fertig, wirft sich „Etwas“ krachend gegen die Tür.
Da wir hier alles erledigt haben, gehen wir in den linken Raum.
Hier drehen wir uns nach links u. öffnen die Schlafzimmertür.





Jetzt beginnen wir mit dem Opferritual.

Wir geben den Inhalt der grauen, grünen u. blauen Schale in die Vase.

Dazu kommen noch das Bärenhaar u. die Knochen.

Jetzt zünden wir das Ganze an, u. wenn wir alles richtig gemacht haben, sehen wir in der Rauchsäule eine Seele emporsteigen!

Wir erhalten einen Eintrag in unser Buch u. sehen ihn uns an.



Nun schauen wir unter das Bett u. zünden die Kerze an.



Wir sehen eine Leiter, steigen in den Keller u. stehen vor einem Altar.



Jetzt stellen wir die Statuette auf den Altar, heben die Medaille auf u.
legen sie daneben.

Nun ist Kapitel 1 fast zu

ENDE by Locke



<http://www.lostspell.com/hidden/hidden-chapter-1-primitive-essence.php>



<http://www.lostspell.com/>

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de/>

05. Oktober 2007