



Lösungshilfe by Locke (Update2007) für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Kapitel 1

Ich betrete die Eingangshalle u. lese, nachdem mich der Buttler verlassen hat, den Brief von Elisabeth.

Dann sehe ich mich um.

An jeder Seite der Tür steht eine Sphinx.

Die rechte Sphinx sehe ich mir etwas genauer an u. berühre sie.

An der Wand öffnet sich eine kleine Geheimtür hinter der sich eine Tafel mit Buchstaben u. leeren Feldern verbirgt.

Damit weis ich nichts anzufangen u. gehe weiter auf Erkundung.
 An den Wänden stehen Sarkophage mit Angaben der **Regierungszeiten**. Mir kommt die Idee, diese Angaben auf meine Tafel anzuwenden.
 Ich gebe jeweils das **Regierungsende** ein u. drücke den **Knopf** auf der rechten Seite.



Und siehe da, unter der Treppe öffnet sich ein Geheimfach mit einem **Schlüssel**, welcher in meinen Besitz übergeht.

Im Topf des **Grünzeuges** finde ich noch ein **hölzernes Siegel**
 Sonst ist hier nichts zu finden.

Die Treppe nach oben ist gesperrt somit benutze ich meinen **Schlüssel** u. betrete den nächsten Raum.

Hier befinde ich mich in einer Art Museum mit Statuen u. Mumien.

In der Mitte des Raumes steht, neben der Mumie von Khaepaseth, eine **Werkzeugkiste**.

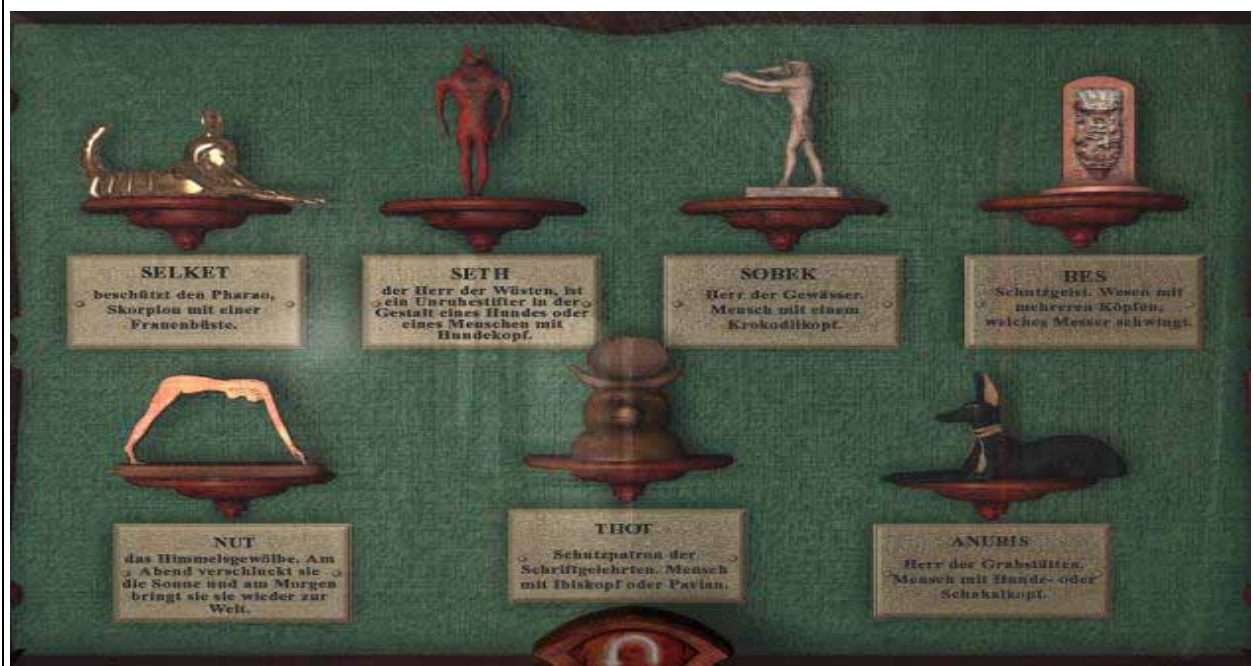
Diese öffne ich und entnehme einen **Hammer**, **Schraubendreher** und eine **Ölkanne**.

Unter einem **Hocker** finde ich noch eine **Anstecknadel**.

Auch ein weiteres, **hölzernes Siegel**, welche ich neben einem Kopf aus Stein finde, geht in meinen Besitz über.

Ich gehe in den nächsten Raum u. erkunde ihn.

An der Wand hängt eine **Vitrine** mit Figuren, welche ich mir genau ansehe u. einpräge.



Neben einer Steintafel finde ich noch ein **hölzernes Siegel**.

Ich bewundere die schöne Sarkophage u. bemerke, dass sich einer verschieben lässt.

Darunter befindet sich eine, mit einem Vorhangschloss, verschlossene Öffnung.

Ich breche das Vorhangschloss mit meinem **Schraubendreher** auf u. finde einen **Schlüssel**.

Diesen möchte ich natürlich gleich ausprobieren u. die nächste Tür öffnen.

Leider misslingt mein Versuch, da das Schloss eingerostet ist.

Ich erinnere mich an die **Ölkanne** u. krame sie hervor.

Ein paar Spritzer ins Schloss genügen, ich kann meinen Schlüssel benutzen u. bin in einer Rumpelkammer.

Vor mir befindet sich ein Spiegel in dem ich mein Outfit begutachte.

In diesem Moment erscheint hinter mir eine Mumie, welche auch gleich wieder verschwindet.

Gut, das ich meine Pfeife nicht im Mund hatte, sie wäre mir glatt rausgefallen.

Nachdem ich mich von dem Schreck erholt habe, untersuche ich den Raum.

In einer Holzkiste, deren Deckel ich mit Hilfe meines **Hammers** öffne, finde ich **drei Zahnräder** u. eine weiteres **hölzernes Siegel**.

Etwas **Holz** nehme ich auch mit, man weiß ja nie!

An der Wand steht ein verschlossener Schrank, welchen ich mit Hilfe meiner **Anstecknadel** öffne.

Ich finde eine Flasche **Whisky**.

Einen Schluck auf den Schreck mit der Mumie zu nehmen verkneife ich mir u. stecke die Flasche ein.

Da hier nichts mehr zu finden ist, gehe ich durch die Ausstellungsräume nach hinten.

Vor einer Hundestatue finde ich eine weiteres **hölzernes Siegel**.

Vor der verschlossenen Tür liegt ein Stück **Mullbinde**.



Ich wende mich nach links u. begutachte eine reich verzierte Holztür, welche einige runde Aussparungen aufweist.

Könnten da nicht?

Natürlich, die **hölzernen Siegel**.

Ich erinnere mich an die Vitrine mit den Figuren u. setze meine **Siegel** in die Aussparungen.

Bingo, die Tür ist offen.

Ich betrete ein Arbeitszimmer, oder so ähnlich.

Eine auf dem Schreibtisch liegende **Zeitung** u. einen **Zeitungsausschnitt** stecke ich mir ein u. gehe nach hinten.

Auf dem dortigen Schreibtisch steht eine **Kerze**, die ich mit den **Streichhölzern**, welche ich ebenfalls finde, anstecke.

Nun kann ich mich besser umsehen. Ich sehe einen **Ofen** u. eine, durch einen komischen Mechanismus, verschlossene Tür.



Diesen untersuche ich u. stelle fest, dass mehrere **Zahnräder** fehlen, welche ich sogleich ersetze.

Jetzt kümmerge ich mich um den Ofen.

Also, **Zeitung** rein **Holz** darauf u. anstecken.

„Shit“, ich bekomme das Feuer nicht an.

Mir fällt der **Whisky** ein, ich kippe ihn auf das Holz (**welch eine Verschwendung**) u. versuche es nochmals.

Nun brennt das Feuer u. der Mechanismus öffnet mir die Tür zur Bibliothek.

Kapitel 2

Hier sehe ich mich erst einmal um.

Rechts neben mir, bei einer Säule, liegt ein **blaues Buch**.

Ich stecke es mir ein.

Es ist schon beeindruckend, all die vielen Bücher (ob auch eines von mir dabei ist?).

Sie sind in zwei Etagen in Regalen gestapelt.

Ich sehe oben eine Tür u. gehe nach oben.

Leider ist diese abgeschlossen u. zurück komme ich auch nicht mehr.

Was nun?

Unten liegt noch eine **Zeitung** welche ich erst einmal lese, um auf andere Gedanken zu kommen.

Leider fällt mir nichts ein u. ich beschließe, das **blaue Buch** an seinem angestammten Platz zu stellen.

Dieser Platz ist besetzt u. ich muss das Buch austauschen.

Das muss ich noch mehrmals machen bis ich, in einem **weißen Buch**, einen Schlüssel finde.

Dieser wird natürlich gleich ausprobiert u. mir fällt ein Stein vom Herzen, er passt oben in die Tür.

Ich befinde mich auf einem Gang, von dem mehrere Türen abgehen.

An der linken Stirnseite steht eine **Skulptur**, der anscheinend etwas fehlt.

Wo soll ich anfangen mit meiner Untersuchung?

Meine Entscheidung fällt auf das gegenüberliegende Zimmer.



Die Einrichtung besteht aus alten Möbeln, welche ich etwas genauer unter die Lupe nehme.

Das Sideboard ist leider verschlossen, aber beim Pfeifenregal kann ich unten einen **Pfeifenreiniger** mitnehmen.

Ich bewundere noch einen, an der Wand hängenden **Löwenkopf**, sowie **Bilder** u. einen **Stammbaum**.

In einem Sarkophag finde ich, außer **Sand** nichts, Momphis XI ist wohl ausgegangen.

Daneben hängt noch ein **altes Gewehr**.

Hinter einem **Vorhang** befindet sich eine Tür, die leider abgeschlossen ist.

Vor dem Sofa finde ich einen **Brief**, der sogleich gelesen wird.

Da ich hier nichts mehr finde gehe ich auf dem Gang zum nächsten Zimmer rechts.

Gegenüber der Tür liegt noch, halb versteckt unter dem Teppich, ein **Nageleisen (Gabel?)**.

Ich betrete das Arbeitszimmer, aber wie sieht es hier aus, irgendjemand sollte hier mal aufräumen.



Neben dem Sessel finde ich ein **Blatt Papier (falsches Register)**, das gelesen u. eingesteckt wird.

Ich wärme mir noch die Finger am **Kamin** u. betrachte das Bild darüber.

Auf diesem bemerke ich eine kleine **Vertiefung**, in die ich das **Nageleisen (Gabel)** stecke.

Ein Geheimfach kommt zum Vorschein.

Ich kann eine **Liste (echtes Register)** u. einen **Stock** entnehmen.

Einen Holzdeckel auf dem Schreibtisch kann ich aufklappen.

Darunter befindet sich eine Klappe, welche ich nicht öffnen kann da ein Teil, was wie ein Skarabäus aussieht, fehlt.

Außerdem liegt noch ein **Brief** auf dem Tisch, welcher gelesen wird.

Nun gehe ich zum **Fenster** um einen Blick nach draußen zu werfen.



Da sehe ich eine dunkle Gestalt über das Vordach laufen.
Wer könnte das wohl sein?
Auf dem Weg zur Tür bemerke ich noch eine **gelöschte Schiefertafel**.
Ich gehe auf den Gang u. betrete das Badezimmer.
Auf dem Waschtisch liegen etliche Utensilien, von denen ich nur die **Seife** mitnehme.
In der **Badewanne** steht noch Wasser, welches ich ablasse.
Zurück bleib ein wenig **Sand**.
Ich gehe zurück auf den Gang und will das gegenüberliegende Zimmer betreten, aber es ist abgeschlossen.
Also wieder zurück zum 1. Zimmer.
Mit dem **Stock** aus dem Arbeitszimmer untersuche ich den **Löwenkopf**.
Und siehe da, er schwenkt zurück und ich kann aus einem Geheimfach ein **Päckchen** nehmen.
Neugierig, wie ich nun einmal bin wird dieses sofort geöffnet.
Es enthält einige **Intarsienstücke**.
Ich gehe nun zur verschlossenen Verbindungstür u. versuche diese zu öffnen, aber der Schlüssel steckt von innen.
Ich schiebe das **falsche Register** unter die Tür u. will den Schlüssel mit Hilfe des **Pfeifenreinigers** nach innen befördern, was leider misslingt.
Erst als ich ein Stück **Seife** zu Hilfe nehme klappt es u. ich komme ins Schlafzimmer.



Ich inspiziere den Kleiderschrank u. finde ein mit **Schminke** verschmiertes Hemd.

Neben dem Bett steht ein kleiner mit Intarsien belegter **Tisch**, leider fehlen einige Stücke.

Diese werden von mir ersetzt u. ich kann die Schublade öffnen.

Die zwei **Schriftstücke** sehe ich mir an u. stecke sie ein.

Ich gehe weiter zu einem großen Bild.

Die Personen darauf erinnern mich an die, die ich auf einem **Schriftstück** gesehen habe.

Ich tippe die Personen in der Reihenfolge, wie sie auf dem Schriftstück stehen, an (**Auge, Frau, Katze, Mann**).

Das Bild fährt nach oben u. gibt ein Geheimfach mit einem **Zepter** frei.

Der **Hut** unter dem Bild wird auch noch begutachtet.

Uff, langsam wird mir warm u. ich suche eine Möglichkeit um mich abzukühlen.

Ich möchte den **Deckelventilator** einschalten aber ich komme nicht an den Schalter.

Erst mit Hilfe des **Zepters** gelingt es mir.

Es gibt einen Knall u. eine Vase zerspringt.

Ich gehe hin und finde einen **Skarabäus**, der wohl auf einem der Flügel des Ventilators lag.

Fehlte nicht einer im Arbeitszimmer?

Ich gehe ins Arbeitszimmer und setze den **Skarabäus** in die Mechanik auf dem Schreibtisch u. betätige den Knebel.

Es öffnet sich ein Fach aus dem ich einige **Dokumente** entnehme u. lese.

Beim Verlassen des Raumes fällt mir noch ein **Schlüsselkasten** an der Wand auf.



Ich will ihn öffnen, aber es geht nur, wenn ich ein **Verschieberätsel** löse.
Nachdem das geschafft ist, kann ich einen **Schlüssel** entnehmen.

Könnte der nicht ins verschlossene **Sideboard** passen?

Ich gehe ins andere Zimmer u. oh Wunder er passt u. ich kann ein weiteres **Zeppter** an mich nehmen.

Aber was soll ich mit dem ganzen Kram anfangen?

Da kommt mir eine Idee.

Ich gehe auf den Flur u. gebe der **Skulptur** beide **Zeppter** in die Hände.
Eine Geheimtür geht auf u. ich hinein.

Hinter mir schliesst sich die Tür u. ein grässliches Lachen ertönt.

Mir läuft es kalt den Rücken herunter.

Sherlock, bleib ruhig!

Kapitel 3



Ich komme in den Weinkeller u. sehe mich gründlich um.

In der Mitte steht ein kleines Regal an dessen Enden ich je einen **Stofffetzen** finde sowie eine **leere Flasche**.

An den Wänden stehen Regale gefüllt mit den köstlichsten Tropfen.

Mir läuft das Wasser im Mund zusammen, aber Dienst ist Dienst.

Aber etwas davon möchte ich doch mitnehmen.

Ich gehe auf die Suche nach:

Gin, Zwetschgenschnaps, Bordeaux, Burgunder, Touraine u. Wein aus Spanien.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier finde ich **Bordeaux**, **Touraine**, **Burgunder**, **Wein aus Spanien** u. einen **Stab**.



Hier finde ich **Zwetschgenschnaps** u. **Gin**.

Der Tisch sieht aus als ob vor kurzer Zeit daran gegessen wurde.
Ich nehme die **Wasserflasche** u. **Streichhölzer** vom Tisch u. einen weiteren **Holzstab** vom Fussboden, vor dem Hocker, mit
Dann sehe ich mich weiter um und finde noch einen **Hammer** zwischen den Fässern.

Ich klappe die **Matratze** hoch und finde eine Holzabdeckung, welche ich mit dem **Hammer** zerschlage.

Aus der Vertiefung kann ich eine kleine **Statuette** angl.

Nun gehe ich wieder zum Regal und untersuche das leere Teil.

Es muss sich um eine Art Waage handeln.

Ich stelle einige Flaschen auf sie und experimentiere mit der Reihenfolge.

Endlich habe ich die Kombination (**Bordeaux, Bourgogne, Touraine, sp. Wein u. Likör**) gefunden.

Es erscheint wieder so ein blödes **Verschieberätsel**, wie ich die liebe!



Nachdem ich es gelöst u. auf den Knopf gedrückt habe, höre ich ein Geräusch.

Ich sehe mich noch mal um und finde **Sand**, vor einer Wand.

Hurra, ich habe einen Ausgang gefunden.

Aber vorher muss ich mir noch eine **Fackel** bauen.

Es gelingt mir mit Hilfe des **Stockes, Lappens, Gin u. Streichhölzern**

Um den nächsten Raum erkunden zu können, muss ich mich etwas beeilen, da die Fackel ja nicht ewig brennt.

Aber ich habe ja noch Material um mir eine Neue bauen zu können.

Ich betrete den nächsten Raum.

Gleich recht bemerke ich eine **Vase** die ich mit dem **Hammer** zerschlage u. den Inhalt, einen **Schlüssel**, an mich nehme.

Bei der weiteren Erkundung des Kellers finde ich noch eine offene **Kiste** mit einem **Schlüssel**.

Auf einem Tisch begutachte ich noch einen **Brief**, ein **Buch** sowie einen **Flacon**.

Die **Dokumente** auf dem Tisch in der Mitte des Kellers werden aufmerksam gelesen.

Vor einer verschlossenen Tür finde ich **Sand**.

Ich gehe zum Schreibtisch, welcher aber verschlossen ist.

Der **Brief** sowie das **Buch** auf dem Schreibtisch werden gelesen.

Dabei entdecke ich eine **Nische** in der Wand.

Diese ist zu hoch, so dass ich den **Stuhl** zu Hilfe nehmen muss, um sie zu erreichen.

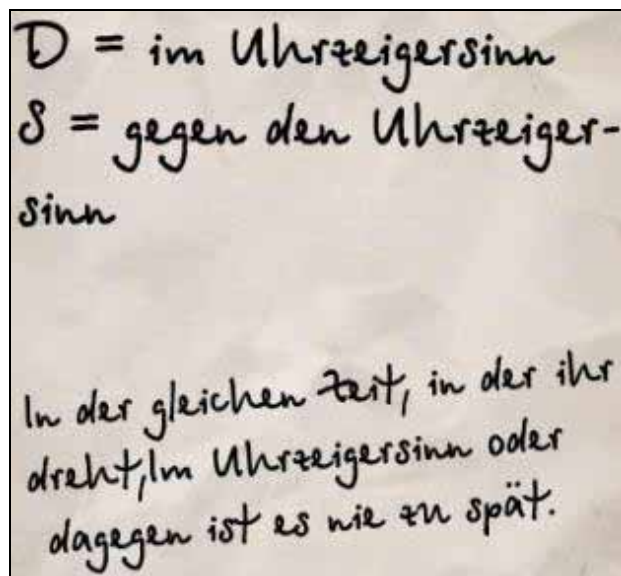
Ich finde einen weiteren **Schlüssel**.

Damit, u. mit den Anderen, versuche ich den Schreibtisch zu öffnen.

Irgendwie habe ich so ein komisches Gefühl.

Speichern!

Ich krame in meinen Unterlagen u. finde tatsächlich einen Hinweis, der mir hilft das Problem zu lösen.



Nachdem ich die richtigen **Schlüssel** gefunden u. in die Schlösser gesteckt habe, drücke ich rechts den rechten Pfeil u. links den linken Pfeil.

Dann betätige ich die Taste u. die Schublade geht auf.

Ich kann eine kleine **Statuette** entnehmen sowie ein **Dokument** lesen.

Die **Bücher** im Schrank sehe ich mir auch noch an, bevor ich den Raum verlasse.

Verlasse? Verlassen will, aber das **Türschloss** ist verrostet.

Was nun?

Ich krauche durch den ganzen Kellerraum u. finde endlich, unter einem Tisch, eine **Ölflasche**.



Diese benutze ich mit dem **Türschloss**.
Das Schloss lässt sich öffnen u. ich kann den Raum verlassen.
Ich komme in einen Lagerraum.



In der Mitte stehen, gleichmässig verteilt, 5 große **Vasen** mit Symbolen.
An den Wänden stehen Regale mit diversen Kunstobjekten.
Ich nehme eine **Öllampe** u. eine **Ölflasche** an mich.
Nun benötige ich die Fackel nicht mehr.

Dann untersuche ich die **Vasen** u. lege entsprechend dem Symbol den passenden Gegenstand hinein.

Feuer	= Streichhölzer	(rote Flamme)
Wasser	= Wasserflasche	(blauer Tropfen)
Erde	= Sand	(grünes Dreieck)
Luft	= leere Flasche	(Spirale)

An der Wand, neben der Tür, erscheint ein **Bild** mit Medaillen.

Diese kann ich abnehmen u. wieder in die obere Reihe stecken.

Nachdem ich die richtige Reihenfolge (**S, V, K,**) gefunden habe, bewegt sich eine **Vase** u. ich kann, aus dem Loch im Fussboden, wieder eine **Statuette** entnehmen.

Eine **Medaille (B)** geht in meinen Besitz über.

Hier kann ich nichts mehr machen und so gehe ich zurück in den Kellerraum um mich mit der verschlossenen Tür zu beschäftigen.

Aber, was ist das, sie ist offen u. ich kann den Nebenraum betreten.



Der Raum ist bis auf **4 Statuen** leer.

Gegenüber befindet sich einen Tür, ich gehe hin.

Aber was ist das, ich komme nicht hin, der Raum dreht sich.

Nach einer Weile gebe ich erst mal auf u. beschäftige mich mit den **Statuen**.

Nachdem ich **alle** berührt habe, öffnet sich beim Eingang eine **Fussbodenfliese** u. ich kann eine weitere **Statuette** an mich nehmen.

Nun versuche ich nochmals zur Tür zu kommen, was auch nach langem probieren geschafft ist.

Man muss durch anklicken der Fussbodenfliesen in die Mitte des Raumes gelangen u. sich dann so hinstellen, dass man die Wand mit der Tür durch die man gehen möchte, hinter sich hat. Dann zwischen die Statuen klicken die vor uns stehen.

Ich stehe nun vor der verschlossenen Tür, welche eine Inschrift hat, die eine Frage beinhaltet.



Nach einigem Überlegen komme ich darauf, dass es **Brahma** heissen muss. Irgendetwas muss das mit meiner **Medaille (B)** zu Tun haben, aber was? Ich gehe wieder zurück u. werfe die **Medaille (B)** in die **mittlere Vase**. Ein Geräusch, wie eine sich öffnende Tür, ertönt. Also nichts wie zurück u. dieselbe Prozedur noch mal. Diesmal ist es nicht so schlimm u. ich stehe vor der Tür. Sie ist nun offen u. ich kann den nächsten Raum betreten.



Hier finde ich eine **Wanne** u. **2 Eimer (3 u. 5 Liter)**, ausserdem einen **gr. Stein**.
Ich überlege was das sein soll u. experimentiere mit dem **Wasser** u. den **Eimern**.

Es dauert eine Weile, bis ich das Prinzip begriffen, und die richtige Menge **Wasser (4 Liter)** habe.

3 Liter vom Kleinen in den Großen.

3 Liter vom Kleinen in den Großen.

Im kleinen Eimer befindet sich jetzt 1 Liter, im Großen 5 Liter.

Den Großen entleeren.

1 Liter vom Kleinen in den Großen.

3 Liter vom Kleinen in den Großen.

Ich stelle den **Eimer** auf den **gr. Stein**.

Der Stein versinkt im Boden u. in der Mitte des Raumes erhebt sich ein **Podest**.

Kapitel 4

Auf dem Podest ist ein schachbrettartiges Muster u. an allen 4 Seiten eine Vertiefung.

ABSPEICHERN!

In diese Vertiefungen stelle ich meine **Statuetten**, die mir langsam zu schwer wurden u. meinen schönen Mantel ausbeulten.

In dem Moment geht die Tür auf u. eine nette Person mit Revolver steht mir gegenüber.

Wir unterhalten uns.

Ich bemerke, wie sich in der Steintür eine kleine Öffnung auftut, mein Gegenüber auch.

Er geht zur Tür und peng, fällt tot um.

Nun beginnt ein Chaos, der Raum stürzt langsam ein.

Ich gehe nach links, werde von einem Skorpion gebissen u. bin tot!

Dank des Autors dieser Lösung, der mich wieder zum Leben erweckt hat, kann ich etwas intelligenter weitermachen.

Ich gehe nach rechts u. finde einen **Eimer** den ich sofort über den **Skorpion** zu meinen Füßen stülpe.

Puhh!

Den zweiten **Eimer** nehme ich auch u. gehe zur **Leiche**.

Dort läuft noch ein **Skorpion**, den ich auf die gleiche Weise ausser Gefecht setze.

Ich nehme noch ein **Brett** u. die **Tasche** des Opfers an mich u. verlasse ganz schnell den Raum.

Dann öffne ich die Tasche u. lese den **Brief**.

Wenn man zurückgeht ist man sofort tot!

Ich befinde mich wieder in dem drehbaren Zimmer, dessen Fussboden so zerstört ist, dass man die ganze Technik sehen kann.



Wie aber komm ich ans andere Ende zur Tür?

Ich balanciere bis zur Mitte, aber es ist kein Weiterkommen.

Oben, an der Decke bemerke ich einen **Haken**.

Ich gehe wieder zurück u. benutze das **Brett** um zur Statue zu kommen.

Zu deren Füßen liegt ein **Zahnrad**, welches ich mir, genauso wie die **Kette**, die an der Wand hängt, einstecke.

Nun balanciere ich wieder in die Mitte u. werfe die **Kette** über den **Haken**.

Ich peile noch das Loch in der Wand an u. schwinde mich hinüber.

Da wäre doch Tarzan vor Neid erblasst.

Ich bin wieder im Weinkeller, aus dem es kein Entrinnen gibt, oder?

Erstmal sehe ich mich um.

Ich finde ein **Pulverfass** welches ich öffne u. etwas **Pulver** davon in die **Tasche** des Verblichenen fülle.



Ich nehme noch eine zerbr. Flasche vom grossen Haufen mit.
Ausserdem steht da noch eine Petroleumlampe auf dem Tisch. die ich ebenfalls einstecke.
Aber das hilft ja Alles nichts, ich will hier raus.
Ich sehe mir die zugemauerte Tür etwas genauer an u. bemerke, dass sich die großen Steine bewegen lassen.



Aber in welcher Reihenfolge muss ich das bewerkstelligen?
Da sehe ich neben mir, auf dem Fass eine Bürste liegen.
Diese benutze ich sofort um die Steine zu reinigen.

Als ich den obersten Stein reinige, kommt eine 3 zum Vorschein.

Ich versuche jeden dritten Stein zu drücken u. es klappt.
Ein Druck gegen die Mauer u. ich befinde mich in der Eingangshalle des Hauses.

Sie sieht aus als wenn eine Bombe eingeschlagen hat.

Ich sehe mich um und hoffe etwas brauchbares zu finden.

Auf dem Teppich liegen gelbe Haare.

Vor dem Tisch liegt ein verkohlter Zettel u. auf dem Tisch noch einige Dokumente.

Auf einer Treppenstufe finde ich noch eine Haarnadel.

Ich gehe nach oben, komme aber nirgens weiter.

Ein Zimmer ist verschlossen, ein anderes brennt u. vor dem dritten ist eine Mauer.

Ich suche unten weiter.

Hinter dem Garderobenspiegel sehe ich einen **Zettel** den ich mit der **Haarnadel** hervorpule u. lese.

Da ich nicht richtig sehen kann, zünde ich meine **Petroleumlampe** an einer **Kerze** an und gehe wieder nach oben.

Auf halbem Wege bemerke ich einen **Kerzenhalter** an der Wand.

Er lässt sich bewegen u. ein Gemälde gibt eine **Schalttafel** frei.



Ich probiere solange bis alle Kontrolllampen grün leuchten.

Alle nach unten, mitte 2x hoch, rechts u. links auf mitte.

Nun gehe ich nach oben u. drücke auf die zugemauerte Tür.

Sie lässt sich öffnen u. ich bin auf dem oberen Flur.

Auch hier sieht es nicht besser aus.

Ich versuche in den Trümmer noch etwas zu finden.

Die herabgefallenen Bilder werden untersucht.

Hinter 3 Bildern finde ich versteckte **Dokumente**.

Die **Bilderhaken** nehme ich auch (**automatisch im Inventar**) mit.

Ich finde noch **kleine Fusspuren**, **Glasscherben** u. einen **Stofffetzen** an einer Holzpaneel.

Nun will ich die Zimmer untersuchen u. gehe in den Salon.

Eine dicke Rauchwolke füllt den Raum, sodass ich kaum atmen kann.

Speichern!

Ich suche etwas, dass ich mir vor den Mund halten kann.

Ausser dem **Türvorhang** finde ich nichts.

Mit der **zerbr. Flasche** schneide ich, vom rechten Vorhang, unten etwas ab.

Nun ist es etwas besser, aber ich muss mich trotzdem beeilen.

Ich untersuche das **Wappenschild** an der Wand.

Es lässt sich öffnen u. ich sehe eine Tafel u. Buchstaben.

Was soll ich damit anfangen?

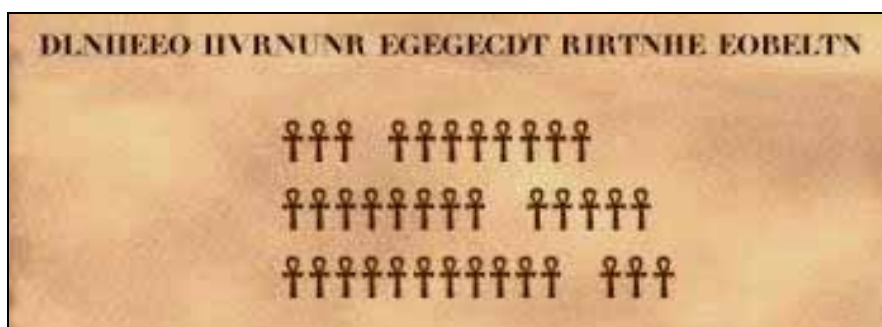
Mir fallen die **Dokumente**, die ich hinter den Bildern gefunden habe, ein.

Mit Hilfe der Buchstaben bilde ich die Sätze nach.

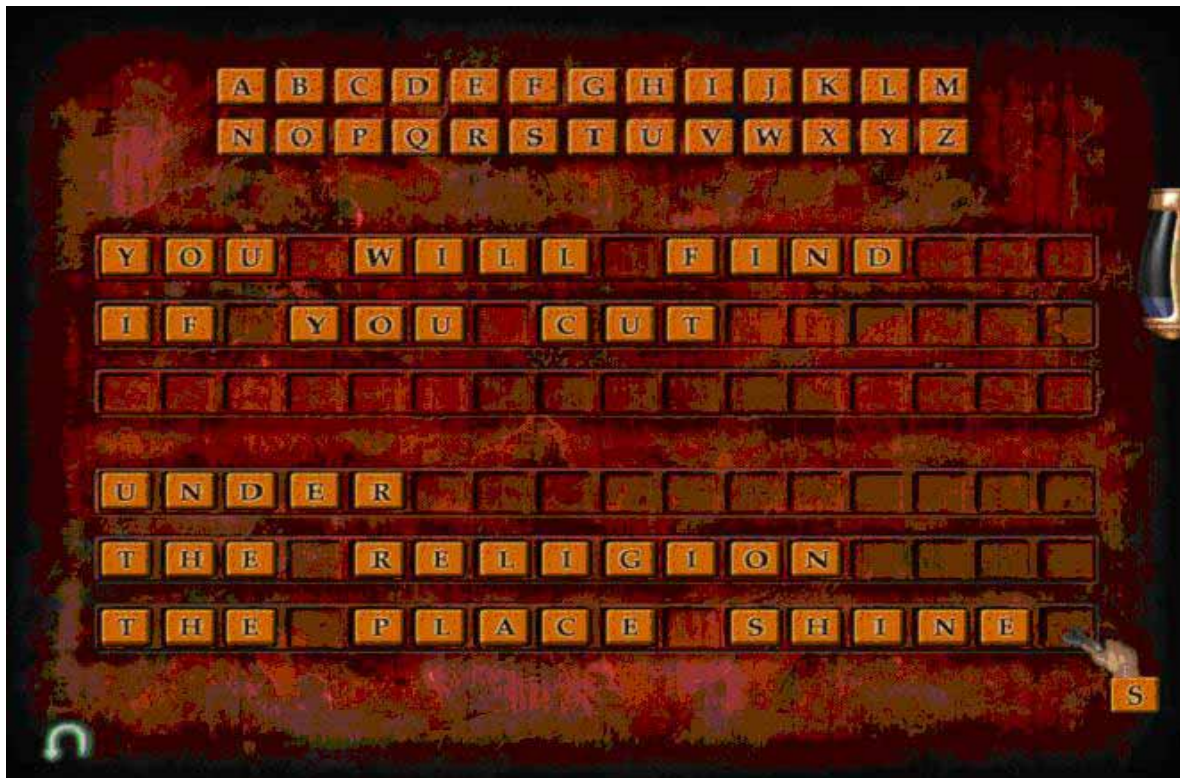


Lösung:
 Zuerst müssen wir jeden 1. Buchstaben verwenden.
SCHNE.....
 Dann jeden 2. Buchstaben usw.

SCHNEIDE UND DU FINDEST



DIE RELIGION VERBIRGT EINEN LEUCHTENDEN ORT



Engl. Version

Jetzt erst mal raus zum luftholen.

Nachdem ich mich wieder erholt habe, gehe ich nochmals ins Zimmer u. berühre die Tafel.

Ein **Spiegel** mit einem aufgemalten **Kreuz** erscheint.

Das Kreuz bezeichnet einen Punkt auf der gegenüber liegenden Wand.

Auf dem Weg dahin u. stolpere am Kamin über eine **Speerspitze**.

Sie kommt mir wie gerufen um die **Tapete** damit aufzuschneiden.

Ich finde **3 Gewichte**, einen **Schlüssel** u. einen **Brief**.

Und jetzt schnell nach draussen.

So, dass wäre erst mal geschafft.

Bravo Sherlock (manchmal lobe ich mich selbst, ist ja auch kein Anderer da, oder?).

Ich höre ein leises rufen u. gehe ins Arbeitszimmer um mich mit der **Uhr** zu beschäftigen.

Ich setze das **Zahnrad** ein, dann unten die **Haken** u. die **Gewichte**.

Diese hänge ich so ein, dass sie Alle auf einer Höhe hängen (**gelb, blau, silber**).

Nun benutze ich den **Schlüssel** um die Uhr aufzuziehen.

Shit, ich habe eine Bombe aktiviert, das kann auch nur mir passieren.

Zu allem Unglück höre ich wieder die Hilferufe hinter der **kl. Tür**.



Ich laufe schnell dahin um sie aufzumachen, aber es geht nicht.
Da ich nicht viel Zeit habe, nehme ich den [Pulverbeutel](#) u. stelle ihn auf die [Türklinke](#) u. meine [Petroleumlampe](#) darunter.

Wenn Ihr vergessen habt die Lampe anzustecken, dann müsst Ihr wieder zurück in die Eingangshalle. Dort steht eine brennende Kerze.

Ich ziehe den Kopf ein, es knallt u. ich kann in die Bibliothek gehen.

Kapitel 5

Dort steht ganz aufgeregt der alte Lord.

Zu einem Gespräch kommen wir nicht, denn es wird auf uns geschossen.
Durch den Knall fallen einige dicke Bretter herab, welche die Tür zum Flur verkeilen.

Es gibt also keinen Rückweg.

Nach unten kann ich auch nicht, da ein Stromführendes Kabel auf dem Eisengeländer liegt.

Ich sehe mich um, ob es eine Möglichkeit gibt, den Strom zu unterbrechen.
Halb unter dem Teppich liegt ein [Gewehr](#), was ich auf [Fingerabdrücke](#) untersuche.

Das [Projektile](#) entferne ich aus der [kl. Tür](#).



Zwischen den türkisfarbenen Büchern steht ein Blaues, welches da wohl nicht hingehört.

Ich will es entfernen, es geht nicht aber eine Tür öffnet sich u. ich kann einen Blick auf den Generator werfen.



Irgendwie muss ich diesen zum Anhalten bewegen.
Ich nehme die **Schaufel** um die glühenden Kohlen aus dem Ofen zu holen.
Dann betätige ich den **Hebel** neben dem Kessel u. der Generator bleibt stehen.

Nun kann ich nach unten gehen.

Bei den **roten Büchern** bemerke ich etwas.

Da ich nicht rankomme, hole ich mir die **Leiter**.

Ich finde ein **Buch** u. ein **Schriftstück** über Dynamite.

Ein **Kännchen** geht auch in meinen Besitz über.

Da hier nichts mehr zu finden ist, steige ich hinunter u. gehe ins gr. Arbeitszimmer.

Bis auf eine offene **Nische** mit 2 Schalen u. einem Feld mit Öffnungen u. einer **Kerze**, auf dem Schreibtisch, finde ich nichts.

Nun will ich auch noch die anderen Räume untersuchen.

In einer **Vitrine** finde ich ein **Messer**.

Mit dem **Messer** breche ich **Schranktüren** u. **Schubladen** in der gesamten Ausstellung auf.

Ich finde noch **3 Schüsseln** u. diverse **weiße u. schwarze Quadrate**.

Eine **gr. Vase** kann ich auch verschieben u. finde eine **Waage**.

Neben einem leeren Sarg liegt noch eine **Axt** u. neben der verschl. Tür eine **Ölflasche**.

Unter der Vitrine mit den Figuren liegt eine **Öllampe**.

Ich verschiebe noch einige **Teppiche** u. finde eine **Klappe** welche ich öffne.



Es kommt eine Mechanik zum Vorschein.
Diese kann ich nicht betätigen, da ein Teil fehlt.

Da ich in der Ausstellung nichts mehr finde, gehe ich wieder ins
Arbeitszimmer um mich mit der Nische u. dessen Rätsel zu beschäftigen.

**Das Rätsel wird nur freigeschaltet, wenn alle weißen u.
schwarzen Quadrate gefunden sind.**

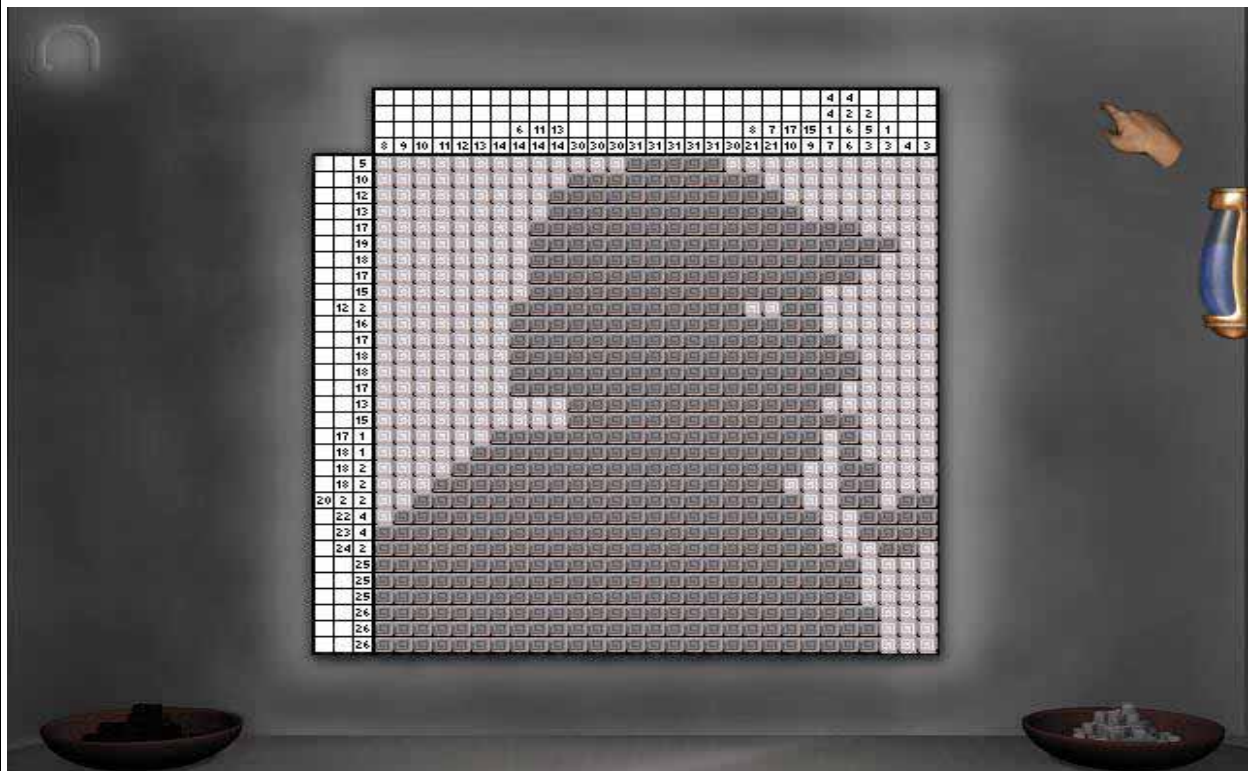
Das Prinzip des Rätsels.

**Man muss die Kästchen zählen (z.B. senkrecht sind es 31).
Also müssen alle senkrechten Kästchen, wo als Vorgabe 31 steht,
mit schwarzen Steinen gefüllt werden.**

**Da in der ersten waagrechten Reihe eine 5 steht, gehören in diese
Reihe**

5 schwarze Steine.

Die leeren Felder müssen mit weißen Steinen ausgefüllt werden.



Da mir japanische Puzzels geläufig sind, habe ich keine großen Probleme
damit u. kann einen **Hebel** entnehmen.

Na toll, jetzt kann ich die Mechanik in der **Bodenklappe** ausprobieren.

Ich mache mich auf die Socken dorthin, befestige u. betätige den **Hebel**.

In der Ferne höre ich ein kratzendes Geräusch.

Mal sehen, was das war.

Aber zuerst fülle ich meine Öllampe auf u. zünde sie an der Lampe hinter mir, über der Vitrine, an und los geht's.
Ich gehe in den letzten Raum u. bemerke, dass sich ein Sarkopharg verschoben hat u. eine Leiter freigibt.



Ich steige nach unten u. nehme noch ein Seil, was an einem Regal baumelt mit u. gehe in den nächsten Raum.
Ausser einer Holzkiste finde ich hier nichts.
Ich höre im Hintergrund ein merkwürdiges ticken, dem ich nachgehe.
Und was finde ich, wieder eine Bombe.



Da ich nicht in die Luft fliegen will, muss ich mir etwas einfallen lassen.
Nun beginne mit der Entschärfung.
Ich stelle eine **Holz**kiste auf die vorhandene in der Ecke.
Darauf stelle ich die **Waage**.
Über die Waage hänge ich mein **Kännchen**.
In die Waagschalen stelle ich links eine **Tasse** u. rechts eine **Kerze**.
Dann verbinde ich die **Axt mit dem Seil**, u. hänge sie über die **Haken** an der Wand u. Decke.
Jetzt stecke ich die **Kerze** an u. gebe Fersengeld.

Und Ihr könnt Euch den Abspann ansehen.

ENDE by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

In eigener Sache: Wir weisen darauf hin, daß diese Lösung in mehrtägiger Arbeit und vielen Arbeitstunden von Locke und exklusiv für den den Softwareservice Kratz und natürlich für Sie erstellt wurde.

Wenn Sie diese Lösung kostenlos erhalten haben:

Wir sind immer für Spenden dankbar, denn auch wir haben Online- und Spielekosten, die wir nur dann decken können und weitere Lösungen für Sie erarbeiten können, wenn wir finanzielle Unterstützung (Briefmarken tun es auch) bekommen.

Lösungen, die man kaufen kann, kosten in gedruckter Form nicht unter EUR 8,--.

Wir möchten noch darauf hinweisen, daß dieser Text unserem Copyright unterliegt und somit nur für private Zwecke verwendet werden darf.

Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten aus aktuellem Anlaß um Verständnis und um dringende Beachtung!