

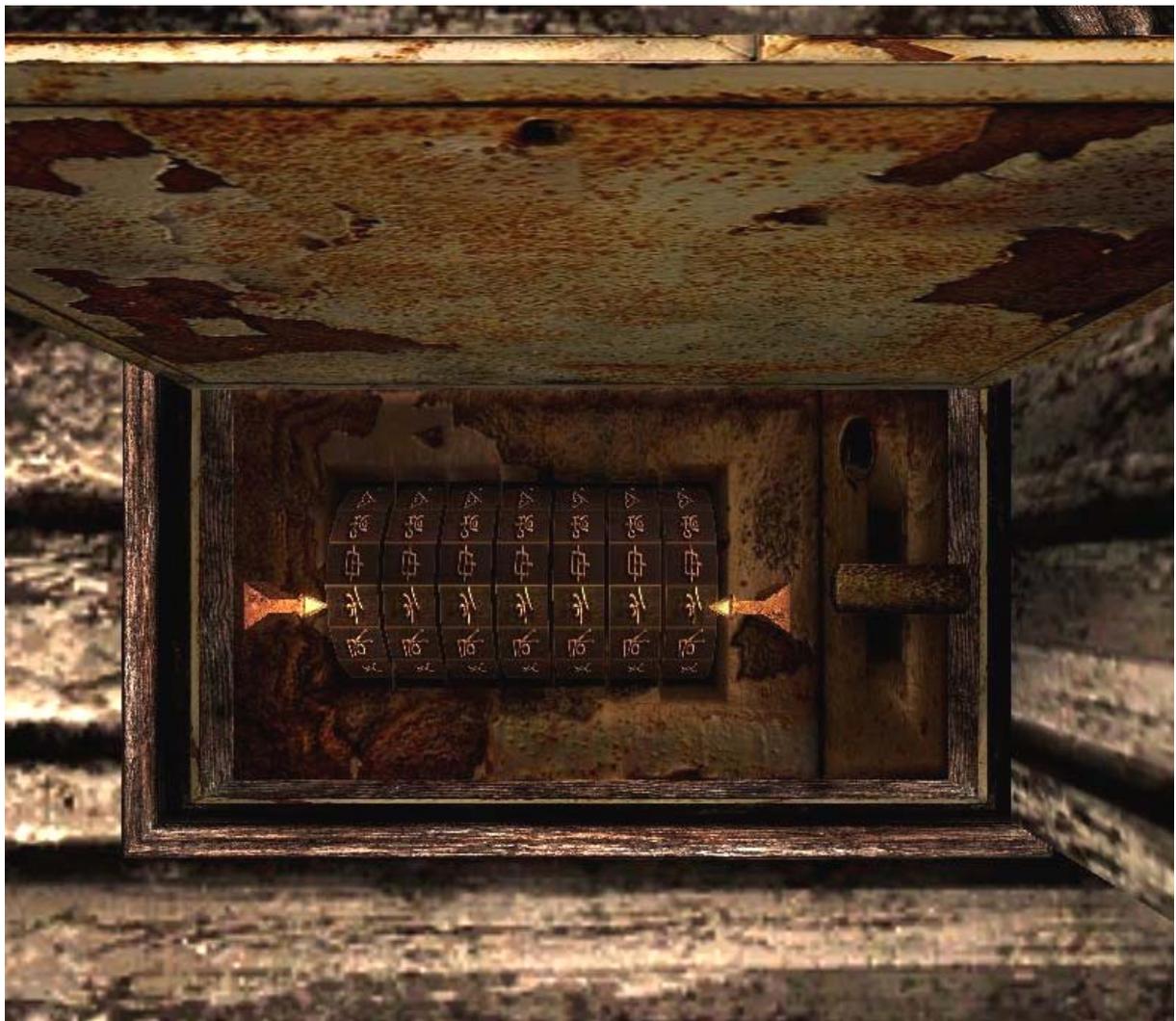


## Lösungshilfe – Teil 3 by Locke ©.

für den

# Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nachdem wir uns Gedanken über das Öffnungssystem gemacht u. keine Lösung gefunden haben, sehen wir uns weiter um.



Wir nehmen den **Mörser, nebst Stößel** aus dem Schrank u. erinnern uns an das Schreiben vom Professor:

Was den Effekt ihres Giftes angeht: Ein einzelner Biss tötet niemanden, außer es kommt zu einer allergischen Reaktion. Aber eine hohe Dosis ihres Giftes kann zu Delirium, heftigen Krämpfen, und sogar zum Tod führen. Zum Glück ist es mir nach mehreren Versuchen gelungen, etwas zuzubereiten, das sie abwehrt. Ich habe Taubnessel, Weinraute, Myrtenaster, Basilikum und Storchschnabel im Mörser zerstoßen und dann Wasser, Alkohol und Niemöl zur Mixtur hinzugefügt. Wenn man die Insekten mit dieser Mischung besprüht, fliegen sie sofort davon. Der Effekt ist nur vorübergehend, aber es die einzige Lösung, bis wir etwas Besseres gefunden haben.

Prof. Jacob Herbert.

Nun suchen wir uns die **Ingredienzien** zusammen u. öffnen die oberste Schublade.



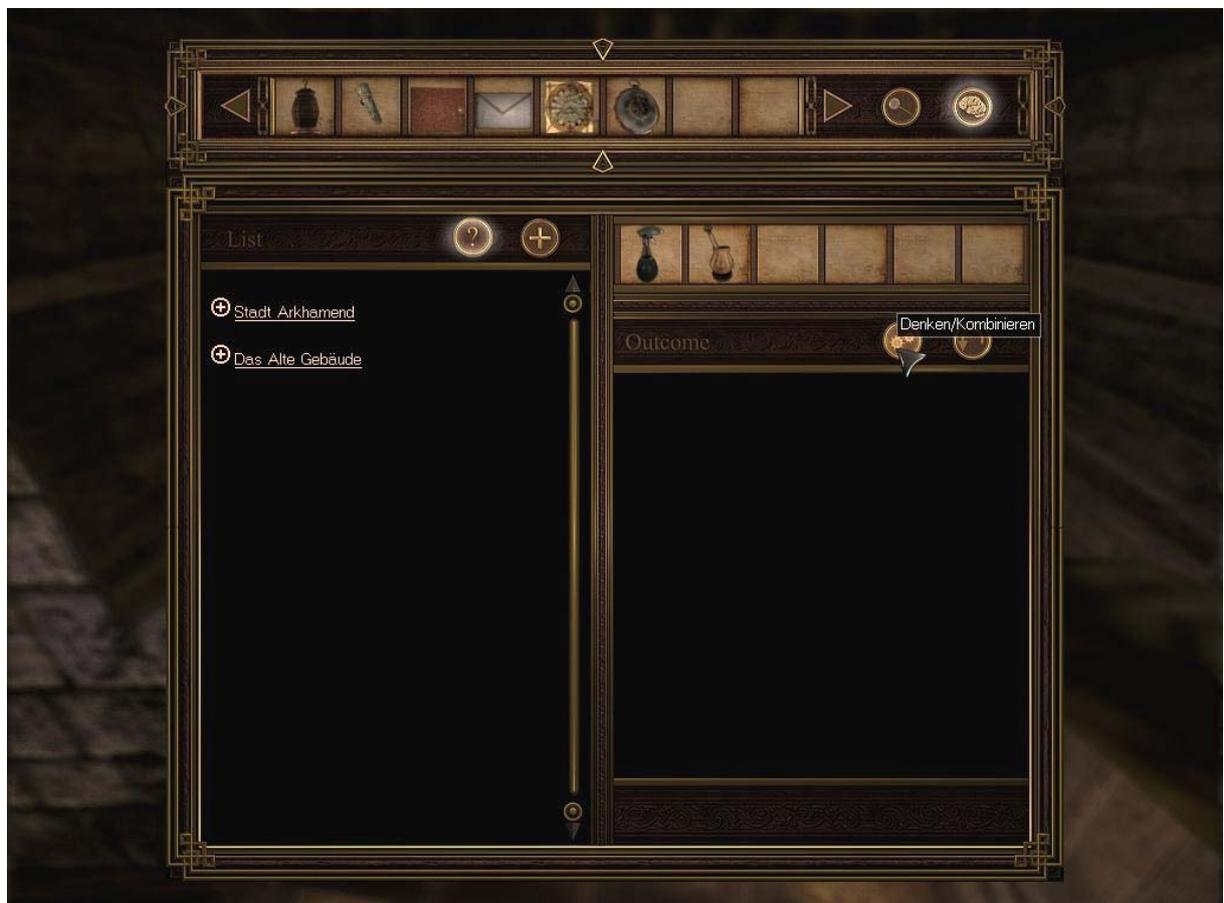
Wir nehmen den Mörser aus dem Inventar u. geben etwas **Taubnessel, Basilikum** u. **Myrtenaster** hinein!  
Nun öffnen wir die 2. Schublade.



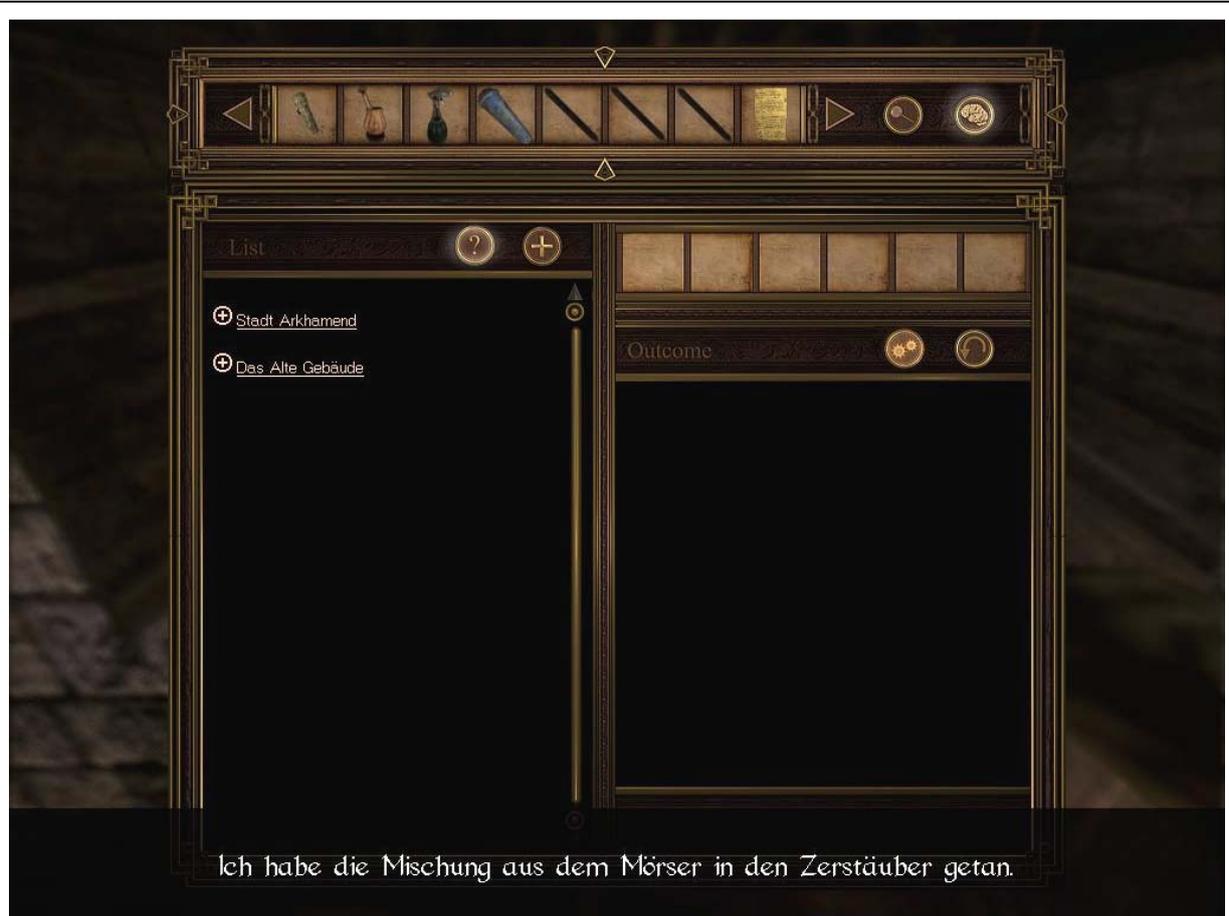
Hier finden wir die **Weinraute** (Raute) u. den **Storchschnabel** (Geranie)!  
Nun benötigen wir noch Wasser, Alkohol u. Niemöl!



**Wir finden diese Ingredienzien im Regal u. füllen sie in die Sprühflasche!**



**Nun legen wir Sprühflasche u. Mörser ins Feld u. drücken den Denken/Kombinieren-Button.**



**Und fertig ist eine kleine Waffe gegen ungebetene Insekten.  
Hoffentlich brauchen wir sie nicht, denken wir u. verlassen das  
Gebäude, um uns draußen kalte Füße zu holen.**



Dies muss einer der Steine sein, die im Buch erwähnt wurden.

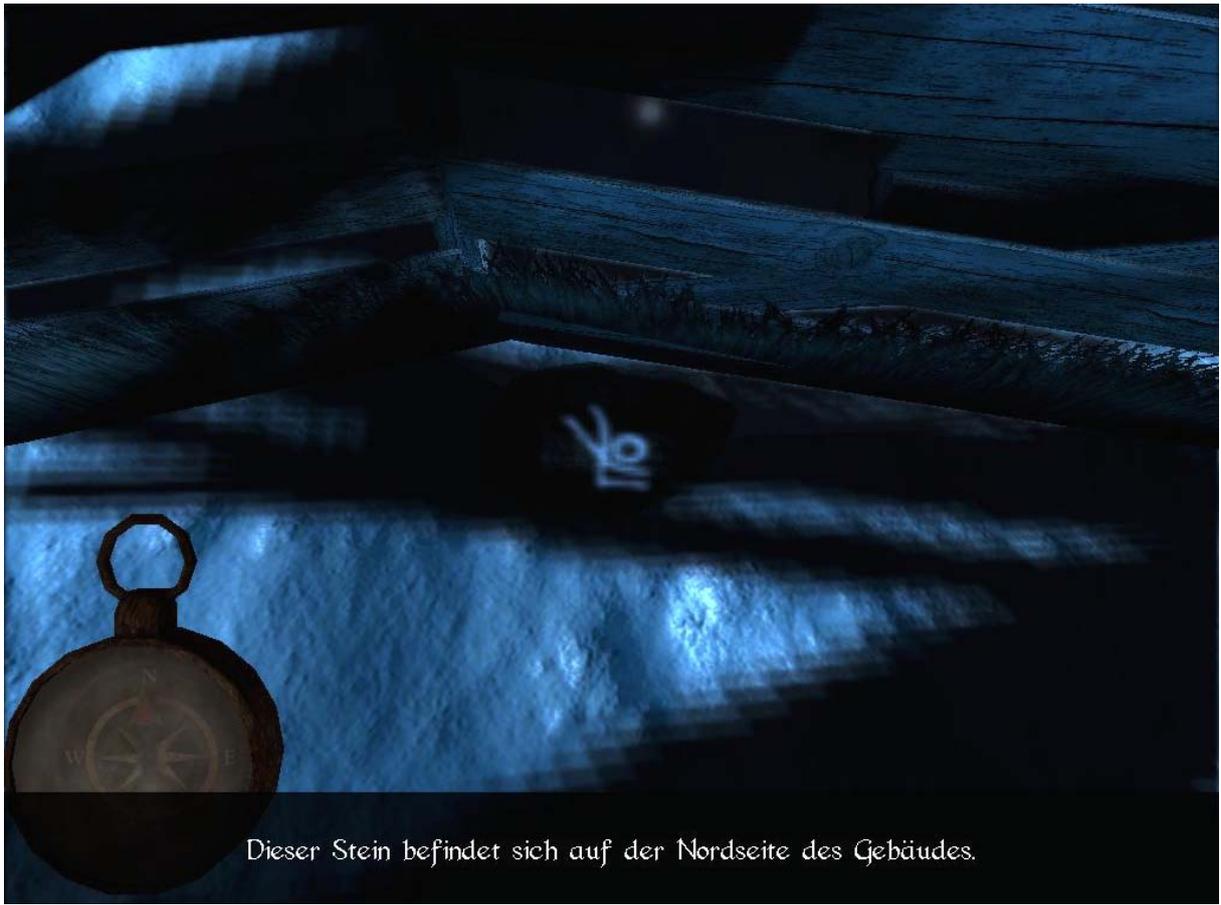
**Einige Meter vor der Tür liegt ein Stein!**



**Wir wenden die Kamera darauf an u. können nun ein Symbol erkennen!**



**Nun klicken wir den Kompass an, er erscheint im Bild u. dient uns als kleine Orientierungshilfe.  
Jetzt laufen wir ums Haus, suchen alle Steine u. wenden die Kamera darauf an!**



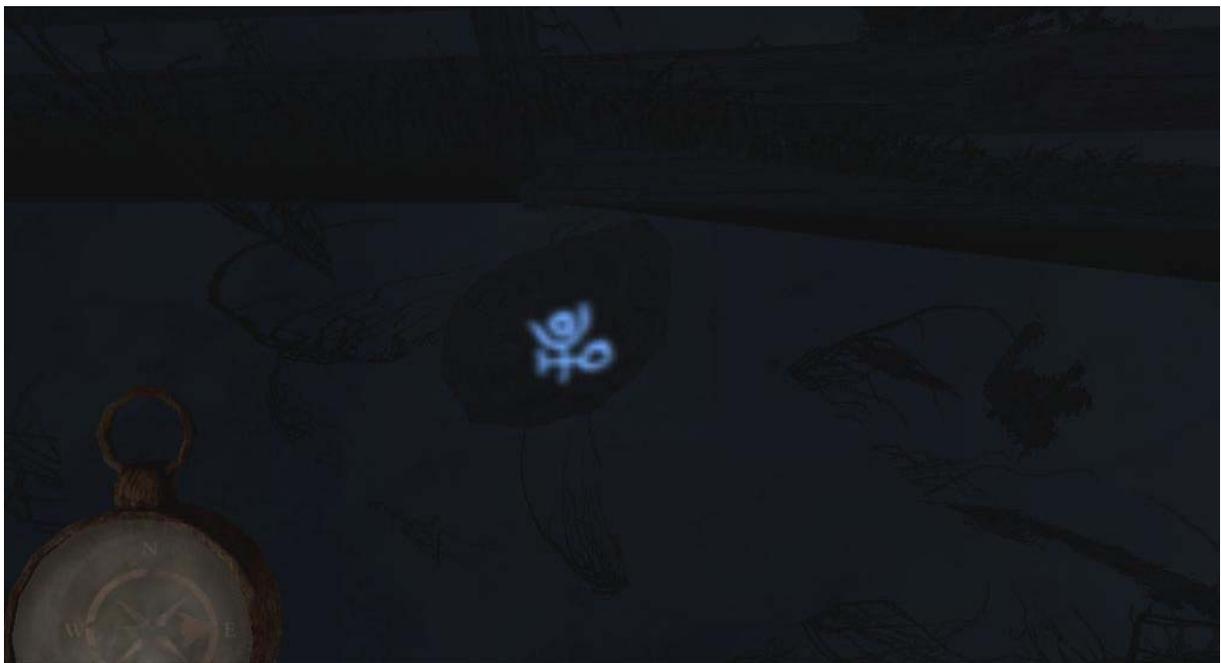
Dieser Stein befindet sich auf der Nordseite des Gebäudes.



Dieser Stein befindet sich an der Ostseite des Gebäudes.



Dieser Stein befindet sich auf der Südseite des Gebäudes.



Dieser Stein befindet sich auf der Westseite des Gebäudes.

**Damit die Orientierung leichter fällt, gibt es auch Hinweise auf die 4 Himmelsrichtungen!**

**Haben wir alle Symbole gefunden, so können wir uns dem Code widmen.**



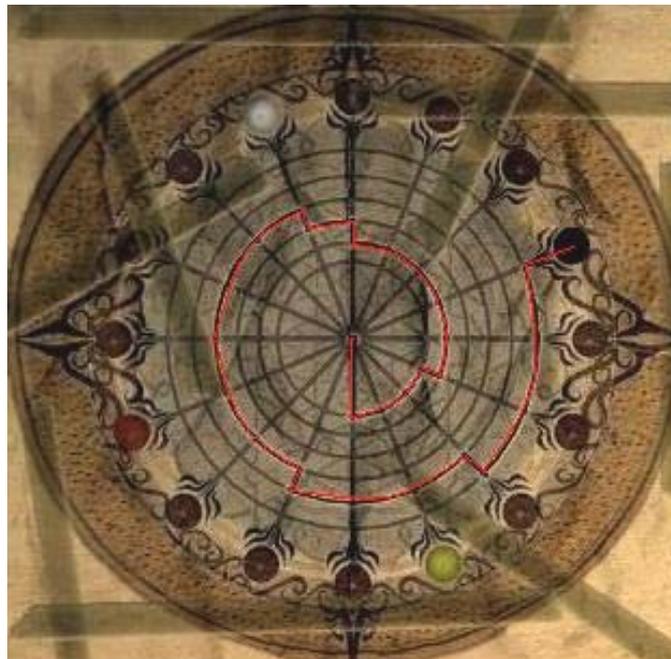
**Die Richtungsfarben hat sich das „Gehirn“ gemerkt:**

**OST = ROT**

**NORD = WEISS**

**WEST = SCHWARZ**

**SUED = GELB**



**Anhand der Linienführung auf unserem „Puzzle“, unserer Steinsymbole u. der Himmelsrichtungen können wir nun den Code ermitteln u. eingeben!**



Haben wir den Code richtig eingegeben, so könnten wir den Hebel betätigen u. in die Unterwelt fahren.

Aber wäre das ohne Schutzanzug ratsam?

Also gehen wir zum Spind u. versuchen ihn zu öffnen.



Ich bin nicht sicher, aber das sieht aus wie eine Art Schließmechanismus.

**Wir sollten 3 Metallstäbe im Inventar haben!  
Diese stecken wir nacheinander ins Schloss.**



**Nun müssen wir die 3 Riegel auf die rechte Seite bekommen!**



**Haben wir das geschafft, so können wir die Tür öffnen, den Spind um einen **Schutzanzug** erleichtern u. mit dem „Fahrstuhl“ nach unten fahren.**

**Den Anzug können wir jetzt oder bei Bedarf anziehen!**



**Nun gehen wir geradeaus, rechts durch die erste Tür u. landen in einem Labor!**



**Mal schauen was uns hier erwartet!**



In der rechten Schublade finden wir einen **Schlüssel**.



Wir schauen uns den Stromgenerator an!



Ich brauche einen Zylinder.

**Hier steht ein schöner, alter Phonograph.  
Aber wo sind die Zylinder dafür?**



**Da wir im Labor nicht weiter kommen, verlassen wir es,**



**gehen nach rechts u. dann geradeaus durch die nächste Holztür.**



**Rechts im Regal steht ein Mikroskop u. geradeaus ein Schrank.**



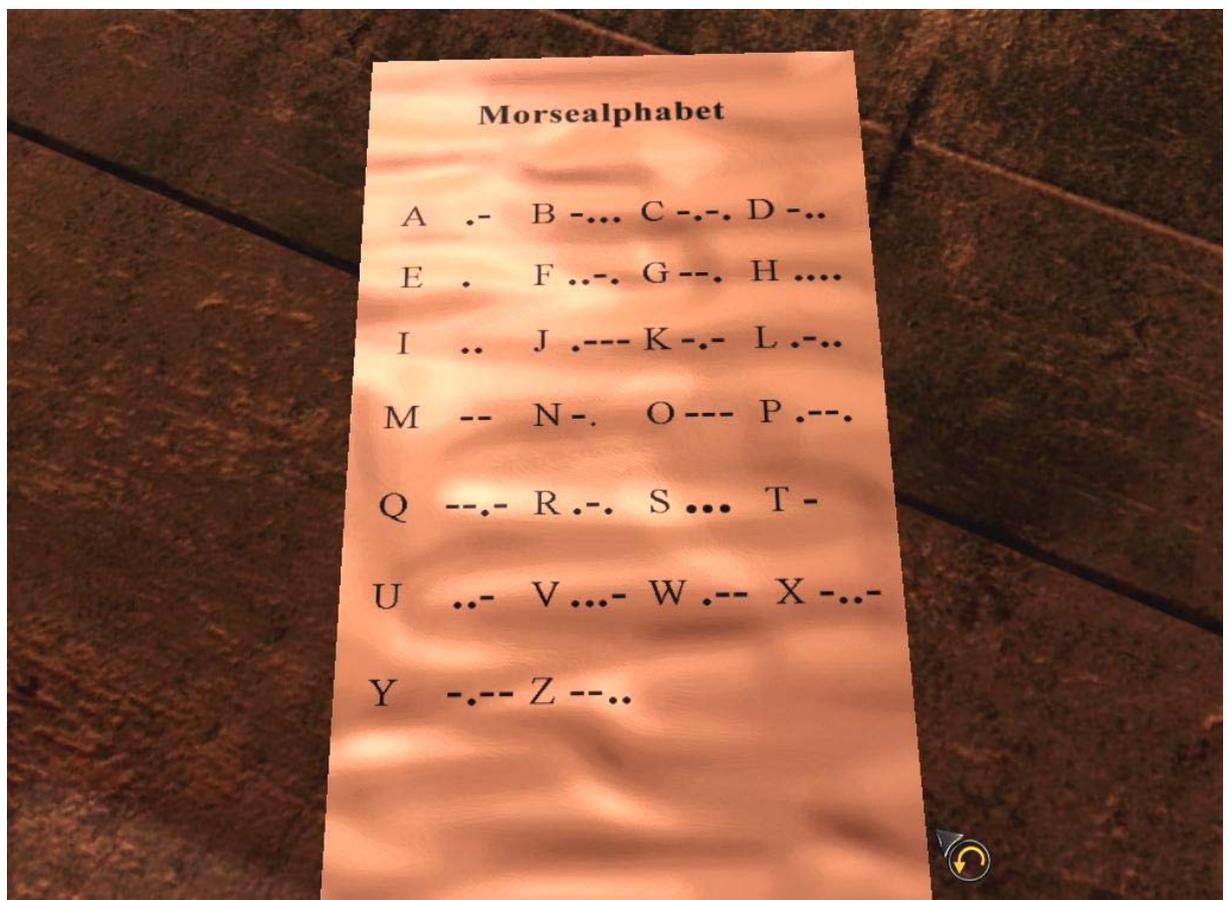
**Mit Hilfe des Sprays vertreiben wir die Insekten, öffnen alle Türen, finden **2 Zylinder**, eine leere, **stinkende Metallkapsel** u. verlassen den Raum wieder.**



**Die nächste Tür öffnen wir das Vorhangschloss mit dem gefundenen Schlüssel u. treten vorsichtig ein.**



**Hier öffnen wir alle Schubladen u. schauen uns das Morsealphabet an.**





Nun öffnen wir die Türen des großen Schrankes u. können einen **vollen Benzinkanister** mitnehmen u. den Raum verlassen.



Hier gehen wir die Treppe nach unten u. um den Abgrund herum.



**Vorsicht Bug – Ich bin in den Abgrund fallen!**  
**Hinten sehen wir eine Tür, öffnen sie u. betreten einen dunklen Raum.**



**Am Ende des Raumes sehen wir eine Decke, legen sie an die Seite u. finden**



**einen angeknabberten Leichnam!**



**Nun lassen wir uns solange von den Insekten stechen, bis uns  
schwindlig wird!  
Jetzt untersuchen wir nochmals den Leichnam u. er beginnt  
zu sprechen!**



**Wir gehen zurück ins Labor u. hier zum Phonographen.**



**Wir legen einen Zylinder in den Phonographen u. betätigen den Knopf.**



**Nun müssen wir mit Hilfe der 3 Regler die Anzeige in den grünen Bereich bekommen!**

**Hat das geklappt, so leuchtet der rote Knopf u. wir können eine Stimme hören.**

**Für diese ganze Prozedur haben wir leider wenig Zeit!**



... und der Code dieser speziellen Maschine lautet 51637.

**Haben wir es geschafft so hören wir wertvolle Tipps u. lebenswichtige Verhaltensmaßregeln!**

**Maschinencode = 51637**

**Nun veranstalten wir die ganze Prozedur mit dem 2. Zylinder!**



Mithilfe meiner Assistenten werde ich ein paar Experimente auf diesem Zylinder aufnehmen, die uns helfen sollen, die Klangvorrichtungen an der Maschine zu vollenden.

**Das wäre geschafft u. wir gehen zum Generator u. befüllen ihn mit Benzin.**



**Jetzt drehen wir uns zur Seite, öffnen die kleine Klappe u.**



**stellen den Code, den wir soeben vernommen haben, ein.**



**Nun schauen wir uns das Ganze nochmals an, klicken auf das Zahlenfeld u. es dreht sich.**



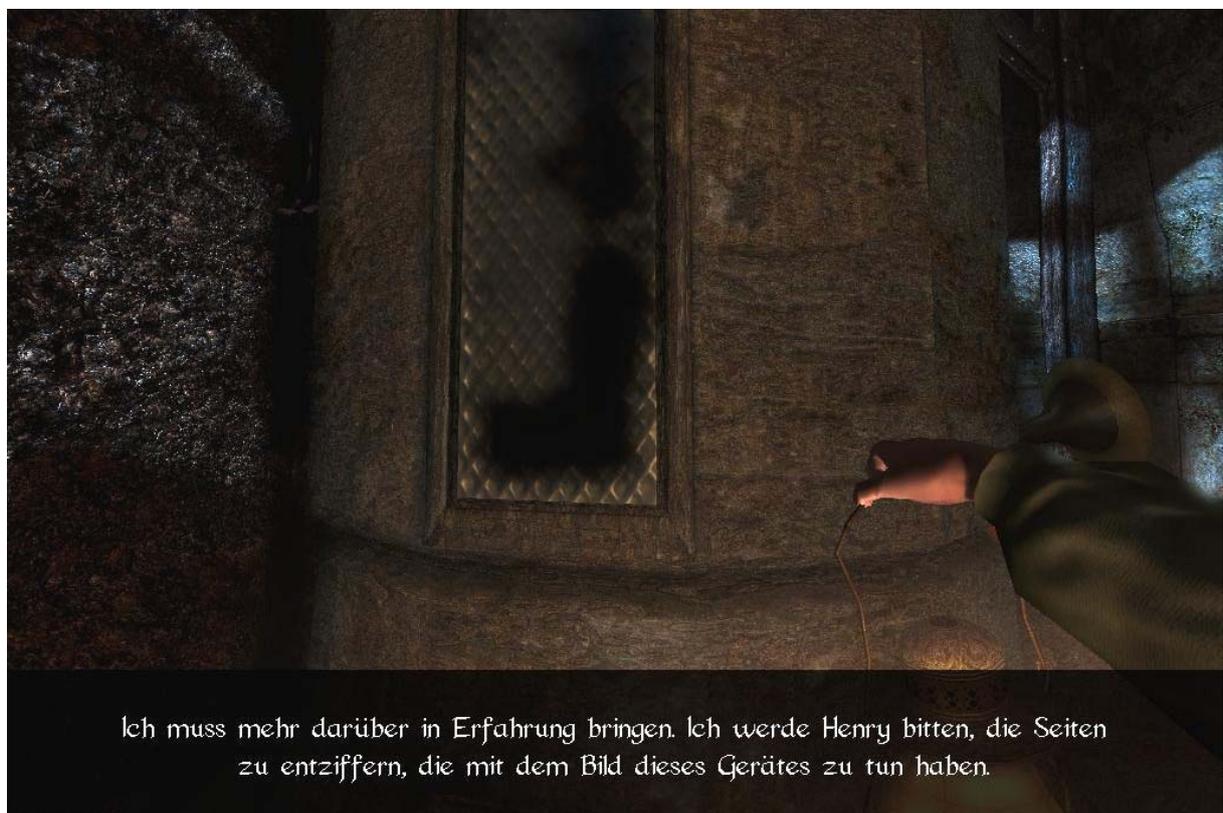
**Jetzt sehen ein Loch in das etwas gesteckt werden kann!  
Nur was?**



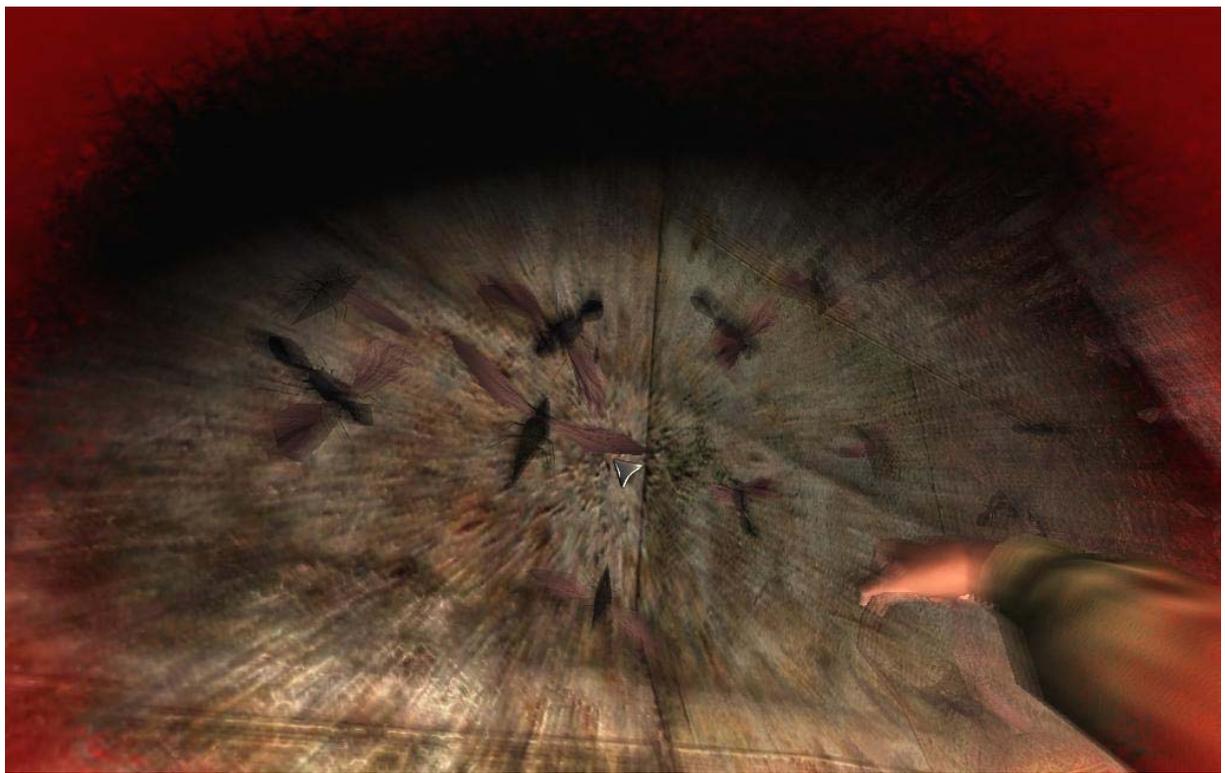
**Wir legen die stinkende Kapsel u. Shneidders Überreste in die Spalte u. kombinieren beides!**



**Nun ist die Asche in der Kapsel, aber es fehlen uns noch weitere Informationen!**



**Vielleicht bekommen wir diese von Henry, dem Bibliothekar!  
Wir verlassen den Raum, nähern uns den Insekten an der Wand  
u. lassen uns absichtlich stechen.**



**Wir gehen wieder zurück u. vernehmen in der Nähe der Treppe  
Geräusche, die sich wie Morsezeichen anhören!  
Nun nehmen wir unser Morsealphabet u. übersetzen die Zeichen  
in Buchstaben u. erhalten das Wort **AUSIR!**  
Hatten wir nicht eine Tür mit einem Codeschloss gefunden u. es  
nicht öffnen können?  
Wir begeben uns dorthin.**



**Wir geben den Code ein, öffnen die Tür u. betreten ein Lager.**



**Mal schauen was uns hier erwartet!**



**Wir öffnen den 1. Sarg u. finden einen **Schlüssel**.**



**Hier können wir uns ein Dokument anschauen.**

1-1 T. H. Peacock:

Vor einem Monat verstorben. Die inneren Organe sind intakt. Die rechte Hand war wegen einer akuten Nekrose am Handgelenk amputiert worden. Sollte in kommenden Tests verwendet werden, sonst ist er bald nutzlos. Der Balsam kann ihn nicht mehr als ein paar Tage erhalten.

1-2 D. Abdul Ahmadi:

Vor zwei Wochen gebracht worden. Haut noch weich, zart, und etwas warm. Der Balsam wirkt offensichtlich noch.

Anmerkung: Einige der Männer sagen, sie würden ihn nachts flüstern hören. Sie schwören, dass man ihn - wenn man das Ohr an den Sargdeckel hält - den Namen des besonderen Neuankommings rufen hört, eines unbekanntes ägyptischen Pharaos. Dieses dumme Gerücht könnte zu Unruhe sorgen; ich muss ihm irgendwie Einhalt gebieten.

3-2 Unbekannt:

Wurde vor drei Tagen gebracht, aber seine Identität ist noch nicht bekannt. Shal'ief Bin Hammarh arbeitet daran. Der Körper scheint in gutem Zustand zu sein; er könnte also schwer zu kontrollieren sein. Wir sollten bei diesem Exemplar Vorsicht walten lassen.

**Wir lesen das Dokument, verlassen das Lager u. gehen zu dem kleinen Schränkchen!**



**Nun können wir es, mit Hilfe des Schlüssels öffnen u. die Glasflasche in die Hand nehmen.**



Ich habe das Gefühl, dass er mit mir sprechen will. Ich kann seine Stimme in meinem Kopf hören!

**Wir statten Henry einen Besuch ab.  
Dieser hat bisher nur das **Inhaltsverzeichnis** übersetzt u. gibt es uns.**

Erinnerungen an die Vergangenheit	
Inhaltsverzeichnis	
Über botanisches Wissen	
Liste magiefähiger Pflanzen.....	1-11
Kletter- und Nachtschattengewächse.....	12-18
Alraunenwurzeln und Pilze.....	19-26
Weihrauch und die Herbeiführung tranceartiger Zustände.....	27-35
Über astronomische Korrelationen	
Himmelskörper und ihre Korrelationen.....	36-52
Mondphasen.....	53-58
Konstellationen.....	59-62
Eine besondere Sternkarte.....	63
Tierkreiszeichen.....	64-68
Über Dämonologie und Magie	
Liste der Geister und Dämonen.....	69-105
Äußere Sphären und Ebenen.....	106-120
Beschwörung von Dämonen und Geistern.....	121-135
Worte, Siegel und Gebete.....	136-148
Schwarze Spiegel.....	149-152
Über Alchemie	
Elemente und Mineralien.....	153-189
Steine und Talismane.....	190-208
Zubereitung besonderer Mixturen.....	209-226
Homunculus.....	227-239
Über die Maschinen	
Sprachmaschinen.....	240-254
Benutzung von Phonographen.....	255-258
Intelligente Androiden.....	259-270

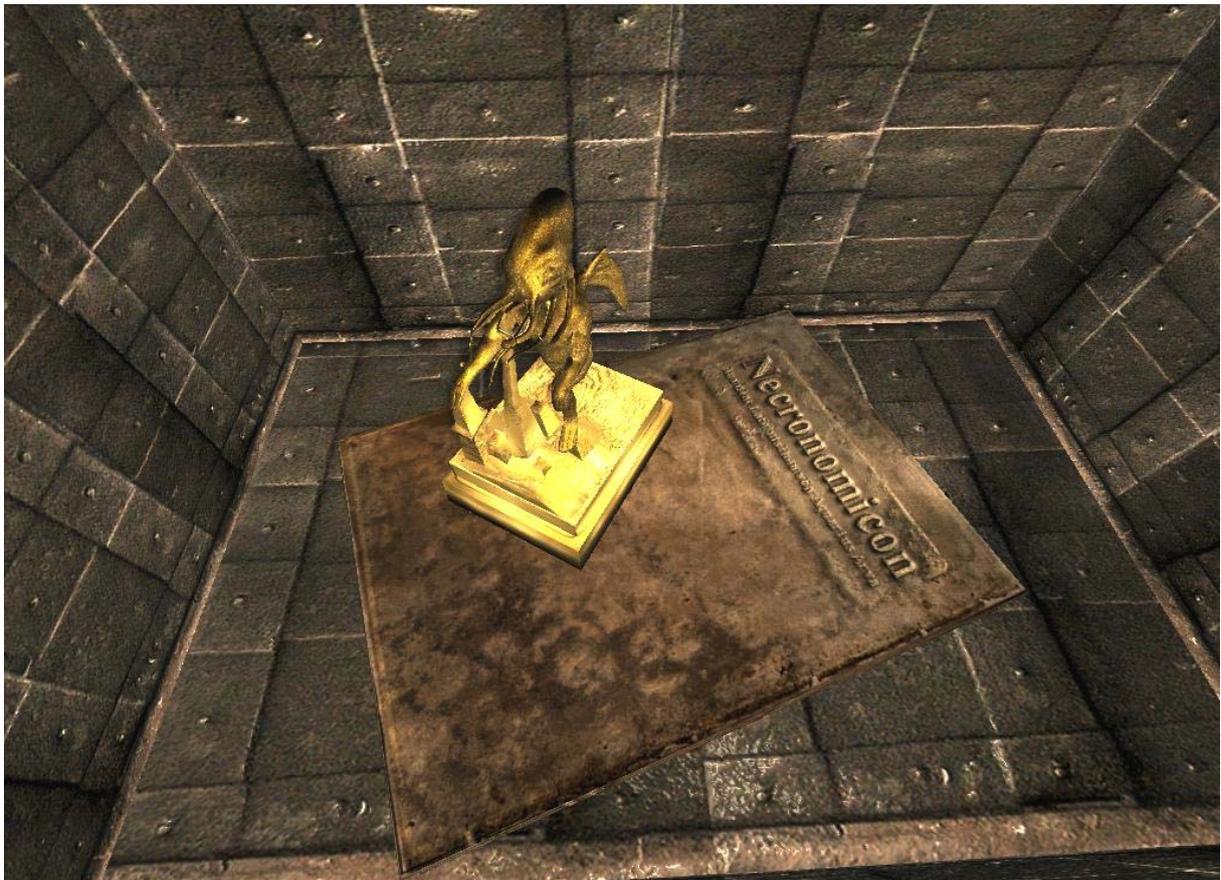


Können Sie den Teil über die Sprachmaschinen übersetzen?

**Um uns die Wartezeit zu verkürzen, gehen wir in den Keller u. schauen uns nochmals alles an.**



**Dabei fällt uns auf dass sich die Kiste verschieben lässt.  
Wir tun es auch u. eine Falltür wird sichtbar.**

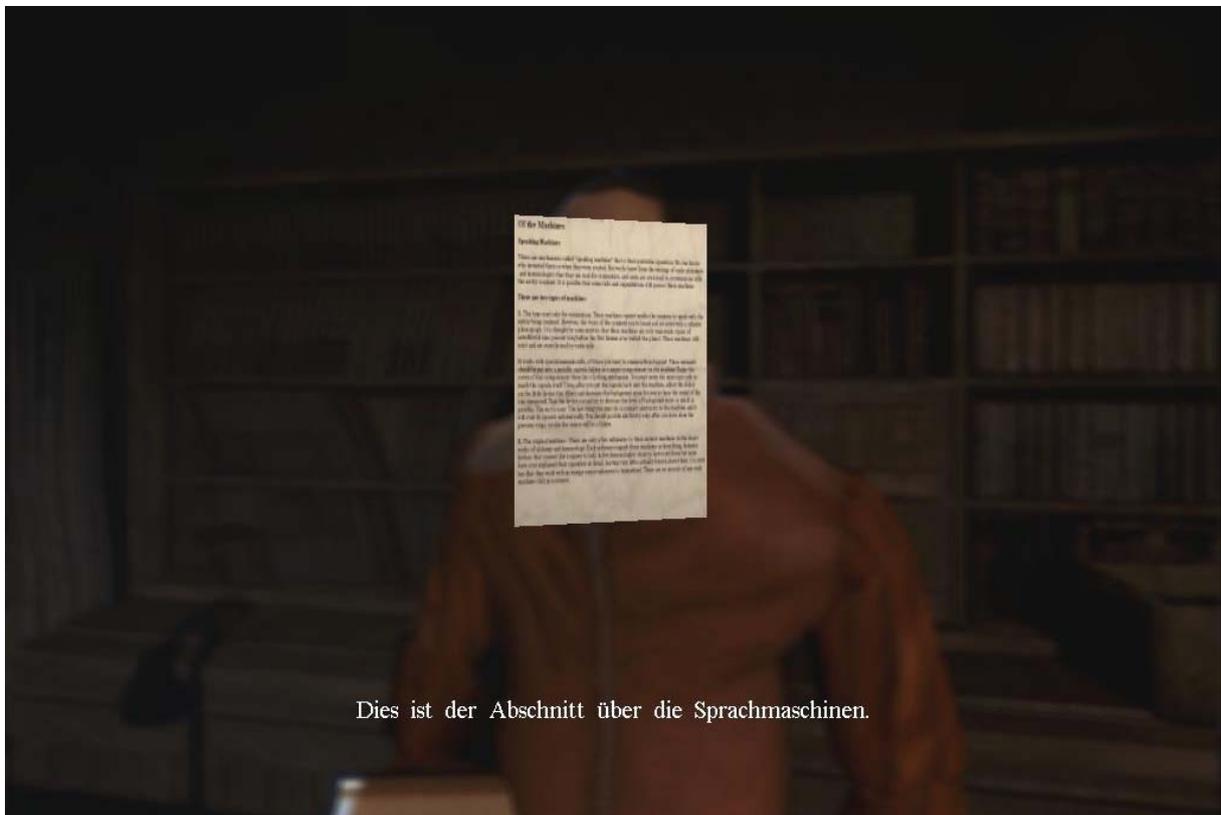


**Wir öffnen sie u. die Kiste.  
Nun können wir eine **Metallstatue** u. ein **Buch** unser  
Eigen nennen!**



Könnte dies tatsächlich das berühmte Buch Necronomicon sein, das von Abdul Alhazred verfasst wurde?!

**Das ist ja ein toller Fund, denken wir u. gehen wieder zu Henry.**



Dies ist der Abschnitt über die Sprachmaschinen.

**Dieser übergibt uns den Abschnitt über Sprachmaschinen, wir lesen u. markieren ihn!**

Hinweise: 5/5

Über die Maschinen

Sprachmaschinen

Es gibt Apparate, die wegen ihrer besonderen Funktionen "Sprachmaschinen" genannt werden. Niemand weiß genau, wann oder von wem sie geschaffen wurden. Aber wir wissen aus den Aufzeichnungen früher Alchemisten und Dämonologen, dass sie für Beschwörungen benutzt wurden, und dass einige sogar benutzt wurden, um mit den beschworenen Wesen zu kommunizieren. Es ist möglich, dass einige Kulte und Organisationen noch immer im Besitz dieser Maschinen sind.

Es gibt zwei Arten von Maschinen:

1. Das Modell, das ausschließlich für Beschwörungen benutzt wurde: Mit diesen Maschinen ist es dem Beschwörer nicht möglich, mit dem beschworenen Wesen zu kommunizieren. Die Stimme des beschworenen Wesen kann allerdings vernommen und mit einem Zylinderphonographen aufgezeichnet werden. Einige Mysteriker halten es für möglich, dass diese Maschinen nur von Menschenhand gefertigte Kopien vorsintflutlicher Originale sind, die es schon gab, bevor der erste Mensch auf Erden wandelte. Diese Maschinen gibt es bis heute, und sie werden insgeheim von einigen Kulturen benutzt.

Eine solche Maschine funktioniert mit besonderen Überresten d.h. Salzen der Wesen, die aus dem Jenseits heraufbeschworen werden sollen. Diese Überreste sollten in eine Metallkapsel in einem geheimen Fach der Maschine untergebracht werden. Unter der Abdeckung dieses Fachs befindet sich ein Schließmechanismus. Du musst den erforderlichen Code eingeben, um an die eigentliche Kapsel zu gelangen. Nachdem du die Kapsel wieder in die Maschine getan hast, passe die Schieberegler des kleinen Gerätes an, das die Hintergrundgeräusche herausfiltert, bis du den Klang des Beschworenen vernimmst. Stelle das Gerät an und versuche, die Hintergrundgeräusche möglichst leise zu stellen.

Hinweise: 5/5

Der Rest ist einfach. Als Letztes musst du die Maschine mit Strom versorgen, dann funktioniert sie automatisch. Du solltest die Stromzufuhr erst aktivieren, nachdem du die vorhergehenden Schritte erledigt hast, da die Séance sonst scheitern wird.

2. Die Originalmaschinen: Diese uralten Maschinen werden in den bekannten Werken der Alchemie und Dämonologie nur sehr selten erwähnt. Sämtliche Bezugnahmen beschreiben diese Maschine als entsetzliche, dämonische Vorrichtungen, die den Beschwörer mit der Hölle verbinden. Einige wenige Dämonologen behaupten, eine von ihnen benutzt zu haben, aber das Verfahren wurde nie detailliert beschrieben, so dass nur sehr wenig über sie bekannt ist. In Aufzeichnungen wird erwähnt, dass sie mit einer der Menschheit unbekanntem Energiequelle arbeiten. Es gibt keine Belege, dass es heutzutage noch eine dieser Maschinen gibt.

**Nun begeben wir uns wieder zur Maschine.**



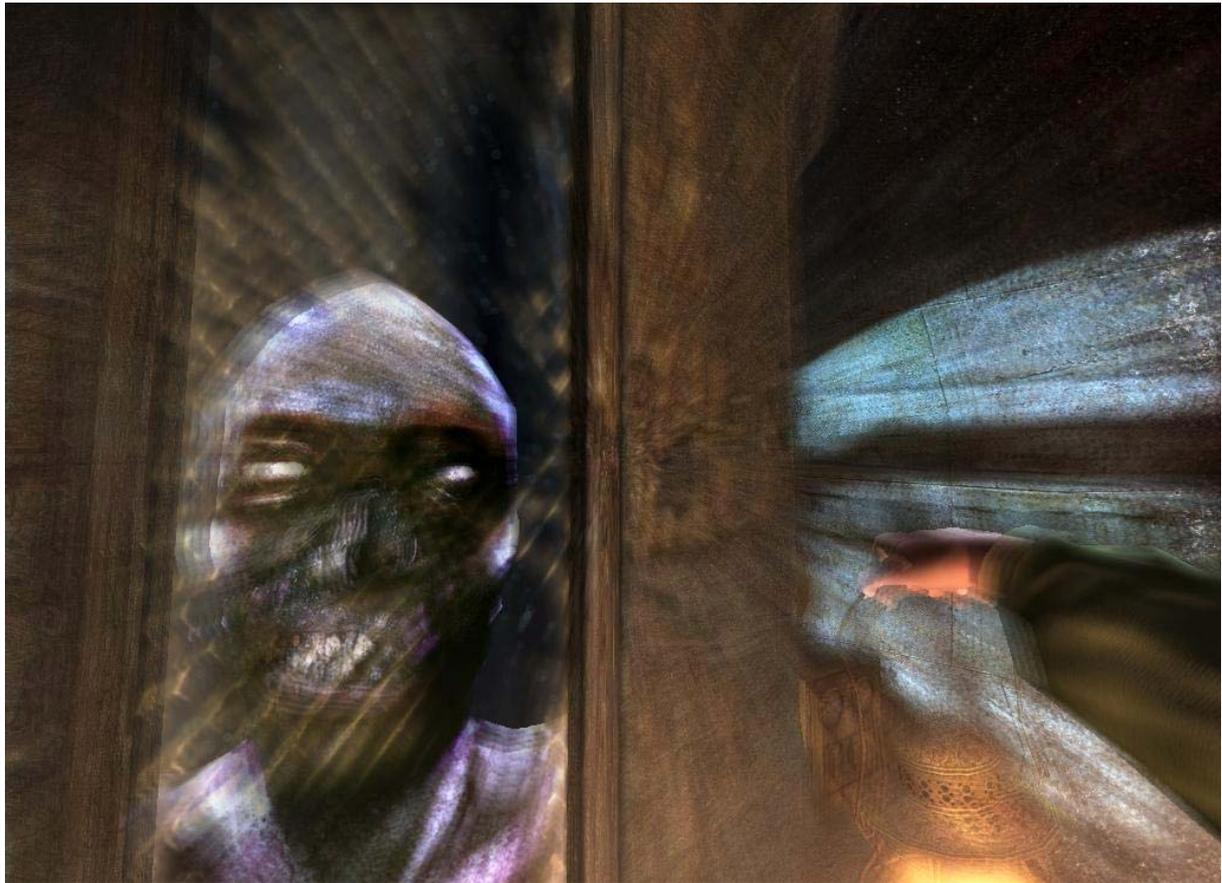
Dem Buch zufolge sollte ich die Kapsel mit der Asche in dieses Schubfach einlegen.

**Wir legen die Kapsel hinein u. starten die Maschine.**



**Automatisch wenden wir uns der Maschine zu u. da es zu hell wird, wieder ab.**

**Dann wenden wir uns ihr wieder zu u.**



**werden ohnmächtig als wir das entstellte Gesicht sehen!**

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de>

**Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:**

**H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.**

**Herzlichen Dank!**