

Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice  
Kratz

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

## Anfang der Demo



**Nach einer kleinen INTRO verlässt MINA das Zimmer, wir sehen uns um u. nehmen alles mit was nicht niet- u. nagelfest ist.**



Das wäre, ein **Foto** von HARKER u. mehrere **Zeitungsausschnitte** die wir studieren.

In der New York Times v. 06. 09. 1898 steht etwas interessantes!  
Nun nehmen wir noch den **Zeitungsausschnitt** vom Sessel u. gehen nach unten aus dem Bild.



Wir öffnen den Vorhang, schauen wir uns die Zeitungsausschnitte an u. verbinden die Tatorte mit den Fluchtpunkten.



Alle diese Wege laufen an einem Punkt zusammen. Herrenhaus Godalming neben dem Bloomsbury Friedhof. Ich muss dort so schnell wie möglich hin - solange es noch Tag ist. Der Park und Mina müssen wohl warten.

Haben wir alles richtig gemacht, so sehen wir dass sich alle Linien am Herrenhaus GODALMING kreuzen.  
Wir verabschieden uns u. statten ihm einen Besuch ab.



Herrenhaus Godalming

Hier werden wir ziemlich unfreundlich abgefertigt u.  
gehen auf den Friedhof.



Diese Fliegen sind riesig und ziemlich aggressiv... ungewöhnliche Exemplare...

Hier bemerken wir einen, von riesigen Fliegen wimmelnden,  
Abfallbehälter.



Die Tür des Friedhofswärters ist mit einem Zahlenschloss gesichert, dessen Code wir natürlich nicht kennen.  
Wir gehen weiter u. finden einen **Trauerschleier**.



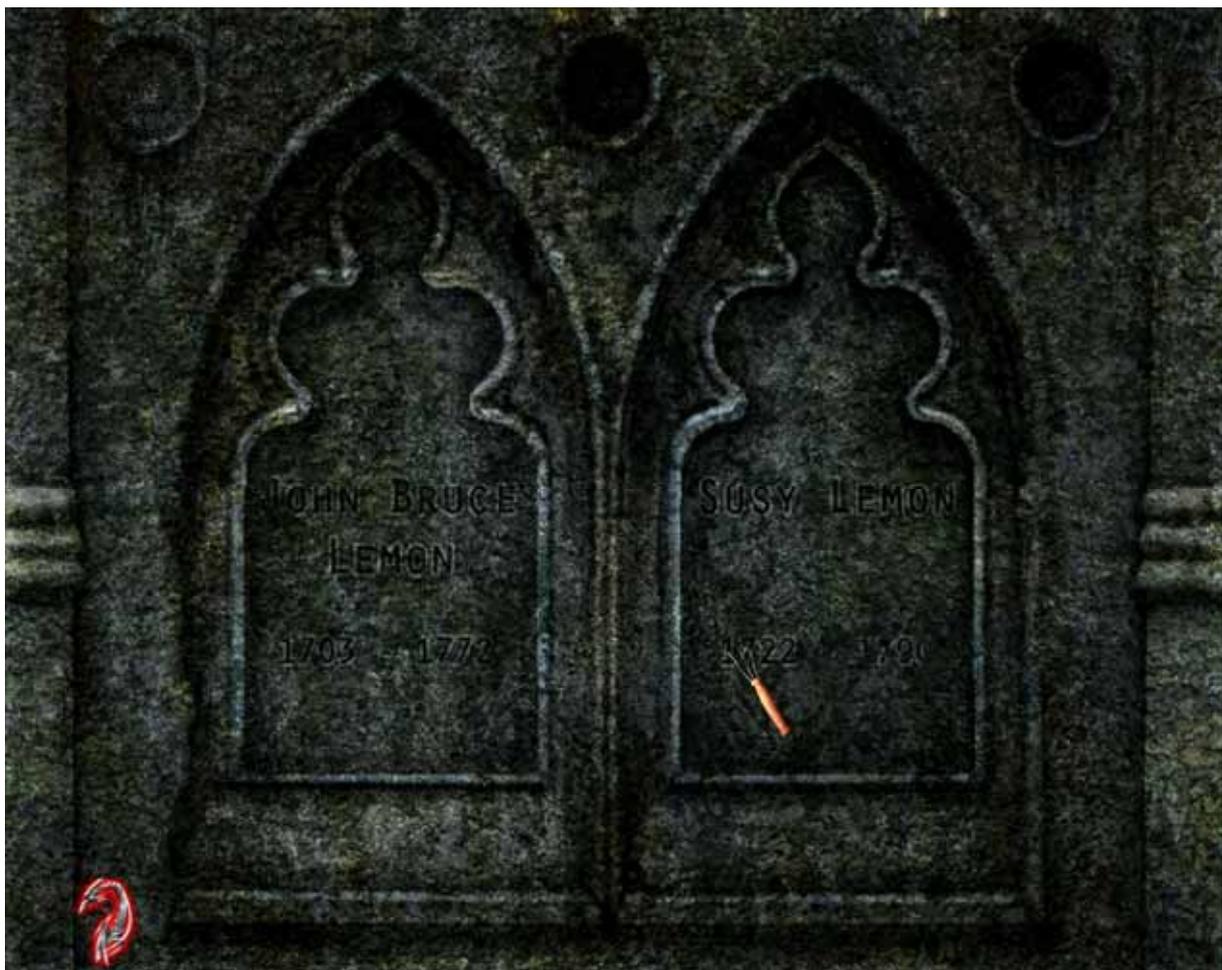


Dem Totengräber klauen wir die **Gartenkralle** u. unterhalten uns ausführlich mit ihm.



Dabei erfahren wir auch etwas über das Zahlenschloss u. wie man an den Code kommt.

Nun denn, machen wir uns auf die Suche nach der Gruft von J.B. LEMON u. seiner Gattin.



Mit Hilfe der Gartenkralle legen wir die Inschrift frei, notieren die Daten u. gehen zurück zum Haus des Friedhofswärterers.



Wir öffnen das Schloss u. treten ein.



Hier sehen wir uns um, nehmen den **Spaten**, die **Eisenstange** u. eine **Laterne** mit.

Nun gehen wir zum Totengräber u. erkundigen uns ob es eventuell einen anderen Zugang zum Herrenhaus gibt.



Wir erhalten unsere gewünschte Information u. gehen los.  
Und da der Totengräber den Trauerschleier nicht gebrauchen kann,  
fangen wir einige **Fliegen** damit.  
Vielleicht werden sie uns noch einmal nützlich sein.



Nun gehen wir rechts aus dem Bild u. zur Gruft des Friedhofswärterers.



Mit Hilfe der Eisenstange biegen wir das Gitter auseinander, zünden die Laterne an, stellen sie auf die Schaufel u. beleuchten das Innere der Grabkammer.



Jetzt können wir die Inschrift lesen u. notieren.



Nun machen wir uns auf die Suche nach den besagten Engeln!



Diese fein gearbeitete Scheibe könnte ein Mechanismus sein



Wir folgen der Inschrift, berühren die Augen der Spinne, der Schlange, der Kröte u. der Wölfe. Sie werden rot, wir berühren den Knopf u. hören, wenn alles richtig war, ein Geräusch.



Diese fein gearbeitete Scheibe könnte ein Mechanismus sein.



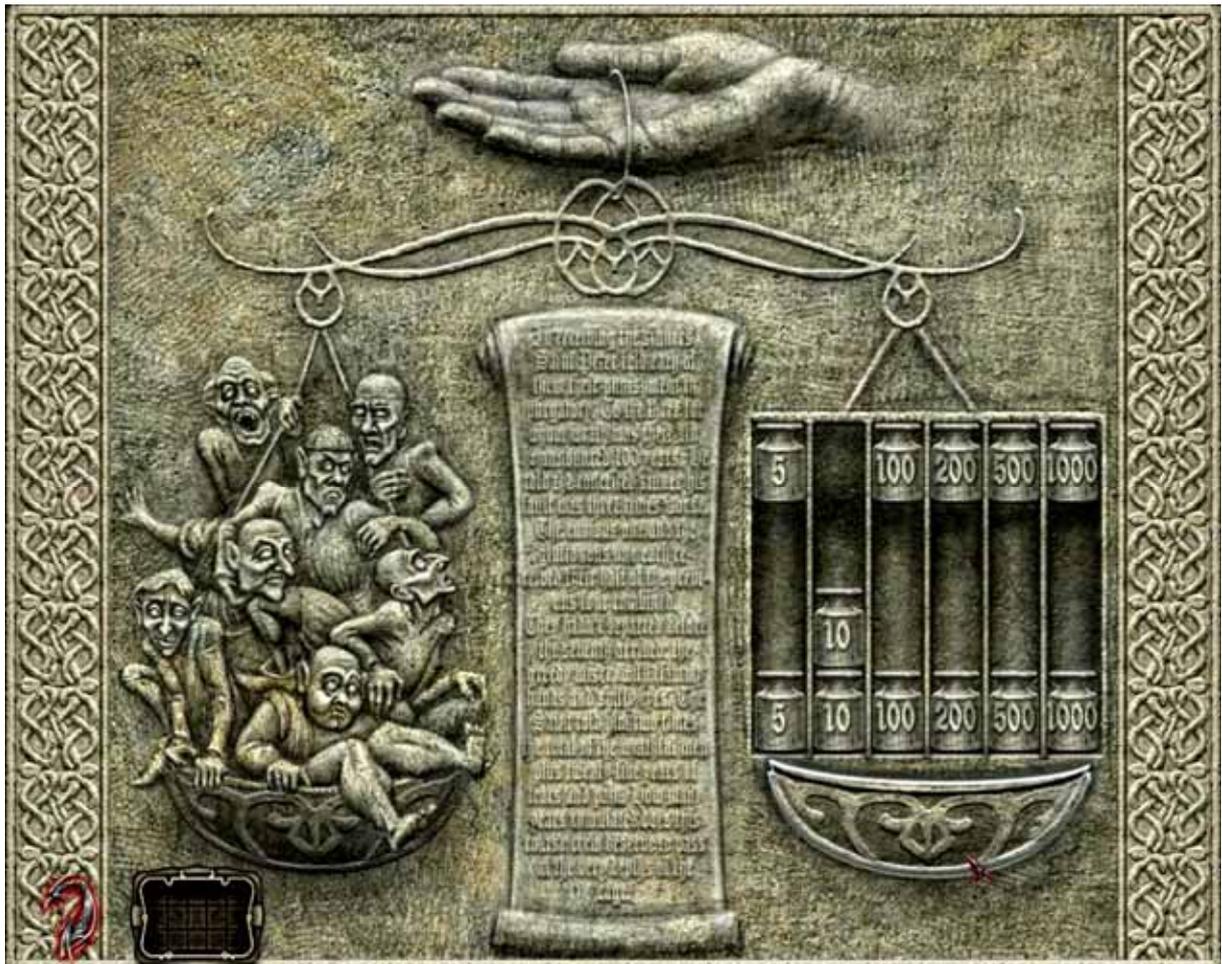
Bei diesem Engel müssen wir den guten Menschen eine **Träne** u. den Dämonen einen Kelch zuordnen.  
Und wenn alles richtig ist, hören wir, nach berühren des Knopfes, ein Geräusch.



Bei diesem Engel müssen wir die schlechten Menschen anprangern.  
Haben wir es geschafft, gehen wir zum letzten Engel.



Scheint ein Mechanismus zu sein.



Hier müssen wir ausrechnen, wie viel Jahre Fegefeuer die feine Gesellschaft bekommt.

War unsere Rechnung richtig, hören wir wieder ein Geräusch.



Jetzt müsste die Gruft des fruheren Friedhofwärters offen sein

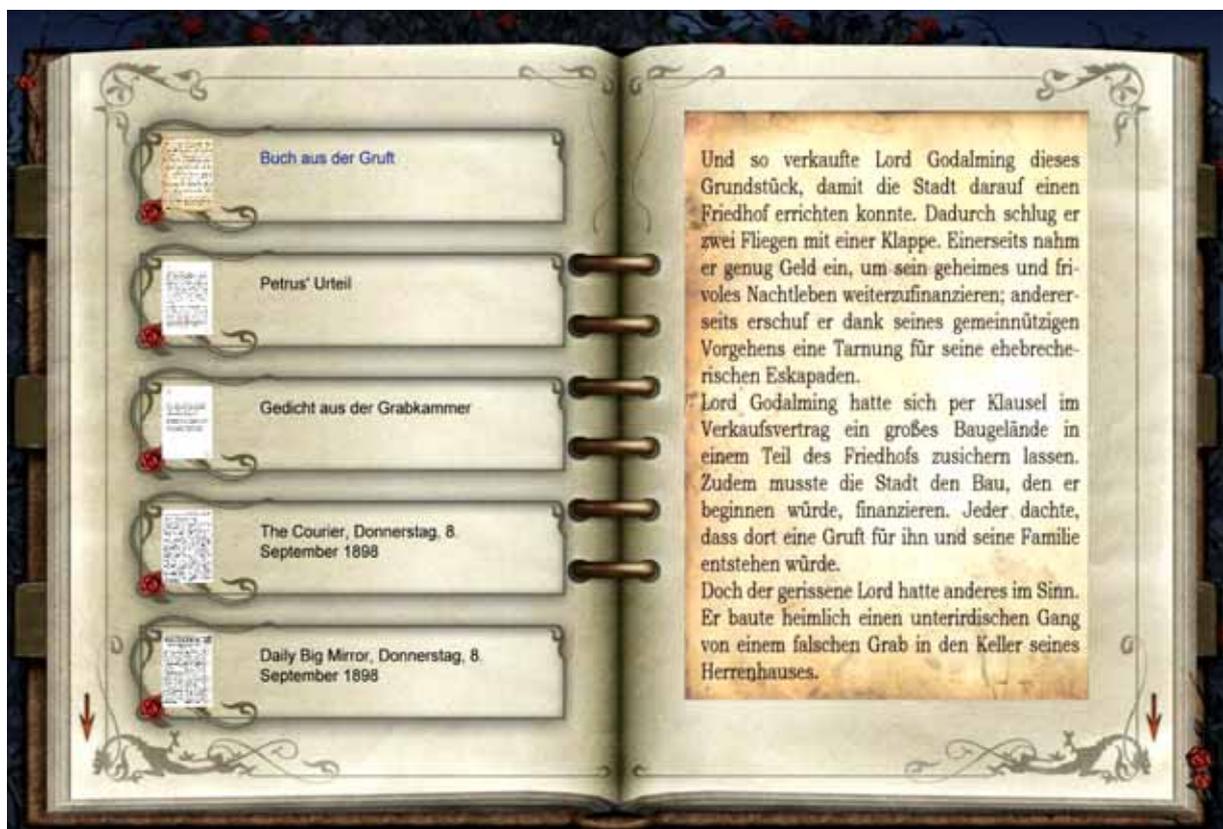
Nun sollte die Gruft des ehemaligen Friedhofwärters offen sein.  
Wir gehen hin.



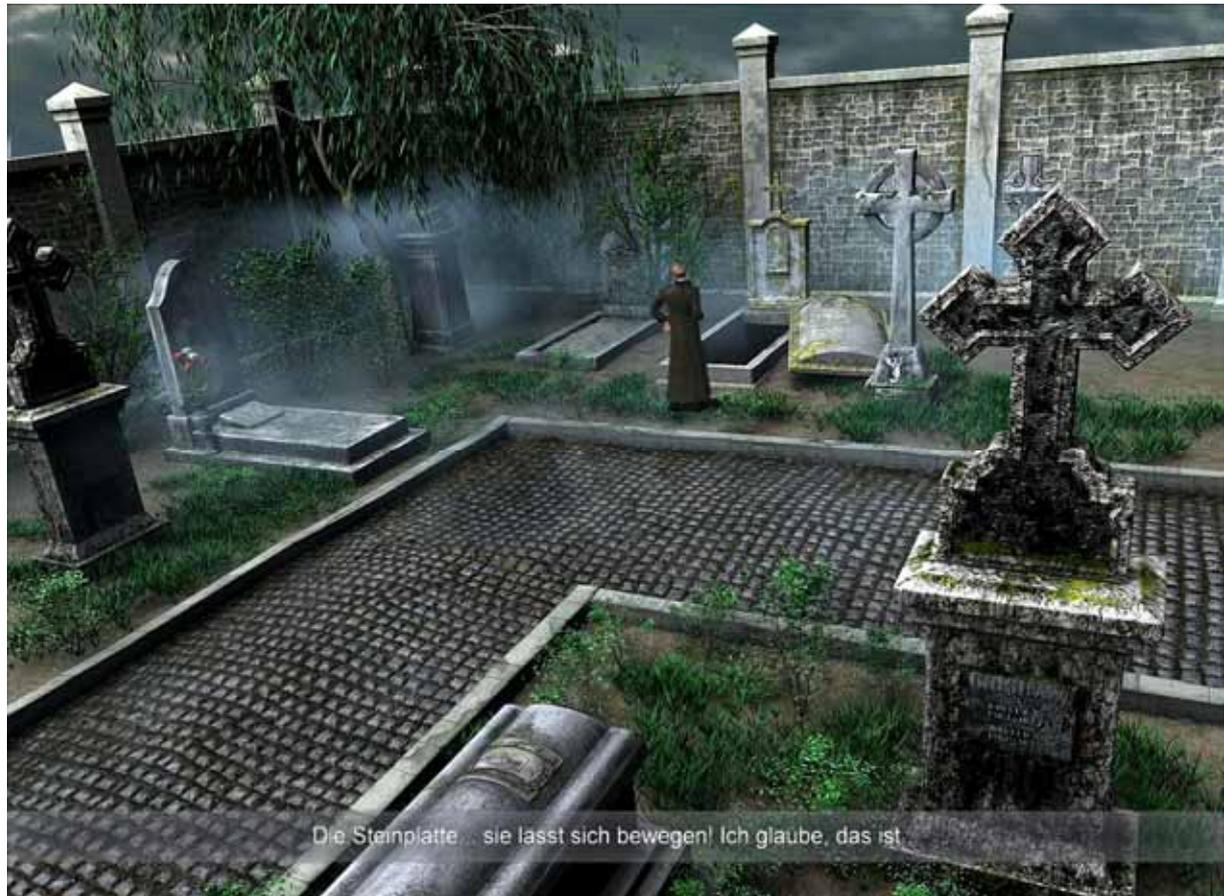
Bingo, wir haben alles richtig gemacht u. können, die Gruft betreten.



Wir finden ein **Buch** u. beginnen zu lesen.

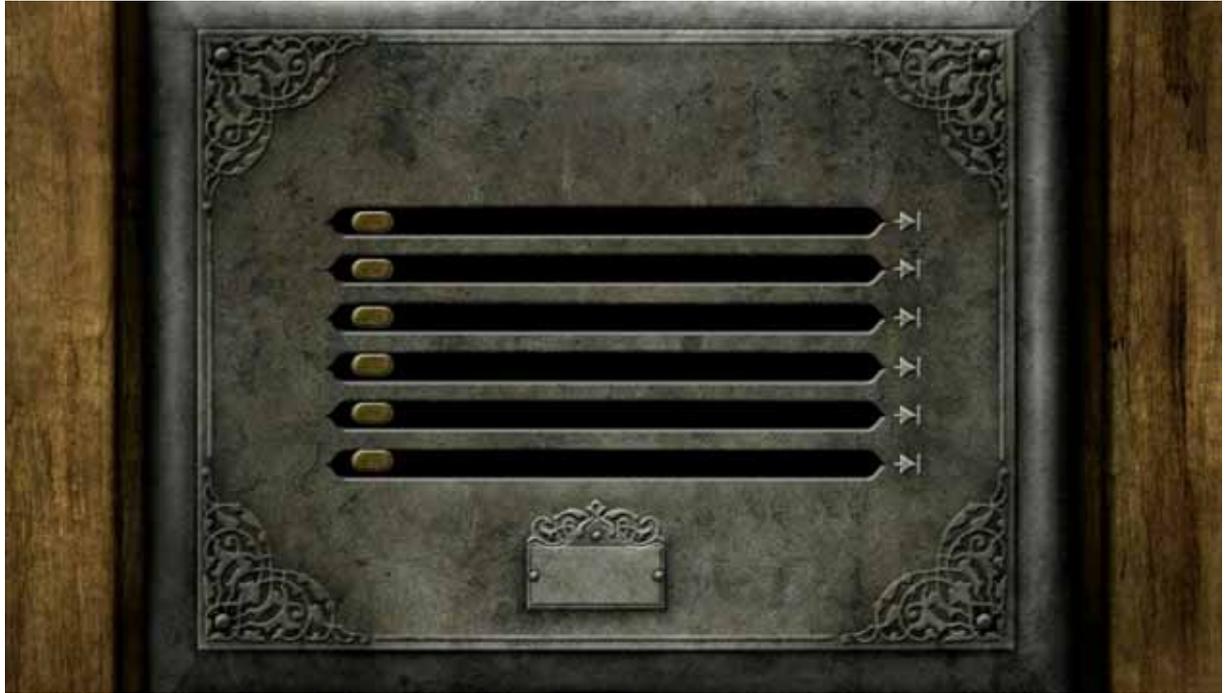


Hier wird ein Grab beschrieben welches wir nun suchen gehen.



Wir finden es, öffnen es mit Hilfe der Brechstange u.  
gehen nach unten.





Nun schieben wir den oberen u. unteren Regler nach rechts u. befinden uns in einem Kellergewölbe.

**ENDE der Demo.**



Hier sehen wir uns um, nehmen eine **Zange**, einige **Nägel**, ein leeres **Marmeladenglas** u. gehen links aus dem Bild.



Wir finden noch eine **Säge** u. gehen nach oben.





Vom Tisch nehmen wir einen **Kochlöffel** u. vom Fußboden eine **Feile** mit u. beobachten den **Insekten essenden** Diener.  
Das machen wir uns zunutze, sperren unsere Fliegen in das leere Marmeladenglas u. rollen es dem Diener hin.



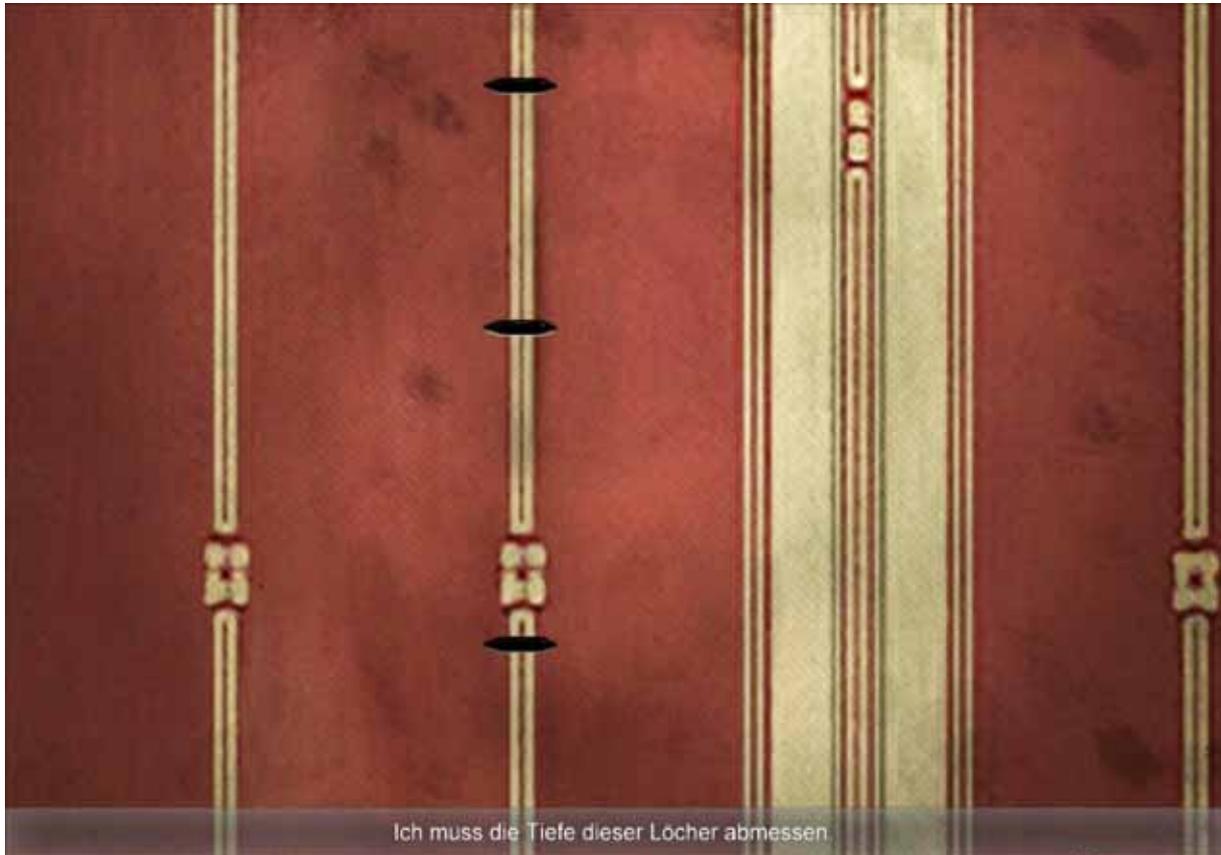
Er schnappt es sich u. wir können links den Raum verlassen.



Im nächsten Raum entdecken wir einen **Tresor**, aber ohne den richtigen Code können wir ihn nicht öffnen, nehmen noch etwas **Kaminholz** mit, verlassen den Raum u. gehen nach oben.

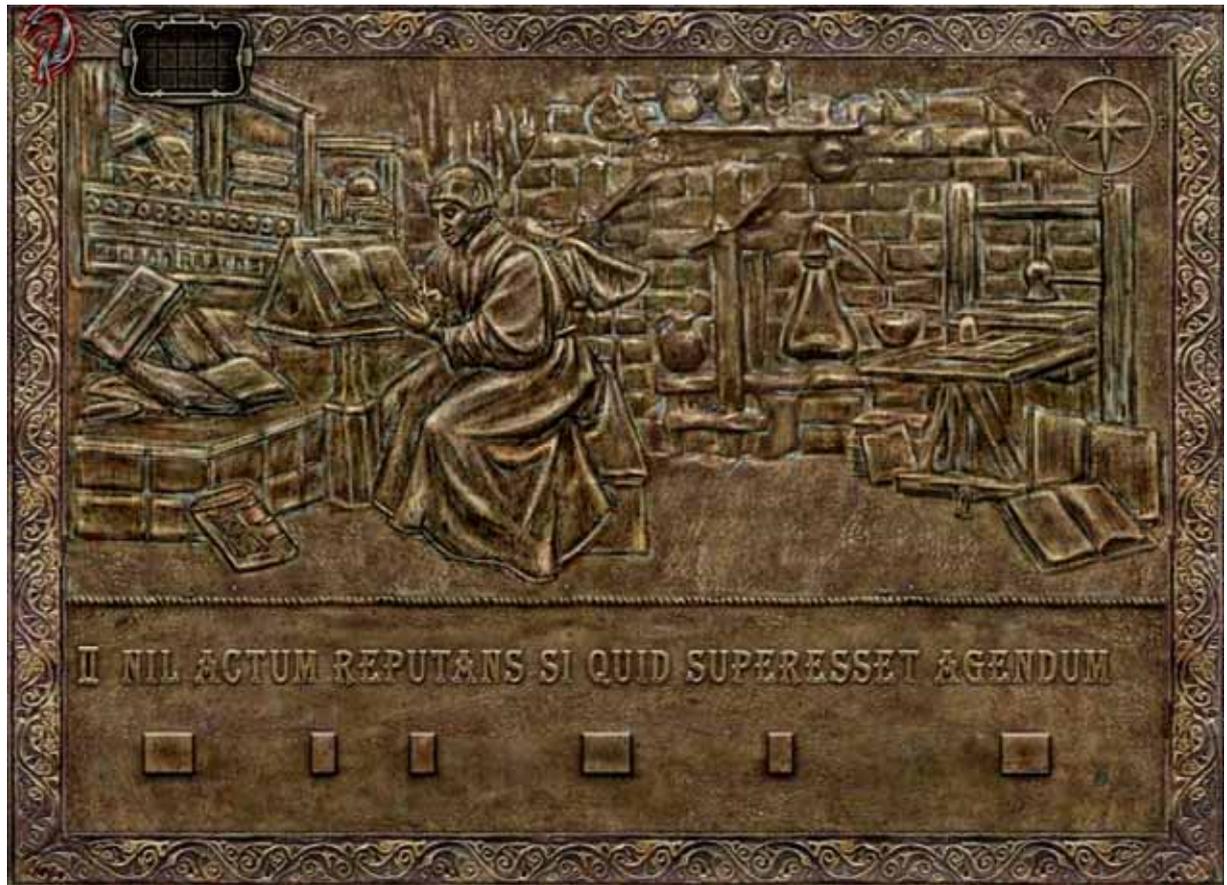


Mit Hilfe der Zange entfernen wir den Kerzenhalter u. stehen vor einem Problem.



Um diesen Mechanismus öffnen zu können, müssen wir uns erstmal eine Art Schlüssel basteln.  
Da wir aber nichts haben, gehen wir weiter nach oben.





Wir entdecken eine merkwürdige Tafel die ähnlich aussieht wie die im Wohnzimmer.

Nun gehen wir nach hinten, nehmen einen **Stapel Papier** u. kehren zur Tafel zurück.





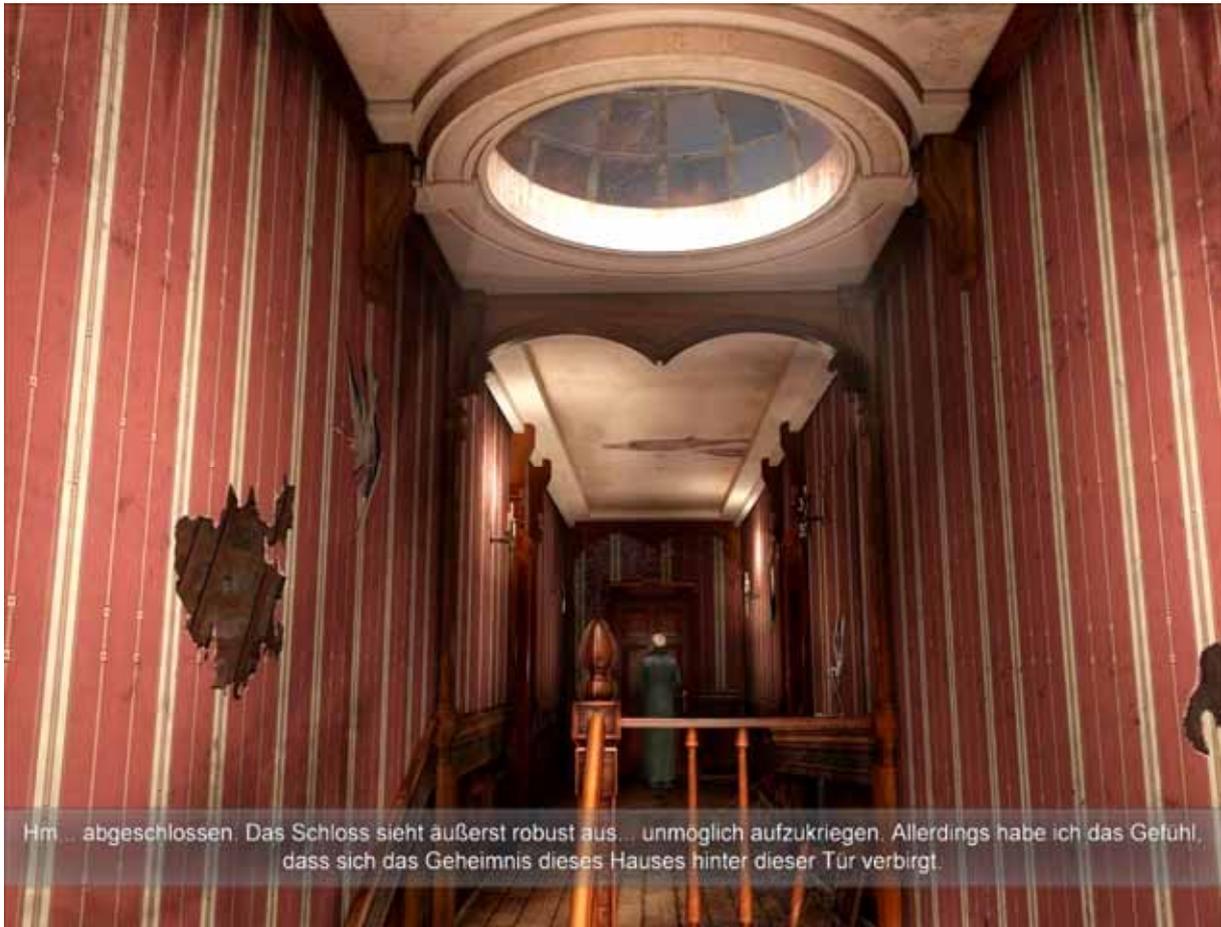
Hier wenden wir das Papier auf die Platte an, erhalten eine Art **Lochstreifen** u. gehen wieder in den gegenüber liegenden Raum.



Wir finden einen **Brief**, den wir natürlich lesen, eine **Fadenrolle**, ein **Maßband** u. einen **Holzhammer**.



Wir verlassen den Raum u. gehen nach unten aus dem Bild.



Hm ... abgeschlossen. Das Schloss sieht äußerst robust aus... unmöglich aufzukriegen. Allerdings habe ich das Gefühl, dass sich das Geheimnis dieses Hauses hinter dieser Tür verbirgt.

Hier ist leider alles fest verrammelt u. wir gehen wieder nach unten.



Wir nehmen noch einen **Gehstock** mit u. gehen links ins Wohnzimmer.



Hier basteln wir uns ein zweites Lochband u. gehen nach oben.



Wir halten das Lochband an die Platte u. erhalten einen Code.  
Dieser lautet **N E N S S E E**.  
Nun gehen wir wieder nach unten.



Hier wenden wir unseren Lochstreifen, von oben, auf die Tresortür an  
u. erhalten einen Code.  
Dieser lautet **S E E N S E N S E**.  
Nun widmen wir uns der Öffnung des Tresors!



Da sich der gesamte Code auf die Himmelsrichtungen bezieht, wählen wir die Schaltereinstellung dementsprechend!

**SE = Südost**

**E = Ost**

**N = Nord**

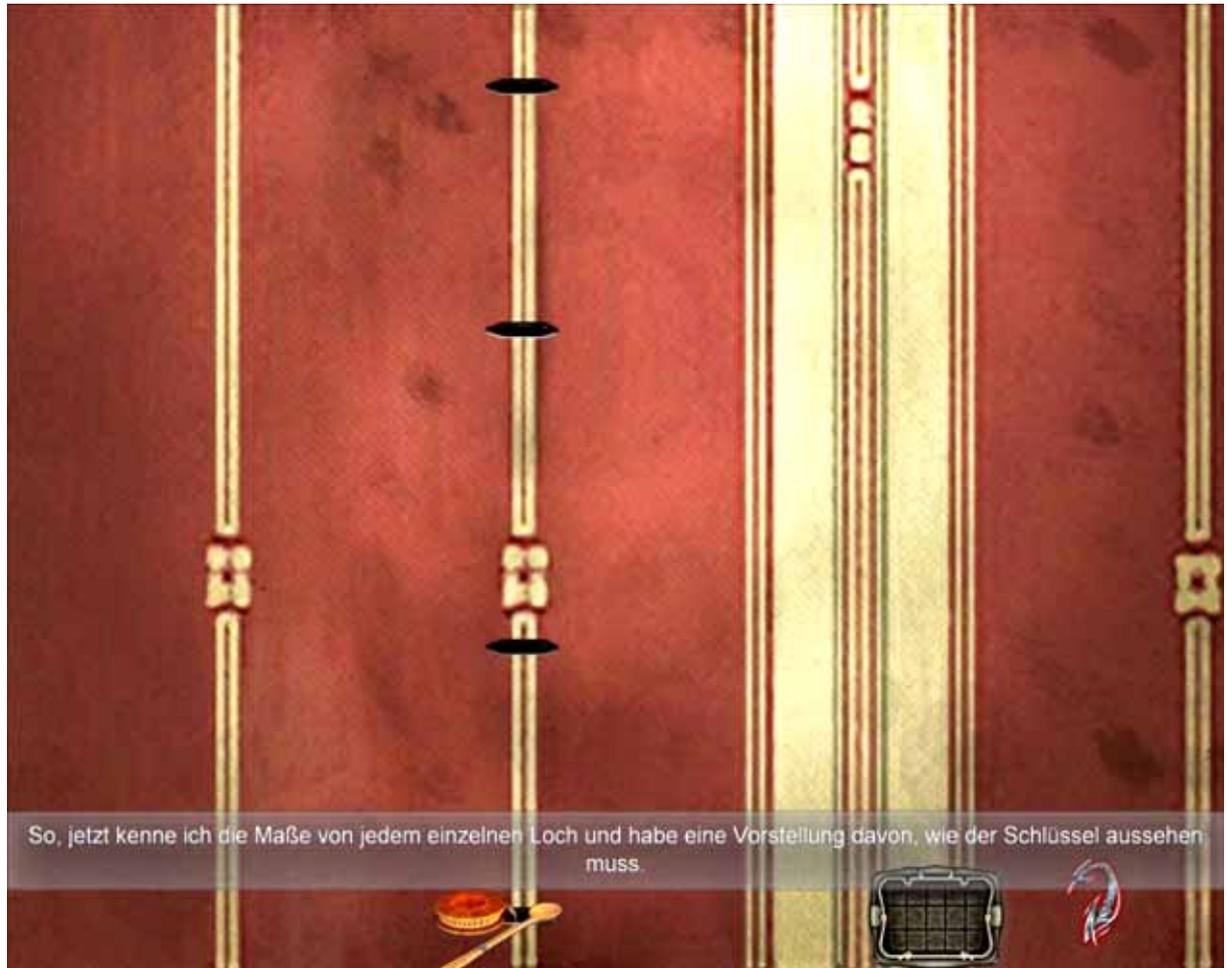
**S = Süd**

**SE E N SE N SE N E N S SE E**



Haben wir alles richtig gemacht, so öffnet sich der Tresor u. wir können einen **Schlüssel** entnehmen.

Nun basteln wir uns aus dem Maßband, dem Kochlöffel u. der Fadenrolle ein **Messgerät** u. gehen zur Geheimtür.



Hier messen wir jedes Loch aus, gehen in den Keller u. hier an die Werkbank.





Nun sägen wir uns aus dem dicken Rundstab einen Griff u.  
positionieren ihn.

Dann sägen wir uns aus den dünnen Stäben  
4 Stück (10, 8, 12, u. 5cm lang) einzeln zurecht u. fügen sie ein.



Diese werden gefeilt, mit Nägeln bestückt, zusammen genagelt u.  
fertig ist der Dietrich.



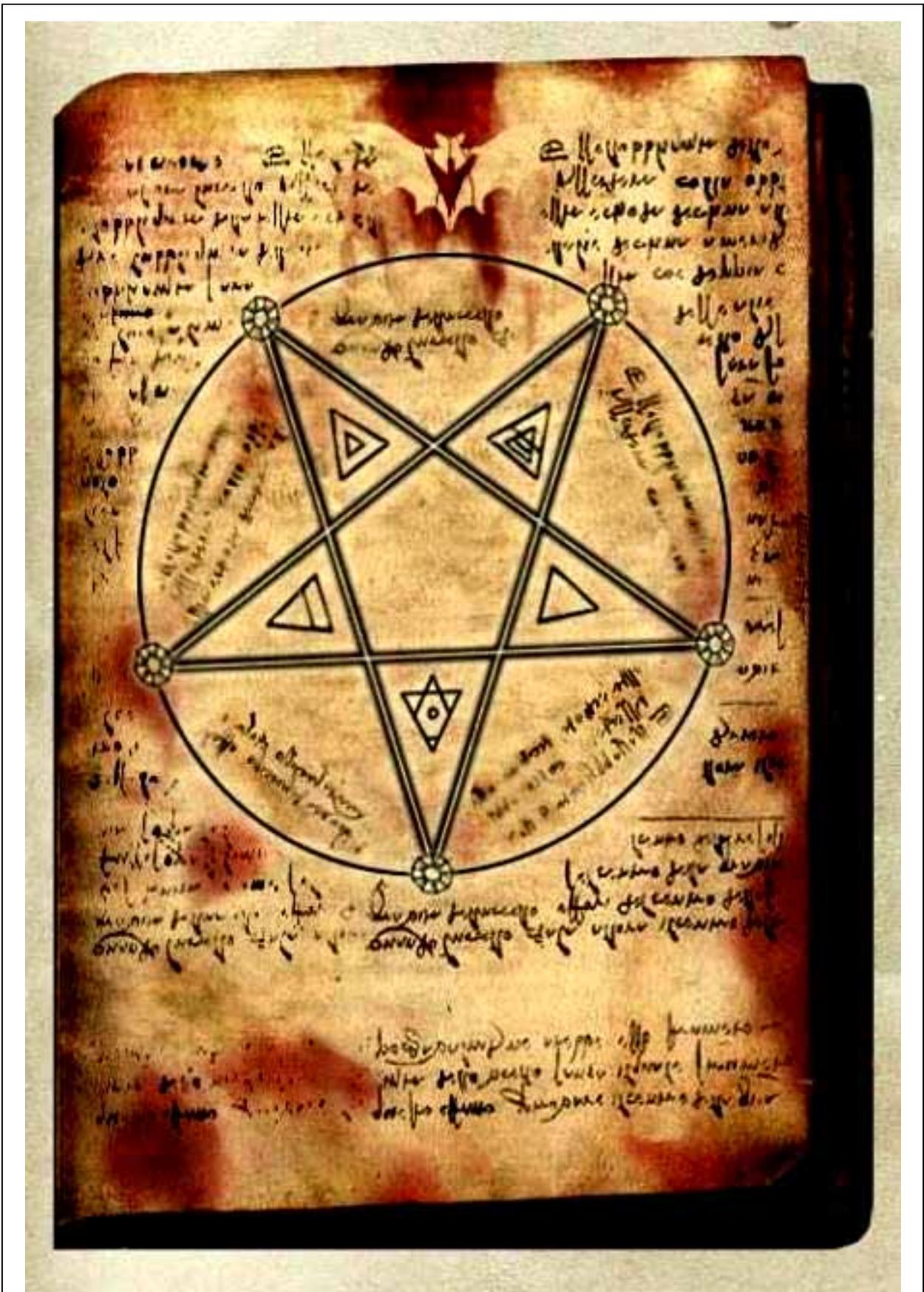
Und wenn wir alles richtig gemacht haben, können wir die Geheimtür öffnen u. einen Gang betreten.



Mit Hilfe des Schlüssels aus dem Tresor öffnen wir die Tür u. stehen in Draculas Zimmer.



Hier finden wir ein interessantes Buch u. schauen es uns an.



Nun gehen wir wieder zurück u. schauen uns das Buch unter Draculas  
Porträt an.



Dieses Buch... als würde es durch eine dämonische Aura geschützt werden. Ich muss sein Geheimnis lüften.

Nun machen wir uns ans Werk um ihm sein Geheimnis zu entlocken!





Wir klicken den Flattermann an u. er lässt ein Symbol in einem Dreieck erscheinen.

Nun klicken wir 2 weitere Dreiecke u. dann den Flattermann an.  
Das machen wir solange bis alle Dreiecke gefüllt sind.





Jetzt füllen wir auf die gleiche Weise die großen Dreiecke mit Schrift.  
Haben wir das geschafft, müssen wir die Edelsteine auf ihren  
Angestammten Platz verschieben.



Endlich kann ich einen Blick auf die Seiten dieses verdammten Buches werfen - aber... was zur Hölle! Es scheint, als hätte ein und dieselbe Person das gesamte Buch geschrieben - über mehrere Jahrhunderte hinweg!



Verdammt... Mina! Er muss in diesem Augenblick bei ihr sein. Harker konnte ich nicht retten... Ich darf sie nicht auch noch verlieren! Ich muss so schnell wie möglich zu ihr.

Wir schauen uns das Buch an u. machen uns eiligst auf den Weg zu Mina.



Unter dem Schutz des Kreuzes betreten wir ihr Zimmer.



Leider kommen wir zu spät.  
Mina wurde schon gebissen u. Dracula verabschiedet sich!



Nun rufen wir den Arzt, der Mina behandelt u. schauen uns  
die Karte an.



Wie aus den gefundenen Unterlagen zu ersehen ist, müsste Dracula nach Kairo geflüchtet sein.  
Wir fahren ebenfalls dorthin.