Geschichtswelten Dialoge für unterschiedliche Zimmer usw.

Einleitung

GEDANKEN

Heute ist es endlich so weit. Ich werde im Schloss der Familie Graham meine Untersuchungen beginnen. Mein Auftrag ist es heraus zu finden, ob Lord Edward Graham sich der Steuerhinterziehung schuldig gemacht hat oder nicht.

Seine Lordschaft stammt aus einer alten, einflussreichen Adelsfamilie, die jedoch eine finanziell recht schwierige Zeit hinter sich hat. Dies ging so weit, dass die Familie vor Kurzem gezwungen war, ihr ganzes Personal zu feuern und ihren Landsitz nur aufgrund von Edwards Unternehmen überhaupt erhalten konnte.

Die Familienfinanzen scheinen sich jedoch kürzlich wieder gebessert zu haben, was erstens zu den Anschuldigungen gegenüber Edward Graham geführt hat und zweitens mir die Chance gibt mich als neuer Butler der Grahams in den Familiensitz einzuschleichen und dort verdeckte Ermittlungen durch zu führen.

Ich bin mit dem Zug nach Edinburgh gefahren und warte jetzt auf mein Taxi, das mich in die Highlands zum Anwesen der Grahams bringen wird.

(Walk hat eingewendet, dass eine adelige Familie wie die Grahams meist weit mehr Personal hat als nur einen Butler. Deshalb die Erklärung, die ich in diesem Abschnitt hinzugefügt habe.)

Taxifahrer erzählt:

„Sie wollen also zum Schloss der Grahams?“

Meine Antwort:

„Ganz richtig.“

Taxifahrer erzählt:

„Sie werden dort in Zukunft arbeiten? Haben sie nicht etwas Angst?“

Meine Antwort:

„Na ja, ich bin schon etwas aufgeregt. Es ist immerhin mein erster Arbeitstag. Ich bin gespannt darauf wie die Familie Graham so ist. Aber warum sollte ich denn Angst haben?“

Taxifahrer erzählt:

„Ach, nichts weiter. Es gibt halt Gerüchte.

Meine Antwort:

„Gerüchte?“

Taxifahrer erzählt:

„Im Schloss der Familie Graham soll es spuken. Anscheinend hört man dort nachts manchmal ganz schaurige Musik. Das ist es zumindest, was sich die Leute erzählen.“

Meine Antwort:

„Ah, ich verstehe. Es gibt also unheimliche Geräusche. Und der Grund dafür muss natürlich ein Geist sein?“

Taxifahrer erzählt:

Der Taxifahrer schmunzelt.

„Ganz richtig ein Geist. In Schottland spukt es ja überall nicht wahr? Edinburgh wird bereits nachts von den unheimlichsten Geistern heimgesucht. Wie soll es denn erst draußen in den Highlands sein?“

Meine Antwort:

„Stimmt, davon habe ich schon gehört. Edinburgh ist weltweit für seine Geister bekannt, nicht wahr?“

Taxifahrer erzählt:

„Ja, das ist das besondere an der Stadt. Am Tage romantisch und in der Nacht gespenstisch.“

Zeit verstreicht…

Taxifahrer erzählt:

„So, wir sind da. Das Schloss der Familie Graham. Soll ich Ihnen mit ihrem Gepäck helfen?“

Meine Antwort:

„Nein, das schaffe ich schon. Aber vielen Dank für das Angebot. Auf Wiedersehen!“

Taxifahrer erzählt:

„Viel Erfolg bei Ihrer neuen Arbeit.“

Du bezahlst den Taxifahrer und steigst mit deinem Gepäck aus dem Auto aus. Du stehst nun vor dem Anwesen der Familie Graham. Du solltest vermutlich versuchen den Weg ins Schloss zu finden, um dich der Familie vorzustellen und mit deiner Arbeit anzufangen.

Bitte Befehl eingeben:

(Aufforderung nur beim ersten Befehl, nur damit dem Spieler klar ist, dass er jetzt dran ist)

Folgende Befehle zum Eintippen: untersuche, bewege, nimm, rede, beobachte, mustere, höre, erkunde, schaue, gehe, laufe, renne, schreite, schleichen

Alles in grün wird vom Spieler eingegeben.

(Sollten wir hier im Skript nicht die ganzen Varianten weglassen? z.B. nur schreiben Umschauen und dann was passiert und dann an anderer Stelle die ganzen möglichen Varianten fürs Umschauen? Würde das Ganze übersichtlicher machen. Edit: Hab es jetzt mal einfach so gemacht. =P)

Am Straßenrand (Beim Taxi)

Umschauen

Du stehst vor einem hohen, gusseisernen Zaun inmitten dessen sich ein großes, schön verziertes Tor befindet. Gleich hinter dem Zaun versperren ordentlich zurecht gestutzte Hecken die Sicht auf das Grundstück, aber durch das Tor siehst du eine mit Kies bestreute Einfahrt die bis zur Haustür eines weitläufigen Herrenhauses führt. Das Backsteingebäude hat sicher bereits einige Jahrhunderte gesehen, ist aber trotzdem gut in Stand gehalten. Das muss das Schloss der Grahams sein.

Zurückblicken

(erstes Mal) Du hörst wie der Taxifahrer sein Auto startet. Als du dich umdrehst, siehst du das Auto inmitten der wunderschönen Landschaft der Highlands in Richtung Edinburgh davonfahren. Sieht so aus als wärst jetzt auf dich allein gestellt.

(danach) Die Straße ist leer und es gibt auch sonst nichts Auffälliges zu sehen. Rund um das Schloss der Grahams erstreckt sich soweit das Auge reicht nur Weideland, gelegentlich durchbrochen von steilen Klippen oder kleinen Seen. Der Wind trägt die Geräusche einer in der Nähe grasenden Herde Schafe zu dir.

Tor untersuchen/anschauen

Du gehst näher an das Tor heran und schaust dich um. Du siehst neben dem Tor am Zaun einen kleinen Kasten hängen.

Kasten untersuchen

Der Kasten scheint eine Gegensprechanlage zu sein.

Klingeln

(erstes Mal) Du drückst auf die vermeintliche Klingel. … Nichts passiert. Vielleicht solltest du es noch mal versuchen?

(zweites Mal) Du drückst noch einmal auf die Klingel und nach einen Sekunden ertönt tatsächlich eine weibliche Stimme aus der Anlage.

???: „Hallo?“

Du: „Guten Tag, ich bin… “

Bitte gib deinen Namen ein.

Du: „Ich bin *Name*, der neue Butler.“

???: „Oh, Willkommen Mr. *Name*. Ich öffne ihnen gleich das Tor. Die Haustür ist nicht abgeschlossen, treten Sie also einfach ein. Ich erwarte Sie in der Eingangshalle.“

Kaum ist die Stimme aus der Gegensprechanlage verstummt, öffnet sich auch schon das Tor vor dir.

Durch das Tor gehen

Du durchschreitest eilig das große Tor, das sich auch gleich hinter dir wieder fest verschließt.

In der Einfahrt

Umschauen

Jetzt da du dich hinter dem Zaun und den Hecken befindest, die den Besitz der Grahams umgeben, siehst du, dass das Schloss von einer großen Parkanlage umgeben ist. Links und rechts der Einfahrt führen kleine Wege zwischen farbenprächtigen Blumenbeeten und kleinen Sitzecken vorbei bis hinter das Anwesen.

Schloss betrachten

Die Backsteinfassade des alten Schlosses ist zu großen Teilen mit Efeu bedeckt und kleine Türme zieren das Dach des weit verzweigten Gebäudes. Die Eingangstür ist über eine Treppe zu erreichen, die gleich ans Ende der Einfahrt grenzt.

Blumenbeete betrachten

Die Blumenbeete umfassen eine Vielzahl verschiedener Blumen in allen Farben, deren lieblicher Duft einige Schmetterlinge angelockt hat. Wer auch immer sich um diese Beete kümmert, muss ein begnadeter Gärtner sein.

Zum Schloss gehen

Du gehst die Einfahrt entlang, steigst eine kleine Treppe hoch und stehst nun direkt vor der Eingangstür des Schlosses.

Zum Schloss schleichen

Wovor hast du Angst? Du wurdest doch hereingebeten.

Vor der Haustür

Umschauen

Die Haustür ist aus altersdunklem, massivem Holz gefertigt. In der Mitte der Tür hängt ein großer Türklopfer, der einem Wolfskopf nachempfunden ist.

Türklopfer benutzen

Der Türklopfer schlägt mit einem lauten Knall, der in inneren des Schlosses tausendfach nachhallt, gegen die Haustür. … Nichts passiert.

Tür öffnen

Du drückst die Klinke der Haustür herunter und öffnest die schwere Tür. Noch an die Helligkeit der in Sonnenlicht gefluteten Einfahrt gewohnt, kannst du den Raum hinter der Tür nur schemenhaft erkennen. Vorsichtig trittst du ein und schließt die Tür hinter dir.

Tür bewegen

Was hast du mit der Tür vor? Wie und wohin willst du die denn tragen?

Im Flur

Umschauen

Langsam gewöhnen sich deine Augen an das Halbdunkel im Inneren des Schlosses. Du befindest dich in einem schmalen, langen Raum, der zu einer weiteren Tür führt. Der Boden ist mit einem schweren Teppich ausgelegt. An den Wänden hängen etliche Gemälde, deren Motive im Schein der wenigen Leuchter schlecht zu erkennen sind.

Gemälde anschauen

Du gehst näher heran und schaust dir die Gemälde genauer an. Bei den meisten scheint es sich um Familienfotos zu handeln. Ein Hochzeitfoto sticht dir ins Auge und du glaubst zu erkennen, dass es sich bei dem Mann um den Hausherrn Edward Graham handelt. Die rothaarige Frau an seiner Seite erkennst du hingegen nicht.

Zur Tür gehen

Du stehst jetzt direkt vor der Tür, die weiter hinein ins Schloss führt.

Tür öffnen

Du öffnest die Tür und trittst hindurch. Du findest dich in einer großen Halle wieder, von der mehrere Türen und Treppen abgehen. In der Mitte der Halle befinden sich drei Personen, ein Mann und zwei Frauen. Eine der Frauen, blond und wahrscheinlich um die Mitte 30, kommt dir entgegen.

???: „Noch einmal herzlich Willkommen auf Schloss Darkmere, Mr. *Name*. Ich bin Viola Rose, die Verlobte von Edward Graham.“

Die zweite Frau, deutlich jünger und mit erstaunlich rotem Haar, bricht ihr Gespräch mit dem Mann ab und wendet sich ebenfalls dir zu, um Viola ins Wort zu fallen.

???: „Wenn wir schon von meinem verehrten Herrn Vater reden, darf ich denn erfahren wo er sich aufhält? Sollte es nicht seine Aufgabe sein, den neuen Butler zu empfangen?“

Viola: „Er ist sicher noch in seinem Arbeitszimmer und arbeitet, Scarlett. Er hat die Klingel wahrscheinlich nicht gehört. Wärst du so nett ihn zu holen?“

Scarlett nickt Viola höflich zu und verlässt, augenscheinlich leicht genervt, die Eingangshalle über eine der Treppen.

In der Eingangshalle

Umschauen

Die Eingangshalle ist mit Marmorboden ausgelegt und wird von einem massiven, kristallenen Lüster dominiert, der in der Mitte des zweistöckigen Raumes hängt. Links und rechts führen zwei geschwungene Treppen zu einer Galerie im ersten Stock. Am Fuß jeder Treppe befindet sich jeweils eine Tür, die tiefer ins Erdgeschoss führt. Auf der Seite gegenüber der Tür zum Flur, befindet sich eine zweiflügelige Glastür, die offensichtlich in den Garten führt.

Mit Viola reden

Viola: „Scarlett wird sicher bald mit ihrem Vater zurückkehren.“

Mit dem Mann (Elliot) reden

???: „Guten Tag. Ah, ich wurde ja noch gar nicht vorgestellt. Ich bin Elliot Graham, Edwards Bruder. Damit hast du jetzt schon Bekanntschaft mit fast allen Bewohnern des Schlosses gemacht. … Huh? Wen du noch nicht kennst? Das wäre wohl Dean, der Gärtner. Du solltest ihn draußen im Garten bei seinen Pflanzen finden.“

Viola: „Hmm… Es scheint doch länger zu dauern bis Edward zu uns stößt, es wäre also wahrscheinlich eine gute Idee, wenn du dich schon mal Dean vorstellst. Ich geh mal nachschauen, wo die beide bleiben.“

Viola verlässt, wie auch schon Scarlett zuvor über eine der Treppen. Als du dich wieder umdrehst siehst du auch Elliot durch eine der Türen im Innern des Hauses verschwinden.

Treppen/Türen (außer Gartentür) benutzen

Du solltest wahrscheinlich nicht gleich am Anfang unaufgefordert im Schloss rumstöbern. Wenn du zu früh auffliegst, kannst du deinen Auftrag nicht abschließen.

Zur Gartentür gehen  
Du durchquerst den Raum und stehst jetzt vor der Tür zum Garten.

Gartentür benutzen

Die Gartentür ist nicht verschlossen und du gehst durch die Tür.

Im Garten

Umschauen

Zu deiner linken Seite siehst du einen Brunnen und ein großes Gewächshaus, zu deiner rechten den Eingang zu einem Heckenlabyrinth. Von der Tür zum Haus weg, befinden sich ein Pfad aus Kies, der zur einem Pavillon führt, und mehrere Beete. Dean, den Gärtner kannst du auf Anhieb nicht entdecken.

Zum Brunnen gehen

Du gehst an einem der Gemüsebeete vorbei und stehst jetzt direkt vor einem alten, mit Efeu bewachsenen Brunnen.

Zum Gewächshaus gehen

Du stehst jetzt direkt vor der Tür zum Gewächshaus.

Zum Labyrinth gehen

Du gehst in Richtung Heckenlabyrinth. Gerade als du beim Eingang ankommst, hörst du einen Schrei aus dem Labyrinth. Vielleicht solltest du nachschauen, was passiert ist?

Beim Brunnen

Umschauen

Der alte Brunnen besitzt eine Kurbel um den Eimer hinab in den Brunnen zu lassen und Wasser hoch zu holen. Der Eimer scheint sich gerade unten im Schacht zu befinden.

Eimer nach oben ziehen

Du drehst an der Kurbel, das Seil wickelt sich auf und schließlich kommt tatsächlich der Eimer zum Vorschein. Du stellst ihn am Brunnenrand ab.

Eimer untersuchen

Wie zu erwarten ist der Eimer mit Wasser gefüllt. Allerdings siehst du auch etwas Metallenes am Grund schimmern.

In den Eimer greifen

Du greifst in den Eimer rein und greifst nach dem Gegenstand aus Metall. Nach dem du es aus dem Wasser geholt hast, siehst du, dass es sich um ein Amulett handelt.

Amulett öffnen

Du öffnest das Amulett und findest darin ein Foto von einer rothaarigen Frau, die verblüffende Ähnlichkeit mit Scarlett hat. Da das Foto so gut erhalten ist, kann das Amulett noch nicht lange im Brunnen gelegen haben.

Beim Gewächshaus

Umschauen

Du stehst direkt vor der Tür zum Gewächshaus. Du schaust dir durch die Glastür das Innere des Gewächshauses an. Die Grahams scheinen eine beachtliche Sammlung an exotischen Pflanzen zu besitzen.

Tür öffnen

Die Gewächshaustür scheint verschlossen zu sein.

Beim Labyrinth

Hineingehen

Du betrittst das Labyrinth.

* muss Weg durch Labyrinth finden

Im Labyrinth

Fund der Leiche

Du biegst um die Ecke und stehst plötzlich hinter einem großgewachsenen Mann, der den Weg versperrt. Er scheint dich nicht kommen gehört zu haben.

Mann ansprechen

Du: „Entschuldigen Sie?“

Der Mann zuckt erschrocken zusammen und dreht sich zu dir um. Er scheint ziemlich geschockt.

Du: „Oh, es tut mir leid. Ich wollte Sie nicht erschrecken. Ist alles in Ordnung? Sind Sie Dean? Waren Sie es der geschrien hat?“

???: „J-… ja, i-ich bin D-… Dean. Es… Ich… D-… Da!“

Dean dreht sich halb herum und zeigt auf etwas hinter sich. Da Dean keine Anstalten macht sich zu bewegen, musst du dich halb um ihn herumbewegen, bis du schließlich siehst was er dir zeigen wollte. In einer Ecke des Labyrinths liegt zusammengesunken Edward Graham.