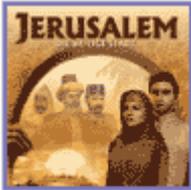


Jerusalem die heilige Stadt

Komplettlösung



Sammele alles ein, den Stein die Palmenblatt und den gelochtenen Zopf.

Sowie den teil des Harnisch, dann füge im inventar den Harnisch und den

Stein zusammen. Den gelochtenen Zopf legst du auf das Sandloch. daneben

Kannst du Sand nehmen und auf den geflochtenen Zopf geben,

Und schiebst es nach hinten, nun gehst du nach rechts oben dort triffst du auf Özdimir. und gehst mit ihm zum Loch.

Nimm nun das Palmenblatt aus dem Inventar, und verwische eure spuren im Sand.

Schieb nun den geflochtenen Zopf zur seite, und nimm die Schleuder,

Und benutze sie mit dem Bienenstock.

Am Lagerfeuer

Rede mit Özdimir , dann schreib von rechts nach links die Namen der Propheten. von rechts nach links, Abraham ,Moses ,Jesus, Mohamed oben in den sand. die im inventar

Sind. Danach ordne die Bibeln unten in den sand. unter Moses die Tora unter Jesus die Bibel und unter Mohamed Den Koran.

Nun die Schale und den Krug nehmen, und im inventar Kombinieren. Die Schale mit dem Wasser auf die schrift im Sand

stellen. Und mit Özdimir sprechen.

Palast

Solange mit Özdimir sprechen bis es nicht mehr geht.

Schau dich jetzt einmal um,

In die dunkle ecke und auf den Käfig, nun sieh dir die drei Schrifftafen auf der andren seite genauer an. Nun mit der Linken Maustaste auf den Türrahmen, geh aus der Tür An den Wachen vorbei. Nun erscheint eine Karte, gehe in die Bibliotek, rede mit dem Sufi Isar über alles.

Geh zum Regal und nimm das Buch, nun durch die Tür In den Garten ,durch den Torbogen und sprich mit dem Calygrphen Ibrahim. sprich mit ihm über alles.

Nun geh zurück und ins Gefängnis, rede mit Özdimir und Geh in die Bibliotek. und rede mit Isar.

Geh ins Gefängnis, und rede mit Özdimir wende dich Zu den Tafeln an der Wand. und versuch sie mittels der Zeichentafel, und Kalender im Inventar zu entschlüsseln. Das erste ist die Religion, das zweit eine Zahl, das dritte ein Datum.

Gehe in die Bibliotek, und sprich Isar den Sufi an.

Gib nun bei Stora 266 ein

Bei Evangelium 1544

Und bei Koran 2177

Gehe dann in den Garten, und sprich mit dem Calygraphen.

Such im Garten alle gegenstände zusammen.Den Stock, den gespaltenen Ast.

Geh in Gefängnis, und rede mit Özdimir. Geh nun wiederum

In den Garten, Geh an Ibrahim zuvorbei zu den Wasserpool, und aktiviere mit dem symbol das wasser.Dann geh mit dem Ast auf dass Vogelnest. nun hast du die Brille.

Geh nun wieder zu dem Calygraphen ,und gib ihm die Brille aus dem Inventar. nach dem Abspann rede mit ihm über

Alles. jetzt gehst du zu Vogelkäfig in der dunklen Ecke, Nun hast du ein Pergament, gib es den Calygraphen. Nun aktiviere alle drei kreutze, und gehe zur Metresse Koranschule.(die reihenfolge der Ort aufsuchung ist egal) Rede mit allen Leuten.Geh zum Brunnen nimm den Eimer, Kombiniere ihn mit dem Wasser. nimm die Seife und hol dir

Den Lappen neben dem Scheich.Dann füge den Lappen, mit den Wasser Eimer zusammen,und nun die Seife.mit dem Lappen.Wende nun den Lappen, an der Wand an. Hol aus den Inventar den Stock und hol den Kasten herunter. Rede mit dem Bärtigen Scheich, dann mit dem im

Blauen gewand. dann mit dem im Grünen Gewand. Gehe raus und zur Grabeskirche.

Rede nun wiedrum mit allen Leuten, geh zum Kreis und aktiviere den kreis mit dem Symbol.

Nehme Münzen aus dem Inventar, und lege sie auf ein Münze. Dann nehme weiter Münzen, und lege sie auf Die am Boden liegenden, solange und oft bis der Pater Mit dir spricht. Und in der Kirche sollst du über alles mit Ihm sprechen, Sieh dich in der Kirche um, aktivire einmal das Glockenspiel. Der Pater erklärt dir die bewandnis, such auch das grab Jesus auf.

Danach verlasse die Kirche, und begib dich zur Ramban Synagoge, sammle das Nähzeug ein. Sprich mit dem Rabbi.danach mit dem allein stehenden Mann.

Danach sammle 2. Juteleinwände ein, sowie die Radringe. Füge alles im inventar zusammen geh zum kreis. Und benutze den Windfang aus dem inventar, rede nun wieder Mit dem Rabbi. Schau dich dann in der Synagoge um, und Aktivier das pult, und das gitter .Verlass dann so die Synagoge. Und du wirst angesprochen,nach dem Gespräch.Wieder bei Özdimir, rede mit Ötzmir und ihr geht zum Stadthalter. Widerum führe ein ausführliches gespräch.

Jetzt kombiniere das Messer mit der Dattel,es befindet sich ein Pergament in der Dattel. Ein weiterer hiweis. Geh nun

In die Bibliotek, und sprich mit dem weisen Sufi Isar.

Geh nun wiederum zu Özdimir ins Gefängnis. Rede mit ihm,

jetzt nehme die Schale das Farbpigment den Kalam vom Tisch. Nimm das Tuch den Nagel den Wasserkrug. Nun machst du Wasser aus dem krug in die Schale. dann das Farbpigment. Kombienire

Jetzt den Kalam mit der Schale. Benutze den Kalam nimm erst die äußern tafeln, dann die in der mitte der Kalam leuchtet an den stellen hell auf.

Nun müsste ein dreieck erscheinen, versuch mit dem Messer vom Tisch, in der mitte das Wachs zu lösen was nicht funktioniert. Nimm nun den Lappen und den Nagel vom Tisch. Und füge sie zusammen, dieses nun über die Flamme

Auf den Tisch halten. Und nun auf das Wachs, dann das Pergament heraus nehmen.

Özdimir redet mit dir, nach dem gespräch seid ihr An der Glaubenskirche. Spreche mit der Witwe alles durch.

Geh durch die Tür Özdimir sitzt schon da. Geh links in den Raum.

Und öffne links die Truhe, legt das Tuch heraus dann den Glasballon. Schau dir dann die Bilder an. Nimm das Marienbild, ab geh nach draußen und rede mit der Witwe. Jetzt gehst du wieder in den Raum mit dem Glasballon, ganz hinten in der Ecke findest du einen Stock. Schau Rechts durch das Türfenster, auf keinen fall die Tür öffnen. Geh nach draußen und such die Schmiede. Rechts oben ist ein fenster mit fensterladen, nimm den Stock aus dem

Inventar. Und geh damit auf das Fenster, ist es auf kannst du wieder zurück gehen. und die Tür gefahrlos öffnen nimm alles was du aufnehmen kannst. Geh zu der Schmiede, und bitte dem Schmied dir ein Mundstück für den Blasebalg zu fertigen. Nun zurück wo du das Marienbild mit Maria

Ab genommen hast. Kombiniere den Blasebalg mit dem Mundstück.

Benutze den Blasebalg mit der Bildöffnung, und sauge Mit dem Blasebalg das Giftige Gas ab. Nimm den Meisel, und zerstöre die Haut in der öffnung. Und nimm nun den Schlüssel an dich. Nun mit dem Blasebalg auf das Glasgefäs, nun wird das Gas eingeblasen. Benutze nun nocheinmal den blasebalg, um das gas wiederum abzusaugen. Nimm den Meisel aus dem inventar, und schlag auf das Glasgefäs. Nimm den den schlüssel an dich. Geh in den raum wo Özdimir wartet, zur Truhe und ordne die Schlüssel zu. Öffne die Truhe, nimm nun den Talit, Gebetsteppich und das Kreutz. Geh nun zu Özdimir. Nimm alle drei dinge, und benutze sie mit Özdimir. Er erklärt dir, was das für dinge sind. Dann machst du einen Ausflug zur Grabeskirche, gibst dem Pater das Kreutz. Jetzt gehst du zur Synagoge ,dort sprichst du mit Issac über den Talit. Von ihm erfährst du auch, das der Rabbi sich an der Klagemauer befindet. Wo du dich nun hinwendest, Sprich nun mit dem Rabbi Calonymus über alles. Nun musst du noch die Jahreszahl eingeben, 1492 ist alles erledigt. Geh zur Koranschule und sprich mit dem Scheich dem Iman, und gib ihm den Gebetsteppich. Nun geht es zur Schmiede, sprich mit dem Schmied, auf einmal gibt es Feuer gerschrei kannst du wieder agieren. Nimm den Hackestiel neben dem Schmied, Und geh zur

**Grabeskirche nimm den Hackestiel. Und wende ihn auf
Den flüchtenden an. nach der sequenz
sprich mit Ödimir und dem Stadthalter, und begib dich
dann in die**

Bibliothek. Rede mit dem studierten Isar.

**Nach dem gespräch gehst du, zu Ibrahims Vorzimmer oder
Korridor. Sprichst du kurz mit der Wache. und huscht dann
im zickzack kurs ohne**

bemerkt zu werden, von Palmen nische zu Palmen nische.

In Ibrahims Gemach nun suchst du, alle gegenstände

Die du finden kannst

Sammen

Spachtel

Öllämpchen mit Karamel

Wasserkanne

Kocher

Nadel

Dolch

Stell den Kocher auf die Glutstelle.

Stell in wieder an die stelle, an der du ihn gefunden hast.

**Mit der Wasserkanne geh nun, auf den Topf und gib noch
dass Karamel in den Topf. Mit dem Spachtel rühre nun um.**

Mit der Nadel geh in den Topf.

**Schau dich nach dem Schwert um, geh hin und zieh es
heraus.**

Merk dir die Zahl 932, such nun den Safe, Und öffne ihn.

Mit deiner gemerkten Zahl

Nun kannst du die Kiste aus dem Safe nehmen,

**mach sie auf. Nimm die drei Schriftrollen heraus und lese
sie.**

Geh zur Tür und schleich, dich wieder an den Wachen vorbei. Nun gehst in den Palast, sprichst mit Özdimir und dem Stadthalter. Und übergib ihm die Schriftrolle aus dem inventar.

Jetzt suchst du Isar in der Bibliothek auf, und wirst jetzt in eine andere dimension versetzt. Nun mach alles sowie dir die vermeintliche Stimme Isars sagt. Mach einen Rundgang, An einer stelle nimm die Augenbinde, ab nun bist du wieder bei Isar. Geh zum Palast. Özdimir spricht mit dir, ist nichts mehr zu sagen, geht es in das Höhlenlabyrinth. An der Treppe nimm das Pergament, und den Eimer. Öffne das Pergament Sprich dann mit dem Scheich, Rabbi und Pater bis du keine antwort mehr bekommst. Geh dann rechts runter, nach dem einwand der drei heiligen, nimm die Bretter vom Boden auf, und wende sie auf das Feuer an. Dann geh auf den Wagen, und folge den weg bis zu den Steinplatt mit den Symbolen. Drücke die untere mittlere untere Platte. Geh dann gerade aus, und dann links. Heb die Holzstäbe mit den Symbolen auf, und ordne sie dem Entsprechend zu. Bis auf den unterstem, kombiniere diesen mit dem Eimer. Nun ordene auch diesen zu, es entsteht ein Loch, in dem sich der Schlüssel für das Gittertor findet. Wende ihn sogleich an geh hindurch. Am weges ende erwartet dich schon Hayyat.

Viel ist nicht mehr zu tun, auser sich die schöne Videosequenz anzusehen und im entscheidenden Moment Hayyat anzusprechen.

**Nun wünsch ich allen Adventure Fans die dieses
Spiel,Spielen viel Spaß**

Videoclips zu diesen Spiel gibt es unter [Youtube](#)

Jerusalem die heilige stadt

**Diese Komplettlösung wurde von Heimo. u Sigrig Glauber
erstellt**