

Baphomets Fluch 4 – Der Engel des Todes - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

George Stobard wird wieder in ein neues Abenteuer verstrickt. Eine Frau (Anna Maria) kommt in sein Kautionsbüro. Sie hat ein Manuskript und das wollen andere Leute haben, die sie umbringen wollen. George soll ihr helfen. Mit der rechten Maustaste kann man sich von Gegenständen, die man gerade zieht oder schiebt wieder lösen. Klickt man mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, bekommt man die Auswahl zwischen Gegenstand ansehen und Gegenstand benutzen oder Gegenstand verschieben. In Gesprächen mit anderen Leuten erfährt man auch so einiges.

Kautionsbüro:

- **den Golfschläger nehmen**
- zur anderen Tür im Raum gehen
- **den Golfschläger mit der Tür benutzen**
- die Tür ist nun offen
- **den Schrank neben der Tür umwerfen**
- **dann auf den Schrank klettern und durch das Loch in der Decke klettern**

Fahrstuhl:

- hier ist ein Fahrstuhl
- Anna Marie hält das Gitter vom Fahrstuhl fest
- **den Golfschläger mit dem Fahrstuhlgitter benutzen**
- in die Ecke rechts hinten gehen
- **das Lüftungsgitter ansehen**
- **Anna Marie (Symbol von ihr) mit dem Gitter benutzen**
- so hilft sie George das Gitter zu entfernen
- **die Klimaanlage herausziehen**
- dann soweit vorziehen, dass die Klimaanlage auf der Höhe vom Fahrstuhl steht
- mit der rechten Maustaste von der Klimaanlage lösen
- dann an die Seite der Klimaanlage stellen und die Klimaanlage zum Fahrstuhl ziehen
- dann wieder mit der rechten Maustaste lösen
- **nun die Klimaanlage unter das Fahrstuhlgitter schieben**
- **den Golfschläger nehmen**
- zum Loch in der Wand gehen (wo die Klimaanlage war)
- **durch das Loch klettern**
- **an der Mauer entlang schieben bis zur Leiter**
- **dann die Leiter nach oben klettern**

Auf dem Dach:

- **am Ladebaum die Leiter nach oben klettern**
- **bis zum Ende laufen**
- **dann die Kette, die dort am Ende ist, nach unten lassen**
- wieder nach unten klettern
- **den Golfschläger mit der Kette benutzen**
- George schwingt sich mit der Kette auf die andere Seite vom Dach
- **dort die Kurbel benutzen**
- der Ladebaum dreht sich
- Anna Marie kommt zu George
- Zwischensequenz

Im Gebäude:

- **an der linken Seite an den Balken hängen und nach links hangeln**
- mit der rechten Maustaste am Ende des Balkens abspringen
- **zur Wand oben laufen** (über den kleinen Spalt springen; einfach andere Seite anklicken)
- **dort an der Wand entlang schieben nach links**
- **durch die Öffnung in der Wand steigen**
- **die Treppe eine Etage nach unten gehen**
- nach rechts gehen und zur Schräge gehen
- dort an einer Stelle nach unten springen
- dann weiter laufen bis zu den Kabeln
- die Kabel ansehen und versuchen zu benutzen
- die Kabel stehen unter Strom und George kommt hier nicht weiter
- wieder zurück gehen
- an der Stelle wo George nach unten gesprungen ist nun nach oben ziehen
- **nach links zu den Fenstern gehen**
- **das Rohr ansehen, das dort liegt**
- **den Hebel am Schaltkasten betätigen**
- leider bleibt der Hebel nicht oben
- in Richtung Treppenhaus gehen
- bei der Tür nach oben sehen
- an der Tür weiter oben hängt ein Seil
- **das Seil nehmen**
- George läuft nach oben und nimmt das Seil
- **die Tür vom Treppenaufgang aus ansehen**
- da ist ein Riegel an der Tür
- die Tür ansehen, wenn sie geschlossen ist
- sie ist nicht sehr stabil
- **den Riegel benutzen**
- **dann mit der rechten Maustaste auf die Tür klicken und das Benutzen Symbol auswählen**
- George tritt die Tür ein und Anna Marie kann über die Tür zu George gehen

- **wieder nach unten gehen und zum Schaltschrank**
- **Anna Marie mit dem Schaltschrank benutzen** (sie soll den Hebel festhalten)
- das geht nur wenn George vorher schon bei den Kabeln war
- **jetzt zu den Kabeln gehen**
- an den Kabeln vorbei gehen und nach rechts zur Tür
- **den Karton vor der Tür wegschieben**
- Anna Marie kommt jetzt durch die Tür
- das Rolltor ansehen und die Kurbel benutzen
- das Rolltor lässt sich nur ein Stück öffnen
- **Anna Marie mit der Kurbel benutzen**
- **dann hält George das Tor fest und beide verschwinden (Tor benutzen)**

Im Hotel:

- George soll in das Zimmer von Anna Marie kommen und dort das Manuskript holen
- der Zimmerschlüssel ist leider in der Handtasche und die hat Anna Marie verloren
- im Hotel wartet schon einer von den Typen, die hinter Anna Marie her sind
- **das Telefon hinter der aufschiebbaren Scheibe ansehen**
- **das Feuerzeug hinter der Scheibe ansehen**
- **mit dem Mann hinter der Rezeption sprechen**
- das ist der Manager Alfonso
- **George bekommt ein Prospekt vom Hotel**
- **das Prospekt ansehen** (da steht die Telefonnummer vom Hotel drauf)
- nach dem Gespräch **die Standuhr ansehen und den Automaten**
- die Sicherheitstür ansehen
- sie lässt sich nur mit den Schlüsselkarten vom Hotel öffnen
- nach links gehen
- die beiden Automaten ansehen
- **den Mann im Sessel ansehen**
- **das Buch ansehen, das der Mann liest**
- **er hat die Schlüsselkarte als Lesezeichen im Buch**
- George kann die Schlüsselkarte aber nicht einfach nehmen
- **mit dem Mann sprechen (alle Themen)**
- er wartet auf einen Anruf
- **durch die Tür neben den Automaten gehen**
- es ist die Toilette
- **das PDA benutzen und das Hotel anrufen**
- George sagt das er mit dem Mann im Sessel sprechen möchte
- Alfonso ruft den Mann
- der geht zur Rezeption und lässt sein Buch liegen
- **George geht schnell zum Sessel**
- **er nimmt die Schlüsselkarte aus dem Buch**
- dann zu Alfonso gehen
- ihn wegen der Uhr fragen
- dann zur Sicherheitstür gehen

- **die Schlüsselkarte mit der Sicherheitstür benutzen**
- **dann die Treppe nach oben gehen**
- das Telefon von George klingelt
- Anna Marie ruft an
- sie ist auf der Feuerleiter
- zur gesperrten Treppe gehen
- das Schild an der Absperrung ansehen
- **einen Todeswachenkäfer nehmen**
- in den Gang gehen
- hier ist auch Zimmer 23
- aber da steht schon ein Typ vor der Tür und George muss ihn erst verscheuchen
- **das Fenster am Ende des Ganges ansehen**
- **die Blumen in der Vase ansehen**
- sie sind vertrocknet
- **die Sprinkleranlage an der Decke ansehen**
- George braucht ein Feuerzeug
- die Treppe nach unten gehen
- die Schlüsselkarte mit der Sicherheitstür benutzen
- **zur Standuhr gehen**
- **den toten Käfer mit der Uhr benutzen**
- **dann mit Alfonso sprechen**
- sagen das die Käfer über seine Uhr herfallen
- der geht nachsehen
- **das Fenster beim Telefon aufschieben und dann das Feuerzeug nehmen**
- **dann wieder durch die Sicherheitstür gehen und die Treppe nach oben**
- zum Fenster gehen
- **wenn der Typ sich gerade mal wieder streckt, das Fenster öffnen**
- **dann das Feuerzeug mit den vertrockneten Blumen benutzen**
- der Typ verschwindet, weil seine Haare nass werden
- George kann nun in Zimmer 23 gehen
- **den Stift nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **den Stift im Inventar ansehen**
- **ins Bad gehen**
- **den Ventilator mit dem Schalter links ausschalten**
- **dann das Seil mit dem Ventilator benutzen**
- **den Ventilator wieder einschalten**
- der Ventilator wird aus der Wand gerissen
- Anna Marie kann nun ins Zimmer kommen
- das Manuskript ist weg
- **den Schreibtisch ansehen**
- da liegen Zigarrenstummeln
- **den Tresor ansehen**
- er ist leer
- **mit Anna Marie sprechen**
- dann das Zimmer verlassen
- **zum Zimmer vorne links gehen**

- **dort den Stift und das Prospekt vom Hotel mit der Tür benutzen**
- George bekommt den Zettel zurück
- darauf steht: 5837X
- **das Zahlenschloss benutzen**
- die Tür geht auf
- in dem Raum war die Empfangsdame eingesperrt
- Zwischensequenz
- zurück im Kautionsbüro

Kautionsbüro:

- hier ist alles verwüstet
- ins Büro von George gehen
- da liegt eine Packung italienischer Zigaretten
- **die Zigaretten nehmen**
- **mit Virgil sprechen**
- der ist sauer, weil sein MP3 Player kaputt ist
- das Kautionsbüro verlassen
- es erscheint eine Karte
- auf der Karte das Hotel auswählen

Im Hotel:

- **mit der Empfangsdame sprechen**
- sie heißt Juanita
- **mit dem Polizisten sprechen** (ihm von der Tätowierung erzählen)
- **mit Alfonso sprechen**
- **dem Polizisten die italienischen Zigaretten zeigen**
- **nochmal mit dem Polizisten sprechen** (nach den Docks fragen)
- das Hotel verlassen
- auf der Karte Mama Martinos Fleischfabrik anwählen

Fleischfabrik:

- **nach links gehen**
- dort steht ein LKW
- **die Rampe nach oben gehen**
- **versuchen in den LKW zu gehen**
- da steht aber ein Typ und der sagt das er ohne Schürze nirgendwo hingehen kann
- **wieder zurück gehen und nach rechts zu dem kleinen Laden**
- **in den Laden gehen**
- **mit Chico sprechen**

- **die italienischen Zigaretten Chico geben**
- **dafür bekommt George eine Salami**
- den Laden verlassen
- **an der Seite bei den Holzpaletten verstecken**
- dann verlässt Chico den Laden um zu Rauchen
- **in den Laden gehen**
- **die Schürze nehmen**
- den Laden verlassen
- **zum LKW gehen**
- die Rampe nach oben gehen
- **in die Fabrik gehen gehen**
- George sieht sich überall um
- die Tore sind alle verschlossen
- **das Display an der Wand benutzen**
- dann werden die Schweine, die an Haken hängen, weiter transportiert
- **nach rechts gehen und die Treppe nach unten**
- **beim Regal ist eine Brandschutzdecke**
- **die Brandschutzdecke nehmen**
- zum nächsten Raum gehen
- die Maschine ansehen
- ist eine Knochenmühle
- **den Sicherheitsschlüssel nehmen, der an der Maschine steckt**
- weiter nach oben gehen
- an der einen Seite steht ein Gabelstapler und an der anderen Seite steht ein Container
- **den Container auf die Gabeln vom Gabelstapler schieben**
- **dann den Sicherheitsschlüssel mit dem Gabelstapler benutzen**
- **den Gabelstapler benutzen**
- der Container wird nach oben gefahren
- **auf den Gabelstapler klettern und dann auf den Container**
- **durch das Lüftungsfenster sehen**
- es ist das Büro von Mr. Fingers
- Zwischensequenz
- wieder nach unten klettern
- **zum LKW gehen**
- **mit dem Typ sprechen, der dort steht**
- dann in den LKW gehen
- da liegt Eis im LKW
- George kann etwas Eis mitnehmen, aber es schmilzt dann mit der Zeit
- wieder in die Fabrik gehen
- **das Display benutzen**
- die Schweine werden weiter transportiert
- **dann nach links gehen**
- **dort ist jetzt das Tor offen**
- **die Treppe nach unten gehen**
- hier sind mehrere Räucherammern
- **die Tür links mit der Brandschutzdecke öffnen** (die Tür ist heiß)

- in den Raum gehen
- die Schweinehälften ansehen
- von ihnen tropft Fett herunter
- auf dem Boden liegt Holzkohle
- **die Brandschutzdecke mit der Holzkohle benutzen**
- **dann den Raum verlassen**
- **zum LKW gehen**
- **dort Eis aus dem LKW mitnehmen**
- **dann zum Gabelstapler rennen** (linke STRG-Taste drücken und Pfeiltasten)
- **zum Lüftungsfenster klettern**
- **die Holzkohle mit dem Lüftungsfenster benutzen**
- **dann noch das Eis mit der Holzkohle benutzen**
- jetzt raucht es so sehr, das alle das Büro verlassen
- die Typen kommen durch die Tür in der Nähe der Knochenmühle
- erst einmal nach vorn gehen zum Display
- **das Display benutzen**
- jetzt hängt ein Toter am Haken
- **den Toten durchsuchen**
- **George findet eine Schlüsselkarte**
- **die Schlüsselkarte nehmen**
- dann zurück zu der Tür bei der Knochenmühle
- in den Raum gehen
- **den Medizinkasten an der Wand ansehen**
- **dahinter ist ein Kartenlesegerät**
- **die Schlüsselkarte mit dem Lesegerät benutzen**
- es öffnet sich eine Tür
- die Treppen nach ganz oben gehen
- **die Schubladen und den Schrank ansehen**
- alles ist verschlossen
- **die mittlere Schublade ansehen und versuchen zu öffnen**
- die Schublade lässt sich als einzige öffnen
- **da liegt ein Seidentuch drin**
- **das Seidentuch nehmen und im Inventar ansehen**
- **im Seidentuch war ein Foto von einer Schauspielerin eingewickelt**
- **das hintere offene Fenster ansehen**
- darunter ist die Knochenmühle
- **George versucht den Schrank zu verschieben** (rechte Maustaste und dann verschieben auswählen)
- das geht aber nicht
- etwas Fett oder Öl wäre jetzt hilfreich
- **die Treppe wieder nach unten gehen und zur Räucherammer gehen**
- **dort das Seidentuch mit den Schweinehälften benutzen**
- nun ist Fett auf dem Tuch
- **wieder zurück ins Büro**
- **das Seidentuch mit dem Fett mit dem Schrank benutzen**
- **dann den Schrank schieben**

- der fällt in die Knochenmühle
- nach unten gehen
- **zum Gabelstapler gehen**
- **dort den Sicherheitsschlüssel abziehen**
- **zur Knochenmühle gehen**
- **den Sicherheitsschlüssel mit der Maschine benutzen**
- **dann die Maschine einschalten**
- **den MP3-Player nehmen und das Manuskript nehmen**
- Zwischensequenz

Kautionsbüro:

- **das Manuskript ansehen**
- die Überschrift ansehen und die Abschnitte Latein Teil 1 bis 4 ansehen
- auf der rechten Seite das Wappen, den Heiligen, die befestigte Stadt, den Ritter, den Engel, die schwarzen Symbole und den Götzen ansehen
- auf der linken Seite den Heiligen, die Burg, die Hölle, den König, Fleur de Lys und Anno
- dann die Nahansicht verlassen
- **Virgil den MP3-Player geben und dann mit ihm sprechen** (über PDA und Firwall hacken)
- George bekommt eine Flashcard
- **das PDA benutzen und auf Verbinden gehen** (Lobineau)
- Virgil erklärt George wie er die Firewall umgehen kann
- George muss nun folgendes tun:
 1. **in die dritte Reihe von oben und das dritte Kästchen von links einen Ablenker setzen und den Ablenker so drehen das der Datenstrom nach unten rechts geht**
 2. **in der siebten Reihe von oben und dem vierten Kästchen von rechts einen Ablenker setzen und den Ablenker so drehen das der Datenstrom nach unten geht**
 3. **einen Spiegel unter dem Netzknoten platzieren und den Spiegel so drehen das der Datenstrom waagrecht nach links geht**
 4. **in der vierten Reihe von unten und im Kästchen ganz links einen Spiegel platzieren und den Spiegel so drehen das der Datenstrom nach unten zum Ziel geht**



- jetzt kann sich George alle Daten herunterladen und ansehen
- **alles lesen und alle roten Wörter anklicken**
- das PDA verlassen
- **mit Anna Marie sprechen**
- **das Manuskript genauer ansehen**
- **den Ritter ansehen, die befestigte Stadt und den Heiligen ansehen**
- George kommt nun auf Istanbul
- die Ansicht vom Manuskript verlassen
- **das Büro verlassen und Istanbul auswählen**

Istanbul / Hotel:

- **mit der Empfangsdame sprechen**
- **das Foto neben dem Computer ansehen**
- den Stadtplan an der Wand ansehen
- die Stufen nach unten zum Restaurant gehen
- **mit dem Kellner sprechen (Zitadelle)**
- **dann zum Stadtplan gehen und ihn ansehen**
- auf dem Plan sind Museum, Harem, Brunnenhof, Hof, Eingang und Vestibül der Liebenden zu sehen
- **wieder zum Kellner gehen und ihn nach dem Vestibül fragen**
- **dann zur Empfangsdame gehen und mit ihr über Golf und Topkai Serail sprechen**
- dann zum Ausgang gehen
- **auf der Karte Topkai Serail auswählen**

Istanbul / Topkai Serail:

- **mit dem Wachmann sprechen**
- er sagt das Journalisten Zugang hätten, aber es wären schon alle da außer Eamon
- George sagt das wäre er
- der Wachmann will aber einen Ausweis sehen
- also zurück zum Hotel

Istanbul / Hotel:

- **mit der Empfangsdame sprechen und nach Eamon fragen**
- für ihn ist gerade ein Brief gekommen und den will sie ihm persönlich geben
- am Ende der Theke ganz links liegt der Brief
- **den Brief ansehen**
- die Empfangsdame passt auf und George kann den Brief nicht nehmen
- **mit Anna Marie sprechen wegen dem Brief** (sie soll ihn nehmen, während George die Empfangsdame ablenkt)
- **mit der Empfangsdame sprechen über Golf**
- **George zeigt ihr seinen Golfschläger**
- dann kann Anna Marie den Brief nehmen
- das Gespräch beenden
- **mit Anna Marie sprechen**
- **sie hat den Brief**
- **den Brief ansehen**
- **George hat einen Plan, eine Büroklammer und einen Presseausweis**
- **den Plan ansehen und den Presseausweis**
- zum Restaurant gehen
- auf einem Tisch rechts liegt ein Messer
- **das Messer nehmen**
- **das Messer mit dem Ausweis von George benutzen**
- **dann das Foto von George mit dem Presseausweis benutzen**
- das Hotel verlassen

Istanbul / Topkai Serail:

- **den Presseausweis dem Wachmann zeigen**
- dann durch das Tor gehen
- weiter hinten kommt noch eine Wache
- dieser Wachmann kennt aber Eamon und wenn George ihm den Ausweis zeigt, dann schießt er
- **George versucht den Weg nach links zu gehen, aber ein Wachmann sagt er soll beim Tor bleiben**
- **mit Anna Marie sprechen**

- **sie soll den Wachmann ablenken**
- **dann den Weg nach links gehen**
- am Ende ist eine Tür
- die Tür ist verschlossen
- **auf das Gerüst klettern bis ganz nach oben**
- dort kommen auf der Mauer von links und rechts jeweils ein Wachmann
- wenn sich George auf die Mauer stellt, dann wird er gesehen
- **auf das Gerüst rechts klettern**
- in der Nähe der Lampe liegt ein Handy auf der Mauer
- **das Handy nehmen und im Inventar ansehen**
- George hat die Telefonnummer vom Wachmann (555-654897)
- **das Handy wieder auf die Mauer legen**
- **dann nach links gehen (auf das Gerüst links)**
- **das PDA benutzen und den Wachmann anrufen**
- dann kann George über die Mauer
- das war aber nur der erste Teil
- es geht weiter mit den Wachen
- **immer wenn die Wache den Gang nach vorn läuft, dann kann George auch nach vorn gehen**
- **vorne rechts stellt sich George hinter den Vorsprung, weil die Wache wieder umdreht und nach oben läuft**
- **ist die Wache wieder vorbei, dann klettert er schnell in den Gang der vor ihm ist**
- nun geht es den Gang entlang bis zu einem Fenster
- auf der Fensterbank ist Putz zu sehen
- **das Messer mit dem Putz benutzen**
- dann läuft eine Wache mit Hund nach unten in den Hof
- **George geht in den Gang wo die Wache stand und benutzt dort die Tasse mit Tee (er trinkt ihn aus)**
- **dann wieder zurück gehen zu dem Fenster**
- die Wache kommt und stellt fest das der Tee alle ist
- die Wache geht weg und lässt den Hund im Hof
- **George geht nun den Gang entlang und die Treppe nach unten zum Hund**
- **im Inventar das Messer mit der Salami benutzen**
- **jetzt ist eine Scheibe Salami im Inventar**
- **die Scheibe Salami mit dem Hund benutzen**
- das klappt so noch nicht
- **auf der linken Seite hängt am Gebäude (unter dem Fenster mit dem Putz) eine Wäscheleine herunter**
- **die Scheibe Salami mit der Wäscheleine benutzen**
- George läuft automatisch nach oben zum Fenster
- **die Wäscheleine nach oben holen**
- **dann die Scheibe Salami mit der Wäscheleine benutzen**
- nun ist der Hund beschäftigt
- **wieder die Treppe nach unten gehen und durch den Gang gehen wo der Hund saß**
- hier kommt der Springbrunnen
- es gibt hier viele Wachen
- **die Treppe links nach unten gehen**

- so kommt George ins Museum

Istanbul / Topkai Serail / Museum:

- **den PC ansehen und benutzen**
 - dafür braucht man ein Passwort
 - erst einmal im Raum umsehen
 - **die Kasse ansehen und das rote Licht an der Wand**
 - **das Gittertor ansehen**
 - wieder zum PC gehen
 - **das PDA benutzen und auf Verbinden gehen**
 - **dann mit Tokapi Netzwerk verbinden**
 - jetzt muss wieder die Firewall gehackt werden
 - das geht so:
 1. **einen Spiegel direkt unter den eigenen PC (viertes Kästchen von unten ganz rechts) setzen und so drehen das der Datenstrom nach links geht**
 2. **den nächsten Spiegel in das vierte Kästchen von unten in der zweiten Reihe von links setzen und den Datenstrom nach unten leiten**
 3. **den nächsten Spiegel in das dritte Kästchen von unten in der zweiten Reihe von links setzen und den Datenstrom nach rechts leiten**
 4. **den nächsten Spiegel in das dritte Kästchen von unten in der sechsten Reihe von links setzen und den Datenstrom nach oben leiten**
 5. **den nächsten Spiegel in das vierte Kästchen von oben in der sechsten Reihe von links setzen (also genau über die beiden Stationen) und den Datenstrom nach rechts leiten**
 6. **den nächsten Spiegel in das vierte Kästchen von oben in der Reihe ganz rechts setzen und den Datenstrom nach unten leiten**
 7. **nun noch den Ablenker in das sechste Kästchen von unten in der Reihe ganz rechts setzen und dann den Ablenker so drehen das der Datenstrom nach unten zur Zielstation geleitet wird**
- der PC ist gehackt



- **den Testmodus für die Sicherungsanlage einstellen (Systemwartung)**
- **jetzt sind die Laser nicht ständig aktiv**
- **durch das Gittertor gehen**
- **die Lüftung ansehen**
- **das Gitter von der Lüftung öffnen**
- **dann das Hotelprospekt mit der Lüftung benutzen**
- das Gitter schließt sich dann selbst
- **das Feuerzeug mit dem Hotelprospekt benutzen**
- es brennt und im Raum verteilt sich Rauch
- dadurch sind nun die Laserstrahlen zu sehen
- **George geht immer bis kurz vor die Laserstrahlen und wartet bis sie weg sind, dann geht es weiter bis zu den nächsten Laserstrahlen usw.**
- am Ende kommt eine Tür
- **mit der Tür sprechen**
- **dahinter ist Anna Marie**
- George muss die Tür von innen öffnen
- es gibt vier Hebel
- Hebel 1 von links bewegt die Stangen 1 und 3 von links
- Hebel 2 von links bewegt die Stangen 2 und 3 von links
- Hebel 3 von links bewegt die Stangen 1, 2 und 4 von links
- Hebel 4 von links bewegt die Stangen 3 und 4 von links

- George muss also die Hebel in der folgenden Reihenfolge benutzen
- **Hebel 1, 2 und 4 von links benutzen**
- **die Tür geht auf und Anna Marie kommt rein**
- **die Tür rechts ansehen**
- links und rechts von der Tür sind Köpfe
- George sieht sie sich an
- **dann mit Anna Marie sprechen und sagen das sie einen Kopf drücken soll während George den anderen Kopf drückt**
- dann geht die Tür auf
- sie stehen ein Stück vom Springbrunnen entfernt
- es gibt viele Wachen

Istanbul / Topkai Serail / Springbrunnen:

- nach oben gehen und den Gang nach links unten
- dort ist ein Stromkasten
- **den Stromkasten benutzen** (Strom abschalten)
- der Springbrunnen geht aus und der Wachmann läuft zum Stromkasten
- **George läuft erst in Richtung Anna Marie und dann zum Springbrunnen**
- **in den Springbrunnen steigen und die Säule darin verschieben**
- das geht aber alleine nicht und außerdem hat der Wachmann unterdessen den Springbrunnen wieder eingeschaltet
- also erst mal wieder zu Anna Marie gehen
- **dann wieder zum Stromkasten gehen**
- **das Messer mit dem Stromkasten benutzen**
- **dann in Richtung Anna Marie gehen und dann zum Springbrunnen gehen**
- **in den Springbrunnen klettern**
- **die Icone von Anna Marie mit der Säule benutzen**
- gemeinsam verschieben sie die Säule und klettern nach unten in die Katakomben
- nach links gehen

Istanbul / Topkai Serail / Katakomben:

- hier ist ein Hebel an einem Wasserrohr
- weiter nach links kommt ein weiterer Hebel
- dann kommen zwei Hebel übereinander
- danach kommen noch zwei Ventilräder
- zwischen den zwei Ventilrädern ist eine Anzeige
- George sagt dann ob viel oder wenig Wasser fließt und der Druck hoch ist oder nicht, wenn er die Anzeige ansieht
- ganz am Ende (neben dem letzten Ventilrad) ist ein großer Stein

- auf dem Manuskript kann George noch mal den ersten Teil lesen
- der Stein muss mit Hilfe des Wassers und des Wasserdrucks nach außen kommen
- die Hebel müssen nun wie folgt stehen (Reihenfolge vom Ausgangspunkt gesehen nach links zu den Ventilrädern):

erste Hebel zeigt nach links
zweite Hebel zeigt nach unten
dritte Hebel (der obere) zeigt nach unten
vierter Hebel (der untere) zeigt nach links

- **beide Ventile schließen**
- **dann auf die Anzeige sehen**
- der Druck steigt
- **dann das Ventil ganz links am Ende öffnen**
- **nach kurzer Zeit kommt der Stein heraus**
- **George und Anna Marie klettern durch die Öffnung**
- den Gang entlang gehen und nach links
- dann von der Mauer nach unten springen
- in dem Raum ist eine große Tür und neben der Tür ist ein Handsymbol zu sehen
- auf dem Boden ist eine weiße Bemalung zu sehen
- **George drückt auf das Handsymbol, aber es tut sich nichts**
- **mit Anna Marie sprechen und sagen sie soll das Handsymbol (Knopf) drücken**
- **während Anna Marie zu dem Knopf geht, muss George zu der weißen Bemalung laufen**
- **da ist ein Geräusch zu hören**
- **wenn Anna Marie den Knopf drückt, während George an der richtigen Stelle steht, dann geht die Tür auf**
- in den nächsten Raum gehen
- rechts ist ein Ritter mit einem Schild
- **den Ritter ansehen**
- dort sieht man die Symbole: Stern, Mond, Kreuz und Stern
- auf dem Manuskript sind unten rechts die folgenden Symbole: Kreuz, Stern, Mond und Kreuz
- nun braucht man die jeweils fehlenden Symbolen und die wären: Mond, Kreuz, Stern und Mond
- **den Ritter benutzen und von links nach rechts die Symbole Mond, Kreuz, Stern und Mond einstellen**
- jetzt ist links ein weiterer Ritter zu sehen
- den Ritter ansehen
- diesmal geht es um die Fleur de Lys (siehe Manuskript)
- sieht man sich das Muster genau an, dann kommt man darauf wo die Farben rot, gelb und blau stehen müssen
- **den Ritter benutzen**
- **oben stellt man folgendes ein: blau nach oben und rot und gelb nach unten**
- **unten stellt man ein: blau nach links und rot und gelb nach unten**
- der nächste Ritter erscheint
- den Ritter ansehen

- diesmal geht es um die Wappen
- auf dem Manuskript die Wappen ansehen
- die Wappen sind in verschiedenen Farben und entweder mit Lilien oder Löwen ausgestattet
- nun gilt es herauszufinden wie das vierte Wappen aussehen muss
- das Ergebnis lautet:

oben links = blauer Hintergrund mit drei gelben Lilien
oben rechts = gelber Hintergrund mit zwei roten Löwen
unten links = weißer Hintergrund mit zwei blauen Löwen
unten rechts = gelber Hintergrund mit einer weißen Lilie

- jetzt sind nur noch zwei leere Tore da
- **mit Anna Marie sprechen über die Alkoven**
- beide benutzen gleichzeitig ein leeres Tor
- dann geht es nach unten
- in den Raum gehen
- da steht ein Engel auf einer Säule
- **George versucht den Engel zu nehmen**
- **da schließen sich alle Türen**
- auf dem Boden ist eine Landkarte zu sehen
- **die Orte ansehen** (Babylon, London, Paris, Konstantinopel, Rom, Zypern, Alexandria und Akkon)
- **das Manuskript ansehen** (dritter Teil)
- **auf dem PDA die Datenbank ansehen und alles zu Molay lesen** (seine Reise, vier Orte)
- der erste Teil der Lösung besteht darin die vier Orte der Reise von Molay zu benutzen (die Orte auf dem Boden mit der rechten Maustaste anklicken und dann das Benutzen Symbol anklicken, das gibt dann immer ein Geräusch bei den richtigen Orten)
- man sollte sich vorher eine Skizze machen wo die Orte alle sind:

.....Babylon.....

KonstantinopelSäule mit Engel.....

LondonZypern.....Alexandria.....

ParisRom.....Akkon.....

- zuerst die Orte in der folgenden Reihenfolge benutzen:

- 1. Akkon**
- 2. London**
- 3. Paris**
- 4. Zypern**

- **nun den Engel von der Säule nehmen**
- **die Säule benutzen**
- auf der Säule ist ein Pfeil

- die Säule lässt sich mit den Pfeilen nach rechts und nach links drehen
- der Pfeil nach unten, drückt die Säule nach unten
- nun müssen die Städte vom Manuskript in der richtigen Reihenfolge ausgewählt werden (der Pfeil auf der Säule muss in die Richtung des Ortes zeigen) und nach der Einstellung eines Ortes muss die Säule nach unten gedrückt werden (mit Pfeil nach unten) und es gibt ein Geräusch
- die Säule wird nun wie folgt eingestellt:
 1. Pfeil auf der Säule nach links auf Konstantinopel einstellen
 2. Säule nach unten drücken
 3. Pfeil auf der Säule nach unten auf Rom einstellen
 4. Säule nach unten drücken
 5. Pfeil auf der Säule nach rechts auf Alexandria einstellen
 6. Säule nach unten drücken
- jetzt öffnen sich die Türen
- **George und Anna Marie nehmen den Engel und gehen**
- am nächsten Morgen findet sich George in einer Gefängniszelle wieder

Istanbul / Topkai Serail / Gefängnis:

- George sieht sich um
- das Bett, das Fenster, den Abflussdeckel, den Käse auf dem Tisch vorne links ansehen
- die Ratte ansehen
- sie verschwindet im Rattenloch
- **das Rattenloch benutzen**
- George holt die Ratte aus dem Loch und die verschwindet
- **nochmal in das Rattenloch fassen und George findet einen Bügel**
- **den Bügel mit der Wand rechts benutzen**
- **dann den Stein herausziehen**
- jetzt ist ein Loch in der Wand und George kann in die Nachbarzelle klettern
- aber erst kommt der Wachmann und nimmt George den Bügel ab
- dann kommt ein Pater mit einer Nonne
- sie geben ihm einige Spielsachen
- die Nonne sagt noch zu George "In einer Stunde auf dem Dach", dann sind beide weg
- im Inventar die Sachen alle ansehen
- **den Beutel mit den Murmeln ansehen**
- **jetzt hat George Murmeln, ein Stück Stoff und einen Faden**
- **das quietschende Spielzeug ansehen**
- **die mechanische Maus ansehen**
- **George zieht die Maus auf und er zieht den Schlüssel ab**
- **die Murmeln mit dem Abflussgitter benutzen**
- sie rollen die Rinne entlang und vor die Gitterstäbe
- **durch das Loch in der Wand klettern**
- **in der anderen Zelle die Tür benutzen**
- **George ruft den Wachmann**

- **der kommt und fällt auf den Murmeln hin**
- **wieder in die erste Zelle gehen**
- **dem Wachmann die Schlüssel abnehmen**
- **dann die Schlüssel mit der Tür benutzen**
- George kann die Zelle verlassen
- **den Stoff und den Faden mit dem Wachmann benutzen**
- **der ist nun geknebelt und gefesselt**
- den Gang entlang gehen und die Treppe nach oben
- da steht ein leerer Futternapf
- in der Nähe ist ein Hund
- **das quietschende Spielzeug mit den Hund benutzen**
- **dann das Hundefutter vom Tisch nehmen**
- **im Inventar den Schlüssel von der Maus mit dem Hundefutter benutzen**
- **das Hundefutter mit dem Futternapf benutzen**
- nach rechts gehen und die Treppe nach oben
- durch die Tür gehen
- **George ist wieder im Museum**
- das Gittertor im Museum ist wieder geschlossen
- der PC kann nicht mehr gehackt werden
- **die Maus mit dem Gittertor benutzen und dann die Treppe nach oben gehen**
- der Alarm wird ausgelöst und alle Wachen kommen ins Museum
- an der Mauer ist eine Ranke
- **an der Ranke nach oben auf das Dach klettern**
- hier ist wieder ein Wachmann
- links ist ein loser Stein
- **den Stein ansehen**
- **das quietschende Spielzeug mit dem losen Stein benutzen**
- der Wachmann kommt auf der linken Seite an
- **George läuft auf der rechten Seite entlang und dann weiter auf dem Dach bis zur Nonne**
- **die Nonne ist natürlich Nico**
- es folgt eine Zwischensequenz

Istanbul / Hotel:

- George und Nico sind im Hotel
- Nico soll versuchen Zutritt zu den Hotelzimmern zu bekommen
- **also geht es mit Nico weiter**
- **zum Empfang gehen**
- **das Foto am Empfang ansehen**
- **mit der Empfangsdame sprechen** (erst über sprechen und dann über Eamon)
- Nico bekommt den Schlüssel vom Hotelzimmer von Eamon
- **die Treppe nach oben gehen**
- **George folgt Nico**
- oben im Zimmer übernimmt George wieder

- er muss auf eine andere Etage
- **das Fenster im Zimmer öffnen und aus dem Fenster klettern**
- **nach rechts gehen bis kurz nach den beiden Markisen**
- **dort nach unten klettern und auf den Balkon darunter springen** (mit rechter Maustaste)
- **rechts über den Balkon klettern und dann nach unten springen**
- **nach links gehen**
- an einem Fenster ist eine Wache zu sehen
- **vor der Wache an den Sims hängen und dann nach links hangeln bis zum Ende und nach oben ziehen**
- **das Fenster am Ende ist offen**
- **durch das Fenster einsteigen**
- **den Papierkorb im Bad ansehen**
- **darin findet George eine Kreditkartenabrechnung**
- **auf dem Boden im vorderen Zimmer liegt eine Kette**
- **die Kette nehmen**
- dann gibt es eine Zwischensequenz
- George ist wieder am Empfang des Hotels
- **das PDA benutzen**
- **auf Verbinden gehen und dann auf Kredit-R-Us klicken**
- jetzt muss die Bank gehackt werden um an die Adresse von Anna Marie zu kommen
- die Lösung lautet:

1. **einen Spiegel in das sechste Kästchen von oben in der Reihe ganz rechts setzen und den Datenstrom nach links lenken**
2. **den nächsten Spiegel in das sechste Kästchen von oben in der vierten Reihe von links setzen und den Datenstrom nach oben lenken**
3. **den nächsten Spiegel in das dritte Kästchen von oben in der vierten Reihe von links setzen und den Datenstrom nach links lenken**
4. **den nächsten Spiegel in das dritte Kästchen von oben in der Reihe ganz links setzen und den Datenstrom nach unten lenken**
5. **den nächsten Spiegel in das achte Kästchen von oben in der Reihe ganz links setzen und den Datenstrom nach rechts lenken**
6. **den nächsten Spiegel in das achte Kästchen von oben in der vierten Reihe von rechts setzen und den Datenstrom nach unten lenken**
7. **den letzten Spiegel in das Kästchen ganz unten in der vierten Reihe von rechts setzen und den Datenstrom nach links zum Ziel lenken**



- die Bank ist gehackt
- **George bekommt die Adresse von Anna Maria (sie wohnt in Rom)**
- er sagt Nico das sie in Rom wohnt
- Zwischensequenz

Rom / Vicola Serve Smarrite:

- **das Schild neben der Tür ansehen**
- es ist die richtige Straße
- **die Tür ist verschlossen**
- die beiden Pflanzen rechts und links von der Tür ansehen
- **mit dem Mann sprechen der die Straße kehrt (Mark)**
- über alle Themen mit ihm sprechen
- es gibt einen Ersatzschlüssel, aber er sagt nicht wo er ist
- **das gelbe Auto ansehen**
- **es gehört Mark**
- **mit dem Penner auf der nächsten Treppe sprechen**

- der sieht Nico immer auf den Hintern
- er ärgert Mark gern
- **der Penner weiß wo der Ersatzschlüssel ist (unter dem linken Blumentopf vor der Tür)**
- **nach dem Gespräch das Brot hinter dem Penner ansehen**
- es ist verschimmelt
- **George versucht das Brot zu nehmen, aber es klappt nicht**
- **zur linken Pflanze neben der Tür gehen und versuchen den Schlüssel zu nehmen**
- **mit Nico sprechen**
- **sie soll den Penner ablenken**
- **aber das klappt auch nicht**
- **wieder mit Nico sprechen**
- **sie soll Mark umgarnen**
- **diesmal sieht der Penner zu Nico und George kann sich das Brot nehmen**
- **das Brot mit dem gelben Auto benutzen**
- jetzt ist Mark abgelenkt
- zur Tür gehen
- **den Schlüssel unter dem linken Blumentopf nehmen**
- **dann die Tür öffnen und ins Haus gehen**
- die Treppe nach oben gehen
- dann die Tür ansehen
- es ist die Wohnung Nr. 8
- hier wohnt Anna Maria
- die Tür ist natürlich verschlossen
- **die Tür am Ende vom Gang öffnen**
- **hier kommt George auf den Balkon**
- **oberhalb vom Balkon ist ein Sims**
- **an den Sims hängen und nach links hangeln**
- leider geht es da nicht weiter
- **also wieder zurück hangeln und weiter nach rechts zum nächsten Balkon**
- **auf den Balkon springen**
- **dann rechts an der Stange entlang auf die andere Straßenseite zu einem Balkon hangeln**
- **ein Stück nach rechts gehen**
- **George sieht auf dem nächsten Balkon eine Nonne stehen**
- **erst versuchen die Tür zu öffnen**
- **dann schnell über die Balkonbrüstung klettern und bis ganz nach rechts hangeln**
- **die Nonne kommt nämlich zum ersten Balkon und kehrt dann zum zweiten Balkon zurück**
- **ist George ganz rechts angekommen, steigt er auf den Balkon**
- **dann am Sims wieder auf die andere Straßenseite hangeln und auf den Balkon springen**
- **durch das offene Fenster sehen**
- **den Riegel von der Tür ansehen**
- **den Golfschläger mit dem Riegel der Tür benutzen**
- die ist nun offen
- **durch die Tür in die Wohnung gehen**
- George lässt Nico in die Wohnung

- sie sehen sich beide um
- **das Foto ansehen und nehmen** (Anna Maria ist da in Nonnenkleidung vor einer Mauer zu sehen)
- **den Laptop ansehen und benutzen**
- **das Bücherregal ansehen**
- **das offene Buch auf dem Tisch ansehen**
- **in die Küche gehen**
- **das Papier vom Tisch nehmen**
- **es ist eine Bordkarte**
- **ins Schlafzimmer gehen**
- **auf dem Bett liegt ein Zettel**
- **den Zettel nehmen**
- **es ist ein Ticket der U-Bahn**
- **die Wohnung verlassen**
- Nico bleibt noch in der Wohnung
- George begegnet Mark
- der hat ein Paket für Anna Maria, aber das will er George nicht geben
- das Haus verlassen und nach ganz rechts gehen
- es erscheint die Karte
- auf der Karte den Vatikan anwählen

Rom / Vatikan:

- an der Mauer entlang gehen bis zu den zwei Wachleuten
- **das Schild bei der Garde ansehen**
- **mit dem linken Wachmann sprechen**
- versuchen das Tor zu öffnen
- dann wieder zurück gehen
- **die andere Tür ansehen**
- da ist eine Klingel neben der Tür
- **das Fenster ansehen**
- **durch das Fenster sehen**
- **mit der Nonne (Schwester Angelika) sprechen**
- **das Papier auf dem Schreibtisch ansehen (ist ein Kalender)**
- **zur Tür gehen**
- **die Klingel benutzen**
- Schwester Serena kommt an die Tür
- **mit Schwester Serena sprechen** (George erfährt das es eine Hostienbäckerei ist)
- zurück zur Wohnung von Anna Maria

Rom / Vicola Serve Smarrite:

- **das PDA benutzen und auf Verbinden gehen** (mit Vatikan Server)
- die Lösung lautet:

1. in die sechste Reihe von links und das vierte Kästchen von oben den Ablenker (T) setzen und den Datenstrom nach links und rechts lenken
2. in die fünfte Reihe von links und das vierte Kästchen von oben einen Ablenker setzen und den Datenstrom schräg nach unten zum PC lenken
3. in die siebte Reihe von links und das vierte Kästchen von oben einen Ablenker setzen und den Datenstrom schräg nach oben lenken
4. in die dritte Reihe von rechts und das dritte Kästchen von oben einen Spiegel setzen und den Datenstrom schräg nach rechts lenken
5. in der Reihe ganz rechts und dem fünften Kästchen von oben einen Spiegel setzen und den Datenstrom schräg nach unten zum PC lenken
6. in der fünften Reihe von links und in das dritte Kästchen von oben einen Spiegel setzen und den Datenstrom schräg nach oben zum PC lenken
7. in der zweiten Reihe von links und in das sechste Kästchen von unten den Ablenker, der wie ein Y aussieht, setzen und den Datenstrom schräg nach unten, schräg nach oben und nach links lenken
8. in der Reihe ganz links und in das sechste Kästchen von unten einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach unten zum Ziel lenken



- der Server ist gehackt
- George hat die Telefonnummer der Hostienbäckerei
- das Haus verlassen und zum Vatikan gehen

Rom / Vatikan:

- zur Tür der Hostienbäckerei gehen
- das PDA benutzen
- **die Hostienbäckerei anrufen und Schwester Angelika verlangen**
- **dann zum Fenster gehen**
- **das Kalenderblatt nehmen**
- George liest das am nächsten Tag jemand vom Gesundheitsamt kommen soll
- Schwester Angelika kommt wieder
- mit ihr sprechen
- **George sagt er ist vom Gesundheitsamt**
- Schwester Serena soll ihm die Anlage zeigen
- nach der Führung sieht sich George um
- wenn er bei Schwester Angelika an der Tür vorbei gehen will, dann kommt er nicht weiter
- in die Verpackungsecke gehen
- **den offenen Karton ansehen**
- **dann den Stapel Kisten ansehen**
- ganz oben ist eine Kiste die etwas schief steht
- **die Kiste benutzen**
- sie fällt herunter
- Schwester Serena ist nun abgelenkt

- **das schimmelige Brot aus dem Inventar mit dem offenen Karton benutzen**
- Zwischensequenz
- George kann sich nun allein umsehen
- **das Regal links ansehen**
- **da ist ein Notfallpaket**
- **das Messer mit dem Notfallpaket benutzen**
- **dann das Notfallpaket benutzen**
- **George nimmt sich eine Flasche Rotwein**
- dann zur Treppe gehen
- nach oben gehen und den Gang bis zum Ende laufen
- dort ist die Mischmaschine
- **den Deckel öffnen und den Rotwein mit der Maschine benutzen**
- die Treppe wieder nach unten gehen
- Zwischensequenz
- jetzt ist auch Schwester Angelika abgelenkt
- zu ihrem Büro gehen und daran vorbei zum Ende des Ganges
- dann kommt eine Tür
- **durch die Tür gehen**
- **dort auf die Kisten klettern und am Sims nach links hangeln bis zur Mitte**
- **dann nach oben klettern**
- George ist im Garten
- hier sind mehrere Mönche
- es gibt vier Säulen in den Ecken und eine Säule in der Mitte
- **zur mittleren Säule gehen (von der linken Seite aus)**
- **dann das schimmelige Brot aus dem Inventar mit der Säule vorne rechts benutzen**
- **es kommen Vögel**
- **wieder zur mittleren Säule zurückgehen und dort verstecken**
- **der Mönch ganz vorn geht zur Säule rechts um die Vögel zu verscheuchen**
- ein Mönch wechselt ganz vorn bei der Tür immer zwischen den Pflanzen links und rechts
- **George geht von der mittleren Säule zu Säule vorne links (von der linken Seite aus)**
- **wenn der Mönch auf die linke Seite geht zu der Pflanze, dann kann George durch die Tür gehen (Tür anwählen)**
- hier ist ein Raum mit einer Falltür
- die Falltür lässt sich nicht öffnen
- **die Stufen nach oben gehen und dann den langen Gang bis zum Ende gehen**
- **durch die letzte Tür auf diesem Gang gehen**
- es ist ein Büro
- im Büro umsehen
- **am Schreibtisch die Schublade rechts oben öffnen**
- da liegt ein Dokument über Anna Maria drin
- das Dokument nehmen
- Zwischensequenz
- George fliegt aus dem Vatikan und bekommt noch eine Visitenkarte
- zurück zur Wohnung von Anna Marie

Rom / Vicola Serve Smarrite:

- George spricht mit Nico
- dann die Wohnung verlassen
- **an die Tür von Mark klopfen**
- **ihm die Visitenkarte zeigen**
- **mit ihm sprechen (wegen dem Päckchen für Anna Marie)**
- George bekommt das Päckchen
- in die Wohnung von Anna Marie gehen
- **das Päckchen ansehen**
- es ist eine DVD drin
- **die DVD mit dem Laptop benutzen**
- Nico will nach Phönix um einiges zu überprüfen
- George bleibt in Rom
- **zu Mark gehen**
- **ihm 2x das Foto der Schauspielerin zeigen**
- dann zur Tür von Anna Marias Wohnung gehen
- **den Stift aus dem Inventar mit dem Foto der Schauspielerin benutzen**
- das ergibt ein gefälschtes Autogramm
- **zu Mark gehen**
- **im das Foto mit Autogramm zeigen**
- er hätte es zwar gern, aber keines der Angebote von Mark interessiert George
- **George zeigt Mark den Stift aus dem Hotel**
- der ist vom Massageclub schwarze Katze
- **mit Mark sprechen (über den Club)**
- das Haus verlassen
- auf der Karte den Massageclub anwählen

Rom / Massageclub Schwarze Katze:

- **zum Türsteher gehen und mit ihm sprechen**
- George kommt ohne Mitgliedskarte nicht in den Club
- um die Ecke laufen
- am Ende ist eine Brandschutztür ohne Türklinke
- **zurück zu Mark gehen**
- **mit ihm über die Mitgliedskarte sprechen**
- er hat zwar eine, aber er bekommt Ärger wenn er sie verleiht
- **ihm das Foto mit Autogramm zeigen**
- dafür bekommt George die Mitgliedskarte
- wieder zurück zum Club
- **dem Türsteher die Mitgliedskarte zeigen**
- dann die Treppe nach unten gehen und in den Club gehen
- nach links gehen
- dort sind Spinde

- ein Spind ist leer
- es gibt hier auch Duschen
- eine Dusche ist besetzt
- neben der Dusche hängt ein Handtuch
- das Handtuch kann George aber nicht einfach so nehmen
- **im Raum mit den Spinden steht eine Pflanze unter einem Aktgemälde**
- **die Pflanze verschieben**
- dahinter ist der Warmwasserregler
- **den Warmwasserregler benutzen**
- nun kommt heißes Wasser und es dampft bei den Duschen
- **nun das Handtuch neben der Dusche nehmen**
- George zieht sich automatisch um
- er kann nun durch die Tür rechts von der Rezeption gehen
- den Gang entlang gehen und in die Sauna gehen
- da ist Duane
- **mit Duane sprechen (alle Themen)**
- dann die Sauna verlassen
- gibt eine Zwischensequenz
- George sitzt gefesselt auf einem Drehstuhl
- **den Schalter ansehen und benutzen**
- nun hat George einen Haken
- **den Haken mit dem Babyöl auf dem Tisch benutzen**
- nun ist es glatt auf dem Boden
- **die Kette nach vorn ziehen und dann benutzen, damit der Elektroschocker auf dem Regal umfällt**
- **den Schalter noch einmal benutzen**
- dann ist George seine Fesseln los
- **den Vorhang ansehen und benutzen**
- er hört ein Gespräch mit an
- **den Knopf links am Fenster benutzen**
- es öffnet sich eine Geheimtür
- durch die Tür gehen
- George ist wieder in der Sauna
- da ruft jemand psst...
- erst einmal zu den Spinden gehen
- **den Spind benutzen und George zieht seine Kleidung wieder an und er hat sein Inventar wieder**
- **zurück in die Sauna gehen**
- **zum Abfluss gehen**
- da steckt Duane
- er hat den Schlüssel für die Wäschekammer
- **im Inventar die Büroklammer mit dem Rosenkranz benutzen**
- **dann den Rosenkranz mit dem Abfluss benutzen**
- George hat den Schlüssel
- die Sauna verlassen
- **den Schlüssel mit der ersten Tür rechts im Gang benutzen**
- hier ist die Wäschekammer

- **die Treppe nach oben gehen und durch die Tür**
- George ist auf der Straße
- er sagt er braucht einen Drink
- später trifft er Mark
- der erzählt ihm das die Gasleitung bei Anna Marie wieder in Ordnung ist
- George sagt das es gar keine Gasleitung in der Wohnung gibt
- sie gehen beide in die Wohnung
- dort ist eine Bombe
- **George sagt er braucht eine Anleitung zum Entschärfen vom Militär**
- **das PDA benutzen und verbinden mit US-Militärhandbuch**
- diesmal hat man ein Zeitlimit um die Verbindung zu hacken
- außerdem muss man diesmal erst alles aufbauen und zum Schluss erst den Datenstrom an die richtige Stelle schicken, weil nämlich zu viele Fallen (Kreuze) aufgebaut sind und wenn der Datenstrom zu lange auf so ein Kreuz kommt, dann ist der Hack gescheitert und man fängt von vorne an
- diesmal gibt es auch zwei Doppelspiegel (erkennbar daran das sie rechts und links keinen schwarzen Rand haben)
- hier nun die Lösung:
 1. **in der dritten Reihe von oben und in das fünfte Kästchen von links einen Ablenker (T-Stück) setzen und den Datenstrom nach rechts und links lenken**
 2. **in die dritte Reihe von oben und das dritte Kästchen von links einen Spiegel setzen und den Datenstrom (erst einmal) nach oben lenken (der Datenstrom muss zum Schluss nach unten gelenkt werden)**
 3. **in die dritte Reihe von oben und das dritte Kästchen von rechts einen Spiegel setzen und den Datenstrom (erst einmal) nach oben lenken (der Datenstrom muss zum Schluss nach unten gelenkt werden)**
 4. **in die dritte Reihe von unten und das dritte Kästchen von links einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach oben lenken**
 5. **in die dritte Reihe von unten und das erste Kästchen von links einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach oben lenken**
 6. **in die sechste Reihe von unten und das erste Kästchen von links einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach rechts lenken**
 7. **in die sechste Reihe von unten und das dritte Kästchen von links einen Doppelspiegel setzen und den Datenstrom nach rechts lenken**
 8. **in die sechste Reihe von unten und das sechste Kästchen von links einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach unten lenken**
 9. **in die sechste Reihe von links und das vierte Kästchen von unten einen Ablenker (Y-Teil) setzen und den Datenstrom nach oben, rechts und schräg nach links zum Ziel lenken**
 10. **in die dritte Reihe von rechts und das vierte Kästchen von unten den zweiten Doppelspiegel setzen und den Datenstrom nach rechts und links lenken**
 11. **in die dritte Reihe von rechts und das zweite Kästchen von unten einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach oben lenken**
 12. **in die Reihe ganz rechts und das zweite Kästchen von unten einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach links lenken**
 13. **in die vierte Reihe von unten und das Kästchen ganz rechts einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach links lenken**

14. nun den Datenstrom der Spiegel von 2. und 3. nach unten lenken
15. fertig



- **das Handbuch ansehen**
- die Kapitel Selbstschutz und Entschärfung ansehen (lesen)
- **dann mit Mark sprechen**
- George braucht Gummihandschuhe
- **Mark gibt ihm seine rosa Gummihandschuhe**
- **nun die Bombe entschärfen**
- **die Büroklammer aus dem Inventar mit dem blauen Kabel benutzen, das von der rechten Batterie zu dem schwarzen Kästchen führt**
- **unten werden mehrere Bilder eingeblendet**
- **das dritte Bild von links wählen**
- **nun noch mit dem Messer das blaue Kabel oben durchschneiden**
- **die Bombe ist entschärft**
- Nico erscheint
- sie erzählt ihre Geschichte
- weiter geht es mit Nico in Phönix

Phönix (Nico):

- Nico steht vor einem großen Tor

- **den Jeep ansehen**
- da liegt die Kurbel vom Wagenheber drin
- **die Kurbel nehmen**
- **die Kurbel mit dem Tor benutzen**
- das Tor ist offen
- den Weg entlang gehen bis rechts ein Müllcontainer kommt
- **die beiden Kisten nach vorn ziehen so das Nico an den Container kommt**
- **an der Seite vom Container ist eine Bremse**
- **die Bremse benutzen (lösen)**
- **dann den Container nach links schieben**
- **ein Kiste an die Mauer schieben**
- **auf die Kiste klettern und dann nach oben ziehen**
- **zu dem Gitterrost rechts gehen**
- **an dem Gitterrost nach oben ziehen**
- **dann am Sims nach links hangeln zum nächsten Gitterrost**
- **dort nach oben ziehen**
- **zum nächsten Gitterrost links springen**
- **über die Gitterroste nach links um die Ecke gehen und dann aufs Dach klettern**
- auf dem Boden liegt Schutt
- **den Schutt nehmen**
- auf der gegenüberliegenden Seite ist eine Leiter zu sehen
- sie hat einen Hebel dran, um sie nach unten zu lassen
- auf dem Dach ist ein Mast
- **den Mast drehen bis der geschwungene Teil in Richtung Leiter gegenüber zeigt (4x drehen)**
- **dann den Schutt mit dem Mast benutzen**
- der Schutt fliegt gegen den Hebel der Leiter und die reicht nun bis ganz nach unten
- **vom Dach klettern und den ganzen Weg zurück gehen bis zum Container**
- **dann zur Leiter gehen**
- **die Leiter nach oben klettern**
- **die Kiste in das Loch schieben**
- **dann das Rohr verschieben**
- **durch das Rohr kriechen**
- auf dem Boden liegen Steine
- **die Steine in das Loch werfen**
- das Loch ist nicht tief
- **in das Loch klettern**
- Nico landet in einem Büro
- **den Computer ansehen**
- sie hat leider kein Passwort
- **das PDA benutzen**
- Verbinden mit c.jenkins-office1
- da müssen wir mal wieder hacken

1. **in die vierte Reihe von links und das fünfte Kästchen von unten einen Ablenker (T-Stück) setzen und den Datenstrom nach schräg oben und schräg unten zu den Computern lenken**

2. in die zweite Reihe von links und das siebente Kästchen von unten einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach schräg oben rechts lenken
3. in die sechste Reihe von links und das zweite Kästchen von oben einen Spiegel setzen und den Datenstrom schräg nach unten rechts lenken
4. in die dritte Reihe von rechts und das vierte Kästchen von oben einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach schräg unten links zum Doppelspiegel lenken
5. in die dritte Reihe von rechts und das fünfte Kästchen von unten einen Spiegel setzen und den Datenstrom nach schräg unten links lenken
6. in die sechste Reihe von links und das dritte Kästchen von unten einen Ablenker (Y-Stück) setzen und den Datenstrom nach unten zum Ziel lenken

- die Verbindung ist gehackt



- **auf dem PDA den Ordner der Sekretärin ansehen**
- da steht das sie als Passwort ein Datum nimmt und das verkehrt herum
- **das Foto auf dem Schreibtisch ansehen**
- **da steht das Datum 12-08-91**
- zur Tür gehen
- **die Schalttafel neben der Tür benutzen und das Datum verkehrt herum angeben (also 91-08-12)**
- **die Tür ist offen**
- durch die Tür gehen
- **dann über die Brücke gehen und auf das andere Teil der Brücke springen**
- **dann geht es auf ein Gitter und vorn dort dann ganz nach links hangeln und am Ende nach unten springen auf eine Kiste**
- die beiden Schächte im Boden ansehen
- an einem Schacht liegt etwas

- **wenn Nico versucht das Teil was da liegt zu nehmen, dann fällt sie in den Schacht**
- hier herrscht ziemliches Chaos
- zur Tür rechts gehen
- **die Tür öffnen und in den Gang gehen**
- **durch die gegenüberliegende offene Tür gehen**
- das ist die Küche
- **den Haken nehmen, der an der Wand hängt**
- **dann den Tisch verschieben (unter das Wandregal)**
- **auf den Tisch klettern und den Kaugummi vom Regal nehmen**
- die Küche verlassen
- den Gang nach unten gehen
- da ist eine verschlossene Tür und neben der Tür ist ein Bedienfeld
- **rechts ist auch noch eine Tür**
- **durch diese Tür gehen**
- das ist der Umkleideraum
- die Tür fällt hinter Nico zu
- diese Tür ist nun auch verschlossen
- **die Spinde ansehen**
- **die Kurbel vom Wagenheber mit dem Spind benutzen**
- der Spind ist offen
- **das Motoröl nehmen**
- **nun muss Nico wieder das PDA benutzen und sich mit admin.pc_office7 verbinden**
- also mal wieder hacken

1. **in die dritte Reihe von rechts und das dritte Kästchen von oben einen Spiegel einsetzen und den Datenstrom nach unten lenken**
2. **in die dritte Reihe von rechts und das sechste Kästchen von unten einen Spiegel einsetzen und den Datenstrom nach links lenken**
3. **in die zweite Reihe von links und das sechste Kästchen von unten einen Spiegel einsetzen und den Datenstrom nach unten lenken**
4. **in die zweite Reihe von links und das dritte Kästchen von unten einen Spiegel einsetzen und den Datenstrom nach rechts lenken**
5. **in die dritte Reihe von links und das dritte Kästchen von unten einen Spiegel einsetzen und den Datenstrom nach oben lenken**
6. **in die dritte Reihe von links und das siebte Kästchen von unten einen Spiegel einsetzen und den Datenstrom nach rechts lenken**
7. **in die zweite Reihe von rechts und das siebte Kästchen von unten einen Spiegel einsetzen und den Datenstrom nach unten lenken**
8. **in die zweite Reihe von rechts und das Kästchen ganz unten einen Spiegel einsetzen und den Datenstrom nach rechts zum Ziel lenken**



- jetzt werden alle Türen auf grün gestellt und Nico kann sich überall umsehen
- **den Raum verlassen und durch die Tür am Ende vom Gang gehen**
- da ist das Treppenhaus
- die Treppe nach unten gehen
- da gibt es eine Lampe und einen Lichtschalter und einen Türstopper
- **die Tür öffnen und in den Gang gehen**
- die ersten beiden Türen sind verschlossen
- dann kommt eine offene Tür
- **in den Raum gehen**
- die Tür fällt zu
- hier ist der Fahrstuhl, aber dazu wird ein Schlüssel gebraucht
- **versuchen die Tür zu öffnen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Maynhard taucht auf
- er will das Geld aus dem Tresor
- Nico sagt sie hat eine Idee
- **auf den Tisch steigen und dann durch das Loch in der Decke klettern**
- oben zu dem Kontrollpult gehen
- **das Kontrollpult benutzen**
- Nico sagt die Kette ist verrostet
- **das Maschinenöl mit der Kette benutzen**
- **dann das Kontrollpult benutzen**
- **die Kette nach rechts fahren und dann nach unten**
- **durch das Loch nach unten klettern**
- **auf den Tresor klettern**
- die Kette und der Tresor müssen noch verbunden werden
- **also den Haken aus der Küche mit dem Tresor benutzen**

- **dann wieder durch das Loch nach oben klettern**
- **das Kontrollpult benutzen**
- **die Kette nach oben und nach links fahren**
- der Tresor steht jetzt auf einem Förderband
- **mit Maynard sprechen (alle Themen)**
- auf der linken Seite (in der Nähe der Tür) ist ein weiteres Kontrollpult
- **das Kontrollpult ansehen**
- es ist für das Förderband, aber es ist nicht angeschlossen
- **die Rückseite des Kontrollpultes benutzen und die Kabel verbinden**
- **den Kaugummi mit den Kabeln benutzen, damit sie zusammen halten**
- jetzt hat das Kontrollpult zwar Strom, aber es geht trotzdem nicht
- **Maynard (seine Icone im Inventar) mit dem Kontrollpult benutzen**
- er repariert das Kontrollpult
- **das Kontrollpult benutzen**
- leider lassen sich nur alle Förderbänder gleichzeitig steuern
- man muss die Kisten aus dem Weg räumen, damit man den Tresor auf dem Förderband nach oben befördern kann
- das geht dann so:

1x nach unten
3x nach links
2x nach unten
3x nach rechts
6x nach oben

- der Tresor steht nun am Ende vom Förderband
- **Maynard mit dem Tresor benutzen**
- der Tresor steht nun in der Zentrifuge
- es folgt eine Zwischensequenz
- **das Pult benutzen**
- **in die Zentrifuge gehen**
- **die Dokumente aufheben und ansehen**
- **ein Schlüssel ist auch noch dabei**
- **zur Tür links gehen und die Tür mit dem Schlüssel öffnen**
- in das Treppenhaus gehen
- **das Licht ausschalten**
- **ganz nach oben gehen und die Tür schließen (Türstopper benutzen)**
- **dann wieder eine Etage nach unten gehen zu der anderen Tür mit dem Türstopper**
- **das Licht ausmachen und das Öl mit dem Türstopper benutzen**
- **dann die Tür öffnen**
- beim Fahrstuhl ist einer der Gangster
- Nico versteckt sich in der Ecke links im Schatten
- der Gangster kommt und rutscht auf dem Öl aus
- **jetzt schnell in den Gang gehen und zum Fahrstuhl**
- **die Tür schließen und mit dem Schlüssel abschließen**
- **dann den Fahrstuhl benutzen**
- **über die Brücke gehen und durch die Tür**

- Nico fährt mit dem Jeep weg und damit endet ihre Geschichte
- Nico und George wollen in den Vatikan

Rom / Vatikan:

- auf der Bank sitzt ein Betrunkener
- erst einmal weiter gehen bis zur Wache
- **die Wache ansehen**
- dann noch ein Stück weiter bis zum Papierkorb
- **den Papierkorb durchsuchen**
- George findet eine Flasche Champagner
- **die Flasche Champagner nehmen**
- zum Betrunkenen gehen
- **die Flasche neben der Bank ansehen**
- da ist Spiritus drin
- **mit dem Betrunkenen sprechen**
- **nach dem Spiritus fragen und dafür den Champagner anbieten**
- **nach dem Gespräch die Flasche mit Spiritus nehmen**
- mit Nico sprechen (Betrunkener und Wache)
- **zum Papierkorb gehen**
- **den Spiritus mit dem Papierkorb benutzen**
- **dann das Feuerzeug mit dem Papierkorb benutzen**
- es brennt und die Wache kommt
- **jetzt schnell durch die Tür der Hostienbäckerei gehen**
- **bei der Verpackungsecke ist eine Tür**
- durch die Tür gehen
- da ist Schwester Angelika
- Nico spricht mit ihr und George sieht sich um
- **die Hostien auf dem Förderband ansehen**
- **die beiden weißen Bottiche ansehen**
- da liegt etwas goldglänzendes am Boden
- George sieht es sich an
- Nico kommt mit Schwester Angelika zurück
- **mit der Schwester sprechen**
- **der Kardinal taucht auf**
- ihm folgen (durch die Tür am Ende vom Gang rechts, wo George schon mal in den Garten gelangt ist)
- der Kardinal schleicht durch den Garten
- **George schleicht sich auch an den Mönchen vorbei** (die jetzt mit Laternen durch den Garten laufen) zur Tür am Ende
- **durch die Tür gehen und George ist in dem Raum mit der Falltür im Boden**
- **dann die Treppe nach oben gehen und den Gang entlang**
- **links steht eine Tür offen**
- der Kardinal steht vor dem Tresor

- **George spricht mit dem Kardinal**
- **Zwischensequenz**
- Mark taucht auf
- Nico ist weg
- **der Kardinal sagt noch etwas bevor er stirbt und George bekommt ein Manuskript**
- er soll die Bundeslade finden
- **das Manuskript ansehen und lesen**
- dann den Raum verlassen
- **ganz nach oben gehen und in das Büro rechts gehen**
- **das Gemälde an der Wand ansehen**
- unten am Rand rechts und links sind Sanduhren eingezeichnet
- man sollte sich notieren wie die Sanduhren stehen bzw. liegen
- **linke Seite: erste Sanduhr stehend und Sand unten, zweite Sanduhr liegend und Sand rechts**
- **rechte Seite: erste Sanduhr stehend und Sand unten, zweite Sanduhr liegend und Sand rechts**
- **das Büro verlassen**
- zur Falltür gehen
- George versucht sie zu öffnen, aber es klappt nicht
- **das Icon von Mark mit der Falltür benutzen**
- der hebt die Falltür ein Stück an
- **nun kann George den Golfschläger mit der Falltür benutzen**
- **sie ist offen**
- **nach unten gehen**
- hier gibt es rechts und links eine große Statue
- **an beiden Statuen sind jeweils zwei Sanduhren**
- **die müssen so eingestellt werden wie auf dem Gemälde**
- **also: erste Sanduhr stehend und Sand unten, zweite Sanduhr liegend und Sand rechts**
- **bei der Statue links nun den Kopf verschieben**
- **er rastet ein**
- **bei der Statue rechts den Kopf verschieben, dann öffnet sich eine Tür im Boden**
- **der rastet aber nicht ein**
- **die Icone von Mark mit dem rechten Engel benutzen**
- **jetzt kann George durch die Tür im Boden gehen**
- den Lichtschalter und den Stromverteilerkasten ansehen
- **das Messer mit dem Stromverteilerkasten benutzen**
- der Deckel ist ab
- **die Handschuhe mit den Kabeln im Stromverteilerkasten benutzen**
- **die Kabel sind jetzt zerrissen**
- dann zur Tür gehen
- die Tür ist verschlossen
- neben der Tür ist eine Lampe
- **die Glühlampe mit der Brandschutzdecke nehmen**
- **das C4 von der Bombe mit der Lampenfassung benutzen**
- dann zum Stromverteilerkasten gehen
- **mit den Handschuhen die Kabel wieder zusammenhalten**
- nun ist die Tür gesprengt

- in den Raum gehen
- Zwischensequenz
- Anna Maria taucht auf
- in den nächsten Raum gehen
- da gibt es eine Tafel mit Kreuzen drauf
- das Manuskript ansehen (Jesus)
- **die Tafel mit den Kreuzen benutzen**
- es gibt 12 Felder
- in 9 Feldern sind Kreuze und in 3 Feldern fehlen sie
- in die drei leeren Felder muss man sich die Kreuze vom Manuskript denken
- also obere Reihe liegendes Kreuz nach links, mittlere Reihe Kreuz schräg nach links oben und untere Reihe Kreuz aufrecht nach oben stehend
- danach muss man jetzt herausfinden wie die Kreuze in der mittleren Reihe aussehen müssen
- die drei Kreuze in der mittleren Reihe lassen sich drehen und zwar mit den angegebenen Zahlen I, II und III
- das muss dann so aussehen:

das erste Kreuz: schräg nach rechts oben

das zweite Kreuz: schräg nach links unten

das dritte Kreuz: schräg nach rechts unten

- hat man die Kreuze richtig eingestellt, dann öffnet sich die Tür
- in den nächsten Raum gehen
- hier gibt es Bodenplatten
- George muss herausfinden in welcher Reihenfolge er die Bodenplatten betreten darf (siehe Manuskript)
- die Reihenfolge ist:

1. die zweite Platte von links betreten (Hospitaler)

2. nach vorn auf die nächste Platte der Hospitaler

3. nach rechts auf die Platte der Assassine

4. nach rechts auf die Platte der Mamluken

5. nach vorn auf die Platte der Templer

6. nach vorn auf die Platte der Hospitaler

7. nach links auf die Platte der Templer

8. nach vorn auf die Platte der Hospitaler

9. nach links auf die Platte der Osmanen

10. nach links auf die Platte der Mamluken

11. nach vorn auf die Platte der Hospitaler

12. nach vorn auf die Platte der Templer

13. nach rechts auf die Platte der Osmanen

14. nach rechts auf die Platte der Mamluken

15. nach vorn auf die Platte der Hospitaler

- geschafft
- in den nächsten Raum gehen
- da ist ein Abgrund
- George geht los und fällt dann nach unten

- Anna Marie muss vier Hebel in der richtigen Reihenfolge benutzen

Templer – Türken – Mamluken – Assassine

- George kommt wieder oben an
- jetzt kommt ein Ritter vor einer Tür
- im Manuskript steht man muss sein Herz erwärmen
- **den Plan vom Tokapi mit dem Ritter benutzen**
- **dann das Feuerzeug mit dem Plan benutzen**
- die Tür öffnet sich
- in den nächsten Raum gehen
- die Bundeslade ist weg
- kurze Zwischensequenz
- es kommt Gas in den Raum
- **den Rosenkranz schnell mit dem Schloss an der Seite vom Sarkophag benutzen**
- in den nächsten Raum gehen
- die Messe hat schon begonnen
- Nico ist an Ketten gefesselt
- die Ketten sind jeweils rechts und links an einer Engel Statue befestigt
- **den Golfschläger mit einem Engel benutzen**
- er ist kaputt
- kurze Zwischensequenz
- **den Golfschläger mit dem anderen Engel benutzen**
- Nico ist frei
- das war es dann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 15.11.2015

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@kerstins-spieleloesungen.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>