

Komplettlösung – Geheimakte 3

von Kerstin Häntsch

Die Geschichte mit Max und Nina geht weiter. Am Anfang soll ein Mann Papyrusrollen vernichten und es spielt in Ägypten. Dann geht es in der heutigen Zeit weiter.

Ägypten

- **die Mauer benutzen**
- jetzt muss man sich von einer Spalte zur nächsten Spalte hangeln bis man an den Mauerrand kommt
- die Abstände zwischen den Spalten dürfen nicht zu groß sein, sonst klettert der Mann nicht weiter
- ich denke das ich die Reihenfolge nicht aufschreiben muss, das ergibt sich eigentlich von selbst
- **oben dann über die Mauer klettern**
- vor der Bibliothek steht ein Wachposten
- das Fenster ansehen
- **den Lederbeutel nehmen**
- die Schlange bei den Krügen ansehen
- **den Lederbeutel mit der Schlange benutzen**
- **dann den Lederbeutel mit der Schlange mit dem Fenster benutzen**
- die Schlange ist nun im Stall
- der Wachposten sieht nach den Pferden und der Mann kommt unbemerkt in die Bibliothek
- **die Balken oben benutzen**
- **auf den Balken entlang laufen**
- zum Banner laufen
- **das Banner ansehen und nehmen**
- **zu dem Balken gehen wo die Tür zu sehen ist**
- über der Tür ist ein Fenster
- **im Inventar den Haken mit dem Seil benutzen**
- **dann das Banner mit dem Haken benutzen**
- **jetzt den Haken mit dem Fenster benutzen**
- **die Tongefäße ansehen**
- eine Papyrusrolle verschwindet
- der Rest wird ein Opfer der Flammen, denn der Mann hat die Brandsätze automatisch platziert

Ninas Alptraum von der Hochzeit

- Nina kommt zu spät zu ihrer Hochzeit
- kaum ist sie in der Kirche bricht ein Feuer aus
- Nina muss die Kirche verlassen
- **den Talar mit Kleiderbügel nehmen**
- **den Kelch vom Taufbecken nehmen**
- den Wandteppich und die Statue ansehen
- das brennende Regal ansehen
- **den Kelch mit dem Taufbecken benutzen und dann mit dem brennenden Regal**
- **das Brett nehmen**
- neben der Statue steht ein Wischmopp
- **den Wischmopp nehmen**
- links neben der Statue ist eine Fuge zu sehen
- **den Kleiderbügel mit der Fuge benutzen**
- **dann das Brett mit dem Spalt benutzen**
- in der Nähe vom Regal ist ein Nagel
- **den Kleiderbügel mit dem Nagel benutzen**
- **den Wischmopp mit den Flammen benutzen und dann damit den Wandteppich anzünden**
- jetzt wird ein Durchgang weiter oben sichtbar
- **auf die Statue klettern**
- nun kann man aussuchen ob man das kleine Spiel im einfachen oder schweren Modus macht
- **Nina muss mit der Statue schaukeln bis sie zu dem Durchgang kommt**
- erst den Pfeil rechts anklicken und wenn Nina dann rechts ist den Pfeil links anklicken usw.
- solange bis Nina aus der Kirche entkommt
- es folgt eine Zwischensequenz

Berlin

Wohnung von Max:

- Max wird verhaftet
- Nina sieht sich in der Wohnung um
- neben dem Bücherregal steht ein Rucksack
- **den Rucksack nehmen und im Inventar ansehen**
- es ist ein Buch drin
- in dem Buch sind 4 Fähnchen
- außerdem fehlen die Kapitel 3, 7, 10 und 15
- das Inhaltsverzeichnis vom Buch ansehen
- die fehlenden Kapitel sind Adelaide, Brisbane, Broome und Hobart
- zum Durchgang gehen

- Nina geht ins Schlafzimmer
- hier ist eine Karte von Australien an der Wand (die Karte ansehen)
- **die vier roten Fähnchen auf die Orte Adelaide, Brisbane, Broome und Hobart setzen**
- es öffnet sich ein Fach
- **Nina nimmt 2 Schlüssel aus dem Fach**
- ein Schlüssel ist für das Büro im Museum
- Nina fährt sofort zum Museum

Büro Museum:

- Nina sieht sich um
- den Kühlschrank, die Lavalampe, das Bild, die Klimaanlage und das Radio ansehen
- den Schreibtisch ansehen
- **den Schlüssel mit der Schublade benutzen**
- die Schublade ist offen
- **aus der Schublade einen Stadtplan, Fotos und ein Buch nehmen**
- **auf dem Boden der Schublade stehen die Zahlen 0504**
- bei den Kisten liegt ein Stukkateureisen
- **das Stukkateureisen nehmen**
- das Bild an der Wand ansehen
- Nina sagt was von Vulkan, Sturm und See
- **die Lavalampe und das Aquarium einschalten**
- **das Stukkateureisen mit dem Kühlschrank benutzen**
- Nina legt es ins Eisfach
- **das Stukkateureisen wieder aus dem Kühlschrank nehmen und dann mit der Klimaanlage benutzen**
- wenn die Lavalampe, das Aquarium und die Klimaanlage laufen, dann **öffnet sich das Bild an der Wand**
- dort liegen Unterlagen und ein Handy
- **das Handy nehmen und ansehen**
- **den Code 0504 eingeben und ok drücken am Handy**
- dann kann sich Nina ansehen was auf dem Handy ist
- auf dem Handy ist eine Nachricht von Emre
- er ist in der Türkei

Türkei

Lager:

- die Schilder ansehen und den Geländewagen
- **die Kette ansehen und nehmen**

- den Weg nach rechts gehen
- hier stehen zwei Container
- jeweils die Fenster und Türen ansehen
- **den Mülleimer ansehen und benutzen**
- **Nina findet eine Fahrradspeiche**
- beim Container rechts gibt es einen Spalt unter der Tür
- **die Fahrradspeiche mit dem Spalt benutzen**
- Nina angelt einige Papierschnipsel unter dem Spalt hervor
- **die Papierschnipsel zusammensetzen**
- es ist ein Fax
- das Fax lesen
- **dann das Fax mit dem Handy benutzen**
- Nina ruft Emre an
- er ist in der Grabungsstätte und kommt nicht weg, weil der Weg zum Fahrstuhl nicht mehr vorhanden ist
- Nina geht zum Geländewagen und holt dort einen Plan der Grabungsstätte
- von den Containern aus zur Grabungsstätte gehen

Grabungsstätte:

- Nina geht zur Grabungsstätte C
- den Fahrstuhl, den Baum, die Felsplatte und die Wasserpfütze ansehen
- **das Handy benutzen**
- darauf ist ein kurzes Video von Emre
- Nina muss jetzt nach Baumwurzeln, Fledermausgeräuschen, Geröll, Motorengeräuschen und Ölgeruch suchen, damit sie weiß wo Emre ist
- Nina geht zu den Grabungsstätten A, B, D und E und sieht sich überall um
- **bei der Grabungsstätte D findet Nina einen Gesteinsbohrer (ansehen)**
- **bei der Grabungsstätte B nimmt Nina etwas von der roten Erde mit**
- bei der Grabungsstätte E findet Nina die meisten Hinweise darauf das Emre dort ist (die Symbole im Inventar für Öl, Motorengeräusche usw. jeweils mit den Ölpfützen oder Pumpen usw. benutzen; dann sagt Nina das es der richtige Ort sein könnte)
- **den Gesteinsbohrer mit der Felsplatte benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **dann die Kette mit dem Bohrloch benutzen**
- Nina hat den Schlüssel für den Fahrstuhl
- zur Grabungsstätte C gehen
- **den Schlüssel mit dem Fahrstuhl benutzen**
- **die Holzkiste ansehen und nehmen**
- **den Grubenhelm nehmen**
- in den Tunnel gehen
- den Hochdruckreiniger, das Relief, den Felsspalt in der Decke und die zerstörte Brücke ansehen
- wieder zum Fahrstuhl gehen
- **den Knopf betätigen und mit dem Fahrstuhl nach oben fahren**

- **zur Grabungsstätte E gehen und die Holzkiste mit dem Gesteinsbohrer benutzen**
- die Kiste ist offen
- **Nina findet einen Hammer, eine Zange und eine Flasche**
- **zurück zur Grabungsstätte C gehen**
- **die Flasche mit der Wasserpfütze benutzen**
- jetzt ist Wasser in der Flasche
- **mit dem Fahrstuhl nach unten fahren und in den Tunnel gehen**
- **die Zange mit der Druckpistole benutzen und abschrauben**
- **dann die Zange mit der roten Erde benutzen und sie so zerkleinern**
- **im Inventar den Hammer mit der Kette benutzen**
- **dann den roten Sand mit der Druckpistole benutzen**
- **die Druckpistole mit dem Schlauch benutzen und wieder anschrauben**
- **die Druckpistole mit dem Felsspalt benutzen und dann den Hochdruckreiniger benutzen**
- **mit dem Fahrstuhl nach oben fahren und zur Grabungsstätte D gehen**
- dort ist eine rote Markierung zu sehen
- **den Hammer mit der Kette mit der Markierung benutzen**
- dann zurück zur Grabungsstätte C und mit dem Fahrstuhl nach unten fahren
- **in den Tunnel gehen**
- **mit Hilfe der Kette auf die andere Seite der Brücke schwingen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Nina hat Emre gefunden
- der hat eine große Steinplatte gefunden
- **Nina soll sich auf die Platte unten links stellen**
- wenn Nina auf der Platte steht, dann öffnet sich eine große Platte
- darunter sind 16 Platten mit Tiersymbolen
- Nina und Emre müssen jetzt abwechselnd eine Platte betreten
- man kann zwischen den beiden umstellen, indem man das jeweilige Symbol der Person anklickt
- die Reihenfolge ist so:

Nina – Stier	(1 Horn)
Emre – Tiger	(2 Schwänze)
Nina – Ibis	(3 Flügel)
Emre – Fuchs	(4 Ohren)
Nina – Wildschwein	(5 Beine)
Emre – Echse	(6 Beine)
Nina – Libelle	(7 Flügel)
Emre – Heuschrecke	(8 Beine)

- das große Tor geht auf
- dahinter ist eine Zisterne
- Emre möchte gern den Geigerzähler mit der Zisterne benutzen
- **dazu benutzt er das Messer mit den Wurzeln**
- **dann die Wurzeln mit dem Geigerzähler benutzen**
- **den Geigerzähler mit der Zisterne benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz

- Nina und Emre verschwinden mit dem Auto, aber sie werden verfolgt und das Auto kommt vom Weg ab

Auto:

- Nina hängt im Gurt und bekommt ihn nicht auf
- **den Lichtschalter benutzen**
- **die Sonnenblende benutzen**
- dahinter ist ein Stielkamm
- **den Stielkamm mit dem Handschuhfach benutzen**
- das geht damit auf
- **den Zollstock nehmen und mit der Lunchbox benutzen**
- **die Lunchbox ansehen**
- da ist ein Messer drin
- **das Messer mit dem Sicherheitsgurt benutzen**
- Nina kann aus dem Auto klettern
- **die Metallkiste ansehen und nehmen**
- **in der Metallkiste sind Unterlagen und ein Laptop**
- **die Unterlagen ansehen**
- **den Laptop ansehen und die Mails anklicken**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Nina fliegt nach San Francisco
- auf dem Flug sieht sie sich die Unterlagen an und befindet sich plötzlich in Florenz und zwar im Jahr 1477

Florenz im Jahr 1477

- zum Marktplatz gehen
- **den Holzkeil vor dem Karren nehmen**
- der Karren rollt ein Stück
- **über den Karren auf den Sims klettern**
- **dann den Sack nehmen**
- im Sack ist Salz und Nina nimmt etwas Salz mit
- wieder nach unten klettern
- **dann das Salz mit dem Holzrad benutzen**
- es taut auf
- **das Holzrad benutzen und der Lastenaufzug kommt herunter**
- **wieder auf den Sims klettern**
- **dann auf den Lastenaufzug und den Balkon gehen**
- **das Schwert von der Statue nehmen**
- wieder zurück gehen und nach unten klettern
- **das Schwert mit der Fracht benutzen**
- Nina hat jetzt ein Netz

- zu der breiten Gasse gehen
- hier ist der Kerker
- **das Schwert mit den Fässern benutzen**
- die Fässer rollen gegen das Fenster und die Wache kommt raus
- Nina kann nun in den Kerker gehen
- Zwischensequenz
- **die Folterinstrumente nehmen**
- Nina sieht sich um
- **die Vertiefung vor der Zellentür ansehen**
- **den Holzkeil mit der Vertiefung benutzen**
- **den Ausgang benutzen und den Kerker verlassen**
- **den Schürhaken mit dem Fenster benutzen**
- nun machen die Wachen ein Feuer im Kamin
- **die Mundspreize mit dem Laden benutzen**
- Nina holt einige Kräuter heraus
- **die Kräuter ansehen**
- **dabei ist auch Bilsenkraut**
- neben der Tür zum Kerker sind zwei Haken
- **das Netz mit den Haken benutzen**
- **auf das Dach klettern**
- **das Salz mit der Wäscheleine benutzen**
- dann nach unten klettern
- **das Schwert mit der Wäscheleine benutzen**
- **die Wäscheleine mit dem Schürhaken verbinden**
- wieder auf das Dach klettern
- **den Schürhaken mit dem Schornstein benutzen**
- **zum Schornstein klettern**
- **dann das Bilsenkraut mit dem Schornstein benutzen**
- ein Stück nach unten klettern
- **die Wäscheleine mit dem Schürhaken wieder mitnehmen**
- **nach unten klettern und in den Kerker gehen**
- die Wachen schlafen
- leider haben sie keinen Schlüssel für die Zellentür
- **Nina nimmt etwas Asche aus dem Aschefach vom Kamin**
- **den Schürhaken mit der Zellentür benutzen** (geht nur wenn der Holzkeil in der Vertiefung liegt)
- die Zellentür ist offen
- **in die Zelle gehen**
- An-Nasir schläft
- **den Eimer nehmen und die Zelle verlassen**
- nach draußen gehen
- **den Eimer mit dem Schnee benutzen und wieder in die Zelle gehen**
- **den Eimer mit An-Nasir benutzen**
- der wacht auf und verschwindet
- Nina geht ihm nach, aber sie verliert ihn an der nächsten Kreuzung
- **es gibt einen zweiten Versuch, weil Nina die Zeit zurückdreht**

- die Zelle verlassen und nach draußen gehen
- zur schmalen Gasse gehen
- auf der Sitzbank liegt Müll
- **den Müll ansehen und nehmen**
- **Nina nimmt eine Kartoffel und einen Kohlkopf**
- **das Schild über der Bank ansehen** (hier darf keine Musik gemacht werden)
- **das Handy mit dem Schild benutzen**
- Nina spielt Musik vom Handy ab
- jemand wirft Fischabfälle nach unten
- **die Fischabfälle nehmen**
- **dann zum Marktplatz gehen**
- **hier die Fischabfälle im Inventar mit der Maske benutzen**
- **dann die Maske mit der Katze benutzen**
- Nina hat die Katze gefangen
- zurück zur Zelle gehen
- **die Kartoffel und die Fischabfälle mit An-Nasir benutzen**
- **dann den Eimer mit Wasser mit An-Nasir benutzen**
- **Nina benutzt die Katze mit dem mittleren Gang**
- Nina geht auch durch den mittleren Durchgang
- leider ist An-Nasir wieder durch einen Durchgang verschwunden
- **das Spiel beginnt wieder von vorne**
- die Zelle verlassen und zur schmalen Gasse gehen
- **dann durch den Durchgang in der Mitte gehen**
- **hier die Leiter nehmen und die Vertiefung auf dem Boden ansehen**
- **den Eimer mit Wasser mit der Vertiefung benutzen**
- das gibt eine Eisschicht auf dem Boden
- **zurück gehen und den Eimer mit dem Schnee benutzen**
- **dann in die Zelle gehen**
- **den Eimer mit An-Nasir benutzen**
- Nina folgt ihm wieder und sieht ihn diesmal durch den Durchgang rechts gehen
- Nina geht auch nach rechts
- hier gibt es drei Tore
- **das Spiel geht wieder von vorne los**
- **zum Hof mit den drei Toren gehen**
- **die Asche mit den Toren benutzen**
- **dann in die Zelle gehen und den Eimer mit Wasser mit An-Nasir benutzen**
- Nina folgt ihm wieder
- **bei den drei Toren die Fingerabdrücke am linken Tor ansehen**
- **durch das Tor links gehen**
- An-Nasir ist wieder weg und **wir fangen wieder von vorne an**
- **zu den Toren gehen und durch das Tor links gehen**
- **das Vordach ansehen**
- **dann die Leiter mit dem Vordach benutzen**
- **das Vordach benutzen**
- Nina klettert auf das Dach und wirft den Schnee nach unten
- **wieder in die Zelle gehen und den Eimer mit Wasser mit An-Nasir benutzen**

- Nina folgt ihm
- **unter dem Vordach die Spuren im Schnee ansehen**
- er ist nach rechts gegangen
- **Nina geht nach rechts**
- **endlich am Ziel**
- Zwischensequenz
- Nina steht in der Werkstatt von Leonardo Da Vinci
- die Amphore ansehen
- **das Werkzeug nehmen (ist ein Anzünder)**
- **das Gemälde ansehen**
- **den Farbtopf nehmen**
- die Leinwand ansehen
- den Meisterbrief über der Tür ansehen
- **den Lastenheber ansehen und nehmen**
- **das Buch auf dem Tisch neben der Tür ansehen und nehmen**
- **den Spazierstock rechts bei der Tür nehmen**
- das Gefährt ansehen und die Öllampe auf dem Gefährt ansehen
- **den Anzünder mit der Öllampe benutzen und den Lastenheber mit dem Gefährt benutzen**
- jetzt sieht Nina die Waage an der Wand besser und links sind Meißel an der Wand
- **die Meißel nehmen und mit dem rechten Arm der Waage benutzen**
- **dann den linken Arm der Waage benutzen und Nina findet den Zylinder**
- **im Inventar den Zylinder ansehen**
- man kann dort Buchstaben einstellen
- **Nina stellt den Namen VER RO C CHI O ein**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **die Tagebuchseite ansehen**
- **den Spazierstock mit dem Farbtopf benutzen und dann den Spazierstock mit der Leinwand benutzen**
- **dort steht eine Code Tabelle**
- **die Tagebuchseite mit der Code Tabelle auf der Leinwand benutzen**
- Nina hat den Text entschlüsselt
- **nun die Tagebuchseite mit dem Buch im Inventar benutzen**
- Nina weiß jetzt das Lorenzo das Gemälde bekommen hat
- sie ist wieder zurück von ihrem Traum und landet in San Francisco

San Francisco - Museum

- Nina steht in der Nähe vom Museum
- es hat gebrannt
- der Polizist erzählt ihr das die Gemälde alle sicher in einem Raum im Keller sind
- Nina muss ins Museum
- **die leere Glasflasche nehmen, die Zeitschrift nehmen und die Glasscherbe nehmen**
- den Kiosk ansehen

- **mit dem Kioskverkäufer sprechen**
- **Nina sagt sie möchte etwas zu trinken**
- sie bekommt Eistee, weil Alkohol nicht verkauft werden darf
- **im Inventar den Eistee mit der Glasflasche benutzen**
- **dann die Scherbe mit der Zeitschrift benutzen**
- Nina hat ein Etikett für Whisky
- **das Etikett mit der Pfütze benutzen und dann mit der Flasche**
- **die Flasche Whisky mit der Auslage am Kiosk benutzen**
- **dann mit dem Polizisten sprechen und wegen Alkohol Gesetz fragen und Verstoß melden**
- der Polizist geht zum Kiosk
- **den Kofferraum vom Polizeiauto öffnen und den Bolzenschneider und den Kanister mit Diesel mitnehmen**
- **Nina kann jetzt zum Museum gehen**
- vor dem Museum ist ein Häuschen mit einer Metalltür
- Nina geht erst einmal ins Museum
- die Treppe nach unten gehen
- den Sicherungskasten ansehen
- die Tür ansehen
- dafür braucht man eine Karte
- nach oben gehen und die Treppe nach oben gehen
- **durch das Fenster steigen und auf dem Sims zum Fenster um die Ecke gehen**
- Nina steigt durch das Fenster in den Raum
- im Raum umsehen
- **die Gießkanne und das Brillengestell nehmen**
- **das Brillengestell mit der Schublade vom Schreibtisch benutzen**
- die Schublade ist offen
- **die Schlüsselkarte nehmen**
- **über das Fenster wieder zurück gehen zum anderen Fenster**
- das Museum verlassen
- **den Bolzenschneider mit der Metalltür benutzen**
- jetzt kommt Nina an das Notstromaggregat
- den Kanister mit Diesel mit dem Notstromaggregat benutzen
- so geht es aber nicht
- **den Kanister mit der Gießkanne benutzen**
- **dann die Gießkanne mit dem Notstromaggregat benutzen**
- **Notstromaggregat benutzen**
- wieder ins Museum gehen
- die Treppe nach unten gehen
- **die Schlüsselkarte mit der Tür benutzen**
- im Raum dahinter ist es zu dunkel
- **den Sicherungskasten ansehen**
- **den Hebel für Licht nach unten drücken**
- **dann wieder durch die Tür gehen**
- **die Lampe aus dem Regal nehmen**
- nach rechts gehen zum Arbeitsplatz
- den Computer ansehen

- leider geht er nicht an, weil zwar das Licht geht, aber nicht die Steckdosen
- das Röntgengerät ansehen
- rechts neben der Tür zum Archiv gibt es eine Steckdose
- **die Lampe mit der Steckdose benutzen**
- **dann den Raum verlassen und im Sicherungskasten den Hebel für die Steckdosen nach unten drücken**
- wieder in den Raum gehen
- **den Computer anschalten**
- **dann die Daten eingeben: Künstler: Leonardo Da Vinci , Titel: Madonna Benois , Jahr: 1477**
- **Nina findet im Archiv das Gemälde**
- **das Gemälde mit dem Röntgengerät benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- **das Handy mit dem QR Code auf dem Computer benutzen**

San Francisco – Alcatraz

- Nina steht vor den Gefängniszellen
- den Schaukasten ansehen und benutzen
- **Nina nimmt einen Kleiderbügel**
- in die offene Zelle gehen
- die Texttafel ansehen
- das Regal ansehen und benutzen
- **Nina nimmt einen Becher**
- die Ziegelsteine ansehen und das Loch
- **die Ziegelsteine nehmen**
- das Fenster ansehen
- **die Bettdecke nehmen**
- **den Becher mit der Toilette benutzen**
- die Zelle verlassen
- das Kabel an der Wand ansehen
- die Klimaanlage ansehen
- **den Becher mit Wasser mit der Klimaanlage benutzen**
- die ist jetzt aus
- **den Bolzenschneider mit dem Kabel benutzen**
- **im Inventar die Ziegelsteine mit der Bettdecke benutzen und dann das Kabel mit der Bettdecke benutzen**
- das gibt einen Sack mit Ziegelsteinen
- in die offene Zelle gehen
- **den Sack mit den Ziegelsteinen mit dem Fenster benutzen**
- von innen geht es nicht
- **aus dem Fenster sehen**
- **das Nebengebäude ansehen**
- **den Sack mit dem Fenster benutzen**
- **dann den Sack mit dem Innenhof benutzen**

- die Gitter vor dem Fenster sind weg
- aus dem Fenster steigen
- **dann den Kleiderbügel mit dem Kabel benutzen**
- Nina kommt in das Nebengebäude
- hinter einer verschlossenen Tür ist Cassandra
- es erscheint ein Kampfroboter vor der Tür
- **durch die Tür links gehen**
- da steht ein Kampfroboter
- den Schrotthaufen ansehen und benutzen
- **Nina nimmt sich einen Bohrer, einen Flammenwerfer, einen Elektroschocker und eine Kreissäge**
- **den Kampfroboter nehmen**
- Im Inventar kann man den Kampfroboter mit einem der Teile vom Schrotthaufen kombinieren
- **ich habe den Elektroschocker benutzt**
- **dann den Raum verlassen**
- **den Kampfroboter mit dem Kampfroboter vor der Tür benutzen**
- jetzt kann man einstellen ob man oben oder unten angreifen will und ob man oben oder unten verteidigen will und man kann noch 3x eine Mine benutzen
- hat man alles ausgewählt, dann kommt es zum Kampf
- nach dem ersten Durchgang verliert man zwar, aber Nina geht einfach in den Raum und baut einen neuen Kampfroboter
- diesmal habe ich den Flammenwerfer benutzt
- dann wieder
- gegen den anderen Kampfroboter antreten
- man selber beginnt wieder bei 100 Punkten, aber der Gegner macht mit seinen verbleibenden Punkten weiter, so das man im zweiten Durchgang gewinnt
- die Tür öffnet sich und Cassandra erscheint
- **Zwischensequenz**
- Nina muss sich entscheiden ob sie sich mit Cassandra in dem Raum verschanzt oder ob sie versucht die Gegner aufzuhalten
- in beiden Fällen wird Nina geschnappt

Flugzeugträger

- Nina wacht in einem Container auf einem Flugzeugträger auf
- **das grüne Leuchten ansehen und nehmen**
- es ist eine Spraydose mit Leuchtfarbe
- **die Spraydose mit der Schlüsselkarte im Inventar benutzen**
- **dann die Schlüsselkarte mit den Lüftungsschlitzen benutzen**
- jetzt kann Nina etwas mehr sehen
- auf dem Boden liegt ein Handy
- **das Handy nehmen**
- **den Plastikbecher auf dem Boden ansehen und nehmen**
- die Tür rechts ansehen

- die Gewindestange neben der Tür ansehen
- **die Gewindestange nehmen**
- **die Gewindestange mit den Lüftungsschlitzen benutzen**
- jetzt kann Nina den Container verlassen
- **den Scanner und das Klemmbrett nehmen**
- **das Klemmbrett ansehen**
- den Kran ansehen
- die Container ansehen
- über die Leiter zur Tür gehen die weiter oben ist
- **durch die Tür gehen**
- **über die Leiter nach oben an Deck gehen**
- **hier die Arbeitshandschuhe, das Messgerät und den Schraubendreher nehmen**
- am Rad vom Flugzeug ist Schmierfett
- **den Plastikbecher mit dem Schmierfett benutzen**
- wieder zurück gehen zur Tür
- neben der Tür ist eine Lampe
- **den Schraubendreher mit der Lampe benutzen**
- dann durch die Tür gehen und nach unten
- **im Inventar die rote Lampe mit dem Schmierfett benutzen**
- **den Container mit der weißen Markierung ansehen**
- daneben steht ein Container der den Zugang zu dem Container mit der weißen Markierung blockiert
- **die Lampe mit dem Container links vom Container mit der weißen Markierung benutzen**
- dann wird der Container noch ausgeladen
- Nina kommt jetzt an die Tür von dem anderen Container
- Gewindestange mit Tür benutzen
- **das Bauteil ansehen**
- dann wählen ob man es einfach möchte oder die Herausforderung
- **jetzt muss man Teile zusammensetzen die einen Kreis ergeben**
- man sieht schon beim zusammensetzen ob die Teile passen
- am Ende sollte es so aussehen



- es folgt eine Zwischensequenz

Cern

- Max ist hier
- er wacht auf
- **den unteren Wandschrank ansehen und benutzen**
- Nina findet Sachen für Max
- mit Max sprechen
- Zwischensequenz

Nahtoderfahrung

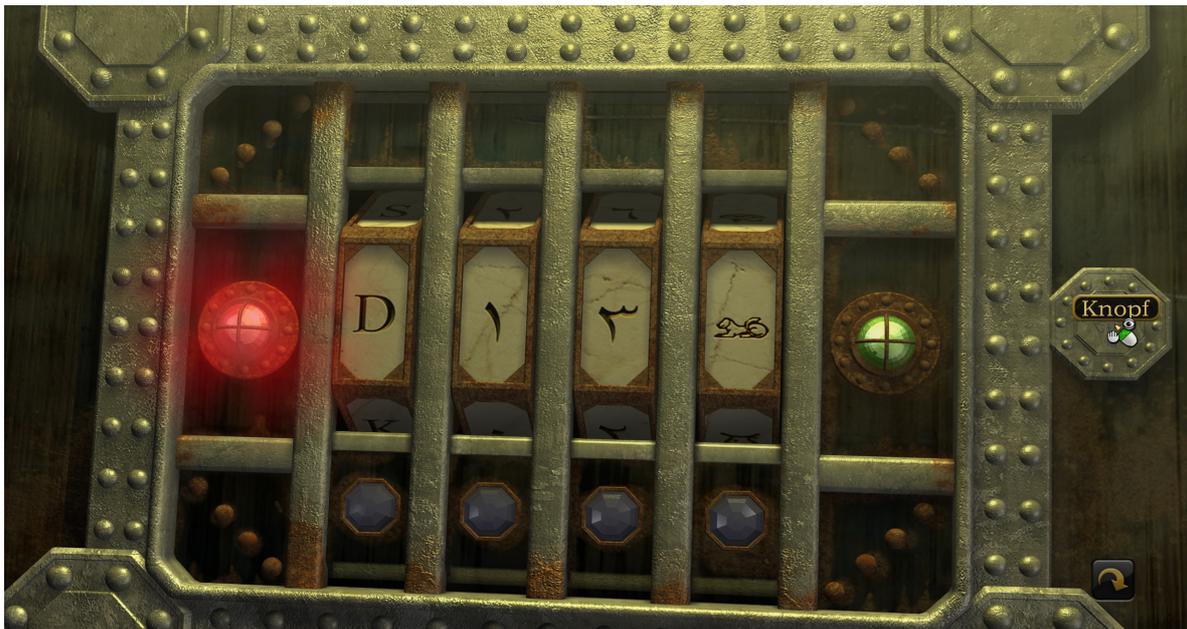
- Nina soll die Wächter finden
- **nach vorn gehen bis eine Tür kommt**
- **durch die Tür gehen**
- Zwischensequenz
- **das Symbol an der Wand ansehen**
- **das Plüschtier nehmen**
- **den Steinhaufen nehmen und einen Stein nehmen**
- **den Stein mit dem Schaufenster benutzen**
- **das Ganze noch 2x wiederholen bis die Scheibe kaputt ist**
- **die Fotokamera nehmen**
- das Auto ansehen
- den Lüftungsschacht unter dem Auto ansehen
- **die Autotür öffnen und die Handbremse benutzen**

- das Auto rollt weg
- **die Kamera mit dem Gebäude weiter hinten benutzen**
- **Nina sagt sie sieht ein weiteres Symbol und das sie dort hin muss**
- dann fällt ein Balkon herunter
- **den Balkon (Stange) nehmen**
- **die Stange mit dem Lüftungsschacht benutzen**
- in den Schacht gehen
- **den Tablet PC und den Damenschuh nehmen**
- **das Benzin an der Wand ansehen**
- **den Stab im Inventar mit dem Plüschtier benutzen**
- **dann die Stange mit dem Benzin benutzen**
- **den Schacht verlassen und oben die Stange mit dem benzingetränkten Plüschtier mit dem Feuer benutzen**
- dann wieder in den Schacht gehen
- **hier das brennende Plüschtier mit dem Benzin an der Wand benutzen**
- **der Bus fällt herunter**
- **über den Bus nach oben klettern und auf die Ruine**
- **die Kabelrolle nehmen**
- **das Drahtseil mit dem Fahrstuhl benutzen**
- **das andere Ende mit dem Drahtseil vom Werbeplakat benutzen**
- **das Handrad beim Fahrstuhl benutzen**
- das Werbeplakat fällt um und Nina kann auf die andere Seite gehen
- **mit dem Wächter reden**
- dann wacht Nina auf
- Nina will das Max etwas aufschreibt
- **Max geht zum Schreibtisch und holt Stift und Papier**
- **Zettel und Stift Nina geben**
- **sie schreibt etwas auf**
- **das Terminal benutzen**
- **den Zettel mit der Eingabezeile benutzen und dann die Lupe anklicken**
- es erscheint eine Karte mit einer Insel

Santorin

- man fährt mit einem kleinen Tauchboot
- dann hat man wieder die Wahl zwischen der einfachen Variante und der Herausforderung
- **man steuert das Tauchboot zu einem Labyrinth**
- **hier gibt es einen Eingang und daneben eine Vertiefung**
- **in die Vertiefung müssen vier Kristalle**
- **die Kristalle findet man an den vier Ecken vom Labyrinth**
- da man auch auf die Strömung aufpassen muss, muss man manchmal Umwege fahren um zum Ziel zu kommen
- findet man einen Steinhaufen, dann benutzt man ihn und findet einen Kristall
- **hat man alle vier Kristalle gefunden, dann setzt man sie in der Vertiefung ein**
- **der Eingang öffnet sich**

- jetzt sind Max, Nina und Jane in der Anlage der Wächter
- **Jane sieht sich das Terminal an**
- **dann die Hieroglyphen, die indischen Ornamente und die Steinfiguren ansehen**
- **bei den Hieroglyphen sucht man ein Symbol das nur wenig vorkommt**
- **das ist der Löwe**
- **bei den indischen Ornamenten findet man schnell raus welche zwei Symbole fehlen, weil sich die Symbole immer wiederholen**
- **bei den Steinfiguren muss man den fehlenden Buchstaben finden**
- die Figuren tragen den Anfangsbuchstaben der Monate
- **also fehlt bei der letzten Figur das D**
- **ans Terminal gehen und die richtigen Symbole eingeben**
- so sollte es aussehen



- dann öffnet sich die Tür
- **Jane spritzt Max ein Gift und Nina soll das Rätsel lösen**
- nach links gehen
- **das Gemälde ansehen**
- **die Uhr ansehen**
- die Gegenstände von den Zeigern auf der Uhr dem Gemälde zuordnen
- von links nach rechts: Zirkel, Auge, Dolch, Pinsel, Mars, Venus, Pistole, Totenschädel
- jetzt muss man noch wissen wie man die Zeiger einstellen muss
- die Personen auf dem Gemälde zeigen mit dem Arm immer die jeweilige Richtung an
- **die Uhrzeiger wie folgt einstellen:**

Zirkel auf III
Auge auf I (rechts)
Dolch auf IV

Pinsel auf I (links)
Mars auf V
Venus auf IX
Pistole auf auf II
Totenschädel auf VI



- dann öffnet sich die Tür
- durch die Tür gehen
- Zwischensequenz
- **den Tank ansehen**
- **die Konsole ansehen**
- **jetzt hat Nina die Wahl zwischen Kraftfeld deaktivieren oder nicht deaktivieren**
- wenn Nina das Kraftfeld nicht deaktivieren will, dann tut es Jane und sonst muss Nina dann in einem Schiebepuzzle die blauen Balken verschieben um den roten Balken zum Ziel zu führen
- in beiden Fällen ist das Ergebnis gleich
- **zum Ausgang gehen**
- zu Max gehen
- **die Tasche nehmen und im Inventar ansehen**
- **das Gegengift mit Max benutzen**
- Zwischensequenz
- Nina und Max sind wieder im Cern

Cern

- Nina und Max sind bei Jane
- Zwischensequenz

- **die Schubladen ansehen und benutzen**
- **das ferngesteuerte UFO Modell nehmen**
- **den Papierkorb durchsuchen**
- **Nina nimmt Bleistift und Posterstrips mit**
- **den Aschenbecher ansehen und benutzen**
- **Nina nimmt eine Zigarre**
- durch die Tür gehen
- die Laborkittel durchsuchen
- **Nina findet Lippenstift, Spiegel und einen Schlüssel mit Feuerzeug**
- **das Feuerzeug mit der Zigarre benutzen**
- **dann die Zigarre mit dem Tisch links benutzen**
- es wird ein Lasergitter sichtbar
- **die Posterstrips mit dem UFO Modell benutzen**
- **die Posterstrips mit dem Spiegel benutzen**
- **den Spiegel mit dem Lasergitter benutzen**
- den Tisch hinter dem Lasergitter ansehen
- dort liegt eine Key Card
- **das UFO Modell mit dem Tisch hinter dem Lasergitter benutzen**
- dann hat Nina die Key Card
- weiter geht es mit Max im Fahrstuhl
- **die Key Card aus dem Schlitz nehmen**
- **dann die Key Card mit der Platte oben benutzen**
- Max klettert auf den Fahrstuhl
- **die Leiter benutzen**
- der Fahrstuhl fährt plötzlich nach unten
- **den Bolzen nehmen, der rechts auf der Kabine liegt**
- **den Bolzen links mit den Führungsrädern benutzen**
- das stoppt den Fahrstuhl
- es geht mit Nina weiter
- **die Key Card mit der Konsole benutzen**
- dann zum Rechenzentrum gehen
- vor der Tür stehen zwei Söldner
- **die Sprinkleranlage über der Tür ansehen**
- **zurück gehen**
- **die Key Card mit der Krankenstation benutzen**
- den oberen Wandschrank ansehen
- **den Schlüssel mit dem Feuerzeug mit dem oberen Wandschrank benutzen**
- **Nina findet Verbandszeug, Desinfektionsmittel, einen Laserpointer und einen Defibrillator**
- **zurück zum Rechenzentrum gehen**
- **den Laserpointer mit der Sprinkleranlage benutzen**
- der eine Söldner geht weg
- **nun den Defibrillator mit der Pfütze benutzen**
- Nina kommt ins Rechenzentrum
- **hier den Defibrillator mit dem Brandschutzschrank benutzen**
- **die Axt nehmen**

- **die Axt mit den Rohren benutzen**
- weiter geht es mit Max
- **die Leiter nach oben gehen**
- **zum Transformatorhaus gehen**
- die Tür ist verschlossen
- **das Walkie Talkie mit der Tür benutzen**
- **das Schloss ansehen**
- **die Key Card mit der Abdeckung benutzen**
- **die Kennung ansehen**
- **das Walkie Talkie mit der Tür benutzen**
- das war es dann
- es läuft noch eine Zwischensequenz
- dann kommt der Abspann

Im Menü kann man jetzt Archivments aufrufen. Hier noch eine Erklärung dazu:

1. Einzelgänger

In der Kirche gibt es mehr als eine Lösung. Verwende beispielsweise den Nagel oder Kleiderbügel, um die Mauerfuge zu verbreitern, oder lösche das Feuer mit Wasser aus dem Kelch oder der Priesterkleidung oder dem Mopp.

2. Acrobat

Mit perfekten Bewegungen die Statue in der Kirche stürzen.

3. Draufgänger

Gehe ohne dich umzudrehen auf das Licht zu und öffnen Sie die Tür am Ende des Ganges.

4. Fernweh

Gehe mindestens 5000 Meter im Spiel.

5. Gourmet

Verbringe mindestens 500 Minuten, um das Spiel zu beenden. Dieser Erfolg ist ziemlich schwierig, weil man weniger Zeit braucht.

6. Wächter

Das Lupen Symbol oder mindestens 2222 Mal verwenden.

7. Meister

Meister wählen immer den schwierigeren Weg (Statue in der Kirche, Touch-Display auf dem Schiff und Santorin Unterwasserlabyrinth).

8. Das Gehirn

Bitte den Sprecher mindestens 150 Mal um Hinweise (Ausrufe-/Fragezeichen-Symbol).

9. Partner

Was wäre die Welt ohne Liebe und Freundschaft? Hilf Cassandra in Alcatraz und rette Max auf Santorin.

10. Partytier

Fragt alle nach der Hochzeit. Helft Cassandra nicht in Alcatraz und rette Max auf Santorin.

11. Barmherziger Samariter

Hilf Cassandra in Alcatraz und rette die Welt statt Max auf Santorin.

12. Held

Helft Cassandra nicht in Alcatraz und rette die Welt anstelle von Max auf Santorin.

13. Perfektionist

Überprüfe alle Spielenden. Entscheidungen in Alcatraz (ob Cassandra helfen oder nicht) und auf Santorin (Rette Max oder die Welt) beeinflussen das Schicksal der Charaktere, die man nach dem Spielende findet. Um diesen Erfolg zu erhalten, muss man die Spielstände (Alcatraz und Santorin) neu laden, bevor man die Entscheidungen trifft und eine andere Variante auswählen. Außerdem musst du das Spiel noch 3 Mal beenden.

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 15.12.2021

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:kerstin.haentsch@schluchsee.de)

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