

Komplettlösung zu Baphomets Fluch 3 - Der schlafende Drache

von [Kerstin Häntsch](#)

George und Nico sind diesmal auf der Suche nach dem Geheimnis des berühmten Voynich-Manuskripts. Man steuert wieder George und Nico im Wechsel. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Die Figuren werden mit den Pfeiltasten gesteuert. Bei interessanten Gegenständen oder bei Personen erscheint ein glitzernder Stern. Die Aktionen werden mit den Tasten W, A, S, und D durchgeführt. Unten links erscheinen immer vier Kreise. In den Kreisen werden verschiedene Aktionen angezeigt die man machen kann. Wird etwas im oberen Kreis angezeigt, dann löst man die Aktion mit der Taste W aus, der Kreis links ist die Taste A, der Kreis rechts ist die Taste D und der Kreis unten die Taste S. Das Inventar erreicht man über die Leertaste. Man kann auch sterben im Spiel, aber man wird dann kurz vor der entscheidenden Szene wieder eingesetzt. Bei einigen Aktionen kommt es darauf an so schnell wie möglich die jeweilige Aktionstaste (meistens S-Taste) zu drücken. Sollen George oder Nico rennen, dann die Shift-Taste gedrückt halten und dazu die jeweilige Pfeiltaste für die Richtung. Mit der Strg-Taste und der entsprechenden Pfeiltaste kann man schleichen.

Congo / Flugzeug / George:

Congo / Flugzeug:

- George und Harry landen etwas unsanft
- George öffnet seinen Gurt (S-Taste)
- dann geht er ins Cockpit
- dabei gerät das Flugzeug etwas aus dem Gleichgewicht und deshalb geht George gleich wieder zurück
- auf dem Boden liegt eine Flasche Bier, die sich George erst ansieht (D-Taste) und dann einsteckt (S-Taste)
- auf der linken Seite steht eine Kiste die angeschnallt ist
- George öffnet die Schnalle vom Gurt (S-Taste)
- dann zieht er die Kiste nach rechts (S-Taste und Pfeiltaste nach rechts drücken)
- die Kiste steht nun in der Mitte
- George geht hinter die Kiste und schiebt sie ans hintere Ende des Flugzeuges (S-Taste und Pfeiltaste nach unten)
- nun ist das Gewicht im Flugzeug besser verteilt und George kann ins Cockpit gehen
- George untersucht Harry (A-Taste) und findet einen Flaschenöffner
- er sieht Harry an (D-Taste)
- im Inventar (über Leertaste öffnen) die Flasche Bier mit dem Flaschenöffner kombinieren (A-Taste)
- George öffnet die Bierflasche (A-Taste)
- er sieht Harry an und nimmt die geöffnete Bierflasche aus dem Inventar
- George hält Harry die offene Bierflasche unter die Nase (S-Taste) und Harry wacht auf
- George spricht mit Harry über das Bier, den Flaschenöffner und das Flugzeug

- nun sieht sich George die kaputte Cockpitscheibe an (D-Taste)
- er sieht sich den Feuerlöscher an (D-Taste) und nimmt ihn (S-Taste)
- mit den Tasten Bild hoch bzw. Bild runter nun die kaputte Scheibe anvisieren (der Stern muss bei der Scheibe zu sehen sein)
- nun mit der S-Taste den Feuerlöscher durch die Scheibe werfen
- George versucht durch die Scheibe zu klettern, aber das geht nicht
- er spricht mit Harry über das Flugzeug
- Harry geht nach hinten und George klettert aus dem Flugzeug
- Harry kommt auch hinterher
- beide landen auf Felsvorsprüngen

Congo / Felsen:

- George springt nach rechts (S-Taste und Pfeiltaste nach rechts) auf den Vorsprung
- dann klettert er nach oben (W-Taste)
- er spricht mit Harry
- George geht weiter nach rechts
- hier ist der Vorsprung aber etwas angeknackst und George fällt auf einen Vorsprung weiter unten
- George geht nach rechts und zieht sich dann nach oben
- er stellt sich an die Mauer und geht immer an der Wand entlang (S-Taste und jeweilige Pfeiltaste)
- George kommt auf einen Vorsprung und klettert von dort hinunter (A-Taste)
- beim Wasserfall springt er nach rechts und klettert nach oben
- er sieht eine Höhle, kommt aber noch nicht heran
- George geht wieder zurück auf die linke Seite des Wasserfalles
- von dort klettert er nach unten (2x die A-Taste drücken)
- dann noch einmal nach unten klettern (2x die A-Taste)
- George ist etwas tiefer wieder beim Wasserfall und er springt nach hinten
- dann klettert er auf den Vorsprung
- George klettert am Vorsprung entlang (A-Taste und jeweilige Pfeiltaste)
- am Ende angekommen noch einmal die A-Taste drücken und George klettert auf den Vorsprung
- jetzt an der Mauer entlang, dann ein Sprung und die Mauer nach oben
- nun immer nach oben klettern bis es nicht mehr weiter geht
- dann noch ein Stück nach oben
- nach links auf dem Vorsprung entlang (Richtung Wasserfall)
- nun noch nach oben und George kommt bei der Höhle an
- es folgt eine Zwischensequenz mit einem Mord

Paris / Haus von Vernon / Nico:

Paris / Haus von Vernon:

- Nico sollte ein Interview mit Vernon machen
- zuerst lauscht Nico an der Tür (A-Taste)
- dann versucht sie die Tür zu öffnen (S-Taste)
- die Tür ist verschlossen
- Nico geht zum Pinboard links an der Wand
- dort nimmt sie den Bleistift mit der Schnur (S-Taste)
- nun öffnet Nico die Tür zum Balkon

- auf dem Balkon steht eine Säule und diese schiebt sie an den Rand des Balkongeländers
- Nico steigt auf die Säule und klettert dann an der Dachrinne entlang nach links auf den Nachbarbalkon
- Nico sieht durch das Fenster
- die Tür lässt sich nicht öffnen
- Nico klettert über das Balkongeländer zum nächsten Balkon
- sie sieht sich die Tür an, die einen Spalt offen steht
- Nico benutzt den Presseausweis aus ihrem Inventar mit der Tür und kann sie so öffnen

Paris / Wohnung von Vernon:

- sie geht in das Zimmer (es ist das Schlafzimmer)
- Nico sieht sich hier um und geht dann durch die Tür in den nächsten Raum (Wohnraum)
- von hier aus geht sie zur Küche (davor ist ein heller Teppich)
- Nico befindet sich nicht allein in der Küche
- die Mörderin von Vernon ist noch hier
- es folgt eine kleine Zwischensequenz und man muss 2x schnell die S-Taste drücken (1x um die Bratpfanne mit der Gegnerin zu benutzen und 1x um der Gegnerin die Tür vom Kühlschrank an den Kopf zu schlagen; sobald man es jeweils kann))
- die Mörderin verschwindet über den Balkon, der zur Küche gehört und Nico sieht ihr nach
- dann geht Nico wieder in die Küche
- sie sieht sich um
- am Anrufbeantworter blinkt eine Lampe
- Nico hört sich die Nachrichten an (A-Taste)
- es gibt drei Nachrichten (eine von der Mutter, eine von Nico, eine von einer Beatrice, die sich mit Vernon im Park treffen will)
- Nico sieht sich den Mülleimer an und findet einen Kontoauszug
- im Inventar sieht sie sich den Kontoauszug an
- dann benutzt sie das Telefon und ruft erst ihre Zeitung und dann Andre an
- Nico sieht sich den Teppich vor der Küchentür an und schiebt ihn zur Seite
- darunter ist eine lose Diele, die sie wegnimmt und darunter befindet sich ein Safe
- Nico versucht den Safe zu öffnen mit dem Kontoauszug, aber es funktioniert nicht
- im Wohnraum findet Nico Patronenhülsen (neben dem runden Teppich), die sie einsteckt
- hier liegt auch der tote Vernon
- Nico durchsucht ihn und findet seine Visitenkarte (diese im Inventar ansehen; ist Telefonnummer drauf)
- sie sieht sich den Computer an, aber der ist zu nichts mehr zu gebrauchen
- Nico versucht es noch einmal mit dem Safe; diesmal mit der Telefonnummer (geht aber nicht)
- Nico geht wieder in die Küche und dort durch die Tür auf den Balkon
- dann klettert sie die beiden Leitern nach unten und ist auf der Straße

Paris / Straße vor dem Haus:

- Nico sieht sich die Mülltonnen an, aber sie findet nichts
- die Zeitung, die auf der Straße liegt, hebt sie auf und steckt sie ein

- Nico sieht sich das Regenrohr am Haus an und versucht daran hochzuklettern, aber das geht nicht
- sie geht zu der Mauer und klettert darüber
- hinter der Mauer findet Nico eine schwarze Perücke in der Nähe einer Bank
- die Perücke im Inventar ansehen (es sind blonde Haare in der Perücke)
- Nico klettert über die Mauer zurück auf die Straße und geht dann nach oben
- nun geht sie die Straße nach unten
- in einer Seitenstraße ist eine Frau mit einem Besen in der Hand
- Nico spricht mit der Frau (alle Themen)
- die Frau hat eine Blondine in einem Sportwagen gesehen
- dann geht Nico zu dem Skater und spricht mit ihm (alle Themen)
- der Skater sagt das der Sportwagen ein roter Jaguar war)
- die Straße nach oben gehen
- hier ist der Park
- Nico geht in den Park und sie findet Beatrice, die auf einer Bank sitzt
- Nico spricht mit Beatrice, aber die rennt nach dem Gespräch gleich weg
- vor dem Park ist eine Politesse und Nico spricht mit ihr (zuerst nach den Patronenhülsen fragen, damit sie gesprächiger wird und dann alle anderen Themen)
- die Politesse hat die Blondine mit dem Sportwagen gesehen und sie weiß das auf dem Beifahrersitz eine Maske lag
- es folgt eine Zwischensequenz (die Polizei kommt und nimmt Nico fest, Nico führt noch ein Gespräch mit dem Inspektor; alle Themen)

Congo, George, Höhle / Glastonbury:

Congo / Höhle:

- weiter geht es mit George
- er geht in die Höhle und spricht mit dem Mann, der auf dem Boden liegt
- leider kann der Mann nicht mehr viel sagen bevor er stirbt
- George durchsucht den Mann und findet einen Ausweis auf den Namen Cholmondely
- George sieht sich erst einmal um
- auf dem Tisch findet er eine Postkarte und eine Lupe und steckt beides ein
- im Inventar die Postkarte ansehen (hat ein Bruno geschrieben)
- gegenüber vom Tisch ist auf dem Fußboden eine Bodenplatte, mit der man eine Tür öffnen kann
- George schiebt eine Kiste auf die Bodenplatte und die Tür öffnet sich
- er geht in den Raum
- hier steht eine Maschine
- George betätigt die Maschine (linke Seite) und dann den Hebel (rechte Seite)
- die Maschine geht kaputt
- George nimmt sich den Hebel, der auf dem Boden liegt und sieht dann aus dem Fenster
- neben der Tür ist eine Vorrichtung an der Wand
- den Hebel mit der Vorrichtung benutzen und dann den Hebel benutzen
- anschließend den Hebel wieder einstecken
- die Tür bleibt jetzt offen auch wenn man die Kiste von der Bodenplatte schiebt
- George schiebt nun die Kiste durch die Tür und dann schiebt er sie an die Wand links
- er klettert auf die Kiste und dann auf den Vorsprung
- hier findet er ein Vogelnest
- er benutzt den Hebel mit dem Vogelnest

- dann hebt er das Vogelnest auf
- nun geht es an der Mauer entlang bis zu einem Vorsprung
- an dem Vorsprung entlang hangeln und auf den nächsten Absatz springen
- George kommt zu einem Ausgang

Congo / vor der Höhle:

- George verlässt die Höhle und geht zu der Statue
- er sieht das Harry in einem Auto auf ihn wartet
- unterhalb der Statue stehen 3 Männer (zwei davon bewaffnet)
- George sieht sich die Statue an und benutzt das Vogelnest mit dem Hohlraum in der Statue
- dann benutzt er die Lupe mit dem Vogelnest und es fängt an zu brennen
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann muss George schnell zum Auto rennen (Shift-Taste und Pfeiltaste) und einsteigen (S-Taste)
- George muss auf die linke Seite vom Auto (Beifahrerseite) rennen; sobald das Sternchen am Auto aufleuchtet schnell die S-Taste drücken, damit George einsteigt
- Harry und George brausen davon
- George will nach England und diesen Bruno suchen, der die Postkarte geschrieben hat

Glastonbury:

- George spricht mit dem Mann im karierten Anzug
- der Mann ist Colonel Butly und er sucht seine Tochter
- George sieht sich überall um

Glastonbury / Cosmic Phärie:

- es gibt einen Laden, der sich Cosmic Phärie nennt
- George geht in den Laden und sieht sich um
- er findet auf einem Ständer Postkarten
- auf dem Ladentisch liegt ein Gedichtband und George sieht es sich an
- George spricht mit dem Ladeninhaber (Tristram Hillage) über das Glastonbury Tor und Bruno
- er bekommt aber keine zufriedenstellenden Antworten
- es gibt hinten im Laden noch einen Ausgang zum privaten Bereich, aber da kann George nicht hingehen
- er verlässt den Laden

Glastonbury / vor dem Pub:

- auf einer Bank am unteren Ende der Straße vor dem Pub sitzt ein Mann
- George spricht mit ihm (er heißt Eamon O'Mara)
- er spricht mit ihm über Colonel Butly, Tristram Hillage und das Glastonbury Tor

Glastonbury / Zazies Kiosk:

- George geht auf die andere Straßenseite und zu Zazies Kiosk
- er geht hinein und spricht mit Madame Zazie (alle Themen)
- George erfährt das Madame Zazie Silber für ihre Auskünfte verlangt
- Georg spricht noch einmal mit dem Colonel
- der erzählt das er abends Licht gesehen hat bei Tristram

Glastonbury / Cosmic Phärie:

- George geht zu Tristram
- er sieht sich noch einmal das Gedichtband an (benutzt es und liest darin) und spricht dann mit Tristram
- George sagt das Eamon ihn berühmt machen kann und Tristram gibt George ein Gedichtband mit

Glastonbury / vor dem Pub:

- George geht zu Eamon und spricht mit ihm über das Gedichtband von Tristram
- Eamon sagt das alles geklaut ist was in dem Buch steht

Glastonbury / Cosmic Phärie:

- Eamon geht zu Tristram und George geht auch hin
- während Eamon sich mit Tristram unterhält, nutzt George die Chance und geht in die Privaträume
- hier ist Melissa, die Tochter des Colonel
- George spricht mit ihr über alles
- Bruno hat vor Melissa in dem Zimmer gewohnt
- George spricht dann mit Tristram (er droht ihm dem Colonel etwas zu verraten, wenn er nichts über Bruno erzählt)
- Tristram erzählt dann doch etwas und er gibt George eine Boxershorts, die Bruno vergessen hat
- George verlässt den Laden
- im Inventar sieht er sich das Gedichtband an
- da sind 3 Silbermünzen drin
- mit dem Metallstab bekommt er die Münzen (Metallstab mit Gedichtband kombinieren)

Glastonbury / Zazies Kiosk:

- George geht zu Madame Zazie
- er gibt ihr eine Silbermünze und die Postkarte von Bruno
- dann gibt er ihr noch eine Münze und die Boxershorts
- Madame Zazie erzählt das Bruno in der Nähe ist und nicht mehr lange zu leben hat und von Flammen und Drachen
- dann fällt Madame Zazie in Ohnmacht und George verlässt den Laden

Glastonbury / vor dem Pub:

- hinter dem Pub brennt es
- George versucht die Tür im Seitengang zu öffnen, schafft es aber nicht

- er geht zu Eamon und bittet ihn um Hilfe
- zu zweit öffnen sie die Tür
- George sieht noch eine Gestalt in einer Kutte wegrennen
- er geht zu dem Gebäude
- vor die zwei aufeinandergestapelten Kisten schiebt George die beiden einzelnen Kisten
- dann steigt er auf die Kisten und zieht die obere Kiste von dem Stapel herunter
- dann schiebt er die Kiste ganz an die Wand und klettert hoch
- George findet Bruno
- er nimmt ihm die Fesseln ab und dann verlassen beide das brennende Gebäude
- auf der Straße gibt es dann noch ein Gespräch (Figur in Kutte, Dr. Cholmondely, Erdkraft, Susarro)

Paris / Nico / Nico`s Wohnung:

- Nico benutzt das Telefon und ruft Andre an
- dann verlässt sie ihre Wohnung und geht in Vernon`s Wohngegend

Paris / Vernon`s Wohngegend:

- es ist jetzt abends
- Nico geht in die Seitengasse, wo die Frau mit dem Besen steht
- hier ist auch gerade die Frau, die die Polizei geholt hat
- Nico spricht mit den beiden
- dann geht sie zu Vernons Wohnung
- sie klettert die beiden Leitern nach oben
- Nico sieht sich die Küchentür an
- sie ist verschlossen, aber der Schlüssel steckt innen
- Nico schiebt die Zeitung unter die Tür
- dann benutzt sie den Bleistift mit der Tür und schiebt den Schlüssel aus dem Schloss
- nun zieht sie vorsichtig die Zeitung unter der Tür hervor
- sie hat nun den Schlüssel und öffnet damit die Tür

Paris / Wohnung von Vernon:

- in der Küche steht eine Packung mit Papiertaschentücher und Nico nimmt sich eins
- dann geht sie ins Schlafzimmer
- hier findet sie Beatrice
- Nico gibt Beatrice das Papiertaschentuch und dann spricht sie mit ihr (Vernon, Safe, Geburtstag von Beatrice)
- Nico geht zum Safe und gibt den Geburtstag von Beatrice (23.10.) ein
- der Safe lässt sich damit öffnen
- Nico nimmt die DVD und das Diagramm
- dann verlässt sie die Küche über den Balkon und klettert die Leitern nach unten
- die Straße nach oben gehen bis zum Ende (Nico sagt sie sollte nach Hause gehen)
- dann kommt plötzlich ein rotes Auto auf Nico zugerast (schnell die S-Taste drücken, damit Nico ausweicht)
- dann die Straße nach ganz oben gehen (jetzt kann Nico nach Hause gehen)

Paris / Wohnung von Nico:

- Nico geht in ihre Wohnung
- sie benutzt die DVD mit ihrem DVD-Player
- Nico ruft Andre an und spricht mit ihm über die DVD
- er will sie sich selber ansehen und kommt zu Nico in die Wohnung
- Nico spricht dann mehrmals mit Andre (über Schlüssel Salomons, Ile St. Louis, Diagramm, Hexen, Theatermaske)
- dann ruft Nico bei ihrer Zeitung an
- sie fragt nach der Theatermaske
- dann spricht sie mit Andre darüber (er weiß wo das Theater ist)
- Nico will sich das Theater ansehen und verlässt die Wohnung
- doch dann klingelt noch das Telefon und Nico's Chef ist dran
- Nico kündigt und geht zum Theater

Paris / Theater:

- die Tür zum Theater ist verschlossen
- Nico sieht sich in den Straßen um
- sie geht erst nach rechts und dann die nächste Straße nach links
- am Ende der Straße steht ein rotes Auto und auf dem Beifahrersitz liegt eine Maske
- Nico geht zu dem Baugerüst (gegenüber ist eine Tür und Nico sagt es wäre die Tür zum Bühneneingang, aber sie ist verschlossen)
- sie klettert auf das Gerüst, dann klettert sie die Leiter nach oben und läuft bis zum Ende
- Nico klettert eine Etage höher und dann gleich noch eine und sie geht bis zum Ende und klettert hinunter
- dann klettert sie die Leiter nach oben und eine Etage höher
- Nico geht zu dem Reklameschild
- sie bindet das Schild los, aber nichts passiert
- den ganzen Weg zurückgehen bis zur ersten Leiter
- hier auf die andere Seite springen und nach oben klettern
- die Kiste nach vorn ziehen, damit Nico noch eine Etage höher klettern kann
- hier ist das untere Ende des Reklameschildes
- Nico löst das Schild und es fällt auf das Dach des Theaters
- Nico balanciert hinüber und klettert die Leiter nach oben
- nun steht sie auf dem Dach
- an der Seite geht eine lange Leiter nach unten und Nico klettert hinunter
- Nico kommt zu einer Tür, die sich öffnen lässt
- durch den Raum gehen und zu der Treppe
- die Treppen nach unten gehen bis zu einer weiteren Tür
- Nico öffnet die Tür und sieht sich dann um, bis sie jemanden hört und sich versteckt
- blöderweise kommt Nico auf einen Pappbecher und verrät sich dadurch
- sie wird gefangen

Paris / George / Theater:

- George steht mit Bruno vor dem Theater und spricht mit ihm (alle Themen)
- dann geht George auf die andere Straßenseite und dort durch den Torbogen
- hier stehen einige Mülleimer und auch ein großer Müllcontainer
- George schiebt die Kiste, die bei den Mülltonnen steht, zu dem Müllcontainer und dort in die Ecke
- dann steigt er auf die Kiste und schließt den Deckel des Containers

- nun kann George auf den Container steigen und das Fenster öffnen
- er steigt durch das Fenster und geht durch den Raum
- George geht zur Tür und öffnet sie
- es gibt hier jede Menge Regale mit Büchern
- nach oben gehen und die Tür öffnen
- dahinter ist ein Lagerraum
- neben der Tür stehen Kisten und dahinter ist der Lichtschalter, aber George kommt nicht ran
- ganz hinten links im Raum steht eine Kiste
- die schiebt George vor die aufgetürmten Kisten (vor den zwei gestapelten Kisten sollten dann 2 Kisten stehen)
- auf die Kisten klettern und die obere Kiste herunter ziehen
- nun ist der Lichtschalter frei und George macht Licht
- auf dem Boden sind Kratzspuren zu sehen (ansehen)
- George schiebt die Kisten beiseite und findet eine Falltür
- er öffnet sie und kommt in einen beleuchteten Gang
- am Ende führt eine Leiter nach oben
- dann noch eine Leiter nach oben gehen und George ist im Theater
- es folgt eine Zwischensequenz

Paris / George / Theater / Nico`s Befreiung:

- George geht in den Raum, wo Nico sich versteckt hatte
- dort geht er hinter den Tresen und nimmt den Pappbecher mit der auf dem Boden liegt
- dann geht George zurück zu den Sitzreihen
- er geht den Gang auf der rechten Seite nach unten (wenn er durch die Tür kommt gleich den Gang nach unten gehen)
- die Leiter nach oben klettern und nach rechts gehen
- hier gibt es einen Seilzug, aber der klemmt
- George hangelt sich auf die andere Seite von Steg und läuft dann zu den zwei Sandsäcken
- er benutzt einen Sandsack und Nico`s Bewacher wird aufmerksam
- nun gleich den zweiten Sandsack hinterher werfen und der Bewacher ist außer Gefecht
- es folgt eine Zwischensequenz und George befreit Nico
- dann unterhalten sie sich
- George durchsucht den Bewacher, findet aber nichts was er brauchen kann

Paris / George / Theater / die erste Kraftquelle:

- Nico und George gehen auf der linken Seite von der Bühne runter (die Treppe) und dann die Treppe nach unten in den Theaterkeller gehen und nach rechts
- nach links gehen und umsehen
- auf einer Kiste liegt Theaterschminke
- George nimmt sich einen Schminkestift mit
- in der Nähe gibt es auch einen Lift
- erst den Schalter betätigen und der Lift kommt herunter
- dann auf die Plattform gehen und von dort wieder den Schalter betätigen und der Lift fährt hoch
- man kommt auf der Bühne an und George sieht sich die Lampen am Bühnenrand an,

die sehr heiß sind

- über die beiden Treppen geht es wieder nach unten
 - beim Lift führt ein Gang entlang
 - George findet eine Tür, die sich öffnen lässt
 - in dem Raum befindet sich ein verschlossener Safe
 - den Raum wieder verlassen
 - am Ende eines Ganges gibt es eine Tür auf der linken Seite
 - diese Tür öffnen und die Treppe nach unten gehen
 - jemand schreit und schießt
 - den Gang von der Treppe aus gesehen nach oben gehen und die erste Tür rechts öffnen
 - in dem Raum befindet sich eine Stützstrebe und George sieht sie sich an
 - sie stützt den Safe im Raum darüber
 - George versucht die Stützstrebe zu bewegen, aber das geht nicht
 - er bittet Nico um Hilfe, aber auch das reicht noch nicht (Nico über das Inventar anwählen)
 - George benutzt den Schminkstift mit der Stützstrebe, damit sie sich leichter schieben lässt, aber die Schminke ist zu hart
 - das Zimmer verlassen
 - den Gang bis zum Ende gehen
 - hier liegt eine Leiche und dahinter ist eine Tür, die sich nur mit einer Sicherheitskarte im Kartenlesegerät öffnen lässt
 - George durchsucht die Leiche, findet aber nichts
 - Nico und George gehen wieder zurück bis zum Lift
 - sie fahren mit dem Lift auf die Bühne
 - George benutzt im Inventar den Schminkstift mit dem Pappbecher
 - dann benutzt er den Pappbecher mit der heißen Lampe am Bühnenrand und der Schminkstift schmilzt
 - zurück in den Raum mit der Stützstrebe
 - George benutzt die geschmolzene Schminke mit der Stützstrebe, dann bittet er Nico um Hilfe und sie verschieben zusammen die Stützstrebe (Nico über das Inventar anwählen)
 - der Safe fällt herunter und öffnet sich
 - George nimmt einen Kartenschlüssel und ein Artefakt aus dem Safe
 - mit Nico über das Artefakt sprechen
 - dann geht es zu der Tür, wo die Leiche davor liegt
 - mit der Karte aus dem Safe (mit Kartenlesegerät benutzen) lässt sich die Tür öffnen
- George und Nico fahren mit einem Fahrstuhl
- dann gehen sie den Gang entlang
 - an einer Seite liegt ein Stein mit einem Blitz
 - am Ende des Weges ist ein blauer Lichtstrahl und in dem Strahl befindet sich etwas (ein Stein)
 - George nimmt den Stein aus dem Lichtstrahl
 - es ist ein Stein in Form eines Omega (Omega Stein)
- nun folgt eine Zwischensequenz
- Petra und Susarro kommen mit dem Fahrstuhl nach oben
 - George sagt Nico sie soll sich schnell verstecken
 - sobald George sich bewegen kann muss er schnell etwas rechts von Nico nach unten klettern (A-Taste)
 - an der richtigen Stelle leuchtet das Symbol für eine Mauer nach unten klettern auf

- hat George es geschafft, dann können Petra und Susarro die beiden nicht sehen
- George klettert nach links zu Nico und dann nach oben
- glücklicherweise hat Petras Revolver Ladehemmung
- George und Nico rennen zum Fahrstuhl (Nico macht das automatisch, George muss man schnell genug steuern)
- sie schaffen es mit dem Fahrstuhl nach oben zu fahren
- Nico hält die Fahrstuhltür noch offen, damit Petra nicht nachkommen kann
- George benutzt den Flaschenöffner mit der Fahrstuhltür, so das sie nicht zugehen kann
- George und Nico gehen den Weg zurück zur Bühne
- sie können aber nicht die Treppe nach oben gehen, weil dort Wachen stehen
- deshalb benutzen sie den Lift auf die Bühne
- dann klettern sie von der Bühne herunter und gehen zu der Leiter, über die George ins Theater gekommen ist
- vor dem Theater wird George überfallen und das Artefakt wird gestohlen
- Bruno, Andre, Nico und George sind in Nicos Wohnung
- sie unterhalten sich über alles (Bruno, Andre, Salomos Schlüssel, Nico, Omega-Stein)

Congo / George und Nico / Höhle:

- Nico und George werden von Harry zur Höhle gefahren
- die Tür ist verschlossen und George spricht mit Nico
- Nico soll versuchen die Tür zu öffnen
- während Nico versucht die Tür einen Spalt zu öffnen benutzt George den Metallstab mit der Tür
- die Tür ist offen und die beiden gehen hinein
- George geht zu der Tür mit dem Omega Zeichen
- er benutzt den Omega-Stein mit der Tür und sie öffnet sich

Höhle / Gang mit Pfählen:

- es kommt ein langer Gang mit 3 Einbuchtungen auf jeder Seite
- auf dem Weg liegt eine Leiche
- George will zu der Leiche gehen, da kommen aus der ersten Einbuchtung angespitzte Pfähle
- Nico kann George gerade noch aus der Gefahrenzone ziehen
- George klettert auf der linken Seite an der Mauer entlang bis zum Ende des Weges
- hier sieht er auf der linken Seite zwei Zahnräder
- auf der anderen Seite sind zwei Steine zum Verschieben
- George schiebt den ersten Stein auf den Weg (die Pfähle kommen heraus, bleiben aber am Stein stecken)
- den Stein noch zwei Mal weiter schieben (nicht mehr)
- nun den zweiten Stein holen und vorn auf den Weg schieben (erstes Feld mit den Pfählen)
- über die beiden Steine klettern und den ersten Stein auf das erste Feld der nächsten Einbuchtung schieben
- auch hier kommen die Pfähle heraus aber bleiben am Stein stecken
- George klettert über den ersten Stein und geht zur Leiche
- er untersucht die Leiche und findet ein Stück Stoff (antike Stola)
- im Inventar sieht er sich die antike Stola an und findet darin eingewickelt eine

Metallscheibe mit einem Blitz

- George klettert über die beiden Steine zurück und geht zu den Zahnrädern
- er benutzt den Metallstab mit den Zahnrädern und Nico kann nun zu George kommen
- George spricht mit Nico über die Leiche und dann gehen sie in den nächsten Raum

Höhle / Raum mit Bodenplatten:

- Nico und George kommen in einen Raum mit vielen Bodenplatten
- auf den Bodenplatten sind Symbole
- es gibt auch Bodenplatten ohne Symbol
- vor den Bodenplatten gibt es eine Reihe mit vier Bodenplatten
- wenn George sich auf eine der Platten stellt, leuchten auf dem Bodenplattenfeld immer einige Bodenplatten blau auf
- nun muss George herausfinden bei welcher Bodenplatte in der ersten Reihe eine Bodenplatte aufleuchtet
- es gibt folgende Bodenplatten:

+ **Fisch Bodenplatte**

+ **Vogel Bodenplatte**

+ **Schlange Bodenplatte**

+ **Skorpion Bodenplatte**

- bei der Fischbodenplatte leuchtet eine Bodenplatte ohne Symbol in der ersten Reihe
- George spricht mit Nico und sagt ihr sie soll sich auf die Fischbodenplatte stellen
- Nico tut das und George geht auf die Bodenplatte ohne Symbol die blau leuchtet
- George muss nun einen Weg über die Bodenplatten bis zur Mauer hinten finden
- er kann immer die blau leuchtenden Bodenplatten entlang gehen
- bevor er Nico auf eine andere Bodenplatte dirigiert muss er auf einer Bodenplatte ohne Symbol stehen, die leuchtet
- mit Nico kann George über das Inventar sprechen (im Inventar Nico anwählen und mit ihr sprechen)
- George sagt Nico immer auf welche Platte sie sich stellen soll
- jetzt geht es los:

* Nico stellt sich auf die Fischbodenplatte

* George geht die leuchtenden Platten entlang bis zu der letzten Platte ohne Symbol

* er spricht mit Nico; sie soll auf die Skorpionbodenplatte

* Nico steht auf der Skorpionbodenplatte

* George geht die beleuchteten Platten entlang bis zur ersten Platte ohne Symbol

* er spricht mit Nico; sie soll auf die Schlangenbodenplatte

* Nico steht auf der Schlangenbodenplatte

* George geht die Platten entlang bis zur Platte ohne Symbol

* Nico steht auf der Fischbodenplatte

* George geht bis zur Platte ohne Symbol

* Nico steht auf der Vogelbodenplatte

* George geht bis zur Platte ohne Symbol

* Nico steht auf der Skorpionbodenplatte

* George geht bis zur Platte ohne Symbol

- * Nico steht auf der Schlangenbodenplatte
- * George geht nach unten zur letzten Platte ohne Symbol (gibt hier mehrere Platten ohne Symbol)
- * diese Platte ohne Symbol muss eine angrenzende Vogelbodenplatte haben, dann steht er richtig
- * Nico steht auf der Vogelbodenplatte
- * George geht bis zur Platte ohne Symbol
- * Nico steht auf der Fischbodenplatte
- * George geht bis zur Platte ohne Symbol
- * Nico steht auf der Skorpionbodenplatte
- * George geht bis zur Platte ohne Symbol
- * Nico steht auf der Schlangenbodenplatte
- * George kommt nun bis an die Mauer

- George klettert die Mauer nach oben (2x die Taste W)
- hier gibt es keine Bodenplatten und George muss für Nico einen anderen Weg finden

Höhle / Raum ohne Boden:

- er geht in den nächsten Raum
- der Fußboden fehlt hier
- George klettert auf der linken Seite nach unten und springt auf einen Vorsprung
- von hier springt er auf den Vorsprung gegenüber
- nun wieder an der Mauer entlang klettern (nach unten dranhängen) und beim nächsten Vorsprung nach unten springen
- noch zwei Mal nach unten klettern und George ist ganz unten angekommen

Höhle / Raum mit Steinplatte und Kisten:

- in diesem Raum gibt es eine Steinplatte auf einem Stalagmiten
- George klettert nach oben
- er braucht ein Gegengewicht um über die Steinplatte gehen zu können
- George findet drei Steine zum Verschieben
- Ziel ist es den Stein ganz links hinten nach vorn auf die Steinplatte zu bringen
- der vordere aufgetürmte Stein muss mit Hilfe des Steines darunter zuerst nach vorn und dann nach links gebracht werden (er liegt eine Etage höher als der andere Stein)
- der untere Stein wird nun nach ganz hinten links geschoben und zwar in die Lücke hinein
- der Stein hinten liegt auch weiter oben und kann nicht einfach so nach unten geschoben werden
- deshalb muss der Stein der vorn eine Etage höher liegt auf dieser Etage auch bis zu dem Stein hinten geschoben werden und zwar so das alle Lücken geschlossen sind
- George kann nun den Stein hinten oben herunterziehen und zwar soweit wie es geht
- dann wird der Stein in der höheren Etage in die nächste Lücke geschoben
- jetzt den oberen Stein nach rechts schieben
- den Stein ganz hinten unten nach vorn schieben zur Ausgangsposition (vorn in die Lücke)
- die beiden anderen Steine (höhere Etage und oben) solange verschieben bis der obere Stein auf der Steinplatte liegt
- George kann nun über die Steinplatte gehen und auf die andere Seite springen

Höhle / Raum mit Energiequelle:

- im nächsten Raum gibt es vier Geräte
- George sieht sich erst einmal alles genau an
- er findet ein Kontrollpult
- mit den Tasten A und W kann George den Energiefluss verändern (von rechts nach links, von oben nach unten, von links nach rechts und von unten nach oben)
- mit der S-Taste kann er die Geräte bewegen
- mit den Pfeiltasten kann George die Geräte drehen
- Ziel ist es nun die 4 Geräte miteinander zu verbinden (die Geräte oben, rechts und links müssen an das Gerät unten angekoppelt werden)
- das geht nun so:

- * Energiefluss von rechts nach links
- * das Gerät von rechts in die Mitte bewegen (S-Taste)
- * das Gerät so drehen mit den Pfeiltasten das die Rohre nach vorn und die Kristalle nach hinten zeigen
- * das Gerät nach unten bewegen (S-Taste) so das es an das Gerät unten andockt
- * Energiefluss von links nach rechts
- * das Gerät links in die Mitte bewegen (S-Taste)
- * das Gerät so drehen mit den Pfeiltasten das die Rohre nach vorn und die Kristalle nach hinten zeigen
- * das Gerät nach unten bewegen (S-Taste) so das es an das Gerät unten andockt
- * Energiefluss von oben nach unten
- * das Gerät oben in die Mitte bewegen (S-Taste)
- * das Gerät so drehen mit den Pfeiltasten das die Rohre nach vorn und die Kristalle nach hinten zeigen
- * das Gerät nach unten bewegen (S-Taste) so das es an das Gerät unten andockt

- wenn alle vier Geräte zusammen sind gibt es einen Lichtstrahl in einen anderen Raum

Höhle / Raum mit Kristallen

- George geht in den nächsten Raum
- hier sind 8 Stäbe, mit Kristallen auf dem oberen Ende, die sich drehen lassen
- es gibt in einer Ecke ein Kontrollpult
- wenn George es betätigt leuchten auf der linken Seite des Blitzes über der Tür vier Lampen auf
- es gibt noch ein Kontrollpult, aber da kommt George nicht ran (es liegt ein Gerät im Weg)
- George dreht nun die Stäbe mit den Kristallen in die richtige Richtung

- * er beginnt mit dem Kristall wo das Licht auftrifft
- * diesen Kristall so drehen das sein Licht den Kristall links gegenüber trifft
- * den Kristall dann so drehen das der Strahl den Kristall vorn in der gleichen Reihe trifft
- * nun diesen Kristall so drehen das der Strahl den Kristall rechts daneben trifft
- * jetzt den Kristall so drehen das der Strahl den Kristall ganz oben in der Reihe trifft
- * den Kristall so drehen das der Strahl das Gerät trifft

- das Gerät wird verschoben
- George kommt an das Kontrollpult
- er betätigt es
- jetzt leuchten vier Lampen auf der rechten Seite neben dem Blitz über der Tür
- George geht die Stufen nach oben und holt Nico
- er spricht mit Nico (Kristalle, Ausgang, Tafel)
- Nico sagt das sie die beiden Konsolen gleichzeitig betätigen sollten
- aber erst muss George noch an die andere Konsole kommen
- dazu muss er erst den Lichtstrahl anders lenken

- * mit dem Kristall beginnen wo der Lichtstrahl auftrifft
- * diesen Kristall so drehen das der Lichtstrahl auf den Kristall links gegenüber trifft
- * den Kristall dann so drehen das der Lichtstrahl den Kristall in derselben Reihe vorn trifft
- * nun den Kristall so drehen das der Lichtstrahl auf den Kristall links gegenüber trifft (in der Ecke hinten)
- * den Kristall so drehen das der Lichtstrahl den Kristall in der gleichen Reihe vorn trifft
- * diesen Kristall so drehen das der Lichtstrahl auf den Kristall davor in der Reihe trifft
- * und den Kristall nun noch so drehen das der Lichtstrahl auf das Gerät trifft

- nun muss noch der Energiefluss umgekehrt werden
- George geht in den Raum mit den vier Geräten
- er benutzt die Konsole an der Seite des ersten Gerätes und schaltet damit den Energiefluss um
- er geht zurück in den Raum mit den Kristallen
- das Gerät wird nach vorn gezogen und George kann an die andere Konsole

- George benutzt die hintere Konsole und Nico die vordere
- jetzt leuchten alle Lampen rund um den Blitz und die Tür öffnet sich
- George und Nico gehen durch die Tür
- sie laufen an der Seite entlang bis zur nächsten Tür
- dahinter ist ein Raum mit einer verschlossenen Tür

Höhle / Raum vor der Kraftquelle:

- George sieht sich um
- auf der linken Seite gibt es eine Wandtafel mit einer Vertiefung
- George benutzt die Metallscheibe mit dem Blitz mit der Wandtafel
- die Tür öffnet sich, aber die Metallscheibe hält nicht und fällt herunter
- George hebt die Metallscheibe auf und benutzt sie wieder mit der Wandtafel
- dann benutzt er die antike Stola mit der Wandtafel (wenn er wieder etwas tun kann)
- George sagt so geht es nicht und er spricht mit Nico, damit mit der Stola die Metallscheibe festhält
- Nico tut was George ihr sagt und die Tür öffnet sich

Höhle / zweite Kraftquelle:

- George geht in den nächsten Raum und bis zum Ende
- in der Kraftquelle ist wieder ein Stein und George nimmt ihn (Alpha-Stein)
- er geht zurück zu Nico und die beiden machen sich auf den Rückweg

- da kommt Petra und will sie erschießen
 - das Erdbeben hilft George und Nico
 - sie müssen jetzt schnell handeln
 - Nico läuft automatisch, George muss gesteuert werden
 - zuerst den Weg entlang rennen (Shift-Taste und Pfeiltasten)
 - wenn George und Nico um die Ecke kommen, fällt ein Stück Boden ein
 - schnell an die Kante rennen und auf die andere Seite springen (S-Taste und Pfeiltaste)
 - dann nichts wie raus aus der Höhle
 - George und Nico springen ins Auto und fahren ab
-
- es folgt eine Zwischensequenz in Nicos Wohnung
 - die Wohnung wurde durchsucht
 - der Inspektor ist auch da
 - es folgt eine Unterhaltung
 - der Inspektor geht und Beatrice kommt
 - sie bietet an das alle bei Vernon wohnen können
 - Nico will noch einmal in das Theater

Paris / Nico / Theater:

- Nico geht zur Bühne und auf der linken Seite die Treppe nach unten
 - die Tür, die nach ganz unten führt ist jetzt verschlossen
 - Nico geht in den Raum wo der Safe stand
 - hier klettert sie durch das Loch was der Safe hinterlassen hat nach unten
 - sie verlässt den Raum und geht in Richtung der Treppe
 - dann geht sie zu der Tür rechts in dem Gang (wo die Schüsse herkamen)
-
- Nico betritt den Raum und sieht sich um (Vasen ansehen)
 - die Papiere, die da liegen, sind nicht so interessant
 - sobald Nico in den angrenzenden Raum geht wird sie von einem Wachposten überfallen
 - Nico haut dem Posten eine Vase auf den Kopf (S-Taste)
 - dann sieht sie sich im anderen Raum um
 - auf dem Schreibtisch liegen Dokumente
 - Nico sieht sie sich an, nimmt sie sich und findet ein Foto von dem Schloss in Prag

Prag / George und Nico / Schloss von Susarro:

Prag / George und Nico / vor dem Schloss:

- George und Nico kommen mit einem Trabant vor dem Schloss an
- das Auto ist funktionsunfähig
- sie sehen sich um
- es gibt ein Holztor mit einer Taste an der Mauer (damit ruft man eigentlich Butler, in dem Fall Wachposten)
- rechts gibt es einen weiteren Eingang (Gittertor mit Sensor)
- über dem Holztor sind zwei Drachenstatuen zu sehen
- George betätigt die Taste
- der Wachposten kommt, aber George hat keine Chance hinein zu kommen
- deshalb spricht er mit Nico und bittet sie die Taste zu betätigen
- George geht auf der linken Seite hinter der Mauer in Deckung

- wenn der Wachposten zu Nico geht und George den Rücken zudreht, schleicht er sich durch das Tor (Strg-Taste)

* **Tipp:** Man kann auch Nico solange fragen ob sie die Taste betätigt bis sie sagt das es das letzte Mal ist. Dann läuft alles automatisch ab. George geht in Deckung, Nico küsst den Wachposten und George geht durch das Tor. (Später kann man mit Nico noch über den Kuss sprechen)

Prag / George / im Schlosshof:

- George muss sich innerhalb des Schlosses möglichst immer im Schatten vorwärts bewegen
- George klettert links vom Tor über die Mauer
- dann geht er an der Mauer entlang nach oben und nach rechts
- dann klettert er wieder über die Mauer (ist auch die linke Seite)
- George geht an der Mauer entlang erst nach oben, dann nach rechts und ein Stück nach unten
- George sieht einen Wachposten mit Hund
- er muss an der Ecke (im Schatten) warten bis der Wachposten und der Hund wieder zurück zu dem Kreis gehen
- dann nutzt er die Zeit und geht schnell die Treppe nach oben und gleich nach unten in den Schatten
- hier kommt immer ein Lichtkegel und dem sollte George ausweichen
- George geht nach unten und findet hier mehrere Mülleimer
- er sieht sich alle Mülleimer an (weiter rechts stehen auch noch welche)
- aus den Mülleimern nimmt er ein Stück Schnur, einen halbaufgeessenen Hamburger und Alufolie mit
- dann an der Mauer weiter entlang gehen bis zu einem Durchgang (auf Lichtkegel achten)

- hier stehen wieder Kisten zum Verschieben
- George schiebt die obere aufgestapelte Kiste nach vorn in Richtung Mauer
- dann zieht er die Kiste, wo die andere vorher drauf stand, in den Gang
- anschließend die Kiste bis an die Mauer schieben und dann vor die anderen Kisten
- nun noch die obere Kiste nach vorn an die Mauer schieben
- George klettert auf die Kisten und über die Mauer

- dann geht er den Weg entlang nach unten bis zum Ende
- hier klettert er die Mauer hoch und läuft immer auf dem Sims entlang bis zu einem Balkon
- er klettert über den Balkon und sieht durch das Fenster (es gibt im Schloss noch mehr Wachen)
- auf der anderen Seite wieder über den Balkon klettern und auf dem Sims um die Ecke gehen
- hier nach unten klettern und dann schnell zu dem Durchgang gehen und die Stufen nach unten
- George geht zu einem weiteren Durchgang und beobachtet den Wachposten (im Schatten halten)
- wenn der Wachposten rechts steht und mit dem Rücken zu George, dann schleicht George zu dem gegenüberliegenden Durchgang (Strg-Taste und Pfeiltaste)

- hier stehen schon wieder Kisten (12 Stück)
- vier von den Kisten lassen sich schieben
- eine Kiste muss an die Mauer auf der linken Seite (Mauer mit Gittern obendrauf)
- dann auf die Kiste klettern und auf die Mauer klettern
- auf der anderen Seite herunter klettern (es gibt hier einen Wachposten und einen Hund in einem Zwinger)
- George geht hinter den Container und der Hund fängt an zu knurren
- der Wachposten dreht sich zum Hund um (wichtig, sonst kann sich George nicht vorbeischieben)
- George schleicht nun vom Container zum Hundezwinger
- er versteckt sich hinter dem Gitter des Hundezwingers
- er sieht durch das Gitter den Hund
- George benutzt den halbaufgeessenen Hamburger mit dem Hund (bzw. mit dem Gitterspalt)
- nun schleicht sich George (Strg-Taste und Pfeiltaste) hinter dem Container entlang bis zu der kleinen Tür vorn und dann an der Mauer entlang weiter bis zum Durchgang
- hinter dem Durchgang gleich nach rechts gehen (oberhalb ist noch eine Wache)

- George geht nun immer an der Mauer entlang und kommt so zu dem Gittertor wo Nico steht
- er spricht mit Nico
- sie sagt er soll die Fernbedienung für das Tor besorgen
- George geht weiter an der Mauer entlang in Richtung der Fahrzeuge und des Hubschraubers
- es gibt eine verschlossene Tür in der Mauer und ein Stück weiter einen kleinen Lagerplatz mit Gitterzaun
- am Gitter gibt es einen Knopf
- damit öffnet man die Tür, aber sobald man den Knopf loslässt geht die Tür wieder zu, da braucht George Hilfe
- er sieht noch durch die Gittertür und stellt fest das eine Tür drinnen mit etwas verkeilt wurde
- er geht zum Hubschrauber
- vom Hubschrauber aus geht er zu den Autos vor den Fenstern
- er sieht sich den Jeep an
- die Fernbedienung liegt drin und George nimmt sie sich
- der Jeep ist mit einem Wagenheber aufgebockt, aber die Kurbel für den Wagenheber fehlt
- George geht erst mal den Weg zurück den er gekommen ist (an der Mauer entlang) bis zum Tor wo Nico ist
- er benutzt die Fernbedienung mit dem Tor und Nico kann herein
- die beiden müssen sich verstecken

Prag / George und Nico / im Schlosshof:

- George und Nico gehen an der Mauer entlang zu der Tür mit dem Knopf
- George spricht mit Nico, sie soll den Knopf betätigen
- George geht durch die Tür
- er holt die Kurbel vom Wagenheber (damit wurde die Tür verkeilt) und hebt das Stück Kohle auf dem Boden auf

- dann gehen beide zum Jeep
- George benutzt die Kurbel vom Wagenheber mit dem Wagenheber und lässt das Fahrzeug herunter
- die Kurbel vom Wagenheber steckt er wieder ein
- dann versucht er den Jeep an die Mauer zu schieben, aber das geht nicht
- er sieht in den Jeep und stellt fest das die Handbremse angezogen ist
- George löst die Handbremse (S-Taste) und schiebt nun den Jeep an die Mauer
- er klettert vorn auf den Jeep und dann die Mauer nach oben
- Nico kommt hinterher

- George klettert am Regenrohr hoch, aber Nico kann nicht mehr nachkommen
- sie nimmt sich die Halterung vom Rohr, die auf dem

Prag / Nico / im Schlosshof und im Schloss:

- Nico klettert wieder an der Mauer nach unten und auf den Jeep
- sie geht zu dem schwarzen Auto und klettert auf das Auto
- Nico sieht sich das Fenster an, es ist einen Spalt offen
- sie benutzt die Halterung vom Regenrohr mit dem Spalt vom Fenster und öffnet es so
- Nico steigt durchs Fenster ein
- in dem Raum sind zwei Fässer
- eins ist leer und bei dem anderen klemmt der Zapfhahn
- in der Ecke steht eine Rüstung
- Nico geht die Treppe nach oben und öffnet die Tür

- sie belauscht ein Gespräch der Wachen (es geht um Petra)

- Nico geht die beiden Treppen gegenüber der Tür, wo die Fässer sind, nach oben
- sie geht den Gang entlang bis zu einem Durchgang auf der rechten Seite
- Nico geht durch den Durchgang und eine Diele knarrt
- sie muss sich verstecken, weil die Wachen kommen
- wenn die Wachen weg sind, geht Nico nach rechts und den Gang entlang (vorbei an einer verschlossenen Tür und einer Treppe nach unten)
- sie geht bis zu einem Durchgang mit roten Teppichen
- am Ende gibt es eine Tür, die sich öffnen lässt

- das Zimmer gehört Petra
- Nico sieht sich um
- die Kommode lässt sich nicht öffnen
- es gibt auch ein Bad
- hinter dem Pavarent steht ein Koffer
- Nico öffnet ihn
- es liegt eine Perücke darin, die sie nimmt (dazu muss der Stern an der Perücke leuchten, damit das Nehmen Symbol erscheint)
- Nico sieht sich den Koffer genauer an, es gibt ein Geheimfach
- aber Nico kann den kleinen Knopf für das Geheimfach nicht mit dem Finger drücken
- sie benutzt den Bleistift mit dem Koffer und das Fach geht auf
- es gibt jede Menge Messer in dem Geheimfach und ein Schleifstein
- Nico nimmt den Schleifstein (mit Tasten Bild oben bzw. Bild unten den Schleifstein auswählen)
- dann öffnet sie den Koffer, der vor dem Bett steht

- hier nimmt sie den Fön
- da es hier erst mal nichts weiter zu tun gibt verlässt Nico das Zimmer

- sie geht zurück zu den beiden Treppen und diese nach unten (zu ihrer Ausgangsposition)
- jetzt nach vorn gehen und dann nach oben
- an der Wand entlang gehen, vorbei an einer verschlossenen Tür, bis zum Ende und dann ein Stück nach unten
- hier kommt eine Tür, die sich öffnen lässt
- es ist die Küche

- Nico sieht sich in der Küche um
- auf dem Tisch liegt Gemüse und auf einem Regal steht Bleichmittel
- genau das braucht Nico, aber sie darf es nicht nehmen
- Nico spricht mit dem Koch (Gemüse, Bleichmittel, Schleifstein)
- der Koch bekommt den Schleifstein und Nico nimmt sich das Bleichmittel, während der Koch mit dem Schärfen der Messer beschäftigt ist
- Nico verlässt die Küche und geht wieder in Petras Zimmer

- hier benutzt sie die Perücke mit dem Waschbecken und dann das Bleichmittel mit der Perücke im Waschbecken
- dann noch den Fön mit der Perücke benutzen
- Nico setzt sich die Perücke auf
- das Zimmer verlassen und den Weg mit den roten Teppichen entlang laufen
- am Ende kommt ein Wachposten (und Szenenwechsel)

Prag / George / im Schlosshof und im Schloss:

- George geht nach vorn und dann kommt eine Treppe
- die Tür oben ist aber verschlossen
- die Treppe wieder nach unten gehen
- in einer Ecke steht eine Kiste
- die Kiste an die Mauer gegenüber der Treppe schieben
- auf die Kiste klettern und dann auf die Mauer
- die Stufen nach oben gehen
- hier ist auch eine verschlossene Tür
- nach rechts über die Mauer klettern und auf dem Sims entlanggehen
- den Wasserspeier an der Ecke einfach zur Seite schieben
- weiter an der Mauer entlang und auf dem Sims
- am Ende kommt wieder ein Wasserspeier, aber der lässt sich nicht verschieben
- ein Stück vorher hat man aber ein beleuchtetes Fenster unterhalb gesehen
- an der Stelle nach unten klettern
- George steht auf dem Vorbau
- an der Mauer entlang nach rechts hangeln
- George findet hier ein offenes Fenster und steigt ein

- die Tür ist verschlossen, aber hinter den Kisten gibt es ein Fenster
- George sieht sich erst noch etwas um
- in einer Ecke hängt eine Öllampe
- George sieht sie sich an und benutzt sie (es tropft Öl herunter)
- damit nicht das ganze Öl aus der Lampe verschwindet benutzt er die Lampe wieder

und es hört auf zu tropfen

- nun wendet sich George den Kisten zu
- die obere Kiste an die Mauer schieben
- dann die unten frei gewordene Kiste in die Lücke an der Wand schieben
- die obere Kiste nach rechts ziehen (2x)
- die untere Kiste nun von der Wand nach vorn ziehen
- dahinter ist das Fenster und George öffnet es
- er klettert durch das Fenster

- nach rechts gehen und dem Weg folgen (nach unten)
- hier unten ist eine verschlossene Tür
- ein Stück weiter ist ein Abflussrohr mit einer Blechtasse drauf
- George nimmt die Blechtasse
- er geht bei den Bäumen entlang
- im Boden ist ein Gitter eingelassen, aber George schafft es nicht es anzuheben

- George geht den Weg wieder zurück in den Raum mit der Öllampe
- er benutzt die Öllampe, damit sie tropft und dann benutzt er die Blechtasse mit dem Öl und fängt es auf
- mit der Blechtasse voller Öl geht er zurück zu dem Gitter im Boden

- George benutzt die Blechtasse mit Öl mit dem Gitter
- dann öffnet er das Gitter und klettert hinunter

Prag / Nico / im Schloss:

- Nico hat Glück denn die Wache denkt sie wäre Petra
- Nico spricht mit dem Typen hinter dem Schreibtisch
- dann sieht sie sich die Tür dahinter an (sie braucht eine Sicherheitskarte für die Tür)
- Nico versucht die Tür zu öffnen (rote Lampe muss aktiv sein; mit Bild oben und Bild unten Taste bekommt man Sternchen über der roten Lampe aktiv) und sagt dann das es nicht geht weil sie keine Sicherheitskarte hat
- Nico spricht noch einmal mit dem Typen hinter dem Schreibtisch
- sie fragt ihn nach der Sicherheitstür (geht nur wenn sie sich vorher die Tür angesehen hat und versucht hat sie zu öffnen, sonst kommt beim Gespräch nicht das Thema mit der Sicherheitstür)
- der Typ fragt sie ob sie schon mit dem Sergeanten gesprochen hat und Nico sagt "Nein"
- sie soll zum Sergeant gehen, der hat eine Sicherheitskarte für sie

- Nico geht zu der Tür auf der gegenüberliegenden Seite vom Schreibtisch (die Seite wo auch die Tür zur Küche ist) und öffnet sie
- hier stehen jede Menge Computer
- eine Frau sitzt an einem Computer und Nico spricht mit ihr (Technikerin)
- sie sagt das sie nur Susarro Auskunft gibt
- Nico verlässt den Raum

- Nico geht zu der großen Tür gegenüber der Treppe und geht nach draußen
- sie geht an den beiden Wachposten mit den Hunden vorbei und dann an dem Typ vorbei, der immer von links nach rechts läuft

- dort geht Nico hinter das Gebäude
- am Torbogen steht der Sergeant
- Nico spricht mit ihm und bekommt die Sicherheitskarte (sie ist nicht aktiviert)
- sie geht zurück ins Schloss
- Nico geht zu der Frau am Computer und gibt ihr die Sicherheitskarte
- die Karte wird aktiviert und Nico nimmt sie wieder und verlässt den Raum
- nun zur Sicherheitstür gehen
- die aktivierte Sicherheitskarte mit der Tür (rote Lampe) benutzen
- die Tür öffnet sich und Nico geht die Treppen nach unten und den Gang entlang bis zu einem Feuerlöscher
- Nico nimmt sich automatisch den Feuerlöscher, weil sie ein Geräusch gehört hat

Prag / George / im Schloss:

- George ist in einem Waschraum gelandet
- er sieht sich um
- die Tür ist verschlossen
- im Gang vor der Tür steht ein Wagen
- George benutzt den Wagen und fährt mit ihm gegen die Tür, aber das reicht nicht
- er schiebt den Wagen zurück
- George sieht eine alte Waschmaschine und die schiebt und zieht er auf den Wagen
- dann benutzt er den Wagen mit der Waschmaschine und fährt damit gegen die Tür, die nun aufgeht
- George geht den Gang entlang und nimmt den zweiten Abzweig auf der rechten Seite
- er kommt zu einer Tür für die man eine Sicherheitskarte braucht (linke Seite)
- George geht weiter den Gang entlang und trifft auf Nico mit dem Feuerlöscher in der Hand
- die beiden gehen nun zusammen weiter

Prag / George und Nico / im Schloss:

- sie gehen zu der Tür mit der Sicherheitskarte
- George sieht sich die Tür an und klickt dann im Inventar Nico an (S-Taste), damit sie mit ihrer Karte die Tür öffnet
- es ist ein Umkleideraum
- George findet in einem Schrank Uniformen der Wachmänner und zieht eine an
- dann verlassen sie den Raum
- sie gehen den Gang nach oben und dann weiter nach oben bis am Ende ein Wachposten kommt
- nach einer kleinen Zwischensequenz lässt er Nico und George durch die Tür
- die Treppe nach unten gehen
- die nächste Tür hat diesmal eine Zahlenkombination, die sie aber nicht kennen
- noch ein Stück weiter gehen
- da kommt eine offene Gefängniszelle
- hier stehen mehrere Kisten und es gibt ein Lüftungsgitter an der Wand
- George verschiebt die Kisten nun so das er am Ende zwei übereinander gestapelte

Kisten unter dem Lüftungsgitter stehen hat

- er klettert auf die Kisten und lauscht am Lüftungsgitter
- Nico und George sehen Bruno und reden mit ihm

- es folgt eine längere Zwischensequenz

- George versucht das Lüftungsgitter zu entfernen, aber es ist festgeschraubt
- er benutzt die Silbermünze mit dem Lüftungsgitter und öffnet so die Schrauben
- das Lüftungsgitter entfernen (leider passt George nicht durch)
- George sieht sich die Öffnung an und klickt dann im Inventar Nico an und benutzt sie mit der Öffnung
- Nico klettert durch die Öffnung und kommt durch die Tür zurück
- jetzt gehen beide in den Raum (Susarros Büro)

- George sieht sich in dem Raum um und er findet unter dem Schreibtisch einen Knopf, den er betätigt

- es öffnet sich eine Geheimtür und die beiden gehen durch
- sie sehen gerade noch

Paris / George und Nico:

- in einer Zwischensequenz unterhalten sich Beatrice, Andre, Nico und George
- George will nach Montfaucon
- Andre und Nico wollen wegen Ägypten

Montfaucon / George:

Montfaucon / George / Platz:

- George sieht sich auf dem Platz um
- vor einer Toilettenanlage sitzt eine Frau
- George spricht mit ihr
- dann benutzt er die Toilette
- er geht zu dem Arbeiter mit dem Presslufthammer
- George stellt ihm einfach das Gerät ab und verschwindet dann schnell hinter dem LKW
- um den LKW gehen und aus der Werkzeugtasche den Gullydeckelschlüssel nehmen
- George benutzt den Gullydeckelschlüssel mit dem Gullydeckel hinter dem LKW, aber es geht nicht
- der Arbeiter sagt das der Gullydeckel zugeschweißt wurde
- George spricht mit dem Arbeiter (Flobbage) und erfährt unter anderem das sein Kollege im LKW schläft und Angst vor Erdbeben hat

- George geht zu dem Baugerüst
- es gibt eine Stelle zum Hochklettern (dort wo keine Querrohre sind)
- nach oben klettern und die Leiter nach oben gehen, dann auf die andere Seite springen
- die Toilettenfrau sieht ihn und sagt er soll sofort runter kommen
- George geht zur Toilettenfrau und spricht mit ihr (mehrmals über Urinale)
- er sagt die Toiletten wären nicht sauber (George muss die Toilette einmal benutzt haben)
- die Toilettenfrau geht nachsehen und George klettert schnell auf das Baugerüst

- die Leiter nach oben, auf die andere Seite springen und am Ende nach unten klettern
- nach vorn laufen
- dort ist ein Seil
- das Seil nehmen und zurück gehen
- im Inventar das Seil mit dem Gullydeckelschlüssel benutzen
- die Konstruktion mit dem Gullydeckel benutzen
- das Seil bindet George an den LKW
- zum Fahrer des LKW gehen und mit ihm sprechen (George sagt es gibt ein Erdbeben)
- nun ist der Weg in die Kanalisation frei

Montfaucon / George / Kanalisation:

- über den Holzbalken auf die andere Seite gehen
- bis zum Ende gehen
- dort ist ein Schädel an der Mauer
- den Steinzylinder aus dem Inventar mit dem Schädel benutzen
- die Geheimtür öffnet sich
- George folgt dem Weg ohne abzuzweigen
- am Ende ist eine Treppe und George geht nach oben
- die Tür ist nur angelehnt und er kann die Wache hören
- den Weg zurückgehen und dann die Abzweigung nehmen
- auf dem Boden ist eine Blutspur und George folgt ihr
- rechts durch die Tür gehen
- hier liegen viele Tote
- den Toten hinter der Tür durchsuchen (er hat einen Schlüssel)
- weiter dem Gang folgen
- es kommt wieder ein Wachposten und George meint er muss sich etwas einfallen lassen um ihn abzulenken
- George geht wieder in den Raum mit den vielen Toten
- hier steht in der Ecke eine Mikrowelle
- George muss sich jetzt auf das Kommende vorbereiten
- im Inventar den Schlüssel von dem Toten an die erste Stelle bringen, damit er griffbereit ist
- dann die Mikrowelle betätigen und sobald George kann den Raum verlassen und in den gegenüberliegenden Raum rennen
- der Wachposten kommt und geht in den Raum mit der Mikrowelle
- wenn er drin ist kommt George und schließt die Tür
- dann noch den Schlüssel mit der Tür benutzen und abschließen
- die Wache ist George erst mal los
- George geht nun den Gang nach vorn zur Küche
- er sieht sich um
- auf der rechten Seite gibt es einen Durchgang (dort wo der Stoff hängt)
- im nächsten Raum kommt George zu einem Weinregal
- in dem Weinregal sind 5 Flaschen
- George sieht sie sich alle an (über Bild oben und Bild unten Taste)
- es sind folgende Flaschen:

- * französischer Wein oben mit blauem Verschluss (1)
- * italienischer Wein links mit rotem Verschluss (2)
- * deutscher Wein rechts mit rotem Verschluss (3)
- * französischer Champagner ganz rechts mit weißem Verschluss (4)
- * israelischer Wein unten mit grünem Verschluss (5)

- in seinen Notizen findet George etwas über den Orden des heiligen Stephan (Orte)
- George zieht die Flaschen nun in der folgenden Reihenfolge heraus:

5, 2, 3, 4, 1

- die Geheimtür öffnet sich
- George findet in dem Gang einen sterbenden Mann
- er erzählt noch etwas von einer Statue, dann ist er tot
- George geht den Gang weiter bis zum Ende
- er geht durch die Geheimtür

- im nächsten Raum liegt eine Uhr auf dem Boden
- George geht durch die nächste Tür
- hier ist die Kirche und überall sind Wachposten
- jetzt heißt es wieder immer schleichen und im Schatten bleiben und die Wache im Auge behalten
- von der Tür aus nach links gehen (da ist eine Kanzel und es liegt eine Bibel drin)
- an der Wand entlang schleichen und hinter den Altar
- von dort dann in die Nische rechts (ganz rechts im Schatten bleiben bis der Wachposten mit dem Rücken zu George steht)
- nun zu den Stufen gehen und hinunter zu der Tür
- durch die Tür gehen

- George ist jetzt in der Bibliothek
- er sieht sich um und sieht eine Uhr im Regal
- George benutzt die Uhr (er versucht die Zeit von der kaputten Uhr einzustellen und dann das Jahr vom heiligen Stephan 1247, aber beides geht nicht)
- George sieht sich auch die 3 Statuen an
- die mittlere Statue ist der heilige Stephan und am Fuß der Statue ist ein Bronzeschild
- George liest das Schild (er braucht jetzt eine Bibel)
- er verlässt die Bibliothek

- wieder hinter den Altar schleichen und dann zur Kanzel
- in der Kanzel die Bibel ansehen (George findet was er sucht)
- und nun den ganzen Weg zurück zur Bibliothek (wenn man nach dem Lesen der Bibel abspeichert und danach von der Wache erschossen wird, dann kann man den Spielstand wieder laden und steht jetzt schon vor der Bibliothek ohne sich noch mal dahin schleichen zu müssen)

- in der Bibliothek benutzt George wieder die Uhr, diesmal mit den Zahlen aus der Bibel
- die Statue bewegt sich und gibt eine Treppe frei
- George geht die Treppe nach oben
- es folgt eine Zwischensequenz
- George ist nun ein Ritter und er hat den PSI-Stein

Paris / George / Wohnung von Vernon:

- George spricht mit Nico über Andre, Beatrice, Alphabet-Steine und Ägypten
- Nico hat eine DVD mit Karten von Ägypten
- die erste Karte erscheint und George benutzt den PSI-Stein (erst S-Taste drücken und dann PSI-Stein benutzen)
- dazu sagt George das der Fluss wie ein PSI aussieht
- bei der nächsten Karte S-Taste drücken und Omega-Stein benutzen
- bei der nächsten Karte S-Taste drücken und Alpha-Stein benutzen
- George und Nico haben die richtige Stelle gefunden
- es folgt eine Zwischensequenz

Ägypten / George und Nico:

- vor dem Eingang stehen 2 Wachen
- Nico schleicht sich an der Seite vorbei und hinter den Felsen
- George schleicht sich nach links und nach vorn zur nächsten Ruine
- dann schleicht er weiter zur nächsten Ruine
- wenn der Wachposten und der Hund wieder in Richtung des anderen Wachposten gehen, schleicht sich George erst vorsichtig näher an die letzte Ruine und wenn der Wachposten am Ende steht und George den Rücken zudreht, dann legt George einen Sprint ein (Strg-Taste) um links hinter den Felsen zu kommen, wo er Nico trifft

- George spricht mit Nico
- dann sieht er sich die Mauer an (es sind Symbole eingraviert)
- den Wagenheber mit der Mauer benutzen und es öffnet sich eine Tür
- Nico und George gehen in den Gang
- es folgt eine Zwischensequenz (sie sollen zwei Prüfungen bestehen)

- George benutzt alle drei Steine (Reihenfolge egal) mit der Tür und sie geht auf
- dann kommt die zweite Aufgabe (sie sollen die Sage nachstellen)

- George geht zu dem Gerät wo die 3 Figuren stehen und benutzt es
- zuerst wählt George die Figur die Horus nehmen soll und dann drückt er auf das Symbol Tafel und Horus geht mit der Figur auf die andere Seite
- die richtige Reihenfolge geht so:

- * zuerst den Killer auf die andere Seite bringen
- * dann Horus allein zurückschicken
- * jetzt den Bruder auf die andere Seite bringen
- * den Killer wieder mit zurücknehmen
- * den Zeugen auf die andere Seite bringen
- * Horus geht allein zurück
- * den Killer auf die andere Seite bringen

- das wäre geschafft
- in den Gang laufen und es folgt eine Zwischensequenz (Finger schon mal auf die S-Taste legen)

- sobald es geht schnell die S-Taste drücken und George springt auf die Wache, aber die Pistole fliegt weg

- nochmal die S-Taste drücken, damit Susarro nicht an die Pistole kommt
- es folgt eine weitere Zwischensequenz
- mit Nico sprechen (Großmeister)
- mit Bruno sprechen (Großmeister, Artefakt)
- George sieht sich um und geht die Treppe nach oben und macht einen Rundgang
- er findet eine Bombe (schnell S-Taste drücken, damit er sich in Sicherheit bringt)
- nach der Zwischensequenz geht George nach rechts
- hier ist das umgekippte Gerät und dahinter ist ein Graben
- in dem Graben ist ein Stein, der sich verschieben lässt
- der Graben geht in verschiedene Richtungen weiter
- es gibt einen weiteren Stein
- diesen erst nach oben ziehen und dann zu dem anderen Stein schieben
- der Stein muss über den anderen Stein auf die andere Seite vom Graben geschoben werden (der Stein unten im Graben wird so geschoben das er eine Brücke für den anderen Stein bildet)
- dann wird der Stein um das Gerät herum wieder zum Graben geschoben (ans Ende des Grabens)
- der Stein im Graben wird nun im Graben bis zu dem anderen Stein geschoben
- der obere Stein wird über den Stein im Graben auf die andere Seite geschoben
- dann zieht und schiebt George den Stein bis an die Mauer ganz hinten links
- er klettert auf den Stein und dann auf die Mauer
- George sieht einen Ausgang und Nico und Bruno kommen nun auch
- sie landen in dem Raum mit Horus
- George geht an das Gerät und bedient es, aber Nico hindert ihn daran
- Bruno übernimmt diese Aufgabe und George und Nico können den Ort verlassen
- nach einer Zwischensequenz landen die

Glastonbury / George und Nico:

- die beiden gehen die Strasse nach oben und durch das Gittertor auf der rechten Seite
- jetzt kommt eine wahre Kistenverschiebungssorgie
- es ist etwas zu viel jede Kiste einzeln zu beschreiben wohin sie geschoben werden muss
- deshalb jetzt hier nur wie das Endresultat aussehen muss

- * am Ende der Mauer stehen 1x 3 Kisten übereinander und davor steht eine einzelne Kiste
- * an dieser Stelle gibt es oben an der Mauer eine Lücke und dort muss George hoch
- * die Kisten, die weiter vorn stehen, müssen alle nach hinten geschoben und gestapelt werden
- * dazu müssen nun die Kisten verschoben werden
- * zuerst müssen 2 Kisten vor die Kiste die etwas erhöht steht geschoben werden (die Kisten vorn beim Eingang)
- * dann wird die obere Kiste auf eine Kiste darunter geschoben
- * nun müssen immer Kisten davor geschoben werden (in Richtung der Mauer), damit die obere Kiste immer weiter geschoben werden kann
- * die einzelne Kiste an der Mauer muss dann auch noch verschoben werden
- * vor die 3 aufgestapelten Kisten müssen 2 aufgestapelte Kisten kommen

* zum Schluss muss George auf die 3 Kisten klettern und die dritte Kiste auf die 2 davor gestapelten Kisten schieben

* dann kann George auf die 3 Kisten vor der Mauer klettern und darüber

- es folgt eine Zwischensequenz

- George geht zu dem Schwert

- unterhalb des Schwertes ist eine Ausbuchtung

- den Schlüssel Salomons mit der Ausbuchtung benutzen

- dann auf die andere Seite gehen und das Schwert nehmen (leuchtet ein Stern am Schwert, wenn man richtig davor steht)

- jetzt kommt das große Finale und George muss gegen den Drachen kämpfen

- George muss den Feuerbällen ausweichen

- zuerst rennt er nach rechts hinter die Steine

- dann geht er zu den Steinen, die vor denen liegen wo er gerade ist (also nur links vor dem Stein lang und gleich wieder rechts hinter die Steine)

- es kommt ein wahrer Feuerregen vom Drachen

- sobald der Drachen blau dampft (und nicht mehr schießt) muss George losrennen und zwar direkt auf den Drachen zu und sobald am Drachen ein Stern aufleuchtet die S-Taste drücken

- dann erledigt George den Rest alleine

Ende !!!

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

geschrieben am 22.05.2006

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

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

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