



Walkthrough

## Geheimakte-Reihe

Geheimakte Tunguska

Geheimakte 2: Puritas Cordis

Geheimakte 3

Geheimakte Sam Peters

Verfasst von *K1n9\_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2009-2014 K1n9\_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: [k1n9duk3@arcor.de](mailto:k1n9duk3@arcor.de)

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Anmerkungen zu den Walkthroughs</b>	<b>5</b>
<b>Geheimakte Tunguska</b>	<b>7</b>
Berlin . . . . .	7
Moskau: Militärbahnhof . . . . .	9
Russland: Zug . . . . .	10
Russland: Krankenhaus . . . . .	12
Russland: Einsiedler . . . . .	13
Russland: Vaters Hütte . . . . .	14
Kuba . . . . .	14
Irland . . . . .	15
Himalaja . . . . .	17
Antarktis . . . . .	17
Anhang . . . . .	20
<b>Geheimakte 2: Puritas Cordis</b>	<b>23</b>
England: Prolog . . . . .	23
Nordsee: Kreuzfahrt auf der Calypso . . . . .	23
Indonesien: In den Tempel . . . . .	25
Nordsee/Frankreich: Schiffbruch . . . . .	26
Indonesien: Sam befreien . . . . .	27
Frankreich: Ruinen von Gatineau . . . . .	28
Frankreich: Paris . . . . .	29
Hauptquartier von Puritas Cordis . . . . .	31
Anhang . . . . .	33
<b>Geheimakte 3</b>	<b>35</b>
Ägypten: Alexandria . . . . .	35
Frankreich: Finistère . . . . .	35
Deutschland: Berlin . . . . .	37
Türkei: Nabelberg . . . . .	37
Italien: Florenz . . . . .	39
USA: San Francisco . . . . .	40

Flugzeugträger . . . . .	41
Schweiz: CERN . . . . .	42
Das Ende der Welt . . . . .	43
Schweiz: CERN . . . . .	43
Griechenland: Santorin . . . . .	43
Schweiz: CERN . . . . .	46
Anhang . . . . .	46
Achievements . . . . .	47
<b>Geheimakte Sam Peters</b>	<b>49</b>
Vor Bali, Indonesien . . . . .	49
Berlin, Deutschland . . . . .	49
In der Nähe des Bosumtwi, Ghana . . . . .	50
Tag 1 . . . . .	50
Tag 2 . . . . .	51

## Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

## Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote<sup>1</sup>, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Diskettensymbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

---

<sup>1</sup>Dies ist eine Fußnote.

# Geheimakte Tunguska

## Berlin

Im Büro des Vaters stecken Sie zunächst mal die Porzellanschale ein und füllen diese am Heizungsventil mit Wasser. Auf dem Tisch in der Mitte finden Sie noch einen Gesteinsbrocken, den Sie ebenfalls einstecken. Benutzen Sie nun das Telefon. Ganz rechts im Raum steht noch ein Glaskolben, den Sie ebenfalls einstecken. Danach verlassen Sie das Büro.

Im Flur betrachten Sie das Türschild neben der linken Tür. Brechen Sie noch ein Stück von der Pflanze ab und gehen Sie nach rechts zur Halle. Hier hängt links neben dem Zeitungsständer ein Zettel, den Sie sich ansehen müssen. Gehen Sie dann in den hinteren Bereich zwischen den beiden Saurierstatuen. Betrachten Sie den Sockel der Statue und öffnen Sie die dabei entdeckte Geheimtür. Im Inneren der Statue liegt ein kleiner Schlüssel, den Sie auch gleich einstecken. Damit geht's wieder zurück nach oben in den Flur. Hier öffnen Sie den Sicherungskasten mit dem Schlüssel und schalten die Sicherung aus. Jetzt können Sie das zweite Büro betreten. Reden Sie mit Max über alle Themen und statten Sie dem Büro von Ninas Vater einen zweiten Besuch ab. Nach einigen Dialogen finden Sie sich auf der Straße wieder, wo Sie rechts vor dem Gerüst einige gelbe Scherben einsammeln. Entriegeln Sie den Sitz des Motorrads mit Ihrem Schlüssel und klappen Sie den Sitz um. Danach benutzen Sie das Motorrad und fahren nach Hause.

Am nächsten Morgen lesen Sie erst einmal den tragbaren Kassettenspieler vom Boden auf und betrachten diesen genauer. Auch das Buch auf dem Bett landet im Inventar und wird näher betrachtet. Untersuchen Sie danach den Schreibtisch. Hier stecken Sie das Stück Pizza und den Salzstreuer ein und benutzen dann die Tastatur. Das Passwort lautet 2-3-4-2<sup>2</sup>. Betrachten Sie anschließend den Bildschirm und verlassen Sie dann das Zimmer. Im Hof werfen Sie einen Blick in die Mülltonne, versuchen, den Eimer einzustecken, und nehmen die Luftpumpe vom Fahrrad mit. Werfen Sie noch einen Blick in die Kiste in der Garage und fahren Sie dann mit dem Motorrad zum Museum.

---

<sup>2</sup>Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 20)

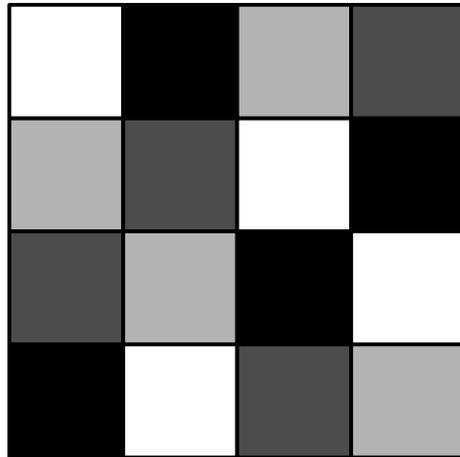
Hier reden Sie mit dem Mädchen auf der Bank. Bieten Sie ihr an, das Fahrrad zu reparieren und beenden Sie das Gespräch. Nehmen Sie den Schlauch aus dem Fahrrad und fahren Sie zurück nach Hause. Hier pumpen Sie den Schlauch mit der Luftpumpe auf und halten ihn dann in den Eimer. Schmieren Sie dann den Gummihandschuh mit dem Klebstoff ein und kleben Sie ihn auf den Schlauch. Danach fahren Sie zum Museum zurück und setzen den Schlauch wieder in das Fahrrad ein. Reden Sie erneut mit dem Mädchen und Sie erhalten eine Kamera. In diese setzen Sie nun die Batterien ein und geben sie danach dem Mädchen zurück. Anschließend kehren Sie wieder in das Haus von Ninas Vater zurück und wenden dort den Magneten auf das Aquarium an. Mit dem Schlüssel öffnen Sie dann die Burschatulle. Untersuchen Sie das Adressbuch und fahren Sie anschließend zu Olegs Haus.

Hier stecken Sie sich zunächst die leere Plastiktüte ein. Gehen Sie dann zur Tür und betätigen Sie die Klingel. Danach legen Sie das Stück Pizza in den Napf und gehen dann um das Haus herum. Hinterm Haus stecken Sie den Besenstiel ein und werfen einen Blick durch den Fensterspalt direkt über dem gelben Blumenkasten. Gehen Sie jetzt wieder zurück zur Eingangstür. Befestigen Sie das doppelseitige Klebeband an Ihrem Handy und kleben Sie dieses auf die Katze. Jetzt müssen Sie nur noch das Salz auf die Pizza streuen. Gehen Sie danach zurück zur Straße und benutzen Sie dort die Telefonzelle. Anschließend kombinieren Sie den Henkel mit der Plastiktüte und hängen das Ergebnis an den Besenstiel. Mit dem Kescher angeln Sie sich dann das Handy vom Baum und fahren anschließend zum Museum.

Begeben Sie sich in Max' Büro und reden Sie mit ihm über alle möglichen Themen. Sobald Max verschwunden ist, öffnen Sie den Kühlschrank und kratzen noch mit der Fahrradspeiche am Totem. Drücken Sie dann das Pflanzenteil in die Porzellanschale und rühren Sie den Gips dazu. Den Kitt schmieren Sie dann auf das Diadem. Werfen Sie den Gesteinsbrocken in den Glaskolben und gießen Sie die Säure dazu. Kombinieren Sie auch die Sonnenbrille mit der gelben Scherbe. Jetzt setzen Sie die rote Perle, den Amethyst und die grüne Scherbe in das Diadem ein. Gehen Sie anschließend in die Halle hinunter und setzen Sie das Diadem auf die Lampe auf der rechten Seite. Jetzt sehen Sie sich den Plan auf der gegenüberliegenden Seite an und reden anschließend mit Max. In dessen Büro sehen Sie sich die große Reliefscheibe genauer an und nehmen die kleine Münze heraus. Damit geht's dann wieder in das Büro des Vaters.

Dort sehen Sie sich den Münzkasten genauer an und setzen die gefundene Münze in das leere Fach. Jetzt müssen Sie die Münzen so anordnen, dass in jeder Zeile, jeder Spalte und den beiden Diagonalen jeweils vier unterschiedliche Münzen liegen. Für dieses Rätsel gibt es eine „Lösungsschablone“ (siehe Abbildung 1.1). Durch Zuordnung von Münze zu Farbe und das Drehen der Schablone ergeben sich verschiedene Lösungen.

Abbildung 1.1: Lösungsschablone für das Münzrätsel



## Moskau: Militärbahnhof

Stecken Sie sich die Ziegelsteine an der Hausecke ein und untersuchen Sie die Tasche des Arbeiters. Werfen Sie einen Blick in die Brotbox und durchwühlen Sie noch den Schutt. Stützen Sie das Auto mit den Ziegelsteinen ab, schmieren Sie den Wagenheber mit dem Butterbrot und stecken Sie den Wagenheber anschließend ein.

Jetzt gehen Sie zum Nebeneingang des Bahnhofs. Klemmen Sie das Gummiband an das „undefinierbare Ding“ und erweitern Sie die Konstruktion mit der Mutter zu einer geladenen Zwille. Damit schießen Sie dann auch gleich die Lampe über dem Soldaten kaputt. Rechts neben dem Fensterbrett des Wachhäuschens hängt ein Bleistift, den Sie einstecken. Sehen Sie sich auch die Zigarettenstummel auf der Straße direkt vor dem Häuschen genauer an. Stecken Sie die Zeitung ein und fragen Sie den Soldaten nach einer Zigarette.

Gehen Sie zurück zum Kanalarbeiter und reden Sie mit ihm über seine schlechte Laune und sein Lotterielos. Bearbeiten Sie nun die Zeitung mit dem Bleistift und geben Sie die Zeitung anschließend dem Arbeiter. Jetzt stecken Sie den Schlauch und die Absperrung ein. Die Eisenstangen lassen Sie sich vom Soldaten Yushin verbiegen und anschließend steigen Sie in den Kanal hinunter.

In der Kanalisation liegen Streichhölzer auf dem Boden, die Sie gleich einsammeln. Mit dem Wagenheber drücken Sie die Metalltür auf und gehen hindurch. Im nächsten Raum klemmen Sie die Eisenstangen in den Ausgang und klettern anschließend hinauf. Im Klo werfen Sie einen Blick durch den Spalt unter der ersten Kabine und reden mit dem Besitzer der Beine. Das Gespräch können Sie sofort wieder beenden. Stecken Sie dann

den Schlauch an den Wasserhahn, legen Sie das andere Ende des Schlauchs in das Pissoir und drehen Sie den Wasserhahn auf. Danach verlassen Sie das Klo durch den Durchgang auf der linken Seite.

Hier zünden Sie die Zigarette mit Hilfe der Streichhölzer an und legen die glimmende Zigarette auf die Schüssel auf der Bank. Öffnen Sie jetzt zunächst den Spind neben der Ausgangstür und werfen Sie einen Blick hinein. Nehmen Sie sich den Strumpf und die Uniform aus dem Spind. Öffnen Sie danach den Spind ganz links im Bild mit der Kombination 3-1-5-4-5<sup>3</sup>. In diesem Spind finden Sie Ihren Passierschein. Klettern Sie jetzt in den Kanal zurück und betrachten Sie den Verteiler an den Rohren. Gehen Sie weiter zum Bereich vor der Stahltür. Dort ziehen Sie den Strumpf über das Rohr direkt neben der Tür und binden ihn mit dem Absperrband fest. Gehen Sie jetzt zurück durch die Tür und benutzen Sie das Drehrad rechts neben dem Verteiler. Holen Sie sich den Strumpf und geben Sie ihn dem Zugführer in der Toilette. Gehen Sie dann durch die Umkleide in den Bahnhof und dort direkt zum Zug. Dem Soldaten am Zug müssen Sie jetzt nur noch den Passierschein geben.

## **Russland: Zug**

Nehmen Sie sich die Orangensaftflasche und die Trockenfrüchte vom Tisch und drehen Sie die Birne aus der Lampe. Gehen Sie danach durch die Tür in den nächsten Waggon. Sprechen Sie den Assistenten kurz an und nehmen Sie sich danach eine Scheibe Weißbrot aus dem Korb in der Mitte des Raumes mit. Verlassen Sie den Raum dann durch die hintere Tür. Im Gang drehen Sie erneut eine Birne aus der Lampe und gehen zurück zum schlafenden Soldaten. Hier drehen Sie die 100 Watt Birne in die Lampe und betätigen dann den Lichtschalter.

Die Küche verlassen Sie noch kurz, um den Rucksack des Soldaten zu durchwühlen. Betreten Sie die Küche dann wieder und stecken Sie dort das Honigglas ein. Geben Sie dann Honig, Trockenfrüchte und Orangensaft in den Topf auf dem Herd und gießen Sie anschließend das Rizinusöl dazu. Beschmieren Sie das Weißbrot mit der Marmelade und füllen Sie die leere Flasche am Wasserhahn wieder auf.

Jetzt gehen Sie wieder zu den Wissenschaftlern und geben dem sitzenden Wissenschaftler das Marmeladenbrot. Anschließend reden Sie mit ihm über alle möglichen Themen. Danach reden Sie noch mit dem Assistenten über die Versuche und gießen anschließend das Wasser in die Steckdose am Boden. Nehmen Sie sich nun das Glas vom kleinen Tisch vorne links und ein weiteres vom Boden. Nehmen Sie die Proben aus beiden Gläsern

---

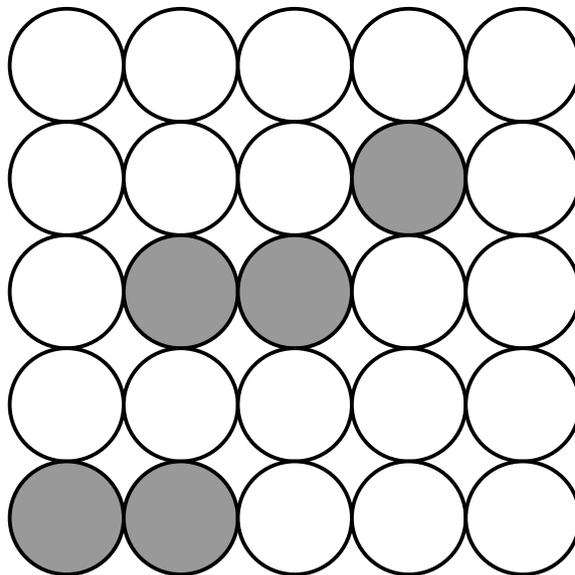
<sup>3</sup>Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 20)

heraus, indem Sie sie untersuchen. Kombinieren Sie dann beide Pflanzenproben miteinander, stecken Sie die große Probe wieder in ein Glas und stellen Sie dies zurück auf den Tisch. Im Abteil des Professors sehen Sie sich den Schreibtisch genauer an und untersuchen jedes Objekt darauf, also die Ameise, das Buch, die Dokumente, den Notizzettel am Bildschirm und die Akten.

Schnappen Sie sich zunächst die Hundeleine vom Zwinger und gehen Sie dann nach rechts. Nehmen Sie sich ein Stück Fleisch aus der Kühlbox, stecken Sie es in das Proben-  
glas und legen Sie das Glas dann in den rechten Teil des Käfigs. Jetzt können Sie sich das Knochenstück aus dem linken Teil nehmen. Ganz rechts finden Sie einen Staubsauger, von dem Sie das Rohr und den Schlauch mitnehmen. Mit dem Knochenstück öffnen Sie die Klappe und untersuchen das Innenleben. Untersuchen Sie den Staubbeutel und gehen Sie zur Kühlbox. Hier schlagen Sie die Luke im Dach mit dem Rohr ein. Hängen Sie die Hundeleine an das Rohr und werfen Sie es zur Luke hinauf. Jetzt können Sie durch die Luke klettern.

Oben angekommen stecken Sie das angeleinte Rohr gleich wieder ein und klemmen es an die beiden Rohre rechts im Bild. In das rechte Rohr werfen Sie die Tierhaare und danach verbinden Sie die Rohre mit dem Schlauch. Anschließend klettern Sie durch das Fenster.

Abbildung 1.2: Kombination für den Safe im Zug



Jetzt schauen Sie sich abermals den Schreibtisch an und öffnen die Schublade mit der Haarspange. Nehmen Sie die Statue aus der Schublade und verlassen Sie die Nahansicht

des Schreibtisches wieder. Nehmen Sie den Totenkopf vom Skelett und die Blumenvase vom Sockel neben der Tür. Auf diesen Sockel setzen Sie nun die Statue. Anschließend drehen Sie alle vier Statuen im Raum so, dass sie nach links blicken, wie Genosse Lenin auf dem Bild. Betreten Sie dann den Geheimraum, nehmen Sie dort das Buch vom Stuhl und verlassen Sie den Geheimraum wieder. Das Buch stellen Sie draußen zu den anderen ins Regal und betreten den Geheimraum wieder. Dort setzen Sie den Totenkopf in die nun sichtbare Nische und sehen sich anschließend den Safe an. Um den Safe zu öffnen, klicken Sie die in Abbildung 1.2 markierten Felder an. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle.

## **Russland: Krankenhaus**

Nehmen Sie sich die Stofftasche von der Bank, pflücken Sie ein paar Beeren vom Busch und betrachten Sie den Krankenwagen. Schmieren Sie dann die Beeren auf die Tüte und reichen Sie diese an Oleg weiter. Jetzt müssen Sie nur noch das Handy ans Ohr nehmen und den Krankenwagen rufen.

An der Hintertür sehen Sie sich den Schatten vor der Tür sowie die Lampe an und nehmen sich die OP-Zange vom Müllcontainer. Holen Sie den Schlüssel mit der Zange aus der Lampe heraus, schließen Sie damit die Tür auf und betreten Sie das Gebäude. Im Lagerraum nehmen Sie sich den Handventilator vom hinteren Aktenschrank. Durchsuchen Sie den vorderen Aktenschrank und nehmen Sie sich anschließend eine der Flaschen aus dem Regal an der gegenüberliegenden Wand.

Durch die Tür im Hintergrund gelangen Sie in den OP, wo sie sich eine Flasche Ammoniak, eine Spritze, ein Skalpell und ein Stethoskop einstecken. Mit dem Stethoskop lauschen Sie an der Tür hinten rechts und gehen dann hindurch. Verlassen Sie das Gebäude nun wieder auf demselben Weg und gehen Sie draußen nach links um das Gebäude. Hier manipulieren Sie die Satellitenschüssel mit Hilfe des Skalpells und gehen wieder zurück zum Hintereingang. Horchen die mit dem Stethoskop an dem Rohr, gießen Sie das Ammoniak in das Rohr und treiben Sie den Geruch mit Hilfe des Ventilators das Rohr hinauf.

Wechseln Sie jetzt zu Nina. Heben sie das Häkeldeckchen, die Schüssel und den kleinen Stein neben dem Rattenloch auf. Zerreißen Sie das Deckchen an der scharfen Kante im Mauerwerk und binden Sie den dadurch erhaltenen Faden an den Stein. Den angebundenen Stein lassen Sie dann durch den Abfluss hinunter.

Wechseln Sie jetzt wieder zu Max und schicken Sie das Skalpell durch das Rohr zu Nina hinauf. Danach lassen Sie Nina mit dem Skalpell ein Stück aus der Matratze schnei-

den. Das Stuhlbein fällt ebenfalls dem Skalpell zum Opfer. Schaumstoff und Stuhlbein wandern schließlich durch den Abfluss zu Max.

Wechseln Sie wieder zu Max und gehen Sie wieder in den Raum, in dem der Fernseher steht. Stecken Sie die Spritze in das Stuhlbein und gießen Sie etwas von dem Betäubungsmittel auf das Blasrohr. Jetzt nehmen den Keil von der Stahltür und pusten anschließend mit dem Blasrohr durch das Guckloch. Tauchen Sie den Schaumstoff in die Schüssel links neben dem Fernseher und nehmen Sie eine Reißzwecke von der Pinnwand mit. Reichen Sie jetzt den Käseschwamm und das Stuhlbein wieder durch das Rohr an Nina weiter.

Wechseln Sie zu Nina, binden Sie den Käseschwamm an den Faden, kombinieren Sie das Stuhlbein mit der Schüssel und anschließend die Falle mit dem Schwamm. Die komplette Falle stellen Sie anschließend vor das Rattenloch. Nehmen Sie die Ratte aus der Falle und geben Sie Max die Ratte. Anschließend schicken Sie Max wieder in den Raum mit dem Fernseher und dort die Treppe hinauf. Die Wache lenken Sie mit der Ratte ab. Geben Sie etwas Betäubungsmittel auf die Reißzwecke und legen Sie diese dann auf den Stuhl. Danach müssen Sie nur noch die Wache durchsuchen und die Zelle mit dem gefundenen Zellschlüssel öffnen.

## Russland: Einsiedler

Nehmen Sie den Spaten vom Heck des Jeeps und sehen Sie sich den Jeep genauer an. Hier nehmen Sie den Ketchup und den Erste-Hilfe-Kasten mit. Anschließend betreten Sie das Zelt. Hier nehmen Sie sich den Holzlöffel, die Tasse, den Gitterrost, die Schere und einen Faden aus den Quasten. Anschließend verlassen Sie die Hütte wieder. Gehen Sie nach rechts und schlagen Sie mit dem Spaten auf die Kiste ein. Stecken Sie die Trümmer ein und schlagen Sie mit dem Spaten gegen den Baum. Kratzen Sie mit der Tasse ein wenig Harz vom Baum und stecken Sie die Rinde ein. Legen Sie die Rinde auf die Tränke beim Jeep und ziehen Sie den Stöpsel aus dem Fass. Füllen Sie die Tasse an der Tränke noch zusätzlich mit Wasser und folgen Sie dem Weg nach rechts. Hier stecken Sie den spitzen Stein ein und schleifen damit die Schere. Stellen Sie den Rost über dem Loch auf und stellen Sie die Tasse auf den Rost. Stecken Sie anschließend beides wieder ein. Graben Sie noch den Enzian mit dem Spaten aus und gehen Sie zurück.

Schneiden Sie dem Rentier mit der Schere ein paar Haare ab, binden Sie die Haare mit dem Faden zusammen und stecken Sie das Haarbüschel auf den Kochlöffel. Betreten Sie jetzt das Zelt, tauchen Sie den Pinsel in die Tasse und bestreichen Sie die Pergamentschnipsel in der Feuerstelle mit dem Pinsel.

Zeigen Sie das Rezept dem Einsiedler und Sie erhalten eine Phiolen. Diese füllen Sie draußen an der Tränke kurz mit Wasser, anschließend stellen Sie die Phiolen vor den Nussknacker ganz links im Zelt. Quetschen Sie die Enzianwurzel mit dem Nussknacker aus und stecken Sie die Phiolen wieder ein. Untersuchen Sie den Erste-Hilfe-Kasten und geben Sie dann den Ketchup und den Wodka in die Phiolen. Legen Sie jetzt die Kisten-trümmer in die Feuerstelle und entzünden Sie das Holz mit den Streichhölzern. Stellen Sie dann den Rost wieder über die Feuerstelle und die Phiolen auf den Rost. Jetzt müssen Sie die Phiolen nur noch an den Einsiedler weiterreichen.

## **Russland: Vaters Hütte**

Gehen Sie zunächst links an der Hütte vorbei, nehmen Sie den Schlauch vom Tankwagen mit und folgen Sie weiter dem Weg. Stecken Sie den Schlauch in den Tank des LKW-Wracks und füllen Sie den Tankinhalt in die Wodkaflasche um. Untersuchen Sie auch noch die Felge rechts neben dem Tank und gehen Sie zur Hütte zurück. Gießen Sie den Diesel in den Generator und halten Sie anschließend die Muttern an die Spule.

Betreten Sie nun die Hütte und betrachten Sie den Kamin. Links unten finden Sie ein Stück Alufolie, das Sie einstecken. In der Hütte befinden sich außerdem noch ein alter Lappen und eine Glasscherbe, die Sie mitnehmen müssen. Putzen Sie das verdreckte Fenster von draußen mit dem Lappen und betrachten Sie anschließend den Kompass neben dem Kamin.

Die Kompassnadel müssen Sie nacheinander auf SW, O, NW, S<sup>4</sup> einstellen. Legen Sie dazu die magnetischen Muttern auf die entsprechenden Metallstifte am Rand des Kompasses und drücken Sie dann auf den Knopf in der Mitte. Untersuchen Sie das somit geöffnete Geheimfach und legen Sie die Filmrolle in den Projektor ein. Versuchen Sie, den Projektor einzuschalten. Legen Sie die Alufolie auf die Glasscherbe und setzen Sie diese in den Projektor ein. Starten Sie nun den Projektor.

## **Kuba**

Betreten Sie die Anstalt durch die Tür und reden sie mit der tanzenden Krankenschwester über die Musik und ihre politischen Ambitionen. Nehmen Sie sich eine Zeitung aus dem Zeitschriftenständer und verlassen Sie den Raum nach links unten. Im nächsten

---

<sup>4</sup>Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 21)

Raum unterhalten sie sich kurz mit dem Patienten über dessen Kartenhaus. Anschließend stecken Sie noch die Brille vom kleinen Tisch ein und verlassen das Gebäude wieder.

Gehen Sie durch den Torbogen in den Innenhof und nehmen Sie sich dort Holz vom Stapel in der Hofecke. Anschließend betreten Sie die Küche durch die Tür auf der rechten Seite. Hier stecken Sie die Fleischgabel, die Wurstzange und die Gewichte ein. Werfen Sie die Holzscheite und die Zeitschrift in den Herd und entzünden Sie das Ganze mit der Brille. Mit der Zange angeln Sie sich ein paar Kohlen aus dem Feuer und verlassen die Küche wieder.

Begeben Sie sich wieder zu dem Patienten mit dem Kartenhaus und stellen Sie dort die Gewichte auf das Grammophon. Anschließend reden Sie vor dem Gebäude mit dem Pförtner und fragen ihn nach einem Porträt von der Krankenschwester. Anschließend geben sie ihm die Kohlestücken und fragen erneut nach dem Porträt. Dieses zeigen sie kurz der Krankenschwester und gehen anschließend in den Innenhof. Reden Sie mit dem Arbeiter über seine Arbeit und seine Pause. Gehen Sie wieder in die Küche, holen Sie sich mit der Zange noch weitere Kohlen aus dem Herd und werfen Sie anschließend die Plastiktüte in das Feuer.

Gehen Sie jetzt wieder in das Zimmer, in dem vorhin noch das Kartenhaus stand, und legen Sie das Porträt der Krankenschwester auf den Kopierer. Die Kopien geben Sie der Krankenschwester. Anschließend gehen Sie nach links zu den Zellen. Betreten Sie die Zelle vorne rechts und sehen Sie sich dort alles an (Kratzer an der Wand, herausgebrochene Steine, Flecken auf dem Boden, Bett und Kamera). Jetzt können Sie die Zelle wieder verlassen. Reden Sie mit der Krankenschwester über die Zelle und gehen Sie nach draußen in den Hof.

Spießen Sie das Porträt mit der Fleischgabel auf und hängen Sie es an den Türrahmen. Anschließend können Sie die Tür benutzen. Benutzen Sie den Tresor und geben Sie die Kombination 1-4-2-8<sup>5</sup> ein. Das Videoband brauchen Sie dann nur noch in einen der Videorekorder zu schieben. Reden Sie kurz mit Perez über Ninas Vater und begeben Sie sich danach zurück in den Innenhof des Sanatoriums. Hier nehmen Sie das Porträt wieder an sich. Kehren Sie damit wieder zum Strand zurück und geben Sie Perez das Porträt und die Kohle.

## Irland

Vor dem Pub stecken Sie die rote Flagge ein und hängen diese über das Verkehrsschild. Nehmen Sie noch das Schild auf der gegenüberliegenden Straßenseite mit und gehen Sie

---

<sup>5</sup>Die Kombination ist die Anzahl der Beine auf dem Bild links (von unten nach oben)

dann die Treppe hinunter zum Pier. Hier stecken Sie den Stein in die Tasche und nehmen sich einen Fisch aus dem Fass neben dem Angler. Reden Sie noch mit dem Angler über Morangie und das Boot und gehen Sie dann die Treppe wieder hinauf. Nehmen Sie die Flagge wieder vom Schild und betreten Sie den Pub.

Legen Sie jetzt den Fisch auf das Schild und schieben Sie das Ganze dann in den Kamin. Benutzen Sie dann die Flagge, um das Blech wieder aus dem Kamin herauszunehmen. Geben Sie den Fisch dem Gast hinten rechts und nehmen Sie sich den Becher vom Tisch. Verlassen Sie den Pub wieder und hängen Sie die Flagge wieder auf das Verkehrsschild. Gehen Sie dann zum Pier, füllen Sie dort den Becher mit Meerwasser und gehen Sie anschließend wieder in den Pub. Hier stellen sie den Becher kurz in den Kamin und stecken ihn gleich wieder ein. Untersuchen Sie den Becher und reden Sie dann mit dem Wirt über die Zitrone und die Kneipe.

Gehen Sie kurz auf die Straße hinaus und öffnen Sie dort die Kiste. Geben Sie dem Wirt die Zitrone und schütten Sie dann das Salz in den Becher des Wirts. Nehmen Sie sich den Schlüssel von der Bar und öffnen Sie damit die Tür am Pier. Betreten Sie den Keller und stecken Sie die Fackel und eine Flasche Whiskey ein. Draußen geben Sie dem Angler den Whiskey, füllen den Becher erneut mit Wasser und steigen dann in das Boot.

Im Innenhof ziehen Sie das Schwert aus dem Stein und nehmen außerdem noch den Fensterladen mit. Gehen Sie durch den Durchgang rechts und zünden Sie hier Ihre Fackel an der brennenden Fackel an. Gehen Sie zurück in den Hof und gehen Sie dort durch die mittlere Tür. Gehen Sie die Treppe rechts hinauf und stecken Sie oben die Öllampe und die Speerspitzen aus dem Schaukasten ein. Betrachten Sie die Bücher im Regal über dem Schaukasten und gehen Sie wieder in den Innenhof. Gehen Sie jetzt durch den hinteren Durchgang.

In dem Flur betreten Sie zunächst die hintere Tür und gelangen in das Schlafzimmer. Durchsuchen Sie die Kommode rechts neben dem Bett und gehen Sie zurück in den Flur. Nehmen Sie den Draht vom Kerzenständer vorne rechts und betreten Sie den gelblich erleuchteten Durchgang. Entzünden Sie die Feuerstelle mit der Fackel und nehmen Sie sich die Zange vom Tisch vorne links. Klemmen Sie die Münze in die Zange und erhitzen Sie die Münze im Feuer. An der eisernen Jungfrau drücken Sie ein Loch in die Münze und kühlen den Ring anschließend im Wasserbecher ab. Stecken Sie noch die Eisenkette rechts neben der eisernen Jungfrau ein und gehen Sie ins Schlafzimmer.

Hier hängen Sie das Schwert, den Fensterladen und den Ring an die Statue und ziehen danach den Vorhang an der rechten Wand zur Seite. Betreten Sie den Durchgang und untersuchen Sie die Nische in der Wand bei der Brücke. Gehen Sie wieder in den Hof zurück und von dort aus nach unten zum Boot.

Gehen Sie zum Pub hinauf und stecken Sie die Regenrinne links neben der Tür ein. Dann gehen Sie in den Weinkeller und hebeln mit der Zange das Brett von den Fässern auf der rechten Seite ab. Spannen Sie die Speerspitzen in den Schraubstock und zersägen Sie das Brett daran. Jetzt rudern Sie zurück zur Burg.

Gehen Sie nach rechts zum Sarg und gießen Sie den Inhalt der Öllampe auf den Sarg. Entzünden Sie das Öl mit der Fackel und stecken Sie den Schlüssel in die Öffnung am Kopfende. Nehmen Sie das Amulett, befestigen Sie den Draht daran und hängen Sie es an die Eisenkette. Betreten Sie dann den Turm und legen Sie das Brett auf den Schemel vor dem Kamin. Auf das Brett legen Sie den Stein und gehen dann die Treppe hinauf. Oben legen Sie den Hebel an der linken Wand um und sammeln anschließend im Hof die Kaminabdeckung ein.

Gehen Sie nun in die Folterkammer und legen Sie die Regenrinne auf die Streckbank. Stecken Sie die beiden Teile der Regenrinne wieder ein und gehen Sie ins Schlafzimmer. Bringen Sie noch die Kette, die Regenrinnen und die Kaminabdeckung an der Statue an und folgen Sie dann dem Geheimgang. Öffnen Sie die runde Tür am Ende des Ganges.

## **Himalaja**

Stecken Sie den Schädel ein und gehen Sie nach links tiefer in die Höhle hinein. Hebeln Sie den großen Fels an der hinteren Wand mit dem Pflöck zur Seite und stecken Sie danach die auf dem Wasser treibende Tasche ein. Gehen Sie zurück zum Eingang und werfen Sie einen Blick in die Tasche. Stecken Sie den Knochen in das untere Loch in der Wand und gehen Sie zum Wasserfall zurück.

Gehen Sie durch den nun geöffneten Durchgang und sehen Sie sich die Steinplatte unter dem großen Steinkopf an. Ordnen Sie die hellen Steine wie in Abbildung 1.3 an<sup>6</sup> und betrachten Sie die Steinscheibe im Mund der Statue. Sobald Sie die Nahansicht verlassen, bekommen Sie Besuch. . .

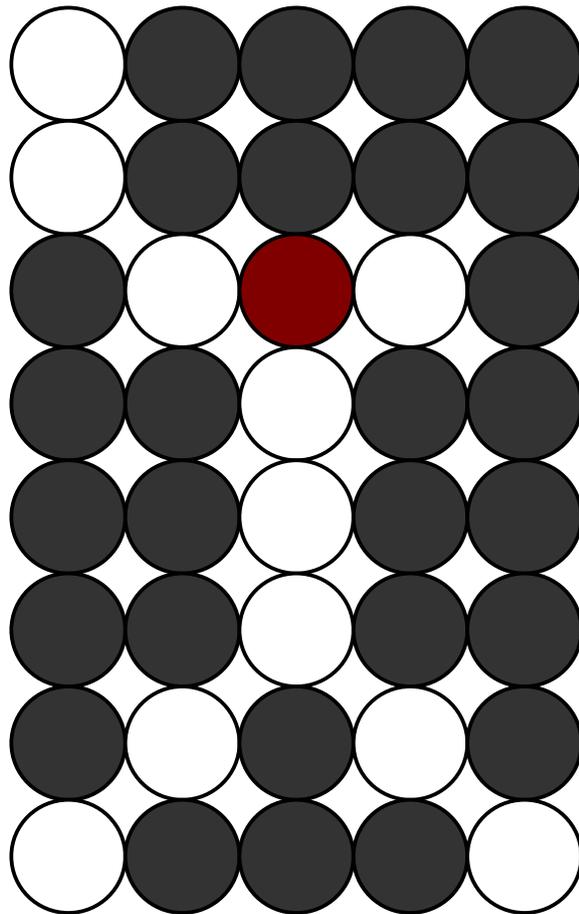
## **Antarktis**

Nehmen Sie den Pümpel von der Dusche rechts und ein paar Papierhandtücher neben der Tür auf der linken Seite. Gehen Sie dann durch die Tür in den nächsten Raum. Hier durchsuchen Sie den Schrank und stecken die Metallplatte und den Schlüssel ein. Verbiegen Sie das „Irgendwas“ am Schraubstock und klemmen Sie den Schlüssel daran. Legen

---

<sup>6</sup>In der Nachricht im Inventar finden Sie eine ähnliche Skizze, die allerdings nicht sehr genau ist

Abbildung 1.3: Kombination für den Mechanismus im Himalaya



Sie dann die Metallplatte auf die Bohrmaschine und legen Sie die Papierhandtücher auf die Metallplatte. Benutzen Sie die Bohrmaschine und halten Sie danach den Schlüssel über das brennende Papier. Jetzt können Sie die Tür aufschließen.

Vor der Tür gehen Sie zunächst nach links in den rot erleuchteten Raum. Werfen Sie hier einen Blick in den Schrank und verlassen Sie den Raum wieder. Gehen Sie die Treppe auf der rechten Seite hinunter und greifen Sie sich dort die Angel. Gehen Sie die Treppe wieder hinauf und benutzen Sie die Angel zweimal mit der Plattform, um an Klamotten und einen Wäscheballen zu kommen. Anschließend gehen Sie wieder hinunter und verlassen die Station.

Draußen stecken Sie zuerst den Eimer ein und verlassen dann das Gelände nach links. Stecken Sie erst das Schild ein und dann den Sprengstoff in das Loch im Boden. Klettern Sie in die Gletscherspalte hinunter und durchsuchen Sie die Leiche. Danach gehen Sie zurück zum Gelände vor der Station und von dort nach rechts. Tauchen Sie den Wäscheballen in das Fass auf dem Schiff und durchsuchen Sie die Jacke.

Gehen Sie jetzt zur Station zurück und die Treppe hinauf. Werfen Sie den Wäscheballen auf die Plattform hinunter und gehen Sie durch die Tür am unteren Bildschirmrand. Setzen Sie den Pümpel auf den Brutkasten und zerschneiden Sie das Glas mit dem Amulett. Gehen Sie wieder die Treppe hinunter und füllen Sie den Eimer am Salzberg. Gehen Sie nach draußen zum Schiff und kippen Sie das Salz auf das Eisloch. Gehen Sie kurz in die Station und gleich wieder zurück zum Schiff. Hängen Sie das Feuerzeug an die Angel und angeln Sie am Eisloch.

Gehen Sie dann auf die andere Seite zum Pinguin und geben Sie ihm den Fisch. Vertauschen Sie jetzt die beiden Eier und gehen Sie zurück in die Station. Setzen Sie das Ei in die Maschine unten an der Treppe ein und gehen Sie in den Raum mit der Bohrmaschine. Stellen Sie den Flachmann auf die Metallplatte und benutzen Sie die Bohrmaschine, um den Korken herauszuziehen. Gehen Sie dann nach rechts in den nächsten Raum und stöpseln Sie hier den Korken in die Badewanne. Lassen Sie nun Wasser in die Badewanne und nehmen Sie anschließend wieder das Ei aus der Maschine unten an der Treppe. Jetzt können Sie das Videoband aus der Kamera über der Wanne herausnehmen. Gehen Sie jetzt in den Kontrollraum und legen Sie das Videoband dort in einen der Videorekorder ein.

Verlassen Sie den Kontrollraum und geben Sie am Zahlenfeld bei der unteren Tür die Kombination 2-5-1-3<sup>7</sup> ein. Gehen Sie durch die obere Tür und nehmen Sie dort ein Leuchtfeuer aus der Kiste auf dem Boden. Damit gehen Sie nach draußen zum Schiff. Tauchen Sie das Leuchtfeuer in das Fass und stecken Sie es anschließend in die Harpune.

---

<sup>7</sup>Die Kombination sehen Sie auf dem Bild im Tagebuch, nachdem Sie das Video angesehen haben

Nach der Zwischensequenz steigen Sie in den Aufzug. Schlagen Sie mit dem Schild gegen den von der Decke hängenden Eiszapfen und gehen Sie durch die Tür hinten links. Hängen Sie den Eiszapfen an die Kette und klemmen sie ihn anschließend zwischen die Rohre bei der Tür. Heben Sie die dabei herunterfallende Mutter auf und nehmen Sie sich auch den Schraubenschlüssel von dem Fass im Regal. Schmieren Sie Silikon auf das Gefahrenschild und verlassen Sie den Raum wieder.

Drehen Sie mit dem Gewindeschneider ein Gewinde auf das Ventil rechts neben der großen Heizung und stecken Sie die Mutter darauf. Verlängern Sie den Schraubenschlüssel mit dem Schild und öffnen Sie damit das Ventil. Benutzen Sie den Heizkörper und halten Sie erst den Abdruck und dann das Feuerzeug vor die Überwachungskamera. Oleg werden Sie los, indem Sie ihm das Ei geben. Werfen Sie dann das Handy zur Maschine und drehen Sie die Kamera zum Kran.

## **Anhang**

### **Berlin: Papas Passwort**

Sie müssen sich zunächst die Fahrradspeiche aus der Mülltonne vor Wladimirs Haus holen. In Wladimirs Zimmer heben Sie die Teppichecke unten links an und angeln sich mit der Speiche eine Kassette aus der Spalte. Diese setzen Sie in den Kassettenrekorder auf dem Schreibtisch ein und hören sich die Nachricht an. Gemeint sind die Zahlen auf dem Kennzeichen des Autos in der Garage, die Anzahl der Löcher des Gullydeckels vor der Garage durch vier geteilt und die Anzahl der Statuen vor dem Museum.

### **Moskau: Spind-Kombination**

Nehmen Sie außer der Uniform und dem Strumpf noch das Funkgerät aus dem unverschlossenen Spind mit und untersuchen Sie das Funkgerät. Verlassen Sie die Umkleidekabine nach hinten links und gehen Sie zum Zug. Dort reden Sie mit dem Soldaten und lassen ihn den Zugführer ausrufen. Gehen Sie durch die Kanalisation zurück zum Seiteneingang des Bahnhofs und reden Sie mit Soldat Yushin über die Agenten. Gehen Sie in die Kanalisation und benutzen Sie das Funkgerät. Nummer 15 ruft 48. Lassen Sie die Agenten ausrufen und gehen Sie durch die Umkleidekabine auf den Bahnhof. Der Verhörraum ist jetzt unbewacht, also betreten Sie ihn. Untersuchen Sie den Körper des Soldaten. Seine Dienstnummer ist die Kombination des Schlosses.

### **Vaters Hütte: Kompass-Kombination**

Beim Generator hinter der Hütte hängt eine Petroleumlampe, die Sie einstecken müssen. Feuchten Sie den Lappen aus der Hütte mit dem Petroleum an und untersuchen Sie den Kamin. Stellen Sie die Lampe in den Kamin und wischen Sie mit dem Lappen über die Kaminwand. Die dort angegebenen Zahlen sind Uhrzeiten, die Sie einfach in die Richtungsangaben für den Kompass „umrechnen“ können.



# Geheimakte 2: Puritas Cordis

## England: Prolog

Betrachten Sie den Schreibtisch vorne links im Bild und nehmen Sie das Buch mit. Stecken Sie das Pergament in das Buch und stellen Sie das Buch in das Bücherregal auf der linken Seite. Öffnen Sie die Tür auf der linken Seite des Flurs mit Ihrem Schlüssel und betreten Sie den Raum. Hier sehen Sie sich den Vorlesungsplan an der Wand an und vertauschen dort die Namensschilder von Prof. Patterson und Dr. Forrester.

## Nordsee: Kreuzfahrt auf der Calypso

Verlassen Sie die Kabine und brechen Sie draußen das Gespräch mit dem Kerl bei der ersten Gelegenheit ab. Gehen Sie die Treppe hinauf in die Rezeption und greifen Sie in die Schale auf dem Tresen. Benutzen Sie die Klingel und fragen Sie den Portier nach dem Koffer.

Gehen Sie zunächst in Ihre Kabine und nehmen Sie den Rollschuh aus dem Schrank. Gehen Sie dann zur Rezeption hinauf und dort durch den Ausgang. Gehen Sie zum Sonnendeck am Heck des Schiffes und nehmen Sie hier den Eiskübel von der Bar und die Wolldecke vom kleinen Tisch neben dem Liegestuhl. Gehen Sie dann nach links weiter zum Pool und füllen Sie dort den Eiskübel mit Wasser.

Kehren Sie nun zur Rezeption zurück und legen Sie den Rollschuh unter das UFO. Schieben Sie das UFO auf das Fenster und gehen Sie die Treppe hinunter. Folgen Sie dem Gang nach links und nehmen Sie hier das Ruder und die Taschenlampe von den Wänden. Durch die offene Tür hinten links gelangen Sie in den Waschraum. Benutzen Sie den Eiskübel mit dem Seifenspender und kombinieren Sie dann Eiskübel, Wolldecke und Ruder miteinander. Gehen Sie wieder zur Treppe und putzen Sie dort das Fenster in der Decke mit dem verlängerten Putzzeug.

Beleuchten Sie das Fenster mit der Taschenlampe und gehen Sie dann wieder den Gang nach links entlang. Betrachten Sie das Bild am Ende des Gangs und nehmen Sie es

von der Wand. Betrachten Sie das Bild erneut und gehen Sie dann in den Waschraum. Hier halten Sie das Bild in den Dampf. Gehen Sie dann in den Gang bei der Treppe zurück und schieben Sie das Foto unter der Tür der Krankenstation im Hintergrund hindurch.

Öffnen Sie den Koffer und nehmen Sie den Bademantel und die roten Socken heraus. Gehen Sie dann zur Rezeption hinauf und gehen Sie von dort nach links in das Restaurant. Hier nehmen Sie sich die Rosen vom ersten Tisch und den Flaschenöffner vom zweiten Tisch mit. Gehen Sie dann nach draußen auf das Sonnendeck und nehmen Sie sich den Rettungsring, ein paar Zahnstocher und eine CD von der Bar. Stecken Sie außerdem noch das Poster ein und gehen Sie weiter nach links zum Pool. Hier reden Sie kurz mit dem Passagier und gehen dann unter Deck zum Waschraum. Reden Sie mit dem Passagier vor dem Waschraum über dessen Wäsche und betreten Sie anschließend den Waschraum.

Hier benutzen Sie die Waschmaschine und machen sich anschließend mit dem Flaschenöffner an der Klingel neben der Tür zu schaffen. Füllen Sie noch die leere Tube am Seifenspender auf und nehmen Sie den Stoff aus dem Wäschekorb. Reden Sie anschließend wieder mit dem Passagier vor der Tür über die Wäsche und betreten Sie den Waschraum wieder. Stecken Sie den Bademantel zusammen mit den Socken in die Waschmaschine und schalten Sie die Maschine ein. Gehen Sie durch die Rezeption an Deck und gehen Sie die Treppe zum Oberdeck hinauf. Hier legen Sie den nassen Bademantel auf die Lüftung und trocknen ihn dadurch.

Gehen Sie nun zum Pool und geben Sie dem Passagier dort die Tube mit Seife. Anschließend stecken Sie seine Sonnenbrille ein. Basteln Sie nun aus den Rosen, dem Rettungsring und dem Stoff einen Hut und kombinieren Sie diesen mit Sonnenbrille und Bademantel. Gehen Sie jetzt zur Bar auf dem Sonnendeck und ziehen Sie sich die Verkleidung an. Reden Sie mit dem Barkeeper und fragen Sie ihn nach der Schlüsselkarte. Gehen Sie jetzt zur Rezeption und hängen Sie dort die Klingel aus dem Waschraum an den Bolzen links an der Wand. Schlagen Sie mit dem Flaschenöffner gegen die Klingel und geben Sie dem Portier das Poster. Anschließend benutzen Sie die CD mit dem Tresen, um die Zimmernummer in Erfahrung zu bringen.

Gehen Sie wieder zur Bar auf dem Sonnendeck und legen Sie die Verkleidung wieder an. Lassen Sie sich vom Barkeeper die Schlüsselkarte geben und gehen Sie unter Deck. Die gesuchte Kabine ist die zwischen Krankenstation und Treppe. Öffnen Sie die Tür mit der Schlüsselkarte und betreten Sie das Zimmer. Hier heben Sie das Magazin vom Boden auf und stecken die Handtasche ein. Anschließend gehen Sie auf das Sonnendeck und reden mit Frau Jordan. Holen Sie sich vom Barkeeper den gewünschten Cocktail und geben Sie ihn Frau Jordan. Begeben Sie sich am Abend schließlich ins Bordrestaurant.

Am nächsten Morgen gehen Sie ebenfalls ins Bordrestaurant. Hier legen Sie das Magazin in den leeren Bilderrahmen neben der Tür (der merkwürdigerweise als Foto bezeichnet wird) und sammeln die Alufolie vom Boden auf. Reden Sie anschließend mit dem Passagier in der rechten Ecke des Raumes über die Verlosung. Umwickeln Sie die Marzipankartoffeln und die Zahnstocher mit der Alufolie und stecken Sie die Alukartoffeln und die Alustocher zusammen. Das Modell geben Sie dann dem Passagier.

Gehen Sie jetzt zum Sonnendeck und reden Sie mit dem Jungen über die Bongos. Geben Sie dem Jungen die Lottokugel und nehmen Sie sich anschließend den MP3-Spieler von der Theke. Gehen Sie nun zum Oberdeck und klopfen Sie dort an der Tür. Reden Sie mit dem Kapitän über den Arzt und gehen Sie anschließend zur Rezeption. Hier legen Sie den MP3-Spieler auf das Mikrophon auf dem Tresen und reden anschließend mit dem Passagier über alle möglichen Themen (das Thema „Aussprache“ ist dabei nicht zwingend erforderlich). Anschließend gehen Sie wieder zum Oberdeck und sprechen den Kapitän auf das Foto an.

## **Indonesien: In den Tempel**

Stecken Sie zuerst mal das Bambusrohr mit Draht ein, das oben am Käfig hängt. Nehmen Sie sich dann drei Orangen aus der Obstschale vor dem Käfig und stecken Sie alle drei auf den Draht. Befestigen Sie dann das Bambusrohr an dem Gestell und stecken Sie die Signalarakete in die Konstruktion. Jetzt lassen Sie die das Teil die Rampe herunterrollen.

Im Camp betätigen Sie sich erst einmal als Müllmann und sammeln die folgenden Gegenstände ein: den Zaun und das Bambusrohr unten rechts, eine Pfauenfeder vom rechten Zelt, die Flagge, den gelben Helm, den Rucksack (beziehungsweise dessen Inhalt), das zerstörte Zelt (ein paar Zeltstangen) und die Kanne links neben dem Lagerfeuer. Pflücken Sie ein paar Blüten vom Hibiskus und stecken Sie die Blüten in die Kanne. Die Kanne füllen Sie anschließend am Fluss mit Wasser. Verstärken Sie den Zaun mit den Zeltstangen und stellen Sie ihn in den Fluss. Danach hängen Sie die Flagge an den Ast über dem Fluss und erhalten so einen Fisch. Stellen Sie die Kanne auf die Feuerstelle und gehen Sie wieder nach rechts. Hier stellen Sie die Bierdose in den Garten und treten gegen den Baum ganz rechts. Die Papaya färben Sie mit der Farbe aus der Kanne und geben sie dem Affen. Jetzt können Sie in den Dschungel gehen.

Gehen Sie nach der Zwischensequenz wieder zur Tempelrückseite und stecken Sie dort die Rafflesia ein. Mit dieser geht's zurück zum Camp. Hier nehmen Sie die Schnecke von der Bierdose und gehen nach links zum Fluss. Legen Sie die Rafflesia auf den flachen Stein am Fluss und Sie können den Frosch einfangen. Zurück zur Tempelrückseite.

Hier hängen Sie die Flagge an die Ranke über dem Spinnennetz rechts im Bild und gehen wieder zum Tempelplatz. Hier kombinieren Sie die Rafflesia mit der Wache und schieben sie anschließend mit den Zeltstangen dichter zur Wache. Stecken Sie jetzt noch die weißen Beeren und die Venusfliegenfalle ein und gehen Sie wieder zur Tempelrückseite. Hier stecken Sie das frische Spinnennetz mit den Glühwürmchen ein. Untersuchen Sie außerdem den Donut im Inventar, um ihn auszupacken, und legen Sie ihn in das Loch rechts neben dem Bienenstock. Nehmen Sie sich dann eine Honigwabe aus dem Bienenstock und betrachten Sie die Inschrift auf der Steintafel. Hier legen Sie die Venusfliegenfalle in die oberste Nische. In der Reihe darunter platzieren Sie links die Glühwürmchen und rechts die Pfauenfeder. In der unteren Reihe platzieren Sie links den Fisch und rechts die Nacktschnecke. In die unterste Nische legen Sie schließlich die Honigwabe<sup>8</sup>.

## **Nordsee/Frankreich: Schiffbruch**

Reden Sie mit Ninas Lebensretter und stecken Sie anschließend die Büste links im Bild ein. Benutzen Sie das Zahlenschloss am Aktenschrank und geben Sie die Kombination 7-4-7-5<sup>9</sup> ein. Öffnen Sie die unterste Schublade des Aktenschanks und schlagen Sie mit der Büste gegen die Luke oben rechts im Bild. Anschließend können Sie die Luke öffnen und hindurchklettern. Hier sammeln Sie die Unterlagen und die Metallstange ein und füllen eine der Bongos am Wasserstrahl in der Bildmitte. Klettern Sie anschließend wieder nach unten und stellen Sie die leere Bongo vor das Rohr im Hintergrund. Anschließend gießen Sie das Wasser aus der zweiten Bongo in das Rohr. Benutzen Sie den Hebel links vom Rohr und stellen Sie ihn auf „Volle Fahrt voraus“. Anschließend wickeln Sie die Kette um den Stahlträger und fixieren die Kette mit der Metallstange. Gießen Sie nun das Öl auf die schwarz-gelb markierte Luke und öffnen Sie diese. Jetzt stellen Sie den Hebel wieder auf „Volle Kraft zurück“ und reden erneut mit Ninas Lebensretter.

An der Küste öffnen Sie zunächst den roten Koffer. Danach sammeln Sie das Rad, den Aktenkoffer im Hintergrund, die Handtasche, den Kleiderständer und den Rechen ein. Die Handtasche füllen Sie mit den kleinen Steinen rechts neben dem roten Koffer und werfen sie dann zum Arztkoffer an der linken Klippe hinauf. Durchsuchen Sie den Arztkoffer und den Aktenkoffer und wickeln Sie das Verbandszeug um einen der Eimer. Den bandagierten Eimer füllen Sie am Meer mit Wasser. Stecken Sie dann eine Rettungsweste, das Blech, die Harpune und die Autobatterie ein. Mit der Autobatterie ätzen Sie das Schloss des Werkzeugkoffers auf und stecken schließlich noch den Feuerwehrschauch ein, den Sie gleich um das Rad wickeln. Schießen Sie mit der Harpune auf den Strommast

---

<sup>8</sup>Nehmen Sie im Camp die Unterlagen mit. Darunter befindet sich eine Übersetzung der Inschrift.

<sup>9</sup>Die Kombination ist das Taufdatum des Schiffs, zu sehen auf dem Bild neben dem Aktenschrank

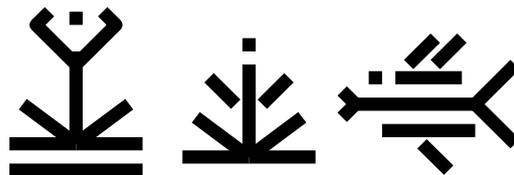
und klettern Sie daran hinauf. Werfen Sie die Akten zum Stromkabel und schalten Sie den Strom wieder ein. Klemmen Sie nun das Blech an den Rechen und heben Sie das Feuer auf die so gebastelte Schaufel. Das Feuer kippen Sie in das Fass auf der rechten Seite. Hängen Sie nun den Eimer mit Wasser an den Kleiderständer und stellen Sie diesen neben das Feuer. Werfen Sie den Schokoriegel in den Eimer und geben Sie das Schoko-Wasser Ninas Lebensretter.

Auf der anderen Seite des Strand es nehmen Sie den Tankrucksack mit und bringen das Schlauchrad am Motorrad an. Schieben Sie das Motorrad zum Boot und benutzen Sie den Werkzeugkoffer, um den Motor aus dem Motorrad auszubauen. Legen Sie die Rettungsweste unter das Boot und öffnen Sie den gelben Koffer mit dem Werkzeug. Graben Sie mit der Schaufel in dem Erdrutsch hinten links und bringen Sie den Ventilator am Boot an. Klettern Sie nun über das Schiff wieder zum anderen Teil der Küste. Hier machen Sie mit der Kamera ein Foto vom Straßenschild links oben an der Klippe. Werfen Sie noch einen Blick auf die Karte, geben Sie anschließend David den Anzug und reden Sie mit ihm über Gatineau.

## Indonesien: Sam befreien

Setzen Sie Max den Helm auf und benutzen Sie das Schalterpult auf der linken Seite. Hier geben Sie die Kombination aus Abbildung 2.1 ein<sup>10</sup>.

Abbildung 2.1: Kombination im Tempel



Wechseln Sie wieder zu Max und reichen Sie das Bambusrohr und die weißen Beeren durch das Loch unten links an Sam weiter. Wechseln Sie wieder zu Sam und holen Sie sich mit dem Bambusrohr eine Himbeere aus der Obstschale. Stopfen Sie eine der weißen Beeren in die Himbeere und werfen Sie die manipulierte Himbeere zurück in die Obstschale. Sprechen Sie die Wache auf die Obstschale an und bitten Sie um eine Himbeere. Danach ist Max wieder am Zug. Stellen Sie die Leuchtstäbe in die Fratze und setzen Sie den Frosch hinein.

---

<sup>10</sup>Lösungsweg siehe Anhang (Seite 33)

## **Frankreich: Ruinen von Gatineau**

Folgen Sie zunächst dem Weg nach links. Hier stecken Sie den Pappbecher und die Alufolie ein. Anschließend nehmen Sie sich einen Glückskeks aus der Schüssel und lassen Nina daran knabbern. Dies wiederholen Sie dreimal und gehen anschließend weiter nach links. Nehmen Sie den Spiegel vom Bauwagen und die Gegenstände vom Tisch vor dem Bauwagen. Mit dem Taschenmesser montieren Sie den Plastikfels rechts ab und legen diesen auf das kaputte Auto. Anschließend schrauben Sie mit dem Taschenmesser das Park-Schild ab und folgen dem Weg unten links. Betrachten Sie die Statue und legen Sie die Wasserwaage auf den linken Arm der Statue. Gehen Sie anschließend zurück zum Bauwagen und drehen Sie dort den Wegweiser dreimal nach links, bis es in dieselbe Richtung wie der Laserstrahl zeigt. Holen Sie sich nun die Wasserwaage von der Statue und legen Sie diese auf den Wegweiser.

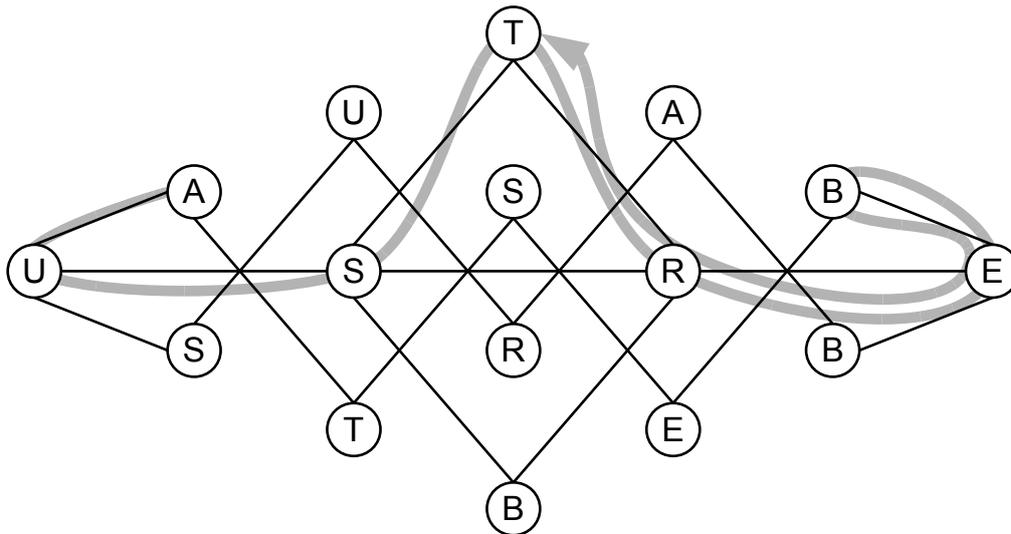
Anschließend gehen Sie nach rechts und geben dem Chinesen am Imbissstand die dritte Lebensweisheit (die mit der Warnung, Unglück deines Nächsten und so weiter). Gehen Sie weiter nach rechts und schrauben Sie hier mit dem Taschenmesser das Schild „Vorsicht Steinschlag“ ab. Dieses hängen Sie beim Bauwagen an den Pfosten zwischen den beiden Autos. Gehen Sie zurück zum Landvermesser und geben Sie ihm den frischen Glückskeks. Reden Sie mit ihm über Landvermessung, archäologische Funde und zweimal über sein Auto.

Jetzt reden Sie mit dem Chinesen am Imbissstand über den Imbiss, bis dieser sich verzieht. Schrauben Sie die Klappe an der Informationstafel mit dem Taschenmesser ab, dabei müssen Sie sich jeden der Texte an der Tafel vorher einmal anhören. Anschließend legen Sie die Batterien in die Wasserwaage auf dem Wegweiser ein und kehren zum Schaukasten zurück. Wickeln Sie das Stromkabel um den Spiegel und füllen Sie das Stoffsäckchen an einem der Maulwurfshügel mit Sand. Hängen Sie den Spiegel an den Haken und legen Sie das Säckchen auf den Spiegel. Jetzt müssen Sie nur noch etwas Alufolie auf den Maulwurfshügel unter der Tafel legen. Folgen Sie anschließend dem Laserstrahl. Wickeln Sie die Alufolie um den Pappbecher und verstecken Sie diesen unter dem Geröllhaufen. Reden Sie nun mit dem Landvermesser über die archäologischen Funde und benutzen Sie anschließend den eisernen Ring in der Wand.

Betrachten Sie die Steinscheiben an der Wand. Sie müssen diese so einstellen, dass alle drei Löcher in der Mitte übereinander liegen. Drücken Sie fünfmal auf den rechten Knopf, um die oberste Scheibe richtig einzustellen. Den mittleren Knopf drücken Sie danach einmal (das V muss auf dieser Scheibe oben in der Mitte sein). Anschließend drücken Sie noch viermal den linken Knopf und nehmen den Ring an sich. Anschließend betrachten Sie die Holzplatte auf dem Fass links. Hier stecken Sie den Ring in die Vertiefung auf der linken Seite.

Nach dem Gespräch mit David betrachten Sie die Holzplatte auf dem Fass erneut. Hier geben Sie das Wort „Austrebert“ ein. Abbildung 2.2 zeigt, in welcher Reihenfolge Sie die Knöpfe drücken müssen<sup>11</sup>.

Abbildung 2.2: Die Kombination „Austrebert“



**Anmerkung:** Falls Sie sich an diesem Rätsel ohne diese Lösung die Zähne ausbeißen, müssen Sie nur immer wieder mit David darüber sprechen. Er bietet Ihnen schließlich an, das Rätsel für Sie zu lösen.

## Frankreich: Paris

Verlassen Sie zunächst die Ruine und wühlen Sie in dem Komposthaufen. Betreten Sie die Ruine anschließend wieder und ziehen Sie hier den blauen Stein aus der Säule. Untersuchen Sie das Wappen und benutzen Sie den Schriftzug. Drehen Sie das F fünfmal und das A zweimal. Anschließend drehen Sie jedes der drei S genau dreimal<sup>12</sup>. Gehen Sie durch den nun geöffneten Durchgang und betrachten Sie das Mosaik am Boden. Setzen

<sup>11</sup>Die Skizze im Inventar zeigt an, welche der Knöpfe miteinander verbunden sind. Sie dürfen nur die Knöpfe nacheinander drücken, die auch verbunden sind.

<sup>12</sup>Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 33)

Sie den blauen Stein in das Mosaik und gehen Sie zurück in den ersten Raum. Hier rufen Sie durch das Loch um Hilfe.

Reden Sie mit dem Penner über das Mosaik und Sie gelangen zu einer Brücke. Dort reden Sie mit dem Straßenkehrer über alle möglichen Themen und wühlen anschließend in dem Abfallhaufen. Folgen Sie dem Weg nach rechts zur Metro. Benutzen Sie das rote Auto und untersuchen Sie es. Dann reden Sie mit dem Passanten über den Kratzer am Auto und betreten anschließend die Station. Hier nehmen Sie sich den Teddy und den roten Regenschirm. Werfen Sie einen Blick durch das Fenster beim Uhrwerk und stellen Sie die Kerze auf die Bahnhofsuhr. Verlassen Sie diese Ansicht wieder und benutzen Sie das zweimal das Uhrwerk, um es wieder aufzuziehen.

Im Park gehen Sie nach links und stecken den Tennisball und den Hulla-Hoop-Reifen ein. Anschließend reden Sie mit dem Penner über alles Mögliche. Benutzen Sie dann die Stadtkarte und gehen Sie zum Zoo. Hier nehmen Sie den Nagellack vom Sockel der Statue und heben die Getränkedose neben der linken Bank auf. Gehen Sie kurz nach links und gleich wieder zurück zum Zoowärter. Reden Sie mit ihm über den Affen und gehen Sie wieder zum Affengehege. Hier stecken Sie den Pflock in das Loch im Boden und legen die Getränkedose darauf. Stecken Sie noch den Reifen in den Riss im Boden und zeigen Sie anschließend dem Affen den Regenschirm. Nun steigen Sie durch den Reifen und werfen mit dem Tennisball auf die Getränkedose. Stecken Sie die Dose mit den Erdnüssen ein und gehen Sie nach rechts bis zum Krokodilsgehege.

Stecken Sie die kleine rote Tröte ein und werfen Sie den Teddy in das Wasser im Gehege. Werfen Sie dann das Motorboot weiter links im Bild an und gehen Sie nach rechts zum Elefanten. Werfen Sie die Erdnüsse in das Vogelnest im Baum und klettern Sie über den Baum in das Gehege. Gehen Sie jetzt wieder zurück zur Brücke und lösen Sie dort den blauen Stein mit Hilfe des Regenschirms aus dem Boden. Lassen Sie Nina noch in die Tröte blasen und gehen Sie nach rechts zur Metro.

Hier überdecken Sie den Kratzer am Auto mit dem Nagellack und stecken die Kerze wieder ein. Dann gehen Sie in den Park und benutzen auch dort die Tröte. Reden Sie noch mit Herrn Rossi über alle möglichen Themen und werfen Sie anschließend das 5-Cent-Stück in den Brunnen. Danach gehen Sie wieder zum Krokodilsgehege und benutzen dort ein letztes Mal die Tröte. Reden Sie nun mit dem Zoowärter über die Baguettes und tauchen Sie das Baguette in eine der Milchkanen.

Gehen Sie in den Park und holen Sie sich zunächst mal das Geld aus dem Brunnen. Das eingeweichte Baguette geben Sie dem Clochard im Tausch gegen die Schnapsflasche. Gehen Sie dann auf den verlassenen Bahnsteig der Metro und stecken Sie das 10-Cent-Stück in den Kaugummiautomaten. Jetzt geht's ins Gefängnis.

Hier sehen Sie sich die beiden Zellen rechts an und stopfen den Kaugummi in die vordere Zelle. Reden Sie mit der Polizistin über die Zellen. Anschließend genehmigen Sie Nina

einen kräftigen Schluck aus der Flasche und reden erneut mit der Polizistin. Kippen Sie noch ein bisschen Schnaps auf die Spritze und Sie landen in der Zelle. Hier stecken Sie den kaputten Ball neben der Tür und den Löffel darunter ein. Kratzen Sie mit dem Löffel am blauen Stein und reden Sie anschließend durch die Wand mit dem Zellennachbar. Die Lösung des Rätsels ist 5-9-6. Gehen Sie dann einen Schritt zur Seite und kratzen Sie den Stein mit dem Löffel aus der Wand. Anschließend reden Sie noch durch die Tür mit der Polizistin.

Gehen Sie zunächst in den Park und füllen Sie dort den Ball am Brunnen mit Wasser. Danach gehen Sie in die Metro-Station und gießen das Wasser in den Brunnen. Benutzen Sie den Schaltkasten neben dem Uhrwerk und verstopfen Sie anschließend einige Löcher des Brunnens mit der Kerze und dem Schnuller. Schalten Sie den Brunnen dann wieder ein und pulen Sie hinterher den blauen Stein mit dem Regenschirm aus der Decke.

Gehen Sie dann wieder zum Mosaik unter dem Friedhof und setzen Sie dort die restlichen Steine ein. Setzen Sie nun den schwarzen König in die obere linke Ecke, den weißen König unten rechts und den weißen Springer unten links ein. Den schwarzen Turm platzieren Sie direkt rechts neben dem weißen Springer und den schwarzen Bauern direkt über dem weißen König<sup>13</sup>.

## Hauptquartier von Puritas Cordis

Stecken Sie den vergammelten Apfel ein und rollen Sie ihn zum Müllgreifer. Mit dem Müllgreifer angeln Sie sich dann die Ofenklappe. Ob und inwieweit Sie sich in der nächsten Sequenz zur Kooperation entscheiden, ist übrigens egal.

Stecken Sie die Vase vom Hundegrab und den Spaten ein und gehen Sie dann durch den hinteren Durchgang. Holen Sie sich mit dem Müllgreifer den Käse aus der Mausefalle und stecken Sie den Käse gleich in die Vase. Anschließend klettern Sie durch das hintere Fenster in den Lagerraum. Hier nehmen Sie sich das Eisspray aus dem Regal hinten links, ein paar Säcke aus dem Regal in der Mitte und den Kleiderbügel von der Wand ganz rechts. Stecken Sie dann noch den Fernseher ein und stellen Sie ihn auf das Rednerpult am Fenster. Klemmen Sie den Bügel an den Fernseher und schalten Sie ihn ein. Klettern Sie dann durch das Fenster hinaus und werfen Sie einen Blick durch das vordere Fenster. Wechseln Sie wieder zu Max und gehen Sie wieder zum Grab und von dort nach links.

---

<sup>13</sup>Die Landkarte an der Wand gibt ihnen Hinweise, welche Steine wo platziert werden müssen

Besprühen Sie das Thermometer an der Wand mit dem Eisspray und wechseln Sie zu Nina. Rufen Sie durch die Tür nach der Wache und reden Sie über die Kälte. Anschließend wechseln Sie wieder zu Max und spähen erneut in Ninas Zelle. Nehmen Sie sich mit dem Müllgreifer die Kutte von Ninas Schultern und ziehen Sie Max die Kutte an. Reden Sie nun mit der Wache vor der Zelle und schicken Sie sie auf Patrouille. Betreten Sie dann das Gefängnis und geben Sie am Zahlenfeld neben der Tür die Kombination 7-1-1-6-6-6<sup>14</sup> ein.

Wieder im Lagerraum stecken Sie Nina erst einmal in einen der Säcke. Gehen Sie dann zum Grab und zerkleinern Sie die Hundehütte mit dem Spaten. Die Trümmer stecken Sie in den zweiten Sack und stecken die beiden Säcke ineinander. Gehen Sie dann in den Hof vor der Zelle. Hier pflücken Sie unten links etwas Bärlauch, der ebenfalls gleich in die Vase wandert. Stellen Sie dann den Nina-Kohle-Sack vor die Luke.

Jetzt ist Nina wieder am Zug. Stecken Sie ein paar Kohlen ein, nehmen Sie die Weinflasche, die Stofftaschentücher und den Helm vom Regal und reichen Sie Max die Taschentücher durch das Fenster. Wechseln Sie anschließend zu Max und nähen Sie die Taschentücher an der Nähmaschine im Lagerraum zu einem Tuch zusammen. Jetzt reichen Sie Nina das Tuch, den Müllgreifer und die Vase mit den Zutaten durch das Kellerfenster. Wechseln Sie wieder zu Nina und hängen Sie das Tuch an den Müllgreifer. Damit decken Sie dann den Käfig des Papageien ab. Werfen Sie die Kohlen in den Ofen, kippen Sie die Zutaten aus der Vase sowie den Wein in den Helm und stellen Sie den Suppenhelm auf den Herd. Füllen Sie dann etwas Suppe in die Vase zurück und stecken Sie noch die Goldmedaillen ein. Vase und Medaillen geben Sie Max und wechseln wieder die Spielfigur. Geben Sie der Wache vor der Zelle die Vase und verstecken Sie die Medaillen im Stroh in der Zelle. Sprechen Sie anschließend die Wache auf das Glitzern im Stroh an und betätigen Sie den Alarmknopf.

Nach der Zwischensequenz werfen Sie Pat Shelton den Suppenhelm an den Kopf. (Es gibt eine witzige Sequenz, wenn sie vorher versuchen mit ihm zu reden.) Am Terminal benutzen Sie den roten Knopf und geben den Code 9-1-5-2-5-5-1<sup>15</sup> ein. Anschließend springen Sie nach ganz unten zur Eingangstür. Hier stecken Sie den Ölkammer ein und klettern anschließend durch den Fahrstuhlschacht wieder nach ganz oben. Hier halten Sie den Kammer kurz aus dem linken Fenster. Gehen Sie anschließend wieder nach oben, gießen Sie das Öl auf die Treppe und werfen Sie die Statue um.

---

<sup>14</sup>Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 33)

<sup>15</sup>Der Code ist das Wort Zandona, codiert nach den Tasten auf dem Telefon links im Bild.

## Anhang

### Indonesien: Kombination im Inneren des Tempels

Sie benötigen die Unterlagen aus dem Camp. Darunter ist auch eine Rangordnung der Götter zusammen mit den entsprechenden Symbolen. Diese Anordnung gibt Ihnen die Reihenfolge der einzugebenden Zeichen vor. Im Tempel gibt es außerdem noch eine Zeichnung an der Wand, die aus mehreren sich überlagernden Farbschichten besteht. Klemmen Sie den grünen Ballon an die Helmlampe, um die erste Zeichnung herauszufiltern. Das zweite Symbol machen Sie sichtbar, indem Sie die blaue Flagge an den Helm klemmen. Für das dritte Symbol brauchen Sie rotes Licht, also färben Sie die Folie vom Donut mit der Farbe aus dem Kessel und kleben Sie die Folie an den Helm.

### Paris: Buchstaben verdrehen

Rufen Sie gleich durch das Loch nach Hilfe und unterhalten Sie sich mit dem Penner über den Friedhof und hören Sie ihm gut zu. Gehen Sie dann nach rechts auf den Friedhof. Die Person ist in den 1670er Jahren verstorben, war arm, alt und eine Frau. Auf dem Grab sehen Sie die verdrehten Buchstaben. Beim S können Sie sich aber nicht sicher sein, ob es sieben- oder nur dreimal gedreht werden muss. Gehen Sie also an der Inschrift unter der Kapelle so vor, dass Sie in einem Schritt nacheinander alle drei S genau einmal drehen, dann können Sie sich kaum verzetteln.

### Hauptquartier von Puritas Cordis: Zellencode

Stecken Sie im Lagerraum zusätzlich die Kamera und das GameGirl ein. Untersuchen Sie die Bank neben der Gefängnistür und machen Sie ein Foto davon. Das Foto legen Sie auf das GameGirl und zeigen es Nina. Die Titel der Bücher und Zeitschriften im Lagerraum geben ihnen schließlich ein paar Zahlen zu den Dingen, die Nina aufzählt.



# Geheimakte 3

## Ägypten: Alexandria

Zu Beginn des Spiels müssen Sie zunächst an der Mauer hinaufklettern. Abbildung 3.1 auf Seite 36 zeigt, welchen Weg Sie dabei idealerweise wählen sollten. Auf der anderen Seite der Mauer nehmen Sie sich den Lederbeutel und fangen damit die Schlange ein. Den Beutel mit der Schlange müssen Sie anschließend durch das Fenster in den Stall werfen, um die Wache abzulenken.

Im nächsten Raum klettern Sie auf die Balken und laufen auf dem ersten senkrechten Balken nach unten und gehen über den unteren waagerechten Balken nach rechts zum zweiten senkrechten Balken. Auf diesem laufen Sie ganz nach oben und nehmen sich dort das Banner von der Wand. Gehen Sie nun auf dem dritten senkrechten Balken nach unten und wieder über den unteren waagerechten Balken auf den ganz rechten Balken. Wickeln Sie nun das Banner um den Wurfhaken und binden Sie das Seil daran, dann können Sie sich mit dem gepolsterten Wurfhaken zum Fenster über der Tür schwingen. Im Raum dahinter müssen Sie einfach nur die Tongefäße benutzen.

## Frankreich: Finistère

Stecken Sie sich zunächst den Talar und den Wischmopp ein (und wenn Sie wollen auch den Kelch am Taufbecken). Sie müssen nun den Talar, den Kelch oder den Wischmopp in das Becken tauchen und damit das brennende Regal auf der linken Seite löschen. Anschließend müssen Sie sich ein Brett vom verbrannten Regal nehmen und den Wischmopp in den Flammen vor der Tür anzünden. Der brennende Wischmopp wird nun eingesetzt, um den Wandteppich auf der rechten Seite abzufackeln. Mit dem Kleiderbügel wird die Fuge links neben der Statue ausgekratzt (alternativ können Sie auch mit dem Kleiderbügel den Nagel aus der Säule rechts neben dem Regal ziehen und die Fuge mit dem Nagel bearbeiten), dann wandert das Brett in die breite Fuge und Sie klettern auf die Statue. Neigen Sie sich nun abwechselnd nach links und rechts und klicken Sie dabei immer dann auf den Knopf für die entgegengesetzte Richtung, wenn die Statue maximal geneigt ist und sich für einen kurzen Moment gar nicht bewegt.

Abbildung 3.1: Der Weg über die Mauer



## Deutschland: Berlin

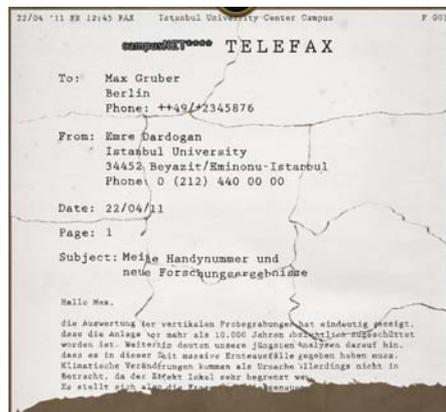
In Max' Wohnung schnappen Sie sich den Rucksack, werfen einen Blick hinein und sehen sich auch das Buch an. Gehen Sie nun nach rechts durch den Durchgang ins Schlafzimmer und sehen Sie sich dort die Karte an der Wand an. Befestigen Sie die Fähnchen aus dem Buch auf den Städten Adelaide, Broome, Brisbane und Hobart<sup>16</sup>.

Im Büro nehmen Sie sich das Stukkateureisen und legen es in den Kühlschrank, dann schalten Sie die Lavalampe und die Beleuchtung des Aquariums ein und halten das eiskalte Werkzeug an den Temperaturfühler der Klimaanlage<sup>17</sup>. Sehen Sie sich nun das Handy an und tippen Sie den Code 0-5-0-4 ein<sup>18</sup>.

## Türkei: Nabelberg

Stecken Sie sich am Parkplatz die Kette ein und gehen Sie dann nach rechts zu den Containern. Greifen Sie in den Mülleimer und stecken Sie die Fahrradspeiche in den Spalt unter der Tür des rechten Containers. Sehen Sie sich die Papierschnipsel an und setzen Sie die Schnipsel wie in Abbildung 3.2 gezeigt zusammen. Das zusammengesetzte Fax kombinieren Sie nun mit dem Handy und sehen sich anschließend das Handy an.

Abbildung 3.2: Das Fax



<sup>16</sup>Die aus dem Buch gerissenen Kapitel handeln von diesen Städten, wie das Inhaltsverzeichnis verrät.

<sup>17</sup>Das Bild, hinter dem sich der Safe verbirgt, zeigt einen Vulkanausbruch (Lavalampe) in einer von Sturm (Klimaanlage) aufgepeitschten See (Aquarium).

<sup>18</sup>Mit dem Schlüssel können Sie die Schublade am Schreibtisch öffnen. Wenn Sie alle Gegenstände aus der Schublade genommen haben, sehen Sie den Code in den Boden geritzt.

Folgen Sie nun dem Weg neben den Containern nach hinten zur Ausgrabungsstelle und gehen Sie zunächst in den Abschnitt D, wo Sie sich den Gesteinsbohrer „ausleihen“. Begeben Sie sich nun in den Abschnitt E und kombinieren Sie den Ölgeruch mit der Ölpfütze, das Motorengeräusch mit der Pumpe und die Baumwurzeln mit dem Baum. Bohren Sie nun mit dem Gesteinsbohrer ein Loch in die Felsplatte und stecken Sie anschließend die Kette in das Bohrloch.

Machen Sie nun einen kurzen Abstecher in Abschnitt B und stecken Sie sich dort etwas von der roten Erde ein. Dann geht's weiter in Abschnitt C, wo Sie mit dem Schlüssel den Fahrstuhl in Betrieb nehmen. In der Höhle schnappen Sie sich die Holzkiste, dann drücken Sie auf den Knopf, legen die Kiste in den Fahrstuhlschacht und betätigen den Knopf noch zwei weitere Male. Durchsuchen Sie die zertrümmerte Holzkiste und bearbeiten Sie dann den roten Erdklumpen entweder mit dem Hammer oder der Zange.

Folgen Sie nun dem Weg nach links in den Tunnel und lösen Sie die Druckpistole mit der Zange. Füllen Sie den feinen, roten Sand in die Druckpistole und befestigen Sie die Pistole wieder am Schlauch. Nun stecken Sie die Pistole in den Felspalt in der Decke und schalten den Hochdruckreiniger ein. Kehren Sie nun zum Fahrstuhl zurück, rufen Sie den Fahrstuhl mit dem Knopf und fahren Sie wieder nach oben. Betreten Sie Abschnitt D, hängen Sie die Kette an den Hammer und legen Sie die Kette dann an der Farbmarkierung ab.

Kehren Sie nun zum Tunnel zurück und schwingen Sie sich an der Kette auf die andere Seite. Nach dem Gespräch mit Emre stellen Sie sich auf die Steinplatte unten links, dann stellen Sie die beiden Charaktere abwechselnd auf die folgenden Platten: Stier, Tiger, Ibis, Fuchs, Wildschwein, Echse, Libelle und Heuschrecke<sup>19</sup>. Anschließend lösen Sie einige der Wurzeln mit dem Messer, binden die Wurzeln an den Geigerzähler und lassen den Geigerzähler damit in die Zisterne hinab.

Nach der nächsten Zwischensequenz betätigen Sie den Lichtschalter am Dach des Wagens, klappen die Sonnenblende herunter und nehmen sich die Gegenstände von der Sonnenblende. Mit dem Stielkamm öffnen Sie das Handschuhfach und nehmen sich den Zollstock heraus. Mit dem Zollstock angeln Sie sich die Lunchbox, die Sie sich auch gleich näher ansehen. Mit dem Messer zerschneiden Sie den Sicherheitsgurt, dann stecken Sie die Metallkiste aus dem Kofferraum ein. Durchsuchen Sie die Metallkiste, schauen Sie sich Emres Aufzeichnungen an und lesen Sie die E-Mail auf dem Rough Book.

---

<sup>19</sup>Sie müssen die Platten betreten, bei denen sich die Darstellung des Tiers von der Darstellung auf den äußeren Platten unterscheidet. Jeder Charakter kann dabei nur direkt oder diagonal benachbarte Platten betreten. Die genaue Reihenfolge lässt sich aber nur durch Versuch und Irrtum herausfinden.

## **Italien: Florenz**

Begeben Sie sich zunächst zum Marktplatz und heben Sie dort den Holzkeil auf, der das Rad des Karrens blockiert. Klettern Sie nun auf das Holzpodest und nehmen Sie sich etwas Salz aus dem Sack. Klettern Sie am Karren herunter, streuen Sie das Salz auf das Holzrad und drehen Sie das Rad. Nun klettern Sie auf den Balkon hinauf und nehmen das Schwert von der Statue. Dann klettern Sie wieder am Karren herunter und bearbeiten die Fracht mit dem Schwert, um das Netz zu erhalten.

Gehen Sie zurück nach links in die breite Gasse und schlagen Sie dort mit dem Schwert gegen die Fässer. Im Haus stecken Sie sich die Folterinstrumente ein, dann gehen Sie wieder nach draußen. Bearbeiten Sie das Fenster mit dem Schwert und stecken Sie die Mundspreize an den Laden. Hängen Sie nun das Netz an die Haken am Wachhaus und klettern Sie auf das Dach. Hier lösen Sie die Wäscheleine mit dem Schwert, dann klettern Sie am Netz herunter und lösen auch das andere Ende der Wäscheleine mit dem Schwert. Binden Sie die Leine an den Schürhaken und klettern Sie wieder aufs Dach. Werfen Sie den Schürhaken zum Schornstein und klettern Sie zum Schornstein hinauf. Werfen Sie das Bilsenkraut in den Schornstein, dann klettern Sie zurück zum Dach und stecken die Wäscheleine mit dem Schürhaken wieder ein.

Gehen Sie in das Wachhaus und legen Sie den Holzkeil in die Vertiefung vor der Zellentür. Heben Sie nun mit dem Schürhaken die Zellentür aus den Angeln und betreten Sie die Zelle. Stecken Sie den Holzeimer ein und verlassen Sie die Zelle wieder. Aus dem Aschefach am Kamin nehmen Sie sich etwas Asche, dann gehen Sie hinaus in die Gasse und füllen den Holzeimer mit Schnee. Gehen Sie nun wieder in die Zelle und schütten Sie das Wasser aus dem Eimer auf Al-Nasir.

Nach der Zwischensequenz verlassen Sie das Wachhaus und gehen nach links in die schmale Gasse. Kombinieren Sie das Handy mit dem Schild an der Wand und stecken Sie anschließend die Fischabfälle ein. Begeben Sie sich nochmals zum Marktplatz, legen Sie einen Teil der Fischabfälle in die eiserne Maske und fangen Sie damit die Katze ein. Dann geht's zurück in die Zelle, wo Sie An-Nasir ein paar Fischabfälle in die Taschen stecken und ihn mit dem Wasser wecken. In der Gasse lassen Sie die gefangene Katze an den Durchgängen schnuppern und folgen ihr in die nächste Gasse.

Begeben Sie sich in die zweite Gasse und stecken Sie sich dort die Leiter ein. Schütten Sie das Wasser aus dem Eimer in die Vertiefung am Boden und kehren Sie zum Wachhaus zurück. Vor dem Wachhaus füllen Sie wieder Schnee in den Eimer, dann gehen Sie in die Zelle, wecken An-Nasir und folgen ihm. In der dritten Gasse bringen Sie die Asche an den Toren an, dann wird An-Nasir wie gewohnt geweckt und verfolgt. In der Gasse müssen Sie die Fingerabdrücke am Tor oben links ansehen, dann können Sie durch das Tor gehen. In der vierten Gasse stellen Sie die Leiter an das Vordach und schieben den

Schnee herunter. Nachdem Sie An-Nasir geweckt haben, müssen Sie sich hier die Spuren im Schnee ansehen und dann den rechten Ausgang nehmen.

In der Werkstatt stecken Sie sich den Lastenheber von der rechten Wand, das Werkzeug vom Tisch, den Spazierstock und das Buch neben der Tür und den Farbtopf neben der Leinwand ein. Zünden Sie nun die Öllampe am Gefährt mit dem Anzünder an und heben Sie das Gefährt mit dem Lastenheber an. Nehmen Sie sich die Meißel von der Wand und bearbeiten Sie damit den rechten Arm der Waage. Nehmen Sie den Zylinder vom linken Arm der Waage und sehen Sie sich den mechanischen Zylinder näher an. Stellen Sie die Räder so ein, dass sich das Wort VER-RO-C-CHI-O<sup>20</sup> ergibt. Stecken Sie nun den Spazierstock in den Farbtopf und rollen Sie den Stock anschließend über die Leinwand. Kombinieren Sie nun die Tagebuchseite mit der Leinwand und anschließend die entschlüsselte Tagebuchseite mit der Chronik.

## USA: San Francisco

Heben Sie die Flasche, die Zeitschrift und die Glasscherbe vom Boden auf und zerschneiden Sie die Zeitschrift mit der Scherbe. Tauchen Sie das Etikett in die Pfütze und kleben Sie es auf die Flasche, dann sprechen Sie den Verkäufer an und fragen ihn nach etwas zu trinken. Den Eistee füllen Sie in die leere Whiskeyflasche und legen die Flasche dann in die Auslage. Reden Sie nun mit dem Polizisten über den Alkoholverkauf und melden Sie ihm den Verstoß gegen das Alkoholverkaufsverbot. Öffnen Sie nun den Kofferraum des Polizeiautos und gehen Sie dann zum Museum.

Betreten Sie das Museum und gehen Sie die Treppe hinauf zum oberen Stockwerk. Steigen Sie aus dem Fenster und klettern Sie auf dem Sims zum verkohlten Fester an der rechten Wand. Im Büro stecken Sie die Gießkanne und das Brillengestell ein und öffnen mit dem Brillengestell die Schublade am Schreibtisch. Kehren Sie nun nach draußen vor den Eingang zurück und öffnen Sie die Metalltür mit dem Bolzenschneider. Füllen Sie den Diesel aus dem Kanister in die Gießkanne, betanken Sie damit das Notstromaggregat und schalten Sie es ein.

Gehen Sie nun in den Keller des Museums und öffnen Sie dort die Tür mit der Schlüsselkarte. Sehen Sie sich nun den Sicherungskasten an und schalten Sie die Sicherung für die Lichter (Lights) ein. Gehen Sie nun durch die Tür in den nächsten Raum, nehmen Sie die Lampe aus dem Regal und stecken Sie die Lampe weiter rechts in die Steckdose. Schalten Sie nun am Sicherungskasten die Power-Sicherung ein und gehen Sie wieder in den Kellerraum. Schalten Sie den Computer ein und betrachten Sie dann den Computer. Wählen Sie als Künstler „Leonardo da Vinci“, als Titel „Madonna Benois“ und als Jahr

---

<sup>20</sup>Der Name Verrocchio ist auf dem Meisterbrief über der Tür zu finden.

„1477“, dann klicken Sie auf „Bestätigen“. Stellen Sie das Gemälde auf das Röntgengerät und kombinieren Sie anschließend das Handy mit dem Computer.

Im Gefängnis betreten Sie die offene Zelle und nehmen sich den Becher vom Regal, ein paar Ziegelsteine und die Bettdecke. Füllen Sie den Becher an der Toilette mit Wasser und verlassen Sie die Zelle wieder. Nehmen Sie den Bügel aus dem Schaukasten und schütten Sie das Wasser aus dem Becher in die Klimaanlage. Jetzt schneiden Sie das Kabel mit dem Bolzenschneider durch und gehen wieder in die Zelle. Stecken Sie die Ziegel in die Bettdecke und verschnüren Sie die Decke dann mit dem Kabel. Benutzen Sie das Fenster und hängen Sie den Steinsack von außen ans Fenster. Jetzt müssen Sie den Steinsack in den Innenhof werfen, dann klettern Sie aus dem Fenster und rutschen mit dem Kleiderbügel auf dem Kabel zur anderen Seite.

Im Flur gehen Sie durch die linke Tür und stecken sich dort den Kampfroboter ein. Durchwühlen Sie die den Schrotthaufen nach brauchbaren Waffen und befestigen Sie eine Waffe Ihrer Wahl an Ihrem Kampfroboter.

**Anmerkung:** Sie müssen nach dem Kampf eine Entscheidung treffen, die sich zwar auf die Geschichte, aber nicht auf den eigentlichen Spielverlauf auswirkt. Falls Sie alle möglichen Entwicklungen der Geschichte sehen möchten, können Sie an dieser Stelle speichern und sich für den nächsten Durchgang die erste Hälfte des Spiels sparen.



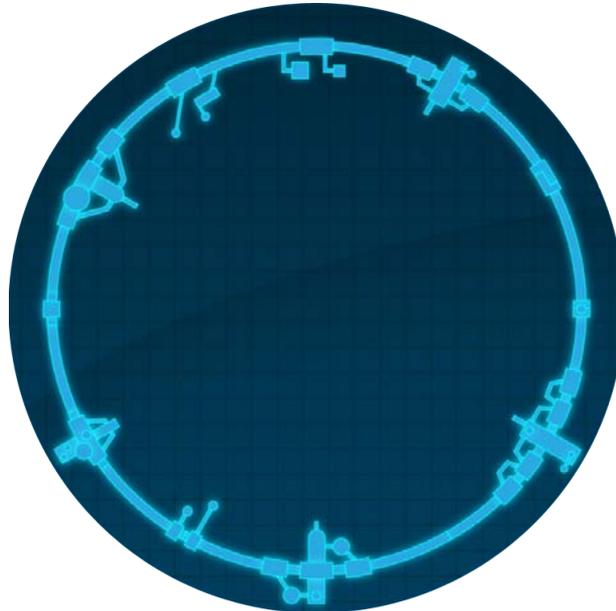
Kehren Sie nun in den Flur zurück und lassen Sie ihren Kampfroboter auf den feindlichen Roboter los. Sie werden einen oder auch mehrere Kämpfe verlieren, aber dafür treten Sie immer wieder mit einem vollständig reparierten Roboter an, während Ihr Gegner nicht repariert wird.

**Empfohlene Taktik:** Wählen Sie als Waffe den Flammenwerfer oder den Elektroschocker, damit Ihr Roboter aus der Ferne angreifen kann und nicht auf eine Mine fährt. Außerdem sollten Sie in jeder Runde eine Mine auslegen, um eine Chance auf zusätzlichen Schaden zu haben. Die Wahl der richtigen Angriffs- und Verteidigungsart scheint reine Glückssache zu sein.

## Flugzeugträger

Stecken Sie das grüne Leuchten ein und sprühen Sie das Markierungsspray auf die Schlüsselkarte. Halten Sie die Karte mit der Farbe dann durch die Lüftungsschlitze, um für bessere Sicht zu sorgen. Stecken Sie den Plastikbecher und die Gewindestange ein, dann brechen Sie mit der Gewindestange die Lüftungsschlitze auf und kriechen durch die Öffnung. Verlassen Sie den Laderaum durch die Tür rechts oben und klettern Sie dann über die Leiter an Deck. Nehmen Sie sich einen Schraubendreher und füllen Sie den

Abbildung 3.3: Das Ringpuzzle



Plastikbecher mit etwas Schmierfett vom Flugzeug, dann kehren Sie zum Heck zurück und lösen die Lampe mit dem Schraubenzieher von der Wand.

Gehen Sie durch die Tür zurück in den Laderaum, schmieren Sie das rote Glas mit dem Schmierfett ein und befestigen Sie das Glas am grauen Container links neben dem gelben Container. Brechen Sie nun die Containertür mit der Gewindestange auf und sehen Sie sich das Bauteil im Container an. Sie müssen nun die Segmente zu einem Ring zusammensetzen und dabei darauf achten, dass die Anbauteile an den Segmenten an der Verbindungsstelle zueinander passen. Das Ergebnis sehen Sie in Abbildung 3.3.

## Schweiz: CERN

Öffnen Sie den unteren Wandschrank, dann reden Sie mit Max und sehen sich die beiden anderen Kühlkammern an. Dadurch sollte eine weitere Zwischensequenz eingeleitet werden.

## Das Ende der Welt

Im Flur gehen Sie nach vorn bis zur Tür und gehen hindurch. Draußen nehmen Sie sich das Plüschtier, dann öffnen Sie die Autotür und lösen die Handbremse. Nehmen Sie sich einen Stein vom Steinhaufen auf der anderen Straßenseite und werfen Sie ihn gegen das Schaufenster. Dies wiederholen Sie, bis ein Loch in der Scheibe ist und Sie sich die Fotokamera nehmen können. Mit der Kamera machen Sie ein Foto von der zweiten Ruine von links im Hintergrund. Nehmen Sie sich nun eine Geländerstange vom Balkon und öffnen Sie damit das Lüftungsgitter im Boden.

Klettern Sie durch den Schacht in die U-Bahn-Station und tränken Sie dort das Plüschtier im Benzin, das die Wand herunterläuft. Kehren Sie nach oben zur Straße zurück, speißen Sie den getränkten Teddy auf die Stange und zünden Sie den Teddy im Feuer an. Mit dem brennenden Teddy zünden Sie nun das Benzin in der U-Bahn an und klettern dann zur Ruine hinauf. Auf dem Dach nehmen Sie sich ein Stück Drahtseil von der Kabelrolle und binden es an das Drahtseil, das am Werbeschild hängt. Das andere Ende des Drahtseils befestigen Sie am Fahrstuhl und drehen dann das Handrad.

## Schweiz: CERN

Holen Sie sich Stift und Papier vom Schreibtisch und geben Sie Nina das Schreibzeug, dann benutzen Sie das Computerterminal. Kombinieren Sie den Zettel mit den Koordinaten mit dem Eingabefeld und klicken Sie dann auf „Suchen“.

## Griechenland: Santorin

Hier müssen Sie zunächst in einem Unterwasserlabyrinth vier Kristalle suchen und diese in die Vertiefungen in der Mitte des Labyrinthes legen. In Abbildung 3.4 finden Sie eine Karte des Labyrinthes, auf der die Pfade zu den Kristalle als grüne durchgezogene Linien eingezeichnet sind.

Sehen Sie sich das Terminal an und geben Sie die in Abbildung 3.5 gezeigte Kombination<sup>21</sup> ein, dann drücken Sie auf den Knopf auf der rechten Seite. Gehen Sie durch die Tür in den nächsten Raum und gehen Sie dort ganz nach links zur Uhr. Hier richten Sie die Symbole in die Richtung, in die Arme der dazugehörigen Personen auf dem Wandgemälde zeigen: Zirkel nach unten, Auge nach rechts, Dolch nach links unten, Pinsel nach links, Mars nach rechts unten, Venus nach oben, Pistole nach links oben und

---

<sup>21</sup>Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 46)

Abbildung 3.4: Das Unterwasserlabyrinth

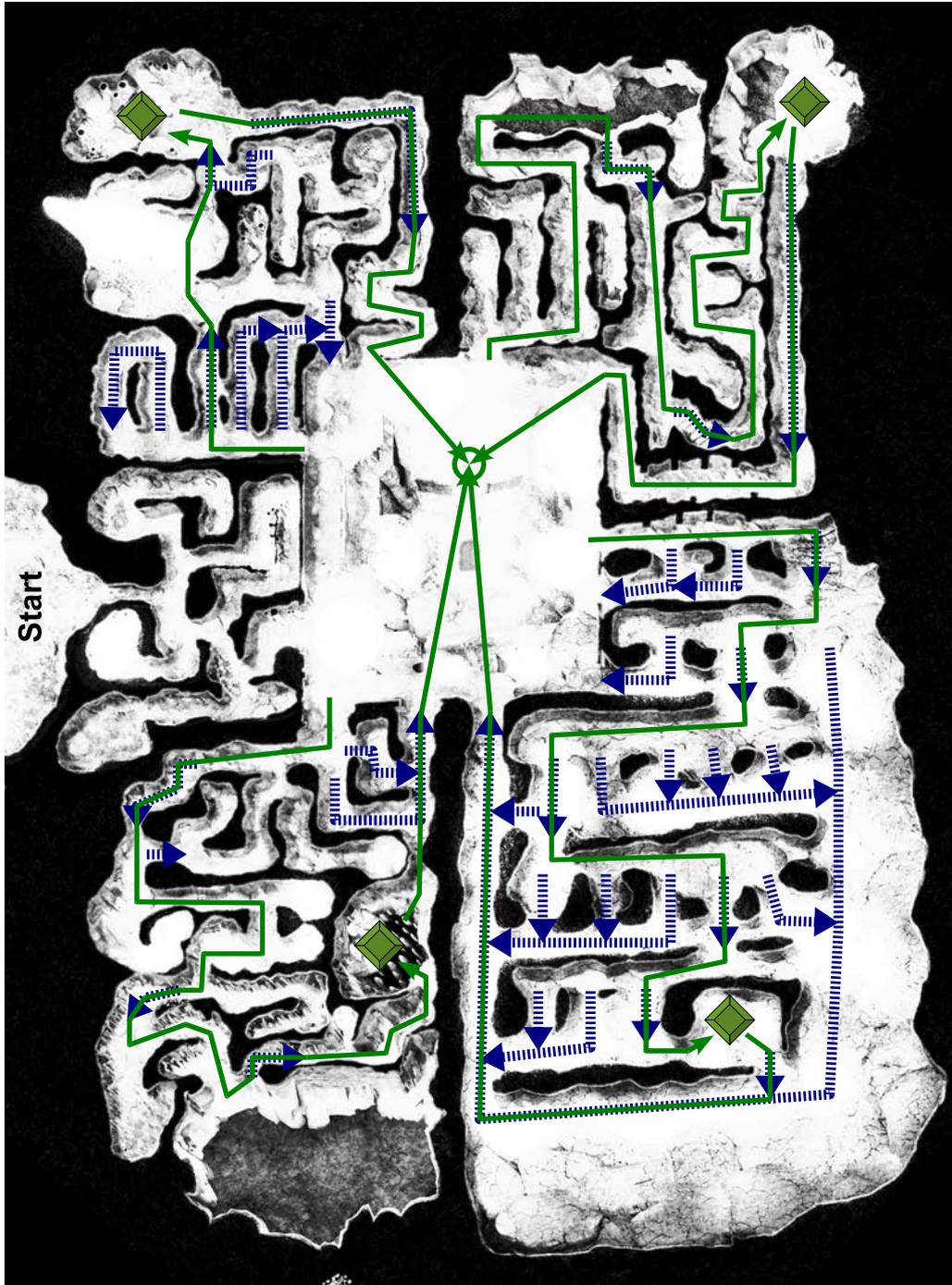


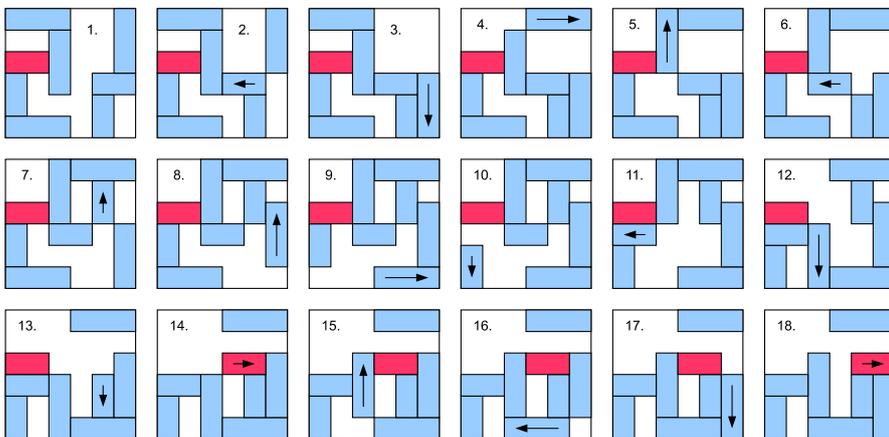
Abbildung 3.5: Die Kombination für die Tür



Totenschädel nach rechts oben. Gehen Sie nun durch die Tür und sehen Sie sich im nächsten Raum die Konsole an.

**Anmerkung:** Hier müssen Sie erneut eine Entscheidung treffen, die den Verlauf der Geschichte beeinflusst. Wenn Sie sich entscheiden, das Kraftfeld abzustellen, wartet ein zusätzliches Schieberätsel auf Sie, dessen Auflösung Sie in Abbildung 3.6 finden.

Abbildung 3.6: Abschalten des Kraftfeldes



Begeben Sie sich nun in den Raum mit der Uhr und heben Sie dort auf der rechten Seite die Tasche auf. Durchsuchen Sie die Tasche und verabreichen Sie Max das Gegengift.

## Schweiz: CERN

**Nina:** Durchwühlen Sie den Aschenbecher, die Schubladen und den Papierkorb nach brauchbaren Gegenständen. Gehen Sie nun durch die Tür in den Flur und durchsuchen Sie die Laborkittel. Mit dem Feuerzeuganhänger zünden Sie die Zigarre an und legen diese dann auf den Tisch auf der linken Seite. Kleben Sie die Posterstrips an den Taschenspiegel und bringen Sie die Spiegel am Lasergitter an. Die restlichen Posterstrips werden an das UFO-Modell geklebt, damit Sie sich damit die Schlüsselkarte vom Tisch hinter dem Lasergitter holen können.

**Max:** Nehmen Sie sich die Schlüsselkarte aus dem Schlitz und lösen Sie damit die Platte von der Decke. Klettern Sie auf den Fahrstuhl und heben Sie oben den Metallbolzen auf. Benutzen Sie die Leiter und stecken Sie den Bolzen dann in die Führungsräder.

**Nina:** Öffnen Sie die Tür zur Krankenstation mit der Schlüsselkarte und gehen Sie hinein. Mit dem Schlüssel mit dem Feuerzeuganhänger öffnen Sie den oberen Wandschrank, dann gehen Sie wieder hinaus auf den Flur. Kombinieren Sie die Schlüsselkarte mit der Konsole, um das Lasergitter abzuschalten, dann gehen Sie nach links zum Rechenzentrum. Richten Sie den Laserpointer auf die Sprinkleranlage und legen Sie dann den Defibrillator in die Pfütze. Gehen Sie nun durch die Tür und brechen Sie auf der anderen Seite den Brandschutzschrank mit dem Defibrillator auf. Nehmen Sie sich die Feueraxt aus dem Schrank und bearbeiten Sie damit das Rohr über der Tür.

**Max:** Klettern Sie die Leiter hinauf und kombinieren Sie draußen das Walkie-Talkie mit dem Eingang zum Transformatorengebäude. Sehen Sie sich nun das Schloss am Eingang näher an und lösen Sie die Schrauben mit der Schlüsselkarte. Sehen Sie sich nun die Kennung an, verlassen Sie die Nahansicht wieder und kombinieren Sie das Walkie-Talkie erneut mit dem Eingang.

## Anhang

### Santorin: Türkombination

Die Hinweise auf die Kombination sind auf den drei Tafeln in der Halle zu finden. Auf der Tafel mit den Hieroglyphen kommt jede der am Terminal verfügbaren Hieroglyphen mehrfach vor, bis auf den Löwen. Dieser taucht nur ein einziges Mal genau in der Mitte der Hieroglyphen auf. Auf der Tafel mit den indischen Ornamenten wiederholt sich die Folge der ersten vier Zeichen genau drei Mal. Die in den Lücken fehlenden Zeichen sind der zweite und der dritte Teil der Kombination.

Wie man an der Tafel mit den Steinfiguren den fehlenden Buchstaben „D“ ermitteln kann, wurde mir freundlicherweise von FRANK VON KEUTZ mitgeteilt:

Die 12 Figuren sind oben mit den Anfangsbuchstaben der Kalendermonate Januar – November versehen (J, F, M, A, M, J, J, A, S, O, N ...). Die letzte Figur mit dem fehlenden Buchstaben steht für „Dezember“ also „D“.

## Achievements

**Querdenker:** Die Fuge mit dem Nagel verbreitern (Frankreich: Finistère).

**Akrobat:** Die Statue beim ersten Versuch umwerfen (Frankreich: Finistère).

**Draufgänger:** Ins Licht gehen, ohne sich umzudrehen (Das Ende der Welt).

**Dauerläufer:** Mindestens 5000 Meter laufen.

**Genießer:** Mindestens 500 Minuten spielen.

**Watcher:** Mindestens 2222 Mal die Hotspotanzeige benutzen.

**Meister:** Immer die schwierigere Variante der Rätsel/Minispiele wählen.

**The Brain:** Mindestens 150 Mal die Aufgabenhilfe benutzen.

**Partner:** Cassandra und Max helfen.

**Partylöwe:** Cassandra nicht helfen, dafür aber Max.

**Fluchthelfer:** Cassandra helfen, aber nicht Max.

**Held:** Weder Cassandra noch Max helfen.

**Perfektionist:** Partner, Partylöwe, Fluchthelfer und Held.

Die Achievements **Dauerläufer**, **Genießer**, **Watcher** und **The Brain** lassen sich leichter freischalten, wenn man kurz vor dem Finale speichert und sich das Zertifikat am Ende ansieht. Dann können Sie den Spielstand erneut laden und durch die Gegend laufen, warten und die Spielhilfen benutzen, bis Sie die entsprechenden Werte erreicht haben.

Besonders fies ist dabei der **Genießer**: Geübte Spieler benötigen zum ersten Durchspielen auch ohne Komplettlösung weniger als die Hälfte der geforderten Zeit. Wenn man es darauf anlegt, schafft man das komplette Spiel sogar in deutlich weniger als 90 Minuten. Lassen Sie das Spiel einfach ein paar Stunden laufen, wenn Sie das Achievement unbedingt haben wollen und sich die Stromkosten leisten können...



# Geheimakte Sam Peters

## Vor Bali, Indonesien

Zu Beginn dieser „Short Story aus der **Geheimakte**-Serie“ befinden Sie sich auf am Strand der aus **Geheimakte 2** bekannten Insel.

Heben Sie die Flaschenpost auf und wenden Sie sich dann der Metallkiste zu. Stellen Sie die Kombination M-A-X ein, indem Sie die nummerierten Schalter an die mit den entsprechenden Buchstaben markierten Positionen schieben. Nehmen Sie sich nun eine Schere von der toten Krabbe, dann zerschlagen Sie die Flaschenpost am Felsen und stecken die zerbrochene Flasche wieder ein. Mit den Glasscherben schneiden Sie ein Stück Gummi aus den Gummistiefeln, das Sie gleich in die Krabbenschere klemmen. Verlassen Sie nun den Strand.

Gehen Sie vom Strand aus nach rechts und nehmen Sie sich einen Knochen vom Tierskelett, den Sie gleich mit der Schere verbinden. Gehen Sie nun nach unten und halten Sie die verlängerte Schere über den brennenden Busch. Kehren Sie jetzt zum Strand zurück. Mit den Socken säubern Sie das Loch am Schlauchboot, dann verschließen Sie das Loch mit dem klebrigen Gummistück. Sehen Sie sich die Pumpenteile an und stecken Sie die Teile wieder zusammen. Anschließend pumpen Sie das Schlauchboot mit der Lufupumpe auf und verlassen die Insel mit dem Schlauchboot.

## Berlin, Deutschland

Wählen Sie im Gespräch mit dem Pförtner nacheinander alle Themen, dann stecken Sie den Teppich ein und sehen sich den Briefkasten an. Schieben Sie nun die braune Mülltonne zum Bordstein auf der linken Seite und legen sie dann den Teppich über die Mauer.

Im Hof durchsuchen Sie die Kiste und stecken sich auch die Harke ein. Mit der Gartenschere trennen Sie den Gartenschlauch von der Wand. Schnappen Sie sich die Leiter und bearbeiten Sie auch die Leiter mit der Gartenschere. Kombinieren Sie nun die Harke mit

der Leiter und befestigen Sie die Harke mit dem Schlauch. Die lange Leiter stellen Sie an das Fenster und klettern durch das Fenster ins Gebäude.

Werfen Sie einen Blick in das Portemonnaie und stecken Sie die Zwei-Euro-Münze in den Snackautomaten. Klettern Sie wieder aus dem Fenster und lösen Sie mit der Ein-Cent-Münze das Schild vom Baum auf der linken Seite. Kehren Sie in den Flur zurück und öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite mit dem Schild. Betreten Sie das Büro und greifen Sie in den Papierkorb. Sehen Sie sich die Papierschnipsel an und setzen Sie das Dokument wieder zusammen. Nehmen Sie nun den gesuchten Aktenordner aus dem mittleren Regal und lesen Sie sich den Aktenordner durch.

## **In der Nähe des Bosumtwi, Ghana**

### **Tag 1**

Am Flugplatz nehmen Sie sich das Megafon (rechter Pfeiler der Hütte) und die Batterien (auf der Kiste vor der Werkbank). Wenn Sie sich am 2. Tag einen Laufweg ersparen möchten, können Sie auch gleich die Flasche von der Werkbank einstecken. Sehen Sie sich nun den mittleren Pfeiler der Hütte an und stecken Sie die Kappe ein. Mit dem Taschenmesser zerschneiden Sie die Kappe und lösen den Haken vom Pfeiler. Verlassen Sie die Nahansicht des Pfeilers und nehmen Sie die Laute der Katze mit dem Diktiergerät auf.

Betreten Sie die Dschungel und gehen Sie in Richtung Lager. Beim ersten Zwischenstopp im Sumpf legen Sie die alten Batterien in das Diktiergerät, verbinden das Diktiergerät dann mit dem Megafon und verjagen damit das Warzenschwein. Sehen Sie sich den Baumstamm näher an und stecken Sie den Ast ein. Gehen Sie nun weiter durch den Dschungel in Richtung Lager. An der Hängebrücke befestigen Sie den Faden am Kleiderhaken und binden den Haken an den langen Ast. Mit dem langen Haken angeln Sie sich dann die Tasche aus der Schlucht.

Kehren Sie zur Landebahn zurück und sehn Sie sich dort das Drahtseil am Mast auf der linken Seite an. Werfen Sie einen Blick in die Werkzeugtasche und lösen Sie den Seilverbinder mit dem Schraubenschlüssel. Gehen Sie nun wieder zur Brücke, sehen Sie sich das Seil an und befestigen Sie den Seilverbinder am kaputten Seil. Bringen Sie zuerst die Verbinderschale am kaputten Seil an, dann legen sie die Lochplatte darauf und schrauben die beiden Muttern fest. Jetzt können Sie über die Brücke und ins Lager gehen.

Im Lager heben Sie den 160-Grad-Sensor (vor der Feuerstelle) auf und stellen ihn auf das Stativ vor der Hütte. Schauen Sie nun unter die Hütte und lösen Sie die Bodendielen

mit dem Schraubenschlüssel. Nehmen Sie sich das Metallrohr und gehen Sie zurück ins Lager. Stecken Sie das Rohr auf den Schraubenschlüssel und betätigen Sie damit die Seilwinde rechts am Baum. Plündern Sie die Fracht und schauen Sie wieder unter die Hütte. Mit dem kleinen Schlüssel öffnen Sie den Spind und nehmen den Laptop und den Sensor heraus. Den Verbandskasten können Sie auch gleich einstecken, aber er wird erst am zweiten Tag benötigt.

Kriechen sie unter der Hütte hervor und stecken Sie sich auch noch das Holz ein, legen Sie es in die Feuerstelle und zünden Sie es mit dem Feuerzeug an. Stellen Sie nun den 120-Grad-Sensor auf das linke Stativ. (Sie müssen sich die Sensoren im Inventar ansehen, um die Gradzahl zu erfahren.) Der 75-Grad-Sensor kommt auf das Stativ vor dem Baum und die 90-Grad-Sensoren auf die beiden hinteren Stative (der zweite 90-Grad-Sensor steht von Anfang an auf dem linken hinteren Stativ)<sup>22</sup>.

Sehen Sie sich nun die Solarmodule an und setzen Sie die Solarbatterie wieder zusammen. Klemmen Sie das Solarbatterie-Set an den Laptop und stellen Sie den Laptop auf den Stein vor der Hütte. Sehen Sie sich den Laptop an, tippen Sie mit der Maus den Code 020486 ein<sup>23</sup> und klicken Sie dann auf die Enter-Taste. Sehen Sie sich alle Dokumente und Karten auf dem Laptop an, dann schalten Sie den Laptop wieder aus. In der Nacht fotografieren Sie einfach die Bäume.

## Tag 2

Gehen Sie in den Dschungel und begeben Sie sich zur Mission. Nach dem Gespräch sehen Sie sich Pater Samuels Tagebuch an und blättern alle Seiten durch. Prägen Sie sich die Blumen auf der letzten Seite gut ein, dann sehen Sie sich die Wiese rechts neben dem Pfad zum Gebäude an und pflücken die fünf benötigten Blumen. Gehen Sie nun zum Friedhof und stecken Sie sich die Tonschale ein, dann kombinieren Sie das Papier mit dem großen Grabstein, um die Ornamente zu kopieren. Zerschneiden Sie das Stück Papier nun mit dem Taschenmesser und setzen Sie die Schnipsel anschließend wie in Abbildung 4.1 gezeigt wieder zusammen.

**Anmerkung:** Wenn Sie sich die Flasche mit der Limonade am ersten Tag noch nicht eingesteckt haben, müssen Sie sich jetzt die Flasche vom Flugfeld holen. Außerdem benötigen Sie im Folgenden auch den Verbandskasten aus dem Spind im Lager.

Kehren Sie nun ins Lager zurück und zünden Sie mit dem Feuerzeug das Holz in der Feuerstelle an. Gießen Sie die Limonade in die Tonschale, stellen Sie die Schale in die

---

<sup>22</sup>Eine der Karten auf dem Laptop zeigt die korrekte Anordnung der Sensoren um die Hütte.

<sup>23</sup>Den Aufkleber am Laptop können Sie mit dem Taschenmesser entfernen. Das Symbol darunter ist der Hinweis auf die Hochzeit. Außerdem brauchen Sie den Brief aus dem Spind, aus dessen Angaben Sie das Datum der Hochzeit errechnen können.

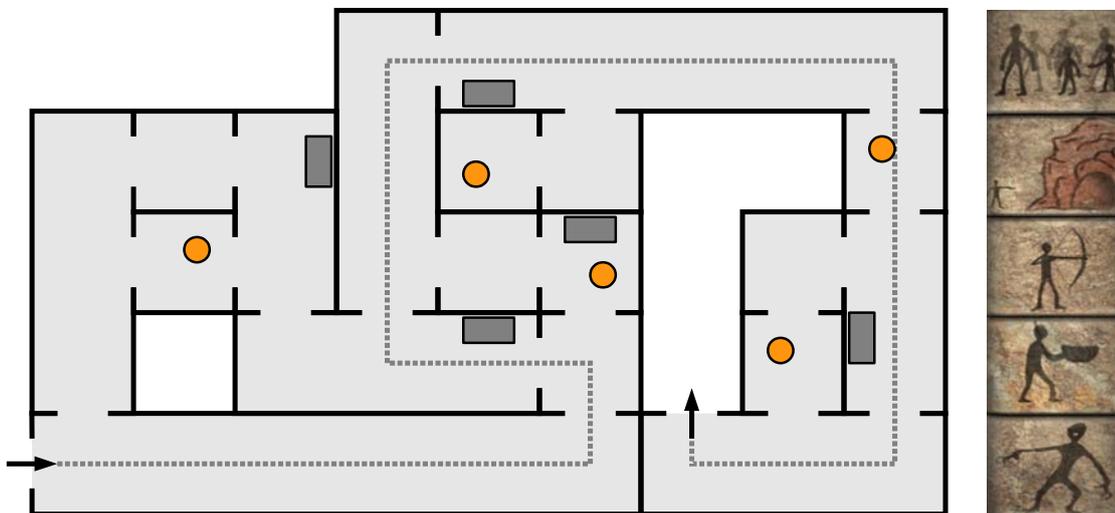
Abbildung 4.1: Lösung des Kartenpuzzles



Feuerstelle und tauchen Sie danach den Pinsel in die Schale. Anschließend gehen Sie zum Sumpf und sehen sich den Baumstamm an. Fangen Sie die fünf Ameisen mit dem klebrigen Pinsel, dann gehen Sie weiter zu den Höhlen.

Werfen Sie einen Blick in den Verbandskasten. Der Alkohol daraus wandert gleich in den Tiegel vor der Höhle, ebenso der Sirup, die Ameisen und die fünf Blüten. Die Mischung im Tiegel wird anschließend mit dem Feuerzeug angezündet. Danach können Sie den Eingang der Höhlen betreten. Folgen Sie dem in Abbildung 4.2 gezeigten Weg durch die Höhlen, bis Sie zu einer Tür mit einem Kombinationsschloss gelangen. Sehen Sie sich die Tafeln neben der Tür an, geben Sie die in Abbildung 4.2 gezeigte Kombination ein<sup>24</sup> und gehen Sie durch die Tür.

Abbildung 4.2: Karte des Höhlenlabyrinths und Türkombination



**Anmerkung:** Wenn Sie beide Endsequenzen sehen möchten, sollten Sie an dieser Stelle den Spielstand abspeichern.



Machen Sie mit der Fotokamera einen Schnappschuss von den Asanbosam, dann geben Sie Professor Hartmann die Mullbinden und die Schmerztabletten. Jetzt müssen Sie nur noch Professor Hartmann aus der Höhle schleppen.

<sup>24</sup>Sie müssen in den Höhlen die fünf Klumpen Harz finden. In den fünf Höhlen mit Wandmalereien müssen Sie je einen Klumpen Harz in die hängende Tonschale legen und mit dem Feuerzeug anzünden. Die somit beleuchteten Teile der Wandmalerei bilden die Türkombination.