

# Baphomets Fluch 4 - Der Engel des Todes v1.3

Komplettlösung von Ludwig Kratz



Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!**

**In eigener Sache:** Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um **Beachtung!**

Mein Dank geht vor allem an Forenmitglieder des THQ-Forums (hier besonderen Dank an **Bakhtosh**).

Kaum ist unser Intro beendet, wird unser Held auch schon in einen neuen Fall verwickelt. Die Gangster wollen seiner neuen Mandantin an den Kragen. Noch vorne gibt es kein Entkommen mehr, also müssen unsere beiden den Hinterausgang benutzen, der aber verschlossen ist. Unser **Golfschläger**, den wir eingesteckt haben, leistet hier gute Dienste, so dass wir in einem unbenutzten Lagerraum landen.

Unser Held wirft den Aktenschrank um und hat somit gleich 2 Dinge erreicht: die Tür verbarrikadiert und einen Weg nach oben unters Dach geschaffen.

Beide klettern hoch und bald soll der Aufzug geholt werden, was unser Held aber mit seinem Super-Golfschläger verhindert.

Es muss weitergehen und so löst man in Gemeinschaftsarbeit das Gitter der Lüftung. Der komplette Ventilator wird nun gegen den Golfschläger ausgetauscht (Kistenschieben = Baphomet!), denn den können wir ja tragen und er ist bestimmt noch nützlich.

Draußen geht es dann an der Wand entlang über die Feuerleiter auf das Dach und weiter auf einen Kran. Hier bemerkt George eine Kette, die er sich mit dem Golfschläger angelte, so dass er sich hinüberschwingen kann. Die Klientin wird durch Ausfahren des 2. Kranes auf die andere Seite geholt.

Nun drückt und hangelt sich George an Wänden entlang in das Treppenhaus des nächsten Hauses, gelangt zu einer Tür, bindet das **Seil** ab und verstaut es im Inventar, verriegelt die Tür, gibt ihr einen gewaltigen Tritt (rechte Maustaste) und hat so eine Brücke für seine Klientin hergestellt.

Es geht ein Stockwerk tiefer und unser Held stellt fest, dass stromführende Kabel frei herumliegen und im Schaltschrank links an der Wand der Hebel nicht in der "Aus-Stellung" bleibt. So bittet er seine Klientin, diesen zu betätigen, so dass George nun gefahrlos die nicht mehr aktiven Stromkabel überqueren kann und dann rechts vor der Tür die Kiste beseitigen kann. So sind beide wieder zusammen und beschäftigen sich mit dem Rollltor. Anna-Maria betätigt den Hebel und so gelangen beide in die Freiheit und zum

### **Hotel von Anna-Maria (Alfonsos Hotel):**

Die Gangster sind auch schon da, so dass sich Anna-Maria versteckt und George versucht, in das Zimmer Nr. 23 zu kommen. Mit dem Hotelbesitzer reden, ein [Hotelprospekt](#) (wegen der Telefonnummer!) nehmen, mit dem Gast im Sessel reden und dann - von der Toilette aus - das Hotel anrufen und den Gast im Sessel verlangen. So kann man ihm letztendlich die [Schlüsselkarte](#) klauen.

Doch vor Annas Zimmer steht eine Wache. George entdeckt vertrocknete Blumen, die Sprinkleranlage und vor der Treppe nach oben [vergiftete Käfer](#), von denen einer ins Inventar wandert. Nicht vergessen, auch das Schild an der Absperrung anzusehen! Mehrmals dem Hotelbesitzer den Käfer zeigen und mit ihm darüber reden und dann schließlich den Käfer auf die Uhr setzen. Dem Hotelbesitzer mitteilen, dass die Käfer es auf seine Uhr abgesehen haben und blitzschnell das Fenster/die Scheibe an seinem Tresen öffnen und das [Feuerzeug](#) nehmen. Jetzt geht es wieder im 1. Stock weiter: Wenn der Ganove anfängt zu tanzen, dann das Fenster öffnen und während er es wieder zumacht schnellstens zu den Blumen und diese anzünden. Der Ganove verlässt seinen Posten und wir haben freie Bahn.

George geht in das Badezimmer, schaltet die Lüftungsanlage aus, benutzt darauf dann das Seil/den Faden und Anna bekommt eine Möglichkeit, hereinzukommen.

Es erfolgt ein längeres Gespräch und George findet einen [Stift](#). Nun raus zum Zimmer mit der verschlossenen Tür, aus dem Klopfgeräusche kommen. Alles untersuchen und Stift und Papier unter der Tür durchschieben.

### **Kautionsbüro**

Letztendlich landen die beiden wieder im Kautionsbüro und George findet auf seinem Schreibtisch eine [Schachtel Zigaretten](#). Zurück ins

### **Hotel:**

Mit allen reden, insbesondere mit dem Polizisten und diesem auch die Zigaretten zeigen. So bekommt man eine Adresse in den Docks.

### **Mama Martino's Fabrik:**

Hier rechts im Häuschen mit dem Verkäufer reden, dann zum Tor gehen, vor dem der Kühlwagen steht und mit der Wache reden. George braucht eine Schürze und im Laden gab es doch eine. Dorthin zurück.

Den Verkäufer auf alles ansprechen und so die Zigaretten gegen eine [Salami](#) tauschen. Dann sich draußen verstecken und nachdem der Verkäufer den Laden verlassen hat, sich die [Schürze](#) nehmen. Jetzt kann sich unser Held frei bewegen.

Im Fabrikgebäude rechts durch die offene Tür nach hinten gehen und im nächsten Raum vom Regal die [Brandschutzdecke](#) nehmen. Wir sehen uns weiter um, gehen nach draußen und hören Musik. Kann es auch von da Informationen geben?

Wir schieben den Müllcontainer auf den Gabelstapler, gehen zurück in den Raum mit der Knochenmühle und nehmen von dort die [Schlüssel](#). Nun kann der Stapler benutzt werden und fährt den Container hoch. Unser Held klettert und belauscht ein Gespräch und sieht, wo das Manuskript verstaut wird. Um dranzukommen, müssen wir die Gangster vertreiben. Wieder ins Gebäude und mal die geschlachteten Schweine eine Runde drehen lassen.

Links weitergehen und die Räucherkammern finden. Die linke lässt sich mit der Brandschutzdecke öffnen.

Mit Hilfe der Brandschutzdecke kann dann auch ein Stück **glühende Holzkohle** genommen werden. Dieses bringen wir über den Gabelstapler zum Lüftungsloch des Chefbüros, laufen dann zum LKW, nehmen **Eis**, rennen schnellstens zurück (sonst taut es!) und packen dies auf die Holzkohle. Der entstehende Qualm vertreibt sie Gangster und George sieht, wo sie herkommen. Vom Gabelstapler die **Schlüssel** wieder mitnehmen und nun die Knochenmühle einschalten. Dann in einem weiteren Raum einen Rotkreuzkasten finden, der aber dazu dient, einen Keycardleser zu tarnen.

Hmmmm, die Keycard.

Gehen wir zur Schweineaufhängung, lassen diese rotieren und wir werden sehen, dass hier evtl. auch Menschenfleisch in die Salami wandert. Die Leiche untersuchen, die **Keycard** finden und durch die Geheimtür hoch in das Büro.

Den Schreibtisch untersuchen und so letztendlich ein **Seidentuch** bekommen. Dann aus den Fenstern schauen und dann versuchen, den Stahlschrank zu bewegen. Da es so nicht geht, holt man sich etwas **Fett** aus der Räucherkammer, in dem man das Seidentuch auf das Fleisch anwendet.

Wieder hoch, den Stahlschrank einfetten, ihn durch die Scheiben in die Maschine befördern und so einen **MP-3-Player** und das **Manuskript** bekommen. Zurück ins eigene

### **Büro:**

Hier das Manuskript komplett ansehen (wirklich alles ansehen, da man sonst nicht wieder aus dem Bild rauskommt!). Das Manuskript muss übersetzt/dekodiert werden. Dazu den MP-3-Player dem Partner geben, der doch den Verlust dessen so bedauerte und von ihm ein **Hackertool** bekommen. Nun muss mit dem PDA gehackt werden (verbinden). Hat man das erfolgreich erledigt (Alle Screenshots zu den Hacks gibt es in einem gesonderten File zum Download auf <http://www.gamepad.de>), dann alles im PDA komplett lesen und jedem Querverweis folgen; außerdem nochmals im Manuskript die Festung anklicken. Erst wenn das komplett gemacht ist, kann man im Gespräch feststellen, dass man nach Constantinopel/Istanbul muss.

### **Istanbul:**

Im Hotel mit der Empfangsdame über alles reden, auch über die Sehenswürdigkeiten und auch mit dem Kellner reden.

Danach zum

### **Topkapi Serail:**

Hier mit dem Wachmann reden, der uns aber nicht durchlässt, weil wir einen Ausweis brauchen, also wieder zurück zum Hotel. Außerdem wird noch der berühmte Eamon erwartet.

### **Hotel (Istanbul):**

Auf dem Tresen liegt eine Nachricht an einen berühmten Schriftsteller Eamon, aber man kann den Brief nicht nehmen.

Nochmals mit der Empfangsdame reden und ihre Leidenschaft zum Golfen feststellen. Weiter über Golf und den Golfschläger reden und währenddessen kann Anna - (wenn man sie zuvor beauftragt hat) den **Brief** klauen. Spricht man Anna dann an, dann bekommt unser Held den Brief (ergibt **Ausweis von Eamnon**, **Karte** und **Büroklammer**) und besorgt sich noch aus dem Speiseraum ein Messer. Mit diesem kann man den Ausweis von Eamon so umgestalten, dass

es ein **gefälschter eigener Ausweis** wird (mit dem Messer das Bild vom eigenen Ausweis ablösen und auf den anderen Ausweis kleben). Zurück zum

**Palast :**

Jetzt wird man durchgelassen, aber kommt doch nicht durch das Tor. Auch der Weg nach links zur Mauer ist versperrt und Anna will erst dann helfen, wenn unser Held ein Plan hat, wie auch sie in das Gebäude kommt. also zurück in das

**Hotel:**

Die Karte ansehen und ein "Vestibül der Liebenden" entdecken.

Den Kellner dazu befragen und so erfahren, dass das ein Nebeneingang ist, der aber nur von innen zu öffnen ist. Dort könnte Anna dann rein, wenn man ihr die Tür öffnet. Nun ist sie mit dem Ablenkungsmanöver einverstanden. Also zurück zum

**Palast:**

Anna Maria lenkt nun den Wächter ab und unser Held schleicht sich an ihm vorbei zum Gerüst. Dort klettert er auf der rechten Seite nach oben bis zum etwas verfallenen Mauerstück. Hier liegt das Handy der Wache. Es nehmen, sich dessen Nummer ansehen, zurücklegen und dann von der linken Mauerseite aus anrufen. Die Wächter werden verschwinden und so kommt man über die Mauer.

Dich weiter vorarbeiten und schließlich in einem Gang mit Fenstern landen. Man sieht eine Wache mit Hund. Untersucht man nun die Fenster, dann kann man zunächst mal **losen** **Verputz** feststellen, den unser Held mal mit dem Messer ganz löst, so dass er runterfällt.

Die Wache wird aufmerksam und geht mit Hund nachsehen. In dieser Zeit gehen wir zum Aufenthaltsort der Wache, trinken dessen Tasse leer und verstecken uns wieder.

Der arme Wächter braucht neuen Tee, geht, aber lässt den Hund zurück, an dem kein Vorbeikommen ist. - Hhhmmmmmm, Trick 17 muss her und der Hund muss abgelenkt werden. Also das 2. Fenster untersuchen (das neben dem, wo wir den Verputz lösten) und eine Wäscheleine entdecken. Sie lösen und dann eine **Scheibe Wurst** anbinden. Nun ist der Hund abgelenkt und wir kommen weiter bis zum Museumseingang.

Hier ist ein weiteres Hacken notwendig und so kann man das Lasersystem auf den Systemtest/Wartungsmodus setzen.

Man kommt rein, aber George sieht die Laserstrahlen nicht. Rechts sollte man einen Lüftungsschacht öffnen können und dort das Hotelprospekt anzünden, so dass der Rauch die Strahlen sichtbar macht. Nun muss man im richtigen Takt über die Laserstrahlen weg zur Tür und den Türmechanismus betätigen (von links nach rechts: unten, unten, oben, unten).

So kommt Anna rein und bei der Tür gegenüber ist Gemeinschaftsarbeit notwendig.

Im Inneren angelangt, stehen wir vor einem Brunnen.

Dieses müsste der Zugang zu den Katakomben sein, aber es gibt Wachen und der Brunnen ist voll Wasser. Hinten links ist die Pumpensteuerung. Vorsichtig sich dorthin schleichen und mit etwas Metallischem einen Kurzschluss verursachen. Die Wachen werden verschwinden und unsere Helden können in den

### Untergrund im Palast:

Hier jetzt das marode Rohrleitungssystem so einstellen, dass der Druck links zu groß wird und ein Steinblock aus der Wand gesprengt wird:

Hebel n.unten  
|  
offen - geschlossen - | - Hebel n. unten - Hebel nach links (zeigend)

|                      |  
 Hebel n. links

Der Block in der Wand wird durch den Wasserdruck weggesprengt und man kann hindurch.

Weiter gehen und schließlich in einem Raum ankommen, wo in der Mitte eine Zeichnung auf dem Boden ist und hinten eine Tür mit einem Knopf.

George muss auf der Zeichnung stehen, während die Partnerin den Knopf drückt.

Wir gelangen in eine riesige Halle (die nachfolgende Rätsel können (fast) alle durch Hinweise aus dem Manuskript gelöst werden! Die Übersetzung des Textes steht auch im PDA!), in der man zu einer Ritterstatue kommt:

Hier von links nach rechts einstellen: Mond, Kreuz, Stern, Mond

Es öffnet sich eine Nische mit einem 2. Ritter. Hier jetzt einstellen (von oben nach unten):

1. so lassen - 2. nach unten - 3. nach links - 4. nach unten

Ein 3. Ritter wird sichtbar. I: 3 gelbe Lilien auf blauem Hintergrund - II: 2 rote Löwen auf gelbem Hintergrund - III: 2 blaue Löwen auf weißem Hintergrund - IV: 1 weiße Lilie auf gelbem Hintergrund.

Es haben sich 2 weitere Nischen geöffnet. In eine schicken wir die Partnerin, in die andere gehen wir selbst und ab geht es nach unten!

Wir finden den Schatz in Form eines goldenen Engels auf einem Sockel, können ihn jedoch noch nicht nehmen. Die Positionen, wo unser Held stehen muss, ergeben sich aus der Reiseroute von Jaques de Molay's:

George sollte sich auf die Positionen von Arcon, London, Paris und Zypern stellen. Ist das erledigt, dann kann man den **goldenen Engel** nehmen.

Jetzt den Pfeil ausrichten auf: Konstantinopel (dann drücken), danach Rom (dann drücken) und zum Schluss Alexandria (und dann drücken) und man kann den Raum verlassen.

Nach einem schönen Abend, einer noch schöneren Nacht und der entsprechenden Zwischensequenz wacht unser Held im Gefängnis auf.

Im Rattenloch findet George ein **Stück Eisen** und kann damit auf der rechten Seite einen Durchbruch zur anderen Zelle freilegen. Leider muss er sein Werkzeug abgeben, doch er bekommt Besuch von einem Priester und einer Nonne. Der Priester bringt ihm **Spielzeug**, das nützlich sein wird und die Nonne bittet um eine Verabredung in einer Stunde auf dem Dach.

Die **Murmeln** auspacken, was ein Stück **Stoff**, einen **Faden** und die Murmeln ergibt und die Murmeln dann in der Drainage nach draußen rollen lassen. Dann in die andere Zelle, den Wächter rufen, der ausrutscht, ihm den Schlüssel klauen, aufschließen und ihn fesseln und knebeln.

Nach links gehen zu einem Raum mit einem Hund, ihn mit einem der Spielzeuge ablenken und dann die **Futterdose** nehmen.

Die Maus aufziehen, den **Schlüssel** ergattern und dann mit dem Schlüssel die Futterdose öffnen und schließlich das Futter in den Fressnapf geben.

Der Weg nach rechts ins Museum wird nun frei. Wieder zu den bekannten Fenstern und außen an der Mauer eine starke Weinrebe bemerken und so könnte das der Weg zum Dach sein.

Da die Wachen aber etwas bemerken könnten, muss sich unser Held was einfallen lassen, um diese abzulenken.

Lassen wir mal die Maus unter der Museumstür durch und schauen, was passiert.

Die Wachen werden durch den Alarm abgelenkt und unser Held kann über die Weinreben auf das Dach.

Hier dann das quietschende Spielzeug auf den Pfeiler links anwenden und wenn die Wache vom Dach kommt, auf das andere Dach wechseln. Dort wird unser Held von der Nonne erwartet, die sich als Nina entpuppt. Gemeinsam entkommen sie und landen wieder im Hotel.

**Softwareservice Kratz**  
**Arendsstr. 4**  
**63075 Offenbach**  
<http://www.gamepad.de>

George möchte zu Anna Marias Zimmer und dort nach Hinweisen suchen. So startet Nico ein Ablenkungsmanöver, in dem sie mit der Rezeptionsdame redet und das Gespräch auf Eamon O'Mara bringt. Sie bekommt so dessen Zimmerschlüssel und George und Nina gehen hinauf.

Über die Fassade des Hotels (hangeln, auf einen Balkon runter, wieder hangeln, u.s.w.) gelangt unser Held schließlich in das Zimmer und findet dort einen [Rosenkranz](#) und eine [Abrechnung über Kreditkartenzahlungen](#).

Überraschenderweise entwickelt sich die Situation so, dass George vorerst nichts mehr zu befürchten hat und sich frei bewegen kann. Er trifft Nina unten im Hotel und mit Hilfe der Kreditkartenabrechnung kann man sich zu Annas Bank durchhacken und deren Wohnung herausbekommen.

Also Hacken und herausfinden, dass Anna Maria in Rom wohnt.

### **Rom:**

In einem schönen Viertel in Rom angekommen, müssen wir jetzt feststellen, wo Anna wohnt und in deren Wohnung gelangen.

Wir reden mit dem Priester und auch mit dem Penner und das mehrmals. Versuchen, die Tür zum Haus zu öffnen und wieder mit dem Priester reden. Nachdem der Schlüssel im Menü aufgetaucht ist, auch nochmals mit Archie reden.

Der verrät, wo der Schlüssel zu finden und George versucht ihn zu holen, wird aber vom Priester daran gehindert. Mit diesem dann über sein Auto reden (evtl. muss man es vorher angeklickt haben), dann mit dem Penner über alles reden, nochmals mit dem Priester und schließlich Nina um Hilfe bitten. Diese flirtet mit dem Priester, der Penner sieht genussvoll zu und George kann dem Penner das [Brot](#) klauen.

Danach dann das Brot 2x auf das Auto anwenden und unser Held kann den [Schlüssel](#) ergattern. Hinein in das Haus, aber es ist nicht in die Wohnung zu kommen. George muss also wieder die Fassadenkletternummer machen (im Flur die Tür zum Balkon öffnen und nach draußen!) und sich fast einmal ganz um den Block herum zu



Annas Balkon/Küchenfenster hangeln. Dabei muss er die Nonne austricksen, indem er auf deren Balkon an ihre Tür klopft und dann schnell die Hangelei fortsetzt, damit sie ihn nicht erwischt.

Auf dem Balkon angelangt, durch das Küchenfenster schauen und mit dem Golfschläger die Verriegelung der Tür öffnen. So finden wir beide in der Wohnung wieder.

Alles absuchen und das [Nonnenbild](#) mitnehmen, einen Abschnitt einer [U-Bahn-Fahrkarte](#) und ein [Abschnitt eines Flugtickets](#). Bild und U-Bahnfahrkarte lassen auf eine Lokation beim Vatikan schließen. Also dorthin und noch im Treppenhaus vom Priester erfahren, dass ein Paket für Anna beim Priester liegt.

### **Vatikan/Kloster:**

Hier alles ansehen, vor allem das Schild. Mit der Nonne am Schalter reden und auch am Tor klingeln und reden. Dann zurück in die

### **Wohnung:**

Sich in den Vatikan-Server hacken (Bild dazu in der extra verfügbaren Datei!). Zum

### **Vatikan/Kloster:**

Das Kloster anrufen und dann sich die [Liste auf dem Tisch](#) beim Fenster ansehen und sich schließlich als Mann vom Gesundheitsamt vorstellen. So kommt George erst mal rein.

Nach einer ausführlichen Erklärung geht George hinten zum Paktisch und wirft die helle Kiste runter. Danach hat er Zeit, das verschimmelte Brot in die Kiste auf dem Tisch zu legen und danach kann er dann links im Regal aus einer Notfallrations-Kiste (mit dem Messer öffnen!) eine [kleine Flasche Rotwein](#) ergattern.

Über die Treppe hoch zur Mischmaschine und dort den Rotwein einfüllen. Wieder runter und nach einer Sequenz freie Bahn haben.

Hinten am Büro vorbei kommt George nach draußen und kann in den Klostergarten klettern. Die Mönche sind schon aufmerksam, aber vielleicht können ja die Tauben helfen. Hinten rechts auf den Sockel etwas Brot streuen und sich links verstecken. Wenn der Mönch dann die Tauben sieht, durch die große Tür ins Innere.

Drinne nach links, über eine Treppe nach oben und dort durch einen Torbogen nach hinten links in ein offenes Büro!



Sich das Bild der Bundeslade ansehen und vor allem sich die Stellung der Sanduhren unten links und unten rechts. Bei den Engeln merken! Dann den Schreibtisch untersuchen, eine Akte über Anna Maria finden, einiges Neues erfahren und man wird vor die Tür geleitet.

**Anna Marias Wohnung:**

Mit Nico reden und dann versuchen, das Paket vom Priester aus dessen Wohnung zu bekommen. So einfach geht da nicht, also bekommt der Priester Georges Visitenkarte und er tischt ihm eine Lügengeschichte auf. So erhält er doch das **Paket** und packt es in der Wohnung aus.

Die darin enthaltene **DVD** wird im Laptop der Wohnung angesehen und danach verabschiedet sich Nico nach Phoenix.

George dagegen bleibt hier und redet nochmals mit Mark, dem Priester. Er klickt den Stift links von der Tür auf dem Tisch an und zeigt ihm dann den eigenen und erfährt einiges.

Danach geht er zum

**Club der schwarzen Katze:**

Hier erreicht unser Held nichts, weil ihm der Mitgliedsausweis fehlt. Aber Mark hat doch einen. Zurück zu

**Anna Marias Wohnung:**

George zeigt Mark das Foto von Lucy Chu, der es toll findet, aber lieber etwas Persönlicheres hätte. Zurück zur Wohnung, das **Foto signieren** und es erneut Mark zeigen. Jetzt erfolgt der Tausch: Foto gegen **Mitgliedskarte** und George geht zurück zum

**Club der schwarzen Katze:**

Hier wird er jetzt eingelassen. Drinnen links zu den Duschen gehen, noch weiter links ein Handtuch entdecken. Zurück zu den Spinden, hinten in der Ecke links ein Ventil finden (nach Bewegen einer Pflanze) und so das warme Wasser aufdrehen. Im Duschaum wird es neblig und das **Handtuch** kann geklaut werden. Jetzt zieht sich unser Held um und hat vorerst frei Bahn.

Auf die andere Seite ins Dampfbad und dort mit einem alten Bekannten reden. Dann zurück und man landet als Gefangener in einem Geheimraum.

Nach einem Verhör zuerst mal den Stecker aus der Steckdose ziehen. Dann mit der Eisenstange den Harnisch herbeiziehen und in Schwingung versetzen. Das Öl auskippen und den Stecker nochmals ziehen. Es gibt eine Kettenreaktion, die George vom Stuhl befreit, aber er ist immer noch im Geheimraum eingeschlossen.

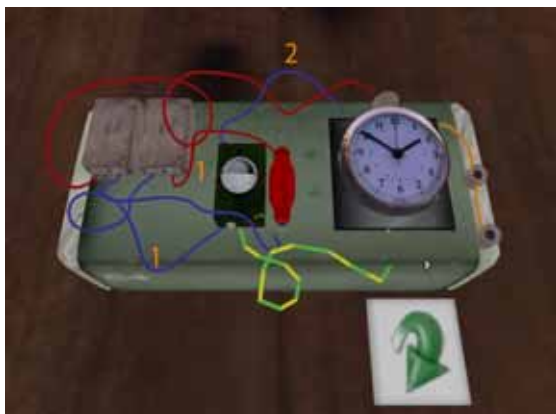
Hinter dem Vorhang gibt es den Türöffner. Beim Verlassen wird George gerufen und hört seinen Bekannten aus dem Abfluss des Dampfbades. Er könnte ihm einen Schlüssel zum Entkommen geben, aber den müsste sich George angeln. Also zurück in den Umkleideraum, den eigenen Spind finden, Bürokammer und Rosenkranz kombinieren und über den Spalt im Abflussdeckel hinunterlassen, was den **Schlüssel** zur Freiheit bringt. So kann durch Anwendung des Schlüssels auf die Wäschekammertür entkommen und betrinkt sich. Er kommt nicht ganz nüchtern an in

**Softwareservice Kratz**  
**Arendsstr. 4**  
**63075 Offenbach**  
<http://www.gamepad.de>

**Anna Marias Wohnung:**

Hier finden Mark und George eine Bombe mit Zeitzünder vor. George muss sich in die Datenbank des Militärs einhacken (Screenshot für das Hacken in der extra Datei!).





George findet die Anweisung zur Entschärfung und zur eigenen Sicherheit.

Alles wird genau gelesen, er redet mit Mark, borgt sich die Handschuhe aus und befestigt dann die Büroklammer am Punkt 1. Danach klickt er das 5. Bildchen von links an für eine Verbindung mit der Büroklammer und schneidet schließlich mit dem Messer den blauen Draht am Punkt 2 durch!

Es ist geschafft und plötzlich taucht Nico auf. Sie erzählt Ihre Erlebnisse aus

### Phoenix:

Vom Auto den [Wagenheber](#) mitnehmen und damit das Tor aufbrechen. Am linken Gebäude ist eine Feuerleiter, die aber von unten nicht erreichbar ist. Nico muss sich was einfallen lassen und geht in der Mitte nach rechts. Die Kisten werden verschoben, so dass Nico an den Müllcontainer kann. Sie löst die Bremse, verschiebt ihn, schiebt an dessen Platz eine Kiste und arbeitet sich dann nach oben auf das Dach hoch.

Hier dreht sie den Rest einer Antenne nach links, hebt einen [Stein/Schutt](#) auf, benutzt den Antennenarm als Katapult und trifft den Hebel, der am anderen Gebäude die Feuerleiter runter lässt. - Zur Feuerleiter und nach oben.

Oben angelangt, testet unsere Heldin durch Verschieben einer Kiste die Tiefe eines Loches. Das könnte gefährlich werden, da kann sie nicht runter. Nico verschiebt die Röhre, klettert auf die andere Seite hindurch und wirft einen Stein ins nächste Loch. Hier findet sie, dass man es wagen könne, hinunter zu klettern.

Nico landet in einem Büro. Sie untersucht alles und findet ein Hochzeitsfoto; doch das Datum darauf ist nicht der Türcode. So geht es wieder ans Hacken (siehe Extra-Datei). Man erfährt, dass das Datum rückwärts einzugeben ist und geht weiter auf einen zerstörten Steg. Klettern und Hangeln ist angesagt. Nico landet über Kisten unten und springt/fällt dann vom Rand eines Schachtes nach unten.

Sie erkundet unten die Räume und findet auf einem Regal (Tisch davorschieben!) in der Küche einen [Kaugummi](#). Und an der Wand einen [Haken](#).

Weitergehen und im Umkleideraum einen Spind aufbrechen und einen [Ölkanister](#) mitnehmen.

Unsere Heldin wird eingeschlossen und muss die Schlossöffnung hacken! (siehe extra File!)

Ist das erledigt, über das Treppenhaus nach unten und dann in einem Raum neben einer Glasfront in einem Aufzugsraum gelangen. Die Tür fällt hinter unserer Heldin zu und als sie diese öffnen will, wäre das fast ihr Todesurteil. Rechtzeitig kommt Maynard und hilft.

Nico erfährt so einiges und muss nun sehen, dass der Safe in die Zentrifuge kommt.

Zuerst mal über den Schreibtisch nach oben klettern. Die Ketten ölen und über das Kontrollpult an der Wand den Kran bewegen und nach unten lassen. Runter gehen und den Safe mit dem Haken am Kran befestigen. Den Safe nach oben befördern und - falls noch nicht geschehen, alle oder weitere Gesprächspunkte mit Maynard durchsprechen. Dann zum Kontrollpult (auf der gleichen Ebene rechts oben), 2 Kabel mit dem Kaugummi verbinden und dann Maynard um Hilfe bitten, weil es immer noch nicht funktioniert. Ein Tritt gegen das Pult hilft weiter und so wird (es gibt mehrere Möglichkeiten, ist aber nicht schwer!) der Safe zum Eingang der Zentrifuge befördert. Mit Maynards Hilfe wird der Safe in die Zentrifuge gekippt.

Drinne muss ein Mechanismus ausgeschaltet werden, Maynard geht hinein und unsere Heldin soll von außen steuern. Das wird so gemacht, doch die Zentrifuge schließt sich und ist nicht mehr aufzuhalten, so dass Maynard dies nicht überlebt.

Nico findet einen Ordner und die Schlüssel Maynards. Der Ordner enthält einen [Kontoauszug](#) mit einem Hinweis. Nico hat alles, was sie braucht und muss verschwinden; aber wie, wenn alles bewacht wird.

Zunächst mal in das Treppenhaus; Tür dazu aufschließen, hinein und wieder abschließen. Nach oben. An der Tür mit dem Türstopper das Öl ausschütten, dann das Licht ausschalten, die Tür öffnen, wieder verstecken und - wenn die Wache ausgerutscht ist, durch die Tür vor und ganz nach vorne zu dem Raum mit dem Aufzug. Tür von innen abschließen, mit dem Aufzug nach oben, das Gebäude nach links verlassen und mit dem Auto entkommen. Damit ist diese Geschichte erzählt und alle befinden sich wieder in

### **Rom - zum Vatikan:**

Hier muss man über die Hostienbäckerei und den Klostergarten ins Gebäude.

Zunächst mit dem Penner reden und dann links von der Schweizer Garde den Papierkorb untersuchen und eine Flasche [Champagner](#) mitnehmen. Wieder mit dem Penner ausführlich reden und letztendlich den [Spiritus](#) gegen den Champagner tauschen.

Nun den Spiritus in den Papierkorb, alles anzünden, die Wachen sind abgelenkt und wir kommen durch das Tor in die Hostienbäckerei.

Ein Geheimraum wird entdeckt, die Schwester und Nico führen ein 4-Augen-Gespräch und George kann sich umsehen. Er entdeckt das Gold an der Hostienmaschine und bald erfährt er durch die Nonne Neues.

Plötzlich schleicht der Kardinal durch das Gebäude und den Klostergarten zu den Büros.

George will ihm folgen und muss wieder im Klostergarten an den Wachen vorbei.

Im Gebäude angelangt geht unser Held mit Partnerin nach hinten zu den Büros.

Dort erwischen sie den Kardinal, doch auch andere kommen hinzu. Der Kardinal wird erschossen, letztendlich George niedergeschlagen und er erwacht, als Mark erscheint.

Bevor der Kardinal stirbt, gibt er George noch das [Manuskript](#) und den Auftrag unten das Schlimme zu verhindern.

Ein Abgang nach unten wird vorne am Eingang gefunden. Die Falltür hat keinen Balken mehr, ist aber von unten verriegelt. George bittet Mark um Hilfe und dieser hebt die Türen etwas an, so dass George mit dem Golfschläger die Verriegelung lösen kann.

Nach unten gehen und die Sanduhren so drehen, wie auf dem Bild im hinteren Büro zu sehen ist (Bild siehe oben), dann auf den Sockel der Engelsfiguren und den Kopf nach hinten drücken (Der Kopf auf der linken Seite muss hinten einrasten). Leider bleibt die Bodenplatte beim Drücken des Kopfes auf der rechten Seite nicht hinten. Falls noch nicht geschehen, alles mit Bruder Mark bereden und ihn dann um Hilfe bitten.

### **In den Katakomben:**

Hier jetzt mit dem Messer den Verteilerkasten öffnen. Dann mit den Handschuhen die Kabel abreißen. Jetzt mit der Brandschutzdecke die [heiße Glühbirne](#) rausdrehen und den [Sprengstoff](#) in der Fassung platzieren. Nun wieder die Drähte vorne im Verteilerkasten aneinander halten und die Sprengung erfolgt.

George geht weiter und wäre wohl nicht mehr am Leben, wenn Bruder Mark nicht rechtzeitig erschienen wäre, den es aber erwischt.

So trifft man auch Anna-Maria wieder und man macht sich gemeinsam auf den Weg.

Wieder will man unsere beiden am Weiterkommen hindern, doch da taucht der Penner auf und rettet die Situation. Wir stehen vor einem Rätsel, das mit Hilfe des Manuskriptes gelöst werden kann:

Man denkt sich die drei Kreuze des Manuskriptes in die freien Felder des Steinrätsels.

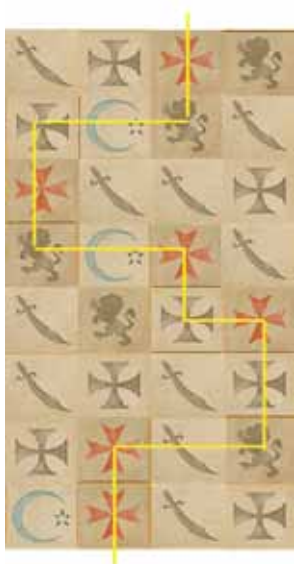
Dann wird man feststellen, dass sowohl in der ersten als auch letzten Zeile immer in eine Richtung um eine bestimmte Anzahl von Rastern weitergedreht wurde.

Daraus ergibt sich logisch, um wie viele Raster und in welche Richtung in der zweiten Reihe gedreht werden muss.



Da Du mit dem Manuskript ja für die zweite Reihe ein Symbol an der zweiten Stelle der Reihe hast, kannst Du die restlichen Symbole daran ausrichten.

Das erste Kreuz muss demnach mit der Spitze nach rechts oben zeigen, das 2. mit der Spitze nach links unten und das 3. mit der Spitze nach rechts unten.



start

Unsere Helden müssen einen Raum mit zum Teil tödlichen Kacheln durchqueren.

Der eingezeichnete Weg lässt beide auf der anderen Seite Heil ankommen!

Im nächsten Raum stürzt George in eine Falle im Boden und Anna Maria muss die Hebel in folgender Reihenfolge drücken: Assasine, Türke, Malmuk und Templer.

Weiter geht es in einem Raum mit einem Ritterstandbild auf der linken Seite. Ihm soll es warm ums Herz werden und so bekommt er ein Stück Papier in die Hand gelegt und George zündet es an.

Einen Raum weiter mit dem Altar sollen beide vergast werden, aber George benutzt rechtzeitig den Rosenkranz auf den Schlitz an der Seite.

Nun hat man das Ziel erreicht und zerschlägt mit dem Golfschläger beide Engel, was nicht unblutig abläuft.

**Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!**

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**