



Lösungshilfe v-2.0 by Locke

für

Softwareservice-Krotz

<http://www.gamepad.de/>



Wir betreten unser Büro, reden kurz mit VIRGIL u. bemerken einen Parfümduft.

Er kommt von ANNA MARIA, die hier auf uns wartet.

Sie erzählt uns von einem Manuskript u. dass sie verfolgt würde.

In diesem Moment wird unser Büro gestürmt u. wir müssen uns einen Fluchtweg suchen.

Wir nehmen unseren **Golfschläger**, öffnen damit die klemmende Lagerraumtür u. treten ein.

Hier kippen wir den Aktenschrank um, besteigen ihn u. klettern durch das Deckenloch nach oben.



Nun erzählt uns ANNA MARIA etwas von ihrem Manuskript.

In diesem Moment bemerken wir, dass der Fahrstuhl von unten gerufen wird u. die Tür sich schließt.

ANNA MARIA sprintet hin, hält sie kurz fest u. wir stecken unseren Golfschläger darunter.

Nun gehen wir nach rechts hinten u. demontieren, mit ANNA MARIAS Hilfe das Ventilatorenengitter.



Nun ziehen wir den Ventilator aus dem Mauerwerk u. bugsieren ihn unter die Fahrstuhltür.



Das sollte reichen, denken wir, nehmen unseren Golfschläger u. kriechen durch das Ventilatorenloch nach draußen.

Nun gehen wir vorsichtig über den Mauersims, klettern die Feuerleiter hoch u. befinden uns auf dem Dach.

Hier bemerken wir einen Ladebaum u. entern ihn.



Wir werfen die Kette nach unten, schnappen sie uns mit Hilfe des Golfschlägers u. schwingen uns auf das Dach des Nachbarhauses.

Hier drehen wir den Ladebaum u. sind wieder mit ANNA MARIA vereint!

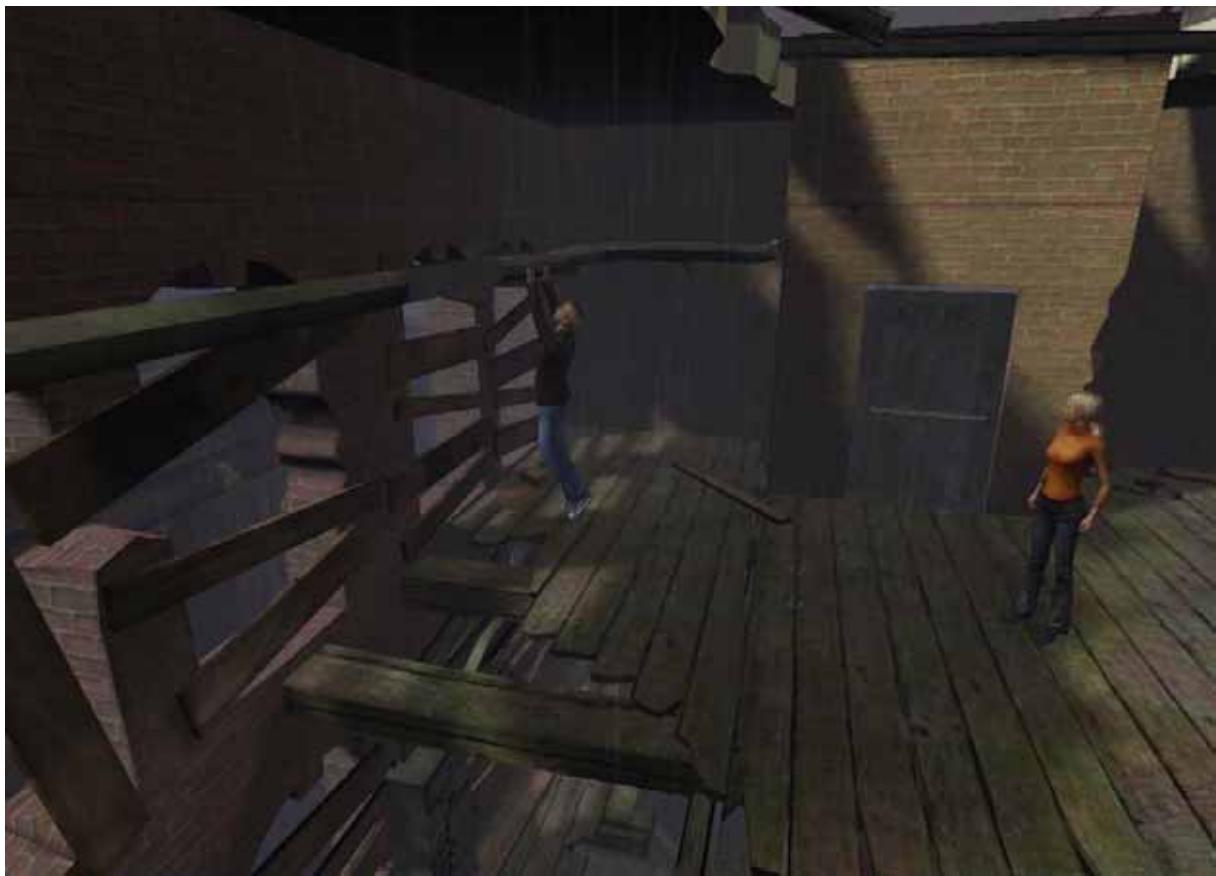
Damit man uns nicht folgen kann, holt ANNA MARIA den Ladebaum wieder zurück u. wir gehen ins Gebäude.

Nun erzählt sie uns weitere Einzelheiten über das Manuskript u. macht uns ein Angebot, was wir natürlich annehmen.

Wir sehen uns um u. bemerken eine Tür, die ins Treppenhaus führt.

Diese müssen wir nun irgendwie erreichen.

Wir gehen nach links u. hangeln uns an einem Rohr auf die andere Seite.



Dabei lockert sich ein Rohrstück welches, unter der Last einer Taube, herunter fällt und einen Notschalter trifft.

Wir hangeln weiter, kommen nach einigen artistischen Einlagen ins Treppenhaus u. gehen durch die Tür.

Hier nehmen wir den **Faden**, gehen zurück, schließen die Tür u. treten **(rechte Maustaste)** dagegen.

Nun kann ANNA MARIA wieder zu uns u. wir gehen eine Etage tiefer in den nächsten Raum, gehen nach rechts, hangeln uns nach unten u. sehen funkensprühende Stromkabel auf dem Bretterboden liegen.

Softwareservice-Krotz

<http://www.gamepad.de/>



Hier gibt es kein Durchkommen u. wir gehen wieder zurück.



Hier betätigen wir den Notschalter, der aber leider nicht in seiner Position bleibt.

Wir bitten ANNA MARIA, uns zu helfen, was sie auch gern macht.

Nun gehen wir wieder zurück u. können gefahrlos die Kabel überschreiten.

Wir gehen nach rechts, entfernen die Kiste von der Tür u. ANNA MARIA kann eintreten.

Nun versuchen wir das Rolltor anzuheben, was uns aber nicht gelingt.

Wir bitten ANNA MARIA die Kurbel zu drehen, heben das Rolltor u. entkommen so unseren Verfolgern!

ANNA MARIAS Hotel.

Am Empfang steht ein ziemlich undurchsichtiges Subjekt u. telefoniert.

Wir verstecken uns bis der „Herr“ verschwunden ist u. überlegen, da ANNA MARIA keinen Zimmerschlüssel mehr hat, wie wir in ihr Zimmer (Nr. 23) kommen.



Wir gehen an die Rezeption u. unterhalten uns mit ALFONSO, der verkappten „Empfangsdame“!

ALFONSO erzählt uns, dass die echte Empfangsdame vermisst wird.

Nun bitten um ein Zimmer u. erhalten einen **Hotelprospekt**.

Jetzt gehen wir alle Gesprächsoptionen durch u. sehen uns um. Wir bewundern die wertvolle, alte Uhr u. bemerken, dass sich die Tür zum Treppenhaus nur mit einer Zimmerkarte öffnen lässt.

Aber leider haben wir keine.

Wir gehen nach hinten u. reden mit dem buchlesenden Gast.



Er ist ein „Gänsefreund“ u. hier, um einige Aquarelle zu kaufen. Nun wartet er ganz ungeduldig auf einen Anruf des Verkäufers. Wir fragen ihn, ob er uns nicht mal seine Zimmerkarte, die als Lesezeichen fungiert, ausleihen könnte.

Empörend lehnt er es ab!

Wir versuchen sie zu entwenden, was aber nicht klappt!

Nun sprechen wir ihn auf sein Buch an u. während dieser Unterhaltung erfahren wir seinen Namen (Thelwell Minster).

Wir gehen auf die Toilette, sehen uns den Hotelprospekt mit der Telefonnummer des Hotels an, greifen zu unserem Handy, wo nun die Telefonnummer erscheint u. lassen unseren Gänsefreund ausrufen.

Er erhebt sich, wir gehen nach draußen, klauen (**Zeitlimit**) die **Zimmerkarte** u. können nun ins Treppenhaus u. nach oben gehen.

Hier bekommen wir einen Anruf von ANNA MARIA, die sich auf der Feuerleiter versteckt.

Nach oben geht es nicht, da eine große Ungeziefervergasung (Schild lesen) stattfindet.



Wir bücken uns, stecken einen **Todeswachenkäfer** ein u. gehen links in den Flur.

Hinter der ersten linken Tür, die nur mit einem Code zu öffnen ist, ertönen merkwürdige Klopferäusche die, wie uns der „Elvis-Verschnitt“ erklärt, von Käfern stammen.

Wir gehen weiter, bemerken eine Sprinkleranlage u. verdorrte Blumen in einer Vase.

ANNA MARIAS Zimmer dürfen wir nicht betreten, also reden wir mit dem Freak u. erfahren, dass Zimmer 23 Sperrgebiet ist.

Jetzt versuchen wir noch das Flurfenster zu öffnen, aber unser Freund hat etwas dagegen.

Wir gehen wieder nach unten u. zur Rezeption.



<http://www.gamepad.de/>

Hier reden wir ausführlich mit ALFONSO.
Er informiert uns auch, dass er seine wertvolle Wanduhr gegen eine Ferienwohnung in Florida eintauschen wird.
Nun zeigen wir ihm unseren Todeswachenkäfer u. unterhalten uns über die Vergasungsaktion.
Wir bemerken noch ein Feuerzeug, welches wir gebrauchen könnten aber nicht bekommen.
Da hilft nur noch Trick 17, denken wir, gehen zur Wanduhr u. positionieren den Käfer auf dem Zifferblatt.
Wir informieren ALFONSO von unserer Entdeckung, er läuft hin, wir öffnen die Glasscheibe u. klauen (**Zeitlimit**) das **Feuerzeug**.
So gerüstet gehen wir nach oben u. öffnen das Flurfenster, während einer Gymnastikübung unseres Freundes.
Dann laufen wir zu den vertrockneten Blumen (**Zeitlimit**) u. stecken sie an.
Die Springeranlage nimmt ihren Betrieb auf, unser Freund eilt von dannen, wir betreten ANNA MARIAS Zimmer u. gehen ins Bad.



Wir schalten den Ventilator ab, legen den Faden hinein u. schalten ihn wieder an.
Es zischt u. kracht u. ANNA MARIA ist wieder bei uns.



Sie bemerkt den aufgebrochenen Safe, das Fehlen des Manuskriptes u. unterhält sich mit uns.

Neben dem Bett finden wir noch einen **Stift** mit einem Aufdruck. Dieser stellt eine schwarze Katze dar!

Nun gehen wir auf den Flur u. zur Tür mit den Klopferäuschen. Wir schieben den Hotelprospekt u. den Stift unter der Tür durch u. erhalten die Nummer **(5837X)** des Codeschlosses.



Nun befreien wir die Empfangsdame, reden mit ANNA MARIA u. gehen in unser

Kautionsbüro



Hier sieht es wüst aus u. VIRGIL trauert seinem zerstörten MP3-Player nach.

Im hinteren Büro finden wir eine fremde Schachtel italienischer **Zigaretten** auf dem Schreibtisch u. gehen zurück ins

Hotel Alfonso

Hier reden wir mit JUANITA u. dem Polizisten.

Wir zeigen ihm die Zigaretten u. erhalten einen Hinweis auf die Docks u. eine Fabrik der MARTINOS am EAST RIVER.

Wir machen uns auf den Weg zu

Mama Martinos Fleischfabrik

(Demoanfang)



Nach einem ausführlichen Gespräch mit CHICO gehen wir zur Fabrikationshalle.



Leider wird uns ohne Schürze der Eintritt verweigert u. wir gehen wieder zurück.

Vor der verschlossenen Hintertür von CHICOS Laden fallen uns die vielen Zigarettenkippen auf.

Wir betreten den Laden u. tauschen unsere italienischen Zigaretten gegen eine **Meisterklasse Salami** ein, gehen hinaus u. verstecken uns hinter den Paletten.

CHICO verlässt den Laden u. wir können uns die **Schürze** ausleihen u. nun das Fabrikgebäude betreten.



Wir sehen uns um u. stecken die **Brandschutzdecke** ein u. gehen an die frische Luft wo uns, aus einem Fenster, unsere Lieblingsmusik entgegen tönt.
Hier schieben wir den Müllcontainer auf die Gabeln des Staplers u. wollen ihn starten.
Dieses gelingt uns aber nicht u. wir gehen zur Knochenmühle.
Wir ziehen den **Sicherheitsschlüssel** ab u. können damit den Gabelstapler starten.



Wir fahren den Container hoch, besteigen ihn u. können ein interessantes Gespräch belauschen.
Das von uns gesuchte Manuskript wurde also unter F wie Fundsachen abgeheftet.
Nun müssen wir versuchen unsere Freunde aus dem Büro zu locken.
Wir gehen zurück u. betätigen den Schalter am Schweinekarussell.

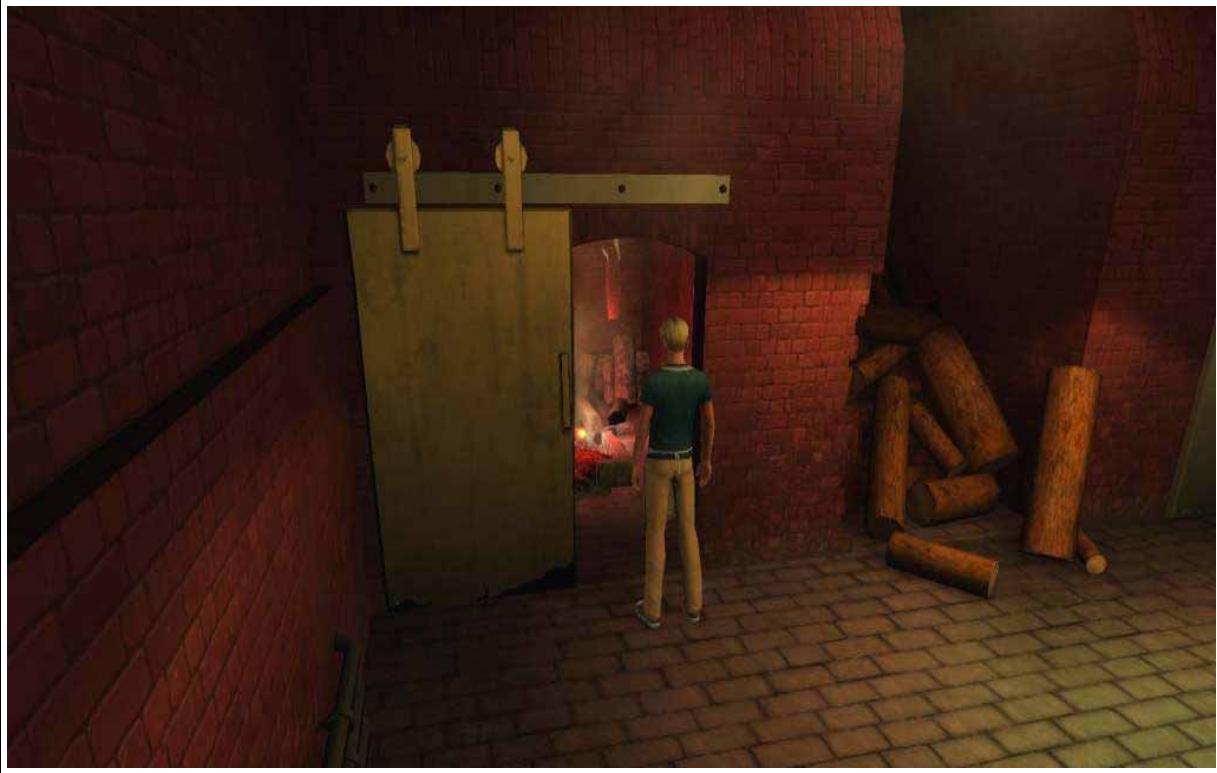
Softwareservice-Kreis

<http://www.gamepad.de/>



Dann laufen wir nach links u. durch die nun offene Tür u. nach unten.

An der linken Tür verbrennen wir uns die Pfoten u. öffnen sie deshalb mit der Brandschutzdecke.



Wir lassen den Rauch abziehen u. betreten die Räucherkammer.



Wir fassen das Fleisch an und bekommen davon ganz schmierige Finger.

Dann nehmen wir uns noch, mit Hilfe der Brandschutzdecke, ein Stück **Holzkohle** u. laufen zum Stapler.

Wir klettern wieder hoch u. deponieren die Holzkohle im Lüftungsschacht.

Das reicht aber nicht, also holen wir einen **Eiswürfel (Zeitlimit)** aus dem Kühlwagen u. legen ihn auf die Holzkohle.

Der angenehme Geruch vertreibt die Herrschaften zu einem Umtrunk ins Casino.

Wir beobachten ihren Abzug u. betreten den Raum mit der blauen Tür.



Hier befindet sich, in einem umgebauten „Erste Hilfe Kasten“, ein Kartenleser.

Aber wie kommen wir an eine Karte?

Wir gehen nach vorn u. nehmen wieder unser „Schweinekarussell“ in Betrieb.

Nun kommt aber statt einem Schwein der gute TONI angeschwebt.



Wir untersuchen ihn, finden eine **Schlüsselkarte** u. öffnen damit eine Geheimtür.

Ende der Demo

Nun gehen wir die Treppe nach oben u. ins Büro.
Hier steht ein großer Tresor, den wir aber nicht öffnen können.



Wir schauen aus dem Fenster, sehen die darunter stehende Knochenmühle u. haben eine Idee!

Nun inspizieren wir die Schreibtischschublade u. finden ein **Seidentuch** mit einem darin eingewickelten **Foto** der Schauspielerin LUCY CHU.

Nun laufen wir in die Räucherkammer u. fetten das Seidentuch gründlich ein.

Dann starten wir die Knochenmühle (evtl. den Schlüssel vom Stapler holen) u. gehen wieder ins Büro.

Hier fetten wir die Tresorräder ein, schieben ihn aus dem Fenster, gehen nach unten u. begutachten unser Werk.



Die Knochenmühle hat ganze Arbeit geleistet, wir können einen MP3-Player u. das Manuskript nehmen u. ins

Kautionsbüro gehen.



Wir zeigen ANNA MARIA das Manuskript u. schauen es uns, ganz genau, an!

Um alles entziffern zu können benötigten wir eine Bücherei oder eine Datenbank.

Mal sehen, ob uns VIRGIL helfen kann.

Wir gehen hin u. geben ihm den MP3-Player u. unterhalten uns.



Wir erhalten eine Flashkarte für unser PDA u. versuchen uns nun als Hacker.

Jetzt nehmen wir unser PDA u. wählen „verbinden“.

Es erscheint "LOBINEAUS Privatserver", den wir anklicken u. nach weiteren Schritten beginnt das Hackerprogramm.

Wir erhalten noch eine kurze Einweisung von VIRGIL u. legen los.



<http://www.gamepad.de/>



So müssen wir vorgehen um erfolgreich zu sein.
Nun können wir den Ladevorgang starten u. uns alles
durchlesen.

Nun sehen wir uns nochmals das Manuskript u. dort den
Heiligen an.
Wir kommen zu dem Schluss dass die erwähnte Stadt
ISTANBUL (früher Konstantinopel) sein muss u. reisen dort hin.

ISTANBUL

Pasha Palace Hotel



Am nächsten Morgen werden wir dezent vom Zimmerkellner geweckt.

Wir verlassen den Raum, warten in der Hotelhalle auf ANNA MARIA u. sehen uns dort um.



Wir reden ausführlich mit MEVLUT, nehmen noch ein **Messer** als Andenken mit u. gehen zur Rezeption.

Auch die Empfangsdame informiert uns über die Konferenz des Präsidenten u. dass nur Pressevertreter u. geladene Gäste Zutritt zum TOPKAPI SERAIL hätten.

Sie macht uns noch auf eine Karte aufmerksam, die wir uns nun anschauen.



Wir bemerken den Springbrunnen u. überlegen, ob dieser nicht mit der „Unterwelt“ verbunden sein könnte.

Diesen könnte man evtl. über das Vestibül der Liebenden erreichen.

Nun denn, fragen wir mal mit MEVLUT.

Er erzählt uns einige Einzelheiten über das Vestibül der Liebenden u. ihren Türen.

Da wir unser Frühstück eh verpasst haben, machen wir uns auf den Weg zum

TOPKAPI SERAIL



Hier reden wir mit der Wache u. erfahren, dass ein gewisser EAMON O`MARA noch nicht eingetroffen sei.

Wir stellen uns als dieser vor, was aber ohne Ausweis nicht klappt.

Und so gehen wir unverrichteter Dinge wieder zurück zum

Pasha Palace Hotel

Wir reden mit der Empfangsdame u. erfahren etwas von einem Brief, der vom Palast abgegeben u. an O`MARA gerichtet ist. Der Brief liegt auf dem Tresen, aber nehmen können wir ihn nicht.

Nun zeigen wir der Dame unseren Golfschläger u. sie bekundet Interesse.

Wir bitten ANNA MARIA, uns zu helfen, den Brief zu klauen, während wir ein Ablenkungsmanöver starten.



Es hat geklappt, wir reden mit ANNA MARIA u. erhalten den **Brief**.

Wir sehen ihn an u. entfernen den Ausweis.

Nun haben wir einen **Ausweis**, einen **Lageplan** u. eine **Büroklammer**.

Jetzt entfernen wir, mit dem Messer, das Bild aus unserem Ausweis, installieren es in den Ausweis von O`MARA u. begeben uns wieder zum

TOPKAPI SERAIL



Nachdem wir den Ausweis gezeigt u. ein bestimmtes Wort gesagt haben, werden wir eingelassen.

Leider können wir nicht durch die nächste Tür, da der Wachmann ein Poster von O`MARA hat u. den gefälschten Ausweis bemerken würde.

Nun ist ANNA MARIA dran u. muss den linken Wachmann ablenken, damit wir ungesehen nach hinten laufen können. Es klappt, wir gehen nach hinten u. besteigen das rechte Gerüst.



Auf der Brüstung liegt, kaum sichtbar, ein Handy.

Wir sehen uns die Nummer an, legen es wieder zurück u. klettern auf das linke Gerüst.

Nun rufen wir, über unser PDA, diese Nummer an.

Der Wachmann geht zu seinem Handy, wir klettern die Mauer hoch u. landen in einem bewachten Innenhof.

Wir laufen vorsichtig von Mauervorsprung zu Mauervorsprung u. ziehen uns eine Brüstung hoch.



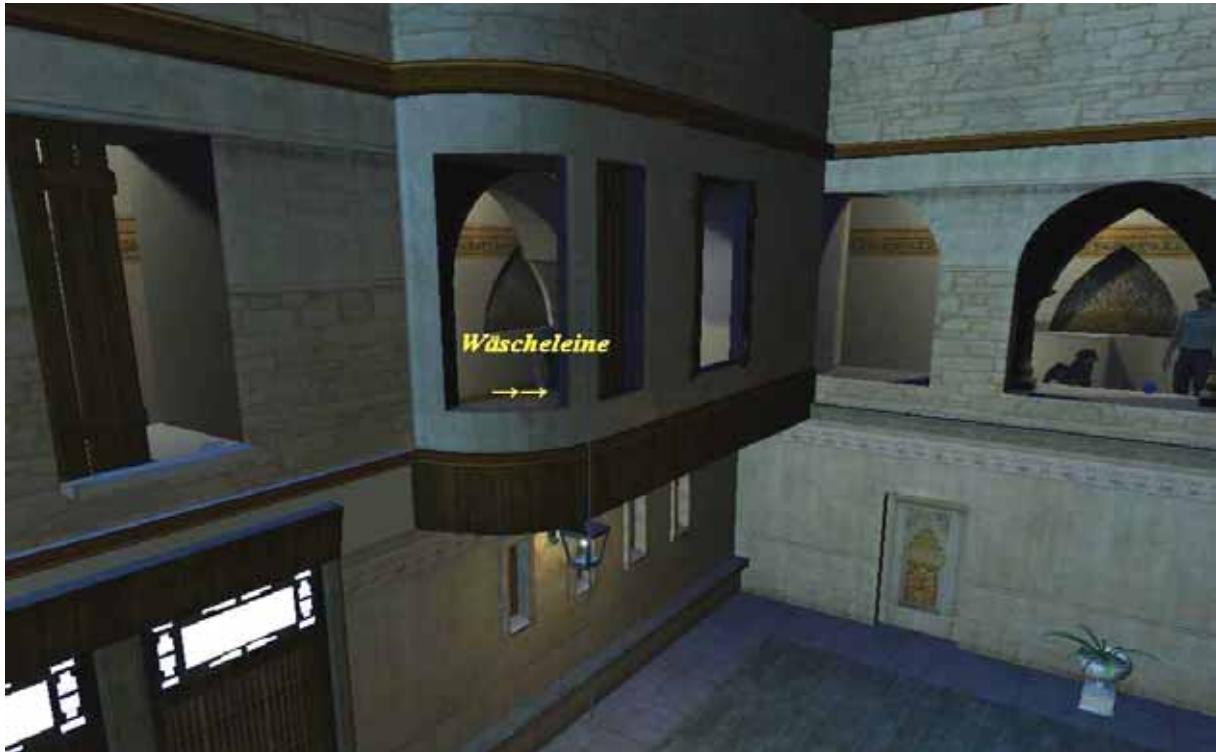
<http://www.gamepad.de/>



Hier angekommen, sehen wir uns vorsichtig um u. bemerken, dass vom Fenstersims der Putz abblättert.

Wir sehen einen Wachmann, der mit einem Rottweiler seine Runden dreht u. regelmäßig Tee trinkt.

Nun lösen wir mit dem Messer etwas Putz ab u. der Wachmann geht nachsehen.



In dieser Zeit ([Zeitlimit](#)) laufen wir zum Teeglas u. trinken es aus.

Nun muss der Wachmann los, um sich Neuen zu kochen u. lässt seinen Rottweiler im Hof Wache schieben.

Wir nehmen unser Messer, schneiden eine Scheibe Salami ab u. befestigen sie an der herunterhängenden Wäscheleine.

Der Hund läuft hin, wir die Treppen nach unten u. in den nächsten Eingang.

Wir gehen die Treppe nach unten u. befinden uns im Vorraum des Museums.



Das Gittertor zum Museum ist verschlossen u. der Rechner passwortgeschützt.

Wir bemühen unseren PDA u. wählen das TOPKAPI Sicherheitsmanagement u. hacken es.



Dann gehen wir in den Wartungs- u. anschließend in den Testmodus.

Die Türen sind nun offen, aber wie machen wir die Laserstrahlen sichtbar?



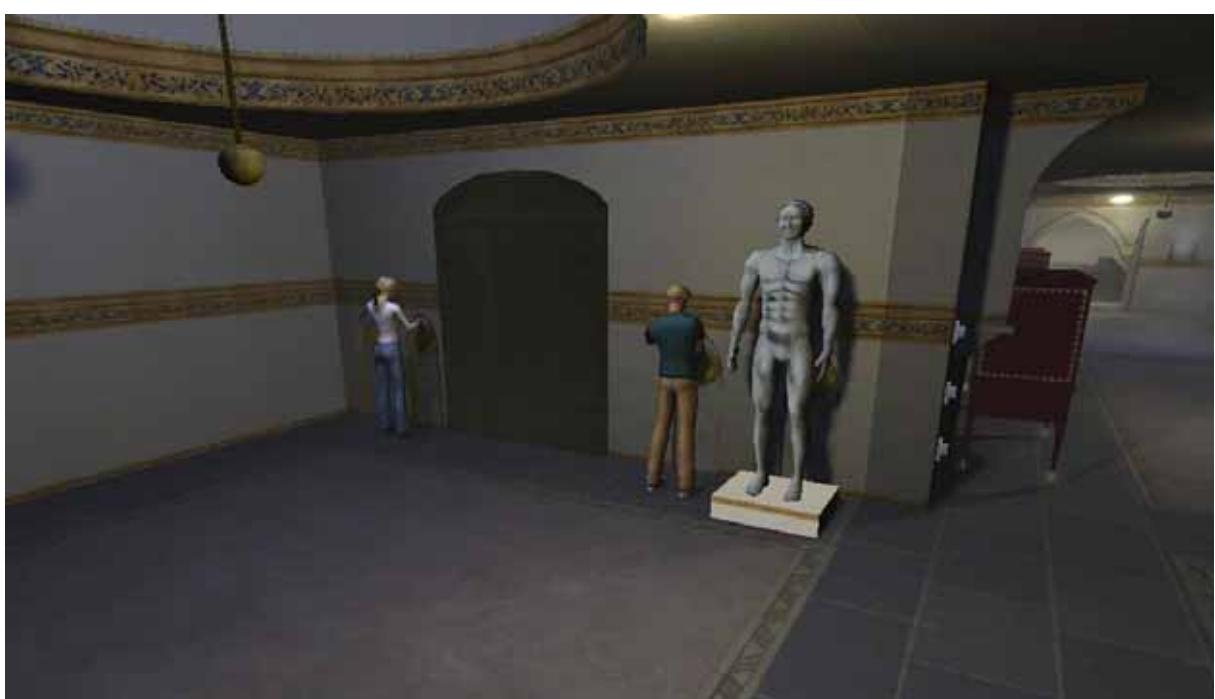
Wir öffnen die Gittertür, gehen ins Museum u. zum Lüfter. Dann öffnen wir das Gitter, legen den Hotelprospekt hinein u. zünden ihn an.

Nun können wir die Laserstrahlen erkennen u. vorsichtig den Raum durchqueren.

Haben wir das geschafft, müssen wir nur noch die Seitentür öffnen u. können ANNA MARIA begrüßen.



Gemeinsam öffnen wir die nächste Tür u. sind im Garten.





Hier pirschen wir uns vorsichtig zum Schaltkasten des Springbrunnens u. schneiden das Kabel durch.
Das Wasser fließt ab, der Wachmann geht u. wir bitten ANNA MARIA uns zu helfen.



Gemeinsam rücken wir den Springbrunnen zur Seite, steigen ins Loch u. schauen uns um.

An der Wand sind Rohrleitungen verlegt, dessen Wasserdruck, bei richtiger Einstellung der Ventile, einen großen Stein aus der Wand drückt.



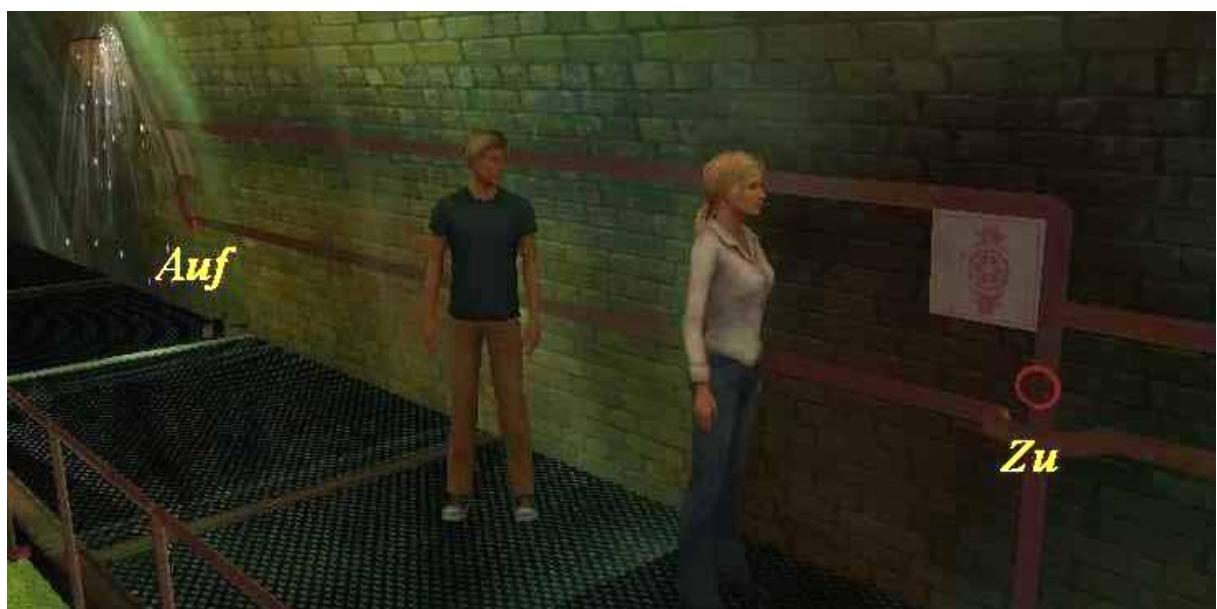
Hebel nach links.



Hebel nach unten.



Hebel nach unten, Hebel nach links.



Haben wir alles richtig gemacht, wird der Stein heraus gedrückt u. wir können durch die Öffnung kriechen.

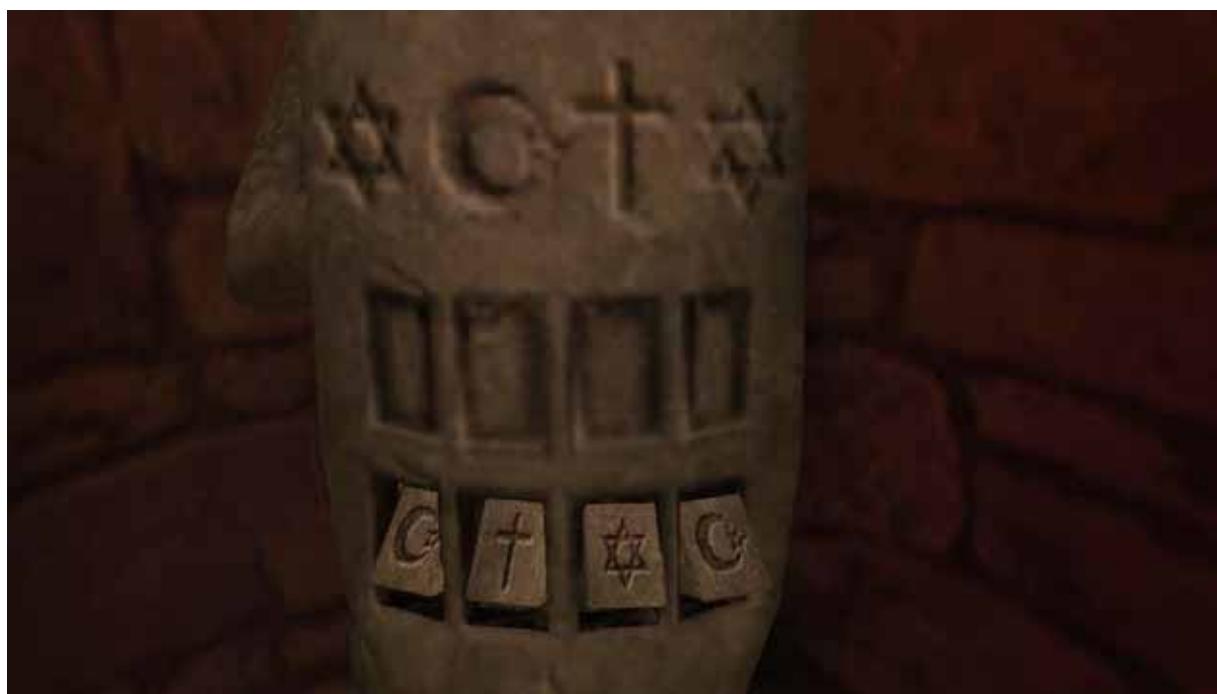
Dann gehen wir nach links, lassen uns eine Etage tiefer gleiten u. befinden uns in einem großen Raum.

Softwareservice-Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Hier müssen wir wieder im Team arbeiten.
ANNA MARIA drückt auf das Handsymbol rechts neben der Tür
u. wir stellen uns auf das große Symbol.
Die Tür öffnet sich, wir kommen in einen Gang u. dann in den
„Rittersaal“!



Haben wir die Symbole des 1. Ritters richtig eingestellt, hebt sich ein Steintor u. wir können den 2. Ritter einstellen.



Wieder hebt sich ein Steintor u. wir können den 3. Ritter einstellen.





Nun sind noch 2 Nischen frei u. weil im Manuskript etwas von „im Kreis aufstellen“ stand, reden wir mit ANNA MARIA u. stellen uns in die leeren Nischen.

Der Fußboden senkt sich u. wir können einen weiteren Raum betreten.



Bingo, wir sind am Ziel unserer Träume.

Nur leider ist unsere Freude nicht von langer Dauer, denn das Steintor schließt sich u. wir sind gefangen.

Wir sehen uns den Boden an u. bemerken die vielen eingezeichneten Orte.

Wir betreten sie in der Reihenfolge, die uns das Manuskript in der Reiseroute von JAQUES DE MOLAY` S, vorschreibt.

Es sind **ARKON, LONDON, PARIS u. Zypern**.

Haben wir alles richtig gemacht, können wir den Engel von seinem Sockel nehmen u. absetzen.

Nun müssen wir nur noch einen Weg aus dieser Falle finden.

Wir bemühen wieder unser Manuskript u. gehen zum Sockel.

Nun drehen wir den Sockel auf **KONSTANTINOPEL** (links) u. drücken oben auf den Sockel

Wir verfahren ebenso mit **ROM** (unten) u. **ALEXANDRIA** (rechts).



Und wenn wir alles richtig gemacht haben öffnet sich eine Tür, wir können mit unserem **Engel** verschwinden u. gehen ins

Pasha Palace Hotel

Wir machen uns fein, gehen gemütlich essen u. verbringen anschließend eine schöne Nacht mit ANNA MARIA!



Wir werden, nicht gerade stilvoll, von MEVLUT geweckt.
Aber dieses Mal serviert er uns kein Frühstück sondern eine
Reise in ein urgemütliches Gefängnis.



Hier haben wir nun Zeit zum Überlegen was mit ANNA MARIA
geschehen ist u. was MEVLUT vorhaben könnte.



Wir sehen uns um u. beschäftigen uns mit der Ratte u. ihrer Behausung.

Unsere Bemühungen werden dankend quittiert, aber wir kommen in den Besitz eines **Regalträgerbügels**.

Diesen benutzen wir nun, um auf der rechten Seite einen Stein entfernen zu können.



Das gefällt der Wache nun gar nicht u. wir müssen unser Werkzeug wieder abliefern.
Nun bekommen wir hohen Besuch!



Wir bekommen, um uns die Zeit bis zu unserer Hinrichtung vertreiben zu können, eine Spielzeugspende aus einem Waisenhaus.

Es ist eine **mechanische Maus** nebst **Aufziehschlüssel**, einen Sack mit Murmeln u. ein **quietschendes Gummispielzeug**.

Nun packen wir den Murmelbeutel aus u. kommen in den Besitz von einem **Stück Stoff**, einem **Faden** u. natürlich **Murmeln**.



Die Murmeln werfen wir unter der Zelle hindurch, kriechen in die Nachbarzelle u. rufen den netten Wächter.

Dieser kommt u. legt eine Glanznummer hin.

Wir kriechen wieder in unsere Zelle, borgen uns die Zellenschlüssel aus u. öffnen unser Heim.



Bevor wir uns auf den Weg zum Dach machen, wird unser Freund noch geknebelt u. verschnürt.

Wir gehen los u. betreten den nächsten Raum u. stehen wieder vor einem Problem bzw. dem Rottweiler unserer Wache.

Dieser möchte uns nicht gehen lassen, also müssen wir uns etwas einfallen lassen.

Softwareservice-Kreis

<http://www.gamepad.de/>



Wir werfen das quietschende Spielzeug zu unserem Freund, holen die **Futterdose** u. öffnen sie mit dem Aufzehschlüssel. Nun kippen wir das Futter in den Napf u. verdrücken uns über die Treppe.





Über die Ranken an der Hauswand könnten wir ja auf das Dach kommen, aber solange die Wachen da unten rumturnen ist es leider nicht möglich!

Wir haben eine Idee, gehen nach unten u. lassen unsere „Aufziehmaus“ ins Museum flitzen.

Diese löst einen Alarm aus u. wir kommen so ungesehen auf das Dach.



Wir legen unser quietschendes Spielzeug auf den Mauervorsprung u. gehen, als die Wache, kommt **vor** der Kuppel nach hinten u. nach links.



Hier treffen wir die Nonne, welche sich als NICO entpuppt, wieder u. entkommen ins

Pasha Palace Hotel

Irgendwie müssen wir in ANNA MARIAS Zimmer kommen.



NICO versucht nun, den Zimmerschlüssel von EAMON O` MARA zu bekommen, was ihr auch gelingt.

Wir gehen nach oben u. in O` MARAS Zimmer.

Hier steigen wir aus dem Fenster, gehen nach rechts, lassen uns über den Sims nach unten fallen, gehen nach rechts bis zum Ende, lassen uns wieder fallen u. hangeln dann nach links bis zu unserem Fenster.



Durch das Fenster kommen wir in die Wohnung u. schauen uns gründlich um.

Auf dem Teppich liegt ein **Rosenkranz**, den wir mitnehmen.

Im Nebenraum durchsuchen wir den Papierkorb u. finden eine **Kreditkartenabrechnung**.

Plötzlich hören wir Geräusche vor der Tür, es ist Wachablösung. Die Tür geht auf, MEVLUT (alias Pater Nicholas) kommt herein u. nach einer kurzen, aber aufschlussreichen Unterhaltung dürfen wir gehen.



<http://www.gamepad.de/>

Im Treppenhaus treffen wir NICOLE u. erzählen ihr von der Kreditkartenabrechnung.
Es ist eine Abrechnung für etwas was am LEONARDO DA VINCI Flughafen gekauft wurde.
Wir nehmen das PDA u. betätigen uns als Hacker.



Wir erhalten die Adresse von ANNA MARIAS Wohnung in Rom, unterhalten uns mit NICOLE u. düsen nach Rom.

ANNA MARIAS WOHNUNG



Wir sehen uns das Schild an u. stellen fest, dass wir ANNA MARIAS Wohnung gefunden haben.
Wir versuchen die Haustür zu öffnen, aber sie ist verschlossen u. wir werden von Bruder MARK dezent auf einen Schlüssel verwiesen.



Wir unterhalten uns ausführlich mit Bruder MARK, einem angehenden Priester.

Er erzählt uns, dass ANNA MARIA hier wohnt u. seine Nachbarin wäre.

Aber seinen Haustürschlüssel will er uns nicht geben u. der Ersatzschlüssel ist gut versteckt.

Wir gehen weiter u. schauen uns den blitzsauberen Wagen an.

Er gehört Bruder Mark u. ist sein Ein u. Alles.

Es ist der gleiche Wagentyp den LUCY CHU in ihrem Actionsfilm „Kaltblütig“ gefahren hat.

Wir gehen zurück u. unterhalten uns wieder mit MARK über seinen Filmtick u. die Liebe zu LUCY CHU.

Nun wollen wir uns noch etwas mit dem Penner unterhalten.

Er nennt sich Lord ARCHIE LONSDALE u. steht in der engl. Thronfolge auf Platz 148!

Während einer längeren Unterhaltung erfahren wir, dass der Ersatzschlüssel unter dem linken Blumentopf liegt u. wenn dem Wagen MARKS etwas passieren würde, er dann todunglücklich wäre.

Wir wollen uns den Schlüssel holen, was aber Mark nicht zulässt.



Nun sprechen ARCHIE auf das verschimmelte Brot an u. merken dass er sich für NICOS Hintern interessiert.



Wir wollen das Brot klauen, aber ARCHIE hat etwas dagegen. Jetzt ist etwas Ablenkung angesagt, denken wir u. bitten NICO, MARK etwas zu umgarnen.

ARCHIE dreht sich um, bewundert NICOS Hintern u. wir können endlich sein **verschimmeltes Brot** klauen.



Wir gehen zu MARKS „Kultobjekt“ u. streuen einige Brotkrümel darauf.

Nun kommen unsere geflügelten Helfer u. bekleckern gründlich den Wagen.

MARK kommt angelaufen, wir gehen zum Blumenkübel, holen den **Schlüssel** hervor u. öffnen die Haustür.

Softwareservice-Krotz

<http://www.gamepad.de/>



Wir gehen die Treppe nach oben, öffnen die Flurtür u. gehen, nach einer Diskussion mit NICO, auf den Balkon.



Wir springen hoch u. hangeln uns am Mauersims entlang nach rechts u. springen auf den Nachbarbalkon.

Dann springen wir an die Stange, hangeln über die Straße u. springen auf den nächsten Balkon.

Weiter geht es aber nicht, da die nette Nonne auf dem Nachbarbalkon uns nicht passieren lässt.

Wir greifen zu einem Trick u. klopfen an die Balkontür.

Als die Nonne sich umwendet, schwingen wir uns über die Brüstung u. hangeln bis zum Ende der Balkons.



Hier schnappen wir uns wieder einen Mauersims u. landen letztendlich auf ANNA MARIAS Balkon.



Die Balkontür ist verriegelt, aber das ist für unseren Golfschläger nun wirklich kein Problem.
Nun öffnen wir die Balkontür, gehen in die Wohnung u. öffnen NICO die Wohnungstür.
Jetzt sehen wir uns gemeinsam um.
Auf dem Küchentisch liegt der Abschnitt einer **Bordkarte** von einem Flug nach Phönix in Arizona u. auf dem Bett eine Fahrkarte der römischen U-Bahn, Richtung Vatikan.



Auf dem Kaminsims steht ein **Bild** von ANNA MARIA als Nonne vor den Mauern des Vatikans.
Wenn wir nun alle Fakten in Betracht ziehen bleibt uns nur eins über, wir müssen in den Vatikan.
NICO möchte hier bleiben u. noch ein wenig in alten Büchern schmökern.
Nun denn, machen wir uns eben allein auf den Weg.
Im Treppenhaus treffen wir MARK, der uns über den Schlüssel befragt u. mitteilt, dass er ein Paket für ANNA MARIA erhalten u. aufbewahrt hat.
Die Bitte, uns doch das Paket auszuhändigen, lehnt MARK jedoch kategorisch ab.

Vatikan



Hier angekommen, statten wir zuerst der Schweizer Garde einen Besuch ab u. schauen uns das große Schild an.
Hier steht: **Kloster des Ordens St. Michael.**



Da wir keinen Einlass erhalten, gehen wir zurück, schauen durch das Fenster u. bemerken einen Zettel, der aussieht wie eine Art Kalender, auf dem Schreibtisch von Schwester Angelica liegen.

Wir wollen ihn uns ansehen, werden aber auf die Finger geklopft u. gerügt.

Nun unterhalten wir uns, erfahren fast nichts u. klingeln deshalb rechts an der Tür.



Es öffnet uns Schwester Serena, mit der wir nun etwas plaudern.

Wir erfahren, dass wir hier vor der Tür der „Hostienbäckerei der barmherzigen Schwestern“ stehen.

Nun gehen wir wieder in unsere Wohnung, reden mit NICO u. hacken den **Vatikan Server!**

Softwarereservice-Kreis

<http://www.gamepad.de/>



Nun haben wir die Telefonnummer der Hostienbäckerei u.
begeben uns dorthin.

Wir stellen uns neben die Tür u. rufen die Hostienbäckerei an.
Schwester Angelica eilt von dannen, wir nehmen den
Terminplan, werfen einen Blick darauf u. legen ihn wieder
zurück.

Soso, für morgen ist also ein Besuch des Gesundheitsamtes
angesagt!

Das nutzen wir nun für uns aus u. stellen uns als Prüfer des
Gesundheitsamtes vor.

Nachdem der Überraschungsmoment abgeklungen ist, werden
wir eingelassen u. von Schwester Serena durch den Betrieb
geführt.



Nun sind wir mal ganz gemein u. werfen einen Karton herunter. Serena ist beschäftigt u. wir werfen nun ein Stück verschimmeltes Brot in den Karton.
Wir rufen sie u. erteilen ihr eine strenge Verwarnung.
Serena räumt auf, wir schneiden den Notfallkarton auf u. entnehmen eine kleine **Rotweinflasche** mit Schraubverschluss.



Dann klettern wir auf die Maschine, öffnen die Luke u. füllen den Rotwein in die Teigmasse.

Was sind wir doch für ein böser, böser Junge.

Wir gehen wieder nach unten u. können bald das Ergebnis unserer Intrige bewundern.



Während die armen Nonnen unsere Sauerei beseitigen, können wir ungesehen die Bäckerei verlassen.





Im Hof der Bäckerei klettern wir auf die Kisten, hangeln uns an der Balustrade nach links u. betreten den Klostergarten.
Dieser wimmelt nur so von Mönchen u. wir müssen uns etwas ausdenken, um ungesehen das Gebäude betreten zu können.



Wir legen Brotkrümel auf das rechte Postament, laufen schnell zum linken Postament u. verstecken uns.

Der, an der Hecke stehende, Mönch sieht nach u. wir rennen zum Eingang, wenn der andere Mönch sich mit den Bäumchen beschäftigt.

Wir öffnen die Tür, treten ein, gehen die Steintreppe nach oben u. in einen langen Gang.



Die Tür, an dessen Ende, ist offen, wir treten ein u. sehen uns um.



Wir bewundern das schöne Bild u. wenden uns dann dem Schreibtisch zu.

In einer Schublade finden wir ANNA MARIAS Akte u. wollen sie gerade lesen, als wir erwischt u. nach draußen eskortiert werden.

Auf dem Wege bekommen wir noch einige Informationen u. **Gregors Visitenkarte**.



ANNA MARIAS WOHNUNG



Wir zeigen MARK die Visitenkarte von Gregor u. geben uns als dieser aus.

Nun tischen wir MARK eine kleine Lügengeschichte auf, erhalten das an ANNA MARIA adressierte Paket u. gehen zurück in ANNA MARIAS Wohnung.

Hier packen wir das Paket aus, können eine einfache DVD, ohne Beschriftung, entnehmen u. damit den Laptop füttern.



Die DVD enthält den Ausschnitt einer Fernsehreportage aus einem Labor in Phönix / Arizona.

Nach einer kurzen Unterhaltung verabschiedet sich NICO u. fliegt nach Phönix / Arizona.

Wir gehen wieder zu Mark u. bemerken, dass auf seinem Tisch der gleiche Stift liegt wie der den wir in ANNA MARIAS Wohnung gefunden haben.

Wir zeigen ihn Mark u. bekommen die Adresse eines Massagesalons, speziell für den Klerus !



<http://www.gamepad.de/>

Massagesalon „Zur schwarzen Katze“



Da unser Mitgliedsausweis abgelaufen ist, werden wir nicht eingelassen u. gehen zurück zu MARK.

MARKS WOHNUNG

Leider will er seine Mitgliedskarte nicht heraus rücken u. wir ködern ihn mit dem Bild von LUCY CHU.

Es ist ihm aber zu unpersönlich, wir gehen soweit zurück bis uns MARK nicht mehr sehen kann, signieren das Bild u. geben es MARK.

Im Gegenzug erhalten wir MARKS **Mitgliedskarte**.
Wir laufen zurück u. dürfen nun den

Massagesalon „Zur schwarzen Katze“

betreten!



Einen leeren Spind hätten wir ja gefunden, aber ein Handtuch müssen wir uns noch organisieren.

Wir gehen in den Duschraum u. wollen uns eines ausborgen, aber der Typ unter der Dusche hat etwas dagegen.





Wir gehen wieder in den Umkleideraum, räumen das „Grünzeug“ an die Seite u. öffnen das Ventil.

Nun hören wir eine begeisterte Stimme aus der Dusche, gehen hin u. klauen, getarnt durch den Wasserdampf, das **Handtuch**. Wir gehen zurück, ziehen uns automatisch um u. gehen ins römische Dampfbad.



Hier treffen wir unseren alten Freud DUANE, den wir einmal, mit seiner Frau PEARLE, im Urwald trafen.
Wir unterhalten uns ausführlich, verlassen das Bad u. werden gefangen.
Wir können noch eine Unterhaltung, in dessen Folge NICO erschossen wird, verfolgen u. es wird dunkel.



Als wir wieder munter werden, müssen wir uns überlegen, wie wir aus dieser Miesere heil heraus kommen.
Zuerst rollen wir an die Seite u. lockern den Stecker.
Ein Spielzeughase beginnt zu hoppeln u. ein Eisenhaken fällt uns auf den Kopf.
Damit kippen wir nun eine auf dem Tisch stehende Ölflasche um u. der Fußboden wird schön glatt!
Nun schnappen wir uns mit Hilfe des Eisenhakens die Kette, lenken sie auf das Regal u. ein Behälter mit brennbarer Flüssigkeit fällt um.
Nun drücken wir den Stecker wieder in die Steckdose, die brennbare Flüssigkeit entzündet sich, bringt eine Kerze zum schmelzen u. abtropfen.
Die darunter stehende Box flüchtet, das Bett fällt aus der Arretierung u. gibt uns Schwung bis auf die andere Seite des Raumes.
Hier hängt eine Hellebarde, die uns nun von unseren Fesseln befreit.



Nun ziehen wir den Vorhang an die Seite u. können ein interessantes Gespräch verfolgen.

Als die Herrschaften gegangen sind, drücken wir den Knopf u. eine Geheimtür öffnet sich.

Wir verlassen den Raum, hören eine Stimme u. gehen ins Dampfbad.



Die Stimme gehört DUANE der sich in der Kanalisation, unterhalb des Bades, versteckt hält.

Er erzählt uns, dass er im Besitz des Wäschekammerschlüssels sei, ihn aber nicht durch den Abfluss stecken könne.

Wir gehen in den Umkleideraum, machen uns landfein u. kehren zurück.

Nun verbinden wir den Rosenkranz mit der Büroklammer, lassen ihn hinab und erhalten den **Wäschekammerschlüssel**.

Jetzt gehen wir zur Wäschekammer, öffnen sie u. verlassen diese ungastliche Stätte, um unseren Frust herunter zu spülen.



Etwas angesäuselt treten wir den Heimweg an u. werden von MARK begrüßt.

Er erzählt uns voller Freude, dass heute Monteure da waren u. die Gasleitung in ANNA MARIAS Wohnung repariert hätten.

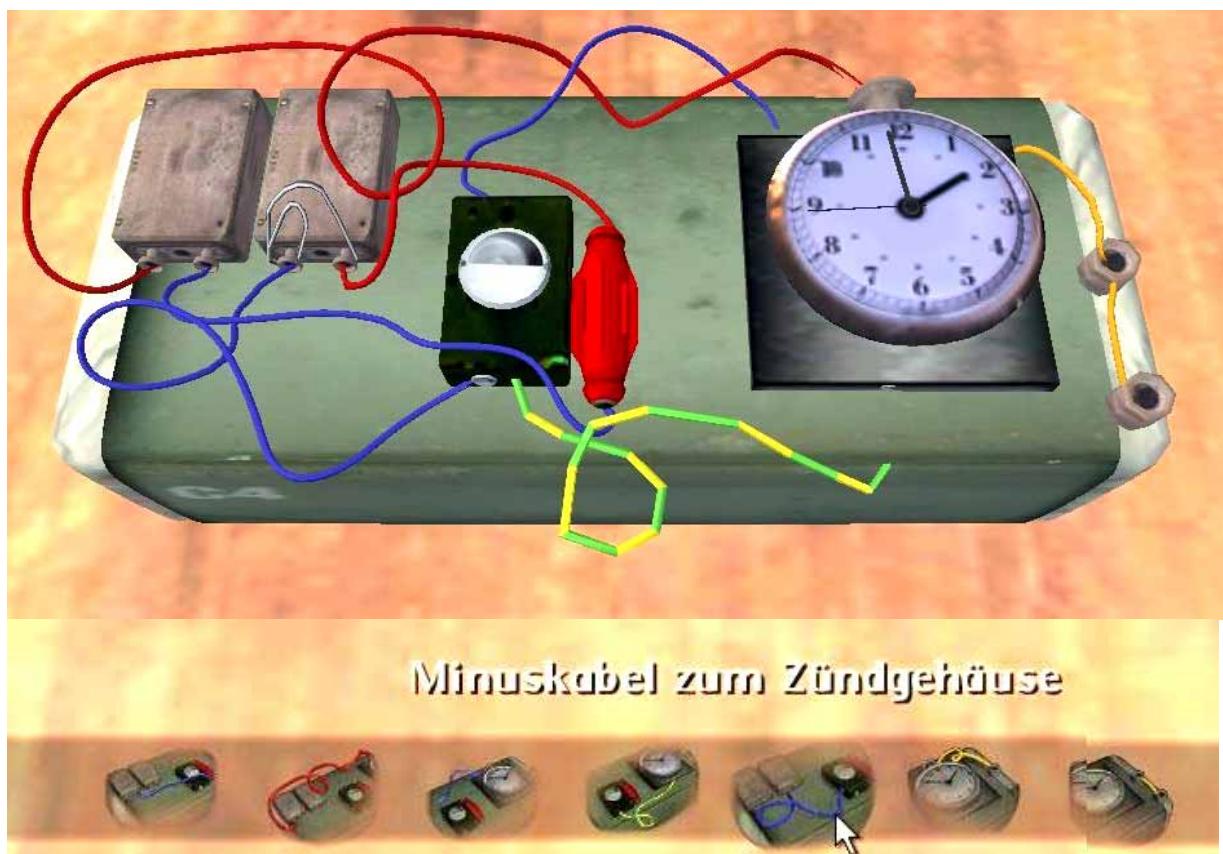
Aber sie hat doch kein Gas!

Wie gehen in ihre Wohnung u. finden eine Bombe die wir nun entschärfen müssen.

Wir nehmen unser PDA u. hacken das Militärhandbuch.



Haben wir das geschafft, lesen wir uns das Militärhandbuch sorgfältig durch u. fangen mit der Entschärfung an. Aber da statische Aufladung zur Explosion der Bombe führen kann, borgen wir uns von MARK die Handschuhe. Nun klemmen wir die Büroklammer an das rote Pluskabel der Batterie u. wählen dann, in der unteren Einblendung, Option 5. Die Büroklammer wird automatisch am richtigen Kabel installiert, wir können nun das obere blaue Kabel mit dem Messer durchtrennen u. überleben unsere erste Bombenentschärfung!



Minuskabel zum Zündgehäuse

Nun entnehmen (automatisch) wir noch den **C4 Sprengstoff**, hören u. sehen wie die Tür geöffnet u. fallen in Ohnmacht.



Unsere todgegläubte NICO steht wohlbehalten vor uns u. erzählt ihre Erlebnisse mit der Mafia hier u. in:

Phönix / Arizona



Aus dem Jeep nehmen wir die **Kurbel** des Wagenhebers, öffnen damit das Tor u. treten ein.



Wir räumen die Kisten weg, lösen die Bremse des Müllcontainers u. schieben ihn an die Seite. Dann positionieren wir eine Kiste an dessen Stelle u. steigen hoch auf das Vordach.



Und von hier aus klettern wir weiter, über das Vordach usw. bis nach oben auf das Dach.



Hier sehen wir, an der anderen Straßenseite, eine Feuerleiter am Haus.

Wir drehen die Antenne in diese Richtung, nehmen einen **Gesteinsbrocken** u. legen ihn in die Antenne.

Mit diesem Katapult schießen wir nun auf die rote Verriegelung u. die Feuerleiter fährt herunter.

Nun machen wir uns auf den Rückweg u. gehen zur Feuerleiter. Diese klettern wir nach oben u. rücken die Kiste, die das Rohr blockiert, zur Seite.

Dann rollen wir das Rohr etwas weiter u. kriechen hindurch.

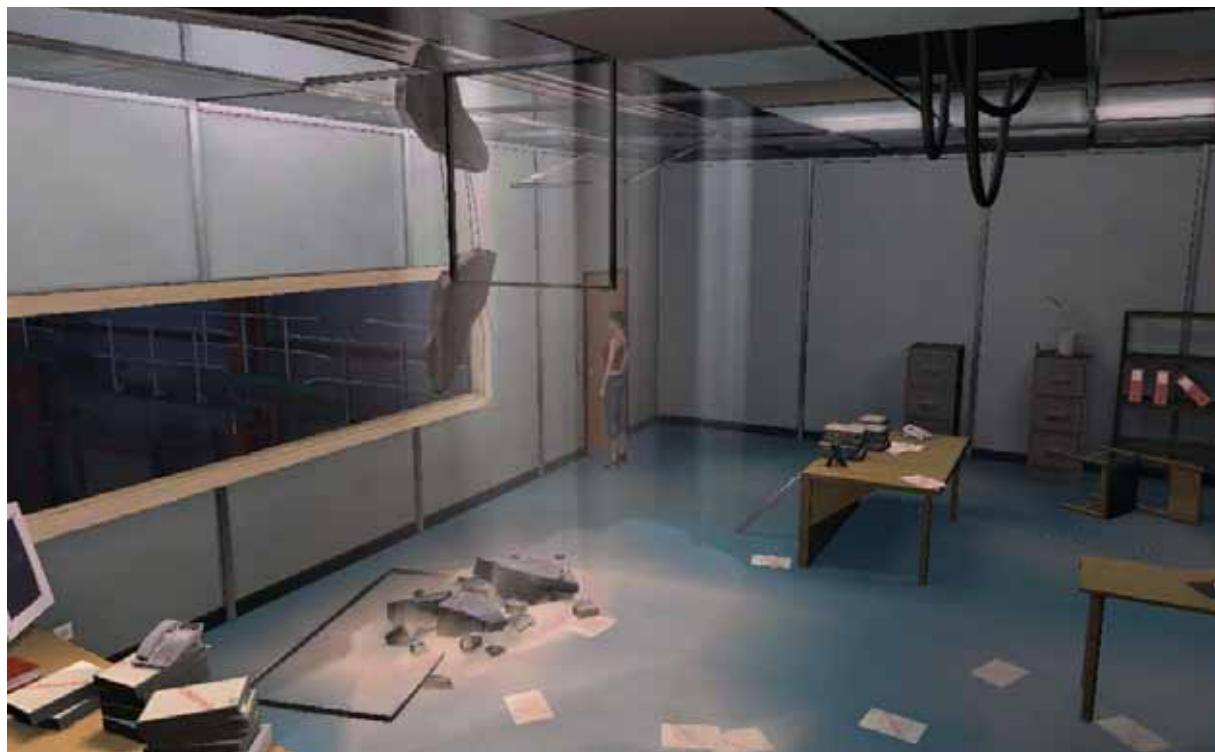


Etwas weiter befindet sich ein großes Loch in der Betondecke. Wir testen die Tiefe indem wir mit den Füßen etwas Gestein in den Abgrund befördern.

Nachdem wir die Ungefährlichkeit unseres Unterfangens festgestellt haben, springen wir hinunter u. landen in einem Büro.

Softwareservice-Kreis

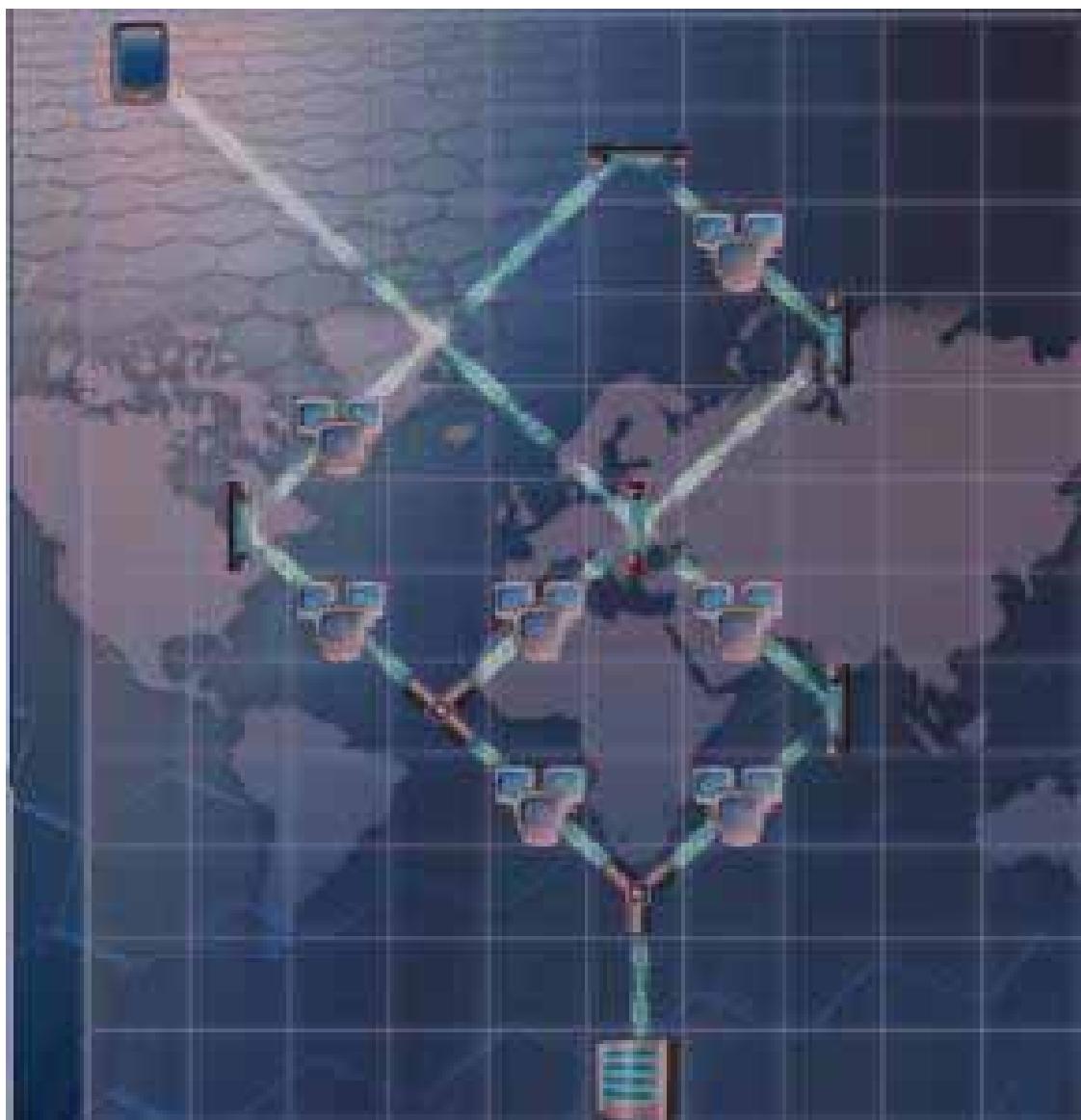
<http://www.gamepad.de/>



Da die Bürotür mit einem Codeschloss gesichert ist u. wir den Code nicht kennen, sehen wir uns gründlich um.



Auf dem Tisch steht ein Hochzeitsbild mit einem Datum.
Wir probieren diese Kombination aus, aber der Code ist nicht richtig.
Nun denn: bemühen wir unser PDA u. hacken etwas.



Nachdem wir den PC der Sekretärin erfolgreich geknackt haben
lesen wir das Ergebnis

**An Val von M
Sogar meine Mutter könnte deine Passwörter
knacken, Mäuschen! Dreh wenigstens das Datum
rum!**

u. geben den Hochzeitstag rückwärts ein.
Nun können wir die Tür öffnen u. gelangen, nach einigen
artistischen Einlagen, eine Etage tiefer.



Wir sehen uns um, balancieren am Rande des Trichters entlang u. fallen hinein.



Nach einer recht unsanften Landung sehen wir uns gründlich um, verlassen den Raum u. betreten gegenüber die Küche.



Auf einem Hängeregal liegt ein **Stück Kaugummi**, welches wir mit Hilfe des Tisches ergattern können.

Den über der Spüle hängenden **Haken** sacken wir ebenfalls ein, verlassen die duftende Küche u. betreten den Herrenumkleideraum.

Wir hören ein klicken u. sind eingeschlossen.



Wir knacken einen Spind u. sind um einen Ölkanister reicher, nehmen unser PDA u. hacken mal wieder.



Nachdem wir auch diesen Hack geschafft haben, verlassen wir den Umkleideraum u. kommen durch die nächste Tür ins Treppenhaus.



Wir marschieren nach unten, durch die nächste Tür, den Gang nach vorn u. nach rechts durch die offen stehende Tür. Diese fällt hinter uns zu u. wir sind abermals gefangen. Zu allem Überfluss kommt der Fahrstuhl u. heraus steigen alte Freunde, die uns herzlich begrüßen.



Zu unserem Glück greift MAYNARD ein u. rettet uns. Er erzählt uns seine Geschichte u. von dem „Einatomigen Gold“, welches sich angeblich im Tresor befinden soll.



Nun versuchen wir den Tresor in die Zentrifuge zu verfrachten. Wir steigen auf den Schreibtisch u. ziehen uns durch das Deckenloch nach oben.



Die Kransteuerung funktioniert, aber die Kette schreit nach Öl. Das kleine Problem ist schnell beseitigt, wir können den Kran nach unten fahren u. selbst wieder nach unten hängeln. Nun befestigen wir den Tresor mit dem Haken am Kran, ziehen uns wieder hoch u. betätigen die Kransteuerung. Wir stellen den Tresor auf die Rollen u. finden etwas Zeit, um uns ausführlich mit MAYNARD zu unterhalten.



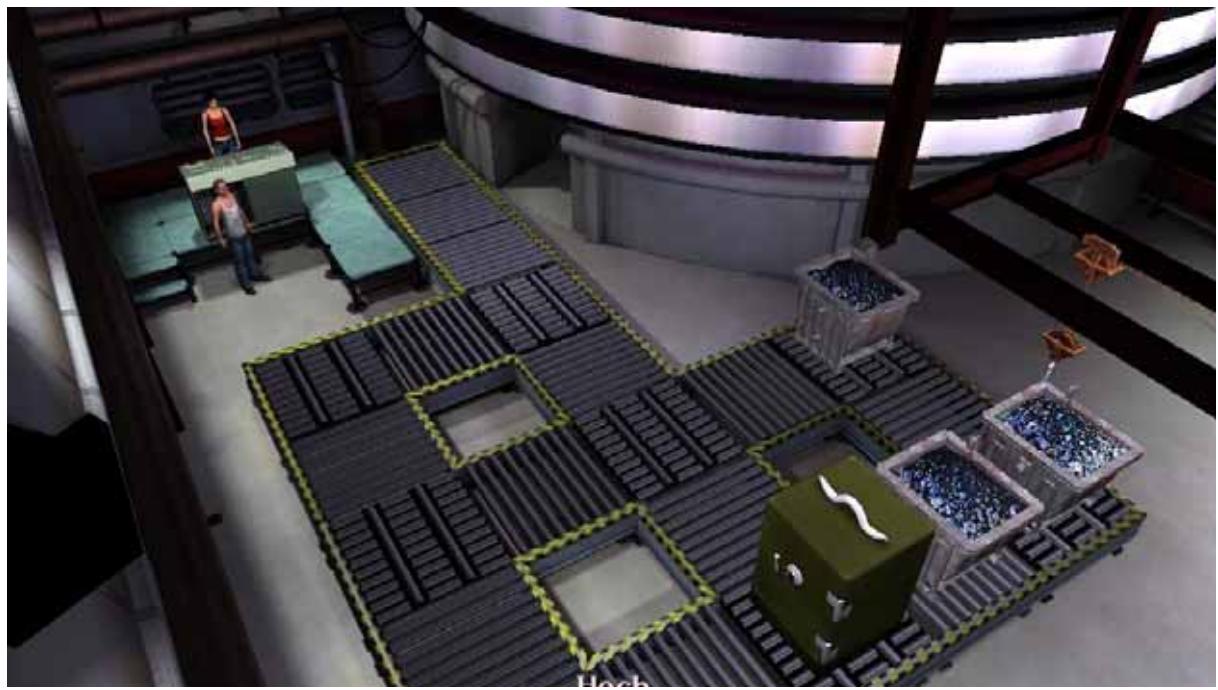
Nun begeben wir uns nach hinten rechts u. an den Kontrollpult. Leider hat er eine Macke, die wir aber mit etwas Kaugummi beseitigen können.

Da das Pult immer noch nicht funktioniert, bitten wir MAYNARD u. Hilfe.



Ein liebevoller Tritt genügt u. alles ist wieder im Lot!

Nun bugsieren wir die Behälter auf die rechte Seite u. können den Tresor nach vorn fahren.



Nun wird, in Teamarbeit, der Tresor in die Zentrifuge gekippt. Da der Tresor aber zu schwer ist, muss MAYNARD in das Innere der Zentrifuge, um einen Sicherheitsschalter zu betätigen.



Leider kann MAYNARD die Zentrifuge nicht mehr öffnen u. wird nebst Tresor in seine Atome zerlegt!

Wir gehen hinein u. finden eine Mappe, welche einen **Kontoauszug** u. ein **Schlüsselbund** enthält.

Nun hören wir Stimmen im Hintergrund u. beschließen, eiligst zu verschwinden (**ZEITLIMIT**).

Den Fahrstuhl können wir nicht benutzen, also gehen wir durch das Treppenhaus.



Wir kippen etwas Öl neben den Türstopper, löschen das Licht, schauen durch die Tür u. verstecken uns.
Der neugierige Mafiosi erleidet leider einen kleinen Unfall u. wir gehen durch die Tür nach hinten in den Fahrstuhlraum.



Hier schließen wir die Tür zu, benutzen den Fahrstuhl und entkommen nach Rom.



Rom – Kloster

Nach einer kurzen Begrüßungszeremonie u. Bestandsaufnahme landen wir vor dem Kloster u. können unseren adligen Freund begrüßen.



Er schreibt an einem Buch mit dem Titel „Picheln, rund um den Globus“ !

Wir fragen ihn noch weiter aus u. erfahren etwas von einem Geheimversteck für guten Wein.

Leider ist er so geheim, dass er den Ort vergessen hat, aber sein nächster Durst wird ihn schon führen!

Die Spiritusflasche könnten wir ja gebrauchen, aber da sie noch eine Weile halten muss, bekommen wir sie nicht.

Wir gehen weiter, an der Schweizer Garde vorbei, untersuchen den Papierkorb u. finden eine halbvolle Flasche KRUG – Champagner u. stecken sie ein.

Diese tauschen wir jetzt gegen den **Spiritus** ein u. gehen zur Hostien Bäckerei.



Leider bemerkt uns die Garde u. wir müssen ein Ablenkungsmanöver starten.

Wir kippen den Spiritus in den Abfalleimer u. stecken ihn an. Die Garde kommt angewetzt, wir verstecken uns u. können dann die Bäckerei betreten.

Wir gehen nach vorn, durch die große Tür u. befinden uns in einem Geheimraum u. einer, lt. Schwester ANGELICA, Reservebackstraße.

NICO geht mit Schwester ANGELICA, zu einem Gespräch unter Frauen, vor die Tür u. wir sehen uns um.

Hinten, an der Mischanlage, finden wir Spuren von einatomigem Gold.

Was hat das denn in einer Hostien Bäckerei zu suchen?

Wir gehen wieder nach vorn ans Band u. genehmigen uns zwei einatomige Goldhostien.

Nun hören wir ein Geräusch u. Schwester ANGELICA u. NICO erscheinen wieder.



Während unserer Unterhaltung mit Schwester ANGELICA hören wir eine Tür aufgehen u. sehen wie der Kardinal durch die Bäckerei u. nach hinten in den Garten geht.

Wir folgen ihm, schleichen an den Wachen vorbei u. gehen in DEBLINS Büro.

Hier kniet der Kardinal vor dem Tresor u. entnimmt ihm das Manuskript.



Wir wollen uns gerade mit dem Kardinal unterhalten als sich die Ereignisse überstürzen.

Der Kardinal wird angeschossen, NICO entführt u. wir werden niedergeschlagen.

Als wir erwachen steht MARK vor uns u. wir reden mit dem sterbenden Kardinal.

Er bittet uns das Schlimmste zu verhindern, gibt uns das **Manuskript** u. stirbt.

Wir gehen zurück u. zu der Falltür im Eingangsbereich.

Nun bitten wir MARK die Falltür etwas anzuheben damit wir mit dem Golfschläger die Verriegelung lösen können u. uns in den Keller begeben können.



Und schon stehen wir vor einem neuen Problem bzw. zwei Todesengeln.

Unter jedem Todesengel sind zwei Eieruhren angebracht. Diese müssen wir nun in die richtige Lage bringen, aber welche?

Wir erinnern uns (oder auch nicht) an das große Gemälde im hinteren Büro.

Dessen unteren Ecken waren mit Eieruhren verziert!



Nun stellen wir an der linken Seite die Eieruhren ein, steigen nach oben u. rasten den Kopf ein.





Die gleiche Zeremonie vollführen wir nun auf der rechten Seite,
Nur leider will dieser Kopf nicht einrasten u. wir müssen MARK
um Hilfe bitten.

Nun hält MARK den Kopf fest u. wir können nach unten gehen.



Mit dem Messer öffnen wir den Verteilerkasten, ziehen uns die
Handschuhe an, reißen die Kabel los u. die Glühbirne geht aus.

Um uns nicht die Pfötchen zu verbrennen, drehen wir die Glühbirne mit Hilfe der Brandschutzdecke heraus.
Nun füllen wir unser C4 in die Fassung, ziehen uns die Handschuhe an u. fügen die Kabel wieder zusammen.
Es kracht u. der Weg in die Unterwelt des Vatikans ist frei.
Wir treten ein u. werden gestellt.



In dem Moment trifft MARK mit einer „Rettungsmannschaft“ ein u. zieht sich eine leichte Schussverletzung zu.
Mit der Mannschaft trifft auch ANNA MARIA ein.
Wir unterhalten uns u. sie will nun mithelfen NICO zu retten.
Nun geht es weiter u. nach rechts in den nächsten Gang.
Und wieder will uns ein Mönch töten.
Aber diesmal rettet uns ARCHIE, der hier unten unterwegs ist um die päpstlichen Weinvorräte zu plündern.
Wir gehen weiter u. stehen vor einer Tafel mit deren Hilfe wir die nächste Tür öffnen können!

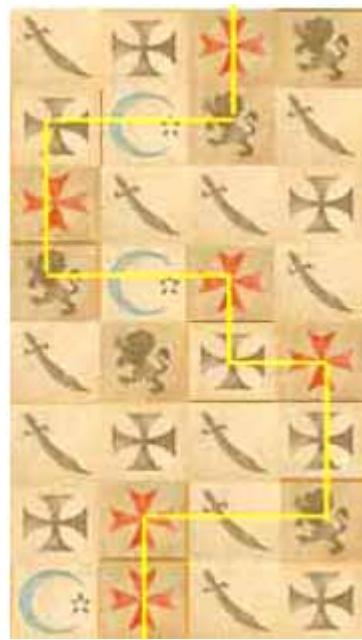
softwareservice-Kreis

<http://www.gamepad.de/>



Wir gehen weiter u. stehen vor dem nächsten Problem!





Um nicht erschlagen zu werden, müssen wir diesen Weg wählen!

Wir gehen in den nächsten Raum, über einen Steg u. fallen in eine Grube.





Nachdem ANNA MARIA unsere Befreiung, durch das richtige Ziehen der Hebel, gelungen ist fallen wir uns in die Arme u. gehen weiter bis zu einem Ritter.



Da dieser ein warmes Herz benötigt, geben wir ihm die Karte u. zünden sie an.

Die Tür öffnet sich u. wir kommen in den Raum in dem eigentlich die Bundeslade stehen sollte.



Die Tür schließt sich hinter uns u. Giftgas strömt in den Raum. Wir nehmen den Rosenkranz, stecken ihn in die Öffnung des Podestes u. eine weitere Tür öffnet sich uns.

Jetzt können wir hören, dass die Messe bereits angefangen hat u. beeilen uns dort hin zu gelangen.



Die Zeremonie ist bereits in vollem Gange u. wir gehen zur Lade.

Hier bittet uns NICO um Hilfe u. wir zerstören mit dem Golfschläger einen Engel.

Nun nimmt das Unglück seinen Lauf denn



Den Rest schafft Ihr doch sicherlich allein, denn bald kommt das

ENDE

**Das komplette Spiel kann bezogen werden über den
Shop auf <http://www.gamepad.de> oder auch direkt per
Mail: shop@gamepad.de**

**CD ROM & Softwareservice
KRATZ**

**Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
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).