

Geheimakte 3

Einstiegshilfe

Geheimakte 3

♪ Lust auf mehr Abenteuer?



Hol dir noch mehr Spielspaß von
Deep Silver und Animation Arts!

Jetzt zum



ACHTUNG!

Hier beginnt die Einstiegshilfe, die Sie durch die ersten
Stunden von *Geheimakte 3* führen soll.
Falls Sie lieber auf eigene Faust rätseln möchten, blättern
Sie bitte nicht weiter!



ANIMATION ARTS



Geheimakte 3

EINSTIEGSHILFE

Allgemeiner Hinweis:

Schauen Sie sich generell alle Gegenstände und Menschen an.
Untersuchen Sie Gegenstände auch, nachdem Sie sie aufgenommen haben. Manchmal entdecken Sie dadurch Details oder zusätzliche Hinweise.

Reden Sie immer mal wieder mit den anwesenden Personen, es ergeben sich im Spielverlauf oft neue Themen, über die Sie mit ihren Gesprächspartnern sprechen können.

PROLOG

Alexandria, 48 v. Chr.: Es ist die Zeit des ptolemäischen Thronfolgekrieges. In der Stadt tobten blutige Kämpfe, als Meisterdieb Menis-Ra von mysteriösen Kuttenträgern den Auftrag erhält, ein paar ganz bestimmte Schriftrollen in der legendären Bibliothek von Alexandria zu zerstören. Im Tumult der Belagerung dürfte es ein Leichtes sein, zu den Schriftstücken zu gelangen.

Die Bibliothek ist von einer hohen Mauer umgeben. Menis-Ra muss einen Weg finden, um über die Spalten bis nach oben zu klettern:



Geheimakte 3

Der Durchgang ins Innere der Bibliothek wird von einer Wache ver спerrt. Menis-Ra ist kein Freund von Gewalt, und so versucht er, die Wache abzulenken. Hierzu nimmt er einen **Lederbeutel** von der Wand bei den Pferdeställen. Mit diesem lässt sich die **Giftschlange** gefahrlos fangen, ehe er sie mitsamt dem Beutel durch das **Fenster** in den Pferdestall wirft. Die Pferde geraten in Panik, und die Wache verlässt ihren Posten, um die Tiere zu beruhigen. Nun kann Menis-Ra ungesehen in das Gebäude eindringen.



Nur der Lesesaal trennt Menis-Ra noch von dem kleinen Lagerraum mit den Papyrusrollen. Doch da tauchen zwei weitere Wachen auf. Um an ihnen vorbeizuschleichen, klettert Menis-Ra auf die Balken, die unter der Decke entlangführen und den gesamten Saal durchlaufen. Wenn er darauf achtet, die morschen, knarzenden Stellen zu umgehen, kann er den Raum unbemerkt durchqueren. Zunächst schleicht er über den unteren Balken nach rechts und geht dann den ganzen Weg nach oben. Dort findet Menis-Ra ein **Banner**, das er an sich nimmt. Danach schleicht er nach unten und über den unteren Balken nach rechts.

Die Tür zum Lagerraum ist verschlossen, aber Menis-Ra könnte sie ohnehin nicht benutzen, ohne von den Wachen bemerkt zu werden. Zum Glück befindet sich über der Tür ein Fenster. Menis-Ra umwickelt den Wurfhaken mit dem Banner aus Leinen, um beim Werfen keine

Geheimakte 3

verräterischen Geräusche zu machen. Dann bindet er noch das Seil am Wurfhaken fest und wirft diesen zum Fenster. Jetzt kann er endlich an sein Ziel klettern, wo er die Brandsätze zwischen den Tongefäßen platziert. Kaum hat er den Lagerraum über ein Fenster zur Straße verlassen, zünden auch schon die Brandsätze, und die Papyrusrollen fangen Feuer. Ein einziger Behälter fällt nicht den Flammen zum Opfer: Die Amphore rollt durch eine schmale Öffnung in das Abwassersystem, wo sie von der Strömung mitgerissen wird ...



Geheimakte 3

Le Finistère

Nina ist auf dem Weg zu ihrer Hochzeit – und wieder mal zu spät.



Hastig parkt sie ihr Motorrad vor dem Portal und stürmt ins Innere. Überrascht stellt sie fest, dass nur Bräutigam Max und ein Priester auf sie warten. Nina ist verwirrt. Wo sind die Gäste? Max mahnt zur Ruhe, und der Priester beginnt mit der feierlichen Zeremonie. Doch plötzlich kippt die Stimmung, als er eine Passage aus der Bibel vorträgt:

„Und siehe, es kommt der Tag des Herrn, an welchem Feuer vom Himmel regnet. Die Erde wird vor Hitze schmelzen, und alle Menschen und Tiere, die sich auf ihr finden, werden verbrennen.“

Die Kirche wird urplötzlich in ihren Grundfesten erschüttert. Gesteinsbrocken stürzen von der Decke. Nina wird am Kopf getroffen und verliert das Bewusstsein. Als sie wieder zu sich kommt, ist sie alleine in der brennenden Kirche. Suchend blickt sie sich nach Max um, doch dieser ist wie vom Erdboden verschlucht.

Plötzlich betritt eine merkwürdige Gestalt in einer Kutte die Kirche, das Gesicht von einer Kapuze komplett verhüllt. Sie schreitet durchs Feuer, als könnte es ihr nichts anhaben und verschwindet durch eine Mauer. Nina muss dem Geist auf den Turm folgen, wenn sie der Flammenhölle entkommen will. An der Wand zum angrenzenden Turm hängt ein

Geheimakte 3

riesiger Wandteppich. Was verbirgt sich dahinter? Ohne zu zögern, schnappt sich Nina einen **Wischmopp**, der an der Wand lehnt und setzt ihn mit den Flammen am Eingang der Kirche in Brand. Als sie den Wandteppich mit dem **brennenden Wischmopp** abfackelt, erscheint über einem zugemauerten Durchgang ein schmales Fenster. Aber es liegt zu hoch. Nina muss einen Weg finden, nach oben zum Fenster zu kommen.



In der Nähe steht eine Statue, aber der Stein ist zu glatt zum Hochklettern. Von einer Wand in der Nähe des Altars schnappt sich Nina einen **Talar** samt **Kleiderbügel**. Auch der **Kelch** auf dem Taufbecken wandert ins Inventar. Sie macht den Talar im Taufbecken ordentlich nass und löscht damit das brennende Regal neben dem Portal. Nun kann sie sich daraus ein unversehrtes Brett nehmen. Neben der Statue befindet sich eine Fuge zwischen den Steinen in der Wand. Leider ist die Fuge zu schmal, um das **Brett** als Tritthilfe hineinzustecken. Mit dem Kleiderbügel verbreitert Nina die Fuge, bis das Brett hineinpasst. Nun kann sie auf die Statue steigen. Oben auf der Statue angekommen, muss Nina allerdings feststellen, dass die Entfernung zum Fenster zu groß ist, um hinüberzuspringen. Also versetzt sie die Statue kurzerhand in Schaukelbewegungen. Am äußersten Punkt dieser Schaukelbewegung muss Nina ihr Gewicht jeweils in die Gegenrichtung verlagern, um so die

Geheimakte 3

Statue immer stärker zu kippen, bis sie schließlich gegen die Turmmauer stürzt und Nina geschickt durch das Fenster klettert.



Hoch oben im Glockenturm wartet bereits die unheilvolle Gestalt auf Nina. Wortlos zeigt der Kuttenträger in die Ferne, und Nina erblickt mit Grauen eine auf sie zurollende Feuerwalze ...



Geheimakte 3

Berlin

Zum Glück war das alles nur ein Albtraum. Nina wacht schweißgebadet auf. Besorgt erkundigt sich ihr Verlobter Max nach ihrem Traum, doch Nina will nicht darüber reden. Sie träumt seit den Ereignissen in der Tunguska-Region von diesen Kuttenträgern und dem Ende der Welt – als ob die Hochzeitsvorbereitungen nicht schon stressig genug wären. Während Max noch versucht, die Liebe seines Lebens zu beruhigen, stürmt plötzlich ein Sondereinsatzkommando die Wohnung und nimmt Max in Gewahrsam. Er soll Mitglied einer terroristischen Vereinigung sein. Während man ihn abführt, ruft Max Nina noch etwas zu: „Und Nina, überleg dir was wegen der Flitterwochen!“



Nina ist verzweifelt. Auf der Suche nach Max klappert sie sämtliche umliegenden Polizeireviere ab. Vergeblich. Merkwürdig, niemand scheint etwas von diesem Einsatz und der Verhaftung zu wissen. Ninas Gefühl sagt ihr, dass hier etwas oberfaul sein muss. Enthält der letzte Zuruf von Max vielleicht eine versteckte Botschaft? Schließlich war doch mit den Flitterwochen alles schon geregelt. Nach Australien sollte es gehen. Nina durchsucht den **Rucksack** von Max, der im Wohnbereich am Bücherregal lehnt, und findet ein **Buch** über Australien.

Geheimakte 3



Als sie es aufschlägt, entdeckt sie darin **vier magnetische Fähnchen** und das lose **Inhaltsverzeichnis**. Aus irgendeinem Grund wurden die Kapitel 3, 7, 10 und 15 komplett herausgerissen.

Neben dem Bett im Schlafzimmer hängt eine riesige **Karte** von Australien an der Wand. Nina schaut sich die Karte näher an: Fünfzehn Städte sind darauf eingetragen – eine für jedes Kapitel des Buchs. Nina setzt die Fähnchen auf die vier Städte, deren Kapitel fehlen: Adelaide, Brisbane, Broome und Hobart.



Geheimakte 3

Es öffnet sich ein Geheimfach, in dem Nina zwei **Schlüssel** findet. Mit dem einen Schlüssel kann sie zunächst nichts anfangen. Der andere gehört offensichtlich zum Büro im Museum, in dem Max arbeitet. Ihr wird klar, dass dort die nächsten Hinweise versteckt sein könnten, also macht sie sich sofort auf den Weg.

Ob das alles mit den aktuellen Forschungen von Max zusammenhängt? Nina durchsucht sein Arbeitszimmer nach Hinweisen. Seine Forschungsunterlagen könnten vielleicht die eine oder andere Frage beantworten, aber wo bewahrt Max diese auf? Der kleine Schlüssel passt ins Schloss der Schreibtischschublade. Darin findet Nina einen **Stadtplan** der türkischen Stadt Urfa, **Fotos** von der Ausgrabungsstätte auf dem Nabelberg im Südosten der Türkei sowie das **Buch** „Göbekli Tepe – Das Geheimnis des Nabelbergs“. Am Boden der Schublade entdeckt sie außerdem einen vierstelligen Zahlencode: 0504. Wofür der wohl sein mag?

Nina setzt ihre Suche fort. An der Wand hängt ein **Bild**. Bei näherer Betrachtung erkennt Nina einen schmalen Spalt in der Mitte. Oben und unten verlaufen Schienen, als könnte man das Bild bewegen. Leider fehlt ein entsprechender Mechanismus. Auf dem Bild ist ein Vulkan inmitten einer von Sturm aufgepeitschten See abgebildet. Könnte das ein Hinweis sein?



Geheimakte 3

Im Büro gibt es diverse elektronische Geräte, die man ein- und ausschalten kann. Schnell erkennt Nina, dass die Lavalampe wohl für den Vulkan, das Aquarium für die See und die Klimaanlage für den Sturm stehen muss. Die Beleuchtung des Aquariums und die Lavalampe sind auch im Handumdrehen eingeschaltet. Die Klimaanlage lässt sich leider nicht per Knopfdruck aktivieren. Die Raumtemperatur wird über einen Temperaturfühler automatisch reguliert. Nina hat eine Idee, wie sie das System überlisten könnte: Sie legt die Büroschlüssel für ein Weilchen ins Gefrierfach des kleinen Kühlschranks neben der Tür. Das Metall wird in kurzer Zeit eiskalt, und als sie die Schlüssel anschließend an den Temperaturfühler hält, gaukelt sie der Klimaanlage damit vor, dass es im Zimmer zu kalt ist. Sofort springt die Klimaanlage an, die beiden Bildhälften gleiten zur Seite und geben den Blick auf ein weiteres Geheimfach frei.

Darin findet Nina **Unterlagen** zur Tempelanlage auf dem Nabelberg in der Türkei. Auf einer Seite entdeckt Nina Fotos von einem Zeichen, das ihr nur zu bekannt ist: Jahre zuvor sah sie es zum ersten Mal während ihres Abenteuers um den Tunguska-Vorfall. Wie kommt das Zeichen auf Säulen, die mehr als 11.000 Jahre alt sind? Im Fach liegt außerdem noch das **Handy** von Max. Ohne die vierstellige PIN kann Nina es allerdings nicht benutzen. Sie erinnert sich an die Zahlen am Boden der Schublade: 0504.

Es ist tatsächlich die richtige Nummer. In der Mailbox befindet sich eine Nachricht von Emre Dardoğan. Er unterstützt Max bei seinen Untersuchungen am Nabelberg. Aufgeregt teilt er Max mit, dass er verfolgt wird. Man verdächtigt die beiden, Funde ins Ausland zu verkaufen, aber das sei nur ein Vorwand, weitere Nachforschungen zu unterbinden. Plötzlich sind im Hintergrund laute Geräusche zu hören. Die Verfolger haben Emre aufgespürt. Er muss fliehen und wünscht Max noch viel Glück, da sie wohl auch hinter ihm her sind. Nina ist verwirrt. Was kann so brisant sein, dass Emre und Max dafür beseitigt werden sollen? Die Antwort wartet im Südosten der Türkei – am Nabelberg. Unverzüglich macht sie sich auf den Weg.



Geheimakte 3

Türkei – Nabelberg:



Als Nina die Ausgrabungsstätte mitten in der Nacht erreicht, wird sie von einem kurzen Erdbeben willkommen geheißen. Unbeirrt setzt Nina ihren Weg fort und gelangt zu zwei Bürocontainern. Einer davon gehört Emre. Seine Verfolger müssen hier ganze Arbeit geleistet haben. Der Container wurde komplett auf den Kopf gestellt, alles mitgenommen, was nicht niet- und nagelfest ist und die Tür zugeschweißt. Beim Blick durchs Fenster sieht Nina, dass vor der Tür der Inhalt eines Papierkorbs verstreut liegt. Unter der Tür befindet sich ein kleiner **Spalt**, der für Ninas Hand allerdings zu schmal ist. In der Mülltonne neben dem anderen Container findet sie eine **Fahrradspeiche**. Mit diesem Hilfsmittel gelangt Nina an die **Papierschnipsel**. Geduldig setzt Nina die einzelnen Papierteilchen zusammen: Es handelt sich um ein Fax, das Emre an Max geschickt hat. Er hatte herausgefunden, dass die Tempelanlage merkwürdigerweise vor über 10.000 Jahren absichtlich zugeschüttet wurde. Auf dem Fax steht auch die Handynummer von Emre.



Geheimakte 3

Nina benutzt nun das **Handy** mit dem **Fax** und kontaktiert ihn. Emre ist sehr aufgebracht, als er vom Verschwinden von Max erfährt. Zufällig befindet er sich ebenfalls auf dem Nabelberg, aber seit dem Erdbeben sitzt er in den unterirdischen Bereichen der Anlage fest, da das kurze Beben eine Brücke zum Einsturz gebracht und ihm den Rückweg abgeschnitten hat. Nina muss ihn finden und ihm helfen. Als Anhaltspunkt schickt Emre eine MMS, auf der das Innere der Höhle zu sehen ist, in der er sich aufhält. Außerdem rieche es dort unten stark nach Öl. Nina soll sich aus seinem Auto auf dem Parkplatz den **Plan** der Anlage besorgen. Nachdem Nina das getan hat, nimmt sie auch gleich noch die **Kette** mit, die den Zugang zur Ausgrabungsstätte eher symbolisch verwehrt. Nina muss nun eine Stelle mit den relevanten Attributen aus Emres Video finden. An den Grabungsstellen A, B, C und D wird Nina nicht fündig. Immerhin erbeutet sie bei Grabungsstelle B einen **Erdklumpen**, während bei Grabungsstelle D ein großer, mobiler **Gesteinsbohrer** herumsteht, der ihr bei Bedarf zu Diensten sein wird. Nina gelangt zur Grabungsstelle E.



Das muss die richtige Stelle sein: Ein großer Baum, dessen Wurzeln bis in die unterirdischen Bereiche der Anlage reichen, eine stinkende Pfütze mit Öl, das durchs Erdreich nach unten sickert, das Motorengeräusch der Pumpe – alles deutet darauf hin, dass sich Emre direkt unter ihr befindet. Mit dem Gesteinsbohrer bohrt Nina sich durch die Felsplatte.

Geheimakte 3

Das Loch ist immerhin breit genug, um die Kette hinunterzulassen und den Schlüssel für den Fahrstuhl nach oben zu holen.

Jetzt kann Nina bei Grabungsstelle C den Aufzug öffnen und in die Tiefe fahren. Unten angekommen, stolpert sie über eine **Holzkiste**, die in ihr Gepäck wandert. Leider ist die Kiste verschlossen, aber Nina weiß sich zu helfen. Sie lässt den Aufzug nach oben fahren, platziert die Holzkiste im leeren Aufzugsschacht und holt den Aufzug wieder nach unten.

Der Fahrstuhl zertrümmert die Kiste, und nach einem weiteren Druck auf den Aufzugknopf kann Nina die Trümmer durchsuchen. Sie findet eine **Zange**, einen **Hammer** und eine leere **Plastikflasche**. Durch den Tunnel links gelangt Nina zu der eingestürzten Brücke, die Emre erwähnt hat.



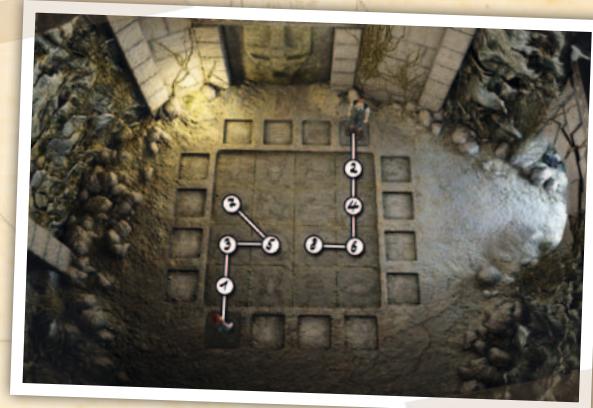
In der Decke über dem Abgrund befindet sich ein Loch, durch das ein feiner Lichtstrahl in die Höhle fällt. Wenn Nina dieses Loch an der Oberfläche finden würde, könnte sie die Kette hindurchfädeln und sich dann daran über den Abgrund schwingen.

Neben dem Abgrund steht ein Hochdruckstrahler, der nun zum Markieren des Lochs zweckentfremdet wird. Nina zerkleinert den Brocken mit der roten Erde zu feinem Sand, schraubt die Druckpistole vom Schlauch ab und füllt den Sand hinein. Die Druckpistole wird wieder am Schlauch befestigt und auf den Felsspalt gerichtet. Beim Einschalten bläst der

Geheimakte 3

Hochdruckreiniger dann den Sand durch die Spalte und Nina kann an der Oberfläche nach der auffälligen Farbmarkierung suchen, die sie schließlich bei Grabungsstelle D findet. Sie schiebt den Hammerstiel durch das oberste Kettenglied, um die Kette zu fixieren, und lässt sie dann durch den Spalt hinabgleiten.

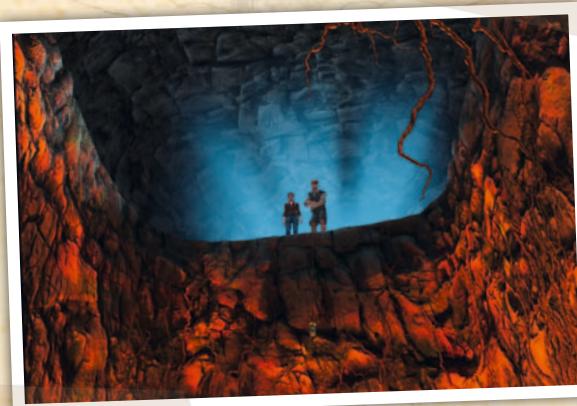
Jetzt kann sich Nina über den Abgrund schwingen – direkt in die Arme von Emre, dem die Erleichterung, hier nicht auf ewig festzusitzen, deutlich anzumerken ist. Bevor sie gehen, muss er allerdings unbedingt noch etwas erledigen. Während er Nina eine kurze Zusammenfassung über seine Forschungen gibt, betreten sie einen Raum, in dessen Mitte sechzehn quadratische Steinplatten mit Abbildungen von teils merkwürdig missgebildeten Tieren einen Rahmen um eine große quadratische Platte bilden. Emre erzählt Nina von radioaktivem Gestein, das Max gefunden hat. Den Beweis, dass die Verstrahlung bereits vor 11.000 Jahren stattgefunden hat, also nicht etwa auf Atommüll oder andere „moderne“ Erklärungen zurückzuführen ist, vermutet er hinter der massiven Steintür in dem Raum, in dem sie sich gerade befinden. Der Mechanismus ist ihm nicht unbekannt, und so gibt er Nina Anweisungen, was zu tun ist.



Emre stellt sich auf die Platte oben rechts, und schickt Nina auf die Platte diagonal gegenüber, woraufhin ein Teil der großen Platte zur Seite

Geheimakte 3

gleitet und den Blick auf weitere Platten mit Tiersymbolen freigibt. Sie müssen nun abwechselnd in aufsteigender Reihenfolge auf die Platten mit den Tieren treten, deren Abbilder in den Rahmenplatten Missbildungen aufweisen. So tritt Nina zuerst auf den **Stier**, dessen Gegenstück nur ein Horn hat. Emre stellt sich daraufhin auf das Symbol des **Tigers**, weil der Tiger in der Platte außen zwei Schwänze besitzt. Ist das System durchschaut, geht es dann recht flott: Nina tritt auf den **Ibis**, Emre stellt sich auf den **Fuchs**. Nina geht weiter zum **Wildschwein**, Emre wählt die **Eidechse**. Nina muss nun nur noch zur Libelle, und als Emre anschließend auf die Platte mit der **Heuschrecke** tritt, öffnet sich tatsächlich die Tür zum nächsten Raum.



Nina und Emre betreten eine große Kammer, die mit Wasser gefüllt ist, das gespenstisch leuchtet. Offenbar ist dies die Quelle der radioaktiven Strahlung, doch Emre möchte ganz sicher sein. Er kappt mithilfe seines Taschenmessers ein paar der langen, dünnen **Wurzeln**, bindet sie an seinen **Geigerzähler** und lässt ihn hinab zur Wasseroberfläche. Der Geigerzähler registriert tatsächlich radioaktive Strahlung. Emre hat seinen Beweis, und die beiden können verschwinden. Kaum sind sie oben aus dem Fahrstuhl gestiegen, tauchen plötzlich ihre Verfolger auf. Verzweifelt flüchten sie in Emres Geländewagen. Es beginnt eine halsbrecherische Verfolgungsjagd über enge Gebirgsstraßen. Als die

Geheimakte 3

Verfolger das Feuer eröffnen, verliert Emre die Kontrolle über den Wagen. Nina gelingt es noch, das Fahrzeug der Schergen in den Abgrund zu drängen, doch kurz darauf kommt auch der Geländewagen von der Straße ab und stürzt mit Nina und Emre in die Tiefe ...



Ab hier dürfen Sie Nina und ihre Gefährten alleine zum Ziel ihres Abenteuers führen. Aber keine Angst: Sollten Sie mal nicht mehr weiterwissen, nutzen Sie doch einfach die Aufgabenhilfe, die stets den einen oder anderen nützlichen Hinweis parat hat. Wir wünschen weiterhin viel Spaß mit *Geheimakte 3*,

Ihr Geheimakte-Team