

Komplettlösung incl. Lösung zur Demoversion zu

GEHEIMAKTE 3

© by Ludwig Kratz – <http://www.gamepad.de>

Nach dem Intro müssen wir mit Almensis Ra über eine [Mauer](#) zur Bibliothek klettern. Wir müssen in die jeweiligen Mauerspalten greifen (l=links, r=rechts, o=oben, lo=links oben, ro=rechts oben):

o, o, o, lo, ro, r, ro, lo, ro, lo, l, l, lo, ro, [Mauerkante](#)

Im [Innenhof](#) den [Lederbeutel](#) vor uns (links) an der Wand nehmen. Zur [Schlange](#) schleichen und sie mit dem Lederbeutel einfangen. Zurück zum Fenster und den [Beutel mit der Schlange](#) durch das Fenster in den Pferdestall werfen.

Die Wache wird abgelenkt, wir können in die Bibliothek, aber da erwarten uns neue Wachen.

Im [Lesesaal](#) klettern wir auf die Balken und an der Kreuzung nach unten, dann über den unteren Querbalken ganz nach rechts und dann ganz nach oben.

Das [Banner/Leinen](#) nehmen und dann den [Wurfhaken mit dem Seil](#) im Inventar kombinieren. Dann damit das Leinen kombinieren und wir bekommen ein [Seil mit gepolstertem Wurfhaken](#). Nun nach rechts, den unteren rechten Balken entlang, den Wurfhaken auf das Fenster anwenden und im [Raum mit den Papyrus-/Pergamentrollen](#) landen. Hier nun die Brandsätze zünden; doch es fallen nicht alle dem Brand zum Opfer. Eine Amphore entwischt in die Kanalisation.

Wir landen in den Gegenwart(?). Nina fährt zu Ihrer Trauung in die [Kirche](#), doch alles ist seltsam und die Sequenz läuft zunächst von alleine ab.

Nina sieht einen Mönch, der als Geist durch einen Teppich geht. Sie muss aus der brennenden Kirche. Sie nimmt rechts einen [Talar](#) und einen [Kleiderbügel](#). Mit dem Kleiderbügel nimmt sie links von einer Säule einen [Nagel](#). Rechts gibt es einen [Wischmopp](#) und vom Taufbecken einen [Kelch](#) zu ergattern.

Nun den Talar in das Taufbecken und wir haben einen [nassen Talar](#). Mit ihm nun das brennende Regal löschen und wenn das erlegt ist, ein [Brett](#) daraus nehmen (das Regal kann auf mehrere Arten gelöscht werden; speichert und probiert es aus).

Mit dem Kleiderbügel die Fuge rechts in der Wand erweitern. Den Wischmopp an den Flammen links anwenden und diese Fackel dann auf den Wandteppich rechts benutzen

(wieder ein wertvolles Stück weniger). Ein zugemauerter Eingang zum Turm wird dadurch freigelegt. Platziert nun Nina das Brett in der Fuge, dann kann sie auf die Statue klettern und durch jeweilige Gewichtsverlagerung zum Wanken bringen, so dass sie die Öffnung über dem Zugang zum Turm erreicht. Sie bekommt eine brennende Landschaft gezeigt und erwacht zuhause bei Max. War alles nur ein Traum/eine Vision? Letztendlich wollen beide dem Hochzeitstrubel entfliehen, aber Max wird entführt/verhaftet.

Was kann unsere Heldin nun tun?

Im [Wohnzimmer in Berlin](#) finden wir den [Rucksack](#) von Max. Den Rucksack untersuchen und darin ein [Buch über Australien](#) finden. Das Buch untersuchen, feststellen, dass Kapitel (3, 7, 10 und 15) fehlen und außerdem [4 Fähnchen](#) finden. Im Inhaltsverzeichnis finden wir, dass es sich bei den 4 Kapiteln um die Städte **Adelaide, Brisbane, Broome und Hobart** handelt.

Gehen wir ins [Schlafzimmer](#), schauen uns die Australienkarte an und platzieren die Fähnchen auf den gefundenen Städten. Es öffnet sich unter dem Bett ein Geheimfach und Nina findet [2 Schlüssel](#). Sie stattet dem [Büro von Max im Museum](#) einen Besuch ab.

Sie öffnet die [Schreibtischschublade](#) mit einem der Schlüssel und findet den [Stadtplan von URFA](#), Fotos (dies sie sich genauer ansieht), ein [Buch über das Geheimnis des Nabelbergs](#), das sie ebenfalls nimmt und sich anschaut und eine mit Bleistift auf dem Schubladenboden geschriebene Ziffernfolge [0504](#). Das Radio sollte nicht eingeschaltet sein!

Nina schaut sich nun genauer um, untersucht das Bild an der Wand und schaltet die Lavalampe und das Licht vom Aquarium ein. Auf den Kisten in der Bildmitte hinten findet sie ein [Stukkateureisen](#) und legt es in den Kühlenschrank/Eisfach. Nach ein paar Minuten nimmt sie es wieder raus und wendet es auf die Klimaanlage mit Temperaturfühler an. Das Bild gibt sein Geheimnis preis und Nina findet Aufzeichnungen über eine Tempelanlage und ein Handy. Nina versucht das Handy zu benutzen und gibt die gefundene Zahlenfolge 0504 als Pin ein. Sie bekommt durch eine gespeicherte Nachricht noch einen Hinweis auf die [Türkei/URFA](#). Also dorthin.

Am [Parkplatz der Ausgrabungsstätte](#) ergattert Nina eine [Eisenkette](#). Weiter rechts bei den Bürocontainern kann sie einen Mülleimer finden und im ihm eine [Fahrradspeiche](#). Diese benutzt sie auf dem Spalt unter der Tür des rechten Containers, ergattert ein paar [Papierschnipsel](#) und setzt damit dann die [Nachricht/das Fax](#) zusammen und liest es. Nina erfährt einige Neuigkeiten.

Unsere Heldin benutzt nun das Handy mit dem Fax, redet mit Emre, geht zu seinem Auto und bekommt so den Grabungsplan. Nun auf dem Handy die MMS abrufen und so weitere Anhaltspunkte bekommen.

Links von den Bürocontainern geht Nina zu den Ausgrabungsstätten. An der [Grabungsstelle B](#) nimmt sie [rote Erde](#) mit.

An der **Grabungsstelle D** findet sie den **Steinbohrer**. Benutzen kann sie ihn vorerst noch nicht.

An der **Grabungsstelle E** kombiniert Nina die im Inventar vorhandenen Symbole „**Motorengeräusche**“ mit der **Pumpe**, „**Ölgeruch**“ mit der **Ölpfütze** und „**Wurzeln**“ mit dem **Baum**. So findet sie Emre, bohrt ein Loch, lässt die Kette hinunter und bekommt so den **Schlüssel**.

An der **Grabungsstelle C** findet Nina den Aufzug, benutzt ihn mit dem Schlüssel und fährt nach unten.

Vor dem Aufzug in der Grube unten nimmt unsere Helden eine **Holzkiste** und den **Grubenhelm**. Wie bekommen wir die Holzkiste denn nun auf? Kann der Fahrstuhl helfen? Wir schicken ihn nach oben, stellen die Kiste drunter, schickern ihn wieder rauf und befördern so eine **Zange**, einen **Hammer** und eine **leere Plastikflasche** in unser Inventar. Jetzt nach links in den Tunnel bis zur **zerstörten Brücke**.

Nina schraubt mit der Rohrzange die **Druckpistole** vom Kompressor ab. Ihren roten Erdklumpen aus dem Inventar zerschlägt sie mit dem Hammer zu **feinem Sand**. Sie füllt diesen in die Druckpistole und schraubt diese dann wieder an den Schlauch. Jetzt wird die Druckpistole mit dem Felsspalt in der Decke kombiniert. Den Hochdruckreiniger einschalten und der bläst den Sand an die Oberfläche, wo Nina ihn an der **Grabungsstelle D** findet.

Unsere Helden kombiniert nun den **Hammer mit der Kette** im Inventar, wendet das Gebilde auf die rote Markierung an, geht wieder zum Aufzug, fährt runter und schwingt sich mit der Kette über den Abgrund. Und trifft dort dann Emre.

Im **Plattenraum** erfolgt ein ausführliches Gespräch und Nina stellt sich schließlich auf die Platte diagonal gegenüber von Emre. Die oberen beiden Platten verschwinden und unterdrunter erscheinen 16 weitere für ein Minispiel. Emre und Nina müssen abwechselnd die richtigen Platten betreten: Nina geht 1 Schritt vor, Emre ebenfalls. Nina geht wieder einen Schritt vor, Emre ebenfalls. Jetzt geht Nina 1 nach rechts und Emre 1 nach vorne. Zum Schluss Nina 1x diagonal nach links oben und Emre nach links. Tatsächlich öffnet sich nun das Tor und die beiden stehen vor einem unterirdischen Bewässerungssystem und Emre müsste nun seinen Geigerzähler verwenden. Emre schneidet nun eine **Wurzel** mit seinem Messer ab, bindet den Geigerzähler daran und lässt ihn zum Wasser hinunter. Emre findet den Beweis für eine verstärkte radioaktive Strahlung, was ihm ausreicht und beide wollen diesen Ort nun verlassen. Es gelingt ihnen nur bedingt, denn sie werden verfolgt, Emre angeschossen und beide fahren über eine Klippe in den **Abgrund**.

Was nun? Wir kümmern uns alle Punkte im Auto und finden links die Sonnenblende hinter der sich eine **Parkscheibe** und ein **Stielkamm** verstecken. Mit dem Stielkamm kann unsere Helden das Hand-schuhfachschloss öffnen, ergattert einen **Zollstock**, wendet dieses auf die

draußen liegende **Lunchbox** an und kann so mit dem darin liegenden Besteck/**Messer** den Sicherheitsgurt durch-schneiden. Endlich steht Nina – unverletzt neben dem Auto, aber wo ist Emre geblieben? Das Inventar wurde durch das Messer, die **Gabel** und das **Butterbrot** bereichert.

Draußen nehmen wir und sie Metallkiste und haben die leere **Metallkiste**, ein **Rough Book** und **Emres Aufzeichnungen** in unserem Inventar. Die Inspektion von Emres Aufzeichnungen im Inventar bringen Namen von untergegangenen Völker. Bringt das Rough Book etwas? Offensichtlich findet unsere Heldenin in der letzten Mail einen Hinweis und macht sich auf nach San Franzisko. Im Flugzeug liest sie die weiteren Informationen und wird schließlich ins Mittelalter versetzt, wo die übrig gebliebene Amphore aus der Anfangssequenz gefunden wurde. Ist das alles nur ein Traum, denn Nina wird von den handelnden Personen nicht gesehen, muss aber trotzdem erkunden, was es mit der Amphore auf sich hat. Sie befindet sich in **Florenz im Jahre 1477**.

Auf dem Marktplatz den **Keil** beim Karren wegnehmen und dann nach oben an den Sack gelangen. Hier nehmen wir etwas **Salz** mit und tauen damit das Holzrad an der Tür auf. Der Aufzug kann ein Stück heruntergelassen werden. So kann unsere Heldenin nach oben und holt sich das **lose Schwert** der Statue in ihr Inventar. Damit wieder runter und das **Netz** bei den Kisten aufschneiden und mitnehmen. Dann nach links ins andere Bild und Nina zerschneidet das Seil um die Fässer, so dass sie letztendlich nach innen kommt.

Hier die Folterinstrument (**Schürhaken**, **Mundspreize** und **Eiserne Maske**) mitnehmen. Dann den Holzkeil in die Vertiefung am Boden legen. Draußen den Schürhaken auf das Fenster anwenden und die Wachen werden drinnen Feuermachen. Nun draußen das Netz auf den Haken an der Hauswand links anwenden und Nina kann auf das Dach klettern und hier mit dem Salz den vereisten Knoten des Seiles/der Wäscheleine lösen und dann mit dem Schwert abschneiden und ins Inventar. Die **Wäscheleine** an den Schürhaken binden, dann wieder auf das Dach und den Schürhaken auf den Schornstein anwenden. So kommen wir jetzt an den Schornstein, aber erreichen hier vorerst nichts. Mit der Mundspreize kann allerdings draußen rechts der Laden geöffnet werden und wir ergattern 3 **Kräuter**. Ist eines zum Einschlafen der Wache geeignet?

Probieren wir es aus und klettern auf das Dach und benutzen das **Bilsenkraut** auf den Schornstein. Die Wachen sollten eingeschlafen sein und so könnten wir den Gefangenen befreien, wenn wir die Zellentür aufbekommen würden. Zuerst aber mal aus dem Aschefach etwas Asche mitnehmen. Das Seil und den Schürhaken vom Dach holen und mit dem Schürhaken, innen auf den Keil angewendet, die Zellentür aufhebeln und den Keil wieder mitnehmen.

In der Zelle den **Eimer** nehmen, nach draußen gehen, den Eimer mit Schnee befüllen und ihn auf den schlafenden Gefangenen anwenden. Der entwischt jedoch und unsere Heldenin hat einen neuen Versuch. Zunächst geht sie in die Seitengasse, wo er entwischt und nimmt dort eine **Kartoffel** und einen **Kohlkopf** mit. Dann benutzt sie das Handy auf die Bank. Da es

verboten ist, nachts Musik zu machen, wird sie – nachdem der Klingelton des Handys zu hören ist, mit **Fischabfällen** beworfen. Nina nimmt sie mit. Diese geben wir in die eiserne Maske und fangen so die **Katze** ein. Nun die Fischabfälle auf den Gefangenen anwenden und ihn erneut per Dusche wecken. Er entwischt uns zwar wieder, aber wenn wir dann die Katze frei lassen, zeigt sie uns, durch welchen Durchgang er entkommen ist. Also füllen wir jetzt die Vertiefung an dieser Lokation mit Wasser auf, lassen sie gefrieren zu einer Eisfläche und füllen den Eimer wieder mit Schnee. Erneut wecken wir ihn und er biegt rechts ab, schließt aber hinter sich das Tor. Durch welches Tor ist er gegangen? Nina nimmt zunächst einmal die **Leiter** und dann präpariert Nina die Griffe der Tore mit Asche und das Spiel beginnt von Neuem. Wir gehen zum Wecken und finden dann heraus, dass er durch das linke Tor gegangen ist (Fingerabdrücke ansehen). Erneut erwischt er uns und wir stellen die Leiter an das Vordach und schieben den Schnee runter, so dass Fußspuren hinterlassen werden. Letztendlich landet Nina bei Leonardo und muss den Zylinder finden, um an die Schriftrolle aus der Amphore zu gelangen.

Den **Spazierstock** rechts an der Tür, das **Buch** links von der Tür und den **Anzünder/Werkzeug** ins Inventar befördern. Links von der Staffelei ergattern wir einen **Farbtopf** und links neben dem Gang nach unten einen **Lastenheber**. Den Anzünder auf die Lampe am Wagen anwenden und wir haben einen Scheinwerfer angezündet. Den Lastenheber auf das Gefährt/den Wagen anwenden und wir können links vorne einen **Meißel** nehmen und ihn auf den rechten Arm der Waage anwenden, so dass die Arretierung gelöst wird und der linke Arm runter kommt und wir den gesuchten **Zylinder** nehmen können. Dieser ist jedoch mit einem Passwort gesichert „verrocchio“. Wir stellen dieses ein, werden aber gestört durch einen Kunden von Leonardo. Da dieser dann aber geht, können wir ungestört weiter machen. Wir haben nun eine Tagebuchseite im Inventar, können diese aber nicht entziffern. Also wenden wir die Tagebuchseite mal auf den Spazierstock an. Tatsächlich scheinen die Schriftzeichen dort zu stehen, noch dazu spiegelverkehrt, was den Gedanken nahelegt, den Spazierstock einzufärben und auf der Leinwand abzudrehen. Die Schriftrolle soll wohl in einem Bild des Prächtigen versteckt sein; doch wer ist der (Grieche sicher versteckt im Bild des Prächtigen)? Nina wendet die entschlüsselte Tagebuchseite auf das Buch an und kommt zur Erkenntnis, dass die Schriftrolle in dem eben verkauften Bild zu finden ist.

Wir erwachen im Flugzeug aus unserem Traum und finden uns in **San Franzisco** vor dem abgebrannten Museum wieder. Wir reden mit dem Polizisten. Die Bilder sind alle noch unversehrt in einem feuerfesten Raum im Museumskeller und Nina muss dorthin, um das Bild zu finden.

Nina muss, um ins Museum zu kommen, den Polizisten ablenken. Sie redet mit dem Verkäufer im Kiosk und erfährt vom Alkoholverbot, kauft aber einen Pappkarton mit **Eistee**. Neben den Bank findet unsere Heldin eine **Zeitschrift** und im Rinnstein eine **leere Flasche**. Am Rasen beim Kiosk ergattert sie eine **Glasscherbe**. Sie füllt den Eistee in die Flasche um, schneidet die Alkoholwerbung mit der Glasscherbe aus, feuchtet das Etikett in der Pfütze

etwas an und klebt es auf die Flasche. Die gewitzte Nina legt dann die Pseudowiskeyflasche in die Auslage des Kioskes und informiert dann den Polizisten.

Der Polizist geht zum Kiosk und der Weg ist frei; vorher aber noch aus dem Kofferraum des Polizeiwagens einen **Benzinkanister** und einen **Bolzenschneider** nehmen.

Gleich vorne rechts vor dem Museum knacken wir mit dem Bolzenschneider den Zugang zum Notstromaggregat, das aber kein Benzin hat und mit dem Kanister kann es nicht direkt gefüllt werden. Wir müssen dafür einen Stutzen suchen.

Also zunächst mal in das Gebäude und dann durch das Fenster über die Fassade nach rechts in ein Büro. Hier neben dem Schreibtisch eine **Brille** finden. Das Brillengestell auf die Schreibtischschubladen anwenden, eine **dünne Metallkarte** einsacken und hinten rechts die **Gießkanne** nehmen.

Wieder nach draußen, Das Benzin in die Gießkanne umfüllen und diese auf das Notstromaggregat anwenden und ihn einschalten.

Nun nach unten. Sich über den Sicherungskasten informieren. Mit der Schlüsselkarte die Tür öffnen und dann im Sicherungskasten den Hebel so umlegen, dass das Licht eingeschaltet werden kann.

Im Raum aus dem Regal eine **Lampe** nehmen. Nach rechts gehen, dort aber bei den elektrischen Geräten nichts erreichen, weil der Strom fehlt. Also die Lampe in einer Steckdose rechts von der Tür zum Archiv anschließen, zum Sicherungskasten umstellen und die angeschlossene Lampe bringt etwas Licht. Nina benutzt den Computer, wählt die richtigen Daten aus und kann letztendlich das Bild ergattern und benutzt es auf das Röntgengerät.

Nina bekommt eine Vision und erfährt, dass alles mit PI (π) zusammenhängt und bekommt auch die Botschaft, dass sie überwacht wird und irgendwo hinkommen soll.

Der Bildschirm zeigt einen **QR-Code**, aber was ist damit? Wir wenden unser Mobiltelefon auf den Bildschirm an. Dieses kann den Code verarbeiten und Ninan bekommt einen Hinweis auf Kassandra.

Sie macht sich auf und wird letztendlich in einer **Halle/Gefängnis von Alcatraz** eingeschlossen. Vom Schaukasten vorne links einen **Kleiderbügel** nehmen. In die offene Zelle und die Texttafel lesen. Die **Bettdecke** nehmen und vom Regal gegenüber den **Becher** und vom Boden ein paar **Ziegelsteine** nehmen. Auch die Texttafel am Fenster lesen. Aus dem Fenster sehen und das Kassandrasymbol an dem Gebäude gegenüber sehen. Dorthin muss Nina also.

Mit dem Becher ein **Glas Wasser** aus der Kloschüssel holen und das Wasser auf die Klimaanlage über der Tür draußen anwenden. Die Sicherungen fliegen raus und Nina kappt das **Kabel** mit dem Bolzenschneider. Nun die Decke mit den Ziegelsteinen benutzen und alles

mit dem Kabel zu einem **schweren Steinsack** zusammen binden. Das dann auf das Fenster anwenden, so dass Nina auf die Idee kommt, zuerst die Decke an die Gitterstäbe zu binden und dann außen die Steine reinzulegen und zu verschnüren. Von außen den **Steinsack** anklicken und ihn auf den Innenhof anwenden. Dann durch das Fenster auf den Sims und den Kleiderbügel auf das Telefonkabel anwenden und so auf die andere Seite gelangen.

Hier gibt es allerdings Probleme und wir sollten abspeichern, weil bald eine Enzscheidungssequenz kommt und diese das Ende des Spieles beeinflusst.

Durch die Tür links und aus dem Schrotthaufen einen **Elektroschocker**, einen **Flammenwerfer**, eine **Kreissäge** und eine **Bohrmaschine** ins Inventar befördern, ebenso wie den Kampfroboter. Mit dem Kampfroboter in einem Minispiel den Roboter draußen besiegen (Zufallsgenerator!). Ist das geschafft unterhalten wir uns mit Kassandra, versuchen ihr Zeit zu verschaffen oder wir wählen die andere Möglichkeit; aber –egal, wie wir uns entscheiden - wir werden gekidnappt (Nur der Schluss des Spieles verläuft dann ein wenig anders).

Nina befindet sich **unter Deck auf einem Flugzeugträger** in einem dunklen, schlecht belüfteten Raum und kann zunächst nur das Markierungsspray aufnehmen. Sie benutzt die Spraydose mit der Schlüsselkarte. Sie benutzt die leuchtende Schlüsselkarte auf die Lüftungsschlitzte und sammelt ihr **defektes Handy**, einen **Becher** und eine **Gewindestange** ein. Mit ihr die Blende mit den Lüftungsschlitzten raus brechen und nach draußen. Vom Klemmbrett links einen **Scanner** nehmen. Ebenso das **Klemmbrett**, das Informationen liefert.

Nun durch die Tür oben nach draußen und über die Leiter nach oben an Deck. Links ein paar **Handschuhe** finden. Auch ein **Messgerät** und ein **Schraubendreher** wandern ins Inventar. Dann den Becher auf das **Schmierfett** anwenden.

Wieder zurück und noch draußen mit dem Schraubendreher die Lampe ins Inventar befördern und so eine **Lampe**, eine **Lampenhalterung** und ein **rotes Glas** erhalten. Das gelbe Fett dann auf das rote Glas streichen und wir haben ein **oranges Glas**. Unsere Heldin bringt das Glas am einem der rechten Container an und der Container kommt hoch auf Deck. Jetzt kommt Nina an den rechten unteren Container, der nur mit Draht verschlossen ist und bricht ihn mit dem Brecheisen auf. Drinnen gibt es mit einem Touchscreen ein weiteres Minispiel. Wir erfahren den Begriff CERN und werden automatisch zu jemanden in einer **Versuchsabteilung** gebracht. Wir handeln so, dass wir zu Max gebracht werden, erfahren dort von einem Material Deterrium, das es auf der Erde nicht gibt und wir sollen helfen. Vorerst sind wir nicht dazu bereit, Max wacht auf und wir müssen sehen, dass wir entkommen. Rechts aus dem unteren Wandschrank holen wir Kleidung für Max. Letztendlich erfahren wir, dass die Antimaterie der Versuchsstation gestohlen wurde und wir sie wiederbeschaffen müssen.

Nina wird in Trance versetzt und handelt. Sie geht an das andere Ende des Ganges. Nina stirbt und muss reanimiert werden bzw. sie liegt in einem künstlichen Koma, aber das ist nötig, um **zu den Wächtern zu gelangen**.

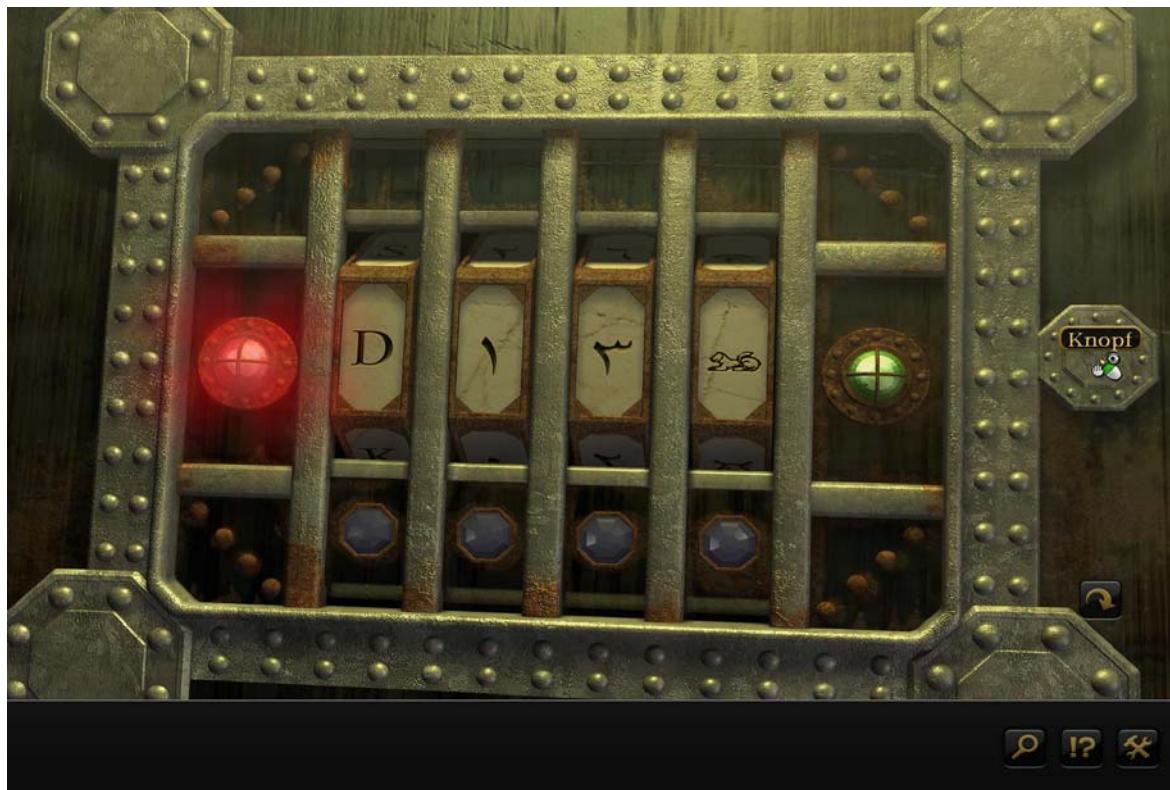
Landen wir am Ende der Welt? Alles ist –wie nach einem Krieg – zerstört. Vorne links liegt ein Plüschtier, das Nina mitnimmt. Sie untersucht das Auto, öffnet die Autotür, löst die Handbremse und

schiebt das Auto nach vorne. Jetzt könnte man vielleicht durch ein Lüftungsgitter, aber Nina bekommt es nicht auf. Aus dem Steinhaufen rechts wandert ein Stein ins Inventar. Nina versucht damit eine Fensterscheibe einzuwerfen und mit dem 3. Stein klappt es und unsere Helden ergattert eine Fotokamera. Nina muss nach den Zeichen der Wächter suchen, um ihnen zu folgen. Mit dem Teleobjektiv der Kamera sucht Nina die Umgebung ab und entdeckt ein weiteres Symbol am Hochhaus in der Bildmitte. Der Weg dorthin wird allerdings verschüttet. Vom heruntergestürzten Balkon kann Nina eine lose Stange nehmen und hebelt damit das Lüftungsgitter vorne auf. Sie steigt runter, nimmt von dort einen Damenschuh und einen Tablet-PC mit. Sie spießt den Teddy auf die Stange auf, wendet ihn auf das Benzin an und so ist der Teddy mit Benzin getränkt. Nina geht nach oben zum Feuer und stellt sich mit dem brennenden Teddy eine Fackel her. Sie wendet dann die Fackel auf das auslaufende Benzin im U-Bahn-Schacht an und der Bus kommt ein wenig tiefer runter. Über das Buswrack klettert Nina nach oben und findet tatsächlich einen Wächter. Sie muss nun nur noch einen Weg finden, das Feuer zu überwinden. Von der Kabeltrommel ein Stück Seil abschneiden und es am anderen Seil und am Umlenkrad des Aufzuges festbinden. Im Fahrstuhl das Handrad drehen, das Werbeschild kippt um und legt sich über das Feuer und Nina kann hinüber.

Sie redet mit dem Wächter, wird aber zu früh aus dem künstlichen Koma zurückgeholt, bringt aber eine Zahl mit. Das könnten Koordinaten sein und Max wendet am Terminal oben den Zettel mit den Koordinaten auf die Suchmaschine an. Er erfährt Santorin als Zielpunkt.

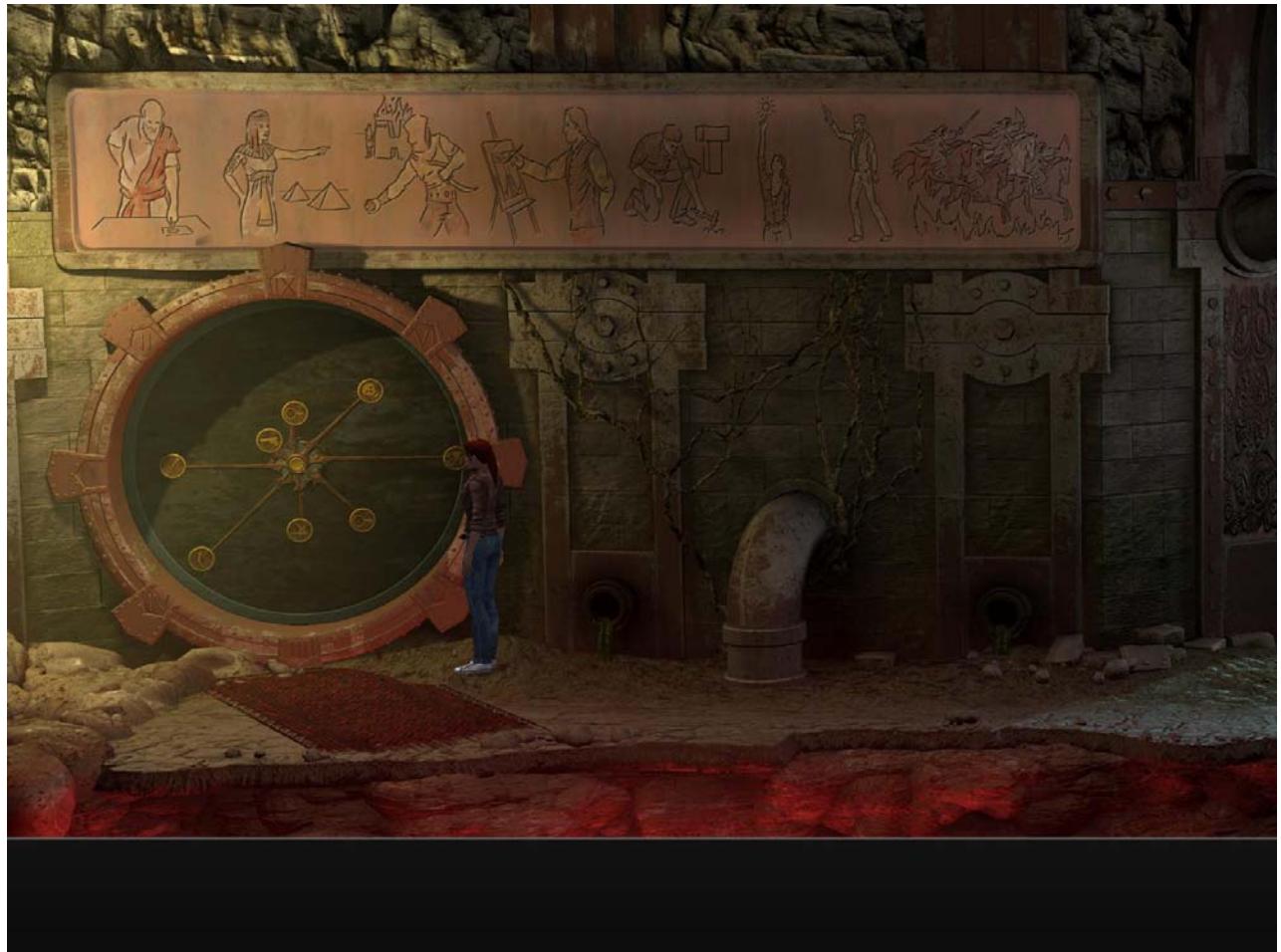
Unsere Helden müssen dorthin und es gibt ein weiteres Minispiel. Alle drei befinden sich in einem Mini-U-Boot und müssen 4 Kristalle finden (alles halt abgrasen) für eine Vertiefung im Boden. Sind sie richtig eingesetzt, können sie durch eine Luke nach unten in die Basis.

Das Tor ist jedoch durch einen Code gesichert, der sich eventuell durch das, was man in der Umgebung findet, ergibt. 12 = D=Dezember, Hyroglyphen = Löwe,



Das Tor öffnet sich und wir erfahren, dass wir durch Lügen hierher gelockt wurden. Max wird in 20 - 30 Minuten sterben, wenn wir bis dahin nicht das Kraftfeld um das Deterrium beseitigt haben.

Also müssen weiter links zu einer weiteren Aufgabe gehen. Auf den Zeichnungen oberhalb der Tür sind von links nach rechts dargestellt: Zirkel (6), Auge (3), Dolch (7,5), Pinsel (9), Mars (4,5), Venus (12), Pistole(10,5) und Tod (1,5). Positionieren wir die Zeiger richtig – die Richtung wird ja in der Zeichnung angegeben, öffnet sich das Tor.



Hier speichern!

Am Tank erfolgt ein längeres Gespräch und Nina hat nach dem Anklicken der Konsole 2 Auawahlmöglichkeiten (hier vorher speichern!) „Kraftfeld deaktivieren und Max retten“ oder „Kraftfeld nicht deaktivieren und damit die Welt retten“.

Je nachdem, wie wir uns entscheiden, verläuft nur eine Zwischensequenz zunächst anders und dann später der Abspann. Entscheiden wir uns dafür, dass wir das Kraftfeld deaktivieren, folgt ein weiteres Puzzle, diesmal ein Schiebepuzzle, das leicht zu lösen ist. Danach geht alles wieder gleich weiter.

Nina rennt nach draußen, entdeckt **Cunninghams Tasche** links vom Tor, nimmt das **Gegenmittel** heraus und verabreicht es Max.

Wie landen in **Cunningshams Labor/Zentrale** und überwältigen sie und finden einen Helfer, der alles stoppen will. Max wird nach oben mit einem **Walkie-Talkie** geschickt und Nina geht mit dem Assistenten nach draußen, nachdem wir aus seiner Schreibtischschublade noch ein **UFO-Modell** mitgenommen haben und aus dem Papierkorb ein paar **gebrauchte Posterstrips** und einen **Bleistiftstummel**, sowie eine **angerauchte Zigarette** aus dem Aschenbecher.

Leider wurde draußen das Sicherheitssystem mit den Bewegungssensoren eingeschaltet, so dass kein Durchkommen zum Serverraum ist. Könnten wir aber die Sensorstrahlen überwinden, hat Nina dahinter eine **Keycrad** entdeckt. Doch wieklommen wir hier weiter? Nina untersucht die Laborkittel rechts in der Nische. Das Inventar wird mit einem **Schlüssel mit Feuerzeuganhänger**, einem **Lippenstift** und einem **Schminkspiegel** aufgefüllt. Wir zünden die Zigarette an und legen sie auf den Tisch links, so dass die Laserstrahlen sichtbar werden. Die Taschenspiegel wenden wir auf die Posterstrips an und lenken damit die Strahlen um, durch Anwendung der Spiegel auf das Lasergitter.

Jetzt das Ufo versuchen zur Karte zu steuern (auf den Tisch hinter den Strahlen anwenden) nachdem dessen Unterseite mit den Strips bestückt wurde, aber für die Steuerung brauchen wir die Hilfe des Assistenten. Dieser holt die **Karte** und wir schalten um zu Max, der im Fahrstuhl feststeckt und mit der Keycard die Deckenplatte aufschraubt und beseitigt. Er klettert nach oben und nimmt den **Metallbolzen** mit. Als er die Leiterhochklettern will, rauscht der Aufzug nach unten und Max blockiert die Führungsräder mit dem Bolzen. Der Aufzug bleibt stehen.

Es geht zurück zu Nina. Sie benutzt die Schlüsselkarte mit der Konsole, geht aber noch nicht nach hinten durch sondern öffnet erst einmal die Krankenstation mit der Karte. Mit dem Schlüssel öffnet sie rechts den oberen Schrank und ergattert **Verbandszeug**, **Desinfektionsmittel**, einen **Laserpointer** und einen **Defibrillator**. Zurück und nun nach hinten durchgehen zum Rechenzentrum. Doch der Zugang zum Rechenzentrum wird bewacht und Nina muss 2 Wachen beseitigen.

Sie erste erledigt sie, indem sie den Laserpointer oben auf die Sprinkleranlage anwendet, die 2., indem sie den Defibrillator auf die Pfütze am Boden anwendet. Beide gelangen in den Serverraum, aber letztendlich versucht man ihn mit brachialer Gewalt aufzubrechen und Nina muss sich wieder was einfallen lassen. Sie wendet den Defibrillator auf den Brandschutzschrank an und nimmt die **Axt** raus, die sie auf das Rohr anwendet. Nachdem auch diese Wache erledigt ist, wird zu Max umgeschaltet.

Er klettert die Leiter hoch und landet draußen beim Transformatorengebäude. Da er es nicht aufbekommt, wendet er das Walkie-Talkie auf die Tranformatorentür an. Die Schlüsselkarte auf das Schloss anwenden und die Abdeckung mit ihr aufschrauben. Dann die Kennung mit Rechtsklick anklicken und nochmals das Sprechfunkgerät benutzen. Der Rest läuft von alleine ab und je nachdem, wie man sich zuvor entschieden hat, gibt es einen anderen Abspann (bis zu 4).‘



<http://www.gamepad.de>

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld.
Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen?

Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten **ein paar Briefmarken** zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.