

## Baphomets Fluch 4

– Der Engel des Todes –

## Mitspielende Personen

- Alfonso, Hotelmanager in New York
- Schwester Angelica, im Kloster des Ordens des Heiligen Michaels in Rom
- Anna Maria
- Collard, Nicole, Georges Freundin
- Monsignore Devlin im Kloster in Rom
- Empfangschef im Massagesalon zur schwarzen Katze in Rom
- Empfangsdame, im Hotel in Istanbul
- Empfangsdame, im Hotel in New York
- Mr. Fingers, Gangster in New York
- Garella, Chico, Gangster in der Fleischfabrik in New York
- Gianelli, Kardinal im Kloster in Rom
- Pater Gregor im Kloster in Rom
- O'Halloran, Officer in New York
- Henderson, Duane, im Massagesalon zur schwarzen Katze in Rom
- Losdale, Archie, ein Penner in Rom in der Straße, in der Anna Maria wohnt
- Bruder Mark in Rom in der Straße, in der Anna Maria wohnt
- Maynard, Ronald, Erfinder in Phoenix
- Mevlut, Kellner im Hotel in Istanbul
- Minster, Therwell, Gast im Hotel in New York
- Mönche, 4 im Garten des Klosters des Ordens des Heiligen Michaels in Rom
- Mönche, jede Menge in der Katakomben unter dem Vatikan
- Nicolas, Pater eines Waisenhauses in Istanbul
- Schwester Serena, im Kloster des Ordens des Heiligen Michaels in Rom
- Mr. Spallacci, Gangster in New York
- Stobbart, George, der Held des Abenteuers
- Toni, Gangster in New York
- Türsteher im Massagesalon zur schwarzen Katze in Rom
- Virgil, Georges Partner im Kautionsbüro in New York
- Wachen, jede Menge im Topkapi Serail in Istanbul

# Lösung

*Die Steuerung der Spielfiguren (hauptsächlich George) ist THQ miserabel gelungen. Das dämpft den Spielspass dieses ansonsten schönen Spiels manchmal erheblich, insbesondere dann, wenn man zeitkritische Laufwege zu beschreiten hat. So etwas kann man heutzutage erheblich besser machen, unverständlich, warum THQ so etwas Halbbares ausliefert. Zudem stürzt das Spiel öfters ab, man sollte also regelmäßig speichern.*

## New York

**Kautionsbüro:** Nach dem Vorspann muß man mit Anna Maria vor den Gangstern fliehen. Man nimmt sich den Golfschläger aus der Golftasche rechts von der Tür. Dann geht man nach links zu der anderen Tür. Die ist zwar verschlossen, läßt sich aber mit dem Golfschläger aufhebeln.

Durch die Tür kommt man in einen Lagerraum. Hier schiebt man den grauen Aktenschrank vor die Tür, klettert darauf und zieht sich durch das Loch in der Decke eine Etage höher.

Oben sieht man einen Fahrstuhl, mit dem die Gangster nach oben kommen wollen. Anna Maria versucht das Fahrstuhlgitter hochzuhalten, hält das aber nicht lange durch. Also verkeilt man den Golfschläger unter dem Gitter und blockiert so erst einmal den Fahrstuhl. Nun kann man sich hier in Ruhe umsehen. Durch die Tür links vom Fahrstuhl kommt man nicht weit, weil unten hinter der nächsten Tür ein weiterer Gangster wartet. Man muß also einen anderen Ausweg suchen. Rechts vom Fahrstuhl findet man hinten in der Ecke eine Lüftungsgitter. Wenn man Anna Maria darauf anwendet, hilft sie einem, es herauszuziehen. Durch das entstandene Loch kann man dann die Klimaanlage in den Raum ziehen. Man zieht sie noch ein Stück die Wand entlang und dann im rechten Winkel Richtung Fahrstuhl, wo man sie unter dem Fahrstuhlgitter plaziert. Dann kann man sich auch wieder den Golfschläger nehmen. Anschließend klettert man durch die Lüftungsgitteröffnung nach draußen ins Freie.

**Auf dem Dach:** Man drückt sich an die Hauswand und geht vorsichtig nach rechts an der Hauswand entlang Richtung Feuerleiter. Diese steigt man nach oben auf das Dach. Oben klettert man auf den Ladebaum und geht bis zum Ende des Ladearms. Vorne hängt eine fast nicht zu erkennende Kette, die man nun herunter hängen läßt. Dann steigt man wieder nach unten, um sich an der Kette über die Straße auf die andere Seite zu schwingen. Leider kommt man nicht an die Kette heran, mit dem Golfschläger kann man sie aber greifen.

Kaum ist man auf der anderen Seite angekommen, dreht man die rechte Kurbel des Ladebaums auf dieser Seite, um den Arm in Richtung des Ladearms des anderen Ladebaums auszurichten. Anna Maria kann dann weniger halsbrecherisch auf diese Seite kommen. Nun gilt es, wieder nach unten auf die Straße zu kommen.

**Baufälliges Gebäude:** Man ist nun in einem ziemlich baufälligen Gebäude angekommen. Auf der linken Seite kann man sich an ein Rohr hängen und dann nach links hangeln. Das bricht leider teilweise ab und poltert in die Tiefe, so daß man im Moment von Anna Maria getrennt ist. Auf der anderen Seite des Abgrunds läßt man sich wieder zu Boden fallen und geht weiter links herum, bis man zu einem Spalt im Boden kommt. Wenn man hier die andere Seite anklickt, springt George behende auf die andere Seite. Man geht weiter nach links bis zum nächsten Loch im Boden. Dort drückt man sich an die Wand und geht vorsichtig weiter. Schließlich kommt man zu einem Treppenhaus; hier geht man aber nicht nach unten, sondern betrachtet den Riegel an der Tür genauer. Man versucht nun, die Tür zu schließen. Da sie aber angebunden ist, klappt das nicht. Man nimmt daher das Seil an sich und sieht sich die Tür genauer an. Diese hängt nicht mehr besonders stabil in den Angeln. Daher schließt man im Treppenhaus die Tür, schiebt den Riegel davor und tritt die Tür dann ein (Zahnradsymbol benutzen). Anna Maria kann damit nun auch ins Treppenhaus kommen, da das Loch davor auf ihrer Seite nun überbrückt ist. Der Treppe ganz nach unten zu folgen bringt aber nichts, weil unten der Ausgang versperrt ist. Also verläßt man das Treppenhaus eine Etage tiefer bereits wieder.

Man geht nach links zu den Fenstern. Dort findet man einen Schaltschrank und einige unter Strom stehende Kabel. Man versucht nun, den Schalter am Schaltschrank zu ziehen, um den Strom abzustellen. Leider hat das herunter gefallene Rohr den Mechanismus beschädigt, so daß der Schalter immer wieder zurückspringt. Man sieht sich daher erst einmal ein wenig um. Man geht nach rechts am Treppenhaus

vorbei, bis man zu einem Loch im Boden kommt. Dort hängt man sich an den Rand im Boden und läßt sich nach unten fallen. Nach rechts geht es dann weiter bis zu einem schmalen Steg, dem man zu weiteren Stromkabeln folgt. Hier kommt man im Moment nicht weiter, also geht es wieder nach oben zu Anna Maria und dem Schaltschrank. Erst jetzt kann man Anna Maria bitten, den Schalter zu ziehen und in der Ausstellung festzuhalten (Anna Maria auf den Schaltschrank anwenden; dazu muß George aber weiter unten erkannt haben, daß er nicht weiter kommt). Nun geht es wieder nach unten zu dem schmalen Steg mit den Stromkabeln, über die man nun aber gefahrlos nach rechts zur Treppenhaustür gehen kann. Den großen Karton davor schiebt man einfach zur Seite. So kann Anna Maria wieder nachkommen.

Es geht dann weiter nach rechts zu dem Rolltor. Man kann es zwar nicht anheben, mit der Kurbel bekommt man es aber immerhin halb auf. Da so aber nicht beide herauskommen, benutzt man Anna Marie mit der Kurbel und hält dann selbst das Rolltor oben, so daß sie durchschlüpfen und man selbst ihr folgen kann. Leider bekommen die Gangster die Flucht mit und wissen, wo Anna Maria wohnt. Deshalb sind sie schon vor einem im Hotel da.

**Hotel:** George will sich Zutritt zu ihrem Hotelzimmer verschaffen und sie dann durch das Fenster hineinlassen. Man geht also zur Rezeption und unterhält sich ausgiebig mit dem Hotelmanager Alfonso. Zwar sind alle Zimmer belegt, aber man bekommt einen Prospekt. Anschließend sieht man sich ein wenig um. Die große Doppeltür zu den Zimmerfluren kann man leider nur mit Zimmerkarte passieren, also muß man sich eine besorgen. Man begibt sich in den Aufenthaltsbereich im Foyer und redet dort mit dem Gast Therwell Minster über alle Themen. Er liest ein Buch und benutzt seine Zimmerkarte als Lesezeichen, hergeben will er die aber nicht. Anschließend geht man ins benachbarte Badezimmer. Hier sieht man sich den Prospekt es Hotels genauer an und erfährt so die Telefonnummer der Absteige. Man ruft nun mit dem PDA im Hotel an und läßt Therwell Minster ans Telefon holen, legt dann aber auf. Während Minster noch an der Rezeption steht, nimmt man sich die Zimmerkarte aus dem weggelegten Buch. Dann geht man zu der Doppeltür und steckt die Zimmerkarte in der Kartenleser rechts von der Tür.

Im Treppenhaus dahinter geht man eine Etage höher. Währenddessen ruft Anna Maria an, der man das Badezimmerfenster öffnen soll. Noch eine Etage höher kann man nicht kommen, da das Hotel von Klopfkäfern verseucht ist und der Kammerjäger die zweite Etage abgesperrt hat. Am Fuß der Treppe zum zweiten Stock nimmt man sich einen toten Käfer und sieht sich das Absperrschild genauer an. Dann geht man in den Flur, in dem ein Gangster vor Anna Marias Zimmer Wache steht. Aus der ersten Tür links in diesem Gang hört man Geräusche, aber der Gangster läßt einen nicht nachsehen. Man redet mit dem Gangster und sieht in sich genauer an. Dabei bemerkt man, daß er sich wohl besonders schön vorkommt. Man sieht sich auch noch die Sprinkleranlage und den Blumentopf mit den staubtrockenen Blumen an. Dann geht man wieder nach unten. Dort öffnet man die Doppeltür wieder mit dem Karte.

Wieder im Foyer geht man zu der Standuhr links vom Tresen und faßt sie an. Alfonso rät einem dann mit deutlichen Worten, die Uhr in Ruhe zu lassen. Man geht zu ihm und betrachtet das Feuerzeug hinter der Scheibe. Dann redet man mit ihm über alle Themen, insbesondere aber über das Kammerjägerschild im ersten Stock, die Standuhr und das Feuerzeug. Anschließend plaziert man den toten Käfer auf der alten Standuhr. Dann geht man wieder zu Alfonso und sagt ihm, daß Käfer seine wertvolle Uhr auffressen. Daraufhin läuft er sofort dahin, um nach dem Rechten zu sehen. In dieser kurzen Zeit kann man die Glasscheibe an der Rezeption aufschieben und sich dann das Feuerzeug nehmen. Wenn man das nicht rechtzeitig geschafft hat, redet man erneut mit Alfonso und versucht es noch einmal. Anschließend geht man wieder nach oben in den ersten Stock zu Anna Marias Zimmer.

Danach geht man ans Fenster und wartet dort, bis der Schläger wieder besonders stark herumhampelt. Dann öffnet man das Fenster und geht zu dem Blumentopf. Sobald der Kerl das Fenster wieder schließt, zündet man die trockenen Blumen mit dem Feuerzeug an. Daraufhin geht die Sprinkleranlage an, und der eitle Kerl verschwindet von der Bildfläche. Dann kann man die Tür zu Anna Marias Zimmer endlich öffnen.

**Anna Marias Zimmer:** Man geht nun in das Zimmer hinein und dort direkt ins Badezimmer. Dort findet man an der Wand einen Ventilator, den man mit dem Knopf unten links erst einmal ausschaltet. Dann befestigt man das Seil an den Ventilatorflügeln und schaltet den Ventilator wieder ein. Der wackelt daraufhin so stark, das er sich aus der Verankerung reißt und auf die Straße fällt. Dann kann endlich Anna Maria in die Wohnung klettern.

Da ihr Zimmer durchwühlt und das Manuskript geklaut worden ist, sucht man nun nach Hinweisen. Auf dem Boden findet man neben dem Bett einen Kugelschreiber mit einer aufgemalten schwarzen Katze.

Auf dem Schreibtisch findet man im Aschenbecher zudem einen kubainschen Zigarrenstummel.

**Hotel:** Anschließend geht man wieder nach draußen auf den Flur und zu der Tür, hinter der man schon Geräusche gehört hat (die vorne links). Leider wacht der Gangster am Aufzug und man kann die Tür nicht aufbrechen; das wäre zu offensichtlich. Also sieht man sich das Codeschloß an, dessen Kombination man aber nicht kennt. Wenn man nun den Kugelschreiber und das Hotelprospekt unter der Tür durchschiebt, bekommt man postwendend das Codewort von der Gefangenen dahinter zurück: 5837X. Man klickt nun wieder auf das Codeschloß, und da George den Code diesmal kennt, öffnet sich die Tür. Dahinter findet man die Empfangsdame, die den Gangster vertreibt.

**Kautionsbüro:** Man geht dann wieder ins Kautionsbüro zurück. Dort ist eingebrochen worden. Insbesondere beweint Virgil seinen zerstörten MP3 Player. Man geht wieder ins eigene Büro. Vom Schreibtisch holt man sich die Schachtel italienischer Zigaretten. Anschließend geht man zurück ins Hotel.

**Hotel:** Hier ist inzwischen die Polizei eingetroffen und man unterhält sich mit Officer O'Halloran über alle Themen. Dann zeigt man ihm die italienischen Zigaretten und redet mit ihm erneut über alle Themen. So erfährt man von den Mafioso Martinos. Einer ihrer Unterschlupfe ist eine Fleischfabrik, die auf der Karte erscheint, wenn man das Hotel verläßt.

**Fleischfabrik:** Man geht erst einmal nach hinten links über die Rampe hoch. Oben redet man ausführlich mit dem Kerl, der will einen aber weder in die Fabrik noch in den Lkw lassen, weil man nicht wie ein Mitarbeiter aussieht (auch wenn man sich als solchen ausgibt).

Man geht also hinten rechts in den kleinen Laden hinein und redet mit Chico Garella über alle Themen. Leider kommt man nicht an die Schürze hinter der Theke heran. Man gibt Chico dann die Zigaretten, dafür bekommt man von ihm eine Meisterklasse-Salami. Danach verdrückt man sich nach draußen und versteckt sich hinter dem Lkw, so daß Chico einen nicht sehen kann. Der geht dann draußen eine qualmen. Direkt darauf geht man wieder in seinen Laden und nimmt die Schürze an sich. George zieht sie sich dann auch direkt an. Nun kann man sich in der Fabrik in aller Ruhe umsehen.

Man geht also wieder zu dem Kerl auf der Rampe zurück und kann diesmal ungehindert in die Fabrikhalle hineingehen. Man geht nach rechts, dort die kleine Treppe herunter und weiter nach hinten. An der rechten Wand findet man eine Brandschutzdecke, die man einsteckt. Noch weiter hinten durch kommt man durch ein Tor in einen Hof mit einem großen Fleischwolf. Von diesem zieht man den Spezialschlüssel ab und steckt in ein. Man geht nach draußen auf den Hof und hört dort Musik.

Hier geht man zu dem großen Container und schiebt ihn auf die Gabeln des Gabelstaplers. Dann steckt man den Spezialschlüssel in das Schloß des Gabelstaplers und drückt den Knopf, um den Container anzuheben. Danach klettert man auf den Stapler und weiter auf den Container. Durch ein kleines Lüftungsloch kann man nun in das Büro von Mr. Fingers hineinsehen und einer Unterhaltung lauschen. Er legt das Manuskript in einen Tresor. Es gilt nun, sich das Manuskript wieder zu besorgen. Dazu klettert man wieder nach unten und geht nach vorne in die Fabrik zu dem Förderband für die Schweinekörper.

Noch weiter nach links kommt man zu einer Tür, die bisher verschlossen war, jetzt aber offen ist. Man steigt die Holzleiter hinunter und geht nach links zu den Kammern, Eine davon kann man mit der Brandschutzdecke öffnen (ohne Decke verbrennt man sich die Finger). Ebenfalls mit der Brandschutzdecke nimmt man sich dann einen glühenden Holzsehit.

Damit geht man wieder nach draußen zum Gabelstapler, klettert hoch auf den Container und legt den glühenden Holzsehit in das Lüftungsloch. Der nach innen steigende Rauch ist aber noch nicht stark genug, um die Gangster zu vertreiben. Also geht man wieder zum Eingang der Halle und nach draußen in den Lkw.

Hier steckt man etwas Eis ein und muß sich nun beeilen, damit das Eis nicht schon geschmolzen ist. Man *rennt* wieder zurück zum Gabelstapler, klettert schnell auf den Container und legt das Eis auf dem Holzsehit. *Wenn man zu langsam war und im Inventar nur noch Eiswasser ist, muß man noch einmal zum Lkw Eis holen und es diesmal schneller versuchen.* Die Rauchentwicklung ist nun so stark, daß die Gangster gehen.

Anschließend geht es wieder zum Förderband mit den Schweinekörpern, das man mit dem Knopf auf der linken Seite weiter dreht. Mit dem sich weiterdrehenden Band kommt auch Toni an einem der Haken hängend herein. Aus seinen Taschen nimmt man sich eine Schlüsselkarte und geht dann wieder zum

großen Fleischwolf.

Dort geht man durch die offene blaue Tür und findet drinnen einen Medizinkasten an der Wand, den man öffnet. Innen findet man einen Kartenleser, in den man die Schlüssel steckt, um einen Geheimgang zu öffnen.

Man geht die Treppen hoch und landet in Mr. Fingers Büro. Man geht zum Schreibtisch und öffnet die mittlere Schublade (alle anderen sind verschlossen). Darin findet man ein Seidentaschentuch mit Inhalt, das man im Inventar untersucht. So bekommt man eine Seidentaschentuch und ein Photo der Schauspielerin Lucy Chu. Wenn man zum letzten Fenster auf den Hof sieht, erkennt man, daß darunter der Fleischwolf steht. Der Tresor ist leider verschlossen, also versucht man, ihn Richtung Fenster zu verschieben. Leider sind die Rollen zu verrostet und müssen erst gefettet werden.

Man geht daher wieder in die Räucherammer, aus der man sich auch den Holzscheit geholt hat. Dort fettet man das Seidentaschentuch mit dem herunterhängenden fettigen Fleisch ein und geht dann zurück ins Büro.

Dort benutzt man das fettige Seidentaschentuch mit dem Aktenschrank und schiebt ihn dann durch das Fenster direkt in den großen Fleischwolf hinein.

Man geht wieder nach unten zum Gabelstapler, nimmt sich den Spezialschlüssel (das *Nehmen*-Symbol auswählen) und steckt ihn in das Schlüsselloch des Fleischwolfs. Dann schaltet man ihn ein und kann sich anschließend einen MP3-Player und das Manuskript nehmen. Es geht dann automatisch zurück ins Kautionsbüro.

**Kautionsbüro:** Dort untersucht man das Manuskript zusammen mit Anna Maria. Insgesamt muß man sich die folgenden Dinge alle angesehen haben (die Reihenfolge scheint recht egal zu sein):

- Lateinische Überschrift,
- Latein 1. Teil,
- Latein 2. Teil,
- Latein 3. Teil,
- Latein 4. Teil,
- links die Burg,
- die Hölle darunter,
- die Jahreszahl 1307 darunter,
- links neben dem Text die Fleur des Lys,
- rechts die befestigte Stadt,
- den Heligen darin,
- den Götzen Baphomet daneben,
- den Ritter vor der Stadt,
- unten rechts den Engel und
- darunter das Kreuz, den Davistern, den Halbmond und das Kreuz.

Um weitere Hilfe und Informationen zu erhalten, will George André Lobineaus Website benutzen. Dazu muß man aber erst einmal ins Internet, und hier kann Virgil helfen. Wenn man ihm den MP3-Player gibt und über alle Themen redet, hilft er einem ins Internet zu kommen und Andrés Privatserver zu haken. Erst einmal bekommt man eine Flashcard von ihm, die automatisch ins PDA gesteckt wird. Dann klickt man auf das PDA und wählt „Verbinden“ aus. Andrés Privatserver wird auch direkt gefunden, ist aber durch eine Firewall geschützt. Virgil erklärt einem aber, wie man diese knacken kann. Auf dem Display des PDAs findet man in der obersten Reihe im dritten Kästchen von links die eigene Station. In der

untersten Reihe ganz links ins Andrés Privatserver. Der Datenstrom muß über den Netzwerkknoten in der fünften Reihe von unten im vierten Kästchen von rechts geleitet werden. Das kann man wie folgt schaffen:

1. Einen der Ablenker setzt man in die dritte Reihe von oben ins dritte Kästchen von links (unter die eigene Station) und leitet den Strahl durch Drehen des Ablenkers nach rechts unten.
2. Der zweite Ablenker plaziert man in der siebten Reihe von oben im vierten Kästchen von rechts und lenkt den Datenstrom nach unten direkt in den Netzwerkknoten ab.
3. Direkt unter dem Netzwerkknoten setzt man einen Spiegel und dreht in so, daß der Datenstrom nach links abzweigt.
4. Mit dem zweiten Spiegel lenkt man den Datenstrom direkt in Andrés Privatserver, indem man in ganz links im Strahl des Datenstroms setzt und richtig dreht.



Man sollte nun alle Einträge in Andrés Datenbank lesen (Baphomet, Tempelritter, Templerorden, großes Geheimnis, Philipp IV, Papst Clemens V, Jacques de Molay, Hospitales Orden, Johannes der Täufer). Wenn man mit allem durch ist, sieht man sich noch einmal das Manuskript und darauf die befestigte Stadt an. George erkennt dann, daß es sich hierbei um Istanbul handeln muß. Also reist man dorthin (einfach Kautionsbüro verlassen).

## Istanbul

**Pasha Palace Hotel:** Nach der Zwischensequenz redet man zunächst mit der Empfangsdame: die weiß zwar nicht allzu viel über die Stadt, verweist aber immerhin auf den Kellner und den Stadtplan an der Wand. Man geht daher zum Kellner Mevlut im Speiseraum und redet mit ihm über alle Themen. Danach weiß man, daß sich die Zitadelle unter dem Topkapi Serail befinden soll. Diesen kann man sich auf dem Stadtplan genauer ansehen (rechts vom Empfangstresen). Anschließend geht man zurück zum Kellner Mevlut und befragt ihn über das Vestibül der Liebenden (das man auf dem Plan gesehen hat), um weitere Informationen zu bekommen. Mehr gibt es hier nicht mehr zu tun, also geht man zum Topkapi Serail.

**Topkapi Serail:** Man geht zu der Wache und redet mit ihr. Man kommt nur hinein, wenn man von der Presse ist, also gibt man sich als Pressemensch aus. Tatsächlich fehlt noch ein Pressevertreter, aber man braucht einen Presseausweis, um hineinzukommen. Da man von der Empfangsdame weiß, daß Eamon O'Mara im Pasha Palace Hotel abgestiegen ist, geht es wieder dorthin.

**Pasha Palace Hotel:** Hier redet man mit der Empfangsdame über Eamon O'Mara und erfährt so, daß er gerade eben Post aus dem Topkapi Serail erhalten hat. Dieser Brief liegt links am Ende des Tresens, leider kann man ihn sich aber nicht nehmen ohne aufzufallen. Also benutzt man Anna Maria (aus dem Inventar) mit dem Brief. George bittet sie dann, sich den Brief zu nehmen, während er die Empfangsdame ablenkt. Man geht dann zu ihrem Computer und sieht sich das Photo daneben an. Sie ist darauf beim Golfspielen zu sehen, also zeigt man ihr den Golfschläger und führt ihr anschließend seine Künste vor. Währenddessen kann Anna Maria den Brief entwenden. Danach geht man zu Anna Maria und redet mit ihr, um den Brief und einen Plan zu bekommen. Im Inventar sieht man sich den Packen an, damit er getrennt wird. Man erhält so eine Karte, eine Büroklammer und O'Maras Ausweis. Der enthält ein Lichtbild, das natürlich nicht zu Georges Äußerem paßt. Man geht nun wieder in den Speiseraum und findet auf einem Tisch rechts ein Obstmesser, das man sich nimmt. Im Inventar kann man nun aus Georges Ausweis das Lichtbild ausschneiden und anschließend auf O'Maras Presseausweis kleben. Danach geht man wieder zum Topkapi Serail.

**Topkapi Serail:** Man geht wieder zu der Wache und zeigt ihr den Presseausweis. Nach kurzer Zeit wird man durchgelassen, man sollte sich aber merken, daß die Wache Ekin am Tor Eamon kennt und man sich dort nicht blicken lassen sollte. Im Bereich hinter dem Eingang befinden sich vier Wachen: Ekin vor dem Tor, der einen auf keinen Fall durchlassen wird, 2 weitere weiter links, die sich unterhalten und der vierte geht auf und ab. Hier kann man nach links gehen, wird aber nach kurzer Zeit von der Wache angehalten und muß zurückgehen. Also redet man mit Anna Maria, damit sie die Wache ablenkt. Das macht sie auch direkt gekonnt. Während die beiden plaudern, kann man unbemerkt nach links gehen, sollte dabei aber nicht auf den Rasen treten, sonst fällt man doch noch auf.

Etwas weiter durch sieht man dann ein Gerüst, über das es weiter geht. Man klettert auf das erste Gerüst und steigt etwas weiter links nach oben. Auf der Brüstung findet man ein Handy einer Wache. Das kann man aber nur machen, wenn die auf- und abgehende Wache gerade wieder nach links weggeht. Im Inventar sieht man sich das Handy an und erfährt so die zugehörige Handynummer: 555-654897. Danach legt man das Handy wieder auf die Mauer und steigt nach unten.

Nun steigt man auf das zweite Gerüst weiter links und klettert eine Etage höher. Mit dem eigenen PDA ruft man die Wache an, die daraufhin abgelenkt ist. Wenn die zweite Wache weiter links wieder nach links geht (einem also den Rücken zuwendet), klettert man über die Brüstung.

Hinter der Mauer warten weitere Wachen, man muß also weiterhin aufpassen. Eine Wache kommt direkt auf einen zu, dreht aber rechtzeitig wieder um, so daß man hier nicht entdeckt wird. Wenn sie einem den Rücken zudreht, geht man weiter zum nächsten Stützpfeiler und stellt sich ganz nah rechts in die hintere Ecke. Dort wartet man, bis die Wache wieder an einem vorbei ist Richtung des ursprünglichen eigenen Standorts. Kaum ist sie an einem vorbei, rennt man nach hinten und klettert in den etwas höher gelegenen Gang.

Durch diesen geht man direkt auf ein Fenster zu. In diesem sieht man leicht bläulich gefärbt losen Putz, den man mit dem Messer abbröckeln kann. Der fällt dann in den Hof weiter unten und macht eine weitere Wache aufmerksam. Sobald die Wache mit dem Köter auf dem Weg hinunter in den Hof ist, geht man schnell nach links und um die Ecke nach rechts zu der Teetasse der Wache. Diese trinkt man leer und zieht

sich dann wieder zurück. Wenn die Wache dann zurück ist, stellt sie fest, daß sie keinen Tee mehr hat und holt sich neuen. Den Hund läßt sie aber leider vor dem Ausgang Wache stehen. Man geht also wieder durch den Gang nach links, rechts um die Ecke und dort die Treppe hinunter in den Hof mit dem Hund. Dort schneidet man mit dem Messer im Inventar eine Scheibe von der Salami ab, die man dem Hund zu Fressen gibt. Trotzdem kommt man hier noch nicht weiter, also muß man sich etwas anderes überlegen. Wenn man sich im Hof umsieht, erkennt man eine herabhängende Schnur weiter rechts. An diese versucht man die Salamischeibe zu hängen, aber George kommt nicht heran und geht dann automatisch wieder nach oben an das Fenster, aus dem die Schnur herabhängt. Man zieht diese nach oben, befestigt die Salamischeibe daran und wirft sie wieder nach unten, woraufhin der Hund dauerhaft abgelenkt ist. Man geht die Treppe daher ein weiteres Mal nach unten und verschwindet durch den nun freigegebenen Gang.

So kommt man in einen Brunnenhof, wo weitere Wachen warten. Man geht rechts die Treppe hinunter in den nächsten Raum hinein. Dort steht ein Computer, der gehackt werden will. Man benutzt also sein PDA und wählt das Topkapi-Netzwerk. Die Zielstation liegt ganz unten in der fünften Reihe von links. Der eigene Server befindet sich ganz rechts in der fünften Reihe von unten. Der Datenstrom muß durch alle vier Netzwerkknoten wie folgt umgeleitet werden:

1. Zwei Felder unter der eigenen Station bringt man einen Spiegel an und dreht in so, daß der Strahl nach links durch den ersten Netzwerkknoten geht.
2. Direkt links neben diesem Netzwerkknoten stellt man einen weiteren Spiegel auf und dreht den Datenstrom nach oben.  
(Das muss man sehr schnell machen, da der Strahl einen Knoten trifft (den rot markierten), der die Verbindung nach kurzer Zeit wieder trennt. Also entweder beeilt man sich, oder man dreht den ersten Spiegel erst dann in seine richtige Stellung, wenn man den zweiten korrekt plziert hat.)
3. Drei Felder über diesen zweiten Spiegel stellt man den dritten Spiegel auf und lenkt den Datenstrom nach rechts.
4. Den vierten Spiegel stellt man in den Strahl und zwar in die Spalte ganz rechts. Dann dreht man in so, daß der Strahl nach oben durch den Netzwerkknoten verläuft.
5. Zwei Felder über diesem Knoten plziert man den fünften Spiegel und dreht den Datenstrom nach links.
6. Direkt über den beiden noch verbleibenden Netzwerkknoten stellt man den letzten Spiegel auf und dreht den Datenstrom wieder nach unten.
7. Direkt rechts über der Zielstation setzt man den Ablenker und dreht den Strahl nach unten links auf die Zielstation.



Nachdem man sich so eingehakt hat, entriegelt man für eine Stunde alle Türen (Systemwartung). Die Laser, die alles absichern, sind damit ebenfalls nicht mehr die ganze Zeit aktiv. Dazu läßt man das System im Testmodus laufen. Man geht nun weiter zu dem schmiedeeisernen Tor und öffnet es (trotz der Warnung auf dem roten Dreieck).

Im nächsten Raum sind die Ausstellungsstücke durch unsichtbare Laser gesichert. Diese muß man erst einmal sichtbar machen. Dazu geht man nach rechts zu dem Lüftungsgitter und öffnet es. Dann steckt man den Hotelprospekt hinein; daraufhin schließt sich das Gitter automatisch wieder. Mit dem Feuerzeug zündet man den Prospekt an. In dem Raum kann man nun die Laserstrahlen erkennen. Diese sind immer eine bestimmte Zeit an und dann für kurze Zeit ausgeschaltet. Man geht ganz nah an einen Strahl heran und genau dann weiter, wenn er gerade inaktiv ist. Das wiederholt man solange, bis man durch alle Laserstrahlen hindurch ist und um die Ecke gehen kann. Dort findet man eine Tür mit vier Hebeln. Wenn man – von links beginnend – den ersten, zweiten und vierten Hebel zieht, öffnet sich die Tür und Anna Maria kommt hinein. Man sieht sich die Knöpfe links und rechts von der Tür gegenüber an und bittet dann Anna Maria, einen der Knöpfe zu betätigen. Man selber drückt den anderen Knopf. Auf diese Weise öffnet man die Tür und kann unbemerkt in den Brunnenhof gehen.

Hier gilt es unbemerkt an den Brunnen heranzukommen. Daran hindert einen die eine Wache, die direkt am Brunnen auf einer Bank sitzt. Um sie wegzulocken, geht man nach links an der Tür, durch die man in den Brunnenhof gelangt ist, weiter immer an der Wand entlang zu einem Stromkasten. Mit diesem stellt man den Brunnen ab und zieht sich dann automatisch zurück. Die Wache am Brunnen steht dann kurz auf, stellt den Strom wieder ein und setzt sich wieder hin. Man muß sie also langfristig ablenken. Dazu geht man erneut an der Wand entlang zum Stromkasten und benutzt die Büroklammer, um ihn kurzzuschließen. Danach geht man wieder an der Wand entlang (um nicht entdeckt zu werden) zu Anna Maria und den direkten Weg zum Brunnen hin. Dort klettert man in den Brunnen und wendet Anna Maria aus dem Inventar auf die Säule im Brunnen an. Gemeinsam schiebt man Säule zur Seite und steigt dann durch ein Loch darunter in die Katakomben unter dem Topkapi-Serail.

**Katakomben:** Man ist zunächst in der Kanalisation angekommen. An der Wand findet man Wasserleitungen und an einigen Stellen insgesamt vier Schalter und zwei Ventile. Ganz am Ende des Gangs sieht man einen andersfarbigen Steinblock aus der Wand ragen (auch wenn die Maus hier nicht durch eine Änderung des Cursorsymbols eine Aktion vermuten läßt). Es ist nun Zeit, sich an den Text auf dem Manuskript zu erinnern: Der erste Absatz lautet:

*Zum Ersten: Finde die Ritter, die sich ein Pferd teilen, und ergreife den Stein um den Weg zu öffnen.*

Da man den Stein nicht anklicken kann, muß man ihn wohl mit dem Wasser hier unten (und den Leitungen) heraussprengen. Dazu geht man wieder ganz nach rechts. Von dort geht man erneut nach links zum ersten Schalter:

- Diesen Schalter läßt man unangetastet, so daß das Wasser nicht nach unten aus dem Rohr läuft, sondern nach links weitergeleitet wird. Hat man ihn schon bewegt, stellt man ihn einfach erneut um.
- Der zweite Schalter weiter links wird nach unten gestellt.
- Noch weiter links findet man ein senkrechtes Rohr mit zwei Schaltern. Den oberen stellt man nach unten, den unteren nach links. Nun fließt alles Wasser durch die untere Leitung.
- Das erste Ventil an der senkrechten Leitung schließt man.
- Das zweite Ventil am Ende des unteren Rohrs öffnet man. Dies muß man als letztes machen, ansonsten muß man das Ventil noch einmal schließen und dann erneut öffnen.

Das Wasser strömt nun aus dem senkrechten Rohr bei dem andersfarbigen Stein heraus und drückt den Stein mit heraus. Durch diese Öffnung klettert man weiter und folgt dem Gang.

In der nächsten Kammer läßt man sich an der Mauer nach unten. In der Mitte des Raums findet man Stoffetzen auf dem Boden. Wenn man von vorne über diese geht, hört man direkt davor ein Geräusch. Man geht erst einmal weiter zu der großen Steintür und drückt rechts davon auf den Knopf. Dann hört man genau das gleiche Geräusch. Man bittet nun Anna Maria, den Knopf neben der Steintür zu drücken und geht dann schnell zu der Stelle vor dem Stoffetzen, an der man das gleiche Geräusch gehört hatte.

Erst wenn George und Anna Maria gleichzeitig den unsichtbaren Bodenschalter und den Knopf neben der Tür drücken, öffnet sich diese und man kann in den nächsten Raum gehen.

In dieser Halle geht man nach links zu dem steinernen Ritter mit dem Schild und sieht sich dieses genauer an. Oben auf dem Schild sind die folgenden Symbole zu sehen: Davidstern, Halbmond, Kreuz und Davidstern. Darunter befinden sich vier leere Felder und darunter vier Räder mit den Symbolen Davidstern, Halbmond und Kreuz, die man nun richtig einstellen muß, um weiterzukommen. Hier hilft der 2. Absatz auf dem Manuskript:

*Zum Zweiten: Wende Dich an die Wappen auf den Schilden und schließe den Kreis, auf das die Ritter Dich passieren lassen.*

Zunächst sollte man sich nun das Manuskript ansehen, denn dort sind ebenfalls solche Symbole unten rechts zu finden. Diese sind: Kreuz, Davidstern, Halbmond und Kreuz; man setzt sie gedanklich in die zweite Reihe auf dem Schild des steinernen Ritters ein und erhält so:

Reihe	Symbol				Kommentar
obere	Davidstern	Halbmond	Kreuz	Davidstern	(schon auf dem Schild)
mittlere	Kreuz	Davidstern	Halbmond	Kreuz	(wie auf dem Manuskript)
untere	???	???	???	???	(gesuchte Lösung)

Wenn man die Symbole von oben nach unten betrachtet (nur die ersten beiden Reihen (also die obere auf dem Schild und die mittlere, leere, die man gedanklich mit den Manuskriptsymbolen füllt), so kommen in jeder Reihe immer zwei unterschiedliche (von den drei) Symbolen vor, das dritte Symbol ist dann in der dritten Reihe einzusetzen. Man dreht also mit den römischen Ziffern I, II, III und IV die Symbole der letzten Reihe wie in der letzten Reihe der Tabelle gezeigt:

Reihe	Symbol				Kommentar
obere	Davidstern	Halbmond	Kreuz	Davidstern	(schon auf dem Schild)
mittlere	Kreuz	Davidstern	Halbmond	Kreuz	(wie auf dem Manuskript)
untere	<i>Halbmond</i>	<i>Kreuz</i>	<i>Davidstern</i>	<i>Halbmond</i>	(gesuchte Lösung)

Daraufhin öffnet sich eine zweite Nische und gibt einen weiteren Steinritter frei, den man sich ebenfalls genauer ansieht. Auf seinem Schild sind Fleur de Lys zu erkennen, wie auch schon auf dem Manuskript. Die vier Lilien auf dem Schild des Ritters (blau nach unten und rot nach oben in den oberen Kreisen und blau nach rechts und rot nach oben in den unteren Kreisen) findet man genauso auf dem Manuskript: die ersten vier Fleur de Lys von oben nach unten (linker in der vierten Reihe) haben genau diese Stellung. Die anderen vier Fleur de Lys (wieder von oben nach unten lesen: blau nach rechts, rot nach links in der oberen Kreisen und blau nach oben und rot nach links in den unteren Kreisen) sind die zweite Einstellung:

Reihe	Symbol				Kommentar
	obere Kreise		untere Kreise		
	außen, blau	innen, rot	außen, blau	innen, rot	
obere	unten	oben	rechts	oben	(schon auf dem Schild)
mittlere	rechts	links	oben	links	(wie auf dem Manuskript)
untere	???	???	???	???	(gesuchte Lösung)

Nur die Stellung der Lilien ist von Bedeutung, weil man an den Farben sowieso nichts ändern kann. Wenn man wieder in jeder Spalte von oben nach unten geht, so haben sich alle Lilien um eine Vierteldrehung gegen den Uhrzeigersinn gedreht; damit ist dann klar, welche Stellungen man mit den römischen Ziffern in der letzten Reihe eintragen muß:

Reihe	Symbol				Kommentar
	obere Kreise		untere Kreise		
	außen, blau	innen, rot	außen, blau	innen, rot	
obere	unten	oben	rechts	oben	(schon auf dem Schild)
mittlere	rechts	links	oben	links	(wie auf dem Manuskript)
untere	<i>oben</i>	<i>unten</i>	<i>links</i>	<i>unten</i>	(gesuchte Lösung)

Nun öffnet sich die dritte Nische. Bei diesem Ritter muß man das komplette Wappen einstellen. Wieder einmal muß man das Manuskript bemühen, denn darauf sind insgesamt vier Schilde zu sehen, wobei das Wappen des vierten (eben das des Steinritters) unbekannt ist und aus den anderen drei erschlossen werden muß.

Schild	oben links (nur Lilien)		oben rechts (nur Löwen)		unten links (nur Löwen)		unten rechts (nur Lilien)	
	Hintergrund	Symbol	Hintergrund	Symbol	Hintergrund	Symbol	Hintergrund	Symbol
linker	gelb	3 blaue	blau	2 gelbe	rot	2 gelbe	weiß	1 gelbes
mitte	blau	1 gelbes	weiß	2 blaue	gelb	1 rotes	gelb	3 weiße
rechter	gelb	2 blaue	rot	2 weiße	blau	3 gelbe	weiß	2 gelbe
leerer	???	???	???	???	???	???	???	???

Die Felder links oben und rechts unten enthalten auf jeden Fall Lilien, und die rechts oben und unten links nur Löwen. Zur Bestimmung der Hintergrundfarbe folgt man den Farbfolgen von dem Schild links nach rechts und bestimmt die fehlende Farbe in der Reihe (von oben nach unten in obiger Tabelle). Dabei wechseln sich entweder zwei Farben immer ab oder aber die Farbreihenfolge blau-weiß-rot-gelb wird in irgendeiner Form durchlaufen. Für die vier Felder des Wappens erhält man damit folgende Hintergrundfarben:

oben links: gelb – blau – gelb → **blau**

oben rechts: blau – weiß – rot → **gelb**

unten links: rot – gelb – blau → **weiß**

unten rechts: weiß – gelb – weiß → **gelb**

Die Farbe der Symbole dagegen erhält man nicht so leicht. Sie ist gleich der Hintergrundfarbe des gleichen Feldes des Wappens links neben dem Schild, den man gerade berachtet. Dies sieht man besonders schön an dem Feldern oben rechts und unten links. So ist zum Beispiel die blaue Farbe der Löwensymbole auf dem oberen rechten Feld des mittleren Schildes gleich der Hintergrundfarbe des oberen rechten Feldes der links daneben stehenden (linken) Schildes. Oder das rote Löwensymbol des unteren linken Feldes auf dem mittleren Schild ist gleich der Hintergrundfarbe des gleichen Feldes des linken Schildes. So findet man also für die Symbolfarben:

oben links: **gelbe Symbole**

oben rechts: **rote Symbole**

unten links: **blaue Symbole**

unten rechts: **weiße Symbole**

Bleibt noch die Anzahl der Symbole. Wie schon bei den Hintergrundfarben setzt man die Zahlenfolgen pro Feld einfach fort:

oben links: 3 – 1 – 2 → **3**

oben rechts: 2 – 2 – 2 → **2**

unten links: 2 - 3 - 1 → 2

unten rechts: 1 - 3 - 2 → 1

Zusammen findet man damit für den fehlenden Schild die Ergebnisse in der letzten Reihe folgender Tabelle:

Schild	oben links (nur Lilien)		oben rechts (nur Löwen)		unten links (nur Löwen)		unten rechts (nur Lilien)	
	Hintergrund	Symbol	Hintergrund	Symbol	Hintergrund	Symbol	Hintergrund	Symbol
linker	gelb	3 blaue	blau	2 gelbe	rot	2 gelbe	weiß	1 gelbes
mitte	blau	1 gelbes	weiß	2 blaue	gelb	1 rotes	gelb	3 weiße
rechter	gelb	2 blaue	rot	2 weiße	blau	3 gelbe	weiß	2 gelbe
leerer	blau	3 gelbe	gelb	2 rote	weiß	2 blaue	gelb	1 weißes

oder direkt:

oben links: **blauer Hintergrund mit 3 gelben Lilien**

oben rechts: **gelber Hintergrund mit 2 roten Löwen**

unten links: **weißer Hintergrund mit 2 blauen Löwen**

unten rechts: **gelber Hintergrund mit 1 weißen Lilie**

Nachdem man diese Kombination eingestellt hat, öffnen sich zwei leere Nischen. Man stellt sich in die eine und bitte Anna Maria, sich in die andere zu stellen. Dann senkt sich der Boden und man kommt zu einer goldenen Statue des Engels, die man näher untersucht. Sie scheint nicht aus dem Mittelalter, sondern viel älter zu sein. Während man noch davor steht, schließen sich allerdings alle Türen und man ist eingesperrt. Es gilt also, einen Weg hinaus zu finden. Den Engel sollte man allerdings nicht anfassen, sonst wird man von Giftgas getötet. Wieder einmal hilft das Manuskript weiter. Hier steht:

*Zum Dritten: Folge dem weltlichen Weg des Meisters und erweise dich würdig. ...*

Dazu sieht man sich nun die Karte auf dem Boden an, insbesondere die Städte. Man findet Babylon, Konstantinopel, London, Paris, Zypern, Rom, Akkon und Alexandria. Mit dem Manuskript und dem PDA findet man nun den Ausweg; im PDA sollte man sich unter dem Thema *Tempelritter* noch einmal alle Information zu *Jacques Molay* ansehen.

1. Im Manuskript steht: *Zunächst die Festung, wo er kämpfte, doch schließlich der Macht der Mamluken unterlag.* Aus dem PDA weiß man, daß es hier um die Verteidigung von **Akkon** im Jahre 1291 geht.
2. Weiter heißt es im Manuskript: *Dann reiste er in Longshank's schöne Stadt, wo er als Großpräzeptor empfangen wurde.* Das war laut PDA in **London**.
3. Bei *Zum Tempel in Villeneuve, wo er als Großmeister des Ordens ernannt wurde.* kann es sich nur um **Paris** handeln.
4. Und *Bevor er zu der Insel reiste, wo er Hof hält.* ist laut PDA **Zypern**.

Man geht also diese Städte genau in dieser Reihenfolge auf der Karte auf dem Boden ab (*Zahnrad*-Symbol nutzen). Am besten klickt man einfach die Städte in der oben angegebenen Reihenfolge nacheinander an. Danach geht man zu der Säule und nimmt sich den Engel. Noch einmal nutzt man das Manuskript:

Zum Letzten: Um das Licht zu sehen, wende dich vom heiligen Zion ab, ...

Wieder helfen die Informationen aus dem PDA weiter:

1. Aus dem Bericht über *Jacques Molay* im PDA weiß man, daß mit ... und blicke zur großen Festung des Reiches im Osten nur **Konstantinopel** gemeint sein kann.
2. Der Sitz der heiligen Kirche im Westen ist natürlich **Rom**.
3. Die gelehrte Koptenstadt im Süden ist **Alexandria**, und
4. mit Zion ist **Babylon** gemeint.

Man geht nun zu der Säule in der Mitte der Bodenkarte. Auf der oberen Deckplatte sieht man einen kleinen Pfeil. Man dreht nun die Säule (*Drehen*-Symbol verwenden) so, daß der Pfeil Richtung Konstantinopel zeigt (Pfeil nach links drehen). Danach drückt man die Säule und hört ein Geräusch. Danach dreht man die Säule Richtung Rom (Pfeil nach unten), drückt erneut die Säule, dreht sie nach Alexandria (nach rechts) und drückt ein letzte Mal. Dann öffnet sich der Ausgang und es geht wieder ins Hotel.

Nach gemeinsamer Nacht ist Anna Maria am nächsten Morgen mit dem Cherub verschwunden und man selbst wird von der Polizei ins Gefängnis gesteckt.

**Gefängnis:** Dort angekommen untersucht man erst einmal die Zelle. Links erkennt man eine Ratte, die man zu fangen versuchen sollte. Sie verschwindet aber in dem Mauseloch in der linken Wand. Man greift dann in das Mauseloch, zieht die Ratte heraus und wirft sie weg (automatisch). Wenn man noch einmal in das Loch greift, bekommt man einen Regalträgerbügel. Rechts an der Wand erkennt man losen Putz, den man mit diesem Bügel bearbeitet. Dabei löst sich ein Stein, den man herauszieht. Der fällt polternd zu Boden und die Wache erscheint und nimmt einem den Bügel weg.

Danach (und erst dann) kommen Pater Nicolas und Schwester Immakulata aus einem Waisenhaus vorbei und bringen Geschenke. Beim Abschied flüstert die Nonne, daß man sich in einer Stunde auf dem Dach sehe.

Man untersucht nun im Inventar die Geschenke und findet so ein Stück Stoff, einen Faden, Murmeln, eine aufgezoogene Maus, ein quietschendes Spielzeug und einen Aufziehschlüssel. Anschließend untersucht man den Kanaldeckel in der Zelle genauer. Von diesem geht eine Abflußrinne aus, in die man die Murmeln fallen läßt. Diese rollen dann vor die Gefängniszelle. Man ruft nun die Wache (Zellentür anklicken), leider kommt diese aber nicht nah genug heran. Man kriecht daher durch das Loch rechts in der Wand in die Nachbarzelle und ruft erneut nach der Wache. Die kommt dann nachsehen, sieht einen nicht in der linken Zelle, geht weiter zu rechten und rutscht auf den Murmeln aus.

Man geht dann wieder in die linke Zelle und nimmt sich den Schlüssel aus der Hosentasche der bewußtlosen Wache (Kopf anklicken). Um länger vor ihm Ruhe zu haben, fesselt man ihn mit dem Faden und knebelt ihn mit dem Stoffstück, damit er die anderen Wachen nicht warnen kann. Man verläßt den Zellentrakt nach links und die Treppe hinauf.

Im nächsten Raum wartet ein Hund, an dem man nicht so ohne Weiteres vorbeikommt. Man wirft ihm die quietschende Puppe aus dem Inventar vor und lenkt ihn so ab. Dann kann man sich das Hundefutter vom Tisch nehmen. Im Inventar wendet man den Aufziehschlüssel auf das Hundefutter an und kippt es in den Napf. Der Hund ist nun beschäftigt und man kann rechts die Treppe weiter nach oben gehen.

**Topkapi-Serail:** Man steht nun wieder im Museumstrakt des Palastes. Der Computer hier ist inzwischen durch eine Firewall gesichert. Um die Wachen draußen abzulenken, wendet man die aufziehbare Maus auf die Gittertür vor dem Ausstellungsraum (der mit den Lasern) an und rennt dann schnell die Treppe hinauf. Sobald alle Wachen ins Museum gelaufen sind, klettert man an einer Weinrebe auf das Dach.

Hier oben läuft eine weitere Wache herum. Man geht nach links und findet in der Mauer einen losen Stein. Auf diesen wendet man die quietschende Puppe an, um die Wache abzulenken. Während diese von links nachsehen kommt, geht man rechts herum weiter nach hinten. Dort springt man auf das nächste

Dach und findet dort die Nonne, die sich als Nico herausstellt. Mit einem Drahtseil entkommen beide dann endgültig und gehen zum Hotel zurück.

**Pasha Palace Hotel:** George kann ja nicht mehr selbst ins Hotel, also muß Nicole nun herhalten; man spielt nun also Nico. Man geht zu der Empfangsdame und redet mit ihr über alle Themen. Am Ende hat man den Zimmerschlüssel von Eamon O'Maras Zimmer. Dessen Zimmer liegt allerdings zwei Stockwerke über Anna Marias Zimmer. Nico und George gehen dann die Treppe hinauf nach oben.

Ab jetzt spielt man wieder George. Man geht zu dem Fenster, das nicht durch Gardinen verhangen ist, und öffnet das Fenster. Dann steigt man nach draußen auf das Sims und weiter auf den Vorsprung vor dem Fenster. Draußen geht man nach rechts, bis man unter sich einen Balkon, aber keine rote Markise sieht. Hier läßt man sich nach unten fallen. Nach links kann man hier nicht gehen, denn dort schreit eine Frau, sobald sie einen sieht. Also geht es nach rechts über das Balkongeländer, wo man sich erneut nach unten fallen läßt. Unten angekommen hängt man sich an den Vorsprung und hangelt sich ganz nach links. Erst da kann man sich unerkannt hochziehen und durch das zu öffnende Fenster in Anna Marias Zimmer steigen.

Am Fußende des Betts findet man einen Rosenkranz auf dem Boden. Wenn man ihn eingesteckt hat, geht man ins Badezimmer. Dort findet man im Abfalleimer eine Kreditkartenabrechnung von Anna Maria. Bevor man jedoch noch mehr erledigen kann, erscheint Mevlut. Er war der Priester, der mit Nico im Gefängnis war. Er will einem weiter helfen und zieht alle Polizisten ab, damit man ungehindert abreisen kann.

Man geht also nach unten in die Hotelhalle und gibt den Zimmerschlüssel ab. Dann schaltet man das PDA ein und wählt im Internet die Bank aus. Die eigene Station befindet sich ganz oben rechts, die Zielstation ganz unten links. Um alle 4 Netzwerkknoten unterwegs mitzunehmen, geht man wie folgt vor:

1. Den ersten Spiegel setzt man 5 Felder unter die eigene Station und lenkt den Strahl dann nach links durch den ersten Netzwerkknoten.
2. Den zweiten Spiegel setzt man in diesen Strahl in das zweite Kästchen von links und lenkt den Strahl nach unten.
3. Zwei Felder darunter plaziert man den dritten Spiegel und lenkt den Strahl nach rechts auf den zweiten Netzwerkknoten.
4. Direkt rechts neben den Netzwerkknoten setzt man den vierten Spiegel und lenkt den Strahl nach oben durch den dritten Netzwerkknoten.
5. Direkt über diesem Netzwerkknoten setzt man den fünften Spiegel und lenkt den Strahl nach rechts.
6. Drei Kästchen weiter rechts vom fünften Spiegel legt man den sechsten Spiegel ab und dreht den Strahl nach unten auf den vierten Netzwerkknoten.
7. In diesen Strahl plaziert man den siebten Spiegel ganz unten in die letzte Reihe und dreht den Strahl nach links auf die Zielstation.



Auf diese Weise erhält man Anna Marias Adresse in Rom und fliegt mit Nico dorthin.

## Rom

**Auf der Straße:** Die Haustür zu Anna Marias Wohnung ist nicht unerwartet verschlossen. Da man hier im Moment nicht hereinkommt, redet man erst einmal mit Bruder Mark, der die Straße fegt, über alle Themen. So erfährt man, daß es einen Ersatzhaustürschlüssel gibt, auch wenn der Priester nicht verraten will, wo der zu finden ist. Danach geht man zu dem Penner weiter hinten und redet auch mit ihm über alle Themen. Von ihm erfährt man, daß der Ersatzschlüssel unter dem linken Blumentopf liegt. Außerdem sollte man nun erkennen, daß Archie immer auf Nicos Hintern starrt. Allerdings ist er nicht so abgelenkt, daß man sich sein schimmeliges Brot nehmen könnte, was man dennoch versuchen sollte.

Da man so nicht weiterkommt, sieht man sich das gelbe Auto an und versucht es zu benutzen. Dagegen hat aber Bruder Mark etwas. Danach versucht man, den linken Blumentopf zu bewegen, um an den Ersatzschlüssel heranzukommen, aber auch das verhindert der Priester. Also geht man zu Nico und bittet sie, Archie abzulenken. Das macht sie auch prompt, allerdings sieht der nun ja nicht mehr ihren Hintern und ist keineswegs abgelenkt. Also bittet man Nico, wenigstens den Priester abzulenken. Auch das macht sie gerne, und nun kann Archie ihr ungehindert auf den Po sehen. Derart abgelenkt bemerkt er nicht, daß man ihm sein Brot klaut. Man wendet nun das Brot auf das gelbe Auto an, woraufhin schnell jede Menge Vögel erscheinen und sich dort niederlassen. Das wiederum lenkt Bruder Mark ab und man kann sich nun ungestört den Ersatzschlüssel unter dem linken Blumentopf nehmen und die Haustür damit aufschließen.

Im Treppenhaus geht man nach oben und den Gang nach hinten. Da Anna Marias Wohnung verschlossen ist, öffnet man die Balkontüren am Ende des Gangs und geht hinaus. Nico steht derweil drinnen Wache. Draußen auf dem Balkon steigt man auf die Blumenkübel und hängt sich oben an das Sims. Nach links kommt man nicht weit, also hangelt man sich nach rechts und läßt sich auf den nächsten Balkon fallen. Dort springt man zu der Stromleitung hoch und hangelt sich auf die andere Seite der Straße, wo man sich auf einen weiteren Balkon fallen lassen kann. Weiter rechts steht eine Nonne, die einen wieder auf die Straße wirft, wenn sie einen entdeckt. Man geht also nach rechts zu der Tür, rüttelt daran und steigt dann sofort über das Balkongeländer und hangelt sich außen am Geländer nach rechts, denn die Nonne kommt nachsehen und dann muß man weg sein. Man hangelt sich ganz nach rechts (denn die Nonne kommt auch direkt wieder zum mittleren Balkon) und steigt dort wieder über das Geländer auf den rechten Balkon. An dessen Ende hängt man sich wieder an ein Sims und hangelt sich über die Straße. Am Ende läßt man sich fallen und steht auf Anna Marias Balkon.

Man sieht durch das Fenster und erkennt, daß die Tür zum Balkon verriegelt ist. Mit dem Golfschläger verschiebt man diesen Riegel und öffnet dann von außen die Tür.

**Anna Marias Wohnung:** George öffnet dann auch Nico automatisch die Tür. Man sieht sich auf dem Kaminsims das Photo von Anna Maria an, das sie in Nonnentracht zeigt und das vor dem Vatikan aufgenommen wurde. Wo genau, ist aber nicht zu erkennen. Im Schlafzimmer findet man eine U-Bahn-Fahrkarte zu einer Vatikan-Haltestelle. Schließlich geht man wieder in die Küche und nimmt sich vom Tisch noch die Bordkarte nach Phoenix. Dann verläßt man die Wohnung wieder, während Nico noch die Bücher nach Hinweisen durchsuchen will.

Auf dem Flur trifft man auf Mark, der ein Paket für Anna Maria hat, dieses aber nicht George geben will. Man geht dann nach unten auf die Straße und diese hinunter, bis man auf einer Karte den Vatikan auswählen kann.

**Kloster:** Man geht zu den Toren des Klosters und sieht sich das Schild neben den Schweizer Gardisten an, um zu erfahren, daß dies das Kloster des Ordens des Heiligen Michaels ist. Am Schalter redet man mit Schwester Angelica über alle Themen. Dann klingelt man am Tor und Schwester Serena öffnet, mit der man ebenfalls ausgiebig spricht. Allerdings erkennt keine von beiden Anna Maria auf dem Photo. Von Schwester Serena erfährt man, daß hier die Hostizienbäckerei der Barmherzigen Schwestern ist. Außerdem sollte man schon einmal versuchen, sich den Kalender auf Schwester Angelicas Schreibtisch anzusehen. Dann geht es in Anna Marias Wohnung zurück, weil das eigene PDA beim Kloster keinen Empfang hat.

**Anna Marias Wohnung:** Mit dem PDA hackt man nun den Vatikan-Server. Die eigene Station liegt in der Mitte ganz unten, die Zielstation oben links und es gibt drei Netzwerkknoten. Diesmal ist das Hacken deutlich anspruchsvoller. Eine mögliche Lösung ist die folgende:

1. Der Strahl geht von der eingenen Station senkrecht nach oben. In diesen Strahl plaziert man das T-Stück in dem vierten Kästchen von oben.
2. Direkt links daneben setzt man einen Ablenker und dreht den Strahl nach links unten durch den ersten Netzwerkknoten.
3. Drei Felder rechts vom T-Stück setzt man einen Spiegel und lenkt den Strahl nach unten.
4. Zwei Kästchen unter diesem Spiegel plaziert man einen Ablenker und lenkt den Strahl nach links unten durch den zweiten Netzwerkknoten.
5. In diesen Strahl setzt man in der dritten Reihe von unten (fünftes Feld von links) einen weiteren Spiegel ein und dreht den Strahl nach oben links durch den dritten Netzwerkknoten.
6. Dort, wo sich die beiden Strahlen kreuzen, setzt man den Y-förmigen Sammler ein und verbindet beide Strahlen nach links.
7. Direkt links neben den Sammler setzt man einen weiteren Spiegel ein und lenkt den Strahl nach oben in die Zielstation.



So erhält man die Telefonnummer der Hostizienbäckerei: 0039 (06) 69 81 5956. Man geht wieder zurück zum Vatikan.

**Kloster:** Vor dem Eingang des Klosters benutzt man den PDA, um die Hostizienbäckerei anzurufen. Man verlangt nach Schwester Angelica, die ans Telefon geholt wird und damit ihren Platz verläßt. Also geht man schnell zu ihrem Schalter und greift sich den Kalender. Darauf steht, das für morgen ein Prüfer des Gesundheitsamtes angekündigt ist. Schwester Angelica kommt dann auch schnell wieder zurück und man redet erneut mit ihr. Man gibt sich als genau dieser Prüfer aus und wird dann in die Bäckerei eingelassen, in der man eine Führung von Schwester Serena bekommt.

**Hostizienbäckerei:** Die Schwester zeigt und erklärt einem alle Maschinen, danach kann man sich wieder bewegen, aber die Schwester folgt einem auf Schritt und Tritt. Wenn man mag, kann man sich die Maschinen noch einmal genauer ansehen, muß das aber nicht. Man geht nun in die Ecke mit den Kartons, in der die Hostien verpackt werden. Auf dem Tisch steht ein offener Karton, den man sich ansieht. In dieser Ecke herrscht absolutes Essverbot, und das macht man sich nun zunutze. Hinter dem Tisch steht an der Wand ein Kistenstapel. Oben liegt eine weiße Kiste, die man nun hinunterschubst. Während Schwester Serena aufräumt, holt man sich aus der Kiste auf dem Tisch eine Hostie. Anschließend wirft man die weiße Kiste erneut nach unten und legt – wenn Schwester Serena wieder aufräumt – das schimmelige Brot in die Kiste auf dem Tisch. Die vermeintliche Verletzung des Essverbots schockiert Schwester Serena, die nun alles säubern will. Man selbst darf sich nun allein und ungehindert bewegen.

Mit dem Messer aus dem Inventar zerschneidet man das Packband des Notfallkartons weiter links im Regal. Aus dem offenen Karton holt man sich eine Flasche Wein hervor. Mit dieser geht man zurück zu den Maschinen und dort die Treppe nach oben. Am Ende des Laufstegs kommt man zu dem Mischbottich, bei dem man oben eine Luke öffnen kann. In diese schüttet man dann den Wein und geht wieder nach unten. Die beiden Schwestern wollen einem nun die neue Charge zeigen, die natürlich durch den Rotwein stark

eingefärbt ist. Großzügig, wie man ist, erlaubt man den Nonnen aber erneut, die Sauerei zu beseitigen. Nun kann man sich endlich ganz frei bewegen. Man geht am Büro der Schwester Angelica vorbei in den Gang und nach rechts um die Ecke. Am Ende des Gangs geht man durch die Tür und kommt in den Klostersgarten.

**Klostersgarten:** Man ist in einem kleinen Hof angekommen, über dem der eigentliche Klostersgarten liegt. Das Tor am Ende der Treppe ist verschlossen, also muß man sich einen anderen Weg suchen. Man geht nach links zu den Kisten, steigt auf diese und hangelt sich dann nach links, bis man zu einem Loch im Geländer kommt. Dort kann man sich nach oben ziehen.

Hier oben laufen etliche Mönche herum, denen man nicht zu nahe kommen darf, denn man kommt hier nur unentdeckt weiter. Im zentralen Teil des Gartens findet man in den Ecken vier Säulen, und in dessen Mitte eine fünfte. Ziel ist es, unbemerkt durch die Doppeltür auf der anderen Seite ins Gebäude zu gelangen. Dazu muß man die Mönche ein wenig ablenken:

- Zunächst geht man links um die mittlere Säule herum zur rechten hinteren Säule und bleibt links davon stehen. Dann gibt man das Brot in die Schale, um Tauben anzulocken. Damit man nicht entdeckt wird, zieht man sich wieder vor die mittlere Säule zurück (links an ihr vorbei gehen).
- Sobald sich einer der Mönche um das Vertreiben der Tauben kümmert, geht man zur hinteren linken Säule und stellt sich in den Schatten an der Hecke (George muß dabei selbst dunkler aussehen).
- Sobald der Mönch, der immer vor der Tür nach links und rechts geht, links an dem Durchgang in der Hecke vorbeigegangen ist, geht man (nicht laufen) zur Doppeltür, öffnet sie und betritt die Halle dahinter.

Dort geht man nach links und die Treppe hinauf in einen Gang, den man bis ganz nach hinten geht. Am Ende öffnet man die Tür links und betritt ein Büro. Den Schreibtisch hier untersucht man und findet in der Schublade oben rechts eine Akte über Anna Maria. Leider wird man beim Lesen vom Kardinal gestört und nach draußen befördert. Man erfährt noch einiges mehr von einem Monsignore Devlin und Pater Gregor und erhält sogar eine Visitenkarte von letzterem. Anschließend geht es wieder in Anna Marias Wohnung zurück.

**Anna Marias Wohnung:** Hier tauscht man sich erst einmal automatisch mit Nicole aus. Danach geht es nach draußen in den Hausflur und an der Treppe vorbei zu Marks Wohnung. Man gibt Bruder Mark die Visitenkarte von Pater Gregor. Auf diese Weise bekommt man endlich das Päckchen. Man beendet das Gespräch und geht wieder in Anna Marias Wohnung.

Dort packt man das Päckchen im Inventar aus und erhält eine DVD, die man mit Anna Marias Laptop abspielt. Danach will Nicole in Phoenix einer Spur nachgehen, während man selber in Rom bleibt. Nachdem Nicole gegangen ist, geht man erneut zu Mark und zeigt ihm zweimal das Photo von Lucy Chu. Dann weiß man, daß er lieber etwas Persönlicheres von ihr hätte. Man beendet das Gespräch und kritzelt, sobald Mark die Tür geschlossen hat, im Inventar mit dem Kugelschreiber eine Widmung auf das Photo von Lucy Chu. Anschließend klopft man ein weiteres Mal an Marks Tür und zeigt ihm den Kugelschreiber, um von einem Massagesalon zur schwarzen Katze zu erfahren, in dem Kirchenvertreter Mitglieder sind. Nur Mitglieder haben hier Zutritt, und Mark ist glücklicherweise eines. Man zeigt ihm nun das gefälschte Autogramm von Lucy Chu. Mark will es unbedingt haben, aber seine Tauschangebote sind nicht akzeptabel. Man muß nun unbedingt noch mit Mark reden (Sprechblasensymbol), um die Adresse des Massagesalons zu erfahren (sonst erscheint der später nicht auf der Karte). Hat man das gemacht, kann man gehen.

**Massagesalon zur schwarzen Katze:** Man geht nun zum Massagesalon (Haus verlassen und Strasse nach unten oder oben gehen, bis die Karte erscheint). Dieser befindet sich weiter oben in der Straße und ist von einem Türsteher bewacht. Man redet mit ihm über alle Themen, aber ohne Mitgliedsausweis kommt man hier einfach nicht durch.

**Anna Marias Wohnung:** Also geht es wieder zu Marks Wohnung. Man redet ausführlich mit ihm, aber er will seinen Mitgliedsausweis nicht herausgeben. Daher zieht man ihm ein letztes Mal das gefälschte Autogramm, und diesmal bekommt man den Ausweis.

**Massagesalon zur schwarzen Katze:** Man gibt dem Türsteher den Mitgliedsausweis und wird endlich eingelassen. Man geht die Treppe nach unten und geht durch die Tür. Drinnen wird man von Empfangschef begrüßt.

Zunächst geht man nach links in die Umkleide, denn angezogen kommt man nicht in die Dampfbäder und Massageräume. Einer der vielen Spinde (Nr. 17) ist noch leer, aber man findet kein Badehandtuch, das man sich umziehen könnte. Also geht man weiter durch zu den Duschen. Links duscht jemand, und noch weiter links hängt sein Handtuch. Das kann man sich aber nicht nehmen, er ist einfach zu aufmerksam. Also geht man wieder zu den Spinden. In einer Ecke findet man eine Pflanze in einer Vase auf einem Sockel und dahinter einen Regler. Man verschiebt die Pflanze und dreht dann an dem Warmwasserregler. Dadurch wird das Duschwasser viel heisser und die Duschen füllen sich mit Dampf. Der ist so undurchdringlich, daß man sich nun ungehindert das Handtuch stibitzen kann. George zieht sich dann automatisch im Umkleideraum um.

Danach kann man am Empfangschef vorbei zu den Massageräumen und Dampfbädern gehen. Man folgt diesem Gang ganz nach rechts und kommt so zu einem Dampfbad. Darin trifft man auf Duane, von dem man weitere Informationen erhält. So sind auch die Mafia (Mr. Spallacci) und der Vatikan in die Geschichte mit dem Gold verstrickt. Anschließend verläßt man das Dampfbad wieder und wird dabei prompt von Mr. Spallacci und einem seiner Schläger erwischt und gefangen genommen. Nach einem kurzen Verhör (bei dem klar wird, das die Gangster auch nicht wissen, wo Anna Maria ist) hört man, wie auf Nico geschossen wird und wird dann allein gelassen. Man muß sich nun befreien.

Dazu rollt man mit dem Drehstuhl, auf dem man gefesselt ist, zu dem Schalter an der Wand und betätigt ihn. Dadurch gelangt man an einen Schürhaken. Mit diesem Haken zieht man zweimal an der Kette, die von der Decke herabhängt, und wirft so ein Feuerzeug um. Nun wirft man die Ölfflasche auf dem Board um, so daß sich auf dem Gummiboden eine Öllache ausbreitet und der Boden dadurch rutschig genug wird, um mit dem Drehstuhl auch hier weiterzukommen. Dann betätigt man erneut den Schalter an der Wand und setzt dabei eine ganze Kaskade von Ereignissen in Gang: Ganz oben beginnt ein Häschen zu hüpfen, fällt um, stößt einige Kugeln an, die weiter nach unten fallen und dort das Regal in Brand setzen, woraufhin eine Kerze zu schmelzen beginnt und das Wachs auf eine Kiste fällt, die daraufhin zur Wand hüpfert und ein Wandbett nach unten fallen läßt und George mit Schwung über den Ölfleck an eine Wand schubst, von der eine Hellbarde fällt, die seine Fesseln durchtrennt.

Da man sich wieder frei bewegen kann, geht man zu dem Vorhang und zieht in auf. Durch den Fenster beleuchtet man eine Unterhaltung zwischen Spallacci und dem Kardinal Gianelli. Wenn die beiden gegangen sind, drückt man den Schalter links am Rahmen des Fensters, worauf sich weiter rechts eine Geheimtür öffnet. Durch diese verläßt man seine „Zelle“ und geht wieder zurück zur Umkleide (das „Psst!“ überhört man erst einmal). Hier öffnet man Spind Nr. 17, und George zieht sich dann automatisch an. Dann geht man wieder Richtung Dampfbad. Da der Empfangschef verschwunden ist, darf man das jetzt sogar angezogen.

Im Dampfbad geht man in das runde Becken nach unten, den dort sitzt Duane unten in der Kanalisation. Er will einem einen Schlüssel zur Wäschekammer geben (mit ihm reden), damit man unbemerkt verschwinden kann. Den kann er aber nicht durch das Loch im Boden durchreichen. Daher befestigt man im Inventar die Büroklammer an dem Rosenkranz und schiebt sie durch das Loch im Boden. Duane befestigt den Schlüssel daran und man zieht die Kette wieder nach oben.

Man verläßt das Dampfbad dann und geht in den Flur mit den verschlossenen Türen. Die erste um die Ecke mit dem Türschild ist die der Wäschekammer, die man nun mit dem Schlüssel öffnen kann. Über die Treppe dahinter kommt man zu einer weiteren Tür, die man einfach öffnen kann. Nun steht man wieder auf der Straße und betrinkt sich erst einmal ordentlich, um über den vermeintlichen Nicos Tod hinwegzukommen.

**Anna Marias Wohnung:** Ziemlich angetrunken trifft man wieder Bruder Mark vor Anna Marias Wohnung, der einem mitteilt, daß die Gasleitungen in Anna Marias Wohnung nun repariert seien. So betrunken ist George dann aber doch nicht, daß er nicht erkennt, daß es in Anna Marias Wohnung gar keine Gasleitungen gibt. Also gehen die beiden in ihre Wohnung und finden auf dem Küchentisch eine Zeitbombe. Ab jetzt steht man unter Zeitdruck, denn man muß die Bombe rechtzeitig entschärfen, bevor sie explodiert. Da man keine Ahnung hat, wie so etwas geht, hackt man sich erst einmal in eine Militär-Datenbank ein. Dazu nimmt sich sich wie immer das PDA (hmm, hatte man das nicht Nico mitgegeben?), sucht diese Datenbank unter *Verbinden* aus und muß nun die eigene Station mit der Zielstation verbinden.

Diesmal ist das besonders schwer (was aber nicht so verwunderlich ist, immerhin knackt man eine Militär-Datenbank). Man hat etliche Spiegel, zwei Doppelspiegel (die erkennt man daran, daß sie auf keiner Seite einen schwarzen Strich haben), einen T-Splitter, einen Sammler, drei Netzwerkknoten, jede Menge Fallen (die man nicht länger als eine Sekunde mit einem Strahl treffen darf, sonst muß man von vorne beginnen) und vier Kästen mit je einem Pfeil darauf. Diese darf der Strahl nur in der durch den Pfeil angegebenen Richtung durchlaufen. Die eigene Station liegt in der obersten Reihe in der Mitte, die Zielstation in der dritten Reihe von unten ein Feld weiter links. Um die beiden zu verbinden, geht man nun wie folgt vor:

1. Man setzt den T-Splitter zwei Felder unter die eigene Zielstation, so daß der Strahl nach links und rechts aufgeteilt wird.
2. In der dritten Reihe von oben und im dritten Feld von links setzt man einen Spiegel und dreht in so, daß der Strahl nach unten durch den ersten Einwegkasten (mit dem Pfeil) verläuft.
3. Im dritten Feld von links in der dritten Reihe von unten setzt man einen Spiegel ein, der der Strahl nach links umlenkt.
4. Zwei Felder weiter links (am linken Rand) setzt man einen weiteren Spiegel ein, der den Strahl nach oben durch den ersten Netzwerkknoten lenkt.
5. Zwei Felder über dem Netzwerkknoten setzt man einen Spiegel ein und lenkt den Strahl nach rechts auf den Einwegkasten. Das man den Kasten von der falschen Seite aus anstrahlt macht nichts, das löst man gleich.
6. Zunächst setzt man einen weiteren Spiegel ein, und zwar zwei Felder weiter rechts als der Netzwerkknoten, der sich rechts von dem aus der falschen Richtung angestrahlten Einwegkasten befindet (also in der sechsten Reihe von unten und in der sechsten Spalte von links). Diesen dreht man so, daß ein von links kommender Strahl nach unten abgelenkt würde.
7. Nun nimmt man sich einen der Doppelspiegel (also einen der beiden Spiegel, die auf keiner Seite einen schwarzen Strich haben) und setzt ihn zwischen den falsch angesteuerten Einwegkasten und den Netzwerkknoten (also in der sechsten Reihe von unten und in der dritten Spalte von links) und dreht in so, daß der Strahl nach links gelenkt wird. Damit wird der Einwegkasten nun richtig durchlaufen und auch der zweite Netzwerkknoten wird getroffen. Der Strahl sollte nun nach unten laufen, und zwar ein Feld rechts neben der Zielstation.
8. In diesen Strahl setzt man den Sammler ein Feld oberhalb der Zielstation ein. Man dreht den Sammler so, daß der Strahl in einer der Röhren geht, und die anderen beiden Röhren genau nach rechts und nach links unten auf die Zielstation zeigen. Daß der Strahl den Sammler nicht wieder verläßt, ist im Moment okay; erst wenn der zweite Strahl den Sammler trifft, verlassen beide den Sammler Richtung Zielstation.
9. In der vierten Reihe von unten ganz rechts setzt man eine Spiegel über den Einwegkasten ein und dreht ihn so, daß er einen Strahl von oben nach links in den Netzwerkknoten lenken würde.
10. Drei Felder über diesem Spiegel (also ganz rechts im sechsten Feld von oben) setzt man einen Spiegel ein und dreht ihn so, daß er einen von links kommenden Strahl nach unten lenken würde.
11. Zwei Felder weiter links (also in der dritten Reihe von rechts und im sechsten Feld von oben) setzt man einen Spiegel unter der Einwegkasten und dreht ihn so, daß er einen von oben kommenden Strahl nach rechts ablenken würde.
12. Nun nimmt man sich einen weiteren Spiegel und setzt in in die dritte Reihe von oben und in die dritte Spalte von rechts (also in den nach rechts laufenden Strahl). Man dreht den Spiegel so, daß der Strahl nach unten läuft. Über die Spiegel läuft der Strahl nun ebenfalls in den Sammler, so daß nun auch die Zielstation getroffen wird.



So kommt man schwerverdiert im PDA Handbuch zu zwei Abschnitten über Entschärfung und Selbstschutz, die man sich sorgfältig durchlesen muß. Anschließend redet man mit Mark und fragt ihn nach den Gummihandschuhen (geht nur, wenn man vorher den Selbstschutz-Abschnitt gelesen hat). Über das zweite Thema (die Bombe) sollte man nicht reden, denn das kostet nur Zeit. Mark gibt dann seine Gummihandschuhe her und man kann sich an die Entschärfung der Bombe machen. Dazu klickt man sie an. Nun holt man sich zum Überbrücken die Büroklammer aus dem Inventar und befestigt sie an dem untersten blauen Kabel, das von der rechten Batterie zum schwarzen Reservezünder führt. Danach muß man aus einer Auswahl am unteren Bildschirmrand wählen, wogegen das gewählte blaue Kabel kurzzuschließen ist. Das dritte Bild von links sollte das *Stromführende Zeitzünderkabel* sein, wenn nicht, dann sollte man mit dem grünen Pfeil seine Wahl noch einmal korrigieren, denn dann hat man das falsche blaue Kabel im ersten Schritt ausgewählt. Schließlich muß man noch das richtige Kabel durchtrennen. Mit dem Messer trennt man das blaue Kabel oben (zwischen dem Zeitzünder und dem Zünschalter) und hat die Bombe damit entschärft.

Kaum ist das erledigt, erscheint Nico ganz unverletzt und erzählt, was sie bislang erlebt hat; dazu spielt man nun Nico.

## Phoenix

**Außenanlage:** Das Tor der Anlage ist verschlossen und muß erst aufgebrochen werden. Dazu holt man sich aus dem Jeep den Wagenheber und wendet den auf das Schloß an. Anschließend kann man den Außenbereich der Anlage betreten.

Man folgt dem Weg in die Anlage hinein, bis man nach rechts auf einen kleinen Hof mit einer Mülltonne und zwei Kisten gehen kann. Die erste Kiste zieht man von der Wand weg zwei Felder in den Hof hinein. Dann geht man zu der anderen Kiste und zieht diese ebenfalls zwei Felder an der Wand entlang. Nun erkennt man rechts an der Mülltonne eine Bremse, die man löst. Erst jetzt kann man die Mülltonne nach links verschieben (zuvor konnte man zwar das Symbol zum Verschieben der Tonne sehen, aber sie ließ sich einfach nicht bewegen). Anschließend schiebt man die zuerst verschobene Kiste an die alte Stelle der Mülltonne und klettert über diese auf das Dach (mit der Mülltonne hat das nicht geklappt; scheinbar, weil ihr der Deckel fehlt).

Oben zieht man sich an dem Gitterrost weiter rechts nach oben und hängt sich dort an das Sims. An diesem hangelt man sich nach links zum nächsten Gitterrost und steigt dort nach oben. Mit einem Sprung geht es weiter nach links auf das nächste Gitterrost und dort eine Etage höher auf das nächst höhere. Noch weiter links kann man dann auf das Dach steigen.

Vorne links liegt ein Haufen Schutt auf dem Dach und rechts davon die Halterung einer Satellitenschüssel, die man drehen kann. Auf der gegenüber liegenden Straßenseite erkennt man an der Wand eine Leiter, die zu hoch gezogen ist, als daß man sie von der Straße aus erreichen könnte. Oben an der Hauswand erkennt man auch einen roten Hebel, mit dem man die Leiter herablassen könnte. Diesen Hebel muß man von hier aus betätigen, und zwar wie folgt: Man dreht die Satellitenschüssel-Halterung so lange, bis der runde Arm genau auf die andere Seite zeigt. Dann hebt man ein Stück Schutt vom Boden auf und benutzt dieses mit der Halterung, um es auf die andere Seite zu schleudern. *Wenn man nicht die richtige Einstellung genutzt hat, kann man es jederzeit erneut versuchen, Schutt ist in ausreichender Menge vorhanden. Und die Halterung dreht sich immer etwas weiter, so daß man irgendwann automatisch die richtige Einstellung hat.* Ist die Leiter nach unten gefallen, klettert man auf dem gleichen Weg nach unten, wie man hochgekommen ist.

Über die Leiter klettert man dann auf das andere Dach, das größtenteils eingestürzt ist. Auf dem Dach liegt ein großes Rohr und dahinter eine Kiste. Diese schubst man nach unten und schiebt dann das Rohr ein wenig weiter nach hinten. Anschließend kann man gefahrlos durch das Rohr auf die andere Seite des eingestürzten Dachs kriechen. Auf der anderen Seite sieht man ein weiteres Loch und davor erneut etwas Schutt. Diesen hebt man auf und wirft ihn in das zweite Loch, um zu erfahren, daß der Boden nicht allzu tief unter dem Dach liegt. Also klettert man in das Loch hinein.

**Verladerampe:** Man steht nun in einem Büro, durch dessen großes Fenster man in eine Ladebucht sieht. Man geht zuerst zu dem Computer, der mit einem Paßwort geschützt ist (man muß ihn benutzen, um das zu erfahren). Mit dem PDA versucht man den Rechner zu hacken. Die eigene Station befindet sich oben links, die Zielstation unten in der Mitte. In der Mitte ist ein Doppelspiegel mit roten Enden plaziert. Diesen kann man weder drehen noch verschieben. Um die beiden Stationen zu verbinden, geht man nun wie folgt vor:

1. Von der eigenen Station geht der Strahl diagonal zum fest installierten Doppelspiegel und wird nach links unten in den ersten Netzwerkknoten angelenkt. Ein Feld weiter links und weiter unten als dieser Netzwerkknoten (viertes Feld von links und fünftes von unten) plaziert man den T-Splitter und dreht in so, daß der Strahl durch die nächsten beiden Netzwerkknoten geht.
2. In der zweiten Reihe von links und dem sechsten Feld von oben setzt man einen Spiegel und dreht in so, daß der nach links oben laufende Strahl nach rechts oben abgelenkt wird und durch einen weiteren Netzwerkknoten läuft.
3. In der fünften Reihe von rechts und im zweiten Feld von oben plaziert man einen weiteren Spiegel und dreht damit den von links unten kommenden Strahl nach rechts unten durch den nächsten Netzwerkknoten.
4. Ein Feld weiter rechts und weiter unten als dieser Netzwerkknoten (dritte Reihe von rechts, viertes Feld von oben) setzt man einen dritten Spiegel ein und dreht ihn so, daß der Strahl nach unten links

auf den fest installierten Doppelspiegel abgelenkt wird. Von dort geht der Strahl weiter in einen weiteren Netzwerkknoten.

5. In der dritten Reihe von rechts und im fünften Feld von unten setzt man den letzten Spiegel ein und dreht den Strahl erneut nach unten links in den letzten Netzwerkknoten.
6. Dort, wo die beiden Strahlen sich nun kreuzen, setzt man den Sammler ein und dreht ihn so, daß der austretende Strahl nach unten in die Zielstation läuft.



Man bekommt so zwar nicht das Paßwort, aber aus den E-Mails der Sekretärin erfährt man immerhin, daß sie ein Datum als solches verwendet und dieses doch bitte wenigstens umdrehen soll, wenn sie es schon benutzt. Auf dem Schreibtisch der Sekräterin findet man ein Bild mit einem Datum (12-08-91). Nun geht man zu der Tür rechts neben dem großen Fenster. Diese ist verschlossen, aber links daneben findet man ein Codeschloß, das man anklickt. Dann hat man zwei Codes zur Auswahl. Da die Sekretärin ihr Hochzeitsdatum umdrehen sollte, wählt man 91-08-12 und die Tür öffnet sich (*wenn man zuerst die falsche Wahl getroffen hat, kann man es erneut versuchen*).

In der Halle dahinter springt man auf den nächsten Steg, geht bis an dessen Ende und springt nach unten auf den nächsten Steg. An diesen hangelt man sich nach links. Am Ende läßt man sich nach unten auf die Kisten fallen. Man steigt nach unten und geht nach rechts zu dem Trichter, an dessen Rand man etwas erkennt. Wenn man es aufheben will, ist man zu unvorsichtig und verliert den Halt. Man stürzt in den Trichter und fällt weiter nach unten.

**Keller:** Man geht nach rechts durch die Tür in einen Flur hinaus. Auf der gegenüber liegenden Seite kommt man in eine Küche, in der man sich rechts einen Haken von der Wand nimmt. Dann schiebt man den Tisch unter das Regal und steigt hinauf. So kann man sich den Kaugummi vom Regal nehmen.

Man geht dann wieder in den Flur und ans andere Ende. Dort findet man eine Tür und links daneben ein rot leuchtendes Codeschloß. Durch diese Tür kommt man also im Moment nicht. Daher geht man erst einmal nach rechts in die Umkleide. Dort holt man sich aus einem der Spinde eine Flasche Motoröl, allerdings muß man ihn erst mit dem Wagenheber aufbrechen. Wenn man die Umkleide nun wieder verlassen will, muß man erkennen, daß sie Tür nun ebenfalls versperrt ist, da das Codeschloß nun gleichfalls rot leuchtet. Mit dem PDA gilt es nun, die Türen wieder zu öffnen.

Die eigene Station befindet sich rechts im dritten Feld von oben, die Zielstation ganz unten rechts. Um alle Netzwerkknoten zu erreichen, muß man den Strahl auch durch Einwegkästen schicken. Außerdem gibt es wieder einen fest installierten Doppelspiegel. Um die beiden Stationen zu verbinden, geht man nun wie folgt vor:

1. Den ersten Spiegel plaziert man zwei Felder links von der eigenen Station und dreht ihn so, daß der Strahl nach unten durch den ersten Netzwerkknoten läuft. Der Strahl fällt dann weiter auf den Doppelspiegel und wird nach links durch einen Einwegkasten durch einen weiteren Netzwerkknoten gelenkt.
2. Direkt links neben diesen Netzwerkknoten setzt man einen weiteren Spiegel und dreht den Strahl nach unten durch den dritten Netzwerkknoten.

3. Unter diesen Netzwerkknoten platziert man einen weiteren Spiegel und dreht den Strahl nach rechts.
4. Zwei Felder weiter rechts wird ein weiterer Spiegel gesetzt und der Strahl nach oben gedreht.
5. Drei Felder über diesem Spiegel setzt man einen weiteren ein und dreht den Strahl nach rechts durch den Einwegkasten, der den Strahl auch passieren läßt.
6. Direkt unter den fest installierten Doppelspiegel setzt man einen weiteren Spiegel und dreht den Strahl nach oben auf den Doppelspiegel. Der dreht den Strahl erneut nach rechts.
7. Direkt rechts neben den Doppelspiegel setzt man ebenfalls einen Spiegel ein und dreht den Strahl nach unten durch den letzten Netzwerkknoten.
8. Ganz unten links neben der Zielstation setzt man den letzten Spiegel ein und dreht den Strahl nach rechts.



Man kann sich nun in der gesamten Anlage frei bewegen. Man verläßt die Umkleide also und öffnet die zuvor verschlossene Tür rechts am Ende des Gangs. Durch die Tür kommt man in ein Treppenhaus und geht eine Etage nach unten. Hier geht man durch die Tür und kommt in einen Gang. Die ersten beiden Türen sind verschlossen, aber durch die nächste kommt man in einen offen stehenden Raum mit Fahrstuhl. Kaum hat man diesen Raum betreten, wirft Jemand die Tür hinter einem zu und verschließt sie. Da man für den Fahrstuhl einen Schlüssel braucht, kommt man hier auch nicht wieder raus. Wenn man die Tür zu öffnen versucht, kommt Mr. Fingers herein. Der bedroht einen, wird aber von Ronald Maynard vertrieben, der hier gearbeitet und eine Zentrifuge zur Herstellung des einatomigen Goldes erfunden hat. Man redet mit ihm auch über Anna Maria, die ihm angeblich Geld gestohlen haben soll. Das soll sich in einem Safe befinden, den er nicht aufbekommt. Nico schlägt dann vor, den Safe mit Hilfe der Zentrifuge zu öffnen.

Der Safe selbst ist sehr schwer, so einfach bekommt man ihn nicht bewegt. Zunächst klettert man über den Schreibtisch durch das Loch in der Decke. Eine Etage höher erkennt man eine Kette eines Flaschenzuges, und ganz in der Nähe befindet sich ein Kontrollpanel für diesen Flaschenzug. Leider läßt sich der Flaschenzug im Moment nicht bedienen, da die Kette zu rostig ist (versuchen muß man es dennoch). Man ölt nun die rostige Kette mit der Ölfasche und bedient dann das Kontrollpanel an der Wand:

1. Zunächst bewegt man die Kette nach rechts und
2. dann nach unten.

Anschließend steigt man wieder durch das Loch nach unten in den Raum mit dem Tresor. Man verbindet die Kette mit den Körner auf dem Tresor mit Hilfe des Hakens aus dem Inventar (einfach Haken mit dem Tresor benutzen). Dann klettert man über den Schrank wieder nach oben zum Kontrollpanel.

1. Man bewegt die Kette wieder nach oben und
2. anschließend nach links.

Der Tresor steht nun auf dem Rollband. Man geht nun nach rechts zum Kontrollpult für das Rollband, das aber nicht funktioniert. Man sieht sich den Schaltkasten an der Stirnseite des Kontrollpults an und erkennt, das zwei Stromkabel miteinander verbunden werden müssen. Das macht man mit dem Kaugummi aus dem Inventar. Das Kontrollpult funktioniert danach aber immer noch nicht. Also geht man zu Maynard und redet mit ihm über das Pult. Er tritt dann ordentlich dagegen und schon geht es wieder. Es gilt nun, den Tresor mit Hilfe des Pults vor den Eingang der Zentrifuge zu bugsieren. Leider blockieren drei Behälter auf dem Rollband den direkten Weg dorthin. Diese muß man nun beiseite bewegen und den Tresor zum Eingang fahren. Das macht man wie folgt:

1. Man bewegt alle Kisten einmal nach unten.
2. Dann schiebt man alle Kisten einmal nach links
3. Anschließend bewegt man alle Kisten einmal nach unten
4. Danach zieht man die Kisten einmal nach links.
5. Schließlich transportiert man den Safe sechsmal nach oben.

Nun gilt es den Safe noch in die Zentrifuge zu schubsen. Das schafft man allein nicht, daher wendet man Maynard aus dem Inventar auf den Tresor an, damit er mithilft. Maynard aktiviert dann die Zentrifuge von innen. Man selber muß draußen am Kontrollpult den Knopf drücken. Die Zentrifuge zerstört dann zwar wie geplant den Tresor, leider verschwindet auch Maynard für immer. Sobald sich die Zentrifuge wieder ausgeschaltet hat, geht man hinein, nimmt sich die Plastikmappe mit dem Kontoauszug und einer technischen Zeichnung sowie Maynards Schlüssel. Kaum hat man das gemacht, hört man auch schon die Mafioso, die den Weg zum Fahrstuhl versperrt haben und Nico schnappen wollen.

Man verläßt daher die Zentrifuge und geht zu der Tür weiter links. Mit Maynards Schlüssel kann man sie öffnen und wieder ins Treppenhaus gelangen. Hier geht man eine Etage nach oben und schaltet links von der Tür das Licht aus. Anschließend öffnet man die Tür. Nico versteckt sich dann automatisch links bei der ersten Treppenstufe in der dunklen Ecke. Der Gangster, der nach dem Rechten sieht, bemerkt sie nicht und zieht sich wieder auf seinen Posten am Fahrstuhl zurück. Man geht erneut zur Tür, schüttet Öl aus dem Inventar auf den Türstopper, schließt die Tür (auf den Türstopper drücken) und zieht sich schnell wieder in die dunkle Ecke zurück. Der erneut auftauchende Gangster rutscht auf dem Öl aus, ist kurzzeitig k.o. und man kann an ihm vorbei in den Raum links rennen.

Die Tür verschließt man mit Maynards Schlüssel, damit die Mafioso einen nicht verfolgen können, und kann dann in aller Seelenruhe mit der Aufzug nach oben fahren.

Oben geht man nach links, öffnet die Tür und geht nach draußen ins Freie. Nico fährt dann mit ihrem Jeep von dannen, bevor die Gangster ihrer habhaft werden können.

## Rom

**Anna Marias Wohnung:** Wieder in Rom unterhalten sich Nico und George, und George will noch einmal das Kloster beim Vatikan untersuchen. Man spielt nun auch wieder George.

**Kloster:** Auf dem Platz vor den Kloster findet man Archie wieder, der sich inzwischen hier niedergelassen hat. Man redet mit ihm über alle Themen und versucht, die Flasche Spiritus neben ihm zu nehmen. Mangels echten Alkohols will er die aber nicht hergeben: Man kann ihm zwar Verschiedenes anbieten, aber er lehnt alles ab. Man geht daher zu den beiden Schweizer Gardisten und weiter nach links zu dem Mülleimer. Diesen untersucht man, um darin eine Flasche Krueg Champagner zu finden, die man anschließend auch einsteckt. Man geht dann erneut zu Archie, redet mit ihm über die Spiritusflasche und kann ihm nun den Champagner anbieten. Danach kann man sich dann die Spiritusflasche nehmen. Mit dieser geht man erneut zu dem Abfalleimer, gießt den Spiritus hinein und zündet ihn mit dem Feuerzeug aus dem Inventar an. George und Nico verstecken sich dann automatisch. Wenn die Wachen zum Abfalleimer rennen, geht man nach rechts zur Hostizienbäckerei und durch die Tür hinein.

**Hostizienbäckerei:** Man geht zu der Tür rechts vom Verpackungsbereich und öffnet sie. Dahinter findet man Schwester Angelica, die einen Spezialauftrag Hostizien erstellt. Nico geht mit ihr nach draußen, damit man sich umgestört umsehen kann. Sobald die Damen gegangen sind, sieht man sich die Hostien auf dem Fließband an und nimmt sich dann zwei. Dann geht man weiter nach rechts zu den Mischbottichen. Dazwischen findet man etwas Goldstaub. Wenn man sich dann weiter umsehen will, kommen Nico und die Nonne zurück und man redet über den Spezialauftrag. Dann kommt Kardinal Gianelli in die Hostizienbäckerei und George und Nico beschließen, ihm zu folgen.

Wenn man wieder spielen kann, geht man am Büro der Schwester Angelica vorbei nach rechts um die Ecke zu der Tür, die man einfach öffnen kann. So kommt man wieder in der Klostergarten.

**Klostergarten:** Man folgt dem Kardinal die Treppe nach oben in den Garten. Hier patroullieren wieder etliche Mönche, so daß man wie beim letzten Mal vorsichtig und getimt an diesen vorbei zur großen Doppeltür auf der anderen Seite gelangen muß. Dabei darf man – wie gesagt – den Mönchen mit den Laternen nicht zu nahe kommen. Man geht wie folgt vor:

1. Zunächst geht man zur rechten Seite der linken vorderen Hecke. Dort wartet man, bis erstens der Mönch, der in dem Gang vor einem auf und ab geht, von rechts nach links am Durchgang vorbei gegangen ist, und zweitens, bis ein zweiter Mönch von der mittleren Säule von schräg rechts nach links vorne (oder von schräg links nach rechts vorne) vorbeigegangen ist. Dann geht man durch den mittleren Durchgang zur mittleren Säule und stellt sich davor.
2. Links von dieser Säule wartet am linken Rand des Gartens ein Mönch, und ein weiterer Mönch steht hinter der Säule. Die beiden setzen sich nach kurzer Zeit in Bewegung. Nur derjenigen hinter der mittleren Säule ist wichtig. Er geht entweder nach links vorne oder rechts vorne. Man selbst geht genau anders herum um die Säule und versteckt sich anschließend im Schatten links von der hinteren, linken Säule. Dort kann einen auch nicht der Mönch sehen, der von seinem Rundgang um die mittlere Säule zurückkommt und dort wieder Stellung hinter der mittleren Säule bezieht.
3. Vor der großen Doppeltür patoulliert ein weiterer Mönch. Wenn dieser gerade nach links an der Hecke vorbeigeht und der Mönch hinter der mittleren Säule mit einer neuen Runde beginnt und auf Höhe der mittleren Säule angekommen ist, geht man schnell zu der Doppeltür und tritt unbemerkt ein.

**Kloster:** Drinnen geht man nach links, die kleine Treppe hoch und weiter in den Gang. Auf der linken Seite sieht man eine offene Tür (Devlins Büro), hinter der Licht brennt. Dort sieht man hinein und erkennt Kardinal Gianelli, der sich an Devlins Unterlagen zu schaffen macht. Man geht hinein und stellt den Geistlichen. Bevor der jedoch etwas sagen kann, wird er von Gregor erschossen und Nico wird entführt. Man selbst wird k.o. geschlagen, aber von Bruder Mark wieder aufgeweckt. Kardinal Gianelli ist auch noch nicht ganz tot: man bekommt noch ein Manuskript von ihm und die Bitte, Devlin und Gregor aufzuhalten.

Da Nico laut Gregor unten gefangen ist, sollte man nun die Falltür am Eingang des Klosters untersuchen. Man geht also zurück zur Doppeltür. Im diesem Raum befindet sich im Boden eine Falltür, die man

wahrscheinlich schon vorher untersucht hatte. Inzwischen ist der Riegel entfernt worden, der bisher ein Öffnen der Falltür verhindert hat. Wenn man sie nun zu öffnen versucht, erkennt man aber, daß sie auf der Innenseite mit einer Sperre versehen ist. Man wendet daher Mark aus dem Inventar auf die Falltür an und löst die Sperre mit dem Golfschläger. Die Falltür ist nun offen und man steigt nach unten.

**Keller:** Dort findet man an der Stirnseite zwei große Steinengel. Deren Köpfe kann man nach hinten schieben, aber sie rasten sofort wieder nach vorne ein. An den Sockeln der beiden Engel findet man je zwei Eieruhren. Wie diese einzustellen ist, muß man aber noch herausfinden. Dazu geht man wieder nach oben.

**Kloster:** Man geht wieder zum Büro des Kardinals am Ende des langen Gangs (erst die kleine Treppe hoch und dann links weiter in den Gang). Dort geht man zum Schreibtisch und betrachtet das Gemälde an der Wand. Auf dessen Rahmen sind unten links und rechts ebenfalls je zwei Eieruhren um einen Engel dargestellt. Deren Orientierungen muß man sich merken, denn diese muß man unten genauso einstellen. Also geht man wieder in den Keller.

**Keller:** Sowohl beim linken als auch beim rechten Engel stellt man die beiden Eieruhren so ein, daß

1. die linke Eieruhr aufrecht steht und unten gefüllt ist, und
2. die rechte Eieruhr liegt und rechts gefüllt ist.

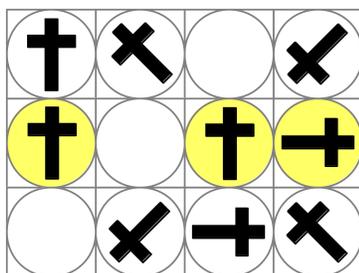
Anschließend schiebt man zuerst den Kopf des linken, dann den des rechten Engels nach hinten, so daß beide einrasten. Zwischen den Engel öffnet sich daraufhin eine Bodenplatte. Bevor man aber nach unten gehen kann, schließt sie sich schon wieder. Man bittet daher Mark, den Kopf des rechten Engels solange festzuhalten, bis man nach unten entschwinden ist.

**Katakomben des Vatikans:** Direkt unten findet man einen Lichtschalter und einen Schaltkasten, die man aber zunächst in Ruhe läßt. Man folgt dem Gang weiter zu einer Tür. Diese ist verschlossen. Links neben der Tür findet man eine Glühbirne, die man mit Hilfe der Brandschutzdecke herausdreht. Dann geht man wieder zu dem Schaltkasten, öffnet ihn mit dem Messer und reißt die Kabel mit Hilfe der Gummihandschuhe heraus. Dann geht man wieder zu der Tür und befestigt den C4-Sprengstoff in der Fassung der Glühbirne. Erneut geht es zum Schaltkasten, wo man die Kabel mit den Gummihandschuhen wieder verbindet. Daraufhin wird die Tür gesprengt und man kann weiter gehen.

Man geht in ein großes Gewölbe und sieht sich dort um. Dann kommen die Mönche vorbei, die durch die Explosion aufgeschreckt wurden. Allerdings werden sie durch herbeieilende Mafiagangster ausgeschaltet. Man trifft auch Anna Maria wieder und muß nun Nico befreien. Wenn man mag, kann man sich die Geschichte der Entstehung des Ordens des heiligen Michaels auf der Tafeln an den Säulen und Wänden durchlesen, man muß das aber nicht. Rechts hocken auch Mark und Spallacci auf dem Boden. Man kann, muß aber nicht mit diesen reden.

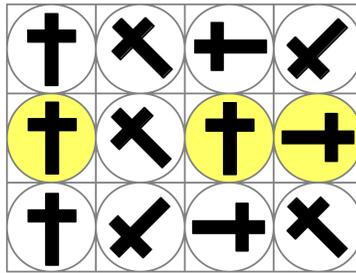
Weiter geht es dann hinten links in einen Gang, in dem man wieder von einem Mönch mit Waffe aufgehalten wird. Dieser wird von Archie k.o. geschlagen, der hier unten nach Weinen sucht.

Man kann also zur nächsten Tür, die man durch das Einstellen (Drehen) von drei Kreuzen öffnen muß. Insgesamt sieht man drei Reihen mit insgesamt vier Feldern.



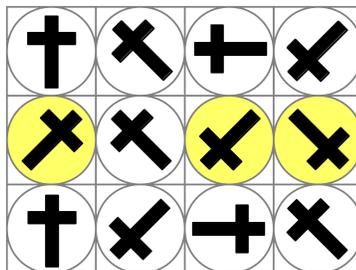
In der oberen und unteren Reihe gibt es je drei helle Kreuze und ein leeres Feld, in der mittleren Reihe drei golden gefärbte Kreuze (die man drehen muß) und ein leeres Feld. Das Manuskript von Kardinal

Gianelli hilft hier weiter. Rechts oben ist Jesus dreimal am Kreuz abgebildet, und das Kreuz ist jedesmal anders ausgerichtet. In die drei leeren Felder denkt man sich diese Kreuze genauso orientiert, wie sie abgebildet sind.



Wenn man das gemacht hat, erkennt man, daß in der obersten Reihe die Kreuze von links nach rechts jeweils um eine Position gegen den Uhrzeigersinn weitergedreht sind. In der untersten Reihe werden die Kreuze von links nach rechts jeweils um drei Positionen gegen den Uhrzeigersinn weitergedreht. Offensichtlich sollen die Kreuze daher in der zweiten Reihe von links nach rechts um zwei Positionen gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden. In der zweiten Reihe kennt man nur ein Kreuz, nämlich dasjenige, das man sich aus dem Manuskript dorthin denken muß: also dasjenige, dessen Spitze nach links oben weist. Die anderen drei Felder/Kreuze stellt man daher wie folgt ein:

1. Das gedachte Kreuz (an der leeren Stelle) steht an der zweiten Stelle, das heißt das erste Feld soll ein Kreuz enthalten, das um zwei Felder im Uhrzeigerinn gedreht ist (im Uhrzeigerinn, weil man nach links zurückrechnet). Die Spitze des Kreuzes an der ersten Stelle in der zweiten Reihe muß also nach rechts oben zeigen.
2. Das Kreuz an der dritten Stelle ist um zwei Positionen gegen den Uhrzeigersinn gegen das gedachte Kreuz gedreht sein, daß heißt sein Spitze zeigt nach unten links.
3. Das Kreuz an der vierten Stelle ist um vier Positionen gegen den Uhrzeigersinn gegen das gedachte Kreuz gedreht sein, daß heißt sein Spitze zeigt nach unten rechts.



Hat man alles richtig gemacht, öffnet sich die Tür links und man kommt in einen neuen Gang. Auf dem Boden ist ein Mosaik von Symbolen der Templer ( $\mathcal{T}$ ), Hospitaler ( $\mathcal{H}$ ), Osmanen ( $\mathcal{O}$ ), Assassinen ( $\mathcal{A}$ ) und Mamluken ( $\mathcal{M}$ ) zu sehen. Um hier weiter zu kommen, sollte man erneut das Manuskript von Kardinal Gianelli ansehen. Hier findet man die Symbole der Templer, Osmanen, Assassinen, Mamluken und Hospitaler. Zudem wird ein Teil der lateinischen Texte übersetzt:

- Zum Zweiten: die Kämpfenden Armeen folgen strengen Regeln, die sie stets einhalten. Kein Mamluk kann Templern oder Hospitalern folgen. Von niederer Geburt muß der Mamluke dem Osmanen folgen. Um dem Assassinen zu entkommen, tritt nach rechts. Templer und Assassiner dürfen einander nie folgen. Geh immer voran, weiche niemals zurück.
- Zum Vierten: Der Meister wird durch die Wärme seines Herzens den Weg weisen.
- Zuletzt muss Du Deine ehrliche Treue beweisen.

Mit diesen Informationen kann man sich gefahrlos auf die andere Seite bewegen. Das macht man wie folgt beschrieben:

1. Man geht auf das **Hospitaler**-Symbol in der ersten Reihe.  
*Grund:* Mit den Osmanen kann man nicht beginnen, da benachbart kein Mamluken-Symbol zu finden ist, auf das man gehen müßte. Auch die Assassinen kann man nicht nehmen, denn dann müßte man direkt nach rechts gehen. Dort stehen aber die Templer, und die dürfen den Assassinen niemals direkt folgen. Schließlich darf man nicht das Templer-Symbol betreten, da man dann als nächstes entweder auf ein Assassinen-Feld müßte (was verboten ist, da die beiden sich nicht folgen dürfen) oder aber auf ein Mamluk-Feld, die den Templer ebenfalls nicht folgen dürfen.
2. **Hospitaler**-Symbol in der zweiten Reihe.  
*Grund:* Wie in Punkt 1.
3. **Assassinen**-Symbol in der zweiten Reihe.  
*Grund:* Man kann nicht nach links zu den Templern gehen, da man anschließend in die dritte Reihe zu den Assassinen gehen müßte, was verboten ist. Vor einem liegen die Templer. Von denen aus würde es nur nach links oder rechts weitergehen. Dort warten aber Assassinen, so daß man nur erneut nach vorne gehen dürfte. Dort warten aber Mamluken, was wieder verboten ist.
4. **Mamluken**-Symbol in der zweiten Reihe.  
*Grund:* Da man auf einem Assassinen-Feld stand, muss man nach rechts gehen.
5. **Templer**-Symbol in der dritten Reihe.  
*Grund:* Man darf nicht zurückgehen, also kann man nur nach vorne auf das Templer-Symbol treten.
6. **Hospitaler**-Symbol in der vierten Reihe.  
*Grund:* Links warten Assassinen, die Templer nicht folgen dürfen. Also geht es nur nach vorn weiter.
7. **Templer**-Symbol in der vierten Reihe.  
*Grund:* Nach vorne darf man nicht auf das Feld der Assassinen gehen, denn dann müßte man nach rechts in die Wand gehen, was nicht möglich ist. Also geht es nach links zu den Templern.
8. **Hospitaler**-Symbol in der fünften Reihe.  
*Grund:* Nach links zu den Mamluken darf man nicht, denn diese dürfen den Templern nicht folgen. Also geht es nur nach vorne.
9. **Osmanen**-Symbol in der fünften Reihe.  
*Grund:* Vor einem warten Assassinen, von denen aus man rechts auf Templer gehen müßte, was verboten ist. Nach rechts geht es ebenfalls zu einem Assassinen, von dem man aus in die Wand gehen müßte. Also geht es nur nach links zum Osmane.
10. **Mamluken**-Symbol in der fünften Reihe.  
*Grund:* Einem Osmanen muß ein Mamluk folgen.
11. **Hospitaler**-Symbol in der sechsten Reihe.  
*Grund:* Da man nicht zurück darf, muß man nach vorne auf den Hospitaler.
12. **Templer**-Symbol in der siebten Reihe.  
*Grund:* Nach rechts kann man nicht, da die Assassinen einen dann nach rechts auf einen verbotenen Templer schicken würden.
13. **Osmanen**-Symbol in der siebten Reihe.  
*Grund:* Das Feld vor einem mit dem Assassinen darf man nicht betreten, da man dann weiter zu einem Templer müßte. Also geht es nur nach rechts weiter.
14. **Mamluken**-Symbol in der siebten Reihe.  
*Grund:* Einem Osmanen muß ein Mamluk folgen.
15. **Hospitaler**-Symbol in der achten Reihe.  
*Grund:* Nach rechts kann man nicht, da der Assasine einen in die Wand zwingen würde. Also bleibt nur den Weg nach vorne.

$\mathcal{A}$	$\mathcal{T}$	$\mathcal{H}$	$\mathcal{M}$
$\mathcal{T}$	$\mathcal{O}$	$\mathcal{M}$	$\mathcal{A}$
$\mathcal{H}$	$\mathcal{A}$	$\mathcal{A}$	$\mathcal{T}$
$\mathcal{M}$	$\mathcal{O}$	$\mathcal{H}$	$\mathcal{A}$
$\mathcal{A}$	$\mathcal{M}$	$\mathcal{T}$	$\mathcal{H}$
$\mathcal{A}$	$\mathcal{T}$	$\mathcal{A}$	$\mathcal{T}$
$\mathcal{T}$	$\mathcal{H}$	$\mathcal{A}$	$\mathcal{M}$
$\mathcal{O}$	$\mathcal{H}$	$\mathcal{A}$	$\mathcal{T}$

Auf der anderen Seite geht es dann nach rechts zu einem Raum mit einem schmalen Felssteg, über den man geht. Am Ende des Stegs stürzt man in eine Falle und droht zerquetscht zu werden. Man spielt nur kurzzeitig Anna Maria. Weiter durch findet man vier Hebel an der Wand, die man in der richtigen Reihenfolge drücken muß. Diese stehen für Mamluken, Assasinen, Osmanen und Templer. Laut des Manuskripts von Kardinal Gianelli müssen Mamluken den Osmanen folgen, während Templer und Assasinen einander nicht direkt folgen dürfen. Es gibt daher zwei Möglichkeiten, George wieder zu befreien. Entweder man drückt die Hebel in der Reihenfolge

**Assassine — Osmane — Mamluken — Templer**

oder in der Reihenfolge

**Templer — Osmane — Mamluken — Assassine .**

George wird dann wieder aus seiner Falle befreit und man spielt ihn auch wieder. Noch weiter durch kommt man dann an der linken Wand zu einer Ritterstatue vor einer Tür. Die Statue stellt Jacques de Molay dar, von dem es im Manuskript heißt: *Der Meister wird durch die Wärme seines Herzens den Weg weisen*. Also steckt man der Statue den Karte des Topkapi-Serails unter den Arm und zündet sie mit dem Feuerzeug an. Daraufhin öffnet sich die Tür.

Durch einen Gang kommt man in einen neuen Raum, in dem man die Bundeslade hätte finden sollen. Sie ist aber schon weggebracht worden. Aus Wut darüber tritt Anna Maria gegen den Sarkophag und löst dadurch einen Mechanismus aus, der den Eingang verschließt und Giftdämpfe freisetzt. Man holt schnell den Rosenkranz aus dem Inventar und steckt das Kreuz daran in das Schloß des Sarkophags. Daraufhin öffnet sich eine neue Tür und das Giftgas wird abgestellt.

Durch die neue Tür kommt man zu einer Halle, in der die Zeremonie schon im vollen Gange ist. Nico ist vor den Bundeslade in Ketten gefesselt, die man aber leider nicht lösen kann. Stattdessen haut man mit dem Golfschläger einen der beiden Engel kaputt. Mevlut taucht dann plötzlich auf und will George daran hindern, auch den zweiten Engel zu zerstören. Anna Maria stellt sich zwischen Mevlut und George. Man hat hier nicht viel Zeit, bevor Nico stirbt, und man kann auch nicht viel machen. Also schlägt man mit dem Golfschläger auch den zweiten Engel entzwei; immerhin geht es hier um das Wohl der ganzen Welt. Dann kann man sich den Abspann ansehen.