

Belief and Betrayal – Textkomplettlösung – von H.L. Kratz für



Hier kann das Spiel auch bezogen werden!

Vorbemerkung: Durch Drücken der Space-/Leertaste werden uns im Spiel mögliche Handlungsorte gezeigt.

Prolog:

Bevor wir nach Miami aufbrechen, müssen wir noch 3 Gegenstände finden: die **Taschenuhr** (neben dem Faxgerät), das **Handy** (auf dem Wohnzimmertisch neben den Büchern) und den **Pass** (rechts neben der Eingangstür im unteren Fach, 2. von links in einem Stapel Krimskrams).

Ist das erledigt, klingelt das Telefon und unser Held erfährt, dass er abgeholt wird und nach London zu Scotland Yard gebracht wird.

Kapitel 1: Neue Feinde

Von Kommissar erfahren wir, dass es um den Tod unseres Onkels geht und wir helfen sollen. Wir bekommen eine **Visitenkarte des Kommissars** und die **Schlüssel zur Wohnung des Onkels** und stehen schließlich vor dem Haus mit dessen Wohnung.

Mit den beiden Polizisten reden und dann in das Haus und hoch in den 2. Stock. Durch die Tür mit der Aufschrift Frank Danter gehen und unser Held beschwert sich, dass er keinen **Stadtplan** hat. Kann da Abhilfe geschaffen werden? Untersuchen wir doch mal die Bücher auf dem Stuhl, vor dem Schreibtisch

Haben wir ihn in das Inventar aufgenommen, wird sich einiges ereignen. Wenn wir wieder handeln können, dann ist es nun unsere Aufgabe, in der Wohnung etwas zu finden, dass uns weiter bringt. Gehen wir in das Schlafzimmer und finden dort auf dem Fernseher ein **mysteriöses Gerät**, was natürlich in unser Inventar wandert.

Zurück ins Arbeitszimmer und wir finden rechts im Bücherregal **grüne Bücher**, die ungeordnet dastehen und auf dem Rücken römische Zahlen haben. Auch das mysteriöse Gerät zeigte ja römische Zahlen. Besteht da ein Zusammenhang. Stellen wir mal am Gerät ein: VI, IX, I, X, III (die Bücher haben wir uns rechts im Notizbuch notiert und wenden darauf dann das Gerät an; jetzt können wir einstellen!). Dann den kleinen Knopf links drücken und ein **altes Pergament** ist so in unserem Besitz.

Nun sind wir als Katrin in der Garage und sehen uns um. Gegenüber dem Garagentor, an der Wand, können wir etwas Glitzerndes entdecken. Tatsächlich haben wir dort die **Motoradschlüssel** gefunden und auf geht es in das

Kapitel 2: Neue Allianzen

So landen wir bei Katrins Vater und nach einem längeren Gespräch dann bei Damien, von dem wir einen **Kommunikator** bekommen und der uns zu einem falschen Pass verhelfen will, zu dem aber noch das Passfoto fehlt.

Unser Held verlässt den Raum, geht an den unteren Bildschirmrand, dann nach rechts und schließlich in Richtung oberer Bildschirmrand. So kommen wir zu einem Fotoautomaten, der aber als Pennerwohnung fungiert und so muss der Penner erst abgelenkt werden, bevor man ihn benutzen kann. Rechts vom Automaten eine **Flasche** mitnehmen. Alkohol könnte helfen.

Zurück zur Strassenecke, an der Hauswand einen Wasserspender finden und die **Flasche mit Wasser** füllen. Zurück zum Fotoautomaten, an ihm vorbei und hinten nach rechts gehen. Wir finden dort einen Kühlschrank, untersuchen ihn und entdecken ein **fast geschmolzenes, rotes Erdbeereis am Stiel**. Im Inventar Eis mit Flasche kombinieren und der Inhalt sieht nun schon fast wie Wein aus. Jetzt mal den Busch links etwas näher ansehen und dort im Müll einen **Joghurtbecher** finden, den wir ebenfalls mit der Flasche kombinieren und so der Inhalt der Flasche schon mal nach Wein riecht und auch jetzt so aussieht.

Zurück zum Penner und zum Fotoautomaten. Dem Penner die Flasche geben und der Weg zum Automaten wird frei. Nix ist mit dem Foto, denn es fehlt noch eine Münze. Gegenüber vom Automaten steht ein Autowrack, das wir nun untersuchen und letztendlich ein **Magnet- Heiligenbild** ergattern.

Jetzt gehen wir also weiter auf Münzsuche. Wieder oben rechts weitergehen, am Motel vorbei ins nächste Bild und dann vorne unten in einer Pfütze ein Stück **nasser Schnürsenkel** finden. Im Inventar dann den Schnürsenkel mit dem Magnet-Heiligenbild kombinieren. So erhält unser Held eine **magnetische Angelrute**. Weiter nach links gehen, bis man wieder in dem Bild mit der Tür zu Damien ankommt. Hier unten auf der Straße etwa in Höhe der unteren Tür ein Kanalgitter entdecken. Es mehrmals anklicken und schließlich links etwas Glitzerndes sehen und so mit der Angel eine **ramponierte Münze** hervorzaubern.

Zurück zum Fotoautomaten und jetzt endlich das Foto bekommen und damit zurück zum Fälscher. Und es ihm geben.

Wir wechseln automatisch zu Katrin, die im Garten des Hauses Ihres Vaters ist. Katrin sieht sich um, findet die Gartenhütte und kann rechts ein paar **Gartenhandschuhe** ergattern. Über die Kletterrosen an der Hauswand kann sie nun mit Hilfe der Gartenhandschuhe nach oben über den Balkon, nachdem sie festgestellt hat, dass dort oben eine Tür offen steht.

Drinne angekommen: Nach vorne und über die Treppe nach unten ins Erdgeschoß. Dort nach rechts zum Schreibtisch, sich alles ansehen und ihren **Pass** finden. Da hier nichts weiter zu finden ist, das Zimmer verlassen und in das gegenüberliegende Zimmer. Hier kann die rechte Couch untersucht werden und Katrin findet ihre **Digitalkamera**.

Nun ist man wieder zusammen bei Robert, bekommt einen falschen Pass und eine Nachricht vom Computerexperten. Es geht gleich dorthin und wir erfahren, dass das Pergament ein Stofffetzen ist und dessen Geschichte. Letztendlich trennt man sich. Damien soll zu Franks Wohnung, Katrin will in die Bibliothek und unser Held selbst soll nach Chartres in Frankreich. So landen wir in

Kapitel 3: Imagio Sanctissimus

Damien geht hoch in die Wohnung und untersucht den Laptop auf dem Schreibtisch. Leider ist dieser durch ein Passwort geschützt. Wir übertragen die Meldung in unser Notizbuch, klicken sie an und ziehen sie dann auf den Kommunikator im Inventar.

Im Kommunikator finden wir dann den Text, klicken den Briefumschlag vor dem Text an und ziehen ihn mit dem Stift auf Joe. Leider kommt eine negative Antwort. So muss Damien zum Hacken greifen, schließt seinen USB-Stick aus dem Inventar an den Laptop an und hackt sich so rein. Das bringt uns eine Bücherliste, die wiederum im Notizbuch steht. Diese versenden wir dann via Kommunikator als Mail an Katrin. Danach wechselt das Spiel automatisch auf unseren Helden.

Lassen wir doch zuerst mal Katrin ihren Job erledigen und wechseln zu ihr. Mit dem Bibliothekar reden, der jedoch nicht helfen will. So muss er abgelenkt werden, damit Katrin sich die Bücher selbst holen kann. Also gehen wir ein Bild nach rechts und werfen den Bücherstapel an der Wand um und ein weiteres Bild rechts verschieben wir den Feuerlöscher, um ein Mausloch freizulegen. Nun ist der Bibliothekar beschäftigt und Katrin kann vorne im Bücherregal die **Bücher** suchen und mitnehmen.

Das Spiel wechselt automatisch zu unserem Helden. Versuchen, in den Hangar zu kommen, was aber erst gelingt, wenn wir versucht haben, durch das Tor hineinzukommen und dann die Holzbretter links anklicken. In den Hangar und dort hinten rechts in einem Nebenraum Alan an einem Schreibtisch finden. Dieser will zunächst aber nicht weiter helfen. Erst als wir ihm den gefälschten Pass zeigen, können wir weiter mit ihm reden und erfahren, dass das Flugzeug nicht startklar ist, weil die Zündkerzen gestohlen wurden und bekommen auch einen Tipp, wo sie sein könnten. Wir müssen sie also besorgen. Den Stadtplan ansehen und Damiens Haus darauf anklicken. Den Pub genau ansehen, das Schild rechts von der Tür genau ansehen und dann in der Großaufnahme eine mechanische Vorrichtung sehen und feststellen, dass alles aus alten Maschinenteilen zusammengesetzt ist. Sollte sich hier auch eine Zündkerze verbergen??? Klicken wir das Teil mal an und tatsächlich halten wir dann eine **alte Zündkerze** in der Hand.

Über die Karte geht es zurück zum Hangar und wir liefern die Zündkerze ab. Da bis zum Start des Flugzeuges noch einige Zeit vergeht, geht es nochmals zu Damien und wir erfahren wieder mehr. Damien wird entführt und wir landen im

**CD ROM & Softwareservice
KRATZ**

Kapitel 4: Die Kathedrale von Chartres

In Chartres angekommen, können wir den Tod von Damien in einem Video auf unserem Kommunikator verfolgen. Trauern ist derzeit nicht angesagt, wir müssen unseren Job machen.

Katrin soll sich ausruhen und wir selbst müssen sehen, dass wir Kontakt mit Twinings in Chartres aufnehmen können. Schauen wir uns um und finden am Kiosk außen eine **Dose mit Tomatensoße**. Die Telefonzelle, die zur Kontaktaufnahme dienen könnte, ist demoliert. Da es hier nicht weiter geht,

begibt sich unser Held zur Kathedrale (oben links). Von der Baustelle, links neben der Kirche eine **Eisenstange** ergattert. Das könnte doch helfen, die Tür zum Telefonhäuschen zu öffnen. Also schnell zurück und es gelingt. Auch eine **Telefonkarte** findet unser Held dann dort noch und kann so mit Twinings telefonieren. Sich weiter umschaun und an der Ecke der Kathedrale eine Bank finden, wo jemand eine **Zeitung** liegen ließ. Sie nehmen und sich weiter umsehen. Weiter rechts vorne können wir einen Brunnen begutachten und finden ein **Kondom**. Zurück und an der Vorderseite der Kathedrale entlang zu einer Statue und an deren Sockel „Verzierungen“ / eingemeißelte Zeichen finden. Man sollte sie vielleicht abpausen, aber wie?????? – Benutzen wir doch mal die Tomatensoße auf die Zeichen und dann die Zeitung darauf. Danach dann alles mit dem Handy abfotografieren und es mit dem Kommunikator an Katrin schicken.

Nun als Katrin weiterspielen: vor zu den Kindern gehen und ausführlich mit ihnen reden. So schließlich erfahren, dass man durch ein defektes Fenster in die Kathedrale kommen kann. Diese Info muss sofort an unseren Helden – Joe - bei der Kathedrale geschickt werden.

Dorthin wechseln und die Nachricht abrufen. Jetzt finden wir hinter der Statue auch das Fenster und neben der Statue noch einen Stein, den wir mit dem Kondom zu einer **Schleuder** kombinieren. Dennoch können wir damit nicht das Fenster öffnen.

Zurück zu Katrin: nach rechts weitergehen und auf der Bank mit dem sitzenden Mann reden. Interessantes Neues erfahren, aber auch nicht mehr. So wechseln wir zurück zu

Joe: Wir müssen unbedingt in die Kathedrale. Ist das Fenster vielleicht doch verriegelt und kann da der Eisstiel helfen? Versuchen wir es. Das könnte klappen, aber unserem Helden ist es noch zu hell und so benutzt er die Schleuder, um die Laterne auszuschießen. Dann klappt auch das Öffnen des Fensters mit dem Eisstiel und unser Held klettert ins Innere.

Hier jetzt zum Altar, die Reliquie betrachten, versuchen, das Kästchen zu öffnen und dann vom Pater viel Neues erfahren. Als unser Held dann die Kathedrale verlässt, wird er festgenommen und wir befinden und schließlich in

Kapitel 5 – Der Schleier lüftet sich

Katrin steht in Rom auf dem Petersplatz und hat durch Geschenke ihr Inventar angereichert mit einem **Stadtplan**, einem **Reiseführer** und einem **Streichholz**. Jetzt nach rechts zum Museumseingang gehen und dort mit dem Wächter, der auf einem Stuhl sitzt, ausführlich reden, so dass unsere Heldin letztendlich doch das Museum betreten darf.

Im Innern dann ganz durch bis zum letzten Raum (meistens links) und so vor dem Fresko „Brand des Borgo“ stehen. Das Fresco genau untersuchen. Hat das vielleicht einen Zusammenhang mit dem lateinischen Satz? Auf alle 3 Hotspots anwenden und beim Papst haben wir Erfolg und wir wenden uns dann der mittleren Tür zu (etwas zurückgehen) und gehen dort ganz nach vorne an die Tür. Steht man richtig, dann findet unsere Heldin ein seltsames Loch im Türrahmen rechts. Hhmmmm....., wir haben doch ein Streichholz und wenden es auf das Loch an. Voila, ein kleiner **magnetischer Zylinder** wird unser Inventar bereichern. Mehr gibt es hier nicht zu tun, also wieder auf den Petersplatz, doch unsere Heldin hat keinen blassen Schimmer, wo sie weiter suchen soll. Kann der lustige Museumswärter nochmals helfen? Versuchen wir es und Katrin bekommt einen Hinweis.

So über den Stadtplan zur Alchimistenpforte, die im Garten des Grundstückes steht. Sie ansehen und feststellen, dass sie im oberen Teil einen Architrav hat (kreisförmiges Gebilde!). Diesen Teil sich genau ansehen und dann an der Stelle, die als „Mitte des Kreises“ bezeichnet wird, den magnetischen Zylinder benutzen. Wir ergattern so einen **Magnetkegel**.

Im oberen Teil des kreisförmigen Gebildes gibt es einen Pfeil und man bekommt gesagt: „Dieser Pfeil weist zu einem weit entfernten Ort!“, aber wohin. Hhhmmmmmm....., benutzen wir doch einfach mal den Stadtplan darauf. Unsere Heldin zeichnet eine Linie ein und, keine Information. Erst als sie den Stadtplan mit dem Führer über die Bauwerke anwendet, gibt es den Hinweis zu „Auge des Menschen zum Himmel“ und das Pantheon wird im Plan vermerkt. Also dorthin.

Hier wacht ein Polizist und Katrin erfährt von ihm, dass das Gebäude geschlossen ist. Sie erfährt Neues, aber kommt nicht hinein. Ablenkung ist angesagt, aber womit oder mit wem???

Na ja, unsere Heldin erinnert sich an den hilfsbereiten Angestellten vor dem Museum. Sie geht über die Karte dorthin und benutzt ihren Notizbuchhinweis auf ihn. Aldo verspricht zu helfen und so landet unsere Heldin im Inneren des Pantheon.

Hier jetzt eine geschmückte Grabstätte finden (König Humbert I) und in der Großansicht (nach mehrmaligem Ansehen) den Magnetkegel auf das Loch anwenden; so erhalten wir eine **Magnetpyramide** und nehmen wir sie heraus, öffnet sich rechts ein Abgang nach unten. Hinunter und in einen Raum kommen, wo ein von oben abgelenkter Lichtstrahl auf eine Pyramide auf einem Sockel trifft.

Weiter rechts gelangt Katrin dann zu einem Altar, der in der Mitte etwas Leuchtendes hat. Sich alles genau ansehen und in das Loch die Magnetpyramide stecken. Jetzt müssen Spiegel richtig ausgerichtet werden. Klicken wir die Spiegel in der Reihenfolge an: 3 Uhr, 5 Uhr, 9Uhr und 7 Uhr. So findet unsere Heldin das Gewand, fotografiert es, aber wird auch beobachtet.

Das Spiel wechselt automatisch zu unserem Helden, der mit dem Kommissar redet und Neues erfährt, sich aber wieder frei bewegen darf und auch noch den Schlüssel zur Wohnung zurück erhält. Draußen bekommt er über den Kommunikator Nachricht von Katrin.

Katrin war allerdings noch nicht zurück, also über den Stadtplan zu McKendals Haus. Im Musik-/Bibliothekszimmer mit Arthur McKendal reden, was jedoch kein Ergebnis bringt. Also zu:

Damiens Wohnung: Sie ist noch versiegelt und die Hausmeisterin/Putzfrau passt auch auf. Wir müssen sie ablenken, aber wie???

Unser Held möchte im Pub nachdenken. Er geht also über die Strasse zum Pub und streitet sich mit dem Wirt. Am Ende verlässt er das Lokal mit einer Flasche **Senf**, geht zurück in das Wohnhaus und dort in den 2. Stock. Hier findet unser Held auf dem Fußboden eine glänzende Stelle (glänzender Fußboden) und wendet darauf den Senf an. Mit der alten Dame reden und ihr über die Schweinerei berichten und sie räumt das Feld. So kommt unser Held in Damiens Wohnung, untersucht den Schreibtisch und ergattert das **Stück Stoff von Marias Gewand**. Jetzt über die Karte zu

Arthur: Ihm das Stück Stoff zeigen/geben und einen **alten Schlüssel** bekommen.

Dann folgt eine automatische Sequenz, wo das Schließfach am Flughafen geöffnet wird und der Kommissar die Taschenuhr des Onkels letztendlich zur Untersuchung mitnimmt. Aber die

Untersuchung bringt nichts und unser Held erhält sie zurück. Dennoch muss das ein Hinweis sein, aber auf was? Frank schaut sich die 2. Uhr nochmals an und stellt fest, dass diese um 5:55 Uhr stehen geblieben ist und er erinnert sich an Franks alte Standuhr.

Zu Frank Wohnung und wir landen in der Garage und von dort über das Treppenhaus in die Wohnung. Sich die Standuhr genau ansehen und sich schließlich eine Notiz ins Notizbuch machen. Nun diesen Hinweis mit der 2. Taschenuhr im Inventar benutzen und man bekommt den Hinweis, die Standuhr auf 5:55 zu stellen. Das tut unser Held auch, indem er den neuen Hinweis auf die Standuhr benutzt und so ein kleines Schwert ergattert. Schauen wir uns weiter um.

Rechts von der Uhr auf einem Sekretär finden wir eine Ritterstatue, der ein Schwert fehlt. Prima: geben wir ihr doch das eben gefundene Schwert. So ergattern wir ein kleines Stück Papier mit Noten. Naja, Noten könnten auf dem Klavier gespielt werden, also dieses Stück Papier auf das Notenblatt des Klaviers benutzen und so das legendäre Medaillon bekommen.

Nun erhält unser Held einen Anruf von Arthur, erfährt Neues und begibt sich zum Flughafen. Wenn man wieder handeln kann, nach rechts und dann links am Schalter einen **Bleistift** mitgehen lassen. Unser Held hat Durst, aber kein Geld für den Getränkeautomaten und geht nach links und findet in einem Gepäckwagen eine **Münze**, die er nach Befestigung des Wagens auch nehmen kann. Jetzt aus dem Automaten eine **Zitronenlimonade** holen. Dann geht es ab nach

Venedig: In den Hof des Gebäudes und dort in der Mitte durch den Dogenpalst und beim Brunnen mit der Restauratorin reden. Sie lässt unseren Helden nicht hinabsteigen; also muss sie abgelenkt werden. Zunächst aber mal ihren Tisch untersuchen und rechts **Sandpapier** mitnehmen. Gips bekommt unser Held aber nicht. So macht er mit Hilfe des Bleistiftes und des Sandpapieres etwas **Graphitstaub**. Jetzt der guten Dame noch die Limo anbieten, den Graphitstaub dann auf den Gips anwenden und unsere Restauratorin verlässt das Feld.

Wir steigen in den Brunnen und finden rechts ein Stein mit einem Loch. Mit dem Dietrich öffnen wir so eine Nische. Und müssen dort dann die Zahnräder richtig einsetzen. Nummerieren wir die vier Stifte in der Wand mit 1 bis 4 und die Zahnräder unten mit A, B, C und D. Wie folgt anordnen:

C auf Nippel 4

B auf Nippel 3

A auf Nippel 2

D auf Nippel 1

Danach dann noch oben den weißen Knopf drücken und eine Tür öffnet sich. Hindurchgehen bis zum Wasser und den runden Steinen. Da hier kein Weiterkommen ist, helfen vielleicht die runden Steine.

Nummerieren wir Sie mit A, B, C, D und E, dann drücken wir nacheinander C, D und E. So entsteht eine Brücke und unser Held geht rüber. Den Sockel untersuchen und den **Kodex** nehmen und dann zurück nach

London: Hier mit Artur reden und erfahren, dass man wohl so etwas wie einen Entschlüsselungscode gefunden hätte. Außerdem müsse man Wasser, Ammoniak und Quecksilber finden. Guter Rat war hier teuer. Wo sollte man das alles finden? Wasser war ja klar, aber es gab auch noch keine Gefäße.

Also erst mal zu Damiens Wohnung. Hier – sich links haltend - zum Sofa-Bett kommen. Vor dem Bett links eine Keksdose ergattern. Rechts auf einer Kommode/Regal ein Thermometer mit Quecksilber finden. Ein Raum zurück, aber aus dem Wasserhahn kommt kein Wasser. So muss unser Held nach

Brixton: Hier waren wir doch schon mal und hatten hier eine Wasserzapfstelle (Trinkwasserspender) entdeckt (nach rechts und dann an der Hausecke!). Hier die Keksdose mit Wasser füllen. Nun fehlte noch Ammoniak. Das könnte etwas mit Flugzeugen zu tun haben, also nochmal zum Hangar.

Bei Alan gibt es eine grüne Abfalltonne, die unser Held untersucht und beim 2. Anlauf Ammoniak findet. Jetzt das Ammoniak auf die mit Wasser gefüllte Keksdose anwenden, dann das Thermometer darauf und danach den Stofffetzen hinein und so wird der erste Hinweis entschlüsselt. Dann aus dem Notizbuch die 2. Hälfte mit der 1. Hälfte kombinieren. Und so bekommt unser Held **den kompletten Hinweis**.

Zurück zu Arthur und ihm den kompletten Hinweis aus dem Notizbuch geben. Dort erreicht dann beide eine Nachricht, dass Katrin gefangen ist in Castel del Monte in Italien und unser Held lässt sich dorthin fliegen.

Kapitel 6: Entscheidung im Morgengrauen.

Vom Gerüst ein Holzstück mitnehmen und damit den Mönch ausschalten. Ins Innere des Kastells.

Beim Eingang dann den unteren Bildschirmrand anklicken und einen Werkzeugkasten finden und daraus Motoröl und einen Schraubenschlüssel ergattern. Weiter das Gebäude erkunden und durch den Rundgang nach oben wieder nach draußen und dort dann 2 Mönche sehen, die Katrin bewachen; über ihnen hängt ein Kronleuchter! Hier ist zunächst kein Weiterkommen, also zurück und wieder im Freien an den unteren Bildschirmrand ins nächste Bild. Dort ein Drahtseil entdecken. Die Schraube, an der es fest ist, einölen und dann mit dem Schraubenschlüssel losdrehen. Dadurch werden die 2 Wachmönche erledigt und Katrin kann befreit werden.

Nun zurück in den Innenbereich und am Tor, durch das man ihn gerade betrat, rechts am Tor ein Loch finden und darauf das Imagio Sanctissimus benutzen, was in der Mitte eine Wendeltreppe nach unten zum Vorschein bringt. Hinunter und weiter nach rechts durchgehen. Schließlich stehen die beiden vor 2 Brunnen und einem Tor. Den linken Brunnen näher betrachten und auch hier wieder ein Loch finden. Das Imagio Sanctissimus einsetzen und wir können uns die Schlussequenz ansehen.

CD ROM & Softwareservice
KRATZ

<http://www.gamepad.de>

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

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

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).