

FROM THE ART AND STORIES OF FAMED
GRAPHIC NOVELIST AND FILMMAKER ENKI BILAL

NIKOPOL

SECRETS OF THE IMMORTALS

<http://www.nikopolgame.com/>

CD ROM & Softwareservice
Kratz

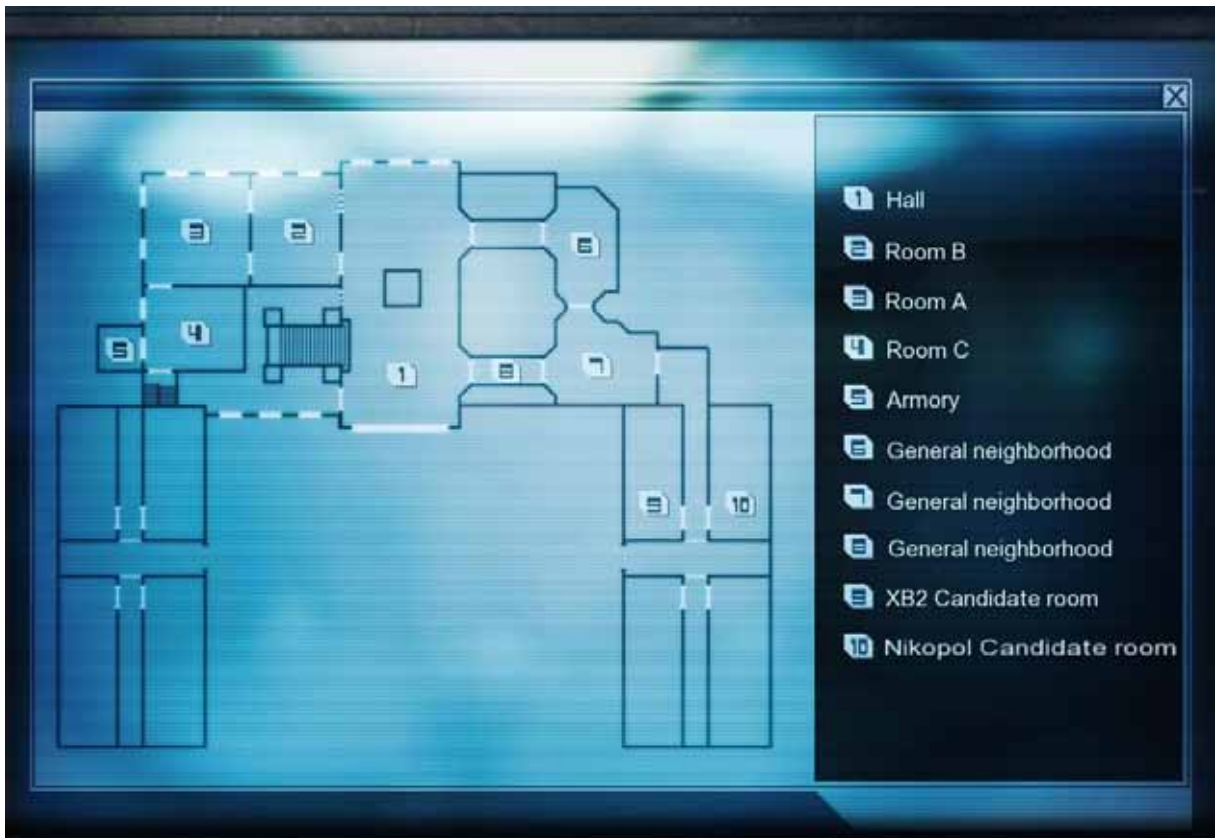
<http://www.gamepad.de/>



Kapitel 5



Wir betreten das Gebäude, merken uns die ID-Nummer der Waffenkammer, klicken den Bildschirm an u. bekommen einen Lageplan geliefert.



Nun gehen wir nach rechts u. öffnen die Tür.



Wir hören uns den Vortrag an u. gehen nach rechts in den nächsten Raum.





Nun durch den Mauerspalt ins Treppenhaus.



Und von hier ins Foyer.



**Hier müssen wir auf die Wachen aufpassen.
Wir gehen nach links.**





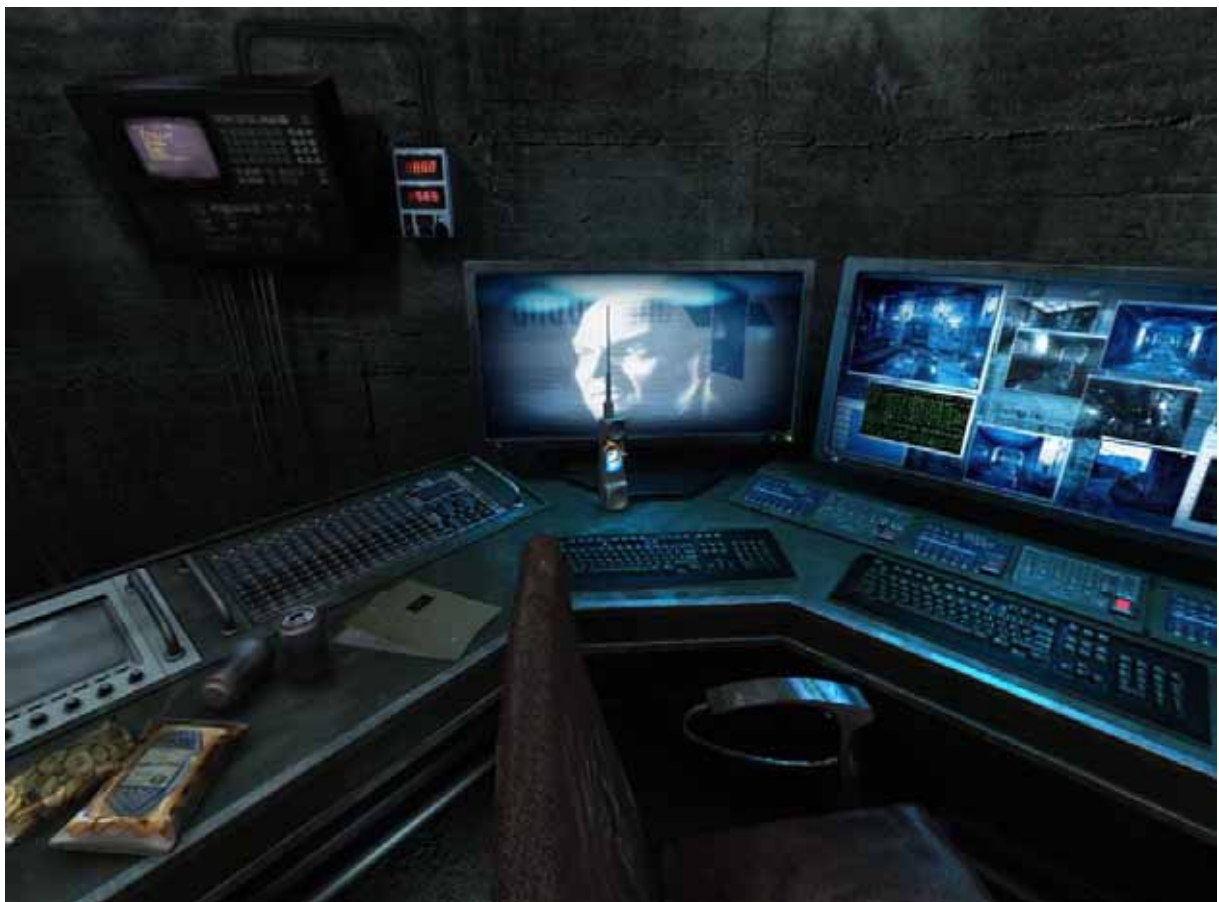
Die **Eisenstange** stecken wir ein u. hören wie sich eine Tür öffnet.
Wir verstecken uns im Schrank, warten bis die
Wache vorbei u. Ruhe eingekehrt ist!



Danach verlassen wir den Schrank u. gehen in den gegenüber
liegenden Raum.



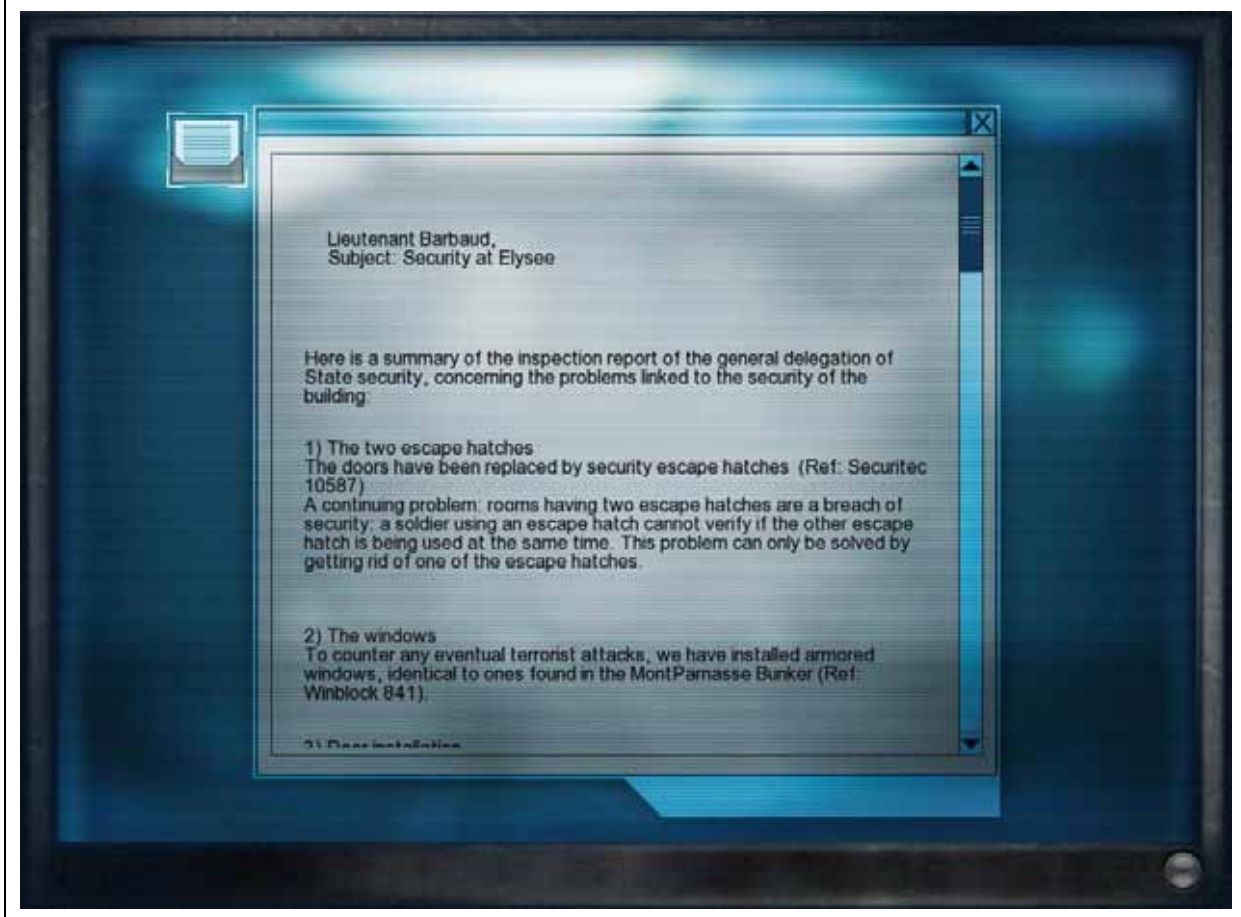
Und durch die nächste Tür ins Kontrollcenter.



Hier lauschen wir der Stimme, stecken uns das **Funktelefon** ein u. klicken den Monitor an.



Wir schauen uns den Kontrollgangsverlauf an, rufen vom anderen Monitor die Mail ab u. verlassen den Raum.





Wir gehen nach hinten u. hier nach rechts.



Hier müssen wir unsere ID-Card auf die Waffenkammer umprogrammieren.



Haben wir das geschafft, widmen wir uns der Tür.



Wir schneiden das Signalkabel durch, öffnen die Tür u. gelangen ins Foyer.

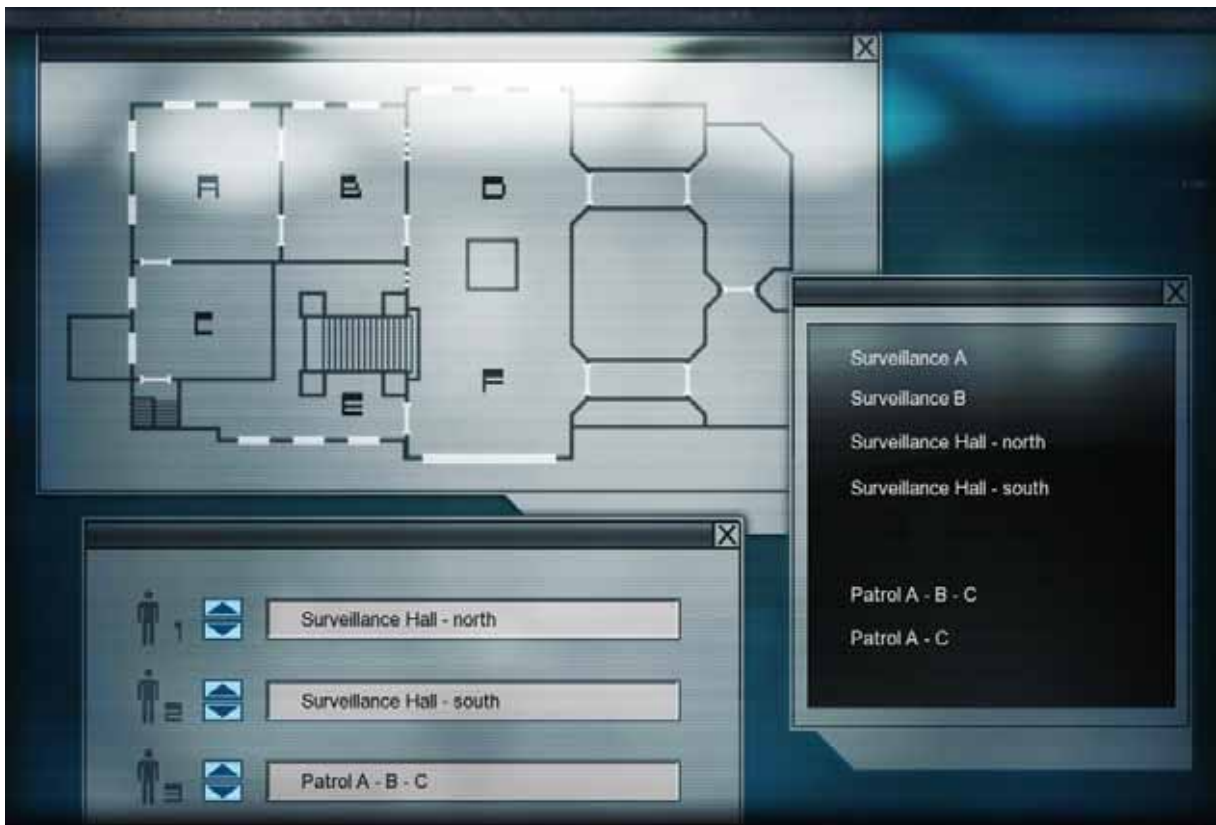


Von hier gehen wir geradeaus ins Treppenhaus u. sehen durch den Spalt eine Wache.





Diese müssen wir loswerden, also gehen wir wieder zurück u. programmieren die Kontrollgänge der Wache neu.



Nun gehen wir wieder zum Spalt zurück.



Wir beobachten die Wache u. betreten den Raum wenn sie ihn verlassen hat.



**Hier müssen wir warten bis die Wache den nächsten Raum verlassen hat u. folgen ihr.
(Am Besten den Knopf bearbeiten bis sich die Tür öffnet!)**



Nun gehen wir hinten durch die Tür u. verbarrikadieren sie mit dem Schrank.





**Jetzt haben wir etwas Ruhe u. können uns dem
Waffenschrank widmen.**



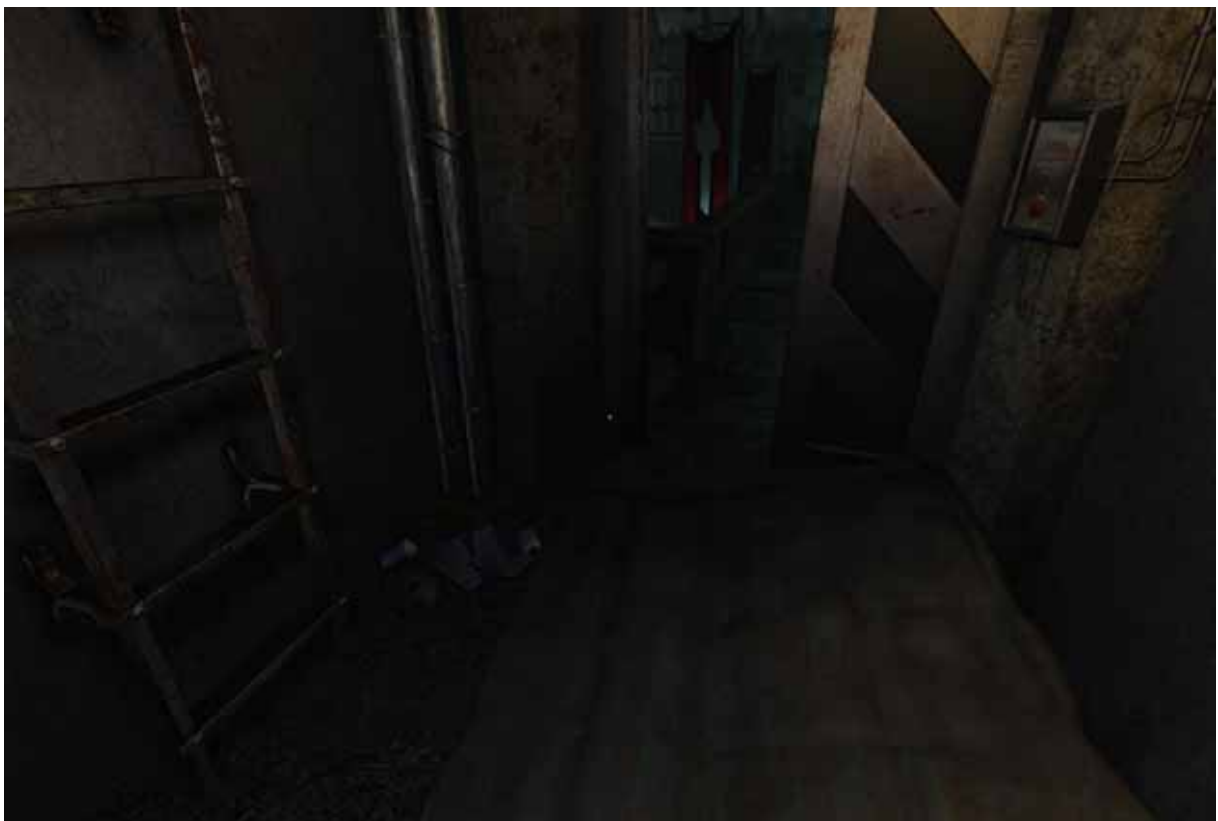
**Mit der ID-Card öffnen wir die Waffenkammer u. sehen uns die
Beschreibung der Waffen an.**



Wir wählen die linke **Waffe** aus, verlassen die Waffenkammer u. gehen die Treppe nach oben.



Mit unserem provisorischen Messer machen wir uns den Durchgang frei.



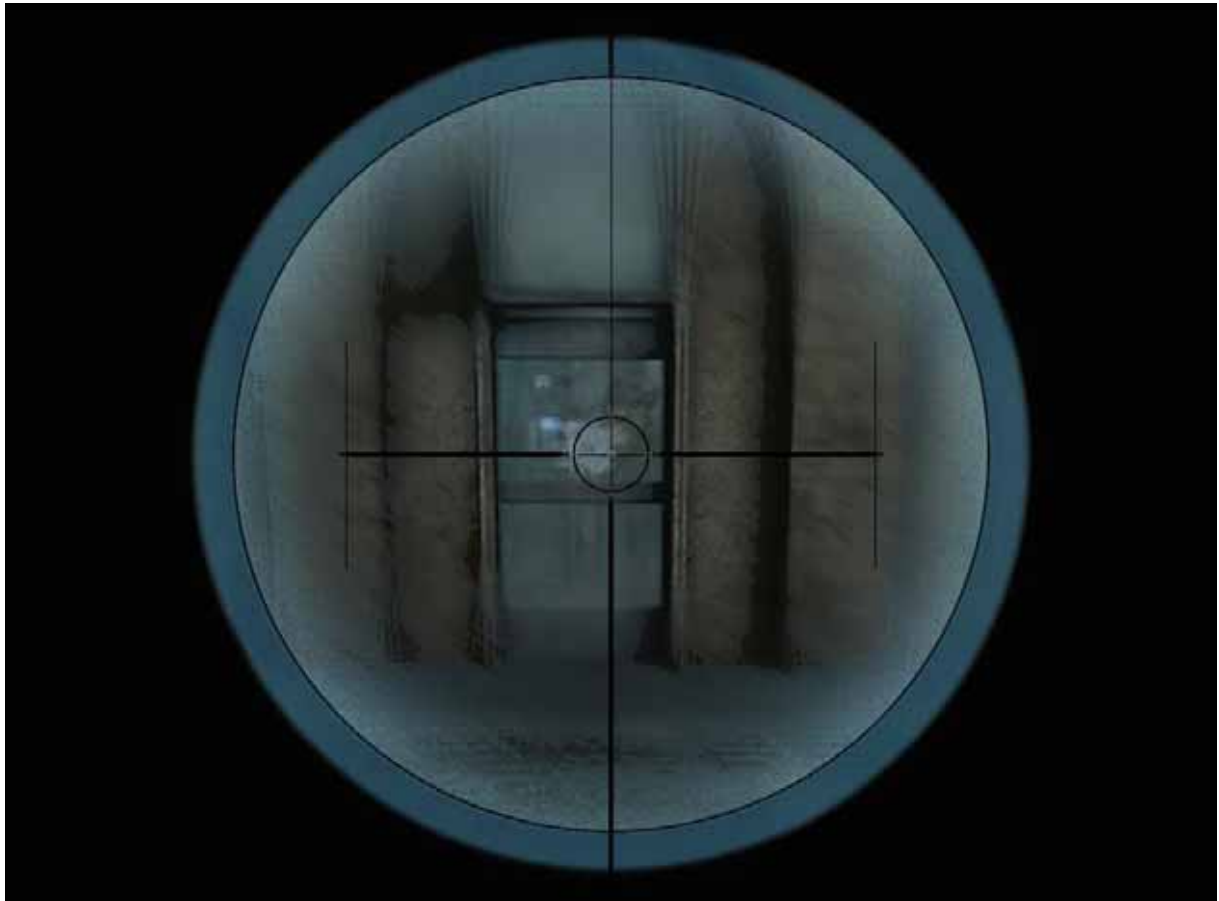
Die verklemmte Tür öffnen wir mit der Eisenstange u. gehen nach draußen.



Gegenüber sehen wir 3 Fenster!



Nun rufen wir das Apartment 1 an, legen das Telefon an die Seite u. greifen zur Waffe.



**Wenn der Angerufene zum Telefon geht, drücken wir ab!
Jetzt gehen wir zurück, schnappen uns die Matratze u. befördern
sie auf den Hof!**





Nun greifen wir zum Telefon, locken die Wachen weg u. springen nach unten.



Wir überqueren den Platz u. betreten das Gebäude.



Da die Türen eine DNA-Erkennung haben, verschaffen wir uns mit der Feder Einlass.



Nun tritt HORUS auf den Plan u. wir wehren ihn mit dem ANKH ab.



Jetzt verlassen wir wieder das Zimmer, können aber nicht das Gebäude verlassen!



Wenn wir das versuchen, werden wir getötet!



**Also lösen wir doch einfach mal den Alarm aus!
Dadurch werden alle Türverriegelungen geöffnet.**



**Wir gehen nach hinten, arbeiten uns durch das Gebäude bis zur
Treppe bei der Waffenkammer.**



Jetzt gehen wir die Treppe hoch u. gelangen über die Stahlleiter nach oben.



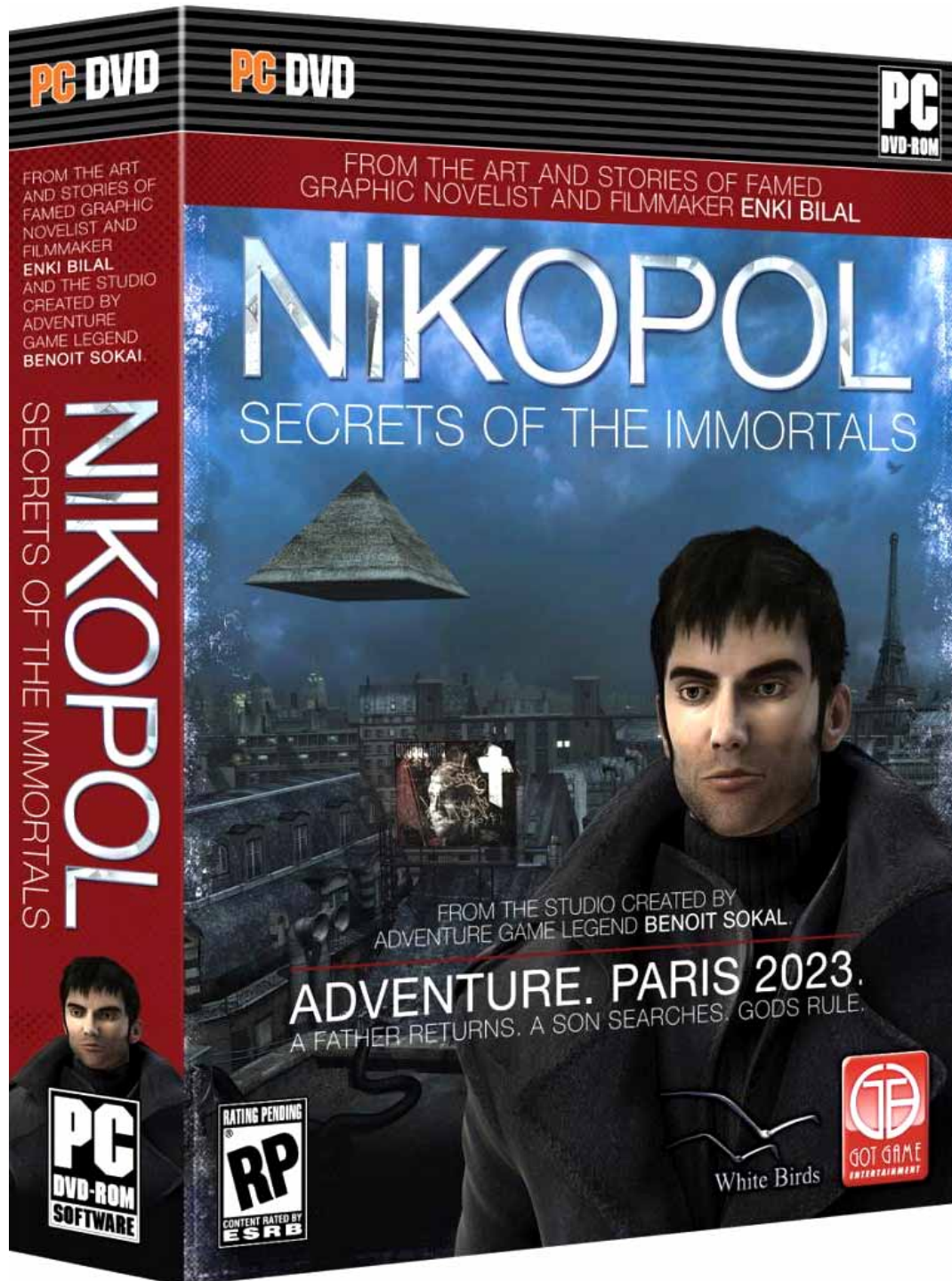
Hier wenden wir das ANKH auf die schwebende Pyramide an!



**Nun schaut Euch in Ruhe den Abspann an.
Für mich ist das Spiel zu**

ENDE by Locke





Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken Locke ganz herzlichst für diese Lösung.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Und hier unsere Bitte: Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen

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