

# THE DA VINCI CODE SAKRILEG

Zuerst einmal ein paar Anmerkungen zum Spiel.

Gesteuert wird mit Maus und Tastatur, was zu Anfang etwas ungewohnt ist, aber mit ein bisschen Übung werden auch die Kämpfe mit diversen Polizisten, Mönchen und Söldnern zum Kinderspiel.

Wenn es zu einem Kampf kommt, werden unten die möglichen Aktionen eingeblendet. Mit der linken Maustaste wird der Angriff gestartet und am unteren Bildschirmrand eine Tastenfolge angezeigt, die mit der Maus ausgeführt werden muss um den höchst möglichen Schaden anzurichten. Gewinnt der Gegner die Oberhand wird automatisch die Verteidigung gestartet, die ebenfalls mit Tastenkombinationen ausgeführt wird.

Während des Spiels werden allerhand Informationen, Hinweise und Geheimnisse gesammelt. Mit der TAB Taste gelangt man in die visuelle Datenbank, in der alles noch einmal nachgelesen werden kann.

## Louvre

Nach der Anfangssequenz befinden wir uns im **Louvre** und der liebenswürdige Inspektor **Bezu Fache** klärt uns über den mysteriösen Mord an **Jacques Saunière** auf.

Dann bekommen wir unsere erste Aufgabe, wir sollen die **Leiche** untersuchen.

Wir wenden uns also der **Leiche** zu und betätigen die Aktionstaste (E). Jetzt kann entweder mit der Maus oder den Tasten W, A, S, D gesteuert werden.



Wir untersuchen das **Pentergramm** auf der Brust, den **Kleiderstapel** rechts von der Leiche, die **Füße** und schließlich die **rechte Hand**, dort befindet sich ein Filzstift, der komischer Weise, nach Alkohol riecht.

In der folgenden Sequenz betritt eine junge Frau von der Kryptografieabteilung den Tatort. **Sophie Neveu** teilt uns mit, dass wir uns umgehend bei der britischen Botschaft melden sollen und überreicht uns eine **Visitenkarte**. Der nette **Mr. Fache** überlässt uns sein **Handy** und wir wählen die angegebene Nummer. Es meldet sich **Ms. Neveu** selbst. wir sind ein bisschen irritiert und fragen deshalb nach. Da die gute Frau uns versichert, dass es sich um die richtige Nummer handelt und wir die **dreistellige Nummer** auf der Rückseite der **Visitenkarte** eingeben müssen sehen wir uns die Karte im Inventar (Q) etwas genauer an.

Wir benutzen also noch einmal das **Handy** und geben die **dreistellige Zahl ein (454)**. **Sophie** behauptet wir seien in Gefahr und sollen uns mit ihr in der Toilette treffen, was wir natürlich auch umgehend tun. Der **Inspektor** möchte später noch mit uns reden und wartet in **Saunières** Büro.

In der Toilette werden wir dann darüber aufgeklärt, dass wir der Hauptverdächtige in diesem Mordfall sind und überwacht werden. Wir müssen den **GPS-Sender** loswerden, den jemand in unsere Tasche geschmuggelt hat und suchen etwas Schweres um ihn aus dem Fenster zu werfen.



Auf den Waschbecken hinter uns liegt ein Stück **Seife**, das für diese Zwecke optimal ist. **Sophie** versucht das Fenster zu öffnen was prompt den Alarm auslöst und die Polizei aufscheucht. Wir müssen uns beeilen und helfen ihr das Fenster zu öffnen. Dann wird im Inventar die **Seife** mit dem **GPS Sender** kombiniert und auf einen vorbeifahrenden Laster geworfen.

Da die Polizei nun mit der Verfolgung von einem Stückchen Seife beschäftigt ist, sehen wir uns noch einmal die **Leiche** an. Der Text unter der Zahlenfolge muss entschlüsselt werden. **Sophie und Robert** vermuten es handelt sich um ein Anagramm und wir müssen nun die Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringen.



Mit den Tipps die **Sophie und Robert** uns geben, sollte es keine Schwierigkeit sein diese Buchstaben zu sortieren und wir erhalten: „**THE MONA LISA**“.



**Sophie** schickt **Robert** zu ihrem Auto damit er zur Botschaft fahren kann und macht sich selbst auf den Weg zur **Mona Lisa**. Da die Zeichen neben der Leiche nur mit UV-Licht zu sehen war, machen wir uns auf die Suche nach einer **UV-Lampe**.

An den ersten **drei Polizisten** kommen wir ohne Probleme vorbei, wir öffnen das Tor per Knopfdruck und betreten den nächsten Raum. **Sophie** macht uns darauf aufmerksam, dass wir nicht gesehen werden dürfen, also halten wir die Umschalttaste gedrückt und schleichen uns leise an **zwei Polizisten** vorbei, die eifrig über den Mord diskutieren und uns nicht bemerken.

Im nächsten Raum wartet schon wieder einer. Wir nähern uns leise und führen einen Tarnangriff aus, wodurch der Polizist zu Boden stürzt. Jetzt können wir den Wagen untersuchen und finden hinter der weißen Flasche oben rechts die gewünschte **Lampe**.

**Sophie** geht direkt zur **Mona Lisa** wo dann auch **Robert Langdon** wieder auftaucht und von einem Geheimbund, dem **Prieuré de Sion**, erzählt, dem **Saunière** möglicherweise angehört haben könnte. Er weigert sich zu gehen bevor er dieses Geheimnis gelüftet hat. Also sehen wir uns die **Mona Lisa** mit der **UV-Lampe** genau an und entdecken eine Reihe von Symbolen die wir alle ableuchten und ein neues Rätsel entdecken.

Diesmal müssen die Zeichen durch Buchstaben ersetzt werden.



Mit den Tipps von Sophie dürfte es nicht all zu schwierig werden diese Nachricht zu entschlüsseln.



Da Gemälde von **Bacchus und Uriel** in der Galerie hängen wollen wir uns gleich auf den Weg machen, doch wir bekommen überraschend Besuch.

Nach einer kurzen Rangelei (in den Optionen kann die Schwierigkeit für die Kämpfe eingestellt werden) gibt der Polizist jedoch auf und wir verstecken ihn hinter dem Gemälde.

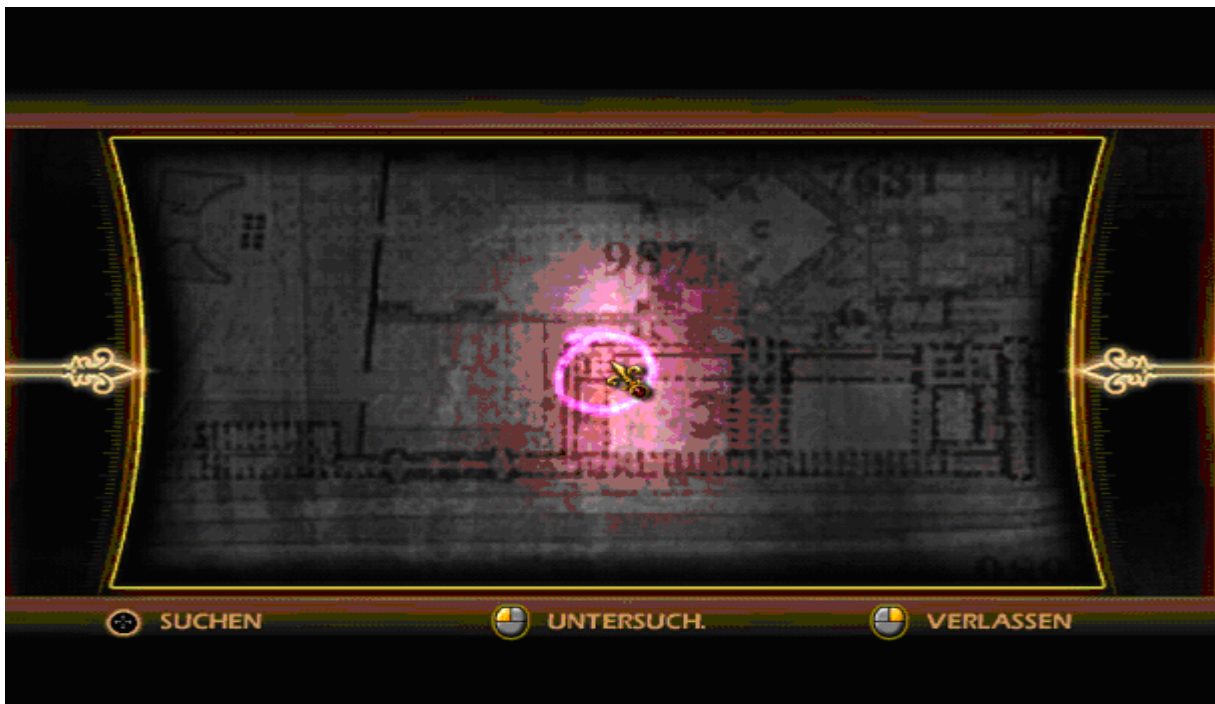
Wir verlassen den Raum und befinden uns vor den gesuchten Bildern. Wenn wir uns **Johannes den Täufer** genau ansehen, entdecken wir auf dem Gemälde darüber einen **Ring**, der **Sophies Großvater** gehörte.

Wieder eine kurze Unterhaltung, dann klingelt das Telefon und wir sollen uns die Nachricht auf dem **Anrufbeantworter** anhören.

In **Saunières** Büro können wir mit anhören, wie **Bezu Fache** den Befehl erteilt uns festzunehmen und wir müssen uns verstecken. Wir können jetzt entweder versuchen uns vorbei zu schleichen oder die Polizisten ausschalten und verstecken. Danach gehen wir ins Büro hören die **Nachricht** ab und untersuchen den Schreibtisch.



Zuerst lesen wir den **Zettel**, in der oberen Schublade auf der rechten Seite finden wir eine **Bandage**, dann sehen wir uns die **Ritterfigur** an und bekommen den Hinweis, dass sie auf etwas zeigt. Dem gehen wir nach und untersuchen die **Karte** an der Wand mit dem **UV-Licht**.



**Saunière** hat den **Restaurationsraum** markiert. Da dieser verschlossen ist helfen wir **Sophie** durch den **Lüftungsschacht** zu klettern und sie öffnet und freundlicher Weise die Tür.

Auf der rechten Seite befindet sich eine Art **Chemielabor**, da wir aber noch nicht wissen was wir damit anfangen sollen, sehen wir uns erst einmal um.

Wir finden ein **verschmutztes Gemälde**, das wir reinigen sollen, wir wissen aber noch nicht wie. Auf dem Schreibtisch liegt eine **Notiz** mit den Erklärungen zu den Chemikalien und in der rechten unteren Schublade einen **Hinweis** welche **Enzyme** wir mischen müssen.



Zuerst nehmen wir **Chintinase**, dann **Dismutase** und schließlich **Catalase** und erhalten eine **rote Flüssigkeit**. Hinter uns finden wir neben einem Werkzeugkoffer ein **Tuch**, das wir mit der Flüssigkeit kombinieren. Jetzt können wir das Gemälde reinigen.



Wir erhalten ein Gemälde der „**Nike**“ **Statue**, die zufällig im Louvre steht und machen uns auf den Weg um dort nach den nächsten Hinweisen zu suchen.

Wir gehen nach links und vor der Absperrung durch die Tür in den **Mona Lisa Raum**. Hinter dem Gemälde befindet sich der Durchgang zum **Raum der Nike**.

Wenn wir uns vorsichtig anschleichen kommen wir ungesehen an den Polizisten vorbei und können den Raum betreten.



Der nächste Polizist steht neben der **Statue**, wir kämpfen wieder ein bisschen, dann wenden wir uns nach links und finden dort einen **Schaukasten**, den wir mit Großvaters **Ring** öffnen und eine **Lilienscheibe** entnehmen können.



Nun sollen wir das Museum verlassen und schleichen uns die Treppe hinunter in Richtung Tür. Zwei Polizisten warten auf der Treppe und zwei in der Halle vor dem Ausgang.

## Saint - Sulpice

In der Zwischensequenz sehen wir, dass **Robert** und **Sophie** getrennte Wege gehen wollen und wir finden uns mit **Robert** in **Saint - Sulpice** wieder.

**Robert** sieht sich ein wenig um und wird von einem lauten Schrei unterbrochen. Nachdem er den **Mönch** niedergeschlagen hat, unterhält er sich mit **Schwester Marguerite** und wir bekommen erste Hinweise für unsere nächsten Aufgaben.

**Schwester Marguerite** erzählt, **Schwester Sandrine** hätte in falscher Reihenfolge an den **Kreuzwegstationen** gebetet und wäre mit einer **Öl-Kanne** in die, unter dem Kirchenschiff liegende, **Krypta** gegangen, die eigentlich immer verschlossen ist. Außerdem warnt sie uns vor den **Mönchen**, die sich noch in der Kirche aufhalten. Auf dem Tisch zwischen den Betten finden wir noch eine kleine **Bandage**, die wir natürlich einstecken.

Dann gehen wir in das Zimmer von **Schwester Sandrine** und untersuchen die **Leiche**. Nach einem Klick auf den **rechten Arm** erhalten wir den Hinweis, dass sie versucht haben muss, etwas unter ihrem Bett zu erreichen, also sehen wir uns das **Bett** genauer an. Wir können es zur Seite schieben und entdecken einen **Bodensafe**. Da wir nicht wissen welche Kombination wir benutzen müssen, lassen wir den Safe erst einmal links liegen und untersuchen den Rest des Zimmers.

Auf dem Schreibtisch finden wir eine **Notiz -Matthäus 7,14-**. Robert bemerkt noch, dass es sich hierbei eventuell nicht einfach nur um eine Bibelstelle handeln könnte. Außerdem befindet sich in diesem Zimmer noch ein **Schrank**, den wir aber ohne **Schlüssel** nicht öffnen können. Also machen wir uns auf die Suche danach.

Zunächst wenden wir uns nach links und klopfen an die Tür (rechts) von **Schwester Marguerite**, vielleicht ist ihr ja noch was eingefallen.



Sie berichtet von **zwei Statuen** die **Schwester Sandrine** bei sich hatte.

Wir gehen aber erstmal weiter durch die **graue Tür**, dort treffen wir auf einen **Mönch**, der natürlich gleich per **Tarnangriff** außer Gefecht gesetzt wird. Am Ende des Ganges hängt auf der linken Seite eine **Tafel mit Zeichen**, die uns irgendwie bekannt vorkommen.



**Robert** macht schnell eine Kopie, die wir später in unseren **Aufzeichnungen** immer wieder nachschlagen können. Die Zeichen passen zu denen, die wir unter den Buchstaben im **Bodensafe** gesehen haben. Wir ordnen die entsprechenden Buchstaben zu und erhalten das Wort **SION**. Der Safe öffnet sich.



Wir erhalten eine **Bronzeplatte** mit ausgestanzten Buchstaben.

Jetzt gehen wir durch die große Doppeltür auf den **Balkon** und weiter in einen **Abstellraum**. Auf dem linken Regal finden wir eine **Ölkanne** und einen **Bolzenschneider**.

Jetzt wollen wir uns aber in der **Kirche** umsehen und gehen wieder zurück, durch die graue Tür und dann gleich links die Treppe hinunter ins **Erdgeschoss**.

Wir treffen **zwei Mönche**, die wir ausschalten und Sicherheitshalber in einer dunklen Ecke verstecken. (Bewusstlose Gegner werden wieder wach, sobald sie von anderen berührt werden.)

Dann sehen wir uns die **Kreuzwegpunkte** genauer an und finden jeweils einen **Sockel** auf den Irgendetwas platziert werden kann.



Außerdem finden wir noch eine **Falltür**, die sich aber leider nicht öffnen lässt. Am Ende des Kirchenschiffes befinden sich zwei **Muschelbecken**, die wir untersuchen, und finden in dem linken einen **Schlüssel**. Wo der wohl hinein passt?



Wir vermuten mal, es handelt sich um den **Schlüssel** für den Schrank von **Schwester Sandrine**. Wir überprüfen das gleich mal und finden eine **Kreuzweg-Figur**.

Zurück in der **Kirche** halten wir uns links und finden eine **Inschrift** auf dem Boden.



Diese wird genauer untersucht. In die freien Felder müssen die **Daten** einer bestimmten **Sonnenfinsternis** eingetragen werden. Da wir aber noch nicht wissen welche, lesen wir zunächst das **Buch** auf dem Ständer hinter uns. Hier werden jedoch zwei Daten erwähnt, aber da wir uns in einer Kirche befinden, gehen wir mal davon aus, dass wir die brauchen, die Ostern am nächsten liegt, also die vom **11. April**.

Wir geben das Datum ein und vor uns öffnet sich ein **Geheimfach** mit der zweiten **Kreuzweg-Figur**.

Nachdem wir diese eingesteckt haben, gehen wir weiter nach links bis zu einer verschlossenen Tür. Mit unserem **Bolzenschneider** ist dies jedoch kein großes Problem.

Vor uns sehen wir nun die große **Orgel**. Links in der Ecke finden wir noch eine **Bandage**, davon kann man schließlich nie genug haben.

Rechts an der **Orgel** befindet sich eine **Kurbel** für die **Orgel-Uhrsteuerung**. **Robert** meint, dass die Uhr eventuell nicht dazu dient die Uhrzeit anzuzeigen und wir erinnern uns an die Notiz von **Schwester Sandrine** (Matthäus 7,14). Wir stellen also die Uhr auf **7 Stunden und 14 Minuten**, und siehe da, es öffnet sich ein **Geheimfach**, in dem wir eine **Kupferplatte** finden.

Wieder in der Kirche, warten **zwei Mönche** darauf verprügelt zu werden.

Jetzt wird es Zeit die **Falltür** zu öffnen. Wir erinnern uns an die Sockel an den **Kreuzwegpunkten** und die **Kreuzweg-Figuren**. Die erste Figur zeigt Jesus liegend, wir platzieren sie am **Kreuzwegpunkt XIV** (Jesus wird ins Grab gelegt).



Die zweite zeigt, wie Jesus sein Kreuz trägt, also wäre es nahe liegend sie an **Punkt II** (Jesus trägt sein Kreuz) abzustellen, aber es passiert nichts. **Schwester Marguerite** meinte doch, **Schwester Sandrine** hätte in der falschen Reihenfolge gebetet, also versuchen wir einen anderen **Kreuzwegpunkt: VII** (Jesus fällt zum zweiten Mal). Und tatsächlich, die **Falltür** öffnet sich und wir klettern nach unten in **die Krypta**.

Vor uns steht ein **Altar** mit **drei Öllampen**, in die unser Platten mit den ausgestanzten Buchstaben passen könnten. Aber zuerst müssen wir **Öl** nachfüllen. Dann öffnen wir die erste Lampe zünden sie an und schieben die **Kupferplatte** in das Türchen. Dann zünden wir auch die zweite Lampe an und schließlich die dritte, die wir mit der **Bronzeplatte** bestücken.



Wir erhalten folgende Nachricht:



Jetzt steht uns nur noch ein **massives Steingrab** im Weg, wir nehmen noch mal alle Kraft zusammen und schieben es zur Seite. Zum Vorschein kommen **Knöpfe** mit Zeichen die wir schon mal gesehen haben. Sie entsprechen denen von der **Tafel**, die wir kopiert haben. Wir müssen die Zeichen den entsprechenden Buchstaben zuordnen und in die richtige Reihenfolge bringen. Das Lösungswort ist natürlich **JERUSALEM**.



Die Knöpfe werden in folgender Reihenfolge gedrückt:

**J=4, E=2, R=3, U=9, S=1, A=6, L=5, E=8, M=7**

Die **Bodenplatte** in der Mitte des Raumes öffnet sich, und wir erhalten eine **Liste aller Großmeister der Prieuré de Sion**.

Wir sollten nun zu **Schwester Marguerite** zurückgehen. Mit den **Mönchen**, die uns gefolgt sind, halten wir uns nicht weiter auf, sondern schleichen hinter den Gräbern um sie herum und klettern wieder nach oben.

Oben sind noch mal **drei Mönche**, an denen wir uns auch vorbei schleichen können. **Schwester Marguerite** erwartet uns bereits.

## Normandie Herrenhaus

Zuerst müssen wir uns um die **Hunde** kümmern. Wir gehen nach links in den Schuppen, in der rechten Ecke steht eine **Kühlbox** mit **Hundefutter**. Jetzt gehen wir in den **Hundezwinger** und legen das **Futter** in den **Napf**. Nun müssen wir den **Hunden** mitteilen, dass es Essenszeit ist. Wir gehen wieder nach links und ziehen an dem **Seil** für die **Glocke**. Nun vertrauen uns die **Hunde** und lassen uns in Ruhe.

Die **Brücke** wird an der **Kurbel** auf der rechten Seite in die richtige Position gebracht und wir können hinüber gehen. Jetzt fehlt uns nur noch der **Schlüssel**.

Wir gehen wieder zurück und nach rechts hinter das Gebäude. Wir können durch das Fenster in den Schuppen. Hier werden wir von einem **Mönch** überrascht. Nach einer kurzen Rangelei verschwindet er und wir wenden uns dem **Kästchen** auf dem Regal zu.

Die richtige **Kombination** wird aus der **Fibonacci Folge** zusammengesetzt und lautet:

132134.

Das **Kästchen** öffnet sich und wir erhalten den **Schlüssel** für die Haustür.

Wir gehen jetzt ins Haus. Gleich links vom Eingang steht ein **Schrank** in einer Nische, den öffnen wir und erhalten die **Statue von Äneas**. Jetzt gehen wir ins **Wohnzimmer** und sehen uns den **Kamin** an. Wir setzen die fehlende **Lilienscheibe** ein, doch irgendwas fehlt noch. Die **Scheiben** müssen in eine bestimmte Richtung gedreht werden, also müssen wir Hinweise suchen, die uns weiterhelfen. Auf dem Weg zur Treppe finden wir links auf einem Tisch eine **Amor-Figur**. Wir gehen die weiße Treppe ein Stück nach oben und untersuchen **alle vier Fenster** oben und unten. Im oberen Teil finden wir die gedrehten **Lilienscheiben** und darunter **vier Göttinnen**. Wir hören uns an, was **Sophie** zu sagen hat, später können wir alles noch einmal nachlesen.

- |              |  |
|--------------|--|
| 1. Nidaba    | Göttin des Lernens und der Schrift- und Rechenkunst    |
| 2. Tiamat    | aus ihrem Körper entstanden Himmel und Erde            |
| 3. Belet-ili | hat die Menschen erschaffen                            |
| 4. Isis      | brachte die Landwirtschaft, das Gesetz und die Medizin |

Damit können wir im Moment noch nicht viel anfangen, also gehen wir weiter nach oben und öffnen die Tür zum **Schlafzimmer** mit dem **Ring**. Rechts neben dem Bett steht eine **Kommode**. Die unterste **Schublade** auf der linken Seite können wir mit dem **Ring** öffnen.

Darin befindet sich die **Statue von Vulcanus**. Die oberste **Schublade** in der Mitte enthält einen **Hinweis**, wie die **Lilienscheiben** gedreht werden müssen.

Von ihr wurden Himmel und Erde zerrissen (2. Tiamat),  
 von ihr wurde die Menschheit geboren (3. Belet-ili),  
 von ihr wurden ihre Namen in Stein geschrieben (1. Nidaba),  
 von ihr strahlte heilende Liebe aus (4. Isis).

Wir gehen weiter durch die nächste Tür. Links auf dem Tisch steht ein **Kästchen** mit der **Statue von Jupiter**. Jetzt lesen wir die **Nachricht** daneben:

Der Schlüssel der Geschlechter  
 liegt in ihren Händen. Es gibt viel zu  
 tun, um Hathors Forderungen zu  
 genügen. Sammle erst alle, die  
 Venus einst verschmäht hat. Ihr  
 Herz will, dass jeder liebende Blick  
 erwidert wird.

und erhalten danach wieder ein Rätsel.

Jupiter steht ueber Vulkan.  
 Aeneas steht unter Mars.  
 Mars steht zur Rechten Vulkans.

Jetzt gehen wir die Treppe nach unten. Nach einer kleinen Auseinandersetzung untersuchen wir den **Tisch**. Das **Objekt rechts** wird zur Seite geschoben und wir finden unter dem Tisch die **Mars-Figur**.

Nun können wir wieder zurück zum **Kamin** und die **Scheiben** in die richtige Position bringen. (Die Reihenfolge der Göttinnen mit den darüber abgebildeten **Lilienscheiben**).  
**Die erste zeigt nach unten, die zweite nach rechts, die dritte nach oben und die vierte nach links.** Wenn wir alles richtig gemacht haben, gibt der **Löwe** die **Venus-Statue** frei.

Wir gehen wieder zum **Haupteingang** und dann die braune Treppe ganz nach oben. Wir wenden die **Figuren** auf das **Pentagramm** auf dem Tisch an. Danach müssen wir diese nur noch auf die richtige Position stellen, und so drehen, dass alle die **Venus** ansehen.

Jupiter  
 Vulkan          Venus          Mars  
 Amor          Aeneas

Sobald alles richtig platziert ist landen wir, nach einer Zwischensequenz, im **Irrgarten**. Unsere Aufgabe ist es nun die **großen Statuen**, wie gerade eben, so zu drehen, dass alle zur **Venus** blicken. Einige **Polizisten** halten sich hier auf, die dürften aber kein großes

Problem sein. Wenn alle **Figuren** gedreht sind öffnet sich bei der **Venus-Staue** ein **Geheimgang**. Wir landen in einem großen Raum mit einem **Pentagramm** auf dem Boden. An jeder Spitze steht eine **Schale** die entzündet werden muss. Wir gehen nach rechts und nehmen der Horus-Figur die **Fackel** ab und entzünden sie. Die Spitze vor der verschlossenen Tür ist A. Dann im Uhrzeigersinn weiter buchstabieren. Die Zahlen geben an in welcher Reihenfolge die **Schalen** angezündet werden müssen.

A = 3  
 B = 6  
 C = 2,4,7  
 D = 1  
 E = 5

Jetzt folgt wieder eine Zwischensequenz. **Sophie** holt **Robert** ab und die Beiden fahren zur **Züricher Bank**.

### Züricher Bank

**Robert** und **Sophie** treffen in der **Bank** ein und sprechen zunächst einmal mit dem **Wachmann** am **Empfang**. Wir gehen nach rechts durch zwei große Türen. Danach nach links und durch die zweite Tür zu den **privaten Sichtungsräumen**. Mit dem **Schlüssel** öffnen wir die Gittertür und gelangen so in den **Sichtungsraum**. Wieder den **Schlüssel** benutzen und wir sehen, wie eine **Box** nach oben gefahren wird. Leider fehlt uns jetzt noch das richtige **Passwort** um daran zu kommen. Wir untersuchen die **Box** und das **Phi-Symbol** darauf.

Wenn wir **Sophies** Gedanken weiter verfolgen, also dass **Phi** der 21. Buchstabe im griechischen Alphabet und die Zahl Fünfhundert ist, und wir das Ganze mit der **Fibonacci-Folge** kombinieren, erhalten wir tatsächlich eine **vierstellige Zahl**.

21    500    521    1021

Das **Passwort** stimmt und die **Box** wird nach vorne gefahren. Sie enthält eine **Nachricht** von **Sauniere** und ein **Kryptex**. Um dieses zu öffnen brauchen wir allerdings ein vierstelliges **Lösungswort**. Wir sehen uns die **Box** noch einmal an und erhalten von **Robert** den Hinweis, dass sich eventuell etwas unter der **Rose** befinden könnte, und tatsächlich ist im **Deckel** der **Schatulle** ein kleines **Loch**. Wir gehen zum **Schreibtisch** und entnehmen eine **Büroklammer** aus der Schublade. Damit können wir in das **Loch** stechen und ein **Geheimfach** öffnen. Auf der Innenseite des **Deckels** steht etwas.

Nicht der Becher, als Jesus brach  
 das Brot, nicht das Gefäß, in  
 welches das Blut floss rot, doch  
 ein Geheimnis, von höchster  
 Heiligkeit, verborgen überdauert  
 hat die Zeit.

Wie wir ja Alle wissen, wird dieses **Gefäß** von dem hier die Rede ist „**Heiliger Gral**“ genannt, also benutzen wir das **Kryptex** und geben das Wort „**Gral**“ ein.

Kaum ist das **Kryptex** geöffnet bekommen wir Besuch vom Direktor der Bank, **André Vernet**, der uns mitteilt, dass die **Polizei** bereits auf dem Weg ist und wir uns schleunigst aus dem Staub machen sollten. Er bietet uns seine Hilfe an und gibt uns einen **Fahrzeugschlüssel** und eine **Schlüsselkarte Level 1**.

Jetzt müssen wir zum **Ladebereich**. Wir gehen durch die Gittertür, durch die Doppeltür und dann nach links zu den **Fahrstühlen**. Mit der **Sicherheitskarte** verschaffen wir uns Zutritt und fahren nach unten. Plötzlich stoppt der Fahrstuhl, und **Vernet** sagt uns, dass die **Polizei** das Gebäude abgeriegelt hat und wir durch die **Notausstiegsluke** klettern müssen. **Robert** öffnet dann noch schnell die **Fahrstuhltür** und wir sind draußen. Nun müssen wir das **Büro** des **Systemadministrators** suchen, um die Sicherheitsstufe unserer **Karte** zu erhöhen.

Wir schlagen den **Wachmann** nieder und gehen in die **Bankbüros** auf der linken Seite. Im nächsten Raum halten sich **zwei Wachmänner** auf. Ich habe mich dazu entschlossen die beiden auszuschalten, da das ständige Geschleiche irgendwann auf die Nerven geht.

Das Büro, das wir suchen, befindet sich auf der linken Seite. Wir benutzen den **Computer** und bekommen von **Vernet** das **Passwort (867530)**. Wir wenden die **Schlüsselkarte** auf den **Computer** an und geben es ein, doch leider stimmt das **Passwort** nicht mehr und wir müssen uns das Neue aus dem **Aktenraum** besorgen. Leider brauchen wir hierfür noch einen **Schlüssel**, den wir im Zimmer der **Büroleiterin** bekommen. Dieses befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite. **Mr. Vernet** weiß aber nicht wo der **Schlüssel** genau ist, also müssen wir selbst danach suchen.

Da es nahe liegt, dass sich ein **Safe** hinter dem **Gemälde** befindet untersuchen wir dieses mit der **UV-Lampe** und finden am unteren Rand tatsächlich **Fingerabdrücke**. Wir schieben das **Bild** nach oben und der **Safe** kommt zum Vorschein. Wir haben Glück, dass die gute Frau sich nicht einmal die Mühe macht das **Passwort** zu verstecken und es unverschlüsselt in ihrem **Schreibtisch** aufbewahrt. **(728559)**

Wir nehmen den **Schlüssel** für den **Aktenschrank** und holen uns das **Passwort** aus der obersten Schublade im **Aktenraum**. **(260924)**

Jetzt können wir die Sicherheitsstufe unsere **Karte** erhöhen. Da wir aber Level drei benötigen, suchen wir den **Serverraum** um dort noch einmal die Sicherheitsstufe zu erhöhen. Wir gehen durch die gesicherte Tür, dann die Treppe nach unten und dann nach links zum **Atrium**. Da der **Serverraum** gesichert ist, rät uns **Vernet**, durch den **Lüftungsschacht** hinein zu gehen.

Um keine Aufmerksamkeit zu erregen schleichen wir uns links hinter dem **Fahrstuhlschacht** vorbei und gehen durch die Tür zum **Depot- und Serverbereich**. Wenn wir uns links halten kommen wir ungesehen an den beiden **Wachen** vorbei zum Ende des Raumes. Hier befindet sich der **Lüftungsschacht** durch den wir **Sophie** klettern lassen.

Vorsichtig schleichen wir uns an den **Wachmann** heran und verstecken ihn in dem Gang durch den wir gekommen sind. Auch im nächsten Raum ist eine **Wache** die uns nicht bemerkt wenn wir sie von hinten nieder schlagen. Hier befindet sich das **Terminal** mit dem wir die Sicherheitsstufe erhöhen können. Danach gehen wir durch die gesicherte Tür und treffen **Robert** wieder.

Jetzt können wir wieder zurück ins **Atrium**. Leider sind hier zwei **Polizisten** die sich angeregt unterhalten. Wenn wir uns leise an der rechten Wand vorbei schleichen bemerken sie uns aber nicht und wir können den **Ladebereich** betreten. Hier schieben drei **Polizisten** Wache. Nummer eins mit einem Tarnangriff ausschalten. Auch Nummer zwei kann auf diese Weise ausgeschaltet werden, da er anscheinend stur gerade aus guckt und uns nicht bemerkt wenn wir uns von rechts anschleichen. Nummer drei ist auch kein Problem und wir können endlich weiter gehen zum **Dock 3**, das sich komischer Weise nicht rechts sondern in der Mitte befindet. Die **Panzerwagentür** mit dem **Fahrzeugschlüssel** öffnen und verschwinden.

### Château Villette

**Robert** und **Sophie** fahren zum **Château Villette** und besuchen **Sir Leigh Teabing**, einen Freund von **Robert**. Unsere erste Aufgabe ist es die Geschichte des **Grals** zu erkunden. Wir gehen zu **Teabing** und dieser sagt uns, wir sollen uns die **Gemälde** genauer ansehen, was wir natürlich auch umgehend tun.

Das rechte Bild zeigt einen Ritter dem ein Engel erschienen ist, das linke einen Ritter zu Pferd und den Gral am Himmel. Wir sollen nun die entsprechenden **Schilde** bei den **Rittern an den Türen** platzieren.

Rechts nehmen wir das **erste Schild**, von **Sir Parzival** (Er sah ein Bild des Grals am Himmel). Links das **vierte**, von **Sir Galahad** (Ihm erschien ein Engel, der ihn zum Gral führte). Nun öffnen sich die Türen zu den Nebenzimmern, recht das **Esszimmer** und links das **Wohnzimmer**.

Wir gehen zuerst ins **Esszimmer**. Gleich rechts finden wir im Regal eine **Notiz**.

### Hohelied Salomons

Vers 14

Zeile 4

Wort 1

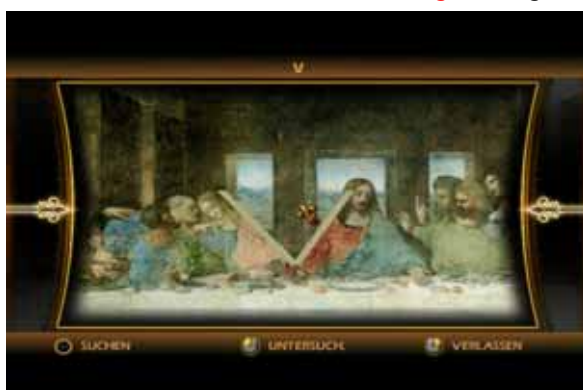
Wir vermuten einfach mal, dass es sich hierbei nicht einfach nur um eine **Bibelstelle** handelt, sondern um einen Hinweis auf das **Passwort** für die Tür. Wir suchen also eine **Bibel** und werden im **Wohnzimmer** fündig. Wir suchen das erste Wort in Zeile 4 (**LASS**) und versuchen unser Glück am **Terminal** der Tür. Es funktioniert und wir betreten eine Art **Salon** in dem sich ein **Klavier** befindet. Im Moment können wir hier aber noch nicht tun, also gehen wir ins **Wohnzimmer**. Links neben der Tür steht ein **Sockel** auf dem irgendetwas fehlt. Darauf steht der Name **Arthur**. Im **Esszimmer** befindet sich ein ähnlicher **Sockel** auf dem ein **Kelch** steht, also suchen wir den **Kelch** von **Arthur**. Neben dem Kamin stehen eine ganze Menge davon. Da auf dem **Schild** von **Artus** ein **roter Drache** abgebildet ist, nehmen wir den **zweiten von rechts** und stellen ihn auf den **Sockel**. Das große Bücherregal fährt zu Seite und öffnet den Durchgang zum **Arbeitszimmer**.

Bevor wir das Zimmer betreten können müssen wir zunächst ein **Schiebepuzzle** lösen, das dürfte jedoch niemandem schwer fallen.

Gleich recht von der Tür steht ein **kleiner Tisch** den wir untersuchen. Wir stecken das **Notenblatt** ein und gehen wieder in den **Salon**, da es hier im Moment nichts weiter zu tun gibt. Wir wenden das **Blatt** auf das **Klavier** an und müssen nun die Töne nachspielen. Hier gestaltet sich die Steuerung mal wieder schwierig, das man schnell von der Maus

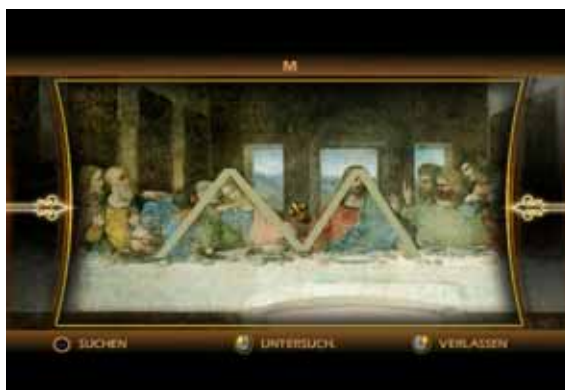
zu den Pfeiltasten wechseln muss. Ist es geschafft folgt eine kleine Unterhaltung in der wir wieder ein paar Informationen bekommen. Wir folgen **Teabing** ins **Esszimmer** und müssen nun das **Gemälde vom letzten Abendmahl** untersuchen.

Zuerst klicken wir auf den **versteckten Gral** und hören uns an was **Teabing** zu sagen hat.



Dann das V zwischen **Jesus** und **Johannes**.

Dann auf **Johannes**.



Dann auf das **M**.

Die Informationen die wir jetzt haben, reichen schon um das **Kryptex** zu öffnen, aber es finden sich noch weitere versteckte Botschaften auf dem **Gemälde** die noch entdeckt werden können.

Das **Lösungswort** für das zweite **Kryptex** lautet natürlich **MAGDALENA**.

Nachdem wir es geöffnet haben werden wir von **Silas** überrascht, der nach einigen Schlägen von **Teabing** die Flucht ergreift. Wir halten es für besser uns zu verstecken und gehen alle in den **Keller**. Die nächste Aufgabe ist es nun die **Balliste** zusammen zu bauen, jedoch fehlen einige **Teile**, die sich in verschiedenen Räumen befinden. **Sophie** und **Robert** machen sich gemeinsam auf den Weg um diese zu suchen. Wir müssen einfach nur **Robert** folgen, die **Teile** einsammeln und in den **Fahrstuhl** stellen. Das Problem ist nur, dass **Silas** ständig wieder auftaucht und sich unbedingt mit uns schlagen will. Diese Sequenzen sind ein bisschen anstrengend, weil man nicht speichern kann und die Kämpfe irgendwie schwieriger sind als sonst. Vielleicht ist das nur bei mir so, aber ich hatte plötzlich arge Probleme mit dem gleichzeitigen drücken der beiden Mauselemente.

Nach einigen Versuchen und ein bisschen Übung ist es aber zu schaffen und **Silas** wird mit der fertigen **Balliste** aus dem Weg geräumt. (Zur Not hier der Cheat für Unverwundbarkeit. VI TRUVIAN MAN Einfach im Menü unter Codes eingeben.)



**Das Spiel kann bezogen werden über den Shop auf <http://www.gamepad.de>**

**SOFTWARESERVICE KRATZ**

**Arendsstr. 4**

**63075 Offenbach**

**Hotline: 069-869499**

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

**[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!**

### Flugplatz

Nachdem **Silas** außer Gefecht gesetzt wurde, fliegen wir nach **London** um uns die **Tempel Kirche** anzusehen. Leider müssen wir vorher noch der **Polizei** entkommen, die uns bereits am **Flughafen** erwartet. **Silas** wird im Kofferraum verstaut und **Robert** tritt mit **Sophie** die Flucht an.

Zuerst müssen wir den **Container** vor die Tür schieben um uns einen Vorsprung zu verschaffen und den **Schalter** neben der Tür betätigen, damit der **Wagon** mit Strom versorgt wird. Dann den **Wagon** in Bewegung setzen und ihn als Deckung benutzen um an den schießwütigen **Polizisten** vorbei zu kommen. Jetzt können wir den **Hangar** betreten. Wir untersuchen den **Werkzeugwagen** und finden in der **ersten Schublade** einen **Bolzschneider**. Damit öffnen wir die verschlossene Gittertür hinten links, klettern die Leiter nach oben und benutzen die **Kransteuerung** um den **Container** aus dem Weg zu räumen.

Kaum ist **Robert** wieder unten, werden wir von der **Polizei** überrascht und es folgt eine kurze Rangelei. Jetzt gehen wir in den kleinen vergitterten Raum, nehmen noch eine **Fackel** aus dem Regal und klettern durch die Luke im Boden nach unten. Wir gehen die etwas ramponierte Treppe nach unten und folgen dem Gang bis zu einer weiteren Luke.

Irgendwie wird es nun immer ungemütlicher, und dann ist auch der der Zugang zur Oberfläche versperrt, weil die **Türsteuerung** keinen Strom hat. Wir schulen schnell um auf Elektriker und bringen das wieder in Ordnung. Wir gehen den Gang weiter, biegen dann links ab und gehen die Treppe hoch. Die Tür ist mit dem **Bolzschneider** schnell geöffnet und wir befinden uns jetzt in einer Art Kesselraum. Weiter gerade aus durch die Tür. An der gegenüberliegenden Wand ist ein **Sicherungskasten**, aus dem wir **drei 50 A Sicherungen** nehmen. Wir gehen weiter und biegen rechts ab, dann gleich wieder

rechts. Hier ist noch ein **Sicherungskasten** mit **zwei 300 A Sicherungen**, die wir auch einstecken. Jetzt gehen wir über den Steg an den Generatoren vorbei und klettern die Leiter nach oben. Mit dem Fahrstuhl fahren wir dann in den **Kontrollturm** und sehen uns dort ein bisschen um.

**Robert** hat eine zündende Idee für ein Ablenkungsmanöver, aber erstmal müssen wir nach draußen. Aus dem **Sicherungskasten** nehmen wir **drei weitere 300 A Sicherungen** und fahren wieder nach unten wo wir bereits von einem **Polizisten** erwartet werden. Zurück im **Generatorraum** treffen wir auf einen weiteren **Polizisten**. Wenn wir den auch erledigt haben, klettern wir die Leiter zwischen den Generatoren nach unten. Am Ende befindet sich ein großer Sicherungskasten, leider wissen wir nicht wo wir welche **Sicherungen** einschrauben müssen. Zum Glück befindet sich direkt daneben ein etwas unleserlicher **Schaltplan**, aber mit dem **UV-Licht** ist auch das kein großes Problem. Wir brauchen also jeweils **1.200 A** für die Generatoren und **100 A** für die Tür. Die **Sicherungen** aus dem Kasten stecken wir ein und platzieren sie richtig.



Jetzt nur noch den **Hebel** umlegen und schon ist die Stromversorgung wiederhergestellt. Den **Polizisten**, der oben seine Runde dreht, könnt wir ignorieren, wenn er gerade am anderen Ende ist bekommt der sowieso nichts mit. Wir klettern also wieder nach oben und gehen zurück zur Tür die an die Oberfläche führt. Die beiden **Polizisten** können bequem per Tarnangriff ausgeschaltet werden. Noch schnell den **Hebel** umlegen und die Tür öffnet sich vollautomatisch.

Wir folgen dem Gang und klettern zwei Leitern nach oben. Natürlich regnet es immer noch, aber so kann man sich wenigstens ungehört an die beiden **Polizisten** anschleichen und sie in eine wohlverdiente Pause schicken. Jetzt müssen wir für die Ablenkung sorgen, und öffnen das **Ventil** am **Treibstofftank**. Nun klettern wir aufs Dach um aus sicherer Entfernung eine **Fackel** auf den auslaufenden **Treibstoff** zu werfen, nachdem wir einen weiteren **Polizisten** schlafen gelegt haben.

## Temple Church

Nach einer spektakulären Flucht sind wir schließlich bei der **Templer Kirche** angekommen und müssen zunächst das **Kryptex** entschlüsseln.

Sehr schoen dass Wasser draussen  
fließt. Durch die Widmung  
du den Schluessel siehst.

**Robert** und **Teabing** sehen sich jetzt drinnen um und wir sollen einen Weg zum Innenhof finden. Leider ist die Holztür verschlossen, aber den Schlüssel finden wir in dem **Schaukasten** neben dem Haupteingang. Leider kommen wir auch in diesem Level nicht ohne Kampf aus, denn einige **Söldner** sind uns auf den Fersen.

Was mich ein bisschen gestört hat, war die Tatsache, dass die Entwickler anscheinend nur Zeit für drei verschiedene Typen hatte, also begegnen uns immer wieder die gleichen Gesichter auch wenn wir gerade genau den Kerl ausgeschaltet haben. Aber man kann ja bekanntlich nicht alles haben.

**Sophie:**

Der erste **Söldner** wartet direkt hinter der Tür zum Hinterhof und kann per Tarnanriff aus dem Weg geräumt werden. Wir gehen gerade aus weiter unter dem Gang hindurch und dann nach rechts. An der Treppe stellen wir uns in einen Hinterhalt und klopfen ein paar Mal, damit einer der **Männer** nach unten kommt und wir uns nicht mit zweien gleichzeitig prügeln müssen. Wenn wir auch den zweiten ausgeschaltet haben, sehen wir uns den **Brunnen** genau au. In einem der **Pflanzenbehälter** scheint irgendwas versteckt zu sein. Leider kommen wir nicht daran, weil uns die Rosen im Weg sind. Wir gehen den kleinen Gang entlang und finden eine **Rosenschere** in einer **Schubkarre**. **Sophie** schneidet die Rosen radikal nieder und eine **Widmung** kommt zum Vorschein.

Zu Ehren von Jacques Saunière:  
Ohne ihn hätte die unterirdische  
Renovierung der berühmten  
Säulenritter im Innenhof nicht  
fertig gestellt werden können.

Wir untersuchen den **Behälter** noch einmal und benutzen den **Ring** mit dem **Kupferstich**. Ein **Geheimfach** öffnet sich und wir entnehmen ein **grobes Metallstück**.

**Robert:**

In der Zwischenzeit ist **Teabing** entführt und **Robert** eingesperrt worden. Wir durchsuchen die Zelle und finden auf dem **Stuhl** ein **kleines Zahnrad**. Auf dem Tisch neben der Tür liegt ein Stück Pappe und unter dem Karton, auf der Palette daneben, eine **Metallstange**. Mit diesen Utensilien ist es kein Problem durch die Tür zu kommen, da der **Schlüssel** noch steckt. Wir schieben die **Pappe** unter die Tür und stecken dann **die Me-**

**tallstange** ins Schlüsselloch. Der **Schlüssel** fällt raus und wir sind frei. Der **Söldner** muss jetzt natürlich für seine dummen Sprüche büßen und bekommt einen ordentlichen Schlag auf den Hinterkopf.

Nun gehen wir nach links und finden ein **Getriebe**, mit dem die Tür nach oben geöffnet werden kann. Leider fehlen ein paar **Zahnräder**, die beiden die schon drin sind stecken wir ein und suchen den Rest.

Wir gehen also wieder zurück und dann nach links durch die Tür in die Kirche. Hier halten sich drei **Söldner** auf. Zwei gleich links, die unterhalten sich, also lassen wir die erstmal in Ruhe. Der andere schlendert durch die Kirche. Wir schleichen uns an der rechten Wand entlang bis zu einem **Regal** in dem wir ein **kleines Zahnrad** und eine **Bandage** finden. Jetzt weiter an der Wand entlang schleichen bis zu einem Schrank, der auch ein **kleines Zahnrad** enthält. Wenn wir ganz leise an den beiden **Söldnern** vorbei gehen, bemerken die uns nicht und wir können aus einer Nische links hinter ihnen ein **großes Zahnrad** aus dem **Schrank** nehmen und ungesehen wieder in den Keller gehen.

Wir widmen uns jetzt dem **Getriebe** und setzen die **Zahnräder** richtig ein.



Danach nur noch den **Hebel** umlegen und wir treffen endlich **Sophie** wieder. Die muss nur noch zwei **Wachen** erledigen und kann dann in den Keller zu **Robert**.

### Robert und Sophie

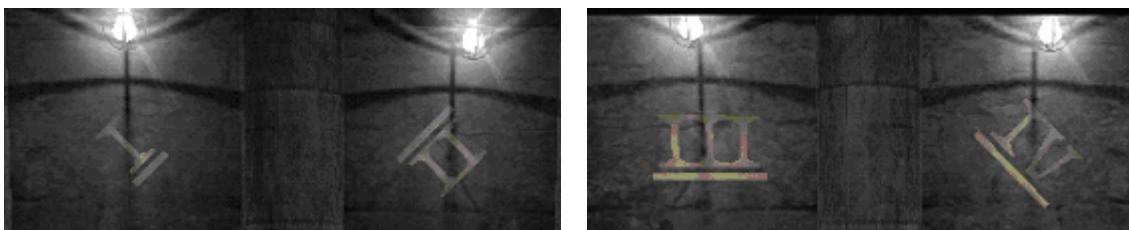
Gemeinsam können die Beiden jetzt die Schwere Tür zum Tunnel öffnen. Wir gehen den Gang entlang, schalten zwei **Wachen** aus und gehen weiter, bis wir auf zwei **Wachen** stoßen, die sich gerade angeregt unterhalten. Gleich vorne links finden wir neben einem **Skelett** ein **Templer Siegel**. Wir gehen weiter und nach der nächsten Biegung liegt hinter einem **Karton** ein **weiteres Siegel**. Noch ein blond gestränkter **Söldner** und dann stehen wir vor einem verschlossenen Gittertor. Ein Stück weiter vorne hängt ein

**Schaltkasten**, mit dem wir die **Hebel** für die Tore aktivieren können. Die **Knöpfe** werden wie folgt gedrückt:

2	4
3	1

Mit dem **Hebel** können wir nun das Tor öffnen. Auf dem Tisch liegt das **dritte Templer Siegel** und eine **Bandage**. Jetzt gehen wir zurück zu dem anderen verschlossenen Tor und öffnen auch dieses mit dem **Hebel**.

Wir stehen jetzt vor einem **Altar**. In die Löcher setzen wir die fehlenden **Templer Siegel** ein, diese müssen auf eine bestimmte Art gedreht werden. Die **Zeichnungen** an der Wand sagen uns wie, wobei der Strich unter der **römischen Zahl** den Boden darstellt.



Haben wir alles richtig gemacht, öffnet sich draußen am **Brunnen** ein **Geheimfach**.

Wir machen uns gleich auf den Weg dorthin. Wir überwältigen noch zwei **Wachen** im Tunnel und gehen dann durch den Keller in die Kirche. Gleich rechts durch die Tür kommen wir zu Hof und können in **scharfes Metallstück** aus dem **Geheimfach** holen. Wir werden von zwei **Söldnern** überrascht, aber zu zweit sind die kein großes Problem.

Danach gehen wir wieder in die Kirche und dort in den Raum mit den **Rittergräbern**. Hinten rechts in der Ecke steht ein **Schild**, das wir mit unseren **Bruchstücken** ergänzen und wir erhalten einen **Code**. Wir sehen uns die **Gräber** genauer an. Bei den meisten steht auf den **Grabplatten** „Hier liegt ein unbekannter Ritter“. Danach erscheint ein Rätsel, das wir mit unserem **Code** entschlüsseln können, doch leider ergibt das Wort keinen Sinn.



Nur wenn wir das richtige **Grab** ausgewählt haben ergeben die Buchstaben den Namen „Richard“. Und das ist gleichzeitig auch das **Lösungswort** für unser **Kryptex**.

So jetzt kommt die kniffligste Stelle im Spiel. Wir werden nach einer Zwischensequenz von **Silas** verfolgt, der eine **Pistole** mit einem scheinbar endlosen Magazin hat. Zwi-schendurch müssen wir **Türen** einschlagen und **Hebel** mit den **Schaltkästen** aktivieren. Das Schema für die **Schaltkästen** ist das gleiche wie vorhin.

2	4
3	1

Danach schnell den **Hebel** umlegen und weiter laufen. Dann müssen noch ein paar Tore geöffnet werden und wir sind schließlich entkommen.

## Westminster Abbey

Zuerst müssen wir **Newtons Grab** finden. Dort wartet eine **Wache**, die wir mit einem Stromschlag außer Gefecht setzen können. Jetzt sehen wir uns die **Grabstätte** genauer an. Wir klicken auf den **Engel**, die **Sonne**, und die **kleinen Figuren** am unteren Rand. Dann benutzen wir den **Ring** mit dem **kleinen Loch**, an der **Sonnenkugel** und wir können sie einstecken. Dann lesen wir noch mal das Gedicht. Gemeint ist natürlich **Chaucers Grab**, das wir auf der rechten Seite neben dem Baugerüst finden. Es ist von einem **Priester** die Rede, der Geld für den Erlass der Sünden genommen hat. Wir hören uns die Geschichten von **Chaucer** an. Wir erfahren den Namen des Priesters (**PARADONER**), den wir in das **Schiebepuzzle** eingeben, nachdem wir der Mitte die Sonnenkugel eingesetzt haben, beginnend rechts oben und dann im Uhrzeigersinn. Aus dem **Geheimfach** entnehmen wir einen sehr **großen Ring**, der vermutlich nicht für eine menschliche Hand gemacht ist.

Das nächste Gedicht führt uns zu **Shakespeare**, den wir auch gleich suchen. Leider befindet sich diese **Statue** gerade im Restaurationsraum. Wir betreten den Kreuzgang und schalten die **Wachen** aus. Am Ende links durch die Tür, hier warten auch wieder **drei Wachen**. Die erste schalten wir aus indem wir uns der Nische verstecken und das Licht anschalten. Er wird nachsehen, was los ist und wir können in den Hinterhalt gehen. Den nächsten bekämpfen wir auf die gleiche Weise. Nach der Abbiegung gehen wir in den Raum links und schalten den Strom für den Abstellraum ein. Leider werden wir dabei von **zwei weiteren Wachen** entdeckt.

Wir gehen in den nächsten Raum und untersuchen die **Statue**. Das **Schild** können wir leider nicht lesen, da es verdreckt ist, also machen wir uns auf die Suche nach **Putzmittel**. Neben der Tür steht eine **Palette**, die wir uns ansehen und wir finden einen **Bolzenschneider**.

Zurück in den Kreuzgang und dann links abbiegen. Die Tür knacken. Hinter Tür die **Kar-tons** beiseite räumen und das Licht anmachen. Dann können wir das **Regal** untersuchen und finden die gesuchte **Reinigungsflüssigkeit**. Jetzt fehlt uns nur noch eine **Bürste**, die wir in dem Schrank finden, der neben dem eigentlichen Ausstellungsort der Shakespeare Statue steht.

Wir kombinieren nun die **Bürste** mit der **Reinigungsflüssigkeit** und können damit die **Tafel** an der **Statue** reinigen. Den **großen Ring** stecken wir auf den Finger von Shakespeare, nachdem wir eine ungewöhnlich helle Stelle am Finger entdeckt haben. Es öffnet sich ein **Geheimfach** unter der Statue und wir erhalten eine **Kurbel**.

Wir gehen zurück in die Kirche. In einem Seitengang steht ein **Gerüst**, ein bisschen weiter rechts finden wir das Grab von **König Heinrich III**. Mit der **Kurbel** können wir die **Buchstaben** ändern. Das Wort, das hier gesucht wird hat uns **Shakespeare** gezeigt.

## TEMPLES

Wir stellen die entsprechenden **Buchstaben** ein, und es öffnet sich wieder ein **Geheimfach** in dem sich eine **kleine Steinplatte** befindet.

Das nächste Gedicht führt uns zum Grab von Baron Hudson. Wir wenden uns nach links dem **Baugerüst** zu. Wenn wir es genauer untersuchen, können wir die **Bremsen** vorne und hinten lösen und es dann zur Seite schieben. Nun ist der Weg frei zur Saint John's Chapel. Wir setzen die fehlende **Steinplatte** mit dem **Königssymbol** ein. Jetzt müssen wir nur noch herausfinden, in welcher Reihenfolge die Knöpfe gedrückt werden müssen.

Der **Baron** seinen letzten Atem haucht in...  
 Der Cousin von **Königin** Elisabeth ...  
 Seine Mutter mit einem **Soldaten** grüßt,  
 nachdem der **Ritter** ihr den Tag versüßt.

**Robert und Sophie** geben uns den Hinweis, dass der letzte Satz auf eine umgekehrte Reihenfolge schließen lässt, also versuchen wir es folgendermaßen:

**Königin**

**Baron**

**Ritter**

**Soldat**

Tatsächlich funktioniert das, und wir erhalten einen kleinen **Zylinder**, den wir mit der **Sonnenkugel** kombinieren.

Das letzte Gedicht führt uns wieder zurück zu **Newtons Grab**. Wir wenden die **Sonnenkugel** auf das **kleine Loch** an. Eine **Schublade** öffnet sich. Darin befinden sich ein Teil eines **Dokuments** und ein **Puzzle**. Zunächst setzen wir die **Teile** des **Dokuments** zusammen. Den zweiten haben wir in unserem Inventar. Danach müssen wir nur noch das **Puzzle** richtig zusammen setzen und bekommen schließlich das letzte **Kryptex**.

Nach einer kleinen Zwischensequenz steht uns **Teabing** mit einer **Waffe** gegenüber und will uns zwingen das **Kryptex** zu öffnen und ihm zu übergeben.

Unsere Aufgabe ist es nun, die richtigen Fragen zu stellen, um **Teabing** abzulenken. In der Zwischenzeit muss **Robert** versuchen das **Kryptex** zu öffnen. Für alle denen das in der Sequenz zu schnell ging: **Das Lösungswort** ist **PAYENS**.

„Ich dachte, sie wären als Einziger würdig den Gral zu finden“

„Sie sind verantwortlich für den Tod meines Großvaters.“

„Sie sind auch nicht besser, als die Kirche.“

Geübte Finger schaffen es, das **Kryptex** in der ersten Sequenz zu schaffen, der Rest der Unterhaltung wird dann automatisch zu Ende geführt.

### Rosslyn Chapel

Im nunmehr letzten Kapitel befinden wir uns in der **Rosslyn Chapel**.

Wir untersuchen als Erstes das **Taufbecken**, im Eingangsbereich, und stecken den **Steinschlüssel** ein. Hinter uns befindet sich eine **Holzbox**, bei genauerem Hinsehen entdecken wir Schleifspuren auf dem Boden. Wir ziehen die **Box** von der Wand und finden darunter einen **lockeren Stein**, unter dem eine **Gänseblümchen-Scheibe** versteckt ist. Nun gehen wir in die Kirche und ziehen den **roten Vorhang** auf der rechten Seite auf.

Wir finden eine **Steinskulptur**, in das leere Feld stecken wir den **Steinschlüssel**, und wir erhalten eine **Lilienscheibe**. Dann untersuchen wir die vier **Engel-Figuren**. Unter dem Faith-Engel finden wir ein **Streichholzpacken**.

Auf der linken Seite befindet sich ebenfalls ein **Vorhang**. Wir zünden die **Kerze** an können dann die **lateinische Inschrift** lesen. Wir gehen zurück zu den **Engeln** und sehen uns die **Truth-Figur** näher an. Wir lassen **Sophie** nach oben klettern und erhalten die **Rosenscheibe**.

Jetzt gehen wir zum **Davidstern**. Wir setzen dort die **Scheiben** wir folgt ein:

**Gänseblümchen-Scheibe auf das Keuschheitssymbol**

**Rosenscheibe auf das Liebessymbol**

**Lilienscheibe auf das Symbol für Reinheit**

Der Weg zur Sakristei ist jetzt frei. Unten angekommen, untersuchen wir den **Globus**, und merken, dass ein Teil fehlt. Wenn wir den schmalen Gang nach rechts gehen, finden wir einen **"Blutenden Engel"**, der den fehlenden Teil des **Globus** in der Hand hat. Wir stecken ihn ein, vervollständigen den **Globus** und erhalten eine **Sternenscheibe**.

Jetzt gehen wir weiter in eine Art Abstellraum, wo wir die **Weidenbox** zur Seite schieben und eine **Falltür** entdecken. Daneben befindet sich eine **Steinscherbe** mit einem **Sternensymbol**. Dort setzen wir die **Sternenscheibe** ein und ein weiteres Puzzle muss gelöst werden.

Wir öffnen die **Falltür** und klettern nach unten. Wir befinden uns jetzt in der Bibliothek und untersuchen dort die **Fresken** sowie das **Fotoalbum**.

In der folgenden Schlussequenz wird nun endlich das große Geheimnis gelüftet.

Viel Spaß

P.S.: Wem die Rätsel mit den verschlüsselten Nachrichten gefallen haben, kann sich im nächsten Level noch mal richtig austoben. Das letzte Kapitel ist für diejenigen gedacht, die alle Geheimnisse gefunden haben, leider gehöre ich nicht dazu.

**Wir danken dem Autor, Sam, für diesen Lösungsweg und die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de zu veröffentlichen.**



**Das Spiel kann bezogen werden über den Shop auf <http://www.gamepad.de>**

**SOFTWARESERVICE KRATZ**

**Arendsstr. 4**

**63075 Offenbach**

**Hotline: 069-869499**

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

**[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!**

**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).**