

Komplettlösung zu

In Memoriam

© by Nikki

Diese Lösung obliegt dem Copyright des Autors/der Autorin und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht werden. !!!

Kapitelindex:

Drei Prüfungen

1. Sonne
2. Viereck
3. Mond

Aqua 1

1. Aphebis
2. Bos
3. Terima
4. Soapphi
5. Ustichos
6. Syro

Aqua 2

1. Sorthir
2. Ouphisit
3. Chnough

Terra 1

1. Epichtech
2. Tair
3. Epichmaus

Terra 2

1. Athour
2. Bous
3. Soon
4. Aron
5. Amphatab
6. Rhomenos

Aer 1

1. Sosommo
2. Chnoum
3. Isy

Aer 2

1. Pepisoth
2. Nephoemes
3. Zocha
4. Spuchu
5. Phu
6. Vai

Ingis 1

1. Chthisar
2. Phatiti
3. Subos
4. Ipi
5. Teuchmos
6. Chnoumous

Ingis 2

1. Choutaret
2. Lachori
3. Sichet

Endspiel

Es handelt sich hierbei nicht um ein herkömmliches Adventure, in dem Du Personen durch die Gegend führst, sondern um eine polizeiliche Untersuchung. Jack Lorski und seine Partnerin Karen Gijman sind spurlos verschwunden. Nach und nach bekommst Du mit der Lösung verschiedener Rätsel Teile aus Jacks Tagebuchverfilmung gezeigt. Um die Rätsel zu lösen, musst Du des Öfteren im Internet unter <http://www.google.de> nach bestimmten Personen, Orten, Bauwerken, etc. suchen. Während Du spielst, solltest Du Dein Emailprogramm und auch das Internet offen lassen. Bei mir gingen keinerlei Mails ein. In den FAQ von Ubisoft zu dem Spiel steht:

„Es gibt Spielbereiche, in denen Sie keine Mails erhalten (z.B. wenn Julie nach langer Recherchearbeit schlafen geht).

Ansonsten hängt es von Ihrem Internetprovider ab, ob Sie E-Mails erhalten oder nicht. Manchmal dauert es wegen Überlastung des Providers etwas länger.

Bitte setzen Sie sich mit dem technischen Kundendienst Ihres Internet-Providers in Verbindung.“

Das hat mir auch nicht weiter geholfen, denn Mails die nichts mit dem Spiel zu tun hatten, kamen durchaus an. Es sollten noch eine Woche nach Beendigung des Spiels Mails ankommen. Leider weiß ich nur aus Foren, dass diese Mails etwas enttäuschend waren und nicht den eigentlichen Ausgang des Spiels mitteilen. Wer einen Router hat, sollte bedenken, dass das Spiel den Port 180 benutzt.

Sinnvoll ist es auch des Öfteren das Spiel nach einem absolvierten Level zu verlassen und dann den Spielstand in einen anderen Ordner zu kopieren, da man nicht selber speichern kann und der Spielstand immer automatisch beim Verlassen des Spiel überschrieben wird. Wenn das Spiel sich dann aus irgend einem Grund aufhängt, kommt man nicht mehr rein, wenn man keinen alten Spielstand zurück kopieren kann. Die Spielstände liegen in: Ubi Soft/In Memoriam/Media/Dir/Save/USER_1/. Es reicht aus die beiden *.sav Dateien zu sichern, da die Userdatei bei jedem Spieler anders ist und nur auf den Usernamen und das Passwort zurückgreift.

Einführung

Das Spiel beginnt mit einer Videoaufnahme, bei der eine Frau gejagt wird. Danach erhältst Du Meldungen auf dem PC mit der Aufforderung der Polizei bei der Suche nach dem Journalisten Jack Lorski und seiner Begleiterin Karen Gijman zu helfen. Um die CD Phönix einsehen zu können, die Jack noch hinterlassen hat, musst Du Dich registrieren. Gib hierzu einen Benutzernamen und eine Mailadresse an. Danach wählst Du aus, ob Du Deine Mail, in der Dir das Kennwort zugesandt wird, per Web abholst ob mit einem separaten Programm wie dem Outlook Express. Hole dann Deine Mails ab und öffne die CD, in dem Du das erhaltene Kennwort eingibst.

Auf dem Bildschirm erscheint jetzt ein kleines Fenster mit einer komischen roten Maske und kleinen weißen Quadraten, die aber immer wieder verschwinden. Fahre mit der Maus über diese Quadrate und es er scheint ein Satz:



Klicke den Satz an und ein neues Fenster erscheint. Dieses Mal musst Du mit der Maus auf die kleine weiße Bombe gehen. Weiter Sequenzen in dieser Art folgen. Anschließend musst Du das Messer links in die Hand rechts legen. Der nächste Spruch erscheint:

Du möchtest wissen was mit dem Polen ist nicht wahr?

*Und weil du lieb und artig gewesen bist, bekommst
du auch eine kleine Belohnung...
Wie wär's mit ein paar Ausschnitten aus seinem
gefilmten Tagebuch?
Das wird Dir bestimmt gefallen. Schau mal...*

Bis hierhin brauchst Du Dir noch nichts zu merken. Es dient eher zur Einführung in das Spiel, denn in dieser Form wird es fortgeführt.

3 Prüfungen

Sonne

Die nächste Sequenz zeigt Dir Jack und Karen. Es folgt ein Symbol. Merke es Dir, denn nun musst Du 3 Prüfungen bestehen, um weitere Sequenzen einsehen zu können. Das Symbol, ist die Sonne. Drei kleine orange Kreise sind im nächsten Bild aufgemalt, wähle die Sonne aus, worauf hin sie anfängt sich zu bewegen. Verfolge sie und klicke sie ein zweites Mal an. Du musst jetzt ein Kennwort eingeben, das Du im Internet findest. Klicke auf die Rasiermesserklinge und fahre mit ihr über den Bildschirm. Irgendwann erscheint ein kleiner Link, auf den Du klicken musst. Eine Internetseite öffnet sich. In dem kleinen Fenster musst Du nun nach dem Passwort suchen, in dem Du das Bild verschiebst. Das Passwort lautet: **Anima**.

Viereck

In der zweiten Prüfung nimmst du das Viereck und klickst es zweimal an. Das Passwort Corpus muss eingegeben werden. Das sieht nicht sehr schwer aus, doch sobald Du den ersten Buchstaben über die Tastatur eingegeben hast entpuppt es sich als doch nicht so einfach. Die Buchstaben passen nicht mit denen auf Deiner Tastatur überein und es gilt herauszufinden, welche Buchstaben Du eintippen musst, um das Wort Corpus zu erhalten.

C =P, O=H, R=E, P=N, U=I, S=X

Tippe ein: **PHENIX**

Mond

Bei der dritten Aufgabe klickst Du den Mond an. Wirr durcheinander fahrende Buchstaben erscheinen auf dem Bildschirm. Klicke auf die Sonne und es öffnet sich wieder eine Internetseite. Große in dünnen weißen Linien geschriebene Buchstaben erscheinen. Fahre mit der Maus das Bild nach links, um den Anfang des Wortes entziffern zu können. Dann Buchstabe für Buchstabe nach rechts, bis Du das komplette Passwort herausgefunden hast: Spiritus. Jetzt gilt es nur noch die Buchstaben einzufangen und richtig zu platzieren. Wenn Du mit der Maus nah genug an einem Buchstaben bist, bleibt er so zu sagen an der Maus kleben. Führe ihn an die richtige Position, bis das komplette Wort **Spiritus** eingetragen ist.

Jetzt nur noch zweimal auf den roten Fleck in der Mitte klicken und Du hast Zugang zum nächsten Teil des Films.

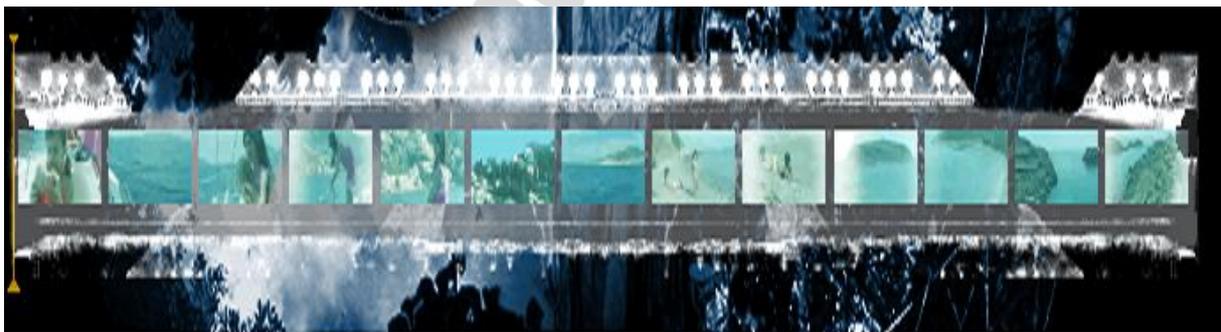


Aqua 1

Aphebis

Unten laufen Ausschnitte des Films, den Du schon gesehen hast, an Dir vorbei. Du musst sie in die richtige Reihenfolge bringen und in der Mitte einfügen. Dazu kannst Du links in der Mitte des Bildschirms auf das kleine Viereck klicken und Dir den Film noch einmal ansehen. Es fällt auf, dass der Anfang des Films bei dem fertigen fehlt, aber in Einzelstücken hier liegt. Jetzt gehst Du noch einmal ins Internet und zwar über das kleine weiße Kästchen am linken Rand. Du landest dieser Seite <http://www.skl-network.com/de/> Dort findest Du unter Dokumente noch einmal den Super 8 Filme in voller Länge.

Hast Du die Teilstücke richtig sortiert, lässt Du Deinen Film noch einmal ablaufen, in Du oben an dem Kreis auf den Hebel klickst. Ist alles richtig, bekommst Du einen weiteren Auszug aus Jacks Tagebuch zu sehen. Karen erfährt seit Jahren das erstmal etwas über das mysteriöse Verschwinden ihres Vaters durch diesen kleinen Film.



Bos

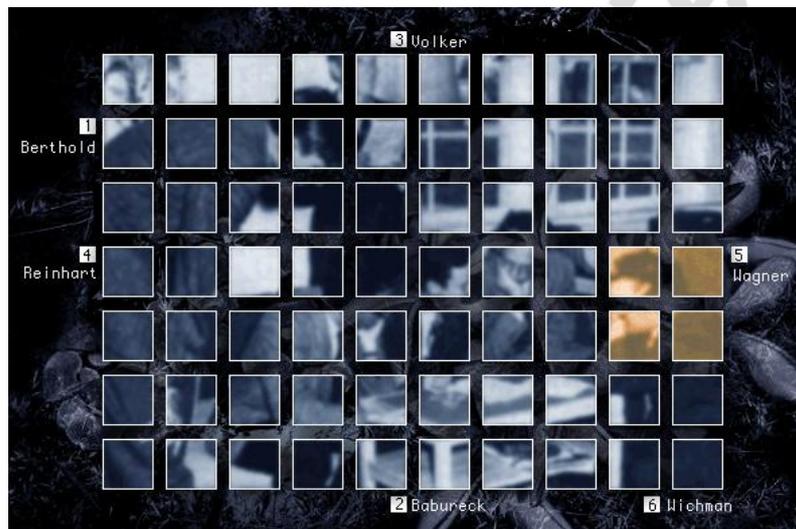
Fahr mit der Maus über alle Kästchen und es erscheint ein Bild. Unten rechts wird Dir angezeigt, wie viele Kästchen Du noch nicht überfahren hast. Ein weiteres Bild erscheint, bei dem Du das Gleiche machst. Danach erscheinen an den Rändern Zahlen von 1 bis 6 und unten rechts stehen die Namen **Volker, Wichman, Berthold, Wagner, Reinhart, Babureck**. Aber zu welchem Bildausschnitt gehört welcher Name? Suche im Google einmal unter diesen Namen und Du findest den Link <http://www.volker-institut.com/> zum Volker-Institut.

Auf dieser Seite begibst Du Dich jetzt nach dem gleichen Foto. In der Rubrik **Geschichte** wirst Du fündig. <http://www.volker-institut.com/Gesch.html> Dort wird zu dem Bild auch direkt eine Beschreibung mitgeliefert.



1 - H.Berthold	4 - V.Reinhart
2 - J.Babureck	5 - I.Wagner
3 - P.Volker	6 - F.Wichman

Ordne also die Namen den Bildausschnitten zu.



Terima

Klicke einfach auf den Kreis und warte bis sich das Wort verändert hat. Hast Du dies ein paar Mal gemacht, bekommst Du Zugang zu einer Art Fotolabor. Rechts ist ein Stein, den Du erst einmal auf Seite legst. Es erscheint eine Schale mit Entwicklerflüssigkeit, die Du oben ins Bild stellst. Danach nimmst Du alle Schnipsel rechts weg und legst sie in die Flüssigkeit. Sind sie entwickelt, beginnt Dein Puzzle. Setze drei Bilder zusammen.



Wieder gehst Du auf die Seite <http://www.ski-network.com/de/> , um Dir den Film noch einmal anzusehen. Am Anfang schaut die Mutter an einer Hauswand auf ein Schild. Stoppe hier den Film, in dem Du mit der rechten Maustaste drauf gehst und den Haken bei Abspielen weg machst. Verbessere die Bildqualität und vergrößere das Bild. Dir wird das Wort **Epicharmou** angezeigt. Dieses gibst Du im Google noch einmal ein. Du erhältst den Links zu <http://www.rhodestravel.com/2Stadt.html> Gleich auf der ersten Seite

findest Du das erste der drei Bilder. Es handelt sich um den Hippokrates-Platz. Hier bist Du also schon mal richtig. Wechsele nun in das Verzeichnis, **Rhodos im Überblick** und Du erhältst die griechische Schreibweise für das Wort Rhodos.

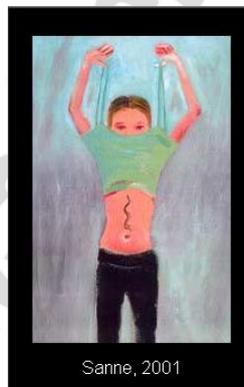
(ρόδος)

Gib dieses Wort unten rechts im Bildschirm durch Auswahl der Buchstaben ein. Ein weiteres Stück Film erreicht Dich, in dem Jack auf Volker gestoßen ist. Volker ist der Ermordete auf den Klippen, doch Jack konnte einen mit diesem befreundeten Forscher aufsuchen. Außerdem wird noch ein Detektiv mit Namen Vasilli erwähnt. Leider sind auch hier wieder alle wichtigen Angaben unverständlich.

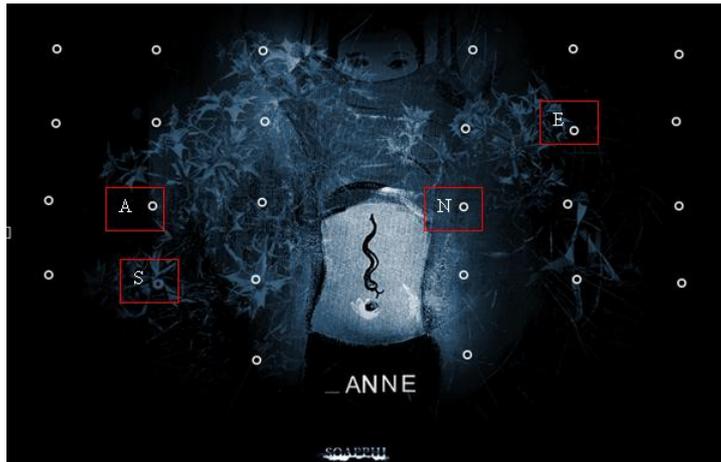
Soapphi

In diesem kleinen Bildausschnitt versteckt sich eine Koordinate. Klicke mit der Maus auf das Bild und ein Koordinatengitter erscheint. Fährst Du nun mit der Maus das Bild ab, entdeckst Du die Koordinate **19/75**. Unten rechts am Rand des Bildes wird jeweils die Koordinaten angezeigt, die das Gitter erreicht hat. Suche jetzt die Koordinate 19/75. Bist Du auf diesem Punkt mit dem Schnittpunkt der Koordinatenlinien angekommen, geht es weiter.

Im nächsten Bild bewegst Du die Scheiben aus dem Bild heraus. Sind sie nicht ganz herausgeschoben, springen sie an ihre ursprüngliche Position zurück. Hast Du alle Scheiben entfernt, klickst Du in dem Bild auf den Punkt unter der Schlange. Es soll wohl einen Bauchnabel darstellen. Es gilt den Namen des Mädchens zu finden. Der Hinweis, dass Karen ein Bild von dem Mädchen gemalt hat, bringt Dich weiter. Öffne wieder einmal das Internet und suche im Google nach **Karen Gijman**. Ein link zu ihrer Homepage führt Dich weiter zu <http://www.karen-gijman.com/home.html#gal> Klicke hier direkt das erste Bild links in der obersten Reihe an.



Auf dem Bauch des Mädchens ist die gleiche Schlange aufgemalt. Der Name ist **Sanne**. Du musst jetzt nur noch aus dem Punkten die richtigen Buchstaben herausfinden. Eine Stimme benennt Dir jeden Buchstaben, wenn Du mit der Maus über den Punkt fährst.



Wieder wird ein weiteres Stück Tagebuch freigegeben, in dem Jack und Karen zum Schauplatz des Verbrechens reisen.

Ustichos

Klicke oben rechts auf die Zelle und ein Einzeller schlüpft heraus. Mach dies 3-mal, danach ist diese Zelle verschwunden. Aber die Einzeller hinterlassen neue Zellen. Also immer weiter klicken, bis zu Tierchen das Holz unten weggefressen haben und der Bottem für weiter frei ist. Klicke darauf und Du erfährst wo Volker geboren wurde.

Naja noch nicht ganz, denn der Teil des Zeitungsausschnitt ist wieder verdeckt und muss erneut freigemacht werden. Dieses Mal kommen aber aus allen Himmelsrichtung Gegner der Einzeller, die sie zerstören wollen. Außerdem hast Du nicht unbegrenzt Zeit. Ist der Teil der Zeitung freigelegt, kannst Du die Geburtsstadt **Solingen** erkennen und unten rechts eintragen.

Syro

Hier heißt es einen kleinen Ball durch die aufgezeichnete Bahn bis hin zu dem Loch oben zu schleusen. Dabei wird der Ball, sobald Du ihn anklickst an einem Faden geführt. Er darf weder die Ränder noch die gelben und blauen Sterne berühren. Die weißen Punkte sind Zwischenstationen. Außerdem wird Dir ein Zeitlimit gesetzt. Hast Du keine der Zwischenstationen erreicht, bis alle gelben Balken voll sind, kehrst Du zum letzten benutzen Ruhepunkt zurück. Das erste Bild geht noch relativ leicht. Im zweiten sind schon wesentlich mehr gelbe Sterne vorhanden und zusätzlich ein blauer, der quer durch das Gelände wandert und keine feste Bahn hat. Das dritte Bild ist dann schon eine echte Herausforderung. Achte dabei immer auf die unten dem sich füllenden gelben Balken erscheinenden Buchstaben. Es erscheinen immer andere. Setze sie zusammen und Du erhältst den Namen des Detektivs: **Vassili Tsirkas**. Im nachfolgenden Film erfährst Du etwas über ein Buch. Jack reist nach Istanbul.



Aqua 2

Sothir

Die Kreise werden zu Lichtern, wenn sie an bestimmten Positionen sind. Bewegen kannst Du sie, in dem Du mit der Maus über sie fährst. Dein Ziel ist es, alle Lichter auf dem Schriftzug **Hagia Sophia** zu platzieren, um ins nächste Bild zu kommen.

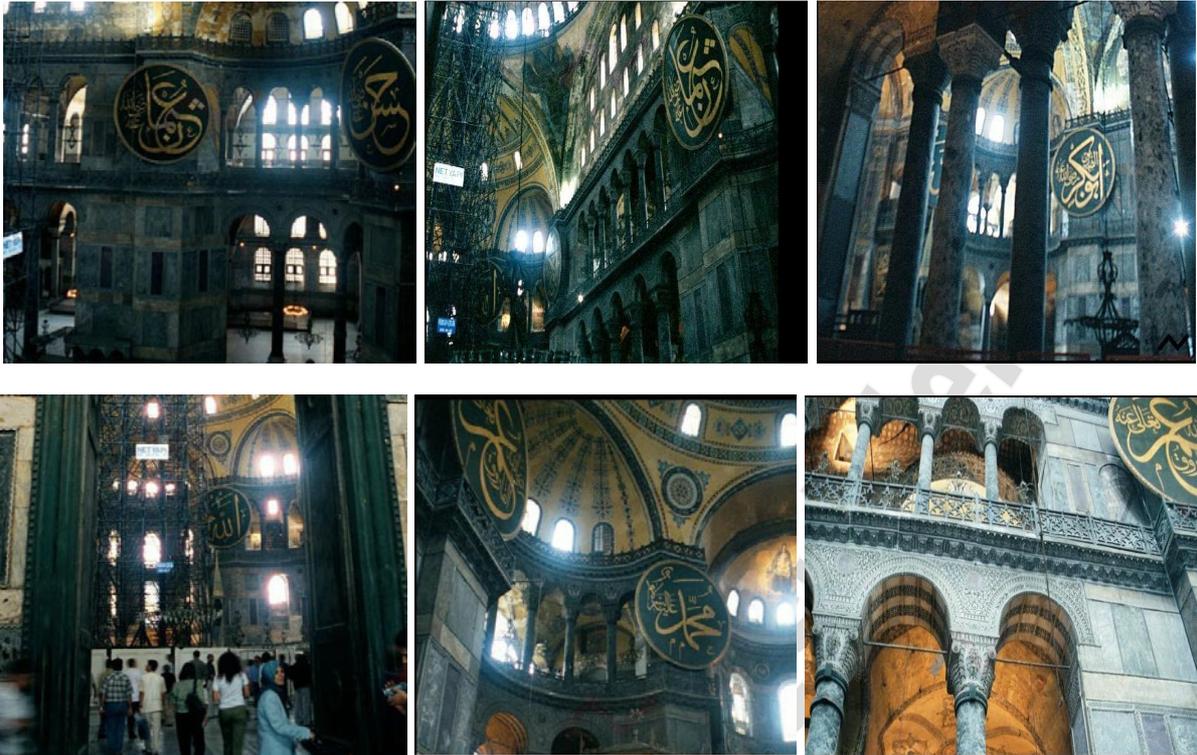


Hier gilt es die Symbole richtig im Grundriss der Kirche zu platzieren. Nummerieren die Standorte von 1 bis 8 und die Schilder mit den Symbolen von A-H.



Wieder einmal das Internet verwenden. Im Google gibst Du **Grundriss Hagia Sophia Levhas** ein und erhältst folgenden Link.

http://newmanservices.com/turkey/slideshow.asp?SlideShow=hagiasophia_1&Show=ayasofya20_34 Hier siehst Du oben eine Reihe von kleineren Bildern, die Du anklicken und somit in Großformat sehen kannst.



An Hand der Bilder kannst Du nun folgende Positionen festlegen.

Symbol	Position
A	4
B	2
C	1
D	
E	
F	6
G	5
H	3

Es fehlen Dir nur noch die Positionen für die Symbole D und E. Diese kannst Du nur durch ausprobieren herausfinden. Richtig ist **D = 7 und E = 8**. Ein neuer Filmteil wird freigeschaltet. Auf der Suche nach dem Buch landet Jack vor einem geschlossenen Geschäft. Er wird zu einem Antiquariatsbuchhändler auf dem Basar weitergeleitet.

Ouphisit

Hier musst Du wieder ein Passwort finden. Drei Namen sollen Dir bei der Suche im Internet helfen. Um diese Namen herauszufinden, musst Du über die drei Kreise fahren und versuchen sie solange an einer Stelle festzuhalten, bis einer der drei Namen lesbar angezeigt wird. Der Kreis bewegt sich wieder, sobald einer der beiden anderen Kreise an ihn stößt. Die drei Namen lauten: **Maria Luzia Alves, Sato Mia und Victoria Baring**. Öffne den Google und gib dort **Victoria Baring** ein. Du wirst zu dem folgenden Link weiter geleitet. <http://www.irbca.com/> Hier findest Du eine Reihe von Buchhändlern die mit antiken Stücken handeln. Suche nach einem in der Stadt **Istanbul**.

Isabelle Saint Jean – Le Bouquiniste – Quebec
Philosophy and history
105, Petite Allée Est, Quebec G1R 5G5 – Quebec

Kasim Sari – Librairie Kilic – Istanbul
Art and ornamental calligraphy, antique books, collections
Halicilar Sok 16, Beyazit, 34490 Istanbul – Turkey

Edouard Murch – The Old Reader – London
Manuscripts, science, medicine, natural history
124 King Road, London SW1Z 8EW – England

Suche jetzt nach der Homepage von Kasim Sari. Dazu gibst Du im Google **Kilic Kasim Sarin Istanbul** ein und erhältst den Link: <http://www.kilic-library.com/>. Hier suchst Du nach dem Wort Lund und einer 6-stelligen Zahl. Weiter unten auf der Seite wirst Du fündig. Gib jetzt die Zahl **185053** ein.



TORNBERG, CARL JOHAN, Ibn-el-Athirs chroenika. Elfte delen ifraan arabiskan oefversatt.
Parts 1 - 41 in one volume. Lund 185053.

Ein weitere Stück Film wird Dir gezeigt, in dem Jack den Buchhändler Sarin auf dem Basar aufsucht und von ihm den Namen und die Adresse des Buchhändlers bekommt, der sein Geschäft bereits aufgegeben hat. Am gleichen Nachmittag noch trifft Jack sich mit diesem Mann.

Chnough

Aus dem Behälter rechts oben kommt rote Farbe, bzw. Blutstropfen, wenn Du darauf klickst. Diese Tropfen musst Du zu dem Kreis unten befördern. Dazu musst Du mit der Maus über sie fahren. Komme dazu immer von oben an den Tropfen heran, denn er wird sich immer in die entgegengesetzte Richtung bewegen, aus der die Maus ihn berührt hat. Versuchst Du von unten dem Tropfen einen Schubs zu geben, wird er oben aus dem Bild verschwinden. Berühren sich zwei Tropfen vereinen sie sich zu einem größeren. Sobald die Tropfen unten in dem Kreis angekommen sind, verdeutlichen sie ein Teil einer Sonne. Mache das solange, bis die Sonne komplett ist.

Du musst die Buchstaben im nächsten Bild zusammensetzen. Sie schwirren über den Bildschirm und hängen sich an den Mauszeiger, sobald er an den Buchstaben kommt. Wenn der Mauszeiger einen der gelben Sterne berührt lösen sich alle Buchstaben davon. Die Schwierigkeit besteht nicht nur darin den gelben Sternen auszuweichen, sondern auch darin, die richtigen Buchstaben in der richtigen Reihenfolge einzufangen. Du musst das Wort **SOL INVICTUS** bilden. Also erst ein S einfangen, dann ein O, dann ein L, usw. Haben sich falsche Buchstaben angehängen, löse alle wieder mit Hilfe eines gelben Sterns und fange von vorne an. Hast Du es geschafft, erfährst Du in dem nächsten Film mehr über das Buch.

Terra 1

Epitech

Nimm die Sonne zur Hand und suche eine bestimmte Stelle auf dem Bildschirm. Je näher Du dieser Stelle kommst, desto mehr Punkte um die Sonne herum werden rot. Sind alle Punkte rot, lässt Du die Sonne los.



Ein weiteres Bilderpuzzle erwartet Dich. Setze aus den Bilderschnipseln 2 Bilder zusammen. Hast Du eines fertig kannst Du es anklicken und erhältst einen kurzen Bildausschnitt, in dem Du Nachname der ermordeten Studentin siehst. Bei dem zweiten Foto wird es noch etwas schwieriger, denn der Vorname erscheint nur ganz kurz und ist dunkel grün auf schwarzem Hintergrund geschrieben. Jetzt heißt es wieder im Google nach dem Geburtsdatum der Studentin suchen. Gib den Suchbegriff: **Helena Whitford** ein und Du bekommst den Link: <http://www.helenawhitford.net/> angezeigt. Gleich auf der ersten Seite bekommst Du ihr Geburtsdatum angezeigt: **09. 07. 1981**. Gib diese Daten in den entsprechenden Feldern ein. Dabei musst Du das Datum in 8-stelliger Form eingegeben werden, also TT MM JJJJ. Bestätige Deine Eingabe mit Enter und Epitech ist erledigt.



Tair

Hier gilt es herauszufinden, um welches Bauwerk es sich handelt und welche Koordinaten es hat. Dazu bewegst Du erst einmal die Fotos auf Seite. Darunter kannst Du auf einem Papier College und Ox lesen. Hat Helena nicht in Oxford Musik studiert? Mach Dich im Google auf die Suche nach einer Karte, in der auch die **Koordinaten, also Längengrade und Breitengrade** angegeben werden. Nach längerer Suche erhältst u den Link zu <http://www.memo-geo.com/> Hier klickst Du auf **Longitudes, latitudes** (die französischen Begriffe für Längen- und Breitengrad und suchst in der Liste nach Oxford.

Londres	000W10 - 051N30
Manchester	002W15 - 053N30
Madrid	003W41 - 040N24
Moscou	037E35 - 055N45
Oxford	001W15 - 051N45
Oslo	010E45 - 059N55
Paris	002E20 - 048N52
Prague	014E26 - 050N05
Reykjavik	021W51 - 064N09



Diese Werte trägst Du unten ein. Ein weiterer Film wird freigeschaltet. Jack hat es zwar aufgegeben den Mordfall Volker aufzuklären, stößt aber auf einen ähnlichen Fall, bei dem eine Studentin ermordet wurde.

Epichmaus

Deine Aufgabe besteht darin die Spinne ans Ziel zu führen. Dazu greifst Du Dir die Sterne und platzierst sie vor der Spinne. Mit dem kleinen Stern geht die Spinne ein Feld weiter, mit dem Mittleren 2 Felder weiter und mit dem Aufgeplusterten 3. Es sieht zwar einfach aus, aber manche Platten bewegen sich.

Beim ersten Bild musst Du bis kurz vors Ziel gehen. Die vorletzte Platte verschiebt sich daraufhin. Der Auslöser dafür in die mittlere Platte in der untersten Reihe rechts. Gehe solange über diese Platte mit verschiedenen Sternen hin und her, bis die vorletzte Platte an ihrem richtigen Platz ist, wenn Du dieses auslösende Feld überquert hast.

Im nächsten Bild, musst Du auf die bewegliche Platte gehen und von ihr aus mit dem kleinsten Stern ein Feld weiter. Über die nächste Platte kommst Du nur mit einem Stern für 2 Felder weiter. Danach folgt ein Geduldsspiel, denn die Plattenreihe verschiebt sich immer wieder nach hinten, so dass Du die Spinne schnell vorwärts bewegen musst. Irgendwann hast Du den Eckpunkt hinten erreicht und kannst weiter nach rechts. Dort musst Du auf die vorletzte Platte in dieser Reihe kommen. Die Spinne wird nun immer wieder um zwei Platte zurück und dann wieder nach vorne befördert. Bewaffne Dich mit einem Stern und lege ihn vor die Spinne, sobald sie wieder vorne ist und die Platte davor ruhig liegt. Das Ziel ist so gut wie erreicht und der nächste Filmausschnitt freigeschaltet. Jack reist zum College und bekommt Einsicht in die Polizeiakte des Studentermordes.

Terra 2

Athour

Wieder einmal ein Puzzle. Allerdings haben die Teile nicht die richtige Größe. Sie sind entweder zu groß oder zu klein. Halte sie kurz in den Tiegel rechts, nimm sie heraus und halte sie an die Stelle in einem der Kästen unten. Halte die Maus solange gedrückt, bis das Teil die richtige Größe erreicht hat. Auf diese Weise setzt Du die vier Bilder zusammen.



Bous

Ziehe alle Dokumente aus der Schale und sieh sie Dir an. Du sollst den Vornamen des Opfers herausfinden. Angeblich soll der Name des Vaters Dir Hinweise geben. Doch wo findest Du ihn? Schau einmal unter die Schale. Dort liegt noch ein weißes Papier. Zieh es heraus und es entpuppt sich als Briefumschlag mit Name und Adresse. Such im Google unter **Maggioli Mord**. <http://www.sabelli.net/te/archivio3.html#archives3> Unter diesem Link findest Du einige Zeitungsberichte bzw. Artikel. Mit der Funktion Bearbeiten Suchen suchst Du nach Maggioli und wirst unterhalb auch fündig. Es ist von einem mysteriösen Mord an einem **Gianni Maggioli** die Rede. Diesen Vornamen trägst Du als Passwort ein.

25. November 2001 - 1. Dezember 2001
 25.11.2001 > Dearprudence

"Look around, Look around ..."

Ich bin heute morgen um 4 Uhr mit dem Gedanken an diesen **Beatles** Song schlägartig aufgewacht. Anschließend habe ich alle Presseartikel durchsucht, einen Kontakt beim lokalen **Fernsehsender** angerufen und mir fest vorgenommen, den Ort der makaberen Entdeckung aufzusuchen.

Die Informationen sind mehr als seltsam; an der Leiche wurden ungewöhnliche Brandmale festgestellt und im Kopf des Kadavers befand sich eine Kugel. Bei dem Toten soll es sich um **Gianni Maggioli** handeln.

Als ich an der Haltestelle Toledo in der Nähe des Klosters **Santa Chiara** ausgestiegen bin, musste ich an das engelsgleiche Lächeln meiner jüngsten Tochter denken. Das hat mir wieder Auftrieb gegeben. Vor der Hausnummer 18 (sieh' einer an, das Alter meiner ältesten Tochter) in der Straße Benedetto Croce ist die Stelle, an der die Leiche Maggiolis gefunden wurde, an einer gestrichelten Linie erkennbar. Das Schlimmste daran ist, dass mir sein Name durchaus nicht unbekannt ist.

Soon

Ein kleines Ballspiel a la Golf erwartet Dich. Die erste Runde ich rein zur Übung gedacht. In der zweiten, musst Du den Ball in 3 Zügen im Loch versenken. Dazu klickst Du den Ball an und ziehst an der Schnur. Zieh nicht in die Richtung in die er rollen soll, sondern in die entgegengesetzte Richtung. Hast Du es in 3 Zügen geschafft, erscheint der erste Ort (merke ihn Dir und alle folgenden): **Napoli**

Die nächste Runde wird schon etwas schwieriger. Allerdings hast Du hier 6 Züge frei und den Ort **Genova** angezeigt zu bekommen.

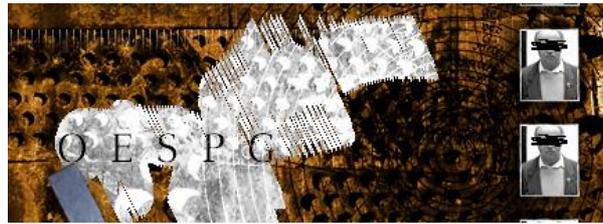
Weiter geht es mit dem nächsten Schwierigkeitsgrad, für den Du 10 Züge hast und dem Ort **Geneva**.

Ein letztes Mal noch den Ball in 10 Zügen versenken und Du bekommst **Toulous** angezeigt und den nächsten Filmabschnitt, in dem Jack nach Italien reist.

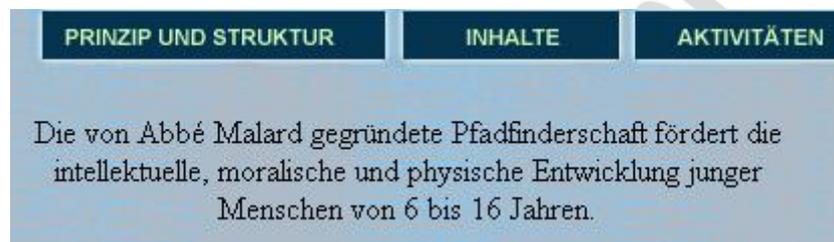
Aron

Mit der Rasierklinge fährst Du über den orangenen Bereich im Bildschirm. Achte darauf die Sterne nicht mit der Rasierklinge zu berühren, denn dann verschwindet der freigelegte Teil wieder. Irgendwo in dem Bild sind die Buchstaben **OESPG** versteckt. Der Standort der Buchstaben wechselt allerdings ständig. Damit kannst Du nichts anfangen,

denn es wird als Passwort nicht akzeptiert. Öffne mal wieder den Google um nach OESPG zu suchen.

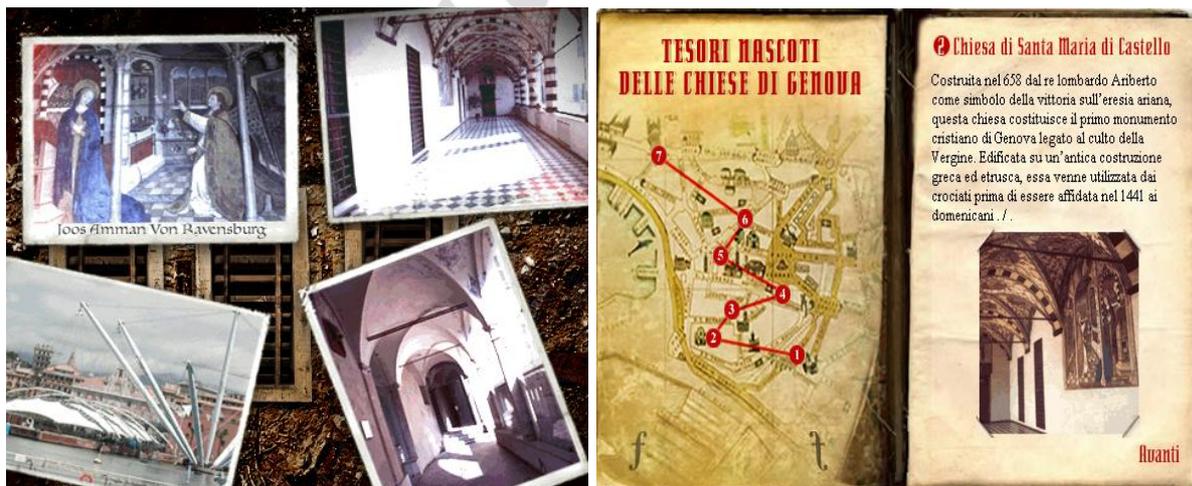


Der folgende Link bringt Dich auf eine französische Seite: <http://www.oespg.com/> Da es mit meinen Französischkenntnissen nicht besonders gut steht, habe ich erst einmal auf die deutsch Flagge geklickt. Es handelt sich bei dieser Gesellschaft, um eine Pfadfindergruppe, die von einem Abbé Malard gegründet wurde. Gib also den Namen **Malard** als Passwort ein und Aron ist geöffnet.



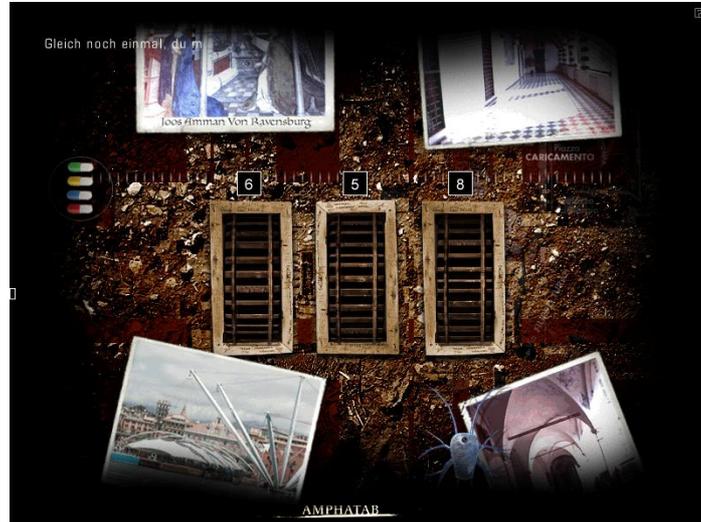
Amphatab

Vier Photographien stehen Dir wieder zur Verfügung. Auf einem der Fotos steht der Heilige **Joos Amman von Ravensburg**. Suche nach ihm im Google. <http://www.italia-libero.com/ghidoni/> Auf dieser Seite findest Du ein Buch. Italienisch verstehe ich schon gar nicht, also schnell auf englisch umgestellt. Dann das Buch öffnen und die einzelnen Punkte von 1 bis 7 nacheinander anschauen, ob eins der Bilder vielleicht zu einem Deiner vier passt. Bei der Nr. 2 wirst Du fündig. Dort findest Du einen Gang der Kirche **Santa Maria die Castello**, der den Gängen auf Deinen Fotos ähnlich sieht. Außerdem hängt in diesem Gang auch das Gemälde von Joos Amman von dem Du ein Foto hast. Die Kirche wurde im Jahre **658** erbaut.



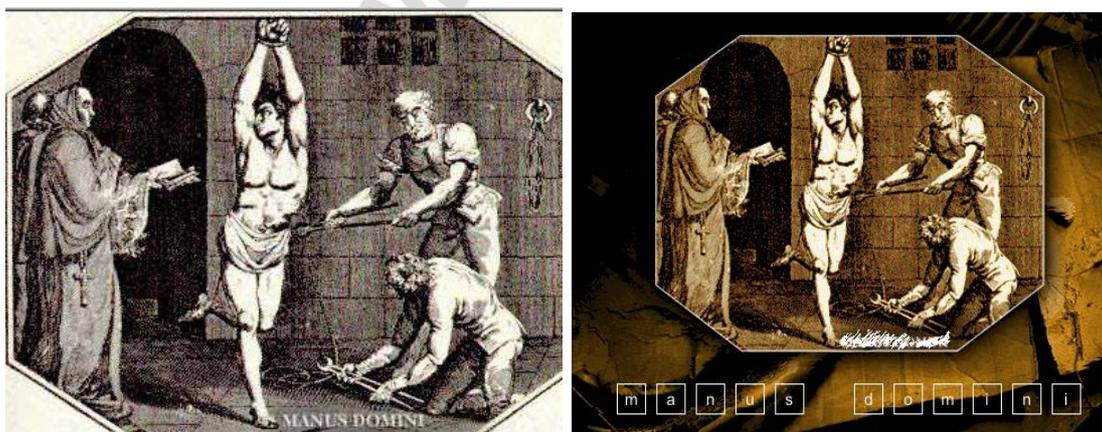
Dieses Datum gilt es nun einzutragen. Dazu legst Du die farbigen Bonbons auf die Walzen. Sobald eine Spinne kommt und sich das Bonbon greift nimmst Du das nächste und legst es ein Stück höher oder tiefer auf die Walze. Die Spinne fängt an auf der Walze zu laufen und die Zahlen drehen sich. Sobald Du die Zahl vor der von Dir gewünschten erreicht hast, klickst Du die Spinne an, die daraufhin verschwindet. Nimm keine roten Bonbons, denn die bekommen den Spinnen nicht! Um das **linke Rad** zu bewegen, gibst

Du den Spinnen **gelbe und blaue Bonbons**, um das **mittlere Rad** zu bewegen **grüne und blaue Bonbons** und für das **rechte Rad** benutzt Du **grüne und gelbe**. Zu viele von den grünen können einschläfernd wirken. Hast Du die Zahlen alle richtig eingestellt, bekommst Du die nächste Filmsequenz zu sehen, in der Jack sich die Kirche ansieht. Das Opfer wurde wieder im Keller ermordet und wieder mit den Worten Sol Invictus gekennzeichnet. Ein Journalist in Rom soll weiter Infos liefern können.



Rhomenos

Vom unteren roten Punkt angefangen, musst Du jetzt eine Linie im Uhrzeigersinn zu dem anderen roten Punkt ziehen. Dabei immer einen der drei weißen Kreise bei jeder Etappe anklicken. Es ist aber nur einer der richtige, also merke Dir welche es sind, damit Du irgendwann rund kommst. An der dritten Station bekommst Du einen Vornamen angezeigt und bei der letzten den Nachnamen. Zusammen ergibt sich **Jose Cortado**. Dieser Name passt allerdings nicht, da der Vorname um einen Buchstaben zu kurz und der Nachname um einen zu lang ist. Also wieder einmal den Google bemühen und nach **José Cortado** suchen. (Wichtig mit Zeichen über dem e eingeben!) <http://www.sainte-inquisition.net/gb/> hier landest Du wir und suchst nach dem Bild. Unter **"Paris and the north of france"** wirst Du fündig. Klicke auf **enlarge**, um das Bild zu vergrößern und dessen Inschrift zu sehen.



Trage **Manus Domini** als Passwort ein. In der nächsten Filmsequenz erfährt Jack von weiteren Morgen in Neapel, Genua und Genf.

Aer 1

Sosommo

In diesem Bild befindet sich ein Ball, der mit Hilfe der Pipetten rechts und links in das Loch in der Mitte befördert werden muss. Klicke auf die Pipetten, um einen Luftstrom zu erzeugen, der den Ball bewegt. Hast Du es geschafft bekommst Du ein Wort angezeigt: **Inkdesign (not found) – 327**. Mit Hilfe dieses Wortes sollst Du den Ort herausfinden, an dem sich Karen befindet. Dies scheint eine Gleichung zu sein. Für „not found“ fehlt jedoch der Wert. Öffne wieder einmal den Google und such nach **Not Found**, da es sich bei diesem Ausdruck um einen Fehler handelt und jeder Fehler auch einen Wert hat.



[404 Not Found Homepage](#) - [[Diese Seite übersetzen](#)]

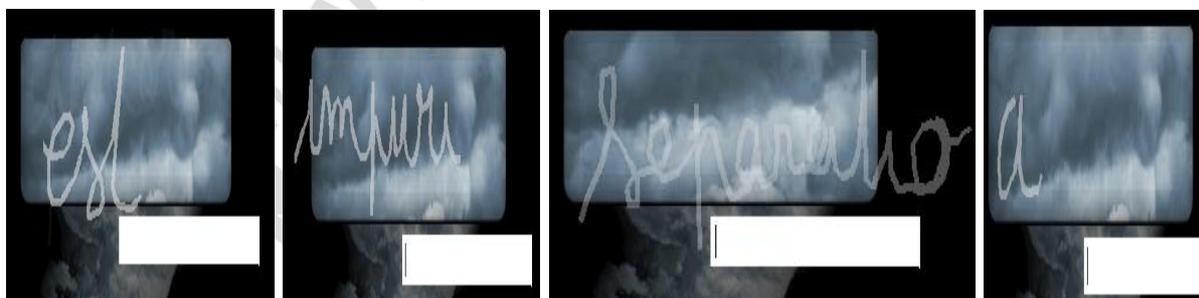


Somit hast Du eine Gleichung $404 - 327 = 77$. Diesen Wert setzt Du hinter Inkdesign nur startest im Google eine neue Suche nach **Inkdesign77**.

<http://www.inkdesign77.com/> Klicke hier auf **Webcam**. Rechts ist das gleiche Foto zu sehen. Der Ort steht darunter: **Lucciola Bella**. Gib den Ort als Passwort ein und Du erfährst, dass Karen in der Toscana ist. Eine Freundin hilft den beiden weiter, so dass sie nun wissen, dass alle Morde mit einem Sonnenkult zu tun haben, der auf Hermes Trismegistus weißt. Alle Opfer sind an einem religiösen Ort ermordet worden.

Chnoum

Klicke links in den Himmel und ziehe die Maus mit gedrückter Maustaste nach rechts. Nach einander erscheinen die lateinischen Worte: **est impuri separatio a substantia puriore**.





Gib diesen Satz in Google ein und öffne wieder den ersten Link.
<http://www.hermeticum.info/> Hier klickst Du auf das Bild und wählst links **Principles** aus.
 Oben rechts steht der komplette Satz. Das Wort **Alchimia** fehlt somit und wird als
 Passwort eingetragen.



- Home
- History
- Principles
- Laboratory
- Symbols

THE EMERALD TABLE

The **Tabula Smaragdina** was allegedly found in **Hermes's** hands, in the cave serving as his tomb. Although not the oldest known text, the Emerald Table is nevertheless a fundamental text in which alchemists read the entire work of nature and the process for obtaining the **Philosopher's Stone**.

The Emerald Table of **Hermes Trismegistus**, the Father of philosophers

"Alchimia est impuri separatio a substantia puriore"

"Alchemy is the separation of the impure from the most pure substance"

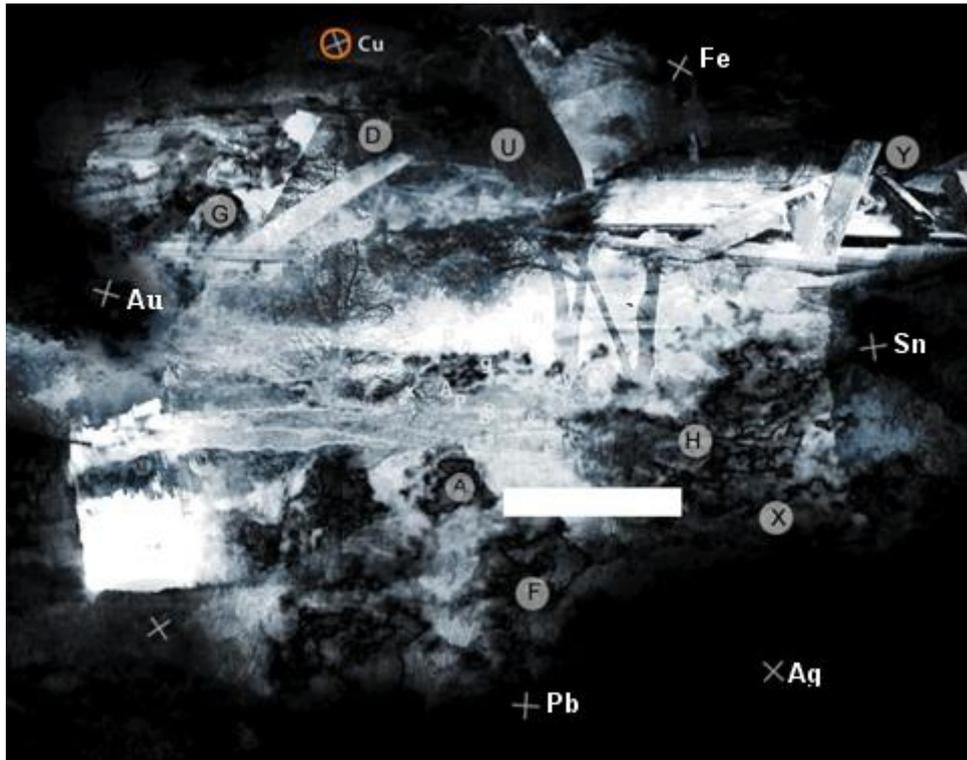
TABVLA SMARAGDINA HERMETIS TRISMEGISTI 749 scripta. laetio interprete.



Verba Secretorū Hermetis, q̄ scrip̄ta erūt in tabula Smaragdī, inter manus eius in uenia, in obliuio anro, in q̄ hūmanum corpus eius reperit̄ est. Verū sine men dacio, terrū, & uerū simū. Quod est infe rius, est sicut q̄d est superius. Et q̄d est superius, est sicut q̄d est inferius, ad p̄p̄terita miracula rei uisus. Et hūc oia res fuerūt ad uno, mediantē uisui. Sic oia res nate fuerūt ab hac una re, ad p̄p̄tione. Pater eius est Sol, mater eius Luna. Portauit illud uenens in uicere suo. Mater eius terra est. Pater omnia celestia eo eius mūdi est hic. Vis eius in terra est, si uerba fuerūt in terra. Separabis terrā ab igne, subtile à sp̄ssio, fixū cū magno ingenio. Ascendit à terra in celū, iterumq̄ de

Isy

Klicke den orangenen Kreis an. Sobald er auf einem Kreis stehen bleibt fährt Du mit der Maus drüber und bekommst ein Metall angezeigt. **Cu = Kupfer, Au = Gold, Fe = Eisen, Pb = Blei, Sn (St) = Zinn, Ag = Silber**. Ein Metall fehlt noch, dass Du herausfinden sollst.



Dazu gehst Du noch einmal auf die Seite von eben. Dieses mal nicht unter **Principles** gucken sondern unter **Laboratorium** und stelle die Seite auf deutsch um. Hier findest Du die 7 Metalle, die den Planeten zugeordnet sind. In Deiner List fehlt noch das Quecksilber (Hg). Du benötigst aber das Wort auf lateinisch, also eine erneute Suche im Google. Gib als Suchbegriff: **lateinisch Quecksilber** ein. **Hydrargyrum** ist das gesuchte Wort. Gib das Passwort ein, in dem Du auf die entsprechenden Buchstaben klickst. Im nächsten Filmabschnitt erfährt Jack von dem englischen Polizisten Michael Frames, dass Helena Whitford Mitglied in einem fanatischen Geheimbund Manus Domini war.

Blei > Zinn > Kupfer > Eisen > Quecksilber > Silber > Gold
 (Pb) (St) (Cu) (Fe) (Hg) (Ag) (Au)

Quecksilber

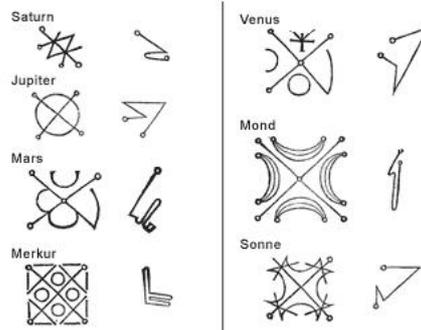
Quecksilber. Lateinisch,hydrargyrum = flüssiges Silber. Chemische Eigenschaften. Ordnungszahl, 80. Relative Atommasse, 200.59. Chemische ...

Aer2

Pepisoth

Du bekommst mitgeteilt, dass der Sprecher der Schüler von Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim war. Der wiederum hat mit dem Philosophia Occulta zu tun. Deine Aufgabe besteht darin drei astrale Figuren(Bilder) zu kreieren. Das erste Bild soll die Sonne darstellen. Google wird mal wieder benötigt. Gib hier gibst Du **Cornelius Agrippa astrale Bilder** ein. Die Seite <http://www.demagia.net/ge/corne2.html> bringt Dich weiter. Unten findest Du die astralen Bilder.

Anschließend beschreibt er die Zeichen eines jeden Planeten, die auf den Talisman übertragen werden müssen; dabei ist der Stern zu berücksichtigen, der angerufen werden soll.



Schau Dir das astrale Bild der **Sonne** an und übertrage es auf Deinen Bildschirm. Das einzige Problem ist das Größenverhältnis.

- Beginne mit dem rechten Kreis und lege ihn unten auf den hellen Kreis.
- Nimm den linken Kreis und lege ihn oben auf den hellen Kreis.
- Jetzt kennst Du die Größe des Bildes und musst die anderen 3 Punkte im Verhältnis dazu noch festlegen. Demnach also den 2. Kreis von rechts drei Felder über den untersten Kreis
- Den 3. Kreis von rechts legst Du vom Startpunkt aus 1 Feld weiter nach rechts und 1 Feld weiter nach oben ab.
- Jetzt nur noch den letzten Kreis vom Endpunkt aus 6 Felder nach rechts legen. Ist das Bild richtig eingegeben, leuchten alle Punkt hell auf und verschwinden dann.



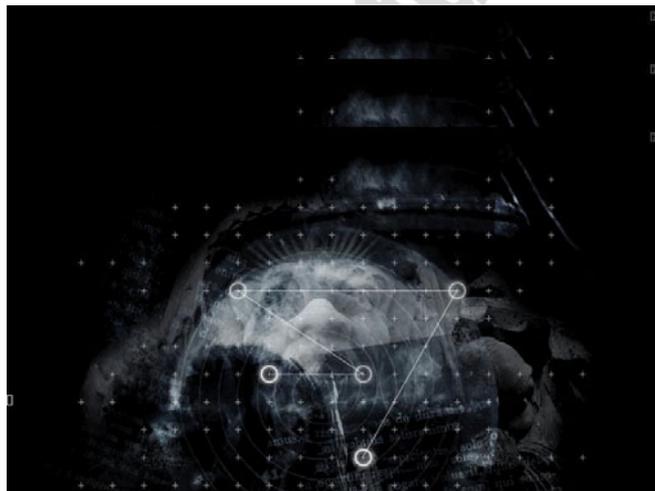
Der nächste Startpunkt liegt etwas höher und der Endpunkt drüber nah dabei. Schau Dir die Astralbilder auf der Webseite genau an, dabei stellst Du fest, dass **Venus** das einzige Bild ist, dass Start- und Endpunkt auf diese Weise liegen hat.

- Lege den rechten Kreis auf den unteren weißen Kreis
- Lege den linken Kreis auf den oberen weißen Kreis
- Den nächsten Kreis legst Du vom Startpunkt aus gesehen 2 Felder weiter runter und 3 Felder weiter nach rechts.
- Jetzt vom 2 Punkt aus gesehen den nächsten Kreis auf das Feld 5 Plätze tiefer und einen Platz weiter nach links legen.
- Den letzten Kreis legst Du vom Endpunkt aus gesehen 3 Felder höher und 6 weiter nach rechts.



Das letzte Bild ist das des **Jupiters**.

- Wieder mit Start- und Endpunkt beginnen.
- Den nächsten Kreis platzierst Du 3 Felder rechts vom Startpunkt aus
- Den dritten Kreis vom Startpunkt aus 3 Felder weiter hoch und eins mehr nach links
- Nur noch den letzten vom Endpunkt aus gesehen 3 Felder weiter recht und 6 Felder höher.



Wieder wird Deine Fingerfertigkeit auf die Probe gestellt. Ganz schwach kannst Du in den Ecken Buchstaben erkennen. Oben links ein **N**, unten links ein **A** und ein **I**, unten rechts ein **N** und oben rechts ein **O** und ein **L**. Deine Aufgabe ist es die richtigen Buchstaben in der Mitte in die Ecken zu befördern. Also ein A nach unten links. Dazu drückst Du einen anderen Buchstaben auf der Tastatur. Dieser stößt dann alle anderen Buchstaben von sich ab. Liegt das A z.B. in der Mitte links und das Q rechts davon, sowie das V oberhalb von A drückst Du das Q, damit das A weiter nach links kommt. Halte Q gedrückt und drücke gleichzeitig das V, damit das A tiefer gelangt und in seine Position rutscht. So verfährt Du bis alle 6 Buchstaben ihre Positionen erreicht haben. Danach wird wieder ein Film freigegeben.

Nephoemes

Hier gilt es das Lied zusammenzustellen, das Jack, Karen und ihre Freundin im Auto zusammen singen. Wenn Du es nicht mehr kennst, schau Dir den Film noch einmal an. Dazu klickst Du wieder auf das kleine weiße Kästchen am linken Rand.



Jeder Buchstabe auf dem Bildschirm gibt ein Stück des Liedes wieder. Du musst sie nur noch in die richtige Reihenfolge bringen.

D1	R1	D2	R2	M	F
Fun	Sun	you came for some	Liedanfang 1	Liedanfang 3	Liedanfang 4
S1	L1	S2	L2		
so come with	me	Liedanfang 2	you came for the.		

Klicke also nacheinander an: **R2-S2-M-F-L2-R1-D2-D1-S1-L1**

Im nächsten Bild, musst Du ein Messer durch den Schlauch führen, um damit am anderen Ende rechts den Faden durchzuschneiden. Zögere nicht lange, sondern führe das Messer in einem Zug durch. Wenn Du immer wieder wartest, ist das Risiko viel höher an den Rand des Schlauchs zu stoßen und somit wieder am Anfang zu landen. Jack und Karen erhalten einen Hinweis von Phoenix, der sie nach Paris in eine verlassene Abtei führt.

Zocha

Hier gilt es ein magisches Quadrat der Ordnung 6 auszufüllen, da es sich um 6 x 6 Kästchen handelt.

Die Formel zur Errechnung der Summe der Reihen lautet: $n^2(n^2+1)/2$ wobei $n = 6$ ist, da es sich um ein Quadrat der Ordnung 6 handelt. Demnach wäre $36(36+1)/2 = 666$. Diese Zahl muss nur noch durch n , also 6 dividiert werden. **Ergebnis 111**.

Wer sich die Rechnerei sparen möchte gibt im Google **magisches Quadrat Ordnung 6** ein. Bei dem nachfolgenden Link wirst Du fündig.

http://www.kreudenstein-online.de/Programme/sechspannig_magische_quadrate.htm

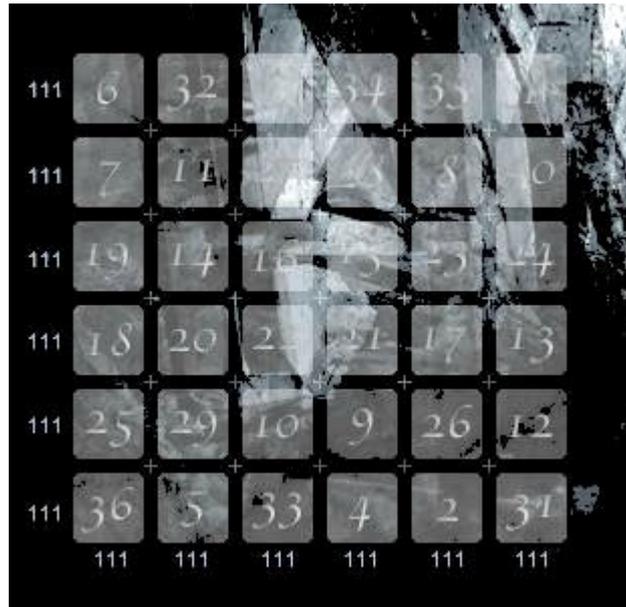
Etwas weiter unten findet man eines der vielzähligen magischen Quadrate der Ordnung 6. Das Ergebnis der Reihen ist jedoch immer das gleiche.

Du musst jetzt nur noch die Reihen mit den Zahlen auffüllen, die unten rechts liegen. Achte dabei darauf, dass als Ergebnis in jeder Reihe 111 erscheint.

Fange mit der zweiten waagerechten Reihe von unten an, da hier nur noch eine Zahl fehlt. Die Summe steht jetzt bei 85. Rechne: $111-85 = 26$ und füge die Zahl 26 ein.

Jetzt gehst Du zur 2. senkrechten Reihe von rechts. Hier ist die Summe bisher 103. Somit fehlt die Zahl 8, um auf 111 zu kommen.

Führe diese Rechnung fort, bis alle Ergebniszahlen auf 111 stehen. Durch den Lichteinfall sind nicht alle Zahlen deutlich zu sehen, so dass auch das nachfolgende Bild nur ein Anhaltspunkt ist.



Wieder wird Deine Geschicklichkeit auf die Probe gestellt. Ein Viereck muss an Fäden von einem Punkt zum anderen gezogen werden, bis es am anderen Ende der Bahn in dem Loch verschwindet. Dazu kannst Du alle Ecken des Vierecks auswählen, um einen Faden zu befestigen. Wenn Du den zweiten Faden an einem Punkt angebracht hast, löse den ersten und nimm einen neuen auf, um an den nächsten Punkt zu kommen. Du kannst das Viereck aber auch an bis zu vier Fäden hängen, damit es nicht an die Wände oder Totenköpfe prallt. Wenn Du die Totenköpfe berührst, bekommst Du oben in der Skala Punkte abgezogen. Aber auch wenn das Viereck zu lange gegen die Wände prallt geht Energie verloren. Das ganze Spiel geht über 4 Levels.

Spuchu

Als nächstes musst Du die Buchstaben seines zweiten Namens zusammensetzen. Dazu hilft dir der Text: ein bärtiger Mann vom Blitz getroffen liegt auf dem Boden... Geh noch einmal auf den Link, den du für Pepisoth benutzt hast, wechsele auf die **Hauptseite**: <http://www.demagia.net> und hier auf **Giordano Bruno**. Eine Reihe von Bildern wird angezeigt, die Du teilweise schon aus dem Kapitel Terra 2 Athour kennst. Suche nach dem Text mit dem **bärtigen Mann**. Etwas weiter unten in der linken Spalte findest Du ihn und das dazugehörige Bild. Darüber steht der Name **Asclepius**. Ein weitere Film wird freigeschaltet, in dem Jack und Karen ein Indiz in der alten Abtei finden, dass der Polizei entgangen ist.



Phu

Noch einmal gehst Du auf die Seite von Agrippa, denn es ist von seinem Meister die Rede. Du sollst das Zeichen entschlüsselt. <http://www.demagia.net/ge/corne2.html>. Hier siehst Du Dir die Zeichen und die dazugehörigen Zahlen an.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	100	200	300	400	500	600	700	800	900
Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	⊥	⊥	⊥	⊥	⊥	⊥	⊥	⊥	⊥
Now by these mark turned to the left hand are made tens, after this manner.									And by the composition, and mixture of these markes other mixt and compounded numbers also are most elegantly made, as you may perceive by these few,								
10	20	30	40	50	60	70	80	90	1510.	1511.	1471.	1486.	2421.				
Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	Γ	⊥	⊥	⊥	⊥	⊥				
And by those markes which are turned downwards on the																	

Für das obere Zeichen nimmst Du zunächst das Zeichen für 1000, dann das für 500, das für 40 und zum Schluss das für die Zahl 8. Würdest Du diese Zeichen alle übereinander legen, würde es mit dem oberen Zeichen übereinstimmen. Die erste gesuchte Zahl ist somit die **1548** (1000+500+40+8). Bei dem zweiten Zeichen, sind es die Zahlen 1000 und 600. Also **1600**. Es handelt sich um das Geburts – und Sterbejahr von Phönix.

1000	500	40	8	1000	600
⊥	⊥	Γ	Γ	⊥	⊥

Als nächstes sollst Du mit Hilfe der Libelle seinen zweiten Namen eingeben, also nicht Phönix, sondern den richtigen Namen. Schau noch einmal auf die Seite <http://www.demagia.net> Dort unter Giordano Bruno. Wenn du den Text oberhalb der Bilder liest, erfährst Du, dass er unter dem starken Einfluss von Agrippa stand. Also muss er ja sein Schüler gewesen und somit alias Phönix sein. Gib den Namen **Giordano Bruno** mit Hilfe der Libelle ein.

Sie ist ganz einfach aufgebaut. Die Flügel geben von links oben nach rechts oben, gegen den Uhrzeigersinn die Buchstaben **A – M** ab, wenn man anschließend auf den **linken Fühler** klickt. Dabei liegt das G auf dem Schwanz der Libelle. Wenn man auf den **rechten Fühler** klickt geben sie ebenfalls von links oben nach rechts oben, gegen den Uhrzeigersinn, die Buchstaben **N – Z** ab. Hierbei liegt das T auf dem Schwanz der Libelle.

Für den ersten Buchstaben, ein G, klickst Du also auf den Schwanz und danach auf den linken Fühler.

Für das I auf den 2. Flügel von unten auf der rechten Seite und anschließend auf den linken Fühler.

Für das O auf den 2. Flügel von oben auf der linken Seite und danach auf den rechten Fühler. Usw.



Vari

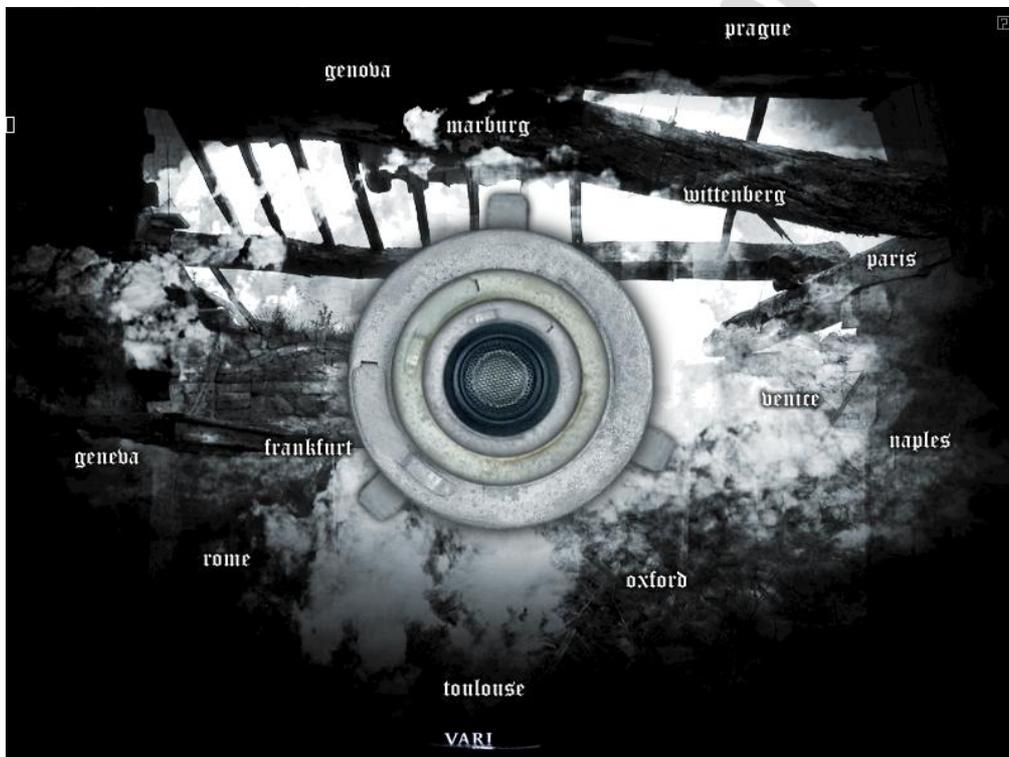
Hier musst Du zunächst durch verstellen der 3 äußeren Regler und drehen der 3 Scheiben alle störenden Nebengeräusche ausschalten. Danach müsste eine Mail von Gery bei Dir eintreffen, der Dir den Link <http://www.fe256.net/m433vvt/soundcracker.html> für ein Tool schickt, mit dem man Sprachdateien rückwärts laufen lassen kann. Nachdem Du das Tool heruntergeladen hast, solltest Du das kleine Viereck anklicken, um die Leiste mit Email – Internet – Film zu öffnen und dort den **Code 1732** eingeben, um den Spruch verständlich zu machen. Ich habe weder eine Mail bekommen, noch konnte ich den Code eingeben.



Also bin hab ich mich auf die Suche nach **Giordano Bruno** im Google gemacht. Ich fand die Seite <http://www.giordanobruno.info/> Auf dieser Seite wird ein Bild angezeigt. Fährst Du mit der Maus über das Bild unterhalb, erscheint ein Spruch „**Umbra Profunda Sumus**“. Diesen habe ich als Passwort eingegeben.



Wieder einmal musst Du alle Nebengeräusche ausschalten, allerdings wird es dieses Mal ganz still.



Jetzt gilt es die Reiseroute von Giordano Bruno festzulegen. Jedes Kreuzchen ist eine Stadt. Fahre mit der Maus darüber, um zu erfahren, um welche es sich handelt. Neapel ist die erste Stadt, aber aus Terra2 – Soon kennst Du die nächsten 3 auch noch. Genova – Geneva – Toulous. Du weißt aber auch, dass Jack von Toulous aus nach Oxford und dann nach Paris gereist ist. Somit hast Du die Hälfte schon einmal richtig sortiert. Den Rest musst Du durch Ausprobieren herausfinden. Wenn Du über die Städte fährst, erscheint ihr Name. Ist die nächste von Dir gewählt Stadt richtig, bleiben beide Namen stehen, ist sie falsch verschwinden beide wieder. Die richtige Reihenfolge lautet:

Naples - Genova - Geneva - Toulous - Oxford - Paris - Marburg - Wittenberg - Prague - Frankfurt - Venice - Rome

Der nächste Film liegt für Dich bereit. Jack und Karen machen sich auf den Weg nach Prag. Aer ist abgeschlossen und Ingis geöffnet.

Ingis 1

Chthisar

Deine ruhige Hand ist mal wieder gefordert. Du musst das brennende Streichholz mit gedrückter Maustaste zur Kerze führen und sie anzünden. Der direkte Weg funktioniert aber nicht, weil überall kleine Kreise verstreut sind, die wohl Luflöcher darstellen sollen und das Streichholz ausgehen lassen. Also berühre sie nicht, sonst fängst Du wieder von vorne an. Fahre mit dem Streichholz etwas schräg nach rechts unten. Dann unten ein Stück nach rechts rüber und dann wieder ein kleines bisschen nach schräg rechts oben. Hier jetzt schräg nach links oben in Richtung Kerze. Zünde den dort am linken Ende an.



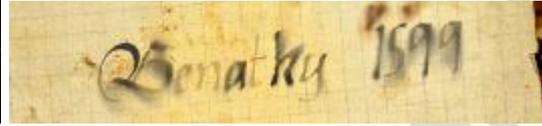
Phönix hat mit dem Blut Minervas eine Nachricht an die Wand geschrieben. Der erste Teil, den es hier gilt zu entschlüsseln besteht aus 5 Buchstaben. Klicke das Bild an und fang das kleine weiße Kästchen oben ein. Fahren nun langsam nach rechts und links, bis Du die Zeichen deutlich in dem Bildausschnitt sehen kannst. Öffne noch einmal die Seite von Agrippa <http://www.demagia.net/ge/corne2.html> und schau Dir unten das Alphabet an. Vergleiche die Symbole miteinander und Du erhältst die Buchstaben: **NAGHA**. Jack und Karen suchen in Prag nach Hinweisen und stoßen auf eine Kirche.

In den Büchern ist auch das Alphabet abgebildet, das Honorius von Theben auf dem Appon-Stein hinterlassen hat, wobei für jedes Zeichen der entsprechende Buchstabe angegeben wird. Es fällt auf, dass 3 Buchstaben fehlen: J - V - W.



Phatiti

Es gilt ein Schloss in Prag zu finden, dessen Turm 4 Zahlen aufweist, die das Passwort bilden. Um den Namen des Schlosses zu erfahren, zündest du zunächst einmal die Gasplatte an. Klicke mehrmals auf die Sonne, denn wie Gasplatten es an sich haben, zünden sie oft nicht beim ersten Mal. Wenn sie an ist, hältst Du das Blatt mit der unvollständigen Schrift darüber. Jetzt kannst Du den vollständigen Namen des Schlosses und eine Jahreszahl lesen: **Benatky 1599**.



Gib dies in die Googlesuche ein. Die gelangst zu der Seite <http://www.benatky-castle.net/an/historie.html>, die Dir zwar eine englische Beschreibung des Schlosse liefert, aber dafür mit einigen Bildern. Unter anderem auch weiter unten eines des Turms, auf dem die vier Zahlen **1864** zu sehen sind. Das Passwort ist gefunden und Du siehst einen Ausschnitt, aus dem Film des Phönix, der Karen und Jack in Prag auf Schritt und Tritt folgt und beobachtet.



Subos

Nimm Dir ein Streichholz aus der Schachtel und zünde es an. Setze damit die Puppe in Brand. Was übrig bleibt ist ein Skelett. Schau Dir das Bild auf der Streichholzschachtel genau an und forme Dein Skelett genau so. Dazu kannst Du die Ellbogen- und Kniegelenke anklicken, um die Oberarm und Oberschenkelknochen zu bewegen. Die Hände und Füße benutzt Du, um die Unterarm und Unterschenkelknochen richtig zu positionieren. Der Kopf ist auch beweglich. Ist ein Kochen in der richtigen Position, knackt es ganz leise. Also am besten erst die Oberarme und Oberschenkel in die richtige Position schaffen. Hast Du es geschafft, geht es weiter.



Du musst die Schmarotzer von den Pflanzen fern halten. Dazu bewegst Du den Kreis mit gerückter Maustaste. Die Feuerstrahlen, die das Gerät bei der Fahrt abgibt, zerstören die Schmarotzer. Es muss wenigstens noch ein Rest von einer Pflanze übrig sein, um ein Level zu schaffen. 3 Schwierigkeitsgrade gibt es zu überstehen. Der Balkon oben zeigt Dir an, wie viele Schmarotzer noch zu besiegen sind.



Ipi

Wieder einmal wird gepuzzelt. Wenn Du die Teile anklickst, um sie aufzunehmen drehen sie sich auch gleichzeitig um 90°. Ansonsten ist es allerdings nicht schwer das Bild zusammenzusetzen.

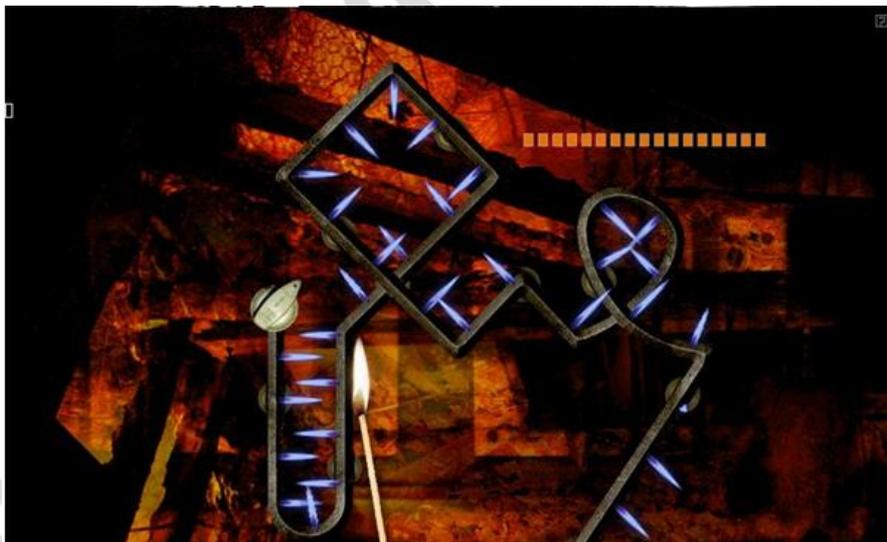


Im nächsten Bild, musst Du die vier Schieber so einstellen, dass der Strahl abgelenkt wird und auf die Planeten trifft. Werden sie zweimal getroffen sind sie zerstört. Sind alle Planeten zerstört geht's weiter. Jack lässt Karen im Hotel zurück und geht zu einem Haus in Prag, wo er neue Entdeckungen macht.



Teuchmos

Ein kleines Spiel mit Gas und Feuer. Drehe den Gashahn auf und fahre mit dem brennenden Streichholz über die einzelnen Öffnungen in der Gasleitung. Die Gasflammen sollten nicht ausgehen und immer auf höchster Stufe gehalten werden. Also immer wieder nachsehen welche Flamme klein geworden ist und mit dem Streichholz wieder darüber fahren. Da der Gashahn wohl einen Defekt hat und nicht aufbleibt, sondern sich stattdessen immer wieder langsam zudreht, musst Du auch ihn zwischendurch immer wieder voll aufdrehen. Lass ihn nie ganz zugehen, denn dann sind alle Flammen erloschen. Ziel ist es den Balkon oben komplett rot zu füllen. Wenn dann noch alle Flammen der Leitung voll da sind, kommst Du ins nächste Bild.



Du musst die Adresse in Prag herausfinden, zu der Jack gegangen ist: Straße und Hausnummer. Eine Auswahl ist Dir vorgegeben. Außerdem kann man in das Bild klicken und es mit gedrückter Maustaste drehen. Suche die Gegend nach einem Hinweis ab. Wenn Du Dich um 180° drehst und die Mauer jetzt rechts am Rand oben absuchst, siehst Du, dass dort etwas in den Stein geritzt wurde. Bewege die Maus ganz langsam nach links oder rechts, um jeden Buchstaben einzeln etwas deutlicher lesen zu können. Dort

steht **Knudstorp 1546**. Gib dies in die Googlesuche ein und Du kommst zur Seite <http://www.tychobrahe.net/>



Diese Seite schau Dir genau an. Wenn Du auf das rechte kleine Bild oben klickst, kannst Du etwas über den **Aufenthalt** von Tycho Brahe **in Prag** lesen. Unter anderem findest Du auch das Foto des Hauses, in dem er gewohnt hat. Es stimmt mit dem Bild, das Phönix Dir geliefert hat überein. Die Adresse wird Dir gleich mitgeliefert. **Novy Svet 1.**



Das Haus in der Straße Novy Svet (Nr.1), wo Tycho Brahe während seines Aufenthalts in Prag wohnte.

Tycho entscheidet sich für das Schloss, von Prag entfernt befindet, und siedelt um. Unzufrieden über die Entfernung, die ihn seine Arbeiten im Schloss unvollendet ab die Stadt.

Der Kaiser gibt sofort den Befehl, den Nebengebäude zur Verfügung zu stellen. Brahe dort zusammen mit seiner Familie Nr.1 der Straße Novy Svet im Stadtviertel Schlosses. Zahlreiche Alchimisten hat Laboratorium eingerichtet.

Chnoumous

Lege die Streichhölzer zusammen, um die Schrift darauf lesen zu können. **Cassiopeia 1572**. Nach diesem Begriff suchst Du im Google und finden einen Link <http://www.seds.org/~spider/spider/Vars/sn1572.html> zu **SN 1572, Tycho's Supernova**.

Hier bekommst Du das Sternbild des Cassiopeia angezeigt, inkl. der dazugehörigen Buchstaben. Auf den Kugeln im Spiel stehen die gleichen Buchstaben. In dem Du sie ziehst, kannst Du sie bewegen. Auch hier gilt wieder, ziehe in die entgegengesetzte Richtung, in die Du sie bewegen willst. Auf dem Feld sind überall kleine Punkte zu sehen. Das sind die Positionen, in die die Kugeln gehören. Welche Kugel auf welche Position gehört, entnimmst Du dem Sternbild. Wenn Du den Buchstaben auf der Kugel nicht

genau lesen kannst, lass sie einmal gegen die Wand prallen. Der Buchstabe wird Dir dann wiedergegeben.



Jack und Karen fahren zum Schloss und finden die den zweiten Teil der Nachricht mit Blut geschrieben im Schnee. Merke sie Dir, da Du sie später benötigst.

Ingis 2

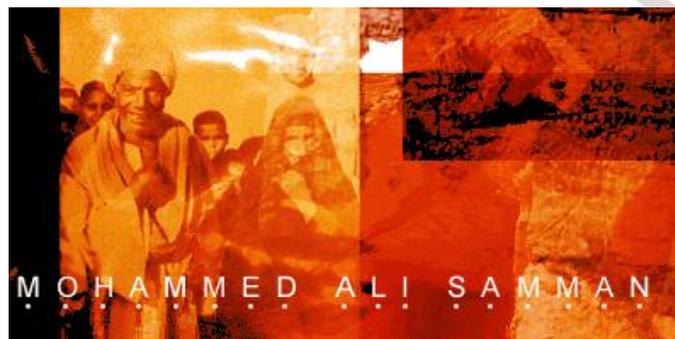
Choutaret

Du sollst den Namen desjenigen herausfinden, der das Buch entdeckt hat. Die Nachrichten im Schnee und an der Hauswand sollen Dir bei der Suche helfen. Die erste Nachricht entnimmst Du dem Kapitel Ingis 1 – Chthisar: NAGHA. Die zweite Nachricht kannst Du Dir unter Filmen noch einmal ansehen und dann mit Hilfe des Alphabetes aus Chthisar entschlüsseln. Du erhältst **MMADI**. Zusammengesetzt ergibt dies **NAGHAMMADI**. Im wieder im Google nach dieser Buchstabenfolge auf die Suche.

In den Büchern ist auch das Alphabet abgebildet, das Honorius von Theben auf dem Appon-Stein hinterlassen hat, wobei für jedes Zeichen der entsprechende Buchstabe angegeben wird. Es fällt auf, dass 3 Buchstaben fehlen: J - V - W.



Du bekommst den Vorschlag gemacht doch einfach **Nag Hammadi** zu nehmen. Also machst Du das und etwas weiter runter den Link zu <http://www.nag-hammadi.com/>. Stell die Seite unten auf deutsch um und öffne die Rubrik „Die Geschichte einer großartigen Entdeckung“. Auf dieser Seite findest Du unten ein Gruppenfoto, das dem Bild aus dem Spiel entspricht. Links daneben steht der Text mit dem Namen, den Du benötigst: **Mohammed Ali Samman**. Karen und Jack reisen weiter nach Vendig.



Lachori

Als erstes darfst Du eine Runde Pacman spielen. Der Mond muss zur runden Scheibe in der Mitte geführt werden. Dein Weg führt Dich nach links über den oberen Rand, dann rechts ist eine Sackgasse und der Eingang zur Scheibe liegt auf der rechten Seite. Nimmst Du einen gelben Taler werden die Geister grün und können gefressen werden. Es ist nicht allzu schwer.

Als nächstes sollst Du das Wappen richtig stellen. Als erstes schaust Du dir die Dias an, in dem du sie über die Lampe legst, notiere Dir die Buchstaben und an welcher Position sie stehen. Dabei musst Du Dir das quer liegende Bild hochkant vorstellen. Das gesuchte Wort lautet: **MOCENIGO**.



Noch einmal den Google bemühen und nach dem Begriff suchen. Es ist ein Hotel und auf dessen Homepage <http://www.hotel-mocenigo.com/> findest Du das gesuchte Wappen. Dieses musst Du jetzt auf das Spiel übertragen. Achte nicht nur auf hell und dunkel sondern auch auf die Form der Bilder in den einzelnen Feldern. Karen und Jack machen sich für die nächste Nachtwache auf dem Palazzo Mocenigo fertig, als sie jemanden in der Gasse vor dem Hotel entdecken. Jack ist leider nicht schnell genug um denjenigen zu stellen.

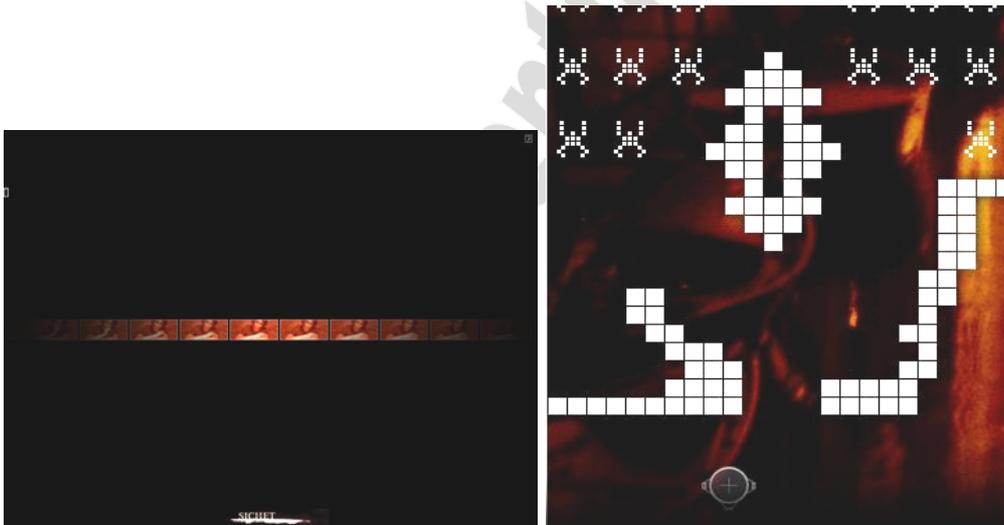


Sichet

Als erstes gilt es einen Film in die richtige Größe zu bringen. Dazu mit der Maus nach oben fahren, um ihn zu vergrößern oder nach unten, um ihn zu verkleinern. Wenn die richtige Größe erreicht ist und auch der Streifen einigermaßen langsam abläuft, bleibt das Bild stehen und das nächste Fenster öffnet sich.

Eine Runde a la Phönix steht Dir bevor. Das Spiel besteht aus 3 Teilen die durch 2 Checkpoints getrennt sind. Deinen Flieger steuerst Du mit der Maus. Jeder Klick gibt ihm Auftrieb. Wenn Du also mehrmals hintereinander klickst, bewegt er sich schnell, genauso wie wenn Du die Maustaste gedrückt hältst. Jeder Klick ist aber auch gleichzeitig ein Schuss. Du darfst die Wände und die Gegner nicht berühren, sonst ist Dein Flieger zerstört und fängt am letzten Checkpoint wieder an.

Ist das geschafft, gibt es den nächsten Filmabschnitt, in dem Karen verschwunden ist und Jack niedergeschlagen wird.



Endspiel

Es werden noch einmal alle Planeten aufgezählt: Sol, Mars, Saturns, Apollo, Venus, Esculaphius, Tellus, Jupiter, Minerva, Cupido, Luna, Mercurius. Danach klickst Du auf den weißen Punkt. **(Wenn Du jetzt nicht bis zum Ende durchspielen möchtest, solltest Du hier das Spiel noch einmal verlassen, um ein Save zu haben. Falls Du im Schlussspiel hinausgehst und die Internetseite schließt, kommst Du nicht wieder ins Spiel!!!)**

Danach musst Du ein letztes Spiel gegen Phönix spielen. Es öffnet sich ein Internet-Fenster. **Das solltest Du auf keinen Fall schließen.** Es geht darum Symbole auf den 5 kreisrunden Feldern zu platzieren. Diese Symbole schwirren über den Bildschirm und werden aufgenommen, sobald der Mauszeiger sie berührt. Hast Du eins aufgenommen, darfst Du weder an die Totenköpfe noch an die Fangarme rund um die Felder kommen, denn dann verlierst Du das Symbol. Du hast Zeit genug, als keine Hektik. Abwechselnd bis Du und Phönix an der Reihe. Ist ein Symbol platziert oder nach der Aufnahme

verloren gegangen, wechselt der Spieler. Das Spiel besteht aus mindestens 6 Runden und höchstens 11. Oben am Bildschirmrand wird der Punktestand jeder Runde durch die 5 Kästchen angezeigt. Jedes gelb aufleuchtende Kästchen bedeutet ein Punkt in dieser Runde. Wer nach der Runde die meisten Punkte hat, bekommt einen Punkt für das gesamte Spiel. Dieser steht dann rechts neben dem Spielernamen. Das gesamte Spiel ist zu Ende wenn einer von Euch 6 Punkte hat, also 6 Runden gewonnen hat.



Zusätzlich zu den Symbolen und Totenköpfen fliegen hin und wieder noch ein gelbes Mondsymbold und ein gelbes Sonnensymbol über den Bildschirm. Sie kündigen sich durch ein kleines Jingle an. Mit dem Mondsymbold kannst Du bereits eingesetzte Symbole aus den Feldern lösen und das Sonnensymbol macht Dich unbesiegbar, so dass Dir die Totenköpfe und Fangarme nichts anhaben können, wenn du sie berührst. Ich habe allerdings vergeblich versucht ein Sonnensymbol einzufangen. Phönix lässt Dich bei jeder Runde den Anfang machen, so dass Du einen kleinen Vorsprung hast. Der einfachste und sicherste Weg ist folgende:

- Platziere Dein 1. Symbol
- Als nächstes wird Phönix sein erstes Symbol platzieren, merke Dir wo er es hinsetzt.
- Warte auf den Mond, fang ihn ein und löse Phönix erstes Symbol. Fange dann Dein 2. Symbol ein und platziere es.
- Phönix wird erneut sein erstes Symbol platzieren, merke Dir den Standort
- Warte auf den Mond, fang ihn ein und löse abermals das Symbol, dass Phönix platziert hat. Fange Dein 3. Symbol ein und platziere es.
- Phönix fängt erneut sein 1. Symbol ein und platziert es
- Fange Dein 4. Symbol ein und platziere es. Runde gewonnen.

Du solltest also immer sehen, dass Du Deinen Vorsprung nicht verlierst. Wenn Du nicht auf das Mondsymbold wartetest könnte es sein, dass es auftaucht, wenn Phönix an der Reihe ist. Dann nimmt er es auf jeden Fall und löst eines Deiner Symbole. Allerdings ist es bei mir auch schon vorgekommen, dass er eins seiner Symbole gelöst hat, wodurch er seinen Vorsprung dann verloren hatte.

Zwischendurch, erscheint eine Nachricht von Gery auf dem Bildschirm. Er hat sich in den Computer von Phönix eingeloggt und versucht ihn zu knacken. Er bittet Dich langsam zu machen, um ihm Zeit zu verschaffen. Beachte diese Bitte einfach nicht, sondern mach ruhig weiter mit dem Spielchen.

[Gery] : Ich bin's, Gery. Ich habe es geschafft, auf die Website des Phönix zu gelangen. Ich versuche jetzt, den Ort zu lokalisieren, der mit dieser Website verbunden ist. Du musst die Verbindung so lange wie möglich aufrechterhalten, um das Ultimatum so weit wie möglich hinauszuzögern.
Bis gleich

Sobald Du Deine 6 Punkte hast, hat auch Gery das Passwort geknackt. Hast Du hier eine Firewall an, musst du der Seite den Zugang gestatten.

[Gery] : Achtung, ich muss noch eine letzte Sache erledigen und eine Fehlermeldung könnte erscheinen. Falls dies passiert, klick einfach auf Genehmigen um weiter zu machen. Gery

Nach gewonnenem Spiel bittet Dich Gery online zu bleiben.

[Gery] : Ich habe den Ort, an dem Jack und Karen eingeschlossen sind, lokalisieren und den Mechanismus entschärfen können. Das Spiel ist zu Ende. Wir haben gewonnen! Halte die Verbindung aufrecht, ich sende dir eine E-Mail.

Eine weitere Nachricht erreicht dich. Jack und Karen sind gefunden und die Polizei kümmert sich darum. SKL soll Dich auf dem Laufenden halten. Doch leider gingen bei mir keinerlei Mails ein.

[Gery] : Eine Warnung für alle, die bis hierher gekommen sind. Ich habe es geschafft, in die Website des Phönixes einzubrechen, und herausgefunden, wo Jack und Karen festgehalten werden. Die Polizei ist vor Ort. SKL hält euch weiterhin auf dem Laufenden.
Fe256