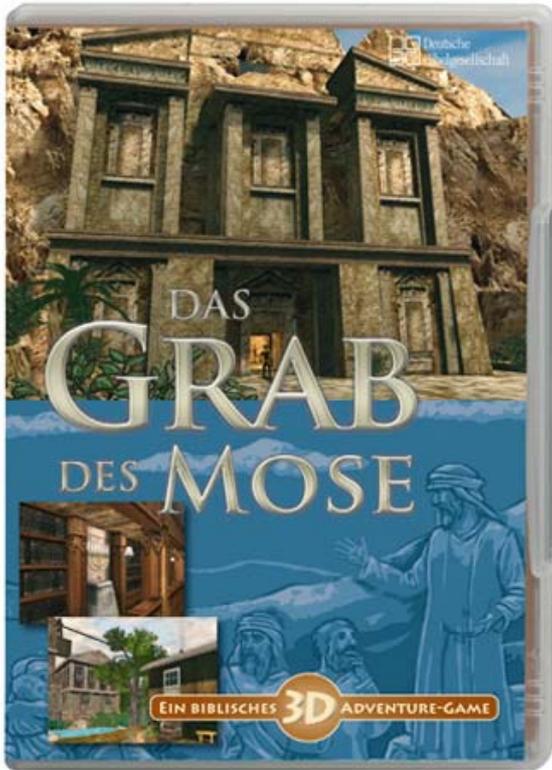


# Lösungshilfe

by Locke

exklusiv für den  
SOFTWARESERVICE KRATZ  
<http://www.gamepad.de>

Das Spiel kann sofort über den  
SHOP auf [gamepad.de](http://www.gamepad.de) bezogen werden.



## Kapitel 1 Das Theater des Professors!



Wir sehen uns zuerst einmal gründlich um u. lassen uns am Telefon informieren (**das sollten wir an jedem Telefon machen**)! Alle Türen sind abgeschlossen u. wir müssen einen Weg finden um in das Theater zu gelangen.  
 Zuerst gehen wir nach links u. auf den Garagenhof.  
 Hier finden wir eine **Münze**.  
 Damit gehen wir auf die Straße u. kaufen uns eine **Zeitung**.  
 Diese wird sogleich gelesen.

### Sensationeller Fund

**Quantir** – Für Aufregung sorgte eine vor wenigen Wochen in Quantir ausgegrabene Mazzebe. Das Fundstück weist die Buchstaben JE und die römische Zahl II auf. Handelt es sich dabei vielleicht um eine codierte Botschaft? Der Stein wird zur Zeit von dem renommierten Archäologen A. Fog untersucht. ➤

#### Auf den Spuren des Alten Testaments

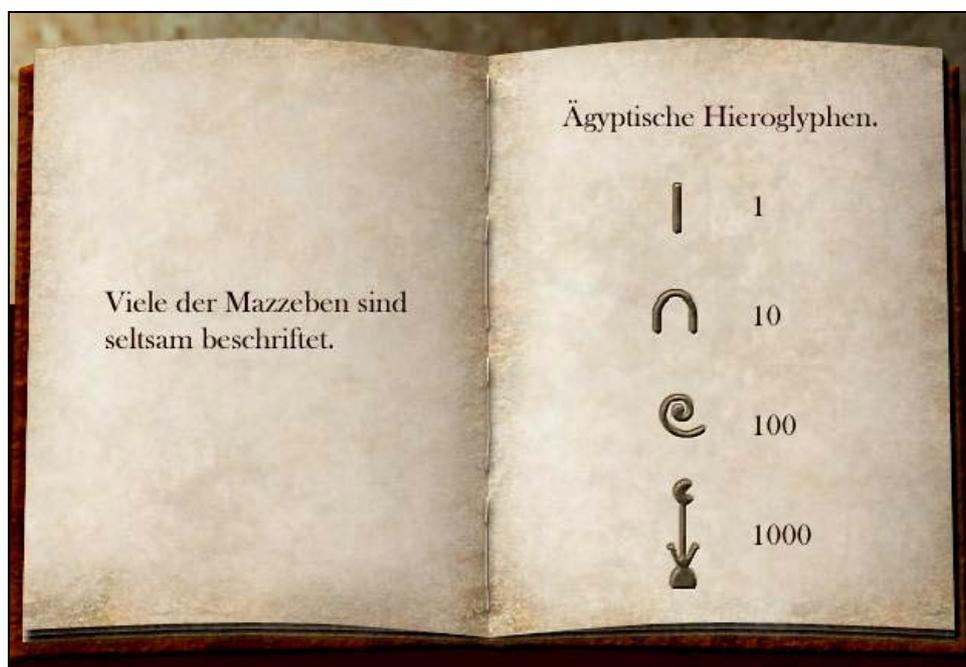
von Benjamin Braun

**Bonn** – Jüngst trafen sich Wissenschaftler aus aller Welt, um über eine Frage zu debattieren: Ist der Gott des Alten Testaments auch der Gott des Neuen Testaments und damit der Gott der Christen? Ins Leben gerufen wurde die Tagung von Prof. Dr. Dr. Umberto Ubiquo,



*Die in Quantir gefundene Mazebe. Birgt sie Hinweise auf das Grab von Mose?*

Dann gehen wir zurück u. zum Bauwagen, den wir untersuchen u. alle Papiere lesen.



Dann benutzen wir den Recorder u. öffnen den Schrank.  
Hier finden wir eine Notiz: **Finde die MAZZEBEN** und einen  
**Schlüssel** den wir natürlich mitnehmen.



Nun denn machen wir uns auf die Suche.  
Wir verlassen den Bauwagen u. gehen rechts ins Gebüsch.  
Hier finden wir die erste MAZZEBE!



Die ägyptischen Hieroglyphen auf dieser MAZZEBE, stellen die Zahl **418**, dar.

Aber die Notiz lautete, suche **die** MAZZEBEN, also suchen wir und finden nichts.

Dann kommen wir auf die Idee, mal beim Nachbarn zu suchen.



Wir klettern auf die Kisten u. springen über den Gitterzaun. Hier finden wir, im Strauchwerk, die zweite MAZZEBE.



Diese MAZZEBE stellt die Zahl **2400**, dar.  
Addieren wir beide Zahlen, so erhalten wir einen Türcode,  
nämlich **2818**, den wir sogleich ausprobieren!



Haben wir das geschafft, können wir eintreten, im Elektraum  
den Schalter für die Lore umlegen u. ins Arbeitszimmer gehen.



**Hier finden wir eine weitere MAZZEBE, gehen zum Schreibtisch,  
untersuchen u. lesen alles!**

**Leider können wir das Laptop nicht benutzen, das uns das  
Passwort fehlt.**

**Bevor wir den Raum verlassen, nehmen wir den **Hauptschlüssel**  
mit.**

**Damit öffnen wir die nächste Tür auf der Rampe,**



**Öffnen der Türen:  
nicht zu nahe an die Tür gehen (linkes Bild),  
Hauptschlüssel im Inventar anklicken,  
„E“ Taste benutzen.**

**befinden uns auf der Bühne u. öffnen die Tür zum Hof.  
Wir verlassen die Bühne, gehen nach hinten links u. betreten  
einen Lagerraum.**



**Hier finden wir die nächste MAZZEBE.**

**Nun geht es wieder auf den Hof u. die Treppe hoch.  
Wir öffnen die Türen u. befinden uns im Regieraum.**



**Hier betätigen wir den Schalter u. das Bühnenbild wird nach oben gezogen!**

**Ende der Demo!**

**Das neue Bühnenbild präsentiert uns eine weitere MAZZEBE**



**und eine Tür zur Bibliothek**



**die wir, mit dem goldenen Schlüssel, öffnen!**

**Ich möchte es mit diesem Bild nochmals verdeutlichen, geht nicht zu nahe an die Tür, sonst klappt es nicht!**

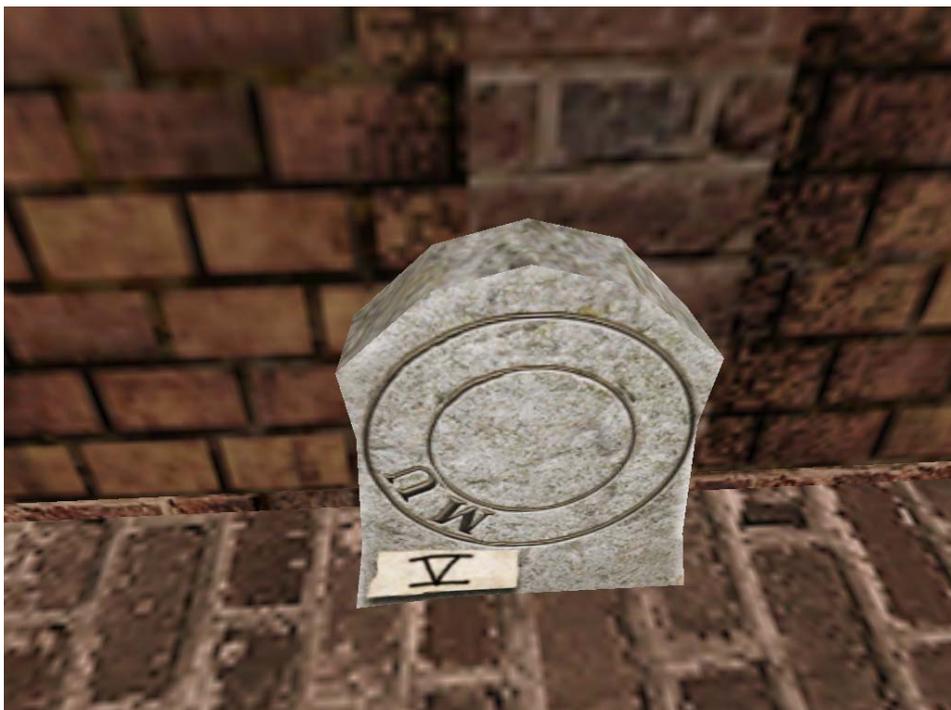


**Hier angekommen, untersuchen wir alles u. steigen dann aufs Dach.**



**Hier, hinter dem großen Schornstein, finden wir eine weitere MAZZEBE!**

**Dann gehen wir zurück, besteigen die Lore, starten sie u. schweben über das Gelände zum Spielplatz.**



**Hier, auf der Rampe, liegt eine weitere MAZZEBE.**

**Wir gehen wieder nach unten, betreten die „Arche Noah“ u.**



**sehen durch das Fernrohr!**

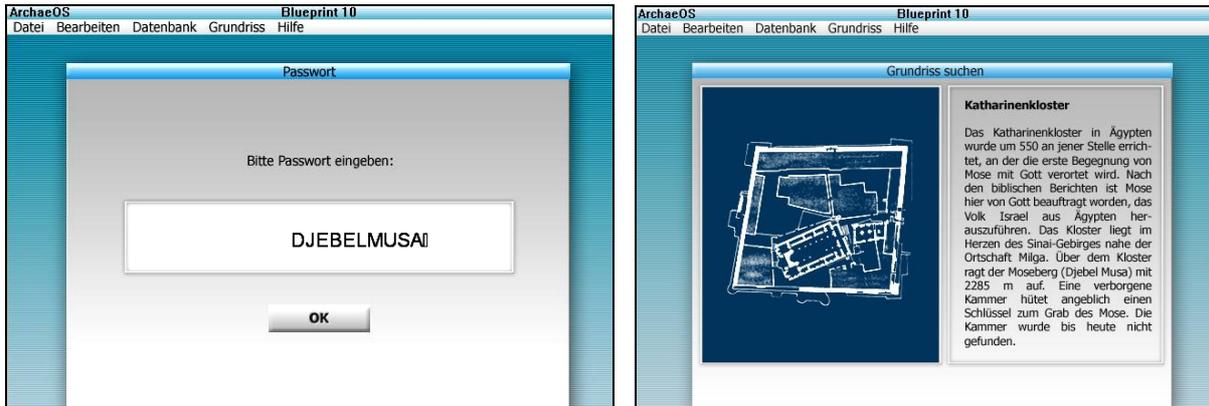


**Wenn wir nun unsere MAZZEBEN ordnen, erhalten wir das  
Passwort für den Laptop, nämlich:**

**DJEBELMUSA**

**Wir verlassen die Arche, klettern auf die Kisten, springen über  
den Zaun u. gehen ins Büro.**

## Wir geben das Passwort in den Laptop u. erhalten den Grundriss des KATHARINENKLOSTER'S



Es klingelt u. wir verlassen das Gebäude, gehen zum Briefkasten lesen unsere Post u. verlassen das Gelände!

## ENDE Level 1

