

DAS VERMÄCHTNIS TESTAMENT OF SIN

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

Lösungshilfe by Locke
exklusiv für <http://www.gamepad.de>

Demoanfang



Wir schlüpfen in die Haut von SYLVIE LEROUX, einer jungen Pariser Archäologiestudentin. Durch Zufall schlittern wir in ein gefährliches Abenteuer, dessen Anfang in der Zeit der Malteser Ritter zu suchen ist. Je weiter uns unsere Nachforschungen bringen, umso gefährlicher wird es für uns! Als uns das bewusst wird, befinden wir uns bereits in tödlicher Gefahr.



Oh, hallo, Onkel ... Ist alles in Ordnung?

Während der Arbeit an unserem neuen Buch, nicken wir kurz ein u. werden durch das Klingeln des Telefons aufgeschreckt. Es ist unser Onkel der uns mitteilt dass in uns bekannten Ruinen auf Malta, ein geheimer Tempel eingang gefunden wurde.



Die uns so gut bekannten Ruinen verbergen mehr - einen unterirdischen Tempel!

Natürlich sind wir an dieser Entdeckung interessiert u. packen unsere Reiseutensilien zusammen.



Wir stecken das **Flugticket** ein, öffnen die Schublade u. erleichtern sie um **Passfoto**, **Ausweis** u. **Kreditkarte**.



Nun schnappen wir uns den **Koffer** u. gehen zum Kamin.



Hier schauen wir uns die Bilder an, schließen den Luftschacht, schalten die Schreibtischlampe aus u. düsen nach MALTA.



Leider finden wir weder unseren Onkel noch eine Nachricht von ihm vor, also schauen wir uns gründlich in seiner Wohnung um.



In der Schreibtischschublade finden wir **eingetrockneten Klebstoff**, ein **Bild unseres Onkels**, eine **Kugelschreibermine** u. eine **Taschenlampe**.

Nun gehen wir zu dem kleinen Tischchen.



Wir öffnen das kleine Kästchen, entnehmen ihm **2 maltesische Münzen** u. schauen uns die Holzvertäfelung an.



**Hier ist das Geheimfach unseres Onkels.
Wir schauen es an u. verlassen den Raum.**



Auf dem Flur befindet sich eine Nische mit einer Urne.

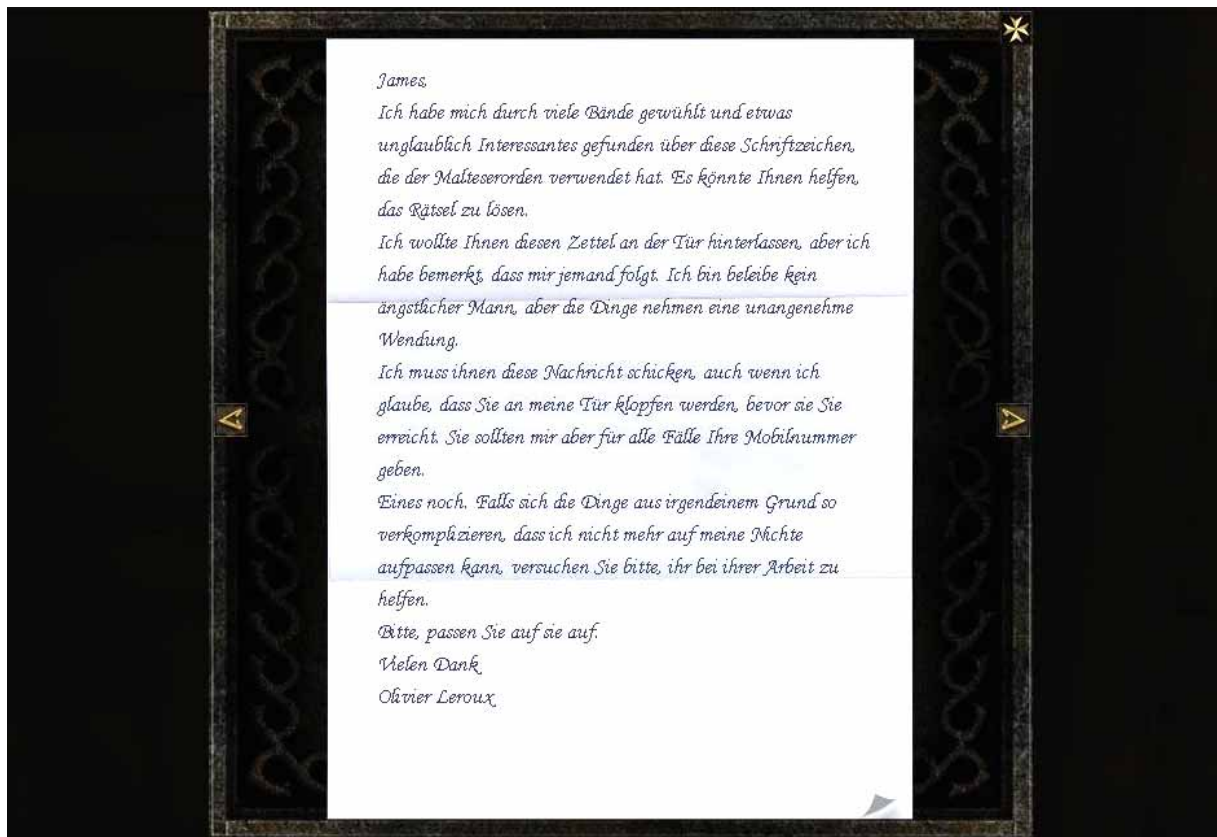


Wir drehen die einzelnen Teile in ihre Ursprungslage, es klickt, wir klopfen uns auf die Schulter u. gehen zurück ins Zimmer.



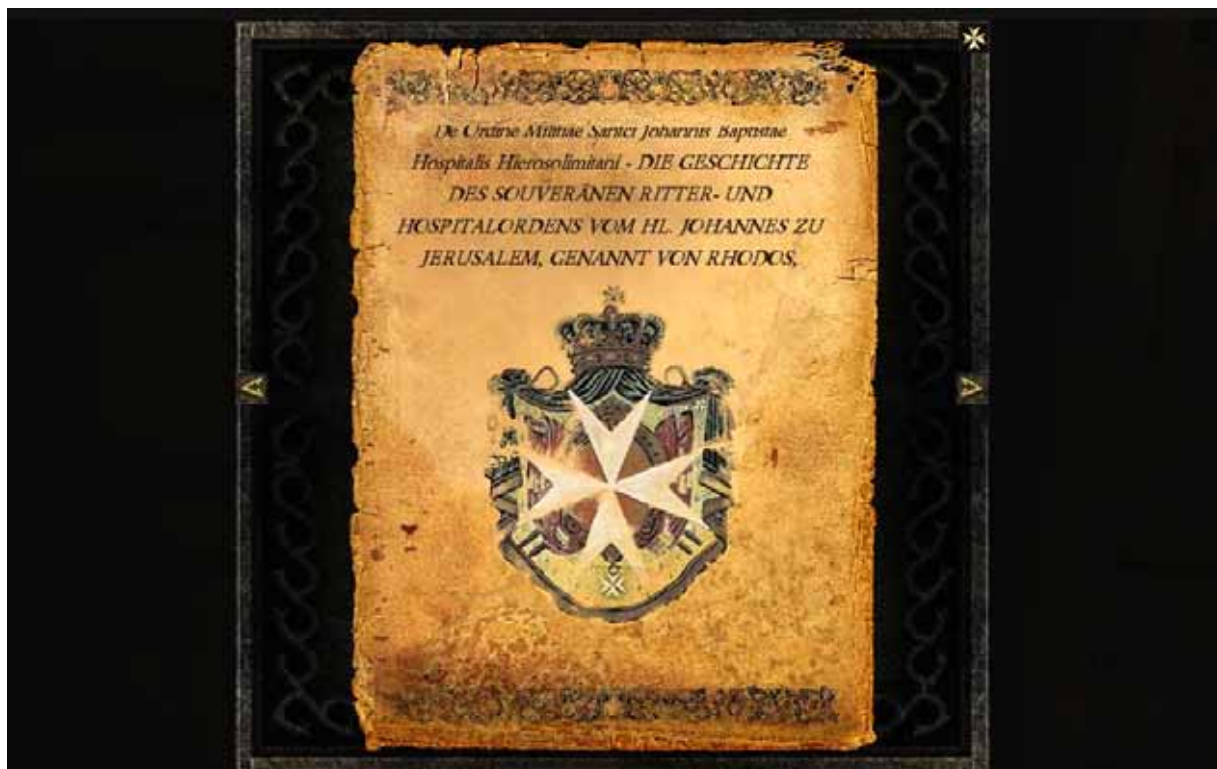
**Hier benutzen wir den Motorroller-Schlüssel mit der Ritze u.
können so das Geheimfach öffnen.
Bei dieser Aktion verbiegen wir den Rollerschlüssel!**





Wir entnehmen dem Geheimfach einen **Brief, lesen u. stecken ihn ein.**

Nun schauen wir uns noch das Buch an.



Wir blättern es durch, haben eine Vision, stellen es wieder zurück, verlassen den Raum u. gehen nach oben ins Schlafzimmer.



Hier schauen wir uns um, nehmen die **Schlaftabletten** vom Nachtschrank u. gehen wieder in den Hausflur.



Wir öffnen den Briefkasten, finden jedoch nichts u. betreten die Straße.



Hier reden wir mit dem Fremden, der uns anscheinend kennt,
heben den **Draht** auf u. gehen links unten aus dem Bild.



Wir treffen Herrn Kawlata, der in der Mittagssonne seiner Arbeit
nachgeht u. unterhalten uns ausführlich mit ihm.
Nun geben wir ihm den Motorroller-Schlüssel zum richten u.
borgen uns die **Kombizange** aus.
Damit zerschneiden wir unseren Draht, legen die Zange wieder
zurück u. betreten die Piazza.



Hier reden wir mit dem alten Herren u. gehen anschließend nach vorn u. in die Hintergasse.



Links, im Innenhof, finden wir einen **defekten Kescher** u. rechts eine **alte Zeitung**.



Nun gehen wir weiter zum Hafen um Herrn Kawlata Bruder zu suchen.



**Wir finden ihn auch, unterhalten uns ausführlich mit ihm u. richten ihm die Nachricht seines Bruders aus.
Nun widmen wir uns dem Papagei!**



**Diesen fragen wir nach der Adresse von James Anderson.
Er kennt sie, will sie aber nur gegen einen Fisch rausrücken!
Nun, an der Pier hängt ja Einer, aber da wir sie nicht betreten
dürfen, müssen wir uns etwas Anderes einfallen lassen!
Wir gehen zurück zur Piazza.**



**Der alte Herr hat seinen Platz verlassen, aber seinen Gehstock
unter der Bank liegenlassen.
Wir nehmen den Gehstock u. angeln uns die **Gießkanne** damit.**



Nun entfernen wir das **Sieb** u. gehen zu Herrn Kawlata.
Wir erhalten den reparierten **Motorroller-Schlüssel** zurück,
entlohnen Herrn Kawlata u. gehen zum Pier zurück.
Hier verbinden wir, im Inventar, das Sieb mit dem Draht u.
dem Kescher.



Damit angeln wir uns nun die leckere **Makrele** u. packen sie in die
alte Zeitung.



Piazza Skola 5-RJ Piazza Skola 5-RJ

Wir kredenzen sie dem Federvieh, aber solch einen Gammelfisch möchte es nicht, gibt uns aber trotzdem die erbetene Adresse! Nun machen wir uns mit dem Gammelfisch auf den Rückweg. Wir stellen den Kescher wieder an seinen Platz u. gehen zur Piazza.



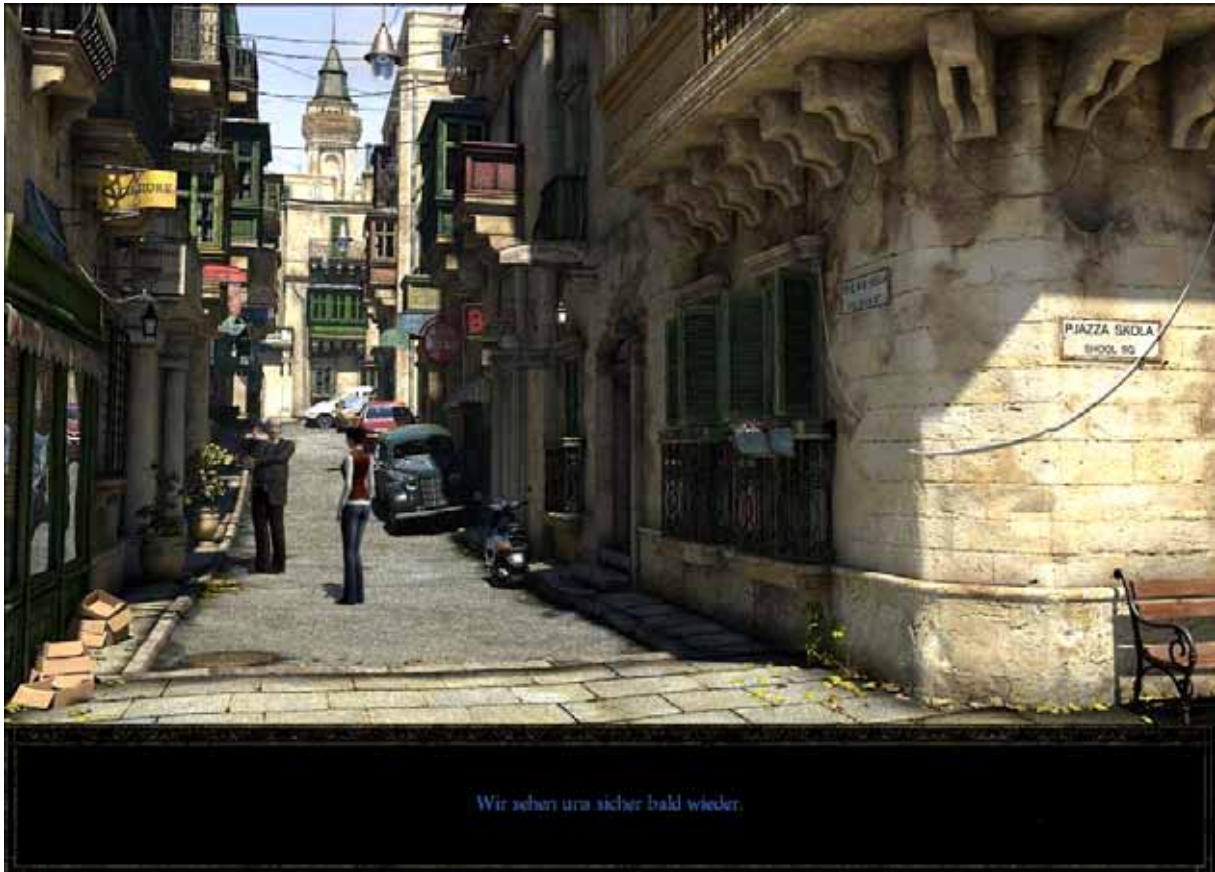


Hier ist der Eingang in eine Mietskaserne.



Vielleicht hilft Anderson mir, aber er ist nicht hier. Ich sehe mir die Ausgrabungssitte mal an und komme später zurück.

**Wir klingeln, aber Herr Anderson öffnet nicht!
Nun denn, versuchen wir es später nochmals, denken wir u. gehen
zum Motorroller.**



Wir sehen uns sicher bald wieder.

Hier reden wir nochmals mit Inspektor Grane, besteigen den Motorroller u. starten ihn mit Hilfe des Schlüssels.



Ich breche nach Gozo auf, um die Entdeckung meines Onkels zu sehen!





Ende der Demo.

Auf GOZO angekommen, schauen wir uns zunächst um.



Insel Gozo, 4. November 2008

Ich sage lieber nicht, wer ich bin. Wenn mein Onkel hier nicht gern gesehen wurde ...



Wir heben den **Presseausweis** auf u. pflücken ein **Kaktusblatt** ab.
Nun öffnen wir die Klebstoffflasche, stecken das Kaktusblatt
hinein u. haben einen gebrauchsfertigen Klebstoff!
Damit kleben wir unser Passbild auf den Presseausweis!



Jetzt gehen wir weiter u. zum Campingplatz.



Sie sind doch hier der Boss, oder? Darf ich mich mal im Tempel umsehen?

Hier reden wir mit dem müden Herrn, dürfen uns aber nichts anschauen u. gehen weiter.





Wir finden eine Quelle, füllen unsere **Gießkanne mit Wasser** u. gehen weiter zum Tempel.



Hier sehen wir uns etwas um, können aber nicht so agieren wie wir gern möchten!

Wir gehen zur Polizistin u. reden mit ihr.



**Sie scheint uns, mit ihren Aussagen, am glaubwürdigsten zu sein!
Wir unterhalten uns weiter mit ihr, sie hätte gern ein Tässchen
Kaffee u. im Gegenzug dürfen wir uns etwas umsehen.
Nun denn, gehen wir zu Simon.**



**Dieser hat sich wohl zur Ruhe gelegt, wir klauen ihm den
Benzinkanister u. gehen zum Wohnwagen.**



Hier verbiegen wir unsere Kugelschreibermine auf dem Tritt, erhalten so einen Dietrich u. betätigen uns als Einbrecherin!



Wir hängen die Taschenlampe an den Haken, klauen die **Thermospulle u. verfeinern ihren Inhalt mit den Schlaftabletten!
Nun schalten das Laptop an u. fertigen einen **Ausdruck** an.
Das **Metallsuchgerät** stecken wir uns natürlich auch ein.**



Nun öffnen wir die Schreibtischschublade, borgen uns **vier Skulpturenfotos u. ein Tafelfoto** aus. Jetzt drehen wir uns um, nehmen **Pinsel u. Spachtel** mit, schalten das Laptop wieder aus, nehmen die **Taschenlampe** wieder mit u. gehen zurück.



Wir kredenzen der Polizistin den Kaffee u. dürfen den Tempel betreten.



Drinnen ist es zu duster, wir gehen zurück u. widmen uns dem Generator.

Wir füllen Sprit u. Wasser auf, starten ihn u. gehen wir erwartungsvoll in den Tempel.



Hier schauen wir uns alles an u. gehen zum Portal.



**In diesem Moment haben wir wieder eine Vision!
Wir schauen uns noch weiter um, können aber, ohne die
geklauten Steinskulpturen, nicht bestellen u. machen uns
auf den Rückweg.**



**Dabei bemerken wir eine Schattengestalt u. verlassen eiligst
den Tempel!**

**Unsere Polizistin schläft süß u. selig.
Nun können wir uns, hoffentlich ungestört,
die Ausgrabungsstätte anschauen.**



**Wir bemühen unser Metallsuchgerät u. werden fündig.
Nun nehmen wir Spachtel u. Pinsel zur Hand u. legen einen
Siegelring der Malteser frei.**



Wir stecken ihn ein u. gehen zum Parkplatz.



Hier starten wir unseren Roller u. fahren zurück nach

La Valletta