

# Geheimakte 2

Puritas Cordis

Lösungshilfe by Locke

für

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

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



*Ich muss hier raus. Und ich muss dieses Pergament in Sicherheit bringen. Ich weiß zwar nicht genau warum, aber anscheinend ist es so wichtig, dass Wakefield dafür sterben musste.*

**Nach einer kurzen Einführung in die Geschehnisse müssen wir nun, in der Haut von Bischof PARREY, die Flucht ergreifen. Aber zuvor muss das wertvolle Pergament noch in Sicherheit gebracht werden.**



*Hier werden die vorbestellten Bücher abgelegt. Laut der Liste hat sich William Patterson für 'Geheimschriftliche Symbolik' eintragen lassen ... ebenso wie Dr. Lucie Forrester.*

**Wir lesen den Zettel, nehmen das Pergament u. legen es ins Buch.  
Dann nehmen wir das Buch u. verstauen es in der Bücherwand.**

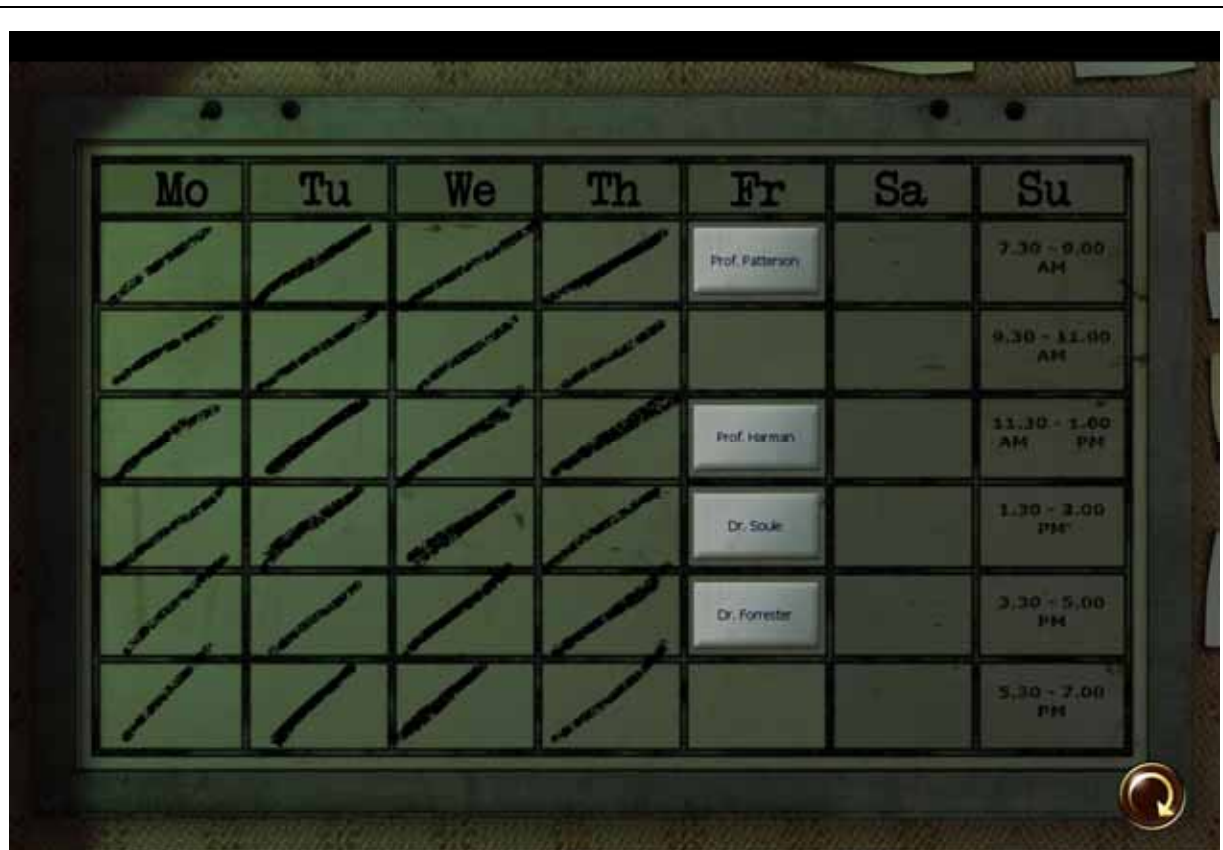


**Nun verlassen wir das Arbeitszimmer u. gehen ins Sekretariat.  
Dabei werden wir von zwei Typen, in Kampfanzügen, verfolgt.**



**Wir nehmen das Schlüsselbund, öffnen das Sekretariat u. schauen uns den Vorlesungsplan an.**





**Nun vertauschen wir die Magnetschilder von FORRESTER u. PATTERSON, verlassen den Raum, werden betäubt, straucheln u. fallen aus dem Fenster.**

**Zwar war das Ganze so nicht geplant, aber wir sind tot!**



**Jetzt spielen wir in der schönen Haut von NINA weiter!**



**Nach einem kurzen Gespräch mit unserem Papa, marschieren wir zum Schiff, werden kurz angerempelt u. werden Zeuge eines schrecklichen Unfalls.  
Anschließend gehen wir aufs Schiff u. in unsere Kabine.**



**Hier schauen wir uns um, wundern uns über den Koffer eines Mr. Patterson, nehmen den **Rollschuh** aus dem Schrank u. verlassen unser neues Domizil.**



**Wir führen noch ein kurzes Gespräch u. gehen nach rechts.**



**Hier lesen wir die Zeitung, nehmen das **Ruder** mit u. gehen nach hinten zur Waschküche.  
Diese, sowie alle anderen Kabinen sind verschlossen.**



**Wir bewundern das Bild der Arche Noah, nehmen rechts die Taschenlampe mit, gehen zurück u. in den anderen Gang.**



**Hier sind zwei weitere Kabinen u. die Krankenstation.  
Nun schauen wir uns das verdrehte Oberlicht an  
u. gehen nach oben.**



**An der Rezeption klingeln wir der Portier herbei.  
Dass dabei die Klingel kaputt geht, ist ja wohl  
nicht unsere Schuld.**

**Anschließend reden wir noch mit dem Herren am Fenster, gehen  
in unsere Kabine u. ins Bett.**



*Und mein Koffer ist dann vermutlich auch wieder da. Der kann ja nicht einfach  
verschwunden sein - hoffe ich zumindest.*





Sekunde, ich komm ja schon.

**Durch ein Klopfen werden wir geweckt, öffnen die Tür u. finden unseren **Bikini** u. einen **Zettel**.**



*Sie kommen aus dem All. Doch von hier unten betrachtet scheint das gar nicht mehr so wichtig zu sein.*

**Wir lesen den Zettel u. gehen nach oben.**



**Hier steht ein Spielzeug Ufo u. wir erinnern uns, was auf dem Zettel stand!**

**Sie kommen aus dem All = Ufo!**

**Von unten betrachtet = ?**

**Wir überlegen etwas, packen unseren Rollschuh unter das Ufo, schieben es über das Oberlicht u. gehen nach unten.**



**Da das Oberlicht total verdreht ist u. wir nichts erkennen können, machen wir uns auf die Suche nach Reinigungsutensilien.**



Wir gehen nach draußen u. auf das Sonnendeck.



Hier nehmen wir den **Eiskübel** u. gehen weiter zum Pool.



Wir füllen ihn mit **Wasser** u. gehen zurück.



Hier stecken wir noch eine **Woldecke** ein u. gehen in die Waschküche.



**Nun füllen wir etwas Seife in das Wasser, dann kommen noch die Woldecke u. das Ruder dazu u. fertig ist unser **Putzzeug!** Damit gehen wir zurück u. reinigen das Oberlicht.**



**Jetzt ist das Oberlicht wieder sauber u. wir leuchten mit der Taschenlampe darunter.**



*Da klebt ein Zettel am Boden des Kinderkarussells: "Hinter dem Schiff wirst du den letzten Hinweis finden, der dich zu deinem Koffer führt."*

**Hinter dem Schiff?  
Uns fällt das Bild der Arche Noah ein.**



**Wir nehmen das **Bild** von der Wand u. sehen, dass auf der Rückseite ein Foto klebt.  
Aber leider falsch herum, darum gehen wir nun in die Waschküche.**



*Oh, es ist ein Bild von Max, meinem Ex-Freund.*

**Hier lösen wir das Foto, mit Hilfe des Dampfes, ab u. können unseren Ex bewundern!  
Und was machen wir nun mit ihm?**



**Wir schieben ihn unter der Tür der Krankenstation durch.**



Herzlichen Glückwunsch, du hast es tatsächlich geschafft.

**Die Tür wird geöffnet u. wir können uns mit Oskar, der Sohn des Kapitäns, ein wenig unterhalten.**

**Danach gehen er u. wir ins Bett.**

**Aber mit dem ins Bett gehen klappt es nicht so, wie wir es uns vorgestellt hatten, denn wir hören Stimmen in unserer Kabine.**



**Vorsichtig lauschen wir an der Tür, bekommen sie vor den Kopf gedonnert u. erwachen in der Krankenstation.**





So ein Humbug, man hat mir die Tür gegen den Kopf geknallt. Und was ist mit den Typen, die in meiner Kabine waren?

**Wir unterhalten uns mit dem Bordarzt u. gehen anschließend ins Restaurant, um Fr. Jordan unsere Meinung zu sagen.**



**Nach einem kurzen Gespräch schickt uns der Kapitän in unsere Kabinen.**



*Warum erzählt diese Katharina Jordan so einen Mist? Entweder sie will sich unglaublich wichtig machen, oder ...*

**Wir schauen uns in der Kabine um, bemerken dass unsere Handtasche fehlt u. gehen zum Kleiderschrank.**



**Hier legen wir unseren Bikini wieder in den Koffer u. nehmen den **Bademantel**, die **Baseballkappe** u. die **roten Socken** heraus. Nun gehen wir zur Waschküche, um unsere Wäsche zu waschen.**



Oh, schönen guten Tag. Wir haben uns glaub ich noch nicht gesehen, oder? Mein Name ist Feng Li.

**Hier treffen wir FENG LI, einen unserer Mitreisenden.  
Er wartet darauf, dass es klingelt u. seine Wäsche fertig ist.  
Wir betreten die Waschküche.**



**Mit Hilfe unserer Schlüsselkarte berauben wir die Klingel um  
ihre **Glocke** u. schauen uns die Waschmaschine an.  
Wir bemerken, dass der Programmschalter defekt ist u.  
informieren FENG LI.**



**Nun, da endlich die Waschmaschine frei geworden ist, bestücken wir sie mit unserem Bademantel u. den roten Socken. Jetzt nehmen wir den **Stoff** vom Korb u. schalten die Waschmaschine an.**



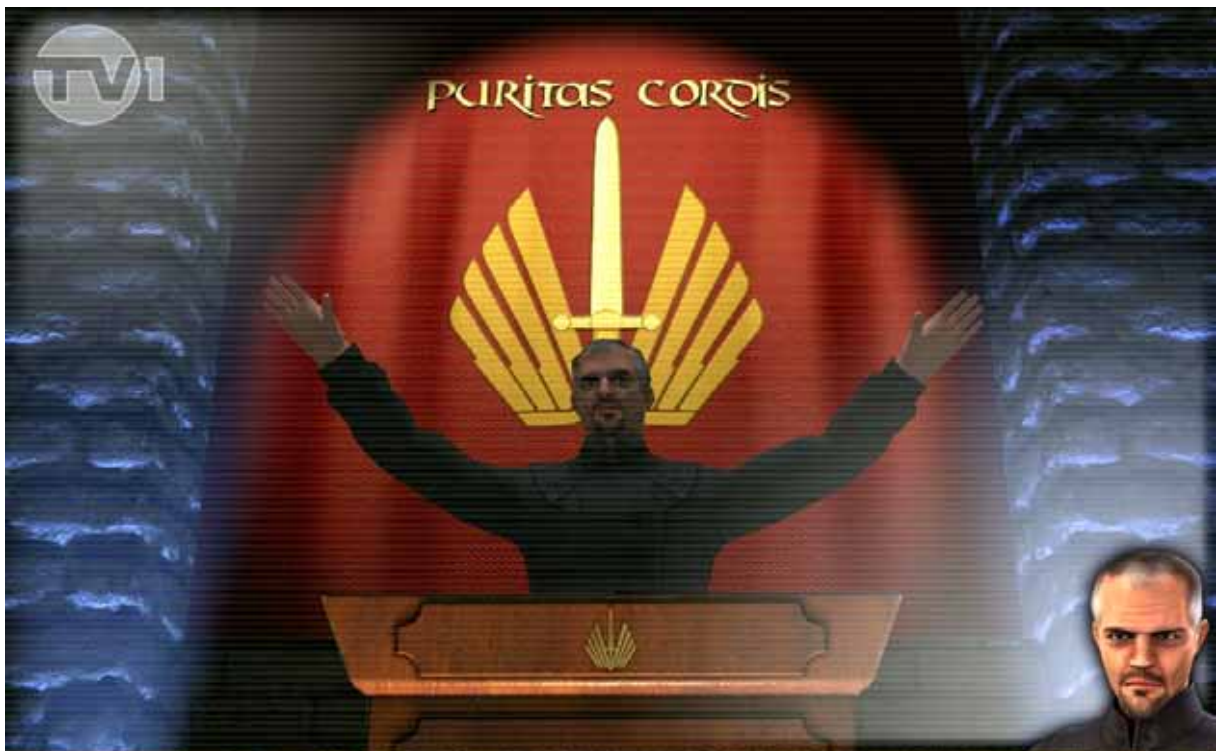
*Oh, die Socken färben tatsächlich immer noch. Was soll's, weiße Bademäntel sind eh nicht mein Fall.*

**Nachdem der Waschvorgang beendet ist, entnehmen wir der Maschine ein **Paar Socken** u. einen **verfärbten Bademantel**. Wir verlassen die Waschküche u. gehen zum Portier.**



Guten Morgen. Ich weiß, das hört sich etwas seltsam an, aber ich vermisse jetzt auch noch meine Handtasche.

**Nachdem wir uns mit dem Portier unterhalten haben, nehmen wir uns einige **Marzipankartoffeln** u. gehen ins Restaurant.**



Hört die Worte des Propheten Zandona: "Der große Tag des Herrn ist nah!"

**Im Fernsehen sehen wir einen dubiosen Prediger, der auf diese Art ZANDONAS Lehren unter das Volk bringt. Wir schalten die Kiste ab u. schauen uns weiter um.**



Nun nehmen wir noch die **Rosen** aus der Vase, den **Flaschenöffner** vom Tisch u. verlassen das Restaurant.



Jetzt hängen wir die Glocke an den Bolzen u. gehen auf das Oberdeck.



**Hier trocknen wir unseren nassen Bademantel u. reden mit dem Kapitän.**



Hallo, kann ich was für Sie tun?

**Dieser kann uns leider nicht helfen u. wir gehen auf das Sonnendeck, um mit der alten Schnepfe zu reden.**



**Wir sehen uns ihre Klamotten an u. haben eine Idee!**



**Ich will gar nichts andeuten, ich frage Sie geradeheraus: Haben Sie etwas mit dem Einbruch in meine Kabine zu tun?**

**Jetzt führen wir eine angeregte Unterhaltung mit ihr u. gehen dann zum Pool.**





**Hier sonnt sich unser spezieller Freund u. bittet uns, ihm Sonnencreme zu besorgen. Dem Knaben kann geholfen werden, denken wir, nehmen die **leere Tube**, gehen in die Waschküche.**



Ah, gut, dass ich Sie treffe. Ich muss mich dringend mal mit Ihnen unterhalten.

**Auf dem Wege dorthin, treffen wir einen weiteren Mitreisenden u. unterhalten uns mit ihm.**



Das geht leider nicht mal so eben auf die Schnelle. Und bevor ich mir über den einen oder anderen Punkt noch nicht völlig im Klaren bin ... Sagen wir 20 Uhr im Restaurant?

**Wir verabreden uns, gehen weiter in die Waschküche, füllen die leere Tube mit Seife u. gehen zurück auf das Sonnendeck.**



**Wir geben ihm die Seifentube, er cremt sich ein, legt sich auf den Rücken u. wir können ihm nun die Sonnenbrille klauen!**



An der Bar entfernen wir das **Poster** u. nehmen den **Rettungsring** mit.



*So, jetzt ist meine Verkleidung Modell ,geschmacklose Tussi' endlich komplett.*

Nun basteln wir aus dem Rettungsring, den Rosen u. dem Stoff,  
einen geschmackvollen **Hut**.

Und zusammen mit dem Bademantel u. der Sonnenbrille ist  
unsere **Verkleidung** als Fr. Jordan, perfekt.

Jetzt nehmen wir uns noch eine **CD** u. einige **Zahnstocher** mit,  
reden mit dem Barkeeper u. verkleiden uns.



*So, jetzt muss ich nur noch einen leicht dämlichen Eindruck machen, dann könnte ich glatt  
als Zwillingsschwester durchgehen.*

So marschieren wir als Fr. Jordan zum Barkeeper u. verlangen  
ihre Schlüsselkarte.

Aber leider weiß keiner ihre Zimmernummer u. so gehen wir zur  
Rezeption u. tricksen etwas.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Ich möchte Sie bitten, dieses Poster für Frau Jordan zu hinterlegen.

**Da der Portier uns die Zimmernummer nicht gibt, greifen wir zu einer List u. geben ihm das Poster.  
Er legt es in das Fach von Fr. Jordan u. geht.**



*Die Schlüsselfächer spiegeln sich in der CD. Wenn der Portier das Poster tatsächlich in das richtige Fach gesteckt hat, dann müsste diese Katharina Jordan in Kabine Nummer 2 untergebracht sein.*

**Nun nehmen wir die CD, spionieren Fr. Jordans Zimmernummer aus u. gehen, natürlich verkleidet, zurück an die Bar.**



Ich hätte gern meinen Zimmerschlüssel, die Nummer 2.

Wir bekommen die **Schlüsselkarte** u. stattdem dem Zimmer einen **Besuch** ab.



Unsere **Handtasche** steht auf dem Bett, wir kontrollieren sie u. nehmen sie mit.  
Plötzlich hören wir ein Geräusch u. verstecken uns unter dem Bett.



**Leider können wir so nur ein paar Schuhe erkennen u. ein Telefongespräch mithören.  
Der Fremde geht wieder u. wir krabbeln unter dem Bett hervor.  
Dann heben wir noch das **Magazin** auf u. gehen auf das Sonnendeck, um Fr. Jordan zur Rede zu stellen.**



Frau Jordan, ich muss mal ein ernstes Wort mit Ihnen reden.

**Wir unterhalten uns mit ihr, aber bevor sie uns alles erzählt, müssen wir ihr einen Cocktail besorgen.**



Ich hätte gern eine Bloody Mary.

**Wir erfüllen ihr den Wunsch, gehen zum Barkeeper u. lassen uns das Gewünschte mixen.**



Der Typ jedenfalls ... Ich bin mir zwar nicht ganz sicher, aber ... er ... er erinnerte mich an ...

**Viel kann sie uns nicht erzählen, denn sie bekommt keine Luft mehr u. wird in die Krankenstation gebracht u. hier behandelt!**





Sie fing auf einmal ganz schrecklich an zu husten. Das wurde immer schlimmer, und irgendwann hat sie kaum noch Luft gekriegt.

**Wir unterhalten uns kurz mit dem Kapitän, schauen durch das Fenster der Krankenstation u. gehen auf unser Zimmer.**



*Ich sollte mich erst mal für ein Stündchen hinlegen. Meine Kopfschmerzen von diesem Zwischenfall mit der Tür werden wieder stärker.*



**3 Stunden später**

*Ich sollte mich auf den Weg ins Restaurant machen. Bin gespannt, was mir der mysteriöse Passagier aus Kabine Nummer 5 über die seltsamen Vorkommnisse auf dem Schiff zu berichten hat.*

**Nun, da es uns wieder besser geht, machen wir uns auf den Weg ins Restaurant.**

**Leider ist unsere Verabredung nicht erschienen, stattdessen hören wir Geräusche vor dem Bullauge.**



**Wir schauen hinaus, sehen zwei Männer miteinander kämpfen u. meinen zu sehen, dass einer davon über Bord geht. Von diesem Vorfall verständigen wir nun den Kapitän.**



Und Sie sind ganz sicher, dass jemand über Bord gegangen ist?

**Zusammen mit dem Kapitän schauen wir durch das Fenster der Krankenstation u. da alles in Ordnung zu sein scheint, geht der Kapitän wieder auf seinen Posten u. wir nochmals ins Restaurant. Leider ist unsere Verabredung nicht da u. wir gehen endgültig ins Bett.**



*So, jetzt bin ich zumindest halbwegs ausgeschlafen - und definitiv fit genug, um dem netten Nicht-beim-Abendessen-Auftaucher mal gehörig den Kopf zu waschen.*



*Vielleicht sollte ich mal auf dem Unterdeck durch das zur Kabine gehörende Bullauge schauen ...*

**Wir klopfen an die Tür, hören Geräusche, aber uns wird nicht geöffnet.  
Nun denn, gehen wir auf das Unterdeck u. schauen durch das Bullauge.**



*Was macht der Arzt in dieser Kabine? Und: Ist es überhaupt der Arzt? Und falls er das tatsächlich ist: Warum trägt er eine Perücke?*

**Wir sehen den Arzt u. eine Perücke, wer aber behandelt die Jordan?**



*So liegt doch kein Mensch. Da stimmt was ganz und gar nicht. Der Kapitän wird mich zwar endgültig für verrückt erklären, aber wenn da wirklich was passiert ist, dann muss sich schnellstens jemand darum kümmern.*

**Ein Blick durch das Fenster genügt uns, um festzustellen, dass hier irgendwas nicht stimmt.**

**Wir gehen abermals zum Kapitän u. berichten ihm von unserem Verdacht.**



*Hören Sie, ich will Ihnen ja nicht zu nahe treten, aber Sie haben schon so einige Merkwürdigkeiten hier an Bord erlebt. Vertauschte Koffer, verschwundene Handtaschen, über Bord gegangene Ärzte ...*

**Leider glaubt er uns nicht u. wir müssen uns nun etwas einfallen lassen, um ihm unseren Verdacht zu beweisen.**

**Aber was?**



Könnte ich mir wohl mal eine Ihrer Kameras ausleihen?

**Wir treffen FENG LI, unterhalten uns über sein Hobby u. bitten ihn, uns mal kurz die Sofortbildkamera zu leihen. Leider bekommen wir sie nicht u. gehen ins Restaurant.**



*Wenn ich das Cover richtig falte, sieht man die Schrift nicht mehr. Jetzt könnte man es glatt für ein richtiges Foto halten.*

**Hier stecken wir das Cover des Magazins in den Bilderrahmen, heben die **Aluminiumfolie** auf u. gehen zu FENG LI zurück. Nun binden wir ihm einen Bären auf u. er fällt darauf rein.**



Kommen Sie einfach mit. Ich weiß sogar, in welcher Kabine er ist.



Ich kann kaum was sehen. Das soll wirklich George Rooney sein?

**Leider dreht uns der Mann immer noch den Rücken zu u. wir müssen uns etwas einfallen lassen, damit er uns sein Gesicht zuwendet!  
Wir gehen ins Restaurant!**



Hallo, schöne Frau. Das trifft sich ja gut, dass ich Sie hier treffe. Haben Sie schon an unserer fantastischen Verlosung teilgenommen?

**Hier wird gerade eine Verlosung vorbereitet.  
Wir müssen nur das Wahrzeichen einer Stadt nachbilden.  
Nichts einfacher als das, wir umhüllen die Marzipankugeln u. die  
Zahnstocher mit Aluminiumfolie, stecken alles zusammen u. fertig  
ist das **Wahrzeichen von Brüssel!****



Hey, machen Sie mein Kunstwerk nicht schlecht. Ich habe mir so viel Mühe gegeben.

**Unser Kunstwerk wird angenommen, wir erhalten eine  
**Lottokugel** u. gehen auf das Sonnendeck.**





Warum haben Sie denn jetzt auch noch den Posten des Barkeepers eingenommen? Waren Sie als Portier nicht ausgelastet?

**Hier hat der Portier die Stelle als Barkeeper übernommen u. - um die ewige Getrommel ertragen zu können - einen MP3 Spieler aufgesetzt.**



Geht doch nicht, mein Ball ist doch über Bord gegangen.

**Wir unterhalten uns mit dem Jungen u. bitten ihn, mit dem Getrommel aufzuhören.**



Ich hab hier einen ... nun ja, nahezu vollwertigen Ersatz.

**Er erklärt uns, dass er nur trommelt weil ihm sein letzter Tischtennisball ins Meer gefallen ist.  
Wir geben ihm als Ersatz die Lottokugel u. er zieht los, um sich die Schläger zu holen.  
Nun konfiszieren wir die **Bongotrommeln** u. reden mit dem Portier.**



Ich schätze vor allem die Ruhe. Vielen Dank, Sie haben mir wirklich einen großen Gefallen getan und meine drastisch beschleunigte Alterung zumindest kurzfristig wieder auf ein normales Niveau gebracht.



Kann ich mir den mal ausleihen?

**Dieser freut sich über die Ruhe u. leiht uns seinen MP3 Spieler. Damit gehen wir zur Rezeption u. legen ihn über das Mikrofon.**



**Nun schnappen wir uns FENG LI u. gehen zum Unterdeck, wo er nun ein schönes Foto schießen kann.**



Hier, für Sie. Sie können sich gar nicht vorstellen, was für eine Freude Sie mir gemacht haben. Das ist einer der großartigsten Tage meines Lebens, vielen herzlichen Dank!

**Nun ist FENG LI glücklich, wir erhalten zum Dank ein Foto u. gehen damit zum Kapitän. Dieser ist entsetzt u. glaubt uns nun.**



Okay, schauen wir mal nach.

**Leider ist der Vogel ausgeflogen u. wir gehen zur Krankenstation.**



Sehen Sie die Striemen am Hals? Sie wurde erwürgt.

**Hier müssen wir feststellen dass Fr. Jordan ermordet wurde.  
Nun geht der Kapitän los, um per Funk die Polizei zu  
benachrichtigen u. wir halten Totenwache.  
Plötzlich hören wir Schüsse u. laufen los.**



**Wir finden den Kapitän ermordet vor u. hören das Geräusch  
eines Hubschraubers.**



**Ein Korb wird herabgelassen u. der Barkeeper legt auf uns an.**



Niemand kann seinem Schicksal entrinnen.

**Im letzten Moment werden wir zurück ins Steuerhaus geschleudert u. entgehen so den tödlichen Kugeln.**



**In diesem Moment kommt eine riesige Welle angerollt u. begräbt das Schiff unter sich.**

**Sollte die Prophezeiung doch wahr sein?**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Die Vollversion kann im Shop oder aber per Mail bestellt werden!**