

# Geheimakte 2

## Puritas Cordis

### Kapitel 7



*Jetzt schmor ich schon seit Stunden in dieser Zelle und warte drauf, dass dieser Pat Shelton endlich wiederkommt. Wenn ich nur wüsste, was er eigentlich von mir will und was Nina mit der Sache zu tun hat ...*

**Nun agieren wir wieder als MAX u. versuchen, aus dem Gefängnis der PURITAS CORDIS zu entkommen. Als Erstes heben wir den **verschimmelten Apfel** auf u. rollen ihn gegen den **Müllgreifer**. Dieser kippt um u. wir können ihn uns nehmen.**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Damit angeln wir uns die **Ofentür** u. haben eine kl. Waffe.  
Leider kommen wir nicht dazu, sie zu benutzen, denn wir werden  
vor die Obrigkeit gezerrt u. treffen NINA wieder!



Ja, Nina Kalenkow und Max Gruber. Ich würde Sie jetzt liebend gerne Ihr Wiedersehen gebührend feiern lassen, aber leider haben wir dafür keine Zeit.





Ich lasse mich von Ihnen nicht zum Narren halten. Nun gut, Sie haben es nicht anders gewollt.

**Nach einer längeren, ziemlich einseitigen Unterhaltung, werden wir an ein Grab geführt u. nochmals vernommen.**



Also, ich frage Sie ein letztes Mal: Was wissen Sie, mit wem haben Sie darüber geredet, und welche Rolle spielt der kirchliche Geheimdienst?





Tut mir Leid, aber ich weiß nichts von irgendwelchen Geheimdiensten. Und den Mann, der Ihnen darüber vielleicht etwas hätte erzählen können, haben Ihre Leute ja kaltblütig erschossen.

**Wir antworten wahrheitsgemäß u. MAX wird, sozusagen als  
Warnung, vor unseren Augen erschossen.**



Ein völlig unnötiger Tod, den alleine Sie und Ihre Dickköpfigkeit zu verantworten haben. Ich gebe Ihnen jetzt ein wenig Zeit, über Ihre Verfehlung nachzudenken. Vielleicht sind Sie ja bei unserem nächsten Gespräch etwas kooperativer.





*Was hab ich nur getan? Max ist tot! Ich hätte es verhindern müssen. Egal wie, aber ich hätte es verhindern müssen.*

**Anschließend werden wir im Gefängnis eingesperrt u. können in Ruhe nachdenken.**



**Draußen entsteigt MAX, den seine Ofenklappe vom sicheren Tod gerettet hat, seinem Grab!**





**Wir nehmen die Vase u. den Spaten mit.  
Jetzt gehen wir nach links u. sehen eine Wache, deren Fußspuren  
wir schon im Garten entdeckt hatten.**



*Die Wache kann von ihrem Posten aus nicht nur das Gefängnis bewachen, sondern hat auch den Innenhof perfekt im Blick. Keine sonderlich guten Voraussetzungen, um hier lebend wieder rauszukommen.*

**An der Wache ist kein Vorbeikommen, also gehen wir zurück u.  
nehmen den rechten Weg.**



**Wir kommen in einen dunklen Gang u. schauen links durch die Gitterstäbe.**



Nanu, du betrauerst doch nicht etwa meinen Tod?

**Es ist NINAS Zelle u. wir können uns etwas mit ihr unterhalten.**





Macht nichts. Wenn du dich immer so freust, mich von den Toten auferstehen zu sehen, sollte ich das in Zukunft vielleicht öfter machen.



*Ich muss mir was einfallen lassen, wie ich Nina befreien kann, bevor Pat Shelton zurückkommt.*

**Als NINA rufen wir nun die Wache.**





Was ist los, warum schreist du so rum?

**Wir erzählen ihr, dass uns kalt ist u. sie schaut draußen auf das Thermometer!**



**Nun spielen wir als MAX weiter.**



**Wir schauen uns die Mausefalle an u. klettern anschließend durch das offene Fenster.**



**Wahrscheinlich sind wir in einem Lagerraum gelandet u. stecken alles ein, was nicht niet- u. nagelfest ist.**





Und das wäre: eine Sprühflasche **Eisspray**, **Kamera**, **Kleiderbügel**, **Gamegirl/boy**, **Fernseher** u. **2 Kartoffelsäcke**.

Den Kleiderbügel basteln wir, sozusagen als Antennenersatz, an den Fernseher u. verlassen den Raum wieder durch das Fenster.



*Damit hab ich eine kleine unschuldige Maus vor dem grausigen Ende bewahrt – und zum Dank ein großes Stück Käse bekommen.*

Mit dem Spaten schließen wir die Mausefalle u. können ein schönes **Stück Käse** mitnehmen.



**Nun gehen wir vorsichtig ans Thermometer u. besprühen es mit Eisspray.**

**Als NINA rufen wir nun die Wache u. beschweren uns über die Kälte, die in unserer Zelle herrscht.**



Aber die Kutte hier braucht bestimmt keiner, die kann ich dir mal überhängen. Und mach bloß keine Dummheiten.

**Unsere Wache geht nachsehen u. da das Thermometer nur 8° anzeigt, bekommen wir eine **Kutte** umgehängt!  
Nun spielen wir wieder als MAX!**





Ich finde, du hast eindeutig zu viel an. Ich werde das mal ändern.

Mit Hilfe des Müllgreifers angeln wir uns die **Kutte**,  
ziehen sie über u. gehen in den Hof.





Hast ja Recht. Ich mach mal meinen Rundgang.

**Hier reden wir mit der Wache, erinnern sie an ihre Pflichten u. sie macht einen Rundgang.**



**Wir schauen uns um. Entdecken eingeritzte Zeichen auf der Bank u. machen ein **Foto** davon.  
Da die Wache zu schnell wiederkommt, stellen wir den Fernseher auf das Rednerpult u. schalten ihn an.**





**Wir gehen zurück, schicken die Wache wieder auf Streife u. besuchen NINA.**



*Hier ist ein Zahlenfeld. Ich vermute mal, dass sich die Zellentür öffnet, wenn man den richtigen Code eingibt.*

**Um die Zellentür öffnen zu können, müssen wir einen Code eingeben, aber welchen?**



*Gute Idee: Damit kann ich das Foto beleuchten, damit man es im Dunkeln besser sehen kann.*

**Wir legen das Foto auf den Gameboy u. geben ihn NINA.**



*Schneewittchen ... Fußball und ... der Teufel.*

**Diese entziffert die Zeichen als Wörter in russischer Sprache!  
Mit diesem Wissen gehen wir zum Zahlenfeld.**





Hier geben wir **7, 11, 666** ein u. die Zellentür öffnet sich!

**Warum?**

**Schneewittchen u. die 7 Zwerge.**

**11 Fußballspieler.**

**666 ist die Zahl des Teufels (Buch im Lagerraum)!**



*"Rotkäppchen und der böse Wolf", "Hänsel und Gretel", "Schneewittchen und die sieben Zwerge", "666 – Die Zahl des Teufels und ihre Bedeutung in der Mathematik", "Die sieben Todsünden" und "Die 150 besten Mikrowellengerichte".*



Oh edle Prinzessin, ich bin gekommen, Euch aus den Klauen des bösen Drachen zu retten.

**Wir befreien NINA u. gehen gemeinsam in den Lagerraum.**



Warte hier. Ohne Kutte kannst du nicht auf den Hof, und selbst mit der Kutte würde man deinen knackigen Hintern sofort wieder erkennen.

**Hier stecken wir NINA in einen Kartoffelsack u. stellen sie ab!**





**Nun ist NINA fast unsichtbar u. wir verlassen den Raum.**



**Wir gehen zum Turm u. reden ausführlich mit der Wache.**



Ist eine neue Kohlenlieferung angekommen?

**Als das Thema auf die verschlossene Luke kommt, haben wir eine glorreiche Idee!**

**Wir unterhalten uns weiter u. gehen dann zur Gefängniswache u. unterhalten uns ausführlich mit ihr.**

**Sie ist ziemlich geknickt, da ihr die Gefangene entkommen ist.**



Schon versucht, aber die Batterien des Fernsehers sind leer, und Käsesuppe hab ich auch keine.

**Käsesuppe, die könnte man/Frau zur Not noch hinbekommen!**





**Wir sammeln etwas Bärlauch, legen ihn in die Vase, fügen den Käse dazu u. gehen zur Hundehütte.**



**Diese zerkloppen wir mit dem Spaten, füllen das **Holz** in den Sack u. reden mit der Wache über den Kohlschacht.**





Dann bring sie her. Ich schaue sie mir kurz an, ob alles in Ordnung ist, und mach dann die Luke auf.

**Nach dieser Info gehen wir ins Lager zurück.**



Nina, ich steck dich jetzt in einen zweiten Sack voller verkohlter Trümmer. Dadurch wird die Tarnung perfekt, und dich entdeckt bestimmt niemand.

**Hier verpassen wir NINA eine perfekte Tarnung u. gehen zurück zur Wache.**





*Ich schütte extra vorsichtig, aber ich kann nur hoffen, dass Nina nicht zu hart fällt - und falls doch, dass*

**Wir reden mit ihr, holen den Sack u. nach dessen Kontrolle können wir NINA in den Keller kippen u. zu dessen Fenster gehen.**



*Kann es sein, dass du mich schon immer mal in einen Kohlenkeller werfen wolltest?*

**Durch das Kellerfenster unterhalten wir uns mit ihr u. sie sieht sich im Keller um.**



**Wir nehmen Helm, Weinflasche, Kohlen u. Stofftaschentücher mit u. gehen, bzw. wollen an die andere Raumseite gehen. Doch leider hält Polly nichts davon u. fängt an zu kreischen.**



Was ist denn los, Polly? Warum machst du so einen Lärm? Normalerweise schlägst du doch nur Alarm, wenn ein Fremder den Raum betritt.

**Nun müssen wir den „Geier“ überlisten, aber wie?**





**Wir füllen den Wein in den Helm, lassen uns von MAX die Vase geben u. kippen deren Inhalt ebenfalls in den Helm.  
Das sieht schon einmal ganz gut aus, aber das Süppchen muss noch gekocht werden.  
Und da greift wieder das „Pollyproblem“ u. wir geben MAX die Stofftaschentücher.**



*Und ich hab mich immer gefragt, warum ich in der Schule unbedingt diesen Handarbeitskurs belegen musste. Jetzt weiß ich's.*

**Er näht sie zusammen u. gibt sie uns wieder.  
Dann fordern wir noch den Müllgreifer an.**



**Nun nehmen wir die zusammengenähten Stofftücher mit dem Müllgreifer u. decken Pollys Käfig damit ab.**







Nun nehmen wir das **Goldmedaillon** von der Wand, füllen Kohle in den Ofen u. kochen ein feines **Käsesüppchen!**



*Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder wird da Käsesuppe draus, oder das ganze Zeug fliegt mir in einer gewaltigen Explosion um die Ohren.*

Wir füllen etwas davon in die **Vase** u. geben sie **MAX** zurück.  
Dann geben wir ihm das **Medaillon** u. den **Müllgreifer**.



Oh, vielen Dank, aber ich muss erst ... Ach egal, die Gefangene ist eh schon weg, und bevor das leckere Süppchen kalt wird ...

**Nun kredenzen wir der Wache das leckere Süppchen u. gehen gemeinsam mit ihr ins Gefängnis.**



**Hier schlürft unser Freund das Süppchen aus u. wir legen das Medaillon ins Stroh.**





**Nun informieren wir die Wache, sie geht in die Zelle u. spielt Goldgräber.**



*Ich werde mal den Alarm auslösen. Mit etwas Glück kommen dann die Wachen aus dem Hauptgebäude, und ich schaffe es mit Nina bis in den Turm, ohne erwischt zu werden.*

**Jetzt lösen wir den Alarm aus u. unser Freund gerät in Erklärungsnot.**



*Ich werde schnell zu Nina gehen und ihr Bescheid sagen. Wenn es eine Chance gibt, Shelton aufzuhalten, dann jetzt.*

**Wir verlassen das Gefängnis, holen NINA u. gehen in den Turm.**



*Bis hierhin haben wir es geschafft, jetzt musst du ganz nach oben.*

**Hier geben wir NINA unsere letzten Habseligkeiten u. lassen sie allein nach oben gehen.**





*Na ja, Pat Shelton und eine Bombe, die die halbe Welt ertrinken lässt.*

**Würden wir nun PAT SHELTON gegenübertreten, dann...**



*Haben Sie wirklich geglaubt, ich würde mich so leicht übertölpeln lassen?*

**Also müssen wir die Sache etwas intelligenter anfassen!**



**Wir werfen ihm den Helm mit der Käsesuppe an den Kopf, er sieht nichts mehr, strauchelt u. fällt nach unten.**



*Mit diesem Kontrollpult wird nahezu alles gesteuert. Wenn sich die Katastrophe noch irgendwie verhindern lässt, dann nur von hier aus.*





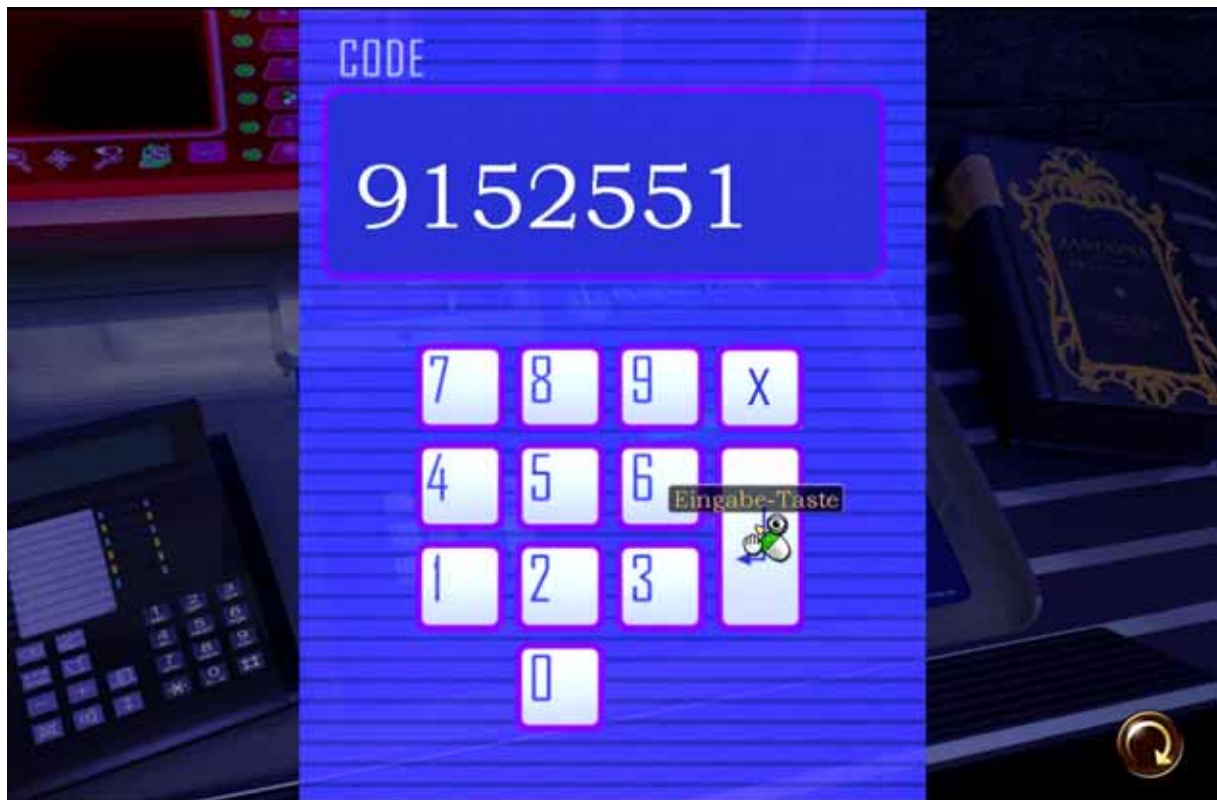
Achtung! Sie sind dabei, den Selbstzerstörungsmechanismus zu aktivieren.

**Nun drücken wir die rote Taste für den Selbstzerstörungsmechanismus.**



Geben Sie den siebenstelligen Code ein.

**Hier müssen wir nun den richtigen Code eingeben.**



Wir geben den Code, der sich aus dem Namen **ZANDONA** u. dem **Tastenfeld** des Telefons ergibt, ein u. bestätigen den Vorgang.



Sie kommen hier nicht mehr raus, meine Kleine. Die Tür im Erdgeschoss hab ich abgeschlossen, und die Wachen sind alarmiert.

**Nun kommt PAT SHELTON hinzu u. wir müssen sehen, wie wir heil aus dieser Situation kommen!**





**Wir laufen los u. springen nach unten.**



**Und hier wieder.**



Hier finden wir einen **Ölkanister**, der sich leider nicht öffnen lässt, u. klettern, rechts an den Aufzugsseilen nach oben.



Und wieder hangeln wir uns eine Etage höher.





**Hier laufen wir zum Fenster, halten den Ölkammer hoch u. lassen ihn von den Wachen durchlöchern.  
Wieder müssen wir fliehen, kommen aber sofort wieder.**



**Nun kippen wir das Öl auf die Treppe u. widmen uns der Statue!**



**Diese kippen wir auf den Treppenaufgang, laufen zum Aufzug u.  
kappen dessen Seile!  
So, nun kann uns PAT SHELTON nicht mehr gefährlich werden!**



Noch 60 Sekunden bis zur Selbstzerstörung.

**Nun hören wir die Computerstimme, denken an MAX u.  
schließen mit unserem Leben ab.  
Plötzlich hören wir MAX seine Stimme, gehen zum Fenster u...**

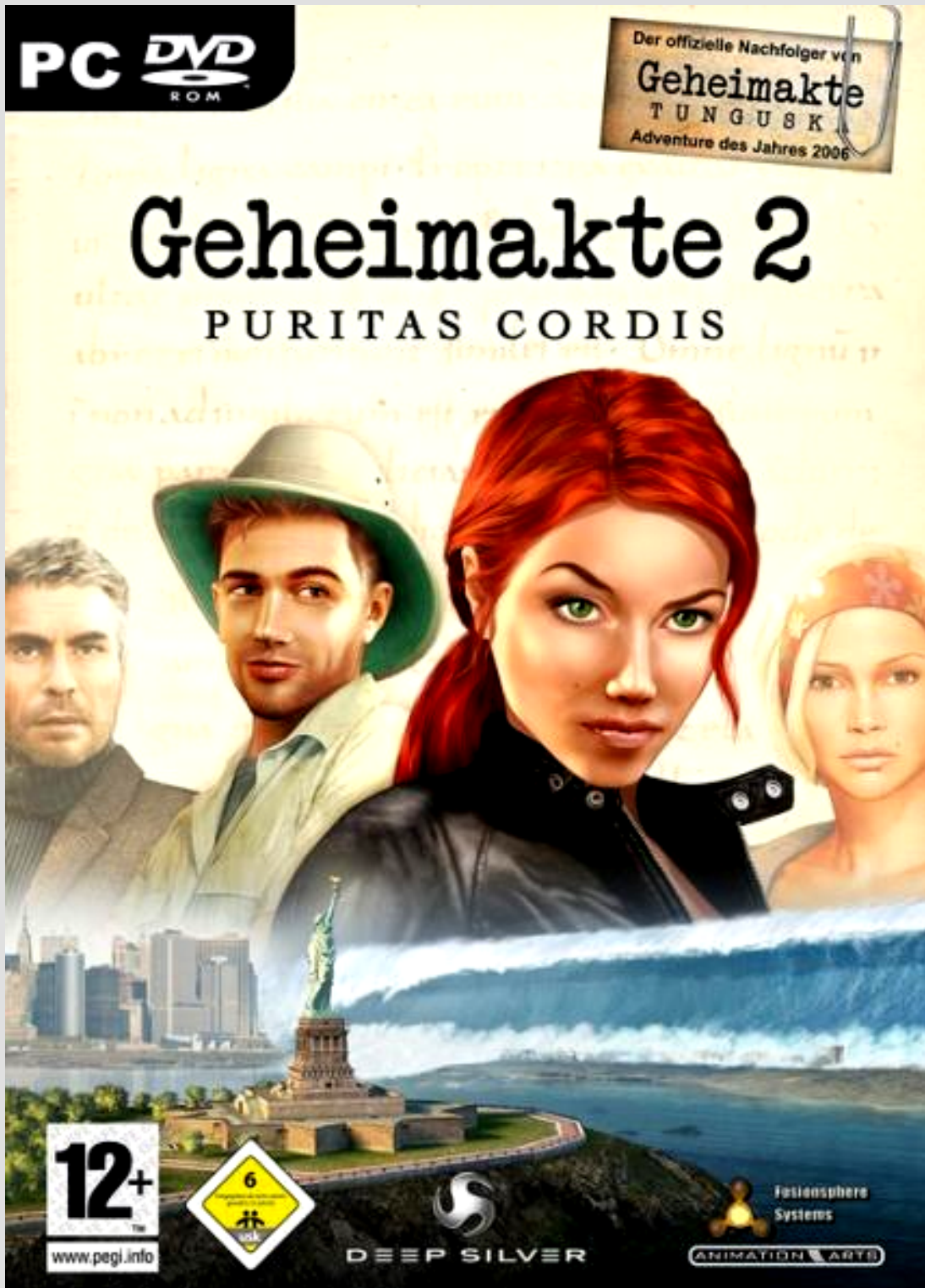




So, nun könnt Ihr in aller Ruhe den Abspann genießen u. Euch vielleicht auf: **Geheimakte 3** freuen!

Ich habe das Spiel genossen, aber leider ist hier auch für mich

**ENDE** by **Locke**



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen  
(H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).