



präsentiert Euch, in Zusammenarbeit mit Usern des Gamepad-Forums
(besonderen Dank an: **Hypocrite** - der Teile dieser Lösung verfasst hat -, sowie
Sedona und **Soraya** für Hilfen und Tipps).

Komplettlösung - zu Aurora

Tag 1:

Pileggi's Office

Sich überall umsehen, aber ohne die Berufswerkzeuge kann unser Held seine Wohnung nicht verlassen.

Zur Ausgangstür, den Brief nehmen und lesen.

Zum Schreibtisch, die Akte Valiant lesen und das Telefon benutzen. Mit dem Sheriff „reden“.

Nach rechts unten zu den Schreibtischschubladen schauen und aus der oberen Schublade die Schlüssel und die Brieftasche/Geldbörse nehmen. (Schade dass die Inventarbegriffe nicht übersetzt wurden!)

In der 2. Schublade einen weiteren Brief finden und lesen.

Nach oben schauen und die Zigarrenkiste öffnen. Das kleine Papier mit dem Code ergattern.

Alles auf dem Schreibtisch ansehen und die Zeitung lesen.

Ins Schlafzimmer zur abgeschlossenen Tür und sie mit dem Schlüssel öffnen. Es ist ein Schrank und wir nehmen ein Brecheisen (piede di porco) heraus, das bei näherem Ansehen allerdings als Dietrich bezeichnet wird.

Sich nach links zur Truhe wenden und mit dem Brecheisen diese öffnen.

Dann aus dem Aktenkoffer die Lupe und die Handschellen nehmen.

Jetzt können wir unser Zuhause verlassen, gehen an das Ende des Korridors und die Treppen hinunter.

Boulevard Hotel Hall

In der Hotelhalle mit den beiden Personen reden.

Jetzt das Hotel verlassen und über die Karte zum Zeitungskiosk gehen.

Mit Jack reden; was wir antworten ist gleich.

Dann nach unten sehen und die Münzen nehmen. Jack dann die Münzen geben. Für eine bekommen wir eine Zeitung, die wir gleich oben links mit der Lupe untersuchen und die Adresse des Redakteurs bekommen (Roswell Daily); für die andere eine Information.

Roswell Daily

Mit der jungen Dame über alles reden und dann Raaf Base auf der Karte finden.

Raaf Base

Hier jetzt mit der Wache im Häuschen reden. Man kann ruhig ehrlich sein. Man kann

ohne einen entsprechenden Ausweis nicht reinkommen.

Über die Karte zum **Sheriff's Office**

Der Sergeant hört Dir nicht zu, aber über den Funk kann man hören, dass der Sheriff im Haus des Gouverneurs ist. Nicht versuchen in das Büro des Sheriffs zu gehen, denn das könnte zum vorzeitigen Ende führen. Über die Karte zum

Governor' s house

Mit dem Agenten reden, aber an ihm ist nicht vorbei zu kommen. Sich nach links drehen und die rechte Tür öffnen. Den Kamin inspizieren und die Kerze rechts auf dem Kamin nehmen.

Die Schallplatte vom Tisch nehmen, im Inventar auspacken (links oben) und auf das Grammophon legen. Zum Fenster rechts gehen, die Scherben sehen und feststellen, dass hier etwas nicht stimmen kann.

Raus zum Agenten und ihn über die Entdeckung informieren. Er will sich darum kümmern und gibt die Treppe frei.

Jetzt nach oben, bis ans Ende gehen und dann links in den Raum.

Im Schlafzimmer den Raum untersuchen. Den linken Spiegel anklicken und letztendlich feststellen, dass es dahinter einen leeren Safe gibt.

Nach links und aus einem Schrank eine große Kiste nehmen. Rechts vom Schrank in das Bad.

Den Eimer hier nehmen und ihn aus der Badewanne mit Wasser füllen.

Nach links drehen und die Kette des Spülkastens der Toilette ziehen und dann den Raum verlassen.

Nach draußen auf den Flur, die Tür gegenüber öffnen und in das Arbeitszimmer. Aus einem Ordner in der obersten Schublade einer Kommode eine Versicherungspolice nehmen.

Jetzt aus den Raum und zur Tür in der Nähe der Stufen. Sich nach rechts wenden und den Raum untersuchen, dann wieder die Treppen hinunter.

Hier in das Kaminzimmer und mit dem Eimer Wasser das Feuer löschen und dann das verkohlte Papier nehmen.

Wieder zurück in die Halle

Sich umdrehen und jetzt durch die linke Tür in den Keller.

Nach vorne und das Streichholzbriefchen nehmen und ansehen (im Inventar).

Dann, links auf dem Tisch, das verbrannte Papier auf das Drahtgestell legen. Dann das Drahtgestell aus dem blauen Kasten drüber legen, die Kerze darauf benutzen und die Kerze anzünden. Eine Schrift und Zahlen werden sichtbar und unser Held stellt fest, dass da jemand sehr verschuldet ist. Außerdem steht als letztes GABE auf dem Zettel.

Hoch in das Zimmer mit Grammophon und Klavier. Das Klavier und das Notenblatt genau ansehen und schließlich die weißen Tasten 5 (G), 6 (A), 7 (H bzw. englisch B) und 3 (E) drücken (gezählt von links nach rechts und nur die Tasten, die möglich sind). Es folgt ein Video und unser Held entdeckt versteckte Diamanten.

Jetzt zum **Sheriff** und ihm die Entdeckungen mitteilen.

Danach in die **Bar**

An der Theke sitzt der Reporter. Mit ihm reden, seine Jacke anschauen, einen Drink anbieten, dann versuchen, seinen Ausweis zu bekommen.

Schafft man es nicht, dann verlässt der Reporter die Theke und man findet ihn im Nebenraum der Toilette wieder. Dann das Brecheisen auf ihn anwenden und er fällt auf den Boden. Ihn dann den Ausweis klauen, aber das kann dann Folgen für den 2. Tag haben.

Jetzt wieder zum eigenen Zimmer und sich erstmal auf Ohr hauen und ins Bett legen.

Tag 2

Zur **Raaf Base** gehen, mit dem Wachsoldaten reden und Dereks Ausweis zeigen.

Wenn er feststellt, dass das Bild nicht stimmt, „ruhig antworten“.

Man darf durch und redet über alles mit dem Colonel.

Dann zu **Billy's house**

Rechts durch den Vorhang ins Schlafzimmer.

Rechts vom Schreibtisch im Papierkorb Papierschnipsel finden, die zusammengesetzt werden und gelesen werden. Danach erscheinen Agenten und wir verstecken uns schnell im Schrank. Wir sehen, dass sie unter dem Teppich eine Falltür öffnen.

Wenn die Luft wieder rein ist, dann unter dem Teppich ebenfalls die Falltür öffnen, nach unten und das Regal ansehen.

Dann das Haus verlassen und nach der Videosequenz zum Zeitungsverlag gehen. Mit dem Brecheisen die Tür öffnen, sich umdrehen und den Ausweis auf dem kleinen Tisch rechts von der Eingangstür deponieren.

Jetzt zur Bar und mit Maximilian reden. Rechts zum Hinterausgang und wenn wir von einem seltsamen Mann eine Karte (US-Military Identity Card) bekommen haben, zurück zum Hotel und wieder mal schlafen, so dass der 3. Tag beginnt.

Tag 3

Wieder zurück zu **Billys Haus**.

Sich auf dem Schreibtisch das Papier ansehen und dann unten im Keller am Weinregal die Flaschen entsprechend einrichten (oben die beiden äußeren und unten die zweite von links und die ganz rechts bewegen). In den Tunnel und dann vor bis zur Kreuzung. Links hindurchgehen und in einem Werkzeugkasten 2 Teile für eine Sicherung finden und im Inventar zusammensetzen.

Zurück zur Wegkreuzung und dann rechts hinein bis zu einer Lore. Links ist ein Hochspannungskasten, den wir öffnen und oben die Sicherung einsetzen.

Jetzt den linken Knopf drücken und schnell in die Lore springen. Sind wir da nicht schnell genug, dann kann sie mit dem rechten Knopf zurückgeholt werden.

Mit der Lore angekommen, über die Brücke gehen und das Lüftungsgitter ansehen.

Sich umdrehen und unter der Brücke (unten links) eine Spitzhacke finden und sie auf das

Gitter anwenden. Nachdem wir uns durch die Öffnung gezwängt haben, sind wir in der

AREA 51

Sektor A

Wir gehen erstmal in

Sektor E

Im WC finden wir einen weiteren Sicherheitsausweis vor einer Toilettentür.

Bei Raum 516 direkt gegenüber handelt es sich um einen Filmraum. Wir drücken den grünen Knopf, nehmen recht eine Diskette auf und lesen ein Dossier über uns. Hinten rechts finden wir einen Film, den wir mit dem Projektor benutzen und uns anschauen. Hinten links finden wir dann noch einen Notfallplan. In Raum 519 finden wir in einem Schließfach/Spind in der Mitte einen weißen Kittel. Jetzt können wir uns relativ frei bewegen.

Über Sektor A geht's jetzt in

Sektor D

In Raum 508 benutzen wir unseren Ausweis mit dem Lesegerät. Nachdem die Laserstrahlen verschwunden sind, benutzen wir die Diskette mit dem Computer und gehen dann zum Computer rein. Unser Passwort ist CONDOR FIVE, ein Anagramm auf den Namen auf unserem Ausweis. Hier wählen wir nun DATABASE, dann TECHNICAL und suchen nun rechts Todd Beckett, dessen Ausweis wir in der Tasche haben. Nun klicken wir auf „change the photo“, dann „charge a new photo“ und dann „print the photo“. Schon haben wir einen nagelneuen Ausweis mit unserem Bild drauf. Diesen zeigen wir dem Soldaten gegenüber des Computerraums, der uns daraufhin in den Kontrollraum lässt. Hier sprechen wir mit einem weiteren Soldaten, der uns den Technikraum öffnet. Also schnell weiter zu

Sektor C

Hier können wir in Raum 623 zwei Wissenschaftler belauschen und betätigen dann in Raum 624 unter Sektor A einen Hebel. Jetzt wieder in

Sektor A

Hier ganz nach vorne und den Augenscanner benutzen. Erwartungsgemäß wird uns der Zugang verweigert, deshalb weiter in

Sektor B

Hier gehen wir in Raum 609 neben dem Soldaten. Wir nehmen uns rechts ein Fläschchen mit Linsen und lesen ein Stück weiter die Notiz über dem Gerät rechts, in das wir rechts unten die Linsen hineinstellen.

Nun benutzen wir den Laptop. Erst klicken wir rechts auf „A Database“, dann in der Mitte auf „Vince Rodov“, dann oben auf „Imprinting“ und schließlich auf „Exit“. Jetzt können wir der Maschine ein Paar Linsen entnehmen.

In **Sektor A** benutzen wir nun wieder den Augenscanner, diesmal erkennt er uns und wir

gehen durch die Tür.

Dann nochmal geradeaus und wir können einen Blick auf die Aurora werfen. Nach rechts drehen, durch die Tür gehen und mit dem Aufzug nach unten fahren.

Wir gucken auf den Bildschirm, gehen nach vorne weiter (auch wenn es dunkel wird) und plötzlich werden wir wach und es ist

1997 – in der Wüste

Wir schauen uns um und alles an, drehen uns nach rechts und gehen zur Farm.

Rechts von der Tür im Briefkasten etwas über umweltverträglichen Treibstoff finden.

Im Haus dann die erste Tür links nehmen und in der Garage landen. Hier aus dem Regal etwas Holz, den leeren Benzinkanister und links das Brecheisen nehmen. Sich nach links wenden und von einem Tisch das Destilliergerät ergattern.

Die Garage verlassen und im Haus an das Ende des Korridors gehen. Hier in der linken oberen Schublade die Autoschlüssel finden.

Nach links wenden, in das Zimmer und aus der Schreibtischschublade das Feuerzeug nehmen.

Das Feuerzeug untersuchen und dahinter einen Stift entdecken, der ins Inventar übernommen wird.

Sich umdrehen, auf den Parkettboden sehen und ein Stück Parkett mit dem Brecheisen entfernen und so eine Kiste ergattern. Den Stift dann mit dem Schlüsselloch der Kiste benutzen und ihn bewegen nach: unten, oben, links und oben (Hinweis im Schlafzimmer an der Pinwand/roter Pin)

Jetzt in die Küche.

Unterhalb des Regals links vom Topf aus einem Schränkchen Zuckerrohrsirup ergattern.

Zurück zur Garage. Nach draußen in den Garten, sich umdrehen und den Destillierapparat auf dem Tisch zusammenbauen. Dann den Zuckersirup in den rechten Topf. Den Deckel draufsetzen, das Holz unterlegen und das Holz mit dem Feuerzeug anzünden. Dann den Topf links nehmen und man hat ein Zuckerdestillat im Inventar.

Im Inventar dann sich den Benzinkanister ansehen und das Zuckerdestillat und den Rum einfüllen. Den Kanister dann auf den Benzintank am Auto anwenden und es danach mit den Schlüsseln starten.

Automatisch landen wir an der **Tankstelle**.

Mit dem Tankwart reden und ein Flugblatt mitnehmen, das als Karte fungieren kann.

Die **Bücherei** anklicken und dort mit dem Aufzug in den 1. Stock.

Hier in die erste Tür links, umdrehen und unten im Regal ein Buch von Vince Rodof über Zeitreisen lesen. Dann wieder raus und die Tür am Ende des Ganges verschlossen vorfinden. Also wieder runter und mit der Dame am Schalter sprechen und sich dabei noch eine Visitenkarte anschauen. Nun benutzen wir die Telefonzelle neben dem Schalter und rufen die junge Frau an. Die verschwindet daraufhin und wir können hinter dem Schalter einen Schlüssel ergattern.

Damit gehts jetzt wieder in den 1. Stock, um dort das Archiv aufzuschließen, Da sehen wir uns nun vier Zeitungen aus dem Jahr 1947 an und gehen wieder runter. Beim Klick auf den Raum in der Mitte stellen wir fest, dass der Vortrag schon beendet ist. Daher verlassen wir die Bücherei und fahren zur

Universität

Hier sprechen wir mit Prof. Zabinsky, der uns nach Beantwortung dreier Fragen (2, 4, 313) den Namen und die Adresse von Prof Liebnez gibt.

Liebnez

Nach dem Gespräch mit Liebnez fahren wir zurück zu unserem **Landeplatz**, drehen uns nach rechts und finden dort den Kanalisierungsmechanismus.

Von dort fahren wir weiter nach **Old Roswell**.

Auf der Toilette des Blue Moon treffen wir Yuri, dem wir "ruhig" antworten.

Nun nochmal zu Liebnez, dort ist allerdings grade die Polizei, deshalb machen wir noch einen Abstecher zur **Kirche**, wo wir die Gräber des Journalisten (neben der Kirche) und unserer Frau (hinter der Kirche) finden.

Dann geht's wieder nach **Old Roswell** in unser altes Hotel. Wir sehen uns das Schild und den Penner an und fahren dann mit dem Aufzug nach oben.

In unserem alten Zimmer gehen wir auf den Balkon, genießen die Aussicht (...) und legen uns dann schlafen.

Frisch ausgeruht geht's dann in den **Central Park**, wo wir in einem Aktenkoffer das Plutonium finden. Damit dann zurück zu Prof **Liebnez**.

In Liebnez' Büro lesen wir die Anleitung für die Zeitmaschine und gehen zu dieser rüber.

Dann klettern wir erstmal nach oben, um den Strom einzuschalten. Jetzt setzen wir das Plutonium in der Mitte und den Kanalisierungsmechanismus rechts oben ein und betätigen die beiden Hebel links und rechts vom Plutonium. Dann gehts weiter nach rechts und wir drücken den roten Knopf. Dann nach vorne durch die Tür und wir sind wieder in 1947.

1947 - Zurück in der Vergangenheit

Wir landen auf dem Dachboden von Vince Rodov, dem Vater von Prof Liebnez (ja, so klein ist die Welt). Wir drehen uns um, gehen durch die Tür und führen erstmal ein längeres Gespräch mit Rodov. Dieser weist uns an, erstmal ein Auto zu besorgen. Deshalb gehen wir zum

Boulevard Hotel

Wir sprechen mit unserem Vermieter, aber der will Bares sehen, bevor wir sein Auto haben können. Deshalb gehen wir nach oben und öffnen die Tür gegenüber von unserem Büro. Wir sehen uns erstmal um und gehen dann auf den Balkon und sehen von dort Coluccis Auto. Die Schlüssel dazu finden wir dann in seiner Jackentasche neben dem Schreibtisch.

Kaum haben wir die Schlüssel, kommt Colucci auch schon Richtung Zimmer. Jetzt gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder schnell über den Balkon nach draußen zum Auto oder sich von Colucci erwischen lassen und dann durch das **Boulevard Cafe** nach draußen. So oder so benutzen wir den Schlüssel mit dem Auto und fahren zu Rodov und nach einem kurzen Gespräch weiter zu

Billys Haus

Hier durchs Schlafzimmer in den Keller, die rechte untere Flasche bewegen und durch

den Tunnel bis zur Gabelung, dann links bis zur Tür. Hier benutzen wir unseren Ausweis, den wir von Rodov bekommen haben und sind wieder in der

AREA 51

Wir gehen gradeaus bis zur Aurora.

Links von der Steuerkonsole können wir nun eine Art Hebel bedienen, rechts finden wir eine Zange. Mit dieser schneiden wir das rote Kabel neben dem Tastenfeld durch und können nun die Abdeckung in der Mitte entfernen.

Jetzt sollten wir abspeichern!

Sobald wir uns die Kabel am unteren Rand genauer ansehen, beginnt der Countdown.

Jetzt schneiden wir mit der Zange erst das schwarze Kabel durch und warten dann, bis die Aurora zündet. Dann sofort das rote Kabel durchschneiden. Zu beachten ist dabei, dass die Zange mit dem Gelenk mittig über dem Kabel benutzt wird, sonst passiert nichts (bzw. nichts Gutes).

Haben wir beide Kabel durchgeschnitten, verschwinden wir auf dem Weg, den wir gekommen sind und nun gibt's wieder zwei Möglichkeiten:

1. Wir haben das Kabel zu früh durchgeschnitten: wir finden uns vor unsrem Büro wieder und erleben eine unangenehme Überraschung.
2. Wir haben das Kabel zur rechten Zeit durchgeschnitten: Wir erleben eine angenehme Überraschung ;)

CD ROM & Softwareservice KRATZ

**Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de**

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden; gerne reichen wir diese auch weiter! - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).