

# CD ROM & Softwareservice Kratz BALKO

**Komplettlösung zum Spiel von B.D. exklusiv für den**  
Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

## **Allgemeine Hinweise:**

Das Spiel ist recht einfach zu bedienen und bietet neben den üblichen Aktionen „untersuchen“, „benutzen“ und „kombinieren“ (mit rechter Maustaste auszuwählen) noch eine Besonderheit : wird die „T“-Taste gedrückt gehalten, so erscheinen die Namen aller Gegenstände im Raum, mit denen agiert werden kann.

Wird der Mauszeiger zum oberen Bildschirmrand hin bewegt, so werden der Ortsname und das Menü sichtbar. Im Menü können Spielstände gespeichert (gewählten Namen eintippen und zur Bestätigung die „enter“-Taste drücken) und geladen werden, sowie Grundeinstellungen verändert und das Spiel beendet werden.

In der unteren Bildschirmleiste wird das Inventar angezeigt, wenn der Mauszeiger dorthin bewegt wird.

Ein Doppelklick mit der linken Maustaste lässt den Spieler rennen.

Das Spiel verläuft weitgehend nicht linear, jedoch sind bestimmte Aktionen erst möglich, nachdem darüber gesprochen wurde. Die Gespräche sollten möglichst vollständig durchgeführt werden, da durch sie teilweise neue Gegenstände und Ortsangaben erhalten werden.

Im hier vorgestellten Lösungsweg sind stichwortartig die wichtigsten Aktionen zur erfolgreichen Beendigung des Spiels aufgelistet:

## **Chippie's:**

Mit **Krapp** und dem **Dönerverkäufer** reden, die Leiche ansehen, den **Joint** und die **Glasscherbe** aufheben, nochmals mit **Krapp** reden und den Ort verlassen.

Auf dem Stadtplan das „Büro“ anklicken.

## **Büro:**

Mit **Krapp** reden, Joint und Glasscherbe untersuchen lassen, Hinweis auf Wittek im Park erhalten. **Bleistift** mitnehmen.

## **Stadt-Park:**

Mit **Wittek** reden.

## **Chippie's:**

Mit dem **Dönerverkäufer** reden und einen **Döner** kaufen.

## **Stadt-Park:**

Den Döner an **Wittek** geben.

## **Büro:**

Den **Autopsiebericht** nehmen und lesen. Mit **Krapp** reden. Jeweils erneut mit ihm reden und **Frank** und **Alex** zum Verhör bestellen und sie ausfragen. Im Stadtplan sollten nun drei neue Orte (Mandy, Fitness-Studio und Jansen) enthalten sein.

## **Fitness-Studio:**

Spindtür ansehen und benutzen. Mit **Rocco** reden und **Spindschlüssel** erhalten. Vom Tisch die **Trillerpfeife** mitnehmen.

Spindtür mit Schlüssel öffnen und **Trainingsplan**, sowie **Tennisball** nehmen. Erneut mit **Rocco** über Steroide reden.

Im Spindraum sich nun rechts vorn vor der Spindreihe verstecken.... Rocco erscheint.... **Steroide** von ihm erhalten.

## **Mandy:**

Mit **Mandy** reden und **Umschlag** von ihr bekommen. Im Inventar Umschlag untersuchen und **Schlüssel** erhalten.

## **Büro:**

Mit **Krapp** reden und Steroide ins Labor bringen lassen.

## **Chippie's:**

Mit **Jens** reden und ihn verhaften.

## **Büro:**

Mit **Krapp** reden, **Jens** zum Verhör bestellen und mit ihm reden. Frank und Alex sind entlassen (neuer Ort „Alex“ auf Stadtplan).

## **Alex:**

Mit **Alex** reden (neuer Ort „Universität“ auf Stadtplan).

## **Universität:**

Geländewagen und Kleinwagen ansehen. Mit **Eleonore** im Büro reden. Rausgehen und Tennisball auf den Kleinwagen werfen.... wieder reingehen und Tür von Himels Büro öffnen. Mit Professor **Himmel** reden.

## **Jansen:**

Die Sprechanlage benutzen, Garten betreten und mit dem Gärtner **Ulrich** reden. Stuhl ansehen.

Haus betreten und mit **Jansen** reden .... Asthma-Anfall!

**Asthma-Spray** nehmen, auf Jansen anwenden, Spray im Inventar ansehen, Jansen anschauen, **Schlüsselbund** dadurch erhalten und Vitrine damit öffnen. **Orden** aus Vitrine nehmen und auf das Spray im Inventar anwenden. Das gereinigte Spray erneut auf Jansen anwenden und Befragung fortsetzen. Dadurch **Thorstens Schlüssel** und den Hinweis erhalten, dass der kleine Schlüssel aus dem Umschlag ein Bankschlüssel ist (neue Orte „Bank“ und „Thorsten“ auf Stadtplan).

Haus verlassen und erneut mit **Ulrich** reden.

## **Bank:**

Das Schließfach mit dem Bankschlüssel öffnen und **Diktiergerät** rausnehmen. Im Inventar das Diktiergerät zweimal benutzen, bis **Kassette** draußen ist.

## **Thorsten:**

Notizbuch vom Schreibtisch nehmen.....Überfall!

### **...Wohnwagen:**

Stuhl benutzen und dann Oberlicht benutzen. Teppich benutzen, Klappe öffnen und **Eisenstange** nehmen. Die Tür mit der Eisenstange öffnen und rausgehen. Die Reifenspür ansehen.

### **Büro:**

Labortür ansehen und benutzen. Mit **Wittek** reden, bis er eine Gegenleistung für den Laborschlüssel fordert.

### **Fitness-Studio:**

Das Videotape auf dem Stuhl ansehen und versuchen, es zu nehmen, **Rocco** um Erlaubnis bitten, das **Videotape** nehmen.

### **Büro:**

**Wittek** das Videotape geben und dafür den **Laborschlüssel** erhalten. Labortür mit dem Schlüssel öffnen und hineingehen. Die **Schale**, den **Spachtel** und den **Wasserkannister** mitnehmen.

### **Alex:**

Die Gipstüte ansehen und versuchen sie zu nehmen. **Alex** um Erlaubnis fragen und danach **Gipstüte** mitnehmen.

### **Wohnwagen:**

Im Inventar den Gips und das Wasser in die Schale füllen, mit dem Spachtel umrühren und die so erhaltene **Gipsmischung** auf die Reifenspür anwenden. Den fertigen **Gipsabdruck** mitnehmen.

### **Universität:**

Den Gipsabdruck auf den Geländewagen anwenden. In das Gebäude gehen und mit **Himmel** reden. Das Gebäude wieder verlassen und sich hinter der Säule am Eingang verstecken.... Himmel verfolgen...

### **...Stadt-Park:**

...mit der Studentin **Heike** reden.

### **Universität:**

Mit **Himmel** reden. Das Diktiergerät im Büroschrank der Sekretärin ansehen. Mit **Eleonore** reden, bis sie ihr Büro verlässt. Die **Büroklammer** vom Schreibtisch nehmen, sie im Inventar verbiegen und mit dem so erhaltenen

Dietrich den Schrank öffnen. Das **Diktiergerät** von Eleonore herausnehmen, im Inventar die Kassette einlegen und abhören.  
Mit **Himmel** reden und ihm die Kassette vorspielen.

### **Büro:**

**Krapp** berichtet von einem anonymen Brief, den Wittek hat.  
Zu **Wittek** gehen, ihn ansprechen, die Trillerpfeife benutzen, den **Brief** nehmen und lesen.

### **Fitness-Studio:**

Mit **Rocco** reden, in die Toilette gehen, die Nylonschnur aus der Toilette ziehen und die **Tabletten** ansehen. Erneut mit **Rocco** reden und ihn verhaften.

### **Büro:**

Mit **Krapp** reden, Tabletten im Labor untersuchen lassen, **Rocco** zum Verhör holen lassen und ihn vernehmen.  
Beim Verlassen des Büros (eventuell erst nach dem nächsten Verhör) klingelt das Handy ...

### **Mandy:**

Mit **Mandy** sprechen.

### **Büro:**

Mit **Krapp** reden, **Rocco** holen lassen, mit ihm reden, **Jens** holen lassen und ebenfalls mit ihm reden.

### **Alex:**

Mit **Vera** reden, den Notizblock auf dem Schreibtisch mit dem Bleistift bearbeiten und den **Notizzettel** lesen.

### **Büro:**

**Jens** holen lassen und ihn erneut befragen (neuer Ort „Kiesgrube“ auf dem Stadtplan).

### **Kiesgrube:**

.....Alex und Ulrich.....

**...Büro:**

**Ulrich** holen lassen und verhören.....

# Ende

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin 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!

Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, denn auch wir haben Kosten für die Erstellung der Lösung, den Server, der Sie Ihnen zum Downloaden zur Verfügung stellt und natürlich kostet uns auch jeder Download einige Cents.

Im Voraus schon mal ganz herzlichen Dank!