

Goin' Downtown – Komplettlösung

1. Elektrischer Stuhl

Aktion: (automatisch)

Story-Einführung

2. Jakes Apartment

Aktion: (automatisch)

Story-Einführung

3. Jakes Apartment

Aktion: benutze 3D-Konsole

Fernseher wird ausgeschaltet.

4. Jakes Apartment

Aktion: 3 beliebige Aktionen oder Verlassen der Location

Explosion ertönt.

5. Straße vor Jakes Haus

Aktion: rede mit Liza Tuttle

Infos zur Explosion/ zum leblosen Körper

6. Straße vor Jakes Haus

Aktion: untersuche leblosen Körper

Infos zum leblosen Körper

7. Straße vor Jakes Haus

Aktion: benutze Körper

Jake hilft der Frau hoch und führt sie in sein Apartment.

8. Jakes Apartment

Aktion: benutze Bett

Bett wird ausgefahren.

9. Jakes Apartment

Aktion: nimm Tasse

Jake nimmt die Tasse aus dem Regal.

10. Jakes Apartment

Aktion: kombiniere Tasse mit Wasserhahn

Jake füllt die leere Tasse am Wasserhahn mit Wasser.

11. Jakes Apartment

Aktion: kombiniere Tasse mit Wasser mit Frau

Jake reicht der Frau Wasser.
Sequenz startet.

12. Jakes Apartment

Aktion: untersuche Fenster

13. Jakes Apartment

Aktion: benutze Fenster

Jake schließt das Fenster.

14. Straße vor Jakes Haus

Aktion: rede mit Isabel

Hierbei Isabel dazu auffordern, Edward anzurufen.

15. Straße vor Jakes Haus

Aktion: rede mit Sanitärer

16. Straße vor Jakes Haus

Aktion: untersuche leblosen Körper

Jake ist sich nun endgültig sicher, dass Rose tot ist.

17. Jakes Apartment

Aktion: (automatisch)

Beim nächsten Betreten seines Apartments

18. Jakes Apartment

Aktion: Nimm Handtasche

19. Jakes Apartment

Aktion: benutze Gelddrucker

Jake druckt sich etwas Geld aus.

20. Überall

Aktion: benutze Handtasche

Findet ein Foto und ein „seltsames Ding“.

21. Überall

Aktion: betrachte Bild

Hier fehlt noch eine Fullscreen-Ansicht des Bildes.

22. Diverse Locations

Aktion: benutze Hand-Com mit ComStation

Funktioniert nicht, da Jakes Verbindungskabel defekt ist: In einer Buchse ist ein Pin des 4poligen Steckers abgebrochen.

23. Polizeirevier/ Tag

Aktion: rede mit Edward

Anschiss von Edward.

Jake bekommt (normalerweise) kein Verbindungskabel von Edward.

24. Polizeirevier/Nacht

Aktion: rede mit Isabel

Das hier ist optional: Nur wenn Jake Isabel auf der Straße gezwungen hat, Edward anzurufen, ist sie so eingeschneppelt, dass sie nicht mit einem redet.

25. Straße vor Jakes Haus/ Tag

Aktion: rede mit Liza Tuttle

Jake kauft eine Instant-Blume.

26. Polizeirevier/ Nacht

Aktion: kombiniere Instant-Blume mit Isabel

Isabel ist jetzt wieder ansprechbar...

27. Polizeirevier/ Nacht

Aktion: rede mit Isabel

... allerdings rückt auch sie kein Verbindungskabel raus.

28. Polizeirevier/ Tag

Aktion: nimm Verbindungskabel oder kombiniere defektes Verbindungskabel mit Verbindungskabel

Edward verhindert den Diebstahl des Verbindungskabels.

29. Polizeirevier

Aktion: betrachte Kistenstapel

Jake schaut sich den Kistenstapel genauer an.

30. Polizeirevier

Aktion: benutze Kistenstapel

Jake schiebt den Kistenstapel genau ins Sichtfeld von Edward

31. Polizeirevier

Aktion: kombiniere defektes Verbindungskabel mit Verbindungskabel

Jake tauscht das defekte Verbindungskabel gegen Isabels intaktes aus. Dank des Sichtschutzes durch die Kisten kann er dies unbehelligt tun.

32. Diverse Locations

Aktion: benutze Communicator mit ComStation

Jake startet den Communicator und schaut sich Roses Polizeiakte an, wobei er lediglich darauf kommt, in seiner Stammkneipe mal nachzufragen.

33. Fat Franzy

Aktion: rede mit Franzy

Jake erhält die Aufgabe, Franzy bei seinem Gift-Problem zu helfen.

34. Fat Franzy

Aktion: nimm Kärtchen

Jake findet ein Kärtchen von einem sog. Escort-Service.

35. Straße vor Jakes Haus/ Nacht

Aktion: betrachte Zeitschriften (an Kiosk)

Jake wundert sich über das bizarre Zeitschriften-Angebot.

36. Diverse Locations

Aktion: benutze Communicator mit ComStation

Jake ruft die Telefonnummer auf dem Kärtchen an. Es meldet sich eine Stimme, die ihn um Hinterlegung seiner Nummer ersucht, damit umgehend zurückgerufen werden kann.

37. Polizeirevier/ Tag

Aktion: rede mit Edward

Jake redet mit Edwards, seinem ihm zugetanen direkten Vorgesetzten. Der hält ihm zunächst einmal den üblichen Vortrag darüber, wie schwierig es für ihn ist, Jakes miese Quote zu decken.

38. Polizeilabor/ Tag

Aktion: rede mit Simon

(Beim Betreten der Location wirft Jake einen gierigen Blick auf Simons Ausrüstungsschrank)
Jake spricht mit Simon, dem Laboranten des Polizeilabors. Simon ist eine ziemlich schüchterne Erscheinung, er neigt zu leichtem Stottern, hat entsprechend wenig gute Karten bei Frauen und bewundert Jake für seine männliche Art.

39. Polizeilabor/ Tag

Aktion: benutze Communicator mit Simons ComStation

Jake ruft mit Simons HandCom bei dem Escort-Service an und bittet um Rückruf.

40. Polizeilabor

Aktion: benutze/betrachte Ausrüstungsschrank

Jake versucht den Ausrüstungsschrank zu öffnen, das scheitert aber leider daran, dass nur Simon Matthews Zugriff darauf hat. Die darin enthaltenen Gerätschaften gibt es ohnehin nur gegen Genehmigung von Edward, und der erteilt diese nur, wenn das Material für den aktuellen Fall gebraucht wird.

Wenn Jake bereits vom gepantschten Tequila weiß, stellt er bei seinem (misslingenden) Öffnungsversuch fest, dass im Schrank auch ein Testgerät für diverse Gifte liegt. Es ist nur ein kleiner Apparat, aber für die meisten bekannten Gifte reicht er vollkommen auf. Außerdem befindet sich auch ein Testgerät für die vom NYPD verwendeten Schockwaffen, das diese bei leichteren Delikten gerne einsetzen.

In jedem Fall bleibt der Schrank hier verschlossen.

41. Polizeilabor/ Tag

Aktion: rede mit Simon -> Choice: TaGun testen

Jake bittet Simon darum, die routinemäßige Überprüfung seiner TaGun vorzunehmen. Simon öffnet den Ausrüstungsschrank, entnimmt das Prüfgerät und arbeitet damit direkt vor dem Schrank. Der Schrank ist also offen, aber Jake hat keine Chance, an den offenstehenden Ausrüstungsschrank heranzukommen.

Bis zum Ende der Sequenz kann Jake weder die Location noch zur Nacht wechseln.

42. Polizeilabor/ Tag

Aktion: gehe zu Simon

Kaum ist Jake zu Simon zurückgekehrt (der von seinem Platz vor dem Schrank seinen Schreibtisch nicht sehen kann), klingelt Simons Apparat und Simon verlässt seinen Platz vor dem Ausrüstungsschrank. Er beginnt nun ein längeres und völlig unnötiges Gespräch mit der Dame vom Escort-Service.

43. Polizeilabor/ Tag

Aktion: nimm Blasrohr-Pfeile

Jake entdeckt im Labor auch die Blasrohr-Pfeile und steckt diese einfach mal ein.

44. Polizeilabor/ Tag

Aktion: nimm Toxin-Prüfer

Jake entdeckt im Ausrüstungsschrank den Toxin-Prüfer und steckt diesen einfach ein. Es handelt sich dabei um einen stiftähnlichen Gegenstand, der auf einer schlichten Digitalanzeige verkündet, ob Giftstoffe in einer Lösung nachgewiesen werden können. Da der Prüfer die Gifte auch in Alkohol nachweisen kann, eignet sich das Gerät auch für Franzys Problem.

45. Polizeilabor/ Tag

Aktion: (Selbstablaufend)

Sobald Jake den Toxin-Prüfer hat, kehrt Simon zurück. Er wirkt leicht gerötet und hat offensichtlich ein sehr anregendes Gespräch hinter sich.

Simon ist nun auch bald mit dem Prüfen der Waffe durch. Er stellt das Gerät zurück in den Ausrüstungsschrank und verschließt diesen. Anschließend kehrt er an seinen Schreibtisch zurück.

46. Fat Franzys

Aktion: rede mit Fat Franzys – auf Toxin-Prüfer ansprechen

Jake prüft mit dem Toxin-Prüfer alle Spirituosenflaschen. Abgesehen davon, dass eine erstaunlich hohe Konzentration des Zellgiftes Ethanol in den Spirituosenflaschen festgestellt wird, kann Jake lediglich bei einer Flasche Blausäure feststellen.

47. Fat Franzys

Aktion: rede mit Franzys – Zweig: Testresultat berichten

Jake berichtet Franzys vom Testresultat. Franzys entsorgt die Flasche. Entsprechend erklärt er sich nun bereit, Jake zu helfen. Rose kennt er tatsächlich. Wo Rose wohnt, weiß Franzys leider nicht. Aber er kennt eine Freundin von ihr, Kate. Die treibe sich mittlerweile auf einem äußerst zweitklassigen Straßenstrich herum. Franzys kann Jake die Adresse geben.

48. Straße im Rotlichtbezirk/ Tag

Aktion: rede mit Kate

Auf dem Straßenstrich findet Jake Kate. Gegen Geld ist sie bereit, ihm zu helfen – Jake braucht hier das Bargeld, das er sich ausgedruckt hat. Kate bricht allerdings unter entzugstypischen Krämpfen zusammen. Jake muss ihr helfen, wenn er etwas von ihr erfahren will.

49. Diverse Locations

Aktion: benutze Communicator mit ComStation -> Auswahl: Patricia

Von seiner Schwester Patricia kann Jake erfahren, dass er Magnesium und DiazepamQ benötigt.

50. Polizeilabor/ Tag

Aktion: rede mit Simon

Simon rückt das DiazepamQ erst dann raus, wenn man eine Dame vom Escort-Service für ihn bestellt.

51. Polizeilabor/ Tag

Aktion: benutze Communicator mit Simons ComStation

Jake ruft bei dem Escort-Service an und bittet um Rückruf – auf Simons Nummer. Wenig später ruft die Dame zurück und Jake macht ein Date für Simon aus. Am nächsten Abend wird eine leicht bekleidete Dame an Simons Tür klingeln, durchaus willens, die restlichen Textilien ebenfalls noch abzulegen.

52. Polizeilabor/ Tag

Aktion: rede mit Simon

Jake erhält von Simon das DiazepamQ.

54. Jakes Apartment

Aktion: rede mit Teledoktor

Wenn man mit dem Teledoktor spricht, kommt nach der Begegnung mit Kate auch die Option, dass Jake über schlimme Wadenkrämpfe klagen kann. Der Teledoktor entscheidet sich daraufhin, Jake Magnesiumtabletten zu geben.

55. Straße im Rotlichtbezirk

Aktion: gehe Hauseingang -> Dialog startet

Jake kehrt zu Kate zurück und gibt ihr die Tabletten. Anschließend steht sie wieder draußen auf der Straße. Im Dialog erfährt Jake, dass Kate nach wie vor auf eine Zahlung besteht.

56. Diverse Locations

Aktion: benutze Communicator mit ComStation -> Auswahl: Polizeicomputer -> Akte Kate

Über den Communicator kann Jake auf Kates Polizeiakte zugreifen und feststellen, dass sie wegen einer Drogensache gesucht wird. Ihr droht zwar nur eine kurze Haftstrafe, aber Jake wird plötzlich klar, wie er Kate dazu überreden kann, mit ihm zu kooperieren.

57. Straße im Rotlichtbezirk

Aktion: rede mit Kate -> Verhaftungschoice

Mit der Haftbefehlsdrohung kann Jake Kate davon überzeugen, dass sie ihm die Adresse geben soll. Das tut sie auch prompt.

58. Roses Wohnung

Aktion: (automatisch)

Als Jake bei Rose ankommt, ist die Tür nur angelehnt. Verwundert tritt Jake ein und steht mitten in einem üppig angelegten Luxus-Apartment von über 20 Quadratmetern, das allerdings zu einem guten Teil offensichtlich Arbeitsstätte der Dame ist.

59. Roses Wohnung

Aktion: benutze Goldenes Ding mit erotischer Skulptur

Jake schaut sich die erotische Skulptur vor der Spiegelwand genauer an und stellt fest, dass am Sockel eine Vertiefung ist, in den er das goldene Etwas einführen kann. Eine Wand klappt zur Seite und enthüllt Roses privaten Bereich.

Jakes Blick fällt sofort auf den Tresor (den er allerdings zunächst nicht öffnen kann).

61. Roses Wohnung

Aktion: betrachte Foto od. benutze Foto

Jake schaut sich das Foto im Regal an und wundert sich über den feschen jungen Mann, der dort abgebildet ist.

Und plötzlich widerfährt ihm das, was nicht wenigen Schnüfflern in solchen Situationen widerfährt: Er erhält einen festen Schlag auf den Hinterkopf und wird ohnmächtig.

62. Zelle

Aktion: (selbststartender Dialog)

Jake ist auf einem Stuhl festgebunden. Es startet ein Multiple-Choice-Monolog, bei dem Jake mehrere Optionen hat:

- a) Er kann versuchen, das Seil zu lösen. Das geht allerdings nicht
- b) Er kann um Hilfe rufen. Anschließend erscheint ein Schläger, der sich als Khan vorstellt, und ein Dialog beginnt
- c) Er kann mit dem Stuhl kippen. Dabei fällt er um. Ein Schläger, der sich als Khan vorstellt, betritt den Raum, stellt Jakes Stuhl wieder auf, ein Dialog beginnt.

Bei b) oder c) geht's weiter.

63. Zelle

Aktion: rede mit Entführer

Khan stellt sich vor und geht wieder.

64. Zelle

Aktion: untersuche Rohr

Jake erkennt, dass das Rohr heiß ist.

65. Zelle

Aktion: betrachte Polymerfessel

Jake schaut sich die Polymerfessel an. Genauer gesagt, er ertastet es, denn er ist ja damit auf dem Rücken gefesselt.

66. Zelle

Aktion: kombiniere Stuhl mit Heizungsrohr

Jake schlägt mehrfach mit dem Stuhl gegen das Heizungsrohr, bis dieses an der angerosteten Stelle abbricht. Heißer Dampf tritt an der Stelle aus, wo das untere Rohrende lose in die Luft ragt.

67. Zelle

Aktion: kombiniere Polymerfessel mit Heißem Dampf

Jake überlegt, ob er die Polymerfessel über dem heißen Dampf schmelzen soll. Prinzipiell hält er das für möglich, allerdings fragt er sich, ob es wirklich so schlau ist, sich bei dieser Aktion die Hände brutal zu verbrühen.

69. Zelle

Aktion: nimm dicken Draht

Jake findet im Regal einen dicken Draht, den er an sich nimmt.

70. Zelle

Aktion: kombiniere dicken Draht mit mittlerem Spind

Jake biegt sich den dicken Draht zurecht, fummelt diesen mühselig mit den Händen zur Spindtür und zieht diese damit auf.

71. Zelle

Aktion: nimm Sicherheitshandschuhe

Jake greift in den offenen Spind und nimmt die Sicherheitshandschuhe heraus.

72. Zelle

Aktion: benutze Sicherheitshandschuhe

Jake streift die Sicherheitshandschuhe über und freut sich darüber, dass seine Hände nun bestens geschützt sind.

73. Zelle

Aktion: kombiniere Polymerfessel mit Wasserdampf

Jake kann sich von den Fesseln befreien.

74. Zelle

Aktion: untersuche Lüftungsschacht

Jake untersucht den Lüftungsschacht und stellt fest, dass er breit und hoch genug wäre, um hindurch zu kriechen – wenn man nur erst mal hinein käme.

75. Zelle

Aktion: untersuche Tür

Jake schaut sich die Tür an und stellt fest, dass diese nicht nur fest verschlossen ist, sondern auch feuerfest und äußerst solide – eine typische Feuerschutztür eben.

76. Zelle

Aktion: nimm Teleskop-Trittleiter

In einem Eckchen findet Jake eine Teleskop-Trittleiter, die er einsteckt.

77. Zelle

Aktion: kombiniere Teleskop-Trittleiter mit Lüftungsschacht

Jake baut die Trittleiter auf und kann nun damit den Lüftungsschacht erreichen.

78. Zelle

Aktion: benutze Trittleiter

Jake steigt auf die Trittleiter hinauf.

79. Zelle

Aktion: benutze Lüftungsklappe

Jake untersucht nun die Klappe genau und stellt fest, dass sie mit vier sehr festen Schrauben angebracht wurde. Eine Möglichkeit, die Schrauben von Hand zu lösen, findet er nicht.

80. Zelle

Aktion: benutze linke Spindtür

Jake öffnet den linken Spind, auf einem der Regalflächen liegt eine Bohrmaschine.

81. Zelle

Aktion: nimm Bohrmaschine

82. Zelle

Aktion: nimm Werkzeugkasten

Jake findet in einer Ecke einen alten Werkzeugkasten und nimmt ihn an sich. Er fragt sich, ob er gerade den Joker gezogen hat oder ob in dem Werkzeugkasten nur unnützer Müll drin ist.

83. Zelle

Aktion: betrachte Werkzeugkasten

Jake versucht, den Werkzeugkasten zu öffnen, stellt aber fest, dass dieser fest verschlossen ist. Jake fragt sich, ob Gewalt hier wirklich keine Lösung ist.

84. Zelle

Aktion: kombiniere Werkzeugkasten mit Wand

Jake schmettert den Werkzeugkasten gegen die Wand und tatsächlich bricht der Kasten auf und verstreut seinen Inhalt über einen beträchtlichen Teil des Raumes. Es tauchen auf:

- LötKolben
- Kombizange
- Bit-Adapter
- Sowie jede Menge anderer Kram

Außerdem fliegt ein Bit (pixelgroß) durch die Luft und landet in einem Abfluss im Boden.

Jake kann nicht alle diese Gegenstände nehmen. Die Feilen hält er für komplett überflüssig, den normalen Hammer kann man eigentlich nur gebrauchen, um ein Bild an die Wand zu hängen und die Schraubenschlüssel eignen sich primär dazu, Uralt-Schrauben an antikierten Sattelschleppern loszuschrauben.

85. Zelle

Aktion: nimm Bit-Adapter

86. Zelle

Aktion: nimm LötKolben

87. Zelle

Aktion: kombiniere Bit-Adapter mit Bohrmaschine (oder umgekehrt)

Jake steckt den Bit-Adapter in die Bohrmaschine und baut sie damit zum Akkuschrauber um. Zur Einsatzfähigkeit des Konstruktes gehört allerdings noch ein Bit.

88. Zelle

Aktion: betrachte Abfluss

Jake bückt sich zum Abfluss und schaut hinein. Er sieht darin das Bit liegen, allerdings recht weit unten in einem Sieb.

89. Zelle

Aktion: benutze Abfluss

Jake greift in den Abfluss und stellt fest, dass er nicht allzu tief hineingreifen kann.

90. Zelle

Aktion: nimm Kombizange

Jake greift nach der Kombizange und befördert sie in sein Inventar.

91. Zelle

Aktion: kombiniere Kombizange mit Abfluss

Jake greift mit der Kombizange in den Abfluss. Dabei erwischt er das im Sieb des Abflusses gelandete Bit und holt es heraus.

92. Zelle

Aktion: kombiniere Bit mit Akkuschauber ohne Bit

Jake steckt das Bit in den Akkuschauber, dem immer noch das Bit fehlte, und macht das Gerät damit einsatzfähig.

93. Zelle

Aktion: kombiniere Akkuschauber mit Lüftungsklappe

Jake steigt auf die Trittleiter und schraubt mit dem Akkuschauber die Lüftungsklappe auf. Jake stellt fest, dass er die Location nun verlassen kann – zumindest kann er sich in den Schacht schwingen.

94. Zelle

Aktion: benutze Schacht

Jake schwingt sich hoch in den offenen Schacht, kriecht hinein und verlässt seine Zelle.

95. Industriehalle

Aktion: (automatisch)

Jake tritt die Lüftungsklappe heraus, kriecht aus dem offenen Schacht und gelangt in eine Industriehalle, die sich offensichtlich im Zustand fortgeschrittener Demontage befindet.

96. Industriehalle

Aktion: untersuche Garagentor

Jake erkennt rasch, dass der einzige Ausgang aus der Industriehalle das Garagentor rechts ist, welches aber solide verriegelt ist und nicht so ohne weiteres geöffnet werden kann, wie er rasch herausfindet, als er es näher untersucht.

Der hintere Teil der Halle ist durch zahlreiche demontierte Objekte so versperrt, dass ein weiteres Vordringen in die Untiefen der Halle nicht möglich ist.

97. Industriehalle

Aktion: untersuche Alarm

Jake betrachtet die vorhandene Alarmvorrichtung und vermerkt, dass er es offensichtlich mit einem Rauchmelder zutun hat. Jake fragt sich, ob es womöglich eine gute Idee ist, unter dem Alarm ein kleines Feuerchen zu entfachen – das dürfte nämlich das Rolltor entriegeln.

98. Industriehalle

Aktion: benutze Feuerschutztür

Jake versucht, die Feuerschutztür auf dem Drahtgitterbalkon zu öffnen, was ihm erstaunlich leicht gelingt, da der Schlüssel von außen steckt.

99. Industriehalle

Aktion: nimm Benzinkanister

Jake findet in einer Ecke der Industriehalle einen Benzinkanister und steckt diesen ein.

100. Industriehalle

Aktion: nimm Vorschlaghammer

Jake findet in einer Ecke der Industriehalle einen Vorschlaghammer und steckt diesen ein.

101. Industriehalle

Aktion: nimm Paletten

Jake versucht, eine der schweren, großen Paletten, die in einer Ecke der Lagerhalle liegen, an sich zu nehmen. Die Paletten sind allerdings viel zu schwer.

102. Industriehalle

Aktion: kombiniere Vorschlaghammer mit Paletten

Jake holt mit dem Vorschlaghammer aus und schlägt die Paletten kurz und klein.

103. Industriehalle

Aktion: nimm gebrochene Holzleisten

Jake nimmt die gebrochenen Holzleisten an sich. Er hält sie für gutes Feuerholz.

104. Industriehalle

Aktion: nimm Verlängerungskabel

Jake findet in einer Ecke der Industriehalle ein Verlängerungskabel (Kabeltrommel) und steckt dieses ein.

105. Industriehalle

Aktion: kombiniere gebrochene Holzleisten mit Alarm

Jake platziert das Holz unter dem Rauchmelder.

106. Industriehalle

Aktion: kombiniere Benzinkanister mit Feuerholz

Jake schüttet den Benzinrest im Benzinkanister über das Feuerholz, das Feuerholz sollte nun äußerst leicht entzündlich sein.

106A. Industriehalle

Aktion: kombiniere Verlängerungskabel mit LötKolben

Jake verlängert das Kabel des LötKolbens mit dem Verlängerungskabel.

107. Industriehalle

Aktion: kombiniere Verlängerungskabel mit Steckdose

Jake findet in einer Ecke der Industriehalle eine Steckdose und steckt dort das Verlängerungskabel ein. Das Kabel liegt nun in der Location

108. Industriehalle

Aktion: kombiniere LötKolben mit benzingetränktem Feuerholz

Jake legt die heiße Spitze des LötKolbens auf das benzingetränkte Feuerholz, welches es sich nicht nehmen lässt, zügig in Flammen aufzugehen. Jake stellt befriedigt fest, dass der Alarm gleich losgehen müsste.

109. Industrieanlage

Aktion: (automatisch)

Der Rauch des Feuers lässt den Alarm sofort losgehen.

Jake bringt sich neben dem Rolltor in Stellung, wenig später öffnet sich dieses und ein Van braust herein. Der bereits bekannte Khan steigt aus, sieht das Feuer, schnappt sich seinen Autofeuerlöscher und springt aus dem Wagen. Eifrig bemüht er sich darum, das Feuer unter Kontrolle zu bringen.

110. Industrieanlage

Aktion: benutze Van

Jake schwingt sich in den Van und fährt davon. Vorher wundert er sich noch über das Logo auf dem Van.

111. Übersichtskarte

Aktion: (Automatisch)

Jake fährt mit dem Van zurück zu Roses Apartment, wo er ihn auch abstellt.

Sobald Jake den Wagen abgestellt hat, ist er nur noch bis zum nächsten Locationwechsel sichtbar.

112. Diverse Locations

Aktion: benutze Communicator mit ComStation -> Akte Big Brix Inc.

Jake klinkt sich in den Polizeicomputer ein und findet heraus, dass die Fabrik, in der er gefangen war, zur BB Inc. gehört hat, einer großen, in der Stadt überall aktiven Baufirma. Daraus zieht Jake seine Schlussfolgerungen.

113. Polizeirevier

Aktion: rede mit Edward

Edward berichtet zunächst von CIS. Die Ausführungen spielen später im Spiel noch eine große Rolle. Jake berichtet von der Entführung, erhält aber keine Rückendeckung. Jake beschließt, Gordon Brix, den Eigner von Big Brix Inc., direkt anzurufen. Außerdem erfährt Jake, dass Roses Daumen gestohlen wurde. Ein typisches Verbrechen: Jeder Bürger hat ja einen Chip im Daumen und diese haben einen hohen Schwarzmarkt-Wert.

114. Straße vor Jakes Haus

Aktion: benutze Communicator mit ComStation

Jake hat den Sanitäter im Verdacht und zitiert ihn zu der Industrieanlage hin zwecks konspirativen Treffens.

(Antworten: „Ich suche einen Daumen...“, „Bevor wir uns über Preise...“, „Kennst du die alte Industrieanlage...“)

115. Industrieanlage

Aktion: rede mit Sanitäter

Jake verhaftet den Sanitäter.

116. Polizeirevier

Aktion: rede mit Edward

Jake liefert den Sanitäter ab und hat nun Geld.

117. Straße vor Jakes Haus

Aktion: benutze Communicator mit ComStation

Jake muss sich mit 3 Sekretärinnen abquälen, bis er Gordon Brix in der Leitung hat. Hier die richtigen Choices:

1. Sekretärin:

a) Henry Miller hier, geben sie mir Gordon, aber fix!

b) Ich meine natürlich Gordon Brix, ihren Boss! Verbinden sich mich! Und zwar ein bisschen plötzlich, sonst sitzen sie morgen auf der Straße!

2. Sekretärin

a) Henry Miller, ich möchte Mr. Brix in einer sehr dringenden privaten Angelegenheit sprechen

b) Ihr Chef ist ein Krimineller...

3. Sekretärin

a) Ich soll Mr. Brix einen schönen Gruß von Rose ausrichten. Sagen sie ihm das, dann wird er mit mir reden wollen.

b) Rose ist tot und Mr. Brix hat sie auf dem Gewissen. Brauchen Sie noch mehr Informationen? Bei Brix selbst kann man nicht aus dem Dialog fliegen. Am Ende hat man Brix ins Fat Franzys eingeladen.

1.118. Fat Franzys

Aktion: rede mit Franzy

Jake muss ein neues Scan-Device für den Waffenscanner am Eingang der Bar besorgen. Franzy schickt ihn zu Platino.

119. Fat Franzys

Aktion: (Automatisch) nimm defektes Scan-Device

Jake kann das defekte und entriegelte Scan-Device nun mitnehmen.

120. Fat Franzys

Aktion: rede mit Fat Franzy

Franzy weist Jake noch mal drauf hin, dass die Dinger im regulären Handel unbezahlbar teuer sind. Aber er hat einen Kontakt zu einem gewissen Platino, der solche technischen Spielereien billig reparieren kann. Jake kündigt an, sich an den Mann zu wenden.

121. Platinos Werkstatt

Aktion: rede mit Platino

Jake geht zu Platino und sorgt dafür, dass dieser das Scan-Device repariert. Platino verspricht einen umgehenden Einbau.

122. Roses Wohnung

Aktion: kombiniere Roses Finger mit Tresor

Jake öffnet den Tresor mit Roses Finger.

123. Roses Wohnung

Aktion: nimm Tagebuch

Jake findet im Tresor Roses Tagebuch und nimmt es mit.

124. Überall

Aktion: betrachte Tagebuch

Jake erfährt allerlei Erstaunliches aus Roses Leben, sowie ein seltsames Passwort, das er zunächst nicht zuordnen kann.

125. Fat Franzys

Aktion: rede mit Franzy

Beim Betreten am nächsten Abend (kein Tag/Nachtwechsel über diesen hinaus, wegen des Termins mit Gordon Brix) berichtet einem Franzy, dass Platino das neue Scan-Device bereits eingebaut hat. Das System ist wieder einsatzbereit.

126. Fat Franzys/ Tag

Aktion: (selbstablaufend)

Jake setzt sich und wartet, bis Brix kommt. Abends kommt er dann rein, wird entwaffnet und das Gespräch mit ihm beginnt.

127. Fat Franzys/ Nacht

Aktion: (selbstablaufend)

Jake kann Brix nun etwas auf den Zahn fühlen. Viel erfährt er vorerst nicht. Richtig spannend wird es erst, wenn ihn nach Brix' Abgang eine Frau anspricht und sich am nächsten Tag mit ihm treffen will.

128. Jakes Apartment/ Tag

Aktion: automatisch

Jake bekommt Besuch von Jessy und erhält eine Menge Informationen sowie eine neue Verbündete. Ab sofort hat Jake Jessy im Schlepptau (auf dem Motorrad sitzt sie hinten). Er kann mit ihr allerdings nur in die Bar fahren. Jake weigert sich, sie mit aufs Revier zu nehmen, denn das könnte beim Gespräch mit Edward nur schaden.

129. Fat Franzys

Aktion: rede mit Franzy

Jake mietet bei Franzy ein Mini-Apartment an, in dem Jessy sicher ist.

130. Jessys Klausur

Aktion: (automatisch) rede mit Jessy

Jake liefert Jessy ab.

131. Polizeirevier

Aktion: rede mit Edward

Einige Ungereimtheiten beim Tod von Gordon Brix überzeugen Edward davon, dass er Jake helfen muss. Er legt seine Brieftasche auf den Schreibtisch, in der sich Edwards Login-Karte für CIS, den Verbrechens-Simulator, befinden.

Von Edward erfährt Jake auch, dass er eine gültige ID braucht. Edward kann ihm keine beschaffen, seine kann er nicht weitergeben und dass Isabel eine besitzt, hilft Jake zunächst auch nicht weiter.

132. Polizeirevier

Aktion: nimm Brieftasche

Jake nimmt die Brieftasche an sich. Er erklärt sogleich, mit dieser Brieftasche im Inventar die Location nicht zu verlassen.

133. Polizeirevier

Aktion: benutze Brieftasche

Jake öffnet die Brieftasche und findet rasch das Login-Kärtchen. Die Brieftasche legt er nun automatisch zurück auf den Schreibtisch.

134. Uniflur/ Nacht

Aktion: betrachte FingerTip

Aktion: benutze FingerTip

Beim Betrachten des FingerTips stellt Jake fest, dass er ein Problem lösen muss: Er hat keine gültige ID auf seinem Chip -> er muss eine ID klauen.

135. Uniflur

Aktion: betrachte Lichtschranke

Jake schaut sich die Lichtschranke näher an und stellt fest, dass die Lichtstrahlen kreuz und quer vor der Tür hergehen. Er fragt sich, wie er die Schranke deaktivieren kann, wobei ihm natürlich der Reinigungsroboter einfällt, der das offensichtlich kann.

136. Platinos Werkstatt

Aktion: rede mit Platino

Platino hat als Schwarzhändler allerlei Kontakte zur Mafia und kann mit rüden Methoden (Gewaltdrohung gegen seinen albernen Robot-Hund) dazu gebracht werden, ihm die Adresse des Einkaufszentrums zu geben, in dessen Keller die China-Mafia ein Lager unterhält.

137. Jessys Klausur

Aktion: (automatisch) rede mit Jessy

Jessy berichtet Jake von FingerTip-Geräten, die lediglich die Regierung und die Mafia verwenden. Damit kann man IDs nicht nur lesen, sondern auch schreiben.

138. Einkaufszentrum

Aktion: (automatisch)

Jake wird zunächst (fast) von einem jungen Chinesen beklaut.

139. Einkaufszentrum

Aktion: benutze Fahrstuhl

Jake bedient die Fahrstuhl-Armaturen und stellt fest, dass er ohne Keycard nicht in den Keller fahren kann.

140. Einkaufszentrum

Aktion: rede mit Chinesischem Aufpasser

Jake weigert sich, den Chinesen anzusprechen, da er sich von dem Gespräch nur Probleme verspricht.

141. Einkaufszentrum

Aktion: betrachte Chinesischer Aufpasser

Jake enttarnt den herumstehenden Chinesen als Mafia-Aufpasser, der garantiert eine Keycard in der Tasche hat.

142. Einkaufszentrum

Aktion: benutze Jackentasche des Chinesischen Aufpassers

Jakes Versuch, den Chinesen zu beklauen, scheitern ziemlich schnell.

143. Einkaufszentrum

Aktion: rede mit chinesischem Dieb

Jake spricht Mike, den jungen Dieb erneut an und regt an, dass dieser sein Diebestalent mal am Chinesischen Aufpasser versucht. Das klappt aber so einfach nicht.

144. Einkaufszentrum

Aktion: benutze Imbiss-Automat

Jake bestellt einen Hotdog mit dreimal Soße.

145. Einkaufszentrum

Aktion: kombiniere China-Hotdog mit Junge

Jake gibt den Imbiss an den Jungen, der damit den Aufpasser ablenken soll, bevor er ihn erneut beklaut.

Das klappt auch, der Mann saut sich tierisch ein, der Junge kann ihm die Briefftasche problemlos aus der Tasche ziehen.

Jake erhält die Briefftasche, nimmt die Keycard heraus und gibt das Geld an den Jungen.

146. Einkaufszentrum

Aktion: benutze Fahrstuhl

Nun kann Jake die –1 betätigen, nachdem er die Keycard durchgezogen hat. Der Fahrstuhl bringt Jake direkt in die Tiefgarage.

147. Unterirdisches Lager

Aktion: betrachte Wachen

Jake geht in Deckung und schaut sich die bewaffneten Wachen an.

148. Zelle

Aktion: nimm Metallrohr

Jake findet in einer Ecke der Zelle diverse Metallrohre, von denen er eins mitnimmt.

149. Platinos Werkstatt

Aktion: betrachte Zwerg-Taipan

Jake schaut sich die komische Schlange in Platinos Terrarium an.

150. Platinos Werkstatt

Aktion: rede mit Platino

Jake fragt Platino nach der Schlange und erhält den Behälter mit der Membran, mit dem er das Gift „melken“ kann.

151. Platinos Werkstatt

Aktion: benutze Sicherheitshandschuhe

Jake legt die Sicherheitshandschuhe an.

152. Platinos Werkstatt

Aktion: kombiniere Behälter mit Membran-Deckel mit Zwerg-Taipan

Jake „melkt“ den Zwerg-Taipan.

153. Überall

Aktion: kombiniere Behälter mit Taipan-Gift mit Blasrohr-Pfeilen

Jake taucht die 4 Pfeile in das Gift und erhält 4 tödliche Giftpfeile.

154. Überall

Aktion: kombiniere Giftpfeile mit Metallröhrchen

Jake soll einen Giftpfeil in das Metallröhrchen stecken, weigert sich aber, denn er will nicht wild irgendwo hin schießen mit den tödlichen Pfeilen. Stattdessen will er mit dem Metallröhrchen/ Blasrohr ein festes Ziel anzuvisieren.

155. Unterirdisches Lager

Aktion: kombiniere Metallrohr mit Wache

Jake kann nun die 4 bewaffneten Chinesen abschießen. Er muss den jeweils am nächsten Stehenden beschießen, sobald diese am Endpunkt ihrer Route angekommen sind. Anschließend rückt er auf deren Position auf und schießt von dort den nächsten ab.

156. Unterirdisches Lager

Aktion: betrachte Verkleidung

Jake schaut sich die an der Seite angebrachte Verkleidung des herumstehenden Trucks näher an und erkennt messerscharf, dass sich darunter der Tank befindet.

157. Unterirdisches Lager

Aktion: benutze Verkleidung

Jake nimmt die seitliche Verkleidung beim Truck ab und legt sie irgendwo ab, wo sie nicht weiter stört.

158. Unterirdisches Lager

Aktion: benutze Cockpit

Jake steigt ins Cockpit des Trucks und findet dort auf dem Beifahrersitz eine sündhaft teure Endoskopie-Kamera, die er kurzerhand einsteckt.

159. Unterirdisches Lager

Aktion: kombiniere Endoskopie-Kamera mit Alutank

Jake lässt die Endoskopie-Kamera in den Tank ein und schaut sich an, was er dort findet. Neben dem zu erwartenden Ethanolgemisch findet er dort einen Einbau in den Tank, der dort garantiert nicht hingehört.

160. Industriehalle

Aktion: nimm Schlauch

Jake findet an der Wand neben der Tür ein längeres Schlauchstück und steckt diesen ein.

161. Unterirdisches Lager

Aktion: kombiniere Schlauch mit Tank

Jake steckt den Schlauch in den Tank, wobei er natürlich das Schlauchende herausragen lässt. (Jake kann den Schlauch erst in den Tank einführen, wenn er zuvor mal nachgeschaut hat, was in dem Tank so alles drin ist – Endoskopie-Kamera)

162. Unterirdisches Lager

Aktion: benutze Tankklappe

Jake saugt am Schlauchende und hält dieses anschließend Richtung Boden. Das Gemisch läuft anschließend aus dem Schlauch und bildet auf dem Boden eine Lache.

163. Unterirdisches Lager

Aktion: nimm Schneidbrenner

Jake nimmt den Schneidbrenner auf.

164. Unterirdisches Lager

Aktion: kombiniere Schneidbrenner mit Tankklappe

Jake zündet den Schneidbrenner und brennt ein Loch in den Tank.

165. Unterirdisches Lager

Aktion: benutze Loch im Tank

Jake greift tief in das Loch im Tank, öffnet darin offensichtlich den Einbau und holt einen niegel-nagelneuen FingerTip heraus.

166. Einkaufszentrum

Aktion: (selbststartend)

Bei der Rückkehr ins Einkaufszentrum muss sich Jake mit dem wütenden Aufpasser prügeln. Richtige Choices:

- a) Peinlich vor deinen Kollegen, wenn man die Brieftasche geklaut bekommt, was?
- b) Wenn dein Boss davon Wind kriegt, dass du dich so ausnehmen lässt, wirst du nur noch zum Toilettenwischen eingesetzt.

167. Fat Franzys

Aktion: kombiniere FingerTip mit Franzy

Jake gibt Franzy den FingerTip. Der soll ihn benutzen, wenn Jake demnächst mit Isabel vorbeikommt.

168. Polizeirevier/ Nachts

Aktion: rede mit Isabel

Jake lädt Isabel zur Aussprache ins Fat Franzys ein.

169. Fat Franzys

Aktion: rede mit Isabel

Jake kann nun mit Isabel nach Belieben flirten oder sie beschimpfen. Am Ende zahlt sie immer selbst und wird ihre ID beim Bezahlen los.

170. Überall

Aktion: kombiniere IdentTip mit Isabels ID-Signatur mit Roses Daumen

Jake stellt den IdentTip auf Schreiben ein und zieht Roses Daumen darüber. Der Daumen hat nun Isabels ID

171. Uniflur

Aktion: betrachte Reinigungssensor

Jake schaut sich die Reinigungssensor auf dem Flur genauer an und merkt nur beiläufig an, dass die meisten Reinigungsrobots bekanntlich auch auf Gerüche reagieren.

172. Polizeirevier/ Tag

Aktion: nimm Nagellack

Jake findet das Nagellackfläschchen und steckt es ein.

173. Uniflur

Aktion: kombiniere Nagellack mit Tür/ Lichtschranke

Jake kippt eine gewisse Menge des Nagellacks hinter die Lichtschranke (Flasche ist nicht leer; Vorgang kann wiederholt werden).
Der Roboter wischt nun 60 Sekunden vor der Tür, danach kehrt er in seine Klappe zurück. Der Vorgang kann dann wiederholt werden.

174. Uniflur

Aktion: kombiniere Daumen mit FingerTip

Während der Bot reinigt und die Lichtschranke ausgeschaltet ist, betätigt Jake den FingerTip mit Roses Daumen. Die Tür öffnet sich.

175. Simulator-Raum

Aktion: benutze Liege

Jake legt sich auf die Liege.

176. Simulator-Raum

Aktion: kombiniere Login-Kärtchen mit Simulator-Panel

Die Simulation startet auf der Übersichtskarte.

177. SIM Flur vor Roses Wohnung

Aktion: benutze/betrachte elektronisches Schloß

Jake schaut sich das elektronische Schloß genauer an. Er hat nun ein Display und eine Handy-Tastatur vor sich, wo er Buchstaben und Zahlen eingeben kann.
Sobald der Spieler in voller Länge „box@pandora.xox“ (Das Passwort aus Roses Tagebuch. Groß/Kleinschreibung egal) eingegeben hat, öffnet sich die Apartment-Tür.

178. SIM Roses Apartment

Aktion: benutze Statuenversteck/ Vorhangversteck/ Eckversteck

Die Verstecke funktionieren nicht. Vorsicht: Simulations-Abbruch!

179. SIM Polizeilabor

Aktion: rede mit Simon

Simon hat interessante Handschuhe, die er untersucht. Man kann ihn darauf ansprechen.

180. SIM Polizeirevier

Aktion: rede mit Edward

Von Edward kann man erfahren, dass gerade an einem Fall gearbeitet wird: Ein Mörder namens Rollins soll zum Geständnis gebracht werden.

181. Polizeirevier/ Tag

Aktion: rede mit Edward

Jake kann Edward in der Realität auf den Fall ansprechen und erfährt, dass der Mörder am Ende überführt wurde, weil ihm die Tatwaffe unter die Nase gehalten wurde und er zusammenbrach. Angesprochen auf die seltsamen Handschuhe, berichtet Edward von der Liquidierung eines Fassadenkletterers, der Klett-Nanogloves benutzt hatte, um an Gebäudefassaden herum zu turnen und in Wohnungen einzubrechen.

182. SIM Polizeilabor

Aktion: rede mit Simon

Jake spricht Simon direkt auf seine Spielzeuge an, erfährt aber nicht viel mehr darüber, als dass es sich dabei um geheimstes Material der U.S. Army handelt.

183. SIM Polizeirevier

Aktion: rede mit Edward

(Bei der Rückkehr in den Simulator wählt Jake die Option, seine letzte Session fortzusetzen) Jake spricht Edward auf den Mordfall an und überredet ihn, dem Täter die Tatwaffe unter die Nase zu halten – was in der Gegenwart bereits zur Fallaufklärung geführt hat. Edward willigt ein und gibt Jake ein Formular mit, mit dem man die Tatwaffe aus dem Labor akquirieren kann. Jake soll das Formular selber fertig ausfüllen.

184. SIM Polizeirevier

Aktion: nimm Stylus

Jake nimmt sich den Stylus von seinem Schreibtisch.

185. SIM Überall

Aktion: kombiniere Stylus mit /47B

Jake trägt mit dem Stylus als auszuhändigenden Gegenstand die Nanogloves ein.

186. SIM Polizeilabor

Aktion: kombiniere ausgefüllten /47B mit Simon

Jake hält dem sichtlich enttäuschten Simon das ausgefüllte /47B unter die Nase. Dem bleibt nichts anderes übrig, als die Nanogloves herauszurücken, die er gerade so eifrig untersucht.

187. SIM Roses Wohnung

Aktion: kombiniere Nanogloves mit schöner, verzierter Decke

Jake kraxelt mit den Nanogloves an der Decke herum und versteckt sich. Eine höchst aufschlussreiche Cutscene startet.

188. SIM Roses Wohnung

Aktion: benutze Communicator mit ComStation

Jake steckt seinen Communicator ein und erfährt die Nummer, die Rose zuletzt angerufen hat. Es ist die von Norman.

189. SIM Roses Wohnung

Aktion: benutze Communicator mit ComStation -> Norman anrufen

Jake ruft Norman an und muss diesen überreden, ihn als Vertretung auf die Sex-Party zu schicken.

Richtige Choices:

- a) Ich bin ein Freund von Rose. Sie sagte, ich kann dich vielleicht auf einer Party vertreten, auf die du leider aus terminlichen Gründen nicht kannst.
- b) Die Party findet im Plant-Tower statt.
- c) OK, ein Vorschlag: 10% Provision für dich, und du kriegst keinen Ärger mit diesen Leuten, weil du den Vorschuss abkassiert hast.

190. SIM Normans Apartment

Aktion: (Autostart-Dialog)

Jake holt die Plakette bei Norman ab und lässt sich von ihm einkleiden.

191. SIM Straße in Tatort-Nähe

Aktion: rede mit Khan

Khan steht auf der Straße vor dem Tatort-Haus und macht dort den Türsteher.

Jake redet mit ihm (Choice: „...Gästeliste...“) und kann passieren.

192. SIM Eingangsbereich Tatort-Haus

Aktion: betrachte ID-Anlage

Jake betritt das Gebäude und stellt fest, dass der Durchgang zur Party von einer elektrischen Sperre versperrt ist.

193. SIM Eingangsbereich Tatort-Haus

Aktion: betrachte/ benutze Monitor

Auf dem Computer besorgt sich Jake die Kontaktdaten über die Subseite „Sicherheit“.

194. SIM Eingangsbereich Tatort-Haus

Aktion: benutze Communicator mit ComStation -> Brandschutzbeauftragten anrufen

Beim Brandschutzbeauftragten bekommt Jake das Passwort für das Sicherheits-Login.

195. SIM Eingangsbereich Tatort-Haus

Aktion: betrachte/ benutze Monitor

Jake startet erneut den Computer und dringt mit dem Passwort in den Sicherheitsbereich ein. Er kann nun die Sicherheitsbarrieren entriegeln.

196. SIM Eingangsbereich Tatort-Haus

Aktion: gehe Theatereingang

Jake geht ganz nach links und schreitet durch den Theatereingang. Eine eigenartige Party in einem Darkroom nimmt ihren Lauf.

197. SIM Eingangsbereich Tatort-Haus

Aktion: gehe Richtung Ausgang LS11

Rose tritt in das Foyer und rennt durch die offene Barriere nach draußen.
Jake tritt kurz nach ihr in die Location und folgt ihr zum Ausgang.

198. SIM Straße in Tatort-Nähe

Aktion: gehe Richtung Ausgang Übersichtskarte

Jake verfolgt die nach wie vor völlig desorientierte Rose bis zum Bildrand, wo sie offensichtlich auf die Übersichtskarte wechselt.

199. SIM Übersichtskarte

Aktion: (automatisch)

Jake verfolgt die nach wie vor völlig desorientierte Rose bis zur Straße vor seinem Haus.

200. SIM Straße vor Jakes Haus

Aktion: betrachte auf dem Boden liegende Rose

Jake betritt die Straße vor seinem Haus. Rose bricht direkt vor ihm zusammen. Jake betrachtet sie. Der simulierte Jake tritt aus dem Haus, die Simulation endet.

201. Simulator-Raum

Aktion: (automatisch)

Jake kehrt aus dem Simulator zurück und stellt fest, dass er vorerst genug gesehen hat. Er weiß, er muss nun sofort mit Jessy und Edward sprechen.

202. Jessys Klause

Aktion: rede mit Jessy

Jake berichtet Jessy in kurzen knappen Worten, was er erfahren hat. Er bittet sie darum, mit zum Polizeirevier zu kommen, damit sie gemeinsam Edward zum Handeln überreden können.

203. Polizeirevier

Aktion: rede mit Edward

Alle Informationen werden zusammengetragen. Jake macht sich erneut auf den Weg zum Plant Tower.

204. Straße in Tatort-Nähe

Aktion: rede mit Khan

Diesmal hilft reden wenig, Jake muss sich mit Khan prügeln. Richtige Choices:

- a) ..sprach der billige Handlanger, der gerne ein richtiger Gangster wäre. Wie viele Jahre machst du schon die Drecksarbeit, während andere abkassieren?
- b) Ich habe gehört, du machst auch mit Jungs rum. Ich wette, du bist nicht schwul. Die Mädels sind nur dermaßen angeekelt von dir, dass dir keine andere Wahl bleibt!
- c) Schau doch mal in den Spiegel. Du bist doch nichts weiter als lächerlich! Ich wette, früher in der Schulpause wollte niemand was mit dir zu tun haben und deshalb bist du geworden, was du bist.
- d) Antwort „... Dreck am Stecken...“

205. Straße in Tatort-Nähe

Aktion: nimm Waffe

Jake schnappt sich Khans Waffe.

206. Straße in Tatort-Nähe

Aktion: kombiniere Waffe mit Khan

Jake hält dem auf dem Boden liegenden Khan die Waffe ins Genick und fordert ihn ultimativ dazu auf, sich zu erheben. Mühsam rappelt sich Khan auf. Jake lotst ihn unmissverständlich in Richtung des Eingangs, Jessy folgt den beiden.

207. Eingangsbereich Tatort-Haus

Aktion: (automatisch)

Baumgartner wird aus dem Darkroom herausgerufen, gestellt, beschossen, verhaftet.

208. Elektrischer Stuhl

Aktion: (automatisch)

Fortsetzung der Intro-Sequenz.

209. Straße vor Jakes Haus

Aktion: (automatisch)

Das Happy-End.