

# NANCY DREW 14: Danger by Design

Komplettlösung von Frau B.D. ([gitduerner@web.de](mailto:gitduerner@web.de))

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf [gamepad.de](http://gamepad.de) veröffentlichen zu dürfen.

**CD ROM & Softwareservice**  
*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!

**Einleitung:** Gehe zum Schreibtisch und lies das linke Buch „How to be a Detective“; es ist eine Anleitung zur Spielweise. Das Buch links hinten enthält Fotos und Texte von allen bisher erschienenen Nancy Drew – Adventures und das Buch „The Case Files“ in der Mitte des Tisches enthält Informationen über den gegenwärtigen Fall: Nancy soll heimlich herausfinden, warum sich die Modedesignerin Minette in letzter Zeit so seltsam verhält. Wenn du auf das Flugticket rechts auf dem Tisch klickst, so beginnt die Reise nach Paris....  
Du kannst zwischen dem leichteren Junior – Level und dem etwas schwierigeren Senior – Level wählen. Sie unterscheiden sich aber nur in zwei Puzzles. Im Junior – Level enthält Nancys Notizbuch jedoch noch eine Liste, in der die jeweils nächsten Schritte aufgeführt sind.

Das Spiel ist weitgehend nicht linear, so dass die zu besuchenden Orte und Handlungen auch in anderer Reihenfolge, als in dieser Lösung beschrieben, angegangen werden können. Zu beachten ist jedoch, dass sich oft erst durch Gespräche mit Personen oder durch das Ansehen von Gegenständen, die von Nancy kommentiert werden, neue Orte und Aktionen ergeben.

---

**Abesses:** Nancy kommt in einer zu Minettes Modestudio umgebauten alten Windmühle an und wird Zeuge einer ihrer Wutanfälle.

**Büro:** Rede mit **Heather McKay**, Minettes Assistentin. Sie gibt dir einen **Metroausweis** und erklärt dir deine Büropflichten als Hilfsassistentin, wozu auch der Telefondienst gehört. Eine Liste, was alles zu tun ist, befindet sich im Computer auf deinem Arbeitsplatz. Du erfährst von ihr auch, dass Minette gerade das Kleid der First Lady für das Weltgipfeltreffen entwirft und dass sich deine Unterkunft bei dem bekannten Mannequin JJ. Ling befindet.

**Werkstatt:** Gehe durch die braune Tür in den Werkraum von **Minette** und begrüße sie. Sie bittet dich, ihr einen speziellen Tee zu kochen.

**Teherstellung:** Stelle dich vor die Teeküche und lies die Instruktionen sorgfältig durch. Nancy stellt dabei einige Fragen an Minette.

Du kommst zu folgender Tagescharakteristik von ihr: Wutanfall, Lieblingsfarbe rot (= Marschgebiet), Grenzsituation und rechtshändig zeichnend (= Graviforme Familie), Hosen tragend und Zahl 10 gewählt, nicht summend (= Teepotential mindestens 7 und mehr).

Mit Hilfe dieser Informationen wählst du die einzelnen Teesorten auf dem Regal aus und gibst sie in den Kochtopf auf dem Herd:

Boojum (10), Breland (Marsch), Callicula (Gaviforme), Fennelry (Gaviforme), Gibbering (22), Hogbone (Gaviforme), Macrophylla (7), Phyrigia (9), Pipsweet (8), Varvaine (Marsch), Yellow Buttons (Gaviforme)

Klicke zum Schluss die Teekanne an .

Schaue dich nun weiter im Raum um. Bemerke die mit roter Farbe verschmierten Steinräder an einer Wand und lies das Magazin auf dem

Couchtisch: der Artikel über Minette von Jean Michel Traquenard zeigt ein Foto von ihr im Büro und sie benutzt das Wort „rude“, wenn sie etwas cool findet. Klicke das Foto der Kleiderpuppe an, die „Carol“ heißt. Bemerke das abgeschnittene Bild von Minette vor den Steinrädern.

Betrachte die Kleiderpuppe auf dem Podest, an der das Kleid der First Lady entsteht.

Als du den Raum verlässt, wirst du von Minette zurückgerufen und erhältst von ihr den Auftrag, 4 Gegenstände auf dem Flohmarkt im Park (Haltestelle Pont Neuf der Metro #7) zu kaufen, die denen auf dem Mittelpodium ähneln. Du bekommst einen **Korb** und **195 Euro**.

Betrachte die 4 Gegenstände auf dem Podium: eine blaue Tonne, eine rote Radkappe, einen grünen Eimer und einen orangefarbenen Barhocker.

Hmm... Sie sind alle rund bzw. gebogen.

**Büro:** Gehe zu deinem Arbeitsplatz und klicke auf den Computer. Lies die Aufgabenliste (Brief von JJ. Ling am Place Monge holen, Stoffe-Fotos von Dieter von Schwesterkrank in der Rue du Bac holen und sie bei Jean Michel Traquenard im Cafe Kiki an der Haltestelle Hotel de Ville abgeben, den Drucker reparieren).

Lies die E-Mail über die Sicherheitsmaßnahmen für die First Lady.

Öffne die linke Schublade des Schreibtisches und lies das Sketchheft von Sonny Joon, Minettes letzter Assistentin. Auf der letzten Seite findest du eine Anleitung zur Justierung der Höhe, Breite und Tintenmenge des Druckers.

**Druckerreparatur:** Gehe zum Drucker rechts von deinem Schreibtisch und klicke das „Start“ Paneel an. Es erscheinen die Balken für Höhe, Breite und Tintenmenge in der Grundeinstellung. Mache einen Ausdruck und bemerke die Lücke in der Mitte des Ausdrucks.

Erhöhe den Balken in der Mitte für die Höhe um 1 Einheit und mache einen Ausdruck. Das Ergebnis ist nun korrekt.

Sobald du dich vom Drucker wieder entfernst, klingelt das Telefon und du musst schnell!! zu ihm hin und den Hörer abnehmen, sonst wirst du von Minette gefeuert! Führe das Telefongespräch mit der Historikerin **Lynn Manrique**, die Nachforschungen über Noisette Tornade, der früheren Eigentümerin der Windmühle, anstellt.

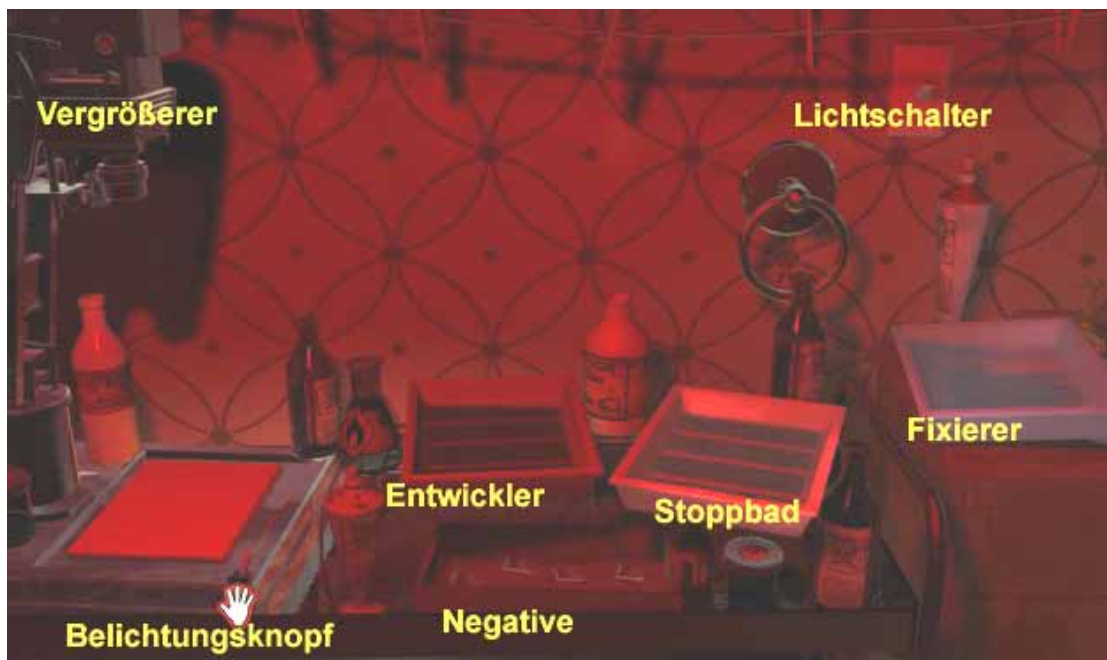
Schau dich im Büro weiter um. Lies das Magazin über Hugo Butterfly, einem Konkurrenten von Minette. Bemerke das antike „Dodo“-Kästchen auf dem Tisch vor der Wand.

Rede mit **Heather** und erfahre, dass Minette „gebogene“ Dinge mag.

Gehe zur blauen Eingangstür, um die Mühle zu verlassen, und du siehst, wie ein Briefumschlag unter der Tür durchgeschoben wird. Nimm ihn auf, lies diesen „Drohbrief“ und du steckst ihn in das Dodo-Kästchen. Verlasse die Mühle und klicke auf dem Stadtplan deinen gewünschten Zielort an.

**Rue du Bac:** Unterhalte dich mit **Dieter von Schwesterkrank**. Da er noch keine Zeit hatte, die benötigten Stoffe-Fotos zu entwickeln, sollst du das nun selbst tun. Lies das Anleitungsbuch über die Fotoentwicklung, das rechts vom Aquarium steht und gehe danach in die Dunkelkammer durch die Tür mit dem roten Licht.

**Fotoentwicklung:** Schau dich um und merke dir den jeweiligen Standort der einzelnen Dinge (markiere sie dir eventuell auf deinem Bildschirm): roter Belichtungsknopf am Vergrößerungsrahmen, rote Entwicklerschale, rechts daneben etwas nach unten versetzt die Schale für das Stoppbad und ganz rechts die Fixierschale. Empfehlenswert ist es auch, deine eigene Uhr mit Sekundenzeiger zu benutzen, um im jeweiligen Zeitrahmen zu bleiben.



1. Nimm ein Negativ vom Tablett unter den mittleren Schalen und lege es in den Rahmen oben am Vergrößerungsapparat.
2. Schalte das Licht aus, indem du den Schalter oben rechts betätigst. Es ist nun stockdunkel!
3. Klicke den roten Belichtungsknopf am Papierrahmen an und

belichte das Fotopapier für 2 – 9 Sekunden. Schalte irgendwann innerhalb dieser Zeitspanne das Licht wieder aus.

4. Lege das Fotopapier in die Entwicklerschale in der Mitte des Bildschirms für 7 – 12 Sekunden.

5. Nimm das Fotopapier aus der Entwicklerschale und lege es für höchstens! 5 Sekunden in das Stoppbad, das sich etwas tiefer rechts neben der Entwicklerschale befindet.

6. Nimm das Fotopapier aus dem Stoppbad und lege es für 8 – 15 Sekunden in die Fixierschale, die sich ganz rechts in der Mitte des Bildschirmrandes befindet.

Hast du alles richtig gemacht, so wird das entwickelte Foto automatisch zum Trocknen über dem Tisch aufgehängt, wenn du es anklickst.

Stelle nun in der gleichen Vorgehensweise die Fotos der restlichen 3 Negative her, bis du schließlich einen **Umschlag** mit den 4 Fotos dein eigen nennst.

(CHEAT: Führe die Entwicklungsprozesse erfolglos durch, betätige 10 mal die Toilettenspülung und wende dich danach wieder den Entwicklerprozessen zu. Der Umschlag mit den fertigen Fotos sollte sich nun automatisch in deinem Inventar befinden)

Verlasse die Dunkelkammer und sieh dich im Zimmer um. Klicke die **Kamera** an und **Dieter** leiht sie dir aus. Rede mit ihm über Jean Michel und seine Verliebtheit in Heather.

Verlasse den Raum und wähle im Stadtplan dein nächstes Ziel aus.

**Hotel de Ville – Cafe Kiki** : Sprich mit **Jean Michel Traquenard**.

Nachdem du ihm den Umschlag mit den Fotos ausgehändigt hast, erfährst du von ihm einiges über Dieter, Hugo und die Designerwelt. Wähle dir von der Speisekarte die „Creme de Glace“ aus und merke dir, dass sie mit einem Minzezweig garniert ist.

Verlasse das Cafe und es ist eventuell inzwischen dunkel geworden. Am **Ende jeden Tages** fährst du automatisch in deine Unterkunft bei JJ. Ling zum Place Monge und schläfst. Lies an jedem neuen Tag die Tageszeitung.

**Place Monge:** Unterhalte dich mit **JJ. Ling** über Dieter und die Anprobe-Models und nimm den **Briefumschlag** für Heather von ihr. Schau dich im Raum um und lies den Artikel über die Überschwemmung der Katakomben in der Tageszeitung auf dem Esstisch. Lies auch den Artikel

über den Mangel an frischer Minze und den dadurch gestiegenen Preis in der Tageszeitung, die im Papierkorb liegt. Lies im Utne-Magazin neben dem Telefon den Bericht vom Katakombenforscher Zu.

**Telefonbenutzung:** um deine Freunde anzurufen, musst du nach der Hörerabnahme zuerst die unten angezeigte Telefonnummer deiner Zippy-Telefonkarte wählen und anschließend die ebenfalls unten angezeigte gewünschte Nummer. Für Gespräche innerhalb von Paris ist nur die unten angezeigte Nummer zu wählen. Es müssen sich keine Telefonnummern gemerkt werden, sie erscheinen – sobald sie verfügbar sind – automatisch. Verlasse das Haus und begib dich zum

**Port Neuf:** Sieh dich im Park um. Betrachte das Kreuz von Lorraine, das gleich am Eingang steht, betätige den Fisch-Wasserbrunnen in der rechten Ecke des Eingangs, sowie die Windrad- und die Mänderfigur, die rechts und links von der Parkmitte stehen.

**Kauf von Gegenständen für Minette:** Der Flohmarkt hier besteht aus drei Händlern: Malika (links vom Eingang), Marchand (in der Parkmitte) und Monique (am Fluss).

Sie lassen mit sich handeln; machst du aber ein zu niedriges Angebot, so bestehen sie danach auf dem Originalpreis.

Um die richtigen Gegenstände für Minette zu finden, erinnere dich an deren Charakteristik: rot, blau, grün, orange und gebogen.

**Malika:** sprich sie an und kaufe die **grünen Ringe** für 4 Euro. Sie landen automatisch in deinem Korb.

**Monique:** kaufe bei ihr die **rote Lavalampe** für 15 Euro und den **orangefarbenen Kegel** für 1 Euro.

**Marchand:** kaufe die **blaue Filmdose** für 21 Euro.

Bei Marchand kannst du dir Geld dazuverdienen, indem du zwei vorgegebene Gemälde (Mona Lisa, Blumenstrauß) reproduzierst. Für jede Reproduktion bekommst du 15 Euro und kannst das so oft wie du willst wiederholen. (Das erspart dir das Handeln oder ermöglicht dir, unnütze Dinge zu kaufen).

Klicke zum Malen den Pinsel in die gewählte Farbe und danach auf die gewünschte Stelle im Bild (vergiss bei der Mona Lisa nicht das Weiß ihrer Augen).

Verlasse den Park und fahre zurück nach

## Abbesses:

**Büro:** Das Telefon klingelt und du musst es schnellstens bedienen! Der Anruf kommt von **Prudence Rutherford**, die nach ihren Entwürfen fragt und du versprichst ihr, sie Ende der Woche zu versenden.

**Herstellung der Entwürfe:** Gehe zum Zeichentisch links von Heather. Lies Minettes Notiz an Sonny. Öffne das Buch und lies die Instruktionen von Prudence zu ihren gewünschten 3 Ensembles. Beachte besonders die Wünsche zu Kopf, Farben und sonstiges Zubehör.  
Klicke auf das Modellbild und die Kleidungsteile werden sichtbar. Klicke auf das gewünschte Teil und dann auf das Modell, um es ihm anzuziehen.  
Wenn alles richtig war, kannst du zur nächsten Seite blättern und das Modell hier anziehen...



Sommer



Kreuzfahrt



Herbst

Rede nach erfolgreicher Arbeit mit **Heather** und erfahre, dass sie auch Mode entwirft. Automatisch gibt Nancy ihr den Brief von Ling.

**Werkstatt:** Versuche, **Minette** anzusprechen, sie ist jedoch zu sehr mit Online-Spielen beschäftigt.

**Büro:** Rede mit **Heather** über Minette und sie rät dir, dich in das Online-Spiel einzuschalten und Minette gewinnen zu lassen.

**Janes Game Portal:** benutze deinen Computer und klicke auf das Portal – Ikon oben rechts auf dem Bildschirm.  
Ein Login – Name und ein Passwort werden verlangt. Auf der

dritten Seite des Sketchheftes aus der Schublade ist ein Monitor mit dem Namen „Carol“ und dem Passwort „rude“ gezeichnet. Gib diese Worte ein und du erhältst Zugang zum Spiel „Model Match“. Klicke das Fragezeichen an, um mehr über die Spielweise zu erfahren: in einer bestimmten Zeit musst du möglichst viele, drei gleiche Gesichter entweder senkrecht oder waagrecht in einer Reihe anordnen. Bei vier oder fünf Gesichtern in einer Reihe gibt es Zusatzpunkte.

Öffne die „high Scores“ und stelle fest, dass du 1000 Punkte zu überbieten hast. Carol hat bisher nur 450 Punkte.

Wenn du gewonnen hast, sagt Nancy „All Right“ und du kannst das „back“ – Ikon zurück zum Menü anklicken. Du hörst Minette jubeln und ist nun wieder ansprechbar.

**Werkstatt:** **Minette** ruft dich zu sich und du gibst ihr automatisch den Korb mit den gekauften Gegenständen.

Als du die Werkstatt wieder verlässt, hörst du Minette nach JJ. Ling zur Anprobe rufen.

**Place Monge:** Rede mit **JJ. Ling**. Zum Spaß kannst du „Hangman“ mit ihr spielen. Sie will erst zu Minette gehen, wenn du die Kekse an ihrer Stelle backst. Leider fehlen Minze und brauner Zucker.

**Port Neuf:** Gehe zu **Malika**, die Minze für 50 Euro im Angebot hat. Du kannst sie kaufen oder ablehnen und dich an das Dessert mit Minze im Cafe Kiki erinnern.

Gehe zu **Marchand** und kaufe das **Lebensmittlersatz-Buch** für 2 Euro.

**Hotel De Ville:** Rede mit **Jean Michel** und bestelle von der Menükarte die Creme de Glace. Nimm die **Minze** mit.

**Place Monge:**

**Herstellung der Kekse:** Lies im Lebensmittlersatz-Buch, dass du als Ersatz für braunen Zucker  $\frac{1}{2}$  Tasse weißen Zucker und 1 Teelöffel Melasse nehmen kannst.

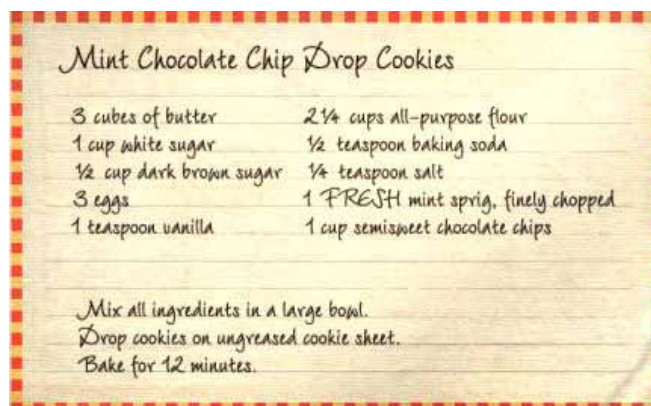
Wende dich dem Schrank rechts neben dem Herd zu und nimm das Glas **Melasse** heraus. Bemerke die Bücher über Elektrotechnik im

oberen Regal.

Stelle die Melasse auf die Arbeitsplatte über die Messlöffel

Lege die Minze auf das Holzbrett ganz links, wo es automatisch kleingehackt wird.

Lies das aufgehängte Rezept über der Schüssel und füge danach die Zutaten in sie. Verwende anstelle des braunen Zuckers  $\frac{1}{2}$  Tasse weißen Zucker und 1 Teelöffel Melasse.



Klicke zum Schluss das Backblech oben links an und die Kekse werden automatisch gebacken. Du stellst fest, dass die Keksränder alle nach oben gewellt sind.

Als du gehen willst, erhältst du einen Anruf von **JJ. Ling**, der du die Form der Kekse beschreiben sollst. Wenn sie zufrieden ist, fährt sie zu Minette.

## Abesses:

**Büro:** Nimm den Telefonanruf entgegen und höre einen **unbekannten Mann** mit deutschem Akzent nach Minette fragen. Sage ich, dass Minette momentan nicht zu sprechen ist, bis er auflegt. Gehe zur Werkstatttür und sieh das „Nicht stören“ Schild dort hängen.

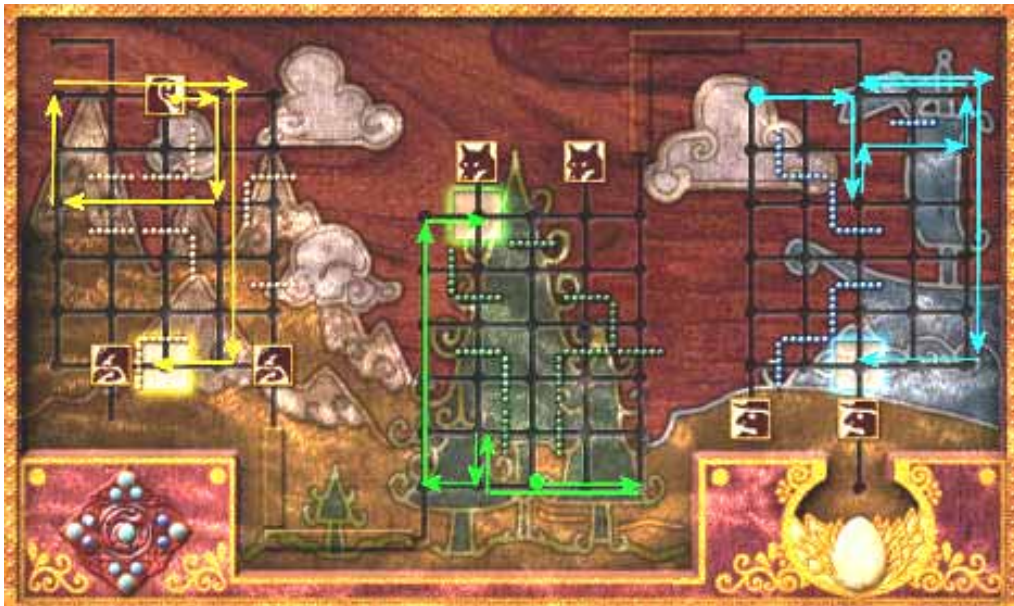
Die Luft ist rein und du wendest dich in Ruhe dem Dodo-Kästchen zu.

**Öffnen des Dodo-Kästchens:** Klicke das Kästchen an und du siehst den Öffnungsmechanismus.

Ziel des Puzzles ist es, den Dodo-Vogel dreimal sicher zum erleuchteten Quadrat zu führen, ohne von den Verfolgern (Adler, Wolf Mann) gefangen zu werden.

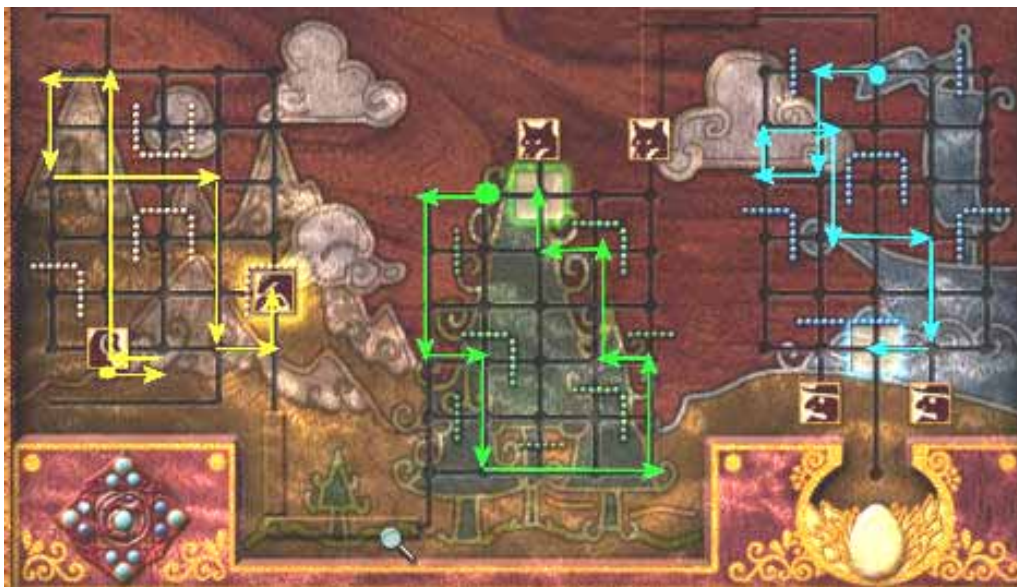
Die Steuerung des Vogels erfolgt mit Hilfe der blauen Punktpeile links unten im Bildschirm. Der blaue Punkt in der Mitte stellt die Ausgangssituation wieder her.

**Lösung im Senior – Modus:** (R=rechts, L=links, U=hoch, D=runter)



1. RDDLLLUURRRDDDDDL
2. RLLLUULUUUDDRRDDDLLUUUUUR  
(dieses ist auch im Sketchheft verzeichnet)
3. DDRDRRULULULDDDRRRDDL

**Lösung im Junior – Modus:**



1. RLUUUUULDDRRRDDDRU
2. LDDDRDDRRRUULUULU
3. LDDLURDDRRDDL

Drücke nach den erfolgreichen Durchgängen den Knopf und das Kästchen öffnet sich. Lies die Drohbriefe und Nancy stellt fest, dass sich das violette Schreiben von den anderen unterscheidet. Schließe das Kästchen wieder.

Gehe zu Heathers Schreibtisch und schaue dir ihre Modemappe an. Lies den pinkfarbenen Notizzettel an deinem Schreibtischregal. Heather möchte einen ausgestopften Papagei von dir besorgt haben.

**Port Neuf:** Gehe zu Marchand und sieh **Dieter** auf der Bank sitzen. Er rennt jedoch weg, als Nancy nach ihm ruft. Nimm die **Uhr** und den **Zeitungsausschnitt** über Noisette Tornade. Lies ihre Todesanzeige. Gehe zu **Marchand** und kaufe den **Papagei** für 5 Euro.

## Abbesses:

**Büro:** Du hörst Minette schreien und siehst nach, was los ist.

**Werkstatt:** Minette wurde eine Schachtel mit Küchenschaben geschickt, die sich nun in ihrem Raum tummeln.

**Einfangen der Schaben:** Hebe die **Pralinenschachtel** vom Fußboden auf und schaue sie dir an. Sie enthält 9 Fächer, in die jeweils eine Schabe gehört.

Laufe nun in der Werkstatt umher und halte Ausschau nach den Schaben. Klicke schnellstens mit dem Handkursor auf sie, um sie einzufangen. Ist es nicht gelungen, so suche die Stelle später erneut auf. Jede gefangene Schabe erscheint in einem Fach der Schachtel.

Die Schaben befinden sich

- im Bereich der großen Steinräder
- im Bereich des roten Sofas
- unter dem Podest der Kleiderpuppe
- auf dem Computertisch. Untersuche hier auch das Schreiben von Heather auf dem Tisch, das einem der Drohbriefe gleicht.
- im Bereich rechts neben dem Kleiderpuppenpodest. Wenn die Schabe angeklickt wird, folgt Nancy ihr hinter die Pappkartons, wo sie einen Brief von Lynn Manrique findet. Lies den Brief und erhalte auf diese Weise Lynns Telefonnummer.

Wenn alle neun Schaben eingefangen sind, gehe zur Tür und rede mit Minette...

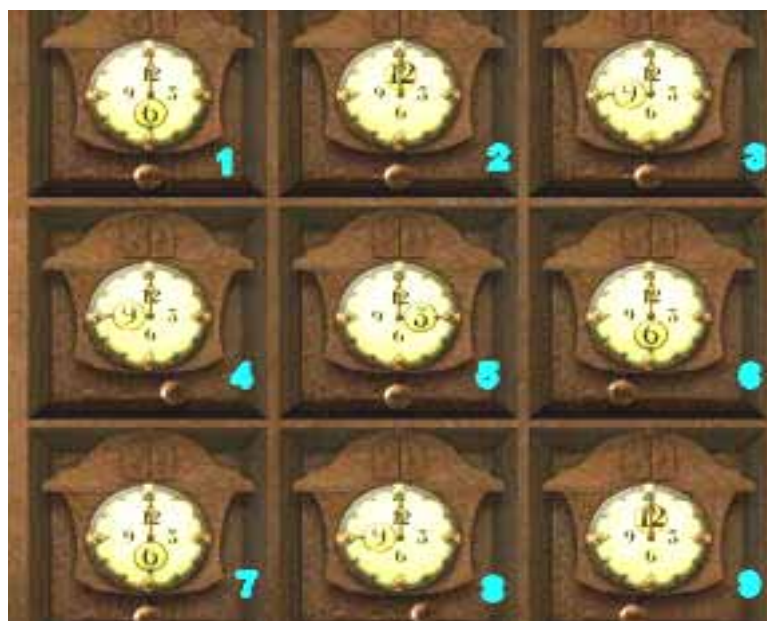
**Büro:** Rufe **Lynn Manrique** an (zuerst Nummer der Zippy-Telefonkarte eingeben, dann Lynns Nummer) und berichte ihr von der Todesanzeige. Erfahre Einiges über Noisettes Leben und ihre Arbeit während und nach dem Krieg. Ihre letzten Worte vor ihrem Tod waren „rot links... grün“.

**Port Neuf:** Nimm die Pralinenschachtel mit den Schaben aus deinem Inventar und setze sie irgendwo im Park aus.

**Rue du Bac:** Rede mit **Dieter** durch die geschlossene Tür der Dunkelkammer. Du erfährst, dass die Uhr einen Schlüssel darstellt. Sprich ihn ein zweites Mal an und er bittet dich Fotos für ihn zu machen. Nimm die Liste vom Tisch und schaue sie an. Sie ist auf Französisch und du musst dir ein Wörterbuch besorgen, um sie zu übersetzen.

**Uhrenpuzzle:** Schaue dir die Wand rechts neben dem Aquarium genauer an und entdecke das kleine Loch darin. Betrachte die Uhr in deinem Inventar und bemerke, dass die Zahl 3 eingekreist ist. Setze die Uhr in das kleine Loch ein und es öffnet sich ein Fach mit 9 Uhren.

Ziel des Puzzles ist es, in kürzester Zeit! alle Uhren so einzustellen, dass jeweils die Zahl 3 eingekreist und erleuchtet ist. Da die Uhren sich gegenseitig beeinflussen, musst du in mehreren Anläufen zunächst ihre Wirkung aufeinander untersuchen.



**Junior - Modus:** Uhr 1 beeinflusst die Uhren 2 und 4  
 Uhr 3 beeinflusst 6 und 9  
 Uhr 4 beeinflusst 7  
 Uhr 8 beeinflusst 1 und 3  
 Die Uhren 2, 6 und 9 beeinflussen keine Uhr

**Senior – Modus:** Uhr 1 beeinflusst die Uhr 2  
 Uhr 2 beeinflusst 7  
 Uhr 3 beeinflusst 6 und 9  
 Uhr 4 beeinflusst 7  
 Uhr 7 beeinflusst 9  
 Uhr 8 beeinflusst 1 und 3  
 Die Uhren 6 und 9 beeinflussen keine Uhr

Daraus ergibt sich folgende Lösung:

**Junior:** Drehe nacheinander die Uhren Nr. 8, 1, 4, 7, 9 und 6, bis jeweils die Zahl 3 eingekreist ist

**Senior:** Drehe nacheinander die Uhren Nr. 8, 7, 4, 1, 4, 7, 9 und 6, bis jeweils die Zahl 3 eingekreist ist

**Geheimpassage:** Entdecke als erstes eine **Spinne** und mache mit der Kamera aus dem Inventar ein **Foto** von ihr. Gehe die Passage weiter bis zu einer Metalltür mit einem Nussymbol. Versuche die Tür zu öffnen und du siehst ein Zahlenschloss mit einem Satz darunter. Basierend auf der Todesanzeige, dem Kreuz von Lorraine und Lynns Aussagen kannst du den Satz auf das Kriegsende 1945 beziehen. Gib also die Zahl 1945 ein und die Tür öffnet sich.

Nimm das **rote Buch**, das mit einem N und dem gleichen Nussymbol, wie an der Tür gesehen, verziert ist.

Lies das Buch gründlich: klicke auf das Foto mit dem Dekodiergerät M380 und Nancy stellt fest, dass es den farbverschmierten Steinrädern in Minettes Werkstatt ähnelt. Nimm das **linierte Papier** auf und blättere zur nächsten Seite. Lies den Brief, der Tipps zum Umgang mit dem M380 und Kodierungsweisen enthält.

**Port Neuf:** Gehe zu **Marchand** und kaufe das **Kodebuch** für 8 Euro und lies es. Versuche, das Dekodiergerät zu kaufen, aber Marchand will es nur gegen eine Flasche „Mouton Fouette 1968“ tauschen.  
Gehe zu **Monique** und kaufe das **Wörterbuch** für 23 Euro.

**Fotos:** Benutze das Wörterbuch, um die Worte auf Dieters Liste zu übersetzen. Er möchte Fotos von: Heftmaschine, Spinne, Kerze, Totenschädel, Kreuz und Teekanne.

Von der Spinne hast du schon ein Foto gemacht. Gehe zum Eingang und **fotografiere** das **Kreuz von Lorraine**.

## Abbesses:

**Büro:** Benutze das Telefon und rufe **Zu** an. Bevor er dir weiterhilft, sollst du ihm ein Autogramm von JJ. Ling mit der Aussage „Zu my love Jing“ besorgen und dieses in dem Totenschädel in den Katakomben hinterlegen.  
Rufe **Hugo Butterly** an und höre, was er zu sagen hat.

Rede mit **Heather** und gib ihr den Papagei. Fotografiere die Heftmaschine auf deinem Arbeitstisch.

**Werkstatt:** Rede mit **Minette** und fotografiere die Teekanne von der Teeküche.

**Hotel de Ville:** Erinnerung dich an Nancys Kommentar zum abgeschnittenen Foto von Minette im Magazin und rede mit **Jean Michel** darüber. Er will dir das vollständige Foto zeigen, wenn du ihm Parfait gemacht hast.

**Herstellung von Parfait:** Schau dir das Bild des Parfaits, das du machen sollst, in dem Büchlein links unten genau an. Merke dir Farbe und Aussehen der einzelnen Schichten und gib die entsprechenden Zutaten dann nacheinander in das große Glas. Die Sahnehaube oben drauf zählt nicht mit, sie wird automatisch zugefügt.

Eine falsch gewählte Zutat kann in den Mülleimer rechts unten entsorgt werden.

Klicke auf die Klingel, wenn du ein Parfait fertiggestellt hast.



- Aixois:** Schlagsahne, Erdbeer, Karamell, Bananen, Karamell  
**L'Enfer:** Schokolade, Schlagsahne, Schokolade, Schlagsahne, Beeren  
**Tropical:** Bananen, Tapiokaperlen, Beeren, Erdbeer, Schokolade  
**Corbeau:** Schokolade, Karamell, Bananen, Karamell, Schokolade  
**Mystique:** Tapiokaperlen, Beeren, Bananen, Schlagsahne, Tapioka  
**Fantasie:** Beeren, Vanille, Tapioka, Erdbeer, Schlagsahne  
**Loulou:** Bananen, Karamell, Bananen, Karamell, Bananen

Schließlich zeigt dir Jean Michel das Foto von Minette vor den Steinrädern. Betrachte die Räder genau und dir fallen Pfeile auf, die zu den Zahlen IX, V und III (von links nach rechts) hinweisen.

**Place Monge:** Rede mit **JJ. Ling** über Zu und das Autogramm, das sie dir aber verweigert. Um sie auszutricksen, spielst du mit ihr „Hangman“.

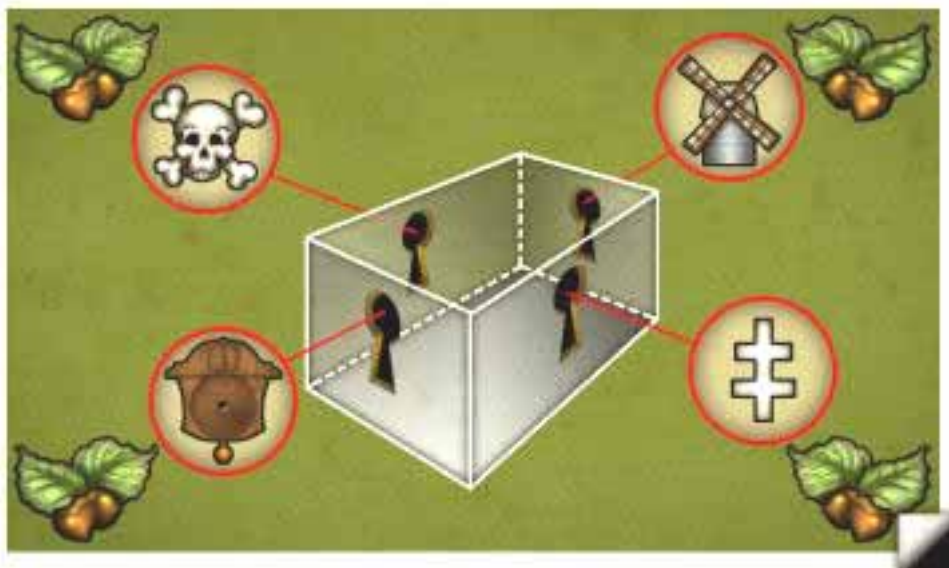
**Hangman:** Frage JJ. Ling nach den Spielregeln. Sie denkt sich ein Wort aus, das du raten sollst. Die Striche unten zeigen, aus wie vielen Buchstaben das Wort besteht. Klicke auf einen Buchstaben und er wird über den Strichen an die entsprechende Stelle gesetzt. Für jeden falsch geratenen Buchstaben, wird ein neues Teil des Galgenmännchens gezeichnet. Ist es fertig, bevor du das Wort erraten hast, so verlierst du. Bemerke, dass JJ. Ling alle Buchstaben, die du nennst, auf dem Papier rechts oben notiert.

Spiele und wähle die Buchstaben „Z U M Y L O V E J I N G“ aus. Nancy darf das Papier mitnehmen und bekommt auf diese Weise das **Autogramm**.

**Denfert Rochereau:** Gehe immer geradeaus durch die Katakomben und gelange zu dem von Zu erwähnten Totenschädel. **Fotografiere** den **Totenschädel** und die **Kerze** und stecke das Autogramm in eine der Augenhöhlen des Schädels.

**Abesses oder Place Monge:** Rufe **Zu** an. Du erfährst von ihm, dass das Nuss-Symbol auf der Metalltür und auf dem Buch eine Haselnuss = Noisette darstellt. Er sah eine Tür mit dem gleichen Symbol in den Katakomben, dorthin gelangst du aber nur mit einem Taucheranzug.

**Rue du Bac:** Unterhalte dich mit **Dieter** und gib ihm die Kamera mit den gewünschten Fotos. Er gibt dir eine **Postkarte** seines Großonkels, auf der 4 Schlüssellöcher/-Plätze mit den Haselnuss-Symbolen abgebildet sind: Katakomben, Moulin, Kreuz von Lorraine und Geheimpassage.



Die Rückseite der Postkarte zeigt speziell angeordnete farbige Augen.

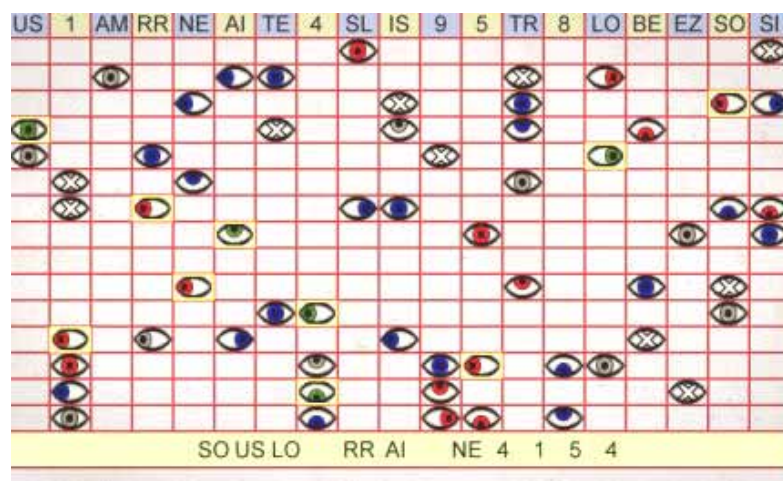
**Dekodierung der Postkarte:** Lies im Kodebuch über die Entschlüsselungsarten – besonders auf Seite 11 – 12. Betrachte die Augenseite der Postkarte im Inventar und lege das linierte Papier aus dem Buch in der Geheimpassage darüber. Die Augen erscheinen unter Buchstaben bzw. Zahlen passend

angeordnet.

Erinnere dich an das Telefongespräch mit Lynn, Noisettes letzte Worte waren „rot links....grün“.

Klicke daher (von links nach rechts) alle nach links schauenden roten Augen und alle grünen Augen an.

Am unteren Papierrand werden die Worte „Sous Lorraine 4154“ sichtbar.



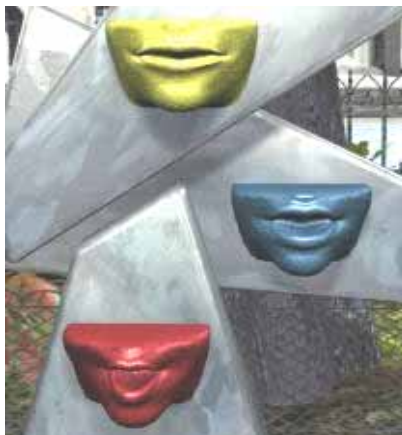
## Port Neuf:

Betrachte das Kreuz von Lorraine in Nahansicht. Nancy sagt, dass die Zahlen bewegt werden können. Klicke die Zahlen 4 1 5 4 an und es erscheint eine Darstellung der 3 Figuren im Park. Merke dir die Stellung der Münder, die Farbstellung des Windrades und das Aussehen des Fischeauges.



Gehe nun zu den 3 Figuren und stelle sie danach ein:

**Münderfigur:** Betätige die Kurbel rechts an der Figur solange, bis sie mit der Darstellung am Kreuz übereinstimmen (= 10 mal).



**Windrad:** Betätige die Kurbel rechts solange, bis das violette Blatt oben liegt.

Sobald du dich jedoch vom Windrad entfernst, hörst du ein Eichhörnchen, das die Kurbel erneut bewegt.

Klicke auf eine Stelle links von der Windradfigur und Nancy gibt den Kommentar ab, etwas aus einem Stab, einem Faden und etwas Geräuscmachenden hier aufzubauen.

Gehe zu **Malika** und kaufe die **Garnrolle** für 3 Euro und den **Stab** für 10 Euro.

Gehe zu **Monique** und kaufe die **Taschenlampe** für 3 Euro.

Gehe zu **Marchand** und kaufe die **Zinnschale** für 1 Euro und den **Taucheranzug** für 31 Euro.

Gehe zur Windradfigur zurück und platziere links von ihr den Stab. Befestige daran das Garn und zuletzt die Zinnschale.

Betätige nun die Kurbel wieder 6 mal, bis das violette Blatt nach oben zeigt.



**Fischbrunnen:** Drücke den roten Knopf am Brunnen. Wenn das Fischauge voll erleuchtet ist, so öffnet sich das Bodengitter.



**Untergrundtunnel:** Steige die Leiter hinab und gehe geradeaus bis zu einer Kiste mit dem Haselnuss-Symbol. Öffne sie und nimm den **Schlüssel** heraus.

**Denfert Rochereau:** Gehe in die Katakomben bis zum Totenschädel. Öffne ihn und betätige den roten Knopf darin. Rechts von dir öffnet sich eine Passage, die du hineingehst.

**Tunnelsystem:** Immer wenn du die Tunnelpolizei hörst, musst du dich in einer Seitennische verstecken und warten, bis sie wieder weg ist!

Gehe geradeaus bis zum Kanal. Laufe nicht über die Holzplanke hier, sondern wende dich nach rechts und benutze die nächste Planke, um den Kanal zu überqueren.

Wende dich nun nach links und betrete die erste Nische. Gehe weiter geradeaus in das Wasser hinein. Automatisch ziehst du den Taucheranzug an.

**Unterwasserlabyrinth:** An dem Balken am unteren Bildschirmrand erkennst du, wie viel Luft du noch hast, bevor du wieder auftauchen musst, um erneut Luft zu tanken.

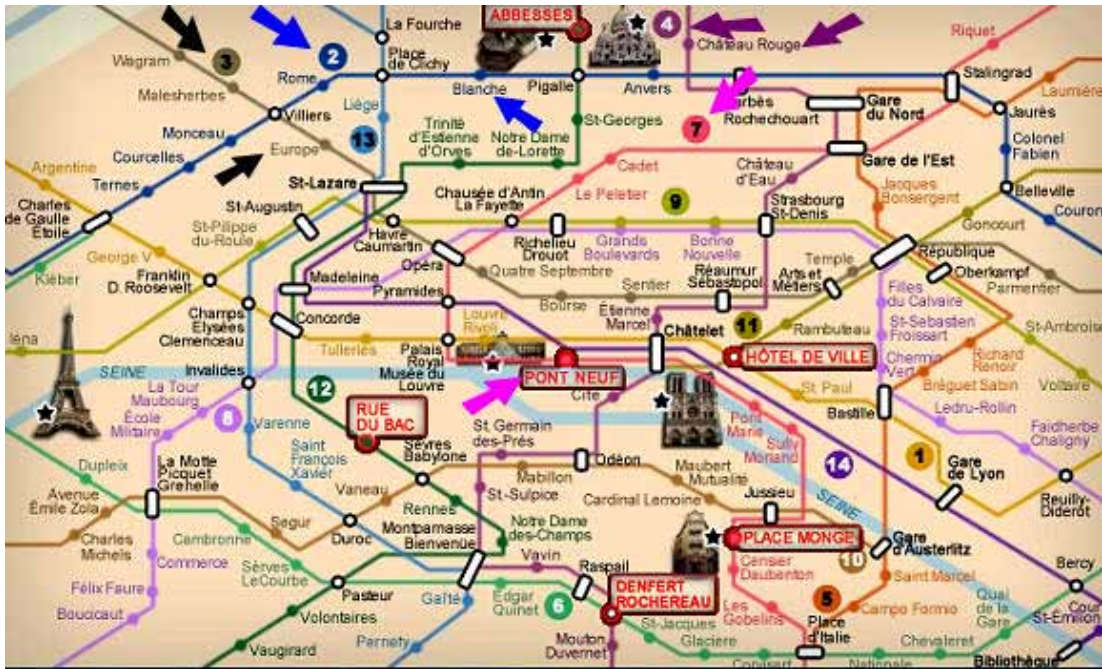
**Weg zur Weinflasche:** Schwimme geradeaus in den Bereich #2. Tauche hinunter und schwimme 2 mal geradeaus – nach rechts – diagonal rechts – in den Tunnel hinein – geradeaus – nach rechts und lande vor einem Ventilator, unter dem eine **Weinflasche** liegt, die du mitnimmst.

Kehre nun schnellstens zum Bereich #2 zurück, in dem du abgetaucht bist: drehe dich um – geradeaus – links – geradeaus – geradeaus – diagonal rechts – geradeaus zum Tunnel – 2 mal geradeaus.... Atme!

**Weg zur Haselnusstür:** Drehe dich um und schwimme geradeaus in den Bereich #2. Tauche ab und schwimme 5 mal geradeaus – rechts – geradeaus – links – 2 mal geradeaus – rechts – geradeaus – links – 2 mal geradeaus – rechts – geradeaus – links – 4 mal geradeaus – links – 2 mal geradeaus – rechts – geradeaus. Klettere die Leiter hoch und gehe geradeaus zur Tür mit dem Haselnuss-Symbol. Öffne sie und merke dir die farbigen Worte: Europe – grau, Pont Neuf – pink, Blanche – blau und Chateau Rouge – violett.



Erinnere dich an den Tipp aus dem Brief, den du im Kodebuch gefunden hast, und besagt, dass manchmal Metro-Linien als Codes verwendet werden. Danach entspricht Europe der grauen Linie #3, Pont Neuf der Linie #7, Blanche der Linie #2 und Chateau Rouge der Linie # 4.



Gib die Zahlen 3 7 2 4 ins Türschloss ein und nimm den **propellerähnlichen Schlüssel** heraus.

Steige nun wieder die Leiter hinunter und mache dich auf den langen Rückweg : tauche ab – links – 2 mal geradeaus – rechts – 4 mal geradeaus – rechts – geradeaus – links – 2 mal geradeaus – rechts – geradeaus – links – 2 mal geradeaus – rechts – geradeaus – links – 5 mal geradeaus.

Gehe geradeaus zur Startplattform und nimm deine Kleidung vom Boden auf. Eine Ratte springt heraus und erschreckt dich.

Verlasse das Tunnelsystem wieder, indem du geradeaus gehst – nach rechts zu der Planke – die Planke überquerst und immer geradeaus bis ins Tageslicht.

Sollte ein **neuer Tag** angebrochen sein, so vergiss nicht, den Artikel über die beiden ehemaligen deutschen Sicherheitspolizisten, die des Schmuggels angeklagt sind, zu lesen.

**Port Neuf:** Gehe zu **Marchand** und tausche die Weinflasche gegen das **Dekodiergerät**.

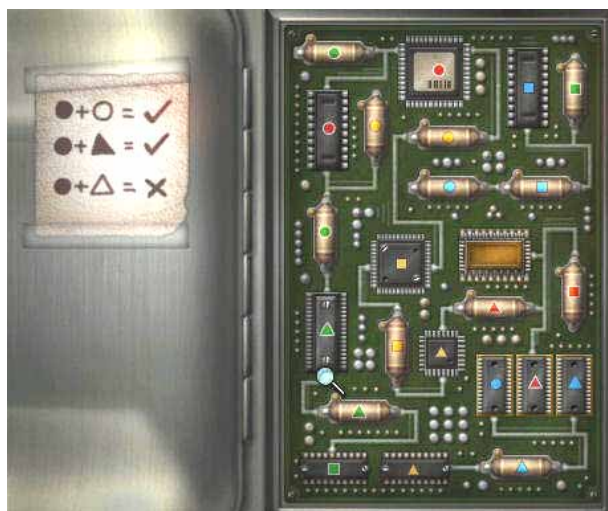
## Abesses:

**Büro:** Gehe zur Werkstatttür und du siehst, dass eine Bombe daran befestigt ist!

**Entschärfung der Bombe:** Öffne die Bombenklappe und betrachte die Stecker, die sich in Form und Farbe ihrer Markierungen unterscheiden. Der Zettel an der Klappe zeigt die richtige Anordnung der Stecker: nur gleiche Farben oder gleiche Formen gehören zusammen.

Das Puzzle ist zeitbegrenzt!

Klicke einen Stecker an und klicke ihn auf einen anderen, den du ersetzen willst oder auf eine freie Stelle.



Mache dich nun daran, den M380 Kode aus dem Kodebuch zu entschlüsseln:

**Dekodierung:** Betrachte den Decoder im Inventar in Nahansicht. Öffne die Bodenklappe und du siehst 3 Räder. Stelle die Zahlen IX – V und III ein, die du auf dem Foto von Minette bei Jean Michel gesehen hast.

Klicke nach oben, damit du das Schreibpapier vergrößert siehst. Gib nun die Buchstaben und Zahlen aus dem M380-Buch hintereinander auf deiner eigenen Tastatur ein.

(Beachte!!! Wenn du mit einer deutschen Tastatur arbeitest, so müssen Y und Z vertauscht werden!)

Tippe: X T I 0 S M K P Q Q L N O R E Z A 7 L X T I 0 S M K P Q Q L N O R 3 A S 7 L X T I 0 S M K 3 A (beachte den Unterschied zwischen der Zahl 0 und dem Buchstaben O).



Die nun entschlüsselten Worte lauten: Rouge – Blanc – Rouge – Bleu – Rouge. Schlage im Wörterbuch nach, was sie bedeuten und du übersetzt sie in die Farben rot – weiß – rot – blau – rot.

**Werkstatt:** Hier findest du das 4. Schlüsselloch der Postkarte. Begib dich zum Podest in der Mitte des Raumes und schaue den zentralen grauen Mühlenstein rechts vom blauen Fass an. Er enthält eine Einbuchtung, in die du den propellerähnlichen Schlüssel einsetzt.



**Windmühlenschloss:** Du siehst 5 waagrechte Balken, die in der Mitte schwarz sind. Verändere die Farbe der Balken (von oben nach unten) in die entschlüsselten Farben rot – weiß – rot – blau und rot. Die Mühle dreht sich und öffnet eine Falltür.

**Noisettes Geheimraum:** Steige durch die Falltür nach unten und gehe geradeaus zu der Tür. Öffne sie mit dem Schlüssel, den du in der Kiste unter dem Fischbrunnen gefunden hast und tritt ein.  
Du siehst, was Noisette alles während des Krieges an sich genommen hat. Gehe zum Podest in der Raummitte, öffne die Glashaube, nimm und lies den Brief von Noisette. Bemerke die Zahlen X IV III unter ihren Initialen. Schließe die Glashaube wieder und du sitzt in der Falle!

**Aufschließen der Tür:** Öffne die Tür und du siehst eine Buchstabenreihe mit Leerstrichen darunter.  
Lies die Seiten 8, 9 und 10 im Kodebuch über die Chiffrierung von Zahlen in Buchstaben: Mit Hilfe einer Zahlenfolge werden die Buchstaben des Alphabets um die der Zahl entsprechenden Plätze nach rechts verschoben. Ist z.B. der Buchstabe ein B und die Zahl eine 3, so ergibt sich daraus der Buchstabe E.  
Die Zahlenfolge die hier verwendet werden muss, ergibt sich aus M380.

U N E D E R N I E R E E N I G M E C H E R A M I  
3 8 0 3 8 0 3 8 0 3 8 0 3 8 0 3 8 0 3 8 0  
X V E M R R Q Q E U M E Q Q G P M C K M R D U I

Dekodiere die neu erhaltene Buchstabenreihe nun mit dem Decoder: Stelle die Zahlen X , IV und III ein, klicke wieder nach oben und gib auf deiner Tastatur die fettgedruckte Buchstabenfolge (ohne Leerzeichen!) ein.  
Die entschlüsselten Wörter lauten DEUX.....UN.CINQ..SE.PT  
Übersetze sie mit Hilfe des Wörterbuches in die Zahlen 2 1 5 7.  
Gib diese Zahlen in das Türschloss ein und der Weg nach draußen ist wieder frei.

**Schluss:** Gehe geradeaus und höre die Verschwörer reden. Klettere durch die Falltür wieder in die Werkstatt und versuche das Kleid der First Lady an dich zu nehmen.

**Minette** entdeckt dich und fordert dich zum **Kampf** heraus!

Sei bestrebt, möglichst viele ihrer Schläge abzublocken, bis sie vollkommen erschöpft am Boden liegt.

Achte genau auf die verschiedenen Schreie, die sie vor jedem Schlag ausstößt. Sie geben jeweils die Stelle an, an der sie dich treffen will und die du schnell abblocken musst.

Mit viel Übung und einigen erfolglosen Versuchen gelingt es dir, Minette zu besiegen!!

# Ende

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf [gamepad.de](http://gamepad.de)

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!

**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 oder aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**