

Jack the Ripper

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

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!

Wir danken B.D. (gitduerner@web.de) ganz herzlich, dass Sie für uns diese Lösung, die mehr bietet, als nur das, was zu tun ist, gestaltet hat.

Hinweise: Bei den Unterhaltungen mit Personen immer alle Gesprächsthemen abfragen. Die Charaktere wechseln ihren Standort zeitabhängig und sind daher unter Umständen an einem anderen Ort als in der Lösung beschrieben, anzutreffen.

ESC-Taste: Hauptmenü (laden, speichern, Optionen...)

P-Taste: Überspringen von Dialogen

Rechter Mausklick: Inventarmenü (Karte, Notizbuch, Objektslots)

Während des Spiels erhält man verschiedene Objekte, die eine Ortbeschriftung enthalten. Mit der gedrückten linken Maustaste werden sie auf den in der Karte erschienenen Pin gezogen und losgelassen. Der nun beschriftete Pin auf der Karte kann angeklickt werden und der neue Ort besucht werden. Weitere neuerschienene Orte werden durch ein kurz sichtbares Notizbuch in der rechten oberen Bildschirmcke angezeigt.

Manche Orte können nur verlassen werden, wenn die Karte im Inventarmenü benutzt wird. Ansonsten erscheint ein Karten-Ikon auf dem Bildschirm als möglicher Ausgang.

New York 1901

Klicke auf das Augen-Ikon im Panoramabild von New York und lies die Zeitung über den kürzlichen Mord von Jack the Ripper.

16. November, Tag 1 (tagsüber)

New York Daily Office:

Du sitzt an deinem Schreibtisch und hörst eine Stimme „hat jemand Jack Palmer gesehen?“ rufen. Klicke auf das Namensschild auf dem Schreibtisch und erkenne, dass du selbst der Reporter Jack Palmer bist. Drehe dich um und betrachte die Zeitung vom 26. November 1901 an der Wand. Gehe nun durch den Raum zu der Tür an der rechten Seite mit dem weißen Schild „R. Bur“ und betrete das Büro von deinem Chef. Sprich mit **Bur**, nimm die Zeitung **Daily Illustrated Nov 16** von seinem Schreibtisch, und lies den Bericht über den Mord an Lizzy Berly im Low Side District (In der rechten oberen Bildschirmecke erscheint kurz das blinkende Notizbuch, was auf die Aufnahme der Zeitung ins Inventar hinweist!). Rede mit **Bur** über alle Themen, die im Notizbuch in der linken oberen Bildschirmecke zu sehen sind und er gibt dir den Auftrag, täglich einen Bericht über Jack the Ripper zu schreiben.

Verlasse das Chefbüro und sprich mit **Paul**, der an einem Tisch in der Mitte des Raumes steht. Er möchte über alle Geschehnisse informiert werden. Drehe dich um und sieh dir das Foto einer Baseballmannschaft über dem Schreibtisch an.

Verlasse nun das Großbüro und gehe die Treppe hinunter (oder klicke die rechte Maustaste) um Zugang zu Karte zu erhalten.

Inventarkarte: Auf der Karte ist das „New York Daily Office“ und ein leerer Pin auf der Whitehall St. zu sehen. Im Inventarslot befinden sich die Zeitung „Nov. 16 Daily Illustrated“ (ebenso im Notizbuch zum Nachlesen)) mit der Ortbeschriftung des Polizeibüros und einige Münzen. Klicke nun die Zeitung an und ziehe sie mit dem Mauszeiger auf den leeren Pin. Die „Police Station“ ist nun per Mausklick zugänglich.

Police Station:

Sprich mit dem Polizisten **Jeff** hinter der Theke und gehe anschließend nach links durch die Doppeltür und wende dich zur ersten Tür rechts. Betrete das Büro des Polizeichefs **Carter** und sprich mit ihm. Lies den vorläufigen Bericht. Carter möchte, dass du nur über die Fakten schreibst. Nimm den **police report** v. 16. November 1901 vom Tisch und lies ihn: das Mordopfer Lizzie arbeitete im „Blue Velvet Brothel“ und ihm wurde der rechte Zeigefinger abgeschnitten, der am Tatort jedoch nicht gefunden wurde.

Übertrage in deinem Inventar die beiden neuen Ortbeschriftungen „Blue Velvet“ und „Crime scene Nov 15“ auf die leeren Pins in der Karte und gehe zu

Crime 15 Nov:

Schaue dich um und nimm aus dem Papierhaufen unter dem Lithographenschild die Zeichnung **sketch crime scene 2** (zwei Polizisten mit der Leiche). Gehe geradeaus zum Torbogen und betrachte das Theaterplakat an der Wand. Auf dem blutigen Boden tummeln sich die Ratten. Wenn du dich nach links drehst, siehst du einen hinkenden Mann davonlaufen. Gehe zum Startpunkt zurück und klettere die Feuerleiter hinauf. Im ersten Stock findest du eine weitere Zeichnung des Tatorts **sketch crime scene 2** (Mann mit Zylinder, Stock und Messer rennt vom Tatort weg). Auf dem Geländer sitzt ein Rabe, der davonfliegt, wenn du ihn anklickst oder mit dem Mauszeiger berührst und eine kurze Flashszene läuft ab. Klettere die Feuerleiter weiter hoch zum zweiten Stock und sieh dich um. Öffne die Inventarkarte und klicke auf den Ort

Blue Velvet:

Straße: Drehe dich nach links und betrachte das Plakat an der rechten Seite der Doppeltür. Es weist auf die irische Sängerin Abigail hin, die im Red Chapel auftritt. Gehe geradeaus die Straße entlang und rechts die Stufen zur Tür des Blue Velvet Bordells hoch. Nach zweimaligem Anklopfen wird dir geöffnet.

Bordell: Betrachte den riesigen Türsteher links von dir und gehe anschließend die Stufen zum Empfangsraum hinunter. Sprich mit der **Madam** hinter der Theke und sie empfiehlt dir mit Lizzies Freundin, der Sängerin im Red Chapel zu reden. Drehe dich nach links und nimm vom Tisch einen **Red Chapel flyer** mit. Übertrage ihn in deinem Inventar auf den leeren Pin in der Karte. Wahlweise kannst du dich nun auf der Straße noch weiter umsehen oder gleich den neuen Ort aufsuchen.

Red Chapel:

Sprich mit **Jason**, dem hinkenden Mann vom Schauplatz des Mordes. Er kennt Lizzie von der Obdachlosenunterkunft her und erwähnt einen Illustrator, der Zeuge des Mordes war.

Theater: Gehe geradeaus und dann nach rechts in die Lobby des Red Chapel Theaters. Betrachte das Kinoplakat und klopfe an die Tür - keine Antwort. Gehe zurück auf die Straße und rechts vom Theatergebäude die kleine Seitenstraße hinein. Gehe zweimal geradeaus und steige die Stufen zu der Backstagetür hoch. Anklopfen hilft nichts, aber die Türklingel rechts führt zum Erfolg. Sprich mit dem **Manager** und er lässt

dich zu Abigail durch, nachdem er erfahren hat, dass du ein Reporter bist.

Backstage: Du findest die weinende **Abigail** in ihrer Garderobe und erfährst von ihr, dass Lizzie ein blaues Kleid trug und eine Hutschachtel bei sich hatte. Sie will sich auch nach dem Illustrator erkundigen. Drehe dich um und betrachte auf dem Tischchen unter einer Vase mit Blumen einen Brief an Abigail. Auf dem Weg nach draußen teilt dir der Manager mit, dass es Zeit für eine Probe sei.

Sieh dich auf der Hauptstrasse um, steige die Feuerleiter für eine Rundumansicht hoch und gehe dann zur chinesischen Wäscherei „Laundry Wang“ am anderen Ende der Strasse. Betrachte den Kalender an der Wäschereitür genauer und bemerke, dass 1901 das Jahr des Schweins ist.

New York Daily Office:

Rede mit **Paul** und erfahre von ihm, dass seine Briefftasche mit dem „World Series opener ticket“ gestohlen wurde. Er will auch mit dem Zeitungsjungen Patrick reden, um etwas über den unbekanntem Illustrator herauszubekommen.

Gehe danach zu deinem Schreibtisch und tippe deinen Tagesbericht „Jack is back!“.

Tag 1 (nachts)

Red Chapel:

Schaue dich um und bemerke, dass Laundry Wang nun beleuchtet ist. Gehe rechts von der Wäscherei die kleine Gasse hinein und dann links durch ein Tor zu einer Tür, die allerdings von einem chinesischen Türsteher bewacht wird.

Theater: Gehe ins Foyer des Theaters und durch die Haupttür links, die nun geöffnet werden kann, in den Innenraum. Du siehst die Bühne, die Bar und die Tische mit den Besuchern. Gehe durch den roten Vorhang rechts von der Bühne und sprich mit **Abigail**. Sie möchte dir etwas mitteilen, aber ihre Show beginnt. Der **Manager** verlangt zuerst einen wohlwollenden Zeitungsbericht über die Show, bevor er dich wieder mit Abigail reden lässt. Weder durch die Hintertür noch durch die Haupttür ist Abigail jetzt zu erreichen.

Blue Velvet:

Straße: Gehe geradeaus zum Ende der Straße und belausche zwei **Männer** vor der Holzbude. Einer der Männer bietet Karten für eine Boxveranstaltung zum Verkauf an.

Bordell: Klopf an die Tür und gehe zur **Madam**, die aber nicht mit dir sprechen möchte. Gehe weiter in den Hinterraum des Bordells und die Treppe hoch. Sprich hier mit **Gilda**.
Verlasse das Bordell und schaue zum Himmel hoch. Wenn du mit allen vorher erwähnten Personen gesprochen hast, endet der Tag.

17. November, Tag 2 (tagsüber)

New York Daily Office:

Sprich mit **Bur** in seinem Büro und anschließend mit **Paul**, damit er einen Bericht über die Show im Red Chapel schreibt. Patrick hat die Zeitung mit dem Bericht über den ersten Mord auf den Schreibtisch gelegt. Gehe zu deinem Schreibtisch und nimm die Zeitung **Daily Illustrated nov 1**. Lies den Bericht über den Mord an Carrie Blum und die angeheftete Notiz von Patrick. Übertrage die neue Adresse „Crime 31 Oct“ auf den leeren Pin in der Karte und klicke sie an.

Crime 31 Oct:

Gehe geradeaus, drehe dich nach links und bewege den Mauszeiger über den Raben, der auf der Wasserpumpe sitzt. Eine weitere Flashszene wird abgespielt. Schaue die Holzhütten an. Es gibt sonst nichts mehr zu sehen.

Blue Velvet:

Straße: Sprich mit dem Zeitungsjungen **Patrick**. Er weist dich auf den Laden des Buchmachers Patson hin.

Gebäuderückseite: Gehe geradeaus die Straße entlang, links in die Seitengasse, geradeaus und nimm links vom Boden neben den zerbrochenen Rädern die **Eisenstange** auf. Drehe dich nach links und steige die Treppenstufen zur Tür Nr. 36 hinunter. Klopf an, aber niemand meldet sich. Vom Steinsims links kannst du einen **Draht** einstecken. Benutze nun wahlweise den Draht oder die Eisenstange mit der Tür bis Patrick angelaufen kommt und dir den Klopfcode beibringt. Klopf wieder an der Tür (automatisch im richtigen Rhythmus) und sie öffnet sich.

Patsons Laden: Sprich mit **Patson**. Gehe geradeaus und die Stufen hinunter. Schaue dich in beiden Räumen um und du hörst **Patson** herunterkommen. Sprich ihn wieder an und du erfährst, dass die Tickets 12 Dollar kosten. Gehe zum Spielautomaten auf der anderen Seite des Raumes und schaue ihn genauer an. Stecke die Münzen aus deinem Inventar in den Geldschlitz und ziehe dann rechts am Hebel. Spiele solange, bis du **12 Dollar** oder mehr hast. Das Geld wird automatisch in

dein Inventar übertragen. Gib Patson die Münzen und nimm danach die **World Series tickets** vom Tresen.

New York Daily Office:

Gib Paul die Tickets und nimm seine **calling card** vom Tisch.

Red Chapel:

Backstage: Gehe in die Seitengasse vom Theater und benutze die Türklingel. Gib dem Manager die calling card und er erlaubt dir, mit Abigail zu reden. Gehe zur Bühne (linker Durchgang), wo **Abigail** gerade probt. Sprich mit ihr und sie nennt dir den Namen des Illustrators, "Silk".

Police Station:

Rede mit dem Polizeichef **Carter**, der an der Theke steht. Nimm den **Autopsy report** von Dr. Llewen vom Tresen und lies ihn. Bemerke den Mann mit dem Zylinder hinter dem Tresen am Telefon – Dr. Llewen?

New York Daily Office:

Sprich mit **Bur**, der den Illustrator Silk zu einem Gespräch herbestellen will. Gehe zu deinem Schreibtisch und verfasse deinen neuen Bericht „Deep in the Low Side District“.

Tag 2 (nachts)

New York Daily Office:

Schaue dir die Notiz über das geplante Treffen mit Silk für morgen früh an Burs Tür an.

Blue Velvet:

Straße: Sprich mit **Jason**: Lizzies Hutschachtel wurde zum Transport für Wäsche benutzt. Drehe dich nach links und beobachte einen Mann mit einer Hutschachtel, der etwas an die Tür klebt.

Bordell: Klopfe an die Tür und tritt ein. Unterhalte dich mit **Madam** und beobachte, wie einige Sekunden später einen Chinesen mit einer Hutschachtel an dir vorbeiläuft.

Straße: Gehe zur Tür zurück, die vom Mann beklebt wurde, betrachte die Anzeigen und nimm das **advertisement**, ein Stellengesuch für die Auslieferung bei Laundry Wang, mit. Du bemerkst ein Drachensymbol auf dem Zettel.

Red Chapel:

Theater: Gehe zum Tisch rechts neben der Bühne und sprich mit **Paul**. Er liebt die Show. Höre dem Gesang von Abigail zu.

Laundry Wang: Gehe in die Gasse rechts von der Wäscherei hinein und links durch ein Tor zur Eingangstür der Wäscherei. Schau dir das Design des unteren Teils der grünroten Tür an und stelle fest, dass das linke Teil des yin yang Symbols fehlt.

Drehe dich nach links, klicke auf das Paneel und sehe zwei Räder mit den Tiersymbolen des chinesischen Kalenders. Drehe nun am linken Rad das Drachensymbol in die oberste Stellung und am rechten Rad das fehlende Teil des yin yang Symbols ein:



Du hörst ein Klicken und kannst nun durch die grünrote Tür eintreten. Sprich den chinesischen Schlägertyp an und du lernst ihn sprichwörtlich kennen!

18. November, Tag 3 (tagsüber)

New York Daily Office:

Burs Büro: Klopf an seine Tür und belausche dann das Gespräch. Tritt ein und sprich mit **Silk**, dem Mann mit einem Zylinder. Er erzählt dir etwas über diskrete Lieferungen. Du hörst jemanden rufen, dass ein Paket für dich angekommen sei.

Dein Schreibtisch: Öffne das Paket und lies den Brief von Jack the Ripper **letter 1**. Öffne das zweite Päckchen und du siehst Lizzies Finger, worauf du in Ohnmacht fällst.

19. November, Tag 4 (tagsüber)

New York Daily Office:

Gehe zu **Bur** und rede mit ihm. Gehe anschließend zu deinem Schreibtisch und lese die Nachricht von Paul, dass er abends zurück ist und die Polizei das Paket mitgenommen hat.

Police Station:

Sprich mit **Jeff** und anschließend mit **Carter** in seinem Büro. Die Hutschachtel enthielt Spuren von Opium und Laundry Wang wurde als Opiumumschlagsort entlarvt. Carter schließt die Akte offiziell, da er die Opium Gang für Lizzies Ermordung verantwortlich macht.

Red Chapel:

Laundry Wang: Bemerke das Schild „zu vermieten“ an der Tür zur Wäscherei.

Backstage: Betätige die Klingel und der Manager lässt dich ein. Gehe geradeaus und dann links durch den roten Vorhang. Auf der linken Seite triffst du **Abigail** und **Paul**. Paul gibt dir den Rat, die Privatdetektei Pinkerten aufzusuchen. Nimm das **Pinkerten agency advertisement** von der Tageszeitung und übertrage es im Inventar auf den leeren Pin der Karte.

Pinkerten Agency:

Drücke den Klingelknopf zum Einlass und sprich mit dem **Privatdetektiv**. Er erlaubt dir, mit seinen Experten zu reden und die Archive zu benutzen. (zuerst mit dem Experten reden und anschließend das Archiv benutzen, sonst kann unter Umständen der Tagesbericht am Abend nicht geschrieben werden!)

Forensic Expert: Drehe dich nach rechts und drücke den Klingelknopf auf der Theke. Sprich mit dem **Forensic Expert** und höre, wie der Detektiv den Raum verlässt. Öffne das Notizbuch im Inventar, klicke auf den „autopsy report“ und gib ihn dem Experten. Er wird das Ergebnis am nächsten Tag fertig haben.

Archive: Gehe in den Raum gegenüber und sieh dich um.

Press Files: Klicke auf den Ordner 1888 auf dem Mittlestisch und lies die Akte von Jack the Ripper über die „White Chapel“ Morde. (Mauszeiger nach rechts unten zum Umblättern!)

Criminal Files: Der große Schrank rechts vom Bücherregal ist verschlossen.

Cases: Gehe zum Bücherregal und lies den White Chapel Fall unter dem Buchstaben „W“. Automatisch wird die **Freeman loan index card** in dein Inventar übernommen.

Drehe dich um und gehe zur gegenüberliegenden Seite des Raumes. An der Wand über einem beleuchteten Kasten hängt eine Verkehrsnetz – Tafel mit einem Zettel über die Aufteilung des Archivs, den du dir genauer ansiehst.

Detective Files: Klicke auf die linke zweite Schublade von oben des Aktenschrankes rechts von der Wandtafel. Lies die Notizen über die Verdächtigen im White Chapel Fall und nimm den **London Ripper letter** und die **Jack the Ripper's Criminal Index Card** mit.

Luminous board: Zoome auf den beleuchteten Kasten und öffne dein Notizbuch im Inventar. Nimm den „Jack the Ripper letter 1“ heraus und lege ihn auf die beleuchtete Oberfläche des Kastens. Nimm anschließend den „London Ripper letter“ aus dem Notizbuch und lege ihn über den ersten Brief. Verschiebe den Brief so, dass das Wort „Dear“ mit dem ersten Brief übereinstimmt. Automatisch erhältst du eine neue Nahansicht der zweiten Briefseite. Verschiebe diese Seite nun über die Signatur „Jack the Ripper“. Wurde alles richtig angeordnet, ertönt Musik und du kannst die Nahansicht verlassen. Nimm die Briefe wieder in dein Inventar auf.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

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

New York Daily Office:

Gehe zu deinem Schreibtisch und tippe den Tagesbericht „The Opium Hoax“.

Tag 4 (nachts)

Blue Velvet:

Straße: Sprich mit **Jason**, der automatisch vor dir auftaucht. Er möchte Geld für eine Unterkunft zum Schlafen und du gibst ihm einige Münzen. Er erzählt dir von Carry, dem ersten Mordopfer und der Unterkunft.

Bordell: Sprich kurz mit der **Madam**, gehe in den ersten Stock und rede mit **Gilda** über die Unterkunft für Bedürftige (shelter).

Red Chapel:

Theater: Schau dir den Film an, der auf der Bühne gezeigt wird. Verlasse das Theater anschließend wieder und schau zum Himmel auf den Mond. Der Tag wird damit beendet.

20. November, Tag 5 (tagsüber)

New York Daily Office:

Sprich mit **Bur** in seinem Büro über die polizeilich abgeschlossene Akte und die Unterkunft.

Pinkerten Agency:

Drücke den Klingelknopf auf dem Schalter der Forensik und sprich mit dem **Forensic Expert** über sein Untersuchungsergebnis. Der Mörder scheint ein professioneller Arzt oder Tierarzt zu sein; Dr. Llewen? Nimm den **Forensic report** und lies ihn.

Red Chapel:

Sprich mit dem Zeitungsjungen **Patrick** und frage ihn nach dem Aufenthaltsort von Jason.

Blue Velvet:

Gehe geradeaus und sprich mit **Jason** und einem zweiten Mann. Sie erzählen dir, dass die Unterkunft im Hospital ist und der betreuende Arzt „Tumbletwo“ heißt. Sie geben dir ein **ShelterTicket**, das du in deinem Inventar wieder auf den leeren Pin in der Karte ziehst und so einen neuen Ort erhältst.

Hospital:

Gehe rechts durch eine Schwingtür, dann geradeaus den Flur entlang und nach links. Sprich mit der **Putzfrau** und erfahre von ihr, dass Dr. Tumbletwo bei einer Tagung ist und erst morgen nacht zurück ist. Drehe dich nach links und gehe die Stufen hinunter zum

Keller: Drehe dich nach links um und untersuche einen Wandschrank, der leider abgeschlossen ist. Gehe den Gang geradeaus und dann nach links in einen weiteren Flur. Auf der rechten Seite befindet sich eine Tür, ebenfalls verschlossen.

New York Daily Office:

Sprich mit **Paul** und **Bur** und tippe danach an deinem Schreibtisch den nächsten Tagesbericht „Missing Organs“.

Tag 5 (nachts)

Red Chapel:

Theater: Höre dem Gesang von Abigail auf der Bühne zu.

Hospital:

Gehe an dem schlafenden Wachmann vorbei nach rechts durch die Schwingtür, dann nach rechts in den Gang hinein zu einem fahrbaren Tisch, von dem du eine kleine **Schere** mitnimmst. Laufe anschließend wieder die Stufen hinunter in den

Keller: Wende dich dem Wandschrank zu und öffne ihn mit der Schere.

Nimm den **Schlüssel zur Leichenhalle** und den **Schlüssel von Dr.**

Tumbletwo heraus. Gehe den Gang hinunter zur Tür der Leichenhalle (mortuary) und schließe sie auf. Als du eintrittst, siehst du einen Mann mit einem Zylinder davonlaufen. Gehe zur weißen Tür auf der gegenüber liegenden Seite des Raumes und betrachte ihren

Öffnungsmechanismus: Auf der rechten Türseite befindet sich ein Seilzug, auf der linken Türseite ein 55 lbs schweres Gegengewicht. Links neben der Tür steht eine große Waage. Wenn du an dem Seilzug ziehst, öffnet sich die Tür und gibt den Weg in den Kühlraum frei. Bevor du hineingehst, solltest du **abspeichern!** Ein zu langer Aufenthalt im Kühlraum führt nämlich zum Tod durch Erfrieren!

Auf der anderen Seite des Kühlraums befindet sich eine weitere Tür mit dem gleichen Öffnungsmechanismus, jedoch fehlt hier das Gegengewicht am Haken. Deine Aufgabe ist es nun, ein entsprechendes Gewicht von genau 55 lbs herzustellen. Gehe folgendermaßen vor:

- Schau dir im Kühlraum zuerst den unvollständigen Türmechanismus an.
- Gehe zurück zur Eingangstür, drehe dich nach rechts und nimm den **Tierkadaver** auf.
- Gehe durch die sich langsam schließende Eingangstür und lege den Tierkadaver auf die Waage. Lies auf der Skala sein Gewicht von 100 lbs ab.
- Nimm den Kadaver wieder an dich und lege ihn auf den leeren Tisch im entfernten Teil des Raumes.
- Gehe zur Ausgangstür und nimm rechts von ihr das **Hackebeil** auf.
- Gehe zum Kadaver zurück und spalte ihn mit dem Beil in zwei Hälften.

- Nimm die **rechte Hälfte** des Kadavers und lege sie auf die Waage. Du kannst das Gewicht von 55 lbs ablesen (die linke Hälfte wiegt 45 lbs).
 - Nimm die rechte Hälfte wieder von der Waage und gehe in den Kühlraum zurück (falls die Tür sich schon geschlossen hat, ziehe wieder am Seilzug!).
 - Hänge die rechte Kadaverhälfte an den Haken der hinteren Tür als Gegengewicht und ziehe am Hebel rechts. (Achtung: möglicherweise gibt es mehrere Schweine, die man zerteilen kann und man muß das richtige wählen, was man aber ausprobieren kann.
- Verlasse den Kühlraum durch diese Tür und der Tag endet.

21. November, Tag 6 (tagsüber)

New York Daily Office:

Sprich mit **Paul** und erzähle ihm von deinen nächtlichen Erlebnissen.

Hospital:

Gehe wieder rechts durch die Schwingtür und anschließend den rechten Gang entlang. Ziemlich am Ende befindet sich auf der rechten Seite die Tür zum Büro von Dr. Tumbletwo, die du mit seinem Schlüssel öffnest. Schau dir das Bild von Tumbletwo und Mc Allister an der Wand und weiter hinten sein Diplom an. Rechts vom Diplom lässt sich im Holzrahmen ein Holzstück bewegen und ein Schlüsselloch wird sichtbar. Stelle dich hinter den Schreibtisch und lies die Notizen in Tumbletwos Tagesplaner. Zoome auf das Tintenfass, öffne es und nimm den **Schubladenschlüssel** heraus. Mit ihm öffnest du die obere linke Schublade im Schreibtisch und liest einen Bericht über die These von Xenotransplantationen (Transplantationen zwischen verschiedenen Arten). Lege danach den Schubladenschlüssel wieder in das Tintenfass zurück!

Pinkerten Agency:

Archive: Sprich mit der Archivarin **Miss Robinson** an ihrem Schreibtisch und sie gibt dir den **Schlüssel** zum großen Schrank links mit den Criminal Files. Öffne den Schrank mit dem Schlüssel und schau unter „T“ nach. Nimm **Thumbletwos criminal record card** und lies sie. Schau anschließend unter „J“ nach und lies Jack the Rippers andere criminal index card.

Blue Velvet:

Straße: Sprich mit **Patrick** und er schickt dich zu Patson, der Nachschlüssel anfertigt.

Patsons Laden: Klopfe an der Tür und gehe die Stufen hinunter. Sprich mit **Patson** über einen Schlüssel und nimm den **pass key** von der Theke. Du sollst ihn aber hinterher wieder zurückbringen.

Hospital:

Ein Krankenwärter blockiert die Bürotür von Dr. Tumbletwo und du musst später wiederkommen.

Red Chapel:

Backstage: Betätige die Klingel und sprich mit **Abigail**. Sie gibt dir eine **Pistole** als Schutz.

New York Daily Office:

Sprich mit **Paul** über das Erlebte und tippe dann an deinem Schreibtisch den Tagesbericht „The Shelter of Horror“.

Tag 6 (nachts)

Hospital:

Gehe zu Dr. Tumbletwos Bürotür, die jetzt frei ist, öffne sie mit seinem Schlüssel und trete ein. Klicke das geheime Holzpaneel an und stecke den pass key in das Schlüsselloch. Durch eine Geheimtür gelangst du in sein

Geheimlabor: Schaue auf den Fußboden und klicke die Lampe an, um Licht zu machen. Steige die Treppe hinunter und wende dich nach rechts zum Bücherregal. Schaue dir die Bücher an. Gehe nach links den Gang hinein und bemerke einen zugedeckten blutigen Körper auf einem Bett und verschiedene Organe auf dem Tisch daneben. Gehe wieder zurück zur Treppe und in den anderen Gang hinein. Geradeaus gelangst du zu einem abgedeckten Tablett. Klicke auf die Abdeckung und du siehst ein Organ, das mit einer Bluttransfusionsanlage verbunden ist. Lies die Notiz auf dem Tischchen daneben. Drehe dich um und gehe vorwärts zu einer Wand mit Leichenfächern. Öffne ein Fach und du siehst Dr. Tumbletwo mit einem Assistenten sprechen. Das Telefon klingelt und du hörst den Polizeichef Carter sagen, dass ein weiterer Mord geschehen ist, und er das Opfer in die Leichenhalle bringen wird.

22. November, Tag 7 (tagsüber)

New York Daily Office:

Sprich mit **Bur** in seinem Büro. Nimm die Zeitung **Daily Illustrated Nov 22** vom Arbeitstisch, an dem Paul normalerweise steht und lies sie.

Police Station:

Sprich mit **Jeff**, der Polizeichef ist leider noch nicht zurück.

Red Chapel:

Backstage: Gehe zu **Abigail** auf die Bühne. Gib ihr die Pistole zurück, die sie neben anderen Sachen von ihrem Vater geerbt hatte.

Police Station:

Sprich mit **Jeff**: der Polizeichef ist nun zurückgekommen. Gehe durch die Doppeltür in sein Büro und rede mit **Carter**. Nimm und lies den **police report 3** von seinem Schreibtisch. Das Opfer heißt Violetta Warren und ihr wurde das Herz herausgeschnitten. Eineinhalb Stunden, nachdem sie zuletzt gesehen wurde, wurde ihre Leiche entdeckt. Carter weist darauf hin, dass der Weg von der Mordstelle zum Leichenschauhaus nur 40 Minuten beträgt.

Übertrage den neuen Schauplatz „Crime 21 Nov“ auf deine Karte im Inventar und begib dich dorthin.

Crime 21 Nov:

Bewege den Mauszeiger über den Raben, der auf der Überführung sitzt. Auf dem Boden findest du eine Zeichnung **sketch crime scene 3**. Schau dich weiter um, du kannst diesen Ort nur mit Hilfe der Inventarkarte verlassen.

Red Chapel:

Straße: Gehe zu **Patrick** und er gibt dir ein Schreiben **Jack the Ripper letter 2**. Frage ihn nach dem Fundort des Briefes: er lag in seinem Zeitungsstapel.

New York Daily Office:

Sprich mit **Paul** und **Bur** und tippe dann deinen Tagesbericht „Bloody Letters“.

Tag 7 (nachts)

Hospital:

Sprich mit dem betrunkenen **Wachmann** in der Eingangshalle. Dr. Tumbletwo hat bekanntgegeben, dass er seinen Büroschlüssel vermisst. Der Wachmann weiß, wer in der Nacht zuvor in der Leichenhalle war, will den Namen aber erst nennen, wenn das Problem mit dem vermissten Schlüssel gelöst ist.

Tumbletwos Büro: Lies in seinem Tagesplaner auf dem Schreibtisch und bemerke den ausgeschnittenen Zeitungsartikel von Paul über Abigail!

Red Chapel:

Theater: Sprich mit dem **Manager**, der am Tisch rechts neben der Bühne sitzt: Tumbletwo hat mit einem großen Mann kurz zuvor das Theater verlassen. Höre wieder dem Gesang von Abigail zu.

Blue Velvet:

Bordell: Sprich mit dem **Türsteher**, der dir sagt, dass Tumbletwo zu Gilda gegangen ist. Gehe in den linken Bereich neben der Bar und du siehst **Tumbletwo** auf dem Sofa sitzen, wie er gerade Gilda untersucht. Gib ihm seinen Büroschlüssel zurück.

Hospital:

Sprich wieder mit dem **Wachmann** in der Eingangshalle. Er ist bereits darüber informiert worden, dass Tumbletwo seinen Schlüssel zurück hat. Er berichtet dir nun, dass der Maler namens „Silk“ oder „Silkner“ in der Nacht in der Leichenhalle war, um Leichen zu zeichnen. Gehe an einen beliebigen Ort und schaue den Mond am Himmel an, oder versuche im Blue Velvet Patson den Nachschlüssel zurückzugeben. Der Tag endet automatisch.

23. November, Tag 8 (tagsüber)

New York Daily Office:

Sprich mit **Paul**. Gehe zu deinem Schreibtisch und nimm das **Moulin Rouge poster**.

Red Chapel:

Backstage: Sprich mit **Abigail**, die auf der Bühne steht. Sie erzählt, dass sie eine Einladung zu einer Hörprobe bei einem Impresario bekommen hat, und dass der Illustrator Silk auch Maler ist.

Pinkerten Agency:

Archive: Schau im Schrank mit den Criminal Files unter „S“ nach – kein Erfolg. Sprich danach mit **Miss Robinson** und sie rät dir ein Telegramm an die ausländischen Detekteien zu senden.

Eingangsraum: Gehe hinter den Schreibtisch gegenüber der Eingangstür und klicke auf den Telegrafen um ein Telegramm zu schreiben. Sowohl die Kontaktadresse als auch der Name der gesuchten Person müssen im Morsecode eingegeben werden. Die Punkt–Taste und die Strich–Taste dienen zum Eingeben des Codes, die Taste mit dem Rechtspfeil muss nach jedem eingegebenen Buchstaben gedrückt werden, die Taste mit dem Linkspfeil kann bei einer fehlerhaften Eingabe zum Löschen benutzt werden und der Hebel rechts an der Maschine wird am Ende der Mitteilung gedrückt. Schau dir den Zettel mit dem Morsealphabet rechts von der Maschine an. Hier sind auch die Auslands-Kontaktstellen ausgewiesen. Gehe nun folgendermaßen vor:

- Klicke auf das Papier in der Maschine um es einzuziehen.
- Drücke mit den Morsetasten ...-- (und danach Rechtspfeil-Taste) ----. (Rechtspfeil) .---- (Rechtspfeil) ..--- (Rechtspfeil)
- Klicke auf den Hebel um den Kontakt für London herzustellen.

Ein Ton ist zu hören und die Zahl 39 12 erscheint auf dem Papier.

Drücke mit den Morsetasten nun den Namen „Silkner“:

... (Rechtspfeil) .. (Rechtspfeil) .-. (Rechtspfeil) -.- (Rechtspfeil) -. (Rechtspfeil) . (Rechtspfeil) .-. (Rechtspfeil) und klicke abschließend auf den Hebel. Das Wort SILKNER erscheint auf dem Papier und eine Melodie ist nach korrekter Durchführung zu hören.

Red Chapel:

Sprich mit **Patrick** und du erhältst von ihm die Mitteilung Patson aufzusuchen.

Blue Velvet:

Patsons Laden: Gib **Patson** den pass key zurück und auch das Moulin Rouge Poster. Nun seid ihr quitt.

New York Daily Office:

Bur meint, es sei Zeit für den nächsten Artikel. Gehe zu deinem Schreibtisch und tippe den Tagesbericht „Terror on Low Side“.

Tag 8 (nachts)

Blue Velvet:

Straße: Sprich mit **Jason**. Er berichtet dir von einem großen Mann der für den Illustrator arbeitet.

Bordell: Sprich mit **Gilda** im oberen Stockwerk. Ihre Freundin „Red Sally“ posiert für Silkner. Sie will ein Treffen mit Sally für den nächsten Tag arrangieren und Patrick Bescheid sagen, wo es stattfindet.

Red Chapel:

Theater: Höre Abigail bei ihrem Lied zu und verlasse anschließend das Theater, damit der Tag endet.

24. November, Tag 9 (tagsüber)

Pinkerten Agency:

Archive: Gehe zu **Miss Robinson**, nimm und lies das **Telegramm** über Silkner.

Red Chapel:

Straße: Sprich mit **Patrick** und er sagt dir, dass du Sally in der Seitenstraße neben der Wäscherei triffst.

Wäschereigasse: Sprich mit **Sally**. Sie erzählt dir, dass Silk den Schlüssel für sein Studio dort hinterlässt und er nachts meistens unterwegs ist. (Die neue Adresse „Silks Workshop“ wird automatisch in der Karte eingetragen).

Red Chapel:

Backstage: Abigail ist nicht da; sie ist zum Vorsingen beim Impresario.

Silks Workshop:

Du kannst geradeaus hinter das Gebäude gehen und die Feuerleiter hochklettern, um durch das Fenster in das Studio zu sehen, oder links neben der Studiotür durch das obere Fenster hineinschauen.

Bewege den Klopfer an der Studiotür, nimm daraus den **Studioschlüssel** und schließe damit die Tür auf.

Betrete das Studio und sieh dir auf dem Bett das blaue Buch in französischer Sprache an. Richte deinen Blick auf die beiden Tische, den Eimer auf dem Fußboden und das blutige Mannequin auf dem Bett

im hinteren Teil des Raumes. Klicke die Holztafel rechts neben dem Bett an der Wand an, und ein Gemälde wird sichtbar. Links vom Bett befindet sich ein Bücherregal und daneben ein Fenster. Klicke es an und du siehst einen großen Mann ankommen, der an die Tür klopft. Wende dich nach rechts und nimm aus dem oberen Fach des Regals eine **leere Flasche**. Gehe zurück in den ersten Teil des Raumes und benutze die Flasche mit dem Eimer auf dem Fußboden. Du erhältst eine **Flasche mit Blut**.

Verlasse das Studio und lege den Studioschlüssel wieder hinter den Türklopfer zurück!

Pinkerten Agency:

Forensik: Drücke die Tischklingel und gib dem **Forensic Expert** die Flasche mit dem Blut zur Untersuchung. Das Ergebnis ist für den nächsten Tag zu erwarten.

New York Daily Office:

Rede mit **Paul** und **Bur** und tippe danach deinen Tagesbericht „A Season in Hell“.

Tag 9 (nachts)

Red Chapel:

Theater: Höre dem Gesang von Abigail zu.

Silks Workshop:

Betrachte das Fenster links neben der Studiotür, das Rollo ist heruntergezogen.

Gehe hinter das Gebäude und steige die Feuerleiter hinauf. Durch die Studiofenster siehst du Silk an einem Gemälde arbeiten. Als du wieder hinunterkletterst, hörst du den Assistenten von Silk kommen und von einem weiteren Mord berichten. (Auf deiner Karte ist der neue Ort als „Crime 24 nov“ ausgewiesen).

Crime 24 Nov:

Du siehst **Jeff** und **Carter** über einen Körper gebeugt. Der Rabe auf dem Felsen bewirkt wieder eine Flash Szene. Wende dich **Silk** zu, der eifrig skizziert und zu dir spricht. Du möchtest wissen, wer die Leiche ist und klickst die Decke an. Jeff zieht die Decke weg und du erkennst Red Sally. Bewege den Mauszeiger vom Leichnam weg und Carter bittet dich am nächsten Tag in sein Büro zu kommen.

25. November, Tag 10 (tagsüber)

New York Daily Office:

Sprich mit **Bur**. Paul ist nicht da, aber auf seinem Arbeitstisch liegt eine Zeitung **Daily Illustrated Nov 25**, die du mitnimmst und liest.

Police Station:

Jeff bittet dich später wiederzukommen.

Pinkerten Agency:

Forensik: Klingele den **Expert** herbei und er berichtet dir, dass das Blut aus der Flasche von Silkner nur von einer Kuh stammt.

Mordschauplätze:

Gehe zu **Crime 31 Oct** und bemerke die Blumen neben der Pumpe.
Gehe zu **Crime 15 Nov** und bemerke die Blumen unter dem Torbogen.
Gehe zu **Crime 21 Nov** und bemerke die Blumen unter der Überführung.
Gehe zu **Crime 24 Nov** und bemerke, dass hier keine Blumen liegen.

Red Chapel:

Backstage: Der **Manager** sagt dir, dass Abigail auf dem Weg zu deinem Büro ist.

New York Daily Office:

Gehe zu deinem Schreibtisch, an dem Paul und Abigail stehen. Nimm und lies die neue Nachricht **Jack the Ripper letter 3**. Sprich mit **Abigail** und **Paul** und vergleiche anschließend die Daten der Morde auf dem Kalender. Zoome auf den Kalender und trage die Daten der Morde in London mit dem roten Bleistift und die Daten der Morde in New York mit dem blauen Bleistift ein. Auf der „White Chapel Crimes Index card“ stehen die Daten der London-Morde: 31. August, 8. September, 30. September (zweimal) und 9. November 1888. Auf deiner Karte findest du die Daten der New York-Morde: 31. Oktober, 15. November, 21. November und 24. November 1901.

Speichere ab! Bevor du die Daten einträgst. Zuerst müssen die Daten mit dem roten Stift in der angegebenen Reihenfolge eingetragen werden, danach ist erst der blaue Stift benutzbar!

Als Ergebnis erkennst du, dass die Daten nicht übereinstimmen. Warte eine Weile und du sagst „The holiday season“. Du markierst die rote Zahl 27 im November – Thanksgiving oder wie Paul sagte – World Series. Der Mörder wird also morgen nacht zuschlagen, an Thanksgiving!



Zoome vom Kalender wieder weg und höre das Telefon auf deinem Schreibtisch klingeln. Nimm ab und höre, dass Carter dich zu sprechen wünscht.

Police Station:

Sprich mit **Jeff** und er sagt dir, dass Carter in einigen Minuten Zeit für dich hat. Gehe zur Doppeltür und wende dich nach links, wo **Silk** steht. Sprich mit ihm über den bevorstehenden Mord und er gibt dir den Rat, die Umgebung der Pubs abzusuchen.

Gehe wieder zu **Jeff** zurück und diesmal lässt er dich zum Polizeichef durch. Gehe nun in sein Büro und rede mit **Carter**. Er verbietet dir jegliche weitere Ermittlungen!

Pinkerten Agency:

Archives: Rede mit **Miss Robinson** und sie gibt dir ein **Telefonbuch**, um die Adressen der Pubs einzusehen. Gehe folgendermaßen vor:

- Lies die Aufstellung der Pubs und wähle den „Low Side District“ aus.
- Schau auf die Karte auf der linken Seite und markiere jeden Pub mit einem Pin. Klicke dazu einen Pin an und ziehe ihn mit dem Mauszeiger auf einen entsprechenden Straßennamen. Sobald der Pin seine Farbe ändert, lässt du ihn los und der richtige Ort ist markiert.

Sind alle Pubs richtig markiert, erscheinen die gelben Pins der Mordschauplätze. (siehe Abbildung der Karte bei Tag 11!)

New York Daily Office:

Rede mit **Bur** und tippe danach deinen Tagesreport „Killer Still At Large!“

Tag 10 (nachts)

Red Chapel:

Theater: Sprich mit dem **Manager**, der hinter der Bar steht und höre Abigail beim Singen zu.

Blue Velvet:

Straße: Paxton ist nicht an seinem üblichen Verkaufsort zu sehen.

Bordell: Rede mit der **Madam**, gehe rechts durch den Vorhang in den nächsten Raum und sprich mit **Gilda**: Das neunte Opfer, das neunte Gebot!

Benutze die Inventarkarte und gehe zurück zum

Blue Velvet:

Höre **Jason** kommen und rede mit ihm. Der Tag endet danach.

26. November, Tag 11 (tagsüber)

New York Daily Office:

Sprich mit **Paul**. Wie verhindert der Mörder, dass die Schreie der Opfer nicht gehört werden? Gehe noch einmal zu allen Mordschauplätzen und lasse dich inspirieren.

Mordschauplätze:

Alle Blumen liegen noch da, außer am Schauplatz des 24. November. Alle Schauplätze sind aufgrund der vorbeidonnenden Züge sehr laut!

Red Chapel:

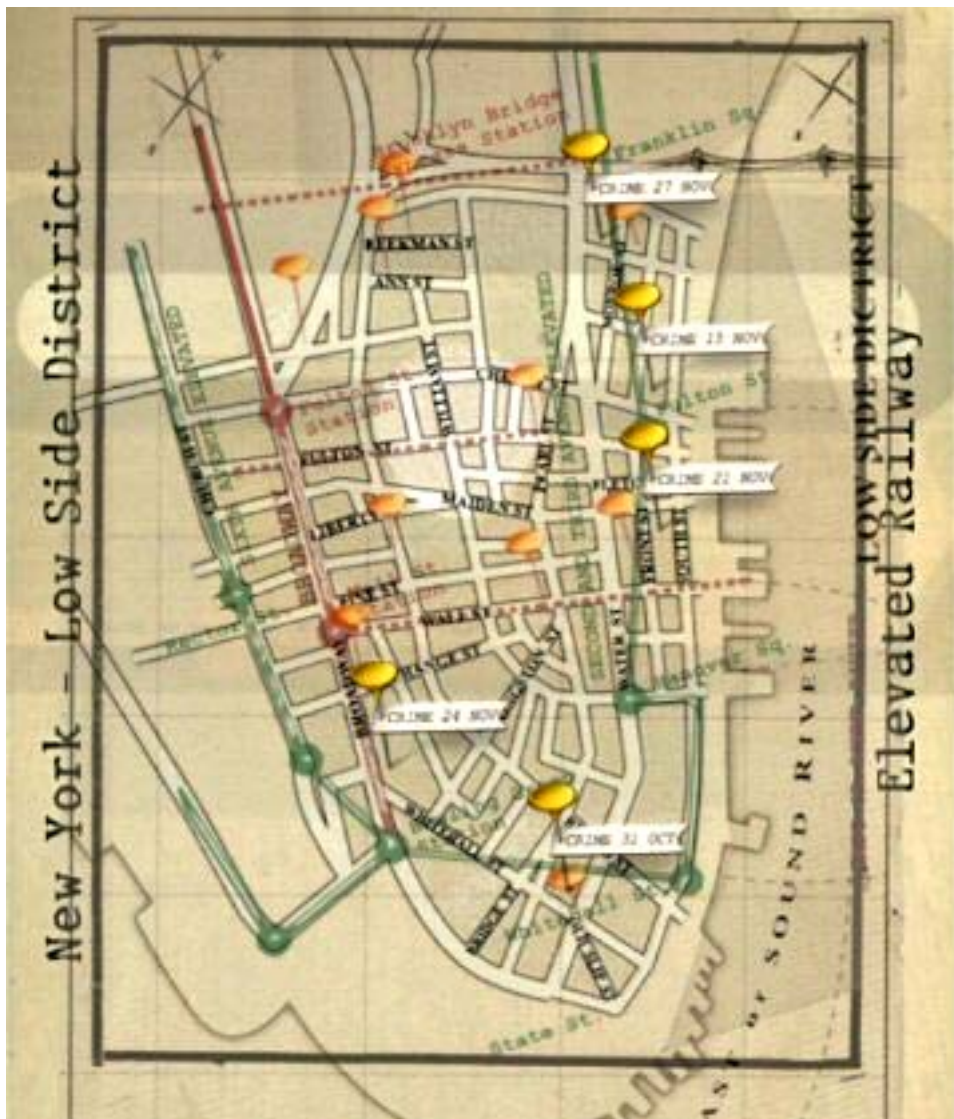
Backstage: Rede mit **Abigail** und sie gibt dir wieder die **Pistole**, nimm sie vom Tischchen neben ihr auf.

Crime Scene 24 Nov:

Rede mit **Silkners Assistent**. Das Geräusch des vorbeifahrenden Zuges regt ihn auf und er hält sich die Ohren zu. Er ist derjenige, der die Blumen an die Mordplätze legt.

Pinkerten Agency:

Archive: Rede mit **Miss Robinson** und sie regt an, alle Stadtkarten zu untersuchen. Nimm den **map drawer Schlüssel** von ihrem Tisch und gehe zum beleuchteten Schaukasten. Benutze den Schlüssel um die Schublade unter dem Kasten zu öffnen und nimm alle **maps** heraus. Zoomte auf die beleuchtete Kastenoberfläche, öffne das Notizbuch in deinem Inventar und wähle die „New York map“ mit den Pins aus. Klicke auf diese Karte und lege sie auf die beleuchtete Fläche. Öffne wieder dein Notizbuch und wähle eine beliebige weitere Karte aus: NY sewers map, NY elevated rail(sub)way map oder die NY electrical supply. Lege die ausgewählte Karte über die NY Karte mit den Pins und schiebe sie herum um zu sehen, ob sie eine Übereinstimmung zeigen. Ist die „elevated rail(sub)way map korrekt über der NY map plaziert, so ertönt eine Melodie, und die beiden Karten lassen sich nicht mehr voneinander trennen. Du erkennst, dass die mit den gelben Pins markierten Mordschauplätze mit der Subway Route übereinstimmen.



Sprich noch einmal mit **Miss Robinson** über deine Entdeckung und du erhältst auf deiner Inventarkarte einen neuen Ort „Crime scene 27 Nov“.

Crime 27 Nov:

Du siehst eine Frau im grünen Kleid an einer Laterne stehen. Drehe dich nach rechts, gehe durch das Tor und sieh dich um. Steige die Treppe hinter der Tür hoch und sieh dich auch hier um. Steige die Treppe weiter hoch und du gelangst zu einem Balkon raus. Auf der gegenüberliegenden Seite der Eisenbahnschienen siehst du ein Gebäude mit Fenstern.

Gehe wieder zurück zum Startpunkt und überquere die Schienen.

Klettere die Metallleiter hinauf, schaue aus dem Fenster und beobachte die junge Frau, wie sie gerade einen Mann umarmt. Du kannst zu dem Pärchen hingehen, wirst aber weggeschickt.

Police Station:

Rede mit **Jeff** über den nächsten geplanten Mord, wirst aber von ihm ausgelacht.

New York Daily Office:

Rede mit **Paul** und danach mit **Bur** in seinem Büro und bitte ihn um eine Kamera. Drehe dich nach rechts um und nimm die **Einzelteile der Kamera** aus der Schachtel. Gehe zum Vorraum mit der Treppe, wo Paul früher seine Kamera aufgebaut hatte und setze sie probenhalber zusammen:

- Platziere den „tripod“ auf den Fußboden (hotspot).
- Platziere den „darkroom“ auf den tripod.
- Platziere die „plate“ in den darkroom.
- Platziere den „flash support“ rechts neben den tripod auf den Boden.
- Platziere das „magnesium powder“ auf den flash support.

Nimm nach dem Zusammenbau die Kamerateile wieder an dich.

Gehe zu deinem Schreibtisch und tippe den Tagesbericht „Closer than ever!“

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

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

Tag 11 (nachts)

Crime 27 Nov:

Überquere die Schienen, klettere die Metallleiter hinauf und baue deine Kamera vor dem Fenster auf: zuerst den tripod, dann den darkroom, dann die plate. Du siehst einen Eye-Cursor. Stelle den flash support rechts neben dem tripod auf und lege das magnesium powder darauf.

Speichere ab!

Drehe dich so hin, dass du den Kamerakasten genau vor dir hast und klicke anschließend mit dem Eye-icon auf ihn, um durch die Kamera zu sehen. Du siehst durch die Kameralinse einen Kreis mit einem Kreuz in der Mitte. Klicke nun das Kreuz an und ziehe es mit gedrückter Maustaste zum Balkon rechts am gegenüberliegenden Gebäude. Warte, bis die junge Frau im grünen Kleid auf den Balkon getreten ist und ein Mann mit einem Zylinder erscheint und sie mit einem Messer angreifen will. Klicke nun schnell auf den kolbenförmigen Hebel auf der rechten Seite der Kamera und schon hast du Jack the Ripper im Kasten!



Verlasse die Kamera ohne ein zweites Bild zu machen und gehe hinüber auf den Balkon zu der Frau. Rede mit **Fausta** und du bringst sie zur Sicherheit ins Blue Velvet.

... Du schreibst einen weiteren Bericht „Checkmate!“ und der Tag endet als du in den Himmel siehst.

27. November, Tag 12 (tagsüber)

New York Daily Office:

Drehe dich nach rechts zum großen Zeitungsbrett um. Sprich mit **Paul** und mit **Bur**. Er möchte ein Exklusivinterview mit dem Opfer und das Foto schnell entwickelt haben.

Pinkerten Agency:

Sprich mit dem **Pinkerten Angestellten**, der links im Vorraum steht und gib ihm die belichtete „plate“. Er will sie so schnell wie möglich entwickeln.

Police Station:

Jeff entschuldigt sich bei dir. (**Carter** ist in seinem Büro und gratuliert dir, wenn du als erstes die Polizeistation aufsuchst!)

Blue Velvet:

Bordell: Rede mit dem **Türsteher** und danach mit der **Madam**. Die Bar ist nun geöffnet und du kannst durch den linken Vorhang in den Raum gehen. Sprich mit **Fausta**, die auf der Couch sitzt und dir als ihr Retter dankt.

Red Chapel:

Straße: **Patrick** bewundert dich (eventuell ist er auch schon am Blue Velvet anzutreffen!).

Pinkerten Agency:

Der **Pinkerten Angestellte** hat einige Abzüge vom Foto gemacht, auch einen für das Archiv. Nimm das **Jack the Ripper picture** vom Tisch und betrachte es.

New York Daily Office:

Gehe zu **Bur** und gib ihm das Foto. Du meinst aber, dass es unbrauchbar ist. Paul ist unterwegs um eine Party vorzubereiten, also setzt du dich an deinen Schreibtisch und tippst den Tagesbericht.

Tag 12 (nachts)

Blue Velvet:

Straße: Rede mit **Paxton**, der dich lobt. Das Bordell ist ausnahmsweise geschlossen, wie an seiner Tür zu sehen ist.

Red Chapel:

Theater: Gehe durch den Vorhang auf der rechten Seite der Bühne und rede mit dem **Manager**, der dir sagt, dass Abigail mit einem Päckchen zu dir auf dem Weg ist. Gehe in ihre Garderobe und lies den Brief auf dem Schminktisch. Er ist von Jack the Ripper! Der Manager liest den Brief ebenfalls und bittet alle Gäste, nach Abigail zu suchen. Nachdem das Publikum das Theater verlassen hat, eilst du zur

Police Station:

Rede mit **Jeff** über das Verschwinden von Abigail.

New York Daily Office:

Rede mit **Paul** und er will hier warten, ob sie vielleicht auftaucht.

Blue Velvet:

Straße: Frage **Jason** nach Abigail. Er hat sie vor etwa einer Stunde gesehen. (Jason ist auch eventuell auf der Straße vom Red Chapel anzutreffen).

Bordell: Rede mit dem **Türsteher**.

Untersuche alle Mordschauplätze! (bis du Abigail triffst!)

Crime 21 Nov (oder Crime 15 Nov) 2. Besuch:

Gehe vorwärts und rede mit **Abigail**. Sie erklärt, dass sie dich hier treffen sollte. Schaue in das rote Kästchen: „Schach Matt!“Jack the Ripper! Eine Flash Szene tritt auf und du hörst eine Frau schreien!

Gehe den Weg geradeaus und schaue nach links auf den Boden: Du siehst eine weitere Frau auf der Erde liegen. Ist es Fausta? Drehe dich um und du siehst Jack the Ripper davonrennen. Folge ihm rasch und du gelangst zu einem Dock. Ein Rabe fliegt vom Schiff hoch und kreist am Himmel.

Ende

(Abigail ist am Broadway erfolgreich und Jack lacht über den Bericht in der Zeitung vom 1. Januar 1901, der Abigail und Palmer zusammen im Foto zeigt)



Fortsetzung folgt?

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
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, die wir auch gerne an die Autorin weiterleiten. Ganz herzlichen Dank!