



by Microids

Komplettlösung - basierend auf der deutschen Version - von Hartmut Kratz, [Vers. 4.3](#)

CD ROM & Softwareservice 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 unterliegt und somit (auch nicht in Auszügen) ohne unsere 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!

Das Spiel wurde von mir selbst durchgespielt und die Lösung während des Spieles verfasst.

Vorbemerkung: Das Spiel ist wegen etlicher Szenen nicht für Jugendliche geeignet, obwohl die deutsche Alterfreigabe ab 16 ist.

Die CD 2 muss auch bei der Vollinstallation im Laufwerk sein.

Während des Spieles wechselt der Cursor, wenn Dialoge, verschiedene Aktionen oder Nahansichten möglich sind. Mittels einer Navigationskarte kann man auch den Ort wechseln.

Kombinationen im Inventar kann man ausführen, wenn man das 1. zu kombinierende Teil auswählt, dann auf den Kombinations-Button oben links am Bildschirm klickt und danach das Teil auswählt, mit dem es kombiniert werden soll.

In Gesprächen erscheint ein Mausicon auf dem Bildschirm. Die linke Maustaste ist dafür da, aktuelle, neue Informationen zu bekommen, die rechte Maustaste liefert Informationen/ Zusatzbemerkungen, die das Spiel auflockern/interessanter machen, aber die nicht zum Lösen des Spieles erforderlich sind. Wenn der gebogene Pfeil erscheint, dann kann man (man muss aber nicht!) die Unterhaltung beenden, weil man alle unbedingt nötigen Informationen hat.

Mit der Leertaste kann man Dialoge abkürzen/beenden.

Victoria McPherson ist eine FBI-Agentin und die Enkelin von Gus McPherson. Während sie ihren Großvater besucht, lernt sie Kriminalfälle aus Europa und aus Chicago kennen, die ihr Großvater 75 Jahre zuvor untersucht/bearbeitet hat. Die Fälle sind der Mordserie, die sie untersucht, sehr ähnlich.

Kapitel 1: Die Anatomy Lektion

Chicago - Victoria - 5. Mörder Szene:

Zunächst sollte man mal per Rechtsklick sich über die 4 Fälle im Dokumentenordner informieren.

Vor dem Apartment spricht unsere Heldin ausführlich mit dem Officer, der Wache am Eingang. Hat man alles Wichtige erfahren, dann tritt der Officer zur Seite und unsere Heldin kann eintreten

Gang im 1. Stock: Die Treppen hoch und dann nach rechts zu Miller gehen, der am Kühlschrank steht. Mit ihm ausführlich reden, die Kamera bekommen und dann links in den Gang und mit der vor dem Bad knieenden FBI-Agentin Claire reden.

Sich umdrehen zur:

Küche: Hier trinkt unsere Heldin erst mal Kaffee und nimmt dann aus Utensilienkiste Etwas, was sie zur Beweissicherung braucht (Schwarzlichtfilter, forensische Tupfer, Luminol und eine Pinzette). Im Inventar dann den Film mit der Kamera kombinieren. Zurückgehen zum

Eingangsraum:

Ein Foto machen vom Blutfleck auf dem Boden und mit einem Wattestäbchen Blut vom Boden nehmen

Wand-Inspektion: Den Schwarzlichtfilter auf den Scheinwerfer anwenden, sich die Wand ansehen und diese dann mit Luminol besprühen, so dass klar wird, dass mit Blut das Wort SANCTUARY an die Wand geschrieben wurde. Noch ein Foto machen und wieder den Filter an sich nehmen.

Erster Raum rechts - mit dem Totenkopf: Den Blutfleck auf dem Boden ansehen, ein Foto machen, eine Blutprobe nehmen und wieder das Schwarzlicht anwenden. Dann das Luminol links von der Tür anwenden und dadurch DISTURBED von der Wand erfahren. Bild machen, das Graffiti - den Totenkopf - nah betrachten. und den Filter wieder entfernen.

Flur: Entlanggehen und zwischen dem 2. und 3. Raum 'Rückstände von Blutspuren' finden.

Zweiter Raum rechts: Links an der Holzwand einen Nagel und an diesem Haare finden. Ihn fotografieren und die Haare dann mit der Pinzette ins Inventar befördern. Auch die aufgehängten Puppen ansehen.

Küche: Alles was unsere Heldin gefunden hat, legt sie zurück in die Arbeitstasche von Claire und dann redet sie mit Claire gegenüber an der Tür des

Badezimmers: Hier jetzt die Leiche in der Badewanne ansehen (Videosequenz) und fotografieren und nochmals mit Claire reden.

Gang auf dem Flur: Nun ist hier alles erledigt, aber als unsere Heldin den Tatort verlassen und die Treppe nach unten gehen will, bricht diese zusammen und Miller kann seine Kollegin gerade noch retten. So müssen beide einen anderen Weg suchen, das Gebäude zu verlassen, um ins Büro zu kommen.

Sich nun nach links wenden und eine vernagelte Tür finden, aber man hat dafür noch kein Werkzeug. Zurück zu Miller, mit ihm reden und dann in den ersten Raum des Apartments. Dort von der defekten Lüftung/einem Boiler rechts ein hochstehendes Rohr nehmen und dieses auf die zugengelagerte Tür am Ende des Ganges anwenden. Ein gezielter Tritt öffnet den Weg nach draußen.

Notausgang/Feuerleiter: Die Metallleiter versagt leider ihren Dienst und fällt nach unten. So springt Victoria auf den schneebedeckten Container. Sie geht dann zum Eingang und Miller, der ihr gefolgt ist, hinkt zum Auto. Mit dem Officer reden, dann auf den kleinen Laster rechts klicken und über die Karte ins Büro!

Büro:

In der Tiefgarage dann zum Aufzug B1 gehen und in den 8. Stock fahren.

Büro - 8. Stock: Ins Büro auf der linken Seite gehen und mit Miller reden. Nun den ganzen Raum untersuchen, Claires Arbeitsplatz, die verschlossene Tür zum Chef und dann Victorias eigenen Schreibtisch.

Victoria's Schreibtisch: Den Anrufbeantworter durch Klicken auf das rote Lämpchen abhören, dann die Zugangskarte für das Leichenschauhaus vom Schreibtisch nehmen und ebenso das Weihnachtsgeschenk für Victorias Vater. In die Akten auf dem Schreibtisch schauen.

Bürogang: Das Büro verlassen und genau gegenüber in das Fach für Beweismaterial (neben dem Aufzug) die Kamera platzieren. Man kann nun den Kaffeeautomaten inspizieren und im Raum rechts daneben findet man die Tasse des Chefs. Zurück zum Aufzug, ihn rufen und dann mit Officer Tate reden und schließlich ins Leichenschauhaus nach B2 fahren, weil man dort erwartet wird. .

B2: Links kann man in den Überwachungsraum. Dort ganz links gibt es einen Reanimator und man kann sich einen Monitor genauer ansehen und den Abfalleimer anklicken. Draußen dann alles im Flur inspizieren. Dann feststellen, dass der Code zur Tür nicht funktioniert.

Autopsie-Code - Hat man es noch nicht getan, dann sollte man sich nun mal die Sicherheitskarte genau ansehen Man sieht dort hinten drauf: NO: VODKA 5.8.3.

Die Karte benutzen mit dem Magnetkartenleser und dann schnell die Zahlen für VODKA oder 86352 eingeben und schnell OK drücken. Die Tür wird sich öffnen.

In die Tür links und mit Claire reden. Ein ausführliches Gespräch führen und so den Tathergang erfahren. Claire's Autopsiebericht mitnehmen. Die Räumlichkeiten verlassen und auf dem Weg ins Büro einen Anruf vom Vater entgegennehmen. In den 8. Stock.

Büro: Hier Miller Claire's Bericht geben und um einen Vergleich bitten, dann mit Officer Tate reden und schließlich mit dem Aufzug nach B1 und mit dem Minilaster über die Karte zu Pat's Haus fahren.

Softwareservice 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!



Zuerst werden Geschenke ausgetauscht und Victoria bekommt Milena's Halskette. Sie sich im Inventar genauestens ansehen. Mit dem Vater ausführlich reden. In den Flur und den Schirm am Kleiderständer nehmen.

Arbeitszimmer: Oben im Gang das Bild ansehen und dann an das Ende des Ganges ins Arbeitszimmer und dort das Bild über dem Computer ansehen.

Victoria's Schlafzimmer: Verlässt man das Arbeitszimmer ist Victorias Schlafzimmer auf der rechten Seite. Den Teddy am Fußendes des Bettes ansehen und den Schrank betreten. Hier ist die Klappe zum

Dachboden: Der Schirm leistet gute Dienst, um die Deckenklappe zu öffnen. Oben angekommen erst mal hinten links Licht machen.

Kistenpuzzle - Die Kiste unter dem Fenster in Nahansicht holen. Hat man die Reihenfolge der Diamanten an der Kette in Erinnerung oder sieht sie nach, dann ergibt sich von links nach rechts: Karo, Karo, Herz, Karo, Karo und das erreicht man (Nummerierung von links nach rechts: 2. Walze 3x, 3. Walze 1x, 4. Walze 3x und 5. Walze 3x. Dann auf den roten Knopf drücken und wir landen nach einer Videosequenz im

KAPITEL 2:

Prag - Gus (wir spielen als der Großvater von Victoria!)

Am Ufer: Mit Skalnic reden und Neues erfahren, unter Anderem, dass die Opfer Prostituierte sind. Das Journal im Inventar zum 2. Kapitel lesen und noch mehr erfahren. Dann die Szene nach rechts verlassen.

Mit Kazimir Stasek, dem Polizisten, ausführlich reden und danach weiter nach rechts zum Mühlrad und dort mit Ida, der großen Liebe von Gus reden. Ida vermittelt das Gespräch mit

Milena und unser Held erfährt etwas über das Opfer Frantiska, der vermissten Anezka and über Apolina, die sich im Park aufhält.

Danach die Stufen hinauf und weiter mit Ida reden, sie nach Herrn Corona, dem Gerichtsmediziner fragen und schließlich eine Karte bekommen. Bewegt man sich nach rechts, dann kann man sie anklicken und klickt auf der Karte Alte Kapelle an.

In der Gegend angekommen (wir landen bei Dessous-Geschäft und dem Zuhälter der Gegend), erleben wir eine Videosequenz und erfahren wieder mehr, auch über den Zuhälter und dass unser Held eine Abreibung bekommen soll. Dann weiter nach rechts oder links und über die Karte zur

Alten Kapelle: Gus wendet sich nach links und betritt das Gebäude. Dort liegen 3 Leichen bedeckt, die er anklickt. Offenbar befindet er sich - trotz alter Kirche - in einem Pathologie-/Autopsieraum. Mit Mr. Corona reden, den wir über den unteren Bildschirmrand erreichen. Links vom Fenster im Regal findet Gus dann einen Zettel, der die Zahlenkombination des Safes enthalten könnte. Sich auch die Zeiteinteilung (Zeichen) auf der Uhr ansehen. Zum Altar gehen und versuchen, den Tabernakel - jetzt Safe - zu öffnen.

Safe Puzzle - Hier muss jetzt die notierte Zahlenfolge eingestellt werden und man muss aus den Zeichen ableiten, welche Zahlen gemeint sind. Einige Zahlen ergeben sich durch die Uhr, die anderen entsprechen - etwas verändert - unseren bzw. muss man ausprobieren.

74821536 ergibt dann die nachfolgende Einstellung. Man klickt unten das Zeichen an und fügt es oben in das freie Feld ein.



Safe öffnen und im Inventar landen ein Foto vom Tatort im Park und ein Bericht, den wir sofort lesen. Die Kapelle verlassen und wir laufen leider Otocar über den Weg. Gott sei Dank bleibt man relativ unverletzt. Über die Karte in den

Park: Mit Apolina reden und Gus hat eine Vision.

Park - Bildvergleich - Im Park benutzt Gus das Bild und vergleicht es mit der aktuellen Situation. Klickt er das Bild im Inventar an, vergrößert es und vergleicht mit der jetzigen Situation, dann wird sich ein Unterschied ergeben und zwar liegt zwischen der Statue und einem Lampenpfosten eine Hand. Diese untersuchen und die vom Mörder geschriebene Nachricht lesen: "Die Hure war meiner Zuwendung nicht würdig, also wandte ich mich dem Engel zu."

Unser Held klickt jetzt den Engel oben an und dann dort den Ring am Finger.

In einer Videosequenz versucht unser Held den Ring zu ergattern, wird aber von einer Krähe angegriffen, die ihm den Ring entreißt und ihn offensichtlich zu ihrem Herrn bringt.

Gus rennt ihr mit aller Kraft hinterher.

Der Kutscher im Abgebrannten Viertel: Gus verschafft sich Zutritt zum Gebäude und redet mit dem Kutscher. Er erfährt einiges, auch wie man ungesehen in die Stadt gelangen kann - die Kanalisation -; darum sollte sich unser Held mal kümmern. Auch über Vladanna wird gesprochen und man sollte den Dialog auch mit dem Rechtsklick fortsetzen. Danach dann die Unterhaltung mit dem Linksklick weiterführen und Gus erhält den Ring. Als er dann das Gebäude verlässt, kommt Ida zu ihm und berichtet über ein Versteck auf dem

Schrottplatz. Als sie verschwindet und Gus den gleichen Weg geht, hat er eine weitere Vision. Danach dann 2x zum unteren Bildschirmrand gehen und über die Karte zu

Schrottplatz: Hier angelangt rechts ein Auto und links oben Peter, den angriffslustigen Wächter vor einem Tor sehen. Schnell zurück und im anderen Bild nach links unten. Zurück zur

Dessousgeschäft: Hier an die Tür klopfen und mit Kubina, dem Zuhälter reden. Er soll Roman aus dem Gefängnis holen und erfährt weiterhin, dass Vladanna auf dem Schrottplatz bewacht wird und er diese dann im Gegenzug sprechen kann. So begibt sich Gus zur

Polizeiwache: Den Brunnen begutachten, in die Polizeiwache, das Buch auf dem Tisch inspizieren und von der Pinwand einen Zeitungsausschnitt nehmen. Mit Stasek reden und schließlich gesagt bekommen, dass Roman freikommt, wenn man den Orden, den Apolina geklaut hat, zurückbringt.

Park: Mit Apolina reden, die nach längerer Diskussion die Medaille herausrückt. Auch kurz mit Milena reden. Zurück zur

Polizeiwache: Stasek die Medaille zurückgeben, Roman wird entlassen und unser Held geht zurück zur

Dessousgeschäft: Mit Kubina reden und von ihm ein Dietrich-Set bekommen. Jetzt zum

Schrottplatz: Unser Held wird als Freund empfangen, doch ein Kampfhund macht einen kleinen Strich durch die Rechnung, so dass Gus sich schließlich auf einem Dach wiederfindet.

Kransteuerungsraum - Auf dem Dach den Steuerungsraum für den Kran betreten und die Steuerung betätigen, die aber klemmt bzw. abgeschlossen ist. Die Zeichnung an der Wand kann weiterhelfen. Den Raum verlassen, hinter den Raum gehen und rechts eine Metallschere/Schneidewerkzeug finden. Ins Inventar damit. Vorne dann die Plattform nach unten sehen und schließen, dass Vladanna in einem der Straßenbahnwagons stecken muss.

Energiepuzzle für den Kran - An der Rückseite des Steuerungsraumes befindet sich ein Kästchen mit 6 nummerierten Knöpfen. Sich an die Zeichnung erinnern.

Oben müssen die Kugeln 1, 2 und 3, unten dann die Kugeln 4, 5 und 6 in der richtigen Reihenfolge stehen.

Wir verschieben nun folgendermaßen:

2 Mitte links, 6 runter über die 1, 2 nach oben links, 6 in die Mitte links, 1 oben in die Mitte, 3 hoch unter die 1, 6 nach unten rechts, 3 in die Mitte links, 1 nach unten in die Mitte, 4 runter über die 1, 3 nach oben rechts, 4 in die Mitte links, 1 nach oben in die Mitte, 4 nach unten in die Mitte, 1 in die Mitte links, 2 runter über die 4, 1 nach oben links, 2 nach oben in die Mitte, 4 hoch unter die 2, 5 in die Mitte links, 4 nach unten links, 5 unten in die Mitte.

Jetzt sollte der Kran Energie haben.

Kisten-Verschiebe-Puzzle: Die Konsole im Steuerungsraum anklicken und dann die beiden einzelnen Kisten vor die mit einer Kette verschnürten Doppelkiste befördern. Jetzt über die Kisten zur Doppelkiste und mit der Metallschere die Ketten durchzwicken. Jetzt alle Kisten in einer Reihe vorne platzieren.

Softwareservice 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!



Hat man es richtig gemacht, über die Kisten auf die andere Seite, die Leiter hinunter und nach einer Videosequenz landet man im Kapitel 3 und spielt wieder als Victoria.

Kapitel 3:

Chicago - Victoria

Pat's House: Victoria bekommt einen Anruf von Claire. Victoria soll zur Pathologie kommen. Im Inventar das Journal über das 3. Kapitel nachlesen. Auf den Dachboden und in der Kiste den Mantel und den Hut von Gus und Milenas rotes Kleid bemerken. Nach unten und mit Victorias Vater reden. Zum Büro/Garage und dort mit dem Aufzug rechts in die Pathologie nach B2.

Pathologie: Als unsere Heldin die Tür zur Pathologie anklickt, sieht sie, wie eine seltsam gekleidete Gestalt den Aufzug benutzt und am Untersuchungstisch wird dann festgestellt, dann hier jemand rumgeschnibbelt haben muss. Also zum Überwachungsraum gegenüber des Aufzuges und den Monitor auf der rechten Seite ganz links unten anklicken.

Eine wilde Verfolgungsjagd beginnt, die unserer Heldin fast das Leben kostet.

Man kehrt automatisch zurück und Victoria redet mit Claire. Sie erfährt Neues, auch über das nächste Opfer und dass ihr Chef sie sprechen will. Also ins

Büro: Oben im 8. Stock angekommen, gibt es erst mal ein längeres Handygespräch mit Richard. Dann trifft Victoria ihren Chef, der sie ins Büro bestellt und dem sie Kaffee mitbringen soll. Sie holt sich die Kaffeetasse aus dem Besprechungszimmer rechts hinten neben dem Automaten, benutzt sie mit dem Kaffeeautomaten und geht mit gefüllter Tasse ins Chefbüro, vom dem sie nicht gerade freundlich behandelt wird; aber: wie es aus dem Wals herausschallt,

Draußen dann mit Miller reden, der Übereinstimmungen in 2 Fällen gefunden hat und auch den Namen Vaclav Kolar mit 2 Fällen verbindet. Vom eigenen Schreibtisch noch die Fotos mitnehmen. Dann in die Garage nach B1 und von dort in den

Campus: Drinnen die Treppen rauf und dort den ersten Raum links Nr. 11 betreten. Hier kann unsere Heldin mit Kolar reden und erfährt seine Beziehung zu den Fällen und Opfern. Auch der Perlovka Fall wird erwähnt und während Kolar eine Kopie beschafft, sieht sich unsere Heldin um. Eine Bierflasche beim Sessel nimmt sie zwecks Fingerabdrücken mit. Kolars Thesis im Inventar lesen. Unten dann in der Halle gibt es einen neuen Anruf.

Büro/Pathologie: In der Pathologie mir Claire über die Fingerabdrücke auf der Flasche reden; sie bekommt erklärt, wo sie alles findet, um den Abdruck zu nehmen und fährt dann in den 8. Stock ins Büro zu Claires Arbeitsplatz. Hier jetzt hinten links das Gerät anklicken und die Flasche wird automatisch auf den Arbeitsplatz gestellt. Die Pulverdose öffnen, den Pinsel anklicken und ihn in die Pulverdose stecken und dann mit ihm über die Flasche fahren. Dann von einer Kleberolle ein Stück abziehen und dieses Stück solange auf verschiedene

Fingerabdrücke anwenden (Flasche drehen) bis es benutzt wird. So bekommt man einen Fingerabdruck von Kolar ins Inventar. Wieder nach unten zur

Pathologie: Mit Claire reden und unsere Heldin übergibt die Flasche und den Fingerabdruck. Danach geht es mal wieder heimwärts.

Pat's house: Sie wird zum Plätzchenbacken sehnsüchtig erwartet und geht rechts am Billardtisch vorbei in die Küche.

Sich das Rezeptbuch auf dem Tisch ansehen. Zitat:

"1 Tasse Liebe

1 kleine Tasse Großzügigkeit

2 Tassen Engagement

1 Tasse Süße

1 kleine Tasse Integrität

1 Esslöffel Romantik

1 Teelöffel Sinnlichkeit

1 Gesunder Menschenverstand"

Gemäß dem Rezept weiter verfahren:

In die Rührschüssel schütten: 1 kleine Tasse Butter (Großzügigkeit), 1 Tasse braunen Zucker (Süße) und 1 Tasse Milch (Liebe). Auf den Schalter am Rührgerät drücken, um die Creme zu rühren. Dann hinzufügen:

2 Tassen Mehl (Engagement), 1 Teelöffel Zimt (Sinnlichkeit) und 1 Esslöffel Ingwer (Romantik). Wieder mixen und dann hinzufügen:

1 Ei (Gesunder Menschenverstand) und 1 kleine Tasse Melasse (Integrität). Erneut rühren und dann auf den Ofen klicken. Wenn unsere Heldin meint: 'Genau so' wird der Vater informiert, dass die Plätzchen im Ofen sind.

Jetzt in das Esszimmer rechts gehen, sich einen der Stühle ansehen und das Foto von Victoria. Dann den Bar-/Pool-Raum rechts vom Billardtisch checken und dann noch den Vater an die Plätzchen erinnern. Nun nach oben ins eigene Zimmer gehen und wir sollten automatisch im 4. Kapitel landen und spielen als Gus weiter!

Kapitel 4

Prag - Gus

Schrottplatz: Vladanna hat eine Skizze des Mörders gezeichnet. Mit Vladanna über alles reden und auch von einem Künstler/Maler namens Mark erfahren. Den Straßenbahnwagen verlassen und mit Roman reden, der links von der Tür arbeitet. Dann über den unteren Bildschirmrand und im nächsten Bild in Richtung Ausgang und dort noch mit Peter reden. Das Gelände verlassen und zu

Mark's Atelier: Auf die Tür links von Gus klicken, eine neue Vision haben und nochmals die Tür anklicken, so dass es zu einem Gespräch mit Mark Ackerman kommt. Apolina steht gerade für Mark Modell und unser Held erfährt einiges. Nun zur

Polizeiwache: Mit Stasek reden und dann hinter der Theke rechts das Gefängnis ansehen. Hier gibt es nichts Neues; also die Stufen hoch zu Skalnic's Büro und mit ihm über Mark reden. Er ist nicht sehr gesprächig, verweigert die Zusammenarbeit und wirft unseren Helden

schließlich raus. Nochmals mit Stasek reden, da man unbedingt Einsicht in die Akten möchte. Stasek kann nicht helfen, aber er gibt uns den Tipp, dass man mit Hilfe vielleicht von außen in Skalnic's Büro könnte. Tatsächlich steht auf der Rückseite des Gebäudes bei Skalnic's Fenster ein Gerüst. Das Seil anklicken, aber es reißt und so wandert es ins Inventar. Links vom Durchgang findet man auch noch ein Holzstück und kombiniert das im Inventar mit dem Seil. Diese Kombination auf das Gerüst angewendet bringt Gus in Skalnic's Büro.

Die Schlüssel vom Schreibtisch nehmen, den Aktenschrank anklicken und die Schlüssel benutzen. So findet Gus einen anderen Ring und 2 Fotos letztendlich in seinem Inventar wieder und auch die neuen Akten müssen über das Inventar gelesen werden. Sich den neuen Ring genau ansehen, nochmals mit Stasek reden und dann diese Region verlassen. Zum neuen Punkt auf der Karte gehen:

Brücke: Gus geht die Treppen runter, hat eine neue Vision und trifft dann auf Ida, die schwanger ist und die er in New York heiraten möchte.

Bildvergleich mit dem Tatort: Wie bereits schon einmal, sollten jetzt die Bilder verglichen werden. Wenn man auf einen Punkt im Bild klickt, wird Gus diesen mit der Realität vergleichen. Links die Bank ist wohl wichtig, denn: Es scheint, dass die alten Bänke ausgewechselt wurden. Wo sind die alten?' Zum

Schrottplatz: Peter nach den Bänken fragen, der sie uns zeigt und Gus schaut sie sich genau an und findet einen 3. Ring. Danach nochmals mit Peter reden. Jetzt zum

Abgebrannten Viertel: Nach rechts und am Tatort sehen, wie Milena mit Skalnic redet. Es gibt wieder den Bildvergleich: Das Wasserbecken anklicken. Es war zur Mordzeit leer, so dass Gus jetzt das Wasser ablässt und am Holzboden eingraviert findet: THE SLUT KNOWS/ DIE SCHLAMPE WEISS ES. Jetzt wieder zum

Park: Milena berichtet und sagt auch, dass Inspektor Skalnic etwas in den Abfluss geworfen hat. Also zurück zum:

Abgebrannten Viertel: Den Kanaldeckel öffnen, hinabsteigen und dort einen weiteren Ring finden. Merkwürdig ist auch, dass das Schloss zum Gittertor nagelneu ist. Gus steigt wieder rauf und als er diese Region verlassen will, beauftragt ihn Milena mal nach Apolina in Mark's Studio zu sehen. Also dorthin.

Mark's Atelier: Das Anklopfen nützt diesmal nichts, also will Gus das Dietrich-SET benutzen, das ein neues Puzzle ergibt. Die Stäbe müssen in die richtige Stellung gebracht werden.

Nachfolgend ist eine Lösung von Dennis beschrieben; Dank an Dennis!

Softwareservice 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!



Oben die Reihenfolge der Stäbe, die mit Linksklick anzuklicken sind. s = switch = Dietrich wechseln = Rechtsklick. War alles korrekt, dann hat Gus einen erfolgreichen Einbruch begangen.

Alle Portraits an der Wand ansehen: Von links nach rechts: unbekannt, Ida, Frantiska, unbekannt, Vladanna and Apolina.

Das Okkultismusbuch vom Tisch an der linken Wand nehmen und im Inventar lesen.

Ein Bild rechts die Couch untersuchen und Blut feststellen. Dann Bell's Telegram von der Leiter rechts nehmen und Gus weiß mehr und geht zum

Park: Hier redet er mit Milena und danach geht zur

Polizeiwache: Stasek ist nicht da, so dass Gus gleich nach oben geht und ein Gespräch belauschen kann, wie Skalnic bestochen wird und er außerdem sagt: "Was den Mörder betrifft, so dürfte das passende Schwarze Schaf bereits gefunden sein." Danach landen wir in

Kapitel 5:

Chicago - Victoria

Victoria's Schlafzimmer: Victoria ist erstaunt, Miller zu sehen, der ihr mitteilt, dass Kolars Fingerabdrücke zu 99% mit denen vom Tatort übereinstimmen. Victoria will ihn festnehmen, also zum:

Campus: Miller steht bereits vor der Tür und sie hören Schreie, von denen Miller meint, dass sie von einem Video kommen. Victoria tritt die Tür ein und stellt fest, dass Miller Recht hat.

Im Raum links das Bett und die Bilder ansehen. Es gibt Bilder und Zeitungsartikel über Serienkiller.

Als Victoria das Apartment verlässt trifft sie Mia. Mit ihr reden und unsere Heldin bekommt ihre Visitenkarte mit einer Adresse, wo sich Victoria mit Miller treffen will. Officer Tate kommt, um das Apartment zu bewachen und Victoria fährt zur:

Red Lantern: Miller kommt nicht in das Bordell und Victoria glaubt, dass sie eine Möglichkeit ohne Durchsuchungs-/Haftbefehl finden kann. Sie klickt die Tür an, fährt mit dem Aufzug nach oben und erfährt dort, dass sie hier nur mit ihrem Ausweis arbeiten darf. So fährt sie zurück zum:

Campus: Sie redet mit Officer Tate, geht dann zur letzten Tür auf der linken Seite des Flures zu Mia. Sie klopft an, wird reingelassen, aber Mia wird nach unten gerufen. Das ist Victorias Chance. Sie geht nach links ins Schlafzimmer, sieht sich ein Fotoalbum an und klickt auf ein Bild unten links. Das ist genau die Frau, die als nächstes ermordet werden soll. Auch die Notiz unter dem Foto bemerken. Mit Mina reden und auch die Adresse eines anderen Apartments erfahren (4455 Beauregard).

Richard's Gallery: Mit Richard reden, dass man in seine Räumlichkeiten muss und Stephanie ermordet vorfinden. Mia kommt gleichzeitig am Tor unten an, sieht, was passiert ist und ergreift die Flucht. Richard soll ihr folgen und Victoria fährt hinunter ins

Studio: Rechts vom Aufzug, unter der Lampe, ergattert Victoria einen Red-Lantern-ID-Pass. Die silberne Rose unter dem Lift bemerken und ansehen, aber unsere Heldin kann sie nicht mitnehmen. Zur blutigen Plattform gehen und die Worte 'A Sinner's Pardon' bemerken und das Bild von Mia mitnehmen. Schaut man es sich im Inventar an, weiß man, wer das nächste Opfer ist. Victoria will nun über das Garagentor nach draußen, zieht an der Kette, die aber abreißt und so nimmt sie diese mit. Zurück zum Aufzug, denn Victoria möchte die silberne Rose. Sie fährt mit dem Aufzug hoch, klickt den Haken über der Rampe an, befestigt daran die Kette, klettert nach unten und nimmt die Rose mit. Zurück zur Plattform, wo jetzt Todd Browning ankommt und sie ins Büro schickt.

Jetzt nochmals in die Galerie und mit Richard reden. Sich seinen Schreibtisch genau ansehen und bemerken, dass verschiedene Gemälde dargestellt werden. Victorias Bild vom Schreibtisch mitnehmen. Zurück ins Elterhaus.

Pat's house: Hier in den Wellnessbereich rechts vom Billardtisch gehen. Victorias Vater arbeitet und sie redet kurz mit ihm. Dann zurück ins Büro.

Büro: In den 8. Stock, wo Victoria schon erwartet wird, um ein Verhör durchzuführen. Kolar wird befragt und als das Gespräch auf einen besonderen Raum im Club kommt und bekannte/wichtige Leute, erscheint Todd und lässt Kolar gehen. Über dessen Verhalten verärgert, verlässt Victoria den Raum und Miller macht seinem Ärger auch Luft. Hat der Chef der beiden etwas mit den Fällen zu tun????? Na ja. Victoria gibt nicht so leicht auf und macht sich daran, die Zugangsberechtigung zum Red Lantern zu produzieren.

Sie geht ins Büro und hinten an der Wand zur Papierschneidemaschine, wo sie ihr eigenes Foto zurechtschneidet. Dann den ID-Pass ebenfalls zurechtschneiden. Jetzt ist die Plastikummhüllung weg und Victorias Foto kann mit dem Pass benutzt werden. Jetzt diese Kombination auf das Laminiergerät ganz links benutzen und der neue Pass ist fertig. Auf geht's zur

Red Lantern:

Den gefälschten Pass auf den Türsteher anwenden und sie darf rein. Zur Tür gehen in der Mitte rechts. Ist das der besondere Raum von dem Kolar gesprochen hat?

Gemälde und Zahlen:

In den Raum nach rechts gehen. Die Bilder ansehen Perfekte Liebe (Herz As und Pik 6) und Im Guten wie im Schlechten (Schwert, III und V).

Zum Raum oberhalb dieses Atriums: Hier sich die Waffen aus der Nähe ansehen. Ein Dolch hat 3 und 6 eingraviert Rechts davon die silberne Maske und den silbernen Nagel, an dem sie hing, mitnehmen. Rechts das Gemälde "Heirat in Schwarz (I and V)" ansehen. Jetzt auf die andere Seite des Pools und das Gemälde "Erinnerung (IV and II)" ansehen.

Geheimraum: Zurück zur Tür und diese dann mit den Titeln der Bilder und der Zahlen als Code öffnen.

In my memoirs - Erinnerung IV II

you shall find the instrument of my suffering - Dolch 3 6

with which we celebrate our vows. - Heirat in Schwarz I V

Drücke 423615 rechts.

Draußen sich umsehen und vor allem die 4 Statuen sich ansehen. Die untere Hälfte von einem silbernen Apfel aus einer Obstschale ins Inventar befördern. Mehr ist hier nicht zu tun, also zurück zu

Richard's Gallery: Mia berichtet, dass für alle Statuen ein spezielles Objekt benötigt wird und für sie der silberne Apfel, dessen 2. Teil in ihrem Apartment liegt. Mia gibt Victoria den Schlüssel. Nochmals mit Richard reden und dann nach draußen zum linken Bildschirmrand. Durch das Tor vor zum Tatort gehen. Mit Claire reden und am besten über alles, also auch die rechte Maustaste benutzen um die nötigen Infos zu bekommen. Jetzt zum Campus, denn unsere Heldin möchte ja die 2. Apfelhälfte.

Campus: Den Schlüssel mit Mia's Tür benutzen, ins Schlafzimmer und nochmals das Fotoalbum ansehen. Mia's Notiz nehmen und lesen. Dann die obere silberne Apfelhälfte vom Podest vorne nehmen. Im Inventar beide Hälften zusammenfügen und dann das Telefon vorne und die Fußmatte am Eingang inspizieren. Zurück zum

Red Lantern: In den Geheimraum und das Statuen-Puzzle lösen:

Der jeweiligen Statue das geben, was sie am meisten benötigt und was das ist haben wir in der Notiz aus dem Fotoalbum gefunden.

Mia's Notiz: **BEGEBEN WIR UNS HINTER EINEN SCHLEIER, DER UNS MIT UNSEREN GEHEIMEN DINGEN ALLEINE LÄSST. ZEIGE MIR DANN DAS OBJEKT DEINER BEGIERDE, UND ICH WERDE DIR DIE BEDEUTUNG DES WORTES VERSUCHUNG KLARMACHEN. MACHE DICH BEREIT, DENN UNSERE LEIDENSCHAFT WIRD FLIESSEN WIE DAS BLUT IN DEINEN ADERN, UND AM ENDE WIRST DU DAZU BEREIT SEIN DEN, SÜSSEN SCHMERZ WILLKOMMEN ZU HEISSEN, DER DIR EINE NEUE WELT ERÖFFNEN WIRD**

Wenn alles korrekt ausgeführt ist, bewegen sich die Statuen.

1. Ich bin die Königin der Geheimnisse. Benutze die silberne Maske auf das Gesicht der Statue. Die Hand bewegt sich. **BEGEBEN WIR UNS**
2. Ich bin die Verführerin. Benutze den silbernen Apfel auf das Maul der Schlange. Ihr Maul wird sich schließen. **ZEIGE MIR DANN DAS OBJEKT**
3. Ich bin die Blutbaronin. Benutze die silberne Rose auf den Mund der Statue, der sich dann schließt. **MACHE DICH BEREIT, DENN**
4. Ich bin die Herrin der Schmerzen. Benutze den silbernen Nagel auf die Hand der Statue. **UND AM ENDE WIRST DU DAZU BEREIT SEIN DEN, SÜSSEN SCHMERZ**

War alles richtig (die Reihenfolge ist wichtig!), öffnet sich ein Abgang nach unten.

Geheimraum im Keller: In der Halle die bemalte Glaskuppel bewundern. Zum Raum, der am dichtesten bei der Treppe liegt. Zum Kamin gehen und dort von der Platte eine Kachel und einen Schlüssel nehmen. Auch links am Kamin kann ein Schlüsselloch entdeckt werden, ebenso einen Fisch links oben im Kamin. Zurück in die Halle und dort den vergitterten Raum begutachten, in dem ein dringend benötigtes Buch liegt. Kann unsere Heldin die Gitter beseitigen?????

Weiter nach rechts in den nächsten Raum und dort das Bild/Puzzle über dem Kamin betrachten.

Dieses Puzzlebild muss exakt so aussehen, wie das bereits gesehene Gemälde im anderen Raum. Wir nummerieren von 1- 9.

Kachelbewegungen (anklicken) 8, 9, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 9, 6, 5, 4, 1, 2, 5, 6, 3, 2, 5, 4, 7, 8, 5, 4, 1, 2, 3, 6, 9, 8, 5, 6, 3, 2, 1, 4 and 5. Die gefundene Kachel in der Mitte einsetzen.

Softwareservice 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!



Jetzt kann aus dem Fach ein Schlüssel entnommen werden.

Zurück zum 1. Kamin. Im Inventar die beiden Schlüsselteile zu einem Kaminschlüssel kombinieren und dann in das Schlüsselloch am Kamin stecken.

Den Geheimraum hinter dem Kamin betreten. Nach rechts und im Buch den Namen Mark Ackerman finden oder auch mit anderem Namen Todd Browning. Deshalb also konnte Kolar das Verhör vorzeitig verlassen. Eine Videosequenz zeigt Manches und wir landen im 6. Kapitel.

Kapitel 6

Prag - Gus

Polizeiwache: Gus verprügelt Skalnic und wir stehen dann vor seiner Tür. Vor das Haus und dort Stasek treffen. Es gibt einen weiteren Mord. Der Tatort ist die alte Wäscherei. Gus bittet Stasek um einen Vorsprung von 5 Minuten, bevor er Meldung macht.

Ufer: Die Stufen hinunter zum Ufer, nach links und vor unter die Brücke. Das Boot benutzen und Gus rudert automatisch zum Wasserrad, wo das Boot zerstört wird, aber damit auch das Rad angehalten wird.

Alte Wäscherei: Durch die verschlossene Tür geht es nicht, also klettert Gus das Wasserrad hoch. Er schaut ins Wasserbecken und geht nach vorne zum Bildschirmrand und dann zur Leiche, die mit einem roten Tuch bedeckt ist. Apolina näher ansehen und einen weiteren Ring nehmen. Jetzt wird es aber brenzlich, denn Skalnic schießt auf Gus. Da Skalnic zufällig das Türschloss getroffen hat, kann Gus jetzt ins Gebäude. Da die andere Tür noch zu ist, geht es die Leiter runter.

Reservoir entleeren - Sich die Wasser-Reservoir-Pumpe ansehen. Sich erinnern, was der Kutscher sagte: "In den Kanälen ist der einzige Ort, wo man in der Stadt nicht gesehen wird".

Auf die Beschreibung schauen und sehen, dass der Wassertank mit 4 Einheiten gefüllt werden muss. Das alte Problem: Mit einem 3 Einheiten fassenden Eimer und einem 5 Einheiten fassenden Tank genau 4 Einheiten in den Tank zu füllen.

Den 3-Einheiten-Eimer nehmen und er wird sich automatisch unter den Tank stellen. Nun das Drehrad rechts über dem Tank aufdrehen und im Tank werden sich dann 5 Einheiten befinden. Dann lässt man unten 3 Einheiten in den Eimer ab und es bleiben automatisch 2 Einheiten im Tank. Den Eimer anklicken und er wird automatisch ausgeleert. Dann die restlichen 2 Einheiten in den Eimer ablassen. Wieder den Tank mit 5 Einheiten füllen und dann wieder in den Eimer ablassen. Jetzt wird aber nur 1 Einheit abgelassen, weil dann ja der Eimer voll ist und somit hat der Tank genau 4 Einheiten. Jetzt den roten Knopf drücken unterhalb der Lampe links und der Mechanismus zum Entleeren des Wasserbeckens wird gestartet. Aus dem Gebäude raus und auf die andere Seite des Beckens, hinunterklettern und der Kanaldeckel wird automatisch geöffnet. Gus steigt ganz hinab.

Kanalsystem:

Labyrinth: Zum Eingang. Unten links sieht man Gus von oben aber den Weg muss man suchen. Man muss die obere erleuchtete Tür erreichen. Unten rechts gibt es Richtungspfeile, um Gus zu steuern.

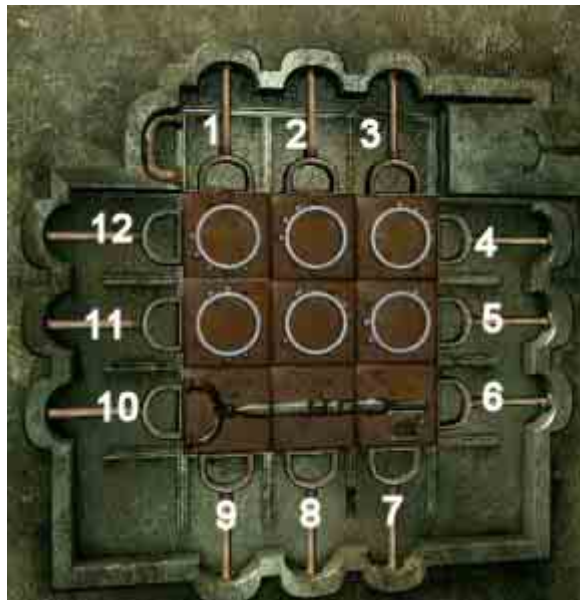
Der 6. Ring - Nach oben (o), nach links (l), o, nach rechts (r), kurz nach oben, r, o, r T-Kreuzung passieren, nach unten (u), r, u, l, o, l zu einem verwesenden Körper und ihn anklicken, um den 6. Ring zu bekommen. Raum verlassen und zurück zum Ausgangspunkt: R, U, R, O, L, O, L T-Kreuzung passieren, U, L, kurz U, L, U, R, U zum Ausgangspunkt.

Ende des Labys - rechts, T-Kreuzung passieren, oben, links and hoch bis zum Ende und rechts zu den Stufen.

Ring Puzzle - Die Aufgabe des Puzzles ist es alle Ringe der oberen Reihe an ihren Platz unten zu setzen. Die Ringe werden von links nach rechts von 1 - 6 nummeriert.

Ring 1	Ring 2	Ring 3	Ring 4	Ring 5	Ring 6
Ring 3 dreht man 5x links		Ring 1 dreht man 1x links		Ring 4 dreht man 5x rechts	
Ring 2 dreht man 3x rechts		Ring 6 dreht man 1x rechts		Ring 5 dreht man 3x rechts	

Schlüssel-Puzzle - Das Spiel speichern, da es keine Reset-Taste gibt, wenn man sich verdrückt/verschoben hat. Hier muss jetzt der Schlüssel von der unteren Reihe nach oben transportiert werden. Dann muss er nach rechts geschoben werden, um die Tür zu öffnen. Die Metallstäbe nummerieren wir - wie auf der Zeichnung - von 1- 12 im Uhrzeigersinn.



Jeden Stab 1x anklicken, wenn nicht anders angegeben: 3, 5, 7 (2x), 6, 3, 11, 10 (2x), 9, 6, 1, 7, 11, 8, 10, 9, 2, 1, 5 (2x), 6 (2x), 8, 11, 2, 3, 10, 9, 11, 1, 5, 9, 8, 7, 1 (2x), 2 (2x), and 3 (2x).

Um den Schlüssel dann einzusetzen, ihn ganz links anklicken und die Tür öffnet sich. Es folgt dann wirklich eine Horrorszene mit Gus, Ida und Mark, die das Spiel vielleicht auf dem Index landen lässt. Wir landen dann im 7. und letzten Kapitel und spielen als Victoria.

Kapitel 7:

Chicago - Victoria

Richard's Gallery: Richard erklärt uns Mark Ackerman's Gemälde. Auch das Journal im Inventar lesen. Mit Mia reden und Vieles erklärt bekommen.

Mit Richard über Mark reden und Listen anfordern. Auch das Buch im Innenraum beim Springbrunnen ansehen. Sich ein Buch von Richard geben lassen, falls es noch nicht im Inventar/bei den Dokumenten ist. Jetzt wieder ins

Büro:

Bevor man den Aufzug betritt, noch den Feuerlöscher von der Wand mitnehmen. Claire überrascht Victoria als diese versucht an Dokumente in ihrem Computer zu gelangen. Mit Clearance reden und es wird klar, dass man in Todd's Büro muss, aber nur der Hausmeister den Schlüssel dazu hat. Also muss er überlistet werden.

Zum Kaffeeautomaten gehen und eine Serviette rechts nehmen. Die Serviette jetzt auf den Kaffeeautomaten anwenden und dann den Knopf drücken, so dass der Kaffee in den Flur läuft. Zurück ins Büro, dem Hausmeister vom Missgeschick berichten und dann vom Wagen des Hausmeisters die Schlüssel und den Schraubenzieher nehmen.

Todd's Büro: Mit den Schlüsseln jetzt die Tür öffnen. Links vom Sideboard den Taser nehmen und sich Todd's Computer ansehen und feststellen, dass er natürlich passwortgeschützt ist und sie somit ins Archiv nach unten muss. Sich den Safe an der rechten Wand ansehen und den blauen Knopf drücken. Er ist mit einem Scanner gesichert, so dass Victoria auch noch Todd's Fingerabdruck braucht. Na ja, da steht ja noch die Kaffeetasse mit der man dann zu Claires Arbeitsplatz geht und wie bereits zuvor einmal beschrieben einen Fingerabdruck von der Tasse nimmt. Ob die Safeöffnung auch mit diesem Fingerabdruck funktioniert? Ausprobieren!

In Todd's Büro den Fingerabdruck auf den Scanner des Safes benutzen. Tatsächlich funktioniert es und Victoria kann einen Sicherheitsschlüssel für den Aufzug ergattern; alles Andere scheint uninteressant zu sein. Also in den Aufzug und den Schlüssel im goldenen Schlüsselloch anwenden und so den B3-Knopf drücken können; so erreicht unsere Heldin das Archiv.

Unten im Gang führt 1 Tür in das Archiv, die andere in den Sicherungs-/Steuerungsbereich. Beide sind verschlossen. Rechts von der Tür zum Sicherungsbereich gibt es ein Gitter, das Victoria mit dem Schraubenzieher öffnen kann. Wenn sie jetzt den Taser auf die Kabel benutzt, könnte sie einen Schritt weiter kommen. Sie verursacht einen Kurzschluss und kann durch die Tür. Alles ansehen und schließlich das Lüftungsgitter rechts von der Eingangstür aufschrauben.

Den Computer ansehen und links auf dem Schreibtisch eine Gebrauchsanweisung lesen. Mit der Release-Taste am Computer einen kleinen Roboter holen und diesen dann mit den Steuerungstasten (links) in den Lüftungsschacht steuern und in den Gang des Archives.

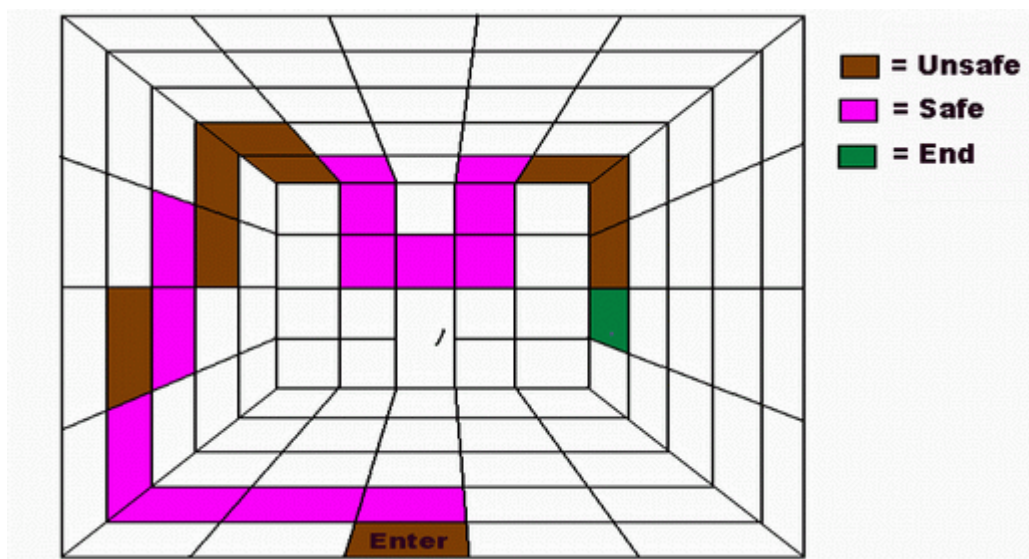
Nun kann der Roboter so gesteuert werden, dass er letztendlich neben dem Panel steht und mit der richtigen Pfeiltaste wird er auf das Panel einen Laserstrahl schießen.



Archives Room Hallway: Jetzt in den Gang des Archives gehen und versuchen weiter vor zu gehen, aber Victoria wird durch Laserstrahlen daran gehindert. Mit Hilfe des Feuerlöschers werden die tödlichen Strahlen sichtbar gemacht. Zurück Steuerungsraum und einen weiteren Roboter mit der Release-Taste aktivieren und ihn dann mit der Steuerung wieder in den Laserraum befördern.

Der Roboter muss hinten rechts unten zum Feld gesteuert werden zum Kontrollpaneel, damit die Laserstrahlen ausgeschaltet werden.

Tipp von Dennis mit Dank auch für die Grafik: Der Trick ist, das entsprechende Quadrat zu betreten ganz kurz nachdem der Laser es abgetastet hat.



Nachdem die Laserstrahlen weg sind, kann man problemlos in das Archiv. Hier den Computer benutzen und erfahren, dass es nicht mehr das gibt, was gesucht wird (es wurde gelöscht, jedoch erst nachdem Victorias Großvater Kenntnis davon hatte). Victoria wird von ihrem erbosten Chef überrascht. Sie quittiert ihren Dienst, erinnert ihn aber an seine Frau und eine gewisse Mitgliedschaft in einem S & M Club. Jetzt zurück zur eigenen Wohnung.

Pat's home: Es müssten doch noch Unterlagen vom Großvater zu finden sein. Also im 1. Stock ins Arbeitszimmer am Ende des Ganges. Sich das Bild über dem Computer in Großansicht ansehen, es umdrehen und sehen, dass hinten etwas eingearbeitet ist zwischen Bild und Rückwand. Unsere Heldin will das Bild nicht zerstören, also geht sie in den Poolraum und dort an die Werkzeugkiste; sie klickt den unteren Teil der Werkzeugkiste an und natürlich findet sie da das geeignete Messer.

Oben dann am Bild das Messer benutzen. So erfährt Victoria, was alles geschah und wohin die gestohlenen Akten gelangt sind. Die Aufzeichnungen des Grossvaters bringen ein wenig Klarheit. Gus heiratete und blieb in Chicago.

Als Victoria das Arbeitszimmer verlässt erhält sie noch einen Anruf von Claire. Vaclav hat im Apartment seines Nachbarn den Schrei einer Frau gehört. Victoria will sich darum kümmern und bald dann nach LA aufbrechen. Also jetzt zuerst mal zum

Campus: Die Treppe rauf und Victoria landet automatisch in Mia´s Apartment. Sie geht ins Bad und wird dort mit dem Killer konfrontiert. Der Kampf lässt einem schon einen kleinen Schauer über den Rücken laufen, zumal Vaclav umgebracht wird und der Mörder seine Maske verliert. Victoria nimmt aus Mia´s Handtasche noch einen Revolver und weiß auch, wo sie nun hingehen muss, denn sie schließt auf die Gemälde und dass diese eine Nachricht enthalten:

Richard's Gallery: Unsere Heldin muss nun den Platz finden, wo der Killer Mia versteckt hat. Sich verschiedene Bilder ansehen und Übereinstimmungen zwischen den Morden in Chicago und Prag finden. Es muss doch hier einen Hinweis geben. Schaut man sich die Bilder an, dann erscheint oben rechts manchmal ein Wort. (Hafen, Kanalisation, Prag, Chicago, Doktor, Nervenklinik, Los Angeles) Auf dem Gemälde, das noch nicht vom Killer benutzt wurde, ist eine Brücke hinter einer schwarzhaarigen Frau zu sehen: die Brücke anklicken (Brücke).

Im Computer könnte man eine Verbindung finden und so geht Victoria zu Richard´s Computer. Den Computer anklicken und die Schlüsselwörter werden rechts angezeigt. Diese Schlüsselwörter können angeklickt werden, aber wir brauchen durch mehrere Wörter eine

verfeinerte Suche. Klicke Brücke, Chicago und Prag an. Dadurch bekommt Victoria einen Zeitungsbericht geliefert; die Information, die sie suchte. Also schnell zu

Tominova (Charles') Bridge: Der abschließende Kampf lässt hoffen und schließt nicht aus, dass es eine Fortsetzung gibt. Man sollte jetzt auch nicht zu früh abbrechen, denn nach den ganzen Namen gibt es noch die Abschlussszene. Sie lässt offen, was mit dem Mörder nun geschehen ist. Eine Leiche hat man nicht gefunden lebt er noch? War er nur verletzt? Für unsere Heldin ist der Fall noch nicht abgeschlossen. Online soll es ja weitergehen und der Schluss lässt ja eigentlich eine Fortsetzung auf CD oder DVD zu.

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!

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