

Tears of Betrayal

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 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!

Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de)

Allgemeine Hinweise:

Dieses Spiel vereint das Textadventure aus den guten alten Zeiten mit dem Grafikadventure. Zum Umherlaufen können sowohl die Pfeiltasten der Tastatur als auch der Mauszeiger benutzt werden (ich habe festgestellt, dass die Steuerung mit den Pfeiltasten an vielen Stellen genauer ist, besonders, wenn man durch Türen gehen möchte!). Aktionsbefehle können auf der Tastatur eingetippt werden (Verb – Objekt) oder man klickt mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Objekt (ein Verben-Menü erscheint), klickt mit der linken Maustaste auf das gewünschte Verb und danach wieder mit der rechten Maustaste auf das Objekt.

Das Spiel ist weitgehend nichtlinear, so dass auch eine von der hier vorgestellten Lösung abweichende Reihenfolge der Aktionen und einzelnen Orte durchgeführt werden kann.

Zum besseren Verständnis, sind die zu sprechenden Personen in **rot**, die einzusammelnden Gegenstände in **grün** und die für Aktionen jeweils erhaltenen Punkte in **blau** dargestellt.

Es ist ratsam, sich einen Ortsplan zu zeichnen und einzutragen, wo die Zebrastreifen jeweils hinführen; so werden lange Wege vermieden. Niemals über die Straßen ohne Zebrastreifen gehen, sonst wird man überfahren und ist tot!



Wohnung: Du erwachst aus dem Albtraum vom Autounfall deiner Frau Roxanne und siehst dich in deinem **Schlafzimmer** um. Schalte die beiden Nachttischlampen ein und drücke auf den Lichtschalter neben der Tür (immer nahe an das gewünschte Objekt herantreten!). Nimm den Brief vom Bett (5) und lies ihn; er verschwindet vor deinen Augen. Springe aus Übermut auf das Bett (3). Öffne den Kleiderschrank und wechsle deine Kleidung (2). Öffne die Tür zum **Wohnzimmer** und betrete es. Drücke auf den Lichtschalter neben der Tür und schalte danach den Fernseher ein (2). Nimm deine **Brieftasche** vom Sofa (5); du hast nun 20 Dollar in deinem Besitz. Gehe nach rechts in die Küche (auch hier kannst du Licht machen), öffne die Schublade und nimm das **Messer** heraus(1). Gehe nun in den unteren Teil des Wohnzimmers (neben der Eingangstür beim Briefkasten befindet sich wieder ein Lichtschalter, der betätigt werden kann) und weiter nach links, wo du die Tür zum **Badezimmer** öffnest. Trete ein, nimm vom Toilettenkasten die **Fotografie** (3) und vom Waschbecken die **Schlüssel** (1) und die **Zahnbürste** (2) mit. Verlasse deine Wohnung und du triffst vor dem Haus **Jack**, der sich im Pub mit dir unterhalten möchte. Begib dich in Rory's Pub, der gegenüber dem Wohnhaus liegt (Zebrastreifen benutzen!).

Pub: Setze dich zu **Jack** auf den Stuhl und rede mit ihm. Er will dir eine Nachricht mit einer Adresse in deinen Briefkasten werfen, wo du mehr über Roxannes mysteriösem Unfall erfahren kannst. Kaufe ihm einen Drink (10) und versuche danach beim Barmann Bier, Whiskey, Wein und Freezer ohne ausreichendes Geld zu kaufen. Das bringt jeweils einen Punkt (4).

Gehe in die **Toilette** des Pubs und öffne die vorderste WC-Tür. Lies die Telefonnummer „666-2341“ an der Wand (5).

Verlasse das Lokal wieder und gehe zurück in deine

Wohnung: Schau dem gespenstigen Treiben zu und höre Roxannes Stimme „besuche mich“. Bemerke das Krankenbett und die mit Blut geschriebene Zahl „106“ an der Küchenwand. Öffne deinen Briefkasten neben der Ausgangstür und schau hinein – noch keine Nachricht von Jack.

Verlasse die Wohnung wieder und laufe nach links, bis du zu **Spieltischen** gelangst. Hier kannst du deine Barschaft erhöhen.

Rede mit dem **Mann** am rechten Spieltisch und spiele das Kartenspiel, wobei du erraten musst, ob die jeweils folgende Karte einen höheren oder niedrigeren Wert besitzt. Der Einsatz hier beträgt jeweils 4 Dollar.

Verlasse das Spiel, jedes Mal wenn du gewonnen hast und speichere den Spielstand ab, damit du diesen sofort wieder laden kannst, wenn du verloren hast! Auf diese Weise kommst du besser voran.

Sobald du 30 Dollar Gewinn erreicht hast, kannst du am mittleren Tisch „Black Jack“ spielen, wobei der Einsatz höher ist (**abspeichern nicht vergessen!**).

Sobald du hier 100 Dollar erreicht hast, kannst du am linken Tisch mit noch höherem Einsatz würfeln. Spiele, bis du ungefähr 500 Dollar in deinem Besitz hast (du kannst auch später immer wieder spielen) und gehe anschließend zurück in den

Pub: Rede mit dem **Barmann** solange, bis er dir von seinen Problemen erzählt (etwa 3 mal) (1). Kaufe beim Barmann ein **Bier** (die geordneten Getränke musst du dir jeweils von der Theke nehmen) und trinke es (6). Kaufe einen **Whiskey** und gib diesen dem **Pianisten** am Klavier (5). Gehe nun zu dem Paar am Tisch und sprich mit der **Frau** solange, bis sie sagt, dass ihr Ehemann eifersüchtig („jealous“) ist. Tippe an dieser Stelle auf der Tastatur „kiss woman“ ein und bestätige mit der Enter-Taste (1).

Verlasse den Pub, gehe zu deinem **Wohnhaus** zurück und springe

auf das hier geparkte Auto deines Nachbarn. Auf die Frage, ob du das wirklich tun willst, tippe „yes I should“ ein (4).

Laufe nun ganz nach rechts weiter zum

Hospital: Rede mit dem **Mädchen**, das am Blumenstand davor steht, und betrete dann das Hospital durch die automatische Tür. Schau dich um und gehe weiter in den Gang hinein. Rede, wenn du möchtest, mit einer **Krankenschwester**. Durch die erste Tür links gelangst du in das **Büro**, durch die Tür rechts hinter dem Rollstuhl gelangst du in ein leeres **Krankenzimmer (2)**, in dem du von einem Schrank einen roten **Lippenstift (3)** mitnimmst. Gehe den Gang nach hinten durch und betrete das vorletzte **Zimmer (106)** auf der rechten Seite. Hier triffst du auf **Roxanne**, die zu dir spricht (5). Eine Krankenschwester auf dem Gang erzählt dir aber, dass deine Frau im Koma liegt. Gehe nochmals in ihr Zimmer und sieh nun, dass Roxanne im Bett liegt und an lebenserhaltende Geräte angeschlossen ist. Versuche mit ihr zu reden – erfolglos.

Verlasse das Hospital und gehe zur **Telefonzelle** davor. Wähle die Telefonnummer „666-2341“ (auf der Tastatur eintippen), die du in der Bartoilette an der Wand gelesen hast (1). Wenn du dich verwählst, erhältst du eine Beispielnummer „666-0000“, die dir ebenfalls einen Punkt einbringt (1). Einen weiteren Punkt erhältst du, wenn du die Nummer „666-6969“ anrufst (1).

Gehe zu deinem **Wohnhaus** zurück und rede zweimal mit dem **irren Mann**, der davor steht. Gib ihm dein Messer und du erhältst dafür von ihm die **Fernbedienung** für deinen Fernseher (8). Begib dich nun in deine

Wohnung: Alles sieht wieder normal aus. Öffne den Briefkasten, nimm und lies die **Nachricht** von Jack über „Villa Bella“, wo dich Hilfe erwartet (1). Benutze die Fernbedienung mehrmals mit dem Fernseher und du erhältst zwei weitere Telefonnummern „666-6262“ und „666-6263“ und Hinweise auf eine Wahrsagerin und ein Beruhigungsmittel für Hunde.

Verlasse die Wohnung, wende dich nach links und finde die **Villa Bella**. Bemerke die Wachhunde hinter dem Eingangstor! Du musst dir etwas einfallen lassen, um an ihnen vorbeizukommen!

Begib dich nun zur

Metzgerei: Rede mit dem **Metzger** und kaufe einen **Hamburger** (1), ein gebratenes **Hähnchen** (1), ein **Steak** (1), eine **Salami** (1) und ein **Schnitzel** (1). Gehe danach in die

Apotheke: Rede mit dem **Apotheker** und kaufe ein **Schlafmittel** (6), das **Aspirin** (1), die **Vitamintabletten** (1) und die **Diätpillen** (1). Weitere Punkte erhältst du, wenn du nach einem „**Condom**“ (1) und nach „**Cocaine**“ (1) fragst (tippe „ask about condom“ auf der Tastatur ein...). Gehe zurück zur

Villa Bella: Benutze das Schlafmittel mit dem Hamburger und wirf den so präparierten Hamburger zu den Hunden (10). Klettere, nachdem sie nun außer Gefecht gesetzt sind, über das Tor (6) und laufe nach links an der Hausseite vorbei, bis zu einem offenen Fenster. Klettere über die Kisten unter ihm in die Villa hinein. Sieh dich im Haus um und finde den Raum mit der Wahrsagerin. Gehe zunächst nach rechts durch die Türöffnung in den angrenzenden Raum und stecke vom Telefontisch die **Kreditkarte** ein (4). Benutze das Telefon hier und wähle die beiden Telefonnummern, die du im TV gehört hast: „666-6262“ (1) und „666-6263“ (1). Begib dich danach zur **Wahrsagerin** zurück, sprich sie an, setze dich auf den Stuhl ihr gegenüber und rede erneut mit ihr (4). Sie benötigt noch etwas Wertvolles von Roxanne, bevor sie dir mehr sagen kann... Automatisch findest du dich nach dem Gespräch außerhalb der Villa vor dem Tor wieder.

Begib dich zur **Bank** (rechts von deinem Wohnhaus) und benutze die Kreditkarte mit dem Geldautomaten; du erhältst 50 Dollar.

Sieh dich auf dem Weg vor dem **Park** um und rede mit dem **Mann am Proteststand**. Er tritt für die Rettung der Hühner ein. Gib ihm das Hähnchen (6) und du bekommst von ihm dafür 30 Dollar. Kaufe nacheinander in der **Metzgerei** die restlichen beiden Hühnchen, gib sie dem Mann am Proteststand und erhalte dafür wieder je 30 Dollar. Gehe noch einmal zurück in die **Metzgerei**, betrachte das Schild „Hähnchen ausverkauft“ auf der Theke und frage den **Metzger** nach dem Schild (6). Verlasse den Laden und gehe in das

Leihhaus: Als du es betrittst, bemerkst du im Schaukasten die Halskette von Roxanne. Sieh dir alle ausgestellten Gegenstände an und rede anschließend mit dem **Pfandverleiher**. Gib ihm die Vitaminpillen, damit er schneller läuft (2). Tippe „order necklace“ ein, aber er will dir

die Halskette nur im Tausch gegen etwas überlassen, wobei er das Gewehr an der Wand ansieht. Du kannst den Briefkasten kaufen, aber er ist nutzlos. Kaufe stattdessen das **Tablett** (direkt vor ihm der schmale waagrechte Balken). Verlasse das Leihhaus wieder und gehe in den

Pub: Gib dem Barman das Tablett und er spendiert dir als Dank einen **Freezer**, den du dir vom Tresen mitnimmst (nicht selbst trinken, du stirbst daran!).

Verlasse den Pub und begib dich in den

Park: Betrete den Park durch den rechten Eingang und rede mit der **Frau**, die auf einer Bank sitzt. Sie hat ihren Ehemann getötet. Gehe zum Abfallkorb vorn und betrachte ihn genauer. In ihm liegt eine **Pistole**, die du aufhebst (4). Gehe wieder zurück in das

Leihhaus: Tausche beim Pfandverleiher nun die Pistole gegen die **Halskette** ein (12). Verlasse das Leihhaus und begib dich in die

Villa Bella: Setze dich wieder zur **Wahrsagerin** und gib ihr die Halskette (8). Du erfährst nun, dass Roxanne von einer Bande mit dem Namen „Black Hawks“ erpresst wurde. Gehe von der Villa aus nach links weiter und du gelangst zu den

Docks: Vor dem Eingang stehen die „Black Hawks“. Rede mit dem **Bandenführer** und er erklärt dir, dass du mehr Muskeln brauchst, um ein Mitglied der Bande zu werden. Begib dich daher in den nun geöffneten

Fitness-Club: Rede mit dem Mann hinter der Glasscheibe und du kaufst eine **Mitgliedskarte** (7). Benutze nun nacheinander die Bank (3), das „Butterfly“-Gerät (3) und die Hanteln (3). Nun hast du genügend Muskeln aufgebaut und gehst zu den Black Hawks zurück.

Docks: Rede wieder mit dem **Anführer**; nun verlangt er die richtige Kleidung. Begib dich danach in den

Bekleidungsladen: Sieh dich um und sprich mit dem **Verkäufer**. Kaufe die richtige **Bekleidung** (6) und ziehe sie an (2). Der Verkäufer schenkt dir noch eine **Sonnenbrille** dazu. Gib ihm schließlich noch den Freezer (2). Gehe zurück zu den

Docks: Rede erneut mit dem **Bandenführer**, der immer noch nicht zufrieden ist. Er möchte noch, dass du dir ein Tattoo auf die Hand tätowieren lässt, wobei dir ein gewisser „Bruce“ im Park weiterhilft. Gehe wieder durch den rechten Eingang in den

Park: Rede mit **Bruce**, der auf einer Bank sitzt. Er erzählt dir von einem geheimen Tattoo-Studio, das sich hinter dem Spiegel in der Toilette der Bar befindet. Um hineinzugelangen, musst du einen Kreis auf den Spiegel malen und das richtige Passwort sagen, welches an der Wand im Fitness-Club steht. Begib dich nun wieder in den

Fitness-Club: Gehe zu den Umkleidekabinen hinten im Raum und lies das Passwort „Anton taught me“ an der Wand (5).

Anmerkung: stelle sicher, dass du alle punktebringenden Aktionen erledigt hast, bevor du dir im Pub das Tattoo machen lässt. Danach ist es nämlich Nacht und außer dem Pub und dem Leihhaus sind alle Geschäfte geschlossen!

Pub: Gehe in den Toilettenraum und benutze den Lippenstift auf den großen Spiegel (9). Sage das Passwort (tippe „Anton taught me“ auf der Tastatur) und du erhältst danach dein Tattoo. Der Tätowierer schenkt dir zum Schluss eine Dose mit **Motoröl** (13).
Begib dich nun wieder zu den

Docks: Rede mit dem **Bandenführer**, der einen Beweis deiner Muskelkraft verlangt, bevor du auf dem Partyschiff deine Mitgliedschaft feiern darfst, und dich zur Prüfung auf den Parkplatz neben dem Hospital schickt.
Sieh dich zunächst auf dem **Dockgelände** um, das du nun (am Wächter vorbei) betreten darfst und gehe in den **Hangar** hinein, in dem ein Porsche steht. Beweise deine Muskelkraft und stoße das Auto um (5).
Begib dich anschließend zum Parkplatz des Hospitals, der sich rechts ganz hinten neben dem Gebäude befindet.

Hospital-Parkplatz: Du siehst ein Auto und das gefesselte Blumenmädchen neben einer Bombe sitzen. Um die Bombe zu entschärfen, benötigst du einen vierstelligen Code. Setze die

Sonnenbrille auf und lies die Zahl „3231“ an der Gebäudewand. In der Nahansicht der Bombe tippe nun diese Zahl mit deiner Tastatur ein (11) und nimm die **Zeitbombe** danach an dich (4). Benutze die Zeitbombe mit dem Auto und du fährst automatisch los und wirst von der Polizei verfolgt! Öffne das Fenster (es funktioniert sonst nichts im Auto!) und benutze das Motoröl mit dem offenen Fenster (12).....

Schau dir die Endsequenz an und du schließt das Spiel mit der Höchstpunktzahl ab!

ENDE

**Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf
gamepad.de.**

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!