

## Verliebt in Berlin.

### Die Komplettlösung von devil 2005 und der Page

<http://www.spiele-hilfe.de/to/>

Wir danken dem Autor für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen.



**Tag 1:** Lisa liest in ihrem Tagebuch vor... Wir gehen erst mal zu Kerima. Wenn wir dort sind, gleich mal zu David gehen (er ist bei Lisas Schreibtisch hinten dran) und reden mit ihm...

Danach gehen wir an Lisas Schreibtisch und nehmen das Klemmbrett mit...

So dann mal ans Faxgerät, ups da fehlt das Papier... Na dann mal suchen gehen! Wir wenden uns mal Sabrina im Empfang zu, reden mit ihr und fragen nach der Nummer vom Hotel und nach Faxpapier. Die Nummer gibt sie uns beim Papier sagt sie nein...

Die Nummer finden wir auf dem Schreibtisch und notieren sie auf dem Klemmbrett. Das Faxpapier brauchen wir auch, also einfach so oft auf das Papier klicken bis Lisa es nimmt (sie tut es dann, wenn die Empfangsdame mal aus dem Fenster schaut) ... Wir gehen zurück in Lisas Büro und legen das Papier in das Faxgerät (unten das Faxpapier anklicken und auf das Faxgerät klicken). Dann ans Telefon (auf dem Schreibtisch bei Lisa), es benutzen, das Hotel anrufen und buchen...

So wenn das erledigt ist kommt ein Fax an; das schicken wir an Richard weiter (Fax mitnehmen, anklicken (unten) und auf Faxgerät klicken)...

Jetzt gehen wir zu Hugo ins Atelier und reden mit ihm; wir fragen ihn, ob er zum Termin morgen kommt (er sagt nein).

Was machen wir jetzt? \*gg\*... Wir gehen mal ins Catering zu Agnes und reden mit ihr; sie sagt, du musst den Sekt besorgen für morgen...

Gut wir müssen Timo anrufen, also auf zu Sabrina und nach der Nummer von ihm fragen, und gleich wegen morgen mit ihr reden.

Sie gibt aber die Nummer nicht raus... Na ja, dann ein bisschen am Tisch schauen.... Da hängt ja ein Zettel am Monitor; also noch mal zu Sabrina und mit ihr reden. Sie gibt die Nummer immer noch nicht...

Also auf zu Agnes, auf dem Tresen steht eine Flasche Wasser und die nehmen wir mit...

Dann wieder zu Sabrina, ihr Glas (steht vor den Blumen auf dem Tisch) voll machen mit Wasser; sie geht aufs Klo, und so schnell die Nummer notieren...

So dann gehen wir zu Lisas Schreibtisch telefonieren ...Timo anrufen... Danach wieder zu Agnes, das Sektglass nehmen, was hinter ihr steht und voll machen mit Sekt (Sekt steht auch hinter ihr). Zu Hugo gehen und ihm Sekt geben; wenn er getrunken hat noch mal mit ihm reden. So er kommt auch am nächsten Morgen...

Jetzt geht's zu Jürgen in dem Kiosk... Wir reden mit Jürgen, ob er den Sekt hat und bringen kann... Wenn das erledigt ist, gehen wir nach Hause und reden mal mit Lisas Vater...

Danach gehen wir in Lisas Zimmer..., an Schreibtisch und dort finden wir ein blaues Buch, das Tagebuch; Da schreiben wir mal rein... danach gehen wir schlafen... und tag 1 ist zuende!

**Tag 2:** Zu Kerima... auf zu David und mit ihm reden...; zu Hugo ins Atelier, mit ihm reden... , wieder zu David und mit ihm reden..., wieder zu Hugo und mit ihm reden. Das Hemd mitnehmen (liegt auf dem Tisch)... , das Hemd zu David bringen und mit ihm reden...

Sekt Flaschen im empfang zu Agnes bringen... dann das Team zusammen rufen... .  
Zu David gehen und mit ihm reden... in den Empfang gehen... wenn alle aus dem Raum sind an Sabrinas Schreibtisch gehen, da liegt Lisas Terminplaner (er ist mit Kaffee überschüttet worden)... Terminplaner zu Agnes bringen...

Schnell ein Sprung in den Präsentationsraum machen und mit Timo reden; er soll fahren (einfach sagen ist genehmigt)... wieder zu Agnes und Terminplaner holen... dann zu Hugo, mit Hugo solange reden bis er uns die Nummer gibt...

Auf zu Lisas Schreibtisch und den Stoff bestellen, wieder das Fax, das ankommt an Richard weitergeben...

So jetzt noch zu Jürgen, mit ihm reden und wieder zurück zu Kerima in Lisas Raum gehen...

Danach ab in die Tiki-Bar... mit Yvonne reden... dann mit David reden; wir brauchen Absinth! Auf der Theke liegt ein €Stück (an der Ecke), das nehmen wir und gehen an den Spielautomaten (ist links an der Seite)... Spielen und dann ans Münztelefon, Jürgen anrufen mit ihm reden... Danach zum Kiosk, Jürgen kommt, gibt uns den Absinth, wir gehen zurück in die tiki-bar und geben den Absinth ab...

Dann an die Theke und trinken... Ups besoffen \*ggg\*... Mit Yvonne reden, mit David reden, dann aufs Klo... Das Glas Wasser nehmen (unten anklicken) und aufs Waschbecken klicken (Glas ist voll), wieder das Glas anklicken(unten) und auf Lisa klicken (sie trinkt das Wasser). Das ganze machen wir 2-mal (Tipp: man sieht es nicht wie das glas voll wird und wie Lisa es trinkt)... Danach gehen wir aufs Klo (hinten rechts)...

**Achtung:** Bei manchen PC's tritt hier ein BUG auf. Wenn das Glas nicht an der Wand unterhalb des Fensters zerschmettert werden kann, dann gibt es auf <http://www.gamepad.de> unter Lösungen einen Spielstand zum Downloaden, mit dem es dann weiter geht!

Licht aus, es redet jemand... Wir nehmen das Glas (unten) und schmeißen es gegen die Wand (unterm Fenster), nehmen die Scherben auf, klicken die Scherben wieder an (unten) und klicken aufs Fenster...

Auf in Lisas Zimmer... Tagebuch schreiben und schlafen... Und der Tag 2 ist überstanden...

**Tag 3:** Zu Kermina... Zu Hugo und mit ihm reden, hinten auf die Puppe in der Mitte klicken, Nummer aufschreiben (Klemmbrett). In den Präsentationsraum gehen, den Computer mit nehmen (hinten auf dem Tisch)...

In Lisas Raum, ans Telefon gehen und die Puppen bestellen, Fax wieder an Richard weiter geben... wieder zu Hugo mit ihm sprechen... danach in Empfangsraum und Jürgen den Laptop geben.

Danach zu Richard gehen und mit ihm reden... wieder telefonieren, Timo anrufen... zu Hugo mit ihm reden... danach zu David wieder mit ihm reden... nach hause gehen.

Anrufbeantwortet abhören (steht hinten links am Fenster), auf in die Tiki-Bar, mit Yvonne reden, zu der Blume gehen und wenn das Licht ausgeht auf belauschen klicken (wenn man mit der Maus zum Tisch geht, steht's dran)... dann nach hause Tagebuch schreiben und schlagen gehen... und der Kürzeste Tag ist geschafft...

**Tag 4:** Zu Kermina... An den Schreibtisch von Lisa den Brieföffner nehmen (liegt neben der Kaffeekasse), auf den Brief klicken... zum Empfang gehen... mit Richard reden... zu Jürgen gehen und mit ihm reden, dass er hilft! Zu Richard gehen, mit ihm reden. Wenn er weg ist, die Papierschnipsel aus der Mülltonne nehmen, Schere und Papier nehmen ( auf dem Schrank rechts); die Schere mit dem Papier zusammen bringen (Schere anklicken und auf Papier

klicken), Mülltonne wieder voll, dann auf das Telefon klicken (links am Schreibtisch), Liste löschen, die Verträge anschauen auf dem Schreibtisch...Z

Zu Hugo gehen mit ihm reden. Dann zu Jürgen und eine Brechstange holen, kurz raus aus dem Kiosk und wieder rein (Brechstange ist hinter der Theke)... Wieder ins Atelier, mit der Brechstange die Kisten aufmachen...

Die Bauanleitung vergrößern (Bauanleitung anklicken und auf Lupe ganz links klicken)... Die Bilder in die richtige Reihenfolge bringen...

1. ungeordneter Haufen
2. Ein Fuß
3. Beide Füße
4. Arme
5. Kopf
6. fertiges Bild

Jetzt die korrekte Bauanleitung auf die Puppen anwenden - 3 (2 rechts, 1 links)...

Danach nach hause gehen, aus der Küche das Papier mitnehmen und den Kleber (in der Schublade links in der Küche)... Schnipsel auf Lupe ziehen, dann auf sortieren klicken... den Kleber anklicken und auf alle 3 Blätter Kleber machen; dann die Papierschnipsel darauf anwenden, auf alle 3... danach noch Tagebuch schreiben und ab ins Bett...

**Tag 5:** Zu Kerima... Auf zu Richard mit ihm reden... ins Catering und mit Timo reden... dann zum Kiosk, auf die Flaschen klicken, die neben der Theke stehen... Nun mit Jürgen reden...

Jetzt kann man auf 2 Arten weiter machen.

1. man kann sich das Geld von Jürgen leihen.
2. man geht zurück zu Lisas Schreibtisch, nimmt den Brieföffner und klickt damit auf die Kaffeekasse, dann hat man das Geld auch.

Sucht es euch aus...

Dann wieder zu Timo gehen (Catering), ihm das Geld geben (unten anklicken und dann auf Timo)... danach mit Agnes reden... dann zu Lisas Schreibtisch gehen und den Fisch bestellen; mal wieder Fax an Richard (nerv nerv)... Wieder zu Agnes und mit ihr reden... dann zu Hugo mit ihm reden... zu Richard mit ihm reden, er faxt die Liste... zu Lisa Schreibtisch und die Liste mitnehmen, die im Fax ankommt... diese zu Hugo bringen... dann ihm helfen, die Entwürfe zu machen...

Alle Materialien nehmen, die auf dem Tisch liegen, dann:

1. Stoffrille unter dem Tisch nehmen.
2. Schnittmuster (weißes T-Shirt) darauf legen.
3. Nadeln darauf legen.
4. Nadel wieder wegnehmen.
5. Kreide darauf anwenden.
6. Schnittmuster wegnehmen.
7. Wieder Kreide darauf benutzen.
8. Ausschneiden

Das ganze 3 mal machen... dann rausgehen und wieder rein..., die Liste mitnehmen und mit Hugo reden. In Lisas Raum gehen, die Liste (unten) nehmen und auf das Fax klicken, an Richard und an die Modellagentur schicken. Dann mit David reden und danach zu ihm ins Büro gehen und noch mal mit ihm reden; ihm die 3 Briefe geben, (unten) nehmen und auf David klicken, raus gehen und wieder rein gehen, noch mal mit ihm reden, dann raus gehen... Auf in die tiki-bar..., mit Richard reden..., dann einen Drink bei Yvonne holen und Richard bringen (auf das Glas klicken unten und auf Richard klicken)... Zu Hause wieder

Tagebuchschreiben und ab ins Bett... und auch dieser Tag ist erledigt.

**Tag 6:** Zu Kerima... AHHHHHHHHHHH HIILLLLLFEEEE EINBRUCH \*ggg\*...  
Auf zu Hugo und mit ihm reden... Die Puppen erneut zusammen bauen, und die Stoffmuster  
erneut herstellen... In den Präsentationsraum gehen, den Computer auf dem Tisch mitnehmen  
und mit Timo reden... danach zu Agnes und mit ihr reden. Dann die Haken mitnehmen bei  
den Fischen (hinter Agnes, die Haken sind am Rand des Kartons, also den Rand mit der  
Maus abfahren)... Auf in Lisas Raum, das Fax mitnehmen, das ankommt... mit David  
reden... danach zu Hugo und mit ihm reden, die Entwürfe geben...die Haken an die Puppen  
hängen (auf die Haken klicken und dann auf die Puppen)... Zu Timo gehen mit ihm  
reden...,zu Agnes und mit ihr reden... danach zu Jürgen an den Kiosk...  
VOR DEM KIOSK BLEIBEN... auf die Brechstange klicken(unten) danach auf die  
PFOSTEN so das man alle 3 Ketten mitnehmen kann...

Dann zu Jürgen und mit ihm reden, den Computer auf dem Tisch mitnehmen... Wieder  
zurück zu Kerima in den Präsentationsraum und mit Timo reden, den Computer auf den Tisch  
stellen (hinten links) (Computer anklicken, dann auf den Tisch klicken). Das Kabel nehmen  
und in die Steckdose einstecken (man muss hinter dem Tisch stehen, sonst sieht man die  
Steckdose nicht)...

Rote LED: 10/20  
Gelbe LED: 20/20  
Grüne LED: 20/25  
Blaue LED: 10/10

Nun links oben auf den Schalter klicken... Noch mal in den Präsentationsraum gehen, die  
Ketten an die Puppen hängen (Kette unten anklicken, dann auf Puppe (bei allen 3))... Mit  
Hugo reden... Wieder mit Timo reden, dass er die Puppen aufhängt... wieder ins Atelier und  
dann wieder in Präsentationsraum gehen, noch mal mit Timo reden... danach zu David und  
mit ihm reden... Auf nach Hause Tagebuch schreiben und schlafen... Und der letzte  
Vorbereitungstag ist fertig...

**Tag 7:** Zu Kerima... mit David reden und ihm ein Hemd geben... in den Empfangsraum  
gehen...

.....und wir sehen das ENDE!

**Wir danken dem Autor für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de>  
veröffentlichen zu dürfen.**

**Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 3  
63075 Offenbach**

**Schaut auch mal auf die Page des Autors:  
<http://www.spiele-hilfe.de.to/>**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereit-  
stellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen  
hat und wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung  
unserer Kosten ein paar Briefmarken senden, die wir auch gerne mit dem Autor teilen.  
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**