

Nancy Drew

Das Phantom von Venedig

Lösungshilfe © by compitiger exklusiv für <http://www.gamepad.de>

Personen	sind	fett
Orte		violett
Anklickbare Gegenstände		grün
Mitnehmbare Gegenstände		blau
Regieanweisungen		braun
Richtungsangaben		rot

markiert.

Es gibt etliche Minispiele, die sehr gut ins Spiel integriert sind und die beliebig oft wiederholt werden können, bis sie geschafft sind. Man kann nicht sterben, aber eine Menge fataler Fehler machen, sodass man den Fall entzogen kriegt und nach Hause geschickt wird. Aber auch da kann man sofort einen neuen Versuch starten, ohne einen alten Spielstand laden zu müssen.

Falls uns im Spiel das Geld ausgehen sollte, gibt es verschiedene Möglichkeiten der Geldbeschaffung. Wir können überall, wo der Cursor zu einem hell mintfarbenen Pfeil wird, in Papierkörben oder zerknülltem Papier rumklicken. Manchmal werden wir fündig, oder wir verkaufen am Rialtomarket Blumen, die wir zuvor auf dem Dachgarten gepflückt haben. Allerdings muss man dazu in einem Minispiel die Bienen überlisten und vorher am Rialtomarket die gelbe Giftspritze gekauft haben, mit der die Bienen ruhig gestellt werden.

Weniger mühsam ist es, für Geld zu tanzen, wenn wir erst mal das Vortanzen geschafft haben. Dann einfach nur den gelben Vorhang berühren und der Rubel rollt.

Wir spielen **Nancy Drew**, eine junge amerikanische Hobbydetektivin und starten an ihrem **Schreibtisch**. Oben links in dem **Scrapbook** sind sämtliche Vorgängerspiele der Serie aufgelistet, darunter in dem **Buch** befindet sich die Spieleanleitung, in der Mitte liegt die **Fallakte**, rechts daneben das Englisch/Italienisch **Wörterbuch** und darunter klemmt unser **Flugticket**. Die letzten drei greifen wir uns und wählen noch zwischen Junior oder Senior Detective, (der einzige Unterschied besteht in der **Was-muss-ich-noch-machen Task-Liste**, die beim Senior Detective fehlt) und wir befinden uns schon mittendrin im Abenteuer und zwar in einer ausgesprochen misslichen Lage.

Im Spielverlauf erfahren wir, wie wir da hineingeraten sind. Wir beginnen in unserem **Zimmer** im **Casa Nascosta**, kurz **Ca´**, welches wir mit einer Deutschen namens **Helena** teilen. Als erstes lesen wir schamlos deren **Postkarten**, die auf der Kommode vor ihrem **Foto** liegen und dann rufen

wir **Mrs. Rutherford** an, der wir diesen Auftrag verdanken. Die Telefonnummer finden wir in unserem Notizbuch am unteren Bildschirmrand.

Es gibt insgesamt 7 Icons unten und 2 Icons oben, von dem das linke unser momentanes Outfit zeigt, und das rechte unsere Barschaft. Die Icons am unteren Rand zeigen auf der linken Seite von links nach rechts unser Inventar, unser Notizbuch und die Taskliste und auf der rechten Seite die Optionen, Laden, Speichern und Beenden.

Wir können beim Wählen das Notizbuch aufgeklappt lassen, das erspart das Abschreiben der ellenlangen Telefonnummern.

Irgendwie scheint **Mrs. Rutherford** nicht so ganz im Bilde und wir versuchen **Ned** an zu rufen, der ist aber nicht da. Rechts neben der **Zimmertür** steht unser **Kleiderschrank**, da können wir unser Outfit wechseln, was z.Zt. zwar möglich, aber nicht nötig ist. Und links daneben liegt auf der Kommode ein interaktiver **Reiseführer** mit Wissenswertem über Venedig und einem Crashkurs in Italienisch. Wir können noch auf den **Balkon** gehen und die Aussicht bewundern und das **Bad** benutzen. Dann verlassen wir das **Zimmer** nach links und reden in der **Halle** mit **Colin Baxter**, dem Restaurator und werfen einen Blick durch das Mikroskop auf die Mosaiksteinchen. Leider müssen wir seine begeisterten Ergüsse irgendwann brutal abwürgen, weil **Colin** sonst kein Ende findet, aber dann erwähnt er das **Päckchen**, das neben der Tür auf uns wartet. Gegenüber von **Colins** Tisch steht ein **Schreibtisch** mit **Helenas Notizbuch**, das wir schamlos durchblättern. Links daneben führt ein offener **Durchgang** in den **Dachgarten**, wo wir unsere **Hausherrin Margherita** beim Sonnenbaden antreffen. Auch mit dieser wird alles besprochen und wir verlassen den **Dachgarten** wieder und merken uns die **Bienen** an den lila **Blumen** rechts neben der Tür. In der **Halle** gehen wir rechts durch die Tür, die unserer Zimmertür genau gegenüberliegt und stoßen draußen mit **Helena** zusammen. Beim Aufsammeln der **Briefe** werfen wir einen kurzen Blick auf die Adresse. Auf dem Tischchen finden wir unser **Päckchen** mit einer **Checkkarte** einer **Adresse** und **Anweisungen** und lesen in der **Zeitung** über die neuste Untat des Phantoms. Dann durchqueren wir das Tor und landen auf dem **Stadtplan**.

Alle **Orte**, die mit einem **Auge** versehen sind, können wir aufsuchen. Wir müssen dazu nacheinander jeden Punkt auf dem Weg zu unserem Ziel auf dem **Plan** ansteuern. Schwarz markierte Wege werden zu Fuß zurückgelegt, rote per **Vaporetto** und blaue per **Gondel**. (Das wird später noch wichtig). Die beiden letzten Gondeln sind kostenpflichtig, weil (oder obwohl) der Gondoliere singt. Aber Luigi befördert uns stumm und gratis. Wenn wir am Ziel sind, 2x klicken, um an diesem **Ort** weiter zu spielen.

So machen wir uns auf zum **Geldautomaten** in der **Banca dell Oro** auf der

Piazza San Marco. Wir schieben unsere **Checkkarte** in den **Automaten** und klicken auf **Instructions** und **Crime Dossiers**, lesen beides sorgfältig durch und erhalten ein **Fernglas** und ein **PDA**, das als 4. **Icon unten links erscheint**. Nach dem Verlassen der **Bank** nehmen wir aus dem **Futterspender** rechts eine Handvoll **Taubenfutter** für 5€ mit und merken uns schon mal den **Kiosk** links, denn dort gibt es nützliche Dinge wie Sachbücher und Sonnenbrillen. Die 20€ für das Deutsch/Englisch **Wörterbuch** können wir uns allerdings sparen, aber das **Magazin** mit dem Artikel über die Funktionsweise von Schlössern nehmen wir mit. Zurück zum **Ca' Nascosta**. Dort piept unser **Pager**, **Fango** ist also in seinem **Büro**. Auf der **Dachterrasse** schauen wir mit dem **Fernglas** auf das **Argon Gebäude** und sehen, wie **Fango** eine Brieftaube empfängt. (**Margheritas Frage beantworten wir mit Birdwatching**) Das alles berichten wir (automatisch) unserer Kontaktperson bei der italienischen Polizei, **Sophia**. Die schickt uns zum **Kostümverleih** auf dem **Campo St. Maria Formosa**, um einen **Peilsender** ab zu holen.

Da dieser sich nach kurzer Zeit selbst zerstört und überdies sehr schwer zu finden ist, sollte man nach Betreten der **Location abspeichern**, warten bis das Teil explodiert ist, dann den Spielstand laden und sofort auf den Ort klicken an dem das Ding zuvor explodiert ist. Im **Kostümverleih** liegt es an der **Spitze des Schuhs** auf dem **Schuhkarton** zu 60€ Wenn man das vergeigt hat, wird der **Peilsender** an einem neuen Ort hinterlegt. Dann auf den **Stadtplan** wechseln, das **PDA** anklicken und unter **Message** den neuen Ort ablesen, dorthin, **abspeichern** etc.

Wenn wir den **Peilsender** haben, gehen wir zurück zum **Ca'**, um aus unserer **Schminktaste** im **Kleiderschrank** rechts oben ein paar **Haarnadeln** zu besorgen. Die brauchen wir nämlich, um das **Schloss** zu **Fangos Büro** im **Argon Gebäude** am **Campo del Frari** zu knacken. Hilfestellung gibt uns dabei die Anleitung im **Magazin** vom **Kiosk**. Da ein Zufallsgenerator am Werk ist, kann keine eindeutige Lösung für das Schlossknacken gegeben werden. Aber es ist nicht sehr schwierig. Das Schloss besteht aus 6 zweifarbigen **Bolzen**, die beim Anklicken sich selbst und 0-2 weitere Bolzen verstellen. Ziel ist es, alle Bolzen so anzuordnen, dass sich der graue Teil genau über der waagerechten schwarzen Linie befindet und der bronzene Teil genau darunter. Man sollte zuerst die **Bolzen** korrekt einstellen, die die meisten anderen **Bolzen** mitbewegen, dann den als nächsten, der nur einen anderen mitbewegt und zum Schluss den **Bolzen**, der nur sich selbst einstellt. Es ist ein bisschen Fummelei, aber machbar. Außerdem muss das Schloss immer wieder auf diese Weise geöffnet werden, wenn man wieder erneut in das **Büro** will. (Das Schloss ist wegen des Zufallsgenerators in jedem Spiel anders, aber innerhalb eines Spiels bleibt es das gleiche)

Wir betreten das **Büro** und gehen nach links zur **Taube** am Fenster streuen

das Futter vor sie hin und legen den Peilsender obendrauf und die Taube pickt sofort alles auf. Dann gehen wir zwei Schritte zurück und unser Pager piept.

Jetzt sollten wir uns schnell verstecken. (Wenn wir erwischt werden ist unsere Mission gescheitert und das Spiel hier zu Ende, aber wir haben immer wieder eine neue Chance und müssen nur mit Yes bestätigen oder das automatisch angelegte Save laden. Das gilt für alle brenzligen Situationen)

Wir gehen einen Schritt auf die Bürotür zu und wenden uns dann nach links und verstecken uns in dem etwas geöffneten Schrank. Von dort hören wir Fango reden und die Taube wegfliegen. Fango geht, und wir sind wieder allein. Beim Verlassen des Schrankes schauen wir uns das Poster mit den Masken der Commedia dell Arte genauer an. Einige sind durchgestrichen. Dann sehen wir uns im Raum um. Auf dem Tisch vor uns sehen wir uns mit Hilfe des italienischen Wörterbuches die Reiseprospekte an, wir bestaunen Fangos Diplome an der Wand und ziehen im Regal die Spieluhr mit dem Karussellpferd auf. Mit dem Fax Gerät rechts am Fenster können wir noch nichts anfangen aber der Aktenschrank links vom Fenster hält einige Überraschungen bereit. Wichtig ist (wird) das Scopa Spiel aus der mittleren Reihe. Da fehlen einige Karten. Merken für später. Dann wenden wir uns Fangos Schreibtisch zu. Dort steht eine Packung Pralinen. Wir merken uns deren Aussehen und Namen. Dann schauen wir uns seinen Laptop näher an. Das Ding verlangt natürlich ein Passwort. Hat wohl etwas mit den Commedia dell Arte Masken zu tun. Wir probieren alle nicht durchgestrichenen Namen aus und werden bei il capitano (so eintippen) fündig.

Dort schauen wir uns alle Dateien im Papierkorb an, die Reisetornos wieder mit Hilfe des Wörterbuchs und besonders die Aufzeichnungen der gespielten Schachpartien. Allerdings kommen wir ohne spezielle Infos nicht weiter. Wir verlassen Fangos Büro und gehen zum Kiosk auf der Piazza San Marco und besorgen uns einen Schach Führer. Dabei fällt uns ein, dass wir ja noch die Taube aufspüren müssen. Dazu klicken wir auf unserem PDA das oberste Icon Track an und die grünen Pfeile, zeigen die möglichen Richtungen an, in denen die Taube zu suchen ist. Letztendlich finden wir sie in einem Schwarm anderer Tauben auf dem Campo St. Margherita. Auch hier wieder abspeichern, denn wenn wir die Taube nicht beim 3. Klick finden, flattert der ganze Schwarm auf und wir müssen erst wieder nach ihr suchen. In Bildschirmmitte befindet sich eine Säule, von den darunter sitzenden Tauben ist es die 4. Taube von oben, und sie hat einen Zettel am Fuß. Der ist auf den ersten Blick aber wenig ergiebig. Wir rufen automatisch Sophia an und machen uns auf ins Ca', um dort Colins Mikroskop zu benutzen. Vorher versuchen wir noch

vergeblich in den **Spielsalon** zu gelangen, und merken uns den **Propagastank**, der mit einem **Zahlenschloss** gesichert ist. Außerdem durchwühlen wir den **Müllcontainer** daneben, und fördern einige Gegenstände aus den Vorgängerspielen zutage, bis wir den **Zeitungsartikel** über **Colins** wahre Identität finden und den **Brief** von **Enrico Tazza** an **Samantha Quick**. (**Wörterbuch**) Wenn wir uns so ein Outfit besorgen könnten, wie **Tazza** es an **Samantha** erwartet, lässt er uns wahrscheinlich in den **Spielclub**. Aber erst mal zurück ins **Ca´**. Dort liegt wieder ein **Päckchen**. *Pralinen von Il Dottore*, so so. In dieser Anordnung ergeben die Anfangsbuchstaben der Pralinennamen die Worte COPPA SAFE. Soll das heißen, der Pokal ist in Sicherheit? Der Pokal aus dem Zeitungsartikel? Nachdem wir ein Gespräch zwischen **Helena**, **Colin** und **Margherita** belauscht haben versuchen wir **Colins Mikroskop** zu benutzen. Er erlaubt es uns, und wir können die Nachricht auf dem Mikropunkt des **Hello-Zettels** entziffern. Die Nummer 43556 erscheint in unserem Notizbuch.

Spätestens jetzt sollten wir mal unsere Taskliste aufrufen und alles Erledigte abhaken, und unsere offenen Aufgaben checken, bevor wir ganz den Überblick verlieren.

Wo wir schon mal hier sind, quetschen wir **Colin** alias **Justin** und **Helena** ein wenig aus und dann fühlen wir der versnobten **Margherita** auf den Zahn. Beim Verlassen des **Ca´** erhalten wir einen Anruf von **Sophia**. *Da ein Komplize des Phantoms offenbar im Ca´ logiert, sollen wir dessen Bewohner verwanzten. Die Peilsender können wir am bekannten Geldautomaten abholen.* Also auf zur **Piazza San Marco**. Dort erhalten wir am **Geldautomaten** (**Karte** benutzen und **Pick up** drücken) 3 **Gegenstände**, ein grünes **Mosaiksteinchen**, ein weißes **Röllchen** und ein schwarzes **Etui**. Im **Kostümverleih** am **Campo St. Maria Formosa** kaufen wir ein rotes **Kleid** für 60€, weiße **Handschuhe** für 5€ und eine blonde **Perücke** für 40€ für unsere Samantha-Verkleidung. Zurück zur **Piazza San Marco**. Da kaufen wir am **Kiosk** für 5€ eine **Sonnenbrille**, als unser **Pager** piept. Wir flitzen zum **Ca´** zurück und beobachten **Fango** vom **Dachgarten** aus, wie er eine Nachricht per Brieftaube abschickt. Wir gehen an unseren **Kleiderschrank** und unsere **Einkäufe** sind schon automatisch einsortiert. (**Falls wir die Sonnenbrille schon vor den Klamotten gekauft hatten, erscheint sie nicht im Schrank. Also Sonnenbrille als Letztes kaufen.**)

Nun verkleiden wir uns als **Samantha**: mit den weißen **Handschuhen** aus der oberen Schublade links, der blonde **Perücke**, Schublade darunter; in die unterste Lade links kommt unsere Hose, mit der **Sonnenbrille** oberste Lade rechts, dem roten **Kleid** aus der Lade darunter und zum Schluss tauschen wir unsere Tennisschuhe gegen schwarze **Ballerinas**. Wir gehen noch mal auf den **Dachgarten** und geben **Margherita** das verwanzte **Etui**.

Sie liebt Geschenke. Am Schreibtisch in der **Halle** stecken wir das weiße **Röllchen** in **Helenas Kuli** und zuletzt bekommt **Colin** das **Mosaiksteinchen**. Dann gehen wir zur **Spielhalle** am **Campo St. Margherita**. Wir stellen uns als Samantha Quick vor und werden eingelassen. Aber **Tazza** will uns erst Näheres erzählen, wenn wir ihn in einer Partie **Scopa** besiegt haben. Er erklärt uns ausführlich die Regeln (**allen, die Anacapri The Dream gespielt haben, dürfte dieses in Italien populäre Spiel vertraut sein**) und los geht's. Wer zuerst 11 Punkte hat, gewinnt. Wir können so lange spielen, bis wir gewonnen haben. Dann *bekommen wir den Auftrag, einen berühmten Saphir zu stehlen als Beweis für unsere Zuverlässigkeit. Danach können wir noch mal Scopa spielen oder gehen.* Wir ziehen es vor, zu gehen und wechseln im **Ca'** unser auffälliges **Outfit** und rufen über unser **PDA Sophia** an. Die ist begeistert, kann aber nicht viel Unterstützung anbieten. So versuchen wir diese **Gina** zu kontaktieren. Dazu müssen wir in **Fangos Büro** an seinen **Laptop**. Also müssen wir wieder das **Schloss** auf die bewährte Weise knacken und falls **Fango** auftaucht uns im **Schrank** verstecken. Dann geben wir das Passwort **il capitano** im **PC** ein und klicken auf **Chess** und landen auf Ginas Schachbrett Server. Spätestens jetzt sollten wir uns den **Schach Führer** genauer ansehen. **Demnach gibt es zwei Identifikationssysteme für die einzelnen Felder des Schachbretts, die bekannte mit der Spalten- und Zeilennummerierung von a-h und 1-8 und das Krolmeiersystem, bei dem alle Buchstaben des Alphabets und die Zahlen 1-6 2x den 64 Feldern auf folgende Weise zugeordnet werden. Die Reihen werden von unten nach oben von 1-8 durch nummeriert und die Spalten von links nach rechts von A-H.**

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	6	5	4	3	2	1	Z	Y
7	X	W	V	U	T	S	R	Q
6	P	O	N	M	L	K	J	I
5	H	G	F	E	D	C	B	A
4	A	B	C	D	E F	F	G	H
3	I	J	K	L	M	N	O	P
2	Q	R	S	T	U	V	W	X
1	Y	Z	1	2	3	4	5	6

Daraus ergibt sich für jede Koordinate, (bestehend aus einem Buchstaben und einer Zahl) ein bestimmter Buchstabe. Z.B. für **b1** das **Z**.

Danach lassen sich die alten Schachprotokolle im Papierkorb des PC in Text übertragen. Z.B. das Chess Log vom 21. Januar liest sich dann als **FENICE**.

Es werden immer nur die Schachzüge des **Capitano** in Buchstaben übersetzt und der erste Buchstabe, der nur die Spielfigur bezeichnet, wird weggelassen. Also f4=F, e4=E, f3=N, a3=I, c4=C, e4=E.

Nun müssen wir uns Gina gegenüber auf diese Art "ausweisen", sonst "redet" sie gar nicht mit uns. Wir tippen das Wort **ZATTERE** ein. Und das geht so:

Kb1 (=Z)

Ka4 (=A)

Kd2 (=T)

Kd2 (=T)

Ke4 (=E)

Kb2 (=R)

Ke4 (=E)

Il **Capitano**, also wir, geben **kb1** für **Z** ein usw. und bestätigen jedes Mal mit der **Enter-Taste** und **Scaramuccia** alias **Gina** wiederholt den Buchstaben und verspricht uns am *Ende neue Informationen für den nächsten Morgen. Am **Rialtomarket** werden wir im Papierkorb eine Flaschenpost finden.*

Also gehen wir zum **Ca'** zurück und schlafen eine Runde. (**Bett** anklicken) In der Nacht werden wir selbst zum Opfer des Phantoms und müssen uns auch noch das Lamento von **Mrs. Rutherford** anhören. Außerdem wurde die etruskische Statue von **Colins** Tisch gestohlen, und wenn wir gehen wollen, bekommen wir mit, wie **Colin** und **Helena** sich gegenseitig *beschuldigen, die Tür offen gelassen zu haben. Helena erwähnt noch das chinesische Kästchen* und dann geht unser **Pager**. Auf dem **Dachgarten** entdecken wir **Margherita** in **Fangos Büro** und lesen bei dieser Gelegenheit auch gleich noch ihren **Brief** mit Hilfe des italienischen **Wörterbuchs**. Dann reden wir noch kurz mit **Colin** über diese **Chinesische Puzzlebox** und gehen endlich zum **Rialtomarket**. Dort steht auf dem blauen Abfalleimer besagte **Flasche**, der wir wieder eine **microverschlüsselte Nachricht** und einen **elektronischen Dietrich** entnehmen. Zurück zum **Ca'**, die Pralinen sind verschwunden und als wir den Micropunkt unter dem **Mikroskop** betrachten wollen, brennt die Birne durch. **Colin** ist etwas sauer, geht aber Ersatz besorgen und lässt uns das angefangene **Mosaik** fertig stellen.

Das ist nicht weiter schwer, nur etwas mühsam, man muss sich nur an der Vorlage orientieren und gut auf die Farbschattierungen achten. Wenn wir alle 4 Tafeln fertig haben, kommt **Colin** mit der neuen Birne zurück. Nun

können wir den **Hi Zettel** lesen und die Symbole notieren. *Wir brauchen einen Anti-Wärmeanzug und den hat nur noch Fausto vom **Club Micio** am **Campo San Polo** vorrätig.*

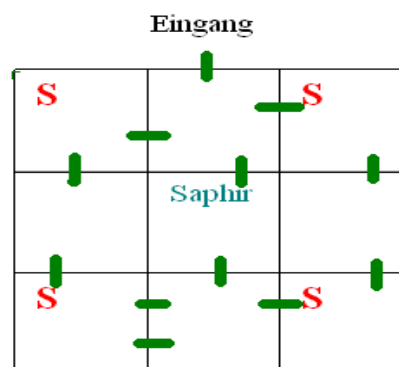
Also auf zum **Club Micio** zum Vortanzen. Auch das ist ein Rätsel, für das es keine einfache Lösung gibt, da müssen wir durch. Im **Club** sehen wir uns zuerst das **Buch** mit den Instruktionen an. Jedem Sound ist ein Instrument und eine Farbe zugeordnet. Mit Klick auf das **Lautsprecher** Icon können wir den Ton anhören. Das machen wir für alle 7 Töne, bis wir sie gut auseinander halten können, schnappen uns dann den **Katzenanzug (Anti-Thermoanzug)** und gehen durch den goldenen **Vorhang** auf die Bühne. Nach einigen Anläufen sollten wir das Vortanzen erfolgreich absolviert haben und dürfen den **Anzug** mitnehmen.

Wir gehen zurück zum **Ca'** und wären beim Eintreten fast erschlagen worden, wenn wir nicht rechtzeitig zurückgesprungen wären.

Irgendjemand hat es auf uns abgesehen. Oben am **Dachgarten** finden wir die in **Fangos** Aktenschrank fehlende **Scopa Karte** auf der Brüstung.

Zurück in unserem **Zimmer** klingelt das **Telefon**. Es ist **Samantha**, sie scheint gut über uns *Bescheid zu wissen und empfiehlt uns, nach Hause zu verschwinden*. Tun wir natürlich nicht und ziehen stattdessen den **Anti Wärmeanzug** an, die **Handschuhe**, die **Ohren**, die **Hose**, die **Maske**, das **Oberteil** und die **Stiefel**. In jeder **Schublade** ist ein Teil.

Bevor wir gehen, ruft **Margherita** an, *nur um zu sagen, dass sie ein paar Tage nicht da ist*. Merkwürdig. Dann gehen wir endlich zur Lagerhalle im **Palazzo Zattere**. Links neben der Gittertür ist ein elektronisches **Schloss** bei dem unser **elektronischer Dietrich** zum Einsatz kommt. Es erscheinen 6 Symbole die wir schon vom Micropunkt kennen, und die in folgender Reihenfolge angeklickt werden: 4 6 2 3 5 1. Das Tor ist offen und wir müssen wieder durch ein Minispiel. Die untere Ebene des **Palazzo Zattere** besteht aus 9 mit einander verbundenen Räumen, die wie folgt angeordnet sind.



Die grünen Markierungen bezeichnen die Ein/Ausgänge und das S den Schaltkasten für den Laser. Der Eingangsraum hat 4 Ausgänge und im mittleren Raum befindet sich der Saphir, der durch Laserstrahlen gesichert ist. Diese werden durch die Schaltkästen S in den 4 Eckräumen gesteuert.

Ziel ist es, alle 4 Laser durch Schließen aller 8 Stromkreisläufe jedes Schaltkastens zu deaktivieren. Wir schließen eine Jalousie und dann die nächste, ohne dass die erste wieder aufgeht usw., bis alle Jalousien unten sind.

Dazu müssen wir in alle Räume, ohne uns von den Wachrobotern erwischen zu lassen. Wir spielen in der Draufsicht und können wahlweise die Maus oder die Pfeiltasten der Tastatur benutzen. Wir haben beliebig viele Versuche und jede Menge Möglichkeiten, uns zu verstecken. Wenn wir erwischt werden, wirft es uns nur an den Anfang des aktuellen Raumes zurück. Außerdem können wir auch zwischendurch speichern. Irgendwann sind alle Laser deaktiviert und wir greifen uns den Saphir. Dann gehen wir zum Ca´ zurück und ziehen den Katzenanzug aus und das Samantha-Outfit an, um den Saphir bei Tazza abzuliefern. Dort bekommen wir ein Telefonat mit, in dem es um die chinesische Puzzlebox geht. Die sollten wir uns mal näher ansehen, wenn Colin uns nur ranließe. Aber erstmal müssen wir Tazza noch mal im Scopa-Spiel schlagen, um überhaupt die Bezahlung für den Saphir zu kassieren. Danach geht es zurück zum Ca´ und wir ziehen „Samantha“ aus und etwas normaleres an. Auf unserem Kopfkissen liegt ein Abschiedsbrief von Colin, indem er uns die chinesische Puzzlebox als Andenken schenkt. Dann können wir uns ja die Box auf seinem Werk Tisch ansehen. Falls wir es noch nicht haben, sollten wir uns das Buch über chinesische Schriftzeichen für 5€ vom Kiosk besorgen. Mit dessen Hilfe entziffern wir die Zeichen über den Bildern von Baum, Berg, Feuer und Wasser als die Zahlen von 1 bis 4. (Wir müssen die Box von den Seiten betrachten (blaues Handicon und mit dem blauen Pfeil weiter drehen) und uns die chinesischen Zeichen, die zu dem jeweiligen Bild gehören merken) Dann in die Draufsicht wechseln und nacheinander die Zeichen für Baum Wood, Berg Mountain, Feuer Fire und Wasser Water (aus dem Buch raussuchen) drücken. Wäre das Tastenfeld von 1-9 durchnummeriert, müssten wir die Tasten 4, 2, 7, 5 drücken.

Wir erhalten einen Plan, der die Zuordnung von (Tat)Orten zu den verschiedenen Scopa-Karten zeigt. Wir werfen vom Dachgarten aus noch einen Blick auf Fangos Büro und gehen dann schlafen.

Am Morgen weckt uns der Pager, aber als wir mit dem Fernglas in Fangos Büro sehen, haben wir ihn wohl verpasst. Wir fragen Margherita, was sie bei Fango gewollt hat und erhalten eine durchaus plausible Erklärung und zur Bestätigung noch einen Werbeflyer. Den

übersetzen wir mit dem **Italienisch Wörterbuch** und finden auf der **Rückseite** eine **Fax Nummer**. Noch ein kurzes Gespräch mit **Helena**, und dann durchsuchen wir nochmals **Fangos Büro**. Vorher müssen wir uns wieder mit dem blöden **Türschloss** rumärgern. (**Das wird langsam ermüdend.**)

Aber dann tippen wir in das **Faxgerät** am Fenster die Nummer **111#046** ein und wir erhalten ein **Fax** mit 12 schwarzen Punkten. Wenn wir es aus dem Inventar holen und es auf das **Faxgerät** anwenden, fällt uns die Ähnlichkeit mit dem Tastenfeld auf, nur dass keine Zahlen sondern italienische Noten über den Punkten stehen. Aber da war doch noch die **Spieluhr**. Diese spielt folgende Sequenz (**glücklicherweise können wir die Töne flott mitschreiben und müssen sie nicht erlauschen**), die in Zahlen übersetzt so lautet:

2 9 1 # * 9 9 1 * 7 0 1 2 1 1 0 0 2 6 9 9 9 * # 9 1. Diese Zeichenfolge tippen wir ins **Faxgerät** und es meldet sich eine **automatische Ansage**. Damit können wir uns durch die gesamte logistische Struktur des Ganovenrings klicken. **Es ist ganz wichtig alle Informationsebenen abgehört zu haben, denn wenn z.B. der Hinweis auf den Saferoom fehlt, wird uns später der Brunnen am Campo St. Maria Formosa nicht angezeigt. Zu Punkt 2 Locations gibt Nancy einen Kommentar ab. Also immer wieder über die 0 das Menü aufrufen und alle Ziffern abklappern. Sonst müssen wir später noch mal hierhin zurück und wieder dieses ätzende Schloss knacken.**

Wir schauen uns im **Aktenschrank** noch mal das **Scopa-Spiel** an und *diesmal fehlt der Münzen-König, dh. dass der Palazzo Orpello Schauplatz des nächsten Einbruchs sein wird.* Wir verlassen das **Büro** und kontaktieren **Sophia**. *Der Palazzo soll von der Polizei umstellt werden und wir sollen auch dabei sein. Aber bis es soweit ist, sollten wir noch ein wenig unser Italienisch aufpolieren.*

Also nehmen wir uns in unserem **Zimmer** den blauen **Reiseführer** auf der Kommode links von der **Zimmertür** vor und studieren die letzten beiden Seiten. **Ein Klick auf die roten Knöpfe ruft die Sprachausgabe auf.** Wenn wir meinen, bereit zu sein, rufen wir noch mal **Sophia** an und die Razzia kann beginnen.

Zuerst erhalten wir unsere Instruktionen.

Wir sollen sofort melden, wenn wir Nico bzw. seinen Schatten entdecken. Aber in dem Gelände sind auch 4 Polizisten versteckt, die uns über Funk ihre ständig wechselnde Position melden. (Farbige Schrift links unten im Bild) Auf die so erwähnten Polizistenverstecke dürfen wir nicht klicken, weil wir sonst ihren Standort verraten und die Razzia versemeln. Nur wenn ein Schatten an einem nicht genannten Ort auftaucht, kann es Nico sein. Wir müssen 3x hintereinander Nicos Position korrekt angeben, ohne zwischendurch einen Fehler zu machen, damit er geschnappt wird. Dieses

Minispiel braucht sicher mehrere Anläufe, bis wir mit dem Gelände und dem Ablauf vertraut sind, aber irgendwann ist es geschafft und Nico ist geschnappt. Aber laut Sophia hüllt er sich in Schweigen und das einzige was man bei ihm gefunden hat, ist eine Rechnung für Propangas und darauf die Zahl 3447.

War nicht am Campo St. Margherita links vom Casa dei Giochi so ein Gasbehälter? Nichts wie hin und mit dem Code das Schloss geöffnet. Na also, unter dem Deckel klebt ein Schlüssel und ein mysteriöser Plan (nur im Junior-Modus). Wir gehen zum Campo St. Maria Formosa. Dort sollte nun links neben dem Kostümverleih ein Brunnen sein (erscheint erst, nachdem wir die automatische Ansage komplett abgehört haben) und öffnen das Vorhängeschloss mit unserem neuen Schlüssel und landen in der Wasserversorgung.

Rechts an der Wand hängt ein Plan der Örtlichkeit und im Inventar haben wir die entsprechende Zeichnung. Der rote Punkt ist unser Standort. Das Wasserversorgungssystem besteht aus drei Brunnen von links nach rechts bezeichnet mit Kreis, Dreieck und Karo. Diese sind mit Gängen und Schwimmbrücken auf drei Ebenen untereinander verbunden. Ziel ist es, den Ausgang auf der rechten Seite zu erreichen, Punkt 10 auf der Planzeichnung (die Zahlen geben die Reihenfolge der Stationen an, an denen wir Ventile betätigen müssen, um die Brunnen zu füllen bzw. ab zu lassen).

Aus der Nahansicht des Plans zurück, gehen wir nach rechts und sehen in den Kreis-Brunnen. Noch ist er leer bzw. 2/3 voll und die Schwimmbrücke unten. Links befindet sich eine Ventilstation. Darauf kann man den Füllungszustand der 3 Brunnen erkennen und auch wie sie miteinander verbunden sind.

Wir drehen das Rad nach links und füllen den Brunnen (fill) und überqueren die Brücke. Punkt 2.

Sofort danach rechts, und das Rad nach rechts drehen (drain).

Links, zur Leiter eine Ebene runter, umdrehen, über die Brücke, Punkt 3.

Rechts, Rad nach rechts drehen (drain). Links, den Gang lang und über die Brücke vom Dreieck-Brunnen. Punkt 4.

Sofort rechts. Das Rad nach rechts drehen (drain) um den Dreieck-Brunnen ab zu lassen (später wichtig für Punkt 8)

Links, den Gang lang bis zum Karo-Brunnen. Punkt 5.

Links, Rad nach links drehen (fill) und Karo-Brücke überqueren. Punkt 6

Rechts, Rad nach rechts drehen (drain) um den Dreieck-Brunnen ab zu lassen.

Links, die Leiter 1 Ebene runter, umdrehen und die Dreieck-Brücke überqueren Punkt 7.

Rechts, das Rad nach rechts drehen (drain) um den Dreieck-Brunnen ab zu lassen.

Links, den Gang lang bis Punkt 8. Wir sehen die **Dreieck**-Schwimmbrücke, aber überqueren sie nicht.

Links, das Rad nach rechts drehen (drain) um den **Dreieck**-Brunnen ganz ab zu lassen.

Links, den Gang zurück über die **Karo**-Brücke und die Leiter **rauf** zu Punkt 9.

Umdrehen, vor, links. Das Rad nach links drehen (fill) um den **Karo**-Brunnen zu füllen.

Zurück über die **Karo**-Brücke zur **Leiter** und eine Ebene **rauf**. Punkt 10.

Links, das Rad nach links drehen (fill) um den **Karo**-Brunnen ganz zu füllen.

Rechts über die **Karo**-Brücke (roter Pfeil am Boden) **vor** und **links**, die Leiter **hoch** und **umdrehen**.

An der linken Wand hängt eine **Taschenlampe**, mitnehmen und auf den dunklen **Gang** anwenden. Vorgehen bis zur **Metalltür** mit dem **Keypad**. Dort endlich kommt die Nummer von dem Micropunkt auf dem **Hello-Zettel** zum Einsatz. (**Wenn wir sie nicht mehr wissen, hilft ein Blick in unser Journal**) Wir tippen also **43556** ein und sind im **Saferoom**. Während wir uns noch mit der Adresse und dem Inhalt der **Kiste** beschäftigen, knallt die Tür zu und Wasser strömt ein. Zeit, sich schnell etwas einfallen zu lassen. Links von der Tür befinden sich **5 Ventile**, die wir **schnell** bedienen müssen, damit sich die Tür öffnet. **Die Zeit um das Schild daneben mit dem Italienisch Wörterbuch zu übersetzen, können wir uns ruhig nehmen, denn bis wir herausgefunden haben, in welcher Weise die Wasserfüllung auf die Betätigung der einzelnen Räder reagiert, "sterben" wir sowieso ein paar Mal.**

Das Drehen des Rades nach rechts (rechte Radseite anklicken) senkt den Wasserstand und Drehen nach links hebt ihn. Niemals darf der Wasserstand das höchste oder tiefste Niveau erreichen. Dann ist sofort Game Over.

Wir nummerieren also die Räder von links nach rechts von 1-5 durch und drehen schnell nacheinander

Rad 2	2x	rechts
Rad 1	5x	links
Rad 3	3x	rechts
Rad 5	4x	links
Rad 4	4x	rechts
Rad 5	1x	links

und wir sind frei. Wir verlassen den **Raum** über die **Strickleiter** und kontaktieren (automatisch) **Sophia**. Da die Polizei anscheinend zu wenig Personal hat *sollen wir den Übeltäter X auch noch selber aufspüren und stellen, bis Verstärkung kommt*. **Sophia** aktiviert noch die **Wanze**, die wir vor Ewigkeiten bei allen Verdächtigen angebracht haben und dann

befinden wir uns auf der **Übersichtskarte**. Ein blinkender Doppelring gibt die Position des Täters an und die Ansage das Transportmittel, mit dem der Täter diese Position verlässt.

A piedi, zu Fuß schwarze Linie

Per **vaporetto**, **Motorboot** rote Linie

Per **gondola**, **Gondel** blaue Linien. Am besten warten wir bis **X** am Rande der **Karte** auftaucht, und nur wenige Möglichkeiten hat, zu verschwinden. Dann springen wir zu dem **Ort**, an dem wir **X** vermuten und haben ihn irgend wann erwischt und lauschen der endgültigen Auflösung des Falles und können uns in unserem Ruhm sonnen. Auf jeden Fall sollten wir uns noch nach den Credits die Outtakes ansehen.

Wir danken compitiger, dass sie uns diese Lösung exklusiv zur Verfügung gestellt hat!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei!

In eigener Sache: Wir weisen darauf hin, dass diese Lösungshilfe in mehrtägiger Arbeit und in einer großen Zahl von Arbeitsstunden von der Autorin für Sie erstellt wurde.

Wenn Sie diese Lösungshilfe kostenlos erhalten haben (z.B. über das Internet!):

Wir sind immer für Spenden (auch in Form von Briefmarken) dankbar, denn auch wir haben Online- und Spielekosten!
- Danke an alle Spender! -

Wir möchten noch darauf hinweisen, dass dieser Text unserem Copyright bzw dem Copyright der Autorin unterliegt und somit nur für private Zwecke verwendet werden darf.

Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten um Verständnis und um dringende Beachtung!