

Die Komplettlösung zu

Blade Runner

1. Akt

Nach dem Überfall auf einen synthetischen Tierhändler, landet Ihr auf der Strasse vor besagtem Geschäft. Findet gleich links neben Euch, ein Stück oberhalb, auf der Strasse liegend ein **Chromteil**, das von einem Auto stammt. Klickt das Chromteil an, übergebt es automatisch dem Streifenpolizisten und sprecht diesen dann zweimal an.

Nachdem Ihr nähere Informationen über das Verbrechen erhalten habt, schaut Euch doch mal den roten Hydranten, auf dem Gehweg rechts neben dem Geschäft genauer an. Ihr entdeckt auf diesem Weg Kratz- und Lackspuren auf eben diesem Hydranten. Durchquert nun die offene Tür und landet im Laden des Überfallenen (dort bemerkt Ihr automatisch ein paar Auffälligkeiten).

Den Inhaber gilt es nun ausführlich zu befragen - sprecht diesen Mann also insgesamt 5x an, um von diesem ein **Empfehlungsschreiben** zu erhalten. Nachdem Ihr von dem Alten auch etwas über den Arbeitsplatz des Mädchens erfahren habt, könnt Ihr diesen aufsuchen - geht dazu nach oben in Richtung Schreibtisch mit Lampe. Dort angelangt findet Ihr auf dem Boden liegend, unterhalb des Tisches ein **Esstübchen** von einem chinesischen Restaurant. Ferner liegt auf dem Schreibtisch ein **Schokoriegel**, den Ihr ebenfalls an Euch nehmt. Auf der linken Seite steht ausserdem ein blauer **Spielzeughund**, den Ihr Euch nicht entgehen lasst.

Geht nun wieder nach unten in den vorderen Bereich des Ladens und seht Euch dort die blinkende Überwachungskamera an, die links von der Decke herunter hängt. So erhaltet Ihr von dem Inhaber eine **Überwachungsdisk**, deren Untersuchung sicherlich interessant werden koennte. Nachdem Ihr Euch nun noch die **Patronenhülsen** vom Boden gleich vor der Eingangstür aufgenommen habt (diese sind nicht leicht zu

erkennen - drei kleine, dunkle Punkte am Boden) wäre hier vorerst alles erledigt und der Laden kann nach unten verlassen werden.

Im Freien seht Euch die Leute auf der linken Seite hinter der Absperrung an und beauftragt automatisch den Streifenpolizisten mit der Befragung der Menschen. Betretet danach den Laden nochmals und verlasst diesen gleich wieder, um den Polizist erneut anzusprechen und ihn nach den Antworten der Passanten zu fragen (2x ansprechen).

Nun könnt Ihr ganz rechts Euren Wagen betreten und landet so auf einer Art Übersichtskarte. Hier lassen sich vorerst vier Ziele ansteuern (im Laufe des Spieles kommen Neue dazu):

- McCoys Apartment (ganz unten)
- Polizeipräsidium (links unten)
- Chinatown (links oben)
- Runciters Tierhandlung (rechts oben).

Klickt nun also als erstes McCoys Apartment an, um dort zu landen. Ihr findet Euch auf dem Dach des Gebäudes wieder, das Ihr durch die obere, hellbraune Tür in einen Aufzug gleich wieder verlasst.

Findet Euch dort vor der Fahrstuhlsteuerung wieder und betätigt den mittleren, grossen Knopf im unteren Bereich (McCoy 88f). Ihr landet so in Eurem Apartment, wo Ihr bereits von einem Hund erwartet werdet. Klickt dort auf der rechten Seite die Küchentheke an, um so den Hund zu füttern.

Auf dem Wohnzimmertisch steht ein Monitor, der aussieht, wie eine Mikrowelle - diesen klickt Ihr nun an. Es erscheint daraufhin der Scanner 'esper' in Grossaufnahme, der alle gefundenen Videodisks abscannt und auswertet.

Nachdem also zwei Bilder auf dem Monitor erschienen sind (diese beziehen sich auf die vom Ladeninhaber erhaltene Überwachungsdisk),

klickt Ihr das rechte der beiden Bilder an, um dieses in Grossaufnahme sehen zu können. Eure Aufgabe wird es nun sein, auf diesem Foto eventuelle Hinweise herauszufinden. Beachtet dazu im oberen Teil des Bildes die offene Tür, durch die ein dunkler Mann eintritt. Zieht nun um das Gesicht dieses Mannes ein grünes Rechteck, indem Ihr mit gedrückter Maustaste das Feld entsprechend aufzieht. Auf diesem Wege wird dieser spezielle Bildausschnitt vergrössert und Ihr erkennt ein bekanntes Gesicht - es wird davon automatisch ein Ausdruck angefertigt.

Klickt nun mit der rechten Maustaste auf das Bild, um wieder ein Überblick über das gesamte Foto zu erhalten. Rechts neben dem Mann steht nämlich noch ein Wagen, dessen hinteres Teil Ihr Euch auch näher heranholen solltet. So erkennt Ihr ein schwarzes Auto, von dem wiederum ein Ausdruck angefertigt wird.

Beachtet nun das Nummernschild dieses Wagens, das Ihr Euch ebenfalls vergrössern solltet. Dazu müsst Ihr erst wieder in die Grossaufnahme des Bildes gehen und von dort aus dann nur das Nummernschild des Autos vergrössern - es erwartet Euch so der 3. Ausdruck.

Nachdem hier also alles erledigt wäre, könnt Ihr den Abtaster wieder verlassen - klickt dazu einfach zweimal auf das blaue Kreuz, das sich in der unteren, linken Ecke des Gerätes befindet.

Wieder im Apartment stehend verlasst dieses durch die rechte Tür und fährt mit dem Aufzug nach oben auf die Dachterrasse (dazu den oberen, kleinen Knopf drücken). Hier findet Ihr Euer Fahrzeug vor, das Ihr sogleich betretet.

Auf der Stadtkarte sucht diesmal das Polizeipräsidium und klickt dieses an. Ihr landet wieder auf dem Dach des besagten Gebäudes, das Ihr durch die helle, offene Tür links durchquert. Wiederum landet Ihr in einem Aufzug und vor einer Steuerung. Klickt hier nun den Knopf mit der Zahl 3 an, um im Labor zu landen. In diesem Raum findet Ihr hinter einer Glasscheibe stehend einen Mann in weissem Kittel vor, den Ihr viermal hintereinander anspricht, um alles Wissenswerte über die derzeitigen Untersuchungen zu erfahren.

Ihr verlasst das Labor nun wieder nach rechts, fahrt mit dem Aufzug in den Keller und somit zu den Zellen (drückt dazu den Knopf mit dem 'B'). Sprecht dort mit dem Gefangenen (3x) und kehrt zurück in den Aufzug.

Nun fahrt Ihr weiter in die 2. Etage (Hauptcomputer) und betretet dort zuerst den linken, oberen Raum. Sprecht dort kurz mit dem Bediensteten und verlasst das Zimmer wieder nach links.

Auf dem Gang stehend betretet Ihr nun denn rechten, oberen Raum (Esper Room) und landet somit in Eurem Büro. Hier klickt Ihr den Monitor ganz rechts an, worauf die persönliche Hinweisdatenbank übertragen wird (so kommt Ihr in den Besitz von Informationen, die andere Polizisten gesammelt haben). Klickt nun Euren Spieler an, um den Datenmonitor zu öffnen. Dort klickt im oberen Bereich auf das Lupensymbol (Hinweis Datenbank), worauf neue Hinweise erscheinen. Alle Zeilen, vor denen ein Pfeil blinkt können angeklickt werden und geben Euch so neue Hinweise.

Ihr verlasst nun das Büro, betretet den Fahrstuhl und fahrt damit nochmals in den Keller (B), wo Ihr ein weiteres Mal mit dem Gefangenen sprecht (der Mann ist solange anzuklicken, bis Ihr nichts Neues mehr erfahrt), um weitere Hinweise zu erhalten.

Es geht danach erneut mit Hilfe des Aufzuges nach oben auf die Dachterrasse (dazu den Knopf mit dem Buchstaben 'R' drücken).

Besteigt dort Euer Fahrzeug und begeben Euch nun auf den Weg nach Chinatown. Dort gelandet kümmert Euch um den Imbissstand und sprecht zuerst mit dem Koch (Typ im Unterhemd), der gleich darauf verschwindet. Nun unterhaltet Ihr Euch kurz mit dem Besitzer (Typ im blauen Hemd - 4x ansprechen).

Jetzt könnt Ihr die Küche des Imbisses aufsuchen, wohin auch die Aushilfe verschwunden ist (klickt dazu auf den offenen, hellerleuchteten Durchgang hinter der Theke). Im Innern der Küche sprecht die Aushilfe an und der Mann macht sich aus dem Staub.

Ihr zieht daraufhin automatisch die Pistole und könnt diese gleich wieder einstecken. Geht nun ebenfalls durch die offene Tür, durch die auch der Mann geflüchtet ist und landet so in einer kleinen Gasse. Folgt dieser nach rechts und findet Euch vor einer verschlossenen Tür wieder.

Sprecht hier den Mann an, der aber leider nichts zu erzählen weiss. Nachdem der Mann also gegangen ist, untersucht die offene, grosse Mülltonne an der rechten Wand und findet darin ein **Autokennzeichen**. Geht nun zurück nach rechts und verlasst die Gasse nach unten. So findet Ihr Euch vor dem Imbissstand wieder, wo Ihr ganz links Euer Fahrzeug besteigt.

Mit diesem geht es zurück zu Eurer Wohnung (McCoys Apartment), wo Ihr erst einmal abspeichern solltet! Seid Ihr also auf dem Dach gelandet, zieht gleich Eure Pistole und rennt in Richtung Fahrstuhl (hellbraune Tür). Sobald Ihr die Tür des Fahrstuhles erreicht habt, kommt von der rechten Seite ein Mann angerannt, den Ihr erschiessen müsst (Typ aus der Imbissküche). Fahrt also mit dem Mauszeiger (dies wird nun als Fadenkreuz angezeigt) auf den heranstürmenden Mann und schiesst diesen schnell ab (dazu muss das Fadenkreuz rot aufleuchten). Ist Euch dies gelungen, folgt ein kurzer Dialog mit einem auftauchenden Mann. Sobald Ihr wieder handeln könnt betretet den Aufzug und fahrt mit diesem in Euer Apartment (88f).

Sucht dort das Schlafzimmer auf (links oben durch die offene Tür gehen), verfolgt eine kurze Sequenz auf dem Balkon und kehrt nach rechts zurück ins Zimmer. Klickt hier nun das Bett, um eine Runde zu schlafen.

Es folgt eine längere Traumsequenz, in der Ihr die Ermordung eines Mannes verfolgt. Nach diesem Traum bricht ein neuer Tag an und Euch erreicht ein Anruf.

2. Akt

Ihr erhaltet den Auftrag, Euch um einen Mordfall zu kümmern. Verlasst also Euer Apartment und fahrt mit dem Aufzug nach oben auf das Dach. Besteigt dort Euer Fahrzeug und entdeckt auf der Stadtkarte im oberen Bereich einen neuen Zielort: das Tyrell Gebäude - steuert dieses sogleich an.

Im Innern des Gebäudes spricht mit dem Mann am Empfang, um Näheres zu erfahren - so erhaltet Ihr automatisch das **Video der Überwachungskameras**. Betretet nun durch die goldene Tür auf der rechten Seite den Aufzug und fahrt mit diesem zum Tatort. Ihr landet vor einer seltsamen Tür und ein paar Konsolen. Unterhalb der Konsolen liegen auf dem Boden verschiedene Gegenstände herum. So findet Ihr unter anderem eine **Werbebrochure** und einen **Ohring**, der aussieht wie eine Libelle.

Kümmert Euch nun um die Konsole, klickt dort auf der linken Seite den oberen, kleinen Monitor zweimal an und erfahrt etwas über ein angebliches Passwort. Da Ihr dies noch nicht wisst, durchquert Ihr nun die seltsame Tür nach oben, um bei der Leiche zu landen. Im Innern des Raumes spricht mit dem Photograph und findet weitere Gegenstände auf dem Boden verstreut (genau schauen, da die Objekte sehr klein sind) - als da wären:

Hundehalsband, Tierkadaver, Essensschachtel.

Schaut Euch dann die Leiche an und findet daran befestigt das **Zündkabel** einer Sprengkapsel.

Hier wäre vorerst alles erledigt und Ihr könnt den Raum wieder verlassen. Geht weiter nach unten und landet im Erdgeschoss, wo Ihr auf Eure Mitstreiterin Crystal trifft. Es folgt eine kurze Unterhaltung und die Dame verschwindet wieder. Nun könnt Ihr nochmals mit dem Mann hinter der Theke sprechen (4x) und das Gebäude dann nach links verlassen.

Wiederum landet Ihr auf der Stadtkarte, wo nun rechts ein weiterer Zielort aufgetaucht ist - nämlich die Animoid Allee. Begeht Euch sogleich dorthin und landet auf einer Strasse vor einem grossen Gebäude. Hier geht Ihr zuerst nach rechts oben, worauf Ihr Euch vor zwei kleiner Ständen wiederfindet. Klickt vorerst die Dame im linken Stand an (über diesem befindet sich eine grosse, grüne Libelle) und spricht mit dieser über Euren gefundenen Ohring. Die Dame möchte für Euch denjenigen auftreiben, der diesen Schmuck vertreibt. Sprecht Ihr die Dame ein weiteres Mal an, erhaltet Ihr von dieser ein **Armband**, in den der Name 'Maggie' eingraviert ist.

Widmet Euch jetzt dem rechten Stand, an dem ein Mann steht, der Schlangen verkauft. Sprecht diesen Kerl an (hellbrauner Anzug - 3x reden) und erhaltet weitere Hinweise.

Es geht nun die Strasse nach links entlang, woraufhin Ihr in einem neuen Abschnitt und vor einem Waffengeschäft (Bullet Bob's) landet. Betretet dieses Geschäft und unterhaltet Euch im Innern mit dem Verkäufer - sprecht solange mit ihm, bis Ihr automatisch Eure Voigt-Maschine aufbaut und den Verkäufer einem Replikantentest unterzieht. Stellt Eurem Gegenüber dazu verschiedene Fragen (betätigt zuerst den roten Knopf auf der linken Seite, um das Gerät einzuschalten), indem ihr einen der drei Knöpfe auf der rechten Seite drückt - beachtet, dass diese Fragen alle mit einer anderen Intensität gestellt werden. Stellt dem Mann also die Fragen und beachtet links die beiden untereinander liegenden Zeiger. Schlägt der obere Zeiger mehr aus, handelt es sich bei Eurem Gegenüber um einen Menschen, schlägt der untere Zeiger hingegen mehr aus, handelt es sich um einen Replikanten. Stellt solange Fragen (nicht zu viele mit höchster Intensität), bis der Automat den Test beendet und das Ergebnis preisgibt.

Sehr bald werdet Ihr feststellen, dass es sich bei dem Verkäufer um einen Menschen handelt und könnt den Test bei Bedarf abbrechen, insofern Ihr den Test nicht korrekt beenden wollt (dazu ganz links unten das X anklicken).

Sprecht dann den Verkäufer nochmals an und erhaltet von ihm ein paar **Patronen** (diese haben mehr Durchschlagskraft als Eure derzeitige Munition und können im Optionsmenü ausgewählt werden).

Verlasst nun das Geschäft wieder nach oben und betretet im Freien links daneben den zweiten, hell erleuchteten Eingang. Ihr landet so in einer kleinen Einkaufsstrasse, wo ihr gleich die Frau am Imbissstand anspricht (3x anklicken).

Folgt dann dem Weg nach unten und landet vor einem Bartresen. Von dort aus geht es weiter nach rechts unten. Im nächsten Bereich kümmert Ihr Euch um den Mann, der rechts vor einem offenen Gitter steht und spricht diesen an (2x). Der Mann betritt daraufhin seinen Laden und Ihr

geht nochmals nach oben und sprecht mit der Dame hinter der Bartheke (2x).

Geht Ihr dann wieder nach rechts, bemerkt Ihr erneut den Mann rechts vor seinem Geschäft stehen. Sprecht den Kerl an und werdet kurz darauf von seinem Blitz geblendet. Der Mann verschwindet wieder im Innern seines Geschäftes und hinterlässt auf dem Boden die **Kamera**, die Ihr nun aufnehmt - so gelangt Ihr in den Besitz eines **Fotos** von McCoy.

Ihr zückt wiederum die Waffe und steckt diese gleich wieder ein. Betretet nun den Laden nach rechts und findet Euch vor einem verschlossenen Gitter stehend wieder. Holt nun Eure Waffe hervor (dazu die Leertaste betätigen) und schiesst damit zweimal auf das Schloss des Gitters, um dies so zu öffnen.

Findet dann im hinteren Teil rechts im Boden ein Loch, durch das Ihr in einen Keller gelangt. Betretet also den Keller und findet dort im Vordergrund ein paar Kisten mit Waffen stehen, die Ihr Euch ansieht. Nach dieser erschreckenden Entdeckung findet hier in der rechten, oberen Wand ein Loch, das Ihr durchquert - so landet Ihr im nächsten Abschnitt. Da sich hier vorerst noch nichts weiter erledigen lässt, sucht an der linken Wand eine Leiter, die nach oben führt und steigt diese hoch auf die Strasse (dazu das Loch oben links anklicken).

Dort angekommen trifft auf den Flüchtigen, der kurz darauf von Eurer Partnerin erschossen wird. Nachdem diese die Strasse verlassen hat, kehrt Ihr ebenfalls zurück zu Eurem Fahrzeug (dazu nach links und runter gehen). Klickt dieses an und findet auf der Stadtkarte einen neuen Zielort oben links: die DNA-Gasse- steuert diese nun als nächstes an.

Dort gelandet findet Ihr Euch vor einem Torbogen stehend wieder. Geht hier zuerst nach links und seht vor Euch ein einzelnes Gebäude. Links neben dem Haus führt eine Treppe nach oben, der Ihr folgt (dazu die oben befindliche Metalltür anklicken). So landet Ihr in einem kleinen Raum, der mit Computer und Puppen übersät ist. Klickt zuerst rechts die grosse Computeranlage, dann links die Puppe mit der roten Schärpe an. Im Hals dieser Puppe befindet sich ein **Umschlag** mit Geld, den Ihr an Euch nehmt. Rechts neben dieser Puppe steht auf dem Tisch ein kleiner, verdeckter Monitor, den Ihr ebenfalls anklicken müsst. Der Monitor

entpuppt sich als Anrufbeantworter und spielt eine gespeicherte Nachricht ab.

Ihr könnt diesen Raum nun wieder nach rechts verlassen und findet Euch vor dem Gebäude stehend wieder - speichert nun ab. Betretet jetzt den unteren Teil des Gebäudes (geht dazu durch das offenstehende Gitter) und findet im Innern einen Mann vor, der angekettet ist und Euch erzählt, das gleich eine Bombe hochgeht. Ihr zückt automatisch Eure Pistole, steckt sie gleich wieder ein und verlasst das Gebäude schnell wieder nach links. Im Freien rennt ein Stück nach unten und wartet in einiger Entfernung solange, bis die Bombe hochgeht und der untere Teil des Hauses explodiert. Ihr könnt danach den Tatort nochmals betreten und findet nur noch Trümmer vor.

Nachdem Ihr Euch Eure Gedanken über den Zwischenfall gemacht habt, verlasst den Raum wieder nach links. Folgt nun der Strasse nach rechts und landet vor dem Torbogen. Geht alsdann weiter nach oben und landet auf der anderen Strassenseite.

Dort betretet Ihr das grüne Gebäude und trifft im Innern auf einen Kerl namens Chews, den Ihr kräftig ausfragt (7x ansprechen). Habt Ihr schliesslich alles erfahren, könnt Ihr diesen Raum nach oben wieder verlassen.

Auf der Strasse umgeht Ihr nun das grüne Gebäude nach links und findet Euch in einem neuen Strassenabschnitt wieder.

Betretet dort das Gebäude auf der linken Seite und folgt dem Innern des Hauses ganz nach unten. Ihr landet so auf einem Treppenabsatz, von wo aus Ihr die rechte, offen Tür durchquert. Nun befindet Ihr Euch in einer Wohnung, wo es gleich durch die obere, offene Tür rechts hindurchgeht. Den nächsten Raum verlasst Ihr ebenfalls nach rechts und befindet Euch so vor einer Art Schreibtisch.

Links neben dem Schreibtisch liegt auf dem Boden eine Steckdosenleiste, die Ihr anklicken müsst, um einen Druckauftrag fortzusetzen. Nun beachtet rechts auf dem Schreibtisch einen kleinen,

hellgrünen Apparat, der sich als Drucker entpuppt und anklicken lässt - so gelangt Ihr in den Besitz einer **DNA: Sebastian**.

Verlasst diesen Raum nun wieder nach links oben und durchquert das nächste Zimmer nach links. So findet Ihr Euch in einem überfluteten Badezimmer wieder, in dem Ihr rechts an der Wand die Leiter nach oben steigen könnt.

Im oberen Bereich geht es nach vorne in den Gang (dieser führt nach rechts), der Euch in ein weiteres Zimmer führt. Findet hier einen kaputten Schrank. An der rechten Seite dieses Schrankes befinden sich 5 Schubladen, die Ihr nacheinander anklickt. Auf diesem Wege werden diese Laden zerschlagen und am Ende bietet sich Euch ein Weg, der über die kaputten Laden nach oben zur Decke führt - folgt diesem Weg (dazu einfach die Decke anklicken) und verfolgt eine längere Sequenz auf dem Dach.

3. Akt

Dieses Kapitel beginnt Ihr an einen Stuhl gefesselt im Dachgeschoss eines alten Gebäudes. In der oberen, linken Ecke dieses Raumes steht in einer dunklen Ecke eine Art Ofen, den Ihr anklickt (es erscheint an der richtigen Stelle ein grüner Pfeil). So hoppelt Ihr automatisch an diese Stelle und befreit Euch.

Nachdem Ihr also wieder handeln könnt, geht auf die rechte Seite der Dachkammer (blauer Pfeil) und seht so eine Liegestelle in Nahaufnahme. Findet auf der ausgerollten Decke eine Puppe liegen, die Ihr anklickt - so findet Ihr einen **Chip** aus einer Spielhalle. Klickt die **Puppe** dann ein weiteres Mal an, um in den Besitz eben dieser zu gelangen. Sucht nun die Stelle unterhalb dieser Decke ab (rechts) und findet dort, auf dem Boden liegend ein grünes Stück **Papier**, das Ihr ebenfalls aufnimmt. Verlasst nun diese Nahaufnahme wieder nach links und findet auf dem Boden der Dachkammer, links neben dem Tisch einen Klappstuhl stehen, unter dem ein kleines Stück **Käse** liegt - aufnehmen.

Nachdem hier alles erledigt wäre, könnt Ihr diesen Abschnitt nach links unten verlassen. Ihr findet Euch in einer Hotelrezeption wieder, wo Ihr einem kurzen Gespräch zwischen einem Gast und dem Mann an der

Rezeption lauscht. Nach ein paar weiteren Gesprächsfetzen verschwindet der Mann und Ihr betretet dessen Zimmer links oben (durchquert dazu die roten Neonleuchten). In dem bereits durchsuchten Zimmer angekommen, klickt auf die kleine Kommode, um darin eine **Dienstmarke** zu finden. Klickt alsdann den offenen Raum, gleich links neben der Kommode an (grüner Pfeil - im unteren Teil des Raumes) und gelangt so in den Besitz einer merkwürdigen **Schuppe**.

Nachdem Ihr diese beiden Dinge eingesteckt habt, verlasst den Raum nach oben und den Empfangsbereich nach links. So landet Ihr im Freien und vor dem Hotel Yukon. Findet hier nun auf der rechten Seite ein kaputtes Auto, dessen Beifahrertür offensteht. Klickt den offenen Wagen an und findet darin ein rotes Stück **Papier** (Verpackung eines Imbisses). Klickt nun nochmals die offene Tür des Wagens an, um in den Besitz der Fahrzeugnummer zu gelangen.

Weiter geht es nach links, woraufhin Ihr Euch in der DNA Gasse wiederfindet. Dort geht nach rechts oben und weiter links an dem grünen Gebäude vorbei. Ihr müsstet nun vor dem Bradbury Gebäude stehen, das Ihr nach links betretet. Im Innern des Gebäudes geht Ihr nach unten und rechts durch die offene Tür in die Wohnung von JF Sebastian hinein. Ihr erfahrt von einem Überfall auf dessen Wohnung und sprecht den Mann danach nochmals solange an (4x), bis Ihr nichts Neues mehr erfahrt. Geht dann wieder raus (nach links) und verlasst das Gebäude (runter und hoch).

Im Freien geht es nach links, rechts, rechts und Ihr landet wiederum in Eurem Fahrzeug. Beachtet, dass nun auf der Stadtkarte drei neue Orte zu finden sind:

- Bradbury Gebäude (links aussen),
- Nightclub Row,
- Hysteria Hall (beides am rechten Bildrand).

Steuert als nächstes die Hysteria Hall an und sprecht dort mit den beiden alten Leuten am Imbissstand (4x. Im Verlauf erhaltet Ihr eine

Verpackung dieses Imbissstandes). Betretet nun wieder Euer Fahrzeug (vorher solltet Ihr noch links der Autowerkstatt einen Besuch abstatten und dort ein kurzes Wort mit Crazy Leg wechseln) und macht Euch über die Stadtkarte auf den Weg zur Animoid Alle.

Dort angekommen geht Ihr nach oben in Richtung Libellenstand und sprecht mit der Frau in dem Stand - diese erzählt Euch weitere Dinge über den Libellenschmuck und über Skorpione. Geht dann weiter nach links und von der Strasse aus nach links oben in die Einkaufspassage. Dort redet Ihr mit der Dame am Imbissstand über den Käse.

Kehrt jetzt wieder zurück zu Eurem Fahrzeug und begeben Euch mit diesem zum Nightclub Row. Dort angekommen geht es links in die Striptease Bar (Early Q) hinein. Im Innern dieses Lokals bemerkt Ihr auf einer Bühne tanzend eine junge Dame, die Ihr anspricht. Bemerkt dann, wie der Rausschmeisser sich ebenfalls der Bühne nähert. Steht dieser Kerl schliesslich genau vor der Bühne, klickt links die Nische mit Tisch an (blauer Pfeil), um Euch auf diesem Wege zu drehen und in einem anderen Raum zu landen.

Dort sprecht den Typen im roten Jacket an (Early Q) und fragt ihn über verschiedene Dinge aus (2x). Nachdem Ihr alles erfahren habt müsst Ihr nun solange warten, bis der Mann im roten Jacket nach links verschwindet und eine Show ankündigt. Ist dies der Fall und könnt Ihr wieder handeln, kehrt schnell über die rechte Drehscheibe zurück in den anderen Teil des Lokales, wo nun der Rausschmeisser verschwunden sein müsste.

Ihr könnt jetzt links oben neben der Bühne die Tür durchqueren und so im Büro von Early Q landen. Hier bemerkt Ihr gleich rechts neben Euch ein grosses Gemälde. Links neben diesem Gemälde hängt eine Art Heizung, die Ihr anklickt (grüner Pfeil) - so kommt Ihr in den Besitz einer weiteren **Videodisc**. Nachdem Ihr diese aufgenommen habt, erscheint Early Q und erzählt Euch ein paar Takte. Sobald Ihr wieder handeln könnt und Early nach links geht, müsst Ihr schnell Eure Pistole ziehen, da Ihr sonst erschossen werdet. Daraufhin setzt sich Early auf einen Sessel und wird von Skorpionen getötet. Nach dessen Ableben untersucht den grossen Schreibtisch (vorher natürlich die Waffe wieder

einstecken) und findet dort eine **Rechnung** über die weiteren Libellenschmuckstücke.

Nachdem hier alles erledigt wäre (untersucht noch die Leiche auf dem Sofa!), könnt Ihr das Büro nach rechts oben wieder verlassen. Da der Rausschmeisser immer noch weg ist, könnt Ihr nochmals den Drehraum nach links passieren und so im zweiten Teil des Lokals landen. Verlasst diesen Teil ebenfalls nach links und findet Euch auf einer Art Tanzfläche wieder. Verlasst auch diese nach links und betretet eine Art Schminkzimmer. Auch hier führt eine Tür nach rechts, die Ihr durchquert. So stösst Ihr auf eine Tänzerin, die Ihr automatisch anspricht. Klickt dann die grüne Vase an, die auf der Schminkkommode steht und erfahrt, dass die Blumen von dem Liebhaber der Frau sind. Sprecht die Dame danach solange an, bis ein Test veranschlagt wird.

Sobald die Maschine ausgefahren wurde, schaltet diese mit Hilfe des roten Knopfes unten links ein und beginnt mit den Fragen. Klickt dazu auf eine der drei rechten, weissen Tasten und stellt Fragen von verschiedener Intensität. Nachdem der Test automatisch beendet wird (stellt einfach solange Fragen, bis Euch das Ergebnis mitgeteilt wird) und die Dame als Mensch identifiziert ist, verlässt sie fluchtartig das Zimmer. Ihr kümmert Euch alsdann nochmals um die grüne Blumenvase auf der Schminkkommode, klickt diese an und findet darin einen **Zettel** mit einem Gedicht drauf.

Ihr könnt jetzt den Keller und die Tanzfläche nach rechts verlassen und mit der Drehscheibe zurück in den anderen Teil des Lokals kehren. Verlasst auch das Lokal nach rechts und besteigt im Freien Euer Fahrzeug. Stattet nun Eurer Wohnung einen kurzen Besuch ab (McCoys Apartment) und fährt mit dem Aufzug hinunter in Euer Zimmer (88f). Sucht dort das Schlafzimmer auf und klickt rechts an der Wand den Anrufbeantworter an - so hört Ihr eine kurze Nachricht, bei der ein Mann ein Gedicht aufsagt.

Kehrt zurück ins Wohnzimmer und klickt dort auf den Monitor, der auf dem Tisch steht (esper). Es erscheinen nun fünf weitere Bilder, die Ihr näher untersuchen könnt. Als da wären:

- Farbiger mit Rasterlocken: Gesicht des Farbigen abschnappen, linke Hand des Farbigen abschnappen (Sprengstoff), Mülleimer im unteren Bereich abschnappen (Imbissverpackung), kleinen Hund am linken Bildrand abschnappen - Hundehalsband mit Namen.

- Frau vor dem Spiegel (Nightclub): Mann in der offenen Tür (im Spiegel zu sehen), linke, untere Ecke, braune Kiste. Seht Ihr diese näher, findet sich links neben dieser Kiste auf dem Boden stehend ein kleinerer Karton, den Ihr vergrössern müsst.

- McCoy (Platz der Strassenhändler): rechts hinter McCoy läuft eine Frau entlang, die Ihr vergrössert. Auf dem Rücken dieser Frau befindet sich ein Rucksack, den Ihr ebenfalls vergrössern könnt.

- Mann und Frau an einer Theke (China Bar): den Mann abschnappen, der mit dem Rücken zu Euch steht.

- Kraterlandschaft (Mondbus): scannt hier hintereinander alle drei Personen ab (Überraschung!). Findet am rechten, oberen Bildrand einen hellen Fleck (Spiegelung), der sich ebenfalls abschnappen lässt.

Nachdem Ihr auf diesem Wege alle weiteren Hinweise gefunden habt, könnt Ihr das Gerät und die Wohnung wieder verlassen. Fahrt mit dem Aufzug nach oben auf das Dach und betretet dort Euer Fahrzeug. Sucht als nächstes das Polizeipräsidium auf und fahrt mit dem Aufzug in den 2. Stock. Dort angekommen durchquert Ihr rechts die offene Tür in den Esper Room. Im Innern dieses Raumes klickt Ihr zweimal hintereinander den ganz rechten Monitor an, um die persönliche Hinweisdatenbank abzurufen.

Ihr könnt anschliessend mit Aufzug in den Keller zu den Zellen (B) fahren, wo Ihr nochmals mit dem Gefangenen spricht (2x). Wäre auch dies erledigt, steigt erneut in den Fahrstuhl und fahrt mit diesem auf das Dach (R).

Nun müsst Ihr nochmals zurück zur Animoid Allee, um dort mit der Dame im Imbiss über deren Lieferanten zu sprechen.

Danach geht es wieder einmal zur Hysteria Hall, wo Ihr links die Autowerkstatt betretet. Nachdem Ihr dort kurz mit Crazy Leg gesprochen habt, verlasst die Werkstatt wieder und geht nun nach oben in das Innere der Spielhalle (dazu den mittleren Eingang benutzen). Hier müsstet Ihr nun an einem der oberen Automaten eine hellerleuchtete Person erkennen, die dort spielt. Sprecht Ihr diese Person an bemerkt Ihr, dass es sich dabei um die gesuchte Lucy handelt (sollte dieses Mädchen hier noch nicht zu finden sein, fahrt erst noch ein wenig in der Gegend herum und kehrt dann in die Spielhalle zurück - irgendwann findet Ihr Lucy dort). Sprecht nun solange mit dem Mädchen, bis dieses abhaut. Auch Ihr verlasst daraufhin die Spielhalle nach links und besteigt Euer Fahrzeug.

Macht Euch nun auf den Weg zum Nightclub Row und betretet dort angekommen diesmal das rechte Gebäude: den Nachtclub Tally Lewis. Im Innern findet Ihr an der Bar sitzend einen Typen im roten Jacket vor, den Ihr ansprecht. Danach betritt der Kerl die Bühne und erzählt ein paar Witze. Nach kurzer Zeit macht sich der Mann über Euch lustig und ein Polizist taucht auf, der Euch eine über die Rübe haut.

4. Akt

Da Ihr in diesem Akt von einigen Polizisten gejagt werdet, richtet Euch darauf ein - schießt auf keinen Cop, da Ihr sonst alle auftauchenden Gegner erledigen müsst. Rennt stattdessen vor diesen Typen weg. Vor den Ratten, die Euch eventuell angreifen, könnt Ihr ebenfalls davonlaufen.

Nachdem Ihr Euch aus dem Folterstuhl befreit habt, findet Ihr Euch vor einem Gang stehend in einem unterirdischen Kanal wieder. Geht nun durch den rechten Durchgang und folgt im nächsten Abschnitt den Treppen nach oben ins Freie. Auf der Strasse vor dem Nachtclub trifft Ihr auf Eure Mitstreiterin, mit der Ihr einen kurzen Plausch führt. Danach geht Euer Spieler in die Nachtbar, aus der gleich darauf der Mann im roten Jacket türmt. Da dieser Mann verflucht schnell entschwindet, verlasst auch Ihr die Bar und verfolgt auf der Strasse einen kurzen Zwischenfall, in dessen Verlauf Eure Partnerin den Typ mit dem roten Jacket erschießt.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, befindet Ihr Euch automatisch im U-Bahnschacht unter der Erde. Es geht nun zurück nach links (2x) in das Folterzimmer, wo Ihr den Stuhl anklickt. Verlasst dann das Zimmer nach links oben und landet auf einem Steg, der in vier Richtungen weiterführt. An der Plattform genau in der Mitte findet Ihr auf der rechten Seite einen längeren Hebel, dessen Betätigung rechts eine Brücke ausfährt. Nachdem dies also in die Tat umgesetzt wurde, könnt Ihr dem Steg nach rechts unten folgen und landet so in einem Kellerraum. Folgt diesem nach links und findet Euch in einem Lagerraum wieder. Dort klickt Ihr zweimal hintereinander auf die Waffenkiste ganz unten, worauf eine **Patrone** in Eurem Inventar landet. Verlasst das Lager dann wieder nach rechts oben und steigt im nächsten Abschnitt die Leiter an der linken Wand nach oben.

So findet Ihr Euch auf der Strasse wieder, der Ihr nach rechts folgt. Vor der Tierhandlung stehend (Runciters), betretet Ihr das Geschäft, das nun wieder offen ist und unterhaltet Euch im Innern mit dem Besitzer. Nachdem Ihr von dem Mann alles erfahren habt, verlasst den Laden wieder, geht nach links und durch den Gully auf der rechten Strassenseite hinab in die Kanalisation.

Folgt dort dem Weg nach oben (Mitte des Bildschirmes anklicken) und findet Euch erneut auf der Kreuzung wieder. Diesmal folgt Ihr dem Weg nach links unten und landet so in einem kleinen Kellerraum wieder. Steigt dort über die Leiter in der Decke nach oben und findet Euch auf der Strasse vor Eurem Haus wieder. Rennt nun schnell nach oben in den Hauseingang und weg vor den Schüssen des Polizisten. Mit dem Aufzug fährt Ihr in Euer Apartment (88f), wo sich inzwischen ein anderer Mieter befindet, der Euch rausschmeisst. Drückt Ihr danach nochmals auf die Taste zu Eurem Zimmer, wird Euch der Zugang verwehrt.

Fahrt also wieder hinab auf die Strasse und steigt schnell durch den Gully zurück in die Kanalisation. Folgt diesem dann 2x nach rechts und landet wieder bei dem grossen Abzweig. Diesmal geht es weiter nach links oben in den nächsten Bereich und Ihr landet in einem kleinen Tunnelstück (sollten Euch hier noch Polizisten auflauern, lauft erst noch ein wenig herum und kehrt dann nochmals hierher zurück - die Polizisten sind nach einiger Zeit verschwunden!).

Von hier aus geht es nun weiter nach rechts durch eine offene Tür. In einem weiteren Raum steht auf der rechten Seite ein goldener Aufzug, den Ihr betretet und so eine Etage tiefer fahrt. Ihr gelangt so in ein Zimmer, in dem ein Mann auf dem Sofa liegt. Diesen Typen nun quatscht Ihr an (4x), um an die nächsten Informationen zu gelangen. Nachdem der Kerl eingeschlafen ist, geht es weiter durch die grosse Röhre auf der rechten Seite. Ihr seht nun vor Euch eine Brücke - speichert hier erst einmal ab! Nun müsst Ihr die Brücke nach rechts überqueren, um in das Gebäude zu gelangen (blauer Pfeil). Befindet Ihr Euch etwa halb auf der Brücke, rennt schnell wieder zurück, um nicht einzustürzen (nicht in einen anderen Bereich gehen, sondern vor der Brücke stehen bleiben). Es taucht ausserdem rechts aus der Gebäudeöffnung eine Ratte auf, die Ihr schnell abschiessen müsst (genau auf der Hälfte der Brücke). Erwischt Euch die Ratte, seid Ihr tot. Habt Ihr die Ratte schliesslich abgeschossen und liegt deren Kadaver genau auf der Hälfte der Brücke, könnt Ihr diese gefahrlos überqueren. Stürzt Ihr dennoch ein, liegt die Ratte nicht an der richtigen Stelle.

Habt Ihr schliesslich alles erledigt, könnt Ihr das Gebäude nach rechts betreten. Ihr landet in einer Art Labor, wo sich bereits die siamesischen Zwillinge aufhalten (ist dies nicht der Fall, trifft Ihr später auf diese). Sprecht die Zwillinge solange an, bis diese nichts Neues mehr sagen und etwas von Euch verlangen ('bleiben sie hier...'). Rechts neben den Zwillingen flackert ein kleiner Monitor auf, den Ihr anklickt - Ihr findet darin eine **DNA-Analyse** (dies klappt nur, wenn sich die Zwillinge noch nicht hier aufhalten. Ihr könnt das Labor auch nochmals verlassen und wieder betreten, woraufhin die Zwillingen ebenfalls verschwunden sind).

Verlasst das Labor nun durch die obere der beiden Türen auf der linken Seite und steht auf einem kleinen Geländer. Gleich neben Euch befindet sich eine Leiter, die die Wand nach oben führt - steigt diese hinauf. Ihr kommt so auf eine grössere Plattform, wo sich ebenfalls wieder eine Leiter befindet (links neben Eurem Mann) - steigt auch diese hoch und befindet Euch nun im Tyrell-Gebäude. Da hier die Wache eingeschlafen ist, könnt Ihr nun schnell den goldenen Aufzug auf der rechten Seite anklicken, um mit diesem in Tyrells Büro zu gelangen. Dort angekommen findet Ihr auf dem Tisch stehend einen kleinen Gegenstand vor, den Ihr einsteckt - hierbei handelt es sich um **Tyrells DNA**.

Mit diesem Objekt in der Tasche verlasst Ihr das Tyrell Gebäude nach unten und links (kleine Luke) und kehrt zurück ins Labor zu den Zwillingen. Sprecht diese an, überreicht ihnen automatisch die DNA und erhaltet dafür eine **Akte** über Guzza.

Ihr könnt das Labor nun wieder durch den unteren, linken Ausgang verlassen, weiter nach links gehen und den oberen Aufzug benutzen. In der nächsten Etage geht es nach links, runter und auf dem grossen Abzweig stehend nach rechts oben. Durchquert den kleinen Folterraum nach rechts, geht weiter nach rechts und steigt die Treppe nach oben ins Freie. Sucht dort den Nachtklub auf der rechten Seite auf (Tally Lewis) und findet im Innern des Gebäudes links oben einen kleinen Durchgang. An der oberen Wand dieses Durchganges befindet sich an der Wand hängend ein brauner Telefonkasten, den Ihr anklickt. So führt Ihr ein kurzes Telefonat mit Guzza und verabredet Euch mit dem Mann.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt verlasst den Klub und kehrt zurück in die Kanalisation. Sucht dort erneut den Aufzug in die untere Etage auf (links, links hoch, am Abzweig nach links oben, rechts) und betretet diesen. In dem Raum mit dem Schlafenden benutzt Ihr diesmal den Ausgang nach links oben, woraufhin Ihr an dem Treffpunkt mit Guzza wiederfindet (grüne Plattform) - speichert davor ab, um in den Genuss von zwei möglichen Enden zu können!

Sobald Ihr den Raum mit der Plattform betretet, beginnt das Gespräch mit Guzza.

1. Ende: Nachdem Ihr wieder handeln könnt, schiesst Guzza ab, bevor er von den Replikanten erledigt wird. Nach dem Ableben des Bösewichts (speichert nun ab!) verlasst diesen Abschnitt nach rechts, geht zurück in den Aufzug und fährt damit in die untere Ebene (sollte Euch hier ein Polizist erwarten, ladet den alten Spielstand wieder und fährt nochmals mit dem Aufzug hinunter - wiederholt diesen Vorgang solange, bis der Polizist weg ist). Sucht Euer Wohnhaus auf (links, runter, links runter, links und die Leiter hoch. Sobald Ihr auf der Strasse landet, trifft Ihr auf einen Eurer Partner. Nach dem Gespräch betretet das Gebäude nach oben) und betretet dieses - Ende des 4. Aktes.

5. Akt

Der letzte Akt beginnt in Eurer Wohnung wo Ihr bemerkt, dass jemand Euren Hund erschossen hat. Kümmert Euch dann um die Anrichte der Küche (rechte, obere Seite) und findet dort eine **Zigarette** liegen, die Ihr aufnehmt. Geht dann weiter ins Schlafzimmer, wo das Telefon klingelt - nehmt das Gespräch an (an der rechten Wand die Maschine benutzen).

Nach dem Plausch mit Clovis verlasst das Schlafzimmer und Euer Apartment und fährt mit dem Aufzug nach unten auf die Strasse. Klettert dort durch den Gully hinab in die Kanalisation und nehmt dort den folgenden Weg: rechts, hoch, Mitte. Ihr kommt so in ein neues Gebiet, das Ihr nicht mehr verlassen könnt.

Rennt in dem neuen Abschnitt schnell nach links, um nicht von den Ratten angefallen zu werden und geht im nächsten Bereich weiter nach links oben. So findet Ihr Euch in einer kleinen Höhle wieder, in der auf dem linken Tisch ein rotblinkender Apparat steht - klickt diesen an (die Maschine entpuppt sich als Falle, es passiert jedoch nichts). Folgt dem Weg nun weiter nach links und trifft auf Crystal, die Ihr nach einem kurzen Gespräch erschiessen müsst. Am linken Bildrand findet Ihr nach getaner Arbeit auf dem Boden liegend einen kleinen, dunklen Gegenstand (liegt auf einem Drahtgeflecht, gleich rechts unterhalb einer Lampe), den Ihr aufnehmt - dieses Objekt entpuppt sich bei genauerer Untersuchung als **Energiequelle**.

Geht nun weiter nach oben und landet vor dem Mondbus, wo Ihr gleich von Sadik angesprochen werdet. Nach einer kurzen Erklärung klickt Ihr Sadik ein weiteres Mal an (die Energiequelle muss sich in Eurem Besitz befinden) und erhaltet so Zutritt zum Inneren des Mondbusses - geht also durch die offene Tür ins Innere des Busses - es folgt dort ein möglicher Abspann, sobald Ihr Clovis angesprochen habt.

Ihr könnt stattdessen auch beide Replikanten erschiessen, den Mondbus wieder verlassen und so ein anderes Ende verfolgen.

2. Ende: Nach dem Gespräch mit Guzza wartet solange, bis dieser von den Replikanten erschossen wurde. Sobald Ihr dann wieder handeln könnt, verlasst diesen Raum schnell nach links. Fahrt dann mit dem

Aufzug hinunter und verlasst auch diesen Raum nach links. Folgt Ihr dann dem Tunnel nach unten, werdet Ihr von Clovis überrascht, der Euch am Handgelenk packt und schliesslich hinaus auf den Gang kommt.

Sobald Ihr wieder handeln könnt, rennt Ihr schnell nach unten, um nicht getötet zu werden. So landet Ihr auf dem Abzweig, dem Ihr nach links unten folgt. Verlasst den nächsten Abschnitt wieder nach links und klettert dann die Leiter hinauf ins Freie. Nach einem kurzen Gespräch mit Einem Mitarbeiter betretet Ihr Euer Wohnhaus.

5. Akt

Der letzte Akt beginnt in Eurer Wohnung. Geht dort ins Schlafzimmer, wo das Telefon klingelt - nehmt das Gespräch an (an der rechten Wand die Maschine benutzen).

Nach dem Plausch mit Crystal verlasst das Schlafzimmer und Euer Apartment und fährt mit dem Aufzug nach unten auf die Strasse. Klettert dort durch den Gully hinab in die Kanalisation und nehmt dort den folgenden Weg: rechts, hoch, Mitte. Ihr kommt so in ein neues Gebiet, das Ihr nicht mehr verlassen könnt.

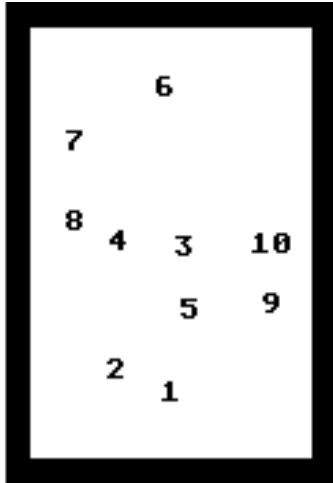
Rennt in dem neuen Abschnitt schnell nach links, um nicht von den Ratten angefallen zu werden und trifft auf Crystal. Nach einem kurzen Plausch geht Ihr automatisch gemeinsam in den nächsten Bereich und in einen kleinen Raum hinein. Sobald Ihr wieder handeln könnt, beachtet auf dem linken Tisch einen rotblinkenden Apparat, den Ihr schnell anklickt (die Maschine entpuppt sich als Falle und wird durch Euer Zutun umgangen. Lasst Ihr die Falle ausser Acht, wird Crystal sterben und Ihr macht anschliessend alleine weiter - mögliches Ende).

Habt Ihr die Falle also entdeckt, geht es zusammen mit Crystal in den nächsten Abschnitt. Ihr landet im Freien, wo Euch nach kurzer Zeit Euer Hund entgegen gerannt kommt. Klickt Ihr das Tier an (grüner Pfeil) explodiert es und Ihr werdet sauer. Crystal verschwindet und Sardik, der Farbige, erscheint auf der Bildfläche - schießt diesen so schnell es geht ab.

Habt Ihr den Replikanten erledigt, geht weiter nach oben, sprecht kurz mit Crystal und betretet den Mondbus durch die offene Tür. Im Innern des Raumschiffes stösst Ihr auf Clovis, der auf einem Bett liegt. Sprecht den Typen an oder erschießt ihn, verlasst den Mondbus dann wieder und verfolgt einen weiteren Abspann.

Karten

Stadtkarte

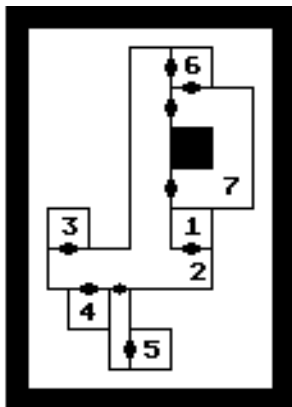


- 1) McCoys Apartment
- 2) Polizeipräsidium
- 3) Tierhandlung
- 4) Chinatown
- 5) Animoid Allee
- 6) Tyrell Gebäude
- 7) DNA Gasse
- 8) Bradbury Gebäude

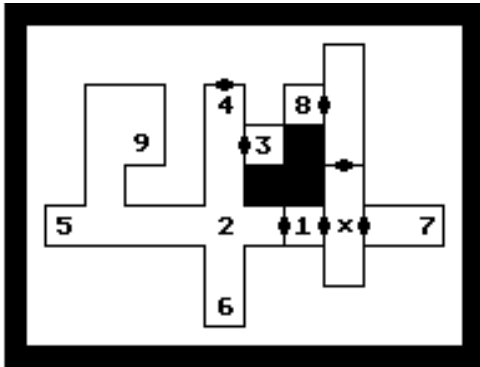
9) Hysteria Hall

10) Nightclub Row

DNA Gasse & Umgebung



- 1) Yukon Hotel
- 2) Auto
- 3) Bombe und Obergeschoss
- 4) Chew
- 5) Bradbury Gebäude
- 6) China Imbiss
- 7) Treppe nach oben ins Zimmer vom Hotel



Unterirdische Anlage

Obergeschoss

- 1) Folterkammer
- 2) Abzweigung mit Hebel
- 3) Aufzug in die untere Ebene
- 4) Nach Chinatown
- 5) Zu Eurer Wohnung
- 6) Zur Animoid Allee
- 7) Zum Nachtclub