

Die Komplettlösung zu Gabriel Knight 2

Kapitel I

Das Abenteuer beginnt in Eurem Schlafzimmer auf der Farm. Hier findet Ihr rechts auf dem Boden vor dem Schrank eine braune Tasche, die Ihr anklickt - nehmt Euch in der Grossaufnahme die Gegenstände heraus. In Eurem Inventar müssten sich nun die folgenden Gegenstände befinden: Übergraus Brief, ein Brief von Grace, ein Ritterdolch, eine Brieftasche (wallet), ein Manuskript, ein Notizbuch, ein Kassettenrekorder, eine Visitenkarte (business card) und ein Talisman. Seht Euch all diese Sachen im Inventar genauer an. Geht nun weiter nach unten (weiter), worauf Ihr den hinteren Teil des Raumes seht. Auf dem Küchentisch liegen eine Zeitung und ein paar leere Blätter (klickt diese an), die Ihr Euch anseht und anklickt (klickt die Zeitung in Grossaufnahme an und Ihr erhaltet neue Standorte). Am Schrank links hängt ein kleiner Zettel, den Ihr ebenfalls durchlest. Nun könnt Ihr Euch den kleinen Schlüssel nehmen, der an dem Brett unter dem Spiegel hängt. Ihr könnt nun das Zimmer durch die Tür verlassen.

Im Freien angekommen geht es nach rechts, und von dieser Perspektive aus zu dem seltsamen Baumstamm auf der rechten Seite. Bei diesem angekommen untersucht den Matsch, der sich links unten auf dem Boden befindet. Ihr seht einen Tierfussabdruck, den Ihr genauer untersucht. Nun müsst Ihr zurück zum Auto und von dort nach links in die Scheune. Ihr landet vor einem Waschbecken, über dem Ihr einen Sack mit Zement findet, den Ihr anklickt. Ihr erhaltet so einen Eimer mit flüssigem Zement, mit dem es zurück zu dem umgekippten Baumstamm geht. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Zementes einen Abdruck des Fussabdruckes machen. Ihr landet danach wieder in der Scheune, von wo aus es nochmals zum umgekippten Baumstamm geht, wo Ihr Euch jetzt den Zementabdruck holen könnt. Habt Ihr den Abdruck, geht weiter nach hinten in Richtung Wald. Hier müsst Ihr nun eine richtige Stelle anklicken und zwar die, die sich links auf dem Boden, neben den braunen Gräsern befindet. Ihr findet hier ein paar Haare (Haarprobe vom Hof), die Ihr aufnehmt.

Ein letztes Mal geht es zurück zum Auto, mit dem Ihr den Schlüssel benutzt. Ihr landet nun in einer Art U-Bahnübersichtskarte, von wo aus Ihr die Punkte anwählen könnt, wo es als nächstes hingehen soll.

Beginnt am Marienplatz, den Ihr nur anzuklicken braucht. Ihr landet kurz darauf auf besagtem Platz und geht von dort weiter nach links. Ihr befindet Euch nun vor dem Eingang eines grossen Gebäudes, in das Ihr geht. Folgt dem Gang und Ihr landet im Büro des Anwalts Übergrau, mit dem Ihr Euch über alle Punkte unterhältet. Verlasst danach das Büro wieder und geht zu dem Punkt zurück, wo Ihr gelandet seit (vor dem Marienplatzschild an der Laterne). Geht Ihr nun nach unten landet Ihr wieder in der U-Bahn, von wo aus es weiter zum Zoo nach Thalkirchen geht.

Hier angekommen seht Euch das Schild ganz rechts am Gehege an und klickt darauf. Seht Euch nun das dahinter liegende Wolfsgehege an und klickt auf einen der Wölfe. Habt Ihr dies erledigt wartet vor dem Gehege, bis ein Tierpfleger kommt und spricht diesen auf alle Punkte an (solange, bis keine Frage mehr offen ist). Habt Ihr alles erfahren geht es weiter nach links und zur Zooverwaltung, wo Ihr mit Dr. Klingmann wiederum über alle Punkte spricht (ebenfalls so lange, bis keine Punkte mehr offen sind). Ihr könnt danach das Büro wieder verlassen und zurück zur U-Bahn kehren.

Mit dieser geht es weiter zum Marienplatz, wo Ihr nochmals den Anwalt aufsucht und diesen ansprecht. Ihr erhaltet von diesem nun eine neue Adresse (Universität). Also wieder in die U-Bahn und mit dieser zur Universität gefahren. Ihr trefft auf einen Wissenschaftler, dem Ihr den Zementabdruck und die gefundenen Haare zeigt. Nachdem Ihr ein paar weitere wichtige Informationen erhalten habt, geht es mit der U-Bahn weiter zum Prinzregentenplatz. Hier landet Ihr bei der Polizei, wo Ihr Euch mit dem Beamten unterhältet. Habt Ihr auch dies getan, geht es zurück zum Marienplatz und hier soweit nach rechts, bis Ihr auf einen Platz kommt, auf dem ein Mann Gitarre spielt. Von dort aus geht es weiter nach vorne, worauf Ihr in der Dienerstrasse landet. Hier findet Ihr auf der rechten Strassenseite ein Gebäude (Post), das Ihr anklickt. Benutzt nun den Gabriel an Grace Umschlag mit der Posttür, worauf dieser weggeschickt wird. Es geht zurück auf den Platz (dort, wo der Gitarrenspieler steht), wo Ihr die U-Bahnstation betretet und zurück nach Lochham auf die Farm fahrt.

Geht ins Gebäude und klickt dort rechts unten auf das Kassettensymbol, worauf ein paar Kassetten in Grossaufnahme erscheinen. Nun müsst Ihr einen bestimmten Satz aus einer Reihe von verschiedenen Sätzen bilden - dies geschieht folgendermassen: klickt das Band an, auf dem der Name Klingmann steht und klickt dann rechts auf die A-Taste (Load A). Nun klickt auf ein leeres Band (ohne Namen) und dann auf die B-Taste rechts (Load B). Nun müsst Ihr auf die untere Taste (über der Endetaste) - Montage (überspielen) drücken, worauf Ihr in einem neuen Bildschirm landet. Hier müsst Ihr nun den Satz: Thomas? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight (Thomas? Herr Doktor Klingmann hier. Zeigen sie Mr. Knight unsere Wölfe). Dies geschieht so: in dem oberen Teil des Bildschirmes findet Ihr verschiedene Sätze, die Ihr mit Hilfe der beiden unteren grünen Pfeile weiterblättern könnt. Aus diesen Sätzen müsst Ihr nun immer das richtige Wort anklicken (siehe oben/Reihenfolge einhalten). Habt Ihr die passenden Wörter angeklickt und so den richtigen Satz gebildet, drückt auf die grüne Transfertaste, worauf dieser Satz auf das leere Band überspielt wird. Dieses Band wandert dann in Euer Inventar.

Nachdem Ihr also hoffentlich alles geschafft habt, geht es mit dem Auto und der U-Bahn zurück zum Zoo bei Thalkirchen. Hier geht es wieder in das Büro des Herrn Klingmann (Verwaltung), das Ihr nun verlassen vorfindet. Rechts hängt nun ein Mantel an einem Kleiderständer, den Ihr anklickt. Ihr findet in einer der Taschen den Jagdschein von Mr. Klingmann. Diesen seht Euch im Inventar genauer an und dreht ihn. Auf der Rückseite seht Ihr einen Satz, den Ihr anklickt, aber noch nicht lesen könnt. Nun untersucht den Schreibtisch, auf dem Ihr rechts ein Walkie-Talkie findet. Benutzt Ihr nun die aufgenommene Kassette mit dem Walkie-Talkie, lässt Euch Thomas in das Wolfsgehege. Hier klickt Ihr zuerst den Wolf in Grossaufnahme an (die Haare), dann klickt Ihr nochmals auf den Wolf und schliesslich klickt Ihr das Gelände hinter dem Wolf an. Ihr landet dann wieder automatisch vor dem Käfig (Ihr müsstet nun 55 Punkte haben). Mit dem Haar, das Ihr eben gefunden habt (vom Wolf), geht es mit der U-Bahn nochmals zur Universität, wo Ihr das Zoohaar dem Angestellten übergebt. Wollt Ihr den Raum nun wieder verlassen, erhaltet Ihr von dem Angestellten einen Analysebericht, den Ihr Euch ansehen könnt. Es geht nun zurück auf die Farm nach Lochham und ins Gebäude hinein. Hier müsst Ihr den Jagdschein von Klingmann mit dem Spiegel benutzen, um lesen zu können, was auf der Rückseite steht.

Verlasst das Haus wieder und benutzt den Schlüssel mit dem Auto. Mit der U-Bahn geht es nun wieder zum Marienplatz und nach links, ins Anwaltsbüro. Sprecht über alle Punkte mit dem Anwalt, verlasst dann das Büro und geht im Freien ganz nach rechts und von dort weiter in die Dienerstrasse. In der Dienerstrasse geht einmal nach vorne, bis es nicht mehr weiter geht. Auf der rechten Strassenseite findet Ihr ein Gebäude mit einer braunen Tür, die Ihr anklickt. Geht dann durch die Tür ins Haus und unterhaltet Euch über alle Punkte mit dem Empfangschef. Nachdem dieser rausgeworfen hat, geht es zurück in das Anwaltsbüro, wo Ihr Übergrau alles erzählt - Ihr erhaltet nun von ihm die Papiere der Ritterfamilie.

Mit diesen geht es wieder zurück in die Dienerstrasse 54, wo Ihr Euch mit dem Empfangschef unterhaltet. Gebt Ihr ihm dann die Papiere der Ritterfamilie, lässt er Euch in den Club und das erste Kapitel wäre erledigt.

Kapitel II

Der nächste Abschnitt beginnt im Schlafzimmer von Gabriel, auf Schloss Ritter, in der Rolle von Grace. Geht einmal nach hinten (rumdrehen) und klickt auf die verschlossene Tür. Das Zimmer könnt Ihr danach durch die vordere Tür verlassen, worauf Ihr in der Eingangshalle des Schlosses landet. Hier sprecht Ihr mit der Dame Gerda über alles (solange, bis alle Punkte verschwunden sind) und verlasst das Gebäude durch die grosse Tür rechts. Im Freien geht es weiter nach links unten, wo Ihr nach einer Zeit in dem Dorf Rittersberg landet. Es geht hier gleich in das rechte Gebäude mit den blauen Türen, das Rathaus. Geht Ihr an die linke Tür heran, öffnet ein Mann, mit dem Ihr wieder über alles sprecht. Danach geht es weiter durch die rechte Tür in das Gasthaus zum goldenen Löwen, wo Ihr rechts mit dem Barkeeper spricht. Habt Ihr alles aus ihm rausgequetscht, verlasst das Gasthaus und geht nochmals zum Rathaus, wo Ihr dem alten Mann noch eine weitere Frage stellt. Es geht danach zurück ins Schloss (durch die linke kleine Gasse).

Im Schloss angekommen, redet nochmals mit der Dame in der Halle, die Euch die Autoschlüssel (klickt vorher das Auto an!) nicht geben möchte. Geht also die Treppe links nach oben in Euer Schlafzimmer, aus dem der Handwerker nun verschwunden ist (sollte er noch da sein, lauft noch ein wenig länger herum). Im Zimmer geht dann an den Kamin heran, den Ihr näher untersucht. Ihr findet in der unteren rechten Ecke einen Werkzeugkasten, aus dem Ihr

Euch einen Schraubenzieher nehmen könnt. Geht dann nach oben und Ihr bemerkt ein kleines Loch in der rechten Seite des Kamins, das Ihr näher betrachten solltet. Benutzt Ihr nun den Schraubenzieher mit diesem Loch, tut sich irgendetwas. Klickt nun den kleinen braunen Schrank an, öffnet ihn und geht hinein.

Ihr landet in einem unterirdischen Gang, wo Ihr durch den rechten Ausgang geht - Ihr landet in dem Zimmer der Empfangsdame Gerde. Öffnet hier gleich wieder den Schrank, hinten rechts, in dem Ihr einen Schlüssel findet, der von der Decke des Schrankes baumelt - nehmt diesen mit. Öffnet nun nochmals den Schrank und geht diesmal in den Geheimgang zurück. An der Kreuzung im Labyrinth geht es diesmal den linken Gang entlang, worauf Ihr wieder in Gabriels Schlafzimmer landet (zuvor solltet Ihr vielleicht noch schnell an der Kreuzung des Geheimganges nach hinten gehen, worauf Ihr im Freien landet - seht Euch hier die Rosen am rechten Busch an). Geht hier weiter nach unten und schliesst die hintere linke Tür mit Hilfe des Schlüssels auf - Ihr landet in einer Bibliothek.

Hier untersucht das grosse Regal und Ihr findet im mittleren Abschnitt ein Buch (*Lycanthropes*), mit einem Zettel (Brief an Ludwig II) darin. Auf der ganz rechten Seite, findet Ihr im Bücherregal ein weiteres Buch (*Victor Ritters Tagebuch*), das Ihr Euch im Inventar näher betrachtet und durchlest. Ebenso müsst Ihr Euch das Buch *Lycanthropes* näher ansehen und alles laut lesen (jede Seite anklicken und umblättern nicht vergessen). Nun geht weiter nach rechts unten und Ihr landet am Schreibtisch des Professors. Hier benutzt Ihr nun Professor Barclays Karte mit dem Telefon, um ein kurzes Gespräch mit dem Mann zu führen. Steht nun wieder vom Schreibtisch auf und geht vor das Bücherregal, wo Ihr nochmals die rechte Seite anklickt. Diesmal findet Ihr ein neues Buch - *Christian Ritters Tagebuch*, das Ihr Euch ebenfalls laut durchlest.

Verlasst die Bibliothek nach links und Gabriels Zimmer nach unten. Geht aus dem Schloss und durch die rechte graue Tür ins Freie. Ein weiterer Besuch in die Stadt (links) steht an. Hier geht es nochmals zum Rathaus ganz rechts, wo Ihr mit dem alten Mann über alles sprecht und so ins Dungeon des Rathauses geführt werdet. Hier angekommen schaut aus dem Fenster und klickt die Aussicht an. Weiter geht es nach unten, wo Ihr ein Bett findet, das Ihr ebenfalls anklickt. Verlasst nun das Dungeon wieder und betretet ganz rechts das Gasthaus, in dem ein weiteres Gespräch mit dem Barkeeper ansteht.

Nachdem Ihr wieder ein paar neue Dinge erfahren habt, geht es in Richtung Rathaus, wo Ihr den Mann auf neue Punkte ansprechen könnt - Ihr erhaltet eine Notiz des Bürgermeisters. Mit dieser geht nach links und dort in die Kirche hinein. Hier gibt Ihr die Nachricht dem Priester, der rechts am Gang steht. Im Austausch dafür erhaltet Ihr das Kirchenregister. Mit diesen geht es wiederum zum Rathaus, wo Ihr den Alten auf eben diese ansprecht. Mit all den Informationen, die Ihr in der letzten Zeit erhaltet habt, geht es zurück ins Schloss und durch Gabriels Zimmer in die Bibliothek.

Setzt Euch hier angekommen wieder an den Schreibtisch und benutzt die Schreibmaschine - Ihr erhaltet so ein Päckchen ohne Adresse. Mit diesem geht es runter in die Vorhalle, wo Ihr Gerda, der Empfangsdame, das Päckchen zeigt. Sie gibt Euch eine Adresse, die Ihr auf dem Päckchen notiert. Es geht ein letztes Mal raus aus dem Schloss und in die Stadt nach links unten. Hier geht nun nach rechts, wo Ihr die kleine Tür, links neben dem Gasthaus anklickt. Ihr kommt zu einer Post, die Ihr gleich betretet. Drückt rechts auf den Klingelknopf und gebt der Dame das adressierte Päckchen. Um zu bezahlen, benutzt einfach Eure Brieftasche mit der Postdame, worauf auch dieses Kapitel erledigt wäre.

Kapitel III

Diesen Abschnitt beginnt Ihr wieder auf der Farm und in der Rolle Gabriels. Geht im Zimmer nach unten und klickt die rechte Zeitung auf dem Tisch an - lest diese laut (anklicken). Danach untersucht Ihr im Inventar die Visitenkarte von Von Glower und geht nach draussen, wo Ihr das Auto benutzt (mit dem Schlüssel).

Euer erster Anlaufpunkt ist der Marienplatz und dort das Anwaltsbüro im linken Gebäude. Von dem Anwalt erhaltet Ihr das adressierte Päckchen von Grace. Schaut Euch dies im Inventar an, öffnet es und lest den darin befindlichen Brief. Danach redet nochmals mit dem Anwalt über alle Punkte und verlassst das Büro. Zurück auf dem Marienplatz (bei der U-Bahnstation) klickt den dritten Laden von links an und Ihr landet vor einem Kuckucksuhrengeschäft, das Ihr gleich betretet. Vor dem Tresen angekommen, klickt auf die linke Uhr, die dort auf dem Tisch liegt und bezahlt sie mit Eurer Brieftasche (auf den Verkäufer anwenden).

Wieder auf der Strasse geht Ihr diese ganz nach rechts und dort weiter auf die Dienerstrasse, wo Ihr ganz am Ende der Strasse ein paar Polizeiautos seht, die Ihr anklickt. Ihr landet so am Schauplatz eines Verbrechens, wo Ihr den Mann im dunklen Anzug (Kommissar Leber) anklickt - leider spricht er nicht mit Euch. Zeigt also deshalb dem Reporter mit der Kamera den Analysebericht aus der Universität und verlasst den Schauplatz danach. Nun steht ein kurzer Besuch im Haus Nummer 54 (braune Tür im Gebäude nebenan) an, wo Ihr im Innern mit dem Empfangschef über alles sprecht. Nachdem Ihr ein paar weitere interessante Neuigkeiten erfahren habt, verlasst den Club und fahrt mit der U-Bahn weiter zum Prinzregentenplatz.

Im Polizeirevier könnt Ihr Euch mit dem Kommissar über die verschiedensten Dinge unterhalten. Ihr erfahrt weitere interessante Dinge über die Morde (klickt alle Fragen an) und klickt nach dem Gespräch auf die Stadtkaarte, die an der linken Wand hängt. In der Grossaufnahme müsst Ihr diese nochmals anklicken, um eine wichtige Entdeckung zu machen. Am rechten Rand der Karte hängt noch ein kleiner Notizzettel, den Ihr anklicken müsst, um eine weitere Adresse und Telefonnummer zu erfahren. Benutzt Euer Notizbuch mit dem Zettel, um die Nummer zu notieren - Ihr erhaltet so einen gesonderten Zettel, mit der Telefonnummer darauf.

Verlass das Polizeirevier wieder und fahrt zurück auf die Farm in Lochham. Im Gebäude angekommen findet Ihr rechts auf einem kleinen Schränkchen ein Telefon mit dem Ihr den Zettel benutzt, auf dem die Nummer notiert ist. Habt Ihr dies erledigt, klickt auf die weissen Zettel, die links auf dem Esstisch liegen - so erhaltet Ihr den 2. Brief an Grace. Mit diesem im Gepäck geht es natürlich wieder zum Marienplatz und von dort weiter in die Dienerstrasse.

Hier findet Ihr im ersten Abschnitt auf der rechten Seite die Post, mit der Ihr den Umschlag mit dem Brief an Grace benutzt, worauf dieser abgeschickt wird. Ist dies erledigt, geht zurück in die U-Bahn und fahrt mit dieser nach Perlach (neuer Standort).

Dort angekommen trefft Ihr auf Von Glower, mit dem Ihr kräftig plaudert. Habt Ihr alles gefragt, schaut Euch zweimal die Maske an, die sich rechts oben im Bücherregal befindet.

Weiter geht's am Marienplatz und in der Anwaltskanzlei, wo Ihr mit dem Anwalt sprecht. Danach geht es zurück in die Dienerstrasse und den Club 54 (braune Tür am Ende der Strasse). Betretet den hinteren Clubraum und geht von dort aus weiter in den Gang rechts oben. Hier benutzt Ihr die Kuckucksuhr mit der grossen grünen Pflanze auf der rechten Seite (vorher abspeichern). Nun müsst Ihr schnell wieder raus aus dem Raum und zum Empfangschef. Wartet hier nun solange, bis der Mann weggeht (sobald die Uhr läutet) und klickt dann den Tisch an, wo der Mann stand. Ihr seht eine Schublade, die Ihr öffnet, um Euch daraus dann die Schlüssel zu nehmen. Geht nun zurück in den Gang mit der Pflanze und öffnet mit dem Schlüssel die verschlossene Tür auf der linken Seite des Ganges. Danach müsst Ihr die Uhr wieder aus der Pflanze nehmen (Pflanze anklicken), sie nochmals mit der Pflanze benutzen, schnell zum Empfangschef gehen, warten bis dieser weggeht und dann die Schlüssel zurück in die Schublade packen. Nun könnt Ihr endlich durch die eben aufgeschlossene Tür in den geheimen Raum gehen. Seht Euch hier nun die Wand mit den Trophäen genauer an und klickt auf einen Kopf an der Wand und auf den Totenschädel, unterhalb der Köpfe. Rechts neben dem Schädel liegt ein kleines aufgeschlagenes Notizbuch, das Ihr ebenfalls anklickt und durchlest. Zurück im Raum klickt die Gewehre rechts an der Wand an und seht Euch in der Grossaufnahme die Photos genauer an.

Geht Ihr nun in den Raum zurück werdet Ihr von einem Mann in den Clubraum geführt - sprecht hier mit ihm über alles. Plötzlich ergreift dieser die Flucht und Ihr macht Euch mit der U-Bahn auf nach Perlach, wo Ihr mit Von Glower erneut über alles sprecht. Danach nochmal zurück zum Marienplatz und in den Jagdclub (Dienerstrasse 54), wo Ihr im Klubraum auf einen Mann trefft, den Ihr natürlich wieder auf alles ansprecht. Habt Ihr das Gespräch überstanden, sind auf einmal alle Clubmitglieder versammelt und Ihr sprecht die beiden Herren an der kleinen Bar rechts an (auf alle Punkte). Danach geht es zu den beiden Herren am Kamin, die Ihr ebenfalls ansprecht. Sie wollen alleine sein, doch Ihr gebt nicht auf, geht nochmals hin und sprecht die Herren wieder an. Sagt diesmal, ihr wolltet Euch nur ein Magazin nehmen, worauf dieses in Eurem Inventar landet. Benutzt nun im Inventar das Magazin mit dem Kassettenrekorder und gebt dann das Magazin dem Mann wieder, der links vom Kamin sitzt - Ende des Kapitels.

Kapitel IV

Wieder schlüpft Ihr in die Rolle von Grace und beginnt im Schlafzimmer von Gabriel. Hier geht es nach unten, durch die Tür und in die Bibliothek. Klickt nun die linke Seite des Bücherregals an, wo Ihr diesmal Chaphills Biographie von Ludwig findet, die Ihr gleich im Inventar anseht und laut lest. Ihr könnt nun das Schlafzimmer und das Schloss verlassen und Euch auf den Weg in die Stadt machen. Dort angekommen führt Euch der erste Gang in das Gasthaus rechts, wo Ihr auf ein seltsames Paar stossst. Sprecht die Dame an und redet mit Ihr über alles. Habt Ihr einiges mehr erfahren, verlassst die Gaststätte und geht zur Post, in die Tür nebenan. Klingelt, worauf die Frau öffnet und Euch den Brief von Gabriel überreicht. Öffnet den Brief im Inventar und lest die 2 Seiten laut durch. Weiter geht es in der Kirche links, wo Ihr weiter nach vorne links und von dort durch die linke Tür geht. Ihr landet in einer Art Gruft, wo Ihr auf Gerde aus dem Schloss trefft, die Ihr anklickt.

Nachdem Ihr hier nichts weiter erreichen könnt, verlassst die Kirche und die Stadt wieder und kehrt zurück ins Schloss und in Gabriels Zimmer. Öffnet dort angekommen den Schrank hinten links und geht hinein. Im Geheimgang geht es an der Kreuzung nach hinten, worauf Ihr im Freien hinter dem Schloss landet. Rechts bemerkt Ihr einen Busch mit Rosen, von dem Ihr 4 Rosen pflückt. Mit diesen Blumen geht es zurück in die Kirche und die Gruft, wo Ihr Gerde die Rosen gebt. Als Dank erhaltet Ihr von ihr endlich die Autoschlüssel. Mit diesen geht es natürlich gleich vor das Schloss, wo Ihr die Schlüssel mit dem Auto benutzt.

Es erscheint nun auch hier eine Landkarte mit Örtlichkeiten, die Ihr aufsuchen könnt - als erstes geht es nach Neuschwanstein. Ihr landet in der Eingangshalle des Schlosses (schaut Euch im Schloss alle Gemälde an und lest alle Inschriften), wo Ihr links unten auf dem Bildschirm auf das Symbol drückt (gesprochene Führung).

Habt Ihr alles angehört, geht es in den nächsten oberen Raum, wo Ihr wieder das Band abspielen lasst. Nun geht es weiter durch den ganz rechten offenen Durchgang. Ihr landet in einer Art Kapelle, wo Ihr das Band abhört. Verlassst die Kapelle wieder und geht durch die offene Tür, in der Mitte. Ihr landet im Wohnzimmer des Königs, wo es wieder gilt, das Band abzuhören. Es geht dann weiter nach unten rechts, und von dort durch den linken Durchgang. Ihr

müsset Euch nun in einer kleinen Grotte befinden, wo das Band abgehört wird. Weiter geht es durch den linken oberen Durchgang, worauf Ihr im Studierzimmer des Königs landet - Band abhören. Es geht weiter durch den hinteren grossen Durchgang, der Euch in den letzten Raum, den Opernraum, führt - Band anhören. Nachdem Ihr Euch alles angesehen habt, könnt Ihr das Schloss wieder verlassen - geht dazu nach links und nach links oben, worauf Ihr vor dem Schloss landet. Von hier aus geht es weiter auf die Landkarte und hier nach Herrenchiemsee.

Im Museum angekommen, sprecht gleich die Dame am Empfang an. Diese verkauft Euch eine Eintrittskarte für 8 DM. Ihr müsst Euch nun alles im Museum anschauen (auch die Schilder). Geht dazu zuerst in die Mitte. Von dort aus könnt Ihr nach links und rechts hinten gehen. Geht Ihr nach rechts, müsst Ihr Euch die 4 Bilder links, das grosse Bild und die Vitrine unter dem Bild ansehen. Geht Ihr nach links müsst Ihr Euch die vier Bilder rechts, die Vitrine unter dem grossen Bild rechts hinten und die Vitrine unter dem Bild links ansehen (Tagebuch-wichtig). Habt Ihr alles gesehen, sprecht nochmals die Frau auf eine Wagner Oper an, worauf Ihr weitere Informationen erhaltet.

Verlass das Museum und fahrt zurück nach Rittersberg, wo Ihr der Stadt einen kleinen Besuch abstattet. In der Gaststätte steht ein kleiner Plausch mit dem Wirt an, der Euch kurz darauf zu den Smiths führt. Nach diesem kurzen Ausflug geht es zurück ins Schloss, wo Euch Gerde erzählt, dass ein Professor Barclay angerufen hat. Diesen müsst Ihr also zurückrufen. Geht dazu auf Gabriels Zimmer und weiter in die Bücherei. Auf dem Schreibtisch benutzt Ihr dort Professor Barclays Karte mit dem Telefon, um mit diesem ein Gespräch zu führen. Ihr erhaltet danach einen kleinen Zettel, mit der Telefonnummer eines gewissen Dallmeiers. Diese benutzt Ihr danach ebenfalls mit dem Telefon, worauf Ihr eine Verabredung mit dem Mann trefft.

Es geht nun wieder raus aus dem Zimmer und zurück in die Empfangshalle, wo Ihr mit Gerde sprecht. Es geht dann weiter mit dem Auto nach Bayreuth und dort ins Wagner Museum. Das Museum hat schon geschlossen, doch könnt Ihr Euch noch ein paar Räume ansehen. Vom ersten aus geht es weiter nach links, wo Ihr Euch die Inschrift über dem Sofa anseht. Schaut Euch dann den Schreibtisch rechts und die zwei Blätter an, die darauf liegen. Es geht dann weiter in den linken Raum, wo Ihr die Vitrine unter den Bildern anseht. Im Innern der Vitrine lest die beiden grossen Inschriften. Weiter geht es nach

rechts, wo es nichts zu sehen gibt. Verlasst den Raum nach links und geht von dort nach unten, wo Ihr zum Eingang kommt. Sprecht hier den Mann an und seht Euch danach auf dem Verkaufstresen links das Buch in dem Glaskasten an. Ihr könnt dann nochmals mit dem Mann sprechen (sollte dieser jetzt noch nicht antworten, geht erst noch ein wenig herum und kommt später noch einmal her) verlasst das Museum dann nach rechts.

Macht Euch nun auf nach Seeshaupt, zu Dallmeier. Hier angekommen geht es ganz nach links, wo Ihr schliesslich ein kleines Geländer seht. Klickt Ihr dieses 2x an, stösst Dallmeier auf Euch und Ihr könnt ihn nach Strich und Faden ausfragen. Nach diesen neuerlichen Informationen geht es mit dem Auto zurück nach Rittersberg und dort ins Schloss. Im Vorzimmer angekommen spreicht Gerde an und geht danach an den Schreibtisch in der Bibliothek, wo Ihr Chaphills Ludwig Biographie mit dem Telefon benutzt. Ihr erhaltet so einen Zettel mit der Nummer von Chaphill, die Ihr ebenfalls mit dem Telefon benutzt. Habt Ihr auch dies erledigt, benutzt die Schreibmaschine, um einen weiteren Brief an Gabriel zu schreiben.

Mit diesem geht es zurück in die Stadt und zur Post (neben dem Gasthaus), wo Ihr klingelt und den Brief abgibt. Habt Ihr bezahlt (Brieftasche mit Frau benutzen), verlasst die Post und geht vor die Kirche nach links. Vor der Kirche angekommen klickt Ihr auf den Busch rechts und Ihr erkennt dann ein paar hellere Blumen, die Ihr ebenfalls anklickt. In der Grossaufnahme klickt diese Blüten an und Ihr erhaltet vom Priester eine dieser Blumen (Lilie). Mit dieser geht es mit Hilfe des Autos zurück nach Seeshaupt und ein weiteres Mal ganz nach links. Hier klickt Ihr wieder 2x das Gitter an und seht so auf das Wasser. Hier müsst Ihr nun auf eine Stelle klicken, die sich zwischen den beiden rechten oberen Stangen (ein Stück links) befindet. Ihr müsstet so eine Stelle des Strandes sehen, wo Ihr die weisse Lilie mit dem Wasser benutzt - Ihr seht eine Erscheinung. An dieser Stelle müsstet Ihr 350 Punkte haben, da Ihr sonst das Fax nicht erhaltet. Sollte dies der Fall sein, habt Ihr in einem der 3 Museum vergessen, etwas anzuschauen - nachholen.

Nun könnt Ihr beruhigt zurück nach Rittersberg und dort kurz ins Schloss gehen. Gerde erzählt Euch, dass auf der Post ein Fax für Euch angekommen ist. Natürlich macht Ihr Euch sofort auf in die Stadt, wo Ihr Euch von der Post das Fax abholt. Dieses enthält die Übersetzung von Ludwigs Tagebuch, die Ihr Euch natürlich gleich im Inventar durchlest - jede Seite extern anklicken. Mit

diesem Fax müsst Ihr nun nochmals nach Bayreuth, wo Ihr dem Mann am Empfang, George, das Fax zeigt - Ende des 4. Kapitels.

Kapitel V

Ihr schlüpft wieder in die Rolle von Gabriel, mit dem Ihr in der U-Bahn den Marienplatz anwählt. Hier müsst Ihr als erstes in die Anwaltskanzlei, wo Euch der Anwalt den Brief von Grace überreicht, den Ihr gleich durchlest. Da Ihr hier sonst nichts weiter erfahrt, geht es in den Jagdclub, Dienerstrasse 54. Nachdem Euch der Mann empfangen hat geht weiter in den Clubraum, wo Ihr den kleinen Tisch vor dem Kamin anklickt. Auf diesem findet Ihr in einer Zeitschrift die versteckte Kassette, die Ihr Euch herausnehmt. Mit dieser im Gepäck geht es zurück in das Anwaltsbüro, wo Ihr Übergrau die eben gefundene Kassette gebt. Danach sprecht ihn nochmals an und verlasst das Büro.

Mit der U-Bahn geht es nun weiter zum Prinzregentenplatz und in die Polizeiwache, wo Ihr Euch ausführlich mit Kommissar Leber unterhältet. Nach dem kleinen Plausch müsst Ihr dem Kommissar die gefundene Kassette zeigen, worauf dieser den Raum verlässt. Diese Zeit nutzt Ihr, um den Stapel Papier zu untersuchen, der sich rechts auf dem Schreibtisch befindet. Habt Ihr das Papier in Grossaufnahme angeklickt, erscheint der Kommissar wieder und Ihr landet in der U-Bahn. Hier ist ein neuer Ort erschienen - Buchenau, den Ihr gleich aufsucht. Klopfen Ihr hier an die linke Tür öffnet ein Mann, der Geld von Euch möchte. Es geht also weiter in die Anwaltskanzlei beim Marienplatz, wo Ihr den Anwalt ansprecht und von ihm 14000 Mark abholt.

Nun könnt Ihr zurück nach Buchenau, an die Tür klopfen und dem Mann sein Geld geben. Ihr landet so im Innern des Gebäudes, wo Ihr Euch mit Dorn über alles unterhältet. Nachdem Ihr alles erfahren habt geht einen Abschnitt weiter nach unten und seht Euch dort den hintersten rechten Käfig an. Seht Ihr diesen in Grossaufnahme, klickt den kleinen Haufen Stroh auf der rechten Seite des Käfigs an und Ihr erkennt etwas darin. Geht nun hinaus aus dem Tierheim und fahrt mit der U-Bahn zurück zum Marienplatz. Hier geht Ihr ein Bild nach links und klickt die Wurstverkäuferin rechts im Laden an. In der Grossaufnahme müsst Ihr Euch erst die Weisswürste im Tresen ansehen, dann die Briefftasche mit der Verkäuferin benutzen, worauf Ihr eine der Würste erhaltet. Mit dieser im Gepäck fahrt Ihr zurück nach Buchenau, geht dort ins

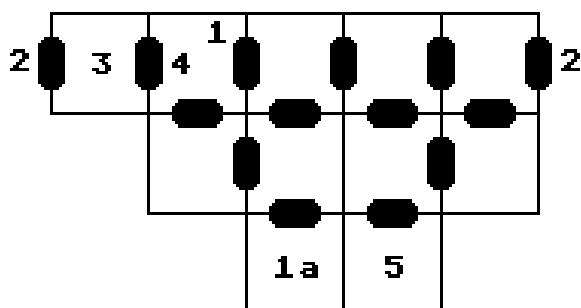
Gebäude, an den hinteren Käfig heran, wo Ihr die Wurst mit dem Tiger benutzt. Nachdem sich dieser verzogen hat, könnt Ihr Euch endlich nehmen, was in dem kleinen Strohhaufen rechts liegt - nämlich zwei Namensschilder von Wölfen (tags).

Nun geht es zum Marienplatz, wo Ihr ganz rechts in der Dienerstrasse 54 den Jagdclub aufsucht. Ihr landet dann automatisch in einem Jagdhaus und dort in Gabriels Zimmer. Verlasst dieses gleich wieder durch die rechte Tür, worauf Ihr im Flur landet. Geht von hier aus genau in den gegenüberliegenden Raum von Gabriels Zimmer. Hier klickt auf den Schrank, in dem Ihr ein Seil findet. Ihr könnt das Zimmer jetzt wieder verlassen und vom Flur aus in den linken mittleren Raum gehen, wo Ihr auf Von Aigner trefft. Fragt auch diesen über alles aus und Ihr landet danach wieder auf dem Flur. Geht hier nun nach vorne, worauf Ihr im Untergeschoss des Hauses landet. Hier seht Ihr links einen weiteren Schrank, den Ihr öffnet und ihm eine kleine Laterne entnehmt. Nun sprecht Ihr den einzigen Gast an der Bar, Hennemann, an.

Verlasst den Raum nun durch die vordere Tür und geht im Freien nach rechts, in den Stall. Hier müsst Ihr, links neben der offenen Tür, eine Art Werkzeugregal anklicken, an dem Ihr eine grosse Heckenschere hängend vorfindet - diese nehmt Ihr natürlich mit.

Es geht nun zurück in das Haus und dort in die obere Etage. Vom Flur aus geht durch die hinterste rechte Tür. Im Zimmer angekommen müsst Ihr nach unten links weitergehen, wo Ihr ein Fenster seht. Benutzt Ihr nun das Seil mit diesem Fenster (eventuell müsst Ihr es erst öffnen und nach unten schauen), hangelt sich Gabriel aus dem Fenster und Ihr könnt nun auf dem Dach entlangschleichen. Hier geht es gleich durch das nächste Fenster (links), worauf Ihr in Zells Zimmer landet. Im Raum angekommen geht es nach rechts in den nächsten Abschnitt, wo Ihr auf dem Nachttisch ein Buch findet, das Ihr natürlich an Euch nehmt. Aus dem hinteren Teil des Buches schaut die Ecke eines Briefes hervor, den Ihr Euch gleich herausnehmt und lest. Nachdem Ihr dies gelesen habt geht zurück nach unten und nun ins offene Badezimmer rechts oben. Klickt hier auf den weissen Teppich, worauf Ihr darunter einen matschigen Fussabdruck findet, den Ihr genauer untersucht. Nach diesem Fund geht es durch die linke Tür zurück aufs Dach und von dort wieder durchs Fenster in den rechten Raum.

Vom Flur aus geht es diesmal durch die vordere linke Tür, wodurch Ihr im Zimmer von Klingmann landet, dem Ihr die beiden Wolfnamensschilder (tags und eventuell den Brief aus Zells Zimmer) zeigt. Nachdem Ihr ein paar weitere Informationen erhalten habt, geht in das Untergeschoss des Hauses, wo Ihr rechts ein Feuer im Kamin brennen seht (Ihr müsst jetzt 450 Punkte haben, da sonst kein Feuer im Kamin brennt). Schaut Ihr Euch das Feuer genauer an, bemerkt Ihr auf dem Sims über dem Feuer auf der rechten Seite eine kleine Streichholzsachetel, die Ihr an Euch nehmt. Verlasst das Haus nun wieder und geht im Freien weiter nach links in den nächsten Abschnitt - Wald (bei Punkt 2 befindet sich das Jagdhaus). Hier findet Ihr zwei Stellen mit Matsch, die Ihr Euch genauer anseht und dort so Abdrücke eines Wolfes findet (1+1a). Nun geht es zu Punkt 1a, wo sich rechts neben der Schlammpütze ein grosser Busch befindet, den Ihr mit Hilfe der Heckenschere aufschneiden könnt. Es entsteht ein Durchgang, der Euch in eine Höhle bringt - geht hier gleich hinein (456 Punkte).



Im Eingangsbereich der Höhle geht es weiter nach unten links, worauf Ihr in einem dunkleren Teil der Höhle landet. Hier müsst Ihr nun die Streichhölzer mit der Laterne benutzen, worauf Ihr einen Menschenfresser findet. Nachdem Ihr wieder im Wald landet geht es von dort zurück ins Haus und in die obere Etage. Vom Flur aus geht in das rechte unterste Zimmer, wo Ihr auf Von Glower trefft.

Eine kleine Zwischensequenz läuft ab und nach diesem kleinen Filmchen landet Ihr automatisch wieder im Wald (abspeichern). Es ist Nacht und in der Hand haltet Ihr den Talisman. Lauft nun zu Punkt 3 vor das Haus und kehrt von dort in den Wald zu Punkt 4 zurück. Es lauert Euch ein Wolf auf, den Ihr vertreiben müsst. Sobald Ihr also wieder handeln könnt, klickt im Inventar den Talisman an und benutzt diesen schnell mit dem Wolf, der sich in das nächste Bild verdrückt - folgt ihm dorthin. Die gleiche Szene folgt nun ein paar Mal - Wolf greift an, Talisman benutzen, Wolf verdrückt sich, hinterhergehen - und Ihr landet so schliesslich bei 5, wo der Wolf Euch angreift. Zum Glück erscheint Von Glower, der Euch sein Gewehr zuwirft. Mit diesem erschießt Ihr den Wolf, worauf dieses Kapitel ebenfalls abgeschlossen wäre.

Kapitel VI

Ihr spielt den Anfang des Kapitels als Grace und beginnt im Dungeon des Rathauses von Ritterberg. Geht hier nach unten und ans Bett heran, wo Ihr Gabriel vorfindet, den Ihr berührt. Da Ihr hier sonst vorerst nichts weiter tun könnt, verlasst das Dungeon, geht in die Gaststätte rechts und sprecht dort mit Frau Smith über alles. Habt Ihr dies getan, werft einen Blick auf die Semmeln (Ihr nehmt eine mit), die vor Frau Smith auf dem Tisch stehen, verlasst das Gasthaus und stattet der Post einen Besuch ab, wo Ihr einen Brief an Gabriel erhaltet (Von Glowers Brief), den Ihr aufmacht und jede Seite laut lest.

Es geht weiter zum Schloss und dort nach oben in Gabriels Schlafzimmer. Auf dem Bett findet Ihr hier nun frische Laken, die Ihr anklickt. So kommt Ihr in den Besitz eines Kopfkissenbezuges. Mit diesem geht es zurück in die Stadt und dort in das Dungeon des Rathauses, wo Ihr das Stück Kuchen (dinner roll) mit der Taube benutzt, die auf dem rechten Fensterbrett sitzt. Benutzt Ihr nun noch den Kopfkissenbezug mit der besagten Taube, fangt Ihr diese ein und werdet ihrer somit habhaft. Mit der Taube im Gepäck geht es zurück vor das Schloss, wo Ihr das Auto benutzt. Auf der Landkarte ist nun ein neuer Ort erschienen - Altötting, wo es auch sogleich hingehört.

Ihr landet vor einer Kirche, die Ihr anklickt und somit betretet. Im Vorraum seht Ihr auf der rechten Seite eine Vitrine, in der Ihr Euch die silbernen Körperteile anseht. Weiter geht es dann nach links oben und dort durch den linken offenen Durchgang - Ihr landet im Büro des Priesters, den Ihr ansprecht - ohne Wirkung. Klickt dann auf den kleinen Korb, der rechts auf dem Tisch steht und benutzt in der Grossaufnahme die Brieftasche mit den Münzen, worauf eine kleine Flasche mit Marienwasser in Euren Besitz wandert. Es geht dann mit dem Auto weiter nach Neuschwanstein.

Im Schloss schliesslich geht schnell nach vorne ins Schlafzimmer (der Wärter darf den Anfangsraum nicht verlassen) und von dort weiter durch den mittleren Durchgang ins Wohnzimmer. Weiter gehts nach unten rechts, von wo aus Ihr eine kleine Sequenz mit einem Kind und dessen Mutter verfolgen könnt. Danach geht es zurück ins Wohnzimmer, wo Ihr das heilige Wasser mit dem blauen Stuhl rechts benutzt - es wird eine Wärterin abgelenkt. Ihr könnt nun schnell zurück ins Schlafzimmer und dort die Stelle zwischen Kapelle und Durchgang anklicken (rechte Seite zwischen den beiden Durchgängen - aufs

Holz klicken). In der Grossaufnahme klickt links auf den unteren Teil des Holzes, wo Ihr eine versteckte Nische mit einem Akt der Oper findet. Nun geht es weiter durch das Wohnzimmer in die Höhle, wo Ihr ganz links die Wand anklicken müsst, um an einen weiteren Opernakt zu kommen. Es geht nun weiter, zweimal nach oben, worauf Ihr im Opernsaal des Schlosses landet. Geht hier angekommen nach links und benutzt dort die Taube im Kopfkissenbezug mit dem offenen Durchgang links. Der Wärter wird abgelenkt und Ihr kehrt zurück in den rechten Abschnitt des Raumes. Hier seht Ihr an der rechten Wand im hinteren Teil 2 grosse Bilder hängen. Unter dem zweiten Bild, kurz über dem Boden, findet Ihr die letzte versteckte Nische mit dem 3. Opernakt - nun seid Ihr im Besitz der verlorenen Wagneroper (542 Punkte).

Verlasst Neuschwanstein nun und fahrt zurück nach Rittersberg, wo es in die Stadt geht. Hier angekommen geht weiter in die Kirche und dort in den hinteren linken Raum (Gruft). Klickt den mittleren Sarg auf der linken Seite 2x an (Wolfgang Ritter) und seht Euch in der Grossaufnahme das silberne Herz auf dem Sarg an. Nachdem Ihr die Kirche wieder verlassen habt, stattet Mrs. Smith im Gasthaus noch einen kurzen Besuch ab und sprecht sie an.

Nun müsst Ihr ins Schloss, wo Ihr mit Gerde über das silberne Herz sprecht. Nun könnt Ihr Euch aus der Gruft der Kirche in der Stadt das silberne Herz holen (auf dem Sarg des Wolfgang Ritter), das Ihr Euch vorher angesehen habt. Mit dem Herz im Gepäck geht es mit dem Auto zurück nach Altötting ins Kloster, wo Ihr nochmals in das Büro des Priesters geht und diesem die Priesterkarte gebt - Ihr landet so im Innern der Kapelle. Klickt Ihr das Geländer rund um den Altar an, bemerkt Ihr einen geflochtenen Korb auf der rechten Seite. Benutzt nun mit diesem hellbraunen Korb (befindet sich rechts hinter dem Geländer) das silberne Herz, worauf Ihr eine Vision erfahrt. Habt Ihr dies erledigt, geht es weiter nach rechts in den nächsten Abschnitt, wo Ihr nun auf die geschlossene rechte Tür klicken müsst. Ein Windzug löscht alle Kerzen in der Kapelle und Ihr könnt so ungesehen agieren. Klickt als erstes auf den Stuhl rechts und Ihr steigt auf diesen. Ihr könnt Euch nun die Urnen ansehen, die sich hinter der Vitrine oben rechts befinden.

Alles andere läuft dann automatisch ab und Ihr landet nach einiger Zeit, nämlich 2 Monate später, im Wittelsbacher Theater, wo Wagners verlorene Oper aufgeführt werden soll. Im Foyer des Theaters klickt auf den Tisch

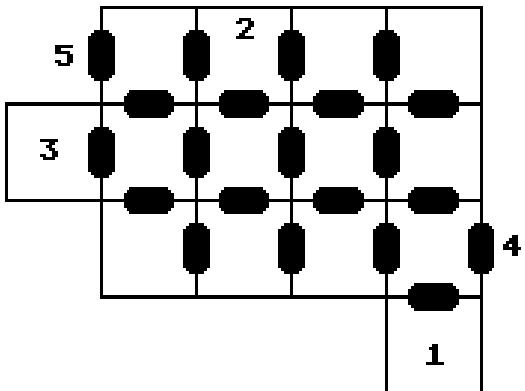
hinten links, worauf Ihr Euch ein Programmheft angelt (im Inventar ansehen). Weiter geht es zweimal nach rechts, worauf Ihr in einem Gang mit vier verschlossenen Türen landet. Geht Ihr hier durch die hinterste Tür, landet Ihr im Büro des Theaters, wo Ihr wiederum auf den liegenden Gabriel trefft, den Ihr anklickt. Klickt Ihr nun den Tisch rechts an, findet Ihr ein Opernglas und einen Zettel (was Grace erledigen muss). Ihr findet in diesem Raum ferner eine Pinwand, die Ihr anklicken solltet.

Hier seht Ihr unter anderem einen Plan der Theatersitzplätze, den Ihr Euch einsteckt und im Inventar anseht. Seht Ihr Euch auf dem Plan die mittleren Logen an, erhaltet Ihr eine weitere Information.

Ihr könnt das Büro und den Gang verlassen und zurück ins Foyer kehren, von wo aus es weiter in den rechten offenen grossen Durchgang geht. Ihr müsstet im Theater landen, wo Ihr erst mit dem Mann an der Bühne, dann mit dem Beleuchter (oben links) sprecht. Verlassst nun den Theaterraum und geht im Foyer durch den Durchgang, links neben dem Theatereingang (dort, wo es ein paar rote Stufen nach oben geht). Im dahinter liegenden Flur geht weiter durch

die hintere Tür, worauf Ihr hinter der Bühne landet. Hier seht Ihr links ein hellbraunes Seil hängen, das Ihr anklickt. In der Grossaufnahme könnt Ihr Euch dann ein verknotetes Stück Seil (etwas rechts) mitnehmen (2x anklicken). Verlassst diesen Ort nun wieder und kehrt zurück ins Foyer, von wo aus es weiter in den linken Durchgang geht, Ihr landet im Keller. Hier geht gleich zu Punkt 3 (4 führt ins Foyer und 5 hinter die Bühne) und öffnet die Tür - Ihr landet in einem Abstellraum. Geht hier nach links und nehmt Euch das Schild (Privat)

auf, das auf dem linken grossen Koffer liegt. Es geht nun raus aus diesem Raum und weiter in Raum 2, wo Ihr an der hinteren Wand einen Sicherungskasten seht, den Ihr öffnet. Im Innern findet Ihr einen Schlüssel, den Ihr Euch einsteckt. Mit diesem Schlüssel lässt sich die Tür zum Abstellraum bei 3 abschliessen - tut dies gleich.



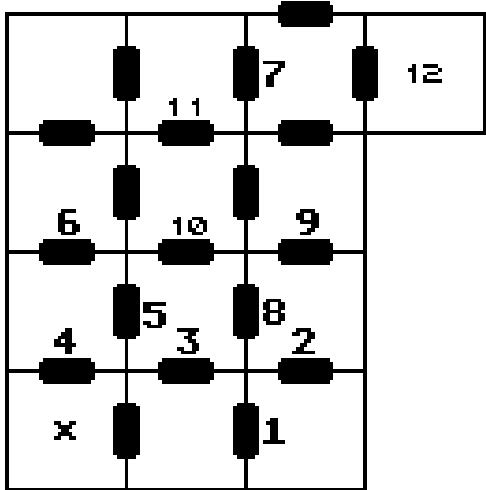
Ihr geht nun weiter zur Heizanlage bei 1, die Ihr anklickt - die Tür zum Ofen öffnet sich. Klickt Ihr nun die Kohle rechts neben dem Ofen an, schaufelt Ihr ein wenig Kohle in den Ofen und schliesst diesen dann wieder. Unter der Tür des Ofen findet Ihr ein paar Kontrollen (anklicken) - betätigt hier zuerst den rechten roten Knopf und legt dann den linken Hebel auf die ganz rechte Stufe (heiss). Der Ofen beginnt zu brennen und Ihr widmet Euch nochmals Eurem Inventar. Hier findet Ihr nun plötzlich ein Diagramm des Beleuchters, das Ihr Euch näher anseht und in der Grossaufnahme auf das X klickt.

Es geht nun raus aus dem Keller und zurück ins Foyer. Von dort weiter nach links und vom Eingangsbereich die Treppe nach oben. Auf der oberen Etage geht Ihr durch die vordere Doppeltür, worauf Ihr in der Mittelloge landet und diese automatisch kennzeichnet. Schaut Euch die Sitze und alles in der Loge und ausserhalb der Loge im Theater noch einmal genauer an. Verlasst die Loge wieder und geht auf der oberen Etage weiter nach rechts. Ihr landet in einem Flur mit 4 Türen. Geht hier durch die hinterste Tür und Ihr landet in einem Raum mit einem Scheinwerfer. Hier schaut 2x durch das rechte Fenster, worauf Ihr die Mittellogen erkennen könnt. Geht nun wieder raus und ein weiteres Mal in die Mittelloge - es wird automatisch ein X auf dem Plan markiert. Nun nochmal zurück in den Scheinwererraum, wo Ihr 2x durch das rechte Fenster schaut. Werft einen Blick auf die Mittelloge und klickt diese öfter an, bis Grace sagt, dass wäre der heisse Sitz (hot seat/ sie sagt es erst, wenn Ihr das X auf dem Diagramm des Beleuchters mit dem Sitzplan der Oper (Mittelloge) vergleicht). Nun klickt auf den linken Scheinwerfer und schaltet diesen ein (dies geht erst, wenn Ihr 586 Punkte habt). Klickt dann auf den unteren Teil des Scheinwerfers (Griff) und Ihr könnt den Strahl des Scheinwerfers genau auf die Mittelloge lenken und dort anklicken. Ihr schaltet den Scheinwerfer automatisch aus und verlasst den Raum.

Nun geht es wieder nach unten, wo Ihr Paul, den Platzanweiser trifft - diesem gebt Ihr den Theatersitzplan. Nun geht Ihr nochmals in das Büro des Theaters (nach rechts und auf dem Flur durch die hinterste Tür), wo Ihr Gabriel anklickt. Ihr schafft ihn runter in den Abstellraum des Kellers und kurz darauf werden die Gäste ins Theater eingelassen. Danach geht es wieder ins Büro, wo Ihr das schwarze Abendkleid in der rechten Ecke anklickt. Es überrascht Euch Kommissar Leber, mit dem Ihr automatisch sprechst. Nachdem Ihr wieder alleine seid, verlasst das Büro, geht in die obere Etage und ein weiteres Mal in den Scheinwererraum rechts.

Schaut hier wieder 2x durch das rechte Fenster und benutzt dann das Opernglas mit der Mittelloge. Verlassst den Scheinwerferraum wieder und geht zurück zu der Doppeltür, die in die Mittelloge führt. Benutzt nun das Seil mit der Doppeltür und bindet in der Grossaufnahme das Seil um die beiden Türklinken (eine der Klinken mit dem Seil anklicken). Nachdem Ihr auch noch das Privatschild mit den Türklinken der Doppeltür benutzt habt, schlüpft Ihr wieder in die Rolle von Gabriel, der sich im Abstellraum des Kellers befindet.

Geht hier weiter nach links, wo Ihr den mittleren grossen Koffer anklickt und diesen so verschiebt. Es kommt ein Lüftungsschacht zu Tage, den Ihr mit dem Dolch öffnen könnt. Ihr landet, wenn Ihr nun durch den offenen Schacht krabbelt, in einem der Räume des Kellers. Geht von hier die Treppe nach oben (5) hinter die Bühne und klickt hier nochmal das braune Seil links an, worauf Ihr eine Grossaufnahme erhaltet. Hier findet Ihr diesmal auf der rechten Seite auf einer Eisenstange steckend eine Rolle mit Klebeband. Es geht nun durch die rechte Tür, worauf Ihr im Umkleideraum landet. Hier klickt Ihr auf die Kostüme, die an dem Ständer hängen und gelangt so an ein Engelhardkostüm, das Ihr nun gleich mit Gabriel benutzt (Kostüm auf Gabriel klicken). Nachdem Ihr verkleidet seid, klickt auf den Schminktisch im Hintergrund und dort in der Grossaufnahme auf die offene Schminkdose ganz links. Steht Ihr dann wieder im Raum, benutzt die Schminkdose mit dem Spiegel, über dem Schminktisch. In der Grossaufnahme schmiert Ihr mit dem Puder den linken Spiegel ein. Nun klickt Ihr die Umkleidekabine ganz links an und wartet dort solange, bis ein Schauspieler hineinkommt und sich vor den Schminktisch setzt. Da er Euch nun im Spiegel nicht mehr sehen kann benutzt Ihr, sobald Ihr wieder handeln könnt, die Rolle Klebeband mit dem Schauspieler (es folgt eine lange Sequenz). Danach landet Ihr wieder automatisch in dem Keller des Theaters, diesmal jedoch als Wolf (speichert hier ab). Nun müsst Ihr dafür sorgen, dass Euch der Kommissar nicht frühzeitig erwischt und abschiesst. Klickt Ihr auf 'riechen', könnt Ihr auf dem Plan Euch selbst als Dreieck erkennen. Bedenkt, dass unsere Zeichnung einmal nach rechts gedreht werden müsste!



Deshalb müsst Ihr nun möglichst schnell verschiedene Türen schliessen (einfach unsere Reihenfolge einhalten und immer die Türen von hinten mit Hilfe des Riegels verschliessen (anklicken), um den Kommissar schliesslich in den Raum mit der Heizanlage (12) zu locken. Anhand unseres Planes seht Ihr, in welcher Reihenfolge und welche Türen Ihr schliessen müsst (Ihr beginnt bei Punkt x). Habt Ihr es schliesslich bis zum Heizraum geschafft (schliesst die Tür 11 zu letzt und lauft dann über die Räume 6, 10, 9 und 7), könnt Ihr weder abspeichern, noch irgendwelche Dinge aus dem Inventar anwenden.

Ebenso ist zu beachten, dass Ihr schnell handeln müsst, da Ihr sonst erschossen werdet. Klickt also, sobald Ihr wieder handeln könnt auf Grace und Ihr schlüpft sogleich in ihre Rolle. Klickt nun die Ofentür an, um diese zu öffnen. Alsdann müsst Ihr wieder in die Rolle des Wolfes schlüpfen, klickt also auf den grauen Wolf in der Mitte. Nun müsst Ihr in der Rolle des Wolfes solange warten, bis der andere, schwarze Wolf von rechts springt. Ihr müsst diesen dann sofort anklicken, sobald dieser losspringt und so ins Feuer stossen. Ihr entkommt und überlebt dieses spannende Abenteuer ungeschoren (Endpunkttestand der deutschen Version: 665 Punkte).