

Die Komplettlösung zu Titanic

In Eurer Wohnung

Das Abenteuer beginnt in Eurer Wohnung in London (sollte hier ein Herr an Eure Wohnungstür klopfen, kümmert Euch nicht darum). Schaut Euch nun ein wenig in der Wohnung um (den Schrank und die Zeitschrift auf dem Bett) und bedenkt, dass Ihr mit Hilfe der Pfeiltasten gehen und Euch drehen könnt - verfärbt sich der Pfeil oberhalb des Rettungsringes grün, könnt Ihr nach vorne laufen). Sucht dann den Schreibtisch auf und klickt auf diesen, um eine Nahansicht zu erhalten. Seht Euch in der offenen Schublade die beiden Zettel an, auf dem Schreibtisch die Postkarten (klickt Ihr diese in der Großaufnahme an, werden diese umgedreht), die Zeitschriften und die Uhr auf der linken Seite.

Wartet nun, bis der Luftalarm ausgelöst wird und nähert Euch dann nochmals dem Schreibtisch. Es erfolgt nach kurzer Zeit eine Explosion und Ihr findet Euch danach in Eurer Kabine auf der Titanic wieder.

Auf der Titanic

Wartet hier solange, bis jemand an Eure Tür klopft. Nähert Euch dieser und öffnet sie durch Anklicken. Draussen erwartet Euch der Steward, den Ihr erst einmal nach Strich und Faden ausfragt:

1, 1 (an diesem Punkt erhaltet Ihr eine **Einladung** zum elektrischen Kamel von einer gewissen PP), 1, 1, 1.

Nachdem Ihr vorerst alles Wichtige erfahren habt und der Steward verschwunden ist, dreht Ihr Euch nach rechts und nähert Euch dem Bett. Findet darauf eine Tasche stehend, die Ihr an Euch nehmt. Befindet sich diese Tasche in Eurem Besitz, könnt Ihr sie durch Anklicken öffnen und bemerkt, dass sich ein **Schlüssel** darin befindet. Klickt das Lupensymbol

an um zu erfahren, dass es sich dabei um den Schlüssel des Überseekoffers handelt (dazu muss zuerst der Schlüssel durch einmaliges Anklicken gelb markiert werden). Ihr bemerkt ausserdem, dass sich unter der Tasche eine Karte befindet. Klickt Ihr diese an öffnet sich der Plan des Schiffes. Auf diesem Plan lassen sich die verschiedenen Decks anklicken und Ihr erkennt darauf die Örtlichkeiten der jeweiligen Decks - werft ruhig öfters mal einen Blick darauf, um zu erfahren wo Ihr Euch gerade befindet und in welche Richtung Ihr müsst.

Dreht Euch nun um und entdeckt an der hinteren Wand der Kabine einen grossen Überseekoffer, den Ihr nun mit Hilfe des Schlüssels öffnen könnt (dazu einfach den Schlüssel mit gedrückter Maustaste auf den Koffer ziehen. Der Schlüssel muss dazu aktiviert, dass heisst in der Tasche gelb markiert sein).

Steht der Koffer schliesslich offen vor Euch, nähert Euch dessen rechter Seite und seht dort ein Grammophon. Klickt links auf den Trichter und setzt diesen mit gedrückter Maustaste auf das Grammophon. Wäre dies erledigt, klickt Ihr auf die Kurbel am unteren Teil des Grammophons, um eine Nachricht hören zu können. Danach kümmert Ihr Euch um die linke Seite des geöffneten Koffers und klickt dort die untere Schublade an. Diese öffnet sich und gibt einen Dechiffriergerät preis - dazu später mehr.

Verlasst nun den Koffer, dreht Euch nach rechts und seht vor Euch eine Kommode. Auf der linken Seite dieser Kommode liegt eine goldene **Taschenuhr**, die Ihr an Euch nehmt - diese Uhr zeigt Euch von nun an die Zeit an. Klickt jetzt die Kommode an, um diese in Grossaufnahme sehen zu können und öffnet die mittlere, untere Schublade. Dort befindet sich ein kleiner **Zettel**, der ein weiteres Treffen beinhaltet.

Die Erkundung des Schiffes

Nachdem hier vorerst alles erledigt wäre, könnt Ihr die Kabine durch die Tür verlassen, durch die Ihr mit dem Steward gesprochen habt. Im Flur stehend klickt nun auf die Karte des Schiffes, öffnet das B-Deck und klickt

dort auf die Haupttreppe (rotes Feld), um dort sogleich zu landen (Ihr könnt durch Anklicken bestimmter Punkte auf diesem Wege schnell das Ziel erreichen und müsst nicht extra hingehen). Vor einer Treppe stehend dreht Ihr Euch nach links und umgeht die Treppe nach hinten. Dort steht ein junger Mann, der sich, nachdem Ihr ihn angesprochen habt als Fahrstuhlführer entpuppt. Gebt diesem die folgenden Antworten:

4, 5, 4,

um den Weg zur Turnhalle zu erfahren.

Lasst Euch danach zum A-Deck bringen (1. Antwort) und erfahrt auf der Fahrt unter Umständen einige interessante Dinge über Lady Georgia. Nachdem Ihr am Zielort angekommen seid, dreht Euch nach links und umgeht den mittleren Teil, um erneut vor einer Treppe zu landen. Dort steht ein Herr mit Schnauzer (Trask), der sich als Gelehrter und Sensitiver entpuppt. Nachdem Ihr diesen über alle möglichen Punkte ausgefragt habt, dreht Euch herum und steigt die Treppen nach oben. Folgt der Treppe nach rechts und geht oben weiter bis links vor eine gläserne Wand. Öffnet dort die Tür, die hinaus aufs Bootsdeck führt und durchquert diese. Dreht Euch dahinter nach rechts und geht durch die Tür weiter in die Turnhalle.

Klickt dort die Dame Penny Pringle an und sprecht mit ihr:

2, 1, 1 (die Frau zeigt Euch dann eine Fotografie), 1 (Ihr bekommt dann ein Buch zu sehen), 1, 1, 1, 1.

Nachdem Ihr Euren Auftrag erhalten habt, dreht Euch nach links und verlasst die Turnhalle durch die Tür, die aufs Bootsdeck hinaus führt. Im Freien stehend dreht Euch nach rechts und folgt dem Deck bis zum Ende. Dort seht Ihr eine Frau stehen, die Ihr anspricht (es handelt sich dabei um Georgia): 1, 2, 1, 1.

So übergibt Euch die Dame ihre **Halskette** und verschwindet.

Ihr folgt dem Weg nun nach vorne, bis Euch ein Mann anspricht und verlangt, sich mit Euch zu unterhalten (‘kommen sie her’). Dreht Euch an dieser Stelle um und seht einen Mann in braunem Anzug, dem Ihr Euch über die Treppe nähert. Sprecht den Kerl an und lernt ihn als Max Seidelmann kennen. Folgt dem Mann auf eine Runde Black Jack (‘ja. Ich gehe mit’) und landet daraufhin automatisch im Cafe Parisian. Dort werdet Ihr zwei Leuten vorgestellt, die sich als Haderlitz und Zeitel entpuppen. Fragt diese auf alle Punkte aus:

1, 1, 1,

und sagt dann Seidelmann, dass Ihr gehen wollt.

Nachdem die Herren das Cafe verlassen haben, klickt rechts den kleinen Tisch an und entdeckt dort eine **Pfeife** liegen - steckt diese ein. Dreht Euch danach um und verlasst den Raum durch die Tür ganz hinten links (Haupttreppe Achtern).

Trefft vor dem Cafe auf eine Dame, die Ihr anspricht (Daisy Cashmore) und wechselt ein paar Worte mit ihr:

1, 1, 1, 1.

Ihr sollt der Dame einen Gefallen tun und zwar einen Herrn finden, dessen Initialien: G-Q-C sind.

Nach diesem kurzen Gespräch folgt der Treppe nach rechts oben, geht nach vorne und findet eine gläserne Tür, die in den Rauchersalon führt. Im Innern des Salons geht es vor, rechts, vor, rechts und vor. Ihr trefft dort erneut auf Seidelmann, den Ihr anspricht. Ihr werdet Riviera vorgestellt, dem Ihr die 1. Antwort gebt. Daraufhin könnt Ihr eine Partie Black Jack spielen, oder nicht - dies ist noch nicht von Bedeutung.

Nun solltet Ihr auf der Schiffskarte erneut das Bootsdeck aufsuchen und dort die Haupttreppe ansteuern. Verlasst diese über die gläserne Tür, die aufs Bootsdeck führt und wendet Euch im Freien nach rechts.

Geht weiter nach vorne und wendet Euch dann der Tür in dem weissen Abschnitt zu (Funkraum). Sobald Ihr diesen betreten wollt, kommt Euch Offizier Morrow entgegen, dem Ihr nun die folgenden Antworten geben müsst:

- Die See scheint ruhig.
- Eine klare Nacht, aber dunkel.
- Was für eine Aufregung?
- Sie haben für Bürokraten nicht viel übrig.
- Welcher Krieg war das?
- Kein Wunder, dass mondlose Nächte sie nervös machen.
- Darf ich jetzt in den Funkraum?

Nachdem der Mann zufriedengestellt ist, könnt Ihr Euch nach rechts drehen und den Funkraum betreten. Im Innern des Raumes klickt den vor Euch befindlichen Tisch an, um diesen in Grossaufnahme zu sehen. Auf der rechten Seite des Tisches findet Ihr ein paar aufgespiesste Zettel vor, die Ihr durch Anklicken umblättern könnt. Auf einem dieser Zettel steht in der unteren, rechten Ecke eine Zahl und ein paar Buchstaben, die sich von Spiel zu Spiel ändern. Habt Ihr diesen Zettel (**Telegramm**) gesehen, wird er anschliessend automatisch in Eure Tasche gepackt. Nachdem Ihr Euch nun noch die anderen Zettel und Briefe angesehen habt, könnt Ihr erneut Eure Kabine aufsuchen (öffnet dazu die Karte, sucht dort das C-Deck und

klickt auf die Haupttreppe. Sucht dann die rechte Seite auf und folgt dem Gang - Tür zum C-Deck öffnen - bis zu Eurer Kabine: Nummer C 73).

Im Innern Eurer Kabine öffnet erneut mit Hilfe des Überseekofferschlüssel den grossen Koffer und klickt auf die untere Schublade der linken Seite, um das Dechiffriergerät freizulegen. Seht Ihr das Gerät in Grossaufnahme klickt auf den grünen und den roten Draht, um diese beiden Teile anzuschliessen. Klickt alsdann auf den Kippschalter in der linken, unteren Ecke, um das Gerät einzuschalten. Bemerkt, dass die vier Zahlenrollen in der Mitte der Maschine alle auf 0 gestellt werden. Öffnet dann Eure Tasche und seht Euch das Telegramm an, das Ihr eben im Funkraum aufgenommen habt (dazu ist erst das Telegramm, dann die Lupe anzuklicken). Merkt Euch die vierstellige Zahl in der unteren Ecke des Telegramms und gebt diese auf den Zahlenrollen ein (dazu einfach auf die verschiedenen Rollen klicken, bis der gesuchte Code in dem schwarzen Rahmen erscheint). Ist dies der Fall seht Euch erneut das Telegramm an und gebt diesmal die verschiedenen Buchstaben genauso ein, wie diese auch auf dem Telegramm notiert sind (achtet dabei auf Leerstellen). Ist auch dies erledigt, betätigt die DECODE Taste des Gerätes und erhaltet die hoffentlich korrekte Nachricht, wo sich der gesuchte Gegenstand befindet.

Penny Pringle

Ist dies der Fall, schliesst den Koffer und öffnet die Karte des Schiffes. Sucht dort nun das F-Deck und klickt auf die Treppe der 2. Klasse, um dort sogleich zu landen. Öffnet hier die Tür, die zum F-Deck führt und sucht im dahinter liegenden Gang die letzte Tür auf der linken Seite auf (F-34). Klopft an und trifft auf Penny Pringle, die Euch den nächsten Auftrag erteilt.

Nachdem Ihr wieder handeln könnt, öffnet erneut die Schiffskarte und öffnet dort das A-Deck. Klickt auf die Haupttreppe, um vor Trash zu landen (Mann im hellen Jacket). Sprecht diesen an (1. Antwort) und klickt in der Tasche auf die Pfeife. Verlasst die Tasche und stellt Trash erneut die

erste Frage, woraufhin er Euch etwas über die Pfeife und das türkische Bad erzählt.

Verabschiedet Euch von dem Mann, öffnet die Schiffskarte und sucht das F-Deck auf. Klickt dort auf das Treppenhaus, um dort sogleich zu landen. Durchquert die vor Euch liegende Tür, um das türkische Bad zu betreten.

Im Innern des Bades geht nach vorne, bis Ihr links an der Wand einen Wasserhahn seht. Wendet Euch diesem zu, seht ihn in Grossaufnahme und klickt auf den Wasserhahn, um das Wasser aufzudrehen. Sucht dann den Spiegel an der oberen Wand auf und klickt diesen an, um so die nächste Nachricht zu erhalten.

Sucht nun auf der Schiffskarte das F-Deck und klickt diesmal auf die Treppe der 2. Klasse. Öffnet dort die vor Euch liegende Tür und sucht nochmals Penny Pringles Kabine auf (F-34). Klopft an die Tür, doch erfährt leider nichts Neues.

Dreht Euch nun nach links, geht vor, nach links, vor, nach links und vor. Folgt den Treppen bis ganz nach unten und durchquert dort die Tür in den Turbinenraum (Ihr befindet Euch nun im G-Deck). Folgt dem Gang nach rechts und betretet den nächsten Raum - Kontrollraum. Versucht Ihr nun die Tür in den Maschinenraum zu durchqueren, werdet Ihr von einem Matrosen angesprochen - bietet diesem Eure Hilfe an: 2, 1.

Ihr landet daraufhin vor einer Steuerung, die Ihr gleich wieder verlasst (OK-Taste drücken). Der Matrose spricht Euch nochmals an und Ihr bittet diesen um Rat. Ihr könnt daraufhin einen Blick in die Betriebsanleitung werfen, die Ihr Euch genau merken solltet:

1. Erhöhen sie den Dampfdruck, indem sie die roten, runden Ventile bis zum Anschlag gegen den Uhrzeigersinn drehen.

2. Bringen sie den Hebel der Meerwasserpumpe in Halb- bis Dreiviertelstellung, um den Kondensatordruck auf ein Mindestmaß zu reduzieren.
3. Erhöhen sie die Temperatur auf das Maximum, indem sie den Hauptsteuerhebel des Kessels in Dreiviertelstellung bringen.
4. Schliessen sie vorsichtig die Dampfventile, und beobachten sie dabei die Turbinenleistung, bis die Zeigernadel in den grünen Bereich geht.
5. Andere Probleme mit der Dampfturbine sind dem Turbinenhändler zu melden.

Habt Ihr Euch die Anleitung durchgelesen, probiert es einfach nochmals. Vor der Steuerung stehend kümmert Euch also zuerst um die drei roten Drehventile, die Ihr mit gedrückter Maustaste entgegen dem Uhrzeigersinn bis zum Anschlag drehen müsst. Ist dies passiert, beachtet den Hebel für die Meerwasserpumpe ganz rechts und stellt diesen auf die Position `LO`. Sodann müsst Ihr den mittleren Schiebehebel (Kesselst.hebel) nach oben schieben und zwar eine Stellung vor der höchstmöglichen Position (HIGH). Habt Ihr alles richtig gemacht, müsste sich links oben der Zeiger der Turbine im grünen Bereich befinden und die Maschine ruhiger laufen.

Ihr könnt die Maschine jetzt verlassen (OK drücken) und den nächsten Raum (Maschinenraum) betreten. Dreht Euch nach links und durchquert diesen Raum, um anschliessend den Kesselraum 1 zu betreten. Geht danach weiter in den Kesselraum 2, dann in den Kesselraum 3. Dort trifft Ihr auf einen Mann namens Vlad

1, 2, 1, 1.

Auch dieser Mensch möchte einen Gefallen von Euch und zwar, dass Ihr ihm ein Paket von einem gewissen Barbicon besorgt. Nehmt den Auftrag an und geht einen Schritt weiter. Dreht Euch dann nach rechts und steigt

die dort befindlichen Stufen hinab. Im Heizungsraum angekommen dreht Euch um und seht vor Euch den Kohleschacht Nummer 4. Klickt diesen an, um ihn in Grossaufnahme zu sehen. Links neben dem Schacht befindet sich ein kleiner Kasten, den Ihr öffnet - entnehmt dem Innern das gesuchte Buch (**Rubaiyat-Handschrift**).

Geht nun zurück und weiter nach rechts. Sucht den Kohleschacht Nummer 5 auf, klickt auch diesen an, um ihn in Nahaufnahme sehen zu können und öffnet durch Anklicken den kleinen Kasten. Verstaubt dort vorerst das eben gefundene Buch (da es Euch sonst Vlad abnehmen würde), schliesst den Kasten wieder und geht zurück. Über die Metalltreppe in diesem Raum geht Ihr nach oben und durchquert die Kesselräume, bis Ihr Euch wieder im Maschinenraum befindet. Öffnet dort die Schiffskarte und sucht diesmal das A-Deck - klickt dort auf die Haupttreppe.

Die Rubaiyat-Handschrift

Dort angekommen umgeht die Treppe und durchquert im hinteren Abschnitt die Tür, die zu den Kabinen des A-Decks führt. Dort geht weiter bis zum zweiten Abzweig nach rechts, dem Ihr folgt. Einen Schritt später dreht Euch nach rechts und betretet die Kabine A-14. Im Innern trifft Ihr auf Herrn Barbicon, den Ihr anspricht:

1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1.

Nachdem Ihr eingelassen wurdet, geht die Unterhaltung weiter:

1, 1, 1.

Anschliessend werdet Ihr wieder vor die Tür gesetzt, befindet Euch aber im Besitz eines **Pakets**, das Ihr nun zurück zu Vlad, im Kesselraum 3 bringen müsst (sucht dazu im F-Deck die Treppe der 2. Klasse auf, durchquert die Tür zu den Kabinen F-Deck und steigt rechts die Treppen ganz hinunter. Durchquert dort alle Räume, bis Ihr schliesslich auf Vlad trifft). Habt Ihr Vlad erreicht, sprecht diesen an und sagt ihm, dass Ihr das

Paket habt. Der Mann verlässt daraufhin diesen Abschnitt, Ihr geht einen Schritt vor und steigt rechts erneut die Stufen hinunter. Sucht im unteren Abschnitt den Kesselschacht 5 auf, klickt diesen an und öffnet dort den kleinen Kasten, um das **Buch** nun endlich an Euch zu nehmen.

Verlasst den unteren Abschnitt erneut über die Treppe, folgt den beiden Kesselräumen und den Maschinenraum und öffnet dort die Schiffskarte. Sucht diesmal das F-Deck und klickt dort auf die Treppe der 2. Klasse. Durchquert die vor Euch befindliche Tür (Kabinen F-Deck) und sucht am Ende Penny Pringles Kabine auf (F-34). Klopf an und übergebt der Dame das Buch (Antwort 4).

Nachdem Ihr der Frau noch ein paar Fragen gestellt habt (sobald Ihr Penny auf Vlad anspricht, zeigt diese Euch ein Foto), schickt sie Euch zum Zahlmeister. Das Büro des Zahlmeisters findet Ihr auf dem C-Deck. Begeht Euch also dorthin und betretet es. Im Innern klickt Ihr auf die kleine Glocke, worauf ein Mann erscheint. Sprecht diesen auf `Herrn Thayer` an und bietet Eure Hilfe an. Nachdem Ihr den Auftrag erhalten habt, ein Telegramm im Funkraum abzugeben, deponiert das Buch bei dem Zahlmeister (`I would like to check...`).

Klickt danach auf das Buch in der Tasche und sagt dann dem Mann, das Ihr das Buch (`the book`) deponieren wollt. Nachdem auch dieses getan wäre, fragt den Zahlmeister noch um Hilfe (`ich benötige Hilfe...`) und fragt, ob Ihr die Passagierliste einsehen dürft. Der Mann nennt Euch verschiedene Namen und Ihr fragt solange nach `mehr Namen`, bis die Wahl auf einen `Passagier, dessen Namen mit den Buchstaben G, Q und C anfängt` fällt. Ihr erfahrt, dass dieser Herr in der Kabine A-27 wohnt.

Der nächste Auftrag

Öffnet nun wieder die Schiffskarte und sucht das Bootsdeck auf. Verlasst die Haupttreppe und lauft solange auf dem Bootsdeck umher (eventuell in der Nähe des Funkraums), bis Ihr auf Penny Pringle stösst, die Euch

automatisch anspricht. Sie erzählt Euch etwas von einer Unterhaltung auf dem Achterdeck, die Ihr mitanhören sollt.

Öffnet also die Schiffskarte und sucht das A-Deck - springt dort zur Haupttreppe. Dreht Euch um und verlasst die Halle durch die Tür, die zum Promenaden A-Deck führt. Diesem Deck folgt nach rechts bis zum Ende, wo Ihr auf Georgia trefft, mit der Ihr ein paar Worte wechselt: Antwort 1.

Die Dame lädt Euch daraufhin in ihre Kabine ein (B-70).

Sobald die Frau verschwunden ist geht einen Schritt weiter vor, um einer Unterhaltung zwischen Zeitel und einem Partner zu lauschen, die genau über Euch stattfindet.

Nachdem auch dieses erledigt wäre, könnt Ihr Euch über die Schiffskarte zurück auf das Bootsdeck und dem Funkraum begeben. Betretet den Funkraum und nähert Euch im Innern dem Tisch. Seht Ihr diesen in Grossaufnahme, klickt wieder ganz rechts auf die aufgespiessten Zettel, seht diese durch Anklicken durch und entdeckt auf einem der Zettel wiederum eine vierstellige Zahl und eine Buchstabenfolge - notiert Euch sowohl die Zahlen, als auch die Buchstaben, da sich diese von Spiel zu Spiel ändern (auch diese Nachricht könnt Ihr dann wieder vom Dechiffriergerät in Eurer Kabine übersetzen lassen - müsst Ihr aber nicht unbedingt).

In der offenen Schublade findet Ihr alsdann die Anleitung zum Versenden eines Telegramms - geht also wie folgt vor:

Klickt zuerst auf den Apparat an der Wand, an dem sich ein blaues und ein weisses Licht befindet. Seht Ihr diesen in Nahaufnahme, findet auf der linken Seite einen Hebel, den Ihr nach oben ziehen könnt (ist nicht leicht zu erkennen). Ist dies passiert, müssten alle Lampen zu leuchten beginnen und die Maschine ist eingeschaltet.

Als nächstes widmet Ihr Euch dem Gerät, das links an der Wand hängt. Bei diesem nun müsst Ihr den grossen Hebel soweit nach links schieben (Senden), bis es nicht mehr weiter geht.

Jetzt klickt Ihr das Gerät an, das aussieht wie ein Radio (rechts an der Wand). Seht Ihr den Frequenzwähler vor Euch, dreht das silberne Rädchen solange entgegen dem Uhrzeigersinn, bis sich links der Zeiger auf dem Display genau auf der 200 befindet und rechts oben ein rotes Lämpchen zu blinken beginnt.

Zu guter letzt klickt Ihr auf das Morsegerät auf dem Tisch und beginnt nun die Nachricht von dem Telegramm abzutippen (benutzt dazu die Buchstaben auf Eurer Computertastatur):

Pennsylvania Railroad

219 Chestnut Philadelphia

Abfahrt der Waggons für 17. 4.

nachmittags arrangiert. John Thayer

Nachdem dies erledigt wäre, verlasst den Tisch und springt nun über die Karte zurück zum Zahlmeisterbüro im C-Deck. Klingelt und erzählt dem Zahlmeister, Ihr hättet das Telegramm abgeschickt. Bietet ihm anschliessend an, dies den Thayers zu übermitteln, woraufhin sich der Zahlmeister selbst auf den Weg macht und seine Kabine verlässt. Ihr könnt nun in Ruhe das Buch anklicken, das sich auf der Theke neben der Klingel befindet und dieses umblättern. Auf der zweiten Seite findet Ihr einen Eintrag über eine Kiste Kunstgegenstände, die von zwei Herren namens Lemke & Buechner abgeliefert wurden.

Es geht weiter

Mit dieser Neuigkeit macht Ihr Euch gleich auf den Weg zu Penny Pringles Kabine (F-34), die Euch nach einem Schlüssel zum Lagerraum fragt.

Ihr macht Euch nun erneut auf in das Büro des Zahlmeisters (auf dem C-Deck) und betretet dieses. Fragt den Meister, ob Ihr in den Laderaum könnt und erfahrt, dass Herr Strauss einen Manschettenknopf verloren hat. Bietet dem Mann daraufhin Eure Hilfe an:

1, 1

und macht Euch auf die Suche nach dem verlorenen Knopf.

Öffnet die Karte und sucht dort das D-Deck. Springt dort zum Empfang der 1. Klasse und seht vor Euch Siedelmann, den Ihr ansprecht - stellt ihm die Frage, wo der bestimmte Herr sass. Dreht Euch danach zweimal nach rechts und seht vor Euch zwei Stühle und einen Tisch. Klickt nun den linken Stuhl an, um ihn in Grossaufnahme sehen zu können und findet hinter dem Polster eingeklemmt den kleinen, goldenen **Manschettenknopf**, den Ihr an Euch nehmt (dazu ist der Knopf öfters anzuklicken).

Dreht Euch danach nach rechts und entdeckt einen Mann im weissen Anzug (Zeitel), den Ihr ebenfalls ansprecht:

1, 1, 1.

Ihr erhaltet eine erneute Einladung und macht Euch danach auf den Weg zum Zahlmeisterbüro auf dem C-Deck.

Dort angekommen sprecht den Meister an und sagt ihm, dass Ihr den Manschettenknopf gefunden habt. Daraufhin verlässt der Mann seinen Platz und Ihr könnt an der hinteren, linken Wand das Schlüsselbrett

anklicken. Seht Ihr dieses in Nahaufnahme, nehmt schnell den **Schlüssel** mit dem Anhänger an Euch und verlasst das Büro wieder.

Sucht nun auf der Karte das A-Deck und springt dort zur Haupttreppe. Verlasst diesen Abschnitt durch die vordere Tür und landet auf dem Promenadendeck. Dreht Euch dort nach rechts und geht vor, bis Ihr rechts eine Treppe seht, die nach unten zum Vorderdeck führt - steigt diese hinab.

Dreht Euch unten angekommen nach rechts und geht einen Schritt vor. Steigt dann links die Stufen hinunter zum Vorderdeck, geht vor und dreht Euch vor der nächsten Treppe stehend nach rechts, um die Tür in den Laderaum zu durchqueren. Im dahinter liegenden Gang geht einen Schritt vor und durchquert die rechte Tür. Öffnet auch die nächste Tür und der Matrose lässt Euch passieren (vorausgesetzt, Ihr führt den Schlüssel mit Euch, den Ihr zuvor vom Schlüsselbrett des Zahlmeisters aufgenommen habt).

Befindet Ihr Euch nun endlich im eigentlichen Lagerraum, geht es drei Schritte vor. Dreht Euch dann nach rechts und durchquert die Gittertür. Ihr landet in einem kleinen Raum, wo rechts in der Ecke ein Auto steht. Nähert Euch diesem und klickt das Fahrzeug in der Grossaufnahme an, um die Scheinwerfer einzuschalten. Ist dies passiert, dreht Euch um und findet eine Kiste, die von den Scheinwerfern angestrahlt wird (mit der Aufschrift `Lamke & Buechner). Nähert Euch dieser Truhe und öffnet sie. Im Innern findet Ihr nun unter Umständen ein **Gemälde**, das Ihr aufnehmt (sollte dies nicht der Fall sein und sich nur noch ein Bilderrahmen in der Kiste befinden, war jemand vor Euch schneller - doch ob so oder so, der weitere Lösungsweg ist trotzdem derselbe. Bei Bedarf könnt Ihr Euch das Gemälde noch im letzten Abschnitt des Spieles besorgen).

Nach diesem kurzen Intermezzo macht Ihr Euch auf den Weg zu Penny Pringles Kabine im F-Deck (um die Karte wieder benutzen zu können, müsst Ihr erst den Lagerraum verlassen). Berichtet der Dame von Eurer Entdeckung und erhaltet als nächstes den Auftrag, den Steward zu finden (solltet Ihr Euch im Besitz des Gemäldes befinden, könnt Ihr dies nun beim

Zahlmeister abgeben). Ihr macht Euch also über die Karte auf den Weg zum B-Deck und springt dort zur Haupttreppe Achtern.

Trefft hier auf den Steward im weissen Jacket und sprecht diesen an. Ihr erfahrt von einem Treffen mit Haderlitz auf dem Squashplatz - gebt dem Steward die folgenden Antworten:

1, 1, 1.

Kümmert Euch alsdann um die Dame rechts (Daisy Cashmore) und wechselt auch mit dieser ein paar Worte:

1, 1, 1.

Ihr erfahrt, dass Euch ein gewisser Conkling treffen möchte.

Der nächste Trip führt Euch aufs A-Deck und in den Rauchsalon (dazu zur Haupttreppe Achtern springen). Im Innern des Salons geht vor, rechts, vor und dreht Euch nach links, wo Ihr einen Mann im dunklen Smoking stehen seht, den Ihr ansprecht (es handelt sich hierbei um Lord Lambeth):

1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1.

Nachdem Ihr auf diesem Wege ein paar Neuigkeiten erfahren habt, geht es über die Karte weiter zum B-Deck - springt dort zur Haupttreppe. Dreht Euch nach rechts und durchquert die Tür zu den Kabinen des B-Decks. Im nachfolgenden Gang geht sechsmal nach vorne und dreht Euch nach rechts. Ihr müsstet nun vor der Tür der Kabine B-70 stehen, die Ihr durchquert. Im Innern dieser Kabine trifft Ihr auf Georgia, mit der Ihr ebenfalls ein paar Worte wechselt:

1, 1, 1, 1,1,

Nachdem Ihr der Dame Eure Hilfe angeboten habt, betritt ihr Mann die Kabine und Ihr landet kurz darauf draussen im Gang. Macht Euch nun auf den Weg zum E-Deck und springt zur Empfangstreppe. Durchquert von dort aus die Tür zum Schottlandweg und haltet Euch im dahinter befindlichen Gang links. Geht weiter durch die nächste Tür (Schottlandweg Achtern) und findet im Gang stehend einen Mann, der sich als Conkling entpuppt - gebt diesem die folgenden Antworten:

2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1.

Ihr erhaltet den Auftrag, ein Dienstmädchen zu treffen, das einen Brief gestohlen hat.

Die Suche geht weiter

Macht Euch also auf den Weg zum B-Deck und springt dort zur Treppe der 2. Klasse. Dreht Euch um und durchquert die Tür zum Achterdeck. Dreht Euch auf dem Deck nach rechts und geht vor, wo Ihr erneut auf Georgia trifft - sprecht die Dame an:

1, 1, 1, 1.

Nach ein paar weiteren Informationen dreht Ihr Euch um und steigt die Treppe hinunter zum Achterdeck. Geht über die nächste Treppe wieder nach oben und folgt dem Deck bis zum anderen Ende. Dort seht Ihr zwei Personen stehen (das Dienstmädchen und deren Freund), die Ihr natürlich sofort anspricht:

1, 1, 1, 1. 3.

Nachdem diese Euch ihr Angebot unterbreitet haben, macht Ihr Euch auf den Weg zu Conklings Kabine - diese befindet sich im B-Deck - Nummer B-59.

Betretet die Kabine und unterhaltet Euch mit Conkling und dessen Frau:

1, 1, 2.

Nachdem Ihr erfahren habt in welcher Kabine die angebliche Diebin wohnt, landet Ihr wiederum auf dem Flur.

Öffnet die Karte und macht Euch auf den Weg zum E-Deck - springt dort zur Empfangstreppe. Durchquert die Tür zum Schottlandweg und haltet Euch im Gang rechts. Ihr trefft am Ende (links um die Ecke) einen verwirrten Mann (Pastor Trout), den Ihr ansprecht:

2, 1, 1, 2.

Ihr erfahrt von einer jungen Frau, die sich mit Herrn Haderlitz getroffen hat. Dreht Euch nach dem Gespräch nach rechts und steigt die Treppe zu den Kabinen 3. Klasse auf dem F-Deck hinunter. Sucht dort die Kabine F-59 auf und trefft auf die angebliche Diebin, mit der Ihr natürlich sprecht:

2, 2, 2, 1, 1, 1, 1.

So erfahrt Ihr, dass die Conklings krumme Dinger drehen wollten.

Macht Euch anschliessend auf den Weg auf das A-Deck und betretet dort den Rauchsalon. Sucht dort erneut den Lord auf (Charles im dunklen Anzug) und redet mit diesem:

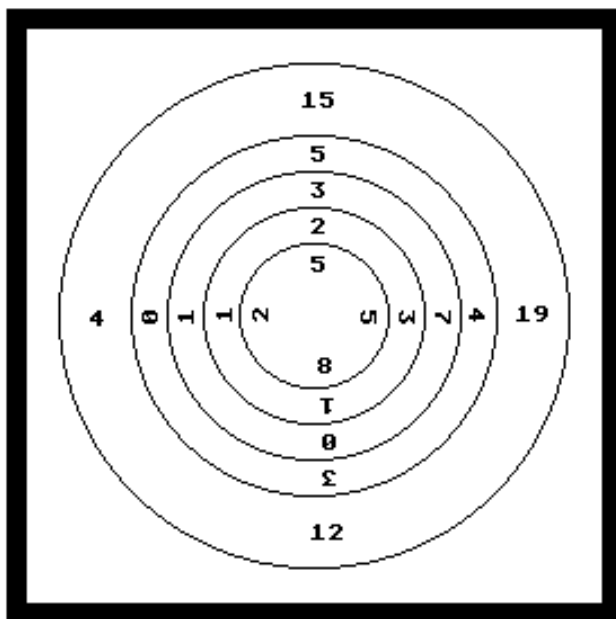
1, 1, 1, 1, 1, 1, 1.

So erfahrt Ihr etwas über Georgias Halskette und dass Sasha irgendwie mit drin steckt.

Die Halskette

Es geht also nun direkt in Richtung Sashas Kabine, die sich auf dem A-Deck befindet. Klickt dort auf die Haupttreppe und sucht von dort aus die Kabinen des A-Decks auf. Wendet Euch nun dem Gang zu, in dem sich der Raum A-14 befindet und seht an der hinteren Wand dieses Ganges einen Matrosen stehen. Sprecht ihn an und erfahrt, dass der Mann einen Schraubenzieher sucht. Kurz danach verschwindet der Matrose und lässt Euch allein. Klickt nun auf den Sicherungskasten an der Wand, genau vor Euch, und öffnet diesen durch nochmaliges Anklicken. Ihr seht nun 5 Sicherungshebel vor Euch, von denen Ihr den ganz oberen umlegt (A-14). Ihr hört daraufhin eine Tür zuknallen und klickt nochmals auf den Sicherungskasten, um den Sicherungshebel A-14 erneut zu betätigen - schliesst den Kasten wieder! Verlasst dann den Kasten, dreht Euch um und nähert Euch der zweiten Tür auf der linken Seite (A-14) - durchquert diese.

In der Kabine von Sasha angekommen (den Mann habt Ihr ja gerade mit



Hilfe eines kleinen Tricks verjagt), geht einen Schritt vor und klickt links auf dem Spiegelschrank die Puppe an. Seht Ihr diese in Grossaufnahme, klickt sie ein weiteres Mal an, um verschiedene Räder mit Zahlen darauf zu erkennen. Die inneren vier Scheiben müsst Ihr mit gedrückter Maustaste nun so drehen, dass sich die nebenstehende Konstellation ergibt.

Habt Ihr dies geschafft, betätigt die OK-Taste und klickt dreimal hintereinander auf den oberen Teil der Puppe. Nachdem auf diesem Wege die Puppe abgebaut wurde, könnt Ihr nun die Öffnung der Puppe anklicken und findet darin die echte **Halskette**, die Ihr natürlich an Euch nehmt.

Macht Euch mit diesem neuerworbenen Stück gleich auf den Weg zum Zahlmeister (C-Deck), dem Ihr die echte Halskette zur Aufbewahrung übergebt. Verlasst danach das Büro wieder und macht Euch auf den Weg zum D-Deck. Springt dort zum Empfang 1. Klasse und umgeht die Treppe. Beim Fahrstuhl führt eine der hinteren Türen zu den Kabinen des D-Decks - durchschreitet diese. Im Gang dahinter geht es nach links, bis Euch ein Hinweisschild anzeigt, dass Ihr hier nach links zum Squashplatz abbiegen müsst. Folgt dem Gang, geht einen Schritt vor, dreht Euch nach rechts und durchquert die Tür zum Squashplatz. Folgt der Treppe und dem Gang, bis Ihr endlich auf dem Squashplatz landet und auf Haderlitz trifft, dem Ihr die folgenden Antworten gebt:

1, 2.

Es folgt ein kurzer Schwertkampf, den Ihr bestreiten müsst. Nachdem Ihr im Kampfbildschirm die Starttaste gedrückt habt, klickt schnell auf die rechte Seite des Gegners. Klickt solange schnell hintereinander auf die, bis entweder der Gegner oder Ihr gewonnen habt - es ist eigentlich sehr leicht, wenn Ihr wie gesagt immer schnell hintereinander auf die rechte Seite des Gegners zielt.

Habt Ihr den ersten Kampf gewonnen, fragt den Mann über beliebige Dinge aus. Ihr werdet dann nochmals zu einem Kampf aufgefordert, den Ihr wieder gewinnt. Danach erfahrt Ihr weitere Dinge und erhaltet eventuell einen **Ring**. Es steht sodann ein dritter und letzter Kampf an, den Ihr nochmals gewinnen solltet. Sodann erhaltet Ihr die letzten Informationen und könnt Euch von Haderlitz verabschieden. Ihr macht Euch nun auf den Weg zu Penny Pringles Kabine (auf dem F-Deck) und stattet dieser einen kurzen Bericht ab - gebt der Dame die folgenden Antworten:

1, 1, 1, 1.

Nachdem alles geklärt wäre, sollt Ihr Trask aufsuchen.

Öffnet also die Schiffskarte, sucht das A-Deck auf und springt dort zur Haupttreppe. Ihr werdet am Ziel automatisch von zwei seltsamen Herrschaften angesprochen, die Euch eine Nachricht von Herrn Trask übermitteln. Nach dem Gespräch geht es rechts die Treppe hinauf, wo Ihr auch gleich auf Trask trefft, den Ihr ansprecht. Nachdem Ihr eine Uhr inspiziert habt, sprecht den Mann auf alle Punkte an und zeigt ihm anschliessend den Ring, den Ihr von Haderlitz erhalten habt. Dazu ist der Mann darauf anzusprechen, dann der Ring im Inventar anzuklicken und schliesslich nochmals der Mann anzusprechen. Ihr erfahrt, dass sich russische Schriftzeichen auf dem Ring befinden und Euch eine junge Frau weiterhelfen kann.

Sucht nun also sogleich diese Frau auf, die sich im D-Deck befindet. Springt zu dem Empfang 1. Klasse, umgeht die Treppe und durchquert die Tür, die zu den Kabinen des D-Decks führt. Sucht dort die Kabine D-19 auf und sprecht mit der jungen Frau:

1, 1, 1, 2.

Behaltet den Ring und erfahrt von einem Notizbuch, das irgendwo auf dem Schiff versteckt sein muss.

Das Tagebuch

Es geht jetzt nochmals zum F-Deck und Penny Pringles Kabine. Berichtet ihr von dem eben Gehörten und erfahrt, dass Haderlitz getötet wurde. Nachdem Ihr die Dame über alle Punkte ausgefragt habt, erhaltet Ihr einen **Stift mit K.O. Gas** und den Auftrag, Euch im türkischen Bad umzusehen.

Öffnet also die Karte und springt zum Treppenhaus des F-Decks. Vor dem türkischen Bad gelandet, sprecht zuerst mit dem Offizier rechts:

1, 1, 1, 2

und bittet ihn um Erlaubnis, Euch etwas umsehen zu dürfen.

Danach redet kurz mit dem Steward links:

1, 1, 1, 1

und betretet endlich das türkische Bad. Im Innern geht zweimal vor, dann links durch die Tür ins elektrische Bad. Folgt dem Gang bis zum Ende und durchschreitet die rechte Tür. Nähert Euch im Innern der Leiche und klickt deren Kopf an, um eine Grossaufnahme zu erhalten. Vor der Leiche auf der Decke liegt ein Stück **Papier**, das Ihr an Euch nehmt.

Verlasst den Schauplatz und reist über die Karte zurück zum A-Deck - Haupttreppe. Sprecht dort mit Trask und zeigt ihm den eben gefundenen Papierschnipsel. Nachdem Ihr erfahren habt, um was es sich dabei handelt, fragt den Mann noch über die anderen Dinge aus und verabschiedet Euch. Stattet nun der Empfangstreppe im E-Deck einen Besuch ab und betretet den Schottlandweg. Haltet Euch im Gang links und folgt diesem (zweimal ist eine Tür nach Achtern zu durchqueren), bis Ihr an der rechten Wand eine Vitrine mit einer Axt darin und ein Seil entdeckt. Wendet Euch diesen Objekten zu und seht diese in Grossaufnahme. Klickt danach auf die OK-Taste und es nähert sich Euch Jack Hacker, dem Ihr die folgenden Antworten gebt:

1, 1, 2.

Ihr erhaltet daraufhin einen zweiten **Zettel**, der ebenfalls einen Satz beinhaltet.

Gut. Natürlich macht Ihr Euch sogleich auf den Weg zum A-Deck (Haupttreppe), wo Ihr erneut Trask aufsucht, dem Ihr den eben erhaltenen, zweiten Zettel zeigt. Nachdem auch dies erledigt wäre, geht es weiter ins Cafe Parisian, das Ihr auf dem B-Deck findet (steuert dazu die Haupttreppe Achtern an). Betretet das Cafe von der Haupttreppe aus und geht im Innern des Cafes bis zum Ende durch. Dreht Euch dort herum und klickt auf den linken Tisch (mit der roten Decke), um diesen in Grossaufnahme zu sehen. Rechts in der Wand (oberhalb des Stuhles) steckt eine Packung

Zigaretten, die Ihr an Euch nehmt. Zeigt auch diese Zigaretten gleich Trask in der Haupttreppe des A-Decks, um zu erfahren, wem sie gehören (solltet Ihr wiederum automatisch auf die beiden merkwürdigen Personen treffen, erzählen diese Euch ein paar Dinge).

Ihr erfahrt, dass die Zigaretten zu Herrn Seidelmann gehören und sucht diesen sogleich auf. Der Mann befindet sich im Rauchsalon des A-Decks. Betretet den Salon und findet Seidelmann (der Kerl mit dem braunen Anzug), der mit dem Rücken zur Wand steht. Sprecht ihn an und fragt ihn, ob das `seine Old Reds wären`. Ihr erfahrt daraufhin, dass Haderlitz wahrscheinlich etwas in einem der Schornsteine versteckt hat.

Macht Euch also auf den Weg zum Bootsdeck und steuert dort die Haupttreppe an. Verlasst diese durch die Türen und findet Euch im Freien wieder.

Hier nun zwei Aufgaben, die nicht zur Lösung des Spieles beitragen, also nicht unbedingt erledigt werden müssen:

1. Dreht Euch nach links und trefft am Ende auf einen Matrosen, den Ihr ansprecht. Ihr erfahrt etwas von einem verlorenen Fernglas und macht Euch auf die Suche nach diesem Gegenstand. Dreht Euch um und geht fast bis auf die andere Seite des Bootsdecks. Dreht Euch dort nach rechts und seht eine kleine Treppe, die nach oben führt. Folgt dieser und findet links hinter einer Maschine auf dem Boden liegend das **Fernglas**, das Ihr an Euch nehmt.

Sucht nun Offizier Morrow auf (dieser befindet sich in der Nähe des Funkraumes) und sprecht ihn an. Fragt, ob er das Fernglas möchte und danach, ob Ihr die Brücke betreten dürft. Er gibt Euch die Erlaubnis und Ihr könnt der Brücke (hinter dem Offizier) einen kurzen Besuch abstatten. Im Innern der Brücke wendet Euch dem Steuerrad zu und dreht ein wenig daran herum - Ihr werdet wieder herausgeschmissen.

2. Findet den Pater Troutt auf dem Bootsdeck und sprecht mit ihm. Ihr erhaltet daraufhin ein **Andachtskärtchen**, mit dem Ihr die Kabine C-78 auf dem C-Deck aufsuchen könnt. Klopfet dort an und erhaltet im Austausch gegen das Andachtskärtchen ein **Foto**, auf dem ein Mann auf einem Schornstein zu erkennen ist.

Nun geht es aber weiter im Text. Auf dem Bootsdeck findet Ihr einen Matrosen, der vor einem der Rettungsboote steht - sprecht diesen an und fragt ihn, ob Ihr auf den Schornstein klettern könnt. Ihr erhaltet eine klare Absage und macht Euch vorerst auf den Weg zu Pennys Kabine auf dem F-Deck. Die Dame berichtet Euch, dass der Schornstein nur durch den Maschinenraum zu erreichen ist.

Steigt also links neben Pennys Kabine die Treppe hinab ins G-Deck und betretet den Turbinenraum. Durchquert diesen in den Kontrollraum und versucht, den Maschinenraum zu betreten. Ihr werdet erneut von dem Matrosen aufgehalten der Euch bittet, nochmals die Maschine zu reparieren. Ihr nehmt den Auftrag an und stellt die Maschine so ein, dass sich der Zeiger der Turbine im grünen Bereich befindet (zuerst die drei roten Ventile entgegen dem Uhrzeigersinn bis zum Anschlag drehen, dann die Meerwasserpumpe in Mittelstellung bringen und schliesslich den Kesselst.hebel eine Position unter HIGH einrasten - genaue Beschreibung siehe oben stehend).

Ihr könnt daraufhin den Maschinenraum betreten, dem Ihr nach rechts folgt. Dort befindet sich links eine Treppe die nach oben führt - folgt dieser. Am Ende trifft Ihr auf Vlad, der Euch zu einem Faustkampf herausfordert. Es ist eigentlich egal, ob Ihr diesen gewinnt oder nicht. Jedoch hat es sich als ziemlich leicht erwiesen, wenn Ihr immer abwechselnd einmal links und einmal rechts zuschlagt.

Ist der Bösewicht aus dem Weg geräumt, geht weiter nach vorne und klettert die Leiter nach oben. Nun gilt es, über mehrere, verschieden angebrachte Leitern bis ganz nach oben auf den Schornstein zu klettern. Bedenkt dabei, dass manche der Leitern in Sackgassen führen. Nehmt also

den angegebenen Weg, um auf dem oberen Teil des Schornsteins zu landen (die Wegbeschreibung beginnt, sobald Ihr vor der ersten Leiter steht und bedeutet, dass Ihr immer die nächste Leiter in der angegebenen Richtung nach oben steigen müsst. Speichert am besten zu Beginn ab für den Fall, dass Ihr Euch verlauft):

links, links, rechts, 1x links, 1x rechts, 1x rechts, rechts, links, rechts, rechts.

Nun müsstet Ihr Euch ganz oben auf dem Schornstein befinden. Dreht Euch nach links und folgt dem Rundgang zweimal. Dreht Euch dann nochmals nach links und findet in der Mitte, rechts neben der Schornsteinöffnung das **Tagebuch** liegen, das Ihr aufnehmt. Kurz darauf erscheint Oberst Zeitel, dem Ihr die folgenden Antworten gebt:

1, 1, 1, 1, Sequenz mit einem Eisberg, 3 ('I have something for you'). Gebt dem Oberst nun den von Penny erhalten Stift (pen) mit K.O. Gas, woraufhin der Oberst vorerst ausser Gefecht gesetzt wäre.

Ihr steigt nun eine beliebige Leiter hinab, wendet Euch im unteren Abschnitt der Mitte zu und steigt die dort befindliche Leiter hinunter. Nun trifft Ihr auf Vlad, der Euch eins mit einem Schraubenschlüssel um die Ohren haut.

Das Ende

Ihr erwacht daraufhin in Eurer Kabine, wo es an die Tür klopft. Öffnet diese und nehmt von Penny Eure letzten Anweisungen entgegen. bedenkt, dass Ihr von nun an nicht mehr über die Karte des Schiffes zu den verschiedenen Orten springen könnt, da die Titanic am Sinken ist.

Bedenkt auch, dass Ihr von nun an nicht mehr allzuviel Zeit habt, da das Schiff ja sinkt - also beeilt Euch ein wenig.

Da von diesem Punkt aus mehrere Enden möglich sind, speichert hier am besten ab. Es folgt nun der schnellste und einzig richtige Weg - danach werden noch andere Möglichkeiten aufgeführt:

Verlasst also Eure Kabine und geht nach rechts zu der Haupttreppe. Steigt diese Treppe nach oben (2 Etagen), bis zum A-Deck und sucht dort den 1. Klasse Salon auf (durchquert dazu 2 Türen). Ihr trefft auf das junge Mädchen, mit dem Ihr kurz sprecht:

1, 1.

Ihr erhaltet daraufhin deren **Schal** und betretet den Salon. Gleich links steht Trask, mit dem Ihr ebenfalls über alles sprechen solltet (Ihr könnt ihm unter Umständen noch das Buch zeigen).

Sprecht nun mit keiner weiteren Person in diesem Raum und verlasst das Zimmer durch die Tür auf der anderen Seite (geht dazu in die Mitte des Raumes, nach rechts und am anderen Ende nach links und durch die beiden Türen). In der Haupttreppe Achtern stehend, durchquert die vor Euch befindliche Glastür, um im Rauchsalon zu landen. Im Innern des Salons speichert ab und wendet Euch nach rechts, wo Ihr mit Riviera sprecht. Fragt den Mann, worum ihr spielt und bietet als Einsatz gegen eine Einstiegskarte für ein Rettungsboot die echte Diamantenhalskette. Ihr müsst nun also eine Runde Black Jack gewinnen (das heisst, wer mit seinen Karten am nächsten an 21 Punkte rankommt, hat gewonnen), um die Einstiegskarte zu erhalten. Da Ihr diese Karte unbedingt benötigt, müsst Ihr das Spiel gewinnen. Verliert Ihr also ein Spiel, ladet den alten Spielstand wieder und versucht Euer Glück solange, bis Ihr Euch endlich im Besitz dieser **Einstiegskarte** befindet.

Ist dies der Fall, verlasst den Rauchersalon wieder in Richtung Haupttreppe Achtern und durchquert die gegenüber liegende Tür in den Salon 1. Klasse. Durchquert diesen und verlasst ihn durch die andere Tür, die zur Haupttreppe führt (unterhaltet Euch mit niemanden!). In der Haupttreppe angekommen folgt den Stufen ein Stockwerk höher und

verlasst den Bereich durch eine der Glastüren, um auf dem Bootsdeck zu landen.

Sucht hier nun die Treppe auf, die zur 2. Klasse führt (sprecht auch hier mit niemandem), betretet diesen Abschnitt und folgt der darin befindlichen Treppe bis ganz nach unten (auf dem Weg trifft Ihr auf einen Matrosen, den Ihr bittet, aus dem Weg zu treten). Durchquert ganz unten die Tür, die zu den Kabinen des F-Decks führt und sucht in dem dahinter liegenden Gang die Treppe auf, die aufs G-Deck und somit in den Turbinenraum führt.

Folgt hier dem Gang, bis links eine Treppe hinunter führt und steigt sie hinab. Unten angekommen trifft Ihr auf Vlad, dem Ihr die folgenden Antworten gebt:

1, 1, 1, 2, 1, 1.

So erhaltet Ihr im Austausch für den Schal das langersehnte **Notizbuch** und könnt Euch endlich auf den Weg zu den Rettungsbooten auf dem Bootsdeck begeben. Steigt dazu die Treppe nach oben, folgt dem Gang nach rechts und durchquert die Tür zu den Kabinen des F-Decks. Steigt die Treppen nach oben und durchquert oben angekommen die Tür zu der Treppe der 2. Klasse. Auch dieser Treppe müsst Ihr bis ganz nach oben folgen, um endlich auf dem Bootsdeck zu landen. Durchquert die Tür und trifft im Freien sogleich auf Penny, die Ihr anspricht. Gebt Ihr die 1. Antwort, dreht Euch dann nach links und geht einen Schritt vor. Hier steht auf der rechten Seite ein Matrose, den Ihr ebenfalls anspricht. Übergebt dem Mann die im Spiel gewonnene Einstiegskarte und habt das Spiel somit überstanden (sollte dies nicht klappen und das Spiel an dieser Stelle abstürzen, geht auf die andere Seite des Bootsdecks und trifft nach ein paar Schritten automatisch auf die zwei seltsamen Herrschaften. Sprecht mit diesen und sagt, dass Ihr ins Boot steigt - somit wäre das Spiel ebenfalls überstanden).

Hier nun ein paar weitere Schritte, die jedoch nicht zur Lösung des Spieles erforderlich sind:

1. Findet auf dem C-Deck (dies ist über die Treppe der 2. Klasse zu erreichen) das Mädchen Shailagh mit ihrem Bruder. Diese bitten Euch, ihnen das Baby zu bringen im Austausch gegen ein gestohlenen Gemälde (dies ist wahrscheinlich nur der Fall, wenn Ihr zu einem früheren Zeitpunkt das Gemälde nicht gefunden habt). Dazu erhaltet Ihr einen **Brief**.

Ihr macht Euch also auf den Weg zum Bootsdeck und findet dort auf der linken Seite neben einem der Rettungsboote stehend die Dame mit dem Baby. Sprecht die Frau an und sagt Ihr, dass es nicht ihr Baby sei und Ihr den Brief habt. Ihr erhaltet daraufhin das **Baby** und bringt es zurück zu Shailagh - im Austausch erhaltet Ihr dann das **Gemälde** und geleitet die Dame nach oben.

2. Nun könnt Ihr das Bootsdeck absuchen und auf Zeitel treffen (Mann im hellen Anzug). Sprecht diesen an und erfüllt ihm eine letzte Bitte: Zeitel hat Lady Georgia vergiftet und will im Austausch gegen das Gegengift das gestohlene Gemälde haben. Übergebt dem Mann also das Gemälde. Erhaltet das **Gegengift** und sucht über die Haupttreppe auf dem A-Deck in Kabine A-14 Lady Georgia auf, die Euch von ihrem Leidwesen klagt. Übergebt Ihr das Gegengift und sucht sie danach auf dem Bootsdeck auf.

3. Solltet Ihr Euch aus irgendeinem Grund nicht im Besitz des Notizbuches oder der Rubaiyat-Handschrift befinden, lässt sich das Spiel nicht beenden. Ist dies der Fall und nur dann, sucht die Kabine C-78 im C-Deck auf (habt Ihr die beiden Objekte bereits früher eingesammelt, öffnet sich besagte Kabine nicht) und klopft an.

Es öffnet der Photograph, von dem Euch zu einem früheren Zeitpunkt die beiden seltsamen Leute erzählt haben und von dem Ihr unter Umständen schon ein Foto erhalten habt. Dieser Mann sucht seine Frau. Dreht Euch danach also nach rechts und geht in Richtung Haupttreppe. Ihr müsstet auf eine Frau mit blauem Hut treffen, die Ihr anspricht. Geht danach zurück zu

der Kabine C-78 und berichtet dem Mann davon. Dieser verlässt seine Kabine und Ihr könnt sie nun betreten.

Im Innern solltet Ihr zuerst einmal abspeichern. Nähert Euch dem Tisch und klickt ihn an. Auf diesem liegt links ein kleiner Zettel, den Ihr durch Anklicken lesen könnt - Ihr findet darauf wichtige Instruktionen. Klickt danach auf die rote Lampe, um diese einzuschalten - berührt keinen anderen Gegenstand. Dreht Euch danach herum und nähert Euch der Tür. Vor der Tür stehend dreht Ihr Euch nach links und betätigt die Schalter, um das Licht zu löschen. Kehrt nun zurück zum Tisch und klickt auf die rote Lampe. Klickt sodann auf den ersten Behälter, der auf dem Tisch steht und entnehmt diesem ein Stück **Papier**. Dieses Papier packt Ihr alsdann in die Kiste mit der Nummer 1 und zählt ungefähr bis 20 (das Bild müsste sich in dieser Zeit *dreimal* verändern).

Nehmt das Foto dann heraus und packt es in die Kiste mit der Nummer 2. Zählt nun bis 15 (das Foto müsste sich in dieser Zeit *zweimal* verändern) und klickt es dann an. Habt Ihr alles richtig gemacht, wird das Foto automatisch zum Trocknen aufgehängt.

Sobald dies also alles erledigt wäre, geht zurück zur Tür, macht das Licht an, nehmt die trockenen **Fotos** an Euch (schaut Euch diese in der Tasche mit Hilfe der Lupe an) und sucht auf dem Bootsdeck Penny auf - übergebt ihr die Fotos.