

VANDELL

Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Wir befinden uns in La Herida 5 im Jahre 2289.

Ich bin Adam Vanell u. Cop Nr.26.

Kein normaler Cop, aber Wer oder Was ist Heute und Hier schon normal?

Mein Körper wurde mittels Implantaten verbessert.

Ich kann z.B. **Gedanken lesen**, aber dazu später.

Nun wollt ihr sicherlich mehr von mir wissen.

Aber da ist nicht viel zu sagen.

Mein Elternhaus war nicht das Wahre.

Mein Vater, ein Offizier, soff sich zu Tode.

Meine Mutter, eine Japanerin, lebt seit seinem Tode bei ihrer Familie in Japan.

Mit 17 heiratete ich, aber mein Glück hielt nicht lange an, meine Frau wurde ermordet. Hasserfüllt beschloss ich ihren Mörder zu finden u. trat einer Söldnertruppe bei, aber leider erfolglos.

So wurde ich Cop.

Polizeihauptquartier

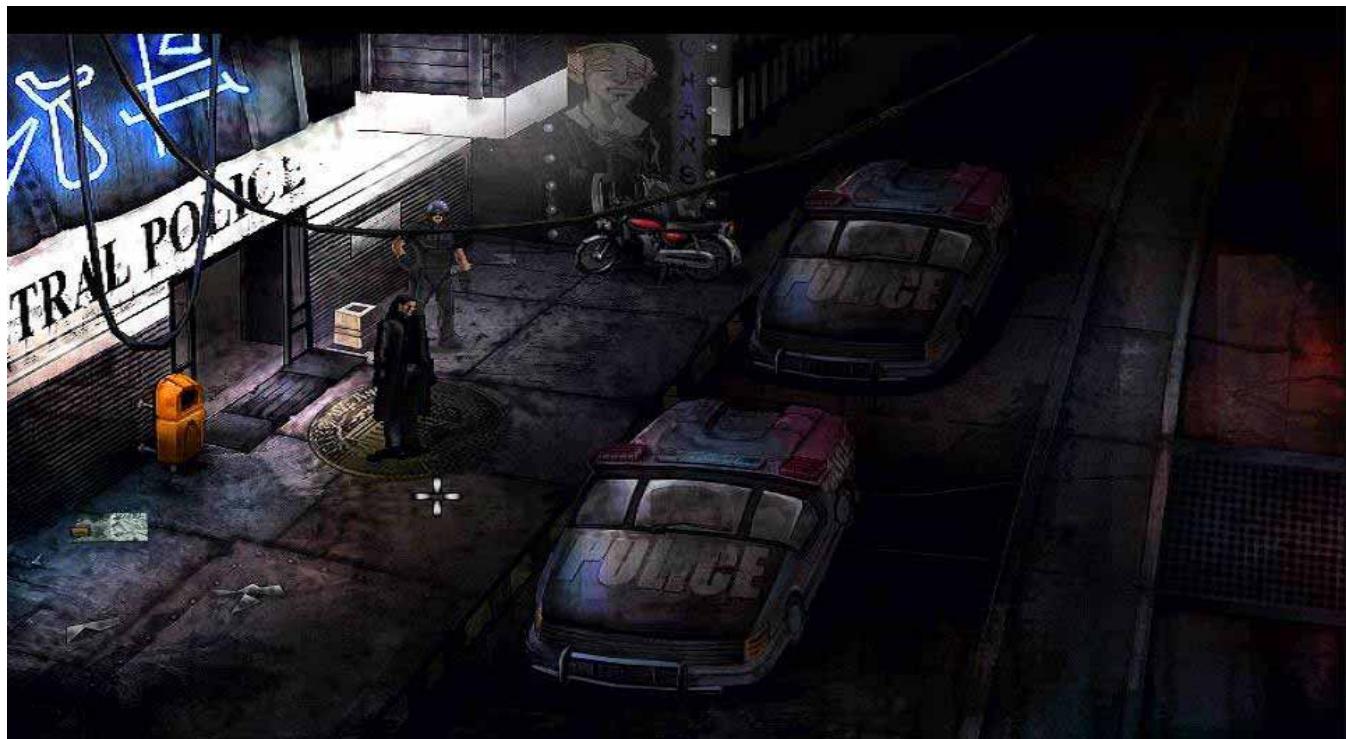
Ich laufe gerade ruhelos in meinem Büro hin u. her, als der Lautsprecher ertönt u. ich einen Einsatzbefehl erhalte.

Schnell packe ich noch eine **Coladose** u. einen **Blumenstock** ein u. marschiere los.

Im nächsten Büro demoliere ich noch eine **Skulptur**, indem ich eine **Gardinenstange?** abbreche u. mitnehme.

Den Colaautomaten lasse ich links liegen.

Erstens ist der sowieso immer leer u. zweitens trinke ich doch nur Wasser.



Auf der Strasse treffe ich **Brutus**, mit dem ich mich kurz unterhalte u. mittels **Gedankenlesen** herausfinde, das Er Appetit auf **Kenjis Fresh Oktopus** hat.

Eine, auf dem Gehweg liegende, **Zeitung** sehe ich mir kurz an, bevor ich mich auf den Weg zum Tatort mache.

Motel

Auf dem Hof steht der Inhaber dieser Absteige.

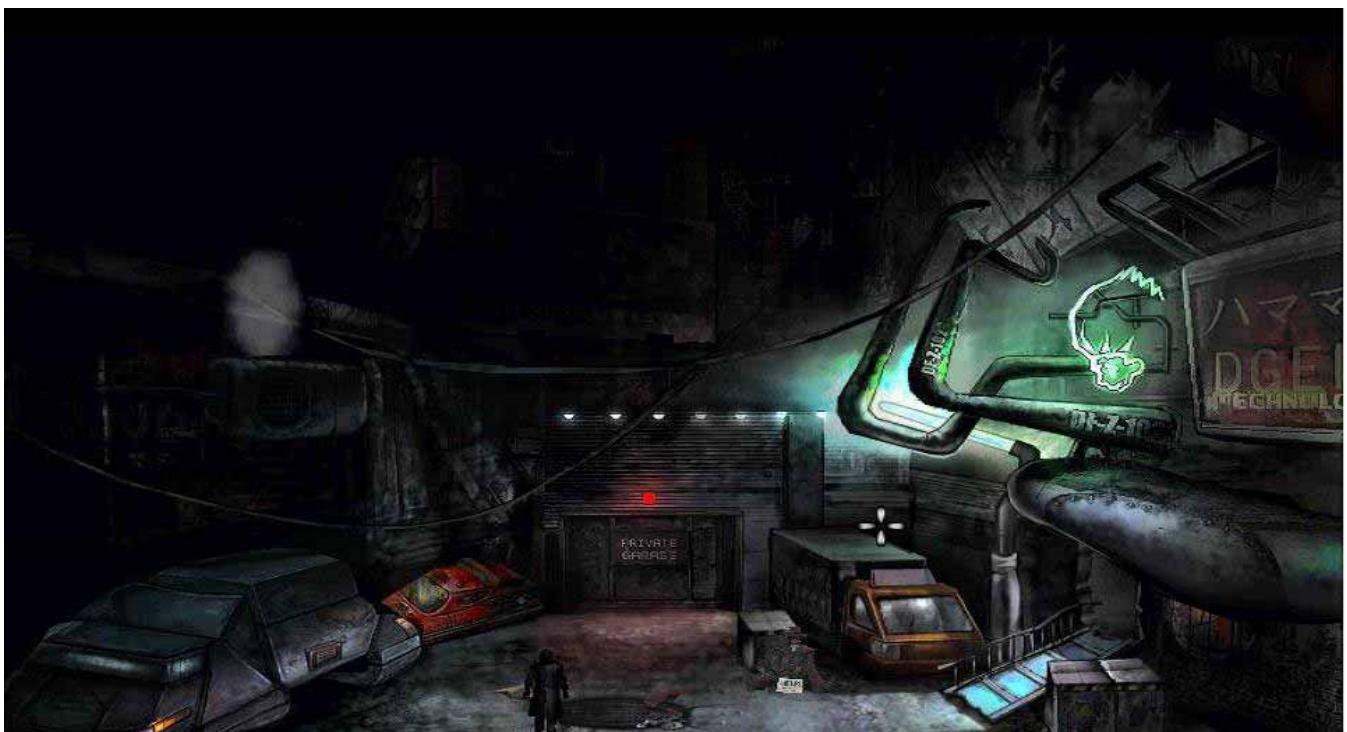
Eine Unterredung ist sinnlos, da ich immer nur Bahnhof versteh'e.

Also gehe ich ins Mordzimmer.



Es ist ein übles, stinkendes Loch.
An der Wand, über dem Bett, sehe ich das angenagelte Mordopfer.
Ich entferne das **Brecheisen** aus seinem Körper.
Eine Untersuchung des Raumes bringt nichts ausser ein paar **Kassetten** mit Kinderpornos.
Diese lasse ich angewidert liegen u. gehe wieder.
Auf dem Hof finde ich noch einen **Stein**, den ich mir einstecke, man weis ja nie wofür man
Ihn nochmal gebrauchen kann.
Jetzt will ich erst mal nach Hause.

Apartment



Auf dem Hof , besser gesagt auf der Müllhalde, vor dem Haus sitzt ein angetrunkener Bettler.

Dieser bittet mich um eine **Spende**.

Aber ich habe nichts womit ich Ihm eine Freude machen kann.

In der hinteren Ecke steht mein Auto, aber leider ohne **Sprit**.

Es ist ein Spezialsprit, der nicht leicht zu bekommen ist.

Ich gehe auf mein Zimmer.

Die **Kerze**, die ich zum Gedenken an meine Frau Cassandra auf der Fensterbank stehen habe, brennt noch.

Ich sehe mir nochmal mein **Hochzeitsfoto** sowie einen **Zeitungsausschnitt** über meinem Bett an.

In mir steigt wieder eine unbändige Wut hoch.

Ich nehme noch meine **Weste** vom Hocker u. einen **Lappen** aus der Spüle mit u. gehe auf die Terrasse.



Ich gehe auf die linke Seite um die Aussicht zu geniessen u. dabei etwas nachzudenken.

Daraus wird nichts, denn hier sitzt Mayson, meine kleine Freundin, u. spinnt Selbstmordgedanken.

Ich versuche Ihr die Gedanken auszureden u. gehe dann wieder nach vorn.



DAS MÄDCHEN HEIBT MAYSON. ALS SEELENVERWANDTE VERBINDET UNS
TIEFE FREUNDSCHAFT. EIN LICHT IN DIESER FINSTEREN WELT. NUR
IHRE SELBSTMORDGEDANKEN BEUNRUHIGEN MICH!

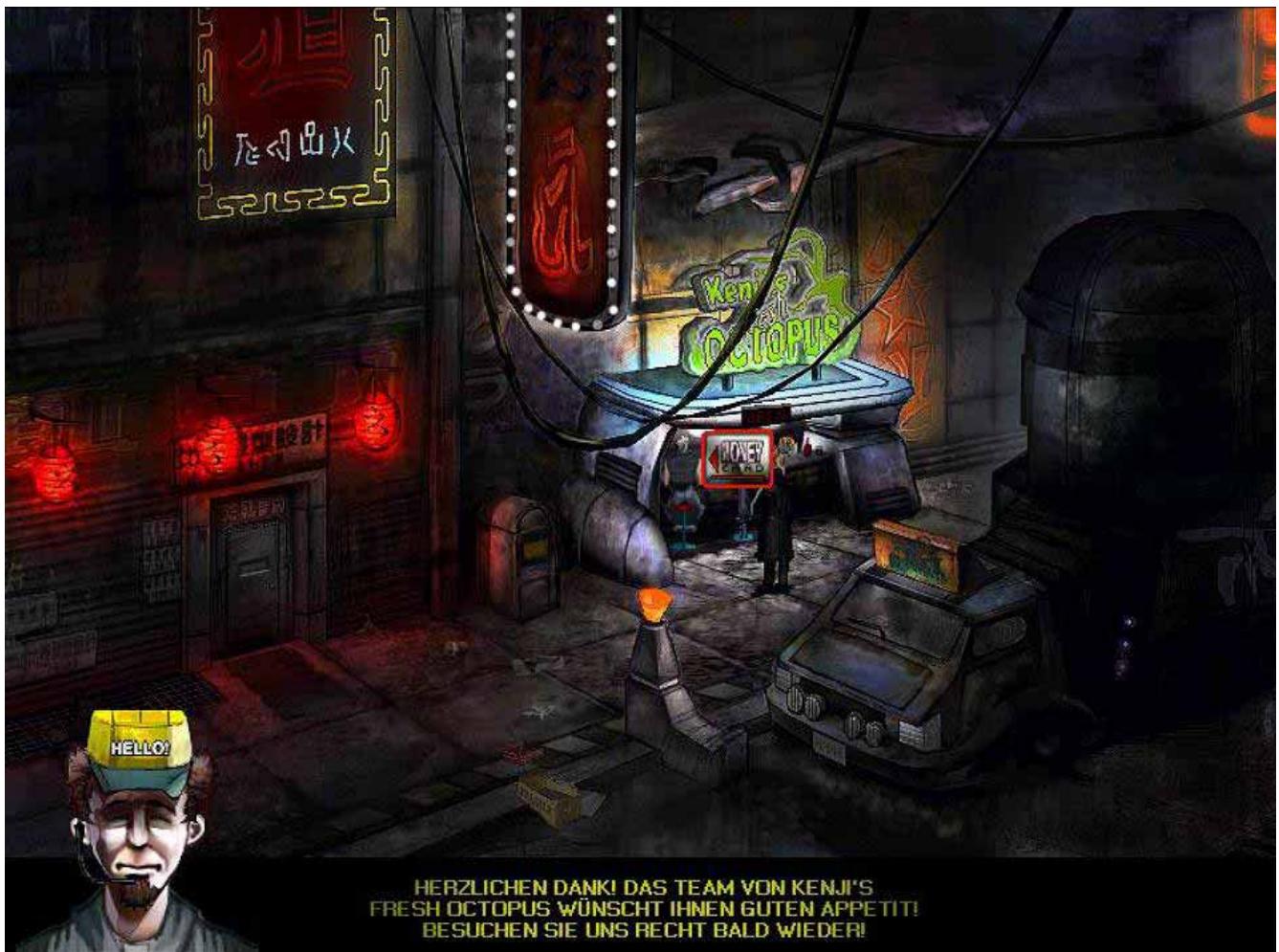


Hier steht ein altes Auto, aus dem **Sprit** ausläuft.
Ich fange etwas davon mit meiner **Coladose** auf u. tränke auch noch den **Lappen** darin.

Jetzt fällt mir ein, das ich doch meinem Kollegen Brutus etwas zum Essen besorgen wollte
u. mache mich auf den Weg .

Chinarestaurant

Auf dem Weg dorthin komme ich an einer **Bar** vorbei.
Der Eintritt wird mir aber verwehrt, da ich die **Parole** nicht kenne.
Auf der Strasse liegt eine **Plastikflasche**, welche eingesteckt wird.



HERZLICHEN DANK! DAS TEAM VON KENJI'S
FRESH OCTOPUS WÜNSCHT IHNEN GUTEN APPETIT!
BESUCHEN SIE UNS RECHT BALD WIEDER!

Beim Chinesen bestelle ich mit meiner **Kreditkarte** das Lieblingsessen von Brutus.
Ich aktiviere noch meinen **Gedankenlesemodus** u. erfahre, das zum Essen auch noch ein
Glückskeks gehört.

Dieses fordere ich zugleich ein u. esse es auf.

Es schmeckt wie frittierte Pappe.

Auf dem zurückbleibenden **Zettel** stehen einige unleserliche Worte.

Was können Die nur bedeuten denke bzw. ich versuche zu denken.

Denn nebenan tönt lautstark ein **Kofferradio**.

Es gehört wohl dem Jungen, der daneben sitzt.

Ich versuche ein Gespräch mit ihm zu führen, aber erfolglos.

Den Gedankenlesemodus darf ich bei Kinder nicht benutzen, da Hirnschäden zurück bleiben
können.

Na gut wenn Du nicht willst denke ich ,ziehe meine **Kanone** u. erschiesse (nicht den Jungen)
das **Radio**.

Und weil ich gerade dabei bin, auch den **Kühlschrank**.



EYEE, DIESE MUSIK REIBT MIR DIE
KOPFHAUT RUNTER!

Hier kann ich ein **Marmeladenglas** entnehmen.
Ich untersuche noch den **Reinigungswagen**, kann Ihn aber nicht in Betrieb nehmen, da mir
der **Zahlencode** fehlt.
Der Junge ist jetzt etwas gesprächiger geworden u. bietet mir den Zahlencode an, aber nur
für eine Gegenleistung.
Da ich nichts habe gehe ich wieder zurück zur Bar.
Mir kommt die Idee, die Worte von dem **Glückskeksszettel** als Parole zu benutzen.
Ihr werdet es nicht glauben, es funktioniert.
Ich erhalte eine **Batterie** mit dem Hinweis Sie zu Isabelle nach Shimai zu bringen.
So nun nichts wie nach Brutus, damit mir der arme Kerl nicht verhungert.



Aber leider war der **Tintenfisch** nicht so bekömmlich wie wir dachten.

Brutus musste ins Krankenhaus, wo Ihm der Magen ausgepummt wurde.

Das hatte aber den Vorteil, dass ich mich jetzt ungestört umsehen konnte.

Vor unserem Hauptquartier war ein grosses **Emblem** in den Fussweg eingelassen.

Dieses benutze ich um meine **Kreditkarte zu schärfen**.

Damit kann ich jetzt den Hals meiner **Plastikflasche** abschneiden u. erhalte einen **Trichter**.

Da hier nichts mehr zu Tun ist, gehe ich zu der Adresse, die ich vom Türsteher der Bar erhalten habe.

Shimai

In Shimai angekommen, rede ich mit einer **Dame** die Ihre Dienste anbietet.

Von ihr erfahre ich, das Isabelle zur **Pagode** gegangen ist.

Ich will aber erst mal nach Hause.

Eine **Zigarettenkippe**, die auf der Strasse liegt, hebe ich auf.

Hoffentlich hat mich dabei keiner beobachtet u. verwechselt mich mit einem Bettler.

Apropos Bettler, Ihm könnte ich ja die Kippe schenken.

Allso nichts wie hin.

Apartment

Ich biete dem Bettler die Kippe an, aber er hat auch kein Feuer um Sie anzuzünden.
Nun kein Problem denke ich mir u. gehe in mein Apartment.

Ich mache nochmal meinen Fernseher an, bevor ich die **Kippe** an der **Kerze** anstecke.
Mir fährt ein Schreck durch die Glieder, denn ich erfahre in den Nachrichten, das ein kleines
Mädchen vom Dach meines Apartmenthauses gestürzt ist.

Ich laufe nach draussen auf die Terrasse.
Dort finde ich nur noch einen **Schokoladenriegel**.
Bei dem Versuch Ihn zu nehmen, fällt er nach unten.
Ich gehe zurück u. will mit dem Fahrstuhl nach unten fahren, da grinst mich wieder der Typ
auf dem Plakat an.



Wütend werfe ich Ihm das **Marmeladenglas** an den Kopf.
Es zerspringt u. ich kann einen **Gummiring** mitnehmen.

Wieder auf dem Hof angelangt, angele ich mir den **Schokoriegel**, mit Hilfe des
Blumenstabes, vom Dach des LKW's.

Die **glimmende Kippe** erhält mein Bettler.
Als Dank dafür erhalte ich einen **Gutschein** für **Visional Mecca**.
Mit meinem Auto komme ich da noch nicht hin, weil ich keinen Sprit einfüllen kann.
Der **Trichter** ist zu kurz.
Allso ist wiedermal Laufen angesagt.

Visional Mecca

Das Visioal Mecca ist leider abgeschlossen aber einem, vor der Tür hockenden, Androiden kann ich seine **Batterie** entwenden.

Ausserdem finde ich noch ein kurzes Stück **Schlauch**.



Damit könnte man den Trichter verlängern u. Sprit in den Tank des Autos füllen.

Ich mache mich auf den Rückweg zu meinem Apartment.

Apartment

Den festgerosteten **Tankdeckel** öffne ich mit dem **Brecheisen**.

Der Hals der **Plstikflasche** wird mit dem **Schlauch** verlängert u. fertig ist die Füllvorrichtung.

Nun noch schnell den **Sprit aus der Coladose** eingefüllt u. den Schwebewagen gestartet.

In den Nachrichten höre ich von einem weiteren Leichenfund auf einem Schrottplatz
Scrapyard.

Nachdem ich den Schwebewagen etwas angehoben habe, wird mein bester Freund, ein riesenhafter Roboter sichtbar.

Aber leider hat er keine Batterien mehr.

Ich muss also **3 volle Batterien** besorgen.

Scrapyard

Auf dem Schrottplatz angekommen, treffe ich auf meinen Kollegen Pitcher, der wie immer hochnäsig ist u. meine Ermittlungen in Frage stellt.
Als Pitcher gegangen ist untersuche ich den Tatort.

Ich finde eine gefesselte, misshandelte Person zwischen toten Kinderandroiden u. Kinderpornokassetten.

Hier war also der Herstellungsort der grässlichen Kinderpornos.



Ich verlasse den Ort u. gehe zu einer Ladestation auf dem Schrottplatz.

Sie ist nicht zu benutzen, da alle Kontakte oxydiert sind.

Ich reinige sie mit meinem **Spritlappen**.

Danach kann ich die leere Batterie aufladen u. den Platz verlassen.

Am Eingang liegt noch ein Zettel mit dem Hinweis **Pagode, 3240 Palm Boulevard**.

Pagode

Leider kann ich hier nichts ausrichten, der Gorilla an der Tür lässt sich nicht erweichen mir Zutritt zu gewähren.

Auch der dezente Hinweis das ich Cop bin, röhrt ihn nicht.

Ebenso der Hinweis auf meine **Polizeiweste**.



Mein **Abzeichen** ist auch nicht leserlich.
Mir bleibt nichts Anderes über als den Rückzug anzutreten.
Ich werde den Jungen am Restaurant nochmal besuchen.

Chinarestaurant

Nachdem ich dem Jungen meinen **Schokoriegel** gegeben habe rückt er endlich mit dem **Zahlencode** für die Reinigungsmaschine raus.
Ich gebe den Code **3542** ein u. die Maschine spuckt einen Haufen **Sand** aus.
Damit fülle ich meine **Weste**, welche nun kugelsicher ist.
Vielleicht nimmt der Gorilla von der Pagode Sie jetzt.

Pagode

Hier angekommen, übergebe ich meine **Weste** dem Gorilla.
Sie wird aber nicht anerkannt.
Auch mit meinem angesteckten **Abzeichen** nicht.
Das macht mich irgendwie böse u. wir unterhalten uns mit unseren Fäusten.
Der Gorilla ist KO u. ich ziemlich lädiert.
Da kommt ein bildhübsches Mädchen u. pflegt meine Wunden.
Es stellt sich heraus, es ist Isabelle.



Ich nehme Sie mit nach Hause u. wir verleben eine wundervolle Nacht.

Als ich am anderen Morgen aufwache, bin ich blutverschmiert.

Isabell liegt tod im Bett neben mir.

Da ich Ihr nicht mehr helfen kann entferne ich Ihre **Batterie** u. ver lasse das Haus.

Vor der Tür empfängt mich schon mein lieber Kollege Pitcher u. erzählt mir von einem weiteren Mord im Hafen.

Ich gehe dahin, sehe mir Alles an u. be gebe mich wieder in mein Apartment.

Hier wurde während meiner Abwesenheit eingebrochen.

Auf dem Bett liegt ein **Zettel** mit dem Satz: **Ich habe dich.**

Nun muss ich mich schnellstens um meinen Kumpel, den Roboter, kümmern.

Aber um ihn in Betrieb nehmen zu können benötige ich noch eine **3. Batterie**.

Ich mache mich auf die Suche und finde schließlich eine auf dem Vordach des Motels.

Sie liegt aber zu hoch um sie erreichen zu können.

Ich bastele mir eine **Schleuder** .

Dazu verbinde ich den **Marmeladenglasgummi** mit der **Gardinenstange**.

Ich lege den **Stein** hinein u. schiesse die **Batterie** herunter.

Diese ist leider leer.

Allso gehe ich wieder zum Schrottplatz um Sie aufzuladen.

Dann geht's zurück zu meinem Robbi.

Ich setze die **3 Batterien** ein u. Blanc ist aktiviert.

In diese Moment sind wir von der Polizei umstellt u. ich werde verhaftet.

Blanc, mein treuer Freund verteidigt mich u. muss diese Action mit dem Leben bezahlen.
Ich kann entkommen u. laufe zum **Visional Mecca** um endlich etwas Licht ins Dunkle zu bringen.

Das verschlossene Gitter öffne ich mit der **Brechstange** u. betrete das Visional Mecca.

Den traurigen Rest schaut Euch allein an!



CREDITS ATMOSPHERE STUDIOS

eracht und entwickelt
von

KIRIL HRISTANOW



CD ROM & Softwareservice
kratz

<http://www.gamepad.de/>