



ADVENTURE GAMES

ENTDECKT
DIE STORY

WALKTHROUGH DIE AKTE GLOOMCITY

**ACHTUNG! Dieses Walkthrough enthält Spoiler!!!
Benutzung auf eigene Gefahr.**

Wir beschreiben einen möglichen Lösungsweg. Ihr könnt die Orte aber auch in einer anderen Reihenfolge erkunden. Einige Gegenstände lassen sich auf unterschiedliche Art nutzen und manche Rätsel könnt ihr in anderer zeitlicher Abfolge lösen.

Jeder **Charakter**, den ihr spielen könnt, hat eine **persönliche Hintergrundgeschichte**, Stärken und Schwächen, über die ihr im Verlauf des Spiels mehr herausfinden könnt. Daher ist für manche Aufgaben der eine Charakter geeigneter als der andere. Hier wird jeweils darauf hingewiesen, ohne das Warum zu verraten – das dürft ihr dann beim Spielen selber herausfinden.

Wenn ihr mit einer Person im Spiel sprechen oder Gegenstände mit ihr kombinieren wollt, dann schaut unter der Nummer des Orts nach, an dem sich die Person aufhält, bzw. kombiniert die Nummer der Gegenstandskarte mit diesem Ort.

Zum Schluss noch ein paar Hinweise:

Denkt daran, die Einträge der jeweiligen Ortskarten (A, B, C etc.) zu lesen, wenn ihr sie erstmals erkundet.

Befolgt stets die Anweisungen zu den diversen Plättchen.

Und Easter-Eggs oder den besten Weg zur optimalen Punktzahl beschreiben wir in diesem Walkthrough nicht!

Kapitel 1: Mission: Durchsucht das St. Mary's Mental Asylum.

Ortskarte A: Ihr startet im Foyer der geschlossenen Nervenheilanstalt. Euer Ziel ist es, die Geiseln zu finden und zu befreien. Lest Eintrag A und die Anweisungen auf den Karten A1 und X1.

Als Nächstes durchsucht Ihr das Foyer gründlich. Nehmt die Taschenlampe (102) an euch (#02); ihr braucht sie, um finstere Orte zu untersuchen. Noch habt ihr keine Batterien dafür, die werdet ihr aber im Lauf des Spiels immer wieder finden. Der Empfangstresen (101) und das Buntglasfenster (103) tragen hauptsächlich zur Atmosphäre dieses Ortes bei. Hintergrundinformationen zum Asylum entdeckt ihr in der Broschüre (#04) auf dem Beistelltisch (107). Im Springbrunnen (105) findet ihr etwas Kleingeld (#3). Hebt auch eine der Glascherben bei 108 auf (#05), die könnt ihr gleich brauchen: Bei den Porträts der ehemaligen Leiter des Asylums (104) stellt ihr fest, dass eins davon mit einer dicken Farbschicht übermalt worden ist. Mit der Scherbe schält ihr die obere Schicht ab; darunter findet ihr einen Hinweis darauf, dass Dr. Frederik Bergquist wohl nicht bei allen beliebt war – und eine Nadel (#46). Die Tür (106) führt tiefer ins Gebäude. Sobald ihr sie öffnet, wird hinter euch die zentrale Eingangstür zugeschlagen und blockiert. Ihr müsst also einen anderen Ausgang finden. Und ihr wisst jetzt, dass der Entführer euch beobachtet und sein perfides Spiel mit euch spielt. Da ihr dagegen im Moment nichts tun könnt, geht ihr weiter auf Ortskarte B.

Ortskarte B: Vom Flur des Asylums gehen mehrere Türen ab. Die direkt vor euch (201) ist mit einem silberfarbenen Vorhängeschloss (202) gesichert. Die halb offenstehende Metalltür (203) führt zu einer düsteren Kellertreppe, die ihr ohne funktionierende Taschenlampe nicht heruntergehen könnt. Also untersucht erst einmal die Dinge, die euch offenstehen: Beim kaputten Rollstuhl (207) findet ihr eine Spielkarte (#07) und eine Wäscheklammer (#08). Das Bild (205) von Dr. Bergquist liefert einen ersten Hinweis darauf, welche Behandlungsmethode seine Spezialität war. Später werdet ihr dazu ergänzende Hinweise finden. Beim Putzwagen (206) hört ihr einen Frosch – um mehr zu erkennen, bräuchtet ihr Licht. Also bleibt nur noch ein Weg: Bei 204 durch den Durchgang und die Treppe hoch.

Achtung: Hier hat der Entführer eine Falle eingebaut, die ihr nicht vermeiden könnt! Egal, wer diesen Weg zuerst nimmt, die Person bekommt Schaden. Dafür erhascht sie einen Blick auf den Geiselnehmer. Außerdem erhält sie Hintergrundinfos zu ihrer persönlichen Geschichte und ihr erfährt, wie das Schadenssystem funktioniert. Schaden hat aber nicht unbedingt nur negative Auswirkungen, das werdet ihr beim Spielen merken. Allerdings schränkt zu viel Schaden am Spielende eure Optionen ein. Reizt das also nicht beliebig aus!

Nachdem ihr die Falle am Fuß der Treppe überlebt habt, ist der Weg frei ins Obergeschoss zu Ortskarte D, dem Gemeinschaftsraum.

Ortskarte D: Im Gemeinschaftsraum konnten die Patienten ihre Zeit totschlagen, wovon diverser zurückgelassener Kram zeugt: Spiele, eine Staffelei, ein Klavier, ein Grammophon ... Als Erstes sticht euch aber ein Haufen Zigarettenskippen (406) ins Auge, der noch frisch ist. Nehmt eine mit (#17), sie kann später ein wichtiges Indiz sein. Bei der Staffelei (403) findet ihr zwei Pinsel (#14 und #15) und bei den Gesellschaftsspielen (401) ein Schachspiel mit einem seltsamen Figurenaufbau (#78), der ein Hinweis für ein späteres Rätsel ist. Außerdem erhaltet ihr hier zwei kostbare Batterien.

Überlegt euch, wer das Klavier (405) untersuchen soll: Auf der Tastatur hat sich eine Kreuzotter schlafen gelegt und beißt, wenn sie gestört wird. Wer das tut, bekommt unvermeidlich Schaden und wird vergiftet (#16). Dafür findet ihr dort auch ein Notenblatt, das ihr als Teil einer Rätsellösung später braucht (#63).

Am Grammophon (404) fehlt die Nadel. Moment, sieht die Nadel vom Porträt im Foyer (#46) nicht wie eine Grammophonnadel aus? Kombiniert sie mit der Wäscheklammer (#08) und dann die so erhaltene improvisierte Klemmnadel (#81) mit dem Grammophon. Es spielt ein Stück eines Bibeltextes ab, der zugleich ein Hinweis für später ist und ihr erhaltet die Schallplatte (#75).

Die Tür 407 öffnet sich auf einen Gang, von dem die ehemaligen Zimmer der Bewohner abgehen. Solange ihr nicht genau wisst, nach wem ihr sucht, kommt ihr hier allerdings nicht weiter. Und die Dachluke (408) in der Decke des Gemeinschaftsraums bekommt ihr ohne geeignetes Werkzeug auch noch nicht auf. Beim Blick aus dem Fenster (402) seht ihr gerade noch den Entführer um die Ecke verschwinden. Ja, er beobachtet euch, ist allerdings im Moment unerreichbar. Also geht es erst einmal zurück in den Gang (B).

Ortskarte B: Hier könnt ihr jetzt mit der Taschenlampe (#02) in den Putzeimer (206) leuchten. Der Frosch springt weg und an seinem Sitzplatz findet ihr eine weitere Spielkarte (#06) sowie einen silbernen Schlüssel (#13). Dabei verbraucht ihr ein Batterieplättchen. Ja, die Batterien hier halten nicht lange, geht also sparsam damit um! Mit dem Schlüssel könnt ihr nun das Vorhängeschloss bei 202 öffnen und Raum C betreten.

Ortskarte C: Das hier war das Büro des Klinikleiters. Die ehemals edle Ausstattung ist ziemlich verwüstet und geplündert. Auf dem Schreibtisch findet ihr bei 303 einen luxuriösen Brieföffner (#09) und bei 304 eine weitere Batterie. Den einzigen noch nicht aufgebrochenen Rollcontainer (301) bekommt ihr auch mit dem Brieföffner nicht auf. Dafür braucht ihr schwereres Werkzeug, das ihr erst im zweiten Kapitel findet. Durchsucht also erst einmal den Rest

des Raums. Zwischen den Unterlagen, die auf dem Boden verstreut liegen (305), findet ihr die Patientenakte von Thomas Webb (#11), der offenbar den größten Teil seines Lebens im Asylum verbracht hat. Auf der Akte hat euch der Entführer eine kleine Botschaft hinterlassen. Zwischen den Büchern auf dem Boden (306) liegt auch eines über Lobotomie. Das also war Bergquists Spezialität. Unschön – und ebenso unheimlich ist die Botschaft, die jemand im Buch hinterlassen hat. Im Regal bei 307 findet ihr ein Gegengift (#10). Kombiniert es mit dem Schlangenbiss (#16) – dadurch wird zwar nicht der Schaden, aber die Giftwirkung geheilt. Bei 308 schnappt ihr euch den Kopf einer kleinen Statuette (#12). Im Schreibtischfach (302) ist eine fest montierte Waage, mit einem Gewicht auf einer Seite und einer kopflosen Statuette auf der anderen. Kopf, Statue – passt! (#72) Allerdings ist die Waage immer noch nicht ganz im Gleichgewicht, die Seite mit der Statue ist eine Spur zu schwer. Um sie leichter zu machen, wischt ihr vorsichtig mit dem Borstenpinsel (#15) den Staub und die Krümel herunter. Und siehe da, sobald die Waage perfekt im Gleichgewicht ist, schiebt sich ein Geheimfach im Regal auf. Wenn ihr hier große Schätze erwartet habt, werdet ihr enttäuscht. Allerdings findet ihr eine weitere Spielkarte (#73) sowie Notizblock und Stift (#74).

Das war es erstmal in diesem Raum. Da ihr nun über genügend Batterien verfügt, könnt ihr die Kellertreppe (203) auf Raum B hinabsteigen, was euch ein Batterieplättchen kostet. Unten trifft ihr auf eine verschlossene Türe mit Zahlenschloss. Der Zettel daneben ist ein Hinweis, dass ihr die Lösung in der Schachformation (#78) findet. Die Antwort ist simpler, als man meinen könnte – die Figuren sind zu Ziffern angeordnet. Ihr müsst also 432 zur Ortsnummer 203 addieren und kommt so zum Eintrag 635. Damit öffnet sich das Schloss und ihr betretet Raum E.

Ortskarte E: Oha, ein OP-Raum! Und was für ein gruseliger. Der Operationsstuhl (501) zeugt davon, dass hier viele Operationen stattgefunden haben. Das Gerät daneben (506) untersucht vorzugsweise April, sie kennt sich hier am besten aus und erhält die meisten Informationen. Auf der OP-Leuchte (502) hat euch der Entführer erneut eine Botschaft hinterlassen. Beim Beistelltisch (503) klemmt die Schublade. Hier hilft – im Gegensatz zum Container – sehr wohl der Brieföffner (#09) und ihr findet eine alte Zeitung (#18) mit Hintergrundinfos. An der Wand (505) hängt noch Lobotomie-Besteck, allerdings fest verschraubt. Da kommt ihr nicht dran. Im Regal (504) findet ihr zwischen vielen leeren Fläschchen noch eine Flasche Wasserstoff-Peroxid (#19). Bei verdünnter Anwendung gut zum Desinfizieren, aber pur ätzend. Auch damit hättet ihr das Schlangengift ausbrennen können, allerdings um den Preis von weiterem Schaden. Sackt es trotzdem ein!

So, jetzt habt ihr hier genug makabre Informationen gesammelt und könnt

euch aufmachen, die Patientenzimmer (407) auf Raum D zu erkunden. Da ihr mittlerweile die Patientenakte von Thomas Webb besitzt, findet ihr nun problemlos sein ehemaliges Zimmer (Ortskarte F).

Ortskarte F: Das Zimmer, das Thomas Webb mit zwei anderen Insassen teilte, ist so verwüstet wie der Rest des Asylums. Beim Untersuchen der Betten (601) stellt ihr nicht nur fest, dass die Patienten wohl regelmäßig mit Ledergurten daran fixiert wurden, sondern findet auch den Ziehhaken (#20) für die Dachluke bei 408. Bevor ihr nun aber gleich nach oben stürmt, schaut euch lieber weiter gründlich um. Auf dem hinteren Bett (606) liegt eine deprimierende Zeichnung. Auf der Rückseite hat der Geiselnnehmer einen Hinweis (#27) zur Kombination des Borstenpinsels mit dem Schreibtischfach im Büro notiert – aber dieses Rätsel habt ihr ja bereits geknackt. Der Haufen zerlumpter Kleider (604) zeugt davon, dass einer der Zimmerbewohner – Webb? – wohl deutlich kleiner war als die beiden anderen. Bei 605 findet ihr eine kaputte, einäugige Stoffgiraffe (#26) und in ihrem Bauch einen Schrankschlüssel (#25). Die losen Dielenbretter (603) sollten Rachel oder Simon untersuchen, und zwar mit Taschenlampe. Vor dem Licht flieht die Ratte, die sonst beißen würde. In der Höhlung unter den Brettern findet ihr eine Schatulle mit einem Foto der Familie Webb (#24) und eine Tüte Minzbonbons (#23), die einen Schadenspunkt heilen können. Das ist wohl das Batterieplättchen wert, das euch die Aktion kostet.

Zum Zimmerschrank (602) passt der Schlüssel (#25) aus der Giraffe. Den Schrank sollte nicht unbedingt April öffnen! Nun kann Karte F1 – der offene Schrank – auf F gelegt werden. Ihr erhaltet das bemalte Leintuch (#21), mit dem das Schrankinnere zugehängt war. Das Allsehende Auge ist ein weiterer Hinweis auf die Dreifaltigkeit, die Trinität. Zudem könnt ihr nun die Schrankschubladen durchsuchen. Die oberste von Noah (671) ist leer. Die mittlere (672) gehörte Tom Webb, und darin findet sich ein Zeitungsartikel über den Hausbrand, der ihn ins St. Mary's gebracht hat (#22). In der untersten von Christopher (673) findest du eine kindliche Lesefibel, in der Christopher einen spöttischen Abzählvers auf Tom notiert hat. Mehr Hintergrundinfo, aber nichts zum Mitnehmen.

Damit habt ihr dieses Zimmer gründlich untersucht. Jetzt gibt es im Asylum nur noch einen Ort, wo ihr noch nicht wart: den Dachboden.

Ortskarte D: Mit dem Ziehhaken (#20) öffnet ihr die Dachluke (408) im Gemeinschaftsraum D. Das sollten vorzugsweise Rachel oder Simon tun! Ist die erste Person unversehrt nach oben gelangt, können ihr alle anderen problemlos auf den Dachboden folgen, zu Ortskarte G.

Ortskarte G: Der Dachboden ist voller Gerümpel. Durch die Löcher im Dach

(701) seht ihr die Umgebung. Das Elsternest (702) sollte nicht Simon untersuchen, sondern einer der anderen. Ihr habt die Wahl, ob ihr hineingreifen wollt. Wenn ja, bekommt diejenige Person einen Schadenspunkt, aber auch Kleingeld (#29) und eine Batterie. Entscheidet selbst, ob es euch das wert ist ... Eine Methode, die Elstern wegzulocken und ihr Nest ohne Schaden zu plündern, gibt es nicht.

Zwischen einem Haufen Plunder bei 704 findet ihr ein rostiges Messer (#31). 703 ist ein großer Haufen alter Bettlaken, die noch recht stabil sind (#30). Bettlaken, Löcher im Dach ... sehr klassisch und ja, das ist verlockend. Aber wartet damit noch, ihr habt hier noch Informationen zu sammeln. Denn da gibt es noch die unverschlossene Tür (705) ...

Sie führt in eine kleine Dachkammer (Raumkarte G1, die ihr links neben G platziert). Das Öffnen löst ein Tonbandgerät aus, auf dem euch der Entführer eine weitere psychopathische Botschaft hinterlassen hat. Sobald sie abgelaufen ist, reißt ein Mechanismus einen Stützpfeiler aus dem Dach und ihr legt Raumkarte G2 auf G. Die Dachluke ist nun mit Schutt blockiert und ihr müsst einen anderen Weg nach draußen finden, um den Täter zu jagen. Ach ja, der düst gerade auf der Straße davon ... Damit endet Kapitel 1.

Kapitel 2: Entkommt aus dem Asylum und verfolgt den Täter durch die Stadt.

Ortskarte G1: Ihr wollt so schnell wie möglich hier raus und dem Täter folgen. Bevor ihr das aber tut, untersucht ihr noch schnell die Schatulle auf dem Tisch (706) in Raum G1. Sie ist durch ein Zahlenschloss gesichert. Der Code ist in den drei Spielkarten und im Notenblatt vom Klavier versteckt: Die Karten verraten die Nummern, das Notenblatt die Reihenfolge. Damit kommt ihr auf den Code 263. Die Schatulle öffnet sich und darin finden sich Theaterkarten für eine längst vergangene Vorstellung (#80). Seltsam! Aber ein wertvoller Hinweis.

Jetzt aber schnell dem Täter hinterher! Dafür knotet ihr die Bettlaken (#30) aneinander und an einen Balken beim nun deutlich vergrößerten Loch im Dach (707) auf Raum G2. So könnt ihr problemlos herunterklettern, in ein eurer Autos steigen und die Verfolgung aufnehmen. Die klapprige Karre bringt euch aber nur bis zum Bahnhofplatz (Ortskarte H) und gibt dann den Geist auf. Derzeit könnt ihr nicht ins St. Mary's zurück, und müsst zu Fuß weiter-suchen.

Ortskarte H: Das Erste, was ihr feststellt, ist, dass hier wohl auch für den Täter die Fahrt zu Ende war. Genauer gesagt hat er sein Auto, einen alten Ford Mustang, an eine Wand gesetzt (806). Wenn ihr es untersucht, findet ihr darunter eine Visitenkarte einer Detektei (#28) und eine Spur von Blutstropfen, die von hier aus weiter in die Stadt führt. Befragt zunächst aber die anwesenden Zeugen befragen und untersucht die Gegend!

Der Kioskbesitzer (801) ist nicht sehr hilfsbereit. Bevor er euch irgendwas erzählt, müsst ihr zuerst etwas bei ihm kaufen. Ihr könnt dort bei ihm mit Kleingeldkarten zahlen. Er nimmt aber auch das H₂O₂ (#19) und/oder das Gegengift (#10) als Ersatz für je eine Kleingeldkarte. Die Chips heilen. Der Branntwein kann später noch nützlich werden – aber kauft ihn besser nicht mit Rachel. Die Zeitung liefert Hintergrundinformationen und gibt Punkte. Und Batterien braucht ihr in Kapitel 3 noch – am besten zwei Stück. Zum Unfall allerdings hat der Kioskbesitzer nichts zu sagen, was ihr nicht auch mit eigenen Augen sehen könnt. Dafür findet ihr auf seinem Verkaufstresen bei 802 ein Feuerzeug (#37).

Der Junkie (803) unter der Straßenlaterne ist kooperativer, hat aber auch nicht viel mehr beizutragen, außer dass der Fahrer des Wagens verletzt entkommen ist. Bevor ihr nun der Blutspur folgt, reißt ihr noch schnell das alte Theaterplakat (#38) von der Wand bei 804. Es wirbt für eine längst vergangene Aufführung im Trinity Theater. Moment mal, Trinity – haben die Hinweise auf die Dreifaltigkeit, die der Entführer im St. Mary's Asylum platziert hat, damit etwas zu tun?

Um mehr herauszufinden, folgt ihr der Blutspur bei 805 und gelangt zu Ortskarte R.

Ortskarte R: Willkommen im verrufensten Viertel Gloom Citys! Vor einem Bürogebäude auf der rechten Straßenseite steht ein Wachmann (922). Wenn ihr in anspricht (egal, wer das tut) und ihm eure heimlich „zurückgeliehene“ Dienstmarke zeigt, lässt er euch das Gebäude untersuchen; das Gespräch schaltet Ortskarte J frei. Wenn ihr übrigens dem Wachmann die Broschüre vom St. Mary's Mental Asylum (#04) zeigt, erfahrt ihr, dass seine Verlobte (die ihr im Angie's trifft) euch wohl einiges Interessante über diese Institution veratzen kann. Geradeaus die Straße entlang liegt dann noch eine Polizeistation (923), zu der ihr aber nicht selbst hinkönnt, wenn ihr das Leben der Geiseln nicht gefährden wollt. 924 ist der Zugang zu einer engen Gasse, die nur weiter in ein unübersichtliches und unappetitliches Gassengewirr führt – hier gibt es nichts zu finden. Das Angie's (921) ist eine verratzte Kneipe. Nein, nicht so rotlichtmäßig, wie das Äußere vermuten lässt, sondern einfach nur eine Säufer-Absteige. Dort müsst ihr auf alle Fälle noch hin. Jetzt geht ihr aber erst einmal in das Bürogebäude.

Ortskarte J: In diesem Bürogebäude hat Larry Harper seine Privatdetektei. Ihr steht im Flur vor der Tür zu seinem Büro (165). Die Tür ist mit einem einfachen Schloss verriegelt; im Moment bekommt ihr sie aber noch nicht auf. Und nein, der Schlüssel ist nicht unter der Fußmatte (162) oder im Kakteenpotopf (161) versteckt. Die Fußmatte liefert euch ein bisschen Informationen über Harpers Background. Die Topfpflanze solltet ihr am besten gar nicht untersuchen – wenn euch aber die Neugier nicht ruhen lässt, sollte wenigstens nicht Marcus die Pflanze anschauen. Denn ihr pflückt dort eine unreife Kaktusfeige (#44) ab, die zu essen ungesund wäre, die ihr aber irgendwie wieder loswerden müsst. Zerschneidet sie dazu einfach mit dem rostigen Messer (#31).

Im Flur steht außerdem eine Vitrine mit dem Modell einer Parkanlage (164), das ein Architekturbüro Harper gestiftet hat. Sie ist abgeschlossen. Hinter dem rechten der beiden Landschaftsbilder (163) ist ein Wandsafe versteckt. Einen Hinweis auf den Code liefern die „Seriennummern“ der Bilder und die Beschriftung des Safes: Ersetzt bei Larry Harpers Initialen jeden Buchstaben durch die Zahl, die für seine Position im Alphabet steht. Also die 12 (L) und die 8 (H), ergibt zusammen mit der feststehenden 0 vorweg den Code 0128. Damit schwingt der Safe auf. Er enthält den Vitrinenschlüssel (#45) und zwei Batterien. Mit dem Vitrinenschlüssel könnt ihr nun den Schaukasten (164) öffnen. Dabei reißt ihr versehentlich das Panorama ein. Ihr könnt den Schaden halbwegs wieder beseitigen, behaltet aber einen Nylonfaden (#48). Leider ist der Schlüssel zur Detektei aber nicht in der Vitrine versteckt. Dafür müsst ihr

schon Harper selbst aufsuchen. Ihr findet ihn in seiner Stammkneipe, dem Angie's. Und ja, das lohnt sich, denn Harper hat Informationen zu eurem Fall.

Ortskarte I: In der schummrigen Kneipe findet ihr allerhand zwielichtige Gestalten. Die hilfsbereiteste ist die junge Kellnerin (901). Zeigt ihr die Broschüre von St. Mary's (#04) und die Stoffgiraffe (#26) – zu beidem kann sie etwas erzählen. Über den Ford Mustang weiß sie aber nichts. Die Besitzerin (903) hinter der Bar auch nicht, ist dabei aber wesentlich barscher. Immerhin findet ihr auf dem Tresen (904) eine American-Express-Karte (#41).

Am Billardtisch (905) könnt ihr ein Stück Billardkreide (#42) und zwei Büroklammern (#01) einsacken. Beim Dartbrett (906) könnt ihr einen Pfeil einstecken (#43). Werft ihn am besten gleich wieder auf die Zielscheibe. Ihr trefft Bull's Eye und beeindruckt damit die angeheiterten Stammgäste so sehr, dass sie euch eine heilsame Limonade (#33) ausgeben.

Bei der Gruppe Zecher (902) ist auch der Privatdetektiv Larry Harper. Ihn sprecht ihr am besten mit April oder Marcus an. Diese beiden kennt er – denn sie haben ihm die Detektivlizenz entzogen. Gegen das Versprechen, sie wiederzubeschaffen, rückt er den Schlüssel zu seiner Detektei raus (#39). Falls ihr den Detektiv mit Rachel oder Simon anspricht, fordert er euch zu einem Glücksspiel auf. Tippt bei den ersten beiden Würfeln auf hoch und beim dritten auf tief, dann gewinnt ihr den Schlüssel zur Detektei. Solltet ihr euch hingegen anders entschieden haben: Keine Sorge. Ihr könnt Harpers Bürotür auch mit den Büroklammern oder der American-Express-Karte knacken, aber das ist ja hoffentlich nicht nötig. Oder ihr könntet auch direkt mit dem Branntwein (#34) abfüllen, um ihm den Schlüssel abzunehmen! In der Kneipe habt ihr nun alles abgeklappert, deswegen geht's jetzt auf zu Harpers Büro.

Ortskarte Q: Das Büro ist chaotisch, liefert aber wertvolle Informationen. Die Zeitungsstapel (221) sind zu unsortiert, um euch auf die Schnelle etwas zu verraten. Aber an der Pinnwand (222) erfahrt ihr, dass Harpers jüngster Fall die Suche nach der vermissten Diana Collins-Clark ist. Sie ist die Tochter eines ehemaligen Angestellten vom St. Mary's und, wie ihr von eurer „Einladung“ wisst, eines der Entführungsoffer. Ihr steckt ihr Foto ein (#49). In einem der Aktenordner (223) findet ihr zudem das vermisste Nummernschild des Ford Mustang des Entführers (#84) und außerdem einen Hinweis auf eine Kontaktperson bei der Kfz-Zulassungsstelle. Mit dem Nummernschild auf der Zulassungsstelle könntet ihr Name und Adresse des Halters erfahren. Leider könnt ihr nicht persönlich zur Behörde, denn die Zulassungsstelle ist ausge-rechnet im Polizeirevier. Ihr braucht also einen Stellvertreter ... Oh, und bevor ihr wieder geht, nehmt unbedingt bei 224 noch die Brechstange (#51) mit!

Ortskarte R: Da ihr nicht persönlich zur Polizei gehen könnt, zeigt ihr das Nummernschild (#84) dem Wachmann (922) vor dem Bürogebäude und bittet

ihn, für euch Erkundungen einzuziehen. Er sagt das zu unter der Bedingung, dass ihr aus St. Mary's etwas holt, das seine Verlobte Jenny an ihre Mutter erinnert. Jetzt erfahrt ihr auch, dass Jenny die Kellnerin beim Angie's ist. Damit ihr zum St. Mary's kommt, leiht er euch sein Auto. Nun könnt ihr im Asylum wieder alle Räume betreten, die ihr wünscht (Erdgeschoss und ersten Stock durch den Eingang und den Dachboden über die Bettlaken). Das wäre eine Gelegenheit, Räume zu untersuchen oder Kombinationen auszuprobieren, die ihr noch nicht gesehen bzw. erledigt habt. Im Idealfall habt ihr jedoch nur noch eins zu tun: Den Rollcontainer im Büro des Chefarztes zu knacken!

Ortskarte C: Mithilfe der Brechstange (#51) macht ihr kurzen Prozess mit dem Rollcontainer (301). Darin findet ihr, säuberlich beschriftet, Umschläge mit ganz persönlichen Gegenständen der Patienten. Darunter auch die Lesebrille von Jennys Mutter (#50). Also zurück zu ...

Ortskarte R: Ihr zeigt die Lesebrille (#50) dem Wachmann (922). Der nimmt nun das Nummernschild, tigert damit zur Zulassungsstelle und kommt bald darauf mit der ersehnten Information zurück: Der Wagen gehörte Ernest Webb. Die Adresse liefert er euch auch gleich. Ernest Webb – jetzt ist sicher, was ihr bisher nur vermutet habt: Euer Täter ist der unglückliche Thomas Webb. Mit der Adresse schaltet ihr Ortskarte K frei. Gebt vorher aber noch Jenny (901) die Lesebrille (#50). So erhaltet ihr, außer natürlich ihrem herzlichen Dank, noch mehr bedrückende Hintergrundinformationen. So, jetzt aber auf zur neuen Ortskarte K!

Ortskarte K: Am Ort, wo früher das Webb'sche Wohnhaus war, steht nun das auch schon wieder geschlossene Trinity-Theater. Bevor ihr euch hineinwagt, untersucht erst mal die Umgebung. Am Nachbarhaus (323) finden sich noch Spuren des alten Brands – und Anzeichen dafür, dass irgendwas an der Geschichte nicht ganz stimmig ist. Die Theaterplakate (321) sind von Schmierern sowie von Webb verunstaltet worden, liefern aber sonst keine näheren Informationen. Am Fuß der Treppe (325) findet ihr einen Eimer – nicht voll Blut, sondern voll roter Farbe. Webb hat also gezielt diese Fährte gelegt, um euch herzulocken, genauso wie er gezielt im Asylum Hinweise auf diesen Ort versteckt hat. Im alten Tickethäuschen (322) findet ihr weiteres Kleingeld (#52) sowie eine Flasche Wasser (#82), schneidet euch aber an den Glasscherben empfindlich auf – zwei Schaden. Der Theateringang (324) ist mit Brettern zugenagelt worden. Mit der Brechstange (#51) bekommt ihr die Bretter ab, verliert aber dabei die Brechstange und bekommt erneut zwei Schaden. Aber das ist es wohl wert, denn nun könnt ihr endlich den Ort betreten, an dem sich Webb wohl mit seinen Geiseln verschanzt hat: das ehemalige Trinity-Theater. Sobald ihr das Foyer betretet, lässt Webb eine weitere höhnische Tonbandaufnahme ablaufen. Jetzt wisst ihr definitiv, dass ihr ihm dicht auf den Fersen seid. Damit endet Kapitel 2.

Kapitel 3: Befreit die Geiseln, findet Thomas Webb und setzt ihn fest.

In Kapitel 3 könnt ihr, wenn ihr nicht genügend Batterieplättchen habt, stattdessen auch Abenteuerkarten abwerfen, die Punkte geben würden. Wenn ihr aber bisher dem Walkthrough gefolgt seid, sollte das nicht nötig sein.

Ortskarte L: Im Theaterfoyer findet ihr Fuß- und Schleifspuren auf dem staubigen Läufer (423). Diese Spuren liefern etwas unterschiedliche Informationen, je nachdem, wer sie untersucht. Am meisten findet April heraus. Zeichnet die Spuren anschließend mit dem Stift und Notizblock (#74) ab, habt ihr ein wertvolles Indiz (#53).

Bei 421 findet ihr ein Glöckchen (#55) auf dem Fußboden und hört die trippelnden Schritte eines Tiers. Was das wohl sein mag? Wenn ihr mit der Taschenlampe (#02) in den Luftschacht (426) leuchtet, entdeckt ihr die Geräuschquelle: eine junge Katze. Sie spielt mit einem Papierball, traut sich aber nicht in eure Nähe. Bindet daher das Glöckchen (#55) an den Nylonfaden (#48), dann erhaltet ihr ein Spielzeug, mit dem ihr die Katze anlocken könnt. So erhaltet ihr das zusammengeknüllte Papierstück (#79) – ein Hinweis, den ihr bald braucht. Zuerst zündet ihr aber noch mit dem Feuerzeug (#37) eine der Kerzen auf dem Leuchter (422) an und nehmt sie mit (#54). Die Seilschleife mit dem Penny drin (425) riecht zwar förmlich nach „Falle“, ist aber keine. Alle außer Simon können den Glückspenny problemlos aufheben (#57), der einmal Schaden abwenden kann.

Nun könnt ihr euch der Tür in den Theatersaal widmen (424). Versucht nicht, auf gut Glück die Druckknöpfe auszuprobieren, sondern schaut euch das Rätsel genauer an (Eintrag 786, dort erhaltet ihr Rätsel #83). Der Zettel mit dem Gedicht (#79) verrät euch die richtige Reihenfolge: Erst fliegen, dann hüpfen, dann singen; also Flügel, Beine, Schnabel. Der Code ist demnach 333231. Damit öffnet sich die Tür, ohne Pfefferspray in eure Augen zu sprühen, und ihr könnt in den Theatersaal. (Falls ihr versehentlich das Pfefferspray auslöst und euch eine Augenentzündung einfängt (#56), könnt ihr es mit dem Wasser (#83) wieder auswaschen. Dadurch verschwindet zwar der Schaden nicht, aber zumindest könnt ihr wieder sehen. Ein Schluck Branntwein (#34) hätte denselben Effekt. Mit Augenentzündung ins Finale zu gehen, solltet ihr vermeiden, da das eure Optionen einschränken würde!

Ortskarte M: Im Theatersaal findet ihr in den Sitzreihen (521) einen Schal (#58). Fällt euch was auf? Genau, er ähnelt dem, den Mama Webb auf dem Familienfoto trug. Auf seiner Innenseite steht ein seltsames kleines Gedicht, das nach purer Psychopathie klingt, aber ein Hinweis für die Verwendung des Schals ist. Den Projektor (522) könnt ihr in Gang setzen, wenn ihr die brennende Kerze (#54) in seine Leuchtkammer stellt. Dann seht ihr einen

Film über Lobotomie, der es in sich hat. Da ihr sicher seid, dass Webb ihn hier platziert hat, nehmt ihr ihn als Beweismaterial mit (#59). Die Falltür auf der Bühne (524) lässt aktuell nicht öffnen. Die Kulissen untersucht ihr besser nicht näher. Wenn ihr es unbedingt tun wollt, dann nicht mit Rachel oder April, denn ihr findet dort ein Fläschchen Requisiten-Gift (#60), das die beiden sofort trinken würden. Es ist zwar in Wirklichkeit nur Absinth, der ist aber so hochprozentig, dass ihr davon betrunken würdet (#61). Der Rausch lässt etwas nach, wenn ihr das Wasser (#83) trinkt, falls ihr es nicht schon anderweitig verwendet habt. Betrunken ins Finale zu gehen, solltet ihr übrigens ebenfalls vermeiden!

Die Tür zur Umkleide (525) ist verschlossen, hierfür benötigt ihr einen Schlüssel. Folgt also erst mal dem Durchgang 526 in die Requisitenkammer (Ortskarte O).

Ortskarte O: In der Requisite findet ihr allerhand spannende und nützliche Sachen. Der Besen (725) ist nur Deko. Die Masken (721) könnt ihr zwar auch nicht mitnehmen, aber sie liefern euch einen Hinweis auf den Medusa-Mythos. Und damit eine Idee, wie ihr eventuell fallenverseuchte Winkel erforschen könnt, ohne euch in Gefahr zu begeben: Mit einem Spiegel. Noch habt ihr aber keinen. An der Rückwand (722) aufgehängt findet ihr ein stumpfes Florett (#66) und am Ständer im Vordergrund (726) eine täuschend realistische Revolver-Replika (#69). Damit seid ihr für die finale Konfrontation mit Webb schon ein bisschen besser gerüstet. In der Kiste (723) sind keine Requisiten, sondern Überreste aus dem abgebrannten Haus der Familie Webb. Ihr nehmt den versengten Schmuck (#68) und einen blauen Knopf (#67) mit. Den Knopf könnt ihr sofort als Augen-Ersatz an der lädierten Stoffgiraffe (#26) befestigen, dann sieht sie nicht mehr so elend aus (#76). Last but not least gibt es hier auch noch einen großen Hexenkessel (724). Er ist gefüllt mit verammeltem Katzenfutter – igit! Aber auch einen kleinen Schlüssel findet ihr in der Pampe (#32). Dieser Schlüssel passt in die linke Tür (525) auf Ortskarte M. Den Gang, der sich dahinter auftut, erkundet ihr besser mit der Taschenlampe (#02), sonst tappt ihr in die nächste Falle. Wenn ihr sie umgangen habt, kommt ihr endlich zur Umkleide.

Ortskarte N: Die Kostüme (623), die über der Stuhllehne hängen, geben nicht viele Informationen preis, lenken aber eure Aufmerksamkeit auf die Spiegelwand. Die großen Spiegel (621) in der Umkleide erinnern euch daran, wie erschöpft ihr seid. Sie bieten aber auch eine Gelegenheit: Wickelt den Schal (#58) um eure Hand und schlägt damit den eh schon beschädigten Spiegel vollends ein. Ihr holt euch dabei einen Schadenspunkt, aber das ist es wert, denn ihr gewinnt eine Spiegelscherbe (#64), die später sehr nützlich sein wird. Auf der Ablage (622) unter dem Spiegel stehen allerhand Kosmetika. Egal, wer sie untersucht, ihr lasst eine Dose Gesichtscrème (#62) mitgehen,

die einen Schadenspunkt heilen kann. Die schattenhafte Gestalt hinten im Raum (624) entpuppt sich als Ankleidepuppe. Während ihr sie näher betrachtet, taucht Webb kurz im Eingang zur Umkleide auf und verschwindet dann wieder Richtung Ortskarte O. Seine kurze Anwesenheit hat jedoch etwas verändert und ihr legt N1 auf die Ortskarte N und O1 auf die Ortskarte O. Beim Schminktisch (625) auf Ortskarte O1 entdeckt ihr nun, dass Webb einen Handabdruck hinterlassen hat. Aus der Billardkreide (#42) und dem feinen Pinsel (#14) könnt ihr ein Fingerabdruck-Kit zusammenbasteln (#71). Damit nehmt ihr bei 625 einen Fingerabdruck von Webb auf. Ein wertvolles Indiz für später!

So, wohin ist Webb wohl verschwunden? Schauen wir mal in die Requisite ...

Ortskarte O1: Im Requisitenraum begegnet ihr zum ersten Mal Thomas Webb persönlich. Eine eher unscheinbare Gestalt, die euch einen Vortrag darüber hält, wie sehr die Welt ihm Unrecht getan hat. Wenn ihr ihn ausreden lasst, erfahrt ihr, dass er den Brand seines Elternhauses selbst gelegt hat. Und auch hier spielt er wieder Brandstifter: Bevor ihr ihn daran hindern könnt, setzt er mit Benzin und Zündholz den Requisitenraum in Brand und flieht. Ihr könnt ebenfalls unverletzt entkommen, aber die Ortskarten O und O1 sind jetzt nicht mehr betretbar. Allerdings hat sich im Bühnenraum etwas verändert (Ortskarte M1): Dort steht jetzt die Falltür auf der Bühne offen (527)! Anscheinend hat sich Webb dort hinunter zurückgezogen. Euch bleibt kaum etwas anderes übrig, als ihm zu folgen.

Ortskarte P: In der Unterbühne lagern Kulissen und aller möglicher Kram. Hier ist es finster und vollgestopft und sehr wahrscheinlich hat Webb weitere Fallen eingebaut. Bewegt euch also vorsichtig! Die Farben und Lacke bei 823 bieten euch keinen Erkenntnisgewinn außer dem ungunstigen Gefühl, dass es hier zu viel Brennbares gibt. Deutlich aufschlussreicher ist der Geschirrturm auf dem Stuhl in der Mitte (824). Hier stehen Schüsseln, in denen offenbar Katzenfutter serviert wurde – aber nicht an Maunzi, sondern an die Geiseln, denn eine davon ist mit „Diana“ beschriftet. Ihr nehmt sie als Beweisstück mit (#70). Die dunkle Ecke 822 könnt ihr erst mal noch nicht näher untersuchen. Interessanter ist da der Container bei 825. Er ist mit einem Logo beschriftet, das beweist, dass er einmal zum Transportunternehmen von Webb Senior gehörte. Ihr habt so einen Verdacht, was da drin ist. Aber da ihr euch Webb noch nicht offenbaren wollt, untersucht ihr den Raum erst mal weiter.

Am Spannendsten und unheimlichsten ist die finstere Ecke bei 821. Wenn ihr euch ohne Vorkehr dorthin wagt, kommt ihr nicht weit. Nehmt aber besser nicht die Taschenlampe zu Hilfe! Denn sonst seid ihr ein perfekt sichtbares Ziel für Webbs nächsten Anschlag. Besser ist es, die Spiegelscherbe (#64) zu Hilfe zu nehmen, um in die Ecke 821 zu linsen. Das provoziert Thomas Webb

dazu, euch zu verspotten. Sein Fehler: Jetzt wisst ihr ungefähr, wo er steht. Ihr platziert Ortskarte P1 auf P. In der ehemaligen Ecke 822, jetzt 826, hält sich Webb irgendwo auf. Wieder wäre es unvorsichtig, dort einfach hineinzustürmen, und ebenso, mit der Taschenlampe hineinzuleuchten.

Achtung: Erkundet ihr nun am besten mit der Spiegelscherbe (#64) die finstere Ecke 826, wird automatisch das Finale eingeläutet. Habt ihr also noch etwas, das ihr unbedingt erledigen wollt, solltet ihr es jetzt tun.

So, nun aber zum Grande Final. Erneut zeigt sich Webbs direkt. Ihr hingegen müsst euch ein letztes Mal entscheiden: Womit wollt ihr euch ihm entgegenstellen? Wollt ihr eine eurer Waffen verwenden, das Florett (#66) oder das stumpfe Messer (#31)? Wollt ihr mit der Revolver-Replika (#69) bluffen? Oder wollt ihr versuchen, mithilfe der reparierten Giraffe (#76) zu deeskalieren? Alternativ könnt ihr auch keine der genannten Karten nutzen. Das bleibt fast ganz euch überlassen. Viel erhaltener Schaden sowie die Karten Betrunken und Augenentzündung hingegen können eure Optionen einschränken. Von eurer Wahl – und ggf. den zuvor gesammelten Indizien – hängt es ab, ob Webb entkommt oder nicht. Auf jeden Fall aber werdet ihr die Geiseln befreien können und damit heißt es:

Glückwunsch, ihr habt das Abenteuer erfolgreich bestanden!