

# Under a Killing Moon



# Lösung

...

## Vierter Tag

*Diesen Teil des Spiels fand ich ziemlich nervig, weil man sich vor Sicherheitsrobotern in Acht nehmen muß und ich das in den meisten Fällen nicht hinbekommen habe. Einziger echter Ausweg für mich war dann, alle Aktion sehr schnell auszuführen und gegebenenfalls zwischendurch wieder die einzelnen Räume verlassen. Wahrscheinlich geht es besser, aber keine Ahnung wie.*

**Villa der Gräfin:** Man fährt zur Villa der Gräfin und sieht sich dort ein wenig um. Drinnen beschießt man den Vogel auf dem Kronleuchter mit der goldenen Sektfolie und schnappt sich das Zigarettenetui, dem man auch direkt eine Zigarette entnimmt. Aus dem Papierkorb holt man sich die Schnipsel eines zerrissenen Briefs, den man im Inventar zusammensetzt:

...

Anschließend läßt man auch noch die Armbanduhr auf dem Kaminsims mitgehen.

**Büro des Colonels:** Nun fährt man zum Büro des Colonels und untersucht die Vasen im Regal genauer. In einer findet man eine Diskette, die man einsteckt. Man schaltet den Computer des Colonels ein und schiebt die Diskette ein, so daß man an die Informationen darauf kommt. In den beiden unteren Schubladen des Schreibtischs findet man einen Umschlag und eine Glückwunschkarte, die man im Inventar genauer untersuchen sollte. Hinter dem ungefallenen Bild weiter hinten findet man das Portrait einer Frau.

**Appartment von Melahn Tode:** Nun geht es weiter um Appartment von Melahn Tode, mit der man sich ausführlich über alle Themen unterhält, nachdem man ihr die Glückwunschkarte gegeben hat. Von ihr bekommt man auch einen Schlüssel für den Sicherheitsschrank im Büro des Colonels.

**Büro des Colonels:** In diesem findet man einige Akten, die allerdings kodiert sind. Unter den Zeitschriften auf dem Boden entdeckt man nun aber einen Zettel, den man einsteckt.

**Appartment von Melahn Tode:** Wieder bei Melahn Tode spricht man sie auf den Zettel an, nennt sie Murphy eine Safekombination.

**Büro des Colonels:** Den zugehörigen Safe findet man im Büro des Colonels hinter dem Bild mit den Flugzeugen. Mit der Kombination 5-7-1 kann man ihn öffnen. Im Innern findet man ein Codebuch, mit dem man die kodierten Akten entschlüsseln kann. Man liest sich die Dokumente alle durch und stößt dabei auf das Roadsite Hotel.

**Roadsite Hotel:**

...

**Konferenzraum:** Dann geht man erneut in den Konferenzraum. Wenn man direkt nach links geht, findet man auf der Bordüre auf halber Höhe einen kleinen Schlüssel, den man einsteckt. Damit öffnet man das Videorack unter dem großen Monitor. Man schiebt die Diskette in den Rekorder und nimmt sich die Fernbedienung vom Tisch. Damit startet man die Aufnahme. Wenn man sich den Film angesehen hat, untersucht man die Statue, zerbricht sie und nimmt sich den Chip. Diesen kombiniert man im Inventar mit der Uhr und untersucht diese noch einmal. Dann fliegt man wieder ins Büro zurück.

## Fünfter Tag

**Bastion of Sancity:** Da man das Briefpuzzle bereits gelöst hat und auf dem zusammengesetzten Brief gefunden hat, reist man nun zur Bastion of Sancity. Dort angekommen sieht man sich das Chamäleon aus der Ferne an, darf dabei aber nicht in den mittleren Raum gehen. Danach kombiniert man das Pulver mit

der Zigarette und zündet diese mit dem Streichholz an. Nun geht man in den Gang links, nimmt sich das Bungee-Seil und untersucht die Vase genauer. Weiter durch findet man auch eine Maske an der Wand, deren rechtes Auge sich herausnehmen läßt. Diesen Edelstein nimmt man mit und folgt dem Gang zu zwei Ritterrüstungen, neben denen man eine Klammer findet. Im Inventar kombiniert man den Edelstein mit der Klammer und beides mit dem Bungee-Seil, um eine Schleuder zu erhalten. Mit dieser schießt man die Vase herunter und lockt so das Chamäleon dorthin.

Währenddessen geht man in die mittlere Halle zurück und legt die präparierte Zigarette in den Aschenbecher. Sobald das Chamäleon tot ist, sieht man sich die gefangene Fau (Alaynah) in dem Energiefeld an. Um sie zu befreien, drückt man den geheimen Schalter in dem Schild zwischen den beiden Pfeilern. Man redet mit Alaynah (Antworten A-B-B-B (EGAL??)) und erfährt so den Namen einer Bar.

**Broken Skull Taverne:** Dorthin begibt man sich auch sofort und redet mit dem Barmädchen (Antworten B-B-B-A (EGAL ???)). Erst nachdem man sie ordentlich mit 100 Dollar entlohnt, bekommt man ein paar Informationen von ihr (Antwort A oder B). Wenn sie nach dem TOKEN fragt, verweigert man es ihr (Antwort B) und wird dann unfreiwillig auf der Straße gesetzt.

**Roadsite Hotel:** Man geht daher erst einmal ins Roadsite Hotel und spricht mit Alaynah, insbesondere über das TOKEN und den Silberdollar.

**Pfandhaus:** Anschließend geht man ins Pfandhaus und redet mit dem Besitzer Rook ebenfalls über den Silberdollar. Hier erhält man auch einen Silberling am Ende des Gesprächs.

**Broken Skull Taverne:** Nun geht es wieder in die Bar, wo man dem Barmädchen den Dollar gibt (Antwort A (EGAL ???)). Dann redet man mit dem Piloten Ferrel Plus (Antwort A (EGAL ???)) und wagt ein Spielchen mit ihm. Vorher sollte man sicherheitshalber noch einmal abspeichern. Es gilt nun, in einer Art Hütchen-Spiel die Lage einer Kugel genau zu verfolgen. Die richtigen Lagen sind:

1. Runde 1: Die Kugel ist rechts oben.
2. Runde 2: Die Kugel ist in der Mitte rechts.
3. Runde 3: Die Kugel ist unten.
4. Runde 4: Die Kugel ist unten.

Nachdem man gewonnen hat, bekommt man einen recht starken Drink (Antworten A-A), fällt in tiefe Bewußtlosigkeit und schläft bis zum nächsten Tag durch.

## Sechster Tag

**Observatory:** Tex kommt auf der Raumstation wieder zu sich und befindet sich allein auf einem Beobachtungsdeck mit einem Garten. Man sollte auf keinen Fall die Tür hinter sich öffnen, sonst ist man tot. Stattdessen sieht man sich ein wenig im Garten um. Über der Tür hinter sich sieht man sich den Rauchmelder an, dann geht man auf die Statue in der Mitte des Beobachtungsdecks zu und links weiter. Im Sockel unter der Statue findet man einen kleinen Stein, den man herausbrechen kann. Nach weiter nach links kommt man zu einer Art Tür, hinter der sich ein Schrank versteckt. Aus diesem kann man sich einen Behälter mit Feuerzeug-Benzin nehmen. Dann geht man wieder zum Ausgangspunkt zurück und hält sich immer rechts, bis man einen Rechen findet. Anschließend geht man ganz nach vorne zum Panoramafenster, von dem aus man einen herrlichen Blick auf die Erde hat. Rechts, wo sich wieder ein Blumenbeet von der Wand abzweigt, findet man auf dem Sims einen Feuerstein.

Derart ausgerüstet kann man sich nun aus dem Beobachtungsdeck befreien. Dazu geht man wieder zum Ausgangspunkt und legt den Rechen unter das Laub. Dann trinkt man es mit dem Feuerzeug-Benzin und zündet es an, indem man den kleinen Stein gegen den Feuerstein schlägt (zuerst im Inventar kombinieren, dann das Laub mit dem Funken anzünden). Der Wachmann nockt sich beim Löschen des Brandes selbst aus und man kann sich nun in der Station frei bewegen. Dort sucht man zunächst den Raum, der mit Stasis bezeichnet ist.

**Stasis:** Darin findet man Eva, allerdings ist sie tiefgefroren und muß wieder zum Leben erweckt werden. Um das zu schaffen, geht man an ein Steuerpult und muß nun in der richtigen Reihenfolge die richtigen Hebel und Tasten betätigen.

1. Zunächst schaltet man den Powerknopf auf „ON“. Danach verhilft man ihr in drei Phasen wieder zum Leben:
2. Phase I:
  - (a) Man schiebt den linken Hebel solange nach oben, bis das erste rote Licht erleuchtet.
  - (b) Dann schiebt man den rechten Hebel solange nach oben, bis das zweite rote Licht erleuchtet.
  - (c) Anschließend drückt man auf Adrenalin.
  - (d) Schließlich drückt man auf Elektroschock.
3. Phase II:
  - (a) Man schiebt den linken Hebel solange nach oben, bis das erste rote Licht erleuchtet.
  - (b) Dann gibt man Eva etwas Natrium-Pentathol.
  - (c) Anschließend drückt man auf Adrenalin.
  - (d) Dann schiebt man den rechten Hebel solange nach oben, bis das zweite rote Licht erleuchtet.
4. Phase III:
  - (a) Man schiebt den linken Hebel solange nach oben, bis das erste rote Licht erleuchtet.
  - (b) Dann schiebt man den rechten Hebel solange nach oben, bis das zweite rote Licht erleuchtet.
  - (c) Anschließend drückt man auf Adrenalin.
  - (d) Schließlich drückt man auf Natrium-Bi-Carbonat.

Eva wacht dann endlich auf und man bekommt von ihr einen Zettel und einen Schlüssel. Den Zettel liest man sich durch. Als nächstes bewegt man sich zum Observationsdeck:

**Observationsdeck:** Dort gibt es ein Panel, das man mit Evas Schlüssel öffnen kann. Dahinter findet man einen Minicomputer, in den man den Winterchip steckt. Auf dem Tisch findet man ein Cocktailglas, aus dem man sich den Strohhalm nimmt. Hinter der großen Pflanze in diesem Raum findet man eine Bodenplatte. Diese bricht man mit der Eisenstange auf und verbindet das Kabel mit dem Minicomputer. Nun steckt man noch den Strohhalm in den Telefonanschluß neben der Tür und kann die Endsequenz genießen.