

Lösungsanleitung zu "Crime Time"

Zunächst sei darauf hingewiesen, daß die vorliegende Lösungsanleitung nur den Idealweg und die erforderlichen Aktionen beschreibt, die zum direkten Lösen des Spiels führen. Um jedoch den vollen Spielspaß des Games zu genießen, sollte man zunächst ohne Anleitung einen Versuch wagen, damit man auch auf die vielen zusätzlichen Gags stößt.

Um Dich besser orientieren zu können, solltest Du Dir als erstes einmal den Lageplan der verschiedenen Zimmer des Hotels ansehen, der auf der folgenden Seite abgebildet ist.

Wie Du bereits gemerkt haben solltest, befindest Du Dich in Rainers Zimmer in der 1. Etage, im Westen. In Deinem Besitz befinden sich der Zimmerschlüssel und ein Zehnmarkschein.

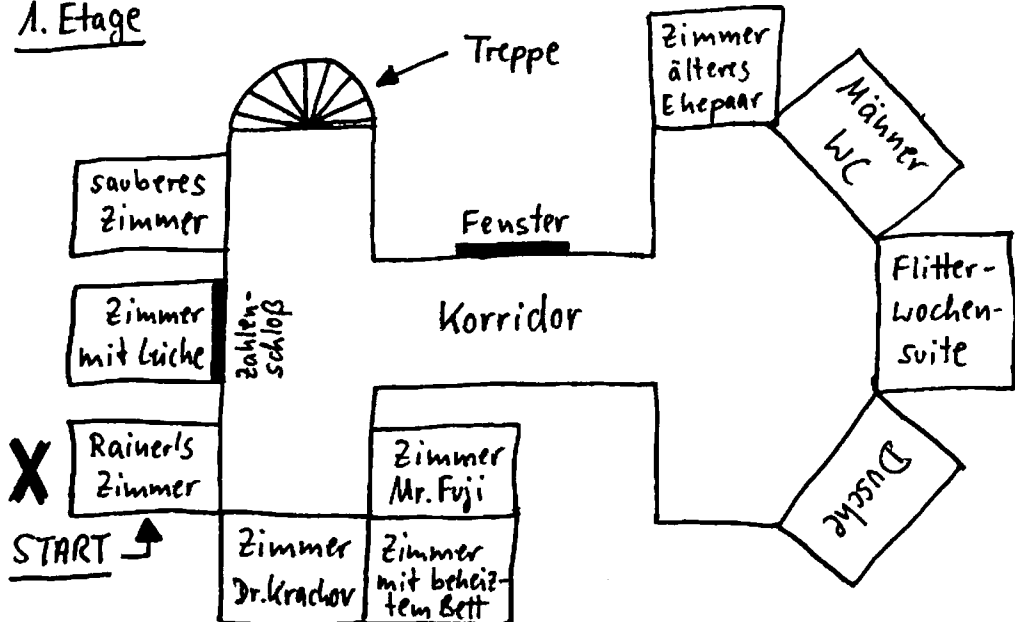
Verlasse als erstes mit OSTEN das Zimmer und gehe nach NORDEN bis zur Treppe (insgesamt 3x NORDEN), über die Du in das Erdgeschoß gelangen kannst.

Unten angekommen siehst Du im Westen eine Tür die nicht verschlossen ist, hinter welcher sich das Zimmer von Mr. Grey befindet, in das Du mit WESTEN gehen kannst. Mit UNTERSUCHE ... kannst Du hier verschiedene Gegenstände durchsuchen, wirst aber nichts finden, was Dir weiterhelfen könnte. Mit BETÄTIGE FERNSEHER kannst Du lediglich den Fernseher anschalten, wo Du das Ende einer Sendung über Raubkopierer siehst. Aber auch diese ist für Dich nicht sehr hilfreich. Überlasse deshalb Mr. Grey wieder sich selbst und gehe mit OSTEN aus dem Zimmer und dann weiter Richtung SÜDEN.

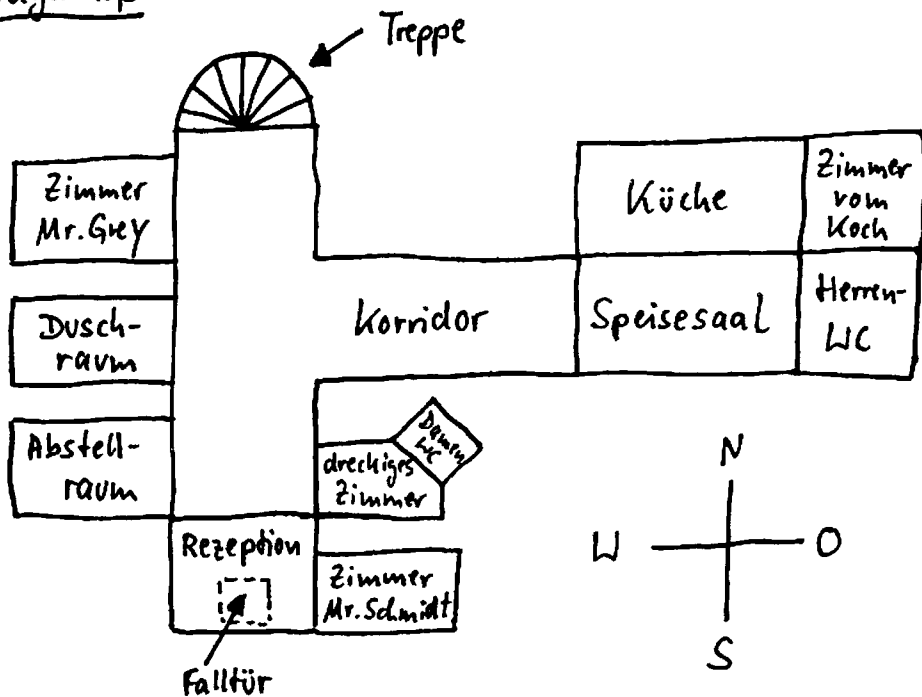
Folge dem Korridor nach OSTEN und gelange so in den Speisesaal. Von dortaus geht es weiter mit ÖFFNE KÜCHENTÜR und NORDEN in die Küche, wo Du Alex den Koch triffst. Gebe hier mit ZEIGE ALEX ZEHNMARKSCHEIN den Zehnmarkschein, woraufhin er Dir eine Flasche Wein und Wechselgeld in Münzen gibt. Verlasse die Küche anschließend mit SÜDEN wieder und dann schließe mit SCHLIESSE KÜCHENTÜR die Küchentür, damit der Koch nicht mitbekommt, was Du sonst noch so alles treibst.

Wieder im Speisesaal wählst Du mit BENUTZE MÜNZEN MIT MUSIKBOX einige stimmungsvolle Heimatlieder aus.

1. Etage



Erdgeschoß



Dann geht es weiter mit NORDOSTEN in das Zimmer vom Koch. Nimm dort mit NIMM ... den Schlüssel auf und mit BETÄTIGTE FERNSEHER bekommst Du einen Bericht über eine gestohlene Formel mit, was weiter auch nicht sehr hilfreich ist. Mit SÜDWESTEN das Zimmer verlassen und mit WESTEN bist Du wieder im Speisesaal und dann mit SÜDEN zurück auf den Korridor.

Dort machst Du mit BENUTZE SCHLÜSSEL MIT TÜR IM WESTEN die Tür auf und betrittst den Raum mit WESTEN. Nun befindest Du Dich im Abstellraum, wo Du mit NIMM ... die Taschenlampe und das Werkzeug an Dich nimmst und mit OSTEN den Raum wieder verläßt.

Weiter gehts in Richtung NORDEN, WESTEN und schon bist Du im Duschaum. Dort machst Du mit BENUTZE WERKZEUG MIT DUSCHE die Dusche kaputt und mit OSTEN landest Du automatisch an der Rezeption, wo Du ganz alleine bist, denn der Hotelier muß ja die Dusche reparieren. Mit UNTERSUCHE ... untersuchst Du hier ersteinmal die Rezeption und findest so unter dem Teppich eine Falltür. Um aber hinabsteigen zu können, benötigst Du eine Leiter oder ein Seil.

Also schließt Du mit SCHLIEßE FALLTÜR wieder die Klappe und gehst Richtung NORDEN (2x), und mit WESTEN wieder zur Dusche zurück, wo Du einen Dietrich findest, den Du mit NIMM ... an Dich nimmst. Mit OSTEN Duschaum wieder verlassen und nach SÜDEN gehen.

Hier öffnest Du mit BENUTZE DIETRICH MIT TÜR IM OSTEN die Tür und kommst mit OSTEN in ein ziemlich verdrecktes Zimmer. Dort fällt Dir auch nichts außergewöhnliches auf, was Dir weiterhelfen könnte, und Du verläßt das Zimmer wieder mit WESTEN und begibst Dich in Richtung NORDEN (2x) zur Treppe, über die Du in die 1. Etage gelangst. Oben angekommen machst Du als erstes BENUTZE DIETRICH MIT TÜR IM WESTEN und gehst mit WESTEN in ein sauberes Zimmer.

Dort untersuchst Du mit UNTERSUCHE TELEFON das rote Telefon, das sich im Gegensatz zu den anderen durch seine Farbe unterscheidet. Automatisch merkst Du Dir die Nummer dieses Telefons und gehst mit OSTEN aus dem Zimmer, dann Richtung SÜDEN, dann nach OSTEN.

Mit BENUTZE DIETRICH MIT TÜR IM NORDEN und NORDEN erreichst Du das Zimmer von einem älteren Ehepaar, wo Du mit NIMM ... eine Schere und die Bücher aufnimmst. Das Zimmer mit SÜDEN verlassen.

Richtung SÜDOSTEN findest Du einen 2. Duschraum, nämlich den in der 1. Etage. Dort duschst Du ersteinmal mit BETÄTIGTE DUSCHE, bis Du bemerkst, daß Du ja noch Deine ganze Kleidung an hast. Du trocknest Dich gleich ab, und entdeckst dabei ein kleines Stück Papier, das an Deinem Schuh klebt. Um es später noch genauer untersuchen zu können, steckst Du Dir das Papier ganz automatisch ein und gelangst so zurück in Rainers Zimmer.

Hier durchwühlst Du mit UNTERSUCHE RUCKSACK den Rucksack von Rainer und findest dabei einen Recorder, eine Kassette und einen Kopfhörer. Verlasse das Zimmer wieder mit OSTEN und gehe nach SÜDEN in Dr. Krachovs Zimmer.

Hier triffst Du Dr. Krachov mit dem Du 2x sprichst (SPRICH MIT DR. KRACHOV) und dann mit BENUTZE SCHACHSPIEL MIT DR. KRACHOV eine Runde Schach spielst. Und wie sollte es anders sein, gewinnst Du natürlich auch noch und Dr. Krachov verläßt augenblicklich sein Zimmer. Nun kannst Du in Ruhe das Schachmagazin mit UNTERSUCHE ... untersuchen und findest darin auch gleich einen interessanten Artikel über Schacheröffnungen von Dr. Krachov. Mit NIMM ... nimmst Du dieses an Dich und verläßt den Raum mit NORDEN.

Jetzt öffnest Du mit BENUTZE DIETRICH MIT TÜR IN SÜDOSTEN die Tür von einem Zimmer mit beheiztem Bett und gehst mit SÜDOSTEN in dieses hinein. Dort untersuchst Du mit UNTERSUCHE ... den Nachttisch, in welchem Du eine Handvoll Munition und einen ramponierten Walkman findest. Ganz automatisch nimmst Du auch diese Sachen wieder an Dich und verläßt das Zimmer mit NORDWESTEN.

Nun begibst Du Dich in Richtung Flitterwochensuit mit NORDEN und OSTEN. Dort angekommen, mußt Du als erstes die Tür mit BENUTZE DIETRICH MIT TÜR IM OSTEN öffnen und mit OSTEN hineingehen. Dann machst Du mit BENUTZE SCHERE MIT BETTWÄSCHE ein Seil aus der Bettwäsche. Bevor Du jedoch die Suite wieder verläßt, legst Du die Kassette in den Recorder (BENUTZE KASSETTE MIT RECORDER), schaltest ihn auf Aufnahme (BETÄTIGTE RECORDER) und legst ihn dann unter das Bett mit BENUTZE RECORDER MIT BETT.

Verlasse das Zimmer nun mit WESTEN wieder und gehe mit WESTEN den Korridor zurück und mit NORDEN, NORDEN, SÜDEN, OSTEN in den leeren Speisesaal. Kaum dort angekommen, drehst Du Dich auf dem Absatz um und gehst den gleichen Weg (WESTEN, NORDEN, NORDEN, SÜDEN, OSTEN) wieder zurück.

Am Ende des Korridors findest Du nun den Recorder. Nimm diesen mit NIMM RECORDER an Dich und schalte ihn an mit BETÄTIGE RECORDER, ÖFFNE RECORDER, BENUTZE WALKMAN MIT KOPFHÖRERN, BENUTZE WALKMAN MIT KASSETTE und BETÄTIGE WALKMAN. Was Du dann hörst ist äußerst delikats, bringt Dich aber auch nicht weiter.

Nun wird es langsam Zeit sich noch einmal mit der Falltür zu beschäftigen. Vorher noch ab in den Duschraum mit SÜDOSTEN und dort mit BENUTZE WERKZEUG MIT DUSCHE die Dusche ein zweites Mal lahm legen, damit der Hotelier auch richtig was zu tun hat. Nun gelangst Du wieder ganz automatisch an die Rezeption, doch bevor Du die Falltür öffnest, gehst Du noch einmal schnell in das Zimmer im Osten mit BENUTZE DIETRICH MIT TÜR IM OSTEN und OSTEN.

Laut dem an der Tür hängenden Türschild, befindest Du Dich in dem Zimmer vom Hotelbesitzer Mr. Schmidt. Untersuche hier jetzt mit UNTERSUCHE ... das Bett und den Nachttisch. Du findest eine Armband-Kuckucks-Uhr und eine Zahlenkombination.

Schalte nun als nächstes den Walkman an und verbinde ihn über die Kopfhörer mit dem Telefon in diesem Zimmer, mit BENUTZE WALKMAN MIT TELEFON. Ganz automatisch wird jetzt die Nummer des roten Telefons gewählt und schon nach kurzer Zeit hörst Du die Stimme von Mr. Schmidt am anderen Ende der Leitung. Bis dieser merkt das er mit niemanden telefoniert, hast Du Zeit genug um wieder mit WESTEN an die Rezeption zu gelangen und dort mit BETÄTIGE TASCHENLAMPE, ÖFFNE FALLTÜR und BENUTZE SEIL MIT FALLTÜR in den Keller zu klettern.

Im Keller angekommen untersuchst Du am besten als erstes mit UNTERSUCHE ... das Antennenkabel und nimmst es mit NIMM ... an Dich. Um wieder nach oben zu kommen, mußst Du BETÄTIGE SEIL und SCHLIEßE FALLTÜR machen. Nun lese noch das Gästebuch und das Plakat mit UNTERSUCHE ... und gehe weiter in Richtung OSTEN in das Zimmer von Mr. Schmidt. Greife Dir dort mit NIMM ... Deinen Walkman, verlasse das Zimmer mit WESTEN wieder und gehe in den Speisesaal mit NORDEN, NORDEN, OSTEN.

Im Speisesaal triffst Du nun auf Mr. Fuji, mit dem Du 2x sprichst (SPRICH MIT MR. FUJI) und ihm einige Gläser von dem Wein spendierst mit ZEIGE WEIN MR. FUJI. Als Dank gibt er Dir einen elektronischen Bausatz für einen Sender und einen Empfänger. Da die deutsche Beschreibung fehlt, entschließt Du Dich in dem Zimmer von Mr. Fuji im 1. Stock danach zu suchen, und gehst mit WESTEN, NORDEN, NORDEN, SÜDEN, SÜDEN direkt dorthin.

Dort angekommen, fällt Dir auf, daß auch hier die Tür verschlossen ist und Du öffnest sie mit BENUTZE DIETRICH MIT TÜR IM OSTEN und gehst mit OSTEN hinein.

Mit NIMM SCHALTPLAN hast Du die Beschreibung gleich gefunden, doch bevor Du den Raum wieder verläßt untersuche noch einmal mit UNTERSUCHE ... den Nachttisch. Hierbei findest Du einen Berg von Pornos und einen Haufen von elektronischem Spielzeug, wovon Du einen Taschenrechner und ein Pornoheft automatisch mitnimmst.

Mit WESTEN bist Du wieder auf dem Korridor und weiter gehts in Richtung NORDEN.

Die Tür im Westen ist mit einem Zahlenschloß versehen und Du probierst sogleich mit BENUTZE KOMBINATION MIT ZAHLENSCHLOß Deine Kombination aus. Siehe da, das Schloß geht auf und mit WESTEN betrittst Du einen Raum mit einer Leiche.

Durchsuche die Leiche mit UNTERSUCHE ..., wobei Du ein Feuerzeug findest. Nun BENUTZE FEUERZEUG MIT PAPIER und langsam erscheint auf dem Papier eine wichtige Formel. Mit NIMM ... nimmst Du jetzt noch die Pistole von der Leiche mit und verläßt mit OSTEN den Raum und gehst in Richtung Flitterwochensuit mit OSTEN, OSTEN weiter. (Falls die Tür noch verschlossen sein sollte, öffne sie mit BENUTZE DIETRICH MIT TÜR IM OSTEN).

Öffne nun mit BENUTZE WERKZEUG MIT TELEFON das Telefon und installiere den Sender mit BENUTZE SCHALTPLAN MIT BAUSATZ und BENUTZE SENDER MIT TELEFON. Dann baust Du ganz automatisch das Telefon sorgfältig wieder zusammen und verschwindest mit WESTEN aus dem Raum.

Auf dem Korridor nimmst Du den Recorder und gehst wie folgt vor: BETÄTIGE WALKMAN, ÖFFNE WALKMAN, BENUTZE RECORDER MIT KOPFHÖRER, BENUTZE CASSETTE MIT RECORDER, BETÄTIGE RECORDER, BENUTZE RECORDER MIT EMPFÄNGER.

Auf diese Weise bekommst Du ein Telefonat mit, bei dem sich Mr. Young mit einem russisch sprechenden Mann über die Liquidierung des englischen Agenten und die Geheimformel unterhält.

Lade jetzt nur noch Deine Pistole mit BENUTZE PISTOLE MIT MUNITION und gehe mit OSTEN in die Flitterwochensuit.

Nun wird automatisch die Endsequenz geladen und das Abenteuer wäre so geschafft.

Und hier noch ein paar Tips:

- Sprich nie die Frau unter der Dusche an, sonst wirst Du zu Tode geprügelt und das Spiel ist aus.
- Betrete nie das Kochzimmer, ohne vorher dem Koch Wein abgekauft, die Küchentür geschlossen und die Musikbox eingeschaltet zu haben, sonst kommst Du ins Gefängnis.
- Lade zum Schluß Deine Pistole auf jeden Fall mit Munition, bevor Du in die Flitterwochensuit gehst, sonst ist das Spiel ebenfalls aus.