

Nachtschicht für Joshua Reeve

Nightlong

Auch Detektive brauchen manchmal Hilfe:

GameStar bringt Licht in die düstere Welt von Nightlong.



Sicherung
UMWICKELN

BRIEF-
KASTEN
plündern

In Rubys
APARTMENT

SAFE
knacken

Geländer-
stange
ABÄTZEN

Penner
BESTECHEN

Unsere Komplettlösung zu Team 17s Nightlong hilft Ihnen bei den (seltenen) Logikpuzzles und erklärt alle Rätsel. Nichtsdestotrotz sollten Sie zusätzlich auf eigene Faust ein wenig die Gegend erforschen.

Kapitel 1: Rubys Fährte

TIP 1: Als erstes heben Sie das Stanniolpapier zwischen den beiden Gleitern auf. Dann betreten Sie das Gebäude. Nachdem Ihr Held den Schalter für den Fahrstuhl betätigt hat, entnehmen Sie die Sicherung. Diese wird ins Stanniolpapier gewickelt und wieder in den Schaltkasten gesetzt.

TIP 2: Nun öffnen Sie mit dem kleinen Schlüssel Rubys Schließfach (das zweite von links in der vierten Reihe von oben) und räumen es aus. Ein Knopfdruck ruft den Fahrstuhl, und nachdem Joshua die Fahrstuhlkarte in den Schlitz gesteckt hat, geht's los.

TIP 3: Auf dem Flur angekommen, kaufen Sie aus dem Automaten die Bierdose. Vergessen Sie das Wechselgeld nicht. Den Brief aus dem Schließfach legen Sie auf den Magnetschreibblock an Rubys Tür und pausen per Magnetstift die Unterschrift durch. Im Apartment steckt unser Held das Bild (Schreibtisch), die Wodkaflasche (Kühlschrank), das Ticket (Papierkorb) und das Briefpapier ein. Durch die Tür rechts betreten Sie das Schlafzimmer.

TIP 4: Sie betätigen den Schalter am Fenster und öffnen es. Beim Entfernen des Klebestreifens von der Jalousie finden Sie einen Schlüssel, der zum Safe im Wandschrank (hinter dem Mantel) paßt. Der Inhalt wandert in Joshuas Inventar; dann geht's zurück aufs Dach.

TIP 5: Oben schütten Sie die Säure ans Geländer und reißen dann eine Eisenstange davon ab. Ihr Schnüffler betritt erneut das Gebäude und studiert den Plan. Nun gibt's im Fahrstuhl ein neues Ziel: die U-Bahn-Station. Untersuchen Sie das Briefpapier aus Rubys Apartment und den U-Bahn-Plan; dann kaufen Sie eine Fahrkarte am Automaten.

TIP 6: Sie werfen eine Münze in den Scanner und gehen durch den Eingang zum Bahnsteig. Dort sprechen Sie den Penner an und geben ihm Wodka und Bier. Dann zeigen Sie ihm Rubys Bild. Zuletzt kaufen Sie ihm den Rollschuh ab und nehmen die Rolltreppe. Nichtmitglieder dürfen leider nicht in den Club. Versuchen Sie's jedoch trotzdem.

Mit WEIN-
HÄNDLER
reden

Die rollende
RATTE

Ein FAX
für Reeve

Schloß AUF-
SCHIESSEN
Buchstabe
als HAKEN

KURZ-
SCHLUSS
erzeugen

TIP 7: Im Spirituosenladen nebenan schaut sich Ihr Alter Ego die ausgestellte Mitgliedskarte an und redet mit dem Verkäufer darüber. Draußen klettern Sie über das Geländer und hebeln mit Ihrer Eisenstange den schweren Kanaldeckel auf. Unten stecken Sie die tote Ratte ein. Wieder oben, schütten Sie die restliche Säure auf das Schloß der Falltür und steigen die dahinterliegende Treppe hinab.

TIP 8: Die Frau im Weinkeller hat Angst vor garstigen Nagetieren: Schnallen Sie die Kanalratte auf den Rollschuh und geben Sie dem Tier einen Schubs. Die Frau flüchtet: Jetzt können Sie unbehelligt die Weinflasche aus der Kiste kramen. Oben im Laden tauschen Sie Flasche gegen Mitgliedskarte – nun läßt Sie der Türsteher in den Club.

TIP 9: Im »Free Climax« plaudern Sie mit der Besitzerin und kontaktieren den Bürgermeister über das Minicom. Dann suchen Sie das Faxgerät in der U-Bahn-Station. Das fehlende Stück der Nummer lehnt an der mit Graffiti besprühten Wand. Unser Detektiv befestigt es am Faxgerät und verständigt erneut den Bürgermeister. Das ankommende Fax wird eingesteckt; danach geht's zurück in den Kanal, wo Sie das Gitter am rechten Kanalende eintreten.

Kapitel 2: Im Zoo

TIP 10: Schießen Sie die Tür auf. Im Umkleieraum klauen Sie den Inhalt der Tasche und den Schlüssel.

TIP 11: Mit dem Schraubendreher aus der Tasche montieren Sie das »S« vom Logo auf dem rechten Werbeplakat ab. Den Buchstaben befestigen Sie an der auf dem Boden liegenden Kette. Diese wirft Ihr Detektiv um das Rohr an der Decke und kann sich so auf die andere Seite schwingen. Dort laufen Sie den Gang entlang bis zur Tür.

TIP 12: Sie ziehen die Handschuhe über, öffnen den Schaltkasten links mit dem Steckschlüssel, schließen Ihr Kabel an die Kontakte im Kasten an und ziehen an dem Hebel. Wenn Sie das nun stromführende Kabel ins elektrische Feld halten, überlädt dieses und gibt den Weg frei. In der folgenden Halle bewegt sich unser Held südwärts, wo in einem kleinen Raum eine Zange zu finden ist. Diese wandert ins Inventar. Stoßen Sie mit der Eisenstange den Lautsprecher runter. Entnehmen Sie den Magneten, mit dem Sie die Stange anschließend magnetisieren.

**Schild als
BRÜCKE**

TIP 13: Ihr Held kehrt zurück in die Halle, steigt die Treppe hinauf und schneidet mit der Zange das Schild vom Stahlseil. Das Ding fällt auf die Gleise, und der Weg in den Zoo ist frei. In der Zoo-Bar liegen eine Bierdose und Öl. Hinter dem Vorhang finden Sie noch einen Zylinder und einen Besen. Jetzt geht's zurück zum Bahnsteig.

Tür ÖLEN

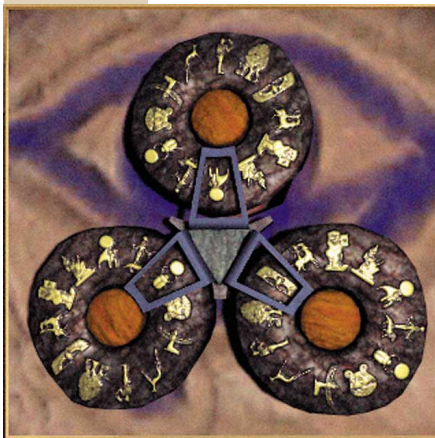
TIP 14: Mit dem magnetisierten Brecheisen erreichen Sie die Kette und schwingen sich erneut hinüber. Im Umkleideraum ölen Sie das Schloß der schweren Tür; jetzt läßt sie sich öffnen. Im nächsten Raum steigen Sie durch die Falltür hinab. Der Schlüssel aus dem Spind schließt die Metalltür im Hintergrund auf; dahinter finden Sie sich in der Bibliothek wieder.

**Es werde
LICHT**

TIP 15: Im mittleren Regal links neben dem Brunnen finden Sie ein ägyptisches Buch. Drehen Sie die Glühbirne aus der Schreibtischlampe und ersetzen Sie damit die defekte im dunklen Raum. Schalten Sie das Licht ein. In einem Regal rechts finden Sie einen Universaladapter. Nun laufen Sie zur Sphinx. Sehen Sie sich die Fabeldame genauer an, und Sie erhalten den Schlüssel zum Eingangscode.

Die SPHINX

TIP 16: Anhand des Buches läßt sich der Code herausfinden. Geben Sie ihn an den Rädern unter der Statue



TIP 16: Diese Einstellung öffnet das Kontrollzentrum.

ein (oberes Rad: Ra, linkes Rad: Kheprer, rechtes Rad: Horus). In der Sphinx nehmen Sie das Mikrowellengewehr an sich und schalten alle noch funktionierenden Schalter auf grün. Begeben Sie sich nun zu den Rissen bei der Brücke.

TIP 17: Schalten Sie den plötzlich auftauchenden Dinosaurier mit dem Gewehr

**Dino
ERSCHIESSEN**

aus. Der Weg zur Höhle ist frei. Dort stecken Sie das Leuchfeuer ein und gehen zur Götterstatue im Schlangengehege. Schieben Sie den Busch vor dem Götzen weg und bewegen Sie den Schalter. Füllen Sie Ihre Bierdose am Kohlebecken mit Benzin.

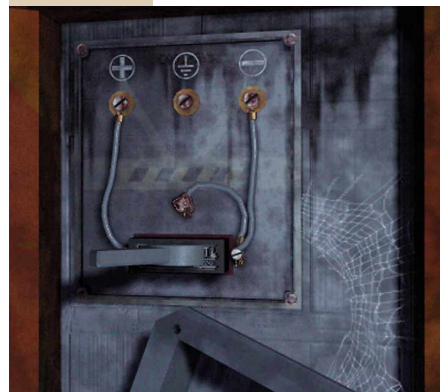
**EXPLOSION
am Teich**

TIP 18: Am Teich versucht unser Held, die rostige Maschine einzuschalten, was zu einer kräftigen Entladung führt. Also füllt er den Behälter der Maschine mit der Benzindose und dem Gaszylinder und wirft zum Schluß das Leuchfeuer darauf. Nach der Explosion holt Joshua vom Jungen die Fernbedienung. Letztere benutzt er in der Höhle an der Photozelle und steigt in den nun sichtbaren Aufzug.

Kapitel 3: Die Terroristenbasis

**Auf das
DACH**

TIP 19: Linker Hand befindet sich eine Kiste mit der Aufschrift »König der Witze«. Sie entdecken darin eine Zange mit Teleskoparmen und einen Holo-

**Tür AUF-
SCHWEISSEN****Improvisier-
ter ELEKTRO-
SCHOCKER**

TIP 21: Der Schaltkasten wird zum Elektroschocker.

**Der HOLO-
LOCKVOGEL****Sicherheits-
system AUS-
SCHALTEN****Hau den
LUKAS**

gramm-Generator. Mit dem Aufzug geht's nach oben. Dort bedienen Sie die Druckknöpfe für die Falltür und steigen aufs Dach. Die Tür zum Nebengebäude knacken Sie mit Ihrem Brecheisen.

TIP 20: Im Gebäude legen Sie den Gashebel um, schneiden das Rohr über dem Gasmischgerät ab und drehen es zum Fenster. Draußen entfernen Sie den Wasserschlauch vom Hahn und verbinden ihn mit dem Rohr. Danach schicken Sie Joshua wieder in den Generatorschuppen und lassen ihn das Gas aufdrehen. Legen Sie das Minicom aufs Schloß der Falltür und halten Sie den Schlauch daran. Schon ist die Falltür aufgeschweißt.

TIP 21: Sie steigen zur Halle hinab und öffnen die Abdeckung des Schalters im Schaltkasten mit dem Schraubendreher. Verbinden Sie den Schutzleiter mit

dem Kontakt des Minus-Pols am Schalter und schließen Sie den Kasten. Als nächstes heben Sie das Streichholz auf und benutzen es mit dem Besen beim Feuersensor im ersten Stock. Sobald einer der Terroristen per Stromschlag ausgeschaltet ist, betreten Sie den Raum hinter dem Geheimgang.

TIP 22: Unser Held schließt per Universaladapter den Hologramm-Generator an die Steckdose an und schaltet ein. Nachdem der zweite Terrorist überwältigt wurde, schnappt sich Joshua dessen Schlüssel und Laserpistole und schießt den Schaltschrank an der Wand auf. Anschließend geht's mit dem Aufzug runter ins Büro. Dort finden Sie hinter dem Bild einen Zettel, außerdem eine Sicherheitskarte in der Schreibtischschublade, die sich mit dem Schlüssel des Terroristen öffnen läßt.

TIP 23: Stecken Sie die Sicherheitskarte in den Schlitz im Schaltschrank und drücken Sie die Knöpfe in der Reihenfolge von hell nach dunkel, wie sie auf dem Zettel aus dem unteren Raum notiert ist (von oben: 5-1-2-7-3-4-6). Dann fahren Sie wieder runter und gehen durch die rechte Tür. Im Erste-Hilfe-Raum bedienen Sie das Schaltfeld an der Trennwand und finden Ruby. Im Schrank neben dem Bett ist ein Stethoskop, mit dem Sie die linke Tür im Büro abhören.

Kapitel 4: Joshua im Cyberspace

TIP 24: Nach dem längeren Gespräch mit Eva und Al findet unser Held sich im Cyberspace wieder und kassiert zunächst alle Gegenstände ein. Im Labyrinth ist am Skelett ein Stoffetzen und im Wasserbecken eine Münze versteckt. Hauen Sie den Lukas und stecken Sie den kaputten Hammer ein.

Dem **GLÜCK** nachhelfen

Ziele **VERLANGSAMEN**

FERNGESTEUERTE Seilbahn

DAMPF auf dem Spiegel

So gießen Sie eine **SILBERKUGEL**

Der **WERWOLFJÄGER**

CODE geknackt

PIRANHAS füttern

TIP 25: Mit dem Hammer klopfen Sie die Spinne auf dem einarmigen Banditen zurecht und werfen die Münze ein. Jetzt ist ein Gewinn sicher. Im Keller des Seilbahnhauses drehen Sie (geschützt durch den Stoffetzen) das Ventil zu. Neben dem Spinnennetzteil vom Boden wandert auch etwas Salpeter von der Wand in Joshuas Inventar.

TIP 26: Mit dem Spinnennetz bearbeiten Sie die Schiene der Schießbude. Nun wirft unser Meister-schütze Geld in die Maschine und gewinnt die Voodoo-Puppe. Zurück im Haus öffnen Sie beide Schubladen des Schreibtischs. In der einen finden Sie ein Streichholz (das Sie einpacken), in die andere stecken Sie die Voodoo-Puppe.

TIP 27: Draußen stellen Sie sich in den Käfig der Seilbahn und aktivieren die Puppe per Fernbedienung. Die Tour zum Schloß geht los. In der Kirche nehmen Sie den Totenkopf und die Fackel an sich; im Kohlenbecken finden Sie Holzkohle. Im Alchimielabor entdecken Sie einen Stab (an der linken Wand), einen Behälter mit Schwefel und ein Säckchen mit Schlafmittel (im Regal) sowie die Schießpulver-Formel (auf dem Schreibtisch).

TIP 28: Der Totenkopf wird auf der Fliese unterhalb des Beckens plaziert, die Fackel hineingesteckt und angezündet. Die auf dem Spiegel erscheinenden Ziffern (7-8-4-5) stellen den Code für die Sonnenuhr dar. Unser Held begibt sich dorthin und benutzt den Stab aus dem Alchimielabor zur Eingabe. Danach geht es zu Hughs virtuellem Büro.

TIP 29: Sie streuen der Sekretärin Schlafmittel auf die Pralinen und betreten, während sie schläft, das Konferenzzimmer. Hier nehmen Sie die an der Rüstung montierte Keule sowie den Inhalt der Vitrine mit und reisen damit zurück in den Vergnügungspark. Mit der Keule hauen Sie erneut den Lukas und greifen sich die Klingel. Stecken Sie Münze und Eisenkugel in die Klingel. Diese kommt ins Lavabecken (im Labyrinth). Mit dem Asbestlappen nehmen Sie zum Schluß die versilberte Kugel aus der Klingel.

TIP 30: Kohle, Schwefel und Salpeter werden gemischt und in die Pistole geladen. Dazu kommt die Silberkugel – jetzt können Sie den Werwolf in der Mitte des Labyrinths erschießen. Fangen Sie das Blut des Werwolfs im ehemaligen Schwefelglas auf und gießen Sie es im Konferenzraum des Bürgermeisters auf das Schloß der verschlossenen Tür.

TIP 31: In der Schublade des Schreibtischs im Raum dahinter finden Sie ein Dia, das Sie in den Projektor aus dem Vorraum schieben. Wenn Sie das projizierte Bild in Gedanken über das aus dem Vorzimmer legen, können Sie eine Zahlenfolge (5-6-2-3-9-6) ermitteln, die Sie in den Computer eintippen.

Kapitel 5: Die Flucht aus Rocas Perdida

TIP 32: Unser Held legt das Nest unter den Schildkrötenspuren frei und ergattert ein Ei. Damit lockt er

So werden Sie die **WACHE** los



TIP 33: Joshua macht das Aufstiegsrohr unpassierbar.

die Schlange am Hochspannungszaun an, erschießt sie und nimmt sie mit der Teleskopzange auf. Den Kadaver wirft Joshua den Piranhas vor. Das Abflußrohr ist jetzt problemlos zu erreichen und wird mit der Laserpistole aufgeschossen.

TIP 33: Sie rücken die auf dem Regal liegenden Laken beiseite und finden eine Packung Waschpulver, die Sie in den herumstehenden Wassereimer entleeren.

Kippen Sie das Zeug dann in die Bodenöffnung und verschließen Sie diese danach mit dem Gitter. Anschließend packen Sie die leeren Dosen in die offene Waschmaschine und schalten sie ein.

Der hereinstürmende Wachmann fällt ins Loch. Ziehen Sie unbedingt den Schlüssel von der Tür ab.

Besuch bei **MOREAU**

Leitung **IDENTIFIZIEREN**

SPRITZE gegen Wachmann

Der **TÜRCODE**

TIP 34: In der Wachstube öffnen Sie mit dem Schraubendreher den Schaltkasten und finden drei identische Leitungen. Sie packen den MDVD ein und begeben sich in die Krankenstation. Im Arztkittel finden Sie Zahnseide und ein Fieberthermometer. Mit Ihrer Beute verlassen Sie den Raum und öffnen mit dem Schlüssel der Wache die Tür am Ende des Gangs. Schauen Sie durch das Fenster in der mittleren Zellentür: Dort ist Visel Moreau, den Sie ansprechen sollten.

TIP 35: Nun gehen Sie zurück zur Wachstube und zeichnen mit dem MDVD die Töne des Nummernschlosses für die linke Tür auf. Moreau kann damit den Türcode heraushören. Jetzt können Sie die Tür zum Labor öffnen. Dort klauen Sie die Tuben, die Handschuhe und den Spannungsprüfer. Letzteren benutzen Sie mit den Leitungen in der Wachstube. Nachdem Al getötet und Eva eingesperrt wurde, kehren Sie in die Krankenstation zurück.

TIP 36: Vom Fenster können Sie Kontakt mit Eva im Nebenraum aufnehmen. Danach füllen Sie die Spritze mit dem Inhalt einer der Tuben. Die Latexhandschuhe werden an der Ätherflasche (am Gitter) aufgepumpt. Verbinden Sie Handschuhe und Spritze mit der Zahnseide und lassen Sie beides zu Eva hinab. Die schaltet den Wachmann vor ihrer Tür aus. Jetzt können Sie den Gang betreten.

TIP 37: Eva gibt Ihnen ein Blatt, anhand dessen Sie unter Zuhilfenahme der codierten Rechenaufgabe aus dem Labor den Code für die verschlossene Tür knacken können. Sie tippen ihn ein (er lautet 9558320) und besiegen Ihren ehemaligen Freund und neuen Widersacher. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die finsternen Pläne des Bürgermeisters dauerhaft durchkreuzt!

GUN