

## Replikanten-Jagd leicht gemacht

# Blade Runner

Träumen Roboter von elektronischen Schafen? Mit dieser Komplettlösung zu Westwoods Kultfilm-Adaption beenden wir alle Alpträume.

## Allgemeine TIPS

**D**as Aufspüren von Replikanten ist ein schwieriger Job. Wir zeigen Ihnen, wie Sie es bis zum Happy End schaffen.

**TIP 1:** Reden Sie stets mit allen Personen.

**TIP 2:** Suchen Sie jeden Bildschirm nach Hinweisen ab.

**TIP 3:** Lassen Sie regelmäßig Ihre Hinweise in die Computer-Datenbank einfließen.

**TIP 4:** Verbessern Sie im Trainingsraum des Hauptquartiers Schußgenauigkeit und Reaktionsvermögen.

## Akt 1: Der Tiermord

### Die TIERHANDLUNG

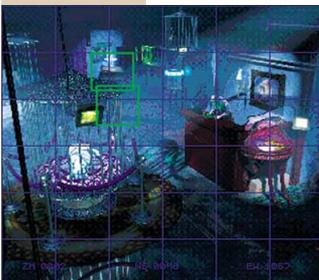
**TIP 5:** Heben Sie vor Runciters Tierhandlung das Chromteil auf, und untersuchen Sie die Tür sowie den Hydranten. Bitten Sie den Polizisten, die Passanten zu verhören. Lassen Sie sich in der Tierhandlung das Empfehlungsschreiben geben. Klicken Sie auf die Kamera, um die Videodisk zu erhalten. Im Hinterraum nehmen Sie den Schokoriegel, den Spielzeughund sowie das Eßstäbchenpapier mit.

### FOTOS untersuchen

**TIP 6:** Im Polizeirevier untersuchen Sie beide Fotos per Esper und besuchen das Labor, um weitere Informationen zu erlangen. Danach geht's nach Chinatown.

### In CHINATOWN

**TIP 7:** Sprechen Sie vor dem Restaurant mit Howee Lee, dem neuen Koch und dem Mann im rotem Anzug. Danach inspizieren Sie die Küche und sprechen erneut mit dem Koch, der daraufhin flieht. Verfolgen



Die **Tierhandlung**: Untersuchen Sie die grünen Felder genauer.

Sie ihn, bis Sie auf eine Müllkippe stoßen, in der Sie ein Nummernschild finden. Fliegen Sie zu McCoy's Apartment, wo Sie den Koch erschießen müssen. Gehen Sie in Ihr Zimmer, um sich ins Bett zu legen.

## Akt 2: Bomben-Terror

### Recherche bei TYRELL

**TIP 8:** Fliegen Sie zur Tyrell Corporation. Oben nimmt McCoy die Werbebroschüre und den Ohrring

### Weitere ANALYSE

### ANIMOID Allee

auf, inspiziert den Computer und findet an Eisendullers Kopf ein Zündkabel. Außerdem nimmt er die Lebensmittelverpackung mit und spricht am Ausgang mit Crystal und dem Pförtner.

**TIP 9:** Erstellen Sie Guzza im Polizeirevier Bericht, und lassen Sie ein Treffen mit Tyrell arrangieren. Analysieren Sie die neu erhaltene Videodisk aus Eisendullers Labor, sprechen Sie mit Rachael und Tyrell, und fliegen Sie in die Animoid-Allee.

**TIP 10:** McCoy redet mit der Besitzerin der Kingston Kitchen und kauft im Waffenladen bessere Munition. Danach spricht er mit der Libellen-Verkäuferin über den Ohrring. Sobald der Schmuckhändler Izo vor seinem Laden auftaucht, redet McCoy mit ihm. Nachdem Izo ihn mit dem Blitzlicht geblendet hat,



Zoomen Sie die **Ausschnitte** der Videodisk aus Eisendullers Labor heran.

nimmt unser Held den Fotoapparat und verfolgt Izo bis zum Waffengeschäft. In dem Moment, in dem McCoy den Schauplatz von der Kingston Kitchen aus betritt, erledigt Crystal Izo.

**TIP 11:** Suchen Sie die DNA-Gasse auf. Unterhalten Sie sich mit Augendesigner Chu, der Ihnen von Moraji erzählt. Der befindet sich auf der anderen Straßenseite in einem Labor. Schießen Sie

### BOMBE bei Moraji

sofort seine Fesseln auf, und flüchten Sie mit ihm vor der Bombenexplosion (aus dem Labor herauslaufen und nach links vorne). Danach ansprechen.

### CHU hilft Ihnen

**TIP 12:** McCoy geht in die Wohnung der Zwillinge oberhalb des Labors, hört den Anrufbeantworter ab, nimmt den in der Statue versteckten Briefumschlag und begibt sich erneut zu Chu. Nachdem dieser ihm Sebastians Aufenthaltsort verraten hat, geht's ins Bradbury Building. Durch Sebastians Zimmer über die Leiter im Badezimmer aufs Dach (vorher Scheiben der Vitrine einschlagen). Auf dem Dach wird man niedergeschlagen.

## Akt 3: Freund oder Feind?

### Die FESSELN lösen

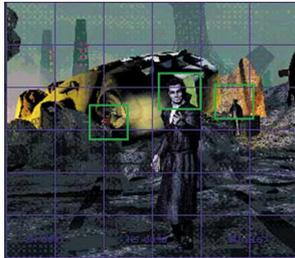
**TIP 13:** McCoy befreit sich, indem er die Fesseln an der Heizung im Hintergrund des Zimmers löst. Er inspiziert das Bett näher und steckt die Puppe, die Münze und das Mondbus-Foto ein.

**Holdens  
DIENST-  
MARKE**

**TIP 14:** Verlassen Sie den Raum, und reden Sie mit dem aufgebrachten Gast. In einem weiteren Hotelzimmer finden Sie im Schrank Holdens Dienstmarke. Schauen Sie sich draußen das Auto an. Sprechen Sie mit Sebastian. In seinem Laborraum findet sich im Computer eine DNA-Sequenz.

**Das  
MONDBUS-  
FOTO**

**TIP 15:** Man kehrt in die Animoid-Allee zurück, wo die Libellen-Verkäuferin neue Informationen für Sie hat. Danach erstattet man Guzza Bericht und analysiert gründlich das Mondbus-Foto.

**LUCY ein  
Replikant?**

**TIP 16:** Fliegen Sie zur Hysteria Hall. Unterhalten Sie sich draußen mit dem Ehepaar und in der Spielhalle mit Lucy. Wenn sie nicht da sein sollte, fliegen Sie zu einem anderen Schauplatz, und kehren Sie später zurück. Sie können Lucy entweder laufen lassen oder aber zu einem Voigt-Kampff-Test auffordern.

Auch hier müssen Sie die grün gerahmten Bereiche untersuchen.

**Verschiedene  
HAND-  
LUNGS-  
STRÄNCE**

**TIP 17:** Ab diesem Punkt gibt es verschiedene Handlungsstränge. So werden die Charaktere der Tänzerin in Early-Qs Bar sowie die des Entertainers im gegenüberliegenden Club per Zufall festgelegt. Entweder sind Dektora und Entertainer Replikanten, oder einer der beiden Charaktere ist menschlich. Eventuell taucht eine der Personen erst viel später auf.

**Variante 1:  
Entertainer  
REPLIKANT**

**TIP 18:** Wenn der Entertainer ein Replikant ist, wird er – sobald Sie ihn im Club ansprechen – die Polizei rufen, die Sie festnimmt (siehe unten). Ist er dagegen ein Mensch, flieht er aus dem Club und schießt auf Sie. Erwidern Sie das Feuer, töten Sie ihn aber nicht – das hätte das vorzeitige Spielende zur Folge.

**Variante 2:  
Entertainer  
KEIN  
Replikant**

**TIP 19:** Hat sich der Entertainer nicht als Replikant entpuppt, geht es weiter in Early-Qs Etablissement. McCoy lockt den Leibwächter an, indem er sich vor die Tänzerin stellt. Danach setzt er sich in die drehbare VIP-Lounge und spricht Early-Q auf den Ohrschmuck an. Nun warten wir gemütlich, bis die Tanzvorstellung beginnt.

**Die  
TÄNZERIN  
testen**

**TIP 20:** Nach der Vorstellung suchen Sie die Tänzerin auf, betrachten ihre Blumen und sprechen mit ihr. Führen Sie einen Voigt-Kampff-Test durch. Handelt es sich bei ihr um einen Replikanten, ruft sie die Polizei, ist sie ein Mensch, können Sie sie laufen lassen.

**McCoy's  
FESTNAHME**

**TIP 21:** McCoy wird auf jeden Fall festgenommen, dann aber befreit. Danach verläßt er die Kanalisation und redet mit Crystal. Je nach Spielsituation steht er nun vor der Wahl, den Entertainer oder die Tänzerin zu töten oder dies von Crystal erledigen zu lassen.

**Den REPLI-  
KANTEN  
erledigen**

**TIP 22:** Wenn Sie die Tänzerin verfolgen, begeben Sie sich in das erste Stockwerk von Early-Q und schießen dort auf den Projektor. Sie können die Tänzerin aus dem Verkehr ziehen, indem Sie die Leiter hochklettern und auf den Vorhang feuern.

**Fremder im  
APARTMENT**

Beim Entertainer verhält es sich ähnlich: Hier müssen Sie den Club verlassen und aus einer günstigen Position auf ihn schießen (nicht auf die Geißel!).

**Akt 4: Guzzas Verrat****INFOS über  
Guzza**

**TIP 23:** Nach diesen Zwischenfällen landet man in der Kanalisation. Von dort geht's zu McCoy's Apartment, das nun von einem Fremden bewohnt wird. McCoy redet in dessen »Höhle« mit dem Obdachlosen.

**TIP 24:** Gehen Sie über einen Laufsteg zum Labor der Zwillinge (Ratte ankommen lassen und erschießen). Sie müssen für die Zwillinge DNA-Informationen aus dem Tyrell-Gebäude stehlen. Dorthin gelangen Sie über den mittleren der drei Ausgänge im Labor.

**GUZZA  
töten**

**TIP 25:** Wenn McCoy die Informationen hat, erhält er von den Zwillingen eine Akte mit Guzzas kriminellen Aktivitäten. McCoy ruft Guzza vom Telefon im Nightclub oder aus dem Zimmer der Zwillinge an. Beim Treffen mit Guzza hat er die Wahl, ihn selbst zu erschießen oder es von den Replikanten erledigen zu lassen. Danach geht unser Held in sein Apartment und nimmt den Telefonanruf entgegen.

**Akt 5: Ende offen****Crystal  
VERTRAUT  
Ihnen**

**TIP 26:** Je nach Spielsituation und Ihren bisherigen Entscheidungen gibt es nun verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu beenden. Wenn Sie konsequent alle Replikanten vernichtet und kein Mitleid gezeigt haben, treffen Sie sich mit Crystal am Mondbus (über die Kanalisation zu erreichen). Warnen Sie Crystal vor der Bombe (anklicken), und töten Sie dann die angreifenden Replikanten sowie Clovis im Mondbus.

**Crystal  
ZWEIFELT**

**TIP 27:** Wenn Sie Crystal Grund zum Zweifeln gegeben haben, haben Sie die Möglichkeit, sie zusammen mit den Replikanten in eine Falle zu locken oder ihr in den Rücken zu schießen.

**Die REPLI-  
KANTEN**

**TIP 28:** Nach Crystal's Tod können Sie die verbleibenden Replikanten töten (Ende mit Gaff) oder ihnen helfen, indem Sie den Atommüll vor dem Mondbus (liegt in einem Gitter) aufnehmen und danach die gesammelten DNA-Informationen aushändigen. Abschließend geht es mit den verbliebenen »Haut-Jobs« zu den Sternen. Ein ähnliches Ende ist möglich, wenn sich Crystal als Replikant oder Replikanten-Sympathisantin (vom Zufall abhängig) entpuppt.

**Noch mehr  
MÖGLICH-  
KEITEN**

**TIP 29:** Weitere Endmöglichkeiten bestehen darin, alleine, mit Lucy oder mit Dektora zu flüchten. Wenn Sie entweder Lucy oder Dektora (eine von beiden muß menschlich sein!) auf Ihrer Seite haben, was Sie durch freundliches Verhalten ihnen gegenüber erreichen, suchen Sie am Ende den Autohändler bei der Spielhalle auf. Auf dem Dach werden Sie in ein Gefecht mit Crystal verwickelt.

**Crystal's TOD**

**TIP 30:** Um das Ende zu sehen, müssen Sie Crystal töten (Lucy oder Dektora können vorher sterben) und im Erdgeschoß den Magnetheber sowie die Bombe benutzen. Danach begeben Sie sich zurück in die Kanalisation und fahren besseren Zeiten entgegen. **HH**