

Blade Runner

Wenn es ein Spiel gibt, bei dem die dazugehörige “Komplettlösung” von vornherein nicht den Anspruch der Vollständigkeit erheben KANN, dann ist es mit Sicherheit Blade Runner von den Westwood Studios. Stattdessen kredenzen wir auf ???vier Seiten unverzichtbare Tips und enttarnen erfreuliche sowie weniger erfreuliche Überraschungen.

Allgemeines

1. Blade Runner basiert auf einem gänzlich non-linearen Plot. Abhängig von Ihren eigenen Aktionen und davon, welche Personen via Zufallsgenerator zu Replikanten erkoren wurden, vollführt die Geschichte ungeahnte Hakenschlänge. Kurz nennt sich das schlicht: Echtzeit-Adventure. Unter dem Strich existieren zwar “nur” überschaubare sieben (!) unterschiedliche Endsequenzen. Jedoch gibt es zahllose Varianten, überhaupt bis zum ersehnten Abspann vorzudringen. Daher weichen wir im folgenden vom üblichen Prinzip unserer Abenteuerlösungen ab. Wir zeigen Ihnen alle Schauplätze des Spieles unabhängig von der Storyline, listen die vorhandenen Objekte auf und verweisen auf die Schlüsselpersonen. Wie sich das Gesamtwerk dann tatsächlich gestaltet und zusammensetzt, bleibt Ihnen überlassen.
2. Nicht jeder der genannten Hinweise bzw. Gegenstände muß zwangsläufig auch in dem von Ihnen gespielten Szenario auftauchen (Stichwort: Dynamische Spielwelt).
3. Wenn Sie ein Maximum an Interaktion aus dem Programm herauskitzeln wollen, wählen Sie den manuellen Gesprächsmodus. Dieser läßt es Ihnen völlig frei, mit welcher Attitüde McCoy anderen Charakteren gegenüber auftreten soll. Ansonsten stellt “normal” wohl den besten Kompromiß aus nötiger Hartnäckigkeit und nützlichem Fingerspitzengefühl dar.
4. Die Schwierigkeitsgrade haben exakt zwei Auswirkungen: Zum einen steigt die kämpferische Versiertheit der Replikanten an, zum anderen wird McCoys Budget schrittweise gekürzt.
5. In Anbetracht der geringen Menge käuflicher Objekte bereitet der Kontostand keinerlei Probleme.
6. Führen Sie Gespräche immer so lange, bis der Dialogpartner ein und denselben Ausspruch fortwährend wiederholt – erst dann darf die Hoffnung auf weitere Informationen begraben werden.
7. Regelmäßig abspeichern! Nur so können Sie unwillkommene Entwicklungen ungeschehen machen bzw. Ihr digitales Alter ego aus dem Jenseits zurückbeordern.
8. Bevor Sie sich dem eigentlichen Alltag der Replikanten-Jagd widmen, sollten Sie (wenigstens) einen erfolgreichen Durchgang im Kampftraining absolviert haben. Je höher Ihre Trefferquote, desto ruhiger verhält sich das Fadenkreuz später auf offener Straße.
9. Im Trainingsabschnitt lassen sich die unschuldigen leicht von den fiesen Pappmaché-Kameraden unterscheiden: Erstere tragen entweder gar nichts oder ein Baby im Arm, letztere dagegen halten grellfarbige Pistolen umklammert.
10. Generell heißt es bei bewaffneten Duellen: Lieber ein gezielter Schuß als zehn ungenaue. Die Dauerfeuer-Methode erwies sich als untauglich, selbst wenn das Fadenkreuz einigermaßen genau auf den Gegner ausgerichtet war.
11. Überprüfen Sie die in Ihrem KIA archivierten Hinweise bei Gelegenheit genauer. Aus McCoys kurzen Statements lassen sich manches Mal frühzeitige Prognosen darüber stellen, wer ein Replikant ist und wer nicht — hören Sie also genau zu!
12. Beachten Sie beim Abgrasen von Fotos nach verwertbaren Details auch, daß die Bildfläche teilweise größer sein mag als der sichtbare Ausschnitt: In diesem Fall ist Scrollen möglich!

13. In diversen Szenen ist es möglich, durch das einfache Wegstecken der Pistole einen neuen Handlungspfad zu betreten (was auch für die Konfrontation mit Haujobs gilt).
14. Sollte die eine oder andere Schlüsselperson zu einem bestimmten Punkt nicht anzutreffen sein, probieren Sie es erst einmal woanders – der zeitliche Ablauf kann ziemlich variieren.
15. Um die zwei gegensätzlichsten Schlußsequenzen zu Gesicht zu bekommen, verhalten Sie sich am besten richtig radikal: Entweder Sie töten alle Replikanten oder gar keinen!

Das Polizeipräsidium

1. Im Labor stellt man Ihnen anfangs brauchbare Analysen der gesammelten Hinweise zur Verfügung. Hat Dr. Dino Klein sein Reich aber erst einmal verlassen, bleibt er unwiderruflich verschollen.
2. Das Esper-Analysegerät dürfte ja aus dem Film hinlänglich bekannt sein. Es ist in der Lage, selbst kleinste Details in Fotografien auf Elefantengröße zu zoomen und auszudrucken (siehe Extrakasten).
3. In den Zentralcomputer speisen sämtliche Mitglieder der Rep-Detect-Einheit zur gegenseitigen Unterstützung ihre Berichte ein. Ein gelegentliches Update kann nicht schaden.
4. Im Büro von Abteilungschef Guzza lassen sich vortreffliche Gespräche führen, eventuelle Geständnisse über Menschenmord ablegen oder – wenn der Chef außer Haus zugange ist – belastende Materialien aufgreifen.
5. Sollten Sie über beliebige Quellen von jüngst Inhaftierten erfahren, ist es an Ihnen, diese penibel auszuquetschen bzw. gar dem Voigt-Kampff-Test zu unterziehen.
6. Der Pförtner im Übungslabyrinth könnte im Laufe des Spiels vertrauliche Informationen in bezug auf illegale Waffengeschäfte preisgeben wollen.

McCoys Appartement

1. Das gemütliche Domizil des Hauptdarstellers dient dank der Kommunikationsanlage im Schlafzimmer hauptsächlich als Brücke zu neuen Spielabschnitten.
2. Das Esper-Gerät hier gleicht dem zweiten im Polizeipräsidium wie ein Tamagotchi dem anderen. Es ist völlig egal, welches Sie verwenden.
3. Sollte Sushi-Zuben Ihnen in Chinatown entwischt sein, machen Sie sich besser schon mal auf einen Hinterhalt auf dem Dach Ihres Hauses gefaßt.
4. Einziger Sinn und Zweck des Bettes: Am Ende von Akt 1 müssen Sie McCoy von der Vorteilen eines kleinen Nickerchens überzeugen.
5. Bevor die endgültig letzte Runde des Spiels eingeläutet wird, kommen Sie noch einmal hierher zurück, schauen nach Hündin Meggie und geben auch dem letzten Anrufer eine faire Chance, sich zu artikulieren.

Runciters Tierhandlung

1. Auf dem Straßenabschnitt vor Runciters Laden liegt ein schwarzes Chromteil herum, am Hydranten lassen sich außerdem deutliche Lackspuren der gleichen Farbe ausmachen. Die Schaulustigen halten ebenso Hinweise für Sie bereit wie der freundliche Officer.
2. Fällt Ihnen am linken Flügel der Eingangstüre zum Shop irgend etwas auf?
3. Im Verkaufsraum sollten Sie den geschädigten Runciter gründlich vernehmen. Die Hoffnung, in ihm schon einen Replikanten aufgespürt zu haben, ist allerdings vergebens.
4. Die Überwachungskamera an der Decke war natürlich auch zum Zeitpunkt der Tat eingeschaltet. Eine gezielte Frage nach der entsprechenden Videodisk lohnt sich in jedem Fall.

5. An Lucys Schreibtisch finden sich ein Spielzeughund, ein Schokoriegel sowie eine Eßstäbchen-Verpackung von Howie Lees Sushi-Imbiß in China Town.

Howie Lees Imbißbude

1. Koch Zuben ist in jedem der möglichen Szenarios ein Replikant. Was die beiden extremen Wege angeht, entscheiden Sie also bereits an dieser Stelle, ob Sie als aufgeklärter Rep-Sympathisant agieren möchten oder doch lieber als gnadenloser Blade Runner. Eine Umkehr zum Jäger ist jederzeit möglich. Dagegen gestaltet es sich schon nach der ersten "Pensionierung" relativ schwierig, die unbedingte Freundschaft oder gar Liebe eines Nexus-6ers zu gewinnen.
2. Sie können Zuben erst überführen, wenn Sie a) Lucy auf einem der Runciter-Bilder entdeckt und identifiziert oder b) nach der Untersuchung von Runciters Türe ein Gespräch mit Howie Lee zum Thema "Küchenpersonal" geführt haben.
3. Kippt Zuben Ihnen den brühend heißen Eintopf entgegen, können Sie sich mit einem seitlichen Hechtsprung galant aus der Affäre ziehen und ihn verfolgen.
4. In der Mülltonne hinter Howies Bude gibt sich ein Nummernschild gerade dem fröhlichen Rosten hin.

Das Tyrell-Gebäude

1. Auf dem Boden vor Dr. Eisendullers Räumlichkeiten liegen eine Replikanten-Werbebrochure (z. B. Komiker-Modell: Hinweis auf Gordo/Lolita-Modell: Hinweis auf Lucy) und ein Schmuckstück.
2. Als Paßwort für sein privates Computerterminal wählte Eisenduller den Namen einer seiner Hunde. Dieser ist praktischerweise auf dem Beweisfoto abgebildet bzw. kann auf einem Halsband auch in natura eingesammelt werden.
3. In Eisendullers Kopf steckt eine Zündschnur, daneben vermodern tierische Überreste nebst Hundehalsband, und eine Snack-Box aus dem "Kingston Kitchen" bildet das Sahnehäubchen der romantischen Szene.
4. Nach Aussage des Portiers soll Ihnen ein Termin bei Genius Tyrell ja auf ewig verwehrt bleiben. Doch: Guzza verfügt über derart brauchbare Beziehungen, daß einem Treffen in der Chefetage des Pyramidengebäudes eigentlich nichts mehr im Wege steht: Dies ist die einzige Gelegenheit, Film-Beauty Rachael zu treffen!
5. Vor der Polizei fliehend, kommen Sie am Wachmann nur mit gezogener Pistole unbeschadet vorbei. Zwar löst er auch in diesem Fall den Alarm aus, sobald Sie aus Tyrells Gemächern zurückkehren, aber Sie haben dann immer noch genügend Zeit für einen flinken Abgang.

Die Animoid-Allee

1. Bob stattet Sie in seinem Waffengeschäft gerne mit effektiverer Munition aus.
2. An einem erfolgreich durchgeführten Voigt-Kampff-Test hat der Waffennarr außerdem so viel Freude, daß er Ihnen zum Dank heimliche Modifikationen an Ihrem KIA anbietet (Voraussetzung: Gespräch mit Schlangenverkäufer). Folge: Es gelangen nur jene Daten in den Zentral-Computer, die Sie dort auch haben wollen.
3. Von der Dame am Dragonfly-Stand können Sie Näheres über den ominösen Libellen-Schmuck erfahren – allerdings weiß sie erst in Akt drei Bescheid.
4. Sobald Sie per Zentralcomputer von Grigorian und der Replikanten-freundlichen Organisation C.A.R.S. erfahren haben, können Sie Izo in der Ladenpassage zu diesem Thema aushorchen. Der Mord an dem widerspenstigen Kerl wird Ihnen im übrigen immer zur Last

gelegt werden – auch, wenn er de facto noch lebt.

5. Es ist mit etwas Geschick möglich, Izo vor Crystals Zugriff zu beschützen. Dazu müssen Sie knapp hinter ihm her rennen und stets in der Schußbahn bleiben.
6. Izo hat bei dem überhasteten Fluchtversuch seine Kamera inklusive zweier Fotos fallenlassen: Da heißt es zugreifen!
7. Bereits nach einem gezielten Schuß gibt die Gittertüre zu Izos Laden ihre trotzig Blockadestellung auf und macht den Weg zum geheimen Waffenlager von C.A.R.S. frei. Dann und wann ist hier a) eine vereinsamte Strahlenschutzmaske oder b) weiteres Beweismaterial gegen Guzza platziert.
8. Wenn Sie im vierten Akt in das Lager zurückkehren, können Sie Izo um einen Satz High-End-Munition erleichtern. Damit sollte das Kämpfen auch weinerlichen Pantoffelrambos keine Kopfschmerzen mehr bereiten.
9. Nach gewissenhafter Untersuchung der zwei Passagen-Fotos kann man an der China-Bar einen noch aufschlußreicheren Schnappschuß abholen.
10. Für ein Gespräch mit der Besitzerin des “Kingston Kitchen” sollten Sie unbedingt ein paar Sekunden erübrigen.

Die DNA-Gasse

1. Das Leben von Dermologe Moraji ist leider nicht zu retten. Wenn Sie die Stahlkette entzweiballern, aus dem Laden heraus- und in eine der Bildschirmecken spurten, profitieren Sie zumindest von seinen letzten Worten.
2. Ein Blick auf den zerstörten Laden genügt, um die fragwürdigen Fähigkeiten und damit das Wesen des Attentäters einschätzen zu können: Könnten Replikanten in Kriegsdingen unerfahren sein? Eher nicht.
3. Auf dem Anrufbeantworter der Zwillinge Luther und Lance hat J.F. Sebastian eine Nachricht hinterlassen. Darüber hinaus birgt eine der Puppen brauchbare Neuigkeiten in sich.
4. Zwar scheint Augen-Spezialist Chew alles andere als erfreut über den Dialog mit Ihnen zu sein. Aber er ist nun einmal der einzige, der Ihnen über Sebastians Aufenthaltsort Auskunft erteilen kann: Das Bradbury-Hotel befindet sich direkt um die Ecke.
5. Sebastian hat in seinem Labor einen Druckauftrag abgebrochen. Um diesen fortzusetzen, treten Sie einfach auf das Fußpedal und dürfen anschließend unbehelligt DNA-Infos einkassieren.
6. In dem ramponierten Badezimmer führt eine Leiter nach oben. Damit ist Ihr Aufstieg aber noch längst nicht abgeschlossen. Schlagen Sie die Scheiben des Wohnzimmerschranks eine nach der anderen in Stücke und klettern Sie weiter gen Dach: Der Schauplatz des großen Filmfinales erwartet Sie!
7. In Akt 3 kann J.F. Sebastian auch persönlich angetroffen werden.

Das Yukon-Hotel

1. So funktioniert die eigene Entfesselung: Lassen Sie McCoy samt Stuhl bis zum Heizkörper in der Nähe des Fensters hüpfen. Den Rest übernimmt er selbst.
2. Neben dem zweiten Hocker im Zimmer liegt eine kleine Portion echter Käse. Wollen Sie diese Spur weiterverfolgen, so wenden Sie sich an die kauzigen Algensnack-Verkäufer vor der Hysteria Hall.
3. Lucys Schlafefcke hält außer einem Hinweis auf die Spielhalle “Hysteria Hall” noch eine deftige Überraschung bereit: ein Foto vom legendären Mondbus!
4. Kleiner Scherz am Rande für Kenner des Films: Der aufgeregte Typ an der Rezeption ist Replikant Leon, Deckard hat beim Durchkämmen von dessen Zimmer extra für Sie eine Schlangenschuppe übriggelassen, und Holdens Dienstmarke liegt auch noch irgendwo herum.

5. Beachten Sie die Farbe der verbeulten Limousine vor der Tür: Die Registrierungsnummer könnte von Nutzen sein. Mit der Snackbox im Sitzraum weist ferner ein erneutes Indiz Richtung Spielhalle in Sektor 4.
6. Ihr Spinner steht da, wo Sie ihn verlassen haben!

Early Qs Nightclub

1. Um in die exquisiten Gefilde der Zwilicht-V.I.P.s zu gelangen, gehen Sie wie folgt vor: Nachdem Sie den Türsteher angequasselt haben, wenden Sie sich dem tanzenden Showgirl zu und warten. Folgt auch Mr. Muskelmann schließlich dem Lockruf seiner Hormone, hasten Sie an ihm vorbei zur drehbaren Sitznische, nehmen Platz und relaxen!
2. Early Q trägt eine auffallend rote Jacke und läßt keinen Zweifel an seiner ungeheuren Wichtigkeit. Nach der Unterhaltung mit ihm vergehen einige Sekunden, bis im Showraum auf der linken Seite die nächste Show beginnt.
3. Sobald Dektora ihre Tanzdarbietung angefangen hat, ist Early Qs Büro im öffentlichen Teil des Clubs unbewacht. Wer sucht, der findet – und zwar eine Quittung für Libellen-Schmuck sowie eine Video-CD.
4. Auf dem Ledersessel nehmen Sie lieber nicht Platz, da hier in manchen Szenarios ein Skorpion sein Unwesen treibt. Ein Vorteil würde Ihnen daraus aber eh nicht entstehen.
5. Sollte Early Q Ihnen in generöser Weise etwas zu trinken anbieten, ziehen Sie sofort die Pistole.
6. Nehmen wir an, Sie hätten den Drink doch angenommen – dann bedarf es schon eines äußerst flinken Maus-Fingers, um wieder auf die Beine zu kommen.
7. Daß Sie mit dem Wegstecken Ihrer Pistole Verhandlungsbereitschaft signalisieren, heißt noch lange nicht, daß Sie sich auch an die Konditionen halten müssen.
8. In den Garderoben können Sie Dektora vernehmen und einem Voigt-Kampff-Test unterziehen. Ist sie eine Replikantin, flüchtet Sie in den ersten Stock und macht sich das blendende Licht des Filmprojektors zunutze: Legen Sie diesen per Revolver lahm.

Taffy Williams

1. In diesem Schuppen ist normalerweise Gordo, der Aushilfs-Komiker, anzutreffen. Steigt er auf die Bühne, krallen Sie sich sein Feuerzeug und überprüfen es nach eventuellen Haujob-Markierungen.
2. Gordo flieht niemals sehr weit. Schon vor Early Qs Laden können Sie ihn problemlos stoppen und über sein weiteres Schicksal entscheiden.
3. Möchten Sie Gordo retten, gibt es zwei Optionen. Nummer 1: Schießen Sie Crystal die Pistole aus der Hand. Nummer 2: Opfern Sie kurzerhand die Geisel. Allein die Idee, Kollegin Crystal hinterrücks zu ermorden, ist keine sehr gute.
4. Zu dem hiesigen Telefon greifen Sie, wenn Sie das dringende Verlangen nach einem Gespräch unter zwei Ohren mit Guzza überkommt.

Hysteria Hall

1. Im Gespräch mit dem zankenden Pärchen am Grill und dem Gebrauchtwagen-Verkäufer offenbaren sich erste Informationen, wo Lucy stecken könnte.
2. Sollten Sie gezwungen sein, jemanden durch die "Hall of Mirrors" zu verfolgen, klicken Sie einfach direkt auf den Ausgang, und McCoy wird automatisch die kürzeste Strecke durch das Labyrinth gehen.
3. Beim Stichwort "Echtzeit" hatten wir schon so eine leise Ahnung: "Command &

Conquer” mußte ja einfach in irgendeiner Form mit von der Partie sein.

4. Der leuchtend helle “Moon Bus”-Schriftzug dient wohl nur zur Verwirrung der Spieler. Eine Verbindung zum tatsächlichen Mondbus sucht man jedenfalls vergebens.

Crazy Legs Larrys Gebrauchtwagen

1. Ziehen Sie in Larrys Laden Ihre Pistole aus dem Halfter, reagiert dieser ziemlich schnell beleidigt. Mit seiner Hilfe können Sie dann natürlich nicht mehr rechnen.

2. Auch wenn Sie im Besitz eines Schlüssels für die windschnittigen Spinner auf dem Dach sind – keiner davon wird jemals abheben.

3. Gesetzt den Fall, daß Sie einmal aus Larrys Laden fliehen müssen, erweist sich der absenkbare Boden als ein ungemein praktisches Sondermobiliar. Bedient wird er über das Pult auf der linken Seite.

4. Stirbt Ihre weibliche Begleitung wider Erwarten bei einem plötzlichen Feuergefecht, können Sie aus deren Taschen ein nützliches Fluchtinstrument herauskramen.

Das Kanalsystem

1. Hat Crystal die beiden Polizeiclowns von ihrem dunklen Vorhaben “abgebracht”, folgen Sie ihr am besten gleich zurück zur Nightclub Row. In der vorherigen Cut-Scene rüttelt zwar noch jemand unaufhörlich an der Panzertüre. Dreht man sich allerdings interessehalber um, ist derjenige plötzlich verschwunden.

2. Der Spießrutenlauf durch die Abwasserkanäle ist eine der festen Größen im Spiel: Der Dienstspinner geht in Akt 4 in jedem Setup verloren.

3. Ihr erster Weg sollte wohl der Richtung Heimat sein. Denn erst, wenn Sie die ganze Tragik der Situation überblicken, gibt das Programm den Weg zum Aufzug frei, sprich: sind die Cops dort verschwunden.

4. Falls Sie zu Beginn des Spiels versehentlich einen Obdachlosen erschossen haben, so schwimmt dieser eventuell in einem der Abwasserkanäle an Ihnen vorbei...

5. Irgendwann werden Sie auf einen Abwasserbach treffen, über den nur ein schmales Brett führt, welches zudem von einer Ratte bewacht wird. Gehen Sie hier in etwa bis zur Mitte des Brettes vor, machen Sie sofort eine harte Kehrtwendung, wenn das hinterhältige Biest auf den Plan tritt, und ziehen Sie die Knarre. Warten Sie dann ruhig, bis sich das Vieh auf eine kurze Distanz genähert hat, und schießen Sie erst im letzten Moment. Kommt der Leichnam nämlich zu weit in der Mitte des Übergangs zu liegen, hält das Holz der Doppelbelastung nicht stand.

6. Das Labor der siamesischen Zwillinge beherbergt so manche Information: einerseits vernichtende Papiere zum Thema “Guzza”, andererseits ein weiteres Paket an vertraulichen DNA-Daten.

7. Ohne Waffengewalt kommen Sie an die Unterlagen nur heran, wenn Sie dem Doppelkopf einen Gefallen tun: Tyrells DNA-Abhandlung aus dem Hauptquartier besorgen!

8. Verlassen und betreten Sie das Labor mehrmals! Sind die Zwillinge verschwunden, gibt Ihnen das die Möglichkeit zum Anzapfen der Datenbank.

9. Speichern Sie vor dem Treffen mit Guzza unbedingt ab, denn diese Sequenz ist der wichtigste Knotenpunkt im Spiel!

10. Guzza vergißt in dem ganzen Chaos völlig, seine Aktentasche wieder aufzunehmen. Weil sich darin Beweise für McCoys Unschuld befinden, wäre ein rasches Zugreifen durchaus angebracht – dafür öffnet das Polizeirevier sogar seine verschlossenen Tore.

Der Mondbus

1. Auf dem Weg zum Mondbus könnten Sie auf eine von Sadik gestellte Falle treffen. Weisen Sie netterweise auch mögliche Begleitpersonen auf die Apparatur hin – oder eben nicht.
2. Wenn Hündin Meggie fröhlich-vergnügt auf Sie zurennt, müssen Sie ihr aus möglichst großer Entfernung einen Hundeknochen zuwerfen (einfach anklicken), sonst nehmen Sie bei der Explosion ebenfalls Schaden.
3. Wenn Sie sich als Haujob-Freund profilieren wollen, sammeln Sie die unscheinbare Energiequelle vom Boden auf: Sie liegt noch vor der Erdspalte auf der linken Seite zwischen den Maschen eines Gitters.
4. Wenn Clovis Sie auffordert, ihm etwas zu geben, spielt er auf die gesammelten DNA-Informationen an. Reden Sie einfach weiter.
5. Sogar in den letzten Sekunden können Sie sich noch auf die Prinzipien Ihres Berufes besinnen. Dann sind Sie zwar ein echtes digitales Charakterschwein – aber anthropologische Gedanken sind halt nicht jedermanns Sache...

Daniel Kreiss

Voigt-Kampff

Für Nichtkenner des Kinofilms ist die Durchführung eines Voigt-Kampff-Tests alles andere als ein Kinderspiel. Stellt man nämlich die falschen Fragen, bricht das Versuchsobjekt den Test entnervt ab und verflüchtigt sich. Zunächst müssen Sie den Apparat individuell einmessen. Das geht am sichersten mit mehrmaliger Betätigung des roten Knopfes linker Hand. Alternativ können Sie auch die manuelle Konfiguration wählen. Falsche Ergebnisse sind zwar oft die Folge, aber...vielleicht zielen Sie genau darauf ab, um einem Rep in Identitätskrise das Leben zu erleichtern? Achten Sie neben dem Zeigerausschlag vor allem auf Reflexbewegungen der Pupillen. Nehmen diese rapide an Stärke zu, sollte dem "Haujob in spe" eine Verschnaufpause gegönnt werden. Faustregel: Mit harten Fragen einsteigen, mit oberflächlicheren ausklingen lassen!