

Fahrenheit – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Einleitung:

Lucas Kane begeht einen Mord. Während er den Mord begeht ist er in Trance. Als er wieder klar denken kann versteht er nicht warum er das getan hat. Der Mord passierte auf der Toilette eines Restaurants. Das Opfer war Lucas unbekannt. Jetzt will er herausfinden was hinter dem Mord steckt bevor die Polizei ihn findet und verhaftet. Die Polizisten Carla und Tyler werden versuchen den Fall aufzuklären.

Bei diesem Adventure läuft einiges etwas anders als man es sonst gewohnt ist. Es gibt kein Inventar und bei den Gesprächen hat man nicht viel Zeit um das Thema auszusuchen was man möchte. Sollte man nicht schnell genug etwas auswählen bei den Gesprächen, dann tut es der Computer selber (nach einem Zufallsprinzip). Je nachdem was man seinem Gegenüber für Fragen stellt oder für Themen anspricht, erfährt man mehr oder weniger über das jeweilige Thema. Mit den richtigen Fragen erfährt man also mehr. Man spielt sowohl Lucas als auch seinen Bruder Markus und die Polizisten Carla und Tyler. Es gibt auch einige Actioneinlagen. Im Spiel gibt es auch Bonuskarten und Extra Leben. Die Charaktere unterliegen auch verschiedenen Stimmungen. Man sollte aufpassen das sie nicht depressiv werden. Verschiedene Aktionen bringen Punkte (entweder Pluspunkte oder Minuspunkte), die dann zu einer Verbesserung oder einer Verschlechterung des Gemütszustandes der entsprechenden Person führt. Trinkt z.B. jemand einen Kaffee, dann kann es der Person besser gehen. Sieht sich jemand z.B. die Nachrichten im TV an, dann kann die Stimmung sinken (je nach dem was in den Nachrichten gesagt wird).

Tipp:

Hier noch ein Tipp für alle die das Spiel mit Maus und Tastatur bewältigen müssen oder wollen. In den Einstellungen sollte man „Leicht“ einstellen. Bei den Actionsequenzen sollte man alle 8 Richtungstasten (Pfeil- und Nummerntasten) gleichzeitig im Rhythmus drücken. Dann gewinnt man fast immer, zumindest wenn man es schafft alle Tasten gleichmäßig und ausdauernd zu drücken. Man kann auch in den Einstellungen die Tastenbelegung ändern und die Tasten A,S,D,F,G,H,J,K einstellen. Dann lassen sich die acht Tasten besser drücken (wie beim Zehnfingerschreiben).

Doc`s Diner (Lucas):

- nach dem Mord kommt Lucas wieder zu sich
- er weiß das im Restaurant ein Polizist sitzt und das er jederzeit zur Toilette kommen kann
- also muss Lucas schnell ein paar Spuren beseitigen
- **Lucas geht zum Waschbecken und wäscht sich die Hände (+5 Punkte)**

- **dann fasst er die Leiche an und zieht sie in die Toilettenkabine**
- **mit dem Wischmop (steht an der Wand beim Fenster) beseitigt Lucas die Blutspur**
- jetzt muss noch die Tatwaffe verschwinden
- **Lucas nimmt das Messer und versteckt es** (man sieht nicht wo, weil man sonst in der Rolle der Polizisten gleich wüsste wo es ist) **(+5 Punkte)**
- jetzt durch die Tür in das Restaurant gehen
- **zum zweiten Tisch gehen**
- dort saß Lucas und seine Rechnung liegt noch auf dem Tisch
- **die Rechnung ansehen und Lucas legt das Geld auf den Tisch (bezahlen anwählen)**
- **jetzt geht Lucas zum Ausgang und verlässt das Restaurant**
- draußen geht es nach rechts und zur U-Bahn **(+10 Punkte)**
- der Polizist im Restaurant geht unterdessen zur Toilette und findet die Leiche
- er alarmiert die Polizei

Doc`s Diner (Carla und Tyler):

- die beiden Polizisten Carla und Tyler sind am Tatort angekommen
- man spielt **Carla**
- **ins Restaurant gehen**
- **sie spricht mit dem Polizisten der die Leiche gefunden hat**
- **nach dem Opfer fragen und wo die Leiche ist und nach Verdächtigem**
- **fragen wo der Gast saß der schon gegangen ist**
- Carla sagt dem Polizisten das er gehen kann, aber er will noch warten bis die Bedienung nach Hause gehen kann und sie begleiten
- **Carla geht zur Bedienung und spricht mit ihr** (so viele Fragen stellen wie möglich)
- wenn die Bedienung anfängt zu weinen, dann sollte Carla mitfühlend sein, damit sie noch ein paar Fragen beantwortet bekommt
- die Bedienung wird am nächsten Tag aufs Revier kommen und ein Bild von dem Gast anfertigen lassen
- **Carla spricht mit den beiden Polizisten, die neben ihr stehen**
- **dann geht sie hinter die Theke und schenkt sich einen Kaffee ein**
- den Kaffee trinken (jetzt geht es ihr etwas besser) **(+5 Punkte)**
- **zu Tyler wechseln**
- **er trinkt auch einen Kaffee**
- das macht ihn wieder etwas munterer **(+5 Punkte)**
- **zu Carla wechseln**
- **zur Toilette gehen**(sollte man versehentlich die Tür geradeaus geöffnet haben, dann kommt man nach draußen, hier sitzt ein Mann, man kann mit ihm sprechen, erfährt aber nichts, man muss um das Gebäude herum gehen und vorn zum Eingang wieder rein, weil die Tür nur von innen zu öffnen geht)
- Carla sieht sich den Tatort an
- **die Leiche ansehen**
- **das Blut auf dem Boden ansehen**
- **die Toilette links ansehen (+5 Punkte)**
- da sind Blutspuren, die nicht vom Opfer stammen
- **die Rinne an der Wand ansehen**

- **dort findet Carla eventuell das Messer (+10 Punkte)**
- **zu Tyler wechseln**
- **er sieht sich auch die Leiche an**
- **das Waschbecken ansehen**
- falls Carla das Messer nicht gefunden hat, dann sollte Tyler mal im Mülleimer nachsehen oder bei der Toilette die Spülung benutzen (dann kann er auch das Messer finden)
- wenn Carla oder Tyler das Messer gefunden haben, können sie die Toilette verlassen
- **Carla geht noch an den Tisch wo Lucas saß**
- sie stellt fest das er einen Kaffee getrunken hat, der nicht auf der Rechnung steht
- **unter dem Tisch findet sie ein Buch (+10 Punkte)**
- **dann spricht Carla mit Tyler und sagt das sie gehen können**
- nach einer Bestätigung gehen beide und verlassen das Restaurant
- ins Auto einsteigen

Wohnung von Lucas (Lucas):

- Lucas ist in seiner Wohnung
- in einiger Zeit wird ein Polizist vor der Tür stehen
- bis dahin muss Lucas aber einiges erledigt haben
- Lucas wacht auf und hat Kopfschmerzen
- **die Migränetabletten nehmen (+10 Punkte)**
- das Bett ansehen
- es ist voller Blut
- **die Tagesdecke über die blutigen Laken legen (+5 Punkte)**
- das Zimmer verlassen und ins Wohnzimmer gehen
- das Telefon klingelt
- **Lucas geht ans Telefon**
- sein Bruder Markus ist dran
- er verabredet sich mit ihm im Park
- **auf dem Boden liegt ein blutiges Shirt**
- **das hebt Lucas auf**
- **dann geht er ins Bad**
- **hier steckt er das Shirt in die Waschmaschine (+5 Punkte)**
- **dann wäscht er sich am Waschbecken**
- **danach den Medizinschrank öffnen und den Verband nehmen**
- **Lucas verbindet sich die noch immer blutenden Arme (geht nur wenn er sich vorher gewaschen hat) (+10 Punkte)**
- den Medizinschrank wieder schließen (Lucas sieht den Toten -20 Punkte) und das Bad verlassen
- ins Schlafzimmer gehen
- **den Kleiderschrank öffnen**
- **Lucas zieht sich etwas an**
- den Schrank schließen
- das Schlafzimmer wieder verlassen
- ins Wohnzimmer gehen

- auf den Balkon gehen
- hier sitzt eine Krähe
- **auf dem Balkon ist eine Bonuskarte (10 Punkte)**
- wieder reingehen
- in der Küche kann sich Lucas Milch aus dem Kühlschrank zu trinken nehmen **(+5 Punkte)**
- **hinter einem der Küchenschranktüren gibt es eine Bonuskarte (5 Punkte)**
- **bei der Spüle kann Lucas ein Glas Wasser trinken (+5 Punkte)**
- auf dem Küchentisch liegt der Wohnungsschlüssel
- **den Wohnungsschlüssel nehmen**
- ein Polizist klopft an die Tür
- **Lucas geht zur Tür und öffnet sie** (die Zeitung vor der Tür sollte Lucas lieber nicht lesen)
- der Polizist sagt das die Nachbarn Schreie gehört hätten und Lucas sagt das war er, er hat sich an einem Glas geschnitten
- der Polizist fragt ob er sich in der Wohnung umsehen kann
- Lucas sagt ja und der Polizist kommt in die Wohnung
- er sieht sich um, findet aber nichts **(+10 Punkte)**
- dann geht er wieder
- Lucas verlässt die Wohnung
- jetzt kann man wählen zwischen den Orten Park und Polizeiwache

Polizeiwache (Carla):

- Carla geht zum Schalter
- dann rechts neben die Treppe gehen
- **dort gibt es eine Bonuskarte (10 Punkte)**
- die Treppe nach oben gehen und dann nach rechts die Treppe weiter und durch die Tür
- hier ist ein Großraumbüro
- **zum Kaffeeautomaten gehen und einen Kaffee trinken (+ 5 Punkte)**
- durch das Büro gehen bis zu Carlas Büro
- ins Büro gehen
- **hier kann Carla ein Glas Wasser trinken (+ 5 Punkte)**
- Carla setzt sich an ihren Schreibtisch
- **sie benutzt den Computer und fragt ihre Mails ab**
- eine Mail ist ohne Betreff und die ist sehr interessant
- **jemand schreibt das es schon mal so einen Mordfall gab (-5 Punkte)**
- der Name Kirsten steht in der Mail
- **zur Datenbank wechseln und den Namen Kirsten eingeben**
- der Fall scheint geheim zu sein
- den Computer verlassen
- **das Fach vom Schreibtisch öffnen**
- **da ist eine Bonuskarte (5 Punkte)**
- **das Telefon benutzen und Tyler anrufen** (der hatte noch geschlafen, will aber sofort kommen)
- vom Schreibtisch aufstehen und auf Tyler umschalten

Wohnung von Tyler:

- vom Bett aufstehen
- vom Schlafzimmer aus durch die Tür ins Bad gehen
- **im Spiegel ansehen (+5 Punkte)**
- **die Toilette benutzen (+5 Punkte)**
- **eine Bonuskarte ist auch im Bad (+ 10 Punkte)**
- **die Dusche benutzen (+5 Punkte)**
- wieder zurück ins Schlafzimmer gehen
- **den Kleiderschrank öffnen und Sachen anziehen**
- dann das Schlafzimmer verlassen
- ins Wohnzimmer gehen
- **die Musik (Plattenspieler) einschalten (+5 Punkte)**
- in der Küche sitzt die Freundin von Tyler
- sie hat ihm Kaffee gekocht
- **die Tasse Kaffee trinken**
- seine Freundin ist nicht so gut drauf
- **Tyler spricht mit ihr (verständnisvoll, überzeugend)(+ 10 Punkte / +10 Punkte)**
- dann ist sie beruhigter
- **die Jacke vom Haken nehmen und anziehen**
- **Tyler gibt seiner Freundin noch einen Kuss (+10 Punkte)** und verlässt dann die Wohnung
- er kommt auf die Polizeiwache

Polizeiwache (Tyler):

- Tyler holt sich am Automat einen Kaffee (+5 Punkte)
- er geht ins Büro von Carla
- vorher trifft er auf den Kollegen, dem er noch Geld schuldet (-5 Punkte)
- **Tyler sagt was von Prediger und macht ihm dann einen Vorschlag (ein Basketballspiel)**
- wenn Tyler bei Carla im Büro ist, sagt Carla das sie schon mal zu Garrett geht
- **Tyler trinkt erst einmal ein Glas Wasser (+ 5 Punkte)**
- **dann benutzt er seinen Computer und fragt seine Mails ab**
- eine Mail ist von seiner Freundin Sam
- Tyler verlässt den Computer und **hängt seine Jacke an den Haken bei der Tür**
- dann verlässt er das Büro und geht im Großraumbüro zu Carla und Garrett
- **mit Garrett reden (Blut in der Kabine, Messer, Kaffeetasse, Buch)**

Park (Lucas):

- Lucas geht im Park den Weg entlang und an dem Obdachlosen auf der Bank vorbei und direkt zu seinem Bruder Markus
- Lucas erzählt Markus was passiert ist (+10 Punkte)

- **im Gespräch die folgenden Dinge erwähnen: Details, Handgelenke, Trance, Zeugen, Visionen, Mädchen**
- **dann versuchen Markus zu überzeugen statt den Kontakt abubrechen**
- Markus gibt Lucas eine Kette mit einem Kreuz
- **Lucas sollte die Kette nehmen (gibt ein Extra Leben)**
- dann trennen sich Markus und Lucas
- Lucas hat wieder eine Vision (er sieht einen Jungen in den See fallen)
- er entscheidet sich dafür den Jungen zu retten
- **also rennt er zum See und springt hinein**
- dann muss man die Pfeiltasten drücken für alle folgenden Aktionen
- **nach unten tauchen, den Jungen nehmen, mit dem Jungen auftauchen, den Jungen ans Ufer heben, selber ans Ufer kommen**
- **dann die Herzmassage machen** (Lucas zählt immer bis drei und dann muss man reagieren mit der Herzmassage, dann wieder warten bis Lucas bis drei gezählt hat)
- wenn man alles in der vorgegebenen Zeit schafft und die Herzmassage richtig macht, dann wird der Junge leben **(+20 Punkte)**
- der Polizist aus dem Restaurant erkennt Lucas, aber er sagt nichts und Lucas geht einfach weg

Leichenschauhaus (Carla):

- Carla hat hier die Möglichkeit mehr über den Mord und den Mörder zu erfahren, wenn man die Tastenkombinationen schafft **(gibt 4x 10 Punkte)**
- ansonsten erzählt der Doktor nur die wichtigsten Sachen und Carla kann noch Fragen stellen
- **der Doktor erzählt noch das es schon einmal so einen Fall gab und Carla fällt wieder der Name Kirsten ein**

Polizeiwache (Tyler):

- **die Bedienung aus dem Restaurant kommt wegen dem Phantombild**
- am Computer kann man nun versuchen das Bild des Täters zu erstellen
- man kann entscheiden ob es dem Täter wirklich ähnlich sehen soll oder nicht

Arbeitsplatz / Bank (Lucas):

- Lucas hat es auf Arbeit geschafft
- aber ihm ist schlecht und er übergibt sich auf der Toilette
- das Waschbecken benutzen (+5 Punkte)
- **die Bonuskarte neben den gelben Schild nehmen (+ 10 Punkte)**
- die Toilette verlassen und durch das Großraumbüro zum Büro von Lucas gehen
- oben links auf dem Bildschirm ist eine Karte und dort wird angezeigt wo Lucas ist und wo er hingehen soll
- der rote Punkt auf der Karte ist sein Büro
- **Lucas geht in sein Büro**

- sein Kollege ist schon da
- **zum Schreibtisch gehen und den Computer benutzen**
- es gibt wieder eine Tastenkombination (kann man Gedanken vom Kollegen erfahren)
- **die Schublade rechts öffnen**
- **das Kreuz nehmen (gibt ein Extra Leben)**
- das Telefon klingelt
- die Exfreundin (Tiffany) von Lucas ist dran
- sie will abends vorbeikommen und einige Sachen abholen
- Lucas stimmt dem zu **(+ 10 Punkte)**
- es folgt wieder eine Tastenkombination (dabei fällt die Kaffeetasse von seinem Kollegen um)
- dann klingelt das Telefon bei seinem Kollegen
- es gibt ein Problem und Lucas sagt das er das macht
- das Büro verlassen
- **zu dem roten Punkt auf der Karte gehen**
- das ist die Stelle mit dem Problem
- Lucas hat wieder eine Vision
- **die Reparatur an der Stelle machen**
- **dann folgt eine sehr lange Actionszene** (Lucas weicht den Monstern aus, die nur er sieht)
- hat man es geschafft, dann erscheint zum Schluss der Tote und erzählt etwas von einer Schlange mit zwei Köpfen
- dann kommen Kollegen von Lucas und fragen ihn was passiert ist
- Lucas geht schnell weg **(-20 Punkte)**

Wohnung von Lucas (Lucas):

- den Fernseher benutzen
- **dann zum Boxsack gehen und dagegen boxen bis der Boxsack weg fliegt (+ 10 Punkte)**
- **in einem der Küchenschränke ist wieder eine Bonuskarte (+ 5 Punkte)**
- **Milch aus dem Kühlschrank nehmen und trinken (+ 5 Punkte)**
- **ins Schlafzimmer gehen und die Tabletten nehmen (+ 10 Punkte)**
- nach einiger Zeit klingelt es an der Tür
- es ist die Exfreundin
- Lucas lässt sie rein
- **er fragt sie nach Neuigkeiten und ob sie ein Glas Alkohol trinken will**
- unter der Arbeitsplatte in der Küche steht die Flasche
- **die Flasche nehmen und ein Glas einschenken**
- das Glas zu Tiffany bringen
- sie sagt das sie nur zwei Kisten in der Wohnung stehen hat mit ihren Initialen
- Lucas sucht die beiden Kisten und bringt sie dann zu seiner Exfreundin
- **eine Kiste steht im Schlafzimmer links vom Computer und die andere Kiste steht im Wohnzimmer links vom Telefon**
- **Lucas spricht noch mit seiner Exfreundin (ehrlich, sentimental, allein)**
- Tiffany fragt ob er für sie auf der Gitarre spielt
- **den Verstärker einschalten**

- **die Gitarre nehmen und spielen (Tasten drücken)**
- **er geht ins Schlafzimmer und legt sich ins Bett**
- **Lucas schläft, aber er hat wieder eine Vision**
- eine Krähe ist in seine Wohnung geflogen und er geht ihr nach
- vor der Haustür steht ein Mädchen auf dem Gang
- dann erwacht Lucas
- PS: Lucas kann auch versuchen seine Freundin zu überzeugen das sie noch bleibt, er kann ihr etwas zu trinken anbieten (Flasche Alkohol steht in der Küche) und er kann auf der Gitarre spielen

Sporthalle (Carla und Tyler):

- Carla und Tyler wollen gegeneinander boxen
- vorher müssen sie sich aber aufwärmen
- erst macht man mit Carla zwei verschiedene Übungen an den Geräten und danach macht man das auch mit Tyler
- beide können auch noch etwas Wasser trinken
- mit Carla zum Boxring gehen
- sie schlägt den Gong und es geht los
- Carla sollte den Boxkampf gewinnen **(+20 Punkte)**

Friedhof (Lucas):

- Lucas steht mit Blumen auf dem Friedhof
- den Weg entlang gehen
- kurz nach rechts gehen
- **dort ist eine Bonuskarte (+5 Punkte)**
- dann wieder zurück auf den Weg gehen
- **am Ende vom Weg nach rechts drehen**
- **dort gibt es ein Extra Leben**
- jetzt in Richtung der großen Statue gehen (Weg ein Stück zurück und dann nach links)
- hier ist das Grab von Lucas Eltern
- sein Bruder Markus steht auch hier
- **die Blumen auf das Grab legen**
- dann hat Lucas eine Erinnerung an seine Kindheit
- sein Bruder und drei weitere Kinder wollen in einer Halle Verstecken spielen
- Lucas sieht in einer Vision das die Halle brennt
- er rennt den anderen hinterher
- auf dem Bildschirm ist eine Karte zu sehen
- **Lucas muss zu dem roten Kreuz auf der Karte**
- **ganz rechts zum Ende des Zaunes gehen**
- **hier über den Zaun klettern**
- **dann nach links gehen und hinter den großen Stein entlang**
- auf der Karte sind auch immer die Soldaten zu sehen, die hin und her laufen

- immer darauf achten das man nicht gesehen wird
- **vom Stein aus über die Straße rennen zu dem Schild**
- **dann in den Graben gehen und nach links zu dem nächsten großen Stein gehen**
- **hier ist ein Loch im Zaun**
- **durch das Loch klettern und dann hinter den abgedeckten Kisten verstecken**
- von links nach rechts fahren immer wieder LKW
- **Lucas muss neben einem LKW herlaufen bis der ungefähr in der Mitte der beiden Hallen ist und dann schnell zum Ende der Hallen rennen**
- **in der Halle ist ein Loch**
- **durch das Loch gehen**
- Markus ist hier und Lucas sagt ihm das er die Halle sofort verlassen soll
- **Lucas hat nicht viel Zeit um die anderen drei Kinder zu finden**
- **ein Kind versteckt sich in einer Kiste links**
- **dann die kleine Treppe nach oben gehen und den Steg entlang und am Ende steckt der zweite Junge**
- **der dritte Junge versteckt sich im Flugzeug**
- Lucas sollte in der Halle immer rennen, damit er es schafft alle drei Jungen zu finden und er sollte sie einfach anlügen, wenn sie nicht die Halle verlassen wollen
- **zum Schluss muss Lucas noch selber die Halle durch das Loch verlassen**
- Lucas und Markus stehen wieder auf dem Friedhof (+10 Punkte)
- **Markus gibt Lucas den Namen von einer Frau, die sich mit Übersinnlichen Dingen beschäftigt und ihm vielleicht helfen kann**

Polizeiwache (Carla):

- Carla und Tyler sitzen bei ihrem Chef und müssen ihm Antworten im Mordfall geben (Ritualmord und unsicher)
- dann geht Carla in den Keller
- **die Bonuskarte links im Gang nehmen (+ 10 Punkte)**
- geradeaus gehen bis zu dem roten Licht auf der rechten Seite
- es ist der Lichtschalter
- **den Lichtschalter benutzen**
- **die Gittertür öffnen**
- mit den Pfeiltasten muss man nun den Herzschlag von Carla möglichst in der Mitte halten
- und so mit ihr durch die Gänge mit den Akten gehen
- schafft man es nicht, dann wird Carla nach einigen Versuchen sagen das sie nicht mehr weiter kann und die Aktion lässt sich dann später mit Tyler machen
- ich habe es mit Carla nicht geschafft und deshalb kommt die Beschreibung dann weiter unten und in diesem Fall mit Tyler

Antiquariat (Tyler):

- Tyler ist in einem Antiquariat
- die Treppe nach unten gehen und hinter die Treppe

- er geht zu dem Tisch auf dem das Buch „Der Sturm“ liegt
- er sieht sich das Buch an
- dann benutzt er die Lupe mit dem Buch
- er findet auf der dritten Seite eine Widmung (Zum 18.Geburtstag)
- Tyler nimmt das Buch in die Hand und es fällt ein Zettel heraus
- der Zettel liegt unter dem Tisch
- den Zettel ansehen (ist ein Computerausdruck und wurde als Lesezeichen verwendet) (+20 Punkte)
- Tyler versucht mit dem Mann zu sprechen, der gerade Bücher sortiert (Husten, Beharren)
- der Mann meint das er Tyler nicht helfen könnte und Tyler sagt dann schade
- er geht in Richtung der Treppe, da meint der Mann wenn er ein bestimmtes Buch für ihn findet, dann kann er ihm vielleicht doch helfen
- der Mann gibt Tyler ein Buch das zu dieser Reihe gehört
- mit dem Buch zum Tisch gehen
- das Buch dort mit der Lupe genauer ansehen
- auf dem Buch steht der Name De Gruttola
- Tyler geht zum Schreibtisch (dort wo der Mann ist)
- die Stufen hinter dem Schreibtisch nach oben gehen
- das Buch auf dem Tisch ansehen
- da steht welche Bücher man in welcher Etage findet und welche Farbe das Regal haben muss
- für die Buchstaben A-E muss die Farbe vom Regal weiß sein
- jetzt muss Tyler noch herausfinden auf welcher Etage er suchen muss
- zur Treppe gehen und das erste Stück nach oben gehen
- rechts neben der Tür ist ein Schreibtisch
- auf dem Schreibtisch liegt ein Buch
- das Buch ansehen
- da steht auf einer Liste der Name De Gruttola
- dahinter steht 1796
- also muss das Buch in der 2. Etage sein
- Tyler geht aber erst mal ganz nach rechts
- hier gibt es eine Bonuskarte (+20 Punkte)
- dann die Treppen nach oben gehen und die Regale mit der weißen Farbe suchen
- von dort das Buch mitnehmen
- wieder nach unten gehen
- dem Mann das Buch geben (+10 Punkte)
- jetzt kann Tyler Fragen stellen (Buch, wer verkaufte es)
- Tyler geht zur Treppe und vor ihm ist eine weitere Bonuskarte (+20 Punkte)
- durch die Tür gehen und Tyler ist dann wieder auf der Polizeiwache

Polizeiwache (Tyler):

- Tyler spricht mit dem Mann am Schalter und fragt nach Carla
- der sagt das sie schon seit einiger Zeit im Keller ist
- Tyler geht in den Keller

- **er spricht mit Carla (-10 Punkte)**
- dann geht er zum Lichtschalter
- (rechte Seite)
- leider geht das Licht nicht mehr
- durch die Gittertür gehen
- Tyler benutzt sein Feuerzeug um etwas zu sehen
- **am Regal rechts das Rad drehen**
- **dann durch den entstandenen Gang gehen**
- **jetzt das Rad am linken Regal drehen und dann das Rad am rechten Regal**
- **durch den Gang gehen**
- **hier steht das Terminal**
- leider hat es keinen Strom, aber es muss irgendwo einen Schalter dafür geben (Terminal benutzen)
- **Tyler geht auf die linke Seite und dort durch den Gang (1975)**
- **in der zweiten Reihe das Rad am Regal rechts drehen und dann das Rad am Regal links drehen**
- **durch den Gang gehen**
- **hier ist der Schalter**
- **den Schalter betätigen**
- das Terminal hat jetzt Strom
- wieder zurück zum Terminal gehen
- Tyler braucht die Kassette aus den 90er Jahren
- auf die rechte Seite vom Terminal gehen (hier sind weitere Regale)
- **das Rad am Regal links drehen und durch den Gang gehen**
- **jetzt das Rad am Regal links drehen und zum Terminal gehen**
- **nun das Rad am Regal links drehen und dann das Rad am Regal rechts drehen**
- **durch den Gang gehen**
- **das Rad am Regal rechts drehen**
- **durch den Gang gehen**
- **hier aus dem Regal eine Kassette nehmen**
- zurück zum Terminal
- **die Kassette mit dem Terminal benutzen**
- es ist die Kassette mit dem Fall Kirsten
- leider ist sie leer
- **aber der Name des Ermittlers ist noch drauf (Robert Mitchell)**

Hof der Polizeiwache (Tyler):

- jetzt gibt es ein kleines Basketballspiel
- **am Anfang wählt man „Aufwärmen“**
- dann geht das Spiel los
- **wer zuerst 10 Treffer hat, der gewinnt**
- wenn Tyler gewinnt, dann muss er seinem Kollegen das geliehene Geld nicht zurückzahlen
- jetzt muss man nur die richtigen Tasten drücken und Tyler gewinnt

Polizeiwache (Carla):

- Carla ist am Schießstand
- sie soll an den vorletzten Stand gehen
- dort ist Robert Mitchell (Ermittler im Fall Kirsten)
- **Carla geht zu Robert und spricht mit ihm**
- Robert fragt ob sie nicht schießen will
- **Carla setzt die Brille auf und nimmt die Pistole**
- jetzt darf man nur auf die roten Figuren mit Waffe in der Hand schießen (nicht auf die weißen Figuren)
- **dann kann Carla einige Fragen stellen (Opfer)**
- dann schießt Carla wieder
- **nun kann sie wieder über den Fall sprechen (Untersuchung, Beziehung, Mörder, Akte)**

Agathas Haus (Lucas):

- Lucas steht auf einer Straße
- auf der gegenüberliegenden Seite sitzt ein Mann und Lucas meint das er ihn schon gesehen hat
- das Haus mit der Nummer 36 suchen
- die Treppe nach oben gehen
- **an der Haustür klingeln**
- es öffnet niemand
- **die Tür öffnen und ins Haus gehen**
- **die erste Tür rechts öffnen**
- **hier ist die Küche**
- **es gibt eine Bonuskarte (+5 Punkte)**
- die Küche verlassen
- **die erste Tür auf der linken Seite öffnen**
- **hier sind lauter Vogelkäfige**
- in den Vogelkäfigen sitzen Krähen
- den Raum verlassen
- **durch die Tür am Ende des Ganges gehen**
- **hier ist das Wohnzimmer**
- Lucas sieht sich hier erst mal um
- **dann durch eine weitere Tür ins Schlafzimmer gehen**
- **hier sitzt Agatha in einem Rollstuhl**
- **Lucas sagt das er von Markus kommt**
- **dann auf dem Nachttisch das Kreuz nehmen (1 Leben)**
- **jetzt den Rollstuhl in das Zimmer mit den Vogelkäfigen schieben**
- Lucas erzählt Agatha von dem Mord und von seinen Visionen
- Agatha meint das Lucas die Vögel füttern soll
- **in einer Schublade der Kommode liegen Körner und die holt Lucas**
- **dann alle Vögel füttern**
- jetzt wieder mit Agatha sprechen (Offenbarung)

- Agatha fühlt was Lucas in seine Arme eingeritzt hat (Schlange mit zwei offenen Mäulern)
- **Lucas schiebt Agatha wieder ins Wohnzimmer**
- er soll die Kerzen auf den Tisch stellen und sie anzünden
- **aus der oberen Schublade des Schrankes 3 Kerzen nehmen**
- **die 3 Kerzen jeweils in einen Kerzenhalter stecken**
- **dann in die Küche gehen und dort die Streichhölzer holen**
- **zurück ins Wohnzimmer gehen und alle 3 Kerzen anzünden**
- **dann die Vorhänge schließen und den Lichtschalter neben der Tür betätigen**
- **jetzt noch auf den Stuhl am Tisch setzen**
- Agatha nimmt die Hände von Lucas
- dann muss man wieder einige Actioneinlagen bestehen
- Lucas sieht den Mann, der den Kaffee an seinem Tisch getrunken hat
- Agatha sagt das Lucas am nächsten Tag wieder kommen soll (+20 Punkte)

Wohnung von Carla (Carla):

- Carla steht unter der Dusche und das Telefon klingelt
- **ins Wohnzimmer gehen und das Telefon benutzen**
- es ist Tyler
- er kommt mit dem Stück Papier, das als Lesezeichen verwendet wurde nicht weiter
- Carla sagt Tyler soll es ihr faxen
- **ins Schlafzimmer gehen und auf das Bett legen (+10 Punkte)**
- es klingelt an der Tür
- **Carla öffnet den Kleiderschrank und zieht sich etwas an**
- **dann die Haustür öffnen**
- es ist der Nachbar Tommy mit einer Flasche Wein (+5 Punkte)
- Carla lässt ihn in die Wohnung
- in einem der Küchenschränke sind Gläser
- **die Gläser nehmen und auf den Tisch stellen**
- **auf den Stuhl setzen und den Wein trinken (+5 Punkte)**
- **mit Tommy sprechen (Arbeit, verändert, Carlas Arbeit)**
- Tommy sagt er hat Tarotkarten
- **Carla mischt die Karten und Tommy legt sie aus**
- **Carla darf immer zwei Karten aussuchen und umdrehen**
- egal welche Karten Carla aussucht, es gibt immer ein schlechtes Omen
- Carla ist jetzt gestresst und Tommy geht
- auf der Küchentheke steht eine Pizza
- **Carla kann etwas Pizza essen (+5 Punkte)**
- **dann ins Schlafzimmer gehen und von dort ins Bad**
- **hier gibt es eine Bonuskarte (+10 Punkte)**
- **das WC benutzen (+5 Punkte)**
- wieder ins Wohnzimmer gehen
- **auf Tyler umstellen**
- der ist auf der Polizeiwache und sitzt an seinem Schreibtisch
- **den Zettel nehmen (liegt an der Ecke vom Schreibtisch) und mit dem Faxgerät**

- **benutzen (+5 Punkte)**
- **auf Carla umstellen**
- **den Zettel aus dem Faxgerät nehmen**
- **auf das Sofa setzen und TV benutzen und durch die Programme zappen (+5 Punkte)**
- **es kommt dann etwas über die Börse (+ 10 Punkte) und Carla hat eine Idee wegen dem Zettel**
- es sind Börsendaten
- das Telefon benutzen und Tyler anrufen
- **den Zettel aus dem Faxgerät nehmen und die Wohnung verlassen**
- **zu Tommy (Wohnung gegenüber) gehen und ihn wegen der Börsendaten fragen (+ 20 Punkte)**
- **wieder in die Wohnung gehen und Tyler anrufen** (es gibt ein Wasserzeichen auf dem Zettel)
- **auf Tyler umstellen**
- **an den Schreibtisch setzen**
- **die Lampe anmachen**
- **den Zettel ansehen (Tyler hält ihn vor die Lampe)**
- **jetzt mit den Tasten den Zettel so verschieben das man das Wasserzeichen sieht (+ 10 Punkte)**
- **Tyler ruft Carla an**
- Carla sagt sie geht selber zur Bank

Wohnung von Lucas (Lucas):

- Lucas kommt in seine Wohnung und das Telefon klingelt
- **ans Telefon gehen**
- **jetzt gibt es eine lange Actionszene**
- Lucas meint das seine ganze Wohnung auseinanderfällt
- wenn die Actionszene geklappt hat, dann hängt Lucas an der Balkonbrüstung
- **jetzt kommt Markus und er will Lucas besuchen**
- **zu Lucas Tür auf der linken Seite gehen**
- die Klingel benutzen
- niemand öffnet, aber Markus hat etwas gehört
- **Markus tritt die Tür ein**
- **dann schnell zum Balkon gehen und Lucas nach oben ziehen (+10 Punkte)**
- Markus sagt zu Lucas das er ihm helfen wird

Arbeitsplatz / Bank Lucas (Lucas):

- Lucas sitzt an seinem Schreibtisch
- er sieht das Carla kommt
- **den Zettel nehmen, der rechts auf dem Schreibtisch liegt (ist der Zettel mit Börsendaten)**
- **Lucas versteckt den Zettel**
- dann wieder an den Schreibtisch setzen

- **in der Schublade rechts ist eine Bonuskarte (+20 Punkte)**
- Lucas wartet dann auf Carla
- **Carla kommt in sein Büro und stellt ihm Fragen**
- zwischendurch gibt es noch Actioneinlagen (man kennt dann die Gedanken von Carla)
- Lucas sieht zwischendurch auch immer wieder mal die Monster
- **die Frage sollte er so beantworten:**

Papier = Wahrheit
Ausdruck = Wahrheit
welcher Drucker = Nein
Phantombild = Nein
Ungewöhnliches = Nein
Arme = Lüge
Foto mit Bruder = Wahrheit

- Lucas sagt dann das er sich etwas Wasser ins Gesicht spritzen will und er geht kurz weg
- Carla nutzt die Zeit
- **sie nimmt den Stift vom Schreibtisch**
- **das Foto links neben dem PC ansehen**
- **das Buch nehmen (links vom Monitor)**
- Lucas kommt zurück und Carla geht

Wohnung von Tyler (Tyler):

- Tyler kommt nach Hause
- **er schaltet den Backofen an**
- **dann öffnet er den Kühlschrank und nimmt den Sekt**
- **er füllt die Gläser mit Sekt**
- **dann schaltet er die Musik ein und tanzt mit Sam (nach den jeweiligen Tastenkombinationen, gibt +30 Punkte)**

Polizeiwache (Carla):

- Carla ist im Büro
- **sie trinkt ein Glas Wasser (+5 Punkte)**
- das Telefon klingelt
- **Telefon benutzen**
- es ist Garrett
- er hat Carla eine Mail geschickt
- **an den Schreibtisch setzen**
- **am Computer die Mails abfragen**
- **den Fingerabdruck ansehen und merken**
- dann zum Schreibtisch von Tyler gehen
- dort liegt eine Liste mit Fingerabdrücken
- **die Liste ansehen und dann verbinden (+10 Punkte)**

- **der Fingerabdruck vom Stift stimmt mit dem von der Waffe überein**
- **der Polizist vom Restaurant (Martin) kommt ins Büro**
- er erzählt Carla das er den Mann aus dem Restaurant gesehen hat und das er ein Kind gerettet hat und das er ihn deshalb nicht festgenommen hat **(-20 Punkte)**
- **Carla sieht sich an der Pinnwand das Phantombild an**
- auf ihrer Ablage auf dem Schreibtisch liegt die Akte der Bank mit allen Mitarbeitern
- die Akte von Lucas ist auch dabei
- **das Foto von Lucas aus der Akte nehmen**
- **das Büro verlassen und zu Martin gehen**
- **ihm das Foto zeigen (+ 5 Punkte)**
- **Martin sagt das ist der Mann aus dem Restaurant (+20 Punkte)**
- Carla weiß nun das Lucas der Mörder ist
- **sie geht ins Büro und ruft Tyler an**
- Sam ist nicht glücklich das Tyler wieder geht **(-20 Punkte)**

Agathas Haus (Lucas):

- **Lucas geht ins Haus (die Tür ist offen) (+20 Punkte)**
- er ruft nach Agatha
- **ins Wohnzimmer gehen**
- **Agatha liegt tot auf dem Boden**
- am Telefon ist noch die Polizei
- **Lucas geht in die Küche und nimmt das Messer**
- **dann in den Raum mit den Vogelkäfigen gehen**
- **hier das Messer mit dem mittleren Vogelkäfig benutzen und ihn so öffnen**
- **Lucas findet eine alte Zeitung und er fragt sich warum Agatha ihm das zeigen wollte (+10 Punkte)**
- PS: Lucas kann auch im Raum mit den Vogelkäfigen einen Schlüssel aus dem Schrank nehmen, wo auch das Vogelfutter ist, und damit den mittleren Vogelkäfig öffnen
- Lucas geht zurück ins Wohnzimmer
- **von hier ins Schlafzimmer gehen**
- **da gibt es eine Bonuskarte (+10 Punkte)**
- **dann zurück ins Wohnzimmer und durch das offene Fenster verschwinden**
- die Polizei stürmt jetzt in die Wohnung
- **Lucas hat unterdessen wieder eine Vision (es geschieht ein Mord im Waschsalon)**

Wohnung von Lucas (Carla und Tyler):

- Carla und Tyler gehen in die Wohnung von Lucas **(+30 Punkte)**
- **Carla öffnet die Wohnungstür**
- Lucas scheint nicht da zu sein
- **Carla öffnet die Tür zum Schlafzimmer und die Tür zum Bad (-20 Punkte)**
- dann kommt ein Anruf das Lucas gefunden wurde

- **Lucas steht am Waschsalon**
- **dann gibt es eine längere Actionszene**
- **Lucas muss vor der Polizei fliehen**
- Carla und Tyler staunen wie es Lucas schafft sich dem Zugriff der Polizei zu entziehen

Polizeiwache (Carla):

- Carla und Tyler sind bei ihrem Chef
- der ist nicht erfreut zu hören das Lucas nicht gefasst wurde
- er will Antworten
- **man sollte Carla und Tyler abwechseln antworten lassen (jeweils +5 Punkte)**
- dann gehen beide
- sie erfahren vom Mord im Waschsalon

Sankt Paulus Kirche (Lucas):

- Lucas liegt auf einer Bank in der Kirche
- **er muss aufwachen und aufstehen**
- dann hört er die Stimme von Agatha
- er sieht sie und Agatha sagt das sie ihm noch Antworten schuldig sei
- **Lucas kann sie fragen (Wer, Warum, Visionen, Mord)**
- dann sagt Agatha zu Lucas das er vorsichtig sein soll und das sie kommen
- **es folgt wieder eine längere Actionszene**
- ist das geschafft taucht Markus auf
- Lucas spricht mit Markus
- Markus ist der Meinung das sich Lucas stellen sollte
- Lucas aber sucht ein Versteck
- er erzählt seinem Bruder von Agatha und den Visionen
- **als letztes „Lucas“ auswählen**

Waschsalon (Carla und Tyler):

- Carla und Tyler sind vor dem Waschsalon
- Carla sagt Tyler er soll schon reingehen
- **sie selber geht zu Garrett und spricht mit ihm**
- dann geht es in den Waschsalon
- **hier ist eine Bonuskarte im Waschkorb (+10 Punkte)**
- Carla sieht sich den Tatort an
- **sie sieht sich die männliche Leiche an**
- der Mann hat ein Messer im Auge
- **die Arme von dem Mann ansehen (+5 Punkte)**
- es sind Zeichen eingeritzt
- **die Blutspur auf dem Boden ansehen**

- Tyler sieht sich auch die Leiche von dem Mann an (+5 Punkte)
- Carla sieht sich die Leiche von der Frau an
- dann sieht sich auch Tyler die Leiche der Frau an (+5 Punkte)
- er sieht auch das der Telefonhörer unten hängt und das Telefon noch tutet (+5 Punkte)
- in der letzten Waschmaschine sieht Tyler die Wäsche der Frau
- Carla spricht dann mit Tyler und sagt ihm das sie nun gehen können

Bellevue Anstalt (Carla):

- Carla kommt in die Anstalt und erfährt das Janos Zelle im zweiten Flur rechts ist (+10 Punkte)
- den Gang entlang gehen und durch die erste Tür
- dann in den Gang rechts gehen (die Gittertür ist bereits offen)
- Carla wird schon erwartet und in die Zelle von Jonas gelassen
- Carla spricht mit Janos (Kirsten, Beharren, Wer, Warum, andere Morde, Morde) (+10 Punkte)
- Carla sieht sich nach dem Gespräch die Wände an
- da ist auch die Schlange zu sehen
- die Zelle verlassen
- der Strom fällt aus und die Türen der Zellen öffnen sich
- Carla muss jetzt gleichmäßig atmen und gleichzeitig den Weg nach draußen finden (-20 Punkte)
- sie steht schon in der richtigen Richtung
- erst ein Stück gehen
- jemand kommt (Carla sagt das jemand kommt)
- in dem Moment stehen bleiben und nicht atmen bis derjenige weg ist
- dann nach links gehen (aber etwas rechts halten)
- es kommt wieder jemand (stehen bleiben und nicht atmen)
- ist derjenige weg, geht es weiter durch die Tür
- dann den Gang entlang rennen
- Carla schafft es raus

Wohnung von Tiffany (Lucas):

- Lucas steht auf der Straße
- er will zur Wohnung von Tiffany
- erst geradeaus gehen und dann rechts abbiegen
- noch ein Stück gehen, dann hat Lucas eine Vision
- die Wohnung wird bewacht
- ein Stück zurückgehen
- links ist ein Gitter
- über das Gitter klettern
- dann über das nächste Gitter klettern
- links in der Ecke stehen zwei Polizisten

- wenn sie gerade nicht in Lucas Richtung sehen, dann rennt Lucas auf die gegenüberliegende Seite der Gitter
- hier ist ein Regenrohr
- am Regenrohr nach oben klettern
- dann über einen schmalen Sims gehen (zwischendurch muss man noch Tasten drücken, damit Lucas nicht den Mut verliert und runter springt)
- am Ende kommt wieder ein Rohr
- am Rohr nach unten klettern
- über das Gitter klettern
- an der Mauer sind Fenster
- das zweite Fenster gehört zur Wohnung von Tiffany
- das Fenster öffnen (mit Muskelkraft; schafft man es nicht, holt man sich einen Stein und schlägt die Scheibe ein) (+10 Punkte)
- ins Bett legen (+10 Punkte)
- ins Wohnzimmer gehen
- aus dem Kühlschrank Essen und Trinken nehmen (jeweils +5 Punkte)
- im Küchenschrank gibt es auch noch etwas zu essen (+5 Punkte)
- in einem der Küchenschränke ist eine Bonuskarte (+5 Punkte)
- den Anrufbeantworter sollte man nicht abhören (gibt – 20 Punkte)
- ins Bad gehen
- da findet man 1 Leben
- zurück ins Wohnzimmer
- der Fernseher geht an
- Lucas hört etwas über die Maya und einen Professor (+5 Punkte)
- dann kommt Tiffany
- nach einem kurzen Gespräch klingelt es an der Tür
- es ist Tyler
- Lucas muss sich verstecken
- ins Schlafzimmer gehen und aus dem Fenster steigen, dann „Bleiben“ auswählen
- Tiffany lässt Tyler in die Wohnung
- der sieht sich um
- zwischendurch gibt es immer wieder einige Tasten zu drücken, damit Lucas ruhig bleibt und Tyler ihn nicht findet
- Tyler geht dann wieder (+10 Punkte)

Museum (Lucas):

- Lucas geht ins Museum
- auf der linken Seite gibt es bei den Vitrinen eine Bonuskarte (+5 Punkte)
- zum Professor gehen und mit reden
- Lucas sagt er sei freier Journalist und auf die Frage ob sie sich kennen einen Spaß machen
- jetzt darf Lucas fragen (nach der Schlange, dem Orakel usw.)
- wenn der Professor fragt wer er wirklich ist, dann sagt Lucas die Wahrheit und er zeigt ihm seine Arme (+20 Punkte)
- der Professor glaubt ihm und er sagt er soll ihm folgen

- **durch die Exit Tür gehen**
- **es folgt eine Actionsequenz**
- der Professor liegt im Sterben
- Lucas geht zu ihm und erfährt noch einiges (-20 Punkte)

Unbekannter Ort (Lucas):

- Lucas trifft auf den Mann aus seinen Visionen
- **es gibt ein kurzes Gespräch und danach mal wieder eine Actionszene**
- am Ende taucht Agatha auf
- sie sagt er soll das Mädchen suchen

Unbekannter Ort (Lucas):

- **Lucas sieht im Unterbewusstsein den Clan und den Mann aus seinen Visionen**
- **jetzt gibt es wieder Tasten zum Drücken, aber es geht gemütlich**
- Lucas erfährt so einiges über den Clan

Lausige Absteige (Lucas, Markus, Carla und Tyler):

- Lucas wacht auf
- er sieht in einer Vision das sein Bruder in Gefahr ist (-10 Punkte)
- gleichzeitig sind Carla und Tyler auf dem Weg zu ihm (+30 Punkte)
- sie wissen das er in Zimmer 369 ist
- **Lucas benutzt das Telefon und ruft Markus an**
- Markus ist in der Kirche und jemand will gerade etwas von ihm
- **Markus sagt das er kurz ans Telefon geht**
- **geradeaus gehen und durch die Tür**
- **das Telefon nehmen**
- Lucas sagt Markus das er die Tür abschließen soll (keine Zeit)
- **jetzt steuert man Markus zur Tür und schließt die Tür ab**
- **dann geht Markus wieder ans Telefon und sagt das er die Tür abgeschlossen hat**
- jetzt spielt man Carla
- **sie geht zu Zimmer Nummer 369 und tritt die Tür ein**
- **es war aber die falsche Tür**
- **den Gang entlang gehen bis zum richtigen Zimmer**
- Lucas ist aber nicht zu sehen (-30 Punkte)
- **wenn Carla und Tyler weg sind, kommt Lucas wieder ins Zimmer (+20 Punkte)**
- **das Telefon klingelt und Lucas nimmt den Hörer ab**
- **es ist Tiffany (-20 Punkte)**
- sie wird auf dem Rummelplatz gefangen gehalten

Rummelplatz (Lucas):

- Lucas ist auf dem Rummelplatz
- Tiffany ruft nach ihm
- sie ist auf der Achterbahn
- **Lucas geht aber erst zum Karussell, dort gibt es links eine Bonuskarte (+ 20 Punkte)**
- **auf dem Rummelplatz ist auch noch 1 Leben zu finden und zwar am „The Outlaw“ vorbei nach rechts und dann links in der Ecke**
- zur Achterbahn gehen
- **in das Häuschen gehen**
- **den Schalter betätigen**
- es kommt ein Wagen
- **in den Wagen steigen und den Bügel schließen**
- **der Wagen fährt nach oben**
- **oben angekommen den Bügel öffnen und aus dem Wagen steigen**
- Tiffany ist gefesselt auf einer Plattform
- zur Plattform führt nur ein schmaler Balken
- **Lucas geht über den Balken**
- dabei muss man die Balance halten (mit dem Pfeiltasten rechts und links)
- die Tasten müssen mit viel Gefühl gedrückt werden und immer nur kurz
- kommt Lucas aus der Balance stürzt er ab
- **schafft er es zu Tiffany, dann kann er sich hinter sie stellen und das Seil lösen (+20 Punkte)**
- **danach stürzen aber beide ab (-95 Punkte)**

Unbekannter Ort (Lucas):

- Lucas träumt
- er ist im Kinderzimmer
- **aus dem Bett steigen**
- **dann den Bruder Markus wecken**
- die beiden wollen zu der Halle auf dem Militärgelände
- **aus dem Fenster klettern**
- jetzt wir wieder eine Karte eingeblendet
- Lucas und Markus wollen zu dem roten Kreuz oben links auf der Karte
- überall sind Scheinwerfer und Soldaten
- die gelbe Linie führt zum Ziel
- **erst mal an die Ecke des Hauses laufen und auf den Scheinwerfer achten**
- hier stehen zwei Soldaten
- einer sieht sich um
- **wenn die beiden Soldaten sich ansehen, können Lucas und Markus geradeaus zum nächsten Haus**
- dann geht es weiter zum nächsten Haus (vorher kommt wieder ein Scheinwerfer bei der Treppe)
- an dem Haus steht ein Jeep

- an die Ecke gehen
- Lucas sagt da kommt und ein Soldat
- **jetzt entweder schnell nach links gehen und hinter dem großen Stein verstecken bis der Soldat vorbei ist oder ein Stück zurück gehen und hinter dem Jeep verstecken**
- wenn der Soldat vorbei ist geht es weiter um das Haus
- dann kommt wieder ein Soldat, aber der lässt sich nicht umgehen
- Markus sagt das sie eine Ablenkung brauchen
- jetzt kann man Lucas und Markus getrennt steuern
- **Markus geht ein Stück zurück bis zur Ecke vom Haus und dort liegt ein Steinhaufen**
- **es erscheint ein Ausrufezeichen**
- **Markus nimmt einen Stein und wirft ihn**
- der Soldat geht nachsehen
- **Markus geht zurück zu Lucas und dann den Weg weiter bis zum nächsten Haus**
- **dann auf Lucas umstellen und auch ihn zu der Stelle bringen wo Markus ist**
- jetzt gehen Lucas und Markus wieder zusammen weiter und zwar bis zur nächsten Hausecke
- dort steht vor einem Mast ein Soldat
- Lucas sagt das er am Mast hochklettern könnte
- **Markus geht zurück und um das Haus**
- **dort steht ein Mülleimer**
- **gegen den Mülleimer stoßen**
- der Soldat kommt
- **jetzt kann Lucas am Mast nach oben klettern**
- **dann muss er an den Seilen auf die andere Seite (immer auf die Scheinwerfer achten)**
- **auf der anderen Seite geht es am Mast nach unten**
- Lucas muss nun zwischen den zwei Scheinwerfern zu dem großen Hallentor gehen und von dort an der Wand entlang hinter das Gebäude
- hier ist eine kleine Tür
- **die Tür öffnen**
- **ins Gebäude gehen**
- **den Fahrstuhl benutzen**
- **dann aussteigen und geradeaus gehen**
- **durch die nächste Tür gehen**
- Lucas sieht etwas und ist entsetzt

Friedhof (Carla):

- Carla will sich auf dem Friedhof mit Lucas treffen
- sie geht den Weg entlang bis zu dem Grab von Tiffany
- hier liegen frische Blumen
- **die Blumen ansehen**
- **da taucht Lucas auf**
- **er spricht mit Carla (Vertrauen, Orakel, Morde, Quelle, helfen)**
- **Carla entscheidet sich am Ende Lucas zu helfen**
- während des Gesprächs gibt es immer wieder mal Tasten zu drücken, um die Gedanken von Carla zu hören

Polizeiwache (Tyler):

- es ist kalt und der Strom ist ausgefallen
- Tyler und Carla hören im Radio die Nachrichten
- **dann fragt Tyler Carla ob sie ihm im Fall Kane etwas verheimlicht**
- **Carla sagt die Wahrheit (+10 Punkte)**
- dann kommt Sam (die Frau von Tyler)
- sie sagt sie will mit dem Zug weg und sie will wissen ob Tyler mitkommt
- **wenn Tyler sagt das er mitkommt, dann freut sich Sam und fällt ihn um den Hals (+20 Punkte)**
- **Tyler geht noch zu Carla und dann geht er weg**
- sagt Tyler das er nicht mitkommt, dann geht Sam traurig weg und Tyler bekommt jede Menge Minuspunkte
- er sagt dann zu Carla das er den anderen Polizisten helfen wird bei der Arbeit
- besser ist es also wenn Tyler mit Sam mitgeht

Waisenhaus (Lucas):

- Lucas hat eine Vision (gibt wieder Tasten zum Drücken)
- er sieht das Mädchen im Waisenhaus
- Carla und Lucas fahren zum Waisenhaus
- **Lucas steigt aus dem Auto**
- **er geht in das Waisenhaus**
- an der Nonne geht er einfach vorbei
- jetzt kommen rechts und links Zimmer
- **je nachdem wie man in der Zeit liegt, kann man vor dem wirklich wichtigen Teil noch folgendes machen: im zweiten Zimmer auf der linken Seite ist eine Bonuskarte (+10 Punkte) und im letzten Zimmer auf der rechten Seite gibt es eine Kette mit Kreuz (= 1 Leben)**
- **wichtig ist in das letzte Zimmer auf der linken Seite zu gehen**
- **das Mädchen ansehen und nehmen und das Zimmer verlassen (+10 Punkte)**
- der Mann aus seinen Visionen kommt ihm schon entgegen
- Lucas geht mit dem Mädchen durch die Notausgangstür
- **dann folgt eine sehr lange Actionszene**
- am Ende versteckt sich Lucas in einem Zimmer
- die Atempause ist aber nur kurz
- **Agatha taucht auf**
- **sie freut sich das Lucas das Kind hat und ist froh das sie ihn ausgewählt haben**
- **im Gespräch erfährt Lucas das er eigentlich tot ist und wiederbelebt wurde**
- **zum Schluss will Agatha, die nicht wirklich Agatha sondern vom anderen Clan ist, das Kind haben**
- **Lucas lehnt das ab und es folgt die nächste Actionsequenz (+10 Punkte)**
- am Ende rettet sich Lucas zu Carla in eine unterirdischen Geheimbasis

Unterirdische Geheimbasis (Lucas und Carla):

- Lucas ist mit dem Mädchen und Carla erst mal in Sicherheit
- Lucas folgt einfach Carla bis zu einem Aufzug
- in den Aufzug steigen
- den Aufzug verlassen
- **am Ende vom Weg ist eine Bonuskarte (+20 Punkte)**
- dann über die Rampe nach oben gehen
- hier stehen einige Waggons
- es sind einige Leute hier
- Lucas spricht mit Carla und gibt ihr dann das Mädchen
- Lucas geht zu den Leuten
- hier ist sein Bruder Markus
- **mit Markus sprechen (+10 Punkte)**
- zu dem Mann auf der Bank gehen
- **in den Waggon gehen, der hier steht**
- **Lucas findet drin ein Leben**
- **dann mit dem Mann auf der Bank sprechen** (dazu einfach auf eine der Kisten neben der Bank setzen)
- **Lucas spricht mit dem Mann über das Kind, die Clans, die Prophezeiung und was wird jetzt**
- das Kind muss zu einer Quelle gebracht werden und die befindet sich in der Militärbasis
- in zwei Stunden soll es zu der Militärbasis gehen
- Lucas legt sich hin
- Carla sieht sich noch um
- **sie findet ein Radio ohne Antenne und ohne Batterie**
- **in einem der Waggons ist eine Taschenlampe**
- **Carla nimmt die Batterie aus der Taschenlampe**
- **beim ersten Waggon ist eine Absperrung und dort findet Carla eine Eisenstange, die sie mitnimmt**
- **zum Radio gehen**
- **die Antenne und die Batterie mit dem Radio benutzen**
- dann schaltet Carla das Radio an
- **sie hört sich die Nachrichten an (-5 Punkte)**
- dann geht sie auch in den Waggon, wo Lucas schon ist
- sie legt sich auf die Matratze
- Lucas kann nicht schlafen
- **Lucas und Carla nutzen die Zeit noch (+ 20 Punkte für Carla; +10 Punkte für Lucas)**

Traum:

- Lucas hat einen Traum
- er ist wieder im Kinderzimmer
- **aus dem Bett steigen und das Kinderzimmer verlassen**
- **zur Tür am anderen Ende gehen**

- **an der Tür lauschen**
- Lucas erfährt noch einiges über das Artefakt

Militärbasis:

- Lucas steigt mit dem Mädchen aus dem Fahrzeug
- **er muss gegen den Wind ankämpfen**
- **dann durch die Tür gehen**
- **in den Aufzug steigen und den Aufzug betätigen**
- **in den nächsten Raum gehen**
- der Mann aus Lucas Visionen ist schon da
- Lucas legt das Mädchen ab
- **dann kommt es zum Kampf**
- verliert Lucas, dann dreht sich die Erde zwar weiter und die Menschen leben weiter, aber der orangene Clan kennt die Prophezeiung und niemand weiß was sie mit ihrer Macht machen werden
- **gewinnt Lucas gegen den Mann, dann muss er gleich gegen die Leute mit den Gewehren kämpfen**
- **danach kommt der lila Clan (Agatha) und Lucas muss gegen ihn kämpfen**
- verliert Lucas, dann bleibt die Welt kalt und die Menschen sterben fast aus
- **wenn Lucas gewinnt, dann kann er das Mädchen nehmen und zur Quelle bringen**
- **er legt das Mädchen dort ab und erfährt die Prophezeiung**
- die Welt bleibt bunt und warm und voller Menschen

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 07.06.2011

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>