

Komplettlösung – Norco

von Kerstin Häntsch

Das Spiel wird vor allem mit dem Cursor gespielt. Wenn man mit dem Cursor über den Bildschirm geht werden die Stellen angezeigt, an denen man etwas machen kann. Es werden verschiedene Symbole angezeigt wie z.B. etwas nehmen oder ansehen. Es gibt Minispiele und Kämpfe. In den Einstellungen kann man den Kampfmodus auf automatisch stellen und man kann auch einen Expertenmodus einstellen. Oben rechts gibt es das Symbol für das Inventar. Am Anfang gibt es eine kurze Einführung in die Geschichte und man kann Optionen auswählen. Links oben wird ein Gesicht gezeigt. Das ist die Spielfigur Kay. Wenn man das Gesicht anklickt, dann öffnet sich ein Mindmap Menü (Datenbank). Über Gespräche werden immer wieder neue Daten im Mindmap eingetragen. Wenn man dann im Mindmap die Punkte anwählt, werden sie miteinander verknüpft. Da die Gespräche nur in Textform stattfinden, muss man immer mit der linken Maustaste klicken, damit der Text weiter geht.

Akt 1 – Geister der Niederungen

Kinderzimmer:

- man wacht im Kinderzimmer auf
- **Affi (den Plüschaffen) ansehen**
- es folgt das erste Minispiel (Starren Teil 1)
- es leuchten Vierecke in einer bestimmten Reihenfolge auf und man muss diese dann in dieser Reihenfolge anklicken (2, 3, 4 und 1)
- dann folgt das nächste Minispiel (Starren Teil 2)
- wenn in einem Ring das Wort „Jetzt“ steht, dann muss man den Kreis anklicken
- **Errungenschaft: Starrer Blick**
- **Affi nehmen** (links oben taucht das Gesicht vom Affen auf unter dem Gesicht)
- den Flyer an der Wand ansehen
- den Laptop ansehen und einschalten
- das Browserfenster ansehen und alles lesen
- das Fenster schließen und den Laptop verlassen
- die Pflanzen und die Bücher ansehen
- das Buch Krisen Larping lesen
- **im Mindmap kann man nun verschiedene Einträge anklicken und es ergeben sich neue Verbindungen**
- unten rechts auf Wohnzimmer klicken

Wohnzimmer:

- den Fernseher ansehen und einschalten

- das Foto ansehen
- das Sofa ansehen
- die Post ansehen
- das Fotoalbum ansehen
- **Errungenschaft: Schwach beleuchtet** (wenn man 25% an Einträgen im Mind Map hat)
- die Wäsche im Korb und die Bücher ansehen
- in die Küche gehen

Küche:

- die Mikrowelle und die Pillen ansehen
- in die Waschküche gehen
- **die Leiter nach oben gehen auf den Dachboden**
- die Boxen ansehen
- wieder nach unten gehen
- in die Küche und das Wohnzimmer gehen
- dann in den Vorgarten gehen

Vorgarten:

- **die Statue Maria ansehen**
- **in der Nahansicht die Option beten auswählen**
- **das Gebet richtig aufsagen** (Gnade, Frauen, Sünder, Amen)
- **Errungenschaft: Voller Gnade**
- **das Gesicht streicheln**
- **es kommt ein Kartenleser zum Vorschein**
- zum Hinterhof gehen

Hinterhof:

- das Auto, das Motorrad und die Brechstange ansehen
- **mit Million sprechen**
- sie hat das Motorrad repariert, aber es fehlt noch eine Sicherung (die gibt es bei der Tankstelle)
- fragen: Erwartest du einen Anruf
- Blake, der Bruder ist nicht da
- fragen wo er sein könnte (Bar oder Buchladen)
- fragen warum so viele Leute anrufen würden, wo die Unterlagen sein könnten und wer der Kunde ist
- das Gespräch beenden
- auf die Straße gehen

Straße:

- das Schild, die Schildkröte, die Schwestern und den Schneeballstand ansehen
- zur Floodgate Taverne gehen
- die ist geschlossen
- zur Apple Street gehen

Dimes Discount:

- den Verladeroboter ansehen
- das Filmset ansehen

Filmset:

- fragen was gedreht wird - klingt cool
- Bist du aus der Gegend – ja
- **Hilfst du uns – ja**
- Wie nennt man einen Schurken – Dulli
- Was sagt man zu jemanden umbringen – jemanden zu den Krebsen schicken
- **der Regisseur sagt das er dir einen Gefallen schuldet und du dich an Noah wenden sollst**
- zur Tankstelle gehen

Tankstelle:

- versuchen in die Tankstelle zu gehen
- **Troy stellt sich in den Weg**
- **mit ihm sprechen** (Mutter ist gestorben, machst du dich lustig, Mutter hat am Seeufer Ausgrabungen gemacht)
- er will Drogen von Blake
- man kann auch kämpfen
- wenn Kay selbst kämpft, dann muss man wieder die Vierecke in der richtigen Reihenfolge anklicken
- schafft man es Monkey zu bekommen, dann kann man mit Monkey weiterkämpfen
- wenn man nun Monkey auswählt, dann muss man immer den Kreis anklicken bei dem das Wort „Jetzt“ aufleuchtet
- wenn man gegen Troy gewonnen hat, erhält man die **Errungenschaft: Klassenverräter**
- in die Tankstelle gehen
- **die Sicherung nehmen**
- diese landet im Rucksack (Inventar)
- **die Sicherung aus dem Rucksack nehmen und mit dem Preisscanner benutzen**
- dann noch einige Sachen in der Tankstelle ansehen
- die Tankstelle verlassen

- zur Apple Street und dann nach Hause

Hinterhof:

- **die Sicherung an Million geben und mit ihr sprechen**
- jetzt ist das Motorrad einsatzbereit
- sagen „Los gehts“
- dann die Oberwelt (oben rechts) anwählen und Scarpy Paperbacks
- **auf der Fahrt dorthin mit Million sprechen**

Scarpy Books:

- den Hund und die Teens ansehen
- den Fahrer ansehen und mit ihm sprechen
- in den Buchladen gehen
- **mit Erica sprechen**
- Blake wollte in die Floodgate Taverne
- die Bücher ansehen
- **versuchen die Katze Crouton zu streicheln**
- hier muss man 5x die Vierecke in der richtigen Reihenfolge anklicken
- dann gibt es die **Errungenschaft: Felicette**
- Hinweis: wenn man diese Errungenschaft bekommen hat, dann bekommt man eine andere Errungenschaft nicht (betrifft einen Hund), außer man spielt das Spiel ein zweites Mal oder man speichert vor der Errungenschaft ab und ruft dann diesen Stand wieder auf, nachdem man die Errungenschaft mit der Katze erhalten hat / Nachtrag: beim zweiten Mal spielen habe ich beide Errungenschaften erhalten, indem ich später im Spiel den Hund mit der Katze benutzt habe
- den Laden verlassen
- es gibt einen Rückblick

Catherine:

- Catherine ist in einer Klinik
- sie bekommt Erinnerungen gezeigt
- man kann hier beliebig auswählen und wenn die Frage kommt ob die Erinnerungen gespeichert oder gelöscht werden sollen, dann wählt man bei jedem Bild (Erinnerung) das Symbol für Löschen an
- **hat man alle Erinnerungen löschen lassen**, dann gibt es die **Errungenschaft: Das kannst du vergessen**
- Catherine anklicken (linke Seite) und dann rechts oben das Handy anklicken
- über das Symbol Brief kann man die Nachrichten ansehen und über das Symbol Auto kann man den Fahrdienst anwählen, um an einen anderen Ort zu kommen
- über das Symbol Ente kommt man zum nächsten Auftrag

- mit der Mitarbeiterin sprechen
- zur Perdido Street gehen und von dort zur Brücke

Brücke:

- das Puppentheater ansehen
- **mit dem Zuschauer sprechen**
- zum Rathaus gehen
- der Wachmann verlangt einen Ausweis
- zurück zur Brücke gehen und von dort zu French Quarter gehen

French Quarter:

- **mit dem Weihnachtsmann sprechen und ihm einen Dollar geben** (ist wichtig für spätere Errungenschaft)
- **mit dem Bettler sprechen**
- **mit dem Verkäufer sprechen**
- die Tür (Curios Duck) ansehen
- die Tür ist verschlossen
- **mit dem Verkäufer sprechen und nach der Tür fragen**
- es gibt ein geheimes Klopfzeichen das er verrät, wenn er neue Kunden bekommt
- zur Brücke gehen

Brücke:

- **mit dem einzelnen Zuschauer sprechen und ihm von dem Verkäufer erzählen**
- er sagt er sieht sich erst das Puppentheater an und geht dann zum Verkäufer
- Hinweis: Hier wieder speichern, damit man eine andere Errungenschaft nicht verpasst
- **das Puppentheater anklicken**
- es folgt ein Minispiel
- ein kleines Schiff muss gesteuert werden
- es gibt drei grüne Vierecke auf der Karte
- man muss das Schiff ohne Schaden auf der Karte zu den drei Punkten steuern (sobald man an Land aneckt gibt es Schaden und der wird dann angezeigt)
- rechts ist der Fischer und links ist der Alligator
- beide wollen das der jeweils andere getötet wird
- man fährt zu einem von den beiden und dann zu dem anderen um ihn zu töten (im Dialog)
- schafft man es ohne Schaden am Schiff, dann erhält man die **Errungenschaft: Bayou-Boss**
- den Speicherstand wieder aufrufen und nochmal das Minispiel spielen
- diesmal sollte man, bevor man einen von beiden tötet, den geheimen Hotspot links oben finden und ansehen
- dann erhält man die **Errungenschaft: Gator-Case** (Alligatorhülle)
- nach dem Beenden des Spieles wieder zum French Quarter gehen

French Quarter:

- der Zuschauer hat sich Hotdogs beim Verkäufer gekauft
- **mit dem Verkäufer sprechen**
- er gibt das Klopfsymbol bekannt
- **an die Tür klopfen**
- in den Laden gehen
- die Kristallkugel ansehen
- **mit Rosie sprechen**
- den Laden verlassen
- **mit Dallas sprechen**
- das Handy benutzen
- auf das Auto Symbol klicken
- den Fahrdienst nach Eagle Whole bestellen
- die Lagerhalle anklicken und reingehen
- die ??? anklicken
- **Errungenschaft: Akt 1**

Akt 2 – Raffinnerieaugen

Floodgate Taverne:

- das Symbol Oberwelt anklicken und dann in die Taverne gehen
- den Fernseher ansehen
- **Errungenschaft: Schwarze Schlieren des Geistes** (wenn man 50% an Einträgen im Mind Map hat)
- **mit Gus sprechen**
- **mit Keith sprechen**
- **mit Leblanc sprechen**
- **wenn er Bier möchte muss man mit Gus sprechen**
- **mit Leblanc sprechen, um Informationen zu erhalten**
- im Mindmap immer mal zwischendurch alle Informationen durchgehen
- dabei erfahren das Duck im Dimes wohnt (mit Leblanc alle Themen besprechen und im Mindmap das Bild von Duck anklicken, um herauszufinden das er in Dimes wohnt)
- die Taverne verlassen
- **mit Million sprechen**
- auf das Symbol Oberwelt klicken und Dimes auswählen

Dimes:

- **die Tür ansehen und ins Haus gehen**

- **auf den einzigen Punkt klicken, der sich anwählen lässt**
- das Licht geht an
- **mit Duck über alle Themen sprechen**
- **in die Bibliothek gehen**
- die Lagerkisten, die Konsole, die Trophäe, den Drucker, die Bücher und den Hirschkopf ansehen
- die verschlossene Kiste im Regal ansehen
- **nochmal den Hirschkopf ansehen**
- **dort ist ein Schlüssel**
- **den Schlüssel nehmen und damit die verschlossene Kiste im Regal öffnen**
- **den Brief lesen**
- **dann die Konsole benutzen**
- es wird eine Karte mit Zonen von A bis I angezeigt und in den Zonen befinden sich Drohnen
- in jeder Zone dürfen maximal 3 Drohnen sein
- wenn in einer Zone keine Drohnen mehr sind, wird aus den benachbarten Zonen eine Drohne in diese geschickt, falls in einer dieser Zonen die maximale Anzahl an Drohnen vorhanden ist
- es sollten also nicht mehr wie zwei Drohnen in den benachbarten Zonen sein, damit die Zone A ohne Drohnen bleibt
- man hat 10 Züge um alle Drohnen aus der Zone A in den anderen Zonen zu verteilen
- es gibt die folgende Möglichkeit:
- **1 Drohne von Zone B in Zone F verschieben**
- **1 Drohne von Zone C in Zone B verschieben**
- **1 Drohne von Zone D in Zone H verschieben**
- **1 Drohne von Zone H in Zone I verschieben**
- **1 Drohne von Zone D in Zone H verschieben**
- **dadurch wird automatisch eine Drohne von Zone A in Zone D verschoben**
- **1 Drohne von Zone D in Zone E verschieben**
- **1 Drohne von Zone A in Zone E verschieben**
- **1 Drohne von Zone A in Zone C verschieben**
- **1 Drohne von Zone A in Zone D verschieben**
- das Spiel ist beendet wenn alle Drohnen aus Zone A verschwunden sind
- das Mindmap ansehen und Blue anwählen, um einen neuen Ort zu erhalten
- das Symbol Oberwelt anklicken und Dimes Discount auswählen
- von dort zu Batture

Batture:

- **mit Lucky sprechen**
- er sucht seinen Hund
- nochmal mit Lucky sprechen
- zurück zur Tankstelle gehen

Tankstelle:

- **das Hundefutter nehmen und mit dem Preisscanner benutzen**
- die Tankstelle verlassen
- Oberwelt – Scarpy Books

Scarpy Books:

- **das Hundefutter mit dem Pitbul vor dem Laden benutzen**
- der Hund schließt sich der Gruppe an und folgt dir
- **in den Laden gehen**
- **mit Erica sprechen** (Pawpaw)
- dann kann man eine Errungenschaft bekommen, wenn man die Errungenschaft Felicette noch nicht hat und die Katze noch da ist
- den Hund anwählen und mit der Katze benutzen (beide Errungenschaften erhalten)
- **Errungenschaft: Katzen und Hunde**
- **Errungenschaft: Felicette**
- Erica wird nicht mehr mit dir reden nach dieser Sache
- **die Telefonhülle von der Theke nehmen**
- zurück nach Batture

Batture:

- **Lucky den Hund geben**
- Lucky spricht mit Million
- Hilfe ist was wir suchen
- Lucky nach Shield fragen
- er schließt sich der Gruppe an
- nach Hause gehen und in den Hinterhof

Hinterhof:

- **Million repariert den Truck**
- **mit Lucky sprechen**
- **mit Million sprechen**
- der Truck ist fertig
- los geht's
- die Fahrt mit dem Truck beginnt
- Affi verschwindet
- **mit Lucky alle Themen besprechen**
- zum Mausoleum fahren (Ort auf der Karte auswählen)

Mausoleum:

- in das Gebäude links gehen
- **das Grab ansehen**
- es wird eine Brechstange benötigt
- **nach Hause fahren und im Hinterhof die Brechstange mitnehmen**
- dann zurück zum Mausoleum
- in das Gebäude gehen
- **mit der Brechstange das Grab öffnen**
- der Sarg ist weg
- **den Brief lesen und den Ring nehmen**
- **Errungenschaft: falscher Ring**

Shield:

- **die beiden Wachmänner ansehen**
- Lucky fragt ob alle bereit sind
- **sagen bereit und dann muss man gegen die beiden kämpfen**
- auswähle wer kämpfen soll und gegen wen und dann entweder die Vierecke in der richtigen Reihenfolge anwählen oder immer rechtzeitig auf das Wort jetzt klicken
- wenn beide Wachen umgefallen sind wird auf Cathrine umgeschaltet

Catherine:

- **mit Superduck sprechen**
- alle wollen den Stein
- John hat den Stein
- das Einkaufszentrum wurde zur Karte hinzugefügt
- nach dem Gespräch das Handy benutzen
- auf die Ente klicken
- die nächste Aufgabe ansehen
- auf die Straße gehen
- das Handy benutzen und den Fahrdienst rufen
- zum Einkaufszentrum fahren

Catherine / Einkaufszentrum:

- zum Eingang gehen
- **mit den Garretts sprechen**
- **auf dem Handy gibt es dann die Kenner App**
- man muss drei virtuelle Skulpturen finden
- dazu ruft man die App auf und bewegt dann das Handy bis das Viereck aufleuchtet

- das Viereck dann anklicken
- zum Seitenparkplatz gehen
- **das Auto anwählen und mit Keith sprechen**
- **nach dem Gespräch die Treppe nach oben gehen**
- das blaue Auto ansehen und die Garage
- zur Garage gehen
- Catherine sieht einen Mann in der Garage sitzen
- **in die Garage gehen**
- **immer auf „Nicht reden“ klicken bis der Mann Catherine bemerkt**
- **es geht um Bruce – ja**
- Catherine soll alles aufzeichnen, aber sie hat kein Aufnahmegerät
- **die Garage verlassen**
- auf der Wiese liegt ein elektronisches Gerät
- die Kenner App benutzen
- **hier findet man die erste Skulptur**
- Saint Somewhere wird auf der Karte hinzugefügt
- dorthin fahren

Catherine / Saint Somewhere:

- **mit dem Hotdog Kunden sprechen**
- seine ganze Geschichte anhören
- **Errungenschaft: Geschichte des Zuschauers**
- die kleine Gruppe ansehen und das Schild
- mit dem Türsteher sprechen
- danach zurück zum Einkaufszentrum fahren

Catherine / Einkaufszentrum:

- zum Entwässerungskanal gehen
- **die Kenner App benutzen und die zweite Skulptur finden**
- **Pawpaw erscheint**
- **mit ihm sprechen**
- zum Parkplatz gehen
- **die App öffnen und mit Freund sprechen**
- dann mit dem Fahrdienst zum Stadtzentrum fahren

Catherine / Stadtzentrum:

- zur Brücke gehen und dann zum Rathaus
- ins Rathaus gehen
- hier müssen die Stockwerke erkundet werden
- man sieht immer einen Plan, wo man sich gerade befindet

- im 1.Stock wählt man: zum Aufzug, zum Treppenhaus und nach unten – Keller
- im Keller: nach links – hier hockt ein Mann – mit ihm sprechen – man muss ein Rätsel lösen
- nach oben gehen und von hier aus muss man jetzt in der richtigen Reihenfolge in bestimmte Etagen gehen und dort jemanden die Hand ausstrecken (beim ersten Mal muss man auf Herumtasten klicken)
- es werden dann 3 Zahlen angezeigt und wenn sie falsch sind muss man mit dem Aufzug zurück und von vorne anfangen
- man muss in die Etagen 2, 5 und 6 gehen und dort die Hand ausstrecken
- auf Ebene 7 gehen und den Durchgang nehmen
- da sitzt ein Mann am Schreibtisch
- mit dem Planer sprechen (will auf das Dach) und die Schlüsselkarte erhalten
- zum 10. Stock gehen und mit der Schlüsselkarte auf das Dach
- im Gespräch mit Dallas fragen: Was würdest du lieber tun?, dann wird Hollygrove freigeschaltet auf der Karte
- nach oben blicken
- das Handy benutzen und die Kenner App
- die dritte Skulptur finden
- dann das Rathaus verlassen
- zuerst nach Hollygrove fahren

Catherine / Hollygrove:

- in das Haus von Dallas gehen
- mit Austin und Marfa sprechen
- das Geschenk unter dem Weihnachtsbaum benutzen
- Errungenschaft: Joy
- dann geht es zum Einkaufszentrum

Catherine / Einkaufszentrum:

- die Garrets sind weg
- zum Kanal gehen
- mit PAWPAW sprechen
- er schließt sich der Gruppe an

Shield:

- ins Wachhäuschen gehen
- den Monitor ansehen
- das Bedienerhandbuch lesen und den Code notieren
- den Überwachungsmonitor ansehen
- den Laptop benutzen

- **hier die Sperren deaktivieren**
- das Wachhaus verlassen
- **zum Lastenaufzug gehen**
- die Arbeiter belauschen
- **zur Kranplattform gehen**
- **die Kranplattform benutzen**
- dann die Kabel ansehen und mit dem Verladeroboter sprechen
- auf dem Roboter steht die Nummer 016
- **zum Laufsteg gehen**
- **die Konsole benutzen und die Zahlen: 2914016 eingeben und senden**
- was man für eine Bewegungsrichtung angibt ist egal
- es tauchen drei Priesterdrohnen auf
- **man kann sie besiegen durch Kampf oder Lucky benutzt die Granaten**
- dann gibt es die gewünschte Ablenkung
- zu Good Hope Plantation gehen
- zum Hauptsitz gehen und in das Gebäude
- hier findet ein Maskenball statt
- **mit dem Vogelkopf sprechen** (alle Fragen stellen)
- das Paar belauschen
- **die Balkonleute ansehen**
- **mit Keith sprechen**
- **zum Aufzug gehen und den Aufzugsknopf betätigen**
- zurück zum Foyer gehen
- dann wieder zum Aufzug
- hier ist jetzt Bruce
- **Bruce packen und den Aufzugsknopf drücken**
- **mit dem Aufzug nach oben fahren**
- **in das Vorstandsbüro gehen**
- die Mappen und die Konsole ansehen
- **mit Laura sprechen**
- **die Kiste aus dem Regal nehmen**
- eine Treuekarte landet im Inventar
- **das Büro verlassen**
- Laura sagt: Trauen Sie Kay nicht
- vom Flur aus nochmal zurückgehen in das Büro und den Brief lesen
- **Errungenschaft: Einsame Tage**
- zum Aufzug gehen
- Lucky und Pots verlassen die Gruppe
- Million sagt: wir haben was wir wollten
- Oberwelt anklicken und Dimes Discount

Dimes Discount:

- in die Tankstelle gehen
- **die Treuekarte mit dem Preisscanner benutzen**

- das funktioniert nicht
- nach Hause gehen

Vor dem Haus:

- **die Treuekarte mit dem Kartenleser in der Maria Statue benutzen**
- im Haus ist etwas zu hören
- ins Haus gehen und von der Küche aus **auf den Dachboden**
- **die Boxen ansehen und verschieben**
- **darunter ist eine Falltür**
- **durch die Falltür in ein geheimes Büro gehen**

Geheimes Büro:

- **alles im Büro ansehen und zum Schluss den Prozessor**
- danach geht es mit Catherine weiter

Catherine:

- mit Pawpaw sprechen
- **Catherine installiert eine Aufnahme App**
- nun kann man Gespräche aufzeichnen
- bei den Gesprächen wird ein Symbol für die Aufnahme angezeigt
- man kann nur eine bestimmte Anzahl aufnehmen, aber man kann auch Aufnahmen wieder löschen
- **zur Laderampe gehen**
- **mit Gooch sprechen und den Satz: „Gebete Jungs, wir fliegen zum Mars“ aufnehmen**
- **das Akustikschloss ansehen und die gerade aufgenommene Sprachnachricht verwenden**
- die Tür ist offen
- **nochmal mit Gooch sprechen**
- er hat Hunger
- **zum Parkplatz gehen und dort zum Seitenparkplatz**
- **mit Keith sprechen**
- der fährt weg
- **die Tüte Chips nehmen**
- zur Wohnsiedlung gehen und in die Garage
- **mit dem Mann sprechen und den Satz: „Bruce du bist mein Junge...“ aufnehmen**
- zurück zu Gooch gehen
- **ihm die Chips geben und den Satz: „John hat gesagt wir sollen fasten...“ aufnehmen**
- **durch die Tür gehen und im Servicekorridor mit den Garrets sprechen**
- alle Gänge und Räume ansehen und mit allen sprechen
- **im Schlafraum den Satz: „Ich habe dasselbe gemacht wie immer...“ aufnehmen**

- **die Hemden nehmen und anziehen = Errungenschaft: Gamer Kluft**
- **im Korridor 1C mit dem Garret sprechen damit der Lafreniere Park freigeschaltet wird und den Satz „Der neue Garret, der die Kathedrale bewacht...“ aufnehmen**
- **im Korridor 1A den Satz: „Die Neuen müssen dumme Sachen machen...“**
- zum Atrium gehen
- mit dem Verkäufer sprechen und die Handyhüllen Frosch, Küsse und American Patriot kaufen
- **zum Lafrenier Park fahren**
- zur Toilette gehen
- **das Pissoir benutzen = Errungenschaft: Pawpaws Pinkelei**
- **die Kabine benutzen**
- im Inventar sind jetzt Drogen
- wenn man dem Weihnachtsmann einen Dollar gegeben hat, kann man bei ihm Drogen holen und erhält die **Errungenschaft: HO HO HO**
- zurück zur Laderampe fahren
- **dem Garret im Korridor 1C die Drogen geben und den Satz: „ Etwas Psychodelikum...“ aufnehmen**
- **zum Atrium gehen**
- **mit dem großen Garret sprechen**
- er bewacht die Kathedrale
- **die folgenden Sätze abspielen:**
- **„John hat gesagt wir sollen fasten...“**
- **„Die Neuen müssen dumme Sachen machen...“**
- **„Ich habe dasselbe gemacht wie immer...“**
- **„Der neue Garret, der die Kathedrale bewacht...“**
- **„ Etwas Psychodelikum...“**
- **der große Garret geht weg, aber die Kathedrale ist verschlossen**
- man braucht einen Code dafür
- die Kenner App aufrufen
- nun die Kristalle von links nach rechts anwählen und die grün hinterlegten Zahlen aus dem Text notieren (10, 25 und 754) (beim zweiten Mal spielen war es 11, 34 und 507)
- **das Tastenfeld der Kathedrale ansehen**
- **die Zahlen 1025754 eingeben und Senden (1134507)**
- die Tür ist offen
- **in die Kathedrale gehen**
- hier schwebt eine Lichtkugel
- mit Pawpaw sprechen
- die Lichtkugel schließt sich der Gruppe an
- die Kathedrale verlassen
- es folgt eine Zwischensequenz und Pawpaw sagt dann das Catherine zu seiner Kammer gehen soll
- **in den Servicekorridor 1B gehen**
- Pawpaw ruft immer etwas und man muss sich die Zahlen notieren (2000, 1, 3, 1)
- **beim Türschloss der Kammer den Code: 2000131 eingeben und die Tür ist entriegelt**
- **in die Kammer gehen**
- das Regal, das Bett, das Fass, das Schloss am Fass, das Gemälde und die Schriftrolle ansehen

- die Schriftrolle ansehen und dabei die Kenner App benutzen, um den Text zu sehen
- dann das Gemälde ansehen und die Kenner App benutzen
- das Wort: Ephphatha aufnehmen
- dann das Schloss vom Fass benutzen und das Wort: Ephphatha abspielen
- aus dem Fass kommt ein Mann
- er hat einen Schlüssel und öffnet damit die Tür und verschwindet
- den Raum verlassen und dann der Blutspur folgen bis zum Haupteingang und zum Parkplatz gehen
- falls man noch nicht bei dem Mann in der Garage war, kann man das jetzt noch tun, um den Satz: Bruce mein Junge.. noch aufzunehmen (für eine Errungenschaft)
- zu Eagle Wholesale fahren
- ins Lagerhaus gehen und mit Superduck sprechen
- Errungenschaft: Akt 2

Akt 3: Ferne Lichter

Büro von LeBlanc:

- Kay ist im Büro von LeBlanc
- mit LeBlanc sprechen (es werden einige Sachen in Mindmap freigeschaltet)
- Kay erhält das Smartphone von Catherine
- mehrmals das Schminkset auf dem Tisch benutzen bis zur Errungenschaft: LeBluggalo
- das Büro verlassen
- vor dem Büro steht ein Garrett
- den Garrett ansehen und mit ihm sprechen

Floodgate Tavern:

- Case-Picker App auf dem Handy öffnen
- zum Metairie Angels Fall wechseln (die Metairie Hülle verwenden)
- mit dem Barkeeper Gus sprechen und ihm das Telefon geben
- wenn man Gus erlaubt seine Magie wirken zu lassen erhält man die Errungenschaft: Metairie Angels

Geheimes Büro:

- Million ansehen
- den Störsender ansehen
- das Gerät mit den ??? ansehen
- es ist ein Head Drive
- der Störsender muss zerstört werden
- Störsender wählen und LeBlanc und dann die aufleuchtenden Jetzt anklicken und der Störsender wird abgeschossen
- das Handy benutzen und die Head Drive App benutzen

- alle Dialogoptionen benutzen
- nach Dimes fahren

Dimes:

- hier stehen zwei Garretts in Kostümen
- **mit den Garrets sprechen und dann gegen sie kämpfen**
- ins Haus gehen
- **die Notiz lesen** (Mindmap)
- **Errungenschaft: Meister der Verwirrung** (wenn 23 Punkte im Mindmap freigeschaltet wurden)
- auf den Notizen stehen noch Ortsangaben: Breite: 30.077 und Länge -90.366
- in die Bibliothek gehen
- **mit Duck sprechen** (alle Dialoge, Mindmap)
- **das Head Drive ansehen**
- das Haus verlassen
- **mit LeBlanc sprechen**
- **Handy benutzen und Head Drive App benutzen – Verbindung Clayton Richard**
- Ortsangabe: Breite 30.0632 und Länge 90.3428
- **auf der Karte wird Lake Pontchartrain freigeschaltet**
- Oberwelt auswählen und auf der Karte Lake Pontchartrain anklicken

Lake Pontchartrain:

- zum Fischercamp gehen
- **das Anschlagbrett ansehen**
- unbedingt Garretts Brief lesen
- **das Handy mit der Kenner App mit der Karte auf der Tafel benutzen**
- mit dem Handy über die Karte fahren und vier Punkte finden (Rodungsschneisen – blinkt schnell, Trepagnies Teich – blinkt langsam, Interstate Kanal – blinkt nicht, Lower Suction Kanal – blinkt rhythmisch)
- das Anschlagbrett verlassen
- **mit dem Fischer sprechen**
- das Boot ansehen
- **zur Einheit B gehen**
- dort an die Tür klopfen (nur 1x klopfen)
- **wenn man 5x nur einmal an die Tür klopft** erhält man die **Errungenschaft: zögerliches Klopfen**
- dann öfter und schneller an die Tür klopfen bis jemand öffnen
- mit dem Mann sprechen
- **man erhält den Schlüssel für das Boot** und die Leute im Raum brauchen auch Hilfe
- **mit allen Leuten im Raum sprechen**
- dafür bekommt man ein Messgerät
- **Errungenschaft: Messgerät**
- Einheit B verlassen
- **das Boot benutzen**

- der Fischer spricht mit LeBlanc
- dann mit dem Boot losfahren
- **man muss alle vier Punkte finden, die auf der Karte am Anschlagbrett waren**
- sobald man an einer dieser Stellen ist, ertönt ein Piepton
- **dann geht man Tauchen** (Symbol Tauchen oben links anklicken)
- es gibt noch ein Symbol, um die Karte zu vergrößern bzw. zu verkleinern
- für eine Errungenschaft sollte man vom Ausgangspunkt aus nach Süden fahren und wenn der Piepton zu hören ist dort tauchen (man findet Drogen)
- es erscheint ein Ort
- zu dem Ort fahren (auf der Karte rechts von West Canadian National Railway)
- die Drogen ins Wasser werfen, um die Superduck Handy Hülle zu erhalten
- die Drogen einem Typ geben um die **Errungenschaft: Carneval Pig** zu erhalten
- dann die vier Punkte finden und dort jeweils tauchen
- es erscheint ein Text und darunter eine Option wie z.B. Schalter umlegen
- diese Option so oft benutzen bis das Feld darunter grün leuchtet
- **sind alle vier Punkte gefunden worden und stehen auf Grün, dann kann man zur Geister Bay fahren**
- zu dem Kreuz links oben auf der Karte fahren
- **hier tauchen und John's Kopf finden**
- LeBlanc nimmt die Augen aus dem Kopf
- dann zum anderen Kreuz auf der Karte fahren
- hier ist ein Weißkopfseeadler ohne Augen
- **das Messgerät mit dem Adler benutzen**
- **dann die Augen mit dem Adler benutzen**
- **nochmal Messgerät mit dem Adler benutzen**
- es erscheint wieder eine Lichtkugel, die sich anschließt
- **zum Fischercamp fahren**
- **dort in Einheit B gehen** und das Messgerät bei der Frau, die links sitzt, abgeben um zwei Errungenschaften zu erhalten
- **Errungenschaft: Netzwerkzusammenbruch und Errungenschaft: Netzwerkprobleme**
- wieder mit dem Boot fahren
- zum See fahren
- **zum Jagdstand fahren**
- **mit den drei Garretts sprechen**
- **die Sphäre anklicken**
- **die Sphäre nochmal anklicken**
- das Boot darf weiter fahren
- **zu John's Teich fahren**
- vorher kommt ein Piepton
- hier tauchen und Alfi aus dem Wasser holen
- **Errungenschaft: Nasser Alfi**
- zu den ??? fahren

John's Teich:

- die Raucher belauschen

- mit Roland und dem gescheiterten Garrett sprechen
- das Raumschiff ansehen
- zur Rakete gehen
- bei der Ladezone mit Rose sprechen und mit dem Trinker
- die Gruppe belauschen und mit dem Minotaurus sprechen
- **zum Eingang gehen**
- **hier mit dem Forscher und dem Garrett sprechen**
- man braucht eine Schlüsselkarte um in die Rakete zu kommen
- **zurück zur Ladezone und von dort zur Frachtstation**
- den Laptop ansehen
- die Gaffer belauschen und mit dem Garrett sprechen
- **mit Gooch sprechen**
- er hat eine Schlüsselkarte
- für zwei verschiedene Errungenschaften muss man speichern, bevor man an den Container klopft
- **an den Container klopfen bis dieser sich öffnet**
- Bruce sitzt im Container
- nun kann man ihm die Sprachnachricht: Bruce du bist mein Junge“ vorspielen und erhält die **Errungenschaft: Machs gut Brucey** und man kann ihm den nassen Affen Alfı geben und erhält die **Errungenschaft: Mister Monkey Man**
- jetzt sollte man erst einmal zum Fischercamp gehen (ist nicht das wo das Boot war)
- **hier mit Chuck sprechen**
- **ihm den Kopf von John zeigen** und man erhält die **Errungenschaft: Ditch Man Dead**
- dann zurück zur Frachtstation
- **dem Garrett den Kopf von John geben**
- **Errungenschaft: Wie Pawpaw, wie Pawpaw**
- der Garrett stellt sich auf den Container und ruft er wäre der Kanalmann
- **diesen Satz aufnehmen**
- nochmal mit Gooch sprechen
- dann zum Fischercamp gehen
- **Chuck den Satz von dem Garrett vorspielen der meint er wäre der Kanalmann und hat den Kopf von John**
- die Scharfschützen geben einen Warnschuss ab
- zur Ladezone gehen
- alle Leute sind weg
- mit dem falschen Pawpaw sprechen
- **zur Frachtstation gehen**
- **Gooch ansehen**
- er ist verletzt
- **LeBlanc nimmt ihm die Schlüsselkarte weg**
- **zurück zur Ladestation und dann zum Eingang gehen**
- **die Schlüsselkarte mit dem Scanner benutzen**
- ins Raumschiff gehen

Raumschiff:

- die Lichtkugel taucht auf
- **die Leitern nach oben gehen**
- **dann kämpfen** (am Besten abwechselnd mit LeBlanc und der Lichtkugel)
- **dann geht es wieder Leitern nach oben und zum nächsten Kampf**
- **danach wieder Leitern nach oben und noch ein Kampf** (diesmal ohne LeBlanc)
- Kay kommt zum Schäferstand
- die Statue ansehen
- **zum Ausguck gehen**
- hier ist LeBlanc
- er ist verletzt
- mit ihm sprechen
- dann zurück gehen und zu Mezzanien
- **die Tür links öffnen und in den Gang gehen**
- **ins Büro gehen**
- den Umschlag ansehen und mit der Person im Raum sprechen
- das Büro verlassen
- **dann die Tür rechts öffnen**
- **in den Gang gehen**
- weiter in den Gang gehen
- Kay schwebt
- es erscheint eine Karte mit den Räumen der Wohnung
- in alle Räume gehen
- wenn man die Sätze: Bücher lesen und Werden Sie lebend herauskommen anwählt, erhält man die **Errungenschaft: Schaffst du es lebend hier raus? Vielleicht.**
- **die mittlere Tür ist nun offen**
- **in den Gang gehen**
- Blake sitzt gefesselt auf einem Stuhl
- **mit Pawpaw sprechen**
- wenn Bruce noch im Container sitzt, kann man sich entweder auf den Stuhl setzen oder man verlässt den Raum und geht zum Ausguck und taucht ins Wasser
- die Rakete wird explodieren (im ersten Fall mit Kay darin und im zweiten Fall kommt sie zu LeBlanc ins Boot)
- wenn Bruce nicht mehr im Container ist, weil man ihn überzeugt hat, setzt man sich auf den Stuhl und dann wird Pawpaw verschwinden und **Kay kann die Familie befreien** (Bruce und die Mutter von den Stühlen befreien und alle gehen zum Ausguck)
- dann zum Ausguck gehen und ins Wasser springen (erste Option nehmen)
- die Rakete explodiert und die Familie sitzt im Boot
- **Errungenschaft: Familientreffen**
- **Errungenschaft: Abgeschlossen**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 26.10.2025

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

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