

Geheimakte FBI – Die Kunst des Mordens

von Kerstin Häntsch

gespielt von Uwe Häntsch

Die FBI- Agentin Nicole Bonnet bekommt den Auftrag eine Mordserie aufzuklären. Im Spiel sieht man oft Gegenstände, die Nicole nicht gleich mitnehmen will, aber zu einem späteren Zeitpunkt nimmt sie dann diese Gegenstände. Bei Gesprächen muss man seinen Gesprächspartner öfter anklicken bis man das Gespräch zu Ende bekommt.

Tag 1:

Büro des FBI:

- **mit dem Chief Mr. Chaser sprechen**
- er sagt das Nicole mit Nick zusammenarbeiten soll
- das Büro verlassen
- am Schreibtisch sitzt die Sekretärin Ruth
- **mit Ruth sprechen**
- zu den anderen Schreibtischen gehen
- der erste Schreibtisch vorn gehört Nicole
- **den Schreibtisch ansehen**
- **die Tastatur benutzen**
- Nicole sagt sie sollte erst mit Nick sprechen
- das Telefon benutzen
- es funktioniert aber nicht
- Nicole sagt sie hat ja ein PDA zum Telefonieren
- ihr fehlt aber die Telefonnummer von Nick
- den Schreibtisch verlassen
- zur Pinnwand gehen
- **die Pinnwand ansehen**
- dort stehen **Telefonnummern** dran
- das PDA benutzen
- ganz unten rechts das Notizbuch anklicken
- da erscheint die Telefonnummernliste
- **die Nummer von Nick anwählen**
- er ist nicht zu erreichen
- **wieder zu Ruth gehen und mit ihr sprechen**
- sie schickt die neue Telefonnummer von Nick per Mail
- zum Schreibtisch von Nicole gehen
- auf dem Monitor ist die Telefonnummer zu sehen
- **die Tastatur benutzen**
- **das PDA benutzen und Nick anrufen**
- **Nicole bekommt eine SMS von Nick**
- **die Tastatur benutzen**

- **Nicole schreibt ihren Bericht**
- auf dem Monitor steht der Bericht
- **den Bericht anklicken**
- da kommt der Hinweis das kein Papier im Drucker ist
- zum Schreibtisch von Ruth gehen
- **dort den Drucker ansehen**
- **das Druckerfach öffnen**
- es ist leer
- hinter den Schreibtischen führt eine Tür ins Lager
- ins Lager gehen
- Nicole findet hier zwar viele Gegenstände, aber sie will keinen mitnehmen
- Papier gibt es hier auch nicht
- das Lager verlassen
- das Büro verlassen (zum Zwischengeschoss gehen)
- hier liegt auf einem Karton ein Stapel Papier (Druckerpapier)
- **das Papier nehmen**
- zurück ins Büro
- zum Drucker gehen
- **das Papier mit dem Druckerfach benutzen**
- **das Druckerfach schließen**
- **der Bericht wird gedruckt**
- **den Bericht aus dem Drucker nehmen**
- zum Chief ins Büro gehen
- **Nicole gibt ihm den Bericht**
- dann mehrmals mit dem Chief sprechen
- **Nicole bekommt eine Zeichnung der Mordwaffe**
- den Chief verlassen
- **mit Ruth sprechen** (der Pförtner vom Museum hat mit Drogen zu tun)
- ins Zwischengeschoss gehen
- die Treppe nach unten gehen
- hier gibt es eine Tür zum polizeilichen Depot
- die Tür ansehen
- man braucht eine Magnetkarte dafür
- auf die Straße gehen
- zum Auto gehen
- im Auto liegt eine Karte
- das Museum anklicken

Museum:

- **mit dem Pförtner sprechen**
- nach dem Direktor fragen
- **die Zeichnung von der Mordwaffe mit dem Pförtner benutzen**
- in den Hauptsaal gehen
- hier ist Direktor Warren
- **mit Warren sprechen**
- nach dem Gespräch die Vitrinen ansehen
- dann die Mumie ansehen
- dort steht ein Feuerlöscher
- **den Feuerlöscher nehmen**

- ins Archiv gehen
- das Regal ansehen
- ganz unten steht eine Truhe mit Dokumenten
- das Archiv verlassen
- vom Ausstellungsraum geht noch ein Weg zur Orangerie
- in die Orangerie gehen
- hier stehen drei Vasen auf dem Boden
- die Orangerie verlassen
- den Ausstellungsraum verlassen
- **mit dem Pförtner sprechen bis Nicole erfährt das Exponate auch mit anderen Museen getauscht werden und das die Kisten mit den Exponaten im Lagerraum stehen**
- Nicole **fragt den Pförtner nach der Telefonnummer von Warren** und bekommt sie
- **auf dem PDA Warren anrufen**
- er ist aber nicht erreichbar
- **mit dem Pförtner reden** (drohen wegen Drogen) bis Nicole in den Lagerraum darf
- in den Lagerraum gehen
- hier ist es dunkel
- **den Sicherungskasten benutzen**
- es gibt 5 Schalter (drei in der oberen Reihe und zwei in der unteren Reihe)
- je nachdem welche Schalter man ein- oder ausschaltet gibt es an einer oder mehreren Stellen Licht
- man braucht Licht auf der linken Seite (an zwei Stellen) und rechts oben
- damit rechts oben in der Ecke Licht ist, hat bei mir folgendes funktioniert: die 3 Schalter oben auf an und die beiden Schalter unten auf aus
- auf der linken Seite gibt es ein Schlauchboot
- **das Schlauchboot nehmen**
- links steht auch ein Koffer
- **den Koffer nehmen und öffnen** (Doppelklick links)
- im Koffer war ein **Röntgenscanner**
- in die obere entfernte Ecke gehen
- das Plakat ansehen
- die Truhe ansehen
- **den Röntgenscanner mit der Truhe benutzen**
- hier sind keine Messer drin
- es gibt einen Spalt hinter der Truhe
- **das Schlauchboot mit dem Spalt benutzen**
- **den Feuerlöscher mit dem Schlauchboot benutzen**
- die Truhe verschiebt sich und Nicole kommt an die Truhe die dahinter stand
- **den Röntgenscanner mit der Truhe benutzen**
- hier sind Messer drin und ein Messer fehlt
- die Ecke verlassen und zum Koffer gehen (eventuell vorher erst wieder Licht in der Ecke machen)
- **den Röntgenscanner in den Koffer legen**
- **den Koffer wieder an den richtigen Platz stellen** (sonst kann Nicole das Museum nicht verlassen)
- **zum Pförtner gehen und mit ihm sprechen**
- das Museum verlassen
- **Nicole bekommt eine SMS**
- es ist wieder ein Mord passiert
- das Auto benutzen

- zur Villa des Maklers fahren

Villa des Maklers:

- **Nicole spricht mit dem Polizisten vor der Villa**
- in die Villa gehen
- **den Billardtisch ansehen**
- den Schrank hinter dem Billardtisch ansehen
- **den Billardtisch genauer ansehen**
- **die blaue Billardkugel nehmen**
- die Billardkugel mit einem der Löcher rechts oder links benutzen
- bei allen Löchern rollt die Kugel durch, außer bei dem Loch links in den Mitte
- **die Billardkugel mit dem Loch links in der Mitte benutzen**
- **etwas blockiert die Kugel**
- beim zweiten Mal spielen war es das Loch oben links
- den Billardtisch verlassen
- zum Tisch gehen
- den Tisch ansehen
- **die Zeitung, das Glas und die Flasche ansehen**
- **den Sessel rechts ansehen (Nicole verschiebt ihn ein Stück)**
- die Nahansicht verlassen
- dort wo der Sessel stand liegt eine Visitenkarte auf dem Boden
- **die Visitenkarte nehmen und ansehen** (ist von Allan Branford)
- nach links zum Anbau gehen
- die Wand mit den Fotos ansehen
- **den Regenschirm links ansehen, nehmen und benutzen**
- der Regenschirm ist kaputt, aber Nicole hat jetzt **einen Draht**
- zum Billardtisch gehen und ihn ansehen
- **den Draht mit dem Loch in der Mitte links benutzen (oder oben links)**
- die Billardkugel kommt jetzt angerollt und außerdem noch der goldene Kopf einer Figur
- **den Kopf nehmen**
- die Villa verlassen
- Nicole fährt nach Hause

Tag 2:

Büro des FBI:

- Nicole geht ins FBI-Gebäude
- zum Schreibtisch von Nicole gehen
- **auf dem Schreibtisch liegt ein Origami Boot**
- **Nicole nimmt es und sieht es sich genauer an**
- es steht ein Treffpunkt mit Nick drauf
- **zu Ruth gehen und mit ihr sprechen** (Nicole braucht eine Magnetkarte)
- die Magnetkarte liegt bereits auf dem Schreibtisch

- **die Magnetkarte nehmen**
- noch einmal mit Ruth sprechen
- dann zum Chief ins Büro gehen
- **mit dem Chief sprechen** (mehrmals)
- das Büro verlassen
- ins Zwischengeschoss gehen
- neben der Tür zu den Büros ist noch eine Tür, die ins Labor führt
- die Treppe nach unten gehen
- **die Magnetkarte mit dem polizeilichen Depot benutzen**
- im Lager das Regal ansehen
- **den Kopf aus der Villa mit dem Regal benutzen**
- Nicole legt den Kopf ins Regal
- im Regal gibt es noch zwei Kisten, die man sich ansehen kann
- eine Kiste gehört einer Schneiderin
- da liegt eine Schere drin, aber Nicole will sie nicht nehmen
- in der anderen Kiste sind die Sachen von James
- auch hier will Nicole nichts nehmen
- das Depot verlassen
- **auf dem PDA Branford anrufen** (er ist nicht erreichbar)
- **auf dem PDA Warren anrufen** (er ist im Museum und Branford auch)
- das Gebäude verlassen
- zum Auto gehen
- zum Museum fahren

Museum:

- Nicole geht in den Ausstellungssaal
- **sie spricht mit Warren** (mehrmals; Nicole erfährt das Branford in der Orangerie ist)
- nach dem Gespräch in die Orangerie gehen
- **mit Branford sprechen** (mehrmals)
- die Orangerie verlassen
- **im Ausstellungssaal die Vitrine mit den Figuren ansehen**
- **bei einer Figur fehlt der Kopf**
- **mit Warren sprechen** (Nicole braucht ein FBI Formular um die Figur mitnehmen zu können)
- das Museum verlassen
- zum FBI fahren

Büro des FBI:

- **mit Ruth sprechen wegen dem Formular**
- das Formular ist im Lager
- **ins Lager gehen und dort das Formular holen**
- **zu Ruth gehen und ihr das Formular geben**
- **zum Chief gehen** und mit ihm sprechen wegen dem Formular
- das Büro verlassen
- mit Ruth sprechen
- **das Formular vom Schreibtisch nehmen**
- das Büro verlassen

- zum Auto gehen
- zum Museum fahren

Museum:

- in den Ausstellungssaal gehen
- **Nicole gibt Warren das Formular**
- nun darf sie die Figur nehmen
- Warren sagt das der Pförtner ihr die Vitrine öffnet
- **zum Pförtner gehen und mit ihm sprechen**
- wieder zurück zur Vitrine gehen
- sie ist jetzt offen
- **die Figur nehmen**
- da blinkt eine rote Lampe an der Vitrine
- das Museum verlassen
- der Pförtner sagt aber das Nicole nicht gehen kann, weil die Vitrine nicht gesichert ist
- zur Orangerie gehen
- **die Vase rechts nehmen**
- dann zur Vitrine gehen
- **die Vase mit der Vitrine benutzen**
- **die Lampe an der Vitrine leuchtet jetzt grün**
- da es einen Zufallsgenerator gibt, kann es sein das man eine andere Vase benutzen muss oder das man die Vase auch noch mit Erde (ein- oder mehrmals) füllen muss, die in der Orangerie steht
- wenn die Lampe grün leuchtet kann Nicole das Museum verlassen
- zum Auto gehen

Verlassenes Haus:

- ins Haus gehen
- nach links gehen (in die Wohnung links gehen)
- links in das Zimmer gehen
- neben der Toilette liegt ein Gummistöpsel
- **den Gummistöpsel nehmen**
- ins Schlafzimmer gehen
- **hier die Drahtbürste nehmen**
- **im Inventar die Bürste ansehen und benutzen (der Draht fällt ab)**
- **Nicole hat jetzt die Bürste und einen Haufen Draht**
- die Zimmer verlassen und auf dem Gang nach rechts gehen
- hier ist die Küche
- den Küchenschrank ansehen
- die Spüle ansehen
- **den Whisky nehmen**, der im geöffneten Kühlschrank steht
- die Küche verlassen
- ans andere Ende vom Flur gehen
- den Sicherungskasten ansehen

- es fehlen Sicherungen
- in die Wohnung Nr. 9 gehen (auf der rechten Seite)
- durch die Zimmertür gehen
- auf dem Sofa sitzt ein betrunkenener Mann
- **Nicole spricht mit dem Mann**
- er heißt Joel Tatum und er sollte Nicole etwas von Nick geben, aber er hat vergessen was es war
- Nicole gibt Joel den Whisky
- der ist aber wählerisch und er will diesen Whisky nicht
- unter dem Tisch liegt eine Flasche mit abgebrochenem Hals
- **die Flasche nehmen**
- in die Küche gehen
- **den Gummistöpsel mit der Spüle benutzen**
- **dann die leere Flasche mit der Spüle benutzen**
- **jetzt noch den Wasserhahn benutzen und Wasser in die Spüle lassen**
- das Etikett löst sich von der Flasche
- **das Etikett nehmen und dann mit der Flasche Whisky benutzen**
- **zu Joel gehen und ihm den Whisky geben**
- diesmal nimmt er ihn
- dann fällt ihm ein was er Nicole geben sollte
- es ist ein **Origami Vogel**
- das gefaltete Papier näher ansehen
- es steht drauf „James Mobile“
- das Zimmer verlassen
- in dem Moment geht Joel
- Nicole sieht auf dem Sofa eine Sicherung liegen
- **die Sicherung nehmen und ansehen**
- die Sicherung ist durchgebrannt
- **den Draht mit der Sicherung benutzen**
- zum Sicherungskasten gehen
- **die Sicherung mit dem Steckplatz für Sicherungen benutzen**
- leider brennt sie gleich wieder durch
- in die Küche gehen
- den Küchenschrank ansehen
- Nicole findet einen defekten Stecker in der Steckdose
- **das Papier vom Origami Vogel mit dem Stecker benutzen**
- **Nicole zieht den Stecker raus**
- wieder zum Sicherungskasten gehen und die Sicherung herausnehmen
- **Draht mit der Sicherung benutzen und Sicherung wieder einsetzen**
- jetzt gibt es Licht bei der Treppe
- zur Treppe gehen und nach oben
- den Fußboden genauer ansehen
- da liegt ein Handy in einem Spalt
- **die Bürste mit dem Spalt benutzen**
- **das Handy nehmen**
- **die Bürste nehmen**
- **das Handy ansehen**
- es ist von James
- das Haus verlassen
- das Auto benutzen

Büro des FBI:

- ins Depot gehen (Magnetkarte mit Tür benutzen)
- der Kopf der Statue liegt nicht mehr im Regal
- **die Figur ins Regal stellen**
- die Kiste von der Schneiderin ansehen
- **die Schere nehmen**
- die Kiste von James ansehen
- **den FBI-Ausweis von James nehmen**
- das Depot verlassen
- die Treppe nach oben gehen
- hier hängen Leitungen lose herum
- die Leitungen ansehen
- **die Leiter links benutzen**
- **dann die Schere mit den Leitungen benutzen**
- Nicole hat sich etwas von der Leitung abgeschnitten
- die Leiter wieder zur Seite schieben
- ins Labor gehen
- hier das **Glas mit den Wattestäbchen nehmen**
- Labor verlassen
- ins Büro gehen
- **mit Ruth sprechen** (der Kopf der Statue ist bereits im Labor und es sind Fingerabdrücke von Nicole drauf)
- ins Lager gehen
- dort nimmt Nicole folgende Sachen mit: **Handschuhe, Luminol, Plastikbeutel, UV-Lampe und Batteriebox**
- Lager verlassen
- zu Nicoles Schreibtisch gehen
- dort das **Handy und die Batteriebox auf den Schreibtisch legen** (vor das Telefon)
- die **Kabel aus dem Inventar mit der Batteriebox und dem Handy benutzen**
- nun ist alles miteinander verbunden
- Nicole fehlt aber die PIN für das Handy
- **an der Pinnwand die Fotos ansehen (nicht unbedingt wichtig ?)**
- ein **Wattestäbchen mit dem Ausweis von James benutzen**
- jetzt kann Nicole die Nummer darauf lesen
- sie lautet: XFAD 8673
- **die Zahlen 8673 auf dem Handy eingeben und Ok anklicken**
- es war die richtige PIN
- hat man vorher schon andere Zahlen auf dem Handy versucht, dann muss man erst die Sternchen auf dem Display wieder wegmachen bevor man neue Zahlen eingibt
- die Sternchen gehen mit der rechten oberen Taste weg
- auf dem Display erscheinen Fotos
- **das Display anklicken und Nicole überträgt die Fotos auf den Computer**
- **das Bild auf dem Monitor vom PC anklicken**
- Nicole erkennt den Mann auf dem Foto
- es ist Huaquero
- das Büro und das Gebäude verlassen
- das Auto benutzen
- zum Gangsterunterschlupf fahren

Gangsterunterschlupf:

- Nicole geht nach links
- dort ist eine Tür, aber sie ist verschlossen
- wieder zurück gehen
- dann in die Gasse nach oben gehen
- links an der Hauswand ist eine Leiter zu sehen
- die Leiter ist aber zu hoch
- weiter gehen bis zu dem Fahrzeug
- vor dem Fahrzeug liegt eine Brechstange
- **die Brechstange nehmen**
- in das Fahrzeug sehen
- **die Handbremse lösen**
- das Fahrzeug fährt bis unter die Leiter
- zur Leiter gehen
- **die Brechstange mit der Leiter benutzen**
- Nicole steigt auf das Fahrzeug, holt die Leiter herunter und klettert nach oben
- die Klimaanlage ansehen
- **die Brechstange mit dem Lüfter benutzen**
- jemand öffnet nun das Fenster
- zum Fenster gehen (Nicole will nicht einsteigen, weil jemand im Zimmer ist)
- Nicole lauscht am Fenster
- nach dem Gespräch durch das Fenster einsteigen
- im Zimmer umsehen
- im Nebenzimmer ist noch jemand
- auf dem Sofa steht eine Tasche
- auf der linken Seite zu den Kartons gehen und dort dazwischen stellen
- **das PDA benutzen und dort die Kamera anklicken**
- **Nicole macht ein Foto von der Tasche**
- in der Tasche steckt ein Zettel
- darauf steht eine Nummer, aber sie steht auf dem Kopf
- also muss man sich die Zahlen richtig herum notieren
- sie lauten: 555 199 212 (beim zweiten Mal spielen war es: 555 169 529)
- **Nicole benutzt auf dem PDA das Telefon und gibt die Nummer: 555 199 212 ein**
- der andere Mann verschwindet
- Nicole geht in das Nebenzimmer
- **den Schrank ansehen und öffnen**
- hier gibt es einen Spalt
- **den Spalt öffnen**
- den Geheimhang benutzen
- **hier wird automatisch abgespeichert !**
- Nicole kommt in ein kleines Zimmer
- das Bild Morgenkühle an der Wand ansehen
- dahinter ist ein Hebel, aber er lässt sich nicht bewegen
- den Schrank ansehen
- **die Schublade öffnen**
- in der Schublade liegt ein Ritualmesser
- **die Handschuhe mit dem Ritualmesser benutzen**
- Nicole wird niedergeschlagen

- sie sitzt gefesselt auf einem Stuhl und versucht gerade die Gangster davon zu überzeugen das sie Beweise hat (Blutspuren)
- **Nicole ist allein (hier noch mal speichern)**
- **sie muss jetzt versuchen mit ihrem Stuhl bis zum Tisch zu kommen**
- Nicole kann immer nur ein Stück (nächste Kästchen) nach oben, unten, links oder rechts rutschen mit dem Stuhl
- es gibt Stellen, die quietschen (darf nicht mehr wie zwei Mal passieren, sonst wird sie erschossen)
- es gibt Stellen, da kippt Nicole mit dem Stuhl um (darf nicht mehr wie zwei Mal passieren, sonst wird sie erschossen)
- außerdem ist oben links ein Herz zu sehen
- wenn es zu lange dauert bis man den Weg gefunden hat, stirbt Nicole auch
- ein möglicher Weg wäre (hat auch beim zweiten Mal spielen funktioniert):

1x nach hinten
2x nach links
3x nach unten
2x nach rechts
2x nach unten
2x nach links
2x nach unten
1x nach links
2x nach unten

- Nicole ist am Tisch angekommen
- sie befreit sich automatisch
- **wieder in den Kleiderschrank gehen und in den Raum dahinter**
- diesmal verriegelt Nicole die Tür
- **die Schublade öffnen**
- das Ritualmesser liegt noch drin
- **das Luminol mit dem Ritualmesser benutzen**
- **dann die UV Lampe mit dem Ritualmesser benutzen**
- Nicole findet Blutspuren
- **die Handschuhe mit dem Ritualmesser benutzen**
- sie steckt das Messer in eine Tüte
- **die linke obere Ecke vom Teppich ansehen und benutzen**
- unter dem Teppich ist eine Klappe
- **versuchen die Klappe zu öffnen**
- **dann das Bild Morgenkühle wieder benutzen**
- **dahinter den Hebel benutzen**
- **nun die Klappe auf dem Boden öffnen**
- **den Geheimgang benutzen**
- Nicole geht nach unten
- rechts steht eine Dose
- **die Dose nehmen** und näher ansehen
- in der Dose ist Geld
- eine **Münze aus der Dose nehmen**
- den Deckel wieder auf die Dose machen
- links im Regal ist ein Schlüsselschrank
- den Schlüsselschrank ansehen und benutzen
- **die Münze mit dem Schlüsselschrank benutzen**

- der ist nun offen
- **alle Schlüssel nehmen**
- zur Tür gehen
- sie ist verschlossen
- **die Schlüssel probieren bis Nicole den richtigen hat und die Tür sich öffnen lässt (dritte Schlüssel von links im Inventar)**
- **die Tür öffnen**
- vor der Tür ist noch ein Rollo
- die **Kurbel für das Rollo benutzen**
- das Rollo fällt aber wieder herunter
- den Rollladenmechanismus ansehen
- **die Münze mit der Klappe davor benutzen** (mit allen vier Schrauben)
- hinter der Klappe ist dann der Mechanismus zu sehen
- **einer der Schlüssel passt auf die Achse des Schnapper** (alle probieren; dritte Schlüssel von rechts im Inventar)
- nun **die Kurbel benutzen**
- das Rollo ist oben
- ein Teil fällt dem Gangster auf den Kopf
- **die Pistole nehmen, die neben ihm auf dem Boden liegt**
- in Richtung Auto gehen

Tag 3:

Büro des FBI:

- zum Chief gehen
- **mit ihm reden**
- er ist sauer das Nick sich nicht sehen lässt und er nichts von ihm erfährt
- Nicole sagt das sie das Blut auf dem Messer untersuchen will
- Büro verlassen
- ins Labor gehen
- zum Analysegerät links gehen
- **ein Wattestäbchen mit dem Messer benutzen**
- **ein Reagenzglas nehmen**
- **das schmutzige Wattestäbchen mit dem Reagenzglas benutzen**
- **die Probe (Reagenzglas + Wattestäbchen) mit dem Analysegerät benutzen**
- unten am Gerät ist ein kleiner Monitor
- den **Monitor anklicken und Nicole bekommt die Daten**
- den **Zettel mit den Daten von den Blutproben der Opfer mitnehmen** (liegt dort wo die Wattestäbchen standen)
- ins Büro gehen
- zum Schreibtisch gehen
- **auf dem Monitor sind die Ergebnisse des Test vom Messer zu sehen**
- den **Zettel mit den Daten von den Blutproben mit dem Monitor benutzen**
- Nicole sagt das das Blut vom ersten Opfer stammt

- zu Ruth gehen
- der Chief ist auch hier
- er sagt das Huaquero auf der Flucht erschossen wurde
- **mit Ruth sprechen**
- ins Depot gehen
- im Regal liegt der **Kopf der Statue**
- Nicole nimmt ihn mit
- auch der **Rest der Figur** liegt im Regal
- nimmt Nicole auch mit
- **im Inventar die Statue und den Kopf zusammensetzen**
- Nicole findet **eine Tüte mit weißem Pulver**
- noch einmal in James Kiste sehen
- **den Schlüssel nehmen**
- ins Labor gehen
- zum Analysegerät rechts gehen
- **ein Reagenzglas nehmen**
- **ein Wattestäbchen mit dem weißen Pulver benutzen**
- **dann das Wattestäbchen mit dem Reagenzglas benutzen**
- **die Probe mit dem Analysegerät benutzen**
- **das weiße Pulver ist Heroin**
- ins Büro gehen
- zum Schreibtisch gehen
- mehrmals die Tastatur benutzen
- **das Foto von Huaquero auf dem Monitor ansehen**
- Nicole erkennt im Hintergrund den Keller vom Museum
- das Büro und das Gebäude verlassen
- zum Auto gehen und zum Museum fahren

Museum:

- Nicole spricht mit dem Pförtner, aber der will sie nicht in den Keller lassen
- in den Ausstellungsraum gehen
- dann ins Archiv gehen
- **hier die Laborlupe nehmen**
- **die Rolle Alufolie nehmen (steht an der Wand)**
- in den Ausstellungsraum gehen
- hier hängt ein Teller (Schüssel) an der Wand
- **den Teller nehmen**
- in die Orangerie gehen
- links hängt ein Temperatursensor
- er steht auf grün
- **die Laborlupe, den Teller und die Alufolie mit der Figur rechts benutzen (mit dem Sockel)**
- Nicole leitet so den Sonnenstrahl direkt auf den Temperatursensor
- es gibt Alarm
- sie verlässt die Orangerie
- der Pförtner kommt
- Nicole geht in den Keller

- in die obere rechte Ecke gehen
- **das Plakat ansehen**
- **den Schlüssel (aus der Kiste von James) mit dem Schrank benutzen**
- in dem Schrank steht eine Waage
- auf der Waage ist weißes Pulver
- **ein Wattestäbchen mit dem weißen Pulver benutzen**
- dann steckt Nicole das Wattestäbchen in eine Tüte
- den Schrank verlassen
- **Nicole bekommt eine SMS**
- es gibt wieder einen neuen Tatort
- das Museum verlassen
- das Auto benutzen
- zur U-Bahn Station fahren

U-Bahn Station:

- nach links zum Mietshaus gehen
- die Tür ansehen
- sie ist verschlossen
- rechts an der Tür hängt ein Draht (Klingeldraht)
- **den Draht nehmen**
- zur U-Bahn Station gehen
- eine Flasche Cola liegt vor dem Eingang
- **die Flasche Cola nehmen**
- auf den Bahnsteig gehen
- dort liegt die Leiche
- **mit dem Polizisten sprechen (2x)**
- die Leiche ansehen
- es ist Joel Tatum
- die alten Bänke ansehen
- dort liegt ein Feuerzeug
- **das Feuerzeug nehmen**
- den Bahnsteig entlang nach hinten gehen
- dort steht ein Gerüst
- **den Benzinkanister nehmen**
- auf dem Gerüst liegt eine isolierte Zange, aber die will Nicole nicht nehmen
- auf dem Boden liegen alte Zeitungen
- **die Zeitungen nehmen**
- zum Gitter am Ende des Bahnsteigs gehen
- am Gitter sind Schrauben, aber die Schrauben lassen sich nicht lösen
- **die Flasche Cola mit den Schrauben benutzen**
- jetzt lassen sie sich lösen (Schrauben abnehmen)
- das Gitter ist ab
- in dem Rohr liegt eine leere Champagnerflasche
- Nicole versucht die Flasche zu nehmen, aber es wimmelt überall von Ungeziefer
- **im Inventar den Benzinkanister mit dem Feuerzeug benutzen**
- das Feuerzeug ist jetzt gefüllt
- **die Zeitungen zusammenrollen und mit der Flasche Champagner benutzen**
- **dann das Feuerzeug mit den Zeitungen benutzen**
- durch das Feuer verschwindet das Ungeziefer

- **die Flasche Champagner nehmen und ansehen**
- es steckt etwas in der Flasche
- **den Klingeldraht mit der Flasche benutzen**
- Nicole holt das Abschlussdiplom von Joel aus der Flasche
- die U-Bahn Station verlassen
- Nicole fährt nach Hause

Tag 4:

Büro des FBI:

- ins Labor gehen
- zu dem Gerät links gehen
- **ein Reagenzglas nehmen**
- **das Wattestäbchen aus der Tüte mit dem Reagenzglas benutzen**
- **die Probe dann mit dem Gerät rechts benutzen**
- nun ist es sicher, im Museum werden Drogen geschmuggelt
- das Labor verlassen
- ins Büro gehen
- **mit Ruth sprechen**
- dabei kommt Nicole die Idee das alle Opfer an derselben Universität waren
- sie will zur Bibliothek der Universität fahren
- Büro verlassen
- Auto benutzen

Bibliothek:

- in die Bibliothek gehen
- nach hinten gehen
- in den Lesesaal gehen
- zur Theke gehen
- **mehrmals mit der Bibliothekarin sprechen** (sie macht nur Vertretung)
- zum Bibliotheksregal gehen
- **das Jahrbuch der NYU Jahrgang 1986 aus dem Regal nehmen**
- **zur Bibliothekarin gehen und ihr das Jahrbuch geben**
- es fehlen Seiten in dem Jahrbuch
- da hilft nur der Mikrofilm
- Nicole fragt nach dem Mikrofilm
- den Lesesaal verlassen
- in den Mikrofilmsaal gehen
- **zum Mikrofilmschrank gehen**
- Nicole sagt das es zu viele Schubladen sind um alle zu durchsuchen
- **wieder zur Bibliothekarin gehen und mit ihr sprechen**
- sie sagt das sie die Signatur gefunden hat
- **sie lautet: 01-044-86**
- wieder in den Mikrofilmsaal gehen
- **den Schrank ansehen**

- **leider ist die Nummerierung anders als die Bibliothekarin gesagt hat**
- **wieder zur Bibliothekarin gehen und sie nach der Nummerierung fragen**
- das System wurde geändert
- **jetzt muss es 001-044-1986 heißen und am Ende kommt noch eine Zahl dazu**
- also wieder in den Mikrofilmsaal gehen
- **den Schrank ansehen und die Schubladen**
- **die Schublade mit der Nummer 001-044-19867 öffnen**
- hier liegt ein Mikrofilm
- **den Mikrofilm nehmen**
- in den Lesesaal gehen
- **mit der Bibliothekarin sprechen**
- sie sagt das Lesegerät für Mikrofilme steht im Lesesaal
- zum Lesegerät gehen
- **die Spule links nehmen**
- **den Mikrofilm mit der Spule benutzen**
- der Film ist nun auf der Spule
- **die Spule mit dem Gerät benutzen und einsetzen**
- **den Schalter links betätigen**
- leider ist nicht viel zu erkennen (Monitor ansehen)
- es fehlt das Objektiv
- **zur Bibliothekarin gehen und mit ihr sprechen**
- sie hat ein Objektiv, aber das braucht sie, weil sie ihre Brille verlegt hat
- Nicole sieht sich die Tische an und auf einem der Tische liegt die Brille
- **die Brille nehmen und der Bibliothekarin geben**
- **Nicole bekommt das Objektiv (von der Theke nehmen)**
- zum Lesegerät gehen
- **das Objektiv mit dem Gerät benutzen**
- **nun kann Nicole den Text lesen (Text anklicken)**
- die Opfer haben alle an einer Expedition teilgenommen
- den Text weiter lesen
- es gibt nur noch zwei Lebende
- das sind Warren und Branford
- Nicole sagt das sie sich auf Warren konzentrieren sollte
- **sie schreibt noch eine Liste mit allen Teilnehmern**
- mit der Bibliothekarin sprechen
- Nicole bedankt sich und verlässt die Bibliothek
- wenn Nicole sich nicht bedankt, dann hat man noch nicht den ganzen Text gelesen
- das Auto benutzen

Museum:

- ins Museum gehen
- ins Archiv gehen
- hier ist Warren
- **mehrmals mit Warren sprechen und ihm die Liste der Expeditionsteilnehmer zeigen**
- Nicole erfährt das nicht alle Namen auf der Liste stehen
- es gibt noch einen Mann namens Juan Alvarado
- das Museum verlassen
- vor dem Museum steht Branford

- **mit Branford sprechen**
- er sagt das Alvarado in New York war und das er ein Foto mit dem Haus von ihm hat
- das Foto hat er aber verloren
- Alvarado lebt in Peru
- wieder ins Museum gehen
- Nicole ruft noch Ruth an
- im Museum zum Archiv gehen
- **mit Warren sprechen und ihm sagen das Branford auf ihn wartet**
- solange mit Warren sprechen bis er sagt das er nichts mehr zu dem Thema sagen kann
- in die Orangerie gehen
- auf dem Boden liegt ein Foto
- **das Foto nehmen und ansehen**
- auf dem Foto ist eine Widmung
- die Orangerie verlassen
- Nicole bekommt einen Anruf von Ruth
- dann ruft sie Nick an, der wie immer nicht erreichbar ist
- das Museum verlassen
- das Auto benutzen

Büro des FBI:

- **mit Ruth sprechen**
- **zum Chief gehen und mit ihm sprechen**
- er will nicht das Nicole nach Peru fliegt
- das Büro vom Chief verlassen
- das Gebäude verlassen

Tag 5:

Peru / Cusco:

Hotel:

- **mit dem Hotelbesitzer sprechen (Diego)**
- nach Alvarado fragen
- die Anrichte ansehen
- **den Fotoapparat nehmen**
- den Tisch ansehen
- **die Kokablätter nehmen**
- **die Kreuzdornblätter nehmen**
- **beides im Inventar zusammen mischen**
- zur Straße gehen
- links gibt es eine Küche (ist verschlossen)
- an der Wand ist ein Geldautomat
- zur Plaza San Martin gehen

- hier ist das Haus von Alvarado
- die Tür ist verschlossen und auf klopfen reagiert niemand
- zur Werkstatt gehen

Werkstatt:

- **mit Jose sprechen**
- Nicole möchte gern ein Auto leihen
- Jose hat aber angeblich gerade nichts da
- die Schrottautos ansehen
- vorn an der Mauer ist ein Platz für die Kamera
- zurück zum Hotel

Hotel:

- **mit Diego sprechen**
- er will ein Treffen mit Alvarado arrangieren
- dafür soll Nicole ihm einen Gefallen tun
- Jose hat einen Geländewagen von Diego unter Verschluss und Nicole soll ihn ausleihen
- das Hotel verlassen
- **den Geldautomaten benutzen**
- **Kreditkarte mit dem Geldautomaten benutzen und die grüne Taste drücken**
- Nicole hat nun Geld im Inventar
- zur Werkstatt gehen

Werkstatt:

- **mit Jose sprechen**
- zurück zum Hotel

Hotel:

- **mit Diego sprechen**
- Nicole sagt das es bei Jose keinen Geländewagen gibt
- Diego sagt das er bestimmt in der Garage steht

Werkstatt:

- **mit Jose sprechen**
- nach der Garage fragen
- Jose sagt da wäre nur Fotoausrüstung von seiner Schwester drin
- noch einmal mit Jose sprechen und fragen ob Nicole ein Foto von ihm machen darf
- dazu braucht sie aber ein Stativ
- in die Garage gehen
- hier steht der Geländewagen

- **das Stativ nehmen**
- **das Kugellager nehmen (liegt vor der Tür)**
- **im Inventar den Fotoapparat mit dem Stativ benutzen**
- **das Stativ dann an der Mauer aufstellen** (Platz für Kamera)
- Nicole macht ein Foto von Jose mit dem Auto
- **mit Jose sprechen wegen dem Geländewagen**
- er leiht ihn ihr für 100 Dollar
- noch einmal mit Jose sprechen (er sagt Nicole soll das Geld in seine Hosentasche stecken; das will sie aber nicht)
- noch mal mit Jose reden (Nicole sagt sie legt das Geld unter das Kugellager)
- **dann das Geld mit dem Kugellager benutzen**
- **das Geld mit der Holzbank benutzen**
- den **Fotoapparat nehmen** (das Stativ bleibt stehen)
- zum Hotel gehen

Hotel:

- **mit Diego sprechen**
- ihm erzählen das sie das Auto erst am nächsten Tag bekommt
- nach Alvarado fragen
- das Hotel verlassen (Nicole lässt den Fotoapparat hier)

Plaza San Martin:

- vor dem Haus von Alvarado sitzt ein Inka
- **das Foto in den Spalt stecken** (Briefkastenschlitz)
- jemand spricht hinter der Tür (es ist Alvarado)
- er will das Nicole ihren FBI Ausweis durch den Schlitz steckt, aber das geht nicht
- mit Alvarado sprechen bis Nicole meint sie könnte den FBI Ausweis am Fenster zeigen)
- Nicole könnte den FBI-Ausweis am Fenster zeigen, aber der Inka sitzt gerade dort
- **dem Inka die Kräuter geben**
- der Inka geht und Nicole zeigt ihren Ausweis am Fenster
- an die Tür gehen
- jetzt darf sie rein
- **in das Zimmer rechts gehen**
- **mit Alvarado sprechen (mehrmals)**
- er erzählt von der Expedition und von einer Karte, die er hat
- Nicole überredet ihn sie nach Akakor zu bringen
- am nächsten Tag soll es losgehen
- das Zimmer verlassen
- zum Eingang gehen
- **das Haus verlassen und zum Hotel gehen**

Tag 6:

Plaza San Martin:

- am nächsten Tag geht Nicole zur Autowerkstatt, aber da ist noch niemand
- **zum Hotel gehen und mit Diego sprechen (der gibt Nicole Proviant mit)**
- dann zum Haus von Alvarado gehen
- die Tür ist offen
- in das Haus gehen
- **in das Zimmer rechts gehen**
- Alvarado ist tot
- zum Kamin gehen
- **den Kamin ansehen**
- **den Dolch nehmen**
- **den Dolch mit dem Kamin** (Spalt rechts neben der Stelle wo der Dolch war) **benutzen**
- ein Versteck öffnet sich
- **in dem Versteck liegen eine Karte, ein runder Kristall, ein vierseitiger Kristall, ein sechseitiger Kristall und ein zwölfseitiger Kristall**
- Nicole nimmt alles mit
- die Karte ansehen
- die Polizei kommt
- das Zimmer verlassen
- durch die Tür zum Hof gehen
- hier stehen viele Amphoren
- nach links gehen
- dort steht ein Brett
- **das Brett benutzen**
- **über das Brett gehen**
- die Wand ansehen
- hier wäre der Ausgang, aber Nicole braucht noch etwas um über die Wand zu kommen
- sie muss sich 5 Amphoren (einzeln) holen und an der Wand aufstellen damit sie über die Wand kommt
- zuerst braucht sie die größte und breiteste Amphore
- sie steht aber in der letzten Reihe
- Nicole muss erst die anderen Amphoren so umstellen das sie in die letzte Reihe kommt
- **Nicole nimmt dann immer eine Amphore und stellt sie an die Wand**
- **dann die nächste Amphore holen und auf die vorherige Amphore stellen**
- **wenn die 5 richtigen Amphoren stehen, dann kann Nicole an ihnen nach oben klettern**
- Nicole kommt bei der Werkstatt raus

Werkstatt:

- **mit Jose sprechen** (das Auto ist da und Nicole fragt ob Benzin drin ist)
- für 20 Dollar bekommt Nicole einen Kanister mit Benzin
- sie hat aber kein Geld mehr
- **zum Geldautomat gehen**
- leider funktioniert die Karte nicht mehr
- wieder zur Werkstatt gehen und Jose erklären das der Geldautomat defekt ist

- Jose würde auch den Fotoapparat als Bezahlung nehmen
- zum Hotel gehen

Hotel:

- ein Polizist steht bei Diego und Nicole kann nicht näher gehen
- zur Küche gehen

Küche:

- in die Küche gehen
- **die Streichhölzer nehmen**
- zum Kamin gehen
- links den Schrank ansehen
- da stehen Erdbeeren
- **die Erdbeeren nehmen**
- **dann noch den Honig nehmen**
- **den Krug (Geschirr) nehmen**, der auf dem Ofen steht
- **Streichhölzer mit Ofen benutzen**
- im Ofen ist nun Feuer
- **den Krug mit dem großen Krug links neben dem Ofen benutzen**
- jetzt ist Hefe im Krug
- **den Krug auf das Blech auf dem Ofen stellen**
- **die Erdbeeren und den Honig mit dem Krug benutzen**
- aus dem Krug dampft es nun
- **den Schalter beim Fenster betätigen**
- der Ventilator geht an und der Duft aus der Küche verbreitet sich draußen
- Diego und der Polizist gehen in die Küche und Nicole geht ins Hotel
- **den Fotoapparat von der Anrichte nehmen**
- zur Werkstatt gehen

Werkstatt:

- **Nicole gibt Jose den Fotoapparat**
- dafür bekommt sie den Kanister mit Benzin
- **den Benzinkanister mit dem Tank vom Auto benutzen**
- Nicole fährt los

Tag 8:

Irgendwo in den Anden:

- nach links gehen
- da ist ein Autowrack

- das Autowrack ansehen
- **den Stuhl (Beifahrersitz) nehmen**
- die Truhe ansehen
- sie ist verschlossen
- nach rechts gehen
- da ist eine Hängebrücke
- über die Hängebrücke gehen
- auf dem Boden liegt ein Rohr
- **das Rohr nehmen**
- wieder über die Hängebrücke zurück zum Autowrack gehen
- **das Rohr mit der Truhe benutzen**
- die ist nun offen
- **die Seilrolle und den Wagenheber nehmen**
- wieder zur Hängebrücke gehen
- die Hängebrücke benutzen
- die stürzt ein und Nicole steht knapp am Abhang
- **das Seil nehmen** (liegt auf dem Boden)
- **das Seil mit der Seilrolle benutzen**
- **den Stuhl mit der Seilrolle benutzen**
- **die Seilrolle in das Seil hängen**, an der die Hängebrücke befestigt war
- **den Stuhl benutzen** und Nicole kommt auf die andere Seite
- hier gibt es Lianen
- **den Dolch mit den Lianen benutzen**
- Nicole hat einen Spalt frei
- **den Wagenheber mit dem Spalt benutzen**
- durch den Tunnel gehen
- **über dem Tunnel sind Zeichen in grün**
- den Weg entlang gehen
- zu der kleinen Pyramide gehen
- **über der Pyramide sind auch Zeichen, aber hier in gelb**
- in die Pyramide gehen
- da ist ein Grab
- das Grab ansehen
- neben dem Grab liegt ein Deckel
- **den Deckel nehmen**
- das Grabinnere ansehen
- Nicole braucht einen Hebel
- die Pyramide verlassen
- nach unten gehen zur Sonnenpyramide
- **über der Pyramide sind auch Zeichen und zwar in rot**
- zu dem verschütteten Eingang gehen
- hier ist Wasser auf einem Blatt
- Nicole hat aber noch nichts um das Wasser mitnehmen zu können
- wieder zurück gehen in Richtung der kleinen Pyramide
- **in die Pyramide rechts gehen**
- hier ist kein Zeichen über der Pyramide
- Nicole sieht eine Tür
- es ist die Tür zur Schatzkammer (meint sie)
- links ist ein Loch in der Wand
- **das Loch ansehen**
- hier ist ein Paneel

- in der oberen Reihe sind vier Zeichen
- senkrecht gibt es dann immer vier Löcher in die die Kristalle passen
- nun kommt es noch darauf an die Kristalle richtig zu platzieren
- man braucht nur die ersten drei senkrechten Reihen von links
- die letzte Reihe wird nicht benötigt
- durch probieren kommt man dann auf die folgende Reihenfolge:

erste senkrechte Reihe von links = Viereck = sechseckiger Kristall
zweite senkrechte Reihe von links = Dreieck = vierseitiger Kristall
dritte senkrechte Reihe von links = Kreis = runder Kristall

- Nicole sagt das es so klappt
- die große Tür ansehen
- **dort den zwölfseitigen Kristall ganz links einsetzen**
- die Tür ist offen
- es ist aber keine Schatzkammer dahinter
- **das Schwert nehmen, das auf dem Boden liegt**
- die Fliegen ansehen
- die Fresken rechts neben der Tür ansehen
- links von der Tür ist ein Loch in der Wand
- **das Loch ansehen**
- hier ist eine Spinne
- rechts neben der Spinne liegt eine Hülse
- die kann Nicole aber nicht nehmen, wegen der Spinne
- die Nahansicht verlassen
- durch den Durchgang links gehen
- hier steht ein altes Flugzeug
- das Flugzeug ansehen
- **den Propeller benutzen**
- **die Motorhaube öffnen**
- **den Luftfilter nehmen**
- **im Inventar den Luftfilter benutzen**
- er ist wieder sauber
- **den Luftfilter wieder einbauen und die Motorhaube schließen**
- **die Abdeckung aus Metall am Flugzeug öffnen**
- auf der Batterie liegt eine Schlange (Nahansicht verlassen)
- **das Glas nehmen, das vor dem Flugzeug auf dem Boden liegt**
- den Weg zur Stadt gehen
- **das Butterbrot mit den Fliegen benutzen**
- **dann das Butterbrot mit Fliegen mit dem Glas benutzen**
- **die Fliegen sind im Glas**
- das Loch an der Wand ansehen
- **das Glas mit den Fliegen mit der Spinne benutzen**
- **die Spinne ist jetzt im Glas**
- **die Hülse nehmen**
- **in der Hülse ist eine Nachricht**
- **die Nachricht lesen**
- zum Flugzeug gehen
- **das Glas mit der Spinne mit der Schlange benutzen**
- **die Schlange ist weg**
- **die Batterie ansehen**

- es fehlt Wasser
- zurück in die Stadt
- zurück durch die Tür und die Pyramide verlassen
- zur Sonnenpyramide gehen
- dort zum versperrten Durchgang gehen
- **das Glas mit dem Wasser benutzen**
- zur kleinen Pyramide gehen
- zum Grab gehen
- **das Schwert mit dem Grabinneren benutzen**
- **dann das Schwert benutzen**
- der Deckel ist unten
- **die Uhr und den Kiefer nehmen**
- beides ansehen
- zum Flugzeug gehen
- **das Glas mit Wasser mit der Batterie benutzen**
- **den Propeller benutzen**
- Nicole fliegt nach New York

Tag 10:

Büro des FBI:

- Nicole geht ins Büro
- **mit Ruth sprechen**
- **zum Chief gehen und mehrmals mit ihm sprechen**
- er entzieht Nicole den Fall
- sie soll einen Bericht schreiben
- Büro verlassen
- das Gebäude verlassen und das Auto benutzen
- zur Bibliothek fahren

Bibliothek:

- in den Lesesaal gehen
- **mit der Bibliothekarin sprechen**
- nach den Papieren von Dickinson fragen
- Warren hat die Papiere
- die Bibliothek verlassen
- **Nicole bekommt eine SMS**
- das Auto benutzen

Haus des Maklers:

- ins Haus gehen
- nach links gehen

- die Wand ansehen
- hier sind viele Fotos
- **das untere Bild nehmen**
- **darauf ist Raches zu sehen**
- **das Foto genauer ansehen**
- **auf der Rückseite ist eine Widmung**
- die Unterschrift ist interessant
- das Haus verlassen
- Auto benutzen

Museum:

- mit dem Pförtner sprechen
- in den Ausstellungssaal gehen
- **ins Archiv gehen**
- **das Regal ansehen**
- **die Truhe mit den Dokumenten ansehen**
- **die Zahnuntersuchungsergebnisse nehmen**
- **den Kiefer mit den Zahnuntersuchungsergebnissen benutzen**
- im Grab liegt der Professor
- das Museum verlassen
- **Warren steht vor dem Museum**
- **mit ihm sprechen**
- das Auto benutzen
- Nicole verfolgt Warren zur U-Bahn Station
- dann bekommt sie einen Anruf vom Chief

Büro des FBI:

- Nicole steht vor ihrem Schreibtisch
- auf dem Schreibtisch liegt ein Schreiben vom Chief
- **Nicole sieht sich das Schreiben an**
- **das Foto von Raches mit dem Schreiben benutzen**
- **die Unterschriften sehen sich ähnlich**
- **mit Ruth sprechen**
- ins Büro vom Chief gehen
- den Schreibtisch ansehen
- **die Tür links vom Schreibtisch öffnen**
- dahinter ist ein Tresor
- es ist das Wort CHASER eingestellt
- Nicole muss jetzt den Namen RACHES einstellen

**dazu erst die Zahl 1 einstellen und dann den Buchstaben R
dann die Zahl 2 einstellen und den Buchstaben A
nun die Zahl 3 einstellen und den Buchstaben C**

jetzt die Zahl 4 einstellen und den Buchstaben H
die Zahl 5 steht schon auf den Buchstaben E
zuletzt die Zahl 6 einstellen und den Buchstaben S

- der Tresor öffnet sich (Hebel benutzen)
- **die Fotos ansehen**
- **das Flugticket ansehen**
- **die Karte ansehen**
- der Chief war in Peru (Nahansicht verlassen)
- **jetzt muss Nicole Nick anrufen**
- **Nicole ruft Nick an und hinterlässt eine Nachricht)**
- dann verlässt sie das Gebäude
- das Auto benutzen
- zur U-Bahn Station fahren

Mietshaus:

- zu dem Mietshaus gehen
- **in das Haus gehen** (Erdgeschoss)
- den Fahrstuhl ansehen
- im Keller ist Licht, aber da kommt Nicole nur mit dem Fahrstuhl hin
- die Treppe nach oben gehen
- hier ist eine Notiz am Fahrstuhl
- **die Notiz lesen**
- da steht man soll 20/07 WB umgehen
- rechts hängt am Fahrstuhl ein Draht ohne Isolierung
- **den Draht nehmen**
- noch eine Treppe nach oben gehen
- hier ist der Maschinenraum
- links ist der Schaltkasten
- **den Schaltkasten öffnen**
- Nicole braucht eine isolierte Zange
- das Haus verlassen

U-Bahn Station:

- in die U-Bahn Station gehen
- **zum Ende vom Bahnsteig gehen**
- hier liegt auf dem Gerüst eine isolierte Zange
- **die Zange nehmen**
- zurück zum Mietshaus

Mietshaus:

- wieder die Treppen nach oben gehen bis in den Maschinenraum
- zum Schaltschrank gehen
- **dort den Draht mit der Zange benutzen**
- **dann die Zange mit dem Schaltkasten 20/07 WB benutzen**
- Nicole bringt den Draht wie auf der Notiz an
- jetzt wieder ins Erdgeschoss gehen
- **den Fahrstuhl benutzen**
- Nicole ist nun im Keller
- **die Stricknadel nehmen**
- in den Kesselraum gehen
- **das Rad ansehen und nehmen (Zange mit Rad benutzen)**
- das Fass ansehen
- **die Stricknadel mit dem Fass benutzen**
- das Wasser läuft aus und Nicole schiebt das Fass vor die Leiter
- **die Leiter benutzen**
- hier ist ein verlassener Bahnsteig
- es gibt einen Tunnel
- **in den Zug steigen**
- **die Bremse ansehen**
- **das Rad mit der Bremse benutzen**
- **die Bremse benutzen**
- der Zug fährt in den Tunnel
- Nicole steigt später aus
- sie hört Chaser und Warren
- es läuft die Schlussequenz

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 21.03.2010

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

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

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