

Komplettlösung – The Signifier Director`s Cut

von Kerstin Häntsch

In diesem Spiel geht es darum aufzuklären, ob der Selbstmord der Vizepräsidentin einer Techfirma wirklich ein Selbstmord war oder doch eher ein Mord. Dabei werden mit einer Maschine (Evee) auch die Erinnerungen des Opfers nach Hinweisen durchsucht. In diesem Spiel gibt es verschiedene Ebenen. Es gibt die Realität, die objektive Erinnerung und die subjektive Erinnerung. Mit der Taste Q kann man zwischen den Ebenen wechseln. In den Erinnerungen gibt es Rohdaten. Da muss man herausfinden um welchen Gegenstand es sich handelt und den Gegenstand dann an dem Platz anbringen wo er fehlt. Es gibt auch Zeitlinien. Da hält man die linke Maustaste gedrückt und verschiebt die Maus. Es ändert sich dann die Ansicht oder Personen bewegen sich. Die Steuerung wird angezeigt (also welche Maustaste man drücken muss). Es gibt natürlich auch Errungenschaften bei Steam. Die Errungenschaften sind abhängig davon welche Antworten man auswählt. Wenn man alle Errungenschaften möchte, dann muss man das Spiel mehrmals durchspielen. Die Beschreibung wird nur eine grobe Richtlinie sein. Man sollte sich Zeit lassen und alles ansehen. Wenn man bei allen Erinnerungen alle vier Bilder darunter freischaltet, dann gibt es auch eine Errungenschaft. Es gibt 6 verschiedene Enden und diese Enden sind abhängig von den gegebenen Antworten. Man kann sich auf die Seite von TSB schlagen oder auf die Seite von GO-AT oder beide gegeneinander ausspielen.

Kapitel 1 – Dies ist keine Pfeife

Labor:

- sobald man spielen kann, **klickt man die Box an und öffnet sie**
- dann klingelt das Handy
- danach die Box ansehen und **alle Gegenstände aus der Box nehmen und betrachten**
- wenn man sich alles angesehen hat, geht man zum Ausgang
- auf der Karte klickt man „Haus von Johanna“ an

Wohnung Johanna:

- **in der Wohnung umsehen**
- die Zeitung auf dem Küchentisch, den leeren Teller, die Zeitung auf dem Glastisch und die Aussicht
- **mit dem Polizisten sprechen** (F1)
- die Treppe nach oben gehen
- das Schlafzimmer und das Bad ansehen
- wenn die Meldung kommt das man in der Wohnung alles gesehen hat, kann man die Wohnung verlassen und ins Labor gehen

Labor:

- erst mal überall umsehen
- dann **zum Computer gehen und den Upload machen**
- **die Maschine benutzen**
- man landet in der Erinnerung
- überall umsehen
- oben das Bett ansehen und auch alles im subjektiven Zustand ansehen
- **oben gibt es ein Geräusch, das man sich anhören kann(im Bad)**
- **in der Küche gibt es einen Gegenstand (Rohdaten) der nicht zugeordnet werden kann**
- den Gegenstand betrachten (mit gedrückter Maustaste und verschieben der Maus nach links und rechts)
- es ist die Uhr, die an der Wand hing
- **den Gegenstand nehmen und an der Wand platzieren**
- **Errungenschaft: Menschliche Fähigkeit**
- jetzt gibt es in der Nähe der Tür eine Leiter
- **die Leiter ganz nach oben gehen**
- es gibt eine neue Erinnerung
- über die Taste Q im Bedienfeld auf die objektive Seite wechseln
- **dann den Laptop in der Küche finden**
- **Errungenschaft: objektive Fakten**
- danach wieder auf die subjektive Seite wechseln
- **im Wohnzimmer ist eine neuer Gegenstand (Rohdaten)**
- den Gegenstand ansehen
- es ist der Spiegel
- nach oben gehen und ins Bad
- **dort den Gegenstand mit dem kaputten Spiegel benutzen** (sollte es nicht gehen, dann ist man in der falschen Ebene und muss die Taste Q drücken)
- dann ins Schlafzimmer gehen
- **die Hand ansehen**
- danach ist die Erinnerung beendet und man ist wieder im Labor
- **Tom anrufen** mit Taste Q (bei den Telefongesprächen muss man immer wieder Antworten auswählen)
- nach dem Gespräch wieder die Maschine anwählen (wegen dem Passwort)
- das Labor verlassen und auf der Karte „Zu Hause“ anwählen
- in der Wohnung kann man sich umsehen und dann oben ins Bett gehen

Kapitel 2 – Der Drang

- in der Wohnung umsehen und den Laptop benutzen
- **das Bett benutzen**
- wenn man sich genug umgesehen hat, geht man zur Wohnungstür
- es klingelt an der Tür
- durch den Türspion sehen
- es liegt ein Brief unter der Tür

- **den Brief nehmen und die Wohnung verlassen**
- zum Labor gehen

Labor:

- **mit Eevee sprechen**
- **den Brief in den Scanner legen**
- nochmal mit Eevee sprechen
- dann kann man aus der Zeitleiste eine neue Erinnerung auswählen (Kindheitserinnerung)
- hier gibt es einen objektiven und zwei subjektive Zustände
- man sollte sich in allen drei Zuständen überall umsehen (wenn unten in der Zeitleiste alle Bilder erscheinen und kein Viereck mehr mit einem Schloss, dann hat man alles gesehen)
- **im subjektivem Zustand links auf der Zeitleiste geht man in die Küche**
- man kann die Küche endlos entlang laufen und es wiederholt sich alles
- **man muss sich umdrehen und zum Kühlschrank sehen**
- **dann läuft man solange rückwärts bis man an eine Wand kommt**
- **Errungenschaft: Um die Ecke gedacht**
- jetzt nach rechts gehen
- es gibt eine neue Ansicht der Wohnung
- nach links gehen und geradeaus durch den Flur ins Wohnzimmer
- nach rechts gehen und dann geradeaus
- dann nach rechts in die Küche und nach links in die Küche
- von der Küche aus den langen Gang immer geradeaus gehen bis zu einem Tunnel
- in den Tunnel gehen und immer geradeaus bis sich der Weg gabelt
- den Weg links nehmen
- in der Wohnung sitzt der Hund
- **den Hund ansehen und dann mit gedrückter Taste den Zustand ändern**
- dort den Ort im Flur ansehen wo der Hund saß
- wieder in den anderen Zustand wechseln
- hier ist eine Linie zu sehen
- **die Linie benutzen und verschieben**
- man sieht den Hund in den schwarzen Raum gehen
- **dann macht Eevee aus dem Hund einen Avatar**
- **den Hund benutzen**
- dann geht man als Hund durch den Tunnel bis zur Gabelung
- diesmal den anderen Weg nehmen
- **in den Flur gehen wo im schwarzen Raum ein Auge zu sehen ist**
- **als Hund darauf zu gehen**
- das Auge verschwindet
- weiter gehen
- **dann den Hund verlassen und in die Richtung gehen in die der Hund sieht**
- **hier ist ein verstecktes Kinderzimmer**
- **Errungenschaft: Unbewusste Gesetze**
- im Kinderzimmer umsehen
- hier gibt es Rohdaten

- **die Rohdaten mitnehmen**
- auf der Zeitleiste den objektiven Zustand ganz links anwählen
- hier in den Flur gehen, wo der Mann auf einem Stuhl sitzt und telefoniert
- **die Rohdaten mit dem Stuhl benutzen**
- es gibt einen neuen Ort
- mit der Taste Q zurück zum Labor gehen
- in Richtung Ausgang gehen
- Laura ruft an (mit ihr sprechen)
- das Labor verlassen
- zu Johannes Kindheit gehen

Johannes Kindheit:

- in das Gebäude gehen
- Tom ruft an
- er braucht das Passwort
- man kann Tom um mehr Zeit bitten, wenn man ihm helfen will oder ihm ein falsches Passwort geben, wenn man ihm nicht helfen will
- um mehr Zeit bitten
- die Treppe nach oben gehen und in die Wohnung gehen
- **in der Wohnung umsehen**
- **die Giraffe an der Wand ansehen**
- **Errungenschaft: Ein Punkt in der Vergangenheit**
- Johanna hatte eine Schwester
- im anderen Zimmer in den Spiegel sehen
- **dort ist die Zahl 309 zu sehen**
- **das ist das Passwort**
- man kann es Tom beim nächsten Telefonat mitteilen oder ihn gleich selber anrufen, wenn man ihm helfen möchte
- den Ort verlassen und zum Labor gehen

Kapitel 3 – Die zwei Auslöser

Labor:

- das Telefon klingelt
- Tom will das Passwort wissen
- man kann es ihm sagen oder um mehr Zeit bitten
- **die Maschine benutzen**
- es gibt eine neue Erinnerung
- diese auswählen
- **es ist ein Traum**
- den Gang entlang gehen

- es kommt eine Leiter
- **die Leiter ansehen**
- dann mit gedrückter Maustaste die Leiter verschieben
- man kann jetzt an beliebigen Stellen über die Zeitachse die Umgebung (mit gedrückter Maustaste und dann Verschieben der Maus) verschieben
- so vor die Leiter stellen das man links die Tür sieht
- dann die Zeitachse (Leiter) so verschieben das sich die Tür öffnet
- **durch die Tür gehen und in den Raum**
- **durch das Fenster sehen**
- **von hier aus die Leiter so verschieben das sie fast gerade steht**
- **dann wird Eevee die richtige Perspektive herstellen**
- **Errungenschaft: Perspektive und Zeit**
- jetzt ist die Tür geschlossen und man muss **wieder die Leiter verschieben bis die Tür offen ist**
- **den Raum verlassen und die Leiter nach oben gehen**
- **dann nach links gehen und an der Kante wieder die Zeitschleife verschieben, so das man auf die andere Seite gehen kann**
- auf die Plattform gehen
- zu den Fußgängern gehen
- **ungefähr in der Mitte vor den Fußgängern stehen und dann die Zeitleiste verschieben bis die Treppe richtig steht**
- **die Treppe nach oben gehen**
- nach vorn gehen und die Frau ansehen
- der Traum ist zu 100 % rekonstruiert
- **wieder auf den Platz zu den Fußgängern gehen**
- **dann nach rechts sehen und die Zeitschleife verschieben bis man einen Wasserlauf sieht**
- an der Stelle die Zeitschleife stehen lassen
- **nun an dem Wasserlauf entlang laufen bis in eine Höhle**
- den Hund und die Hütte ansehen
- weiter in die Höhle gehen
- **die Geräusche anhören und das Rohr ansehen**
- aus dem Rohr dampft es
- **das Gebilde mit den Ästen ansehen**
- **das Rohr genauer ansehen und dann mit dem Handsymbol den Kessel benutzen**
- es ist der Name Richard zu hören
- zurück zum Labor
- zum Ausgang gehen
- das Telefon klingelt
- man soll zu Marie Xu von Go-AT kommen
- das Labor verlassen

Go-AT:

- man kommt in der Tiefgarage an

- man geht ein Stück und das Telefon klingelt
- man erfährt wohin man gehen soll
- in den offenen Aufzug steigen
- dann den Aufzug verlassen und geradeaus gehen
- **mit Marie sprechen**
- dann zur Empfangsdame gehen
- **mit der Empfangsdame sprechen**
- **die Hand auf den Scanner legen**
- dann nach hinten zu den Aufzügen gehen
- mit dem offenen Aufzug nach oben fahren
- **in das Büro von Marie gehen**
- **es gibt ein langes Gespräch mit vielen Entscheidungen**
- nach dem Gespräch das Büro verlassen
- an der Tür zu Johannas Büro lauschen
- dann den Aufzug benutzen
- Tom ruft an und sagt das das Passwort nicht funktioniert hat, wenn man es ihm nicht gegeben hat oder ein falsches Passwort gesagt hat
- **Errungenschaft: keine Lüge, keine Schuld**
- oder Tom sagt das das Passwort funktioniert hat, wenn man ihm das richtige gesagt hat
- **Errungenschaft: Gehirnleser**
- Tom erzählt noch von Alex und schickt die Adresse
- in die Tiefgarage gehen und das Auto benutzen
- zu Alex Haus fahren

Alex Haus:

- bei Alex klingeln und mit ihm sprechen
- **solange bei ihm klingeln und mit ihm sprechen bis er keine Antwort mehr gibt**
- dann geht es zurück ins Labor

Kapitel 4 - Der Zusammenbruch

Labor:

- Laura ruft an
- sie steht vor dem Labor
- Laura reinlassen
- dann mit Laura sprechen und entscheiden ob man sie einbeziehen will oder nicht
- nach dem Gespräch die Maschine benutzen
- die Schulerinnerung ansehen

Schule:

- die Treppe nach oben gehen
- dort gibt es Rohdaten
- **die Rohdaten nehmen** (im subjektiven Zustand)
- in das Klassenzimmer gehen und dort umsehen
- **dann zum Ende des Gebäudes gehen**
- **hier auf den subjektiven Zustand wechseln**
- in diesem Zustand gibt es Schatten, die verhindern das man in das Klassenzimmer gehen kann (man landet dann immer in dem anderen Zustand)
- man kann aber mit genügend Abstand trotzdem alle anderen Sachen ansehen
- im subjektiven Zustand steht die Lehrerin am Ende des Gebäudes
- **hier die Rohdaten (Schulglocke) benutzen**
- die Lehrerin geht in das Klassenzimmer
- **die Schatten sind weg und man kann in das Klassenzimmer gehen**
- **im Zimmer zu dem verzerrten Teil am Ende gehen**
- durch den Tunnel gehen
- man kommt in einen anderen Raum
- hier gibt es Rohdaten
- **die Rohdaten nehmen**
- **die Personen ansehen und in den objektiven Zustand wechseln**
- dann zur Club Erinnerung im subjektiven Zustand wechseln

Club:

- **die zwei Personen die sich streiten ansehen**
- überall umsehen
- es gibt einen Lift und dort kann man weiter gehen und kommt auf eine Straße
- der Straße folgen bis zum Gebäude
- in das Gebäude gehen
- überall umsehen
- wenn man an den Leuten nicht vorbeikommt, dann muss man auf der rechten Seite durch den Gang gehen, so kommt man dann auch in Richtung Bühne
- die Gestalt mit der Maske ansehen
- **auf die Bühne gehen und ein Stück nach hinten**
- wenn es nicht weiter geht, dann den Zustand wechseln
- jetzt kann man weiter gehen bis zu einem Loch in der Wand
- **durch das Loch in den Raum gehen**
- hier sind überall Masken
- **die Rohdaten von der Schule in diesem Raum benutzen**
- **dann durch die Masken sehen (Handsymbol)**
- man kann bei jeder Maske links und rechts durchsehen und sieht einen anderen Ausschnitt vom Raum
- man muss durch alle Masken gehen bis sich die Masken in Gemälde verwandeln
- **Errungenschaft: Unbewusste Gesetze 2**

- **in eines der Gemälde gehen**
- **die Rohdaten nehmen und weitergehen**
- auf der Bühne findet die Show statt
- danach in Richtung Bühne gehen und zu der Tür links
- die Rohdaten nehmen und durch die Tür gehen
- die Treppe nach unten gehen und den Gang entlang gehen
- hier sind rechts drei Masken
- und es gibt eine Zeitschleife
- **die Zeitschleife verschieben bis das Pärchen links steht vor der Wand**
- **die Rohdaten benutzen und es erscheint eine Tür**
- man kann durch die Tür gehen und bis zum Ende in den Raum wo eine Person auf einem Stuhl sitzt
- man kann allerdings nichts machen
- man braucht einen Avatar
- deshalb geht man von dem Raum mit der Tür weiter links in den Gang
- dort versperrt irgendwann eine Tür den Gang
- vorher kommt ein Mann
- **den benutzt man als Avatar**
- **als Avatar durch die Tür gehen und in den Raum mit der Person auf dem Stuhl**
- **den Avatar dann verlassen und es erscheint ein Wesen**
- man wird in den objektiven Zustand versetzt
- dem Wesen folgen, aber immer Abstand halten, weil man sonst wieder in den anderen Zustand versetzt wird
- wenn man die Rohdaten der Lehrerin mit den Masken benutzt, dann kann das Wesen an ihnen vorbei
- in dem Gang wo der Avatar stand, ist hinter der Tür eine Maske
- **man muss nun im objektivem Zustand die Rohdaten bei der Maske platzieren und darauf achten das das Wesen weit genug entfernt ist**
- **dann wechselt man in den subjektiven Zustand**
- wenn das Wesen in den Raum gegangen ist, kann man die Rohdaten wieder nehmen
- dann die Treppe nach oben gehen
- **zu dem vergitterten Raum mit dem roten Licht gehen**
- **hier die Rohdaten benutzen und wenn das Wesen vorbei ist, die Rohdaten wieder nehmen**
- **dann zur Bühne gehen und nach vorn zum Gemälde**
- **das Gemälde betreten und die Rohdaten benutzen**
- nach oben gehen zu den zwei Personen
- in den objektiven Zustand wechseln
- Eevee sagt das es ein Perspektivenrätsel ist
- die Treppe zur Bühne nach unten gehen
- **zu den beiden Personen hoch sehen**
- **sobald sich das Wesen bewegt nach oben gehen und in den subjektiven Zustand wechseln**
- **den ganzen Weg zurück gehen bis zu dem Ort wo sich die zwei Personen streiten**
- **das Wesen ist hier**
- **den Zustand wechseln**
- **nun kann man das Streitgespräch hören**

- dann geht man ins Labor
- das Labor verlassen

Alex Haus:

- bei Alex klingeln und dann zur Wohnung Nummer 23 gehen
- **mit Alex sprechen**
- danach zu Richards Haus gehen

Richards Haus:

- überall umsehen
- durch das Haus gehen und dahinter die Treppe nach unten gehen
- da steht hinter einem Gitter ein Ofen
- hinter das Gitter gehen
- **den Ofen öffnen**
- **man findet dort Unterlagen**
- das Haus verlassen
- es gibt einen Anruf von Laura
- man kann zu Laura gehen oder ins Labor

Laura:

- nach Hause gehen
- hier ist alles durchwühlt wurden
- **das Sofa verschieben und die Maske ansehen**
- **mit Laura sprechen**
- **Errungenschaft: Mensch**
- Laura geht
- zum Labor gehen

Kapitel 5 – Der Meistersignifikant

Labor:

- **den Scanner benutzen**
- die Kindheitserinnerung (zweite von links) im objektiven Zustand benutzen
- überall umsehen

- **die Rohdaten nehmen**
- die Erinnerung ganz rechts im objektiven Zustand ansehen
- alles ansehen
- es gibt neue Erinnerungen
- **die Todeserinnerung im objektiven Zustand ansehen**
- **alles ansehen und in den subjektiven Zustand wechseln**
- die Zeitschleife immer stückchenweise verschieben und Johanna nach draußen folgen und dann **in die Sonne gehen**
- die Zeitschleife immer Stück für Stück verschieben und beobachten was Johanna macht und sagt
- wenn man das Geräusch einer Tastatur hört, dann geht man in die Küche und findet dort Johanna am Laptop
- sie schreibt eine Mail
- wenn man alles gesehen hat, geht man nach oben zum Bett
- **den Löffel (Rohdaten) mit der Hand benutzen**
- man ist im Labor
- **das Labor verlassen, aber das geht nicht**
- **die Schatten an der Wand ansehen**
- **zum leuchtenden Viereck gehen**
- mit Eevee sprechen
- Johanna ansehen
- wenn man sich im Labor mit mehreren Ausgängen befindet, kann man ein Herunterfahren erzwingen oder man sieht sich die vier Ausgänge an und wartet überall bis das Gespräch beendet ist oder überspringt es
- man kann noch mal zur Wohnung gehen, zum Club, zur Kindheitserinnerung und zur Schulerinnerung (dazu zu dem Bild mit der Pfeife gehen)
- man kann noch die Treppe nach oben gehen und in die eigene Wohnung
- dann geht man wieder runter ins Labor
- **dann führt man das letzte Gespräch**
- **Errungenschaft: Ende TSB1** (nur Director`s Cut)
- wenn man im Labor bei dem letzten Gespräch fragt wie man helfen kann und dann was passiert wenn man die Protokolle löscht und dann auf Protokolle löschen geht, läuft das Ende etwas anders ab
- **Errungenschaft: Carl** (nur Director`s Cut)
- hier kann man in einer Zwischensequenz auch noch mal Entscheidungen treffen

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
 geschrieben am 04.01.2023

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

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