

## Still Life – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Die FBI Agentin Victoria McPherson soll einen Mord aufklären. Man kann sich mit anderen Personen unterhalten wenn das Maussymbol erscheint. Eine der beiden Maustasten ist rot gekennzeichnet. Mit dieser Taste kann man dann das Gespräch führen. Sind mal beide Tasten rot, dann bedeutet die rechte Taste ein eher privates Gespräch und die linke Taste ein Gespräch zu dem Fall. Im Inventar sind nicht nur alle gefundenen Gegenstände, sondern auch Dokumente und ein Tagebuch. Die Gegenstände im Inventar lassen sich drehen und so von allen Seiten betrachten, was mitunter sehr nützlich ist, denn es kann sich auch etwas Wichtiges auf der Rückseite eines Gegenstandes befinden. Die Dokumente im Inventar sollte man sich auch genau ansehen, denn sie enthalten wichtige Hinweise. Außerdem kann man alle Gespräche nachlesen. Um einen Gegenstand aus dem Inventar benutzen zu können muss man an der richtigen Stelle stehen (man kann nicht überall Gegenstände aus dem Inventar benutzen) und das erkennt man an der Hand, die oben links in der Ecke aufleuchtet. An so einer Stelle kann man aus dem Inventar einen Gegenstand nehmen und dann benutzen. Manchmal muss man sich aber einen Gegenstand oder eine bestimmte Stelle erst mit der Lupe näher ansehen, um eine Aktion ausführen zu können. Man sollte sich überall sehr genau umsehen, denn einige Gegenstände oder Hinweise sind schnell zu übersehen. Jetzt geht es aber los.

### Kapitel 1: Die Anatomie des Dr. Tulp

#### Vor dem Haus:

- Victoria geht zum Haus
- im Inventar sieht sie sich erst einmal **die Akten von den anderen vier Morden** an
- dann **spricht sie mit dem Polizisten Tate** und sie gibt ihm einen Kaffee
- Victoria fragt nach dem Tatort
- ins Haus gehen

#### Im Haus:

- die Treppe nach oben gehen
- nach rechts gehen
- hier ist Miller (ihm ist schlecht)
- **Victoria spricht mit Miller** und gibt ihm einen Kaffee
- sie fragt nach Claire
- Miller gibt ihr **eine Kamera**
- den Gang nach oben (hinten) gehen
- das Blut auf dem Boden ansehen
- weiter nach oben (hinten) gehen und dann nach rechts in einen Raum
- dann kommt Victoria zu Claire
- **Victoria spricht mit Claire** und gibt ihr einen Kaffee
- sie sagt das Victoria ihr helfen soll alle Beweise zu sichern und zu fotografieren
- alle wichtigen Instrumente sind im Koffer von Claire
- Victoria benutzt **den Koffer von Claire**
- erst trinkt sie noch einen Kaffee und dann hat sie folgendes aus der Tasche in ihrem Inventar:  
**Forensische Tupfer, Schwarzlichtfilter, Luminol, Pinzette und Film**
- im Inventar benutzt Victoria **den Film mit der Kamera**
- dann verlässt sie den Raum nach links
- in diesem Raum hängen Puppen von der Decke (ansehen)
- an der Wand links neben der Tür findet Victoria Haare (mit der Lupe ansehen)
- erst die **Kamera mit den Haaren benutzen** und dann **die Pinzette mit den Haaren benutzen**
- jetzt hat Victoria ihre erste Probe
- den Raum verlassen
- auf dem Boden sind Blutspuren
- nach unten (vorn) gehen
- hier ist auch Blut auf dem Boden

- die **Kamera mit dem Blut benutzen**
- dann die **forensischen Tupfer mit dem Blut benutzen** (im Inventar ist jetzt eine Blutprobe aus dem Wohnzimmer)
- die Wand ansehen
- jemand hat etwas weggewischt
- gegenüber der Wand steht ein Scheinwerfer
- den **Schwarzlichtfilter mit dem Scheinwerfer benutzen**
- dann die Wand ansehen und **das Luminol mit der Wand benutzen**
- an der Wand wird **das Wort „SANKTUARY“ sichtbar**
- die **Kamera mit der Wand benutzen** und ein Foto davon machen
- den **Schwarzlichtfilter wieder einstecken**
- nach rechts gehen
- hier die Wand links neben der Tür ansehen
- gegenüber der Wand steht ein Scheinwerfer
- den **Schwarzlichtfilter mit dem Scheinwerfer benutzen**
- die Wand ansehen und **Luminol mit der Wand benutzen**
- es erscheint **das Wort „DISTURBED“**
- **die Kamera mit der Wand benutzen** und ein Foto davon machen
- den **Schwarzlichtfilter wieder einstecken**
- auf dem Boden ist Blut
- die **Kamera mit dem Blut benutzen**
- dann die **forensischen Tupfer mit dem Blut benutzen**
- im Inventar ist jetzt eine Blutprobe aus dem Schlafzimmer
- den Raum verlassen
- **Victoria geht zu Claire und sagt sie ist fertig**
- Claire sagt das Victoria alles in ihren Koffer legen soll
- **Victoria benutzt den Koffer von Claire**
- dann wieder mit Claire sprechen
- Claire sagt sie braucht noch Fotos von der Leiche
- in einer Zwischensequenz macht Victoria die Fotos
- dann wieder mit Claire sprechen
- Victoria kann jetzt gehen
- sie sieht sich die Leiche noch mal genauer an und sieht die Einstiche im Brustbereich
- auch den Kopf ansehen
- dann zu Miller gehen
- Victoria sagt zu Miller er soll mit ins Büro kommen
- dann geht Victoria zur Treppe, aber die bricht ein und sie muss einen anderen Ausgang suchen
- Victoria spricht mit Miller und geht dann nach links bis am Ende eine Tür mit der Aufschrift Exit kommt
- die Tür ist aber mit Brettern vernagelt
- zum Wohnzimmer gehen (dort wo Sanktuarium an der Wand steht)
- dort liegt rechts ein Rohr
- **das Rohr nehmen** und wieder zur Tür mit der Aufschrift Exit gehen
- **das Rohr mit der Tür benutzen**
- die Tür ist offen und Victoria steht auf einem Balkon
- die **Feuerleiter benutzen** (sie fällt nach unten)
- den **Sims gegenüber anklicken** und Victoria springt galant nach unten
- Miller kommt auch nach, aber nicht so galant
- **Victoria geht zum Auto und benutzt es**
- auf dem GPS Gerät das Büro anwählen

### Büro:

- Victoria kommt in einer Tiefgarage an
- das Polizeiauto ansehen
- dann nach rechts gehen und den **Fahrstuhl benutzen**
- **B2 wählen**
- Victoria kommt auf B2 an
- rechts ist eine Tür, aber sie lässt sich nicht öffnen
- die Tür gegenüber dem Fahrstuhl öffnen
- dahinter ist eine Schaltzentrale mit vielen Monitoren

- den Papierkorb ansehen und den Monitor
- dann den Raum verlassen
- den Gang entlang gehen
- dort sind Toiletten, die Victoria aber nicht benutzen möchte
- zum Fahrstuhl gehen
- **jetzt die 8 wählen**
- den Gang entlang gehen
- auf der rechten Seite ist an der Wand ein **Fach für Beweismaterial**
- am Ende des Ganges ist ein Kaffeeautomat
- dort liegen Servietten
- Victoria kann sich aber keinen Kaffee nehmen, weil sie keine Tasse hat
- durch die Tür rechts gehen
- hier ist das Vernehmungszimmer
- auf dem Tisch steht die Tasse vom Boss, aber die will Victoria nicht nehmen
- den Raum verlassen und den Gang nach unten gehen und dann nach links ins Büro gehen
- es gibt hier eine Tür zum Büro des Boss, aber die Tür ist abgeschlossen
- auf einem Tisch ist ein Gerät zum Fingerabdrucke nehmen und ein Laminiergerät
- Miller sitzt an seinem Schreibtisch
- **Victoria spricht mit Miller**
- er sagt sie soll die Kamera in das Fach für das Beweismaterial legen
- außerdem soll sie zu Claire gehen
- Victoria geht zu ihrem Schreibtisch
- sie nimmt das **Weihnachtsgeschenk für ihren Vater** und steckt es ein
- außerdem nimmt sie noch **die Zugangskarte**
- im Inventar die Zugangskarte genauer ansehen
- auf der Rückseite **stehen die Zahlen 5, 8, 3 und NO: VODKA**
- in der Ablage liegt ein Ordner mit den Fällen
- den Anrufbeantworter abhören
- das Büro verlassen
- **zum Fach für das Beweismaterial gehen und die Kamera hineinlegen**
- dann zum Fahrstuhl gehen
- den Fahrstuhl benutzen
- Tate kommt gerade mit dem Fahrstuhl an
- mit dem Fahrstuhl **zu B2 fahren**
- zu der Tür rechts gehen
- das **Kartenlesegerät rechts neben der Tür ansehen**
- die **Zugangskarte mit dem Gerät benutzen und dann die Zahlen 5, 8, 3 eingeben und OK anklicken**
- das war es wohl nicht
- auf der Karte stand auch das Wort VODKA
- auf dem Gerät stehen sowohl Zahlen als auch Buchstaben
- ordnet man den Buchstaben von dem Wort VODKA die Zahlen von der Tastatur zu, dann erhält man die Zahlen: 8, 6, 3, 5, 2
- **Victoria benutzt wieder die Zugangskarte mit dem Gerät und dann gibt sie die Zahlen 8 6 3 5 2 ein und klickt auf OK**
- jetzt öffnet sich die Tür und Victoria geht zu Claire (durch die Tür links)
- **mit Claire sprechen**
- nach dem Gespräch **den Bericht nehmen**, der neben der Leiche liegt und ihn im Inventar ansehen
- Victoria verlässt Claire und geht zum Fahrstuhl
- **da klingelt ihr Handy**
- **es ist ihr Vater**
- mit dem Fahrstuhl ins Büro fahren
- zu Miller gehen und mit ihm reden und ihm den **Bericht von Claire** geben
- **den Fahrstuhl benutzen (B1)**
- Victoria ist in der Tiefgarage und geht zu ihrem Auto
- das **Auto benutzen und beim GPS Gerät Pats Haus anklicken**

### Pats Haus:

- Victoria fährt zu ihrem Vater
- sie geht ins Haus und gibt ihrem Vater das Weihnachtsgeschenk

- Victoria bekommt auch ein Geschenk (eine Kette)
- **sie spricht mit ihrem Vater** (er möchte das sie Kekse backt und das sie auf den Speicher geht)
- die Treppe nach oben gehen
- vorher noch den **Schirm vom Ständer neben der Treppe mitnehmen**
- den Gang nach oben gehen
- am Ende ist ein Zimmer
- an der Wand hängt ein Bild
- das Bild ansehen
- das Zimmer verlassen
- den Gang ein Stück nach unten gehen und dann in das Zimmer auf der rechten Seite
- es ist ein Schlafzimmer
- durch die Tür gehen (dahinter sind Kleiderbügel)
- dort ist die Falltür zum Speicher
- den **Regenschirm mit der Falltür benutzen**
- Victoria geht auf den Speicher
- die Lampe auf der linken Seite anmachen
- an der Wand steht eine Truhe
- die Truhe ist gesichert
- es gibt fünf Teile an der Truhe, die sich drehen lassen
- auf den Teilen sind Spielkartensymbole abgebildet
- dreht man ein Teil, dann drehen sich auch zwei weitere Teile und die Abbildungen ändern sich
- Victoria sieht sich im Inventar die Kette, die sie von ihrem Vater bekommen hat, genauer an
- an der Kette sind auch Spielkartensymbole und zwar in der Reihenfolge: **Karo, Karo, Herz, Karo, Karo**
- das muss Victoria an der Truhe einstellen um sie öffnen zu können
- zuerst probiert man aus welche Teile sich wann drehen:

Teil 1 von links: dreht auch die Teile 2 und 3

Teil 2 von links: dreht auch die Teile 1 und 5

Teil 3 von links: dreht auch die Teile 2 und 4

Teil 4 von links: dreht auch die Teile 1 und 5

Teil 5 von links: dreht auch die Teile 3 und 4

- jetzt müssen die Teile in der folgenden Reihenfolge benutzt werden

1. **3x das Teil 2 drehen**

2. **1x das Teil 3 drehen**

3. **3x das Teil 4 drehen**

4. **3x das Teil 5 drehen**

- nun stehen die Abbildungen auf Karo, Karo, Herz, Karo, Karo
- den **roten Knopf drücken und die Truhe öffnet sich**
- Victoria findet das Tagebuch ihres Großvaters (Gustav McPherson) und liest darin
- es folgt eine Zwischensequenz

## Kapitel 2: Die Beständigkeit der Erinnerung

### Am Pier:

- man steuert jetzt Gustav, der die Morde an den Prostituierten klären will
- **Gustav spricht mit Inspektor Skalnic**
- dann geht er nach rechts und **spricht mit Stasek**, der hier steht
- weiter nach rechts gehen und dann nach oben
- hier steht Ida
- Gustav spricht **mit Ida und dann noch mit Milena**, die hier sitzt
- nach dem Gespräch die Treppe nach oben gehen und noch einmal mit Ida sprechen
- sie gibt Gustav **eine Karte**

- Gustav steigt ins Auto und wählt auf der Karte die alte Kapelle an (hier soll der Gerichtsmediziner sein)

### Dessousladen:

- er kommt aber erst einmal beim Dessousladen an und belauscht ein Gespräch zwischen Kubina, dem Zuhälter und Peter, einem Schläger
- dann nach rechts gehen zum Auto
- auf der Karte die alte Kapelle anwählen

### alte Kapelle:

- den Seiteneingang zur Kapelle benutzen
- hier ist der **Gerichtsmediziner Korona** und Gustav spricht mit ihm
- Gustav darf die Unterlagen mitnehmen, aber sie sind im Tresor und Korona weiß den Code nicht auswendig
- er hat den Code aufgeschrieben, weiß aber nicht wo der Zettel ist
- also schaut sich Gustav um
- **im Bücherregal findet er einen Zettel** (links von der Uhr) **mit den Zahlen 7 4 8 2 1 5 3 6**
- zum Tresor gehen (nach oben zum Altar)
- **den Tresor ansehen**
- es gibt unten 8 Tafeln mit Symbolen (sie stellen Zahlen dar)
- diese müssen in der richtigen Reihenfolge in der oberen Reihe eingesetzt werden
- bei einigen Symbolen ist gleich zu erkennen welcher Zahl sie zugeordnet werden können, bei anderen kann man es durch Probieren herausfinden
- hier die richtige Reihenfolge:
  - **das sechste Symbol von links = Zahl 7**
  - **das siebente Symbol von links = Zahl 4**
  - **das vierte Symbol von links = Zahl 8**
  - **das achte Symbol von links = Zahl 2**
  - **das dritte Symbol von links = Zahl 1**
  - **das fünfte Symbol von links = Zahl 5**
  - **das erste Symbol von links = Zahl 3**
  - **das zweite Symbol von links = Zahl 6**
- sind alle Symbole in der oberen Reihe eingesetzt, dann den Hebel betätigen und der Tresor ist offen



- Gustav nimmt sich die Unterlagen und sieht sich das **Tatortfoto** an
- er verlässt die Kapelle und wird schon von Peter, dem Schläger erwartet
- Gustav wacht mit Kopfschmerzen auf
- er geht zum Auto und fährt zum Park

### Park:

- hier steht **Apolina**
- Gustav spricht mit ihr
- dann geht er in den Park
- Gustav hat eine Vision
- **dann sieht er sich das Tatortfoto an (nehmen)**
- man kann nun zwischen dem Tatortfoto und der Realität hin- und herschalten
- Gustav sieht das rechts am Brunnen ein Stück herausgebrochen ist (einfach die Stelle anklicken)
- er sieht sich die Stelle näher an
- auf einem Stein steht: „Die Hure war meiner Zuwendung nicht würdig, also wandte ich mich dem Engel zu.“
- **Gustav sieht sich die Statue näher an**
- an der Hand des Engels ist ein **Ring**
- Gustav versucht den Ring zu holen, aber eine Krähe ist schneller als er und schnappt den Ring weg
- er verfolgt die Krähe und kommt zu einem abgebrannten Viertel

### abgebranntes Viertel:

- er steht vor einer Ruine
- ganz vorn im Bild nach rechts gehen
- es gibt wieder eine Vision
- dann zu der Ruine gehen
- die Tür öffnen und hineingehen
- **mit dem Mann sprechen, der hier ist**
- er ist Kutscher und er hat die Krähe darauf trainiert Glitzersachen zu ihm zu bringen
- Gustav spricht mit dem Kutscher
- er sagt das der Mörder nur durch die Kanalisation gekommen sein kann
- **Gustav bekommt den Ring zurück**
- im Inventar den Ring ansehen
- dann die Ruine verlassen
- Ida kommt und sagt das sich ein Mädchen retten konnte und nun beim Schrottplatz versteckt
- zum Auto gehen und zum Schrottplatz fahren

### Schrottplatz:

- hier steht ein schwarzes Auto das ungünstig parkt
- nach oben links gehen
- hier ist Peter und Gustav verzieht sich lieber
- zurück zum Auto gehen und zum Dessousladen fahren

### Dessousladen:

- rechts in den Laden gehen (anklopfen)
- **dann mit Kubina sprechen**
- sie machen einen Deal
- Gustav soll Roman, den Bruder von Peter aus dem Knast holen, dann pfeift Kubina Peter zurück und Gustav kann zu der Frau auf dem Schrottplatz
- zum Auto gehen und zur Polizeiwache fahren

### Polizeiwache:

- durch die Eingangstür gehen
- links neben der Tür ist ein schwarzes Brett
- **den Zeitungsartikel nehmen** (da steht das Stasek einen Orden erhielt)
- **mit Stasek sprechen**
- er würde Roman freilassen wenn Gustav ihm seinen Orden wiederbringt
- der Orden ist bei Apolina
- also die Polizeiwache verlassen und zum Park fahren

### Park:

- **Gustav spricht mit Apolina**
- sie gibt ihm **den Orden** wieder
- dann noch mit Milena sprechen
- zurück zur Polizeiwache

### Polizeiwache:

- **Gustav spricht mit Stasek und gibt ihm den Orden**
- Roman wird nun freigelassen
- zum Dessousladen fahren

### Dessousladen:

- Kubina spricht gerade mit Roman
- **Gustav spricht noch mit Kubina**
- **er bekommt einen Satz Dietriche**
- mit dem Auto zum Schrottplatz fahren

### Schrottplatz:

- Roman und Peter sind hier
- Gustav geht zu den beiden
- sie wollen ihn zu Vladanna bringen
- Peter zeigt Gustav aber erst noch den Wachhund
- blöderweise reißt sich der Wachhund los und alle drei flüchten
- Gustav klettert eine Leiter nach oben
- hier **in die Hütte gehen**
- darin gibt es eine Steuerung für einen Kran, die aber noch nicht funktioniert
- an der Wand hängt eine Zeichnung
- die Hütte verlassen
- hinter die Hütte gehen
- hier liegt ein Schneidewerkzeug
- **das Schneidewerkzeug nehmen**
- an der linken Ecke der Hütte ist ein Schaltkasten
- den Schaltkasten ansehen
- es gibt hier 6 rote Kugeln mit den Zahlen 1- 6 darauf
- **nun müssen die Kugeln so verschoben werden das oben von links nach rechts die Zahlen 1, 2 und 3 stehen und unten von links nach rechts die Zahlen 4, 5 und 6**
- das Verschieben der Kugeln ist nicht so schwer
- wenn alles richtig steht, funktioniert auch die Steuerung vom Kran



- wieder in die Hütte gehen
- **die Steuerung benutzen**
- mit den Pfeiltasten kann man den Kran nach links, rechts, oben und unten schwenken lassen
- mit dem Hebel kann der Kran die Kisten anheben, die auf dem Platz stehen
- es stehen zwei einzelne Kisten da und zwei übereinandergestapelte Kisten, die mit einer Kette verbunden sind
- die beiden einzelnen Kisten müssen so gestellt werden das sie von der Mauer aus einen Weg zu den übereinandergestapelten Kisten ergeben

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



- die Kransteuerung verlassen
- die Hütte verlassen und hinter die Hütte gehen
- über die beiden Kisten zu den zwei Kisten auf dem Stapel gehen
- **das Schneidewerkzeug mit der Kette benutzen**
- dann wieder zurück gehen
- in die Hütte gehen
- die Steuerung für den Kran benutzen
- mit dem Kran kann jetzt die obere Kiste abgehoben werden
- nun müssen alle vier Kisten einen Weg zu dem Wagen mit der Leiter bilden



- die Hütte verlassen
- hinter die Hütte gehen
- über die Kisten zu dem Wagen gehen
- **Gustav steigt in den Wagen und findet hier Vladanna**
- Victorias Handy klingelt und sie kommt in die Realität zurück

### Kapitel 3: Veteran mit Zylinderhut

#### Pats Haus:

- Claire hat angerufen
- Victoria geht nach unten
- sie sagt ihrem Vater das sie noch mal weg muss
- das Haus verlassen und zum Büro fahren

#### Büro:

- mit dem Fahrstuhl nach B2 fahren
- der Raum mit den Monitoren ist jetzt abgeschlossen
- durch die Tür mit dem Kartengerät zu Claire gehen (Victoria benutzt ihre Karte automatisch)
- während Victoria zu Claire geht verschwindet ein Mann mit schwarzem Mantel und großem Hut
- Claire sagt Victoria soll auf die Monitore sehen
- Victoria geht zu dem Raum mit den Monitore (der ist wieder offen)
- **auf den Monitoren sieht sie den Mann in der Tiefgarage**
- sie verfolgt ihn, aber er entwischt
- Victoria geht wieder zu Claire
- **mit Claire sprechen**
- **sie hat ein Foto gefunden auf dem steht „die Nächste“**
- Victoria soll zu Todd (dem Boss) kommen
- mit dem Fahrstuhl zum Büro fahren
- zum Büro gehen
- **Todd kommt und sagt er will Victoria und Miller in seinem Büro sehen und sie sollen ihm einen Kaffee mitbringen**
- Miller sagt zu Victoria das sie allein zu Todd gehen soll
- **Victoria findet auf ihrem Schreibtisch einen Bericht und Fotos**
- zum Kaffeeautomaten gehen
- ins Vernehmungszimmer gehen und dort **die Tasse vom Boss nehmen**
- beim Kaffeeautomaten **die Tasse vom Boss benutzen**
- den Knopf am Kaffeeautomaten benutzen und **die Tasse mit Kaffee nehmen**
- ins Büro von Todd gehen
- **Victoria spricht mit Todd und gibt ihm den Kaffee**
- der Boss ist ziemlich sauer und entzieht ihr die Leitung des Falls
- Victoria verlässt das Büro von Todd
- **Victoria spricht mit Miller**
- er hat Neuigkeiten (eine heiße Spur)
- es gibt einen Mann den Victoria überprüfen soll
- er heißt Kolar
- das Büro verlassen
- zur Tiefgarage fahren
- **mit dem Auto zum Campus fahren**

#### Campus:

- durch die Eingangstür gehen
- die Treppe nach oben gehen
- an die erste Tür links klopfen
- hier wohnt Kolar
- **Victoria spricht mit ihm**
- er schreibt gerade seine Doktorarbeit
- während er für Victoria eine Kopie holt, **nimmt sie sich schnell die Flasche**, die vor dem Sessel liegt (wegen Fingerabdrücken)
- Victoria bekommt die Kopie der Doktorarbeit (im Inventar ansehen) und verlässt den Campus
- ihr Handy klingelt und Miller ruft an

- zurück zum Büro fahren

### Büro:

- **Victoria geht zu Claire und spricht mit ihr** (wegen den Fingerabdrücken auf der Flasche)
- Claire sagt sie soll die Fingerabdrücke selber machen
- Victoria fährt mit dem Fahrstuhl ins Büro
- ganz vorn auf dem Tisch im Büro steht alles was sie braucht
- zuerst die **Dose mit dem Puder öffnen**
- dann den **Pinsel nehmen und mit dem Puder benutzen**
- danach den **Pinsel mit Puder mit der Flasche benutzen**
- es werden Fingerabdrücke sichtbar
- ein **Stück Klebeband nehmen**
- nun die **Flasche so drehen das ein einzelner Fingerabdruck zu sehen ist**
- **auf diesen Fingerabdruck das Klebeband anwenden** (Lupe auf den Abdruck)
- nun hat Victoria einen Fingerabdruck im Inventar
- **zu Claire gehen und mit ihr reden (ihr den Fingerabdruck geben)**
- Victoria sagt das sie wieder zu ihrem Vater will
- zur Tiefgarage und dann mit dem Auto zu Pats Haus

### Pats Haus:

- der Vater fragt wann sie die Kekse macht
- Victoria sagt sie macht sie gleich
- in die Küche gehen
- hier findet Victoria folgendes auf dem Tisch:

**Butter, Mehl, Eier, brauner Zucker, Milch, Melasse, Zimt und Ingwer**

- es gibt eine Tasse mit 125 ml (halbe Tasse) und eine Tasse mit 250 ml (ganze Tasse)
- dann liegen noch ein Teelöffel und ein Esslöffel auf dem Tisch
- außerdem liegt ein Buch mit dem Rezept auf dem Tisch
- da das Rezept die Zutaten nur umschreibt, muss man erst mal herausfinden welche Zutaten gemeint sind
- im Rezeptbuch steht:

**1 Tasse Liebe  
 ½ Tasse Großzügigkeit  
 2 Tassen Engagement  
 1 Tasse Süße  
 ½ Tasse Integrität  
 1 EL Romantik  
 1 TL Sinnlichkeit  
 1 gesunder Menschenverstand**

- das Rezept lautet:

man vermischt Großzügigkeit, Liebe und Süße miteinander  
 dann vermischt man Engagement, Sinnlichkeit und Romantik  
 anschließend vermischt man Menschenverstand und Integrität

- man nimmt also die ersten drei Zutaten und tut sie in den Mixer
- dann benutzt man den Mixer
- danach kommen die nächsten drei Zutaten in den Mixer
- man benutzt wieder den Mixer
- dann kommen die letzten beiden Zutaten in den Mixer und man betätigt wieder den Mixer
- dann wählt man den Backofen (Symbol oben links) an
- Victoria sagt dann ob das Ergebnis stimmt oder nicht
- war es nicht richtig dann kommt alles in den Mülleimer (Symbol oben links)
- wir ordnen die Zutaten den Umschreibungen zu und erhalten dann folgendes Rezept:

**½ Tasse Butter (Großzügigkeit), 1 Tasse brauner Zucker (Süße) und 1 Tasse Milch (Liebe) mixen dann 2 Tassen Mehl (Engagement), 1TL Zimt (Sinnlichkeit) und 1EL Ingwer (Romantik) mixen nun noch 1 Ei (gesunder Menschenverstand) und ½ Tasse Melasse (Integrität) dazugeben und mixen dann den Backofen benutzen**

- fertig sind die Kekse
- Victoria sagt zu ihrem Vater das die Kekse im Backofen sind und das er sie nicht vergessen soll
- dann geht Victoria wieder nach oben und in das Zimmer mit dem Boden
- **sie nimmt das Tagebuch und liest weiter darin**
- dabei fällt eine Zeichnung heraus

#### **Kapitel 4: Jack the Rippers Schlafzimmer**

##### **Schrottplatz:**

- Gustav ist im Wagen bei Vladanna
- er spricht mit ihr
- Vladanna erzählt das sie bei Mark, einem Künstler, war
- dann wurde sie im Nebel überfallen
- Roman hat sie gefunden
- **Vladanna gibt Gustav die Adresse von Mark**
- Gustav verlässt den Wagen
- der Wachhund ist wieder eingefangen
- zum Tor vom Schrottplatz gehen
- mit Peter sprechen und dann den Schrottplatz verlassen
- zum Auto gehen und zu Marks Atelier fahren

##### **Marks Atelier:**

- hier hat Gustav wieder eine Vision
- er geht zu Mark ins Atelier
- **er spricht mit Mark** (der verweist ihn an Skalnic)
- das Atelier verlassen und zur Polizeiwache fahren

##### **Polizeiwache:**

- **mit Stasek sprechen**
- er lässt Gustav durch und sagt das das Büro von Skalnic oben ist
- die Treppe nach oben gehen
- **ins Büro von Skalnic gehen**
- **mit ihm sprechen**
- es wird nur ein kurzes Gespräch
- Gustav spricht noch einmal mit Stasek (ob er ihn in das Büro von Skalnic lassen kann)
- Stasek gibt den Tipp es bei den Bauarbeitern am Haus zu versuchen
- die Polizeiwache verlassen
- durch das Tor gehen (ist jetzt offen)
- hier hinten am Haus ist ein Baugerüst
- das Baugerüst benutzen
- jetzt hat Gustav **ein Seil**
- am Tor liegen Holzbalken
- einen **Holzbalken nehmen**
- **im Inventar den Holzbalken mit dem Seil verbinden**
- dann **das Seil mit dem Holzbalken mit dem Baugerüst benutzen**
- nun kann Gustav nach oben klettern und durch das Fenster einsteigen
- **den Schlüssel vom Schreibtisch nehmen**
- **mit dem Schlüssel den Aktenschrank öffnen**
- **Gustav nimmt einen Ring, 3 Tatortfotos und Akten mit**

- dann muss er schnell verschwinden
- im Inventar den Ring ansehen
- er hat auch vier Zacken, aber an anderen Stellen wie der erste Ring
- die Fotos ansehen und die Akten lesen
- zum Auto gehen und zur Brücke fahren

### Brücke:

- die Treppe nach unten gehen
- Gustav hat eine Vision
- dann kommt Ida und sagt ihm das sie schwanger ist
- Gustav sagt er heiratet sie
- Ida geht wieder
- **das Foto von dem Opfer in der Nähe der Brücke ansehen (nehmen)**
- zwischen dem Foto und der Realität hin und her schalten
- Gustav sieht sich die Bänke an
- **eine Bank anklicken (auf dem Tatortfoto)**
- sie wurden ausgetauscht (wo die alten Bänke wohl sind)
- zum Auto gehen und zum abgebrannten Viertel fahren

### Abgebranntes Viertel:

- nach rechts gehen
- hier auch wieder das Tatortfoto mit der Realität vergleichen
- **das Wasserbecken ansehen**
- das Wasser läuft ab und Gustav findet **in Holz geritzt die Worte „Die Schlampe weiß es“**
- zum Auto gehen

### Schrottplatz:

- mit Peter sprechen
- Gustav fragt ihn nach den Bänken
- Peter zeigt ihm wo sie liegen
- **Gustav sieht sich die Bänke an und er findet einen weiteren Ring**
- den Ring nehmen

### Park:

- mit Milena sprechen
- sie sagt das Skatonic etwas in den Gully fallen lassen hat beim Tatort im abgebrannten Viertel

### abgebranntes Viertel:

- **den Gullydeckel anheben**
- dann nach unten steigen
- **Gustav findet einen Ring und nimmt ihn mit**
- die Gittertür ansehen (das Schloss daran ist neu)
- das abgebrannte Viertel verlassen
- Milena kommt und sagt das sie sich Sorgen um Apolina macht
- sie war bei Mark, ist aber noch nicht zurück gekommen

### Marks Atelier:

- zum Atelier gehen
- Gustav klopft an, aber es öffnet niemand
- **den Dietrich mit der Tür benutzen** (die Anleitung für das Knacken von Schlössern wird gezeigt)
- es gibt in der oberen Reihe jeweils drei blaue, gelbe und rote Stifte
- in der unteren Reihe gibt es jeweils 2 blaue, gelbe und rote Stifte
- Gustav hat zwei Dietriche (die lassen sich mit der rechten Maustaste wechseln)
- nun müssen alle Stifte nach oben geschoben und blockiert werden, damit das Schloss sich öffnen lässt
- die Stifte in der oberen Reihe von links nach rechts mit den Zahlen 1 bis 9 nummerieren

- die Stifte in der unteren Reihe von links nach rechts mit den Zahlen 10 bis 15 nummerieren
- und so geht es:

- **Dietrich 1 auf Stift 1**
- **Dietrich 2 auf Stift 10**
- **Dietrich 1 auf Stift 2**
- **Dietrich 2 auf Stift 3**
- **Dietrich 1 auf Stift 4**
- **Dietrich 2 auf Stift 12**
- **Dietrich 1 auf Stift 5**
- **Dietrich 2 auf Stift 6**
- **Dietrich 2 auf Stift 12**
- **Dietrich 1 auf Stift 14**
- **Dietrich 2 auf Stift 7**
- **Dietrich 2 auf Stift 4**
- **Dietrich 2 auf Stift 4**
- **Dietrich 2 ganz nach links**
- **Dietrich 1 auf Stift 15**
- **Dietrich 2 auf Stift 4**
- **Dietrich 1 auf Stift 6**
- **Dietrich 1 auf Stift 6**
- **Dietrich 1 auf Stift 13**
- **Dietrich 2 auf Stift 7**
- **Dietrich 1 auf Stift 13**
- **Dietrich 2 auf Stift 6**
- **Dietrich 2 auf Stift 6**
- **Dietrich 1 auf Stift 12**
- **Dietrich 2 auf Stift 14**
- **Dietrich 1 auf Stift 8**
- **Dietrich 2 auf Stift 9**

- jetzt sollte das Schloss offen sein
- Gustav geht in das Atelier
- er sieht sich um
- an der Wand sind Bilder
- **Gustav findet ein Buch über Okkultismus** (im Inventar ansehen)
- nach rechts gehen
- das Sofa ansehen
- da ist Blut drauf (frisches Blut)
- **den Brief nehmen** (liegt auf der Leiter)
- den Brief lesen (darin steht das Mark und sein Vater wieder nach Amerika gehen werden)
- das Atelier verlassen

#### **Park:**

- mit Milena sprechen

#### **Polizeiwache:**

- es ist niemand da
- Gustav geht den Gang entlang und die Treppe nach oben
- **er belauscht ein Gespräch**
- an der Stelle wird Victoria von Miller in die Realität zurück geholt

#### **Kapitel 5: Garten der Lüste**

#### **Pats Haus:**

- **Miller sagt das Kolar erneut befragt werden muss** (wegen der Fingerabdrücke)
- Victoria sagt sie kommt zum Campus
- Miller geht
- nach unten gehen
- das Haus verlassen
- **zum Campus fahren**

#### Campus:

- Victoria geht ins Haus und die Treppe nach oben
- Miller ist schon hier
- **Victoria spricht mit Miller**
- dann tritt sie die Tür ein
- in das Zimmer links gehen
- **die Fotos und Artikel an den Wänden ansehen**
- Victoria sieht sich weiter um und geht dann wieder zu Miller
- da kommt gerade Mia (die Nachbarin von Kolar) nach oben
- **Victoria spricht mit Mia**
- von ihr bekommt sie eine Visitenkarte, die sie an Miller weiter gibt
- nach dem Gespräch verlässt Victoria den Campus (Tate kommt um an der Tür Wache zu halten)
- mit dem Auto zum Red Lantern fahren

#### Red Lantern:

- **mit Miller sprechen**
- er sagt man kommt nicht hinein
- Victoria geht zum Gebäude und fährt mit dem Fahrstuhl nach oben
- **mit dem Türsteher sprechen**
- ohne Karte kommt Victoria nicht rein

#### Campus:

- **Victoria geht zu Mia** (letzte Tür links)
- Mia muss noch mal kurz weg und Victoria nutzt die Zeit um sich umzusehen
- nach links ins Schlafzimmer gehen
- das **Fotoalbum ansehen** (liegt auf dem Bett)
- auf einem Foto ist eine Frau zu sehen, die so aussieht wie die Frau auf dem Foto, auf dem stand „Die Nächste“
- Mia kommt zurück
- **Victoria fragt wer die Frau auf dem Foto ist**
- das ist Stephanie
- Mia wollte sich mit Stephanie im Atelier treffen

#### Richards Galerie:

- Victoria fährt zur Galerie
- **sie geht ins Gebäude und spricht mit Richard**
- der bringt sie zum Atelier
- hier finden sie **Stephanies Leiche**
- Mia kommt auch gerade an und sie rennt dann fluchtartig weg
- Richard geht auch weg
- Victoria sieht sich den Tatort an
- unter dem Aufzug steckt eine silberne Rose fest
- bei der Handtasche liegt eine Identifikationskarte von Stephanie für das Red Lantern
- die **Identifikationskarte nehmen**
- die Leiche ansehen
- auf der Leiche liegt ein Foto von Mia
- das **Foto nehmen**
- auf der Rückseite steht „She `s Next“
- Mia ist also die Nächste
- bei der Leiche steht noch „Die Vergebung der Sünde“

- Blut und Farbe sind vermischt
- auf der linken Seite ist ein Gittertor
- **die Kette nehmen** (Kette für das Garagentor)
- **zum Fahrstuhl gehen und ihn benutzen**
- oben angekommen sieht Victoria einen Haken (von einem Flaschenzug)
- **die Kette mit dem Haken benutzen**
- Victoria klettert an der Kette nach unten
- zum Fahrstuhl gehen
- jetzt die **silberne Rose nehmen**
- Victoria geht nach links
- es gibt eine kleine Zwischensequenz
- der Chef kommt und sagt das Miller im Büro auf sie wartet
- Victoria geht nach draußen und zum Auto

### Büro:

- **ins Verhörzimmer gehen**
- Kolar ist hier
- mitten im Verhör kommt der Chef und lässt Kolar gehen
- Miller streitet sich mit dem Chef und Victoria geht

### Pats Haus:

- in das Haus gehen
- in die Küche gehen und dann in den Raum nebenan
- hier steht ein Foto von Victoria
- **das Foto nehmen**
- das Haus verlassen

### Büro:

- zum Papierschneider gehen
- die **Identifikationskarte von Stephanie mit dem Papierschneider benutzen**
- das **Foto von Victoria mit dem Papierschneider benutzen**
- im Inventar das **zurechtgeschnittene Foto von Victoria mit der geschnittenen Identifikationskarte benutzen**
- dann die **gefälschte Identifikationskarte mit dem Plastifizierer benutzen**
- das Büro verlassen
- zur Tiefgarage
- mit dem Auto zum Red Lantern

### Red Lantern:

- in das Gebäude gehen (den Fahrstuhl benutzen)
- die **gefälschte Identifikationskarte mit dem Türsteher benutzen**
- Victoria darf jetzt rein
- links ist eine Tür
- auf der linken Seite steht ein Spruch:

**In meinen Memoiren  
wirst du das Instrument meiner Leiden finden,  
mit dem wir unsere Gelübde ablegen**

- auf der rechten Seite sind eine rote und grüne Lampe und die Zahlen 1 bis 6 von oben nach unten
- erst einmal geradeaus gehen
- hier kommt eine große Halle
- die Bilder an der Wand ansehen
- das erste Bild heißt: „Perfekte Liebe“ und man sieht ein Herz As und eine Pik 6
- das zweite Bild heißt: „Im Guten wie im Schlechten“ und man sieht die römischen Zahlen 3 und 5
- nach links gehen
- an der Wand hängt ein Messer
- darauf sind die Zahlen 3 und 6

- die Masken an der Wand ansehen
- die silberne Maske nehmen
- auch den silbernen Nagel nehmen
- das Bild ansehen
- es heißt: „Heirat in schwarz“ und man sieht die römischen Zahlen 1 und 5
- zurück zur Halle gehen und in den anderen Raum
- auch hier gibt es ein Bild
- es heißt: „Erinnerung“ und man sieht die römischen Zahlen 4 und 2
- jetzt muss man die richtigen Zahlen für die Tür finden
- dazu muss man die Bilder mit dem Spruch in Verbindung bringen

**In meinen Memoiren = Bild Erinnerung = 4 und 2  
wirst du das Instrument meiner Leiden finden, = das Messer an der Wand = 3 und 6  
mit dem wir unsere Gelübde ablegen = Bild Heirat in schwarz = 1 und 5**

- die Zahlenkombination wäre also:

**4 – 2 – 3 – 6 – 1 – 5**

- Victoria geht zu der Tür und drückt die Zahlen in der genannten Reihenfolge
- die Tür öffnet sich
- in den Raum gehen
- die vier Statuen ansehen
- Victoria sagt was an den Statuen steht beim Ansehen

- **ganz links: Ich bin die Blutbaronin.**
- **zweite von links: Ich bin die Verführerin.**
- **dritte von links: Ich bin die Königin der Geheimnisse.**
- **vierte von links: Ich bin die Herrin der Schmerzen.**

- in der Mitte zwischen den Statuen ist eine Schale
- in der Schale liegt die **untere Hälfte eines silbernen Apfels**
- die Apfelhälfte nehmen
- Victoria braucht noch die obere Hälfte vom Apfel
- sie verlässt Red Lantern

#### **Richards Galerie:**

- in die Galerie gehen
- **mit Mia sprechen** (nach den Statuen fragen)
- sie gibt Victoria den **Schlüssel zu ihrer Wohnung**
- hinter den Fresen gehen und mit Richard sprechen
- die Galerie verlassen

#### **Campus:**

- die Treppe nach oben gehen und zur Wohnung von Mia
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- in die Wohnung gehen
- ins Schlafzimmer gehen
- hier liegt die **obere Hälfte des silbernen Apfels**
- die Apfelhälfte nehmen
- im Inventar **die beiden Hälften zu einem ganzen Apfel zusammensetzen**
- das Fotoalbum auf dem Bett ansehen
- den **Notizzettel nehmen**
- im Inventar die Notiz von Mia ansehen
- da steht:

**Begeben wir uns hinter einen Schleier, der uns mit unseren geheimen Dingen allein lässt.  
Zeige mir dann das Objekt deiner Begierde und ich werde dir die Bedeutung des Wortes  
Versuchung klar zu machen. Mach dich bereit, denn unsere Leidenschaft wird fließen, wie  
das Blut in deinen Adern und am Ende wirst du bereit sein, den süßen Schmerz willkommen**

zu heißen, der dir eine neue Welt eröffnen wird.

- den Campus verlassen

### Red Lantern:

- wieder in das Gebäude gehen und in den Raum mit den Statuen
- Victoria hat vier silberne Gegenstände im Inventar und die muss sie auf die Statuen verteilen und zwar in der richtigen Reihenfolge
- mit Hilfe der Notiz von Mia kann Victoria die Reihenfolge herausfinden

1. Schleier = Geheimnisse = dritte Statue von links = Maske
2. Begierde = Verführung = zweite Statue von links = Apfel
3. Leidenschaft = Blutbaronin = erste Statue von links = Rose
4. Schmerz = Herrin der Schmerzen = vierte Statue von links = Nagel

- Victoria tut jetzt folgendes:

1. dritte Statue von links – die silberne Maske mit dem Gesicht benutzen
2. zweite Statue von links – den silbernen Apfel mit der Hand benutzen
3. erste Statue von links – die silberne Rose mit dem Mund benutzen
4. vierte Statue von links – den silbernen Nagel mit der Hand benutzen

- der Fußboden öffnet sich und Victoria geht eine Treppe nach unten
- sie sieht sich um
- hinter einem Gitter liegt ein Buch und Victoria sagt sie muss an das Buch kommen
- das Deckenbild ansehen
- dann nach links gehen
- hier ist das Wohnzimmer
- den Kamin ansehen
- das Bild über dem Kamin genau ansehen
- das **Puzzleteil nehmen** (liegt auf dem Kamin)
- die **Schlüsselspitze nehmen** (liegt links auf dem Kamin)
- links am Kamin ist ein Schlüsselloch
- das Zimmer verlassen
- in das Schlafzimmer gehen (rechts)
- rechts neben dem Bett ist auch ein Kamin
- über dem Kamin hängt ein Puzzle (Verschiebepuzzle)
- jetzt muss man das Bild zusammensetzen so wie es im Wohnzimmer zu sehen war
- **die Mitte bleibt frei und dort setzt Victoria zum Schluss das gefundene Puzzleteil ein**



- hinter dem Bild findet Victoria den **zweiten Teil vom Schlüssel**
- im Inventar die **beiden Schlüsselhälften zusammenfügen**
- ins Wohnzimmer gehen
- den **Kaminschlüssel mit dem Schlüsselloch am Kamin benutzen**
- Victoria steigt durch den Kamin
- in den nächsten Raum gehen
- hier liegt das Buch
- das **Buch ansehen**
- Victoria liest den Namen **Mark Ackermann**
- dann schwimmt alles und es geht mit Gustav weiter

## Kapitel 6: Der Schrei

### Polizeiwache:

- Gustav verprügelt Skalnic
- dann verlässt er die Polizeiwache
- da kommt Stasek und sagt es gibt das nächste Opfer bei der alten Wäscherei

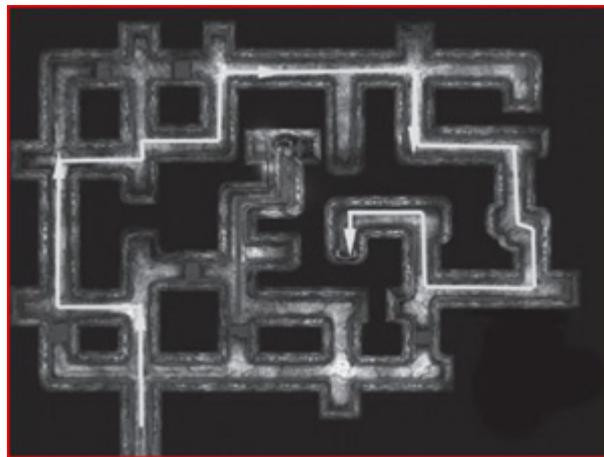
### Ufer:

- Gustav fährt zum Ufer
- dann geht er den Weg bis zum Ende
- hier liegt ein Boot
- **das Boot benutzen**
- Gustav fährt zur Wäscherei

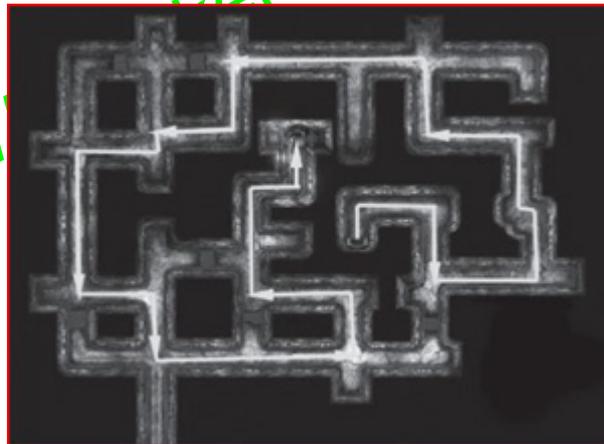
### alte Wäscherei:

- die Tür ist verschlossen
- über die Schaufelräder nach oben klettern
- das Wasser in dem Becken ansehen (das sollte man ablassen)
- nach vorn gehen
- zu den Wäscheleinen gehen
- die Leiche ansehen
- es ist Apolina
- Gustav findet bei der Leiche einen **weiteren Ring**
- dann schießt Skalnic auf ihn und Gustav flüchtet in einen Raum
- durch das Loch nach unten steigen
- hier gibt es einen Wasserboiler
- **die Anleitung neben dem Boiler ansehen**
- in den Boiler passen 5 Liter Wasser
- in den Eimer , der beim Boiler hängt, passen 3 Liter
- im Boiler müssen laut Anleitung 4 Liter Wasser sein
- es gibt oben am Boiler einen Wasserhahn (damit füllt man den Boiler)
- und es gibt unten am Boiler einen Wasserhahn (damit lässt man Wasser in den Eimer)
- **den Eimer nehmen** (er wird unter den Boiler gestellt)
- nun **den Wasserhahn oben benutzen** und im Boiler sind 5 Liter Wasser
- dann **den Wasserhahn unten benutzen** und es fließen 3 Liter Wasser in den Eimer
- das Waschbecken anklicken, damit der **Eimer ausgeleert** wird
- der leere Eimer steht wieder unter dem Boiler
- wieder den **unteren Wasserhahn benutzen** und es laufen 2 Liter Wasser in den Eimer (diesmal nicht ausleeren)
- jetzt den **oberen Wasserhahn benutzen** und der Boiler läuft wieder voll (5 Liter Wasser)
- und nun noch den **unteren Wasserhahn benutzen** und 1 Liter Wasser fließt in den Eimer
- im Boiler sind nun noch 4 Liter Wasser
- links am Boiler ist ein roter Knopf

- den **roten Knopf benutzen**
- die Lampe geht an und oben fließt das Wasser aus dem Becken
- Gustav geht nach draußen
- er geht zum Wasserrad
- hier ist das Wasserbecken jetzt leer
- nach unten steigen
- die Luke öffnen und nach unten klettern
- hier in den Gang gehen
- jetzt kommt ein Labyrinth und man steuert Gustav mit den Pfeiltasten rechts im Bildschirm
- man findet in dem Labyrinth zwei Dinge
- erstens kommt man zu einer Tür, die sich nur mit den 6 Ringen öffnen lässt (Gustav hat aber erst 5 Ringe)
- zweitens kommt man zu einer Stelle mit einer weiteren Leiche
- dort findet man auch den Ring Nummer 6
- **den Ring mitnehmen**
- wenn Gustav den Ring hat, dann geht er zu der Tür zurück



Der Weg zur Leiche (Ring Nummer 6)



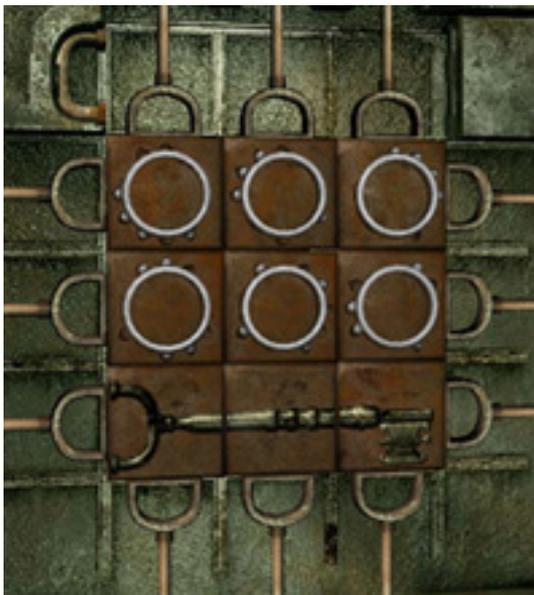
Der Weg von der Leiche zur Tür mit den Ringen

- Gustav sieht sich die Tür an
- er muss die 6 Ringe richtig anordnen
- oben sind die Ringe zu sehen
- nummeriere sie von links nach rechts mit 1 bis 6
- es gibt 2 Reihen mit je 3 Feldern
- auf diese Felder müssen die Ringe verteilt werden
- zuerst wählt man einen Ring aus
- dann dreht man ihn solange bis er in eines der Felder passt und setzt ihn dann dort ein

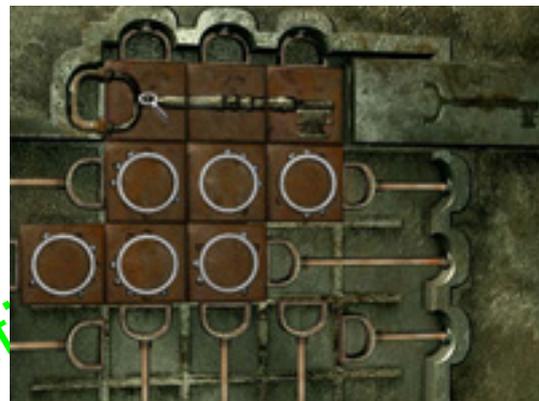
- hier die Reihenfolge (die Ringe vorher so drehen das die Zacken so stehen das sie in das entsprechende Feld passen):

**Ring 1 kommt in Reihe 1 in Feld 2**  
**Ring 2 kommt in Reihe 2 in Feld 1**  
**Ring 3 kommt in Reihe 1 in Feld 1**  
**Ring 4 kommt in Reihe 1 in Feld 3**  
**Ring 5 kommt in Reihe 2 in Feld 3**  
**Ring 6 kommt in Reihe 2 in Feld 2**

- nun lassen sich noch die Reihen waagerecht und senkrecht verschieben
- ganz unten ist ein Schlüssel zu sehen
- **die drei Teile des Schlüssel müssen so verschoben werden, das sie in die obere Reihe kommen**
- ist das geschafft, kann Gustav links vom Schlüssel den Mechanismus betätigen und die Tür öffnet sich



Alle Ringe sind eingesetzt



Schlüssel wurde nach oben verschoben

- es folgt eine Zwischensequenz
- Mark Ackermann tötet die schwangere Ida und Gustav kann nichts dagegen tun

## Kapitel 7: Ausstellung der Werke

### Richards Galerie:

- Richard zeigt Victoria die Bilder von Ackermann
- **dann spricht Victoria mit Mia**
- zum Empfang gehen
- **Victoria spricht mit Richard**
- dann verlässt sie die Galerie

### Büro:

- im Büro trifft Victoria auf Claire und spricht mit ihr
- Claire sagt das Victoria am PC vom Chef (Todd) an die Daten kommen kann
- im Büro ist jetzt ein Putzmann
- er hat einen Putzwagen
- auf dem Putzwagen liegen Schlüssel

- Victoria versucht die Schlüssel zu nehmen, aber das geht nicht (sie braucht eine Ablenkung)
- zum Kaffeeautomaten gehen
- **eine Serviette nehmen**
- die **Serviette mit dem Kaffeeautomaten benutzen** und dann **den Kaffeeautomaten benutzen** (das gibt eine Schweinerei)
- zu dem **Putzmann gehen und mit ihm sprechen**
- der Putzmann geht zum Kaffeeautomaten
- den **Schlüssel vom Putzwagen nehmen**
- auch den **Schraubenzieher vom Putzwagen nehmen**
- zum Büro vom Chef gehen
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- ins Büro gehen und hier umsehen
- den Schreibtisch ansehen und den PC benutzen
- Victoria braucht ein Passwort für den PC
- auf dem Schreibtisch steht die Kaffeetasse von Todd
- an der Wand ist ein Safe
- den **Safe ansehen** (hat einen Fingerabdruckscanner)
- die **Tasse vom Schreibtisch nehmen** (damit Victoria einen Fingerabdruck bekommt)
- auf dem Schrank links liegt ein Taser
- **den Taser nehmen**
- das Büro von Todd verlassen
- dorthin gehen wo der Plastifizierer steht
- den **Pinsel nehmen und mit dem Puder benutzen (Puderdose vorher öffnen)**
- dann den **Pinsel mit Puder mit der Tasse von Todd benutzen**
- einen **Klebstreifen nehmen und mit einem Fingerabdruck benutzen**
- wieder ins Büro von Todd gehen
- hier den **Fingerabdruck mit dem Safe benutzen** (mit dem Fingerabdruckscanner)
- den Safe öffnen und den **Sicherheitsschlüssel für den Aufzug nehmen**
- das Büro verlassen
- zum Aufzug gehen
- zur Tiefgarage fahren
- dort hängt ein Feuerlöscher an einer Säule
- den **Feuerlöscher nehmen**
- zurück zum Aufzug
- im Aufzug den **Sicherheitsschlüssel nehmen B3 benutzen und dann B3 drücken**

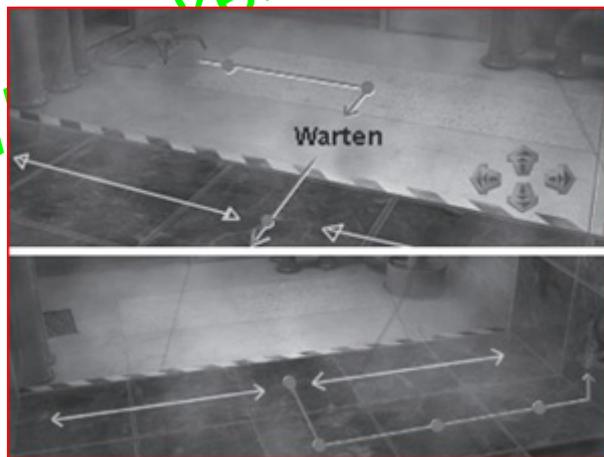
#### Archiv:

- Victoria kommt zum Archiv
- die Tür zum Archiv ist verschlossen
- es gibt noch eine Tür zum Entschärfungskommando
- die ist zwar auch verschlossen, würde sich aber mit einem Kurzschluss öffnen lassen
- rechts neben der Tür ist eine Abdeckung
- den **Schraubenzieher mit der Abdeckung benutzen**
- jetzt liegen die Kabel frei
- den **Taser mit den Kabeln benutzen**
- die Tür öffnet sich
- in den Raum gehen
- das Lüftungsgitter neben dem Schrank ansehen
- den **Schraubenzieher mit dem Lüftungsgitter benutzen** und alle Schrauben lösen
- Victoria stellt das Lüftungsgitter zur Seite
- den Computer ansehen
- die **Dokumente, die links neben dem PC liegen, nehmen und lesen**
- PC ansehen
- den **roten Knopf links drücken auf dem PC**
- ein Roboter kommt
- dann den **roten Knopf rechts drücken** und der Roboter geht durch den Lüftungsschacht
- nun kann man den Roboter mit den Pfeiltasten unten rechts am Monitor lenken
- der **Roboter muss an der Tür nach oben klettern** und sich dann gegenüber von dem Schaltkasten rechts neben der Tür in Position bringen
- mit einem **gezielten Laserschuss geht der Schaltkasten kaputt**
- Victoria verlässt die Ansicht vom PC und sie verlässt den Raum und öffnet die Tür zum Archiv

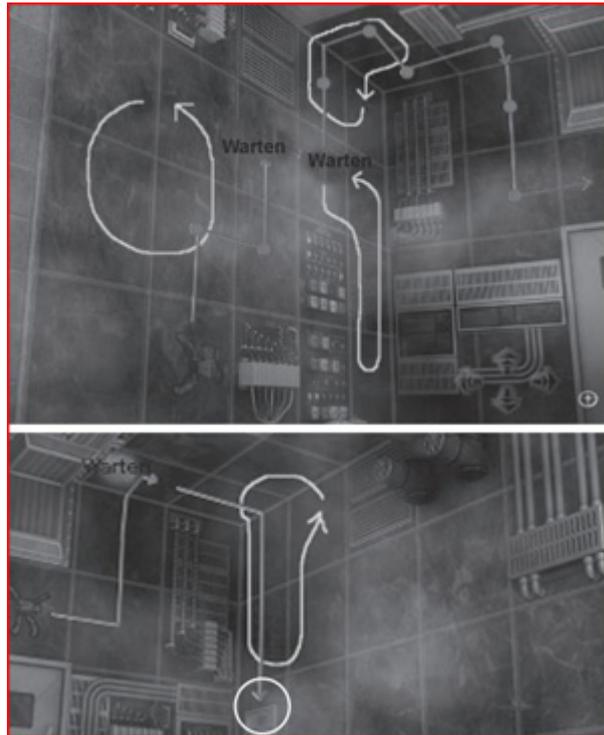
- leider kommt Victoria nicht sehr weit, weil über den Feldern überall Laserstrahlen sind
- sie sagt sie muss die Strahlen erst mal sichtbar machen
- **den Feuerlöscher benutzen** und die Laserstrahlen werden sichtbar
- zurück zum PC
- wieder **den roten Knopf links drücken** und es kommt ein neuer Roboter
- **den roten Knopf rechts drücken** und der Roboter geht los
- **Ziel ist es den Roboter an den Laserstrahlen vorbei zum Schaltkasten an der Wand rechts zu bringen**
- den Roboter vor die mittlere Platte stellen
- wenn die beiden Laserstrahlen auseinander gehen, dann schnell den Roboter hindurch steuern auf die zweite Plattenreihe
- hier nach rechts drehen und ganz nach rechts gehen
- dann an der Wand nach oben, aber auf die Laserstrahlen achten
- dann weiter nach rechts bis zu dem Kasten mit den bunten Knöpfen
- weiter nach oben und nach rechts und immer auf die Laserstrahlen achten
- dann nach ganz oben und nach rechts an die andere Wand
- von hier aus dann zur Tür und über der Tür entlang
- zur Wand gegenüber (auf die Laserstrahlen achten)
- und dann nach unten zu dem Schaltkasten
- **wenn alles klappt, dann wird der Schaltkasten zerstört und Victoria kann in das Archiv gehen**



Tür zum Archiv



erster Teil durch die Laserstrahlen



zweiter Teil durch die Laserstrahlen

- Victoria sucht die Akten, aber es sind alle Dateien gelöscht bis auf eine, aber die wurde ausgeliehen von Gustav
- es gibt eine Zwischensequenz
- Victoria geht zu ihrem Auto und fährt zu Pats Haus

#### Pats Haus:

- die Treppe nach oben gehen
- in das letzte Zimmer auf dem Gang gehen
- **das Bild an der Wand ansehen**
- das Bild drehen und auf der **Rückseite** die Auswölbung ansehen
- Victoria sagt sie braucht etwas Scharfes zum Schneiden
- wieder nach unten gehen
- gegenüber vom Billardtisch gibt es noch ein Zimmer
- hier ist ein kleiner Pool
- vor dem Pool steht ein Werkzeugkoffer
- aus dem Werkzeugkoffer **ein Teppichmesser nehmen** (etwas vor dem Werkzeugkoffer mit dem Mauszeiger klicken)
- dann wieder nach oben zu dem Bild gehen
- das Bild ansehen und Victoria schneidet die Rückseite auf und holt Dokumente hervor (Teppichmesser mit Bild benutzen)
- **die Dokumente lesen (Zwischensequenz)**
- das Zimmer verlassen
- das Handy klingelt
- das Haus verlassen

#### Campus:

- Victoria geht in Mias Zimmer
- Mia liegt verletzt am Boden und der Mörder ist auch noch da
- es folgt eine Zwischensequenz

#### Richards Galerie:

- Victoria sieht sich noch einmal alle Bilder genau an
- sie sagt zu jedem Bild etwas und bei einigen Bildern erscheint oben rechts ein Begriff
- beim Bild mit Apolina (Frau mit rotem Gewand) lassen sich das Gewand und die Gegend extra anklicken (Lupe)
- beim Bild mit der Frau vor der Brücke, lässt sich die Brücke anklicken
- Victoria sagt es ist die Karlsbrücke (ist wichtig)
- **am Ende muss Victoria die Begriffe Chicago, Doktor, Hafen, Los Angeles, Nervenlinik, Prag, Kanalisation, Wassermühle und Brücke gefunden haben**
- Victoria geht zu Richards PC
- **den PC benutzen**
- hier stehen jetzt die genannten Begriffe
- **nun wählt Victoria die Begriffe Prag, Chicago und Brücke an**
- dann oben links das Suchsymbol anwählen
- Victoria findet etwas Wichtiges
- sie verlässt die Galerie und fährt zur **Tominova Brücke**
- jetzt kannst du den Abspann genießen

**ENDE!!!**

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 25.11.2008

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

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

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

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