

# Still Life 2 - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Am Anfang gibt es eine kurze Zusammenfassung vom ersten Teil. Victoria ist wieder einem Serienkiller auf der Spur. Auf dem Handy von Victoria kann man alle Dokumente und Nachrichten nachlesen. Dann gibt es noch die Journalistin Paloma Hernandez, die man auch spielt. Da man in diesem Spiel auch sterben kann, sollte man das Speichern nicht vergessen.

## Los Angeles – 2. Januar 2005

### Hotelzimmer:

- Claire ruft an
- Victoria bittet Claire um das Passwort für die FBI Datenbank
- auf dem Handy kann man sich die beiden SMS von Richard ansehen und auch die Einsatzziele
- das Bett ansehen
- hier liegen viele Dokumente
- **die Dokumente ansehen** (erscheint Smartphone Symbol)
- auf dem Handy kann man die Dokumente nachlesen
- die Nahansicht verlassen
- **auf dem Handy kommt eine SMS an**
- es ist das Passwort für die FBI Datenbank
- es lautet: 96Ha)7Mn
- zum Schreibtisch gehen
- den Laptop ansehen
- der Akku ist fast leer
- auf dem Tisch neben dem Bett liegt ein Transformator mit Kabel (Ladegerät)
- **das Ladegerät nehmen**
- zum Schreibtisch gehen
- **das Ladegerät mit der Steckdose benutzen**
- **jetzt den Laptop benutzen**
- **die FBI Datenbank anklicken und das Passwort 96Ha)7Mn auswählen**
- dann ansehen was es zu den folgenden Namen gibt: Emile Zarkovic, Beatrice Allen, Edward Kelly, Mark Ackerman, Harold Perrin, Henry Allen
- Henry Allen hat einen Sohn namens Richard
- **die Internetsuche starten**
- die folgenden Namen anklicken: Labyrinth-Stiftung, Beatrice Allen, Mark Ackerman, Emile Zarkovic und Herbert Ackerman
- es folgt dann eine Zwischensequenz

## Jackman – 22.Oktober 2008

### Hotelzimmer:

- Victoria ist wieder beim FBI und sie ist nach Jackman gereist wegen eines Serienkillers
- Claire ruft Victoria an
- dann ruft die Journalistin Paloma Hernandez an
- Victoria ist sauer wegen des Anrufes
- es folgt eine Zwischensequenz
- Paloma wird vom Mörder gefangen

## Haus des Mörders – 23. Oktober 2008

### Im Haus:

- **Paloma spricht mit dem Mörder** (alle Themen)
- der Mörder geht
- Paloma bleibt in einem abgesperrten Raum zurück
- in dem Raum stehen drei Säulen
- sobald Paloma in Richtung Tür oder Fenster geht, erhält sie einen Stromschlag
- **in den Spiegel sehen, dann sieht Paloma das Halsband das sie trägt**, aber nicht lösen kann
- unterhalb vom Spiegel ist eine Schublade
- **die Schublade öffnen und die Nagelfeile nehmen**
- an der Wand ist eine Kamera
- es gibt einen Schrank, in dem Gegenstände lagern kann
- wenn das Inventar voll ist, kann man an bestimmten Plätzen einen Teil vom Inventar auslagern, man muss sich das Inventar aber an den Plätzen wieder abholen wenn man es braucht)
- **den Fernseher benutzen**
- er funktioniert nicht
- **das Kabel ansehen und benutzen** (rausreißen)
- **die rostige Teleskopantenne vom Fernseher nehmen**
- **die Säule beim Fernseher ansehen**
- unten ist eine Platte aufgeschraubt
- **die Nagelfeile mit den vier Schrauben der Platte benutzen**
- dahinter ist eine Schalttafel
- links neben der Zimmertür befindet sich unten eine Steckdose und oben der Lichtschalter
- **die Antenne mit dem Lichtschalter benutzen**

- **nun das Kabel vom Fernseher mit der Schalttafel benutzen**
- das gibt einen Kurzschluss
- nun kann Paloma überall im Zimmer laufen ohne einen Stromschlag zu bekommen
- zur Tür gehen
- sie ist verschlossen
- zum Ofen gehen
- **den Ofen ansehen**
- da liegt ein verkohltes Prospekt drin
- **das Prospekt ansehen**
- **den Schürhaken nehmen**
- die Nahansicht verlassen
- in der Ecke steht ein altes Brautkleid
- **den Schürhaken mit den Brettern vorm Fenster benutzen**
- aus dem Fenster sehen
- es geht tief nach unten
- **die Nagelfeile, den Schürhaken und die Antenne mit dem Schrank benutzen und dort ablegen**
- **die Matratze vom Bett nehmen**
- sie braucht den ganzen Platz im Inventar
- **die Matratze mit dem Fenster benutzen**
- Paloma wirft die Matratze aus dem Fenster und springt gleich hinterher

### Vor dem Haus:

- Paloma sieht sich um
- hier gibt es eine Box zum Lagern von Gegenständen
- links neben der Treppe ist eine Spur von einem Motorrad zu sehen
- zum Auto gehen
- auf der Ladefläche steht eine verschlossene Kiste
- im Auto liegt das Handy von Paloma
- die Autotür ist verschlossen
- auf der linken Seite hinter das Haus gehen
- **den Holzbalken ansehen**
- **da stehen die Buchstaben BAR drauf**
- **die Leiter nehmen**
- nach vorn gehen
- **die Leiter mit dem Fenster benutzen**
- über die Leiter wieder in das Zimmer einsteigen
- **aus dem Schrank die Nagelfeile, die Antenne und den Schürhaken nehmen**
- über die Leiter wieder nach unten steigen
- zum Auto gehen
- **den Schürhaken mit dem Fenster der Autotür benutzen**
- **das Handy nehmen und den Schlüssel**
- beim Handy ist der Akku leer
- **den Schlüssel mit der Kiste auf der Ladefläche benutzen**

- **das Diktafon mit Ladegerät nehmen**
- die Handtasche ansehen
- sie ist leer
- **die Belege ansehen**
- sie sind von einer Tankstelle
- über die Leiter wieder ins Zimmer einsteigen
- **das Ladegerät mit dem Handy kombinieren**
- **dann das Ladegerät mit der Steckdose bei der Tür benutzen**
- **Paloma ruft Victoria an**
- sie gibt die folgenden Details an: **Tankstellenbelege, Eisenbahnschwelle mit BAR darauf und Prospekt im Ofen**
- dann kommt der Mörder zurück

## **Jackman – 23. Oktober 2008**

### **Hotelzimmer von Paloma:**

- Victoria ist mit Garris im Hotelzimmer von Paloma
- auf dem Handy die neuen Einsatzziele lesen und die Akte zum Mordfall unter Dokumente lesen
- **mit Garris sprechen**
- **der gibt Victoria ein CSI Test-Kit**
- damit kann Victoria selber Fingerabdrücke nehmen und Proben analysieren
- zu dem Kit gibt es eine Anleitung
- im Hotelzimmer umsehen
- auf dem Bett liegt ein Prospekt
- **das Prospekt ansehen**
- auf dem Boden rechts vom Bett ist ein Fleck
- **den Fleck ansehen**
- **den 3 D Scanner mit dem Fleck benutzen**
- es wird ein Schuhabdruck sichtbar
- **die Datenbankanalyse starten**
- es ist ein Schuh in Größe 44
- auf dem Nachttisch rechts vom Bett steht der Anrufbeantworter
- **den Anrufbeantworter abspielen**
- es sind zwei Nachrichten drauf
- die erste Nachricht ist vom Killer
- **Victoria nimmt die Nachricht mit ihrem Handy auf**
- **das Kit benutzen**
- **oben links das Handy anklicken**
- **die Stimme vom Anrufbeantworter analysieren**

- **die Computeranalyse starten**
- die Stimme ist verstellt
- auf die linke Seite vom Bett gehen
- **den Safe ansehen**
- er ist leer
- unter dem Bett liegt eine Fernbedienung
- **das Fingerabdruckpulver mit der Fernbedienung benutzen**
- **den 3 D Scanner mit der Fernbedienung benutzen**
- **die Datenbankanalyse starten**
- es sind die Fingerabdrücke von Paloma
- zum Schrank gehen
- **den Schrank ansehen**
- da steht ein Koffer drin
- **den Koffer ansehen**
- er ist verschlossen
- am linken Türrahmen zum Bad hängen Fasern
- **die Probenentnahmezange mit den Fasern benutzen**
- **dann die chemische Analyse starten**
- ins Bad gehen
- die Einschusslöcher in der Tür und in der Fliese ansehen
- die Kugel wurde entfernt
- **die Dusche ansehen**
- in der Ecke ist ein Fleck
- **das Spurensicherungsspray mit dem Fleck benutzen**
- es ist ein kleiner Blutfleck
- **die Tupfer mit dem Blutfleck benutzen**
- **dann die chemische Analyse starten**
- **anschließend die Datenbankanalyse starten**
- es ist das Blut von Paloma
- an der Wand ist ein Lüfter
- **den Lüfter ansehen**
- **die elektronische Nase mit dem Lüfter benutzen**
- **dann die chemische Analyse starten**
- es ist ein Betäubungsmittel
- das Bad verlassen
- **neben dem Fernseher ist ein Camcorder**
- er ist leer
- auf dem Boden vor dem Fernseher ist ein defekter Laptop
- **den Computerschlüssel mit dem Laptop benutzen**
- **die Computeranalyse starten**
- **es wurde eine Datei repariert**
- **die Datei anklicken und lesen**
- **mit Garriss über den verschlossenen Koffer sprechen**
- er hat einen elektronischen Schlossknacker, den er Victoria gibt
- zum Schrank gehen
- **den elektronischen Schlossknacker mit dem Koffer benutzen**

- **die Mini DVD nehmen**
- zum Fernseher gehen
- **die Mini DVD mit dem Camcorder benutzen**
- es ist ein kurzes Interview mit James Hawker, einem ehemaligen Kollegen von Victoria, zu sehen
- Victoria bekommt einen Anruf von Paloma (sobald sie im Hotelzimmer alles gefunden hat)

## Haus des Mörders – 23. Oktober 2008

### Im Zimmer:

- zum Handy gehen (es klingelt)
- auf dem Boden liegen Scherben (vorsichtig zum Handy gehen)
- **das Handy nehmen**
- der Mörder ruft Paloma an
- er sagt ihr das sie vergiftet wurde und das sie das Gegengift finden muss
- außerdem muss sie es schaffen das Haus zu verlassen, dann lässt sie der Mörder eventuell frei
- nach dem Ende des Telefonats beginnt eine Zeit abzulaufen (in der Zeit muss das Gegengift gefunden werden oder Paloma stirbt; man sollte gleich speichern wenn die Zeit anfängt zu laufen)
- den Medizinschrank benutzen
- er hängt zu hoch
- es gibt einen Schrank zum Ablegen von Gegenständen
- **das Handy in den Schrank legen**
- **dann die Matratze vom Bett nehmen**
- **die Scherben ansehen und dann die Matratze mit den Scherben benutzen**
- **das Bett benutzen (schieben)**
- jetzt kann sich Paloma auf das Bett stellen und kommt so an den Medizinschrank
- **den Medizinschrank öffnen und die grüne Flasche Flasche nehmen**
- **dann noch die vier Röhren nehmen**
- die grüne Flasche ist zu zwei Dritteln gefüllt
- zum Waschbecken gehen
- **die grüne Flasche mit dem Wasserhahn benutzen**
- jetzt ist die Flasche ganz voll
- **im Inventar die vier Röhren voneinander trennen** (Röhren mit dem Icon für Trennen benutzen)
- jetzt sind die Röhren einzeln im Inventar
- **die grüne Flasche mit dem Röhren mit lila Verschluss benutzen**
- **in dem Röhren ist dann eine schwarze Flüssigkeit**
- man kann die grüne Flasche mit drei der Röhren benutzen (dann ist die Flasche leer)
- in einem der Röhren sollte eine schwarze Flüssigkeit sein (in den anderen Röhren befindet sich entweder eine weiße Flüssigkeit oder eine farblose Flüssigkeit)

- **das Röhrchen mit der schwarzen Flüssigkeit mit dem Ausweis von Paloma benutzen**
- **dann trinkt sie die Flüssigkeit und die Gefahr der Vergiftung ist vorbei**
- die Uhr hört auf zu ticken
- jetzt kann sich Paloma in Ruhe umsehen
- **das Bett wieder zurück schieben**
- vor dem Bett liegt eine Metallröhre
- **die Metallröhre nehmen**
- **die Wand am Bett ansehen**
- **dort stehen die Zahlen 2324**
- **das Bett wieder verschieben**
- an der Stelle wo das Bett stand ist ein Gitter im Boden
- **die Metallröhre mit dem Gitter benutzen**
- da liegt eine abgetrennte Hand und in der Hand liegt ein Schlüssel
- es sind aber zu viele Ratten dort und so will Paloma den Schlüssel nicht nehmen
- zur Tür gehen
- neben der Tür ist ein Kasten
- **aus dem Kasten den Sechskantschlüssel und den Chip nehmen**
- daneben ist noch ein Sicherungskasten
- zum Spind gehen
- der Spind ist verschlossen
- **den Sechskantschlüssel mit dem Spind benutzen**
- der Spind ist offen
- im Spind steht ein Feuerlöscher
- **den Feuerlöscher nehmen**
- falls er nicht mehr ins Inventar passen sollte, dann erst mal zum Schrank gehen
- die grüne Flasche und die drei Röhrchen in den Schrank legen
- **das Handy nehmen**
- **die Dokumente ansehen (1.13, 2.29 und 10.22)**
- jetzt passt auch der Feuerlöscher ins Inventar
- **den Feuerlöscher mit dem Gitter bzw. der Hand benutzen**
- das verscheucht die Ratten
- **den Schlüssel nehmen**
- **den Spiegel über dem Waschbecken ansehen**
- **Paloma sieht das Halsband**
- sie muss es irgendwie loswerden
- zur Tür gehen
- sie ist verschlossen
- **jetzt kann man die Tür mit dem Schlüssel öffnen oder man benutzt den Feuerlöscher mit der Tür**
- dann ist sie offen
- in den nächsten Raum gehen

## **Raum mit elektrischem Stuhl:**

- in dem Raum steht in der Mitte ein elektrischer Stuhl

- es gibt mehrere Türen, die aber alle verschlossen sind
- der Mörder meldet sich
- er sagt das Paloma herausfinden muss durch welche Tür sie gehen muss
- Paloma sieht sich um
- **den elektrischen Stuhl benutzen** (von der Schiene auf die Drehscheibe schieben)
- **dann den elektrischen Stuhl benutzen** (auf den Stuhl setzen)
- **den Hebel benutzen**
- der Stuhl dreht sich und bleibt in Richtung einer Tür stehen
- die Tür wird beleuchtet
- Paloma sieht sich die Tür an
- es steht ein Name darauf und eine Zahl
- wieder den Hebel benutzen und der Stuhl dreht sich weiter
- so kann Paloma auf allen sechs Türen einen Namen und eine Zahl lesen

**Dora 216**  
**Olivia 60**  
**Joyce 33**  
**Janet 108**  
**Paloma 129**  
**Dolores 71**

- **mit dem Stuhl zu der Tür von Paloma fahren**
- dann den Stuhl verlassen
- zum Schaltkasten rechts neben der Tür gehen
- es summt dahinter
- in den ersten Raum gehen
- **dort den Feuerlöscher mit dem Sicherungskasten benutzen**
- wieder in den Raum mit dem Stuhl gehen
- **jetzt lässt sich der Schaltkasten öffnen**
- es ist aber zu dunkel um etwas zu erkennen
- **die Tür zum ersten Raum schließen** (vom Raum mit dem Stuhl aus schließen)
- dann sieht man links von der Tür zwei Knöpfe
- **den grünen Knopf drücken**
- **dann den Schaltkasten ansehen**
- da ist jetzt Licht drin
- **die Glühbirne und den Eisendraht nehmen**
- **den Hebel nach oben klappen** (das aktiviert den elektrischen Stuhl)
- in den ersten Raum gehen

## **Im Zimmer:**

- zum Spiegel gehen
- **in den Spiegel sehen**
- **den Eisendraht mit dem Halsband benutzen**
- unten gibt es vier Löcher
- benutzt man den Eisendraht mit einem der Löcher dann leuchtet eine rote Lampe auf und



- benutzt man das Loch mehrmals dann leuchten bis zu vier Lampen auf
- jetzt kommt die Zahl 2324 zum Einsatz
- **den Eisendraht 2x mit dem ersten Loch von Loch links benutzen**
- **dann den Eisendraht 3x mit dem zweiten Loch benutzen**
- **nun den Eisendraht 2x mit dem dritten Loch benutzen**
- **und zum Schluss den Eisendraht 4x mit dem letzten Loch benutzen**
- das Halsband ist offen und Paloma wirft es weg
- in den Raum mit dem Stuhl gehen

## Raum mit elektrischem Stuhl:

- **auf den Stuhl setzen**
- auf der rechten Seite ist vor dem Hebel eine Abdeckung
- **die Abdeckung öffnen**
- hier gibt es Regler um die Voltzahl einzustellen
- rechts sind drei Regler mit denen man die Voltzahl in Abständen von 20, 50 und 5 Volt einstellen kann
- links ist noch ein Schieberegler mit dem man die Feineinstellung machen kann
- **man dreht 2x den Schalter mit 50 Volt, 1x den Schalter mit 20 Volt und 2x den Schalter mit 5 Volt**
- das ergibt dann 130 Volt (an der Tür steht aber Paloma 129)
- **also stellt man den Schieberegler auf -1 und das ergibt dann 129 Volt**
- **jetzt noch den roten Knopf drücken**
- die Tür ist offen
- durch die Tür gehen
- der Mörder meldet sich wieder

## Treppenhaus:

- Paloma soll einen Weg aus dem Haus finden
- **den Schrank öffnen**
- **die leere Sprühflasche nehmen** (sollte man keinen Platz mehr im Inventar haben, dann geht man zurück zum Zimmer und legt dort etwas von den Gegenständen ab)
- die Treppe nach oben gehen
- die Tür öffnen und in den Raum gehen

## Leichenhalle:

- das ist eine Leichenhalle
- der Mörder meldet sich und sagt das Paloma nur noch durch die letzte Tür muss
- das Zahlenfeld neben der Tür ansehen
- die Schubladen versuchen zu öffnen, aber sie sind verschlossen
- den Kittel ansehen

- **die Kacheln an der Wand ansehen**
- dort sieht man ein P und ein E stehen
- zum Tisch rechts gehen
- **das Spurensicherungspulver nehmen und das chirurgische Instrument**
- das Metzgerschild ansehen
- die Leichenhalle verlassen und zurück bis zum ersten Zimmer gehen
- **im Inventar das Spurensicherungspulver mit der leeren Sprühflasche kombinieren**
- **dann die Sprühflasche mit dem Wasserhahn benutzen und so auffüllen**
- dann geht es zurück zur Leichenhalle
- **die Sprühflasche mit den Kacheln benutzen**
- **auf den Kacheln erscheint „PRESS HERE“**
- der Mörder meldet sich und die Zeit läuft
- welche Kacheln müssen gedrückt werden
- man kann es mit den Anfangsbuchstaben von Paloma Hernandez probieren und dazu dem Anfangsbuchstaben des Wortes Exit (weil der Mörder von einem Ausgang gesprochen hat)
- das wären dann die Buchstaben PHE (da es den Buchstaben E dreimal gibt muss man probieren welches E funktioniert)
- oder man sieht sich auf dem Handy die drei Interviews an und gibt die Zahlen beim Zahlenfeld neben der Tür ein
- also 1022 und ok eingeben, 0229 und ok eingeben und 0113 und ok eingeben
- jetzt lassen sich drei Schubladen öffnen
- in den Schubladen liegen Schaufensterpuppen
- in jeder Schublade sind Zettel mit Namen zu finden
- sie ergeben dann PHE
- Paloma drückt nun folgende Kacheln:

**P – im Wort Press**

**H – im Wort Here**

**E – im Wort Press**

- das öffnet die Tür
- die Tür öffnen
- leider geht es hier nicht weiter
- der Mörder meldet sich
- Paloma meint sie sollte flüchten
- **das Metzgerschild ansehen**
- es klingt hohl
- **den Feuerlöscher mit dem Metzgerschild benutzen**
- **in den Schacht gehen**
- **die kleine Lampe mit der Fassung benutzen**, damit Paloma etwas sehen kann
- **das chirurgische Instrument mit dem Sicherungskasten benutzen** und damit öffnen
- **das chirurgische Instrument links mit der Sicherung benutzen**
- **dann den Eisendraht mit der Sicherung benutzen**
- es wird dunkel
- Paloma kommt aus dem Haus, aber sie stürzt bei der Treppe

## Haus des Mörders – 24. Oktober 2008

### Vor dem Haus:

- Victoria und Garris sind vor dem Haus des Mörders
- **mit der Polizistin Kate sprechen**
- von ihr bekommt Victoria noch eine Speicherkarte
- **mit Garris sprechen**
- **auf dem Handy die Interviews anhören und die Akte Hawker lesen**
- **dann Claire anrufen**
- zur Treppe gehen
- dort die Fußspuren ansehen
- **den 3D Scanner mit den Fußspuren benutzen**
- **dann die Datenbank benutzen** (Schuhgröße 44, Spur vom Mörder)
- die Reifenspur ansehen
- **den 3D Scanner mit der Reifenspur benutzen**
- **die Datenbank benutzen**
- zum Haupttor gehen
- da gibt es Reifenspuren
- **den 3D Scanner mit den Reifenspuren benutzen**
- **dann die Datenbank benutzen**
- es ist das Fahrzeug des Mörders
- es liegen auch Scherben auf dem Boden
- sie sind von der Windschutzscheibe
- **die Fußspur ansehen**
- **den 3D Scanner mit der Fußspur benutzen und dann die Datenbank benutzen**
- **die Spur ist von Paloma**
- links hinter das Haus gehen
- hier findet Victoria den Holzbalken mit den Buchstaben BAR
- den Unterstand ansehen
- **am Pfosten ist eine Schnitzerei**
- **das Handy mit dem Pfosten benutzen**
- **das Foto auf das Kit übertragen und die Datenbank benutzen**
- Victoria ruft dann automatisch Claire an
- das Metallgitter ansehen
- der Boden ist nass
- zum Haus gehen

### Im Haus / Wohnzimmer:

- ins Wohnzimmer gehen
- auf dem Tisch steht ein Tablett

- es riecht nach chemischen Reinigungsmitteln
- **auf dem Kamin liegt eine Streichholzsachtel**
- im Regal steht ein Tresor
- **den Tresor ansehen**
- es sind Fingerabdrücke drauf
- **das Fingerabdruckpulver mit dem Tresor benutzen**
- es gibt keine brauchbaren Fingerabdrücke, aber die Tasten 1, 4, 6, 9, A, OK und die rote Rücktaste wurden benutzt
- im Regal liegen mehrere Bücher
- auf dem Bett liegt ein Buch
- **das Buch ansehen**
- eine Haarsträhne dient als Lesezeichen
- **die Pinzette mit der Haarsträhne benutzen**
- **denn die chemische Analyse starten**
- **dann die Datenbank starten**
- es sind Haare von Paloma
- zum Schrank gehen
- da ist ein Geheimfach
- **Fingerabdruckpulver und 3D Scanner auf den Abdruck auf dem Holz anwenden**
- **dann die Datenbankanalyse starten**
- der Abdruck ist von der Polizistin Kate
- das Wohnzimmer verlassen
- vom Flur die Tür links benutzen
- dahinter ist die Küche

### **Im Haus / Küche:**

- die Zeitung auf dem Tisch ansehen
- Herd und Spüle ansehen
- am Geschirr sind Abdrücke
- **das Fingerabdruckpulver mit dem Geschirr benutzen**
- **dann den 3D Scanner benutzen**
- **den gefundenen Abdruck mit der chemischen Analyse und der Datenbankanalyse benutzen**
- **der Fingerabdruck ist von Paloma**
- das Regal ansehen
- es ist etwas dahinter
- **das Regal verschieben**
- dahinter ist der Speiseaufzug
- **den Schlossknacker mit dem Speiseaufzug benutzen**
- der Knopf ist kaputt
- Victoria braucht ein Seil
- die hintere Tür führt nach draußen
- die Treppe nach unten gehen

## Hinter dem Haus:

- vor der Treppe sind Spuren
- die Spuren ansehen
- es ist Blut
- **die Tupfer mit der Spur benutzen**
- **dann das Blut mit der chemischen Analyse und der Datenbankanalyse benutzen**
- **es ist Blut von Paloma**
- links steht ein verschlossener Autoanhänger
- die Zielscheibe und den Zaun ansehen
- **die Ölkanne nehmen, die bei den Fässern steht**
- **zu Garris gehen und mit ihm sprechen (Safe)**
- Victoria bekommt ein neues Dokument
- das Dokument lesen
- ins Haus gehen

## Im Haus:

- es gibt eine Nachricht auf dem Handy
- die Nachricht lesen
- die Treppe nach oben gehen

## Im Haus / erste Etage:

- hier ist die Polizistin Kate
- **mit ihr sprechen**
- die Tür rechts neben der Treppe ist verschlossen
- die verrostete Tür ansehen
- Victoria sagt etwas von einem Brandherd
- die Tür lässt sich nicht öffnen
- **den Schrank ansehen, der zwischen den Türen steht**
- hier sind Kleider drin
- **das digitale Mikroskop mit den Kleidern benutzen**
- Victoria findet eine Haarsträhne
- **die Probenentnahmezange mit der Haarsträhne benutzen**
- **dann die chemische Analyse und die Datenbankanalyse benutzen**
- das Haar gehört einem Opfer
- die nächste Tür lässt sich öffnen
- hier ist das Bad

## Im Haus / erste Etage / Bad:

- **den Medizinschrank ansehen**
- er ist verschlossen
- **den Schlossknacker mit dem Medizinschrank benutzen**
- **das Gegengift und das Rezept nehmen**
- das Terrarium ansehen
- das Waschbecken ansehen
- **den Schwamm vom Waschbecken nehmen**
- vor der Badewanne sind Spuren
- **die Tupfer mit der Spur benutzen**
- **dann das Blut mit der chemischen Analyse und der Datenbankanalyse benutzen**
- das Blut ist von Paloma
- an der Badewanne sind Fasern
- **die Probenentnahmezange mit der Wanne benutzen**
- **dann die Fasern mit der chemischen Analyse benutzen** (es sind Tupfer von der Polizei)
- das Bad verlassen
- durch die nächste Tür links gehen
- es ist das Zimmer wo Paloma zuerst war

### **Im Haus / Zimmer in dem Paloma war:**

- die Säule ansehen und die Handschellen am Bett
- die Matratze ansehen
- **das elektronische Mikroskop mit der Matratze benutzen**
- Victoria findet ein Haar
- **die Probenentnahmezange mit dem Haar benutzen**
- **dann die chemische Analyse und die Datenbankanalyse benutzen**
- den Spiegelschrank ansehen
- da liegt ein Teil vom zerbrochenen Spiegel
- **das Fingerabdruckpulver mit den Scherben benutzen**
- **dann den 3D Scanner benutzen**
- **den Fingerabdruck mit der Datenbankanalyse benutzen**
- es ist ein Abdruck von Paloma
- **auf der zerbrochenen Scheibe steht eine Nachricht**
- **die blutgetränkte Bandage vor dem Bett ansehen**
- **die Tupfer mit der Bandage benutzen**
- **dann die Blutspur mit der chemischen Analyse und der Datenbankanalyse benutzen**
- das Fenster, das Brautkleid und den Ofen ansehen
- das Zimmer verlassen
- die Treppe nach unten gehen
- das Haus verlassen

### **Vor dem Haus:**

- die Polizistin Kate steht am Auto

- mit ihr sprechen (Rezept)
- dann Claire anrufen
- nochmal mit Kate sprechen
- Victoria bekommt von ihr einen elektronischen Schlüssel und zwei Proben
- die Proben im Kit ansehen
- die Fasern mit der chemischen Analyse benutzen
- dann die Substanz mit der chemischen Analyse und der Datenbankanalyse benutzen
- zu Garriss gehen und mit ihm reden (verkohlte Tür)
- Garriss geht mit Victoria ins Haus und sieht sich das Schloss von der Tür an
- Victoria geht wieder nach unten

### **Im Haus / Keller:**

- durch die Metalltür im Flur gehen
- hier ist der Keller
- die Tafel ansehen und von der Wand nehmen
- die Wand ansehen
- in den Räumen umsehen
- auf einem Tisch liegt ein Kassenbuch
- das Destilliergerät ansehen
- das Regal und den Heizofen ansehen
- die Gasflasche ansehen
- die Kreissäge ansehen
- den Abrisshammer nehmen
- vor dem Heizofen liegt etwas
- es ist der Rest von einer Kreditkarte
- das digitale Mikroskop benutzen
- dann findet Victoria noch ein Haar
- mit der Probenentnahmezange das Haar nehmen
- dann die chemische Analyse durchführen
- zur Wand gehen wo die Tafel hing
- den Abrisshammer mit der Wand benutzen
- in den Schacht gehen
- Victoria landet in der Leichenhalle

### **Im Haus / Leichenhalle:**

- den Obduktionstisch ansehen
- darauf ist Blut
- die Tupfer mit dem Blut benutzen
- dann die chemische Analyse und die Datenbankanalyse benutzen
- das Blut ist von Olivia
- die Tür öffnen
- dahinter ist nur eine Wand

- Victoria sieht da Spuren
- **das elektronische Mikroskop mit den Spuren benutzen**
- **dann die Tupfer mit der Spur benutzen und die chemische Analyse benutzen**
- **den weißen Kittel ansehen**
- **das Spurensicherungspulver mit dem Kittel benutzen**
- **es ist ein Blutfleck**
- **die Tupfer mit dem Blutfleck benutzen**
- **dann die chemische Analyse und die Datenbankanalyse benutzen**
- das Blut ist von einem Mann
- **Claire anrufen**
- lesen was an der Wand steht
- vor dem Schacht ist ein Abdruck
- **den 3D Scanner mit dem Abdruck benutzen**
- **dann die Datenbankanalyse benutzen**
- **es ist ein Abdruck von Paloma**
- das Zahlenfeld neben der Tür ansehen
- die Zahlen von den drei Interviews (auf dem Handy) eingeben
- also: 0113 und ok eingeben, öffnet sich eine Schublade
- dann 0229 und ok eingeben, öffnet sich eine Schublade
- dann 1022 und ok eingeben, öffnet sich eine Schublade
- jetzt kann sich Victoria die drei offenen Schubladen ansehen
- in jeder Schublade liegt eine Puppe und an jeder Puppe hängt ein Zettel mit einem Namen
- an einer Puppe steht ihr Name
- die Tür neben dem Zahlenfeld öffnen und die Treppe nach unten gehen
- **die Spuren auf dem Fußboden ansehen** (da wurde etwas schweres entlanggeschleift)
- durch die Tür gehen
- hier ist der Raum mit dem elektrischen Stuhl (der jetzt aber nicht mehr da ist)

### **Raum mit elektrischem Stuhl:**

- alle Türen ansehen und die Namen darauf lesen
- dort wo der Stuhl stand liegen Glasscherben
- **das elektronische Mikroskop mit den Glasscherben benutzen**
- **die Probenentnahmezange mit den Scherben benutzen**
- **dann die chemische Analyse benutzen (es ist Brillenglas)**
- den Schaltschrank öffnen
- es ist zu dunkel drin
- **links neben der Tür den Schalter 1 betätigen**
- dann ist Licht im Schaltkasten
- **das Fingerabdruckpulver mit dem Hebel benutzen**
- **dann den 3D Scanner mit dem Hebel benutzen**
- **den Fingerabdruck mit der Datenbankanalyse benutzen**
- es ist ein Abdruck von Paloma
- in den nächsten Raum gehen



## Im Zimmer:

- die Matratze ansehen
- da liegen Scherben
- **den Tupper mit den Scherben benutzen**
- **dann das Blut analysieren (chemische Analyse und Datenbankanalyse)**
- es ist von Paloma
- zum Waschbecken gehen
- **den Schwamm mit dem Waschbecken benutzen**
- Victoria hat jetzt einen nassen Schwamm
- auf dem Boden beim Waschbecken liegt das Halsband von Paloma
- **das Halsband nehmen**
- **die Wand am Bett ansehen**
- **ein Foto davon machen**
- das Kit benutzen
- das Foto vom Handy auf das Kit übertragen (lässt sich mit allen Fotos machen)
- dann die Datenbankanalyse benutzen
- der Mörder hat die Sachen an die Wand geschrieben
- Victoria ruft Claire an
- **das Bett verschieben**
- **dann den Medizinschrank ansehen und öffnen**
- eine Schlange kommt heraus und beißt Victoria
- **das Gegengift nehmen** (war in der ersten Etage im Bad)
- dann das Zimmer verlassen
- zurück zur Leichenhalle gehen
- dort durch den Schacht gehen und dann durch den Keller wieder nach oben

## Wohnzimmer:

- zum Safe gehen
- durch das Dokument von Garris weiß Victoria das sich beim Safe Zahlen und Buchstaben abwechseln
- der Film „Die blaue Dahlie“ von 1946 (liegt beim Sofa) und die benutzten Tasten vom Safe lassen auf die Kombination schließen
- **Victoria drückt die Tasten 19A46 und ok und der Safe ist offen**
- **die Kassette aus dem Safe nehmen**
- sie ist verschlossen
- **den Schlossknacker mit der Kassette benutzen**
- **in der Kassette liegen Haarsträhnen von drei Opfern**
- im Safe sind noch Drehbücher
- **das Fingerabdruckpulver mit den Büchern benutzen**
- **dann den 3D Scanner benutzen**
- **dann die chemische Analyse und die Datenbankanalyse benutzen**
- es ist ein männlicher Abdruck, aber nicht registriert
- Claire anrufen deswegen

- Wohnzimmer verlassen

### **Im Haus / erste Etage:**

- **nach oben gehen zu Garris und mit ihm sprechen (Halsband)**
- die Tür rechts von Garris ist verschlossen
- **den Abrisshammer mit der Tür benutzen**
- durch die Tür gehen
- Victoria kommt auf einen Balkon
- hier steht ein Störsender
- **den elektronischen Schlüssel mit dem Gerät benutzen**
- **im Kit erscheint ein Computersymbol**
- **das Computersymbol anklicken und dann die Computeranalyse benutzen**
- das Gerät noch einmal ansehen
- da klebt ein Kaugummi dran
- **die Probenentnahmezange mit dem Kaugummi benutzen**
- **dann die chemische Analyse benutzen**
- Claire anrufen
- den Balkon verlassen
- **mit Garris sprechen (wegen Störsender)**
- wenn Victoria eine Nachricht wegen dem Kaugummi erhält, dann die Nachricht auf das Kit ziehen und dort anklicken und die Datenbankanalyse benutzen
- das Haus verlassen

### **Hinter dem Haus:**

- **den Abrisshammer mit dem verschlossenen Anhänger benutzen**
- **das Seil nehmen**
- **das Nummernschild vom Anhänger ansehen**
- **den nassen Schwamm mit dem Nummernschild benutzen**
- jetzt kann Victoria die Nummer lesen (RZZ 354)
- **Claire anrufen**
- das Seil kann Victoria in der Küche mit dem Aufzug benutzen, dann landet sie wieder in der Leichenhalle (braucht man aber nicht unbedingt)

### **Im Haus / Keller:**

- in den Keller gehen
- mit etwas suchen findet Victoria vor sich (wenn sie in Richtung zum Keller steht) eine Öllampe
- **die Öllampe ansehen**
- **die Ölkanne mit der Öllampe benutzen**
- den Keller verlassen und ins Wohnzimmer gehen

- **dort die Streichhölzer vom Kamin nehmen und wieder in den Keller gehen**
- **die Streichhölzer mit der Öllampe benutzen**
- jetzt ist links eine Tür zu sehen
- **das Brett neben der Tür entfernen**
- dahinter ist ein elektronisches Schloss
- **den Schlossknacker mit dem Schloss benutzen**
- die Tür ist offen
- in den Raum gehen

## **Im Haus / Computerraum:**

- auf einem Tisch steht eine Anlage mit Lautsprechern
- **den Lautsprecher mitnehmen** (eventuell muss Victoria den Abrisshammer im Keller in der Aufbewahrungskiste zurücklassen um Platz im Inventar zu haben)
- im hinteren Teil des Raumes steht ein Computer
- auf dem Tisch liegen Dokumente, DVD , Schuhe und Lippenstift
- **die Schublade öffnen und die Dokumente darin ansehen**
- **dann Claire anrufen**
- **den Computer ansehen und benutzen (einschalten)**
- **den Computerschlüssel aus dem Kit mit dem Computer benutzen**
- Victoria braucht das Passwort
- die Nahansicht verlassen
- **die Schublade an der Wand öffnen**
- es liegt eine Leiche drin
- **die Probenzange mit der Leiche benutzen und dann die Haut analysieren**
- die Frau ist schon seit 15 Jahren tot
- den Obduktionstisch ansehen
- **die Tupfer mit dem Blut benutzen**
- **dann das Blut analysieren**
- es ist Blut von Paloma
- den blauen Schrank an der Wand ansehen
- er ist verschlossen
- **den Schlossknacker mit dem Schrank benutzen**
- den Karton im Schrank ansehen
- **das Spurensicherungsspray mit dem Karton benutzen**
- **dann die Tupfer mit dem Blut benutzen**
- **das Blut analysieren**
- es ist Blut von Ellen, einem der Opfer
- die Tür neben dem Schrank ansehen
- sie ist verschlossen und neben der Tür ist ein elektronisches Schloss
- **den elektronischen Schlüssel mit dem Schloss benutzen**
- durch die Tür kommt Victoria wieder zum Treppenhaus
- den Boden ansehen
- **das Spurensicherungsspray mit dem Boden benutzen**
- **die Tupfer mit der Spur benutzen**

- **das Blut analysieren**
- es ist Blut von Janet, einem der Opfer
- den Keller verlassen und in den ersten Stock zu Garris gehen

### Im Haus / erste Etage:

- Garris hat die Tür geöffnet
- Victoria geht in den verbrannten Raum
- dann kommt eine Erinnerung

## Chicago – 03. Januar 2005

### Im Atelier:

- Victoria befindet sich in Richards Atelier
- **das scharfe Modellierwerkzeug vom Tisch nehmen**
- **die Skizze auf dem Tisch ansehen und nehmen (sie zeigt den Mörder)**
- das Foto von Richard ansehen
- den blauen Schrank ansehen
- er ist verschlossen
- den Ofen ansehen
- die Tür daneben ansehen (ist verschlossen)
- **das flexible Modellierwerkzeug nehmen**
- **die beiden Modellierwerkzeuge kombinieren**
- **mit dem improvisierten Dietrich die Tür öffnen**
- im Schrank hängt der Umhang des Mörders
- **den Umhang nehmen**
- zum blauen Schrank gehen
- **die Schublade mit dem Dietrich öffnen**
- **die Briefe ansehen, die in der Schublade liegen** (Victoria scannt die Briefe in ihr Smartphone)
- **die untere Schublade öffnen**
- **da liegt das Geständnis von Ackerman**
- hat Victoria alles gefunden, dann kommt Richard
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann ist Victoria wieder in der Gegenwart

## Haus des Mörders – 24. Oktober 2008

### Im Haus / erste Etage / verbranntes Zimmer:

- Victoria sieht sich um
- den Schacht vom Speiseaufzug ansehen
- er ist versiegelt
- die Wand rechts ansehen
- auf dem Boden liegen verkohlte Videokassetten
- an der Wand links sind verkohlte Poster
- **die Überwachungskonsole ansehen**
- es gibt einen Anschluss für das Netzteil und es gibt einen Anschluss für einen Lautsprecher
- **den Lautsprecher anschließen**
- **den Transformator ohne Kabel nehmen**
- das kaputte Teil auf der linken Seite ansehen
- jemand hat versucht das Gerät zu reparieren
- links beim Fenster steht ein Schürhaken
- **den Schürhaken nehmen**
- die Tür zum Balkon ist verschlossen
- **den Schlossknacker mit der Tür benutzen**
- **auf den Balkon gehen**
- **das Balkongeländer ansehen**
- darauf ist eine Spur
- **das Spurensicherungsspray mit der Spur benutzen**
- **den Tupper mit der Spur benutzen**
- **das Blut analysieren** (chemische Analyse und Datenbankanalyse)
- das Blut ist von Garry Anderson
- das Zimmer verlassen und nach unten gehen
- Victoria geht automatisch vor das Haus

### Vor dem Haus:

- es folgt eine Zwischensequenz
- James Hawker ist da
- **mit Garris sprechen (auch wegen der Überwachungskonsole)**
- **dann mit James sprechen**
- der geht dann ins Haus
- Victoria geht auch wieder ins Haus

## Im Haus / Küche:

- hier ist Kate
- **mit ihr sprechen**
- Victoria erzählt ihr vom Blut auf dem Geländer vom Balkon und Kate ruft nochmal beim Grundbuchamt an
- sie erfährt das es einen Atombunker unter dem Haus gibt
- **Victoria spricht nochmal mit Kate und fragt nach dem Metalldetektor** (der im Polizeiauto liegt)
- **sie bekommt die Autoschlüssel**
- das Haus verlassen

## Vor dem Haus:

- **die Autoschlüssel mit dem Polizeiauto benutzen**
- **den Metalldetektor nehmen**
- hinter das Haus gehen (wo die Fässer stehen)
- **den Metalldetektor auf 3 stellen** (der Metalldetektor ist links neben den Gegenständen zu sehen; einfach 3x anklicken, dann erscheint statt 0 die Zahl 3)
- **jetzt den Metalldetektor nehmen und mit den Fässern benutzen**
- Victoria findet unter dem vorderen Fass Holzbretter
- **den Schürhaken mit den Holzbrettern benutzen**
- eine Luke wird sichtbar
- daneben liegt eine Tafel
- die Tafel ansehen
- **auf der Tafel steht: H103123**
- in die Küche gehen und dort den Metalldetektor ablegen (er wird nicht mehr gebraucht)

## Im Haus / erste Etage / verbranntes Zimmer:

- **mit Garris sprechen**
- er braucht eine Anleitung für das Gerät
- Claire anrufen und fragen was sie über Hawker weiß

## Im Haus / Wohnzimmer:

- ins Wohnzimmer gehen
- **mit Hawker sprechen**
- über seine Obsession sprechen und dann ärgerlich werden
- nochmal mit Hawker sprechen und Frieden schließen
- wegen dem Computer im Keller fragen (wegen Passwort)

## Im Haus / Computerraum:

- Victoria und Hawker gehen automatisch in den Computerraum
- Hawker knackt das Passwort
- **Victoria benutzt den Computer**
- **unter Internetsuche die Bedienungsanleitung anwählen und sie wird ausgedruckt**
- außerdem noch nach Veronika Lake suchen
- die Fotos und das Video ansehen
- die ZugangsCodes und die Überwachungskameras ansehen
- die Anleitung aus dem Drucker nehmen
- links neben dem Tisch ist ein blauer Schrank
- auf dem Schrank liegt ein Kabel
- **das Kabel nehmen**
- **im Inventar das Kabel mit dem Transformator kombinieren**

## Im Haus / erste Etage / verbranntes Zimmer:

- **mit Garris sprechen (Anleitung)**
- der sagt ihm fehlt noch das Bild und es wird noch eine Weile dauern
- die Überwachungskonsole ansehen
- **den Transformator mit Kabel an die Konsole anschließen**
- **die Konsole benutzen**
- es ist eine Stimme zu hören
- **das Smartphone mit der Konsole benutzen**
- die Stimme ist auf dem Smartphone
- den Raum wieder verlassen

## Im Haus / Computerraum:

- zum Computer gehen und ihn benutzen
- auf dem Computer ist auch eine verschlüsselte Datei (unter Codes)
- **den Computerschlüssel aus dem Kit mit dem PC benutzen**
- dann wieder den PC benutzen und **unter Codes die Datei ansehen**
- **hier sind die Codes für die Türen**
- **Victoria speichert die Liste auf ihrem Smartphone**
- bei der östlichen Luke steht Hinweis +D55
- in die Datei mit der Zugangskontrolle gehen
- **die östliche Luke anwählen und als Passwort H103123D55 eingeben**
- die Luke ist offen
- nach oben gehen
- dann läuft eine Zwischensequenz ab
- Kate wird von einem Pfeil getroffen und Victoria bekommt auch einen Pfeil in den Arm

- sie wird dann in eine Zelle vom Bunker gebracht
- vorher gibt es noch eine Rückblende

### Chicago, 3. Januar 2005

- Victoria ist im Atelier von Richard
- **sie spricht mit Richard (alle Themen) und versucht ihn zu überreden sich zu stellen**
- doch dann brennt es
- es geht zurück in die Gegenwart

### Haus des Mörders – 24. Oktober 2008

#### Im Bunker:

- es geht mit Paloma weiter
- der Mörder steht vor ihrer Tür
- sie spricht mit ihm
- der Mörder geht
- **durch den Spalt in der Tür sehen**
- in der Zelle gegenüber ist ein Mann
- **mit dem Mann sprechen**
- er hat eine Gabel und die wirft er zu Paloma
- sie kommt aber nicht ran
- in der Zelle umsehen
- **die Kiste wegschieben**
- dahinter liegt ein Metallrohr
- **das Metallrohr nehmen**
- zwischen den beiden Regalen ist ein Riss in der Wand
- **den Riss ansehen**
- da glitzert etwas
- **das Bett verschieben**
- im Regal links liegt eine Schnur
- **die Schnur nehmen**
- den Wandschrank ansehen
- **das Metallrohr mit dem Wandschrank benutzen**
- jetzt ist er offen
- **den Magnet und die Plastikdose nehmen**
- **den Magnet mit dem Riss in der Wand benutzen**
- **Paloma findet einen Ring mit den Namen John und Susan**
- **im Inventar die Schnur und den Magnet miteinander kombinieren**
- wieder zur Tür gehen und durch den Spalt sehen



- **den Magnet mit der Gabel benutzen**
- Paloma hat jetzt die Gabel
- in der Zelle das Lüftungsgitter ansehen
- **die Plastikdose unter das Gitter stellen**
- **die Gabel mit den beiden Schrauben oben links und rechts benutzen**
- **dann das Gitter abnehmen und in den Schacht klettern**
- Paloma landet auf dem Gang
- die Türen im Gang sind alle verschlossen
- es gibt überall ein digitales Schloss
- außerdem gibt es in den Gängen insgesamt 3 Kameras
- in den hinteren Gang gehen
- dort ist ein Medizinschrank
- den Medizinschrank öffnen
- **den ersten Hilfe Koffer nehmen und das farbige Desinfektionsspray**
- die leere Schachtel ansehen
- **jetzt das farbige Desinfektionsspray mit allen drei Kameras benutzen**
- **mit dem Mann in der Zelle sprechen (Garry)**
- nach dem Code für das digitale Schloss fragen
- er weiß das die erste Zahl eine vier ist und die letzte eine fünf (bei Palomas Zelle)
- bei der Zelle von Victoria durch den Spalt sehen
- **mit Victoria sprechen**
- **sie sagt die Namen Martin und Stanton**
- nun muss Paloma herausfinden wie der Code funktioniert
- bei dem Namen Martin ist der Buchstabe M die Zahl vier und der Buchstabe N die Zahl 5
- der Schlüssel für den Code lautet:

**1 2 3 4 5 6 7 8 9**  
**A B C D E F G H I**  
**J K L M N O P Q R**  
**S T U V W X Y Z**

- **für Martin lautet die Kombination also: 419295**
- **für Stanton lautet die Kombination also: 1215265**
- zu Palomas Zelle gehen
- am digitalen Schloss die Zahlen 419295 eingeben und die Zelle ist offen
- zur Zelle von Victoria gehen
- **am digitalen Schloss die Zahlen 1215265 eingeben**
- **Paloma kann zu Victoria in die Zelle gehen**
- Victoria ist müde
- **den Lebkuchen auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- die Zelle verlassen
- zur Tür am Ende vom Gang gehen
- **das Metallrohr mit der Tür benutzen**
- die ist jetzt gesichert
- **zu Garry gehen**
- **ihm den Lebkuchen geben**
- nach den Amphetaminen fragen

- Garry sagt er gibt ihr eine Tablette wenn sie den Ring findet
- **Paloma gibt Garry den Ring von Susan und bekommt dafür eine Tablette**
- **zu Victoria gehen und ihr die Tablette geben**
- Victoria kommt zu sich
- es geht jetzt mit Victoria weiter
- das Inventar von Paloma landet in der Ablage im Gang wo auch der Medizinschrank ist
- Victoria geht zum Tisch
- links vom Tisch ist der Metalldetektor
- **den Metalldetektor nehmen**
- **dann zu Garry gehen und mit ihm sprechen**
- **mit Paloma sprechen**
- zur Leiter gehen
- **den Knopf 1 drücken und dann die Leiter nach oben steigen**
- Victoria verlässt den Bunker

### **Hinter dem Haus:**

- Victoria geht in Richtung Treppe, aber vorsichtig
- vor der Treppe (auf dem hellen Boden) gibt es insgesamt 3 Minen
- Victoria muss die Minen finden
- **dazu den Metalldetektor auf 1 stellen und dann die Gegend vorsichtig absuchen**
- **hat sie eine Mine gefunden, dann muss sie freigelegt werden (Mine benutzen)**
- **anschließend muss die Mine abgedeckt werden**
- dazu braucht Victoria die Gitter im Bunker
- im Bunker liegt ein Gitter in der Zelle von Paloma und ein Gitter liegt auf dem Gang
- **die Gitter jeweils holen und auf die Minen legen**
- über die Gitter in Richtung Tor gehen (aber nicht durch das Tor)
- dort liegt auch ein Gitter
- das Gitter nehmen und damit eine Mine abdecken
- sind alle drei Minen abgedeckt kann Victoria gefahrlos über die Gitter gehen
- zum Tor gehen
- dort ist links ein Kasten dran
- **den Kasten ansehen** (der war noch nicht dort)
- es ist eine Falle und Victoria kann nicht durch das Tor gehen
- **in den Bunker gehen und alle Gegenstände von Paloma aus dem Lagerschrank holen**  
(falls der Platz nicht reicht, dann erst in die Küche gehen und den Metalldetektor dort ablegen)
- dann zu der Treppe gehen die zur Küche führt
- die Treppe nach oben gehen und ins Haus gehen

### **Im Haus / Küche:**

- **in den Kühlschrank sehen**
- **da liegt ein Briefumschlag mit Speicherkarte**

- den Metalldetektor im Schrank in der Küche ablegen
- in den Flur gehen
- **die Wand links von der Metalltür ansehen**
- **das Desinfektionsspray mit der Falle benutzen**
- **die tote Ratte vor dem Wohnzimmer ansehen**
- **das Desinfektionsspray mit der Falle benutzen**
- durch die Eingangstür vor das Haus gehen

### **Vor dem Haus:**

- hier liegen vier tote Polizisten
- im Pfosten an der Treppe ist ein Projektil drin
- den Polizist am Auto ansehen
- da liegt eine kaputte Quarzuhr
- **die Quarzuhr nehmen**
- das Auto benutzen (Kofferraum öffnen)
- hier liegt Kate drin
- **die Multispektrallampe nehmen**
- das Auto ansehen
- es ist nicht mehr für eine Flucht geeignet
- die anderen Leichen ansehen
- bei einer Leiche liegt ein Taschenmesser
- **das Taschenmesser nehmen**
- **das Taschenmesser mit der Quarzuhr benutzen**
- **Victoria hat nun die Batterie**
- ins Haus gehen

### **Im Haus:**

- **das Taschenmesser mit den beiden Fallen benutzen**
- die Fallen sind entschärft
- die Treppe nach oben gehen

### **Im Haus / erste Etage / verbranntes Zimmer:**

- hier liegt eine Speicherkarte auf dem Boden
- **die Speicherkarte nehmen**

### **Im Haus / erste Etage / Bad:**

- **aus dem Medizinschrank das Erste Hilfe Set nehmen**

## Im Haus / erste Etage / Balkon:

- auf den Balkon gehen (wo der Störsender ist)
- **die Fernbedienung mitnehmen**

## Im Haus / Wohnzimmer:

- den Fernseher benutzen
- **den Reflektor ansehen und mitnehmen** (eventuell Inventar in der Küche im Schrank lassen, wenn nicht genug Platz ist)
- das Gestell daneben ansehen
- es ist ein Lasersender
- **den Lasersender nehmen**
- in den Keller gehen

## Im Haus / Keller / Computerraum:

- hier ist Vorsicht geboten
- erst einmal langsam zum ersten Reflektor gehen und ihn ansehen
- **dann die Wand links vom Reflektor ansehen**
- **dort die Multispektrallampe anbringen**
- jetzt werden gelbe Strahlen sichtbar
- **den Lasersender mit der Steckdose links an der Wand benutzen**
- jetzt sind auch rote Strahlen zu sehen
- **durch die ersten gelben Strahlen gehen**
- dann sieht man links auch grüne Strahlen
- die Säule links ansehen
- Viktoria meint das es eine Sammellinse gibt die die Strahlen bündelt
- den Transmitter ansehen
- er lässt sich um 90 Grad drehen
- **den Transmitter drehen**
- jetzt kommt Victoria an einen Schrank
- im Schrank ist aber nichts weiter zu finden
- **durch die grünen Strahlen gehen und unten links den Signalgeber (rote Licht) ausschalten**
- **jetzt die rechte Säule (Transmitter) drehen**
- die grünen Strahlen gehen jetzt nach vorn
- **durch die roten Strahlen zum Computer gehen**
- **dort auch den Signalgeber ausschalten**
- jetzt sind alle Lichtstrahlen weg
- **den Computer benutzen**

- das Passwort wurde geändert
- das Handy von Victoria klingelt
- **der Mörder meldet sich**
- jetzt läuft die Zeit
- **die Leichenschublade als Versteck benutzen und warten bis der Mörder wieder weg ist**
- den Keller verlassen

## **Im Haus / Küche:**

- **das Inventar aus der Küche wieder mitnehmen** (außer Desinfektionsspray)
- Victoria braucht auch den Metalldetektor
- die Küche nach hinten verlassen

## **Hinter dem Haus:**

- **den Metalldetektor auf 4 stellen**
- dann auf dem Platz zwischen den Mienen und dem Tor suchen
- **Victoria findet eine Fahrradspeiche**
- einen Teil davon nimmt sie als Dietrich
- **den Dietrich mit dem Kasten am Zaun benutzen**
- den Kasten ansehen
- **die Fernbedienung mit dem Sockel links benutzen**
- **mit der Gabel die Schraube rechts auf der Tastatur lösen**
- die Tastatur ist jetzt vollständig zu sehen
- die Fernbedienung muss aktiviert werden
- Victoria sieht die Buchstaben SSP eingeritzt
- auf dem Handy hat sie das Foto von dem Holzbalken (da stand auch SSP)
- außerdem stand dort die Zahl 8541
- **die Zahl 8541 an der Tastatur eingeben und ok drücken**
- die Fernbedienung ist aktiviert
- **die Fernbedienung nehmen**
- Victoria geht ein Stück in Richtung der Treppe
- **dann benutzt sie das Handy und ruft den Mörder an**
- **der kommt zum Tor und Victoria benutzt automatisch die Fernbedienung**
- **der Mörder ist tot**
- die Leiche ansehen
- **auf dem Handschuh steht SSP**
- **den elektronischen Schlüssel nehmen**
- **in der Jackentasche ist ein Zettel mit dem Passwort** (namlekco = ockelman rückwärts)
- zur Luke vom Bunker gehen
- sie ist verschlossen
- ins Haus gehen

## Im Haus / Keller / Computerraum:

- **den Computer benutzen**
- **das Passwort eingeben**
- die Zugangskontrolle benutzen
- **die östliche Luke anwählen**
- **das Passwort: H103123D55 wählen**
- die Luke ist wieder offen
- **die Karson Datei ansehen**
- das ist der Typ aus dem Bunker
- zum Bunker gehen

## Im Bunker:

- in die Zelle von Karson gehen
- die Zelle ist leer
- Paloma ist weg
- in der Zelle umsehen
- die Fotos und die Wand ansehen
- **das Lüftungsgitter ansehen**
- es ist verschweißt
- die Zelle verlassen
- in den Gang mit den Medizinschrank gehen
- hier ist auch ein Schrank für die Gegenstände aus dem Inventar
- bis auf die Batterie alles hier ablegen
- dann zum anderen Ende vom Gang gehen
- Paloma hatte die Tür mit einem Eisenrohr versperrt
- **das Eisenrohr nehmen**
- **dann den elektronischen Schlüssel mit dem elektronischen Schloss neben der Tür benutzen**
- in den Raum gehen
- **den Stahlschlüssel nehmen**
- den Polizeibericht ansehen
- den Bericht auf dem Tisch ansehen
- **die Kaugummis in der Schublade ansehen** (steht Brain Jack 1884 drauf)
- **den Schlossknacker nehmen** (liegt auf dem Boden)
- **im Inventar die Batterie mit dem Schlossknacker kombinieren**
- **den Stahlschlüssel mit dem Schlossknacker kombinieren**
- jetzt ist der Schlossknacker wieder einsatzbereit
- die Fotos, die Bücher und die Armbrust ansehen
- **das Verlängerungskabel, die Nylonschnur, das Taschenmesser und das Klebeband nehmen**
- **das Kit nehmen, das auf dem Boden steht**
- die Karte an der Wand ansehen
- den Koffer auf dem Boden ansehen

- **das erste Hilfe Kit, die Munition und die Entlastungsmine nehmen**
- das Wappen an der Wand ansehen
- die Magazine vor dem Bett ansehen
- **das Fingerabdruckpulver und den 3D Scanner mit den Magazinen benutzen**
- **dann die Datenbankanalyse benutzen**
- die Fingerabdrücke sind von Curtis
- den Raum verlassen
- in die Zelle gehen
- **das Fingerabdruckpulver und den 3D Scanner mit der Gittertür und den Filmbüchern benutzen**
- **dann die Datenbankanalyse benutzen**
- die Fingerabdrücke sind von Karson
- **die Entlastungsmine mit dem Klebeband kombinieren und dann mit dem Lüftungsgitter benutzen**
- **die Nylonschnur mit der Entlastungsmine benutzen**
- **Victoria sprengt das Gitter**
- durch den Lüftungsschacht klettern
- Victoria landet in einem Gang mit mehreren Türen
- durch die Tür hinten links gelangt man wieder in den Gang mit den Zellen
- die Tür ganz rechts ist verschlossen und das Schloss daneben hat eine andere Farbe
- die andere Tür ist auch verschlossen, sollte aber leicht zu öffnen sein
- **die Tür mit dem roten Licht darüber lässt sich öffnen**
- durch die Tür gehen
- dahinter ist ein Gang
- die Tafel links neben der Tür ansehen
- **da steht T082445 drauf**
- auf dem Boden ist Blut
- **den Tupfer mit dem Blut benutzen und dann die chemische Analyse und die Datenbankanalyse benutzen**
- die Treppe nach oben gehen
- den Gang entlang gehen
- rechts und links sieht man an der Wand eine Spitze stecken
- etwas weiter kommt ein Kasten an der Wand
- **den Kasten ansehen**
- der Abspermechanismus wurde abgebaut
- zur Tür gehen
- **die Tafel neben der Tür ansehen**
- hier ist die Schrift unleserlich
- **die Tür ansehen**
- dahinter hört man eine Säge
- die Tür führt wohl in den Keller, aber sie ist verschlossen
- den Weg wieder zurück gehen
- zu der Tür gehen, wo Victoria meinte sie lässt sich leicht öffnen
- **den Schlossknacker mit der Tür benutzen**
- in den Raum gehen
- hier stehen mehrere Monitore
- **den Schraubenschlüssel vom Tisch nehmen**

- auf dem anderen Tisch liegt eine Tastatur
- **die Tastatur nehmen**
- **das biometrische Erkennungsgerät ansehen**
- Victoria braucht einen Fingerabdruck, aber nicht ihren
- das Videospiel auf dem Tisch ansehen
- in dem Raum in die Ecke zur Leiter gehen
- **neben der Leiter den grünen Knopf drücken**
- **dann die Leiter nach oben klettern**
- Victoria kommt hinter dem Gitter raus, dort wo die Leiche hängt
- **die Platte auf dem Boden ansehen**
- **da steht H061814**
- die Leiche ansehen
- das Seil am Baum ansehen
- **das Messer mit dem Seil am Baum benutzen**
- die Leiche liegt nun unten
- **Victoria nimmt den Sack vom Kopf der Leiche**
- es ist Garris
- **die Speicherkarte nehmen, die neben Garris liegt**
- auf dem Handy sind jetzt zwei Tondokumente
- **das Kit benutzen und die zwei Dokumente übertragen und analysieren**
- einmal ist die Stimme von Paloma zu hören und eine Datei ist defekt
- **durch die Luke zurück**
- **durch die linke Tür zu den Zellen**
- **dort die Leiter nach oben und durch die Luke gehen**
- zum Zaun gehen, wo der Mörder liegt
- **das Messer mit der Hand vom Mörder benutzen**
- Victoria hat nun einen Finger
- wieder zurück in den Bunker und in den Raum mit den Monitoren
- **den Finger mit dem biometrischen Erkennungsgerät benutzen**
- der Computer ist nun an
- **die Tastatur vor den Monitoren benutzen**
- **als Name Brain Jack anklicken und als Passwort 1884**
- die Zugangskontrolle anwählen
- bis auf eine Tür sind alle offen
- für die eine Tür ist ein Passwort erforderlich
- das Kamerasystem anwählen
- die Systeme A, B, C und D laufen
- das System 4 ist verschlüsselt
- **den Computerschlüssel aus dem Kit mit dem biometrischen Erkennungsgerät benutzen**
- dann wieder die Tastatur benutzen
- **die Kamerasysteme anwählen**
- System 4 geht jetzt
- **Victoria spricht mit Karson**
- der ist mit Paloma im Keller bei der Säge
- es geht kurz mit Paloma weiter



- **mit dem Stuhl zur Säge rollen**, aber auf die Scherben auf dem Boden aufpassen (nicht über die Scherben fahren mit dem Stuhl)
- **die Säge benutzen** um die Handfesseln zu durchtrennen
- **dann mit dem Stuhl zum Tisch rollen**
- **dort den Schlüssel nehmen**
- Paloma flüchtet in den Computerraum im Keller
- weiter geht es mit Victoria
- **das Kamerasystem 4 benutzen und im Keller die Tafel ansehen** (beim Tank)
- dort steht die Nummer D090746
- **zur Zugangskontrolle wechseln**
- **die obere Tür anwählen und den Code D090746 B2 eingeben**
- die Tür öffnet sich und lockt Karson von Paloma weg
- Karson und Victoria treffen sich in dem Gang wo die Spitzen in der Wand sind
- dort kommt jetzt Feuer raus
- weiter geht es mit Paloma
- zum Schrank gehen
- **den Schrank öffnen**
- **das Regalbrett nehmen und dann mit der Tür benutzen**
- zum Computer gehen
- **das Telefon benutzen und Victoria anrufen**
- Hawker taucht auf und der erschießt Karson und nimmt Paloma mit
- den Raum mit dem Computer verlassen
- **zum Bunker mit den Zellen gehen und dort die Leiter nach oben steigen und durch die Luke klettern**
- das Handy klingelt
- es ist Hawker
- in die Küche gehen

## **Im Haus / Keller:**

- dann in den Keller gehen zur Säge
- **dort den Lötkolben nehmen**
- durch die Tür neben dem Tank gehen
- Victoria ist auf dem Gang mit dem Absperrhahn
- wieder zurück gehen
- in einer Ecke vom Keller riecht es seltsam
- **die elektronische Nase aus dem Kit mit der Probe benutzen**
- **dann die Computeranalyse benutzen**
- es ist Chloroform
- zum Computerraum im Keller gehen
- **die Leiche von Karson ansehen**
- **den elektronischen Schlüssel nehmen**
- **das Einschussloch in der Wand ansehen**
- **mit der Probenentnahmezange die Kugel aus der Wand holen**
- **dann die Kugel analysieren**

- **die Pistole auf dem Boden ansehen**
- das Handy klingelt wieder
- es ist Hawker
- den Keller verlassen

### **Vor dem Haus:**

- am Pfosten ist auch ein Einschussloch
- **mit der Probenentnahmezange die Kugel entnehmen**
- **dann die Kugel analysieren**
- wieder ins Haus gehen

### **Im Haus / Keller / Computerraum:**

- zum Computer gehen
- **das Papier im Drucker ansehen**
- den Computer benutzen
- das Passwort wurde wieder geändert
- zur anderen Tür in dem Raum gehen (neben Schrank)
- sie ist verschlossen
- **den elektronischen Schlüssel von Karson mit dem Schloss neben der Tür benutzen**
- Hawker ruft wieder an
- zum Computer gehen
- **den Computer benutzen**
- Victoria sieht Paloma auf dem elektrischen Stuhl
- **mit Hawker sprechen**
- er gibt Viktoria eine Chance Paloma zu retten
- zum Keller gehen (wo die Säge ist)

### **Im Haus / Keller:**

- zwischen Viktoria und Hawker ist ein Feuer
- Viktoria wird in die Vergangenheit versetzt

### **Chicago, Atelier, 03.01.2005**

- Victoria muss das brennende Atelier verlassen
- **die Kette und den Haken vom Boden aufheben und miteinander kombinieren**
- **den Umhang aus dem Inventar mit dem Waschbecken benutzen**
- die den Fässern ist eine Stange
- **den Umhang mit dem brennenden Fass benutzen**

- **dann die Stange nehmen**
- Richtung Waschbecken gehen und nach hinten zum Fenster
- **die Stange mit dem Fenster benutzen**
- **die Kette mit dem Balken benutzen**
- dann schwingt sich Victoria auf den Balken und von dort aus dem Fenster
- zurück in der Gegenwart

## Haus des Mörders 28. Oktober 2008

### Im Haus / Keller:

- Victoria rennt durch die Flammen
- zur Gasflasche gehen
- **das Rad an der Gasflasche zudrehen**
- **beim Ofen ist ein Schalter um das Fenster zu öffnen**
- **auf der anderen Seite vom Ofen ist ein weiterer Schalter zum Öffnen der Fenster**
- **mit dem Schraubenschlüssel das Rad vom Ofen entfernen**
- **bei dem Destillierapparat ist auch ein Schalter**
- den Schalter benutzen, um ein Fenster zu öffnen
- die Tastatur am Destillierapparat ansehen
- **die Tastatur nehmen**
- die Tür beim Weinregal ist wieder verschlossen
- **die Tastatur vom Destillierapparat mit dem Schloss benutzen**
- **den Code D090746B2 eingeben**
- durch die Tür gehen
- **das Rad vom Ofen mit dem Absperrhahn benutzen**
- die Flammen sind weg
- **zum Computer gehen und die Kameras ansehen**
- bei Kamera C ist Hawker in der Küche zu sehen

### Im Haus / Küche:

- in die Küche gehen
- Hawker verschwindet
- **das C4 und den Zünder nehmen und beides miteinander kombinieren**
- wieder zurück in den Keller gehen und von dort in den Bunker

### Bunker:

- auf dem Gang gibt es eine verschlossene Tür
- Victoria hat gesagt das das Schloss eine andere Farbe hat

- zu der Tür gehen
- **das C4 mit dem Zünder mit der Tür benutzen**
- **LötKolben mit Verlängerungskabel kombinieren und mit dem C4 benutzen**
- das Verlängerungskabel liegt beim Raum mit dem Computer
- **das Kabel mit der Steckdose benutzen**
- die Tür wird gesprengt
- in den Raum gehen
- Paloma sitzt hinter Panzerglas
- in der Ecke steht ein Schrank für Gegenstände ablegen
- den Computer ansehen
- **die Tastatur mit dem Computer benutzen**
- **dann Kamera E anwählen**
- Victoria sieht Hawker bei den Tanks und er hat einen Peilsender ins Handy von Viktoria eingebaut
- sie legt den Peilsender auf den Tisch
- **den Peilsender nehmen**
- durch die Tür beim Computer in den Tankraum gehen

### **Bunker / Tankraum:**

- von der Tür aus sieht man am Ende des Ganges einen Ventilator
- rechts und links am Bildschirmrand erscheinen Pfeile, damit sich Viktoria drehen kann
- **den Schalter links neben dem Ventilator betätigen**
- jetzt sind die Schritte von Viktoria nicht mehr so laut zu hören, weil der Ventilator mehr Lärm macht
- zurück zur Eingangstür gehen
- dann nach rechts drehen und bis zur Wand gehen
- dann nach links drehen und bis zum zweiten Tank gehen
- hinter dem Tank sitzt Hawker
- **den Peilsender mit dem unteren Tank benutzen und dann umdrehen und zum Ventilator laufen**
- **von dort aus dann nach rechts gehen in Richtung der offenen Tür**
- so weit gehen bis die Zwischensequenz beginnt
- Viktoria erschießt Hawker
- **das beschädigte PDA und die geladene Pistole nehmen**
- die Leiche ansehen
- **den blauen elektronischen Schlüssel nehmen**
- nach rechts in den kleinen offenen Raum gehen
- **den Dietrich und das Verbindungskabel nehmen**
- **die Schreibtischschublade mit dem improvisierten Dietrich öffnen**
- **das Teppichmesser nehmen** und das Foto ansehen
- die Pinnwand ansehen
- das Foto und die Merkliste an der Pinnwand ansehen
- **wichtig ist die Merkliste anzusehen** (da steht das Wort Nemesis drauf)
- an der anderen Seite vom Raum steht eine Werkzeugkiste

- **die isolierte Drahtschere nehmen**
- den Raum verlassen

## **Bunker / Computerraum:**

- **das PDA mit dem Verbindungskabel kombinieren**
- **dann das PDA mit dem biometrischen Gerät benutzen**
- **dann den Computer benutzen**
- das Passwort wurde wieder geändert
- **das Passwort lautet jetzt : Nemesis** (von der Merkliste)
- die PDA Datei aufrufen und die Nemesis Datei ansehen
- da steht ein Code: A64571
- wieder zum Tankraum gehen
- von dort zu der Tür an der Seite gehen
- **die Tür mit dem blauen elektronischen Schlüssel öffnen**

## **Bunker / elektrischer Stuhl:**

- Hawker hat vorgesorgt und es startet ein Video
- Viktoria hat nur eine Chance um Paloma zu befreien
- in die Ecke hinten links gehen
- auf dem Boden ist eine Abdeckung
- **die Abdeckung ansehen und dann die Nahansicht verlassen**
- **mit der Pistole auf die Abdeckung schießen**
- die Abdeckung fällt herunter
- unter der Abdeckung ist ein Dimmer
- **mit dem Teppichmesser die Isolierung aus der Abdeckung schneiden**
- **die Isolierung nehmen und dann die Isolierung mit dem Dimmer benutzen**
- jetzt zu Paloma gehen
- **den elektrischen Stuhl ansehen**
- **die vier Fesseln mit dem provisorischen Dietrich öffnen**
- Paloma ist frei, aber noch sind sie nicht in Sicherheit
- sollte Viktoria Paloma nicht schnell genug befreien, dann stirbt Paloma und die Speicherstände vom Spiel verschwinden
- um die Speicherstände wieder frei zu schalten muss man im Lademenü auf das Fragezeichen unten rechts klicken und das Passwort: Veronicalake eingeben
- dann lassen sich die Speicherstände wieder laden und man kann einen neuen Versuch starten
- Viktoria geht jetzt zum Schaltkasten an der Wand
- **den Schaltkasten öffnen und die Tastatur aus dem Schaltkasten nehmen**
- wieder in den Tankraum gehen
- zum Schrank neben der Tür gehen
- **die Tastatur mit dem Schrank benutzen**
- **dann den Code: A64571 eingeben**
- die Schranktüren öffnen

- im Schrank ist eine Bombe
- unten links kann man eine Skala ablesen
- es müssen drei Kabel durchtrennt werden
- die Zahlen der drei Kabel muss 24 ergeben
- **mit der isolierten Drahtschere die folgenden Kabel durchtrennen:**

**Kabel 16**

**Kabel 01**

**Kabel 07**

- endlich geschafft
- Viktoria und Paloma können das Haus verlassen

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 18.11.2013

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@t-online.de)

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