

Still Life

The East coast killer

Lösungshilfe by Locke

Still Life 2 enthüllt das lang erwartete Ende von Still Life und liefert so einen neuen Fall für Victoria McPherson.

Im Herbst 2008, wird Victoria nach Maine geschickt, wo AUDREY DUNNIGANS Körper gerade gefunden worden ist. Die Vorgehensweise und das Video, dass der Polizei und der Presse geschickt wurden, lassen in ihr keinem Zweifel aufkommen.

Das Ostküsten-Phantom hat wieder angeschlagen!

Keine Anhaltspunkte gab es durch die Autopsie, weil der Serienmörder sorgfältig den Körper des Opfers gewaschen hat. Wieder einmal hat der Mörder wohl keine Fehler gemacht.

Von ihrem Motelzimmer aus stolpert Victoria über eine Reportage von PALOMA HERNANDEZ, dem Journalisten, der alles zu den Verbrechen des Ostküsten-Mörders zusammengetragen hat.

HERNANDEZ war wegen des sehr zähen Fortgangs der Ermittlungen durch den FBI und Victoria äußerst kritisch.

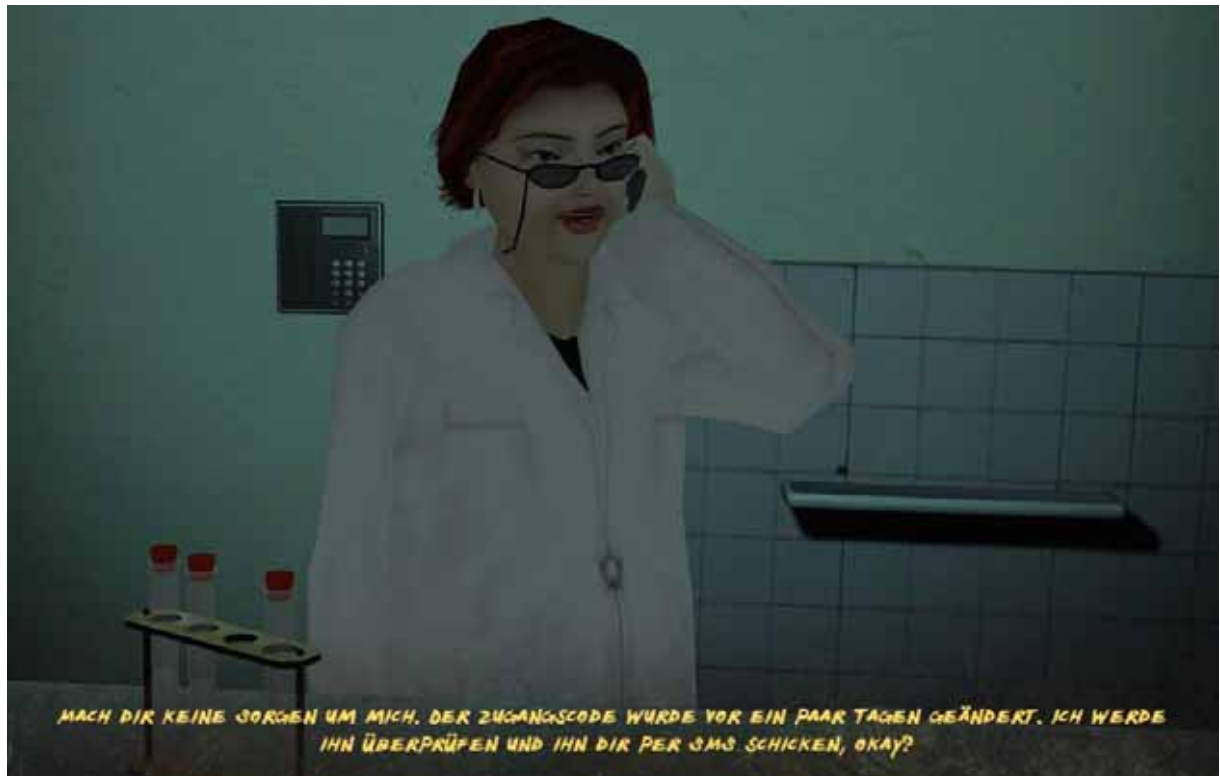
Das hindert HERNANDEZ jedoch nicht daran mit Victoria zu telefonieren und mit ihr ein Treffen am Abend zu vereinbaren.

HERNANDEZ behauptet, einige Anhaltspunkte auf dem Mörder im Besitz zu haben.

Victoria lehnt strikt ab.

Etwas später fällt Paloma in die Hände des Mörders.....

Nach einem kurzen Prolog begeben wir uns in die Haut von Victoria McPherson!



Wir unterhalten uns mit Claire über alles Mögliche u. bitten sie um das Passwort für den FBI-Computer. Sie verspricht es uns per Mail zu senden. Nun machen wir uns über unsere Unterlagen her!



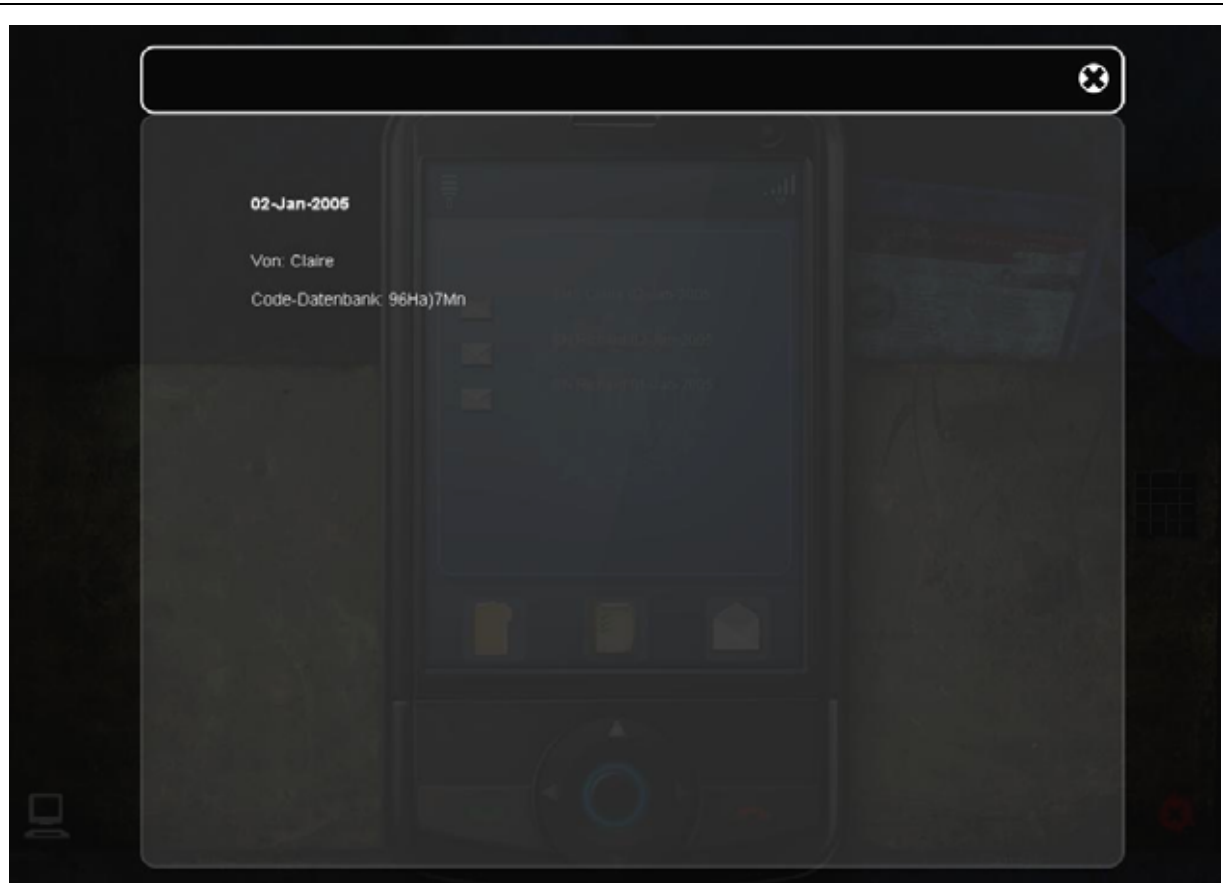
Diese schauen wir uns genau an u. gehen anschließend zu unserem Lläppi um einen Datenabgleich vorzunehmen.



Natürlich ist der Akku wieder leer, wir suchen das **Netzgerät**,
finden es auch u. erwecken unser Läßpi zum Leben.



Wir beginnen mit der Suche im Internet, müssen dann aber unser
Handy bemühen u. Claires Mail lesen.



Sie hat uns das Passwort für den FBI-Computer übermittelt u. wir können unsere Recherchen fortsetzen.



Das Ergebnis überrascht uns u. wir düsen nach Chicago!

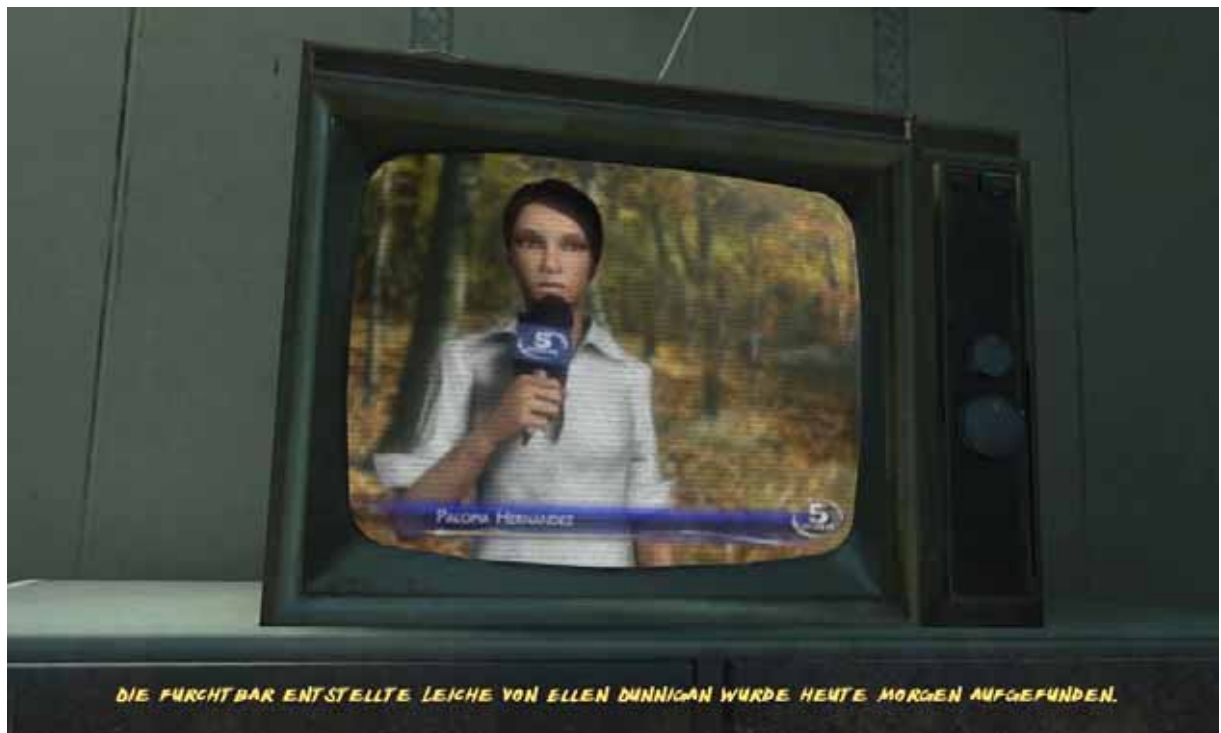


Unser Handy erweckt uns aus dem Fernsehschlaf u. wir unterhalten uns mit Claire die uns die letzten Untersuchungsergebnisse mitteilt!



ABSOLUT NICHTS ... DIE LEICHE WURDE SORGFÄLTIG VON ALLEN HINWEISEN GEREINIGT, DIE UNS AUF DIE SPUR DES KILLERS HÄTTEN FÜHREN KÖNNEN.

Danach verabschieden wir uns von Claire u. widmen uns dem aktuellen Fernsehprogramm.



Der „Ostküsten-Killer“ hat wieder einmal zugeschlagen, berichtet die Reporterin PALOMA HERNANDEZ u. lästert über unsere Ermittlungserfolge!



Nach Beendigung der Reportage meldet sich unser Handy zu Wort u. PALOMA HERNANDEZ unterbreitet uns ein Angebot!



**Sie hat angeblich einen Informanten, möchte sich mit uns in einem Hotel treffen u. einen Deal abschließen!
Wir weisen sie darauf hin dass das Zurückhalten von Informationen strafbar ist u. lehnen dankend ab.
Einen erneuten Anruf nehmen wir nicht entgegen, was wohl ein Fehler war!**

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Nun spielen wir in der Haut von PALOMA HERNANDEZ weiter!



**Als wir versuchen Victoria McPherson nochmals zu erreichen,
klingelt es an unserer Haustür.
Wir öffnen sie u. erschrecken fürchterlich, denn vor uns steht der
„Ostküsten-Killer“!**



**Er schlägt uns das Handy aus der Hand u. wir fliehen in
panischer Angst um uns irgendwo im Haus zu verstecken.
Aber unser Versteck wird aufgespürt u. ein Betäubungsgas
hinein geleitet.
Nach einer Weile erwachen wir u. sehen unseren Freud mit einer
Videokamera in der Hand!**



Haus des Mörders, 23. Oktober 2008, 22:30



Wir versuchen uns mit ihm vernünftig zu unterhalten, aber leider ohne viel Erfolg.

Nach dieser kurzen Unterhaltung verlässt er den Raum, um sich um unseren Informanten zu kümmern u. wir sehen uns um.



Im Spiegel sehen wir dass ein „Schmuckstück“ unseren Hals ziert.
Wir öffnen die Schublade u. entnehmen ihr eine **Nagelfeile**.



Nun erleichtern wir den Fernseher um seine **Antenne** u. reißen
das stromführende Kabel aus dem Fernseher.



**Jetzt entfernen wir, mit Hilfe der Nagelfeile, die Platte u. eine Schalttafel kommt zum Vorschein!
Nun schnappen wir uns die Antenne u. betätigen den Lichtschalter damit.**





**Jetzt stecken wir das stromführende Kabel in die Schalttafel u.
haben ein Problem weniger!**

**Nun gehen wir zum Herd, öffnen ihn u. entdecken einen
halbverbrannten Prospekt.**

Wir nehmen den **Schürhaken mit u. entfernen damit die Bretter
vom Fenster.**

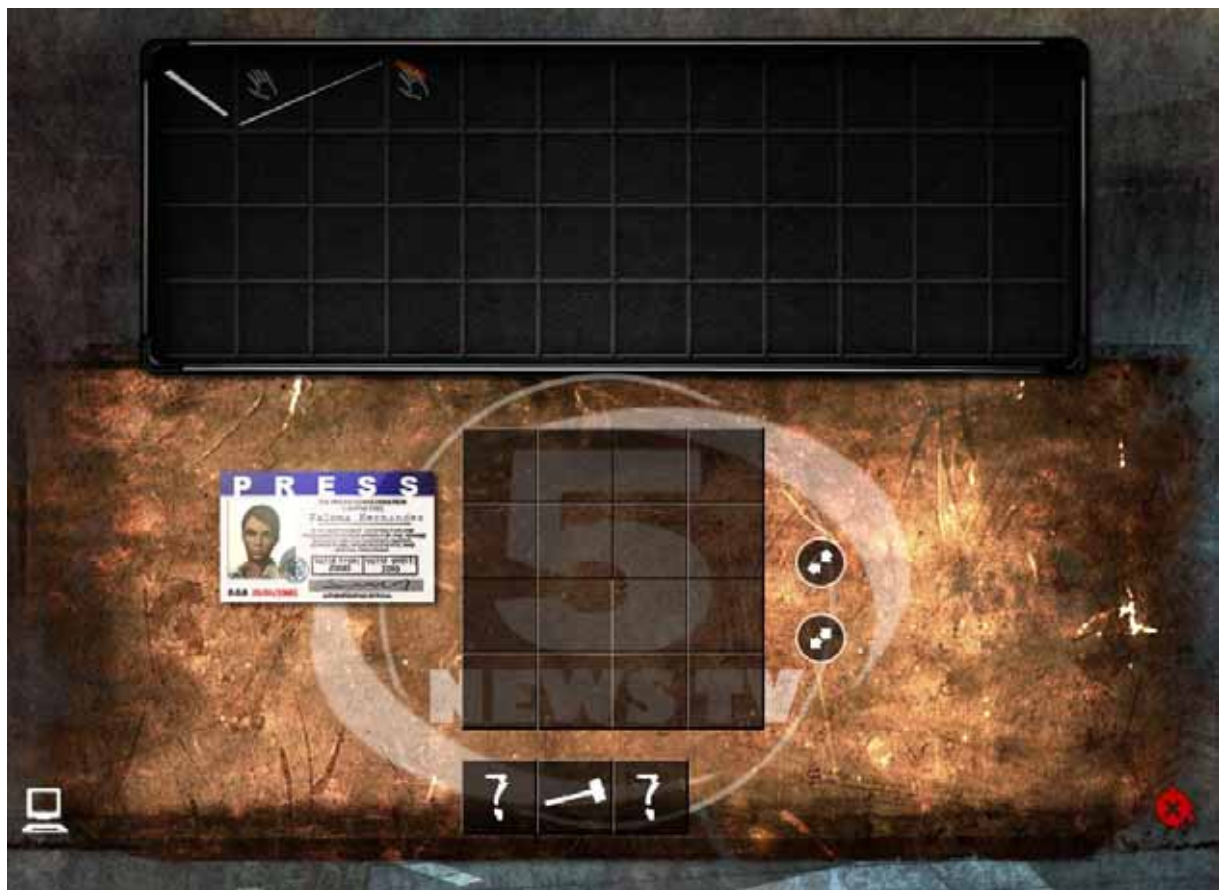
**Durch diese Aktion haben wir
die Fähigkeit „demolieren“ bekommen!**





**Das Fenster wäre nun freigelegt u. wir müssen uns nun überlegen
wir heil nach unten gelangen.
Dabei könnte uns die Matratze helfen, aber dazu müssen wir
unser **Inventar im Kleiderschrank zwischenlagern!****



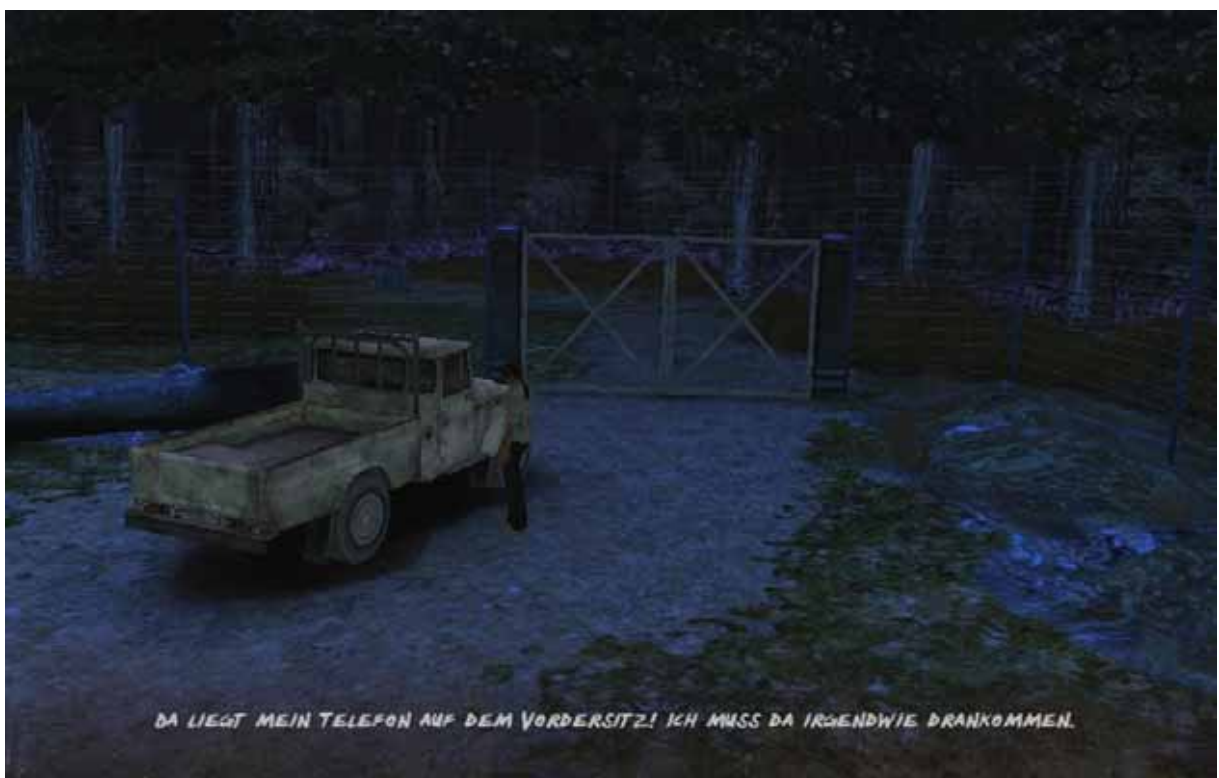


Nun schnappen wir die **Matratze**, werfen sie aus dem Fenster u. springen hinterher.





Wieder an der frischen Luft, gehen wir zum Lkw u. sehen unser Handy auf dem Vordersitz liegen.



DA LIEGT MEIN TELEFON AUF DEM VORDERSITZ! ICH MUSS DA IRGENDWIE DRANKOMMEN.

**Aber wie können wir es erreichen?
Die Werkzeugkiste, welche wir auf der Ladefläche entdecken,
können wir nicht öffnen.
Wir schauen uns weiter um.**



Neben dem Haus finden wir eine **Leiter**, wir stecken sie ein u. schauen die Bahnschwelle an.



Auf ihr können wir die Buchstaben **B.A.R.** entdecken!
Was sie wohl zu bedeuten haben?



Mit Hilfe der Leiter klettern wir wieder in unser Gefängnis u. holen unsere **Habseligkeiten** aus dem Kleiderschrank.



Mit Hilfe des Schürhakens öffnen wir die Tür des Lkws u. können unser **Handy** wieder in Besitz nehmen.
Leider nutzt es uns wenig, da sein Akku leer ist!



Unter dem Fahrersitz hat sich ein **kl. Schlüssel** verkrochen, wir nehmen ihn u. öffnen damit die Werkzeugkiste.



Wir schauen uns den Inhalt genau an, nehmen **Ladegerät** u. **Diktafon** u. begeben uns wieder in unser Gefängnis.



Hier trennen wir das Ladegerät vom Diktafon, verbinden es mit unserem Handy u. laden es etwas an der Steckdose auf.



Nun rufen wir **Victoria McPherson an u. berichten ihr, soweit es uns möglich ist, von unserem Aufenthaltsort.**



Die Tür öffnet sich u. wir sind wieder in der Hand des Killers!

Jackman, 23. Oktober 2008, 21:00

**Nun schlüpfen wir wieder in die Haut von
Victoria McPherson.**



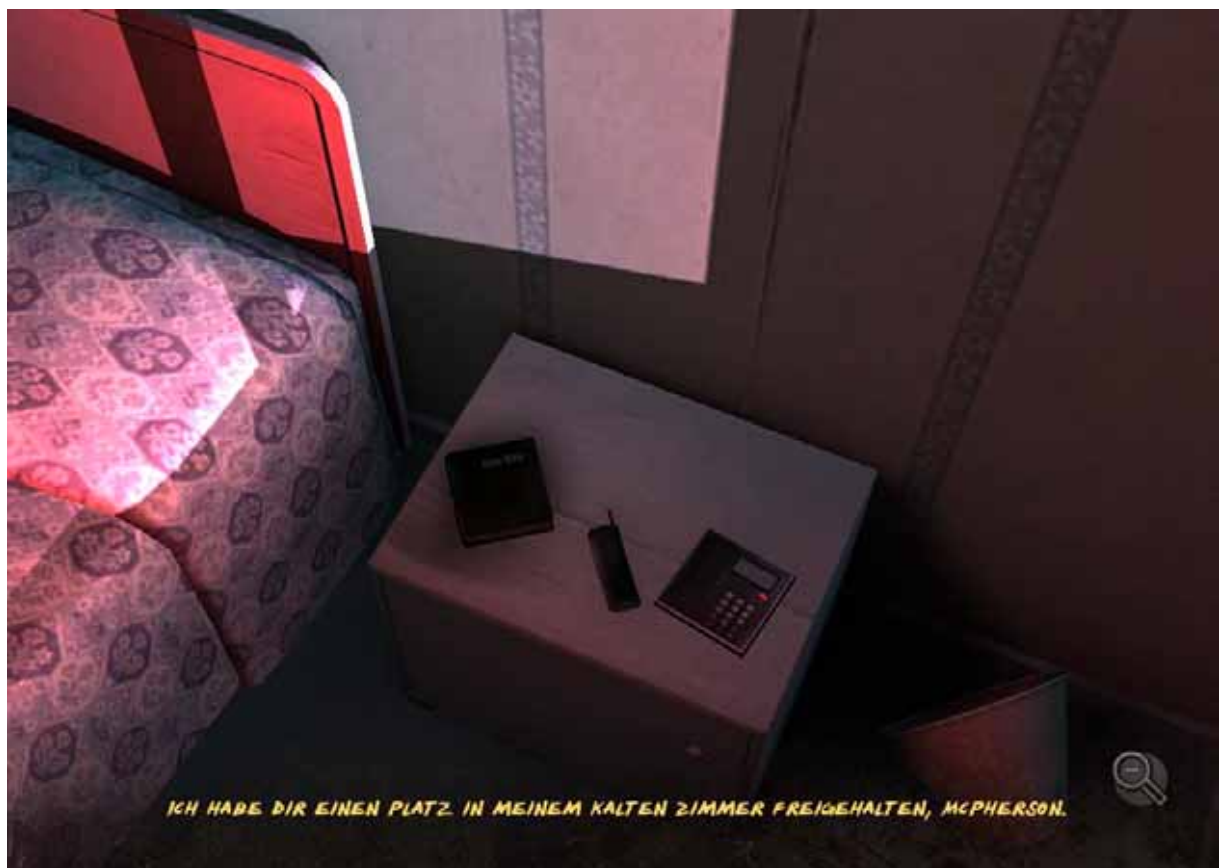
**Mit unserem Kollegen Garris schauen wir uns das Hotelzimmer
von PALOMA HERNANDEZ genau an.**



Wir erhalten das neue **CSIA-Kit** u. machen uns auf um alle Räume gründlich zu untersuchen.



Mit Hilfe des **3D-Scanners** übernehmen wir den **Fußabdruck** in die Datenbank.



Wir hören Telefon u. Anrufbeantworter ab u. bei uns kommt Freude auf!



Mit Hilfe der **elektronischen Nase** übernehmen wir den **Duft** aus dem Lüftungssystem.



Mit Hilfe der **Pinzette** entnehmen wir eine **Faserprobe**.



Mit Hilfe des **Spurensicherungssprays** entdecken wir einen **Blutfleck** u. entnehmen, mit einem **Tupfer**, eine **Probe**.



Die, unter dem Bett liegende, Fernbedienung bearbeiten wir mit **Fingerabdruckpulver** u. sichern die **Abdrücke** mit dem **Scanner**.



Nun borgen wir uns von Garris den **elektrischen Schlossknacker** u. rücken damit dem Koffer zuleibe!



Es klappt u. wir können ihm eine Mini-DVD entnehmen u. in den Rekorder legen.



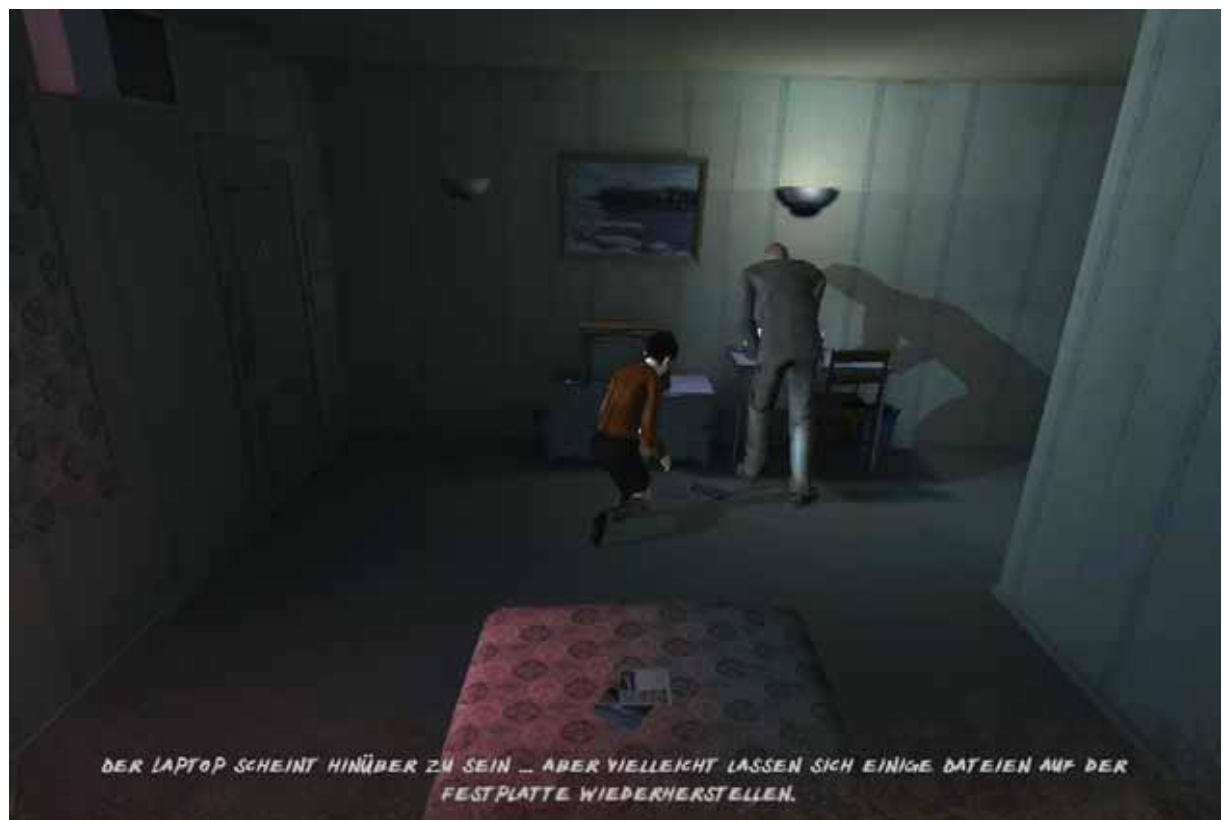
Wir sehen u. hören unseren ehemaligen Kollegen HAWKER u. beauftragen GARRIS ihn ausfindig zu machen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nun suchen wir weiter nach Beweisen u. schauen uns das Laptop an.



Wir nehmen den **Computer-Schlüssel** u. versuchen damit einige **Daten** zu retten.



Es klappt, u. wir können PALOMA HERNANDEZ Notizen lesen.



Da wir schon einmal dabei sind, überprüfen wir auch die restlichen Spuren.







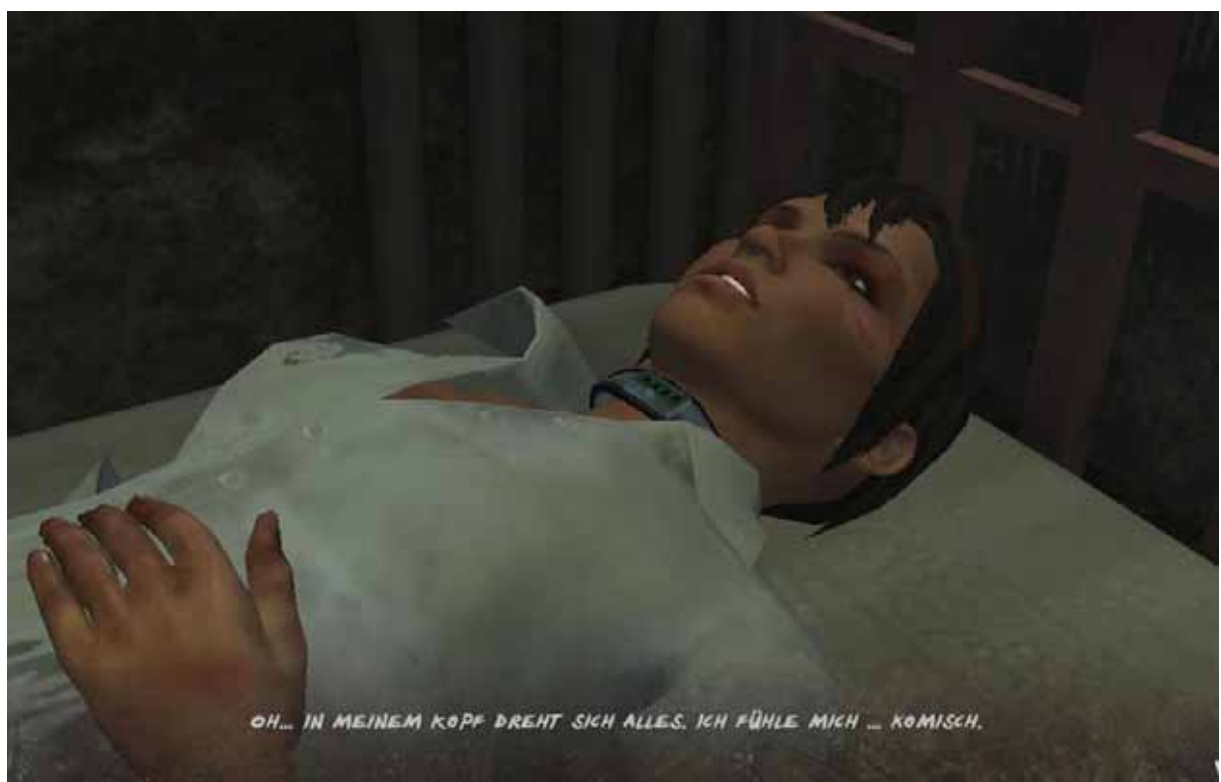
**Nun übertragen wir noch die aufgezeichnete Stimme u.
analysieren sie.**



Wir wenden uns GARRIS zu u. unser Handy meldet sich zu Wort.



Es ist PALOMA HERNANDES in deren Haut wir nun weiter spielen!



Durch das klingeln unseres Handys werden wir wach u. gehen hin.



Da es mitten zwischen Glasscherben liegt, müssen wir etwas vorsichtig sein um es zu erreichen.



Leider ist nicht das FBI am anderen Ende, sondern unser Killer.

Dieser erlaubt uns zu gehen, hat uns aber eine Dosis Gift verabreicht u. einige Fallen gebaut.



Wir legen das Handy in den Wandschrank, schnappen uns die **Matratze u. legen sie ebenfalls in den Wandschrank.**



Nun schieben wir das Bett unter den Arzneischrank u. entnehmen ihm ein **Fläschchen** u. **4 Reagenzgläser**.



Wir nehmen die Reagenzgläser aus dem Ständer u. kombinieren den Inhalt des gelben Reagenzglases in das Fläschchen.

Das Fläschchen können wir, um eine Testmöglichkeit mehr zu haben, mit Wasser auffüllen!

Bei der Farbe ist ein **Zufallsgenerator** im Spiel!

Der Inhalt des richtigen Reagenzglases **muss** eine schwarze Farbe annehmen!



Nun wenden wir das Reagenzglas auf den Presseausweis an, es geht uns besser u. unser „Freund“ beglückwünscht uns.



Nun stellen wir unsere „Chemikalien“ in den Wandschrank u. nehmen wir die **Matratze** wieder ins Inventar auf.



Wir legen sie auf die Scherben.



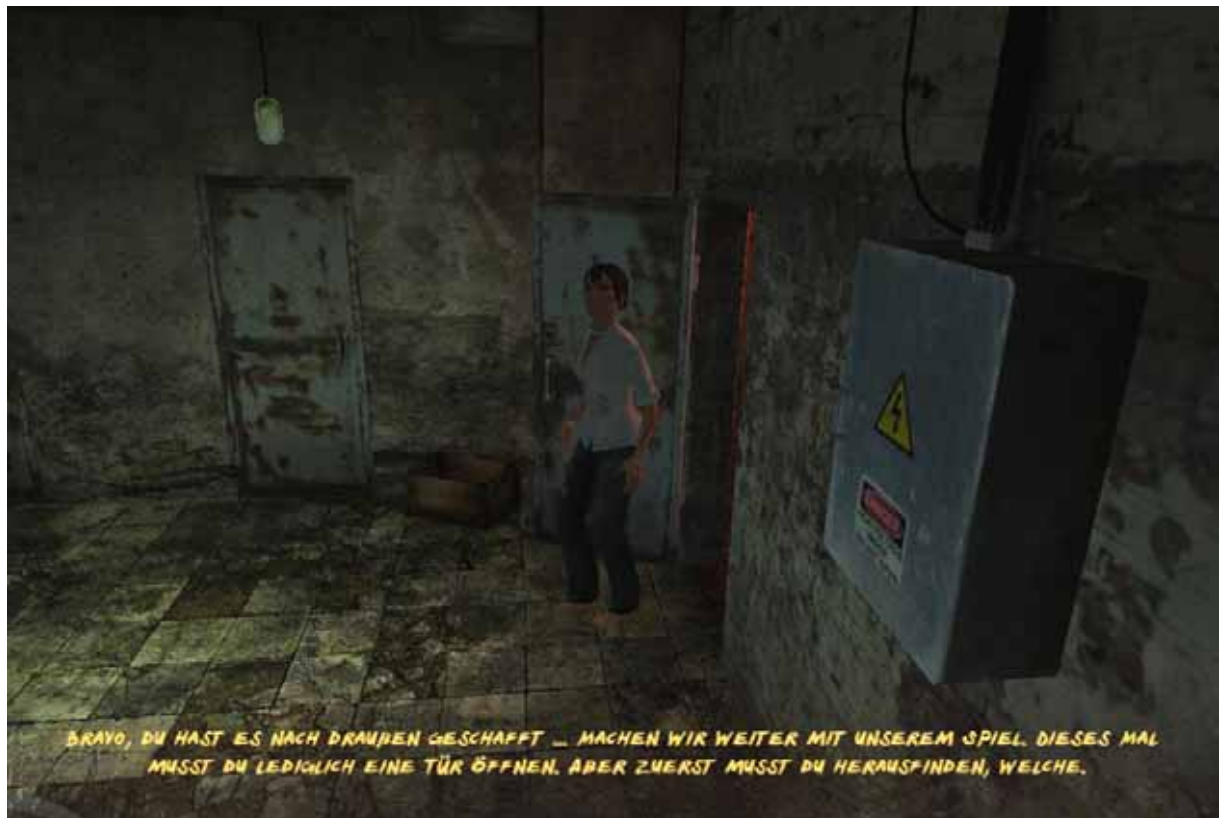
Nun können wir dem Kasten eine **Speicherkarte** (Inhalt wird **übernommen**) u. einen **sechseckigen Schlüssel** entnehmen.



Den Spind öffnen wir mit dem sechseckigen Schlüssel u. entnehmen einen **Pulverlöscher.**



Damit öffnen wir die Tür zum Nebenraum, betreten ihn u. werden wieder begrüßt.



Wir schließen die Tür, stellen den Schalter auf „0“ u. gehen, **nachdem** wir am Schaltkasten eine gewischt bekommen haben, wieder zurück.





Hier benutzen wir den Feuerlöscher, sorgen für einen Kurzschluss, gehen wieder in den Nebenraum u. stellen den Schalter auf „I“!



Nun schalten wir den Hauptschalter ein u. nehmen den **Draht mit.**



Nun gehen wir hinter den elektrischen Stuhl, schieben ihn nach vorn u. setzen uns darauf.



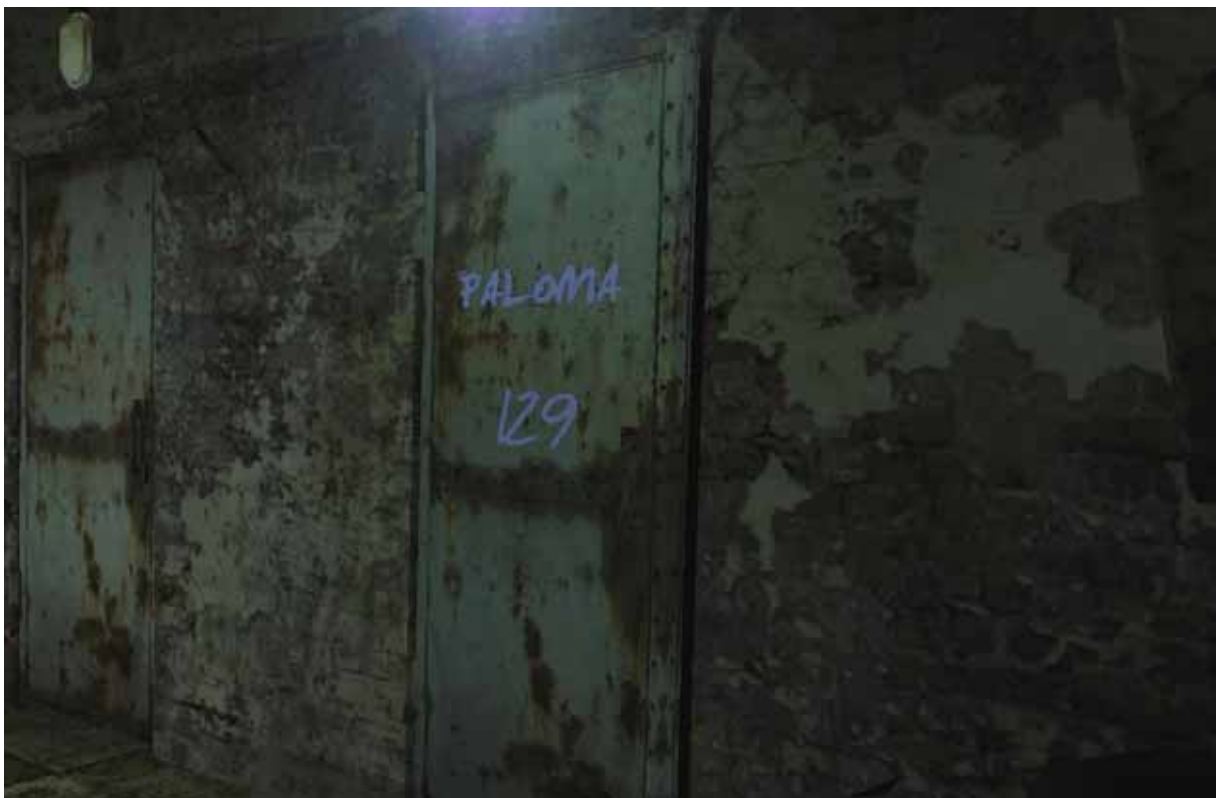
Jetzt betätigen wir den Hebel solange bis wir eine Tür mit unserem Namen entdecken u. uns ansehen.



Neben unserer Hand ist ein graues Kästchen das wir öffnen.



Wir stellen **129** Volt (50, 50, 20, 5, 5 u. -1) ein, betätigen den roten Button, bekommen einen geflimmert, unser „Freund meldet sich wieder u. die Tür öffnet sich.

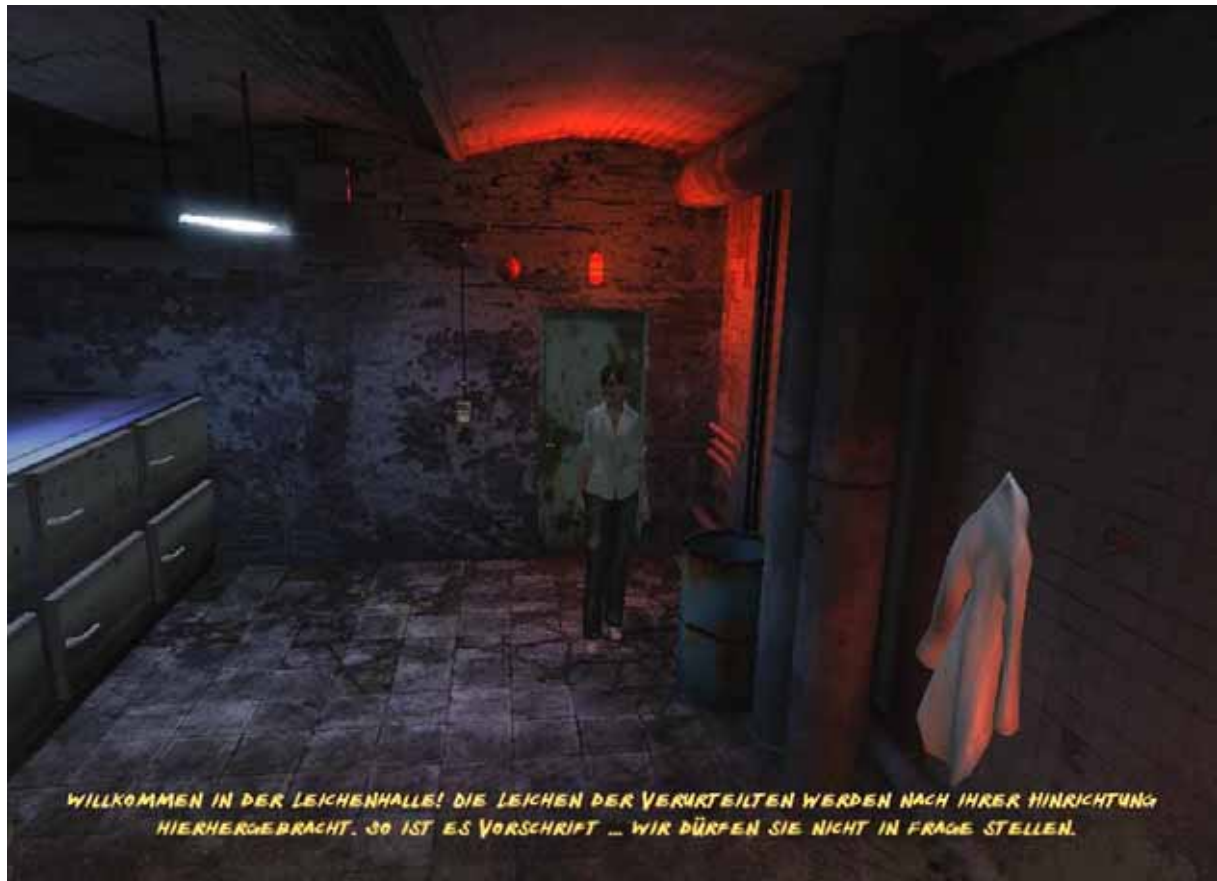




Wir gehen hindurch u. öffnen den Spind.



Die **leere Sprayflasche** nehmen wir mit u. gehen nach oben.



Hier werden wir abermals begrüßt u. schauen uns um.



Was mag es wohl mit den Kacheln auf sich haben, denken wir u. gehen weiter.



Jetzt versuchen wir uns, vor dem Spiegel u. mit Hilfe des Drahtes, von unserem Halsschmuck zu befreien!

Der Lösungshinweis befindet sich auf der Tafel (2324)!



Es klappt u. wir schauen uns den Gully an.



Leider können wir ihn nicht öffnen u. suchen uns etwas Passendes.



Wir schieben das Bett wieder auf die andere Seite, finden eine **Metallröhre** u. öffnen damit den Gully.



Den Schlüssel, der auf der abgeschnittenen Hand liegt, wird von einer Armee von fetten Ratten bewacht u. ohne Hilfsmittel fassen wir ihn nicht an.

Wir gehen zurück u. öffnen die Türen der 3 Leichenschränke.



Der jeweilige Code ist die Datumsangabe auf dem Rekorder.

1022 – 0229 – 0113



Jede Schaufensterpuppe hat ein Namensschild an ihrem Fuß, bei dem jeweils ein Buchstabe hervorgehoben ist.

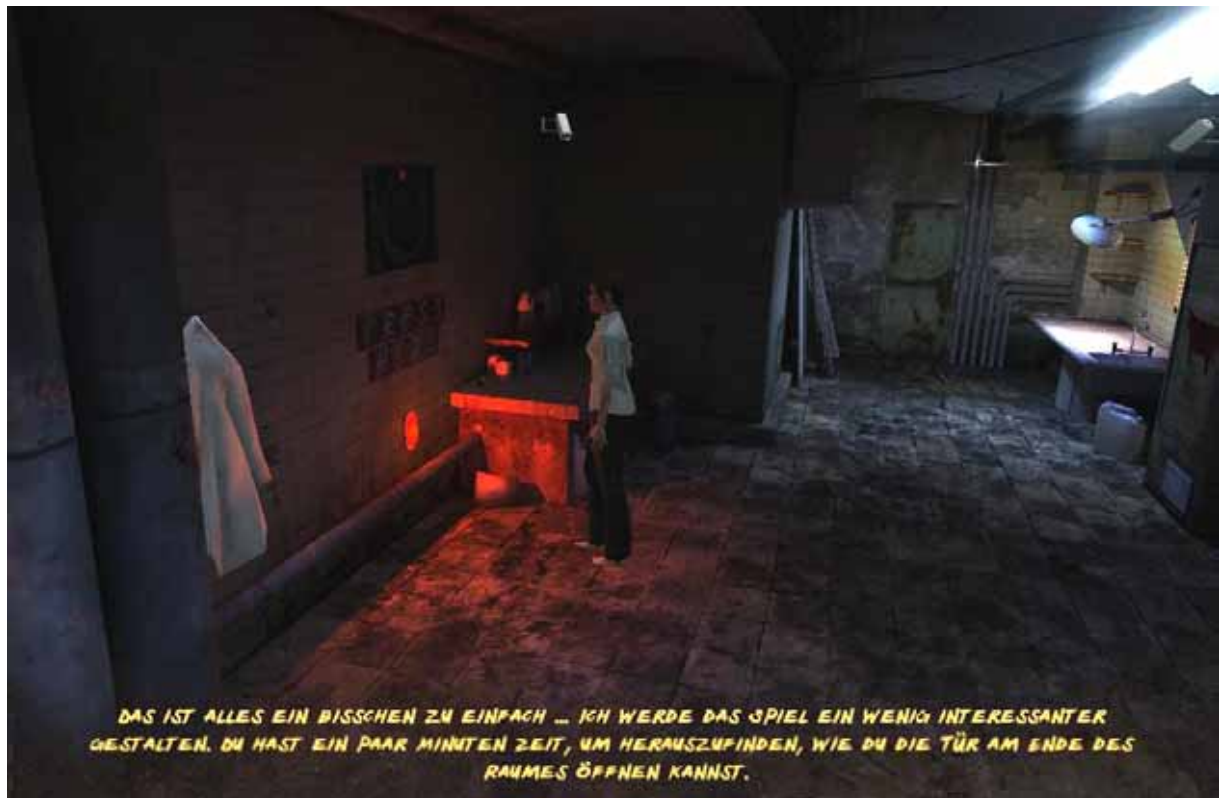
p - e - h



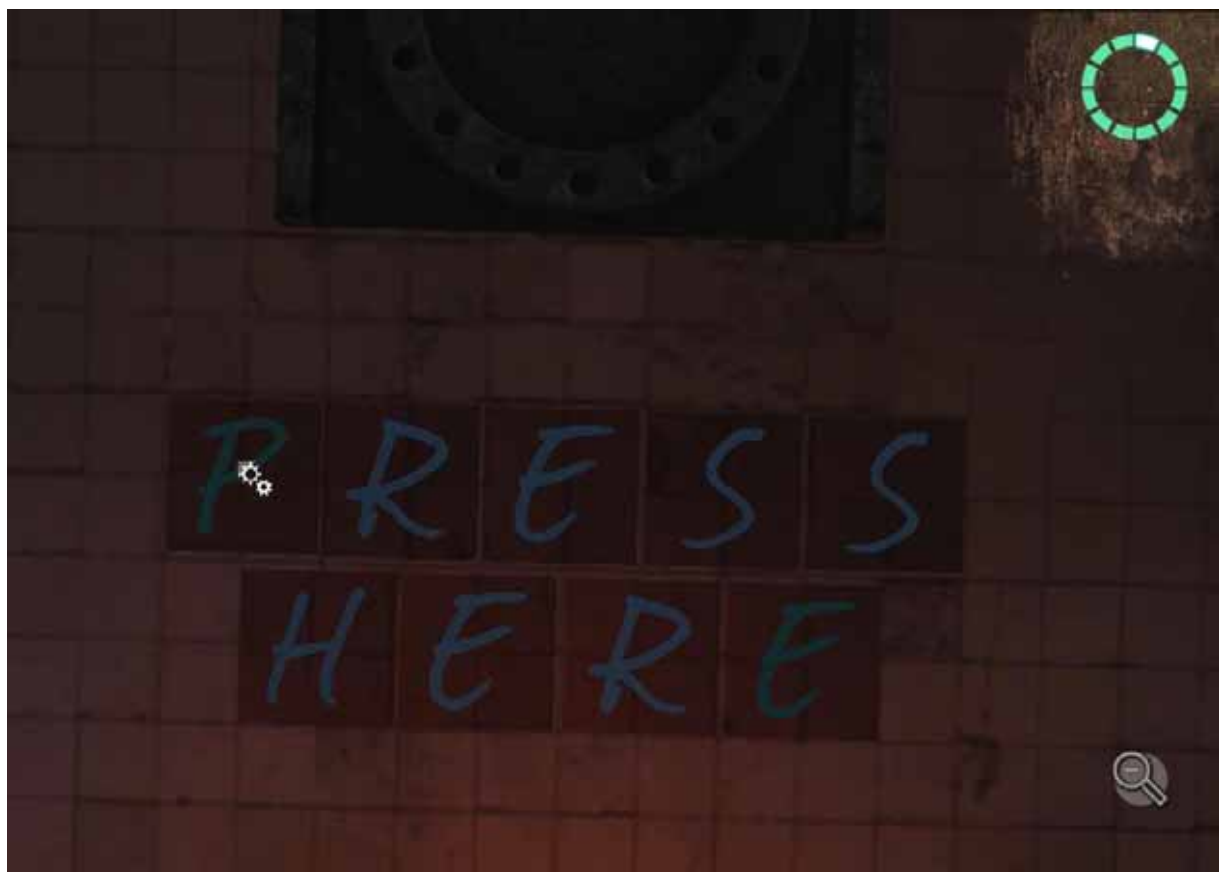
Nun besprühen wir die Fliesen mit unserer Flüssigkeit.

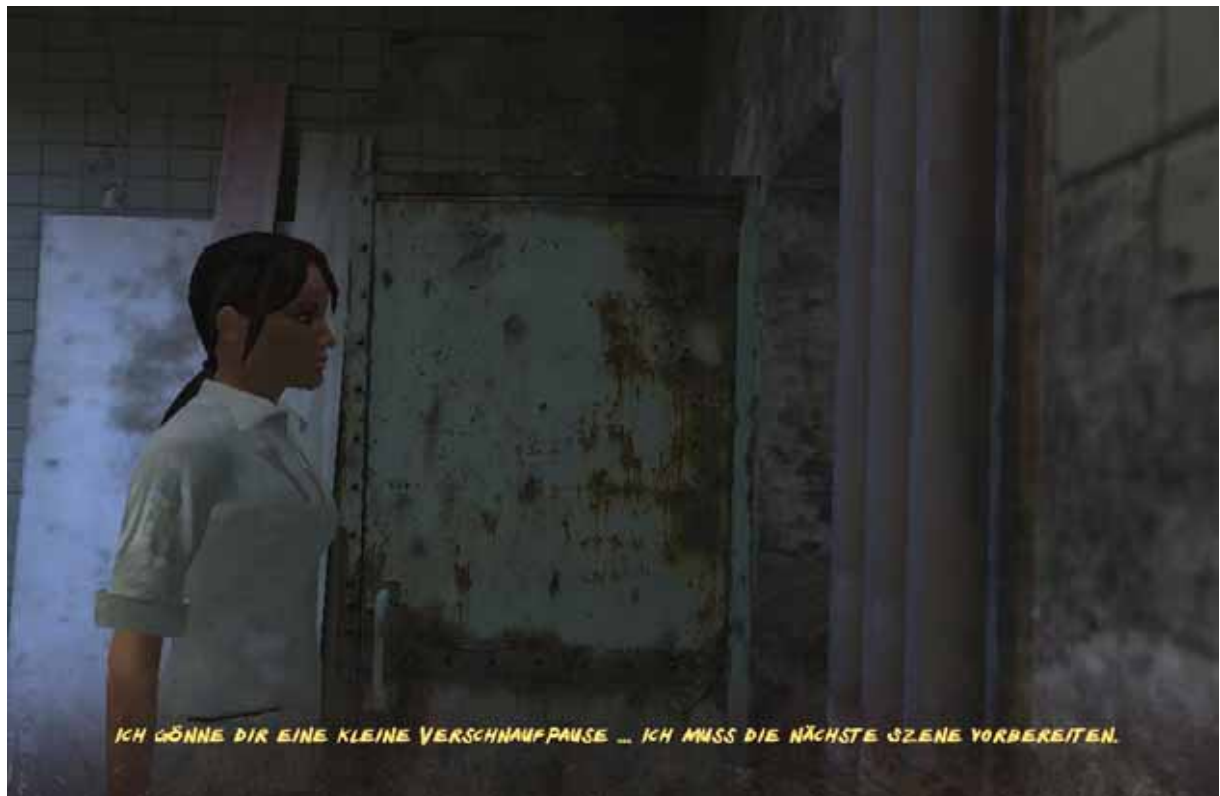


Nun können wir die Worte **PRESS HERE** erkennen u. unser „Freund“ meldet sich wieder.



Nach seiner Rede beginnt ein Count Down, wir drücken die Buchstaben **p – e – h**, der Count Down bricht ab u. die nächste Tür öffnet sich.

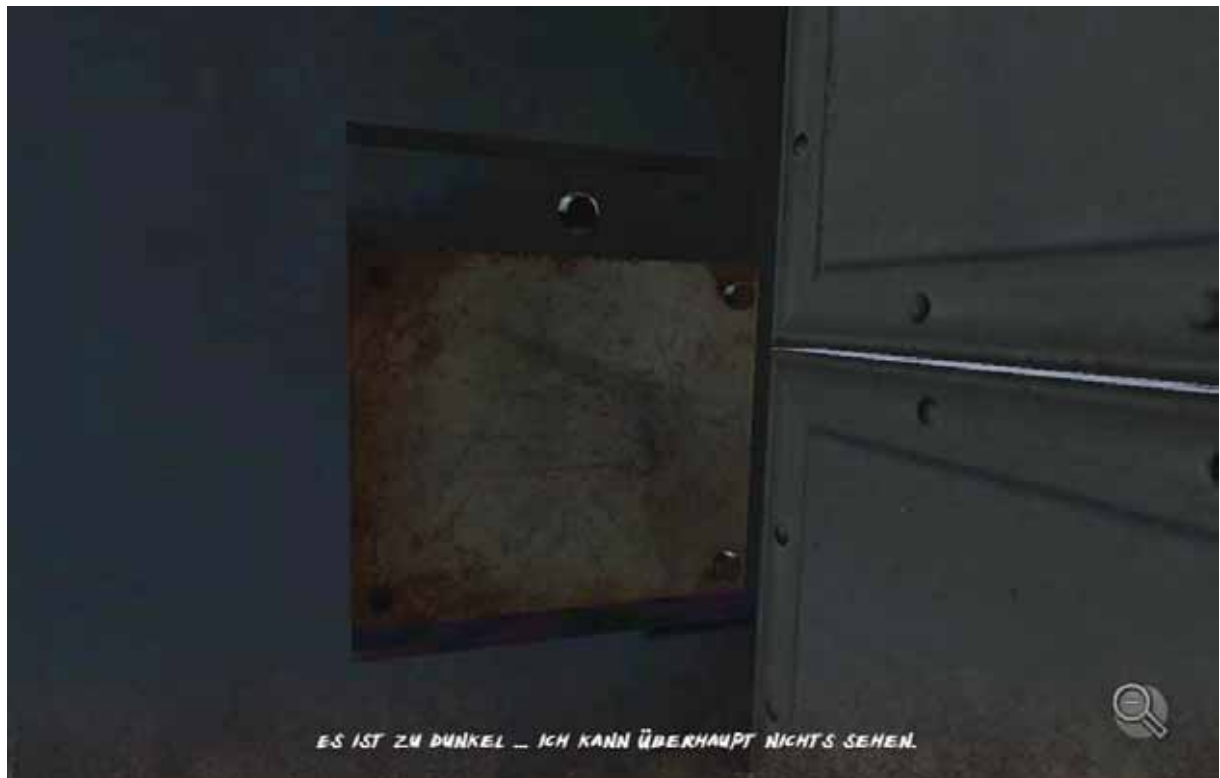




Wir werden wieder begrüßt u. da unser „Freund“ noch mit seinen Vorbereitungen beschäftigt ist, gehen wir wieder zurück!



Hier bearbeiten wir die Kuh mit dem Feuerlöscher u. steigen in den Lüftungsschacht.



Leider ist es hier ziemlich duster u. wir müssen uns etwas einfallen lassen!

Wir gehen zum Schaltschrank des elektr. Stuhles.



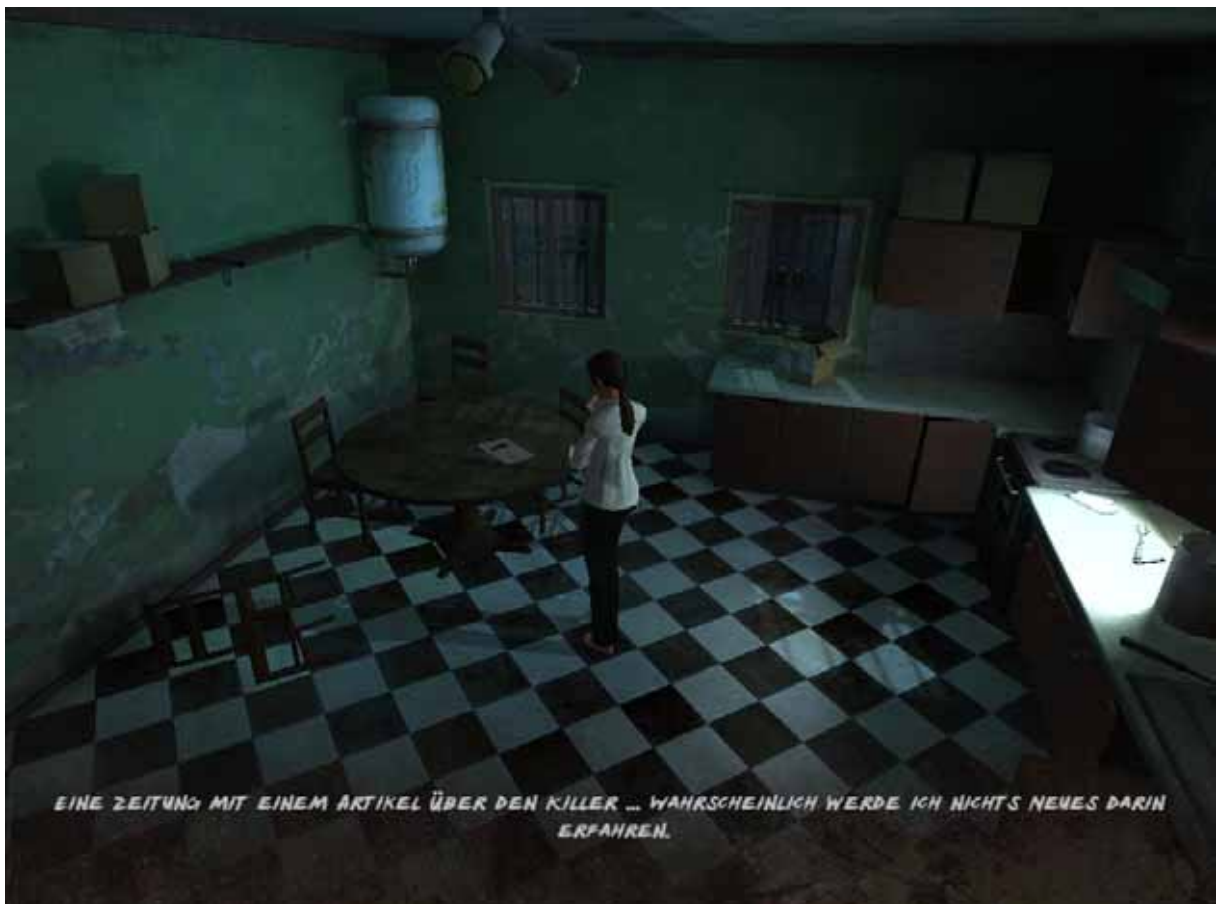
Diesen erleichtern wir um eine **Glühbirne u. gehen zurück.**



Wir installieren sie u. es werde Licht u. wir können, mit dem chirurgischen Instrument, den Sicherungskasten aufschrauben.



Nun klemmen wir unseren Draht ein u. unterbrechen den unteren Stromkreis mit dem chirurgischen Instrument u. fahren mit dem Speiseaufzug in die Küche.



Ausser einer Zeitung, mit einem Artikel über den Killer gibt es nicht viel zu sehen.



Wir gehen durch die nächste Tür, gelangen an die frische Luft u. lösen eine Falle aus.





CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nun schlüpfen wir wieder in die Haut von Victoria McPherson