

StillLife

The East coast killer

Lösungshilfe by Locke

Teil 3

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>





Vor dem Heizkessel liegt etwas, wir schauen es uns mit dem Mikroskop an, finden ein **Haarlocke, sichern u. analysieren sie. Es handelt sich hierbei um Kunsthaar einer Perücke!**



Neben dem Kessel steht eine Gasflasche u. auf der Werkbank liegt eine Kreissäge.



Hier bewundern wir das Weinregal, bemerken etwas im Hintergrund u. gehen weiter.



Wir öffnen die Fenster, schauen uns die Destillieranlage u. das alte Kassenbuch an.

Hier können wir z.Zt. nichts tun u. gehen nach oben ins Treppenhaus.



**Hier befindet sich eine Stahltür mit einer defekten Elektronik.
Wir holen GARRIS u. dieser repariert uns das Teil.**



Erwartungsvoll betreten wir den Raum.



Uns wird schwindelig!



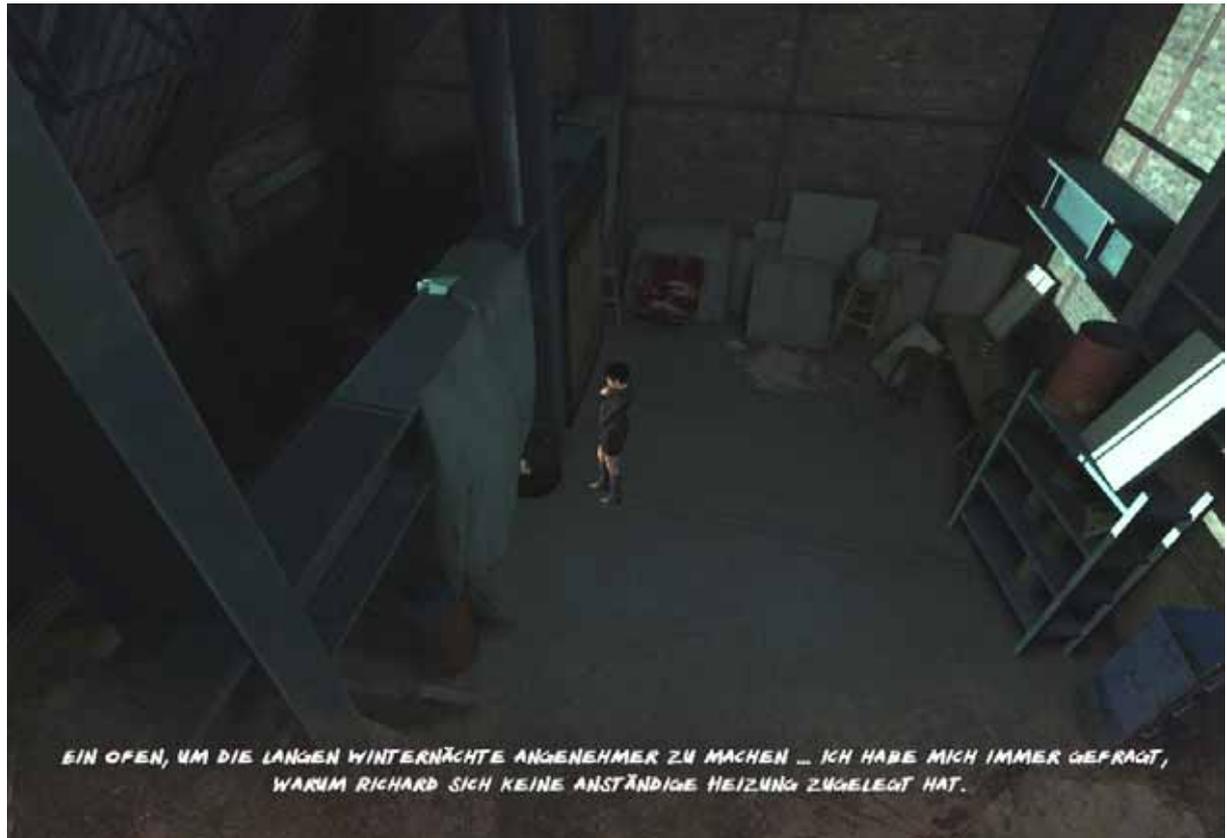
Es ist niemand zuhause u. wir sehen uns gründlich um!



Hier finden wir ein **flexibles Modelierwerkzeug**, schauen uns das Waschbecken an u. gehen weiter.



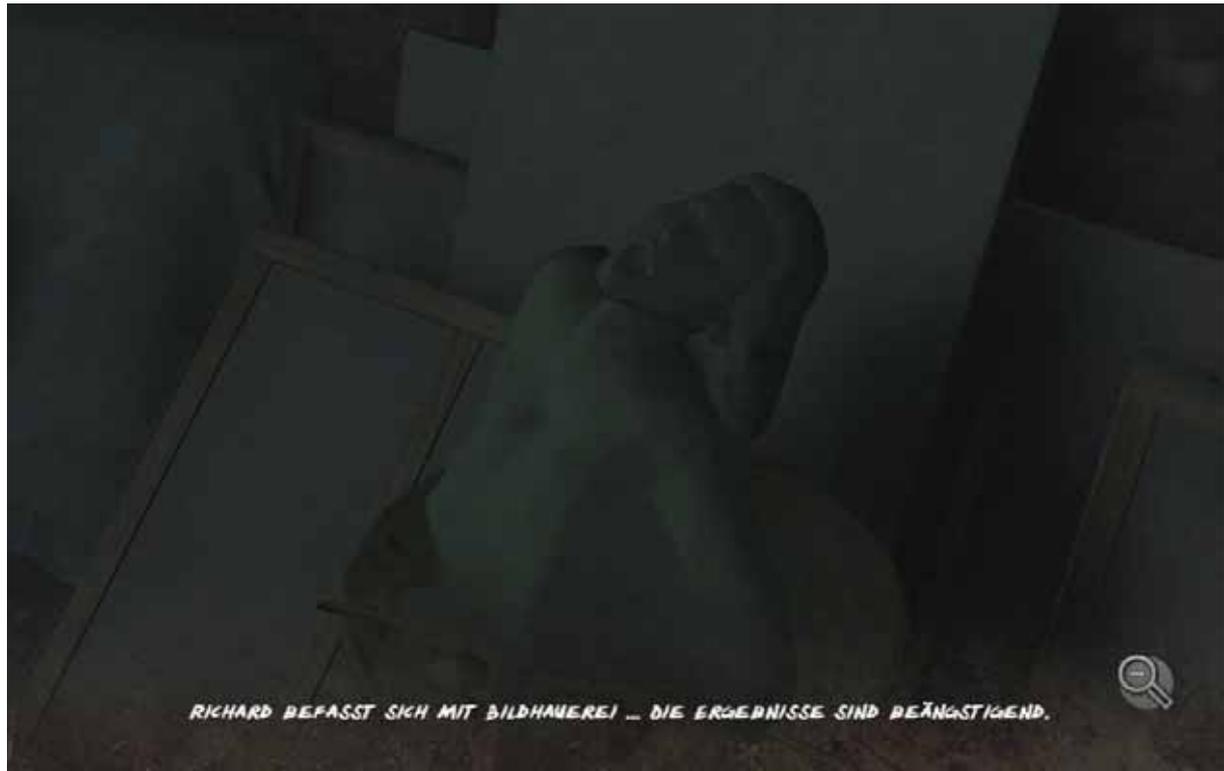
Hier steht ein Fass mit brennbarem Lösungsmittel.



Einen Ofen gibt es auch!



Ein Gemälde, mit bekannten Persönlichkeiten finden wir auch.



RICHARD BEFASST SICH MIT BILDHAUEREI – DIE ERGEBNISSE SIND BEÄNGSTIGEND.

Hier sehen wir ein weiteres Kunstwerk!



DIE ZEICHNUNG STELLT DEN KILLER DAR. ICH ERKENNE SEINE KLEIDUNG.

Hier nehmen wir ein **scharfes Modelierwerkzeug mit u.
fotografieren die Skizze.
Nun kombinieren wir beide Modelierwerkzeuge zu
einem **Dietrich**.**



Ein Familienfoto finden wir ebenfalls.



Mit unserem Dietrich öffnen wir die Schublade u. **scannen die Briefe ein.**



Wir öffnen die nächste Schublade u. **scannen** Herbert Ackermans Geständnis ein.



Nun öffnen wir den großen Schrank u. finden den **Umhang des Mörders!**



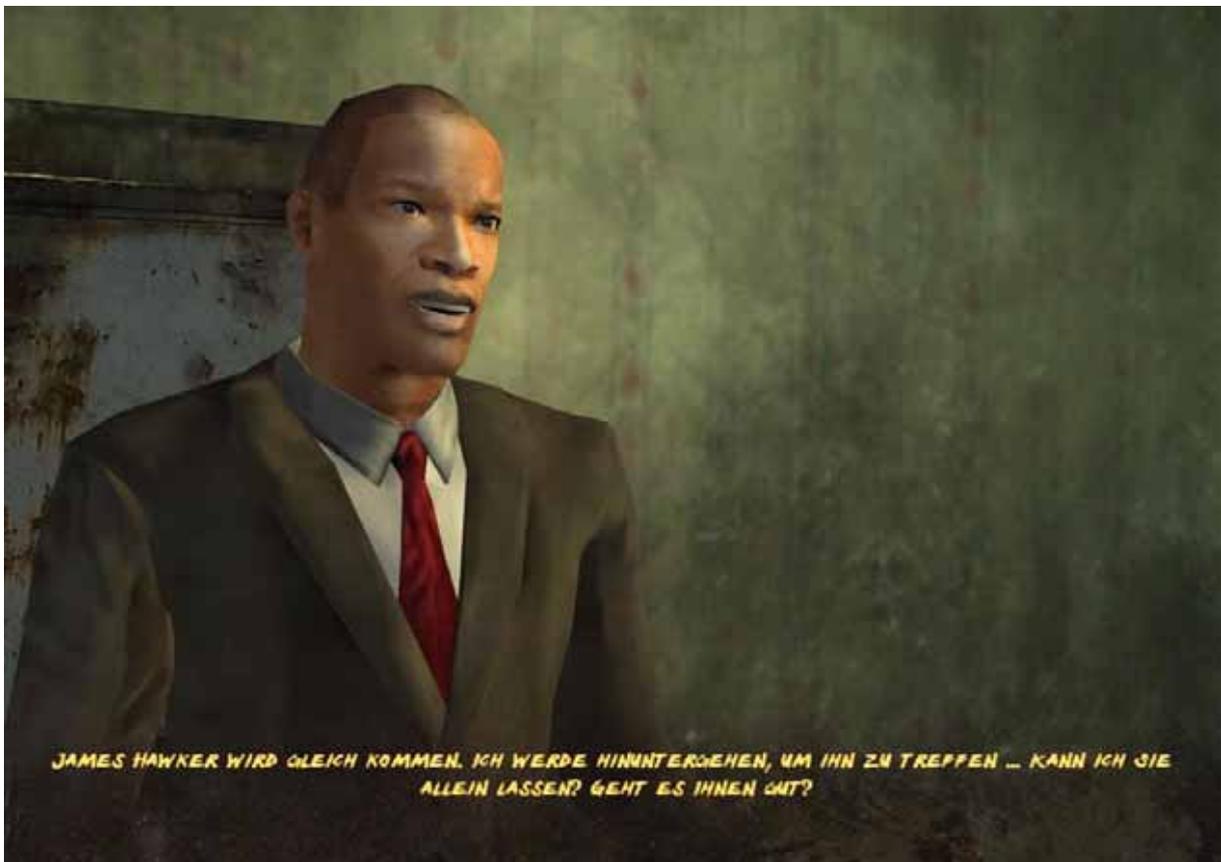
Jetzt erscheint Richard auf der Bildfläche u. wir unterhalten uns ausgiebig mit ihm.



Wir sagen ihm auf den Kopf zu, dass er der Mörder ist u. er zeigt uns ein Bild.



Uns wird schwindelig u. nach einer Weile taucht Garris auf!





Wir nehmen den **Schürhaken** u. schauen uns alles genau an!





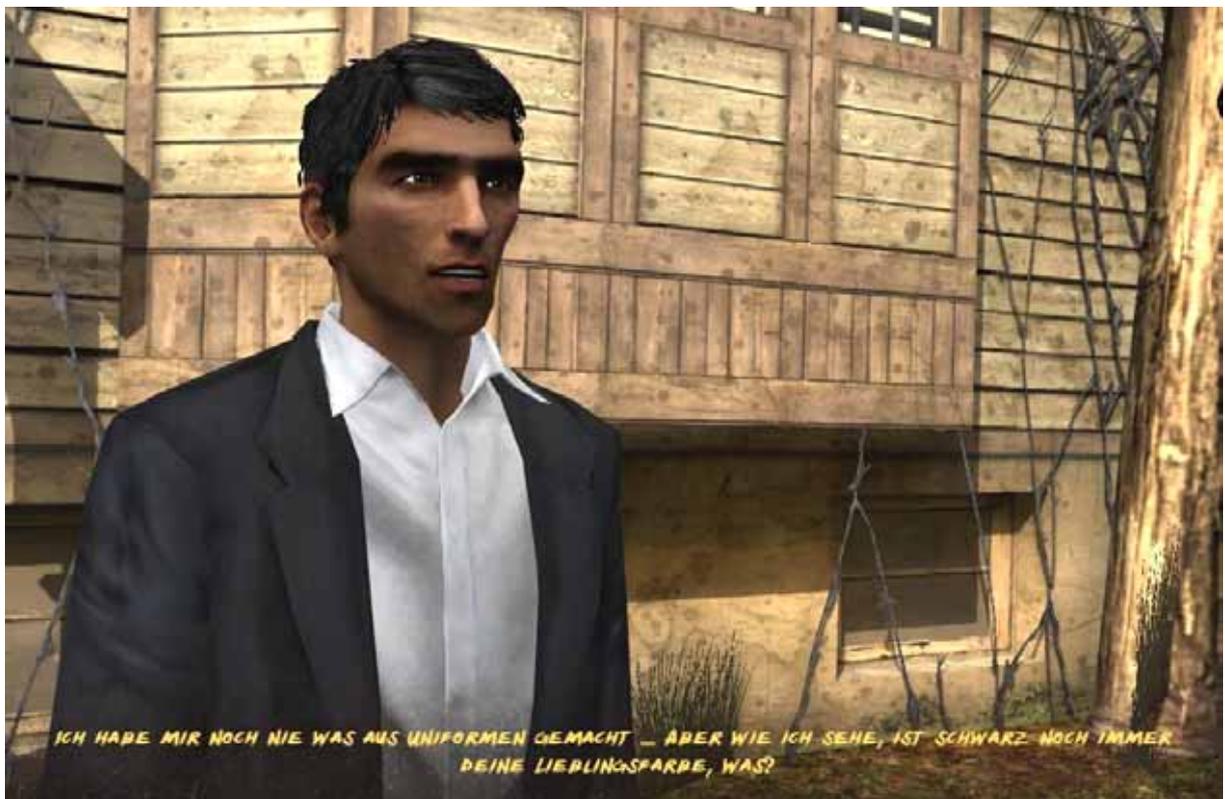
Hier finden wir einen **Transformator ohne Kabel**.
Wir gehen nach unten u. automatisch vor die Tür!



Das freche Grinsen kennen wir doch!



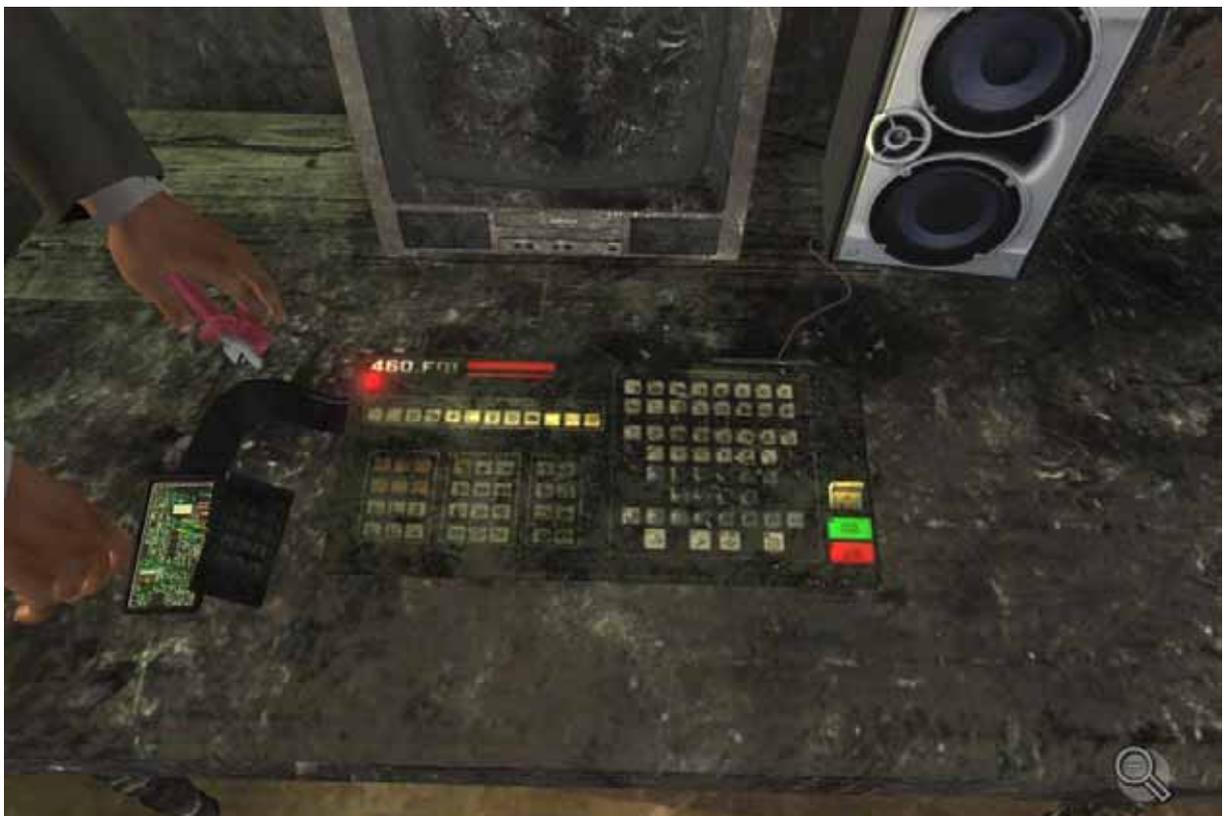
Garris will sich verdrücken, aber wir bitten ihn, sich um die angekockelte Überwachungskonsole zu kümmern. Wir hingegen kümmern uns um HAWKINS!





Wir unterhalten uns mit ihm u. danach sieht er sich das reizende Gemäuer an.

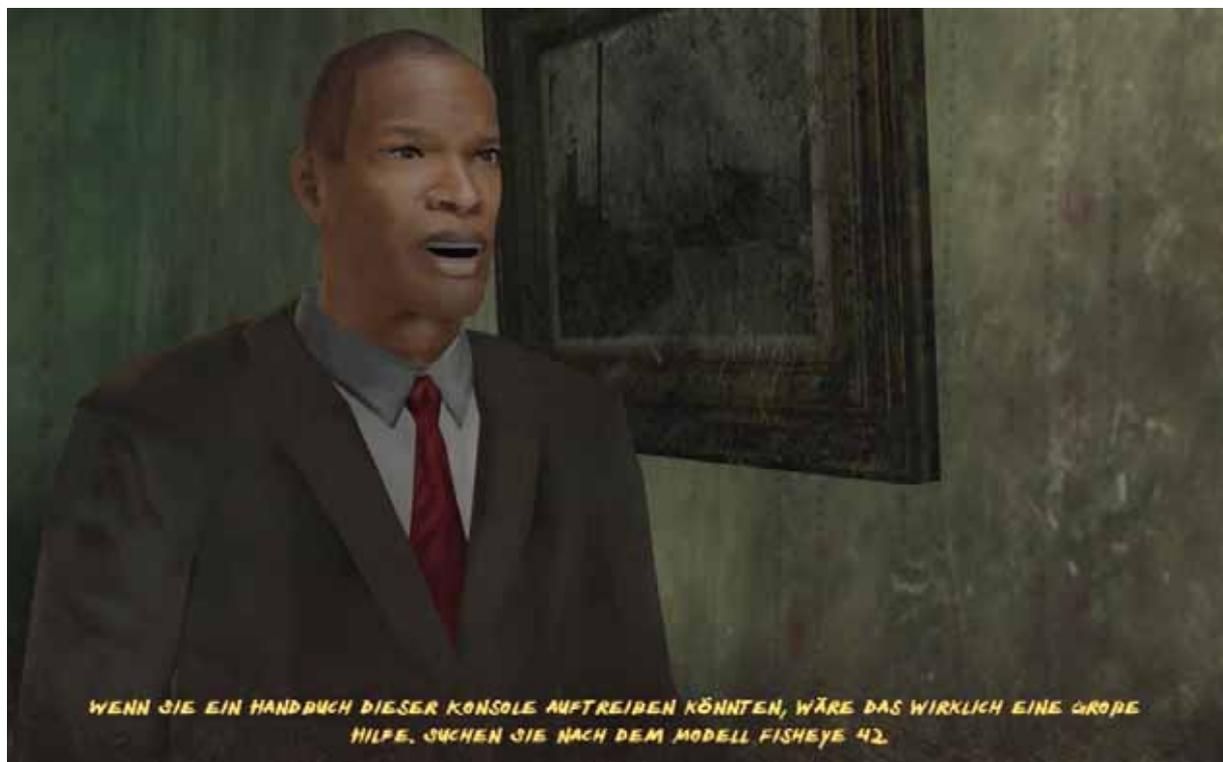
**Und wir gehen in die Küche, um unser Inventar zu laden!
Ich finde das ewige Be- u. Entladen des Inventars ziemlich blöd!**



Wir schließen den Lautsprecher an!



Nun verbinden wir den Transformator mit dem Netzkabel u. installieren ihn links.



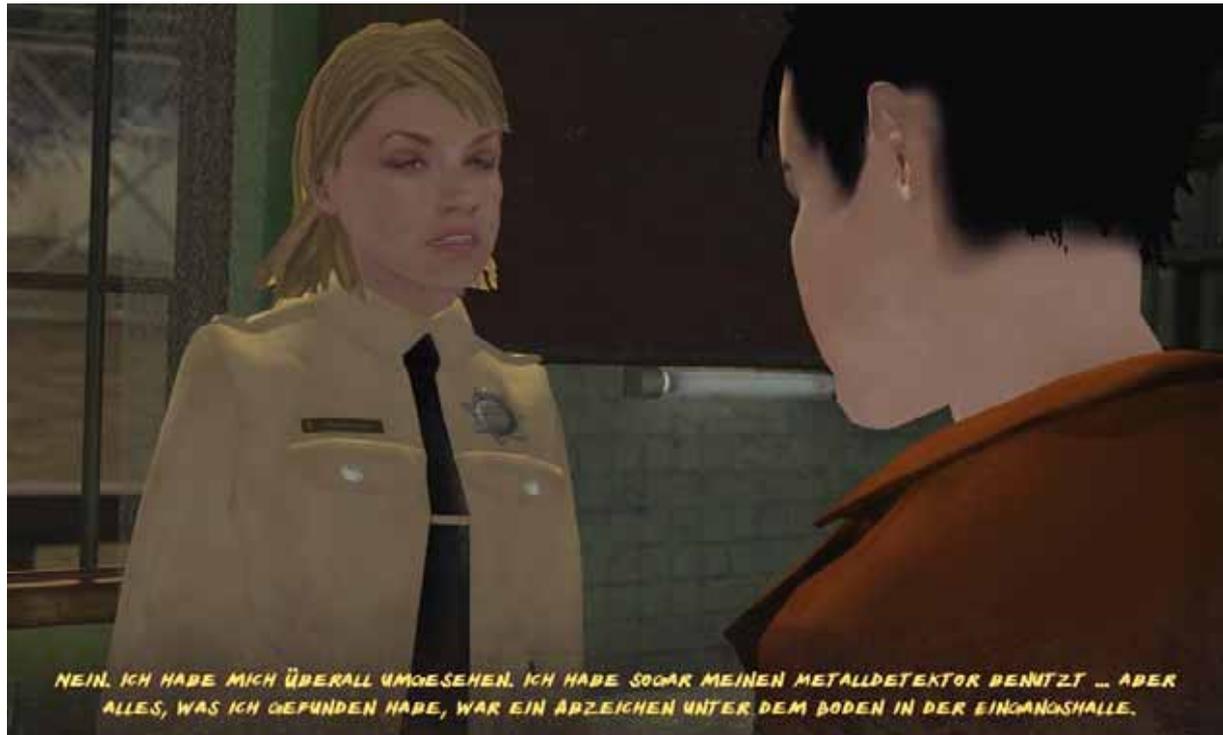
**Wir unterhalten uns mit Garris, der ein Handbuch benötigt!
Aber wo bekommen wir es her?**



Nun öffnen wir die Tür u. gehen nach draußen.



**Hier finden wir Spuren von Garry Andersons Blut.
Wir gehen in die Küche.**



Hier reden wir mit dem Sheriff, tauschen Höflichkeiten aus u. erfahren von 2 Atombunkern unter dem Haus. Nun müssten wir nur noch die Eingänge finden!

Wir fragen nach dem Metalldetektor, bekommen die **Autoschlüssel** u. gehen nach draußen.



Hier schnappen wir uns den **Metalldetektor**, stellen ihn auf 3 u. marschieren los!



Hier werden wir fündig, räumen die Tonne an die Seite u. legen den Eingang, mit Hilfe des Schürhakens, frei.





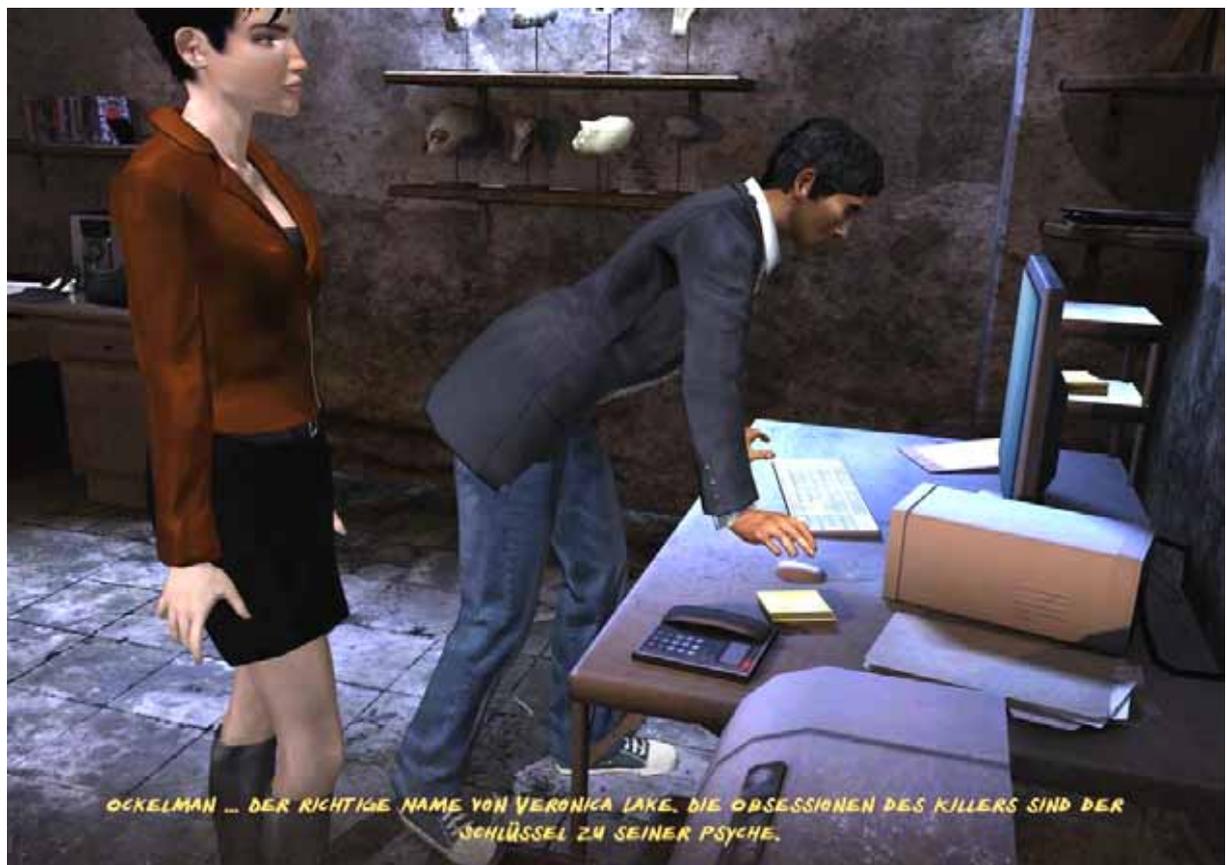
Wir sehen eine Platte mit der **Kennzahl H103123**.
Und nun?



**Claire kann uns nicht helfen, teilt uns aber ihre Ermittlungsergebnisse, bezüglich HAWKER, mit.
Wir gehen zu ihm u. schließen Frieden.**



**Wir bitten ihn, uns bei dem Computer zu helfen u. gehen
gemeinsam in den Keller.
Hier macht er sich an die Arbeit.**





Er schafft es und wir sind wir dran!



**Wir wählen die Option „Internet“, lassen uns die technische Anleitung für: FISHEYE 460-F01 ausdrucken u. rufen sämtliche verfügbaren Optionen ab!
Wir gehen zu GARRIS u. geben ihm die Anleitung.**



Er repariert die Konsole u. wir können einige Satzketzen hören, **aufnehmen** u. analysieren.



Das Ganze hört sich wie eine Radiosendung an!
GARRIS versucht, ein Bild zu bekommen u. wir gehen wieder in
den Keller.



Nun wählen wir die Option „Fotos u. Videos“ u. schauen uns alles an!





Wir wählen die Option „Überwachungskamera“!



Hier muss PALOMAS Gefängnis sein!



Nun wählen wir die Option „Zugangskontrolle“!



Wir wählen die Zahlenfolge, die auf dem Bunkerschild stand, aber sie wird leider nicht akzeptiert!



Wir wählen die Option „Codes“!



Leider kann die Datei, da verschlüsselt, nicht gelesen werden!



**Wir verwenden den Computerschlüssel mit dem Rechner,
versuchen es nochmals u. es klappt!**



Hinweis +D55

**Nun unterhalten wir uns mit HAWKER u. versuchen nochmals
den Bunker zu öffnen!**



**Es klappt, der Bunker ist offen!
Wir verlassen den Keller, treffen den Sheriff u. nehmen ihn als
Verstärkung mit.**



Gemeinsam verlassen wir das Haus.



Der Sheriff wird von einem Pfeil getötet!



**Wir werden in den Arm getroffen, ziehen den Pfeil heraus u.
werden ohnmächtig!**

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Nun sind wir wieder bei Richard!
Hier schauen wir uns die Bilder an u. reden mit ihm.**





Wir bitten ihn sich helfen zu lassen, er lehnt ab u. wir haben eine Vision.

Nun agieren wir wieder als PALOMA.



Wir erwachen in einem fremden Raum, schauen uns um, reden mit dem Mörder u. versuchen unser Gefängnis zu verlassen.



Zuerst ziehen wir die Kiste in die Raummitte.



Dann nehmen wir das **Metallrohr u. sehen einen Riss in der Mauer.**



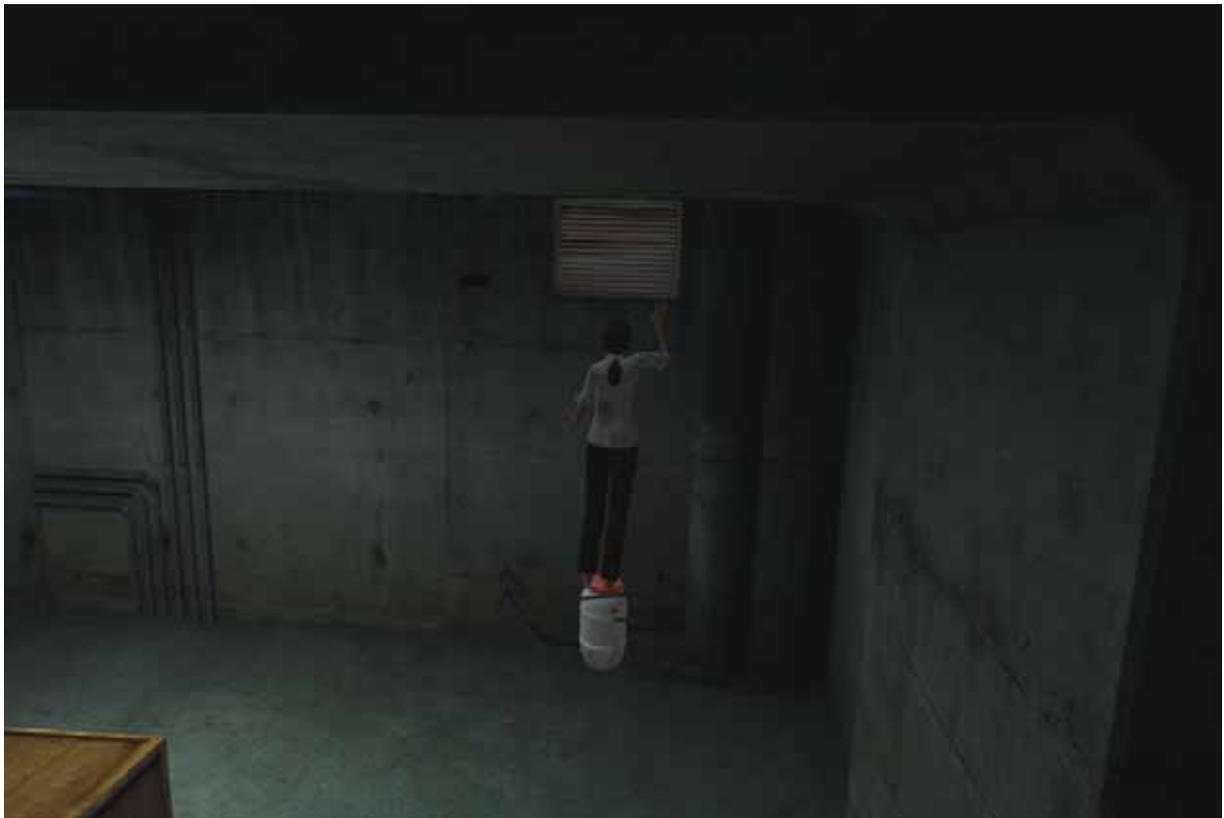
Nun ziehen wir das Bett zurück u. öffnen den Schrank mit der Metallstange.



Wir schnappen uns den **Magneten** u. ein **Plastikfass**.

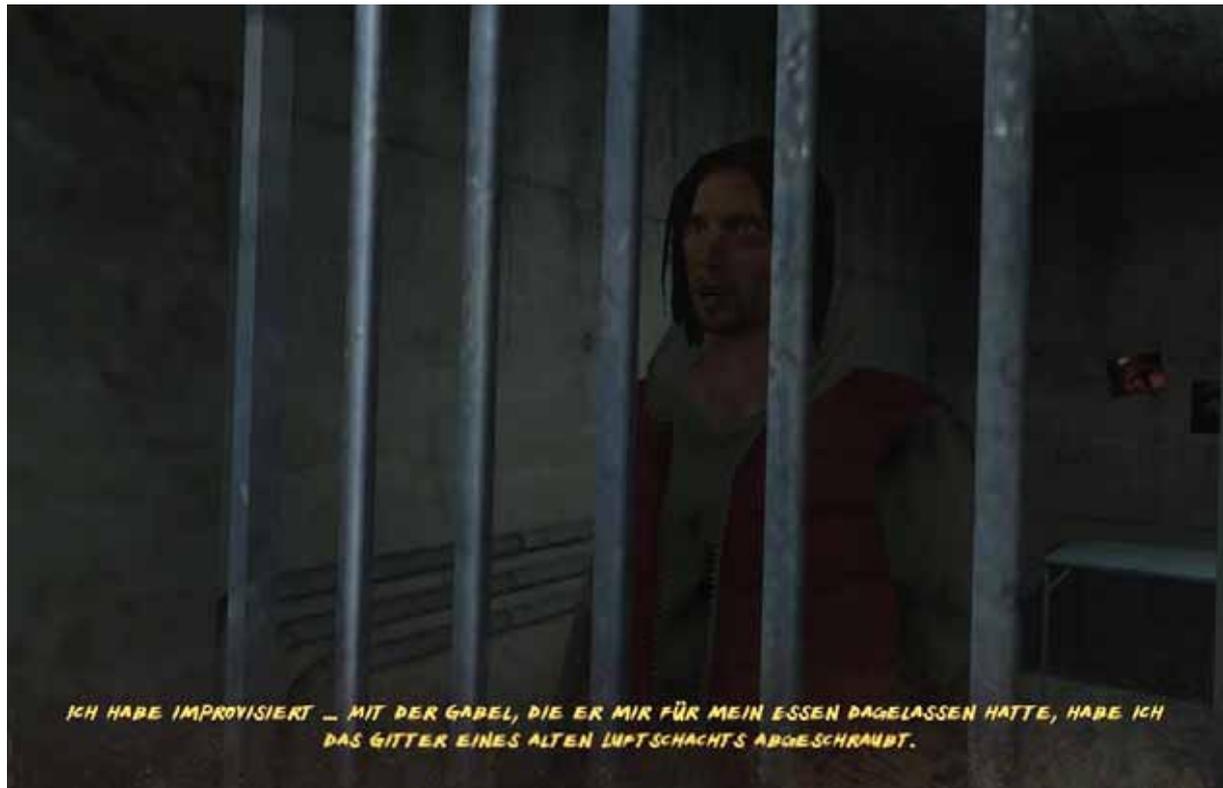


**Nun schieben wir das Bett wieder gegen den Schrank u. angeln,
mit Hilfe des Magneten, einen **gravierten Ring** aus
dem Mauerriss.**



**Das Plastikfass stellen wir unter das Lüftungsgitter u. schauen es
uns an.**

Wir benötigen etwas um es aufzuschrauben!



Jetzt gehen wir zur Tür, bücken uns u. reden mit unserem Leidensgenossen in der gegenüberliegenden Zelle. Dieser wirft uns nun seine Gabel vor die Tür.



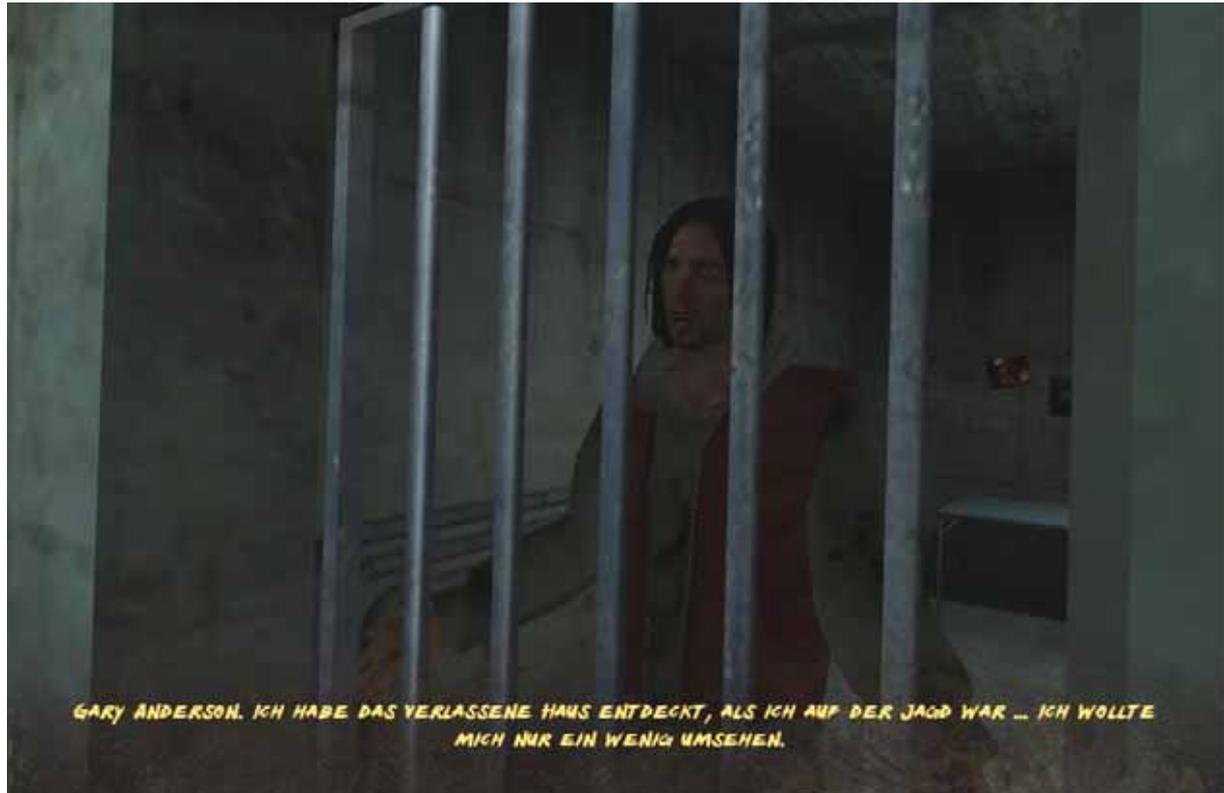
Wir besorgen uns eine **Schnur u. kombinieren sie mit dem Magneten.**



Damit angeln wir uns die **Gabel** u. öffnen das Gitter damit.



Wir kriechen ins Lüftungssystem u. landen in einem Gang.



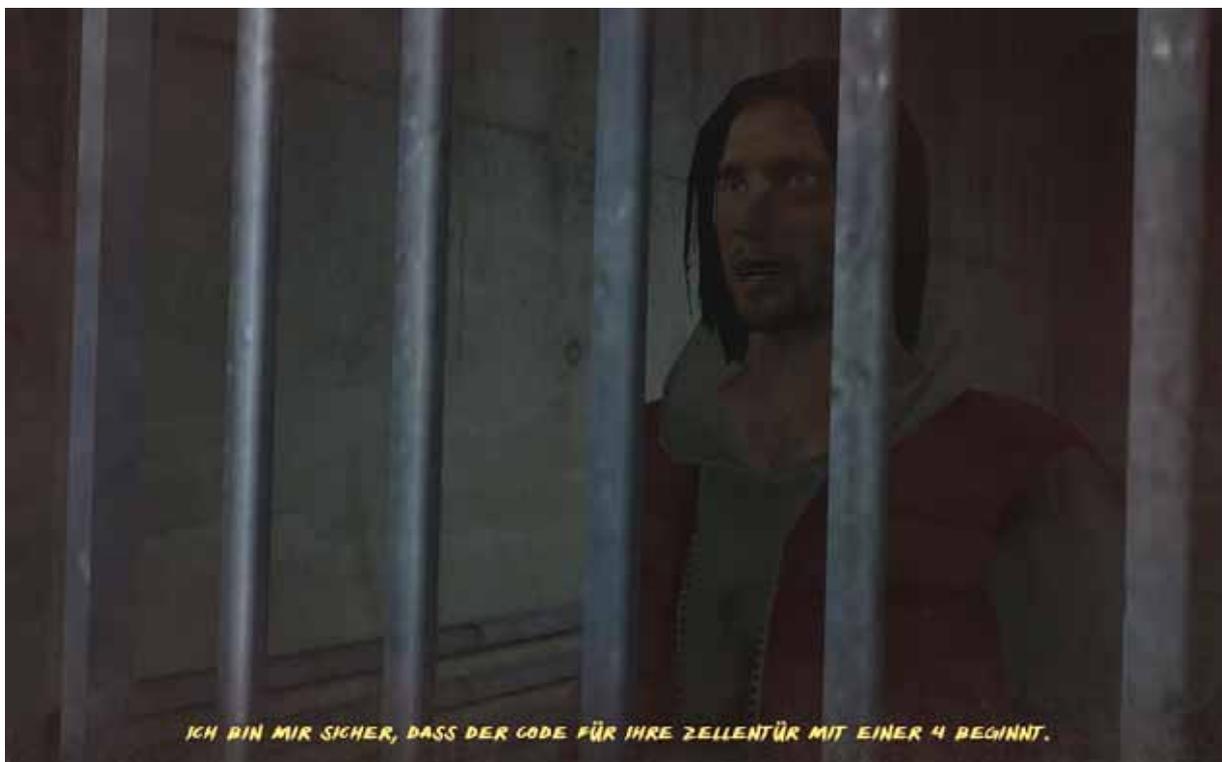
Hier reden wir mit Garry Anderson u. schauen uns weiter um. Wir finden einen Erste Hilfe Schrank, öffnen u. entnehmen ihm farbiges Desinfektionsspray u. einen Erste Hilfe Koffer.



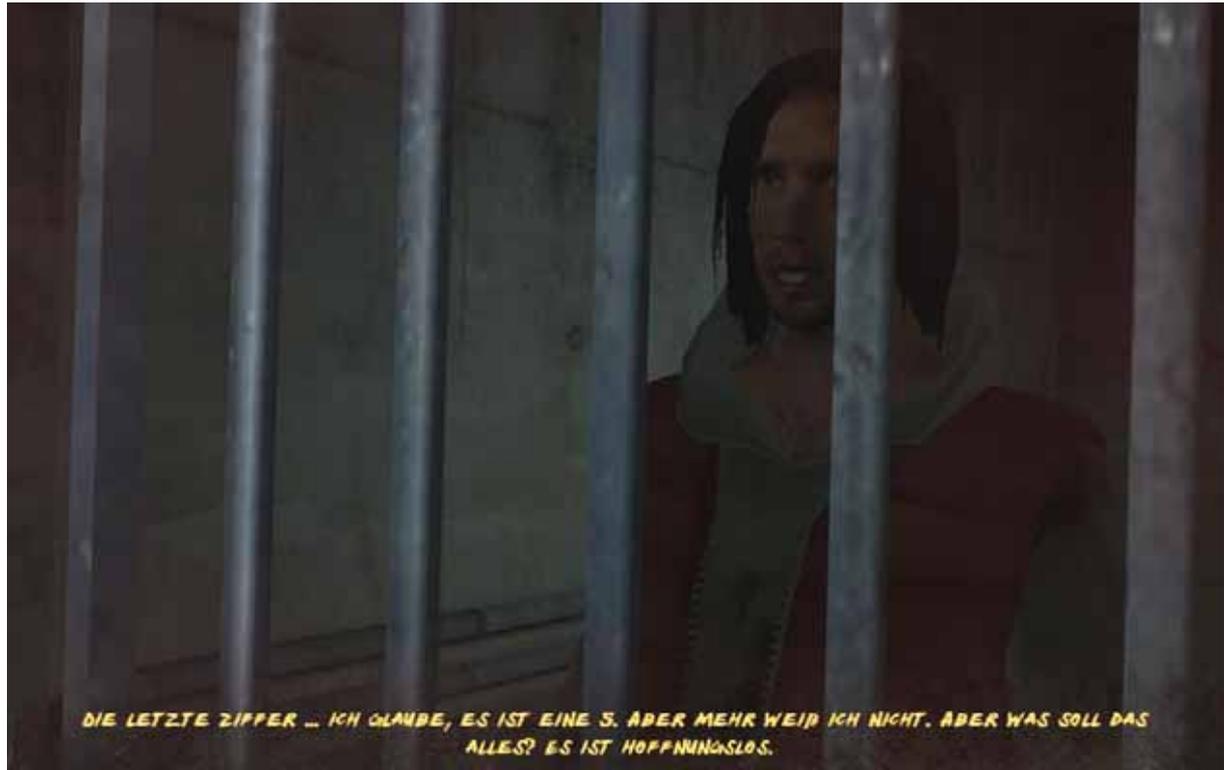
Mit Hilfe des Sprays lassen wir die Kamera erblinden.



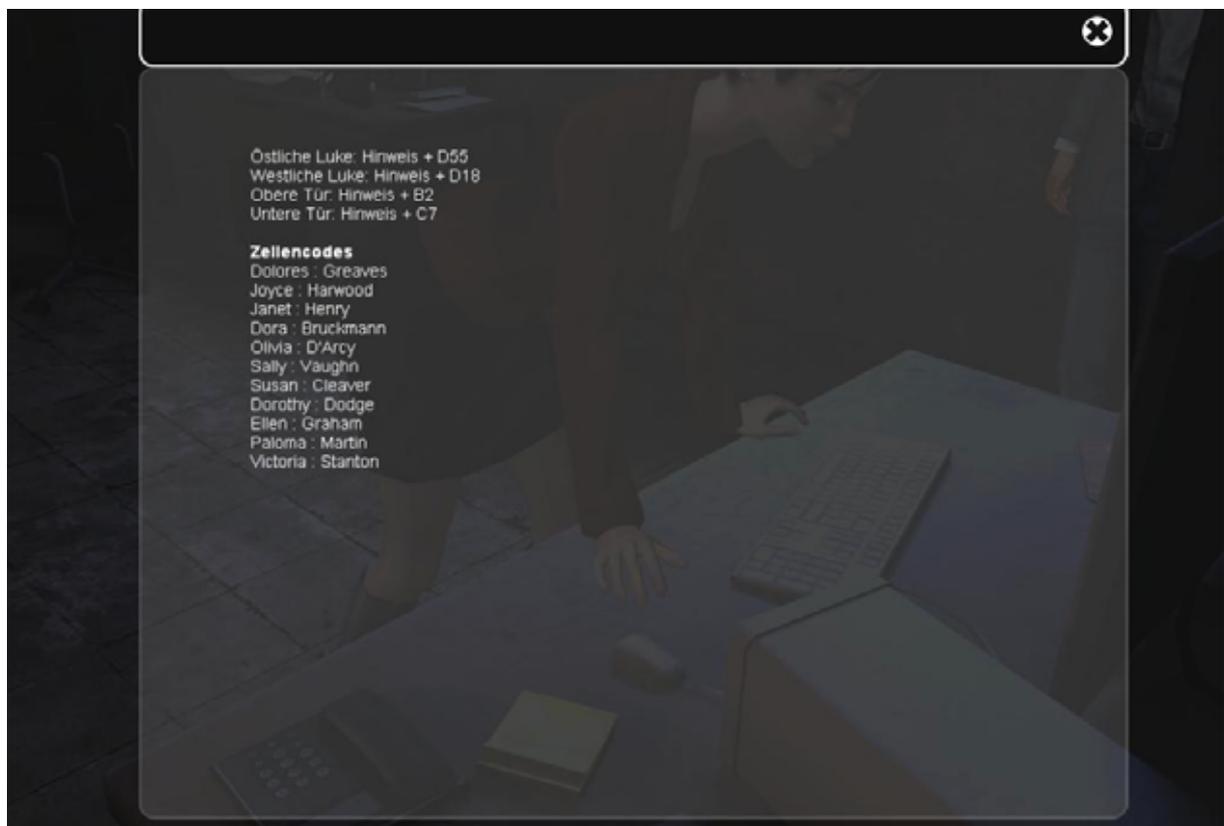
Nun schauen wir uns das digitale Schloss unserer Zellentür an u. fragen unseren Leidensgenossen nach dem Code. Angeblich sind es 5 oder 6 Zahlen.



Der Code unserer Tür beginnt mit einer **4.**



**Der Code unserer Tür endet mit einer 5.
Und nun schauen wir uns die Namen an.**



Paloma wird hier als Martin geführt!

Also machen wir uns eine Liste.

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

Der Name **MARTIN hätte demnach die Zahlenfolge:**

419295

Wir geben den Code ein u. können unsere Zellentür öffnen.

**Nun widmen wir uns der nächsten Tür!
VICTORIA wird hier als **STANTON** geführt!
Demnach lautet die Zahlenfolge:**

1215265



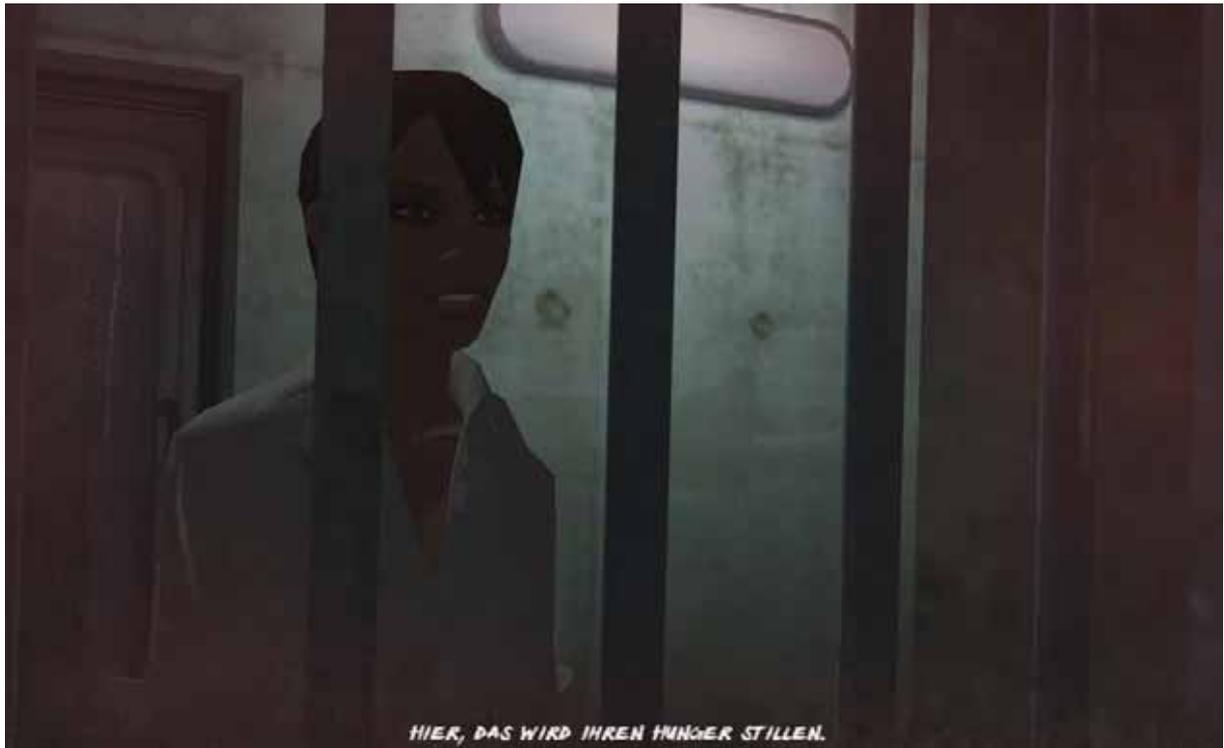
Bingo, wir haben Victoria gefunden!



Leider ist sie kaum ansprechbar u. wir müssen uns etwas einfallen lassen um sie wach zu bekommen!

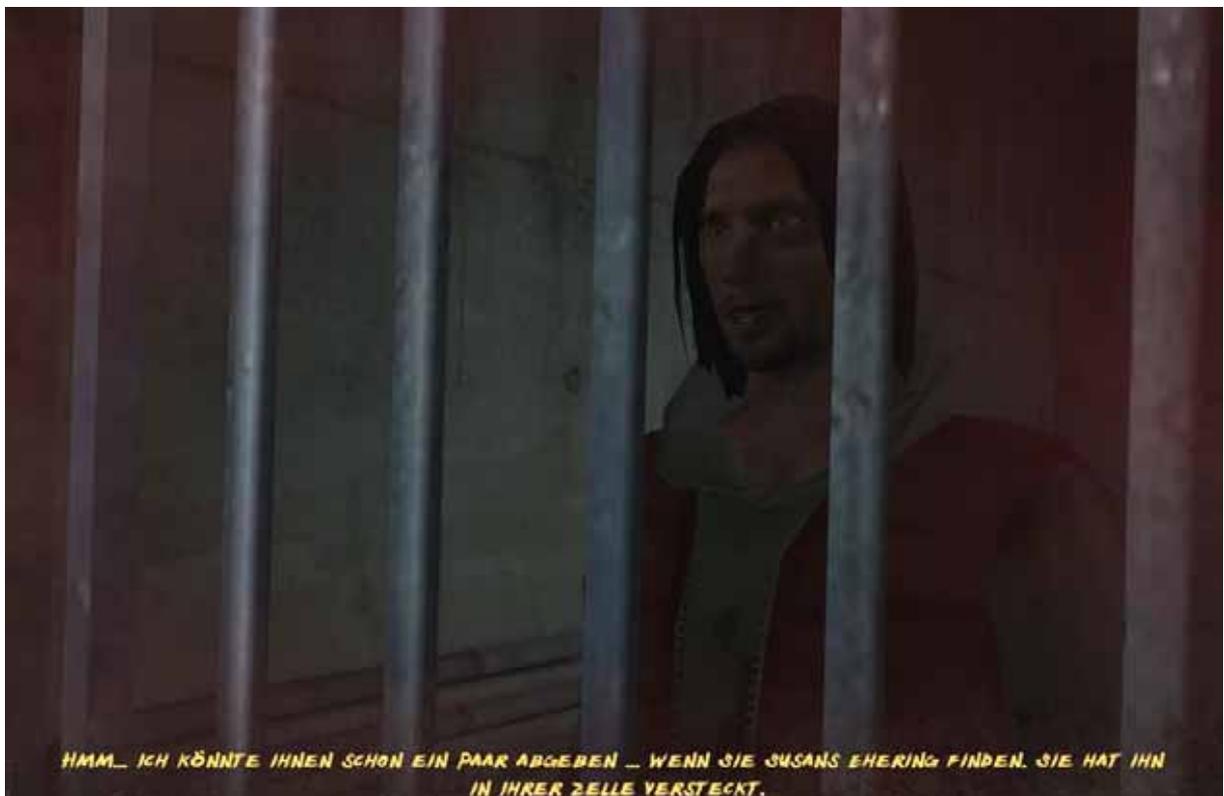


Wir nehmen den **Lebkuchen vom Tisch u. geben ihn GARY.**



HIER, DAS WIRD IHREN HUNGER STILLEN.

**Er bedankt sich u. wir unterhalten uns über das Beruhigungs-
u. Gegenmittel.**



*HMM... ICH KÖNNTE IHNEN SCHON EIN PAAR ABGEBEN ... WENN SIE SUSANS EHERING FINDEN. SIE HAT IHN
IN IHRER ZELLE VERSTECKT.*

**Er würde uns seine letzte Amphetamin Pille geben wenn wir
Susans Ehering finden würden.
Wir geben ihn ihm u. erhalten im Gegenzug das Gewünschte.**



Nun kredenzen wir Victoria den „Muntermacher“!



Sie wird wieder munter u. wir unterhalten uns mit ihr.



Nun agieren wir wieder als Victoria.

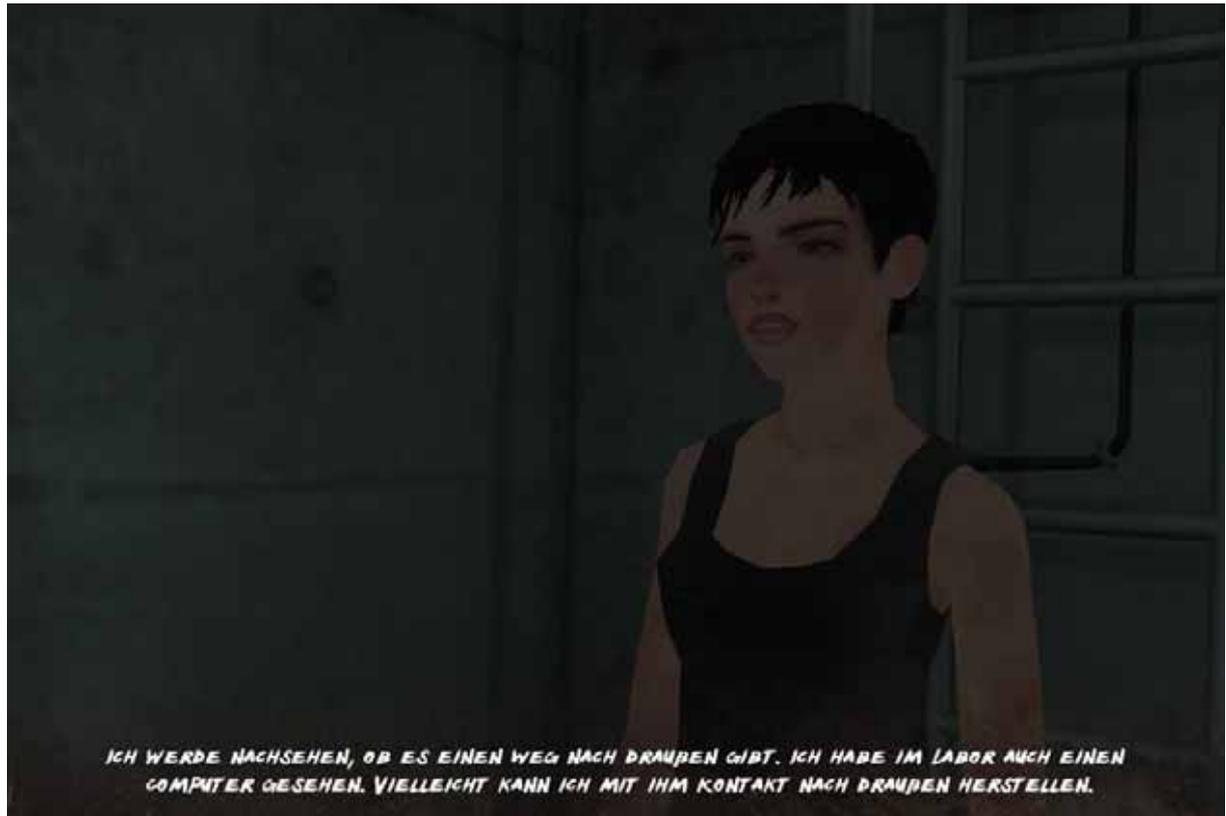
Wir nehmen den **Metalldetektor des Sheriffs u. verlassen
gemeinsam die Zelle.**





Nun reden wir mit Gary u. schauen uns weiter um. Wir holen das Inventar aus dem Wandschrank u. lassen die Kamera erröten.





Nun verabschieden wir uns von Hernandez u. machen uns allein auf die Socken.



Wir entriegeln die Luke, steigen die Leiter nach oben u. sind sobald an der frischen Luft.



CD ROM & Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken Locke, dass er uns diese hervorragende Lösung exklusiv zur Verfügung gestellt hat.

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Sollten Sie die Lösung kostenlos und/oder aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, ...) und gedruckte Lösungen auch ihr Geld kosten.

Gerne können Sie uns etwas spenden (z.B. in Briefmarken) an: H. L. Kratz, Arendsstraße 4, 63075 Offenbach.