

StillLife

The East coast killer

Lösungshilfe by Locke

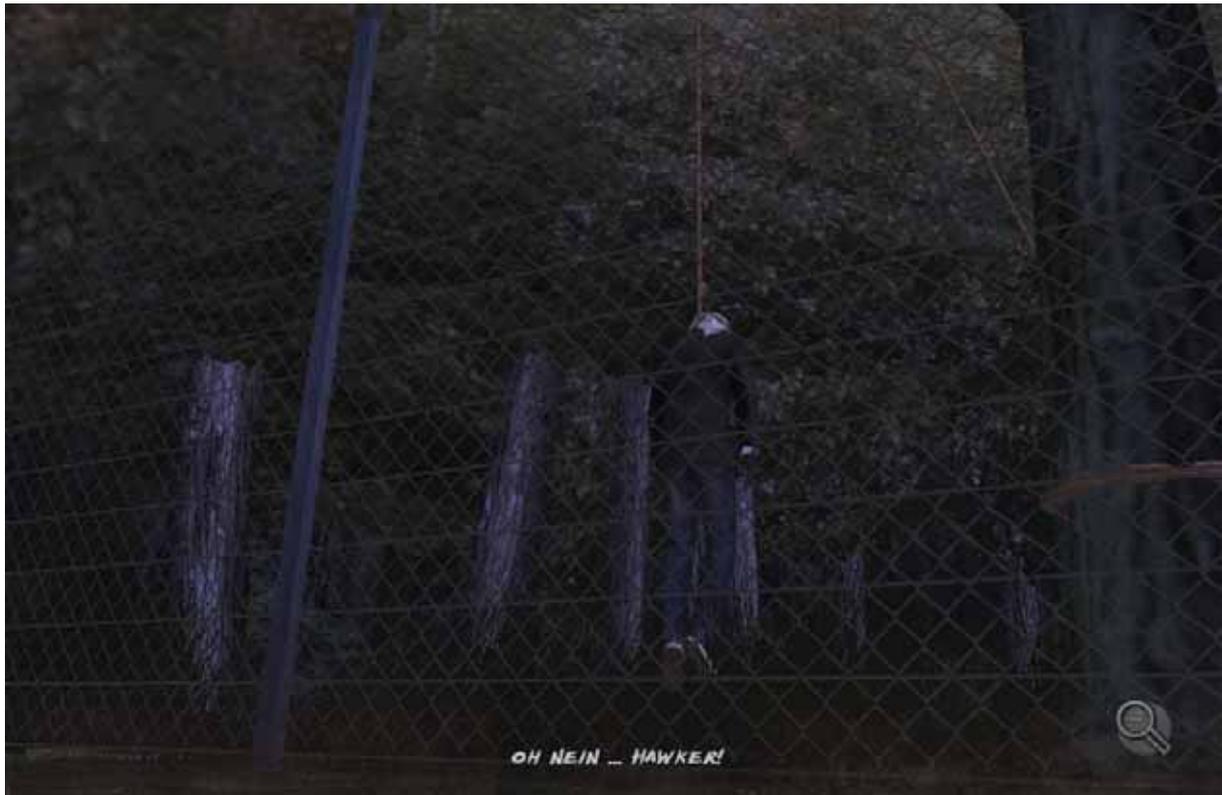
Teil 4

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Wir schließen den Bunkerdeckel u. schauen uns vorsichtig um.



**Wir finden Hawker am Baum hängend.
Nun schauen wir uns weiter um (immer außen herum gehen)!**



Hier hängt ein neuer, verschlossener Stromkasten.



Nachdem wir die Blendgranate heil überstanden haben, gehen wir in die Küche.





Im Kühlschrank finden wir einen roten Umschlag mit einer **Speicherkarte** darin.
Wir lesen die Nachricht auf der Zeitung u. verlassen die Küche.



Vor der Wohnzimmertür liegt eine tote Ratte.
Was hat sie wohl getötet, das riecht nach einer **Falle!**
Nun gehen wir nach oben.



**Wir bemerken die Löcher in der Wand!
Das riecht nach einer **Falle!****

Wir verlassen das Haus u. bemerken ein Einschussloch im Pfeiler!



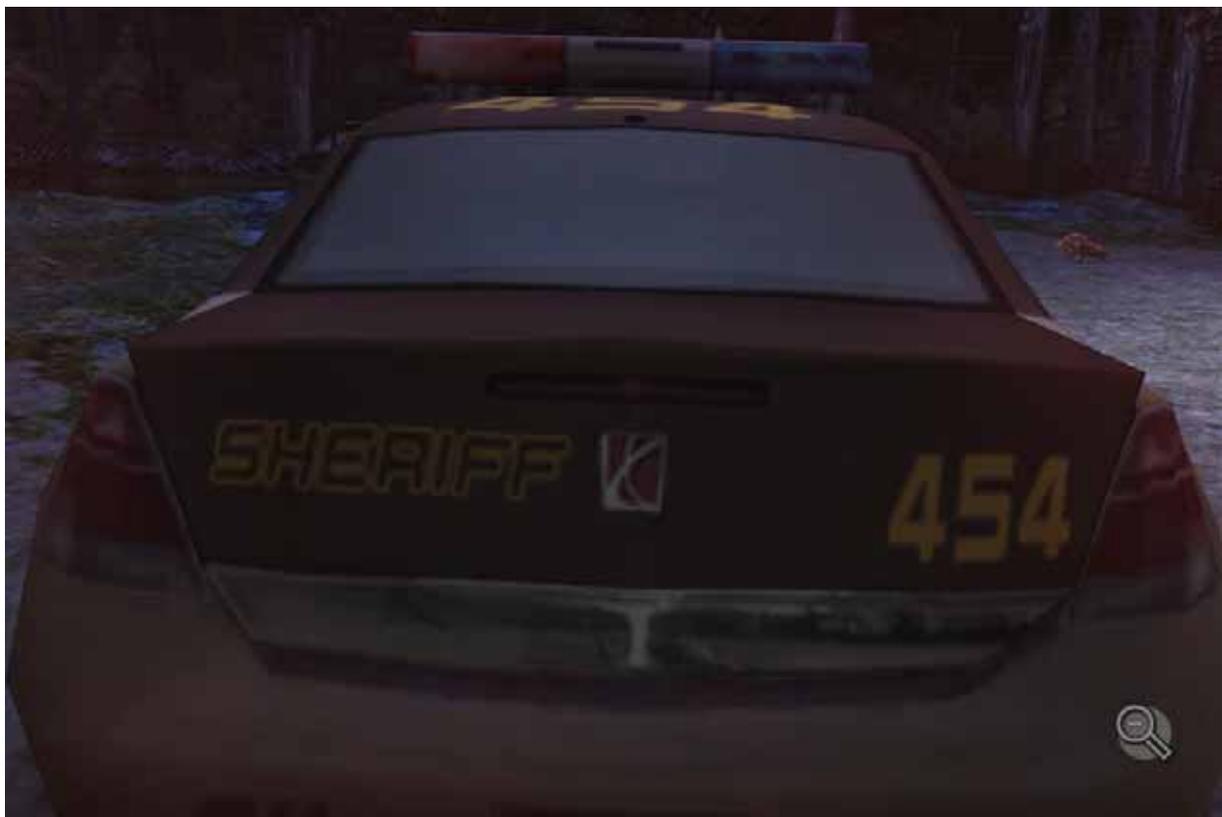


Wir schauen uns den toten Polizisten an, finden ein **Taschenmesser** u. gehen weiter.





Hier finden wir eine kaputte **Quartuhr mit Batterie**.
Mit Hilfe des Taschenmessers entfernen wir die **Batterie**.



Wir schauen in den Kofferraum des Wagens u. finden den
toten Sheriff.



Wir nehmen die **Multispektral-Lampe** mit.



Der Zaun summt, also sollten wir ihn besser nicht berühren!



**Auch hier sollten wir tunlichst nicht weiter gehen.
Wir gehen wieder in die Küche u. durch den Hintereingang
in den Garten.**



Hier nehmen wir das **Gitterteil mit u. suchen die Mine.**



Wir stellen den Metalldetektor auf 1, werden hier fündig u. legen das „Gute Stück“ vorsichtig mit den Händen frei.



Nun untersuchen wir die Mine u. legen vorsichtig das Gitterteil darauf!



Puh, das wäre vollbracht!



Wir gehen zur Zielscheibe, schauen sie uns an u. nehmen sie mit.



Nun orten wir die 2te Mine, legen sie frei u. decken sie mit der Zielscheibe ab.



Hier orten wir Teile eines Fahrrades.



Wir nehmen sie u. haben einen provisorischen **Dietrich u. gehen wieder ins Haus.**



Hier machen wir, mit Hilfe des Desinfektionssprays die feinen Schnüre sichtbar.



**Wenn wir hier weiter gehen, wäre das reiner Selbstmord!
Nun stellen wir das Gleiche mit der Wohnzimmertür an.**





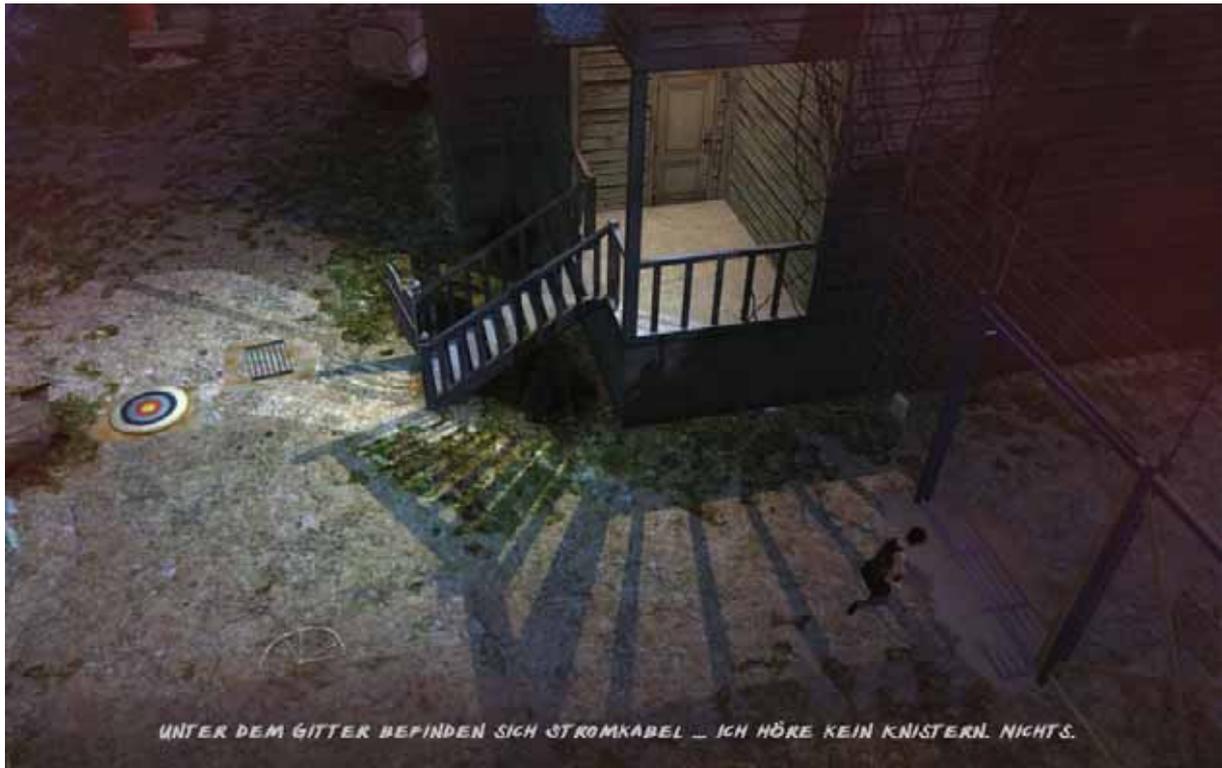
**Auch diese ist gesichert, u. nun?
Wir gehen zum Stromkasten für den Elektrozaun u. öffnen ihn
mit dem provisorischen Dietrich.**





Mit Hilfe der Gabel entfernen wir die Abdeckung u. entfernen die Tastatur.





**Wir kontrollieren unser Werk, Bingo es knistert nicht mehr!
Die Falle hätten wir auch besiegt.
Wir gehen ins Haus.**



**Mit dem Messer schneiden wir die feinen Schnüre durch u. hätten
auch diese Falle besiegt.**



Auf die gleiche Weise entschärfen wir die Falle vor dem Wohnzimmer u. gehen hinein.



Wir nehmen den **Reflektor** u. schauen in den Fernseher.



Hier sehen wir ein Video einer gequälten Frau!



Den **Laser-Sender nehmen wir ebenfalls mit u. gehen nach oben.**



**Im Badezimmer finden wir im Medizinschrank einen
Erste Hilfe Koffer.**



Im verqualmten Raum finden wir eine weitere Speicherkarte.



Auf der Dachterrasse fehlt der Störsender aber dafür finden wir eine **Fernbedienung**.
Wir gehen in den Keller.



Hier kommen wir nicht mehr in den Speiseaufzug, denn er wurde verschweißt!
Wir gehen in den Computerraum.



**Hier entdecken wir einen Standreflektor u. einen Gas-Container!
Nun ist Vorsicht angesagt!**





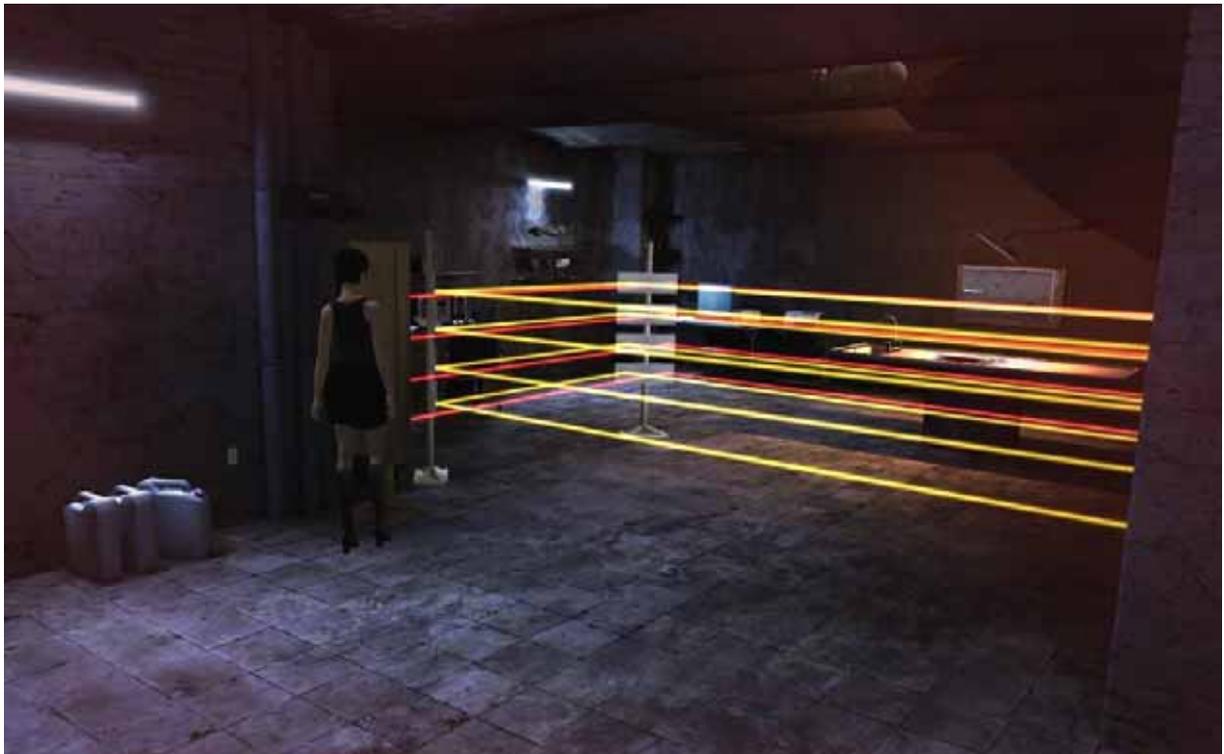
Wir installieren unsere Spektrallampe u. können nun die einst unsichtbaren Strahlen sehen.



ICH KOMME AN DIESEN LASERSTRAHLEN NICHT VORBEI.



Nun stellen wir unseren Laser-Sender auf.



Jetzt suchen wir uns ein Plätzchen für den Reflektor!



Wir finden das Plätzchen u. stellen den Reflektor auf.





Nun drehen wir den Sender.





Nun drehen wir den Sender des grünen Lasers.





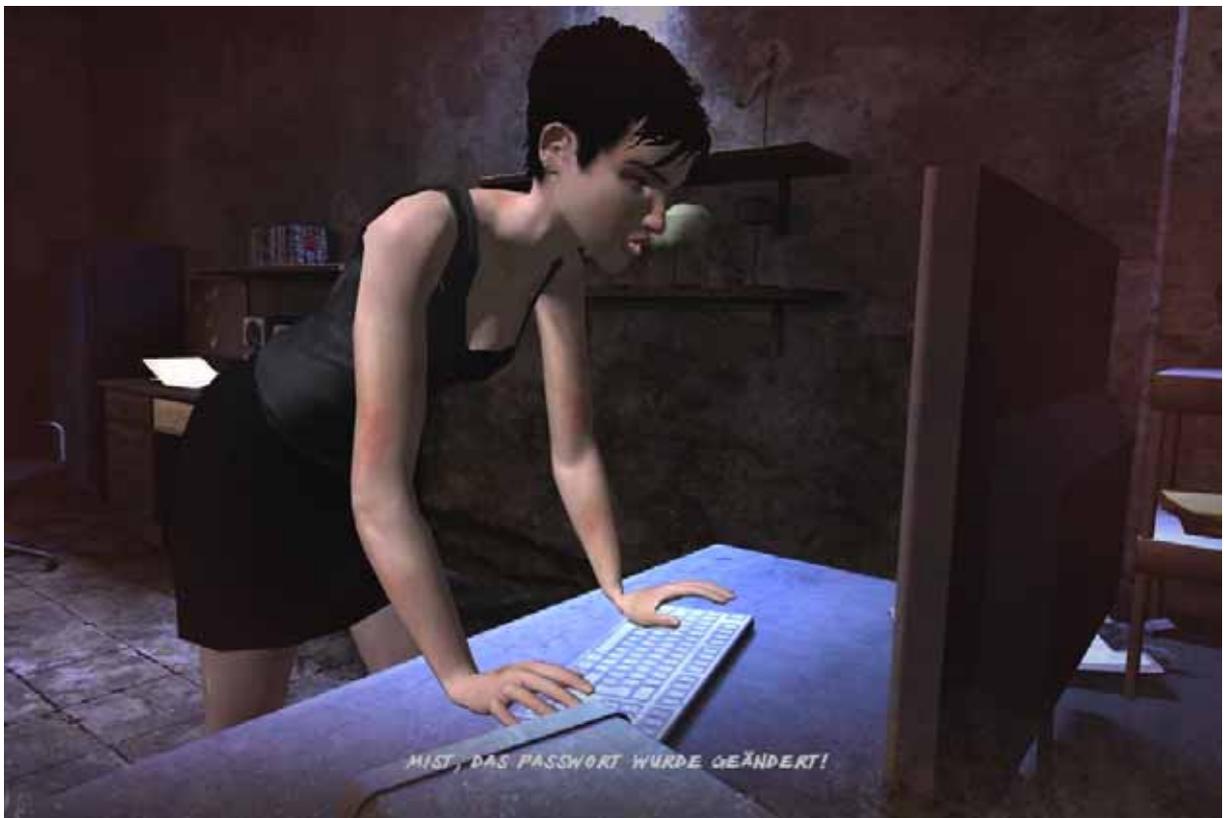
Jetzt schalten wir, links unten, das blinkende Gerät ab.



Nun können wir den Gascontainer deaktivieren u. hätten eine weitere Falle überwunden!



Bravo Victoria!



**Nun widmen wir uns dem Computer.
Leider ohne Erfolg denn das Passwort wurde geändert.**

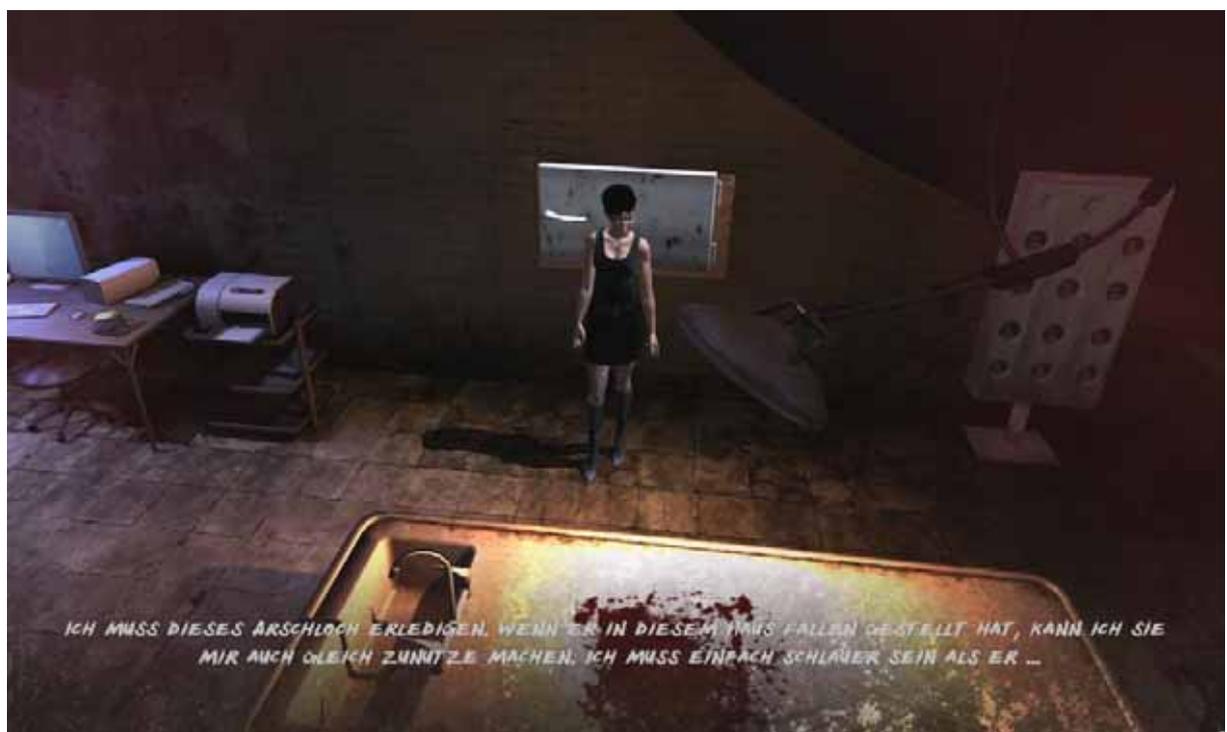
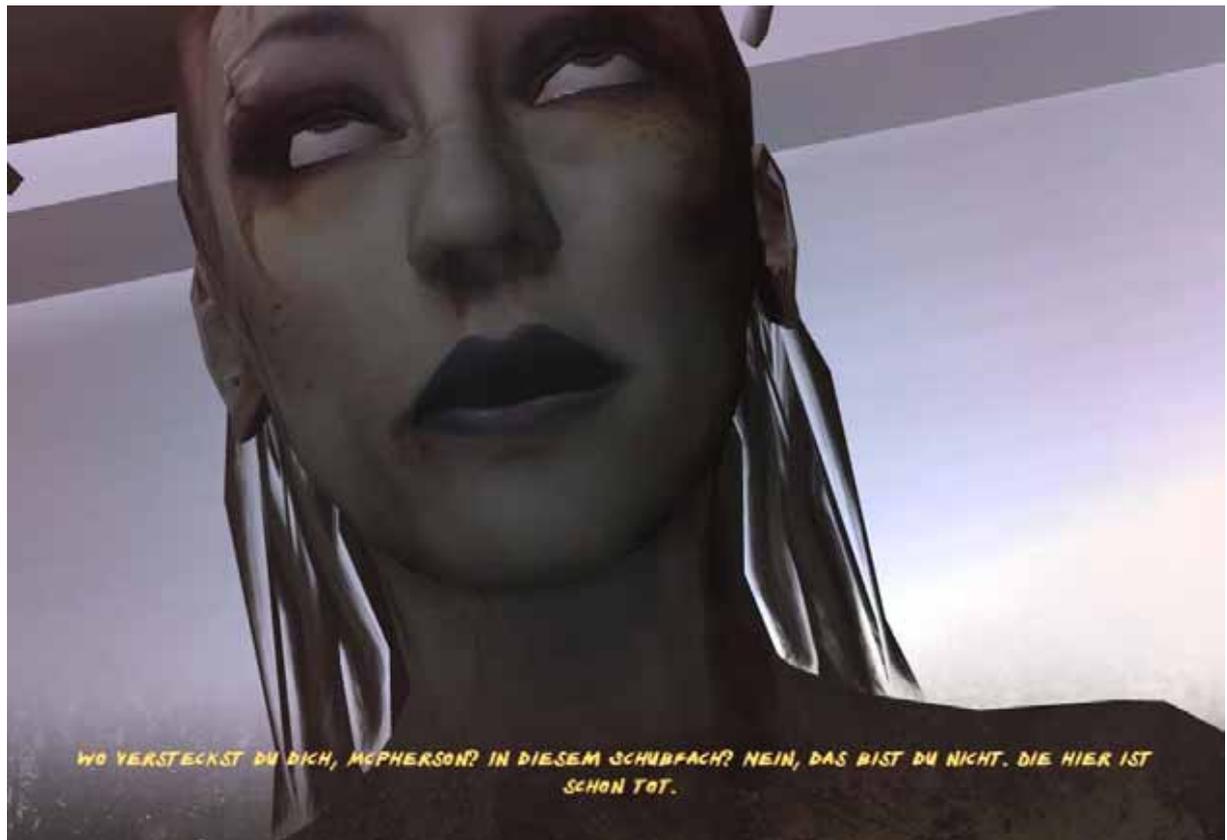


DU VERSCHWENDEST KEINE ZEIT, ARSCHLOCH. FRÜHER ODER SPÄTER WIRD DAS FBI HIER SEIN.

**Jetzt meldet sich unser Handy zu Wort u. am anderen Ende ist
unser Killer u. will uns töten.
Schnell müssen wir uns ein passendes Versteck suchen.**



**Uns fällt nichts anderes ein als es uns bei der leicht unterkühlten
Dame gemütlich zu machen!**



**Nachdem wir lebend u. etwas unterkühlt aus dem Kühlfach gekrochen sind, werden wir unseren Freund mit seinen eigenen Waffen schlagen!
Hoffentlich klappt es!**



Wir gehen zum Schaltkasten u. installieren die Fernbedienung.

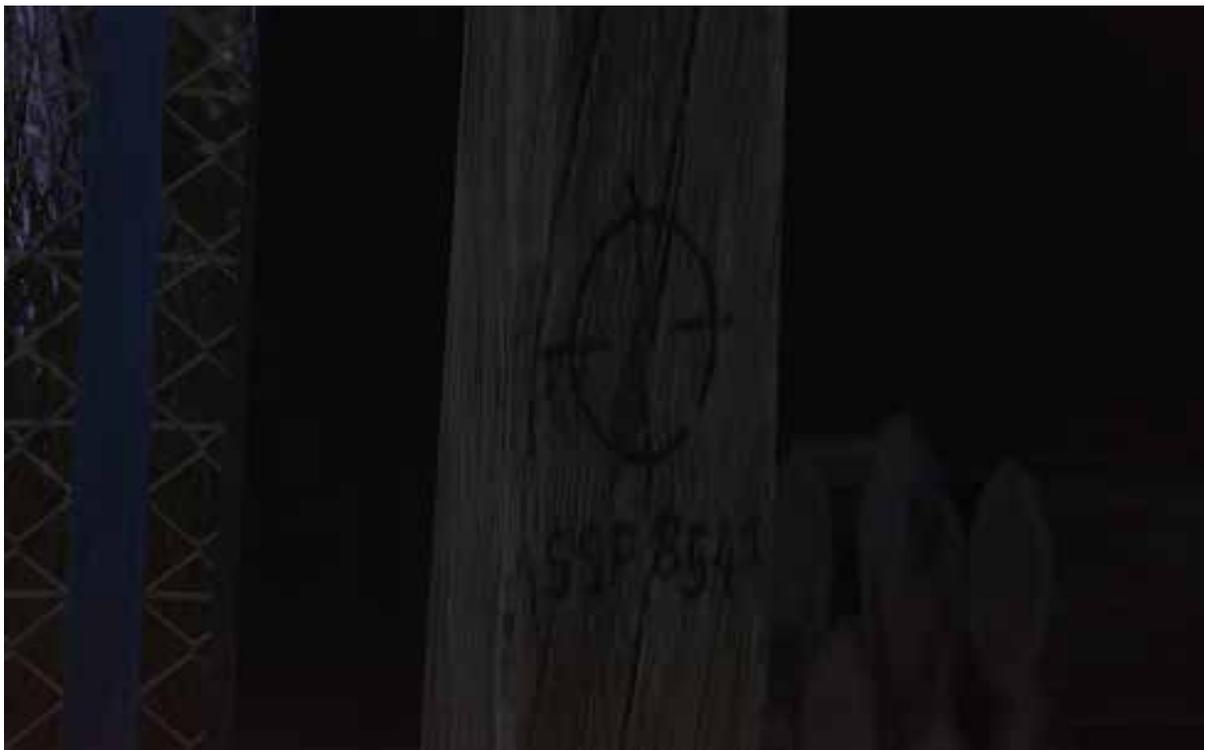


Nun installieren wir das Touchpad.



Und welche Zahl geben wir nun ein?

Wir schauen uns das untere Zeichen an u. geben **8541 ein!**





Es klappt u. nun haben wir, zur Abwechslung, mal eine Falle gebastelt!



Wir nehmen die **aktivierte Fernbedienung wieder mit u. gehen hinter das Haus.**



Von hier aus rufen wir den Mörder an.





Es klappt wie wir gehofft haben, der Mörder tappt in seine eigene Falle.



Wir entfernen seine Maske u. schauen ihn uns gründlich an.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>



Wir finden einen Zettel mit dem Wort **NAMLEKCO**.



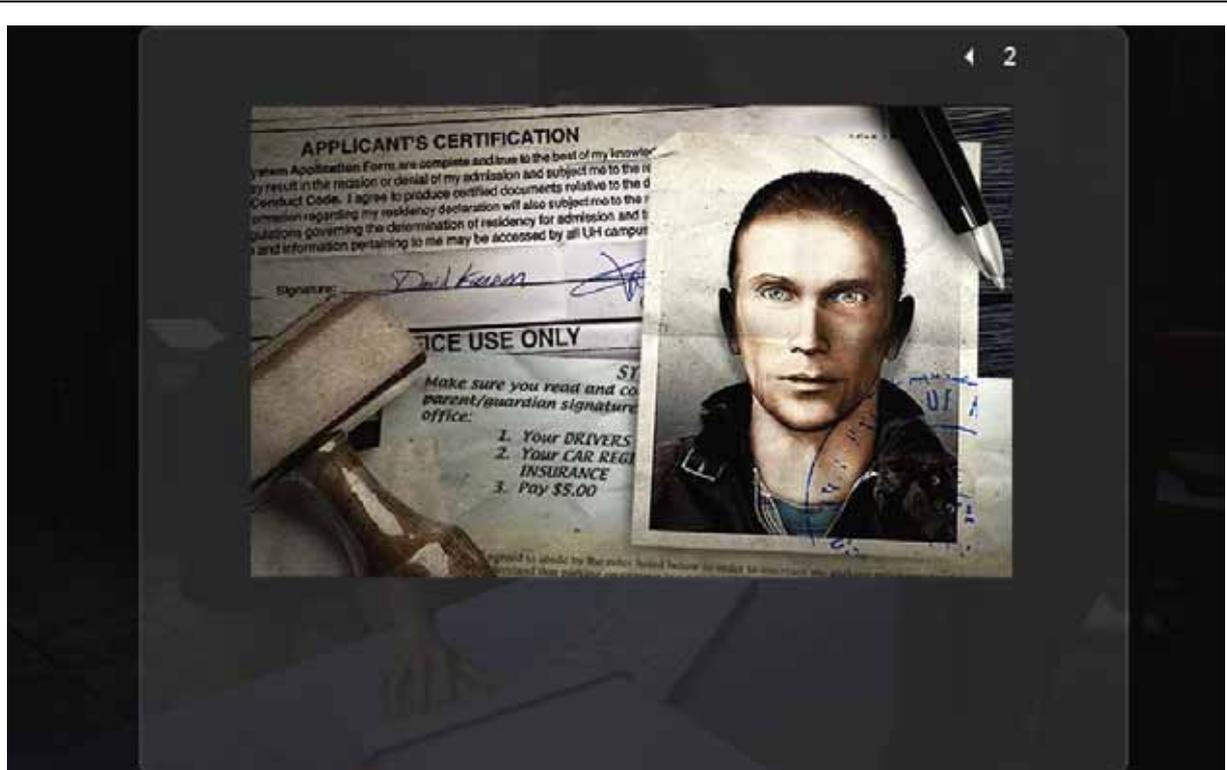
Wir nehmen seinen **elektronischen Schlüssel** u. gehen, bzw. wollen in den Bunker.



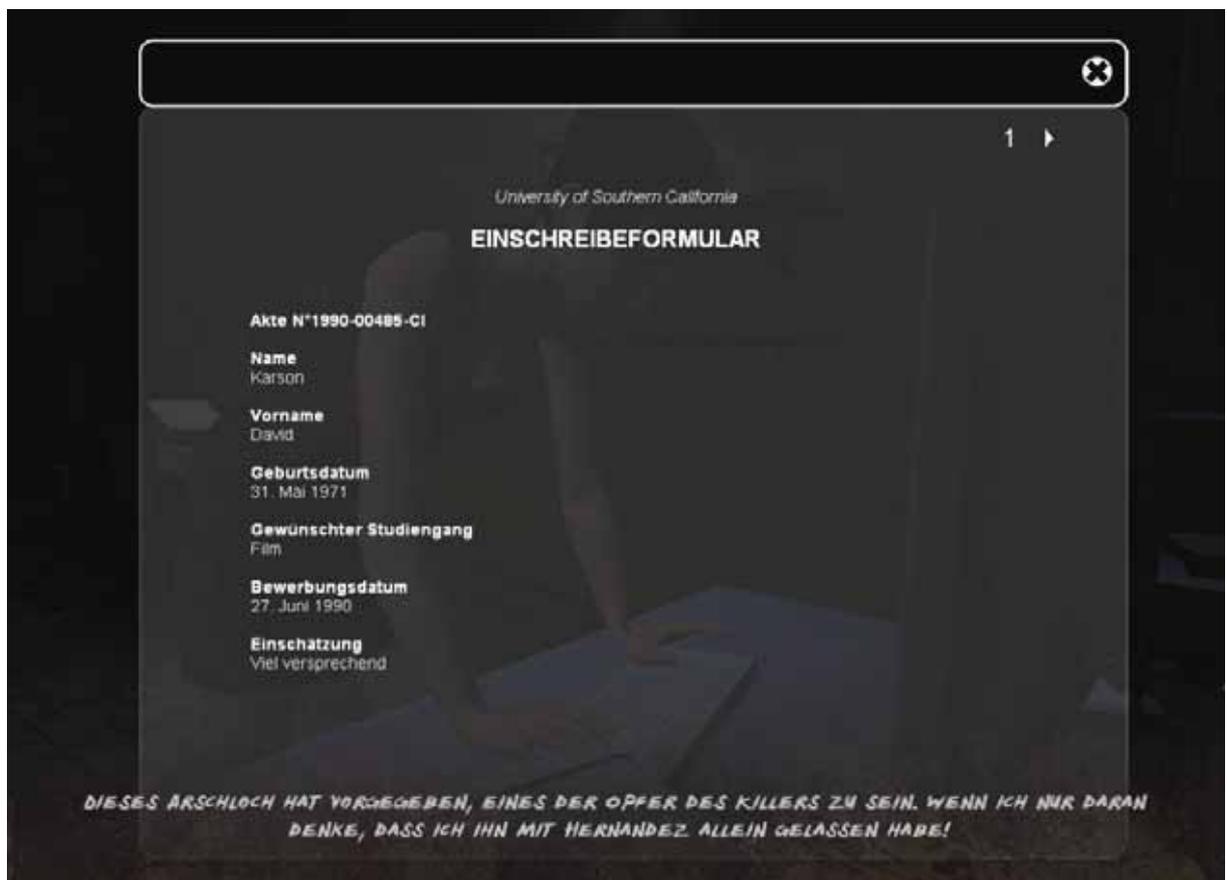
**Dieser lässt sich leider nicht mehr öffnen.
Wir gehen zurück in den Keller.**



**Hier klicken wir das richtige Passwort an u. weiter geht's!
Wir klicken die Akte KARSON an.**



Das ist also das Gesicht hinter dem Namen **KARSON**.



Es ist der angeblich Gefangene im Bunker.
Hoffentlich hat er **PALOMA** nichts getan!



Wir öffnen die östliche Luke u. eilen hin!



**Hier schauen wir uns KARSONS Zelle genau an.
Um das Lüftungsgitter müssen wir uns später kümmern!
Die Untersuchungen müssen wir, da uns die Ausrüstung fehlt, auf
später verschieben.**



Wir verlassen die Zelle u. suchen weiter nach Paloma.



Im Gang liegt ein blutverschmiertes Gitter, welches wir später untersuchen müssen.



Nun öffnen wir das Zimmer des Killers u. schauen uns um.



Dem Radio entlocken wir Militärmusik.



Das **Verlängerungskabel** sieht ganz brauchbar aus, also stecken wir es ein.



Wir öffnen die Kiste, entnehmen ihr eine **Entlastungsmine**, **Patronen** u. ein **Mediapack**.

Unsere Pistole wird automatisch geladen!



Nun nehmen wir das **Testkitt** u. schauen uns den Arbeitsplatz an.



Diesen erleichtern wir um **Klebeband**, **Nylonschnur** u. **Taschenmesser**.

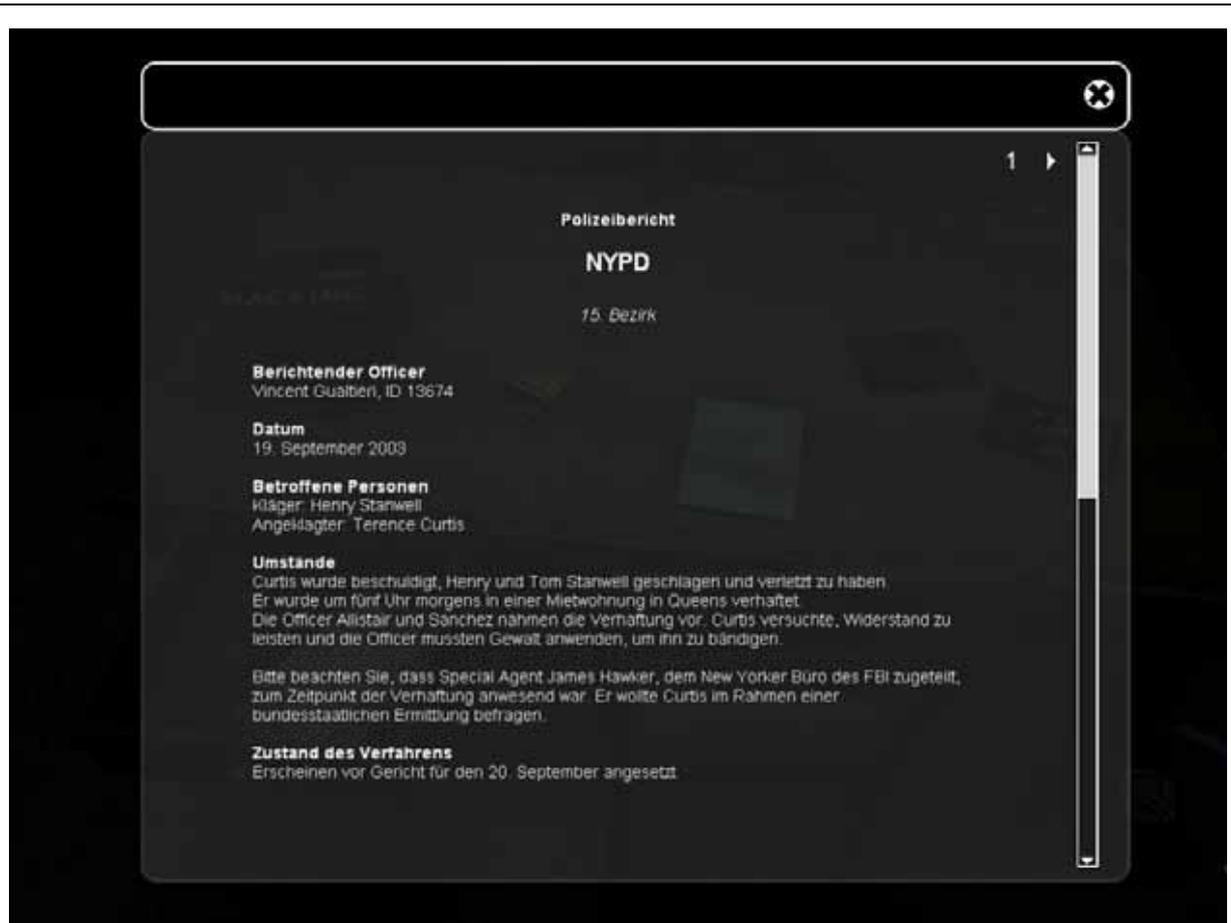


Jetzt schauen wir uns den Schreibtisch genau an.
Wir nehmen den **Stahlschlüssel** mit u. durchforsten
alle Unterlagen.



Im Schubfach finden wir Kaugummipäckchen mit dem Aufdruck:
Brain Jack, seit 1884!

Den Polizeibericht schauen wir uns ebenfalls an.



Das ist also der Mann den wir gegrillt haben!



Der Schlossknacker ist defekt, wir verlassen den Raum u. kümmern uns um das zugeschweißte Lüftungsgitter in „Andersons“ Zimmer!



Wir kleben sie, mit Hilfe des Klebebandes an das Gitter.



Nun kommt noch ein Nylonfaden daran u.



es macht bumm!



Jetzt betätigen wir uns sportlich u. landen im nächsten Bunker.