

# StillLife

The East coast killer

Lösungshilfe by Locke

## Teil 5

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

<http://www.gamepad.de>



*EINE WEITERE VERSCHLOSSENE TÜR. DAS SCHLOSS SIEHT LEICHT ZU KNACKEN AUS ... MIT EINEM ANSTÄNDIGEN DIETRICH.*



**Wir benutzen unseren Dietrich u. betreten den Raum.**



**Hier stecken wir uns die Tastatur u. den Schraubenschlüssel ein.**



**Nun öffnen wir die Bunkerluke mit dem Schalter u. klettern an die frische Luft.**



**Wir schließen die Luke u. schneiden das Seil durch.  
HAWKER fällt auf den Boden u. wir untersuchen ihn!**



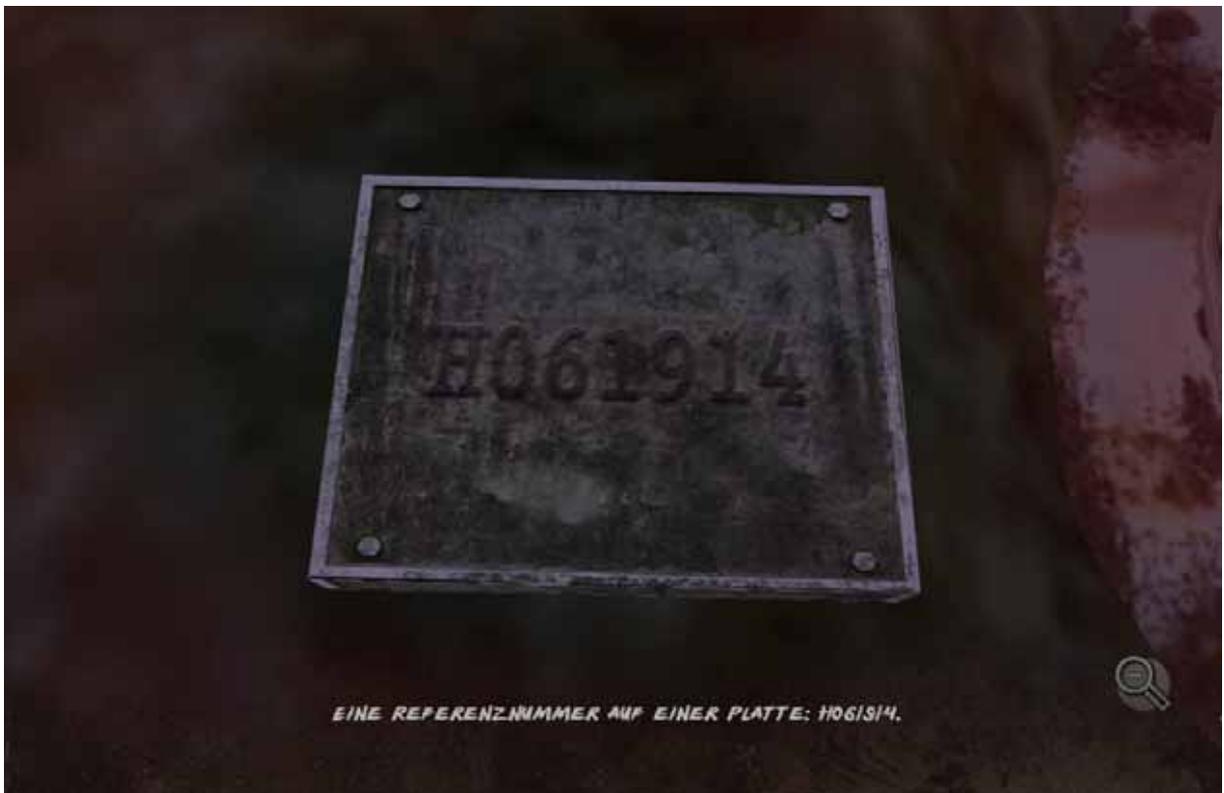
**Zu unserem Entsetzen müssen wir feststellen dass der Tote  
GARRIS u. nicht HAWKER ist!**



**Aber dann ist **HAWKER noch am Leben** u. treibt sich irgendwo  
herum, aber wo?**



Wir nehmen die **Speicherkarte** u. wenden uns wieder dem Bunker zu.



Hier schauen wir uns die Referenznummer des Bunkers **H061914**, an u. steigen wieder nach unten.



**Hier gehen wir durch die nächste Tür, finden uns im ersten Bunker wieder u. deponieren einige Inventargegenstände!  
Und da wir schon einmal hier sind, sichern wir die vorhandenen Spuren!**





Wir sichern die **Fingerabdrücke**, scannen sie ein u. werten sie aus.  
Sie gehören **DAVID KARSON!**



Mit den Büchern stellen wir das Gleiche an.  
Auch diese **Fingerabdrücke** können **DAVID KARSON**  
zugeordnet werden.



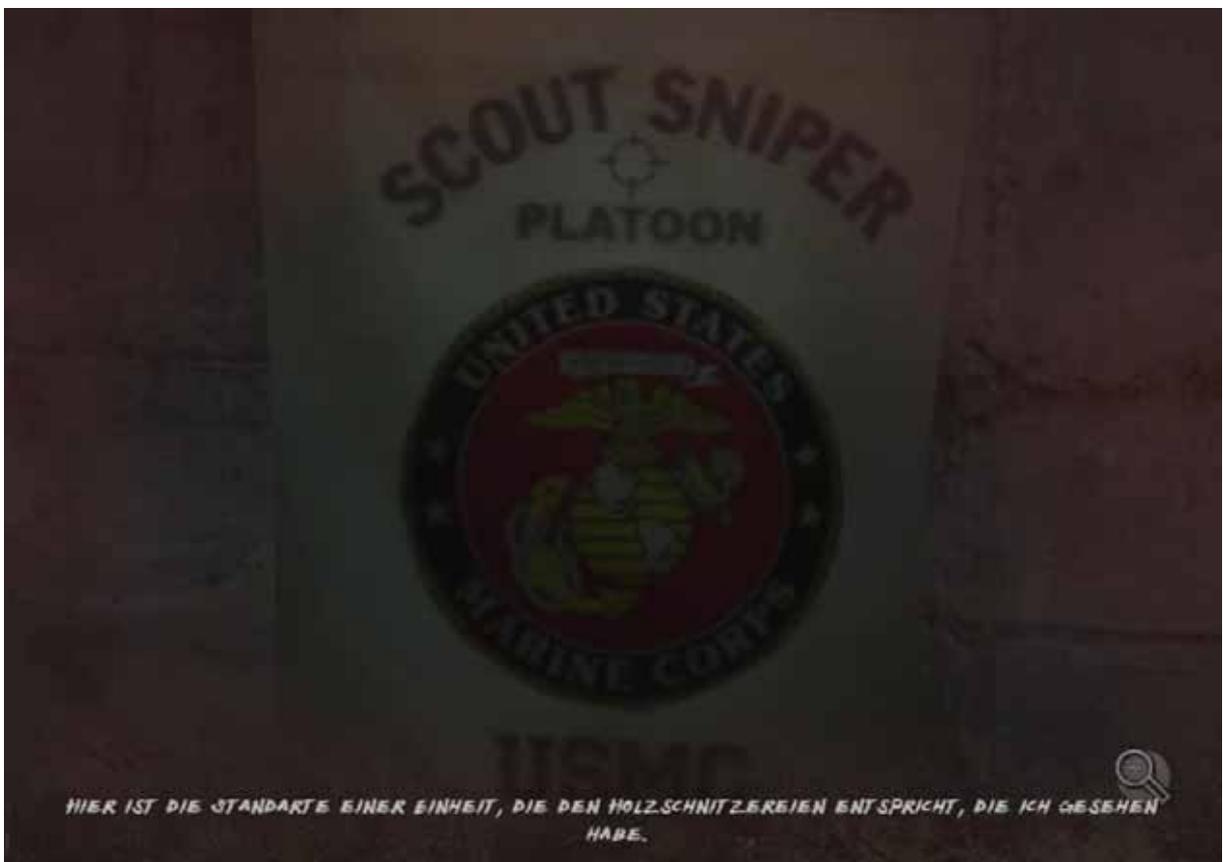
Das **Blut** kann ebenfalls DAVID KARSON zugeordnet werden.  
Was sich hier wohl abgespielt haben mag?



Jetzt kann ich auch den **elektronischen Schlossknacker**  
mitnehmen (BUG?)!  
Wir bestücken ihn mit Knopfatterie u. Spanner!



Die **Fingerabdrücke** auf den Magazinen können DAVID CURTIS zugeordnet werden!



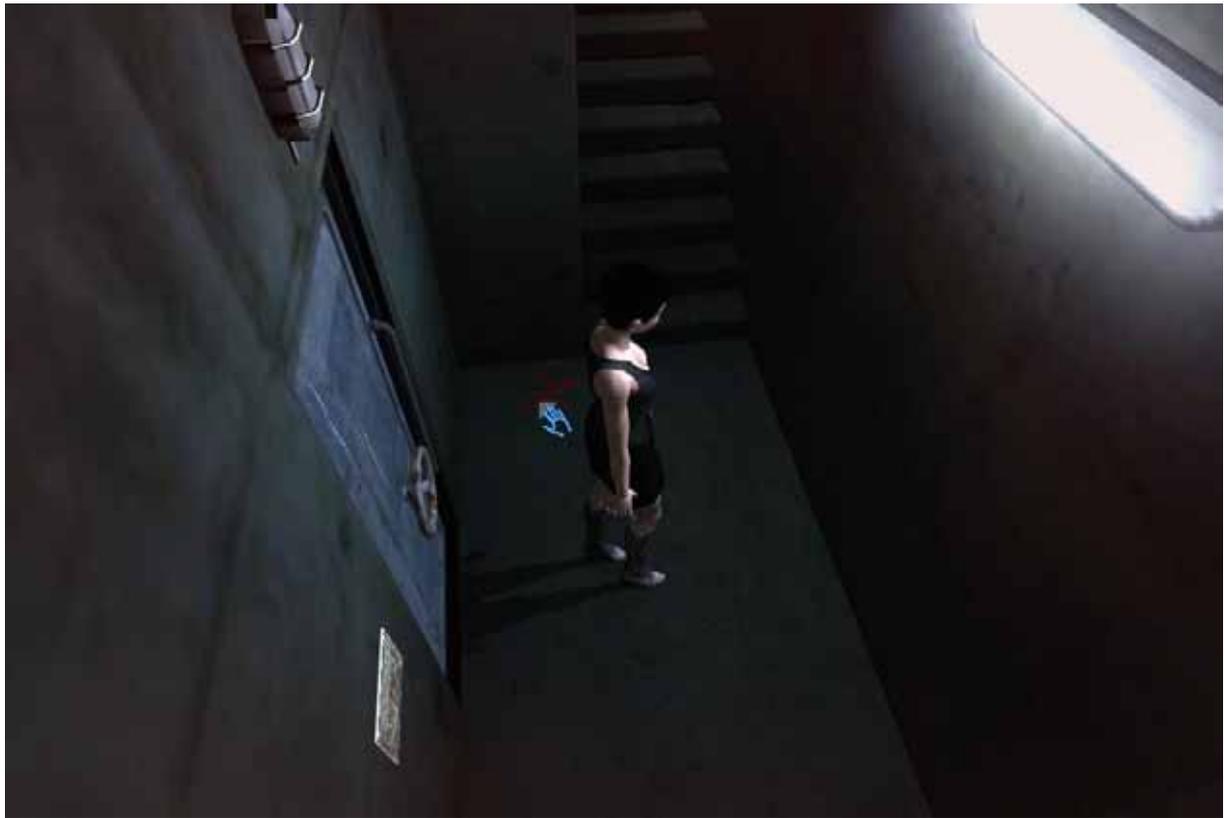
Die Standarte schauen wir uns auch an u. verlassen den Raum.



Wir sichern die **Blutspuren** u. analysieren sie.  
Sie gehören **DAVID KARSON!**



Nun gehen wir durch die Tür mit der Referenznr. **T082445.**



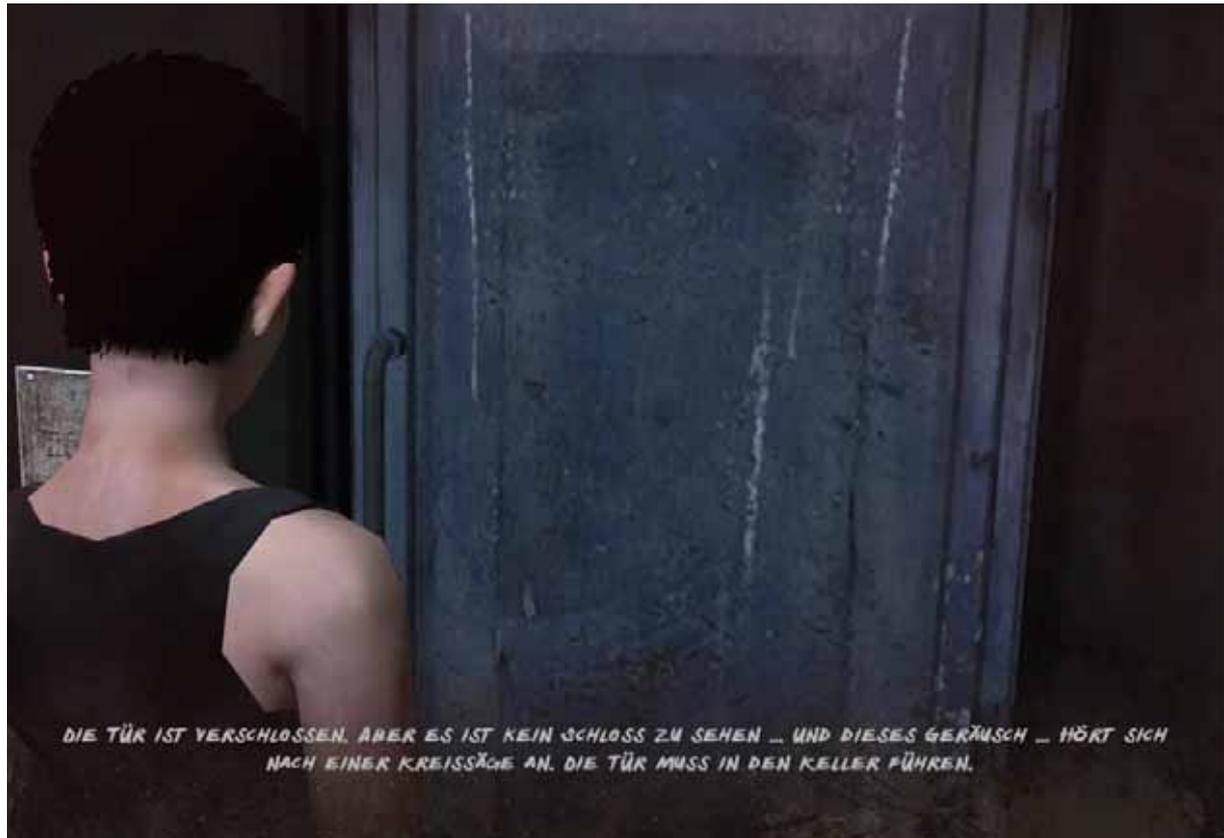
Wieder finden wir **Blutspuren** von DAVID CARSON.



Die Tür hat die Referenznr. **T082445**.  
Wir gehen die Treppe hoch.



**Hier sehen wir einen Absperrhahn dessen Schließmechanismus entfernt wurde.**



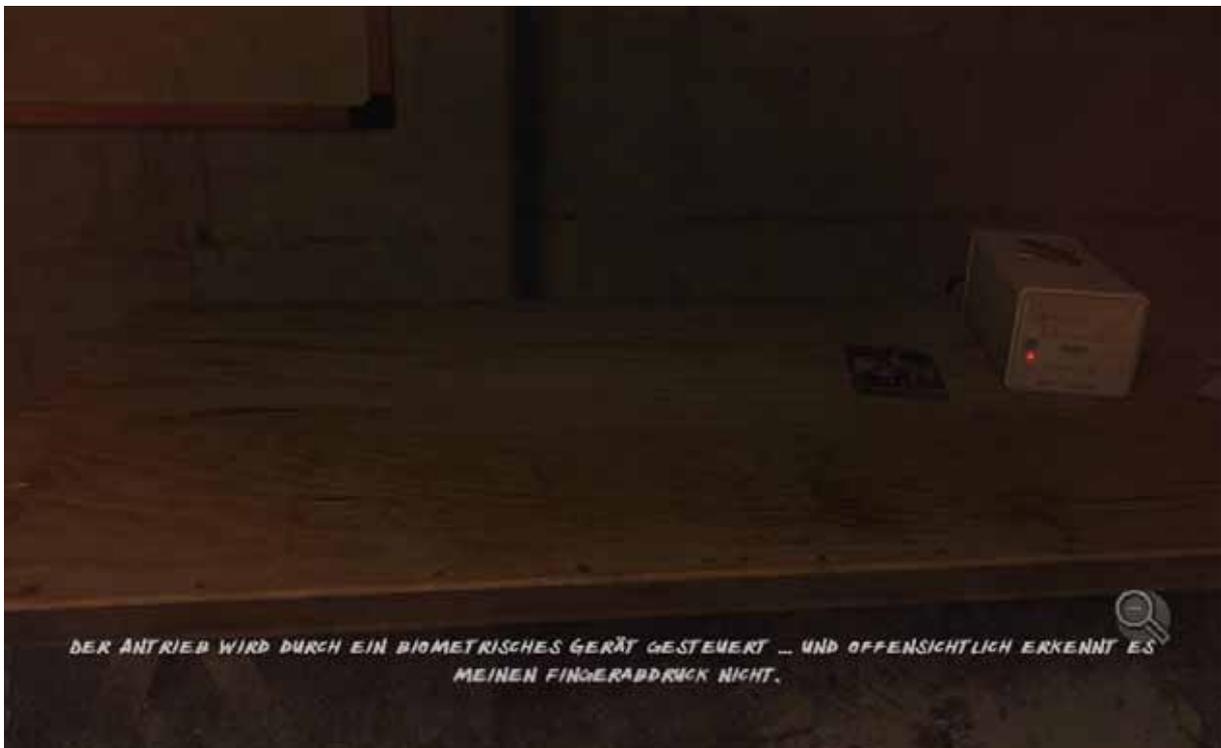
**Hinter der nächsten Tür hören wir das Geräusch einer Kreissäge, können sie aber nicht öffnen!**



**Das Schild ist unleserlich, wir gehen zurück.**



**Hier schauen wir uns das Gerät an u. stellen fest**



*DER ANTRIEB WIRD DURCH EIN BIOMETRISCHES GERÄT GESTEUERT ... UND OFFENSICHTLICH ERKENNT ES MEINEN FINGERABDRUCK NICHT.*

**dass der Rechner nur auf einen biometrischen  
Fingerabdruck reagiert.  
Wir verlassen den Bunker u.**



**schneiden dem Killer, mit dem Taschenmesser, einen Finger ab.**

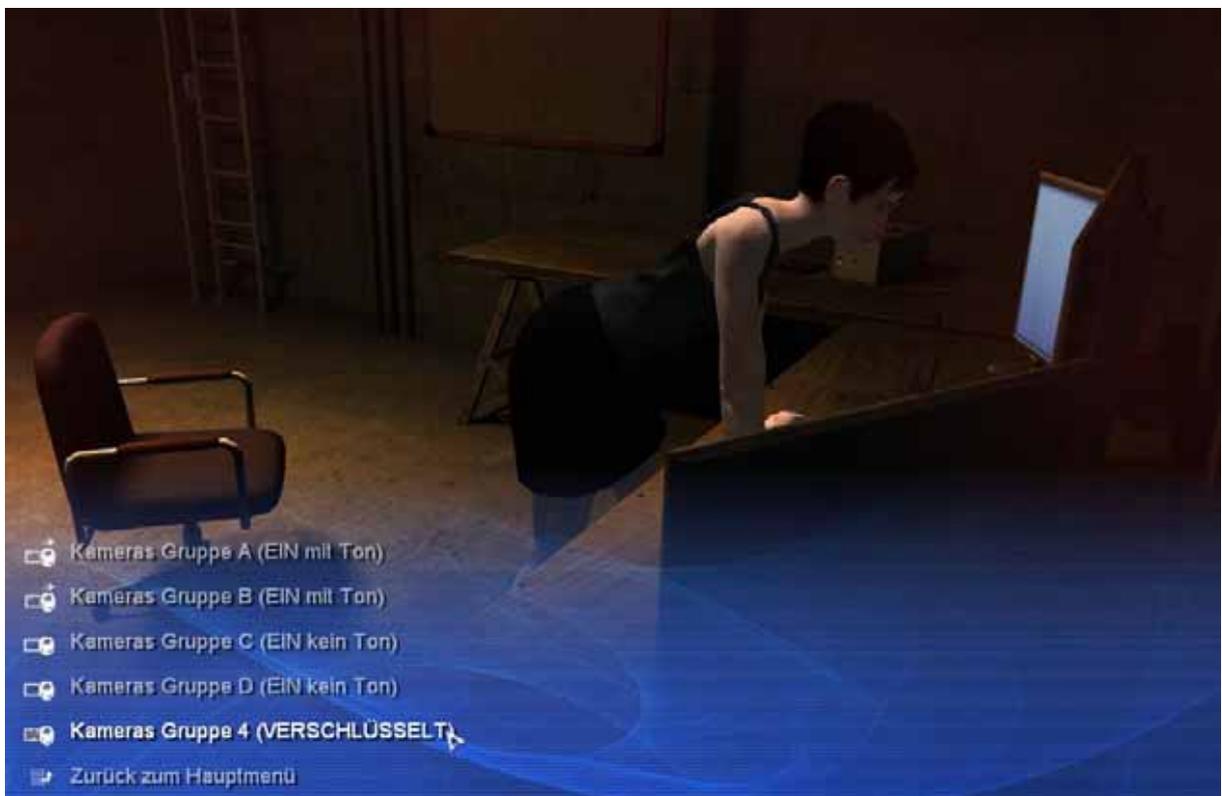


**Den benutzen wir nun mit dem Scanner u. der Rechner erwacht zum Leben!**





**Das Passwort lautet 1884!**  
**Wir geben es ein u. der Rechner lässt mit sich reden!**



**Wir wählen das Kamerasystem 4, aber dieses ist  
leider verschlüsselt!**



**Also kommt unser Stick zum Einsatz!**



**Jetzt können wir PALOMA u. den Killer erkennen.**



WENN DU MICH MIT DER REPORTERIN NICHT ALLEIN GELASSEN HÄTTEST, HÄTTE ICH DIESES KLEINE TÊTE-À-TÊTE MÖGLICHERWEISE NICHT ARRANGIEREN KÖNNEN.

**Wir reden mit ihm u. versuchen Zeit zu gewinnen!**



LASS SIE IN RUHE, ARSCHLOCH!

Paloma, wenige Minuten zuvor



**Nun agieren wir als PALOMA!**

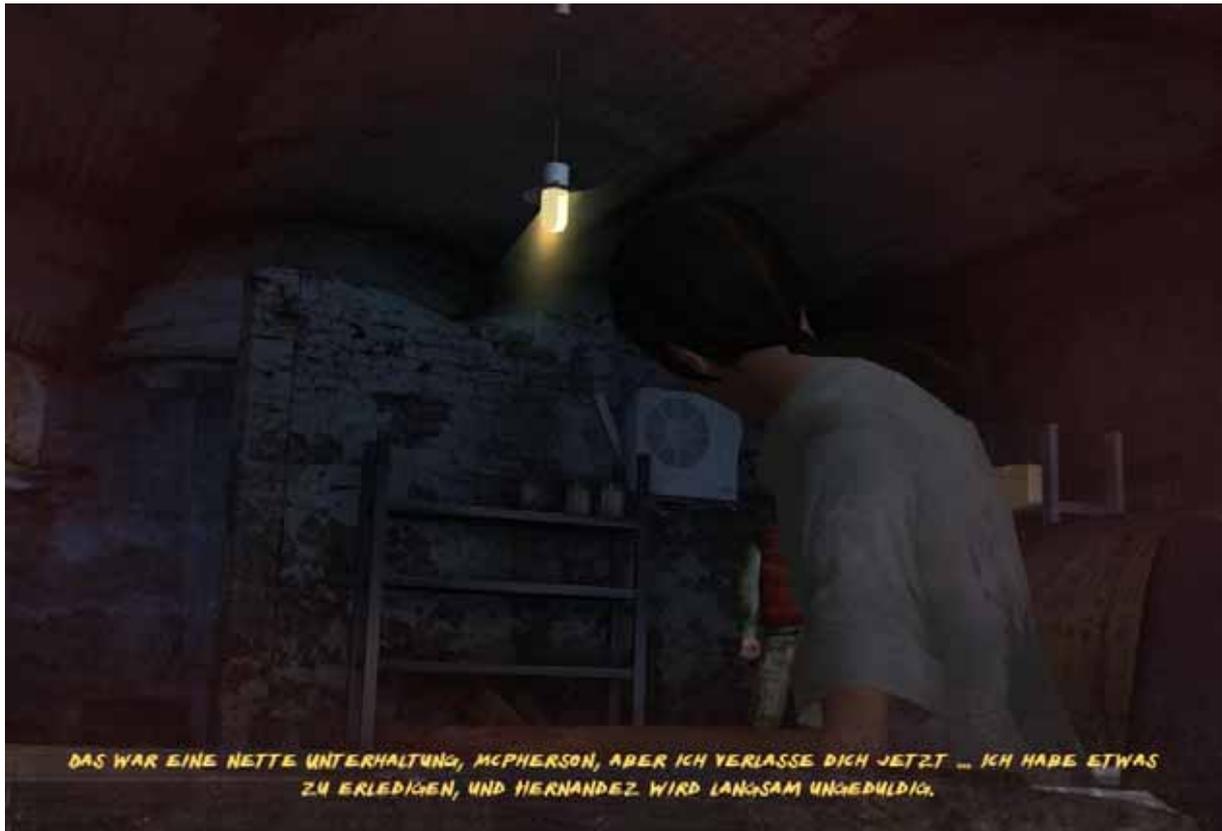
**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

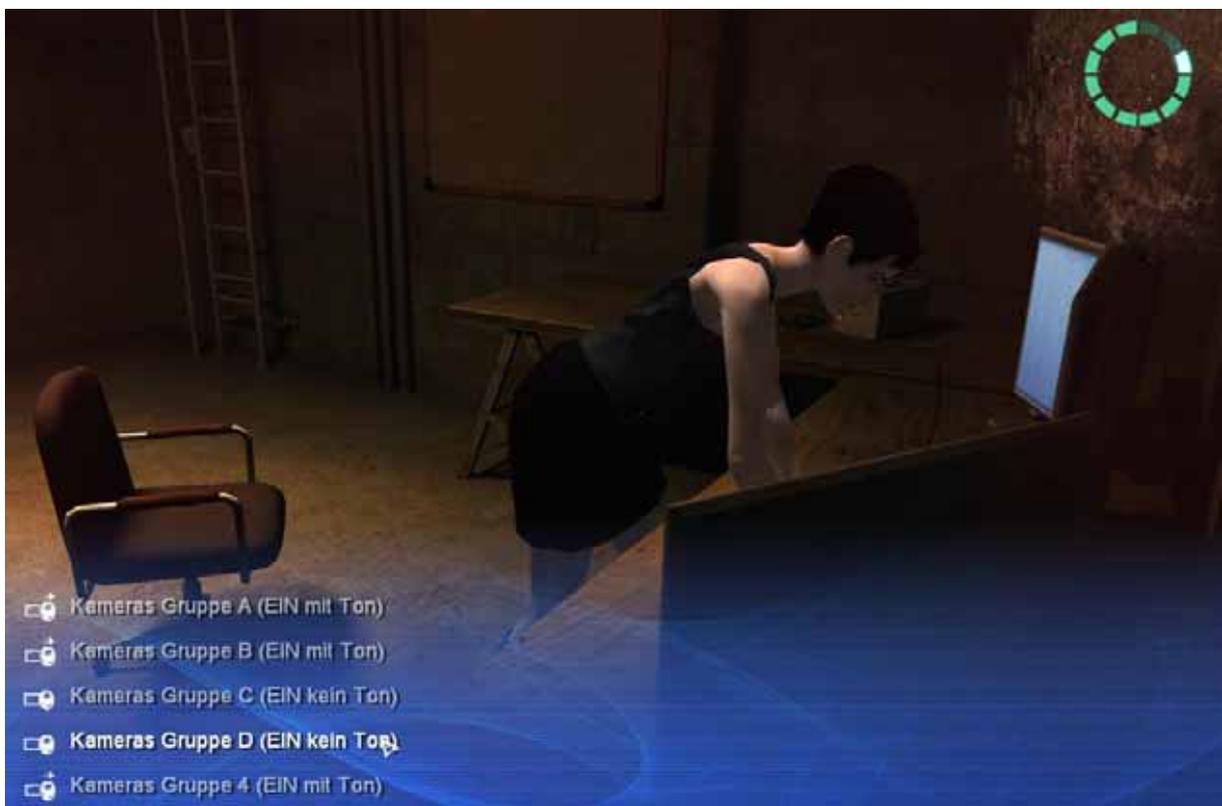


**Wir rollen zur Säge, entledigen uns der Fesseln, holen den Schlüssel u. fliehen!**





**Nun agieren wir als VICTORIA!**



**Wir suchen Paloma mit der Kamera.**



**Wir finden sie auch u. versuchen ihr zu helfen.  
Nun klicken wir, unter Zugangscodes“ die 5. Option an.**



**Die Tür öffnet sich u. PALOMA kann fliehen.**



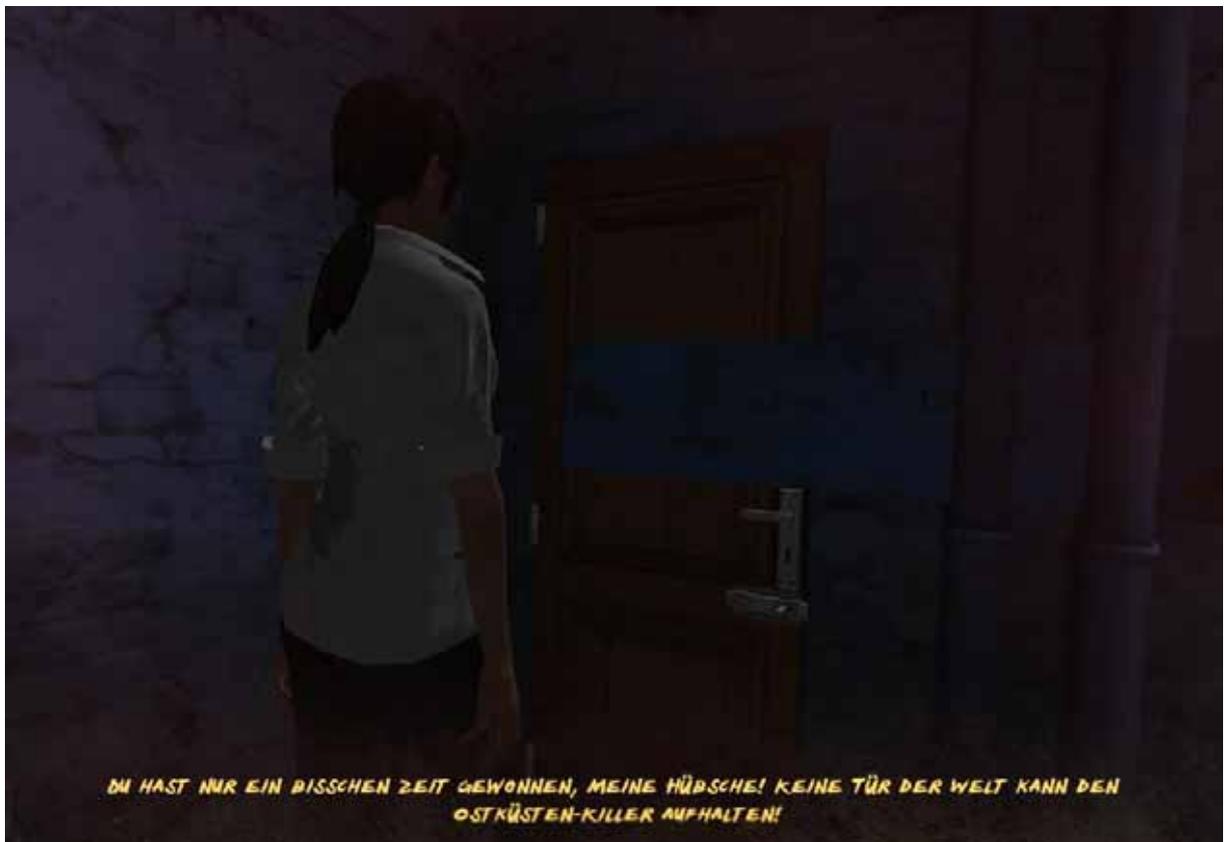
Paloma, wenige Minuten zuvor



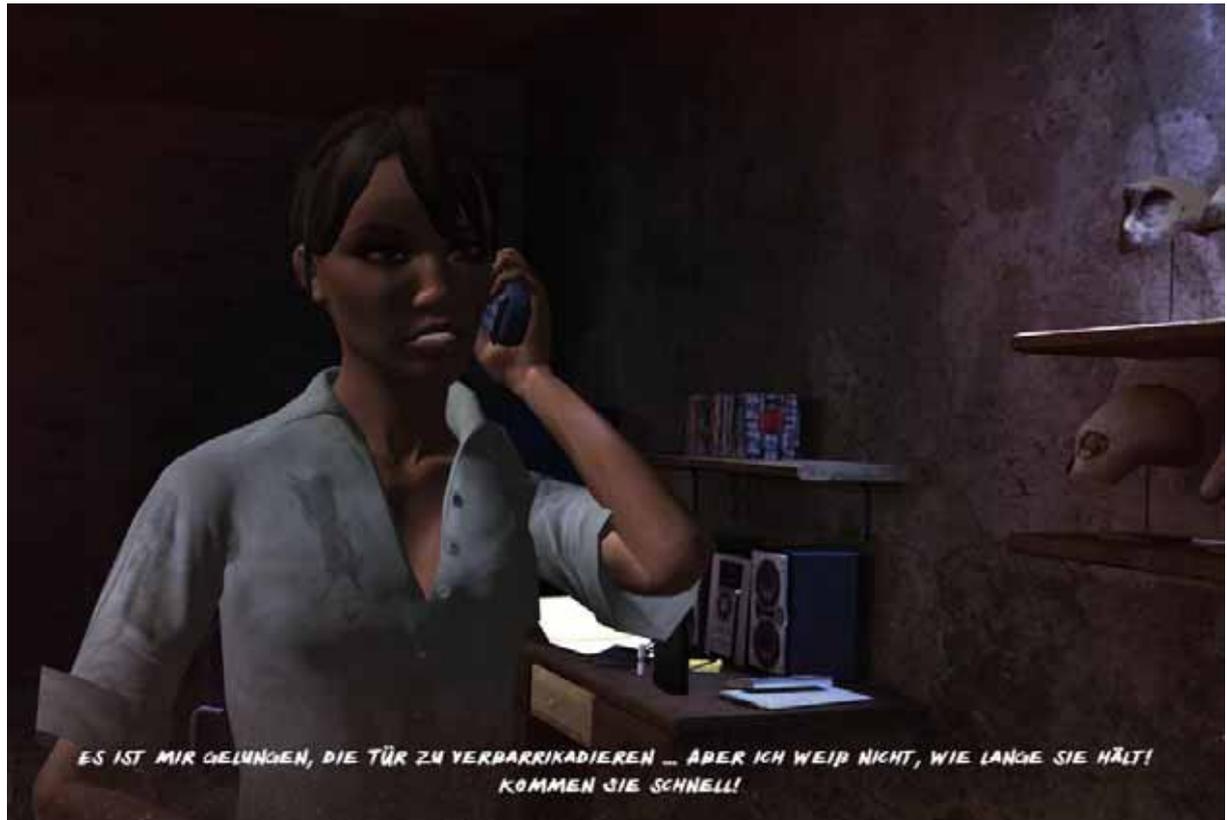
**Nun müssen wir uns überlegen wie wir den Killer  
aufhalten können.**



**Wir rennen zum Schrank, entfernen einen Einlegeboden u. verbarrikadieren die Tür damit.**



**Mit dieser Aktion haben wir etwas Zeit gewonnen!  
Wir laufen zum Telefon u. rufen Victoria an.**



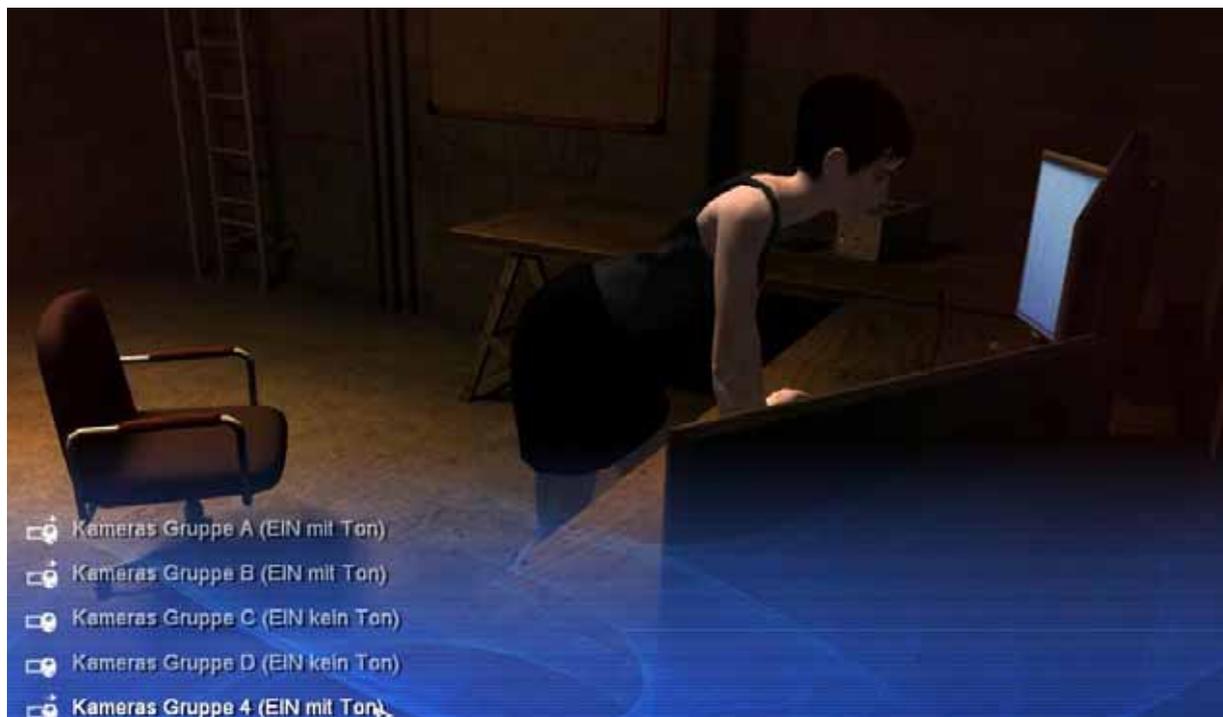
*ES IST MIR GELUNGEN, DIE TÜR ZU VERBARRIKADIEREN ... ABER ICH WEIß NICHT, WIE LANGE SIE HÄLT!  
KOMMEN SIE SCHNELL!*



**Als Victoria laufen wir zum Rechner u. sehen wie unser Killer von HAWKER erschossen wird u. Paloma mitnimmt.**



**Als wir das gesehen haben, hoffen wir dass sich alles zum Guten wendet!**



**Wir wählen das Kamerasystem 4 u. können in den Heizraum schauen.**



**Der Tank hat die Nummer **D090746**.  
Wir gehen zurück ins Haus.**



**Auf dem Weg dorthin meldet sich unser Handy zu Wort. Es ist  
HAWKER der uns mitteilt dass er ..**



**Leider wird die Verbindung unterbrochen, wir gehen weiter u. in den Heizungskeller.**



**Hier riecht es eigenartig u. wir gehen vorsichtig weiter.**



Wir schrauben das **Handrad** ab, schauen uns weiter um u. nehmen den **LötKolben** mit.





**Hier nehmen wir eine Geruchsprobe u. analysieren sie.  
Es ist Chloroform!**



**Nun gehen wir zu der, vorher hinter dem Regal versteckten Tür.**



**Wir gehen hindurch u. sind im 2.ten Bunker!  
Hier wird es nun langsam ungemütlich.**



**Wir gehen weiter u. stellen mit dem Handrad das Gas ab.**



**Nun gehen wir zurück u. zum Labor.**



**Neben der Tür finden wir KAARSON u. einen elektronischen Schlüssel.  
Diesen nehmen wir mit, entfernen die Kugel aus der Wand u. untersuchen sie.**



**Nun schauen wir uns HAWKERS Pistole an, wollen geradeins Labor gehen, als unser Handy bimmelt.**



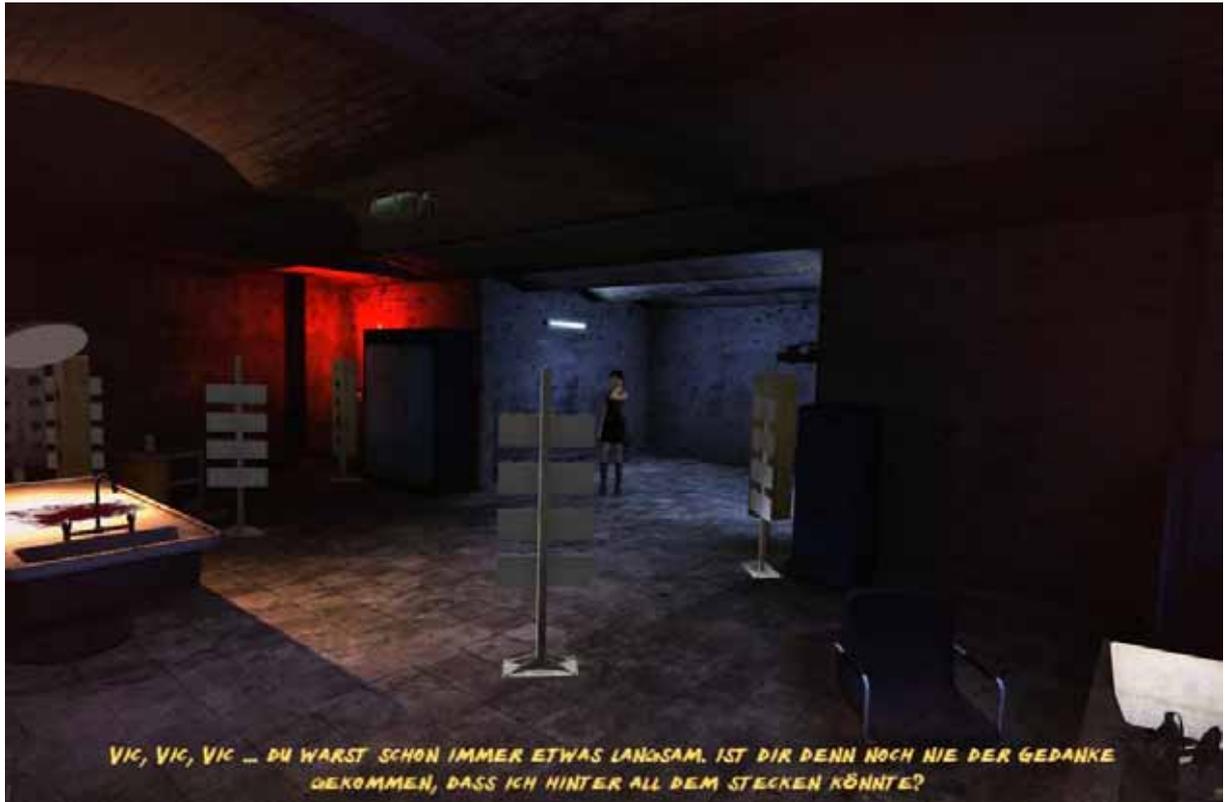
**Es ist HAWKER u. wir unterhalten uns mit ihm.  
Wir versuchen eine Erklärung für sein Verhalten zu bekommen u.  
fragen wo er u. HERNANDEZ sich befinden.**



**Er sagt dass sich beide, draußen am Elektrozaun aufhalten!  
Wir gehen ins Labor u. schauen uns den Drucker an.**



**Hier liegt ein Ausdruck auf dem steht: Die Wahrheit liegt hinter  
der Maske!  
Wir wollen gerade zum Schrank gehen als sich HAWKER  
wieder meldet.**



**Er sagt dass er hinter dem Ganzen steckt u. verweist uns  
auf den Computer.  
Wir gehen zum Schrank u. öffnen ihn.**



**Hier finden wir eine Maske auf deren Rückseite **VERRAT** steht.  
Wir gehen zum Computer u. klicken auf den Bildschirm.**



**Nun können wir HERNANDES u. HAWKER erkennen.  
Jetzt meldet sich HAWKER per Handy u. wir reden mit ihm.**



**Nach diesem aufschlussreichen Gespräch bemühen  
wir den Computer u. wählen **Verrat** als Passwort.**



**Leider können wir keine Bunkerluken öffnen.  
Wir verlassen das Labor u. gehen zum Heizraum.**



**Hier treffen wir HAWKER, können aber nicht weiter, da uns die Gasflammen den Weg versperren.**

**Wieder haben wir eine **Vision** u. müssen uns aus einer Feuerfalle befreien.**



Wir heben die **Kette** u. den **Haken** auf u. verbinden sie zu einem **Wurfhaken**.  
Nun feuchten wir den Umhang an u. nehmen die **Stange** mit.





**Jetzt öffnen wir das Fenster mit der Stange, werfen den Wurfhaken über den Träger u. hangeln nach oben.**





Nun befinden wir uns wieder in der Realität.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>



**Wir gehen zur Gasflasche, schließen sie u. öffnen das Fenster.**



**Das Gleiche machen wir mit den anderen Fenstern.**





**Wenn wir den Raum verlassen, beginnt der Count Down von neuem!**



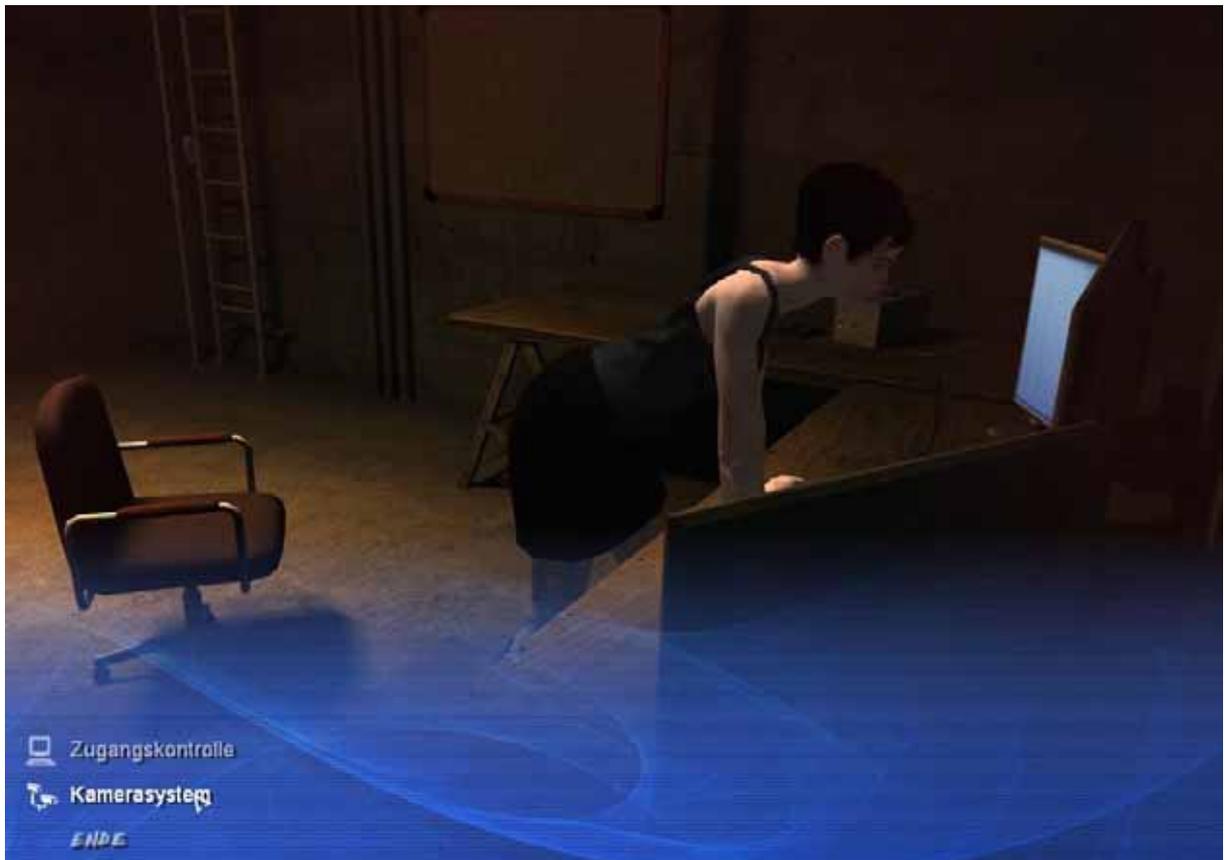
**Nun nehmen wir die Tastatur des Destilliergerätes u. gehen zur Tür.**



**Wir setzen die Tastatur ein u. programmieren den Türcode  
D090746B2 ein.**

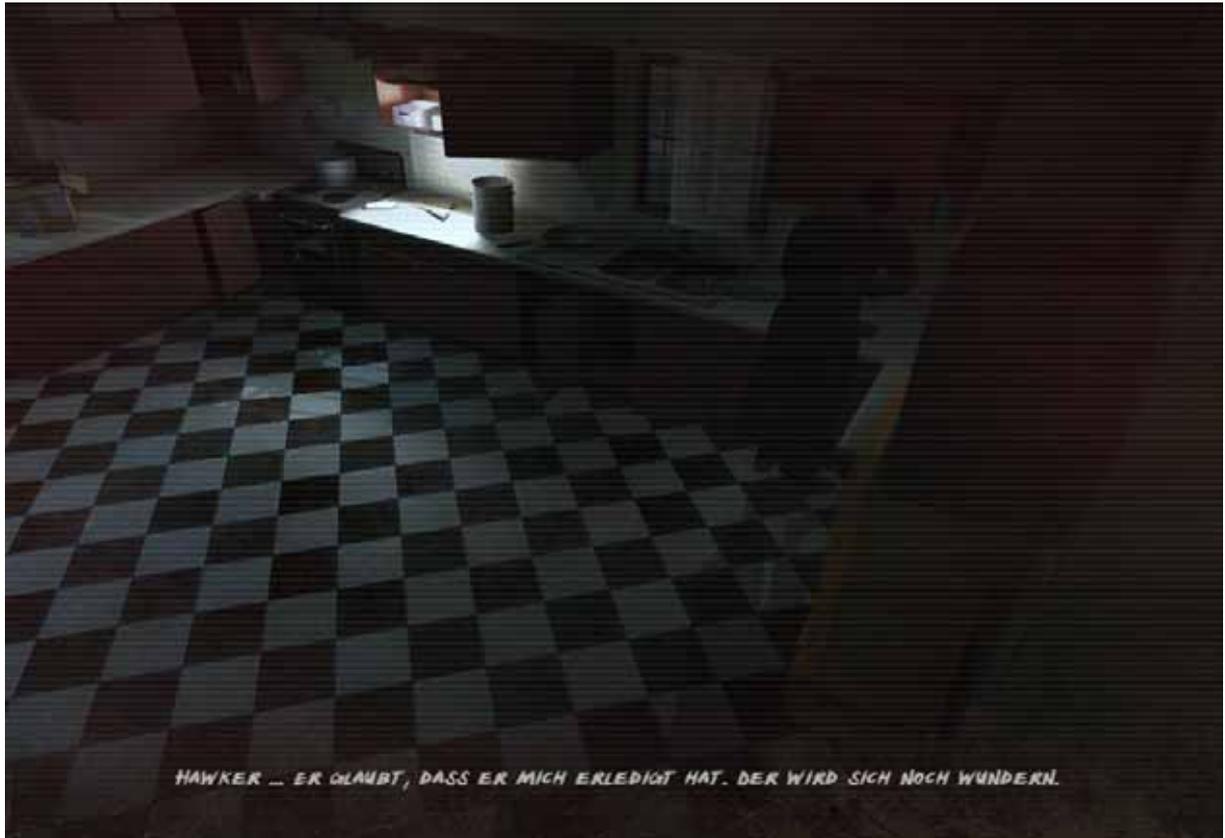


**Haben wir alles richtig gemacht, öffnet sich die Tür, wir betreten  
den Bunkergang u. gehen zum Computer.**



Zugangskontrolle  
Kamerasystem  
ENDE

**Wir wählen das Kamerasystem u. suchen HAWKER.  
Mit System „C“ werden wir in der Küche fündig!**



**Also gut, gehen wir auch in die Küche!**



**Hier stellen wir ihn, er verletzt uns leicht u. flieht.**



Bei seiner Flucht hat er vergessen den **Zünder** u.  
das **C4** mitzunehmen.  
Wir stecken alles ein u. gehen zurück.



*ICH MUSS IRGENDWIE DIESE TÜR ÖFFNEN. BESTIMMT IST HERNANDEZ AUF DER ANDEREN SEITE.*

**Nun müssen wir der Tür (neben dem Computerraum)  
zuleibe rücken.  
Wir kombinieren das C4 mit dem Zünder u. wenden es auf  
die Tür an.**



**Jetzt verbinden wir den LötKolben mit der Verlängerungsschnur  
u. stecken ihn in das C4.  
Nun stecken wir den Stecker in die Dose u. verdrücken uns.**



**Nach erfolgter Sprengung stanno wir HERNANDEZ einen Besuch ab.**



**Hernandez sitzt, hinter einer schalldichten Glasscheibe auf dem elektrischen Stuhl u. wir können uns nur mit Hilfe der Gegensprechanlage verständigen.**



**Wir wenden uns dem Computer zu, wechseln die defekte Tastatur aus u. wählen Kameras aus.**



**Nun können wir HAWKER, über das Kamerasystem „E“ im Heizungsraum beobachten u. sehen dass er einen Detektor in der Hand hält.**



**Wir untersuchen unser Handy u. finden einen versteckten Peilsender.**



**Wir nehmen den **Peilsender** mit u. verlassen den Raum.**



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.