

**ACHTUNG! Dieses Walkthrough enthält Spoiler!!!**  
**Benutzung auf eigene Gefahr.**

Wir beschreiben **einen** möglichen Lösungsweg. Ihr könnt die Ebenen und Orte aber auch in einer anderen Reihenfolge erkunden. Einige Gegenstände lassen sich auf unterschiedliche Art nutzen und manche Rätsel könnt ihr in anderer zeitlicher Abfolge lösen.

Manchmal verändert sich durch eure Aktionen eine Ebene; dann wird diese Ebenenkarte durch eine andere ersetzt. Die Nummern der Orte, die sich verändert haben, sind auf der neuen Karte **gelb** unterlegt, sodass ihr sofort erkennen könnt, wo sich eine erneute Untersuchung lohnt.

Achtet darauf, die Orte nach Möglichkeit mit einem Charakter zu untersuchen, der nicht das dort eingetragene **Alarmsymbol** als Handicap hat. Einen Großalarm auszulösen wird euch zwar nicht das Spiel verlieren lassen, aber eure Optionen am Spielende sowie euren Punktestand reduzieren. Im Lauf des Spiels gibt es sowohl das Risiko, weitere Handicaps zu bekommen, als auch die Chance, die gespeicherten Sicherheitsdaten zu löschen und so Handicaps loszuwerden sowie die Alarmstufe zu senken.

Jeder Charakter hat außerdem persönliche Stärken und Schwächen, was sich auf manche Aktionen auswirkt. In einem solchen Fall wird hier darauf hingewiesen, wer eine bestimmte Aufgabe übernehmen sollte.

Zum Schluss noch ein paar Hinweise:

Denkt daran, die Einträge der jeweiligen Ortskarten (A, B, C etc.) zu lesen, wenn ihr sie erstmals erkundet.

Und Easter-Eggs oder den besten Weg zur optimalen Punktzahl beschreiben wir in diesem Walkthrough nicht!

## **Kapitel 1 – Sucht nach Hinweisen zum Herstellungsprozess von Rainbow und verschafft euch Zugang zu den gesperrten Ebenen.**

**Ebene A:** Ihr beginnt im Foyer der Monochrome AG. Lest den Eintrag A im Abenteuerbuch. Von den drei Aufzügen könnt ihr anfangs nur F1 verwenden. Beim Untersuchen von 106 erfahrt ihr, dass ihr für Fahrstuhl F2 einen Schlüssel benötigt. Bei 102 befindet sich der Aufzug F3, der wiederum nur mit einer Sicherheits-ID zugänglich ist. Bei 104 findet ihr eine Strickleiter (#10) und einen Greifhaken (#11), die ihr sofort zur Greifleiter (#12) kombinieren könnt. Das Porträt 101 zeigt den Firmengründer, Lord Elmsley, ist aber ansonsten langweilig. Interessanter ist die Löwenstatue (105), auf deren Plakette ihr einige Informationen erhaltet, die später noch wichtig werden. Über dem Bildschirm (103) ist eine kleine Vertiefung in der Wand. Widersteht der Versuchung, dort mit der Greifleiter heraufzuklettern und hineinzustarren – es handelt sich um eine Sicherheitskamera, die einen Alarm auslösen und euch ein weiteres Handicap verpassen würde. Nach links bei 107 geht es zur Cafeteria, wo ihr eine leere Dose Energy-Drink (#13) und einen Schokoriegel (#14) findet.

Hier gibt es erst mal nichts weiter zu tun, deswegen könnt ihr den Aufzug F1 nehmen und die nächsten Ebenen erkunden.

**Ebene B:** In der Büro-Etage findet ihr allerhand interessantes technisches Spielzeug. Den PC (201) schaut sich am besten Alva an – die kann gleich den Trojaner im System löschen und damit verhindern, dass sich das Team in Zukunft zusätzliche Trojaner-Handicaps einfängt. Das bestehende löschen kann sie so allerdings nicht. Um an die Daten im PC zu kommen, benötigt ihr zudem ein Passwort. Einen Hinweis darauf findet ihr im Aktenordner daneben (205; #23). Dort erfahrt ihr außerdem etwas über eine Nebenwirkung von Rainbow (#22) sowie darüber, wer die Rush-Dose wohl leergetrunken hat. Mithilfe des Löwen-Rätsels und der Erinnerung an die Plakette der Löwenstatue (bei 105) in der Lobby könnt ihr das PC-Passwort erschließen: 63 Länderniederlassungen der Firma + Karte 23 = 86, also schaut ihr im Buch unter Eintrag 86201 nach. So könnt ihr die Gesichtserkennung deaktivieren – auch das schon bestehende Handicap – und die Alarmstufe reduzieren. Um euch einen PC-Virus zu kopieren, braucht ihr allerdings erst einmal einen USB-Stick, den ihr erst später findet.

In den Stoffsäcken bei 202 findet ihr eine Security-Uniform (#18) und einen Plastikschauch (#17). Zudem liegt oben auf der Werbetafel (203) etwas. Mit der Greifleiter (Eintrag 12203) kommt ihr dran und findet ein Feuerzeug (#19). Am Wartungsgerüst (204) könnt ihr bis zu den Lüftungsschächten hochklettern, was später noch sehr nützlich wird. Das Gerät in der Raummitte (206)

ist ein Fingerabdruckscanner. Dort haltet ihr natürlich nicht eure eigenen Finger rein, aber die Dose Energydrink (#13) mit den schmierigen Fingerabdrücken des Forschungsleiters sehr wohl. So erhaltet ihr einen künstlichen Fingerabdruck (#21).

**Ebene C:** Das hier ist der Kontrollraum der Security. Solange die Wachfrau (303) mitten im Raum steht, könnt ihr hier nicht so einfach hereinplatzen oder Sachen untersuchen. Aber ihr habt ja gerade eben eine Security-Uniform gefunden (#18)! Einer von euch sollte sie anziehen und die Wachfrau ansprechen (Eintrag 18303). Dann hält sie diesen Charakter für ihre Ablösung, verrät noch etwas über ein Sicherheitsproblem und verschwindet. Falls allerdings noch jemand weiteres im Raum oder im Aufzug neben Ebene C ist, wird sie misstrauisch und schlägt Alarm, also erst mal alleine hochfahren. Sobald die Wachfrau gegangen ist, könnt ihr Ebene C durch Ebene N ersetzen und den Raum nun gründlich untersuchen.

**Ebene N:** Bei 311 sind die Serverschränke, in denen die Fingerabdruck-Datenbank gespeichert ist. Das Kühlsystem bietet sich für einen Sabotageakt an – noch fehlen euch dafür allerdings die Mittel. Hinter dem Gemälde (312) ist eine Überwachungskamera versteckt; nehmt ihren Speicherchip mit (#26). Auf den Monitoren (313) sind die Bilder der Überwachungskameras der Außenbereiche zu sehen, mit einigen Aussetzern; interessant ist die Information, dass der Energieverbrauch momentan nur bei 75 % liegt. In der Couch (314) versteckt findet ihr menschliche Backenzähne (#32) – ein Hinweis darauf, dass mit der Monochrome AG etwas absolut nicht in Ordnung ist. Darüber könnt ihr später mehr herausfinden. Beim Laptop (315) findet ihr einen Belüftungsplan (#24) und einen USB-Stick (#25). Den USB-Stick könnt ihr beim PC (201) auf Ebene B anschließen; dazu müsst ihr erneut das Passwort eingeben (86201) und dann die Viren einsehen. Nun habt ihr einen Virus auf dem USB-Stick (#54), der später noch sehr nützlich wird. Beim Safe (316) erhält Ramon die meisten Informationen; aber egal, wer ihn untersucht, ihr findet dort einen Post-it (#27) mit einem Hinweis darauf, wo ihr die Kombination zum Safe finden könnt. Jetzt habt ihr hier erst mal alles abgegrast, was ihr momentan machen könnt. Also auf zur Ebene D.

**Ebene D:** Im OP-Raum steht ein Chirurg (402), der darin vertieft ist, die Überreste der letzten OP aufzuräumen. So vertieft, dass ihr trotzdem das meiste im Raum untersuchen könnt. Interessant ist, dass er eine Sicherheits-ID am Revers trägt. Die könntet ihr sehr gut gebrauchen! Allerdings müsst ihr sie ihm irgendwie abluchsen! Bei 404 findet ihr eine Gasflasche mit Narkosegas (#29) und auf dem Instrumententisch (403) ein Skalpell (#28).

Die blutbefleckte OP-Liege (401) zeugt davon, dass hier vor Kurzem etwas Größeres passiert ist. Die Tür im Hintergrund (405) sollte Chiu untersuchen. Denn wer das tut, gerät ins Blickfeld des Chirurgen. Während alle anderen Verdacht erwecken und Alarm auslösen, kann die Hochstaplerin den älteren Herrn so um den Finger wickeln, dass er die Alarmstufe sogar reduziert und ihr dazu noch ein paar Informationen dazu liefert, was hinter der Tür ist. Verschwinden wird er trotzdem nicht, dazu müsst ihr euch etwas anderes einfallen lassen. Und hier kommt der Belüftungsplan (#24) ins Spiel. Er verrät, dass die Luftschächte von Ebene B und D miteinander verbunden sind. Verlasst nun erst einmal alle Ebene D, denn was ihr jetzt vorhabt, hat Flächenwirkung.

**Ebene B:** Verbindet hier zuerst den Plastikschlauch (#17) mit dem Narkosegasbehälter (#29). Den Schlauch dieser Kombination (#30) steckt ihr in den Luftschacht bei B/204 und dreht das Ventil auf. Der Chirurg atmet das Narkosegas ein und wird bewusstlos. Hurra! Ersetzt nun Ebene D durch Ebene O. Bevor ihr aber dorthin geht, schaut zuvor noch im Wachraum vorbei.

**Ebene N:** Mit dem Skalpell könnt ihr die Kühlschläuche der Server bei N/311 durchschneiden, sodass diese überhitzen. Damit deaktiviert ihr die Fingerabdruckdatenbank und räumt dieses Handicap komplett aus dem Weg. Außerdem reduziert ihr die Alarmstufe um 2. Nun aber zu ...

**Ebene O:** Lest zuerst den entsprechenden Eintrag. Wenn niemand von euch vom Gas mitbetroffen war, zieht es mit der Zeit von alleine wieder ab. (Falls es doch jemanden von euch erwischt hat, muss jemand anderes mit dem Aufzug in Ebene D fahren. Derjenige schaltet automatisch die Belüftung auf Anschlag und so kommen alle wieder zu sich. Bis auf den Chirurgen :)

Verändert haben sich auf Ebene O der Chirurg und die Türe. Dem bewusstlosen Chirurgen (412) könnt ihr endlich seine Sicherheits-ID abknöpfen (#31). Bevor ihr die nutzt, erkundet ihr noch die Türe im Hintergrund (415), die sich nun problemlos öffnen lässt. Dahinter macht ihr einen gruseligen Fund – nichts zum Mitnehmen, aber wichtige Informationen.

**Ebene A:** Mit der Sicherheits-ID könnt ihr nun bei A/102 den Aufzug F3 aktivieren. Damit erhaltet ihr Zugang zu den Ebenen E bis I.

Damit habt ihr Kapitel 1 erfolgreich abgeschlossen!

## **Kapitel 2 - Verschafft euch Zutritt zum Labor und findet mehr über die Nebenwirkungen von Rainbow heraus.**

**Ebene E:** Die riesige LED-Anzeige (503) gibt einen Hinweis zur Verwendung des Pools. Zum Baden ist er jedenfalls nicht da! Im Pool (501) entdeckt ihr vom Rand aus ein kleines Objekt. Wahrscheinlich schreit eh gerade eure gesunde Paranoia Alarm, aber zur Sicherheit: Steigt nicht in den Pool, um das herauszuholen! Denn bei 504 findet ihr einen Kescher (#38) und eine leere Wasserflasche (#37). Die Wasserflasche könnt ihr am Wasserspender in der Cafeteria (A/107) auffüllen (#40) – Trinkwasser kann man immer brauchen! Mit dem Kescher könnt ihr das Objekt aus dem Pool fischen (Eintrag 38501). Es ist ein Datenspeicher (#39), der offenbar säureresistent ist. Mittlerweile ist klar, dass der Bademeisterstuhl (502) nicht dazu dient, Schwimmer zu schützen, sondern eher die „Entsorgung“ zu überwachen. Dort findet ihr zudem einen Zettel (#34). Wisst ihr noch, welcher Code im Pool entsorgt werden sollte? Genau. Das ist er! Erst mal müsst ihr aber die winzige Schrift entziffern. Eine Möglichkeit dazu findet ihr wenig später.

**Ebene F:** Den DNA-Sequenzierer (601) untersucht am besten John, der findet am meisten heraus. Nutzen könnt ihr das Gerät im Moment allerdings noch nicht, es bekommt nicht genügend Strom. Am Mikroskop (602) könnt ihr dafür die winzige Notiz vom Bademeisterstuhl (#34) lesen und erkennt die Nummer 87. Diese kombiniert ihr mit dem Safe (316) auf Ebene N. Der Safe öffnet sich und ihr erhaltet einen kleinen Schlüssel (#35) – den Schlüssel zu Aufzug F2 bei A/106. Bevor ihr den aber aktiviert, habt ihr auf den Ebenen des Aufzugs F3 noch jede Menge zu untersuchen.

Der Ordner auf dem Tisch (603) enthält eine weitere Quarz-Disc (#42) und einen Sicherheitsbericht (#41), der Hinweise auf eine weitere Sicherheitslücke gibt, die ihr später nutzen könnt.

**Ebene G:** Der Mischpult (704) ist für vieles gut: Steckt dort den Speicherchip von der Überwachungskamera (#26) ein, dann erhaltet ihr einen wichtigen Hinweis zu Nebenwirkungen von Rainbow (#87); der Datenspeicher aus dem Pool (#39) enthält eine Nachricht von einem eurer Vorgänger (#77); die Quarz-Disc von der Analyse-Ebene (#42) lässt die Stimme des Forschungsleiters ertönen (#53). Diese Stimme könnt ihr nun am Aufnahmegerät (jetzt 703 + 53 = Eintrag 756) aufzeichnen und erhaltet ein portables Abspielgerät (#48).

Vorsicht bei 701: Wer den Sessel untersucht bzw. sich auf ihn setzt, wird von ihm gefesselt, unter Drogen gesetzt und erhält Blut abgenommen (Karten #43 und #44). Das hat jedoch auch einen positiven Nebeneffekt: Einer von euch kann die abgezapfte Blutkonserve (#45) aufheben. Ein Blick auf 702 verrät euch, wie ihr euren gefangenen Kollegen befreien könnt: Gießt

eine Flüssigkeit, z. B. das Wasser (#40), in den Schlitz des Sessels (40701 oder 4043) und erzeugt so einen Kurzschluss. Das solltet ihr unbedingt tun, bevor der gefangene Charakter zum nächsten Mal dran wäre, sonst erhöht sich die Alarmstufe und derjenige setzt aus. Der Schokoriegel (#14) hilft gegen die Blutarmut (#44). Die nunmehr leere Wasserflasche (#37) könnt ihr übrigens jederzeit wieder in der Kantine auffüllen, sie kann auch später noch nützlich werden.

**Ebene H:** In diesem „Krankensaal“ findet ihr in Bett 801 eine arg mitgenommene Probandin, Betty. Ihr könnt sie mitnehmen (#56). Die Lampe bei 802 ist nicht eingesteckt, daher nehmt ihr diese ebenfalls mit (#57). Die beiden Personen in Schutzanzügen (803) beobachtet ihr besser nur aus der Ferne. Dann erhaltet ihr einige interessante Informationen sowie eine Dosis Rainbow (#58) und einen Schutzanzug (#59)! Das Spiel lässt sich zwar auch ohne diese beiden Utensilien lösen, allerdings mit weniger Punkten. Zudem entgehen euch sonst einige interessante Kombinationen. Nachdem die beiden gegangen sind, wird Ebene H durch Q ausgetauscht. Sie bietet dieselben Möglichkeiten wie H, nur ohne die beiden Forscher!

Jetzt ist bei diesem Aufzug nur noch eine Ebene übrig, die ihr erforschen könnt: I.

**Ebene I:** Schaut euch zuerst die Katze an (902). Das macht am besten Ramon, der kann mit Katzen umgehen und ist ein genauer Beobachter. Aber alle bekommen zumindest die Option, die bewusste Katze mitzunehmen (#61). Mit dem Rainbow könntet ihr sie übrigens wieder aufpäppeln. Das Zeug könnt ihr allerdings auch anderweitig brauchen und ihr findet später noch weitere Möglichkeiten, Schneeflocke zu helfen.

Der Zugang zum hinteren Bereich (901) ist durch eine elektrische Barriere gesichert. Diese lässt sich mit dem künstlichen Fingerabdruck (#21) deaktivieren. Dadurch wird Ebene I durch Ebene R ersetzt.

**Ebene R:** Die Frau, die ihr hier trifft, ist May von der ersten Gruppe, die Ovin losgeschickt hat. Sie liefert euch weitere Hintergrundinformationen. Die gesicherte Tür, vor der sie steht (906), lässt sich mit der Stimmenaufnahme des Forschungsleiters (#48) freischalten. Sobald ihr das getan habt, händigt euch May zwei Ladungen Sprengstoff aus (#63 und #64) und haut ab. Ob ihr die später auch einsetzen wollt, bleibt euch überlassen.

Damit habt ihr Kapitel 2 erfolgreich abgeschlossen!

### **Kapitel 3 - Befreit den Mann aus dem Hightech-Sarkophag und bringt ihn und die Beweise hier raus.**

Als erstes wird Ebene R durch Ebene S ersetzt: das Labor.

**Ebene S:** Ovin fordert euch auf, den Mann aus dem Hightech-Sarkophag (912) zu befreien, aber das ist im Moment noch nicht möglich. Ein Blick auf die Röhren (911) zeigt endgültig, dass diese nach Ebenen farbcodiert sind. Diese Information wird später noch nützlich. Hier könnt ihr aktuell aber nichts mehr tun. Daher fahrt ihr nun zurück in die Lobby (A) und schaltet mit dem kleinen Schlüssel (#35) bei 106 den Aufzug F2 frei und damit den Zugang zu den Untergeschossen K, L und M.

**Ebene K:** Im digitalen Archiv gibt es Spannendes zu entdecken. An den Kabeln (151) könntet ihr die Lampe (57) anschließen. Allerdings bringt das nichts, weil das Leuchtmittel defekt ist. Bei 154 findet ihr ein Ersatz-Leuchtmittel (#65). Baut es in die Lampe ein. Wenn ihr die nun funktionierende Lampe (#66) bei 151 anschließt, stellt ihr fest, dass sie UV-Licht verbreitet und dass Juno in diesem Raum eine geheime Nachricht hinterlassen hat (#67) – eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie ihr das Gebäude sprengen könnt. Die Bildschirme (152) zeigen eine Übersicht über den Energieverbrauch der einzelnen Ebenen an und weisen darauf hin, dass die farbcodierten Röhren etwas damit zu tun haben. Am Kontrollpult (153) erhaltet ihr Einblick in die Sicherheitsdatenbanken der Monochrome AG. Wenn ihr sie beschädigen wollt, müsst ihr die Datenspeicher erhitzen – die passenden Gegenstände dazu findet ihr später.

**Ebene L:** Hier findet ihr den Tank mit den einzelnen Komponenten von Rainbow (251) und der Säure für den Pool. Den Safe (252) könnt ihr mit einem Virus knacken, wie euch der Sicherheitsbericht (#41) schon verraten hat. Steckt also den USB-Stick mit dem Virus drauf (#54) dort ein. Die Safetür öffnet sich und ihr erhaltet eine genaue Dokumentation mit der Formel für Rainbow (#88) und Bauplänen für Untersuchungsgerät (#71). Extrem wichtiges und gleichzeitig kompromittierendes Informationsmaterial!

Übrigens: Wenn ihr euch die Ebenenkarte L genau anschaut, entdeckt ihr im Schatten im Vordergrund rechts ein seltsames Symbol und die Zahl 777. Schaut euch das ruhig näher an (mithilfe des Feuerzeugs, 19253, oder einfach beim Eintrag 777). Da hat jemand mit Kreide auf dem Boden herumgekritzelt ... jemand mit morbider Fantasie. Sobald ihr euch aus der Faszination gelöst habt, entdeckt ihr einen Gruselteddy (#89). Der gehört Betty! Wenn ihr ihn ihr gebt (5689), entspannt sie sich deutlich – am besten reagiert sie auf Alva oder Chiu, am misstrauischsten auf John. Kombiniert Teddy übrigens besser nicht mit Schneeflocke...

In der Werkzeugtasche bei 253 findet ihr eine Deospraydose (#68), eine Ölkanne (#69) und Kondensmilch (#80). Das muss eine ganz schön stark schwitzende kaffeesüchtige Mechanikfachkraft gewesen sein, die den Krempel hier liegengelassen hat ... Umso besser für euch! Mit der Kondensmilch macht ihr die müde Mieze Schneeflocke (#61) wieder munter (#76). Die Deospraydose in Kombination mit dem Feuerzeug (#19) lässt dafür euer Pyromanenherz höherschlagen ... Ramon bekommt die beiden Sachen am schnellsten zusammengebastelt, aber egal, wer sich um die Bastelei kümmert, derjenige baut erfolgreich einen improvisierten Flammenwerfer (#70). Damit könnt ihr bei K/153 die Datenspeicher rösten und schafft so ein weiteres Handicap aus dem Weg und senkt nebenbei Alarmstufe.

**Ebene M:** Nun wird es heiß! In den Schacht (351) könnt ihr mithilfe der Greifleiter (#12) herunterklettern. So kommt ihr an die Daten der Audioüberwachung und könnt auch dieses Handicap löschen sowie die Alarmstufe senken. Die gelben Röhren bei 352 bestätigen, dass der Farbcode der Röhren mit dem in den Aufzügen identisch ist. Unterhalb der Treppe bei 354 findet ihr eine Metallkiste (#72), deren Scharniere allerdings zugerostet sind. Mit der Ölkanne (#69) bekommt ihr sie auf – und entdeckt einen wahren Schatz (#73). Dem Terminal beim Reaktor (353) solltet ihr euch mit Vorsicht nähern, denn hier ist es schier unerträglich heiß. Der Schutzanzug (#59) wird seinem Namen gerecht und schützt euch vor Schaden. Ohne geht es zwar auch, aber ihr zieht euch einige Verbrennungen zu. Schaltet den Reaktor in jedem Fall nun auf Vollast! Das hat gleich mehrere nützliche Wirkungen.

**Ebene N:** Auf den Monitoren im Security-Raum (N/373) könnt ihr nun alle Daten der Sicherheitskameras löschen und die Alarmstufe weiter senken.

**Ebene F:** Der DNA-Scanner (nun F/661) ist nun betriebsbereit. Frei nach Frankenstein könnt ihr dort allerhand verschiedene Dinge untersuchen: Die menschlichen Zähne (#32; Ergebnis: Karte #60), die Blutkonserve mit dem Blut eures Teammitglieds (#45; Ergebnis: Karte #55) und/oder Schneeflocke (#76; Ergebnis: Karte #62). Keine Sorge, die Katze ist zwar beleidigt, in den Scanner gesperrt zu werden, wird aber dabei nicht verletzt.

**Ebene S:** Die größte Änderung hat sich aber beim Hightech-Sarkophag (nun 972) ergeben: Der lässt sich nämlich endlich öffnen und ihr könnt den völlig abgemagerten Patienten befreien.



**Finale:** Jetzt habt ihr alle Informationen und Beweismaterial gesammelt, was im Forschungslabor der Monochrome AG zu finden sind. Nun könnt ihr euch entscheiden:

Wollt ihr das Gebäude sprengen? Wenn ja, platziert die beiden Sprengsätze neben den Ebenen A und S. Erhöht dann beim Schaltpult am Sarkophag (Eintrag 699) den Druck in den Röhren. Und dann nichts wie raus hier!

Wenn ihr das Gebäude hingegen nicht sprengen wollt, könnt ihr auch in aller Ruhe mitsamt dem Beweismaterial und den beiden geretteten Patienten hier herausspazieren. Nun ja, umso ruhiger, je niedriger euer Alarmlevel.

Ob sprengen oder nicht, ihr habt anschließend je nach eurem Alarmlevel noch die Wahl, ob ihr die Informationen der Polizei oder eurem Auftraggeber übergeben wollt – oder sie doch lieber für euch behaltet.

Anschließend heißt es:

Gratulation, ihr habt das Abenteuer erfolgreich bestanden!