

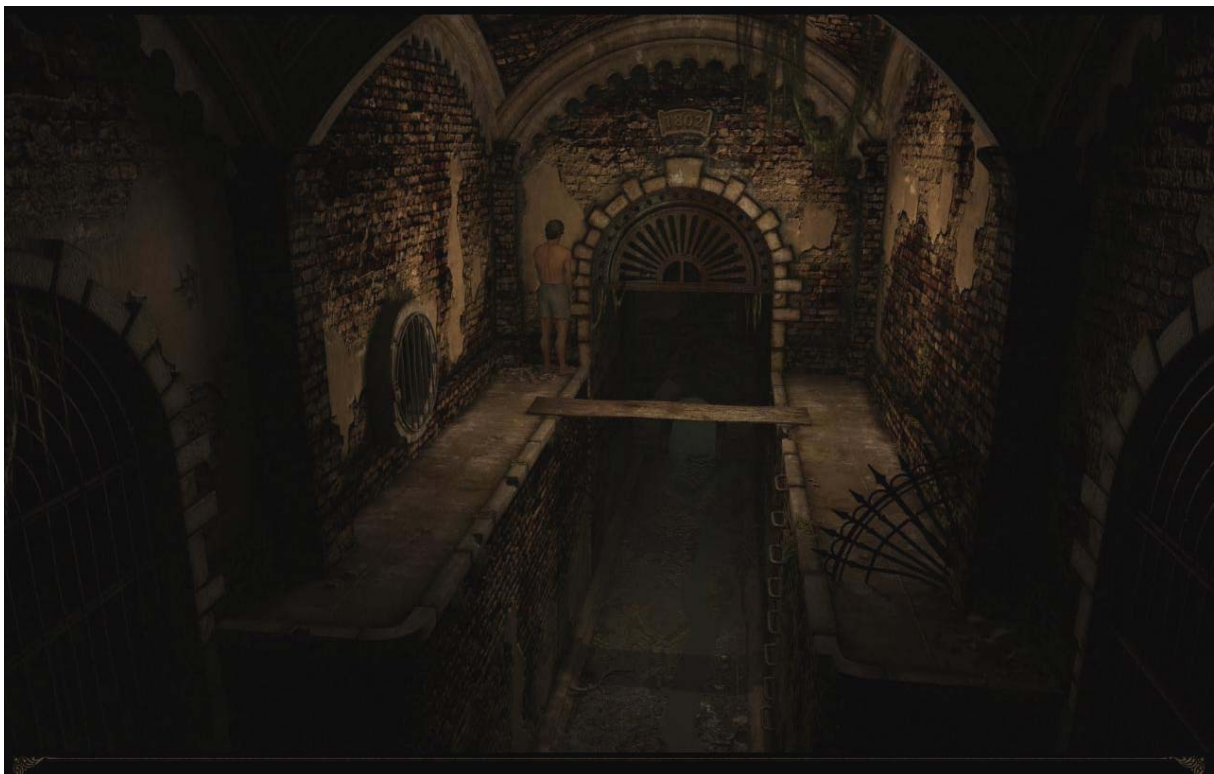


Lösungshilfe – Teil 1 by Locke

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Anfang der Demo



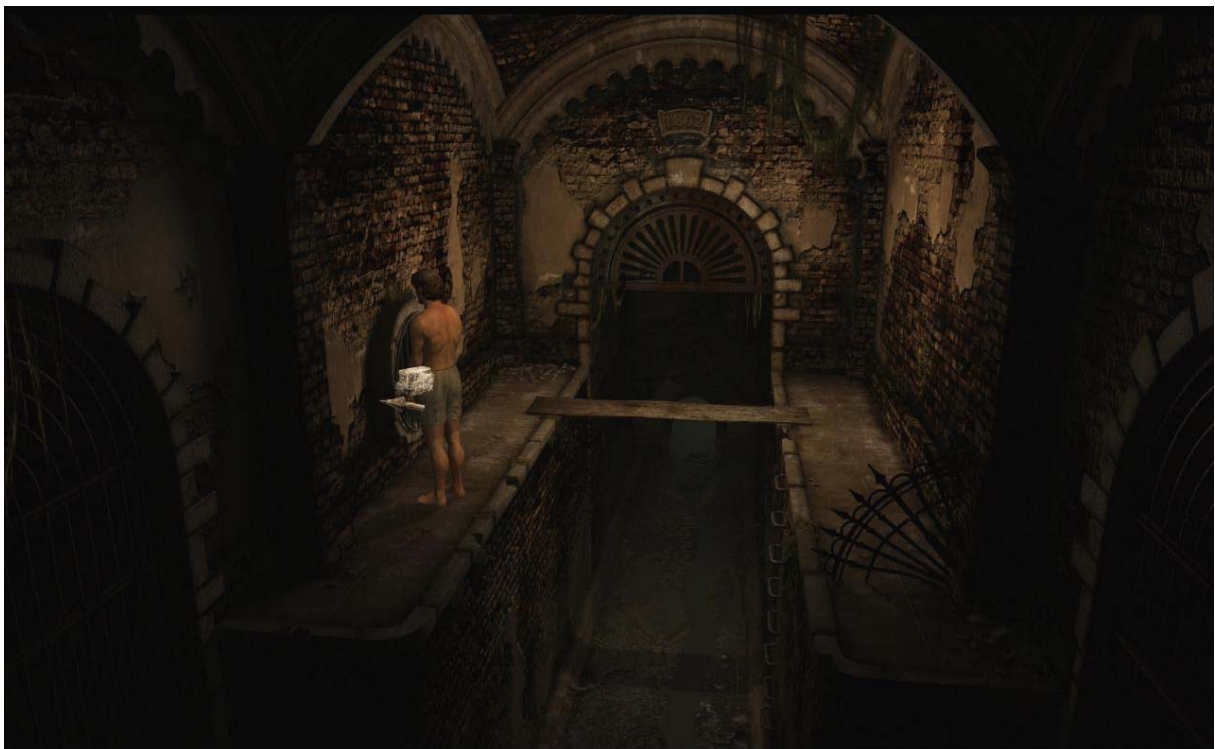
Nach einer kleinen, informativen Intro entsteigen wir der Kanalisation, legen die Bohle darüber u. gelangen so auf die andere Seite.

Hier schauen wir uns den verschlossenen Kanalauslauf u. das Mauerwerk an.

Nun gehen wir wieder zurück.



Wir wenden die Handschellen (Inventar) auf das schmiedeeiserne Gitter an u. brechen eine **Metallspitze davon ab.
Damit gehen wir zurück zum Mauerwerk, bearbeiten es u. können einen **Ziegelstein** entfernen.
Nun gehen wir zum verschlossenen Kanalauslauf u. versuchen das Schloss mit der Metallspitze zu öffnen.
Das klappt aber nicht, also verbinden wir die Metallspitze mit dem Ziegelstein (Inventar) u. demolieren das Schloss!**





**Nun kriechen wir in den Kanalauslauf, heben den Kanaldeckel hoch u. landen in einer Wäscherei.
Hier schauen wir uns gründlich um, finden aber nichts u. steigen auf den Dachboden.
Hier treffen wir die Wäscherin Emily u. unterhalten uns mit ihr.**



Irgendwie müssen wir ihr Vertrauen gewinnen u. die Handschellen loswerden!



Wir klemmen die Handschellen hinter den Haken u. versuchen sie zu entfernen.

Leider klappt das nicht u. um sie mit Hilfe der Mangel zu entfernen, benötigen wir Emilys Hilfe.



**Diese wird uns aber leider nicht gewährt!
Emily hat nämlich Angst, dass die Mangel, genau wie die
Waschmaschine, kaputt geht!
Wir gehen nach unten u. inspizieren die Waschmaschine.**



oder einfach diese Sicherung herausziehen ...

**Wir ziehen die Sicherung heraus (?) u. gehen zu Emily zurück.
Nun erhalten wir etwas **Seife** u. den Auftrag sie in
Wasser aufzulösen.**

Nun denn, marschieren wir wieder nach unten.



**Hier schmeißen wir die Seife in den Bottich, drehen an der
Kurbel, u. stecken unsere Handschellen in die Lauge.**



Nun gehen wir wieder nach oben u. können nun die **Handschellen mit Hilfe des Hakens entfernen u. etwas später einstecken.**



Wir ziehen uns die Klamotten, welche Emily bereit gelegt hat, an u. verfolgen das Gespräch zwischen ihr u. dem Polizisten! Anschließend gehen wir wieder nach unten u. bedanken uns für die feinen Klamotten u. das Abwimmeln des Polizisten. Dann erzählen wir ihr, was auf dem Schiff vorgefallen ist.



zum Bootsmann gehen und ihn hierherlocken würde ... nein, das kann ich
wirklich nicht verlangen ...

**Nach diesem Gespräch erklärt sie sich bereit, den Matrosen
herzulocken, allerdings müssen wir uns in der Zwischenzeit um
die Wäsche kümmern.**

Schmutzige Wäsche



**Wir werfen sie in den Bottich, drehen die Kurbel, holen die
Wäsche wieder heraus u. finden ein Päckchen **nassen Tabak!**
Diesen jagen wir durch die Mangel, trocknen ihn auf
dem Kamin u. stecken ihn wieder ein.**



**Nun erscheint Emily u. erstattet Bericht.
Wir gehen nach oben, schauen aus dem Fenster, sehen unseren
Freund auf dem Hof u. werfen den Tabak auf die Gartenbank.**



**Unser Freund setzt sich, qualmt genüsslich den Tabak u. wir
schicken ihn, mit Hilfe der Handschellen, ins Reich der Träume.**



Und was ist das ... Du hast also auch meine Mütze gefunden ... vielen Dank.

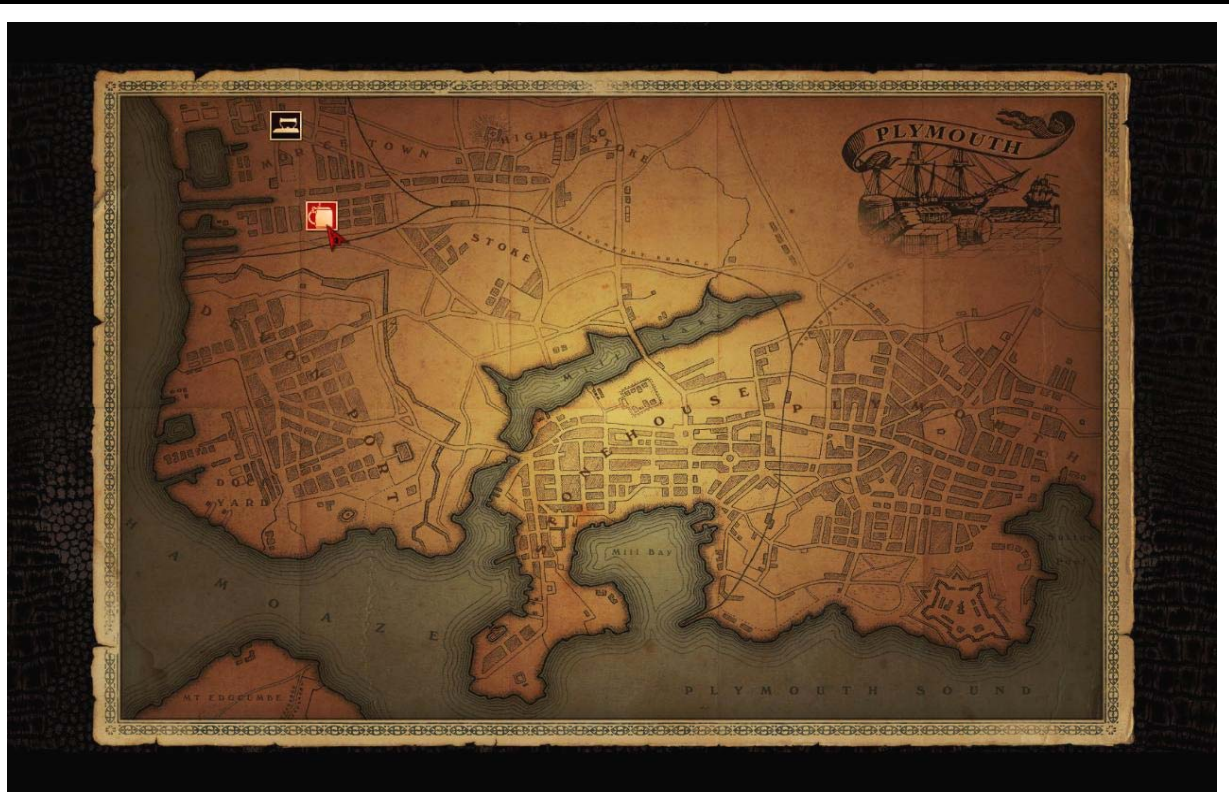
Jetzt können wir das Haus verlassen u. unsere **Mütze** u. das **Medaillon** wieder in Besitz nehmen.

Nun schauen wir uns die Mütze genauer an u. sind erleichtert, dass der **Brief** unseres Freundes Brian, den wir in sie eingenäht hatten, noch vorhanden ist.



in einem Pub namens „Salted Cheek“. Lass mich nicht zu lange warten.

Wir lesen ihn, gehen zu Emily u. fragen nach dem Weg. Sie reagiert, da der Pub ein Freudenhaus beherbergt, ziemlich empört, erklärt uns den Weg u. setzt uns dann vor die Tür.



Ende der Demo

Plymouth - Salted Cheek



**Von einem Glücksspiel sehen wir aus Geldmangel ab u. führen ein wenig erfreuliches Gespräch mit dem Türsteher.
Dann sehen wir uns noch etwas um u. reden mit dem Wirt.**



Leider ergibt die Unterhaltung mit ihm, sowie der Kellnerin, nicht viel Neues u. wir widmen uns der „Geldbeschaffung“!



In einem unbeobachteten Moment durchsuchen wir den Mantel des schlafenden Gastes u. erbeuten einige **Messingknöpfe.
Damit gehen wir zu dem blinden Geigenspieler.**



**Wir bitten ihn, etwas Schönes zu spielen u. tauschen unsere
Messingknöpfe gegen einige **Münzen** ein.
Nun gehen wir zur Kellnerin, bestellen ein Getränk u. sie wird
etwas gesprächiger.**



**Wir fragen sie nach Brian u. zeigen ihr als Beweis den Brief.
Leider kann das Mädels nicht lesen u. wir müssen uns etwas
anderes einfallen lassen!**



Sie hacken immer weiter drauf rum, was ...? Wie heißen Sie?

**Wir zeigen ihr unser Medaillon u. stellen uns vor.
Nun glaubt sie uns u. will uns eine Nachricht von
Brian übermitteln.**

**Zuerst muss sie aber in den Keller, um dem Wirt das Fleisch
zu bringen.**

**Sie geht los u. wird von dem unbekanntem Gast verfolgt!
Wir wollen den Beiden folgen, aber die Kellertür ist von innen
abgeschlossen u. wir müssen uns vom Wirt einen**

Ersatzschlüssel besorgen!

**Leider steckt der Schlüssel von innen u. wir bitten den Wirt um
etwas Werkzeug.**

Wir erhalten einen **Korkenzieher, stoßen damit den Schlüssel
heraus u. öffnen die Tür mit dem Zweitschlüssel.**

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Wir betreten den Keller u. wollen das Fleischerbeil mitnehmen.
Es steckt aber zu fest im Tisch u. wir gehen weiter.
Nun verfolgen wir ein kurzes Gespräch zwischen dem
Unbekannten u. der Kellnerin, werden erwischt
u. niedergeschlagen.**



**Nachdem es wieder hell wird, rappeln wir uns auf u. können
einem weiteren Gespräch lauschen!**



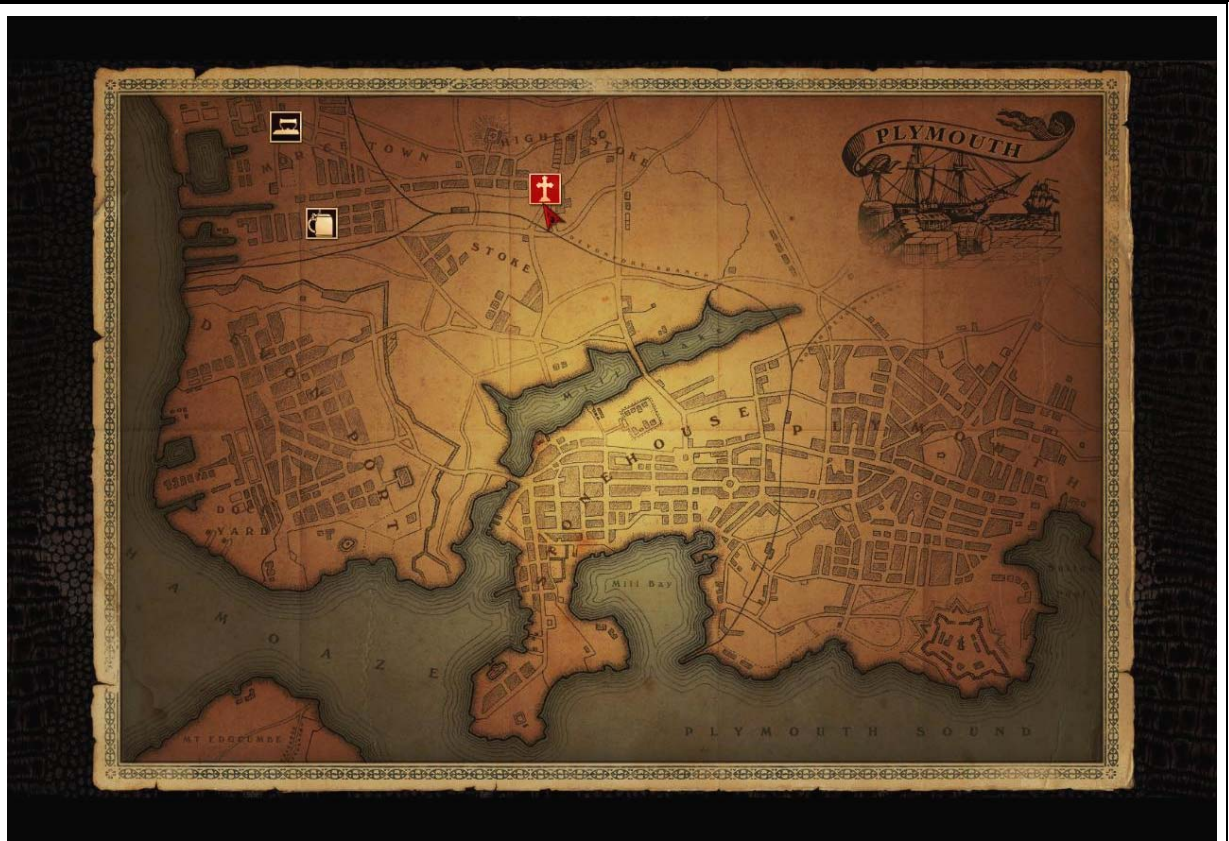
Trommle die anderen zusammen. Sag ihnen, Adieu Jack braucht sie. Es gibt Arbeit auf dem Friedhof.

Dabei geht es um einen Job auf dem Friedhof!
Nun schauen wir uns noch etwas im Keller um u. gehen wieder nach oben, um mit der Kellnerin zu reden.
Wir zeigen ihr nochmals das Medaillon u. sie erzählt uns, dass sich Brian auf dem Friedhof versteckt hält.

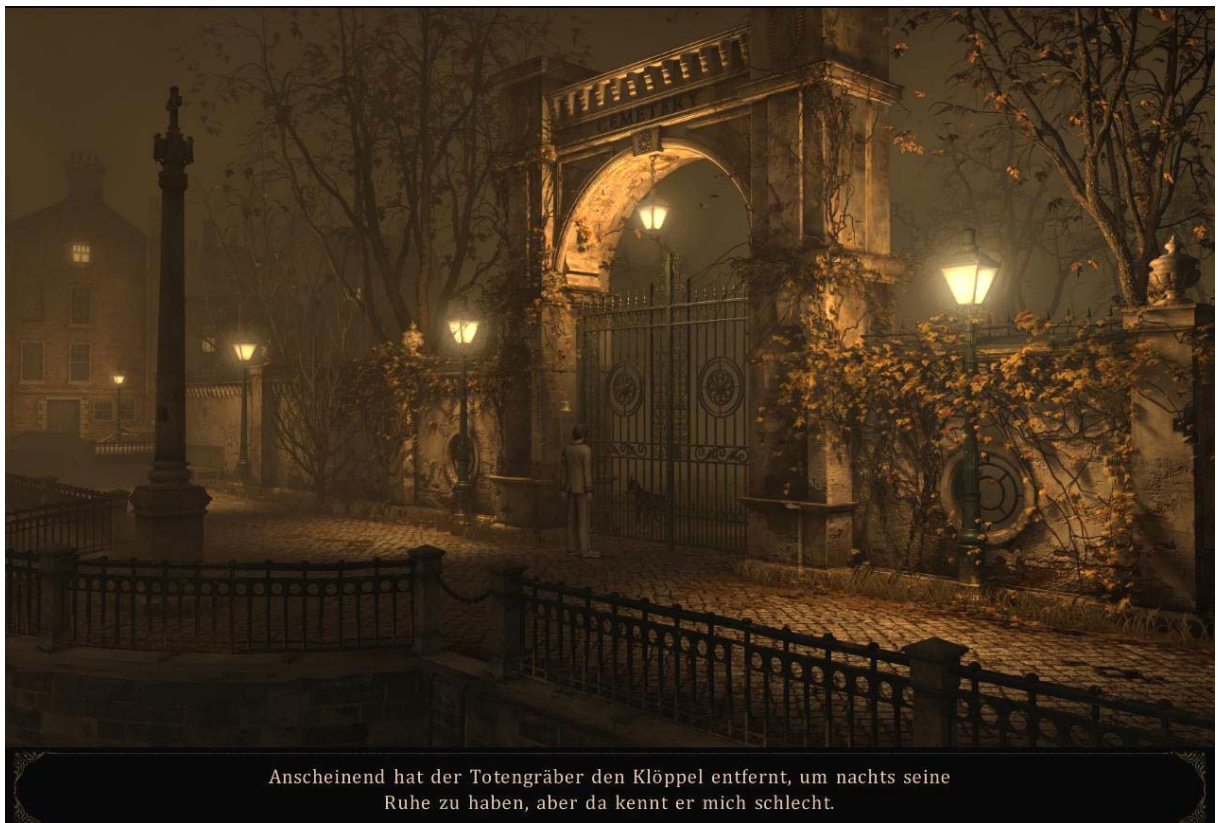


Na toll. Als ob er nicht wüsste, wie ich Friedhöfe hasse.

Nun denn, begeben wir uns auf den Friedhof!



Friedhof



Hier betätigen wir die **Glocke**, die aber keinen Ton, da der Klöppel fehlt, von sich gibt!
Wir hängen sie ab u. versehen sie mit unseren Messingknöpfen!



Ich hole die Uhr zurück und Sie lassen mich rein.

**Dann hängen wir sie wieder an ihren Platz u. betätigen sie.
Der Friedhofswärter kommt angedackelt u. wir unterhalten uns
ausführlich mit ihm.
Anschließend gehen wir zurück in den Pub, um die Uhr zurück
zu gewinnen.**



**Leider ist uns das Glück nicht hold u. wir stehen ohne Uhr u.
Geld da.**

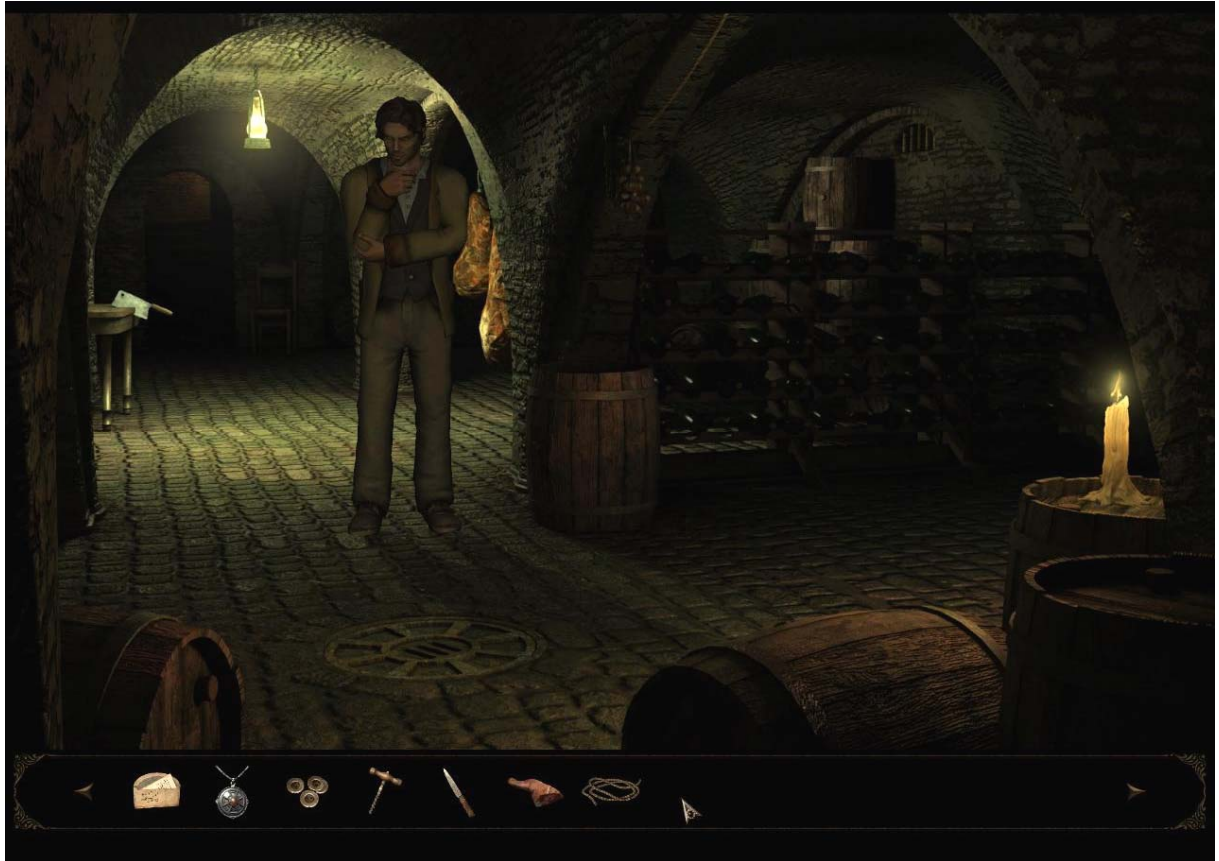


Mistkerl! Den werde ich an die letzte Lektion erinnern!

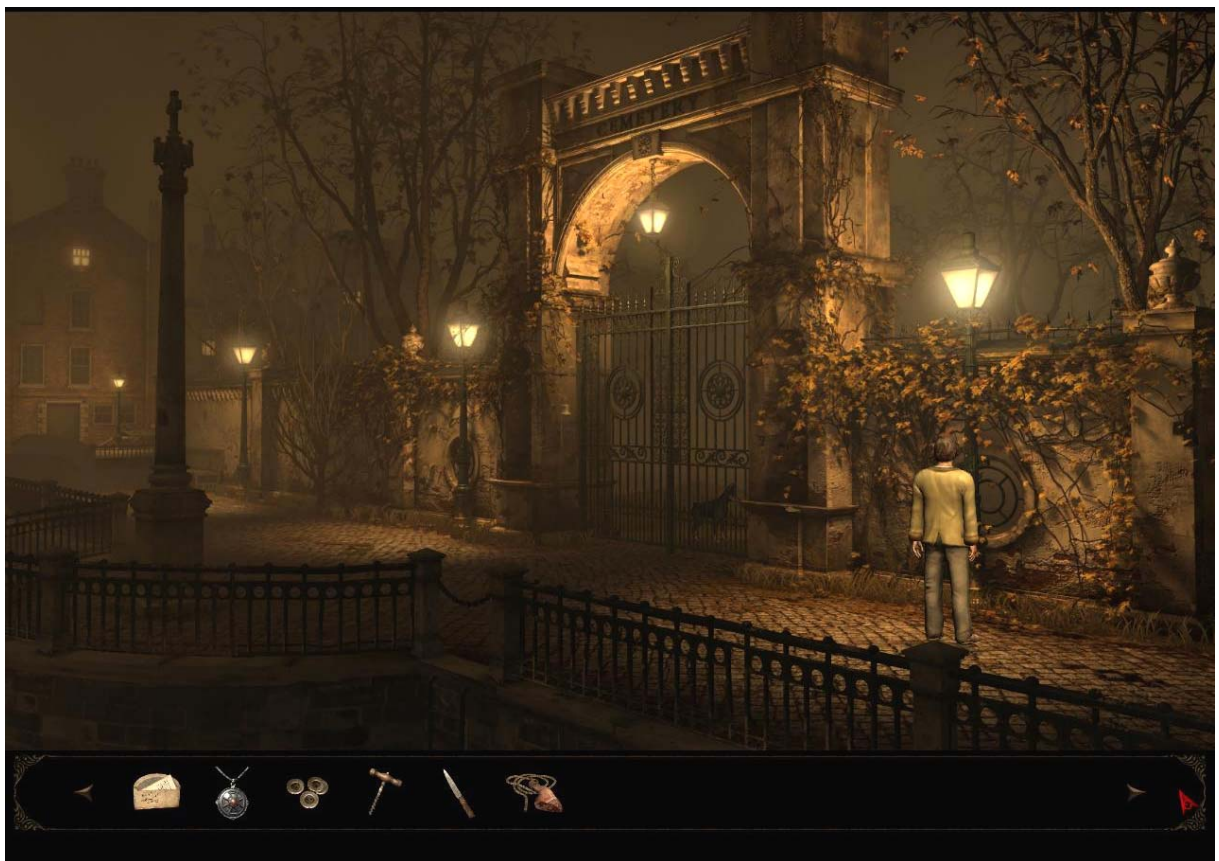
**Nun gehen wir zum Wirt u. beschweren uns bei ihm über
den Glücksspieler.
Dieser marschiert los u. setzt ihn an die Luft.**



**Leider bekommen wir dadurch die Uhr nicht zurück, sind aber
um das **Messer** des Glücksspielers reicher u. gehen in den Keller.**



Hier schneiden wir das **Seil** u. etwas **Fleisch** ab.
Beides verbinden wir u. gehen zurück zum Friedhof.



An der Gaslaterne hören wir das Geräusch von austretendem Gas
u. schauen uns die Sache genauer an.



Wir sehen, dass das Gasventil undicht ist u. gehen auf die Straße.



**Hier entfernen wir mit Hilfe des Messers einen Pflasterstein u.
schlagen das Ventil damit ab.
Nun strömt das Gas ungehindert aus u. wir hängen das Fleisch
vor die Maueröffnung.**



Bello kommt angetrabt, frisst das Fleisch u. besucht seine Ahnen!

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).