



Lösungshilfe – Teil 5 © by Locke

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Zurück auf der Wache erhalten wir die Nachricht, dass der inhaftierte Drucker mit uns reden möchte.**

**Wir gehen in seine Zelle u. ....**



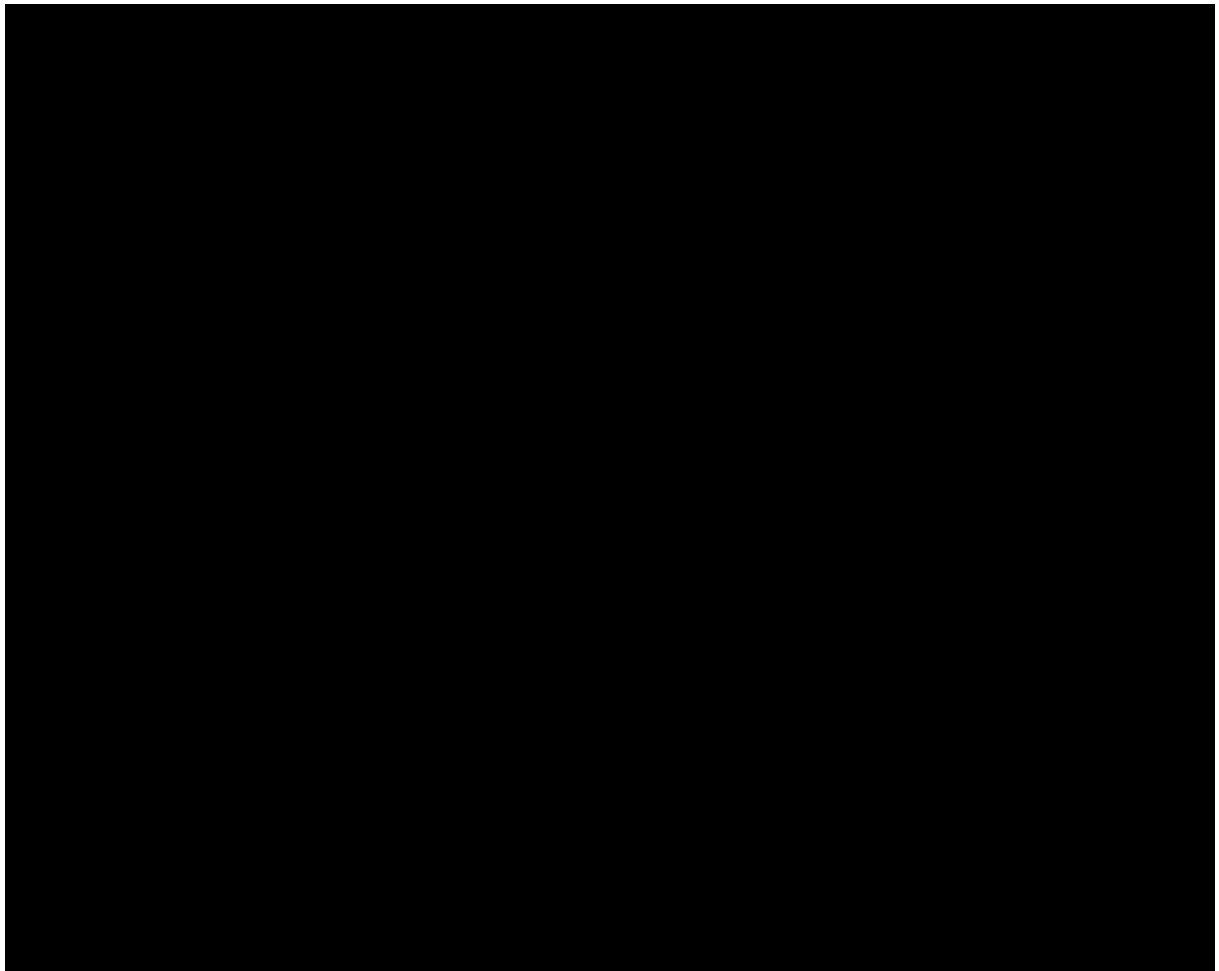
Wenn Sie das sagen ... Ich sage Ihnen nur, was Nate mir gesagt hat. Das Schneideratelier an der Ecke Wilson Street.

**er erzählt uns Einiges.  
Auch, dass der Reporter zum Schneider kommen sollte!  
Obwohl wir erst da waren, gehen wir sofort wieder dorthin.**



Der Hauptschlüssel müsste hier irgendwo sein, wenn der Schneider nicht gelogen hat ...

**Der Laden ist abgeschlossen, aber wir finden den **Zweitschlüssel**  
u. öffnen damit die Ladentür.  
Mal schauen was uns hier erwartet!**

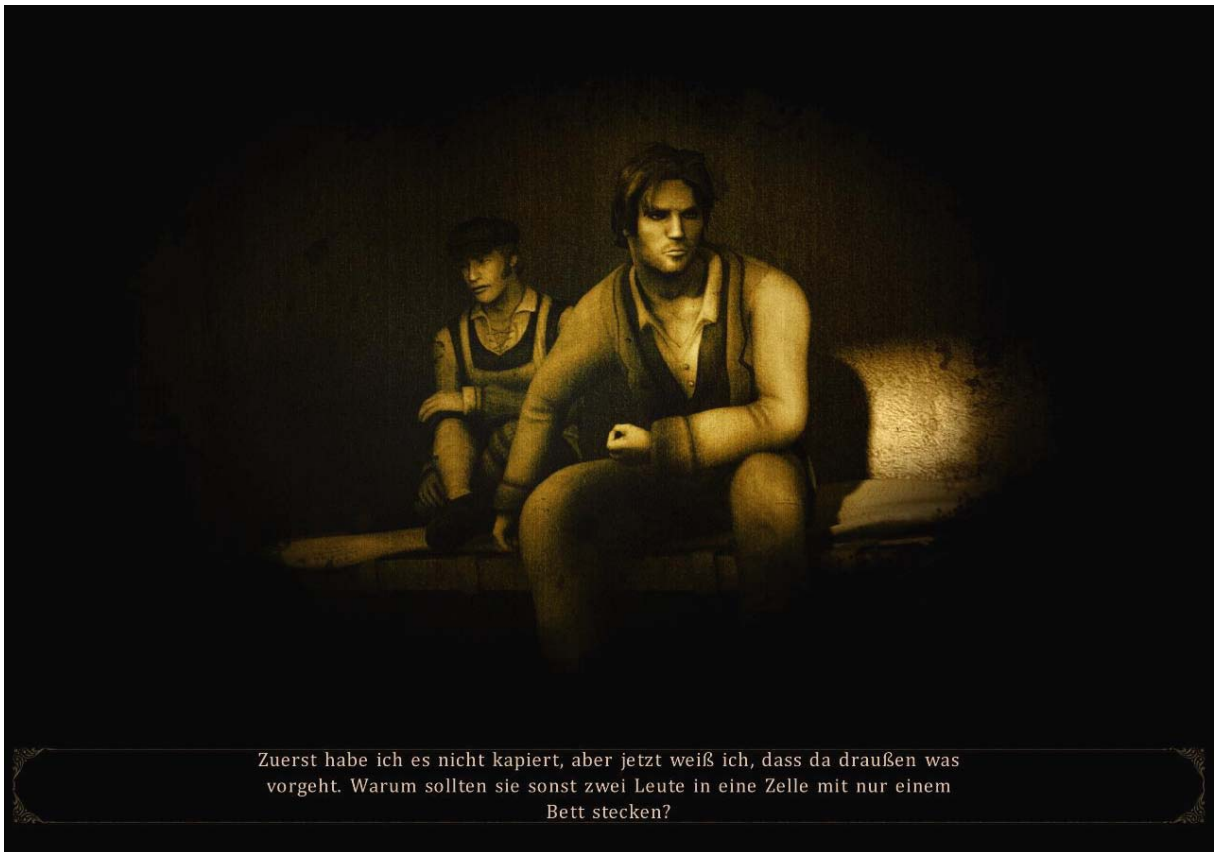


**Vorsichtig schauen wir uns um, sehen den leblosen Körper des Schneiders u. beugen uns über ihn.  
Dann schaltet Jemand das Licht bei uns aus!**





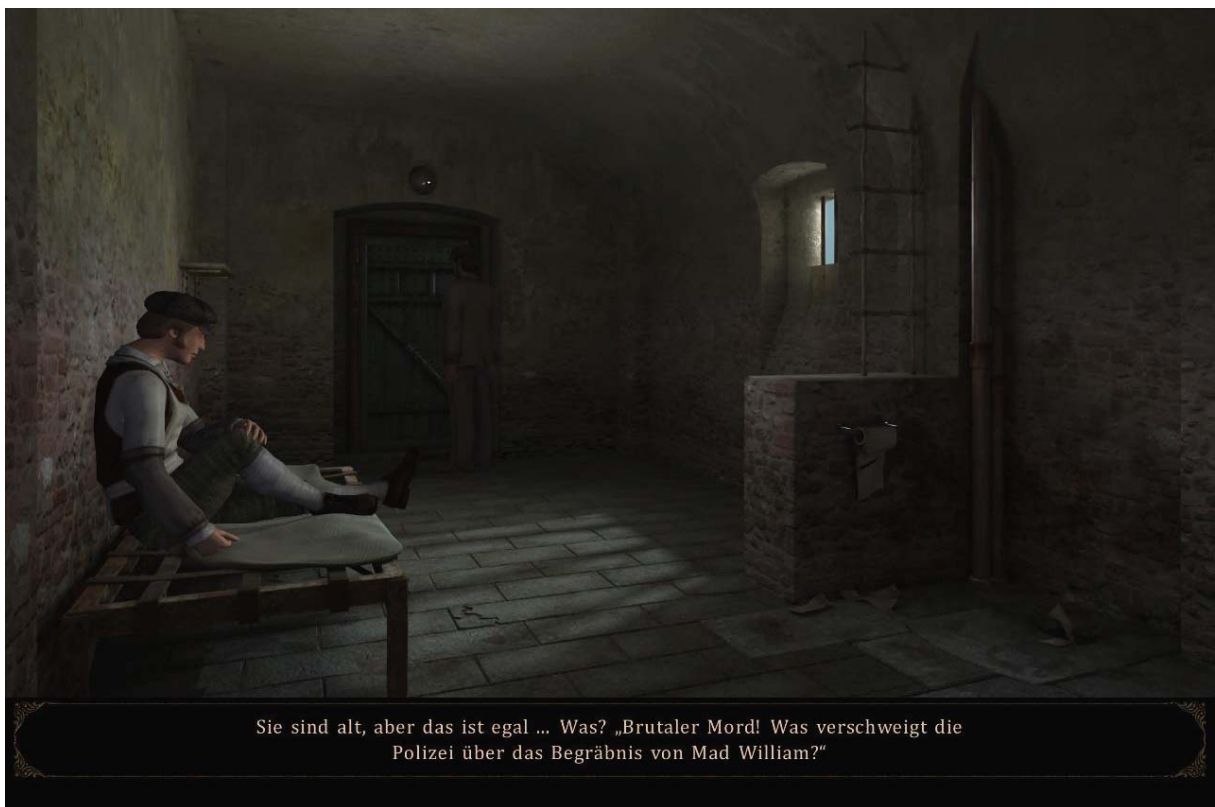
**Nun schlüpfen wir wieder in die Haut von  
Timothy**



Zuerst habe ich es nicht kapiert, aber jetzt weiß ich, dass da draußen was vorgeht. Warum sollten sie sonst zwei Leute in eine Zelle mit nur einem Bett stecken?



**Eine Unterhaltung mit unserem Zellengenossen bringt nichts, also bitten wir den Wärter um etwas zu essen.  
Das Einzige, was wir bekommen ist, eine **Zeitung** mit einer interessanten Schlagzeile.**



**Ist hier nicht die Rede von dem Friedhof, auf dem wir Brian getroffen hatten?**



**Wir zeigen unserem Zellengenossen den Artikel u. unterhalten uns darüber.**

**Vielleicht könnten wir einen Nutzen heraus schlagen, wenn wir dem Polizisten sagen könnten, dass wir in dieser Nacht auf dem Friedhof waren.**

**Dazu müssten wir aber seinen Namen wissen.**



**Unser Zellengenosse kennt ihn nicht, also reden (Zeitung auf die Tür anwenden) wir mit dem Wärter u. erfahren ihn auch.**



Das ist das erste Mal in meinem Leben, dass die Wahrheit mir weiterhilft,  
das lasse ich mir nicht entgehen, verstanden?

**Wir bitten den Wärter Briscol eine Nachricht zukommen  
zu lassen.  
Er verspricht es uns, aber zur Sicherheit bitten wir unseren  
Zellengenossen, dieses zu erledigen.**



Am Abend haben sie den Drucker abgeführt und er kam nicht zurück. Er ist  
jetzt meine einzige Chance.

**Gegen Mitternacht werden wir munter, schauen aus dem Fenster  
u. trommeln an die Tür.**



**Die Wache kommt u. teilt uns mit, dass Bristol zwar da ist, sich aber in seinem Büro eingeschlossen hat u. nicht zu sprechen ist. Also bleibt uns nichts Anderes über als zu warten.**



**Am Morgen werden wir geweckt u. in Handschellen zu Inspector Bristol geführt.**





**Hier werden uns die Handschellen abgenommen u. wir werden vom Inspector eingehend verhört.  
Anschließend kommen wir wieder in die Zelle u. warten auf den Gefangenentransport.**

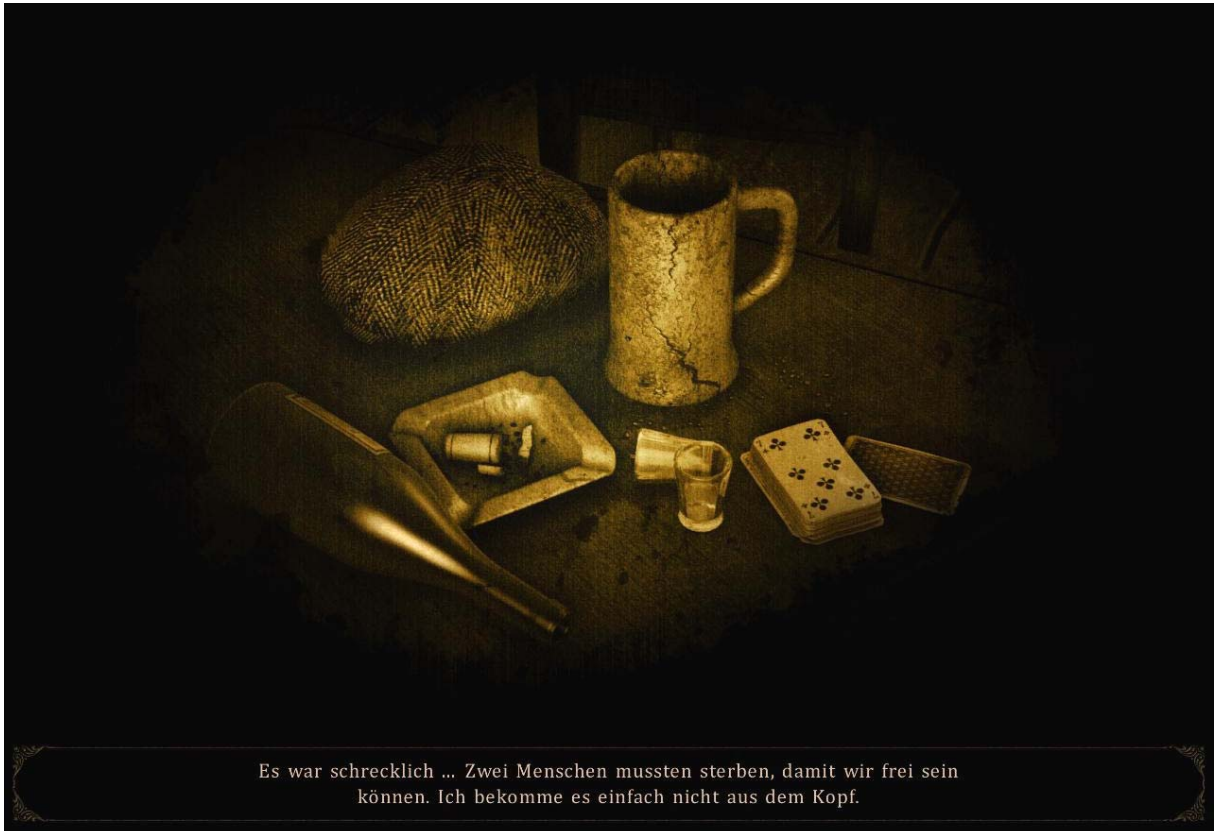


**Dieser kommt auch u. wir werden gemeinsam mit Brian u. Jack abgeholt u. nach .....**



Schlechte Neuigkeiten, Sir. Der Gefangenentransport ist nicht am Staatsgefängnis angekommen.

**Kurz darauf erhält Bristol die Information, dass die Gefangenen geflohen sind u. der Kutscher u. die Wärter getötet wurden!**



Es war schrecklich ... Zwei Menschen mussten sterben, damit wir frei sein können. Ich bekomme es einfach nicht aus dem Kopf.

**Am anderen Morgen wachen wir auf einer alten Theaterbühne auf u. lassen die schrecklichen Ereignisse Revue passieren!**



Du kapiert es doch, oder? Jack hat uns reingelegt. Er hat uns betrunken gemacht und gefesselt. War ja nicht allzu schwer.

**Nun wird uns auch klar, dass wir nur von Jack benutzt worden sind u. versuchen unsere Fesseln los zu werden.**

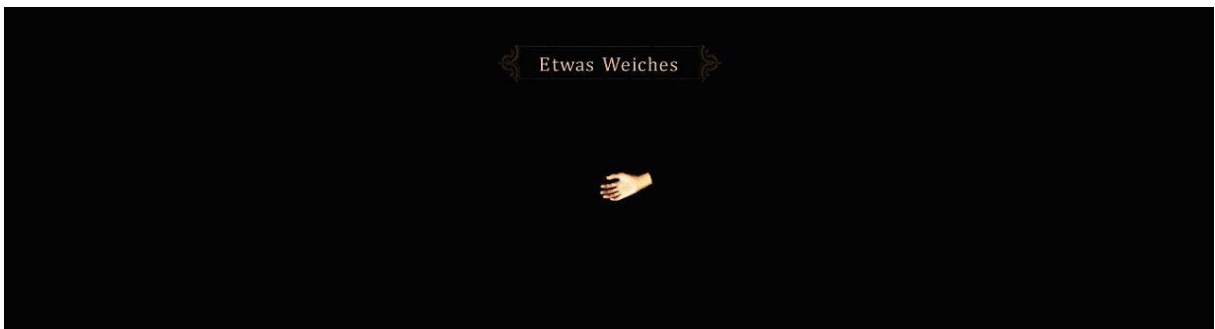


Ja. Beweg langsam deine Beine und gib mir den Kerzenständer.

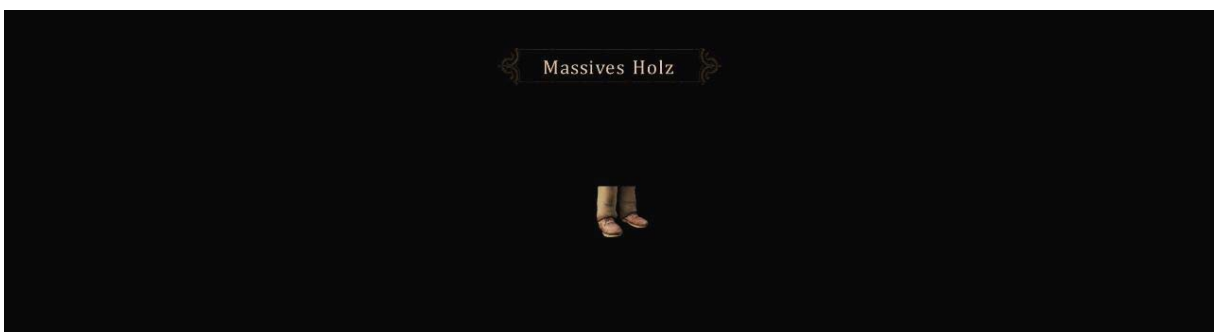
**Auf Anraten von Brian versuchen wir, den großen Kerzenständer zu ihm zu befördern.  
Leider fällt dieser um u. Adieu Jack wird aufmerksam.**



**Nach einer kurzen Unterhaltung erhalten wir eine Spritze, landen in einem Sarg u. werden von Night Rider lebendig begraben!**



**Mit den Händen fühlen wir etwas Weiches u. kratzen solange bis wir blutige Finger bekommen.**



**Dann treten wir gegen das massive Holz u. schreien!  
(Rechtsklick auf das Kopfsymbol)!**



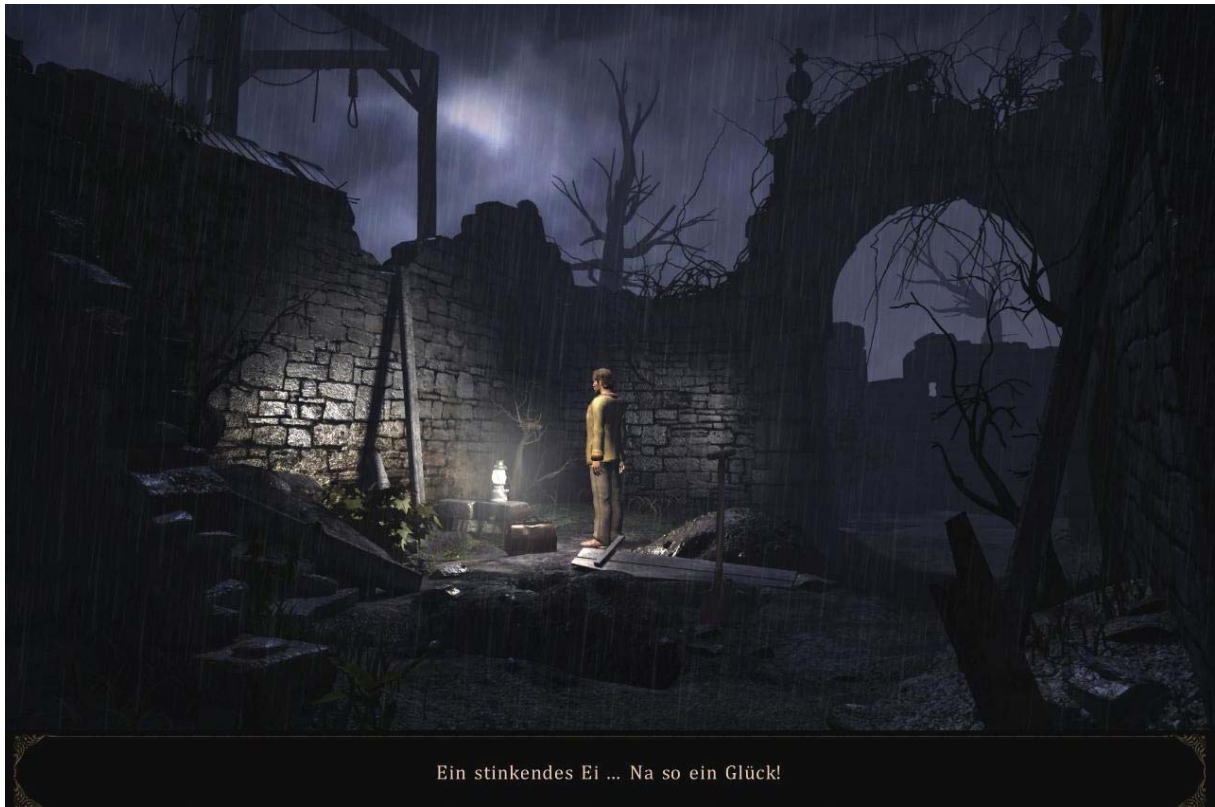
**Der arme Totengräber schaut sich um u. bekommt fast einen Herzinfarkt.**

**Nun treten wir nochmals gegen das massive Holz u. der Totengräber ergreift die Flucht!**



**Langsam entsteigen wir dem Sarg, recken uns u. sind froh, dass wir noch leben.**

**Wir nehmen die Schaufel u. buddeln den Sarg mit Brian aus. Leider kommen wir zu spät, unser Freund Brian ist tot.**



Ein stinkendes Ei ... Na so ein Glück!

**Wir nehmen das **stinkende Ei** aus dem Vogelnest, verlassen diese unheilige Stätte u. gehen zur Kirche.**

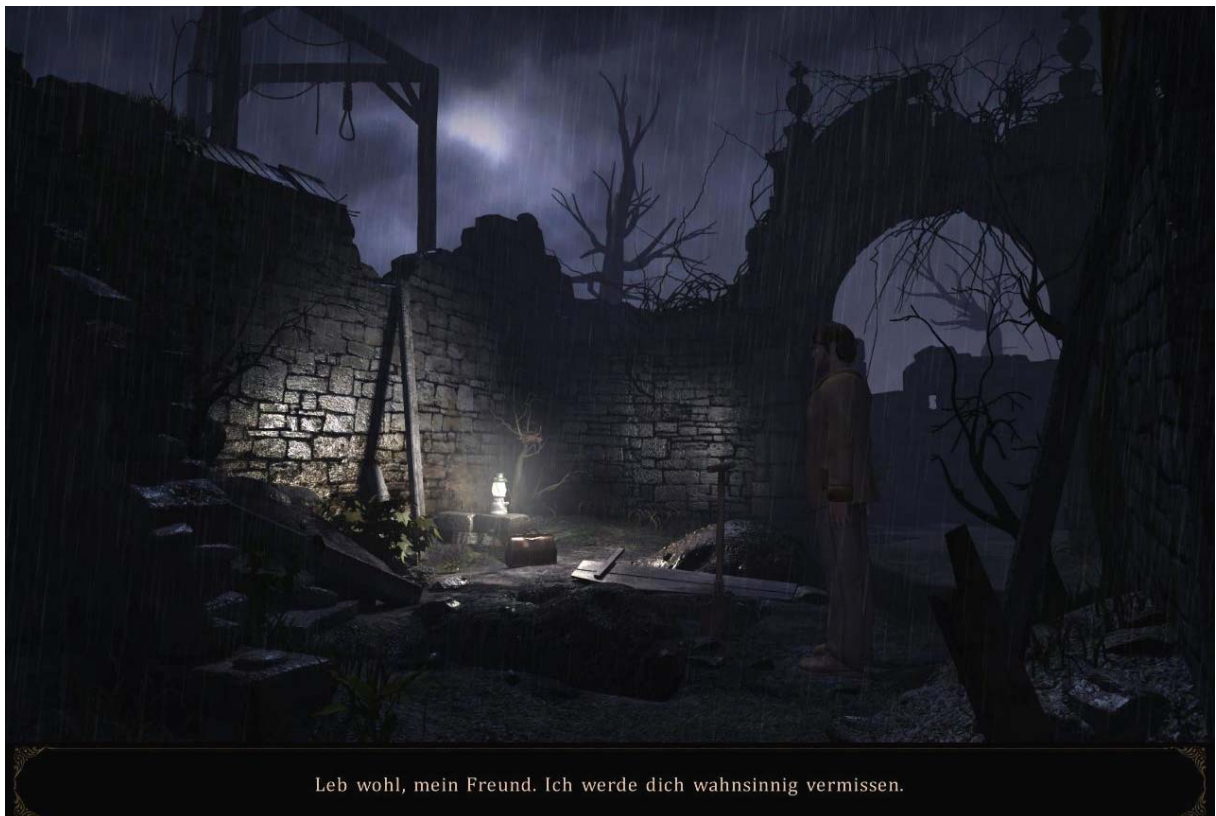


Ich verbessere das ein bisschen. So habe ich mit Brian immer den Priester abgelenkt, wenn wir den Spendenkasten geplündert haben.

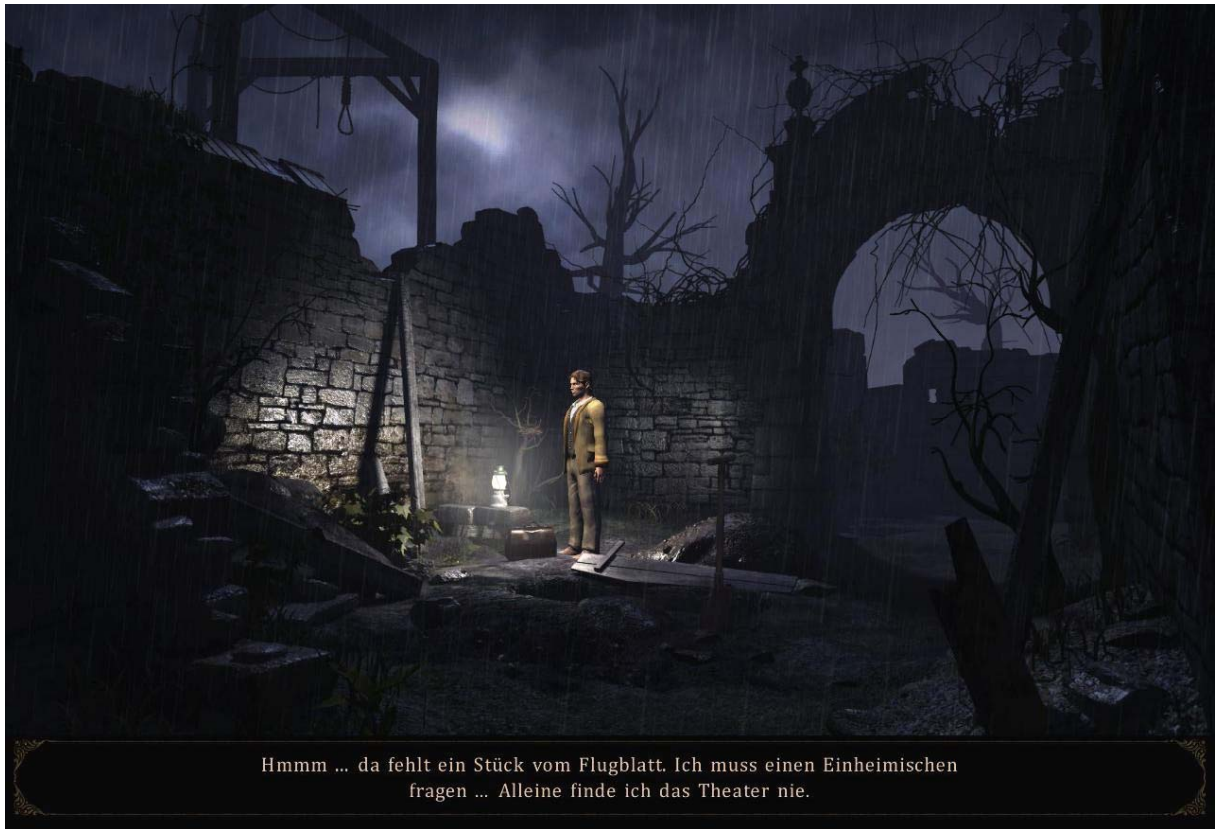
**Leider ist der Pater nicht gewillt, uns zu helfen, also werfen wir das stinkende Ei in das Weihwasserbecken u. machen den Pater auf den üblen Gestank aufmerksam.**



Er geht los, um neues Weihwasser zu besorgen, wir klauen ihm den **Rosenkranz** u. gehen zu Brian zurück.



Wir legen den Rosenkranz auf den Sarg, verabschieden uns u. bedecken den Sarg wieder mit Erde.  
Mehr können wir für unseren Freund nicht tun.  
Jetzt schauen wir in die Aktentasche u. finden ..



Hmmm ... da fehlt ein Stück vom Flugblatt. Ich muss einen Einheimischen fragen ... Alleine finde ich das Theater nie.

**ein **Flugblatt** von einem Theater.  
Leider fehlt das Stück mit der Adresse, dieses wurde wohl zum  
rollen einer Zigarette benötigt!  
Wir gehen zur Wäscherei.**



Oh Gott, Tim! Moment, ich mache die Tür auf!

**Emily freut sich über unser Erscheinen u. lässt uns ins Haus.**





**Nach einer kurzen Begrüßung erzählen wir ihr von Brians Schicksal u. zeigen ihr das Flugblatt. Sie kennt das Theater, nennt uns die Adresse u. wir gehen los.**





**Wir gehen auf die Bühne u. finden Jack u. seinen Komplizen ermordet vor.  
Nun folgen wir dem Mörder in die Kanalisation.**



**Wir stellen fest, dass der Mörder mit einem Boot entkommen ist u. gehen wieder zurück.**



**Hier finden wir Jacks Halstuch u. wollen es gerade einstecken, als sich die Tür öffnet u. der Inspector erscheint.  
Wir unterhalten uns eine Weile, stecken das **Halstuch** ein u. gehen zur Kirche.**



**Hier treffen wir den Ex-Inspektor wieder, unterhalten uns u. zeigen ihm das Flugblatt u. das Halstuch.  
Nun dämmert es bei ihm, er bittet uns in die Schneiderei zu gehen u. das Geschäftsbuch zu suchen.  
Wir ziehen los u. arbeiten ab jetzt mit Briscoll zusammen!**



Polizeispitzel habe ich immer verachtet. Zusammenarbeit mit der Polizei war mir stets so unerträglich wie Mord.



Genau. Ich besorge jetzt ein Boot. Wir treffen uns in einer Stunde an der Kanalkreuzung.

**Nach einem längeren Gespräch geht Briscol los, um ein Boot zu organisieren u. wir?**

**Ins Theater können wir nicht so ohne weiteres gehen, denn da könnte die Polizei auf uns warten!**

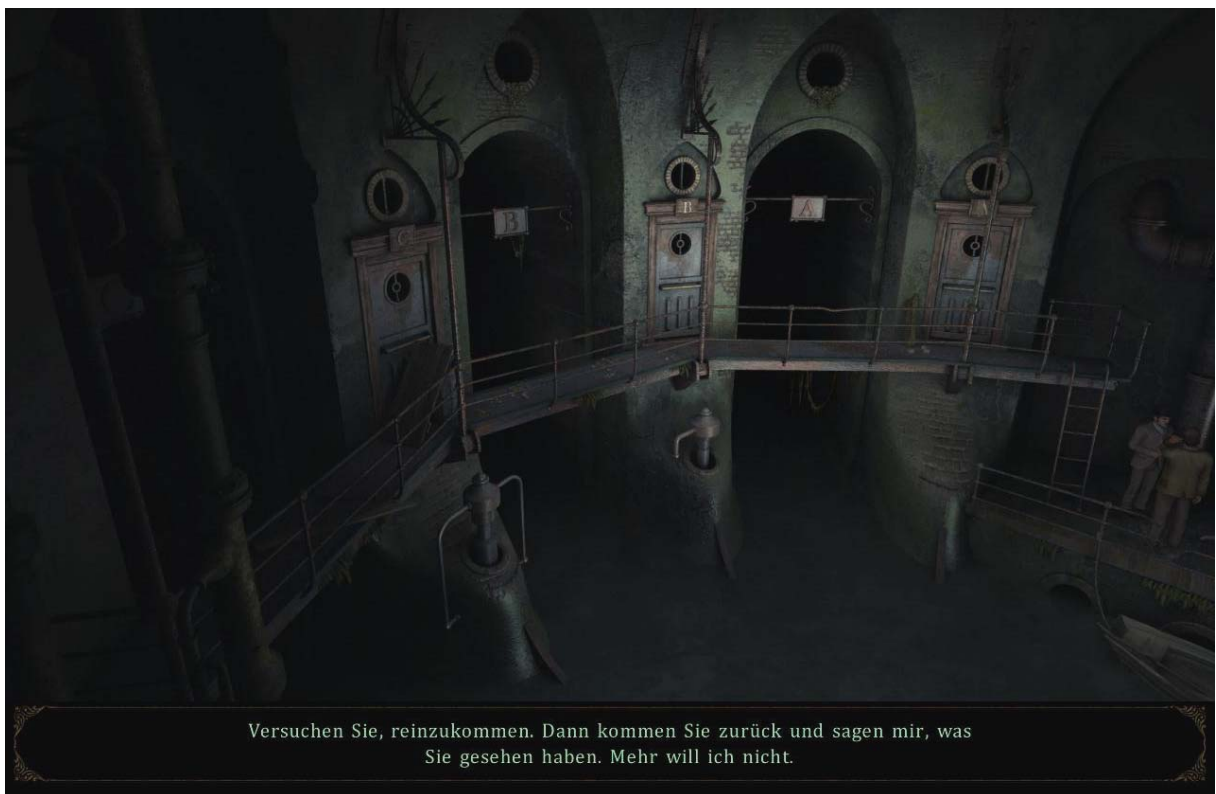
**Wir rufen den Pater u. da er nicht erscheint, knallen wir die Kirchentür zu.**

**Der Trick klappt, der Pater erscheint u. wir bitten ihn um Hilfe.**



Kommen Sie mit. Der nächste Zugang führt durch die Toilette im Keller. Sie sollten nicht mit mir streiten.

**Nach einer kurzen Unterhaltung zeigt uns der Pater einen Eingang zum Kanal.  
Eine Weile irren wir durch die stinkende Unterwelt u. treffen dann Mr. Briscoll mit seinem Boot.  
Wir erhalten noch einige Anweisungen, knoten das **Seil** ab u. schippern los.**



Versuchen Sie, reinzukommen. Dann kommen Sie zurück und sagen mir, was Sie gesehen haben. Mehr will ich nicht.



**Nach einer Weile verspüren wir einen kalten Luftzug, es wird hell  
u. wir legen an.**

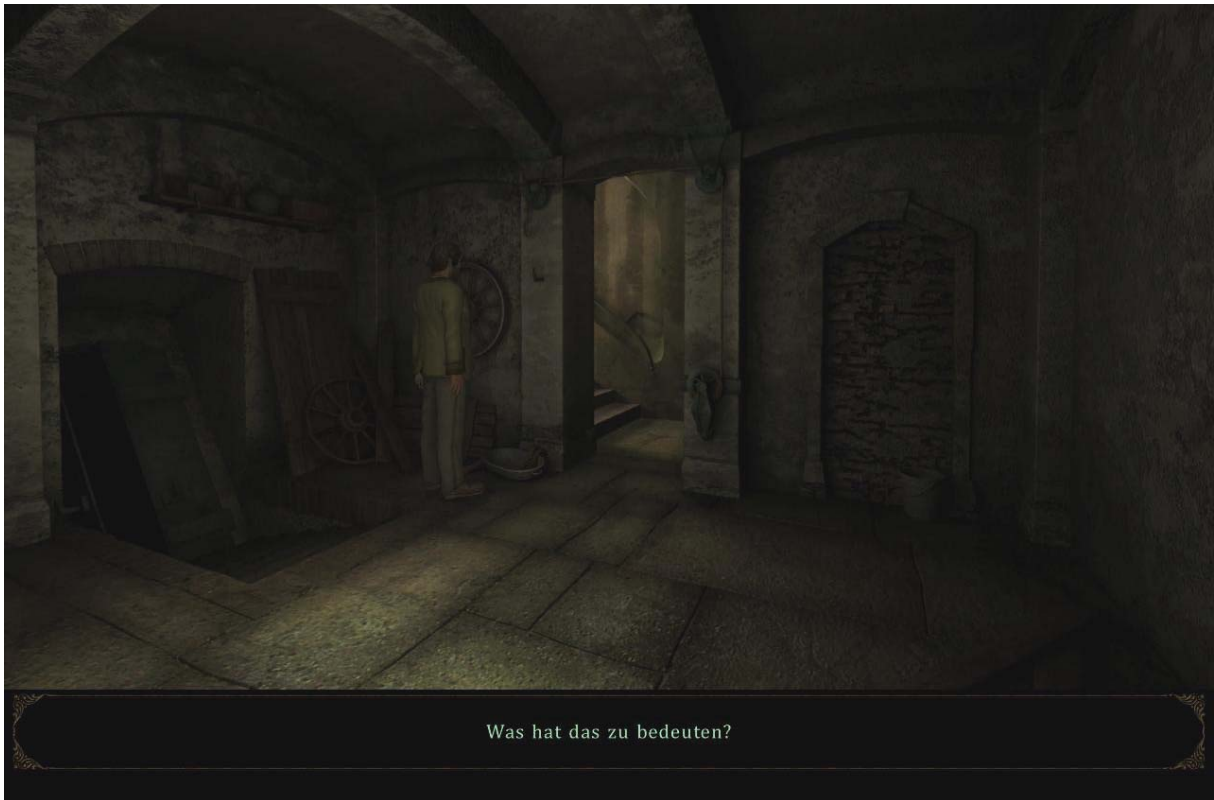
**Was uns hier wohl erwarten mag?**

**Wir berauben das schmiedeeiserne Gitter um eine Spitze u. gehen  
vorsichtig nach oben.**



**Das Brett entfernen wir mit der Metallspitze u. können den  
Keller betreten.**

**Von oben ertönt uns Musik entgegen u. wir gehen  
vorsichtig weiter.**



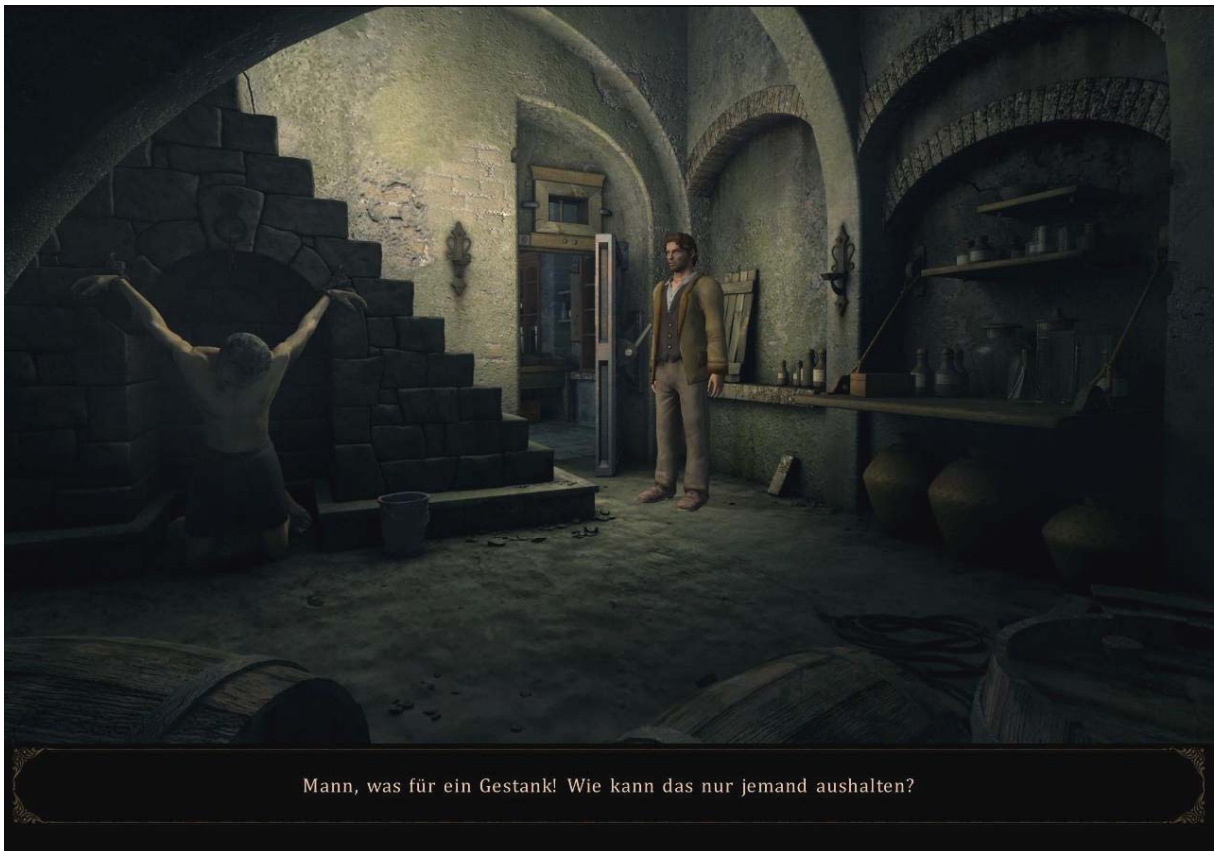
**An der Kette bemerken wir Blutspuren u. wollen sie  
genauer anschauen.  
Leider fällt sie dabei in die Blechschale u. macht einen  
Höllenlärm dabei.  
Wir verschwinden eiligst u. pressen uns in die Nische.**



**Zum Glück sieht uns der Night-Rider nicht u. verschwindet  
wieder zu seinem Herren!**



**Hier sehen wir einen Haken an einem Seil.  
Wir nehmen ihn, haken ihn am Rad fest u. drehen es.  
Im Fußboden öffnet sich eine Geheimtür u. wir benutzen sie!**



**Wir finden einen toten Mann, schauen ihn kurz an, nehmen  
seinen **Ring** u. gehen nach oben.**





Nimm das mit ... für die Ratten.

**Da die offene Tür entdeckt wurde, müssen wir wieder zurück u.  
uns im Kühlhaus verstecken.  
Von hier aus können wir ein informatives Gespräch verfolgen u.  
uns überlegen wie wir dieser Falle entkommen.**



Gute Idee. Schön, du kümmerst dich also auch um ihn. Aber zuerst unsere  
Koffer ...



Wir nehmen etwas **Salz** vom Fass, streuen es auf den **Deckel** des Abflusses u. können ihn dann entfernen.  
Damit bearbeiten wir das Ventilrad u. schließen es.



Nun nehmen wir das Fleischstück von der Wand u. bearbeiten es mit dem Schlachtermesser.  
Leider bleibt es stecken u. wir müssen eine Prise Salz darauf anwenden u. den **Fleischerhaken** zu bekommen!  
Diesen verbinden wir mit dem Seil u. öffnen die Türklappe.



**Nun versuchen wir die Verriegelung zu öffnen, schaffen es auch, verlassen den Kühlraum u. gehen nach oben.**



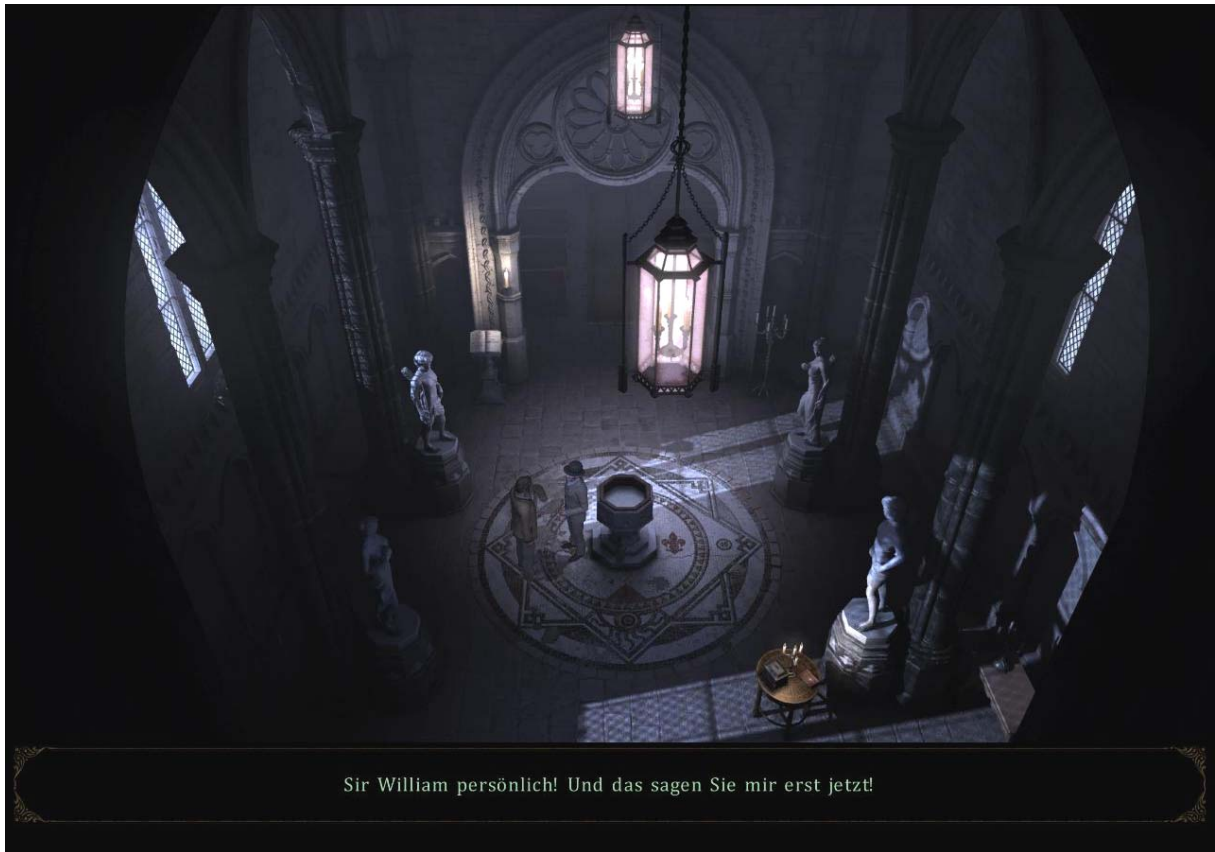
**Schnell laufen wir an unseren Freunden vorbei.**



**Wir befestigen das Seil zwischen den schmiedeisernen Gittern u. verstecken uns in der Nische.  
Der Night-Rider kommt, stolpert u. wir überwältigen ihn.**



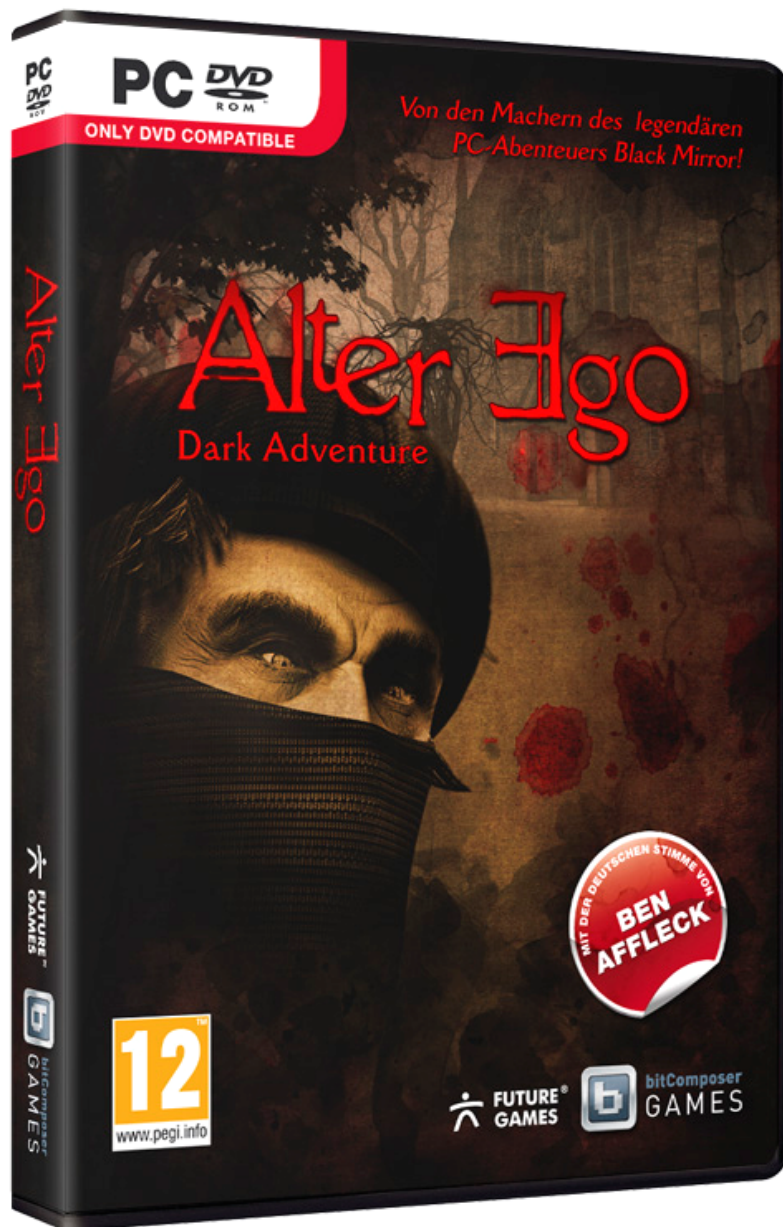
**Nun binden wir das Boot los u. begeben uns zur Kirche.  
Hier unterhalten wir uns ausführlich mit Briscoll u. geben ihm den Ring, den wir dem Toten abgezogen haben.**



**Nun ist ihm vieles klar u. den weiteren Verlauf könnt Ihr allein erleben, denn für mich ist hier**

**Ende © by Locke**

**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).**



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de/>