

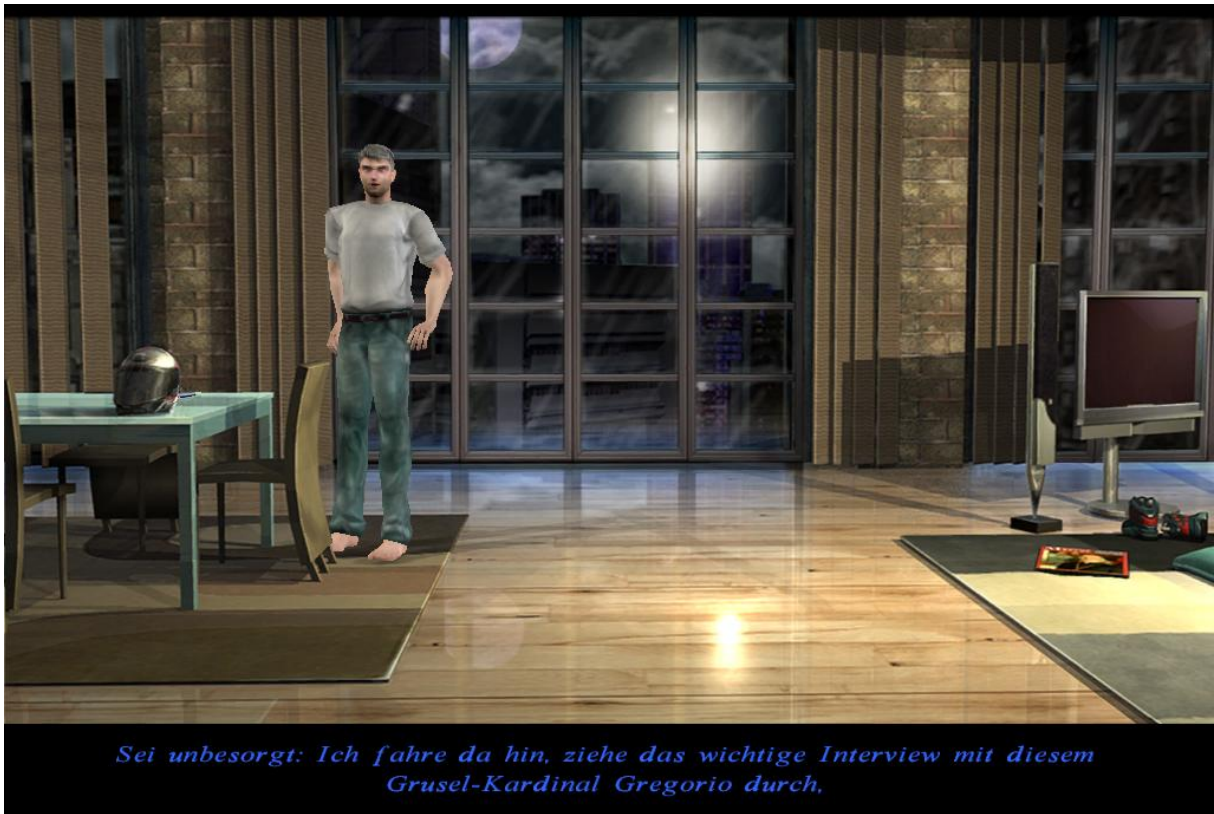


Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

PROLOG



Wir arbeiten beim Manhattan Mirror u. haben den Auftrag Kardinal GREGORIO zu interviewen.

Zuerst nehmen wir unser **Handy** vom Tisch u. stecken es ein.

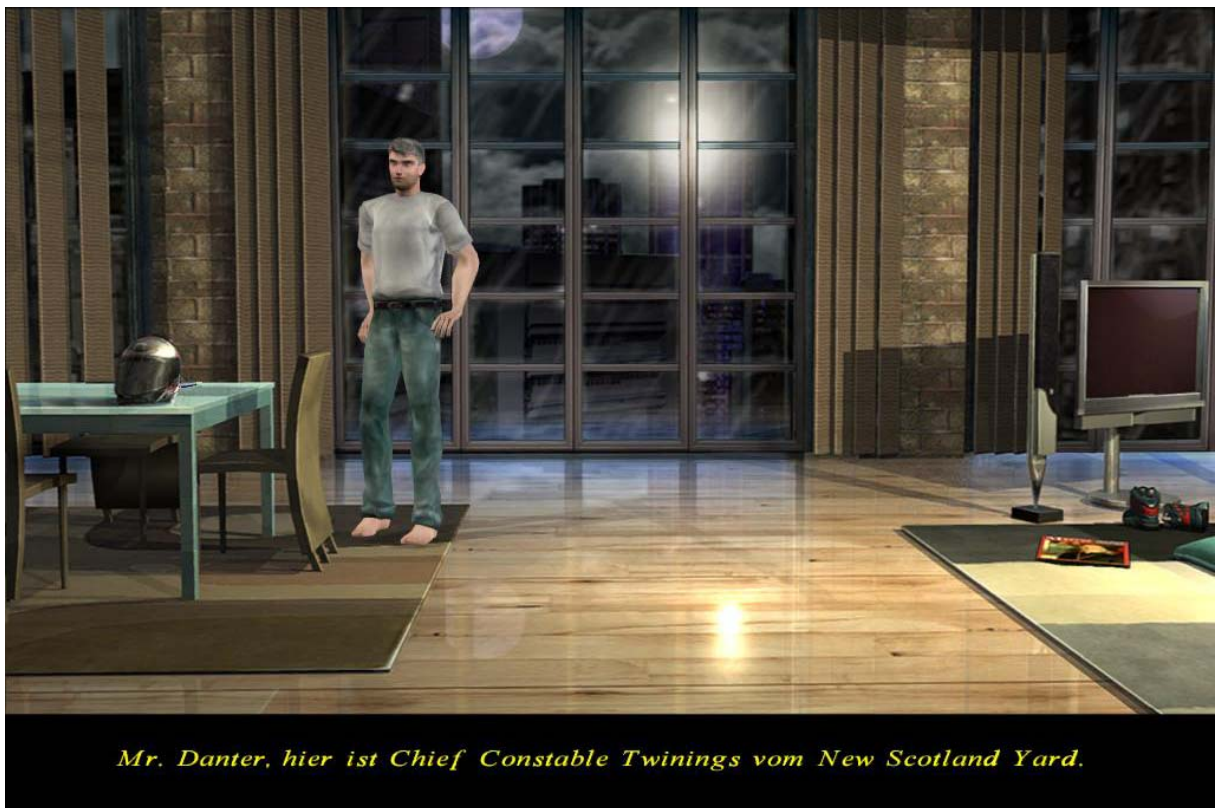


Die neben dem Faxgerät liegende **Taschenuhr** nehmen wir mit u. machen uns auf die Suche nach unserem **Pass**.



Ein Stapel Zeugs

Versteckt, unter einem Stapel Zeugs finden wir ihn dann auch.



Mr. Danter, hier ist Chief Constable Twinings vom New Scotland Yard.

Nun klingelt das Telefon u. wir werden nach London, zu Scotland Yard, eingeladen.



Hier werden wir über unseren Onkel Frank aufgeklärt, erhalten seine **Wohnungsschlüssel** u. **TWININGS Visitenkarte**.
Jetzt werden wir, mit Geleitschutz zu Franks Wohnung gebracht.
Hier dürfen wir uns umsehen u. auf einen gewissen COLETTI warten.



Mit den Polizisten können, aber müssen wir uns nicht unterhalten.



Wir betreten das Haus, gehen in den 2. Stock, dann nach links u.
stehen vor Onkel Franks Tür.

Wir öffnen sie, treten ein u. sehen uns um.



Der Bücherschrank sieht, bis auf einige Bücher, ordentlich aufgeräumt aus !



Wir merken uns die römische Zahlenfolge.



Den kann ich brauchen. Ich bin in Wales aufgewachsen und kenne London nicht sehr gut.

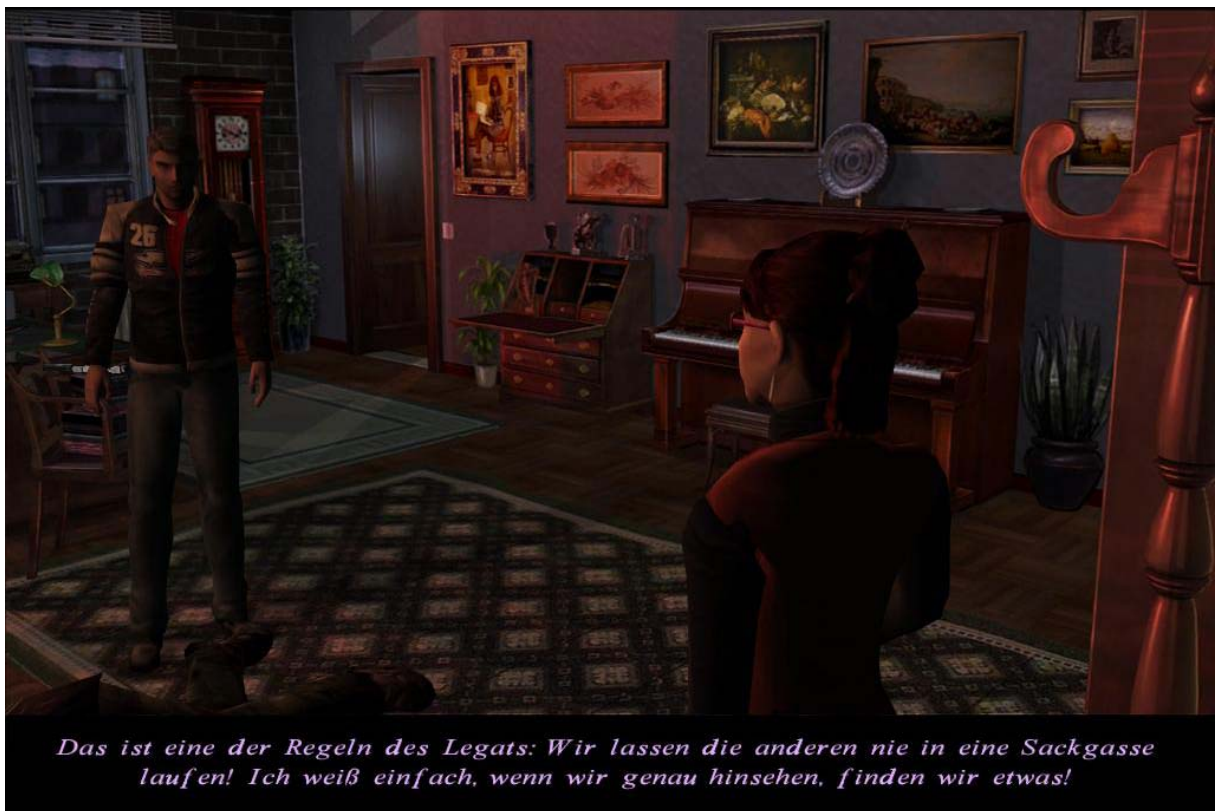
Auf dem Stuhl liegt ein **Stadtplan von London**, den wir uns einstecken.





Keine Bewegung, Coletti! Ich hätte wissen müssen, dass ein Mistkerl wie Sie so etwas tun würde!

Nun überschlagen sich die Ereignisse, denn COLETTI erscheint.
Zum Glück werden wir von Katrin gerettet.



Das ist eine der Regeln des Legats: Wir lassen die anderen nie in eine Sackgasse laufen! Ich weiß einfach, wenn wir genau hinsehen, finden wir etwas!

Sie klärt uns auf, verschwindet u. wir suchen weiter!



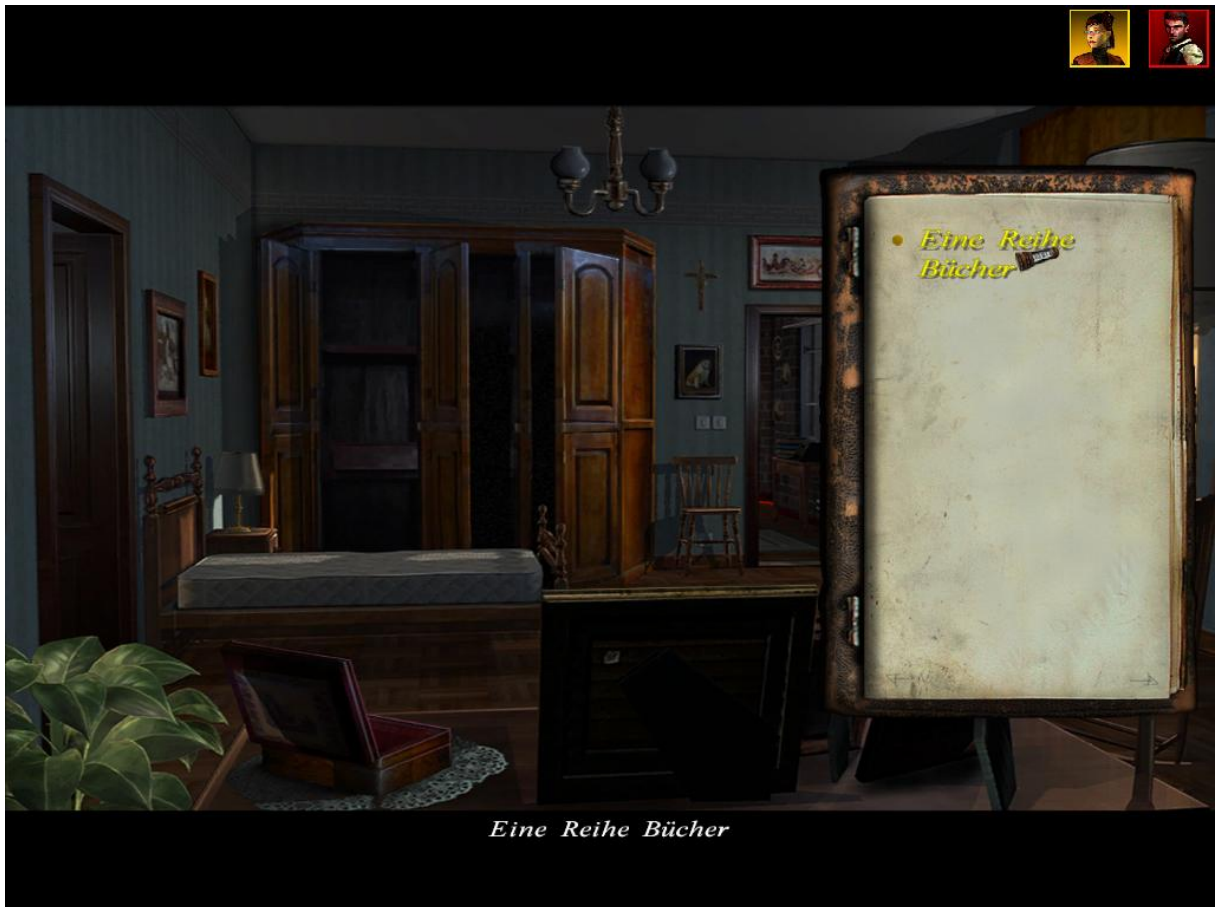
Der Kühlschrank ist leer, aber die **Dose Thunfisch**, die auf ihm steht, nehmen wir mit u. gehen ins Schlafzimmer.
(Mit dem Thunfisch könnten wir die Katze auf dem Flur füttern, müssen es aber nicht!)



Außer einem **geheimnisvollen Gegenstand**, der natürlich eingesteckt wird, finden wir nichts.



Ein mysteriöses Gerät ... Sieht uralt aus!



Eine Reihe Bücher

Wir nehmen das Gerät u. wenden es auf die Schrift an.



Nun stellen wir den Zahlenfolge der Bücher ein, betätigen links den Knopf, die Hülse geht auf u. wir können einen **goldenen Stofffetzen** mit fremdartigen Schriftzeichen entnehmen.



Nun übernehmen wir (automatisch) Katrins Part!





Glitzern

Wir bemerken ein Glitzern, finden die **Motorradschlüssel** u. gehen (automatisch) zurück zu JONATHAN.



Sagt dir das hier irgendwas?

Nach einer längeren Unterhaltung fahren wir zu Katrins Vater.