

SCRATCHES

Lösungshilfe by *Locke*

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Tag 1



*Der Schriftsteller **Michael Artharte** kehrt der Stadt den Rücken u. fährt hinaus aufs Land.*

Hier, in einem alten viktorianischen Gemäuer möchte er Inspirationen finden u. in aller Ruhe an einem Horrorroman arbeiten.

Wir schlüpfen in Michaels Haut u. werden ihn bei seinem Vorhaben etwas unterstützen.

**Hier angekommen, sehen wir uns erst mal etwas um.
Der Briefkasten ist leer u. den Schuppen können wir ebenso wie
das Gewächshaus, nicht betreten.
Wir gehen zum Haupteingang öffnen die Tür u. treten ein.**



**Als wir uns gerade unser Zimmer suchen wollen, ertönt das
Telefon u. wir führen eine kurze Unterhaltung mit unserem
Freund **JERRY**.
Wir inspizieren kurz die unteren Räume u. gehen dann in den
ersten Stock.
Suchen brauchen wir nicht lange, denn das Gästezimmer ist gleich
das erste Zimmer auf der rechten Seite.**



Sogleich sehen wir uns in unserer neuen Bleibe um.

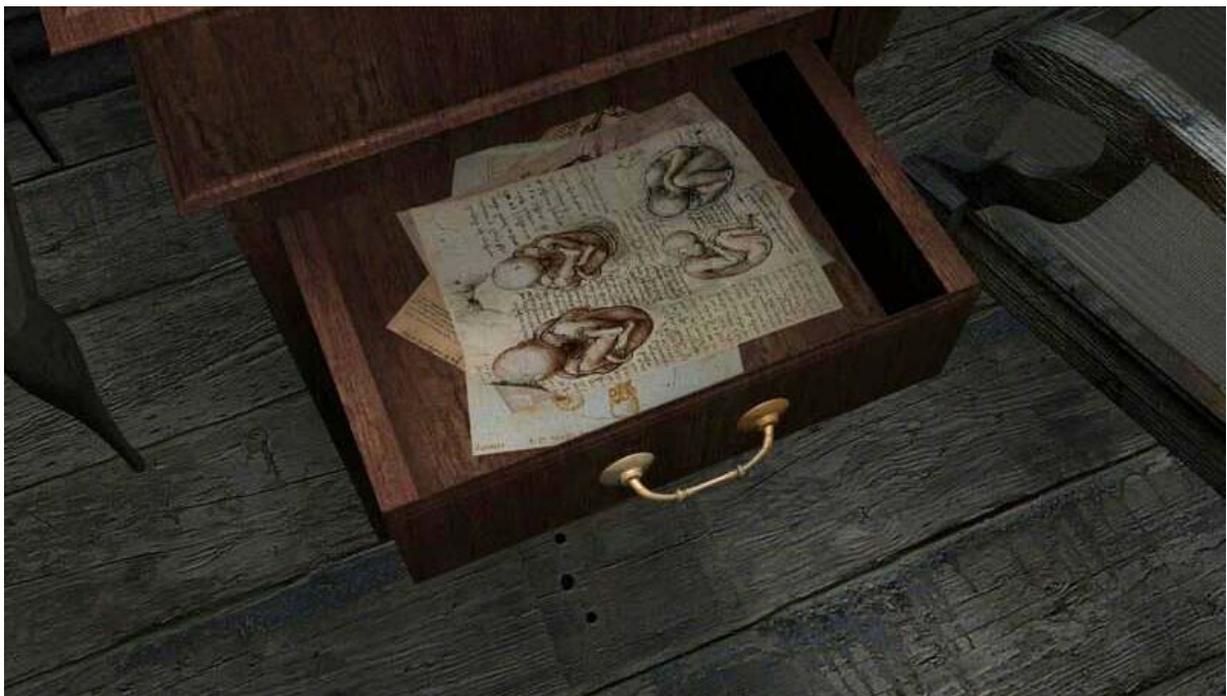
Neben dem Kamin steht ein Arztkoffer den wir untersuchen u. ein **Stethoskop** daraus mitnehmen.

Unseren Koffer legen wir links neben dem Schreibtisch ab u. öffnen ihn.

Wir sehen uns den Inhalt genau, besonders die Telefonnummern, an.

BARBARA	0207/72547
JERRY	01665/67534
JERRY (London)	0207/73764

Die **Streichhölzer** u. den **Kugelschreiber** nehmen wir mit.



In den Schubladen des Schreibtisches stoßen wir auf merkwürdige anatomische Skizzen.

Irgendwann muss mal ein Arzt hier gewohnt haben, aber warum befinden sich noch alle Sachen hier?

Im Papierkorb finden wir eine zerknitterte Nachricht, deren Inhalt wir nicht ganz verstehen.

Und weil der Eichenschreibtisch, mit der schönen Aussicht, so leer ist, packen wir unsere Schreibmaschine aus u. darauf.

Den Koffer stellen wir wieder weg!

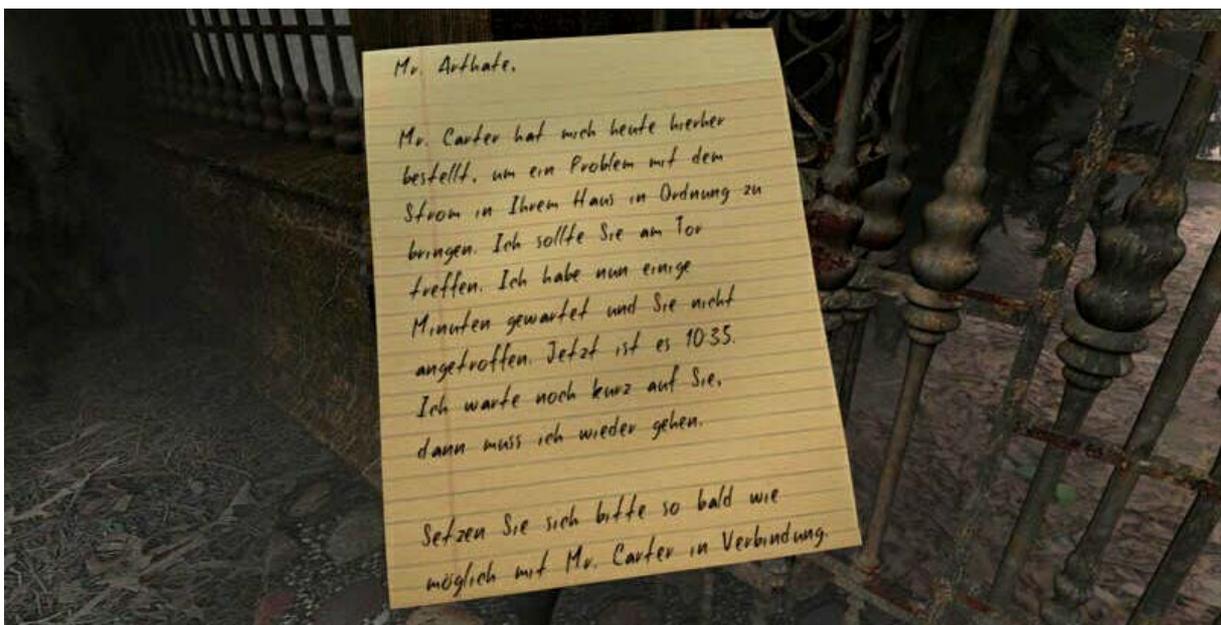


Nun probieren noch das Licht aus u. gehen nach unten um zu Telefonieren.

Wir sprechen mit **JERRY** über den Stromausfall u. er teilt uns mit, dass ein Elektriker kommen würde.

Mit **BARBARA** reden wir über ihre Arbeit.

Jetzt gehen wir nach draußen, um den Elektriker würdig zu empfangen.



Leider kommen wir etwas zu spät, wie eine Nachricht im Briefkasten beweist.

Wir gehen zurück um nochmals mit **JERRY** zu reden.

Jerry gibt uns den Hinweis, mal die Sicherungen zu überprüfen.

**Das wäre einfach u. könnte jede Oma.
Nun denn, machen wir uns auf die Suche!
Wir gehen nach links u. durch die u. die nächste Tür bis in einen
Flur.**



**Von hieraus gelangen wir in die wenig vertrauenserweckend
aussehende Küche.
Die rechte Tür führt wahrscheinlich in den Keller, ist aber leider
verschlossen.
Also schauen wir in das nächste Zimmer, was wohl einem
Dienstboten gehört haben mag.
Hier gehen wir zum Schreibtisch u. öffnen die Schublade.**

Wir entnehmen einen **Bleistift** u. schauen uns ein Foto der Küche an.



Auf dem Foto erkennen wir das Schlüsselbrett, mit einem Schlüssel, und eine darunter stehende Vase!

Dann nehmen wir noch einen **Brief** vom Schreibtisch u. machen die Schrift (im Inventar), mit Hilfe des Bleistiftes, sichtbar. Leider können wir ihn nicht lesen, da er italienisch geschrieben ist.

Aber wofür bezahlen wir denn BARBARA?
Wir gehen zurück in die Küche.



Leider ist das Schlüsselbrett leer u. die Vase verschwunden. Wir gehen zurück, um mit BARBARA u. JERRY zu reden.

Auf dem Weg zum Telefon bemerken wir im Flur, neben der Holztreppe mehrere Vasen.



**Wir ziehen den Vorhang zurück u. untersuchen die Vase.
Bingo, wir haben den **Schlüssel** gefunden.
Nun telefonieren wir mit **BARBARA** u. machen uns auf die Suche
nach einem Briefumschlag.
Wir verlassen den Raum, gehen links ins Kaminzimmer u. von
dort in die Bibliothek.**



Am Schreibtisch sehen uns die Bücher an u. untersuchen die Schubladen.

Wir finden einen **Bohrer** u. einen **leeren Briefumschlag**.

Nun stecken wir den Brief in den Umschlag u. schreiben die Adresse darauf.

Hoffentlich hat uns die Post nicht vergessen, denken wir u. gehen zum Briefkasten.

Wir legen den Brief in den Kasten u. gehen zurück in die Küche, um unseren Kellerschlüssel auszuprobieren.

Er passt u. wir können den Keller betreten u. uns umsehen.

Alles ist verrostet u. vergammelt u. macht keinen vertrauenserweckenden Eindruck.



Wir untersuchen beide Sicherungen und legen die Schalter um, können aber keinen Defekt feststellen.

Als uns ein eisiger Luftzug trifft, beschließen wir **JERRY** anzurufen.

Dieser ist keine große Hilfe sondern erinnert uns an unseren Abenteuersinn u. wie romantisch es bei Kerzenlicht sein kann.

Was bleibt uns also über, als nach Kerzen zu suchen!

Wir gehen zurück in die Küche, denn schließlich müssen wir ja irgendwo beginnen.



Wir öffnen den Kühlschrank, der wenig einladend aussieht und untersuchen die ganze Küche,



Aber außer einem **Messer**, im Schrank links neben der Spüle, ist nichts Brauchbares aufzutreiben.

Wir gehen ins Speisezimmer, aber auch hier ist keine Kerze zu finden.



Tischdecken, Servietten... Ganz und gar nicht mein Ding!

**Wir untersuchen weiterhin alle Räume im Erdgeschoss, es ist keine Kerze zu finden!
Nun suchen wir in der nächsten Etage, aber wieder nichts!
Dann gehen wir am Ende des Ganges, rechts die Treppe u. dann die Holzstiege nach oben.**



Wir betreten den Dachboden, wo aller möglicher Trödel herumsteht, aber eine Kerze ist auch hier nicht zu finden!



**Wir öffnen noch die Truhe u. sehen uns den Inhalt an.
Dann bringen wir noch die Spieluhr in Gang u. beschließen die
Suche aufzugeben u. uns bei **JERRY** zu beschweren!**

**Es gibt drei Stellen die unbedingt abgesucht werden müssen!
Der Schrank in der Küche, im Esszimmer u. die Truhe!
Ansonsten ist kein Weiterkommen!
Siehe Bilder!**

**Nun machen wir uns wieder auf den Rückweg u. beschweren uns
bei **JERRY**.**

**Er gibt uns den Rat in die nahe Stadt zu fahren u. Kerzen zu
kaufen.**

**Da wir ja auch noch Lebensmittel benötigen, ist die Fahrt
wenigstens nicht umsonst, denken wir, verlassen das Haus u.
besteigen unser Gefährt.**

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



Wir nehmen den Schlüssel aus dem Handschuhfach, stecken ihn ins Zündschloss u. wollen unser Gefährt starten.

Aber, da wir das Licht haben brennen lassen, tut sich nichts.

Unsere Karre ist tot!

Wütend laufen wir zurück u. führen mit **JERRY eine nette Unterhaltung.**

Leider kann der arme Kerl uns auch nicht helfen, darum sehen wir uns, soweit es die Lichtverhältnisse erlauben, weiter im Haus um.

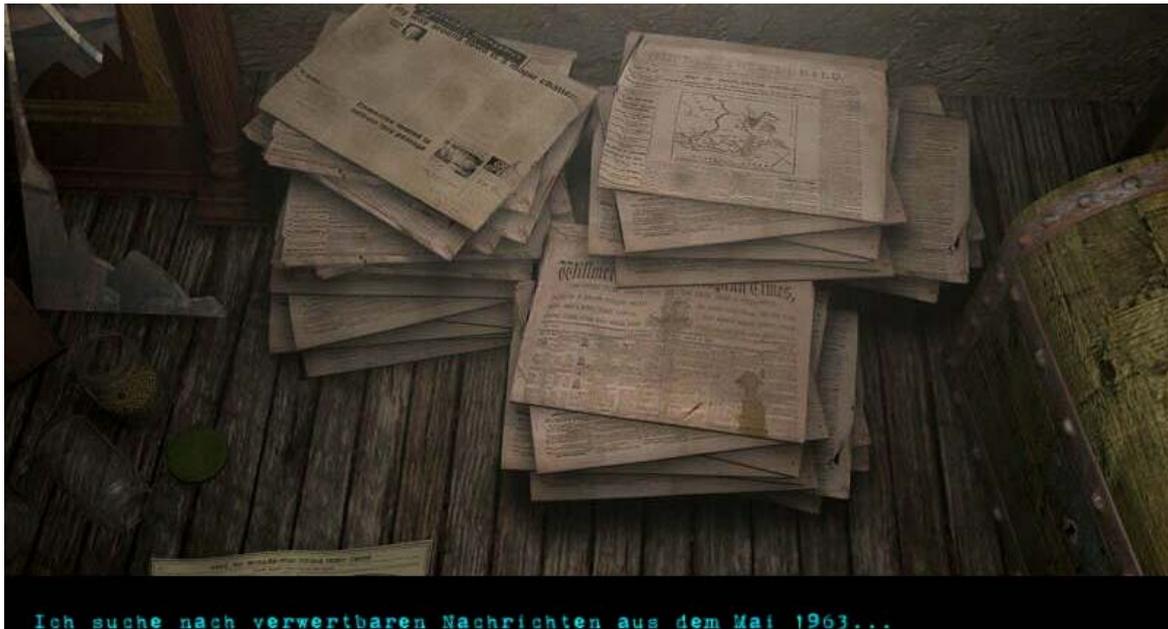


Wir setzen uns ins Kaminzimmer u. lesen im Tagebuch.

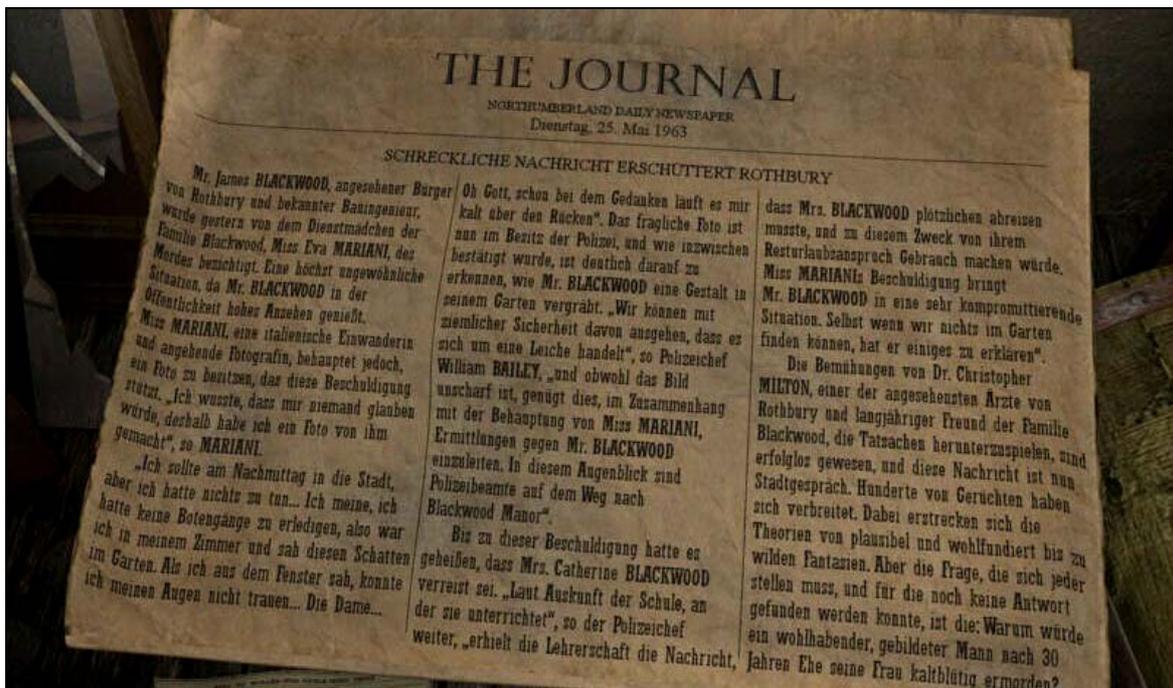
Dabei stellt sich uns die Frage, wem das Haus denn mal gehört hat.

Aber das müsste ja **JERRY** wissen, überlegen wir u. rufen an.
Wir erhalten einen Namen u. ein Datum.
In diesem Hause soll sogar mal ein Mord passiert sein!

Da wir auf dem Dachboden einen Stapel alter Zeitungen gesehen hatten, beschließen wir mal nachzuschauen.
Vielleicht finden wir verwertbare **Nachrichten vom Mai 63.**



Wir werden auch fündig u. können uns informieren.
(Das Spiel ist nicht eingefroren, ihr müsst unten die Schrift anklicken!)

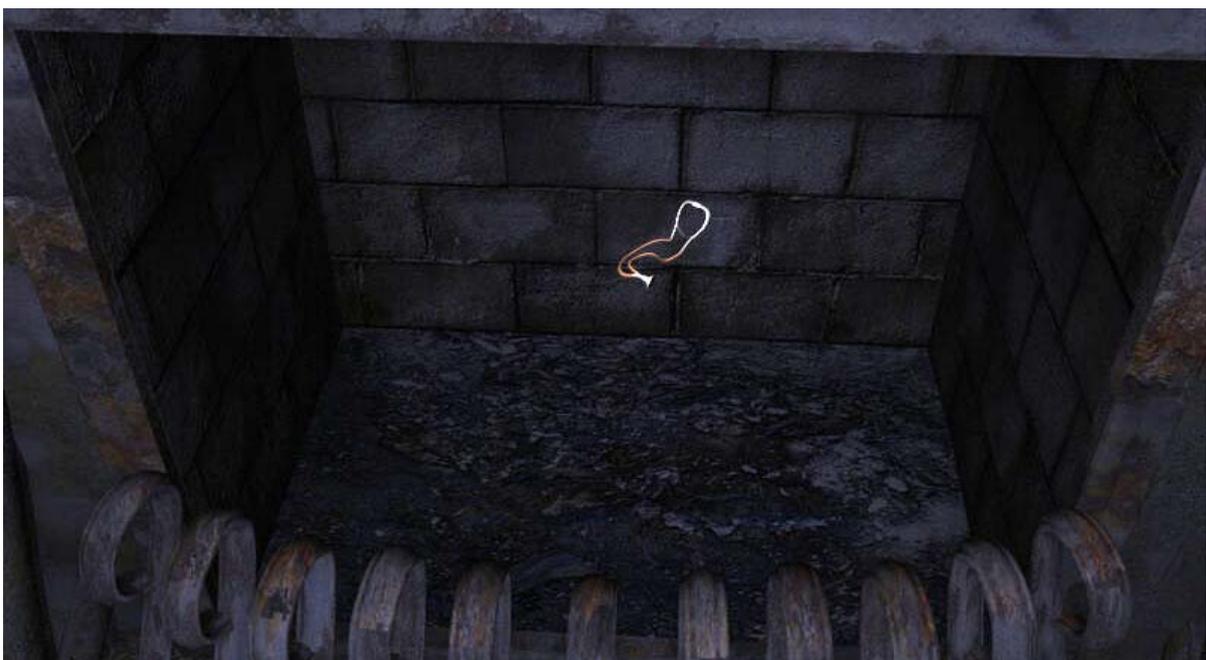


Da der heutige Tag doch ein wenig stressig war, beschließen wir ins Bett zu gehen.

Im Traum werden wir, durch ein lautes Hämmern, wach. Wir stehen auf, verlassen unser Zimmer u. öffnen rechts die Doppeltür.



Wir betreten den Raum, wo das Hämmern jetzt verstummt ist. Vor einer vernagelten Tür liegt ein **Hammer**, den wir einstecken. Nun erwachen wir **wirklich** durch ein stetes, kratzendes Geräusch welches aus dem Kamin zu kommen scheint.



Wir nehmen unser Stethoskop u. horchen an der Wand, aber das Kratzgeräusch scheint von unten zu kommen.

Nun gehen wir nach unten ins Kaminzimmer u. horchen ebenfalls an der Wand.

Das Geräusch muss aus dem Keller kommen.

Aber da es für weitere Nachforschungen zu dunkel ist, gehen wir abermals ins Bett u. hoffen endlich in Ruhe schlafen zu können.

ENDE Tag 1

Wir danken dem Autor Locke für die Genehmigung, diese Lösung auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu dürfen. Sollten Sie diese Lösung aus dem Netz kostenlos bekommen haben, dann bedenken Sie bitte, dass auch wir mit der Erstellung der Lösung, dem Bereitstellen im Netz und dem Download von Ihnen Kosten haben, die uns niemand ersetzt. Insofern sind wir immer für Spenden dankbar. Das können gerne auch ein paar Briefmarken sein.

Ludwig Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach