

Alter Ego - Komplettlösung

erstellt von Ludwig Kratz exklusiv für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

©

<http://www.gamepad.de>

1. Im Kanal vorne rechts die Leiter hoch
2. Die Planke über den Kanal werfen
3. Die Handschellen (Hufeisen!) auf das Gitter rechts vorne benutzen
4. Speerspitze ergattern
5. Mit der Speerspitze hinten links einen Stein freilegen und ihn nehmen
6. Stein mit Speerspitze kombinieren und damit dann das Schloss vor dem Gitter zertrümmern
7. Durch den Kanal in ein Kellergewölbe, wo Seife gekocht wird (Kanaldeckel anklicken!)
8. Nach oben auf den Dachboden uns sich mit Emily unterhalten
9. Die Bitte um Hilfe mit den Handschellen führt nicht weiter. Weiter reden!
10. Versuchen, den Haken rechts und die Mangel zu benutzen. Reden!
11. Unten beim Mechanismus am Waschtrog die Sicherung herausziehen
12. Oben mit Emily reden
13. Unser Held bekommt Seife
14. Unten die Seife in Trog und die Kurbel bewegen
15. In die Seifenlauge die Hände/Handschellen halten
16. Nach oben und den Haken rechts am Balken benutzen und so die Handschellen loswerden
17. Unser Held bekommt Kleider und unten wird der Polizist von Emily abgefertigt
18. Nach unten und wieder mit Emily reden.
19. Letztendlich geht sie zum Hafen und will den Matrosen, der das Amulett hat, herlocken.
20. Zwischenzeitlich wäscht unser Held die Wäsche und da er zu faul war, diese zu durchsuchen, bekommt er nassen Tabak.
21. Oben den Tabak auf die Mangel anwenden und dann unten mit den Kamin benutzen
22. Danach kommt Emily mit und lässt den Matrosen im Hof warten
23. Nach oben und die Handschellen nehmen
24. Dann den Tabak aus dem Fenster auf die Bank fallen lassen
25. Mit den Handschellen den Matrosen k.o. werfen (geht das im wirklichen Leben?)
26. Durch die Tür nach draußen und die Mütze und das Medaillon vom Matrosen nehmen
27. Die Mütze untersuchen, den Brief darin lesen und so wissen, wo der Treffpunkt ist
28. Emily nach der Lage des Wirtshauses fragen
29. Die Wäscherei verlassen und auf der Karte das Gasthaus anklicken
30. Mit allen reden und versuchen nach oben zu kommen
31. Rechts in den hinteren Bereich und mit dem Wirt reden
32. Es wird Geld benötigt und liegt vielleicht vor dem Blinden im Schälchen welches? Nur: wie kommen wir dran?

33. Beim linken Betrunkenen in der Bar die Messingknöpfe vom Mantel nehmen, nachdem der Wirt abgelenkt wurde
34. Die Messingknöpfe auf das Geldschälchen beim Blinden anwenden und gleichzeitig Geld klauen.
35. Wieder zum Wirt und mit der Bedienung reden. Unser Held muss sich irgendwie ausweisen
36. Der Brief nützt nichts, also das Medaillon zeigen
37. Die Kellnerin geht in den Keller und ein Gast schleicht ihr nach und schließt von innen ab
38. Beim Wirt den Ersatzschlüssel holen, da aber der Schlüssel von innen steckt
39. Nochmals mit dem Wirt reden und mit dem Korkenzieher den Schlüssel herausstoßen und mit dem Ersatzschlüssel öffnen
40. Unten im Keller wird unser Held zusammengeschlagen, kann aber danach ein Gespräch verfolgen und weiß dann, dass er zum Friedhof muss.
41. Wieder nach oben und ausführlichst mit der Kellnerin reden
42. Zum Friedhof und dort die Glocke vom Eingangstor nach mehrmaligen Versuchen nehmen
43. Jetzt die Glocke mit einem der gestohlenen Metall-/Messingknöpfe bestücken
44. Die Glocke zurückhängen und damit den Friedhofswärter rufen
45. Mit ihm über alles reden und so erfahren, dass es einen Deal geben könnte, wenn unser Held dem Friedhofswärter eine Uhr zurückbringt, die der Würfelspieler im Gasthaus hat.
46. Zum Würfelspieler, mit ihm reden und spielen und verlieren
47. Zum Wirt und ihm berichten, dass der Würfelspieler ein Falschspieler ist
48. Der Wirt lässt den Würfelspieler rauswerfen und unser Held ergattert das Messer
49. In den Keller und hier das Seil über dem Fass abschneiden und ein Stück Fleisch
50. Das Seil mit dem Fleisch verbinden und aus der Straße mit Hilfe des Messers ein Pflasterstein nehmen
51. Mit dem Pflasterstein das Gasventil an der Laterne bearbeiten, so dass mehr Gas ausströmt
52. Hinter dem Ventil ist ein Loch, durch das wir jetzt das Fleischstück schieben
53. Der Hund kommt und wird vergast!
54. Über das Tor klettern
55. Links um die Kirche gehen und einen Schrei hören.
56. Zurück und rechts durch den Torbogen
57. Brian finden und alles bereden, dann ihm nach rechts folgen
58. Es ist nicht möglich, die Mauer neben der Urnenwand zu erklettern
59. Die Bank vor die Mauer ziehen und damit den Friedhof verlassen
60. Draußen mit Brian reden und ihm in ein Versteck folgen
- 61.
62. Nun spielen wir als Detective Bristol und sind in der Polizeistation
63. Gleich wird unser neuer Held von der Prostituierten ausgeraubt und kann sich so nicht legitimieren
64. Wieder mit dem Wachhabenden Polizisten reden, aber er kooperiert nicht
65. Beide – die Prostituierte, wie auch den Zuhälter – mit der rechten Maustaste anklicken
66. Erneut mit dem Wachhabenden reden
67. Dann mit der Prostituierten reden und letztendlich die Papiere zurück bekommen
68. Sie dem Wachhabenden geben und er wird superfreundlich
69. Schlüssel von der Theke nehmen und ins eigene Büro damit
70. Versuchen, den Safe zu öffnen
71. Den Wachhabenden nach der Kombination fragen: 88834
72. Tresor öffnen und Holzkiste nehmen

73. Holzkiste untersuchen und Pinsel, Pinzette und eine Lupe ergattern
74. Das Büro aufräumen (3x Müll und das Gipspulver) in die Kiste vor dem Schreibtisch packen
75. 75 Anruf erhalten
76. Beim Wachhabenden Verstärkung anfordern
77. Mit dem Constable zum Friedhof/zur Kirche gehen
78. Mit dem Pfarrer reden und zur aufgebrochenen Gruft gehen
79. Letztendlich in die Gruft gehen, aber nur den leeren Sarg finden
80. Der Pfarrer führt uns zum toten Totengräber. Die Leiche untersuchen, Flachmann mitnehmen
81. Rechts den Brunnen mit der Lupe untersuchen
82. Zu der Urnenwand, den toten Hund finden, ihn untersuchen und mit der Pinzette ein Stück Stoff aus dessen Zähnen ins Inventar nehmen
83. Zurück zur Kirche und mit dem Pater über alles reden
84. In die Polizeistation gehen, den Mord melden (beim Wachhabenden) und dann aus dem Büro noch telefonieren
85. Wieder zum Friedhof. Hier mit dem Priester reden, nochmals die Gruft eingehend inspizieren (leerer Sarg) und dann wieder ausführlich mit dem Priester reden.
86. Mit dem Polizisten am Tor reden über alles und vom ihm Streichhölzer bekommen
87. In den Friedhof zur Leiche und den Reporter ertappen
88. Ihn verfolgen, aber er entkommt
89. Nach der Überquerung der Mauer die Scherben unten am Fass mitnehmen
90. In der Gruft den Alkohol in den Kerzenständer gießen und danach anzünden
91. Neben dem Kerzenhalter einen Edelstein mit der Pinzette nehmen
92. Mit der Lupe untersuchen und feststellen, dass es ein echter Diamant ist
93. Draußen vor dem Eingang an der Pestsäule eine Zigarette finden und mit dem Polizisten darüber reden
94. Die Zigarette mit der Lupe untersuchen und dann mit dem Polizisten über das Zigarettenpapier reden
95. Nun mal in die Notizen sehen und dann den Stoff mit der Kleidung des Toten vergleichen und Schlüsse ziehen
96. Jetzt sollte unser Sergeant feststellen, dass es Zeit ist zum Revier zurück zu gehen und den Chief zu informieren.
97. Zurück ins Revier und mit dem Chief reden
- 98.
99. Wir spielen weiter mit unserem Anfangshelden, der mit Brian in einen Pferdestall übernachtete
100. Wir nehmen die Wachskerze vom Hocker
101. Tim versucht Brian zu wecken (evtl. 2x) und ihm fällt ein Jagdmesser aus der Tasche
102. Mit dem Messer von der Säule rechts einen Holzsplitter herauslösen
103. Mit der Mistgabel das Hufeisen über dem Tor ergattern
104. Den Holzsplitter auf Brians Hintern anwenden
105. Mit Brian über alles reden
106. Die Adresse bekommen, wo ein Safe geknackt werden soll
107. Das Haus inspizieren und da Tim nicht weiter kommt zurück zu Brian und ihn um Hilfe bitten
108. Mit Brian zum Haus und dieser lenkt den Diener ab
109. Über die Mauer zum Hintereingang gelangen
110. Das Fenster neben der Treppe hochschieben und sich den Frühstückstisch ansehen.
111. Will man die Flasche Wein nehmen, fällt es wieder runter

112. Fenster erneut öffnen und mit dem Holzsplitter sichern
113. Die Flasche Wein klauen und das Dienstmädchen bekommt Ärger und wird weggeschickt, einen neuen Wein zu holen
114. Jetzt zur Kellertür unter der Terrasse, die Weinflasche entkorken und den Korkeisen auf das Türschloss anwenden; Tim geht zur Straße
115. Zurück über die Mauer und mit dem Dienstmädchen reden; schließlich das Hufeisen auf sie anwenden und wieder mit ihr reden
116. Nun ist sie bereit, Hilfe anzunehmen
117. Sie gibt uns den Schlüssel und Tim möchte mit dem Wachs einen Abdruck machen
118. Das Wachs ist zu hart – keine Chance; also zurück in den Pferdestall
119. Bei genauem Absuchen findet Tim unter Brians Schlafdecke ein paar Streichhölzer
120. Mit den Streichhölzern die Schlüssel erhitzen und sie dann in den Wachs drücken für einen Abdruck
121. Das Dienstmädchen zurücklassen und zurück in den Pferdestall
122. Mit Brian reden und dann in der Nacht zum Haus
123. Vor der Tür den Korkeisen mit dem Korkeisenzieher aus dem Schloss ziehen
124. Mit dem Schlüssel ins Kellergewölbe
125. Feststellen, dass man Licht braucht und die Kellerfenster zugehängt werden müssen
126. Nach draußen und anstatt zuzuhängen das Fass vor der Terrasse mit dem Wasserfass zustellen, nachdem der Korkeisen mit dem Messer entfernt wurde
127. Jetzt den Lumpen vor den Terrassenstufen nehmen und ihn im entstandenen Schlamm rechts vom Wasserfass wälzen
128. Mit dem Schlammtuch das Fenster unter dem Küchenfenster zukleistern
129. Zurück in den Keller, wo Brian schon Licht gemacht hat; vom Brunnen eine Eisenstange nehmen
130. Alles untersuchen, vor allem den Kerzenständer ohne Kerze links
131. Brian sollte danach ein Brecheisen verlangen und Tim befördert die Eisenstange nach unten
132. Brian beseitigt einen Stein unten, oben öffnet sich ein großes rundes Loch – der Geheimgang?
133. Durch den Geheimgang ins Büro und dann links in die Bibliothek
134. Zurück und rechts ins Schlafzimmer; unter dem Kopfkissen eine Buchseite ergattern
135. Von Brian ein Holzkästchen bekommen, das nicht geöffnet werden kann
136. Die Buchseite in der Bibliothek auf das Regal D anwenden und die Leiter wird verschoben
137. Nochmals die Buchseite auf das Regal anwenden, ein Buch finden und – wenn man es sich ansieht - darin eine Kurbel.
138. Zurück ins Arbeitszimmer und die Kurbel auf alle 3 Armbrüste rechts an der Wand anwenden
139. Ein Geräusch ertönt und wenn man noch links das Schachbrett dreht, dann erscheint der Safe
140. Zurück zu Brian, ihm Erfolg melden, aber die Kombination fehlt noch
141. Nach unten in den Keller und dort das Holzkästchen mit der Traubenpresse benutzen
142. Ein Zettel kommt zum Vorschein mit dem Datum 19.4.58
143. Die Kombination 1, 9, 4, 5, 8 am Safe versuchen
144. Der Safe öffnet sich, Tim nimmt einen Dokumentenstapel, aber man wird entdeckt
145. Der Alte im Schlafzimmer hat geläutet, Tim holt den Kerzenleuchter aus der Bibliothek
146. Die Tür wird verrammelt, die letzten Unterlagen werden aus dem Safe geholt
147. Leider kann man nicht entkommen und wird verhaftet
- 148.
149. Nun spielen wir wieder als Detective weiter und werden angerufen
150. Danach zum wachhabenden Polizisten und mit ihm über alles reden

151. Zurück ins Büro und telefonisch die Pathologie anrufen und den Bericht verlangen
152. Zurück zum Wachhabenden und ihn nach den Aufzeichnungen seines Vorgängers fragen
153. Evtl. könnten diese im Archiv sein und wir lassen uns den Schlüssel geben
154. Zurück zum Friedhof/Kirche und in die Kirche und dort mit dem Pfarrer über alles reden
155. Nun zum Anwesen der Lewis-Familie, aber unser Detective soll sich legitimieren
156. Zurück zur Dienststelle und nach den Ausweis erneut fragen.
157. Letztendlich erhält der Detective den Ausweis und geht erneut zum Lewis-Anwesen
158. Drinnen sich neben das Telefon stellen und den Vorhang vom Bild rechts etwas wegschieben
159. Den Stein aus dem Inventar mit dem Stein im Ring auf dem Bild vergleichen
160. Das Telefon klingelt und per Telefon kann man mit der Hausherrin reden
161. Zurück zur Kirche und zum Priester und alles mit ihm bereden
162. Zurück zum Lewis-Anwesen und nach links hinters Haus gehen
163. Der Detective kommt auf die Idee, sich den Hund auszuleihen
164. Ins Haus und nachfragen und über alles sonst reden
165. Dann den Edelstein zeigen und bitten, dass er der Dame des Hauses gezeigt wird
166. Während das Dienstmädchen weg ist, links die Schublade öffnen und dort das Tagebuch und die Handschuhe rausnehmen.
167. Danach erfährt der Detective, dass es der Diamant aus Lewis Ring ist
168. Draußen den Hund mitnehmen und einen Holzpflock neben dem Zwinger links
169. Wir landen automatisch auf dem Friedhof und geben dem Hund den Geruch der Handschuhe
170. Er nimmt Witterung auf und landet letztendlich beim Kanal.
171. Der Polizist bekommt den Auftrag, den Kanal abzusuchen
172. Jetzt zum Pfarrer zurück und ihm die Absuchung des Kanals mitteilen
173. Nun in das Archiv in der Dienststelle
174. Den Holzpflock auf das linke Regal anwenden und den Besen beseitigen.
175. Die rote Kiste herausnehmen und mit dem Schlüssel öffnen -> Infos über den Hausarzt
176. Draußen beim Wachhabenden dann den Obduktionsbericht bekommen und ihn lesen
177. Sich wieder alles in den Notizen ansehen und anklicken
178. Dann den Hausarzt anrufen, der jedoch verschwunden ist.
179. Vorne den diensthabenden Polizisten nach einer Vermisstenmeldung fragen
180. Die Notizen auf dem eigenen Block ansehen; der Priester könnte etwas wissen????
181. Zum Friedhof / Kirche und mit dem Priester reden.
182. Danach in Gruft der Lewis gehen und den Sargdeckel umdrehen
183. Mit der Lupe untersuchen und Fingernägel sichern. Wurde da jemand lebendig begraben?
184. Dem Pfarrer draußen die Nägel zeigen
185. Der Hauswache wurde tot im Kanal gefunden und der Pfarrer will jetzt reden
186. Zum toten Arzt gehen und erfahren, dass er wohl von einem Monster getötet wurde.
187. Die Notizen überprüfen
188. Zum Priester und mit ihm reden und Neues erfahren
189. Zum Anwesen der Lewis gehen und mit allen reden
190. Lady M. Lewis ist wohl nicht die Mörderin; zurück zum Friedhofseingang
191. Die Kette zum Kanal untersuchen bzw. wo der Hund steht einen weitere Stofffetzen finden
192. Ins Büro und dort aus dem Safe den 2. Stofffetzen nehmen. Sie im Inventar vergleichen und dann unter dem Mikroskop vergleichen.
193. Per Notizbuch von Sir William den Schneider herausfinden
194. Ihn aufsuchen und die Stofffetzen zeigen. Sie stammen wohl von 2 verschiedenen Schals

195. In der Mülltonne die Zeitung vom heutigen Tag finden und den Schneider daraufhin ansprechen
196. Er hat Angst und unser Detective erfährt Neues
197. Zurück zur Dienststelle und erfahren, dass man den Drucker der Reporternachrichten festgenommen hat
198. Zu den Zellen links oben gehen und mit dem Drucker über alles reden
199. Nun die Glasscherben auf die Zeitung anwenden; etwas ist seltsam
200. Kameraposition bestimmen, also beim Wachhabenden eine Kamera auf dem Friedhof anfordern
201. Der Detective wendet die Zeitung auf die Kamera an und stellt fest, dass der Reporter bereits vor der Polizei am Tatort war.
202. Den Tatort ansehen und einen Fußabdruck erkennen und mit dem Pinsel säubern
203. Zurück zum Drucker im Gefängnis und erneut mit ihm reden
204. Jetzt ins Archiv und rechts aus dem Kasten den Gips nehmen für einen Abdruck am Tatort
205. Wasser in das leere Kästchen im Inventar aus dem Kanal füllen und dann den Gips hinzugeben
206. Den Fußabdruck ausgießen, ihn nehmen und auch einen Fußabdruck vor der Kirche nehmen
207. Der Fußabdruck vor der Kirche wird nicht als Hotspot angezeigt
208. Zum Kanal und dort die Fußabdrücke mit den Schuhen der Leiche des Doktors vergleichen
209. Auf der Dienststelle nun mit dem Drucker reden, Neues erfahren und der Schneider wird erwähnt.
210. Zum Schneideratelier, die Tür ist abgeschlossen. den Schlüssel links am Brunnen finden
211. Das Atelier mit dem Schlüssel öffnen, der Detective entdeckt den niedergeschlagenen Schneider, wird selbst niedergeschlagen und findet dann ein Bild mit sich und dem Schneider in der Zeitung
- 212.
213. Wir wechseln zum 2. Gefangenen in der Zelle, Tim.
214. Tim redet mit dem Drucker, der aber seine Ruhe will
215. An die Zellentür klopfen und eine Zeitung bekommen und sie im Inventar lesen
216. Die Zeitung auf den Drucker anwenden und Neues erfahren. Man müsste dem Detective berichten, dass man ein Zeuge sein könnte. Doch keiner der beiden weiß, wie er heißt.
217. An die Zellentür klopfen und bitten, mit dem Detective reden zu dürfen. Der Wachhabende will den Detective informieren.
218. Tim misstraut dem Wachhabenden und redet erneut mit dem Drucker
219. Tim ist letztendlich allein in der Zelle. Er klopft erneut an die Türe und wird am nächsten Morgen verhört
- 220.
221. Nachdem der Gefangenentransport überfallen wurde, finden sich Tim und Brian gefesselt auf einer verlassenen Theaterbühne wieder
222. Tim redet mit Brian. Mit den Füßen soll er den Kerzenständer umwerfen, was aber nichts bringt
223. Unsere beiden landen in einem Sarg
224. Die Hände aus dem Inventar oben auf „etwas Weiches“ anwenden
225. Dann die Füße auf das Holz anwenden, was aber nichts nützt
226. Den Kopf anklicken und Tim wird schreien
227. Danach die Füße auf das Holz anwenden und Tim wird auferstehen
228. Tim schnappt sich die Schaufel und gräbt Brian aus. Er kommt zu spät. Brian ist erstickt
229. Die Tasche untersuchen und ein Theaterflugblatt einstecken
230. Aus dem Nest ein stinkendes Vogelei mitnehmen
231. Zur Kirche gehen und mit dem Pfarrer reden. Der will nichts tun.

232. Das stinkende Ei in das Weihwasserbecken werfen und den Pfarrer auf das Weihwasser ansprechen
233. Wenn der Pfarrer weg ist, vom kleinen Tisch den Rosenkranz nehmen
234. Nach Gallows Hill und den Rosenkranz in Brians Sarg legen
235. Jetzt zur Wäscherei zurück und Tim erfährt, wo das Theater ist
236. Ins Theater, 2 weitere Leichen finden und dem Täter folgen (links durch die Tür)
237. In der Kanalisation ist letztendlich kein Weiterkommen
238. Zurück ins Theater und auf der Bühne ein Stück Stoff aus den Händen des Toten ergattern
239. Der ehemalige Detective kommt, wir verfolgen das Gespräch und Tim verlässt das Theater
240. Zum Treffpunkt in der Kirche
241. Alles bereden und den Auftrag bekommen, zum Schneider-Atelier zu gehen
242. Vor dem Atelier die Tür anklicken und so den Auftrag erledigen
243. Letztendlich kommt es zu einer Verabredung in den Kanälen
244. Tim will nicht durch die Türe verschwinden. Er schaut sich das Tischchen an
245. So erfährt er den Namen des Pfarrers und ruft ihn
246. Der Priester tut so als höre er Tim nicht, doch Tim schlägt vorne die Tür zu
247. Der Priester kommt und Tim bekommt einen Zugang zum Kanal gezeigt
248. Das Treffen mit den Detective findet statt – Tim soll das Boot benutzen
249. Das Seil am Boot mitnehmen und dann das Boot benutzen
250. Die Anlegestelle finden
251. Links eine eiserne Speerspitze mitnehmen und dann nach oben gehen
252. Den Riegel mit der Speerspitze beseitigen und en Raum betreten
252. Sich umsehen, das Wagenrad bewegen und die Kette berühren. Sie fällt runter
253. Schnell sich unten im Kanal beim Poster an der Wand verstecken
254. Wieder hoch, sich umsehen und einen zugemauerten Durchgang entdecken
255. Links am Treppenaufgang ein Seil mit einem Haken finden und nehmen
256. Den Haken am Wagenrad befestigen und es drehen -> Geheimtür öffnet sich
257. Hinuntergehen, Leiche finden und Ring einstecken
258. An Flucht ist nicht zu denken und letztendlich landet Tim im Kühlraum
259. Dort das Salz nehmen und es auf den Kanaldeckel anwenden
260. Den Kanaldeckel nehmen und mit ihm das Eis vom Ventil des Kühlmechanismus abschlagen
261. Das Ventil drehen und den Mechanismus abstellen, dann das Fleisch auf den Tisch legen
262. Das Schlachtermesser benutzen und mit dem Salz das Fleisch auftauen
263. Den Metzgerhaken aus dem Fleischstück nehmen und mit dem Seil verbinden
264. Zur Tür gehen und das Seil mit Haken auf den Griff außen anwenden und wir können den Kühlraum verlassen
265. Nach oben gehen und gleich wieder fliehen, aber Tim wird verfolgt
266. Unten das Seil am Gitter spannen und sich verstecken. Der Nightrider kommt, fällt und wird bewußtlos geschlagen
267. Mit dem Boot zurück und in die Kirche und Bericht erstatten
268. Nun noch den Ring zeigen und es folgt eine längere Endsequenz.

CD ROM & 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).