

MIDNIGHT NOWHERE

Lösungshilfe v2.0 by Locke

für

Software-Service-Krabbe

Nachdem wir uns aus dem Leichensack befreit haben, sehen wir uns um.

Unser Sack hat die Nummer **270871**.

Mit dem **Microskop**, vom Arbeitsplatz des Pathologen, schlagen wir die Scheibe des Wandschränkchens ein.

Wir nehmen die **Axt** u. einen **Glassplitter** mit.

Die Briefe werden auch noch gelesen.

Dann öffnen wir mit der Axt den Schaltschrank u. entfernen die defekte Sicherung.

Anschließend bearbeiten wir das dicke Kabel am Kühlaggregat, mit der Axt u. erhalten einen **Draht**.

In der Glasvitrine entdecken wir, hinter einem Pinup Girl einen **Notfallcode**.

Er lautet **654321**.



Wir öffnen den ersten Leichensack, legen den Arm des Verblichenen nach vorn u. hacken ihm einen **Finger** ab.

Bei der nächsten Leiche fällt uns eine Tätowierung auf
Sie lautet **ARIEL**

Dann entfernen wir, mit Hilfe der Glasscherbe, die Isolierung, von unserem Draht.

Der Draht kommt als Sicherungersatz in den Schaltschrank u. wir können den Kühlraum verlassen.

Wir betreten das Wartezimmer, welches auch nicht gerade aufgeräumt aussieht.
Ein nettes Plakat begrüßt uns.



Hier können wir nichts ausrichten u. fahren mit dem Fahrstuhl nach oben.
Er endet in einem Gang mit mehreren Türen.

Eine Tür ist mit einer Schnur gesichert, welche wir aber nicht durchschneiden können.

Die Garderobe ist mit einem Fingerabdruckscanner gesichert, aber das bereitet uns ja keine Probleme, oder?

Wir untersuchen den Raum u. finden in einer Teppichfuge einen **Schlüssel** u. in einem Buch (zweite von links) eine **rote Karte**.

Die anderen Bücher werden auch noch inspiziert.

Die Öffnung der Schreibtischschublade wird mit Hilfe der Axt erweitert.

Wir lesen einen Brief u. finden noch eine **blaue Karte**.



Dann schalten wir die Schreibtischlampe an u. finden einen weiteren **Schlüssel**. Die Tür zum Nebenraum können wir nicht öffnen, da uns der Code fehlt.

Anschliessend gehen wir in die Gemächer des Chefarztes. Hier stellen wir das Faxgerät auf Automatik u. prüfen die eingegangenen Nachrichten.





Nun wird der Tote untersucht.

Wir stellen fest, dass die Kragenknöpfe abgerissen sind u. er wohl erwürgt wurde.

Bei einer näheren Untersuchung finden wir noch eine **Visitenkarte**.



Hier finden wir nichts mehr also suchen wir die Türen zu denen unsere Schlüssel passen.

Es ist einmal die Tür zum Videoüberwachungsraum.

Hier entnehmen wir einem Aufzeichnungsgerät eine **Videokassette**.

Die Bilder an den Wänden werden auch noch angesehen.

Den Tresor können wir nicht öffnen.

Der andere Schlüssel passt in die Tür der Sargwerkstatt.



Aus dem Kittel, im Spind, nehmen wir eine **Taschenlampe** u. von der Werkbank einen **Schraubendreher**.

Vor der Werkbank können wir noch einen Safe entkleiden.

Öffnen können wir ihn nicht.

Von der Tür des Schrankes entfernen wir einen **Hufeisenmagneten**.

Schliesslich können wir einen Glücksbringer gut gebrauchen.

Mit der blauen Karte kommen wir in den Aufenthaltsraum u. sehen uns um.

Die Spinde sind abgeschlossen.

Bei der Untersuchung des Sessels finden wir eine **Fernbedienung**.

Wir legen die Videokassette in den Rekorder u. schalten den Fernseher an.

Jetzt können wir, mit Hilfe der Fernbedienung, die Kassette abspielen.

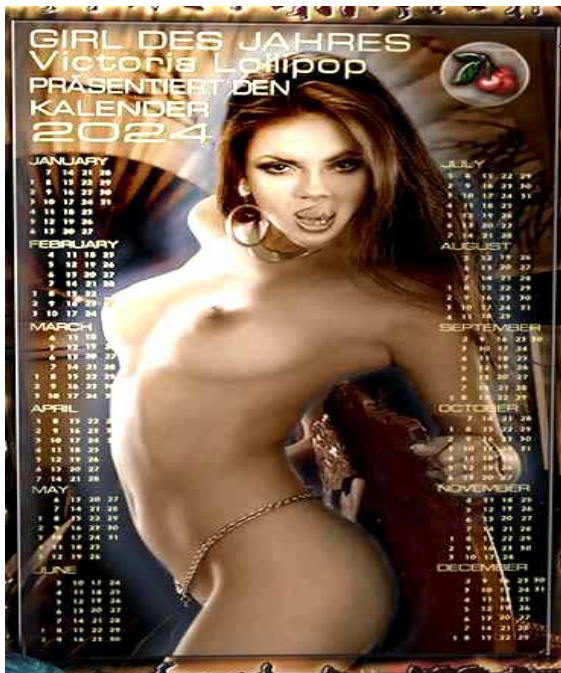


<http://www.gamepad.de>



Wir erkennen eine Schwester, welche den **Code 260731** eingibt (Reihenfolge der verblässenden Zahlen).

Danach kommt ein Wachmann, öffnet den Schaltkasten des Türöffners u. entfernt eine Sicherung.



Anschliessend untersuchen wir noch das Kalendergirl mit Hilfe unseres Magneten u. finden einen **Spindschlüssel**.

Damit öffnen wir den Spint von Kolya. In einer Holzkassette finden wir unsere lang gesuchte **Sicherung** für den Schaltkasten der Ausgangstür.

Wir gehen hin, schrauben den Schaltkasten mit dem Schraubendreher auf, setzen die Sicherung ein u. geben den Türcode (**260731**) ein.

Die Tür öffnet sich u. wir gehen auf eine andere Ebene.

Dann gehen wir weiter auf Suche u. betreten den Röntgenraum.

Wir untersuchen die Leiche auf dem Röntgentisch u. entfernen ein **Skalpell**.



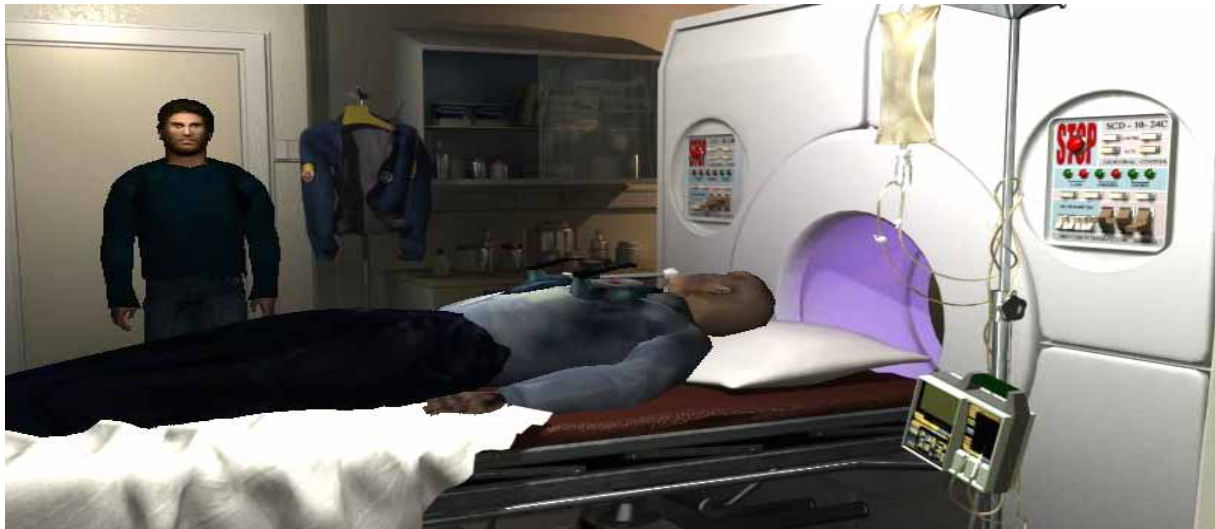
Dann untersuchen wir die tote Schwester u. finden einen **Spindschlüssel** u. ein **Kondom**.

Nun gehen wir nach oben zum Aufenthaltsraum.
Hier öffnen wir „Laras Spind“ u. untersuchen ihn.



Aus dem „Vibrator“, können wir die **Batterie** entfernen.
Sie passt in unsere Taschenlampe, nur leider fehlt noch Eine.
Diese finden wir im Radio unter dem Aquarium, indem wir es mit dem Schraubendreher öffnen.

Jetzt können wir nach unten in die „Kardiologie 1“ gehen u. uns in dem dunklen Raum umsehen.



Mit Hilfe der Taschenlampe suchen wir den Lichtschalter u. knipsen ihn an. Danach untersuchen wir die Jacke, aber ausser einem **Tresorschlüssel**, enthält sie nur Müll.

Wir gehen auf die andere Seite u. können, aus der Hand des Toten, eine Schachtel mit **Munition** nehmen.

Anschliessend untersuchen wir das Badezimmer u. machen aus unserem Kondom eine **Wasserbombe**.

Damit gehen wir zum Ventilatorenraum, öffnen ihn mit Hilfe des Skalpell, erinnern uns an unsere Jugendsünden u. werfen sie gegen den Schaltschrank.



Es gibt einen Kurzschluss, der Ventilator bleibt stehen u. wir können auf die andere Seite gehen.



Hier finden wir „Katzman`s Leiche“.
Er hat wohl beim „Russisch Roulett“ verloren.
Wir nehmen seine **Pistole** u. seine **ID-Card** an uns.
Die Pistole wird sogleich geladen.

Anschliessend gehen wir zum Videoüberwachungsraum u. öffnen den Tresor.
Ausser einer **Diskette** enthält er nichts Brauchbares.

Mit der Diskette gehen wir zum Schneiderraum u. öffnen ihn mit der „Roten Karte“.
Die Diskette legen wir in den Aufnahmeschacht u. geben auf dem Sichtschirm das Passwort (**ARIEL**) ein.

Nun haben wir Zugang zum „Zentralterminal“ u. können uns Codes (**Garderobe 928374**) usw. ansehen.

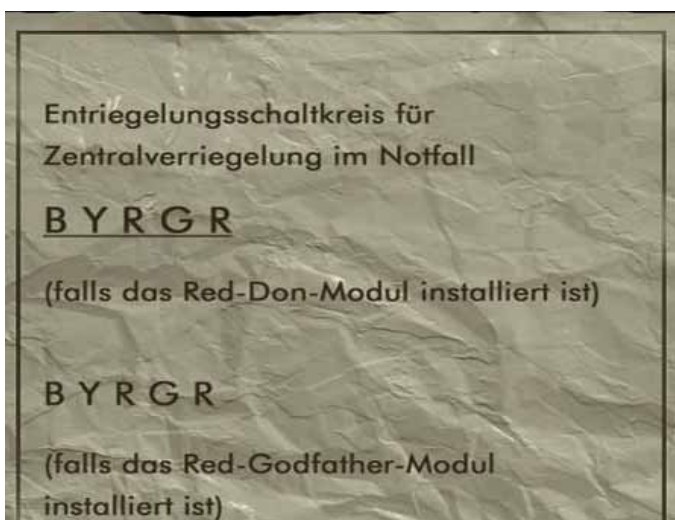
Y.S. Hurtsmee	9991
L.V. Bottoms	9992
T.V. Stentor	9993
M.A. Katzman	9994
O.B. Blunt	9995
P.M. Fink	9996
Xy	

Den Inhalt der Diskette faxen wir ins Chefarztbüro (FAX NR. 94511).
Dort können wir nun die Mitarbeitercodes lesen.

Anschliessend gehen wir in die Garderobe u. geben den Code (928374), für die Nebentür, ein.



Wir können eintreten u. finden hinter einer Kaffeetasse einen Schlüssel.
Unter dem Fussabstreifen liegt ein Zweiter.
Mit Hilfe der Schlüssel setzen wir den Rechner in Betrieb.
Wir suchen die „Leichenhalle“ u. den Namen „Belov“.
Dann geben wir das Passwort 270871, ein (ID-NR. in der Leichenhalle).
Jetzt lassen wir uns unseren Besitz aushändigen.
Hinter uns öffnet sich eine Klappe aus der wir einen Notepad u. eine Hülse (Füller?) entnehmen können.
Die Hülse öffnen wir u. erhalten 2 Dietriche.
Die Zeitungsausschnitte werden auch noch gelesen.



Dann gehen wir in die Werkstatt u. öffnen, mit Hilfe der Dietriche den Tresor.

Wir entnehmen Ihm einen Zettel mit Codewörtern.

Anschliessend gehen wir zur Kardiologie u. zum Fahrstuhl.

Hier müssen wir erstmal die Leiche beiseite schaffen.

Dann benutzen wir die ID-Karte von Katzmann u. geben seine Code **9994** ein.
Ein Notfallprogramm beginnt, welches wir aber sofort mit dem Code **654321** beenden u. nach unten fahren.

Hier sehen wir uns erstmal um.

Das Bad können wir nicht betreten, da uns ein defektes Dampfrohr den Weg versperrt.

Die Ausgangstür ist gesichert,

Und im Schaltermutter der Kasse ist ein dicker Mann mit seinem Kopf eingeklemmt.



Nun öffnen wir die Kassentür mit unserem Revolver u. köpfen den „Dicken“ mit Hilfe des Fensterglases.



Anschliessend gehen wir in die Halle u. rollen den Teppich an die Seite. Hier befindet sich eine Revisionsklappe welche wir öffnen u. den Dampf reduzieren.

Nun betreten wir das Bad.

Der schönen Frau in der Badewanne können wir nicht mehr helfen.

Wir sehen sie uns an u. entdecken am rechten Handgelenk eine Tätovierung. Sie wird in unserem Notepad gespeichert (MM=2000).

Wir geben den Code (2000) in das Spindschloss ein u. die Tür öffnet sich.

Aus dem Bademantel nehmen wir einen **Schlüssel**.

Damit gehen wir zur Eingangstür u. öffnen den Schaltschrank.



Hier gebe Wir den Code (aus dem Tresor) **BYRGR** (v. oben nach unten) ein u. können endlich das Krankenhaus verlassen.

Hier werden wir trotz aller Ausreden, von der Polizei verhaftet.

ENDE KAPITEL 1 „KRANKENHAUS“

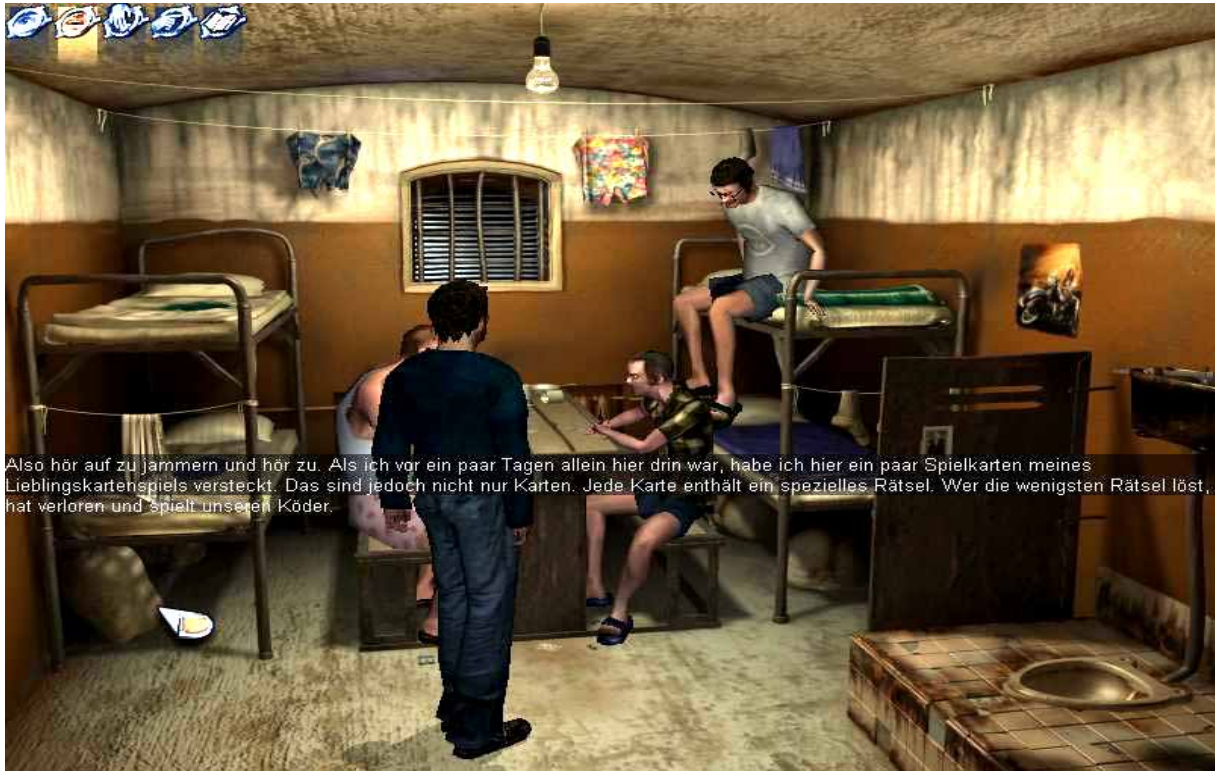
SOFTWARESERVICE KRATZ

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Besuchen Sie uns doch mal im SHOP oder im FORUM auf gamepad.de!

Kapitel 2 „Die Flucht“



Ehe wir es uns versehen, landen wir in einer Zelle mit 3 Mithäftlingen. Erstmal wird sich **gründlich (sonst kommt keine Unterhaltung zustande)** umgesehen.

Dann können wir uns mit Hog u. den anderen Mitgefangenen (Grinya u. Whip) unterhalten.

Wir schmieden einen Fluchtplan, aber einer von uns muss den Köder spielen. In der Zelle sind Spielkarten versteckt, welche ein Rätsel beinhalten.

Wer die wenigsten Rätsel löst muss den Köder spielen.



Wir untersuchen das verschimmelte Brot auf der Heizung u. finden im rechten Stück, eine **Rasierklinge**.

Damit bearbeiten wir das Reklameschild, am Tischbein, u. finden eine **Spielkarte (Karo As)**. Anschliessend kümmern wir uns um den Sanitärbereich.

Vom Kaltwasserhahn entfernen wir den **Knebel** u. sperren damit die Hauptventile (links) ab.



Dann gehen wir zum Wasserkasten, lassen das Wasser ab u. entfernen die Glocke.

Irgenwas ist im Rohr, wir können es aber nicht erreichen.



Nun beschäftigen wir uns mit dem rechten unteren Feldbett.

Wir heben die Matratze an u. entfernen den **Draht**.

Diesen formen wir (im Inventar) zu einem **Haken**.

Jetzt gehen wir zu Waschbecken u. drehen den Warmwasserhahn nach oben. Dann angeln wir mit dem Haken eine weitere **Spielkarte (Kreuz 8)**.



Für die Untersuchung des Wasserkastens ist unser Haken zu kurz.

Allso entfernen wir aus dem Kopfkissen (Bett oben rechts), einen Faden u. basteln uns eine Angel. Hiermit angeln wir einen **Satz Karten**.

Unter dem Tisch finden wir noch eine **Spielkarte (Pik Bube)**.
Wir sehen uns im Inventar alle Karten genau an u. lösen das Rätsel.

Herz Dame	Beatles	B
Karo König	Anime	A
Kreuz Dame	Terminator	T
Herz Bube	Moskau	M
Karo Dame	Audi	A
Pik Dame	Nostradamus	N

Nun beginnt das Vorspiel u. wir zeigen Whip die Karten.

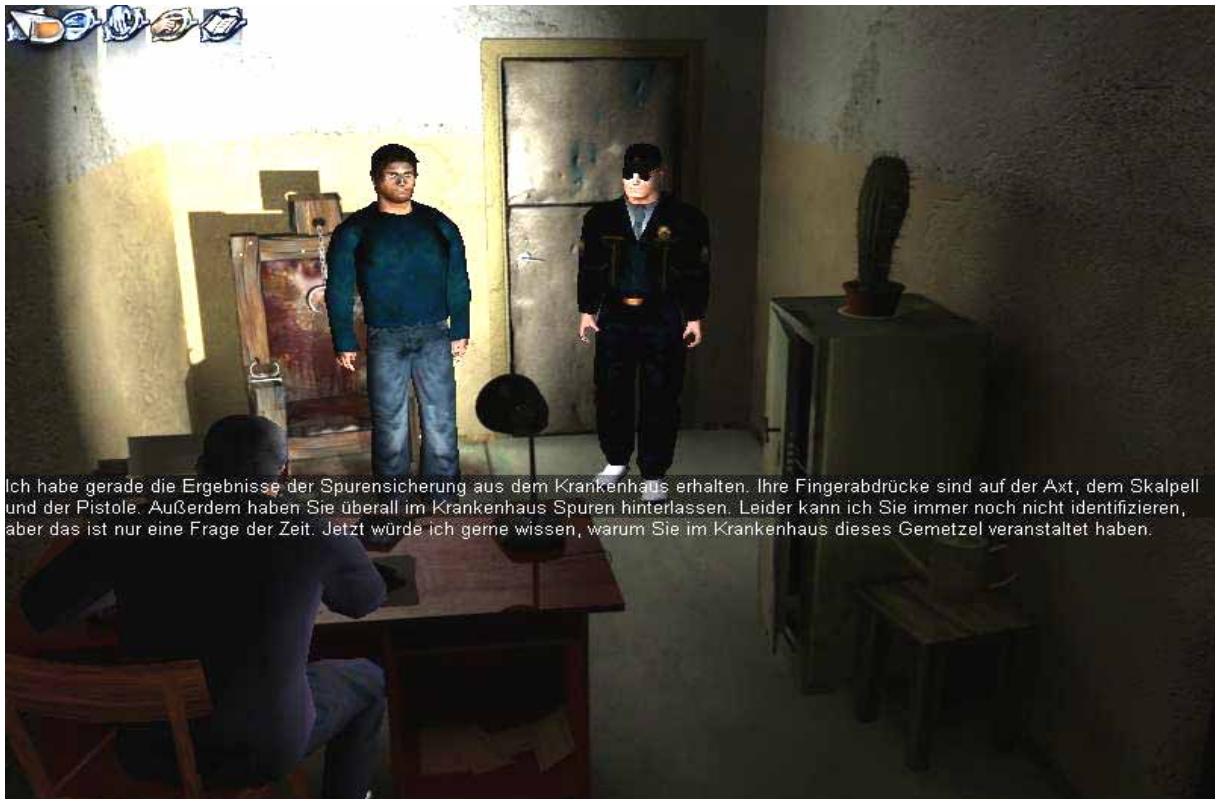
1. Kreuz 8 Lösung = **44**
2. Caro As Lösung = **5**
3. Pik Bube, hier ist die Frage nicht zu erkennen u. wir benötigen von Whip die Brille, welche wir aber erst nach dem Hauptspiel bekommen.

Jetzt beginnt das Hauptspiel u. Whip stellt uns eine Frage, welche wir mit **BATMAN** beantworten.

Nun erhalten wir auch seine Brille u. können die Frage (Pik Bube) lesen.
Sie lautet: Wer hat „Die menschliche Komödie“ geschrieben.
Wir antworten **BALSAC**.

Nochmals wird alles besprochen.

Dann trommeln wir solange an die Zellentür u. beleidigen unseren Wärter, bis wir zum Direktor u. dann in eine Einzelzelle geführt werden.



Ich habe gerade die Ergebnisse der Spurensicherung aus dem Krankenhaus erhalten. Ihre Fingerabdrücke sind auf der Axt, dem Skalpell und der Pistole. Außerdem haben Sie überall im Krankenhaus Spuren hinterlassen. Leider kann ich Sie immer noch nicht identifizieren, aber das ist nur eine Frage der Zeit. Jetzt würde ich gerne wissen, warum Sie im Krankenhaus dieses Gemetzel veranstaltet haben.

Wir hören eine Schiesserei u. der Wärter vor unserer Tür ist tot.
Jetzt untersuchen wir unsere Zelle.

Das Wandgemälde wird studiert u. der Zeitungsausschnitt umgedreht.
Dann stellen wir den Abfalleimer unter das Lüftungsgitter u. steigen hinauf.
Im Kanal liegt ein, mit **roter Flüssigkeit gefüllter Gummihandschuh**, den wir herausziehen.

Dann angeln wir aus dem „Erste Hilfe Koffer“, welcher neben dem Wärter liegt, eine **Schere** u. eine **Binde**.

Mit der Schere schneiden wir die Matratze auf u. entnehmen etwas **Baumwolle**.
Dabei geht unsere Schere kaputt, aber aus der verbleibenden Hälfte biegen wir uns einen **Haken** (im Inventar).

Daran kommt unsere Binde u. wir haben eine perfekte **Angel**.
Diese wird sogleich nach der Pistole des Wärters ausgeworfen.
Es klappt u. wir haben eine **Waffe**.

Jetzt tränken wir unsere Baumwolle in der roten Flüssigkeit des Gummihandschuhes u. stecken sie ins Schlüsselloch.

Ein Schuss darauf genügt u. wir können die Zelle verlassen.

Aus dem „Erste Hilfe Koffer nehmen wir noch eine **Ampulle Ammoniak** u. **Dimidrol Tabletten** mit.

Wir inspizieren Zelle Nr. 102.



Auf dem Bett liegt ein Toter dem wir sein **Handy** aus der kalten Hand nehmen.
Das schöne Essen, auf dem festlich gedeckten Tisch, ist genauso kalt wie sein Besitzer.

Nun gehen wir in unsere Alte Zelle 101.
Zwei unserer Zellengenossen sind tot.
„Whip“ fehlt, wo kann er wohl sein?

Wir entfernen noch ein **langes Messer** aus dem Körper des Einen u. gehen wieder hinaus.

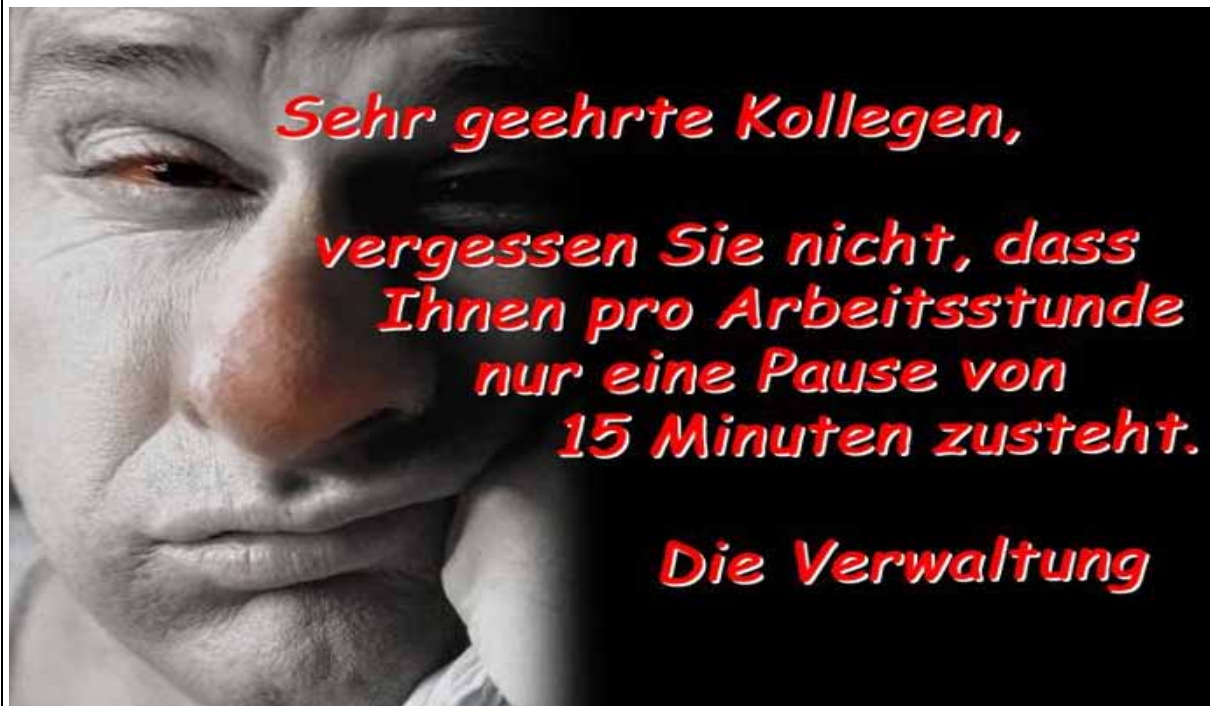
Den **Feuerlöscher** nehmen wir von der Wand u. besprühen damit den Knopf des elektr. Türöffners.

Es gibt einen Kurzschluss u. wir können den Nebenraum betreten.

Hier finden wir nichts ausser einem **Fingerabdruckformular A-44**.

Allso gehen wir in den Nebenraum in dem ein Billardtisch steht.

Davon nehmen wir den **Kö**.



Hier wurde wohl auch nicht viel gearbeitet!



Durch diese Spezialtür Nr. 30461, ist kein Durchkommen.
Jetzt gehen wir geradeaus ins Büro v. Maslova



Im Kalender finden wir den Vermerk **FLORALIFE** und **8381**.



Anschliessend betreten wir die, nicht gerade einladend aussehende, Toilette (links).

Hier sehen wir uns um u. öffnen die rechte Tür.

Wir untersuchen den Toten u. finden einen kleinen **Schlüssel**.

Jetzt untersuchen wir die Tür zum „Befragungsraum“ u. stellen fest, dass der Schlüssel von innen steckt.

Wir entfernen die **Zeitung**, die rechts neben der Tür an der Wand hängt.

Diese legen wir unter die Tür u. benutzen unser langes Messer um den Schlüssel nach innen zu schieben.

Er fällt auf die Zeitung u. wir können den Raum öffnen u. betreten.

Hier finden wir 2 Leichen u. gehen weiter in den nächsten Raum.

Auch hier finden wir einen Toten der untersucht wird.

Wir finden eine **ID-Karte**.

So gerüstet gehen wir in den Billiardraum u. dann rechts ins Büro.



Hier benutzen wir die ID-Karte um den ersten, linken Raum zu betreten.



Mit Hilfe unseres leeren Fingerabdruckformulares u. des Stempelkissens nehmen wir uns die **Fingerabdrücke** ab. In der Schreibmaschine steckt noch ein Blatt Papier worauf nur **BERICHT** steht.



Wir untersuchen noch den Tresor u. lesen die Akten

Sogar von uns ist Eine dabei.

Wir verlassen den den Verhörraum u. gehen zur nächsten Tür. Hier geben wir den **Code 8381** (von Maslovas Kalender) ein. Aber leider gibt es einen Kurzschluss.

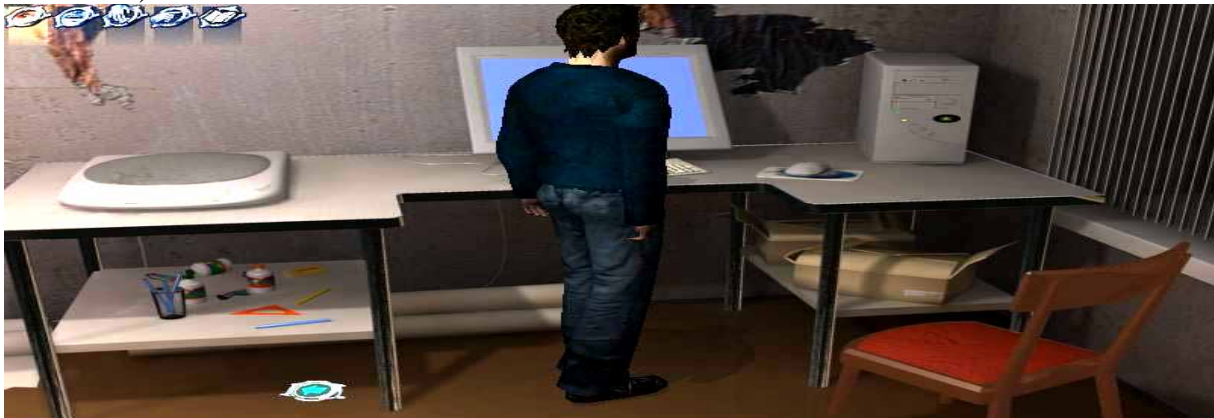


Hier sehen durch das Gitter u. entdecken einen grünen Knopf. Diesen betätigen wir mit unserem Billiardstock. Die Tür ist offen u. wir können eintreten.

Wir wählen den Namen Maslova u. geben das Passwort **FLORALIFE** (von Maslovas Kalender) ein.

Aber ausser einer Mail finden wir nichts.

Allso gehen wir in ein anderes Zimmer mit einem Computer (rechts neben den Toiletten).

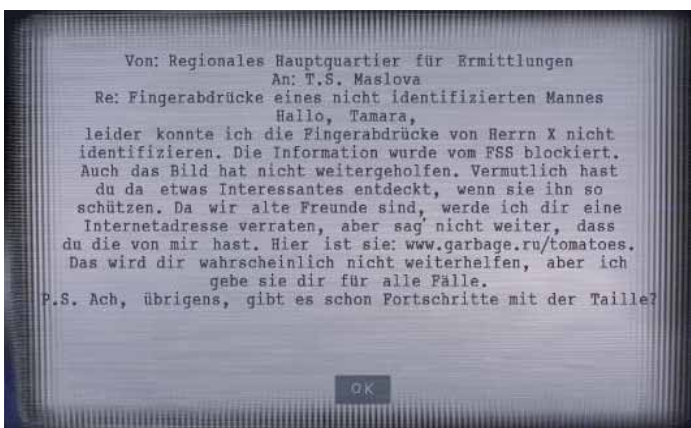


Wir legen unser Fingerabdruckformular unter den Scanner u. wählen am Rechner „scannen“ aus.

Dann verschicken wir unsere Fingerabdrücke (**NR.49**) an SALAMI u. STOIDZE.

Anschliessend geht es wieder zurück zum anderen Rechner.

Wir sehen uns den Eingang v. „Red Corner, Scann 49“ an u. speichern ihn.



Jetzt rufen wir die Mails ab u. erhalten eine Adresse.

www.garbage.ru/tomatoes

Nun gehen wir ins Netz, wählen die Adresse u. loggen uns, unter Agenten,

als **KARASKO** ein.

Dann geben wir den Code

17653007 u. das Kennwort

STUFF (aus dem Notepad), ein.

Nun wählen wir „Fingerabdruckidentifizierung“ u. Scann 49 aus.



Jetzt kennen wir unsere wahre Identität.

Damit loggen wir uns unter Agenten ein u. geben unsere Nr. **17789006** ein.

Anschliessend das **Passwort – ELDORADO** (Notepad).

Jetzt können wir die **Spezialtür Nr. 30461** hier, im **Polizeirevier von Black Lake**, öffnen.^

Wir gehen zurück zur Tür u. öffnen sie.

In dem kleinen Vorraum finden wir „Whip“, welcher verletzt ist.

Wir halten ihm das Ammoniak unter die Nase.

Danach fragen wir ihn nach „Belov“ u. wer er war.

Wir bekommen aber keine Antwort u. geben ihm noch die Dimidrol Tabletten.

Whip aber möchte einen Joint haben, also gehen wir in den nächsten Raum.



Hier liegen zwei Damen des käuflichen Gewerbes.

Mit Hilfe des Billiardstockes ziehen wir die Handtasche ans Gitter.

Wir durchsuchen sie u. finden einen **Joint**.

Dann gehen wir in den Raum mit der braunen Tür.

Dem Verblichenen nehmen wir **Feuerzeug, Papier u. Diskette** weg, er hat dafür sowieso keine Verwendung mehr.

Anschliessend gehen wir in den linken Raum.

Aus dem Faxgerät nehmen wir ein Blatt worauf **Kay 52** steht.

Dem Toten, hinter dem Schreibtisch, entwenden wir einen **Akku** aus der Stereoanlage, sowie eine **CD**.

Mit dem Akku bestücken wir unser Handy.

Auf der Kontrolluhr des toten Wachmannes, steht **23.08**.

Nun müssen wir uns wieder um Whip kümmern.

Wir geben ihm den Joint u. Feuer, das reicht ihm aber immer noch nicht.

Er möchte Koks haben.

Allso suchen wir.

Wir gehen zurück u. kommen in eine Halle wo ein Telefon klingelt.

Wir gehen (mehrmals) heran u. führen Verhandlungen.



Dann gehen wir in den Flur u. öffnen die erste Tür mit unserem Schlüssel.

Hier ist eine halbe Hanfplantage u. wir finden, unter einem Hocker, ein

Päckchen mit Koks.



Dieses bringen wir Whip.

Er wird kurz munter u. erzählt uns einiges.

Zum Schluss bekommen wir noch eine Telefonnummer **24343**, die wir über unser Handy anwählen.

Es klappt aber nicht.

Nun wollen wir es über den

Computer versuchen u. machen uns auf den Weg dorthin. ^

Wir loggen uns wieder über Moslova u. Gorin ein.

Dann wählen wir die Handyverbindung u. benutzen unser Handy.
Wir geben die Nummer **2-43-43** ein u. erhalten eine Verbindung.



Nach einem längeren Gespräch suchen wir den erwähnten Geheimraum.



Wir gehen zum Waschraum u. drehen das Schild um.

Dahinter ist ein Codeschloss, welches wir mit **2308** (Kontrollzeit des toten Wachmannes), öffnen.

Wir geben das Passwort **Grda25** ein, dann **kaz 52** (auf dem Faxpapier stand Kay 52 für für die amerikanische Tastatur).

Wir erhalten das Passwort **8032000** für die Aufhebung der Sperre.

Ein Schublade öffnet sich u, wir sehen den Container u, seine Farbe.



Wir rufen Stupur an u. sagen ihm die Farbe **Orange mit gelben Streifen** durch.
Er erzählt uns darauf wie wir das Gefängnis verlassen können.
Dazu müssen wir an der Tür, gegenüber Zelle 102, **2x lang u. 3x kurz** anklopfen.
Wir folgen der Anweisung u. ein alter Wachmann öffnet uns.

Wir unterhalten uns, aber erweigert sich uns den Schlüssel zur Aussenwelt auszuhändigen.

Erst müssen wir ihm bei der Lösung eines Kreuzworträtsels helfen.
Auf dem Tisch liegt die „Black Lake Pravda“ u. wir blättern das Rätsel auf.
Die Lösung lautet:

NEBUCHADNEZZA.

Wir erhalten den Schlüssel, verlassen den Raum. u. wundern uns über das seltsame

ENDE

by Locke



Beachten Sie bitte, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt. Wir danken dem Autor Locke für die Genehmigung, diesen Text auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.

Wenn Sie diese Lösung kostenlos erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass es viel Arbeit und Zeit gekostet hat, sie zu erstellen und solche Lösungen in Buchform bis zu EUR 15,-- kosten. Gerne nehmen wir als Anerkennung ein paar Briefmarken (die wir natürlich auch gerne an den Autor weiterleiten), um unsere Unkosten zu decken. Herzlichen Dank!

SOFTWARESERVICE KRATZ

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Besuchen Sie uns doch mal im SHOP oder im FORUM auf gamepad.de!