

## East Side Story - Komplettlösung

Vorbemerkung: Wenn Sie nur nach dieser Lösung spielen, dann entgehen Ihnen viele Feinheiten des Spieles. Die Autoren wollten nicht ein Spiel kreieren sondern auch so Manches Ihrer Heimat zeigen. Dies wird verpasst, wenn man nur die notwendigen Handlungen ausführt, die angegeben sind.

Die Lösung wurde verfasst von H.L. Kratz exklusiv für:



<http://www.gamepad.de>

**Mein Dank geht an die Autoren des Spieles, die mir die englische Lösung von Len Green ([lengreen@hotmail.com](mailto:lengreen@hotmail.com)) zur Verfügung stellten, auf deren Grundlage diese deutsche Lösung beruht.**

### The Allotment / Die Gartenhütte/Gartengelände:

Wir gehen ganz durch bis zur Hängematte, wenden uns links und finden bei Brettern unten am Hüttenrand einen Stein, den wir aufheben und darunter einen Schlüssel finden. Nach rechts wenden und mit dem Schlüssel den Geräteschrank öffnen und die Gießkanne ergattern.

Von der Hängematte aus nun durch den Bogen, nach rechts, vor, nach links, vor, 2x vor zum Abfall, nach links, 2x vor zum Wasserhahn und die Tonne groß anklicken und die Kanne mit Wasser füllen.

Zurück, sich umsehen und die Gurkenpflanzen in einem roten Hochbeet wässern.  
Das Gelände verlassen und den Ort wählen:

### Stina in the Store:

Über alles reden, aber zu tun gibt es hier nichts. Nun zur eigenen Wohnung

### Home (Carol Reed's apartment):

Den Brief vom Boden nehmen, ihn lesen, das Foto ansehen und eine neue Adresse bekommen. Vor allem den Zeitungsartikel lesen und unserer Heldin wird klar, dass ihre Ferien nun vorbei sind. Es beginnt die Ermittlungsarbeit.

Die Zange auf einem Regal links vom Tisch im Esszimmer nehmen.

Mehr ist hier nicht zu tun also zu:

## Anders Borg's Apartment:

In das Gebäude und ein paar Stufen hoch zum Aufzug und dann in den 4. Stock fahren, aussteigen und dann rechts die Wohnung von A. Borg finden.

Unten am Boden aus dem Türstopper einen Schlüssel ergattern und links von der Tür in einem in die Wand eingelassenen Kasten (dem wir mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnen) den Schlüssel zur Wohnung finden.

Hineingehen.

Auf dem Lattenrost des Bettes seine Nachricht vom Inspektor finden.

Weiterhin sich alles Ansehen und im Wohn-/Arbeitszimmer aus dem Fenster schauen. Ein Flügel kann geöffnet werden und an der Außenseite hängt ein Hemd, das unsere Heldin aber nicht erreichen kann. Wir sehen uns weiter um und finden einen langen Schuhlöffel. Kann der uns beim Hemd helfen?????

So ergattern wir einen Bügel und das Hemd; aber wir bemerken auch, dass was runtergefallen ist, wohl auf den Bürgersteig.

Wir gehen runter und finden unten einen Gully. Dort scheint ein weiterer Schlüssel drin zu sein. Im Inventar benutzen wir die Zange auf den Kleiderbügel und bekommen so einen Haken, der uns aber dennoch nicht weiter hilft. Guter Rat ist jetzt teuer, also zunächst mal zurück in die Wohnung.

Oben, neben der Eingangstür, einen Schnürriemen (auf hessisch: Schuhbändel) nehmen, dann in die Küche und von den Külschranktür einen Fischmagneten nehmen und im Inventar mit dem Schnürriemen verbinden.

Jetzt wieder runter zum Gully und den Magneten am Schnürriemen auf die Schlüssel im Gully anwenden.

Hat man die Schlüssel, oben aus dem Aufzug heraus und 1 Bild in Richtung der Wohnung und dann links die Treppe nach oben zum Dachboden und diesen mit den eben gefundenen Schlüsseln öffnen.

Sich oben umsehen und bis zum Verschlag 66 gehen und das Schloss dort mit dem 2. Schlüssel öffnen.

Unsere Heldin findet eine dünne Matratze und stellt fest, dass hier jemand geschlafen/gelebt haben könnte.

Neben dem Bett finden wir eine verschlossene Kiste, die wir aber schnell mit unseren mit der Zange bearbeiteten Kleiderbügel öffnen können

So wandern schließlich ein genähtes Kissen und eine Datenkarte in unser Inventar.

Die Zeitungsartikel/Notizen lesen. Hier ist jetzt alles erledigt, also verlassen wir das Gebäude. Hat man wirklich sich alles genauestens angesehen, dann gibt es jetzt 2 neue Orte auf der Karte:

## The Library:

Drinne den Computer benutzen und über die Gusum factory und the modern zipper nachlesen. Auch über Elvira Wallin lesen, dann die Bücherei verlassen und zu

## The Skateboard Barn:

Drinne sich gleich umdrehen und in den Verkaufsraum und dort alles bereden.

Eine Adress-/Mitgliederliste müsste in der Skaterhalle gefunden werden. Die 2. Seite findet man oben gegenüber einer langen Bank auf dem Boden; sie mitnehmen. Die 1. ist schwerer zu finden. Ist man in der Halle, nach rechts und vor bis zu einem Fenster. Hier nach links, ein Bild vor und wieder nach links schauen und man sollte beide Teile zusammenfügen können und die Adresse haben. Jetzt die Halle verlassen und zu

## Richard Svensson:

Hier ist vorerst aber nichts zu erreichen und so gehen wir erneut zu

## Stina in the Store:

Mit ihr über alles reden und dann erneut zu

## Richard Svensson:

Klingeln und diesmal ist er zuhause; mit ihm über alles reden, doch er möchte erst einiges von Carol erledigt haben, bevor er mit weiteren Informationen rausrückt. Also zum neuen Ort:

## The River Park :

Sich genau umsehen, den man muss ja die Brille und die Uhr finden.

Die Stufen hinunter und dann den Steg entlang. Vom Eingang des Parks aus 5x vor und dann links im Gras die Brille finden. Die Bügel sind mit einem Gummi verbunden. 3 Bilder zurück und wir finden die Uhr in einem Baum. Doch wir können nicht dran, auch nicht mit Dingen aus unserem Inventar. Finden wir im Park etwas?

5 Bilder zurück, sich nach rechts wenden und den oberen linken Weg nehmen.

3 Bilder vor und hinter einem Gitter mit dem Schuhlöffel einen Y-förmigen Ast ergattern und auch ein paar Steine. Den Ast nun mit der Brille kombinieren, mit dem Gummi einen Schleuder herstellen und die Uhr dann runter schießen, nehmen und zurück zu

## Richard Svensson:

Ihm die Brille und die Uhr überreichen und dann über alles reden und einen Ort genannt bekommen:

## The Oil Mountain:

Nach vorne gehen, bis es nicht mehr geht, dann nach links und dann auf ein großes Gittertor stoßen und es öffnen.

Im Tunnel ein Bild vor und rechts eine Rampe bemerken. Sie hochgehen und einige Bilder vor und dort rechts wieder ein Matratzenlager finden und am Kopfende einen Brief finden und ihn lesen. Jetzt den Weg wieder zurück nach draußen und zu

## The Salt Field Shelter:

Mit der Dame dort über alles reden und dann zurück in die eigene Wohnung:

## Home (Carol Reed's apartment):

Als Carol ihre Wohnung betritt, erhält sie einen Anruf von Richard Svensson und macht sich dann gleich auf zu seiner Wohnung:

## Richard Svensson:

Richard gibt Carol eine Nachricht mit einem Reim (seltsamen Gedicht) drauf, der entschlüsselt werden muss. Es ist von einem Flagstick die Rede und von der rechten Seite seines Schlafplatzes. Zurück zum

## The Oil Mountain:

Hier vorgehen und im 3. Bild nach rechts wenden. In einem Golfloch dort einen Plan des Golfplatzes/Golfkurses finden. Zurück auf den Hauptweg und weiter nach rechts bis zum Tor, dann sich nach links wenden und den sichtbaren Pfad entlang



bis ganz nach oben (durch ein Loch im Zaun). Oben dann auf einem Lüftungsschacht SNUFF MVS als Graffiti finden. Ein Bild zurück, wenn man auf diesen Lüftungsschacht schaut, sich 2x nach rechts wenden, 1 Bild vor und dann nach links wenden. In einem Gang landen und dann vor einer Tür mit 4 bunten Hebeln. Diese in der richtigen Reihenfolge bedienen (zunächst müssen sie alle oben stehen); wenn man sich dann den Golfplan und die auf dem Zettel erwähnten Zahlen 1 (rot), 2 (braun), 5 (grün) und 6 (blau) ansieht, die Hebel in dieser Reihenfolge nach unten stellen und man kann das Eisentor öffnen. Den Golfball nehmen und im Inventar lesen, was drauf steht: "The Leesen Fortress. Look over the South West corner".

Unsere Heldin weiß, wo das ist und geht zurück zur Karte. Dann zum:

### The Leesen Fortress:

Sich umsehen; 2x vor und nach innen zu einer Art Bühne gehen. Hier dann auf die Bühne und in einem Loch der Bühnenbretter die Broschüre lesen.

Jetzt zurück und die ganz große Treppe nach oben, bis an die Stelle, an der steht:

"Look for 3 Green Holes". Über die Mauer wegschauen und einen gelben Turm im Hintergrund sehen. Ihn anklicken und Caraol sagt: "That's the Belvedere! It's one of the highest places in town". Jetzt zurück und auf der Karte sollte jetzt 'The Belvedere' zu finden sein, also dorthin:

### The Belvedere:

Die Tafel mit der Beschreibung ansehen und ganz nach oben und in den Turm. Hier finden wir 2 Teleskope und benutzen sie. Innerhalb kann man noch nach links oder rechts scrollen. Solange die Bilder im Teleskop absuchen, bis man eine Klickmöglichkeit (bei 3 Wasserbecken) und unsere Heldin sagt: "That looks like 3 Green Holes! It's in Arken's Rosearium". Den Turm verlassen und ein Bild vor und dann links aus dem Baumschnitt einen Ast mitnehmen. Weiter bis auf die Karte und dann zu:

### Arken's Rosearium:

Sich umsehen, über die Brücke gehen, dann nach links 2x vor und wir haben die 3 Wasserbecken gefunden. Das mittlere Becken können wir genauer ansehen und finden eine Nachricht/einen Brief und lesen, aber durch das Wasser ist der untere Teil nicht mehr entzifferbar. Skandia Bank ist aber noch zu lesen; also dorthin.

### The Skandia Bank:

Sich den Kartenleser genau ansehen und aus dem Inventar die Codekarte darauf anwenden. Doch uns fehlt der Code, so dass hier nichts zu erreichen ist. So versuchen wir unser Glück bei:

## Richard Svensson:

Richard kann kaum helfen, gibt uns aber den Tipp. Wir sollen gehen zum:

## The Bow Of Hope:

Einige Bilder nach Vorne und dann links auf den Wänden Texte und Zeichen entdecken. Alles genau unter die Lupe nehmen und was durch Vogeldreck verschmiert ist, mit dem Hemd aus dem Inventar säubern. Auf einer Tafel sind 10 Zeichen notiert. Wenn das erste Zeichen die 0 ist, dann ergibt sich: 1, 9, 7, 2. Zurück zur Bank.

## The Skandia Bank:

Hier jetzt wieder die Karte anwenden und dann 1972 eingeben. Wir dürfen nun in den Schließfachraum, sehen uns alles an, aber da wir keine Schließfachnummer kennen, geht hier gar nichts. Zunächst mal zum

## The Leesen Fortress:

Hier die Stufen nach oben zur Balustrade und dort, wo das Geländer zerbrochen ist, ein Fahrrad finden. Die Lampe könnte unsere Heldin gebrauchen, doch sie kommt nur mit dem Ast aus dem Inventar dran und die Lampe fällt noch dazu nach unten. Aber wir hoffen, dass wir sie unten im Gras wiederfinden. Also runter und tatsächlich liegt sie vor der Bühne. Nun zum

## The Oil Mountain:

Wieder nach vorne und durch die Tore in den Tunnel. Die Rampe rauf und dann rechts einen Durchgang zu einem dunklen Raum finden. Da es zu dunkel ist, die Fahrradlampe benutzen. Nun gibt es 2 schwere Eisentüren.

Wir nehmen zunächst die linke Tür, wenden uns drinnen nach rechts und können dort einen verstellbaren Schraubenschlüssel ergattern. Wieder nach draußen und durch die andere Tür:

Die schwere Eisentür öffnen. Drinnen sich nach rechts wenden, dann 3x vor und wieder nach rechts und auf einem Tisch einen Zettel mit Zeichnungen finden; sie anschauen. Sieht man auf den Tisch: nach rechts, 2x vor und wieder nach rechts wenden und wir finden einen grauen mit einem eingekreisten roten Kreuz versehenen, verschlossenen Kasten, der nicht geöffnet werden kann: "There's no way to open it". Also kann hier (noch) nichts erreicht werden. Wieder nach draußen auf die Rampe und sich nach rechts wenden. Etwas weiter hinten gibt es einen weiteren dunklen Gang nach rechts. Wieder mit der Lampe betreten und rechts einen poker/Schürhaken finden und mitnehmen.

Nun den Tunnel verlassen, aber nicht die Gegend und den Berg hinauf, wo wir bei den Lüftungen eine Tür öffneten (vor dem ersten Gittertor links und dann nach oben; ein Bild vor dem Snuff nach rechts drehen und letztendlich durch den Gang zur Tür gehen, wo wir schon mal waren. Diese öffnen, aber anders als zuvor. Den Hinweis haben wir auf dem Papier gefunden. Zunächst müssen alle Hebel nach oben zeigen. Dann unten links den roten Hebel und oben rechts den braunen Hebel anklicken.

Jetzt zurück in den Tunnel und durch die große Tür zum Kasten mit den eingekreisten Roten Kreuz. Der sollte jetzt offen sein und wir können ihm eine Feile entnehmen. Nun haben wir hier erst mal alles erledigt, verlassen das Gelände und gehen zur

### The Library:

Hier den Computer benutzen und die beiden Seiten lesen zu 'The Fiskeby Station'. Dies sollte als neuer Ort nun vorhanden sein und somit die Bücherei verlassen und dorthin.

### The Fiskeby Station:

Das komplette Gelände erkunden. Geht man an den Gleisen entlang nach vorne (Bildschirm nach oben) kommt man am Ende links zu einem Toilettenhäuschen. Die mittlere wäre wohl zu öffnen, doch womit?

Weiter sich umschauen und wir müssen ein altes Blockhaus finden.



Sich umsehen und links von einem Türrahmen einen Schlüssel an der Wand entdecken und ihn mitnehmen. Jetzt zu dem Haus gehen, an dessen Hintertür etwas benutzt werden kann und zwar der gefundene Schlüssel.





Alles untersuchen und aus einem Schränkchen eine Flasche Bourbon nehmen, sie im Inventar ansehen und feststellen, dass da was drin ist. Den Brief mit dem umgebogenen Kleiderbügel ergattern; auch ein Code(?) kommt zum Vorschein. Jetzt wieder an den Schienen entlang zur mittleren Toilette, diese mit dem Schlüssel öffnen, den Schürhaken mit der Feile schärfen und aus der Toilette ein weiteres beschriebenes Papier (unbeendeter Brief) hervor befördern.

Zurück zur dunkelbraunen Blockhütte. Hinten eine dunkle Ecke finden und durch Benutzung der Fahrradlampe auf einem Regal ein Kästchen mit 4 orangenen Knöpfen finden. Auf dem Brief in der Flasche habe wir den Code für das Kästchen stehen (von links nach rechts): den 1 Knopf 3x, den 2. 4x, den 3. 2x und den letzten 1x drücken. Die Nachricht von Elvira an Erik heraus nehmen und lesen. Hier sollte nun alles getan sein und somit jetzt zurück zu

### Stina in the Store:

Über alles reden und wir bekommen einen weiteren Ort.

### The Gusum Factory:

Hier kann nichts erreicht werden und somit geht Carol zunächst mal zurück in ihre Wohnung.

### Home (Carol Reed's apartment):

Das Telefon klingelt und Carol wird bestellt zum

### The Allotment:

Mit Jonas über alles reden und dann zu



## Anders Borg's Apartment:

Hier, wie schon einmal, mit dem Aufzug nach oben, den Kühlschrank in der Küche öffnen. Da kann aber nichts rausgenommen werden und sich so umdrehen und erstmal eine Plastiktüte nehmen. Dann die Plastiktüte auf die Lebensmittel im Kühlschrank anwenden. Dann nach unten fahren und bevor man dann Haus verlässt, rechts der Treppe nach hinten durch eine grüne Tür in den Abfallraum und diesen dort loswerden. Nun wieder zu

## The Allotment:

Mit Jonas erneut über alles reden und dann über die Karte zu

## Leonard Kohler's Home:

Mit Leonard über alles reden und letztendlich den Schlüssel zur Gusum Factory bekommen. Also dorthin.

## The Gusum Factory:

Vorgehen, bis es nicht mehr weiter geht und sich dann nach links wenden, vorgehen und dann rechts. Durch die Tür und gleich nach dem Betreten des Gebäudes nach links drehen, vor gehen und einen Hammer ergattern. Haben wir ihn, sich umdrehen und gegenüber in die grün-gelbe Halle. Wieder nach draußen. 3x nach rechts vor und 2x nach links drehen. In das nächste Gebäude.

Die Treppen nach oben und versuchen die Doppeltür zu öffnen. Da das nicht geht weiter ganz nach oben auf das Dach. Alles inspizieren und in einen weiteren Lager/Maschinenraum blicken. Carol meint daraufhin: "It's no. 132".

1 Bild zurück und mit dem Hammer (2x) die Glasscheibe links zerdeppern und so eine Glasscherbe bekommen. Zurück zur 1. Halle und genau gegenüber durch die offene Tür gehen und hier (2x vor, 3x links) an einem Presslufthammergerät ein Kabel finden und mit der Glasscherbe ein Stück abschneiden.

Nun wieder in das andere Gebäude und zurück auf das Dach und dorthin, wo wir das Glas zertrümmerten.

Das Kabel auf die Strebe anwenden und hinunter klettern. Hier schauen wir uns die Maschine an. Wir nehmen das Gitter weg. Jetzt hilft uns die Nachricht von Elvir weiter. Die Schraube oben rechts mit dem Schraubenschlüssel lösen. Dann unten links, Mitte rechts und oben links mit dem Hammer bearbeiten und wir bekommen eine Geburtsurkunde. Den Namen des Vaters anklicken.

Carol will gehen, aber nicht über das Kabel nach oben. Sieht man das Seil, dann sich nach links drehen, 1 Bild vor und nochmals links drehen. So ergattern wir eine Zange. Wir klicken die Tür an, die rechts von einem großen Schrank versperrt ist,

finden oben einen Verschluss und wenden darauf die Zange an. So kann die Tür geöffnet werden und unsere Heldin ist wieder im Treppenhaus.

Will sie es verlassen, erlebt sie eine böse Überraschung. Über das Kabel dann wieder runter.

Weiter in Richtung Ausgang, aber bevor das Gebäude verlassen wird, sich nach links wenden, durch eine Tür, wieder links und ein Brecheisen ins Inventar befördern. Jetzt das Fabrikgelände komplett verlassen. Und zu

### The Salt Field Shelter:

Hier bekommt unsere Heldin einen Umschlag mit einer Rechnung (lesen), also jetzt zur

### The Skandia Bank:

Wir kennen jetzt die Schließfachnummer. Also hinein, wie schon mal beschrieben.

Drinne dann das zugeworfene Kissen mit der Scherbe öffnen und so einen Safeschlüssel erhalten. Da wir ja jetzt auch die Safenummer kennen, diesen suchen und öffnen.

So kommt unsere Heldin an das Testament von Viktor Wallin. Nun wieder zu:

### Richard Svensson:

Richard ist nicht da und der Hausmeister erzählt, dass er von einem Krankenwagen – wohl wegen einer Überdosis abgeholt wurde, aber dass dennoch Geräusche aus seiner Wohnung kommen.

Carol wird unvorsichtig, geht in die Wohnung und wird niedergeschlagen.

Sie erwacht im Bad, schaut sich das Waschbecken an und hier den Abfluss und benutzt darauf den verbogenen Kleiderbügel. Und darauf wieder dann den Hammer. So verbiegt sie es weiter und hat eine Art Dietrich, der auf das Schloss benutzt wird. Dennoch reicht das nicht aus und so benutzt sie die Codekarte auf den Spalt zwischen Schloss und Rahmen.

So kann sie sich befreien und vorsichtig schaut sie sich um und sieht Leonhard im Computerraum auf dem Boden knieend. Er sucht wohl etwas.

Vorsichtig zurück und in den anderen Räumen nach einer Waffe suchen. Im Wohnzimmer, rechts von der Couch, ein Skateboard finden.

Wieder in das Zimmer, wo Leonhard sucht und ihn schnell mit dem Skateboard niederschlagen. Dann ihn untersuchen und aus der Brieftasche seine Keycard nehmen. Jetzt zur

## Norrköping Police:

Unsere Heldin meint aber, sie hätte im Moment keine Zeit dafür, also zu

## Leonard Kohler's office:

Mit der Keycard kann unsere Heldin leicht rein, geht vor, betritt das Büro und sieht sich den Schreibtisch an. Die Schränke rechts sind wohl durch ein Codeschloss gesichert. 5 graue Knöpfe können wir entdecken. Wir hören bei Drücken Klackgeräusche, die uns angeben, was zu drücken ist. Zuerst den Knopf mit einem Klack, dann den mit 2 Klacks .... u.s.w. drücken. So ergibt sich letztendlich die Folge 3, 5, 2, 1, 4.

In der ersten Schublade einen Ordner finden mit einer To-Do-Liste und auch die Geburtsurkunde wieder an sich nehmen. Weiter unten dann die Batterie und alles Weitere ansehen. Jetzt zur

## The Fiskeby Station:

Hier jetzt nahe einem gelben Haus unter einer Teppichstange hindurch eine Erdhöhle mit einem dunklen Eingang finden



Hineingehen und soweit vor, bis man nichts mehr sehen kann. Dann die Fahrradlampe benutzen, doch die Batterie ist leer. Gott sei Dank haben wir noch eine im Inventar und wechseln sie aus.

Sich weiter umsehen und eine Kiste mit dem Brecheisen öffnen.

Die Briefe dort lesen.

Wir bekommen das Ende der Geschichte erzählt!



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

**Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.**

**In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, .....).**  
**Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).**