

DIE KUNST DES MORDENS

Der Marionettenspieler

Lösungshilfe by Locke



Diesmal ermittelt die FBI-Agentin Nicole Bonnet in einer mysteriösen Mordserie, die sich in den Staaten ereignet. Fast zeitgleich geschieht in Paris ein ähnlicher Mord. An allen Tatorten wird eine altertümlich gekleidete Puppe gefunden! Die Ermittlungen in diesem Fall führt Nicole an die unterschiedlichsten Plätze der Welt!



Wir stellen uns dem Inspektor vor u. unterhalten uns ausführlich mit ihm.

Anschließend verlässt er den Tatort u. wir beginnen uns hier gründlich umzusehen.



Irgendwie erinnert mich der Inspektor an Peter Falk (Columbo)!



Im selben Moment, da wir uns die tote Tänzerin näher anschauen wollen, meldet sich unser Handy zu Wort u. wir erstatten unserem Chef einen kurzen Bericht.

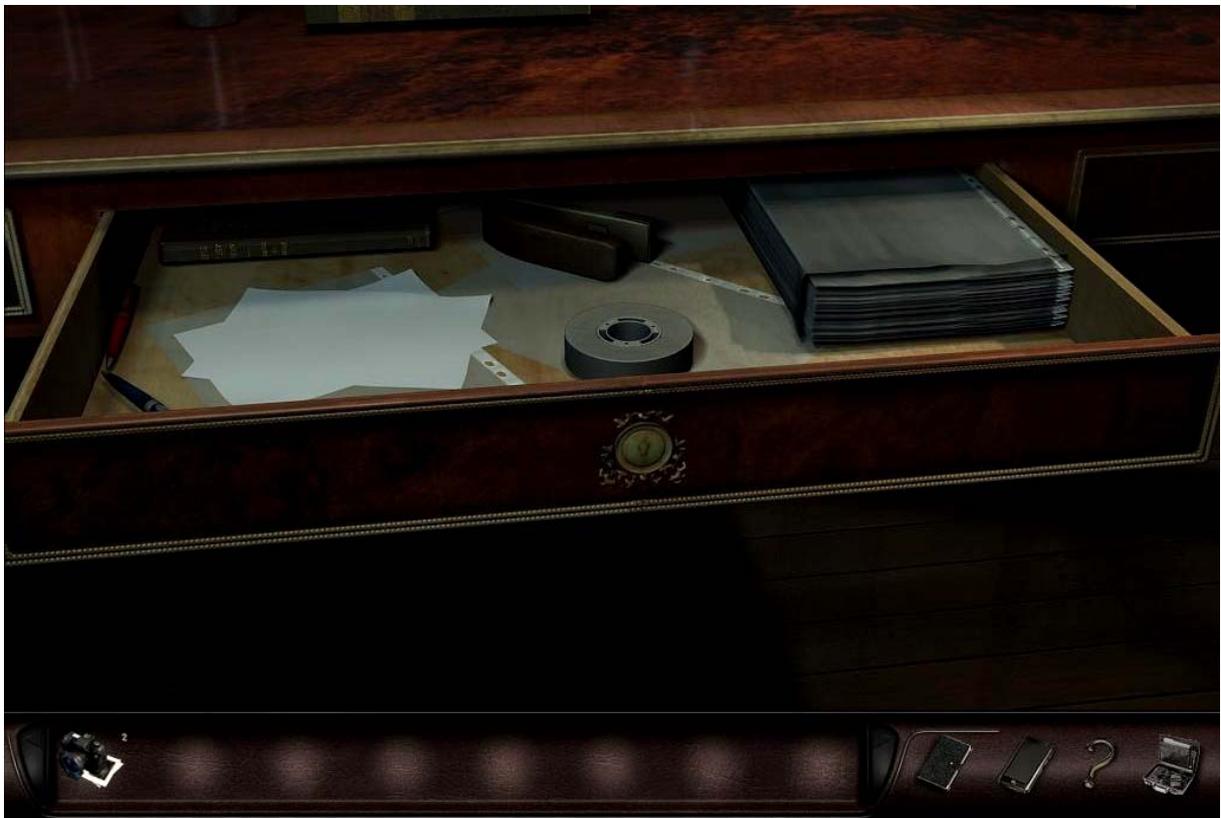
Nun wenden wir uns der Toten zu u. machen **2 Aufnahmen von ihr.**



Danach schauen wir sie uns genauer an u. bemerken Kristallspuren in ihrem Gesicht.



Da wir sie nicht sichern können, gehen wir zum Schreibtisch. Wir öffnen die mittlere Schublade u. entnehmen ihr eine Rolle **durchsichtiges Klebeband, Papierblätter, einige Dokumentenhüllen u. einen schweren Tacker.**



Nun drücken wir rechts auf den blauen Knopf u. die rechte Schublade wird entriegelt.



Diese erleichtern wir um den **Pfeifenreiniger**, die **Streichhölzer**,
Watte u. eine **Mieterliste**.

Wir machen ein **Foto** von der Liste u. gehen zurück
zur Toten.



Hier basteln wir uns, mit Hilfe der Watte u. den Streichhölzern,
ein **Wattestäbchen** u. nehmen eine **Kristallprobe**.
In diesem Moment haben wir eine Vision!



Danach sichern wir die Kristallprobe in einer Dokumentenhülle. Nun heben wir, mit Hilfe einer Dokumentenhülle die **Puppe auf u. gehen zum Fenster, welches immer auf- u. zu schlägt.**



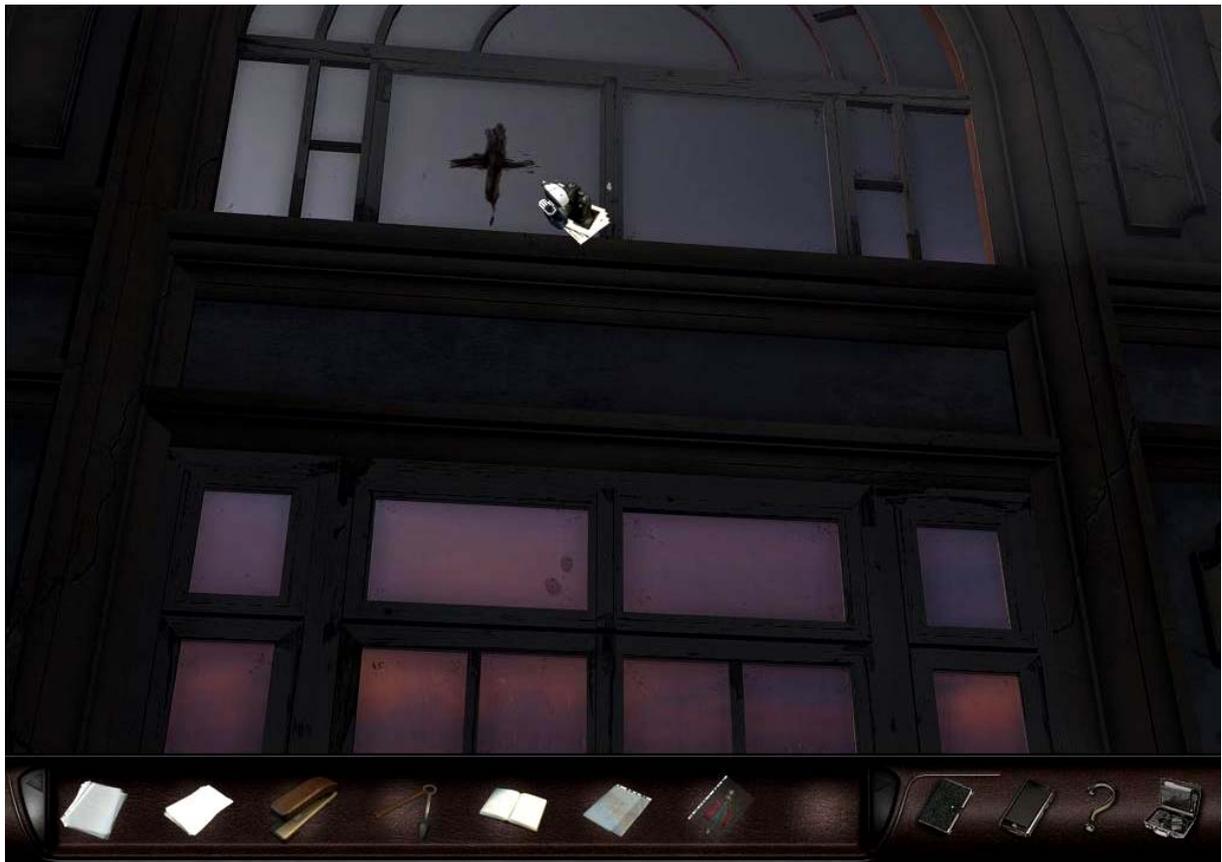
**Schließen können wir es nicht, aber wir entdecken einige
Fingerabdrücke.**

Wir können sie (noch)nicht sichern aber ein **Foto davon machen!
Nun verlassen wir den Raum u. gehen auf den Flur.**



Hier finden wir einen **Besen, stecken ihn ein u. entfernen, im
Inventar, das Unterteil.**

Mit dem **Stiel können wir nun das Fenster schließen u. ein **Foto**
von dem Kreuz-Symbol machen.**



Wir gehen wieder auf den Flur, reden mit dem Polizisten u. bitten ihn um einen **Bleistift.**
Er gibt uns einen, wir schauen uns noch den Sicherungskasten an u. gehen zurück.

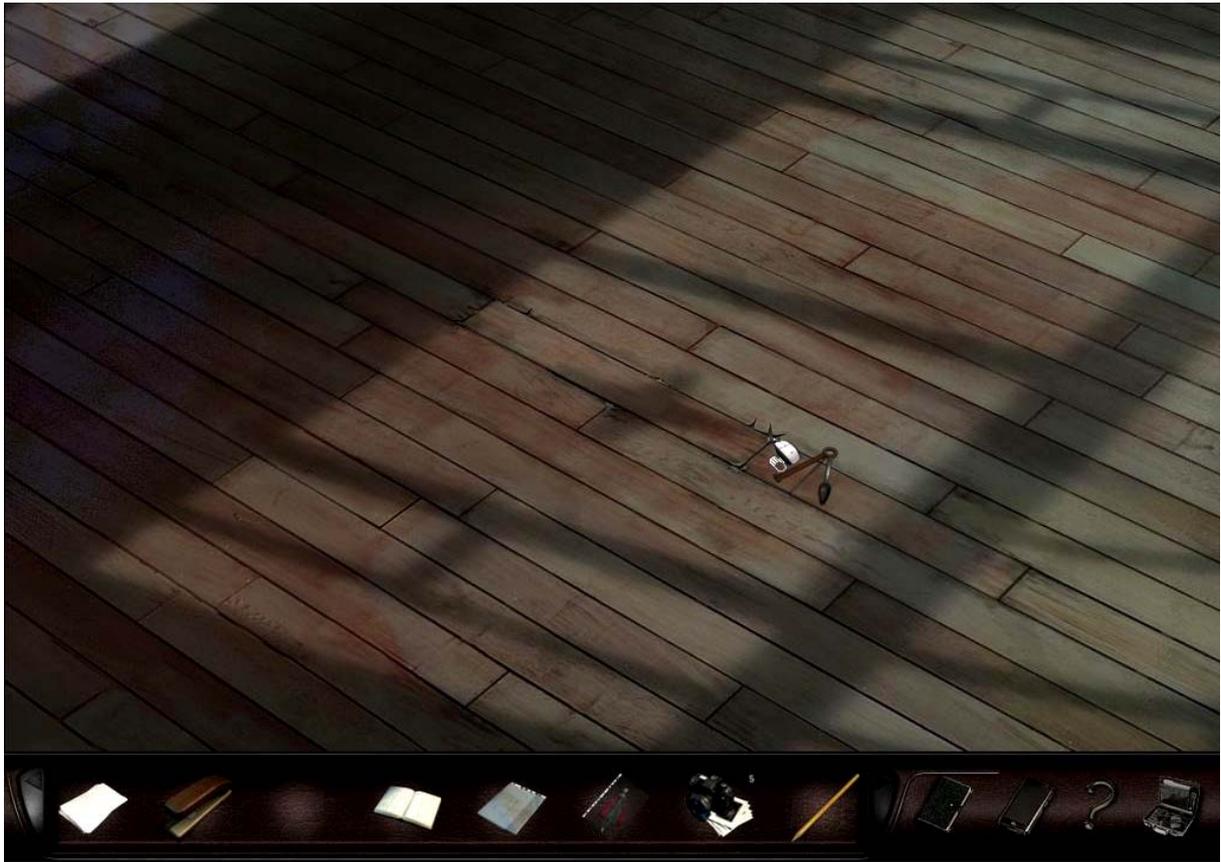




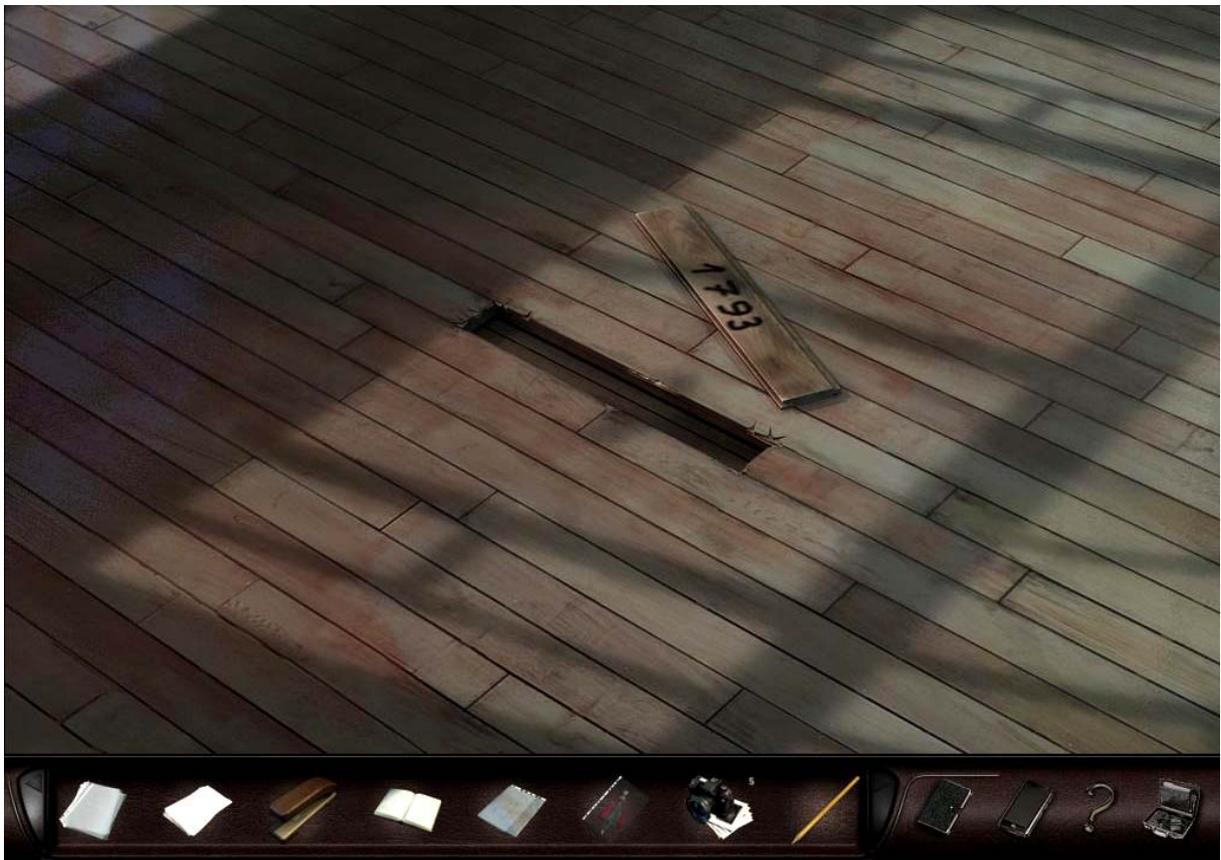
Rechts der Tür befindet sich ein Lichtschalter, wir betätigen ihn u. gehen ins Zimmer u. hier zum Fenster.



Auf dem Weg dorthin fällt uns auf dass das Kreuz-Symbol, welches auf das Fenster gemalt wurde, sich im Mondlicht auf dem Parkett spiegelt.



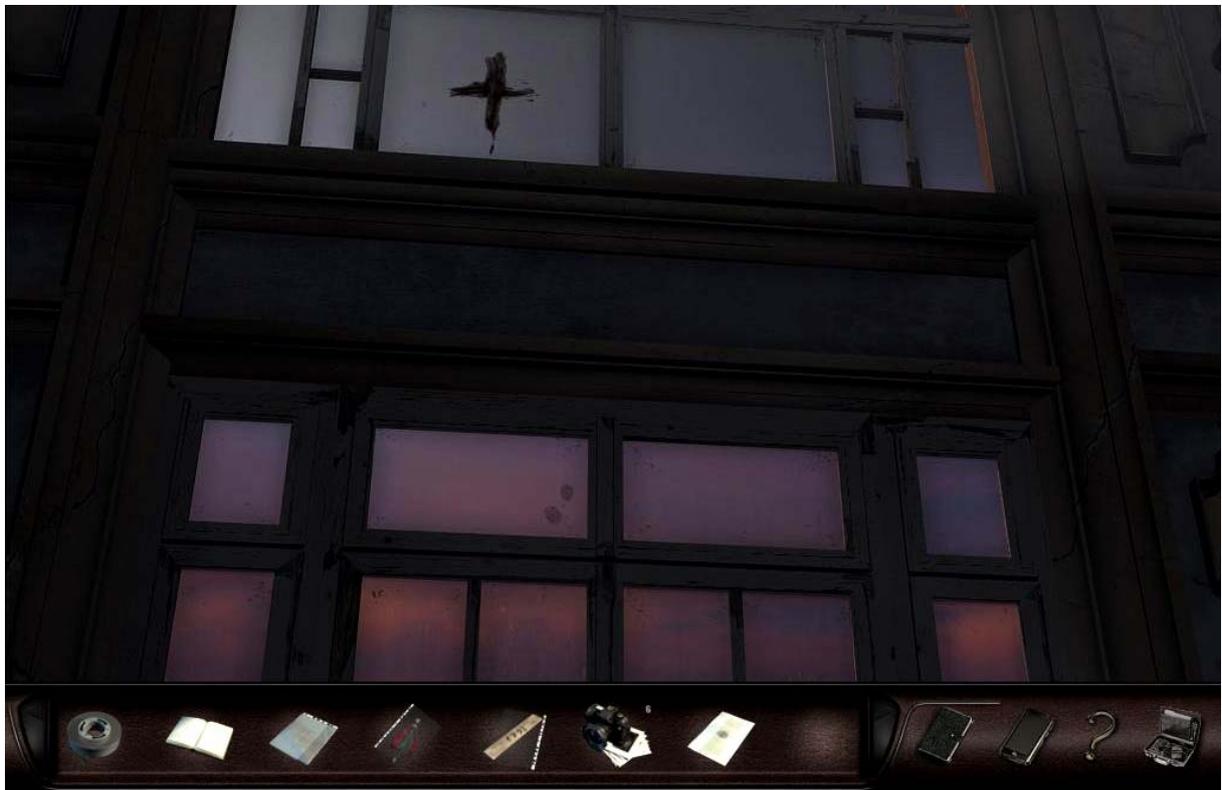
Mit Hilfe des Pfeifenreinigers lösen wir das **Brett**.



Dann machen wir ein **Foto** davon, stecken das Brett in eine Folie u. gehen zum Fenster um die Fingerabdrücke zu sichern.



**Mit Hilfe des Tackers machen wir Kleinholz aus dem Bleistift.
Das Grafitpulver kippen wir auf das Papier u. wenden es auf die
Fingerabdrücke an.
Dann nehmen wir mit dem Tesafilm einen **Abdruck** u. sichern ihn
auf einem Blatt Papier.**



**Hier ist nun für uns die Arbeit getan, wir verlassen die Stätte u.
gehen zum Polizisten.**



Wir übergeben ihm unsere „Beweisstücke“, verabschieden uns u. fahren in unser Hotel.





Wir gehen zur Rezeption bestellen uns, bei Pierre etwas zum essen u. gehen auf unser Zimmer um die Fotos ans FBI zu übermitteln.



Dazu benötigen wir die Sattelitenantenne.



Wir wollen das Netzgerät anschließen, aber leider passt der Netzstecker nicht!



Wir schauen uns die Schreibtischlampe genauer an u. vergleichen das Typenschild mit dem von unserem Netzgerät.



Beide laufen mit unterschiedlichen Netzspannungen, also muss ein Adapter her!

Wir verlassen das Hotel u. gehen zum Cafe.



Hier treffen wir Pierre u. bitten ihn um einen Adapter.

Aber leider er sowie Sylvie können uns nicht helfen.

Also müssen wir uns etwas einfallen lassen, denken wir u. gehen zurück auf unser Zimmer.



Hier entfernen wir das rechte Kabel aus dem Netzgerät u. widmen uns der Schreibtischlampe.



Ich könnte ein paar Kabel gebrauchen, um das anzuschließen. Ganz einfache Drähte würden genügen.

Diese erleichtern wir um ihre **12 Volt Halogenlampe u. gehen, da wir etwas Draht benötigen, zurück zu Pierre. Leider hat er keinen Draht aber Sylvia gibt uns **2 Haarnadeln**. Damit geht es wieder zurück ins Hotel.**

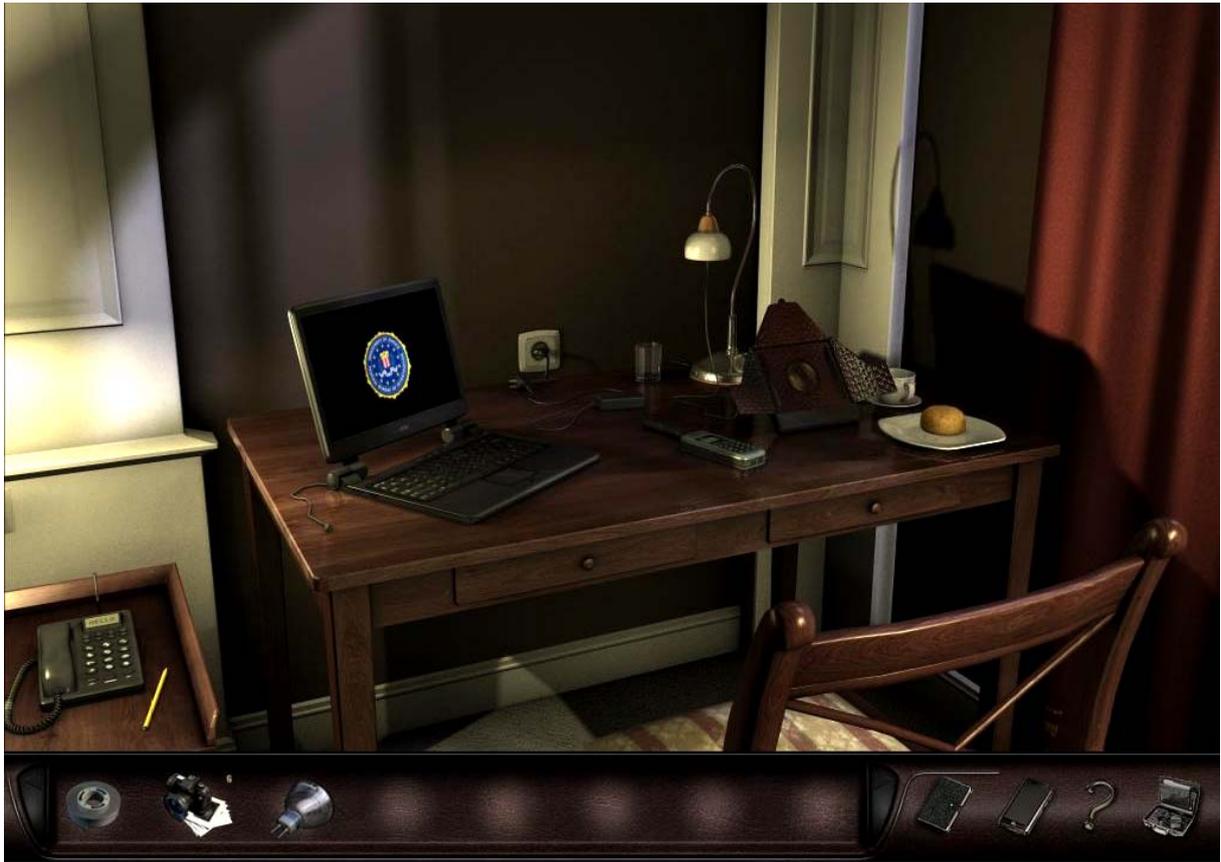


Hier stecken wir die Haarnadeln in den Stecker u. das Ganze in die Lampenfassung.

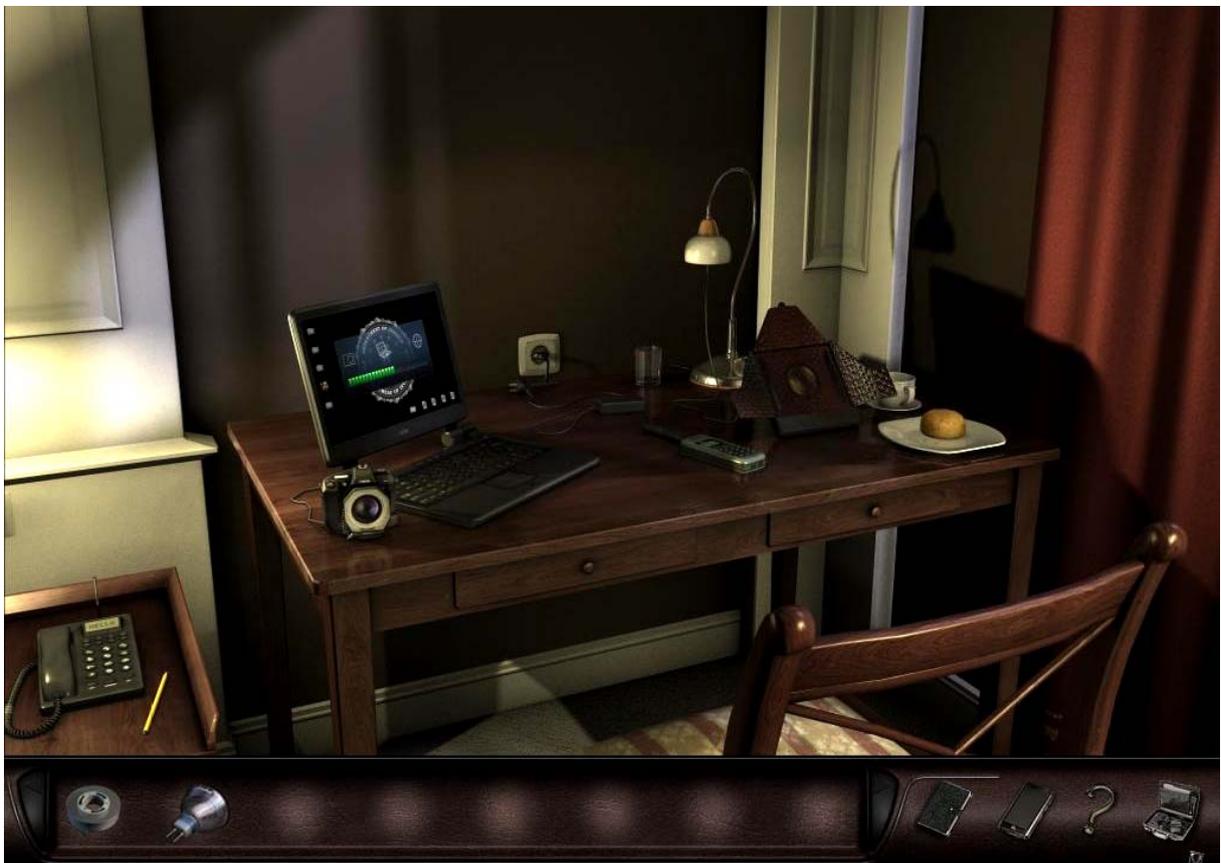
Nun schalten wir die Lampe wieder an u. der grüne Kontrollknopf, der Antenne, beginnt zu blinken.



Wir betätigen ihn u. die Antenne entfaltet sich.



Nun verbinden wir die Kamera mit dem Laptop u. übermitteln die Aufnahmen dem FBI.





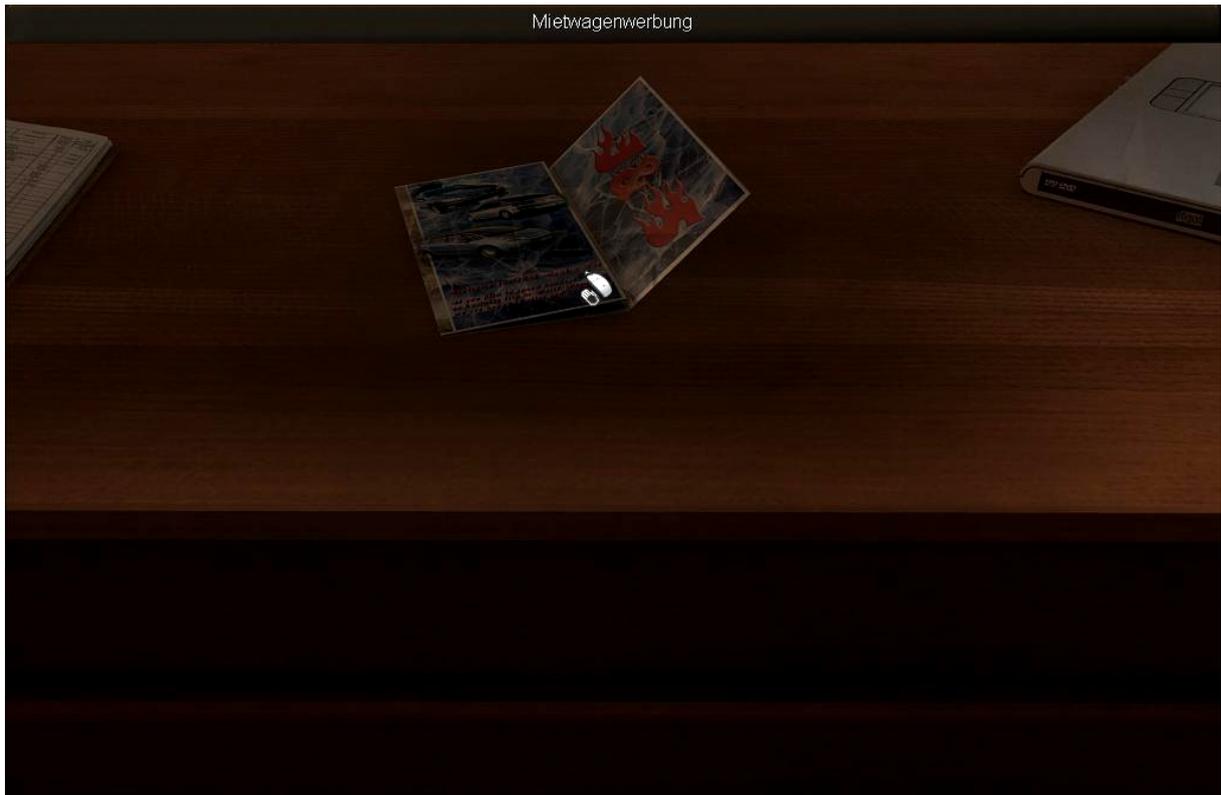
Das wäre erledigt, wir rufen (automatisch) Ruth an, geben ihr einige Anweisungen u. gehen, bzw. wollen ins Cafe gehen.



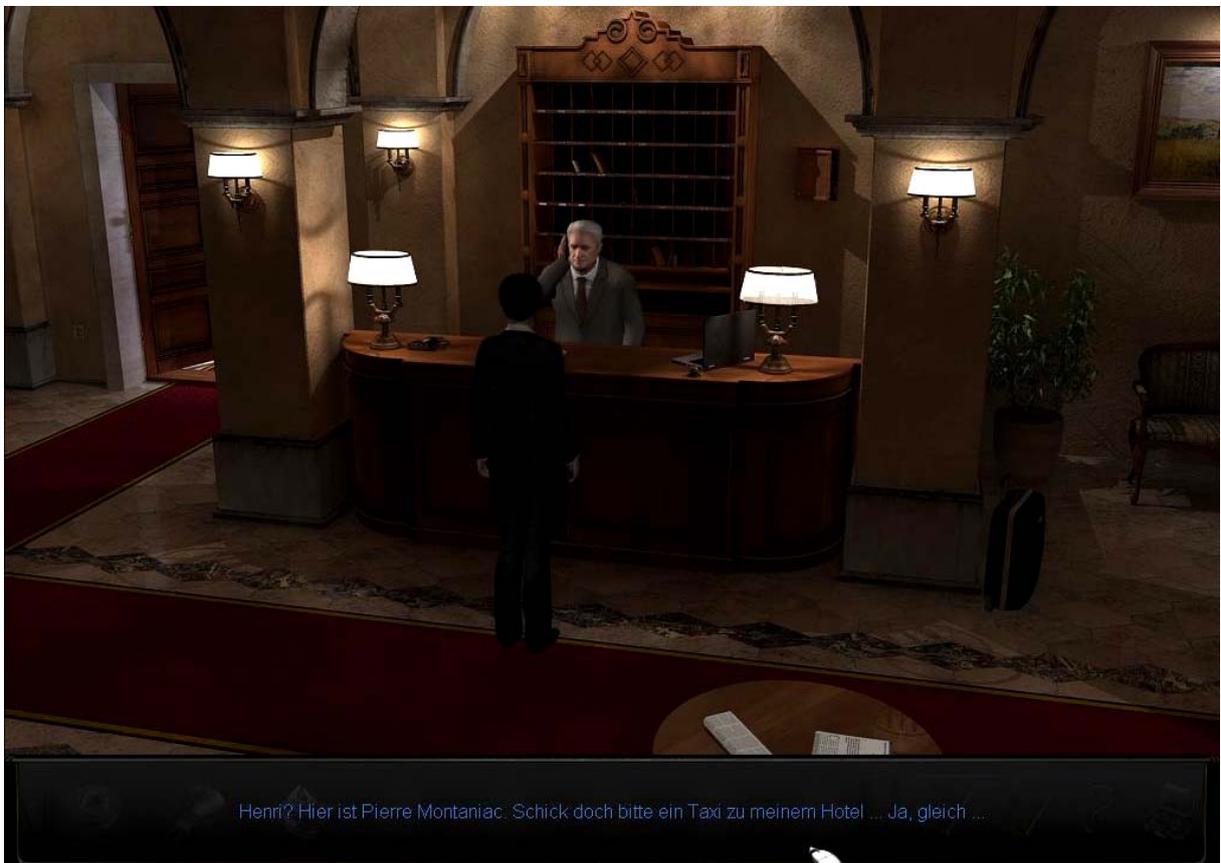
Aber da meldet sich unser Handy zu Wort u. Inspektor Pety teilt uns einen weiteren Mord mit.

Dieser geschah in der Rue Nouveau Nr. 5/13.

Wir gehen zurück, nehmen die Kamera mit u. gehen nach unten zur Rezeption.



Am Tresen stecken wir uns die **Mietwagenwerbung ein
u. klingeln nach Pierre.
Wir unterhalten uns mit ihm u. lassen uns ein Taxi rufen.**



Nun verlassen wir das Hotel u. fahren (automatisch) zum Tatort.



Wir fühlen dass uns jemand beobachtet, gehen aber weiter u. betreten das Gebäude.



Hier gehen wir die Treppe nach oben, reden kurz mit dem Beamten u. betreten die Wohnung von Jack Dupree.





Wir unterhalten uns ausführlich mit dem Inspektor u. erhalten seine **Visitenkarte**.



Nun machen wir noch ein **Foto** vom Schreibtisch u. ein **Foto** von den Seilen u. Haken.
Mehr können wir, solange der Inspektor noch hier ist, leider nicht untersuchen u. gehen zurück.



**Wir fragen den Polizisten nach dem Namen der Zeugin u. ihrer
Wohnungsnummer.
Er sagt es uns u. wir gehen nach unten.**



**Hier klingeln wir an der Wohnungstür von Madam Grouchet,
aber leider ist sie nicht sehr gesprächig.
Nun nehmen wir die Visitenkarte des Inspektors u. klingeln
nochmals an der Tür.**



Ich weiß nicht. Irgendetwas Metallisches viel auf den Boden, als hätte er seine Schlüssel verloren, aber es war kaum zu hören.

Jetzt können wir uns etwas ausführlicher mit ihr unterhalten u. uns auf die Suche nach dem erwähnten Gegenstand machen. Wir verlassen das Haus u. gehen auf die andere Straßenseite.



Hier ist ein Gully u. in ihm liegt ein goldenes Armband!



**Leider liegt es zu tief um es mit den Händen erreichen zu können.
Wir gehen zurück um uns etwas Werkzeug auszuleihen, aber
leider wird es uns nicht gestattet.**



**Das Einige was wir ergattern können ist eine Zeitung aus Madam
Grouchets Briefkasten.**



Diese Zeitung präsentieren wir nun unserem Polizisten.



Er geht unters Licht um die Zeitung besser lesen zu können u. wir räumen schnell die Werkzeugkiste aus.



Was für Schätze! Wonach habe ich nochmal gesucht?

Wir erbeuten einen **Schraubendreher**, **Beweisbeutel** u.
Fingerabdruckfolie.
Damit begeben wir uns nun zum Gully.



Wir öffnen ihn mit Hilfe des Schraubendrehers, nehmen einen
Beweisbeutel u. sichern das **Goldarmband**.



Nun meldet sich unser Handy u. wir fahren zurück ins Hotel.



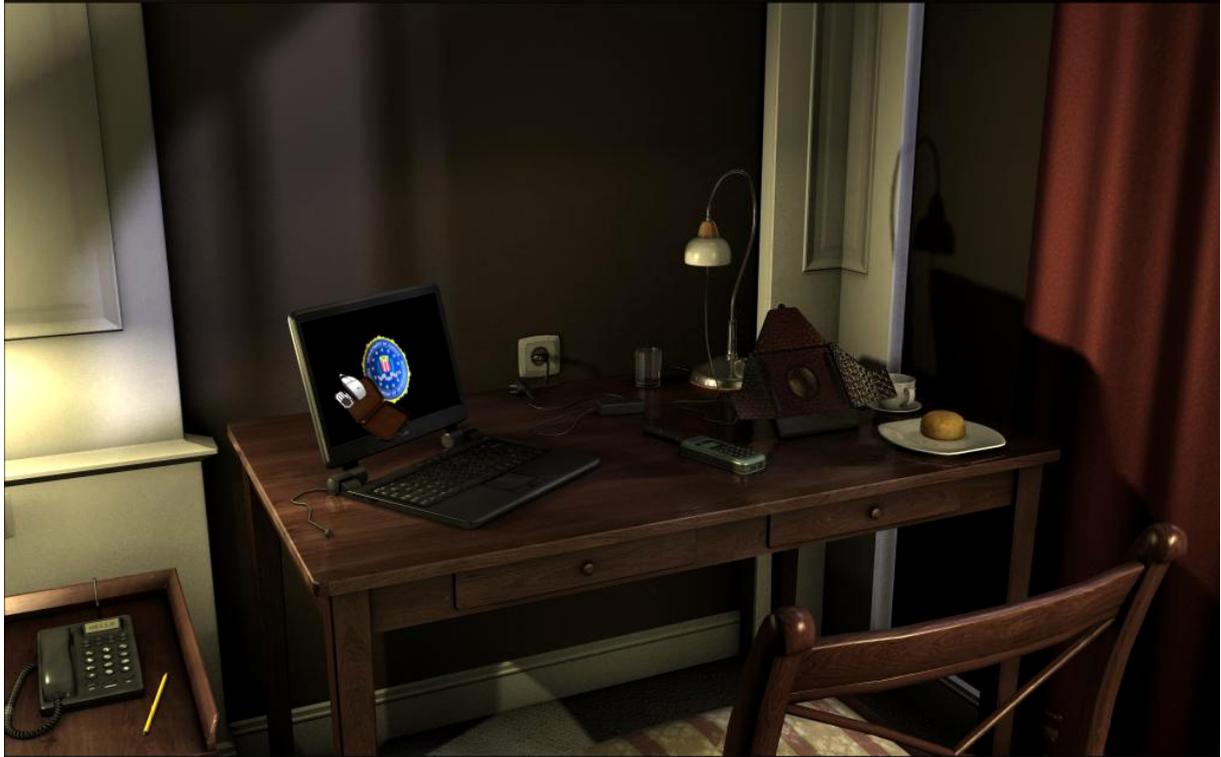


**Hier gibt uns Pierre einen Brief von Jack Dupree.
Wir lesen ihn, bestellen ein Taxi, übermitteln unsere
Bilder dem FBI.
Nun stecken wir die **Kamera** wieder ein u. widmen uns
dem Laptop.**



Vielleicht sollte ich den Laptop mitnehmen? Dann könnte ich das Gespräch aufschreiben, ohne ins Hotel zurückkehren zu müssen und könnte dann ein wenig an der Seine spazieren gehen.

Laptoptasche + Laptop



Wir nehmen die **Laptoptasche** vom Bett, verstauen das **Laptop**, u. ziehen uns um.



Jeans und meine Lieblingsjacke. Das ist schon viel bequemer.

So gestylt fahren zum vereinbarten Treffpunkt.



Hier werden wir schon von Jack Dupree erwartet u. unterhalten uns mit ihm.

Er erwähnt einige Briefe mit denen das Ganze begonnen hat. Aber bevor er dazu kommt uns zu sagen wo sie sich befinden kommt ein Motorrad angerast.



Der Fahrer schießt auf Jack u. wir werfen dass Laptop gegen ihn.



**Er verliert seine Waffe, wir heben sie auf u. schießen hinterher.
Jack fällt in die Seine u. wir finden uns auf der Wache wieder.**



Ich gebe Ihnen einen Rat: Gehen Sie in Ihr Hotel und packen Sie Ihre Sachen.

**Hier erhalten wir das Wort zum Sonntag u. einen Wagen
zugewiesen der uns zum Flugplatz bringen soll!**



Paris, 16. April 2008, 20:34 Uhr

Ein Beamter bringt uns zum Hotel damit wir hier unsere Sachen packen können.



**Wir betreten das Hotel u. Pierre teilt uns mit das ein gewisser Louis Carnot nach uns gefragt hat.
Dann erhalten wir die **Autoschlüssel** für unseren Mietwagen.
Wir gehen zum Polizisten u. sagen ihm dass wir, da unser Mietwagen am Flughafen abgegeben werden muss, wir hinter ihm herfahren.**



Er willigt ein u. wir gehen zu Pierre zurück.





Nun gehen wir rechts an den Tresen u. sehen die Schlüssel für den Hinterausgang im Schlüsselkasten hängen.

Aber leider können wir sie nicht erreichen, u. nun?

Wir gehen zurück zum Polizisten, laden ihn zum „Nachtmahl“ ein u. gehen zu Pierre zurück.



Verstehe. Nun, wenn das so ist, dann machen Sie mir doch bitte einen geheimen Kaffee und ein Croissant.

Bei ihm bestellen wir Kaffee u. Croissant, er geht in die Küche u. wir haben freie Bahn!



Wir entfernen den **Bambusstab** aus dem Grünzeug u.
gehen zur Vitrine.



Diese erleichtern wir um den **Campagnekorken**, das **Taschentuch**
u. einen **Haken**.

Den Haken schrauben wir in den Bambusstab, angeln uns damit
den **Schlüssel** u. verlassen das Hotel.



Weiter kommen wir nicht, da uns der Polizist jederzeit entdecken könnte!
Wir gehen (automatisch) zurück ins Hotel, kurz vor die Tür u. wieder zurück.



Nun ist das „Nachtmahl“ fertig u. wir kredenzen es dem Polizisten.



Hier, Ihr Kaffee und das Croissant.

Jetzt gehen wir wieder ins Hotel u. verlassen es durch den Personaleingang.



Wir schleichen uns (automatisch) zum Einsatzwagen u. sabotieren ihn mit Hilfe des Taschentuches u. dem Campagnekorken!



Nach getaner Arbeit schleichen wir ins Hotel zurück.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Ja. Es kann losgehen.

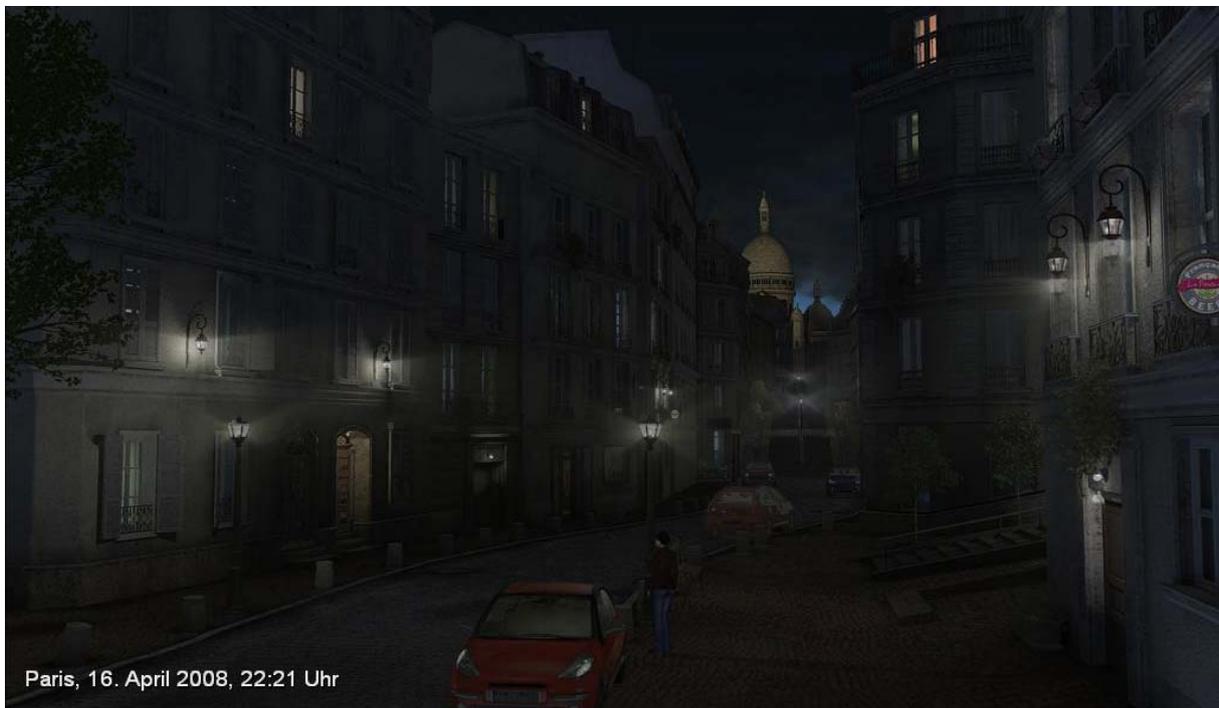
Wir verlassen es durch den Haupteingang, melden dass wir fertig sind u. begeben uns zum Mietwagen.



**Leider hat unser französischer Kollege Probleme seinen Dienstwagen starten zu können!
Das tut uns furchtbar leid, aber schließlich können wir ja nicht ewig auf ihn warten, oder?**



Wir programmieren unseren Pfadfinder u. fahren zum Montmartre.



Paris, 16. April 2008, 22:21 Uhr

Ende Teil 1

**Wir danken Locke und machen darauf aufmerksam, dass dieser Lösungsteil unserem und seinem Copyright unterliegt!!
In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden: H.L. Kratz Arendsstr, 4, 63075 Offenbach. – Herzlichen Dank!**