

DIE KUNST DES MORDENS

Der Marionettenspieler

Lösungshilfe – Teil 2 by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier angekommen, betreten wir das Haus u. gehen nach oben, um uns den Tatort näher anzuschauen.

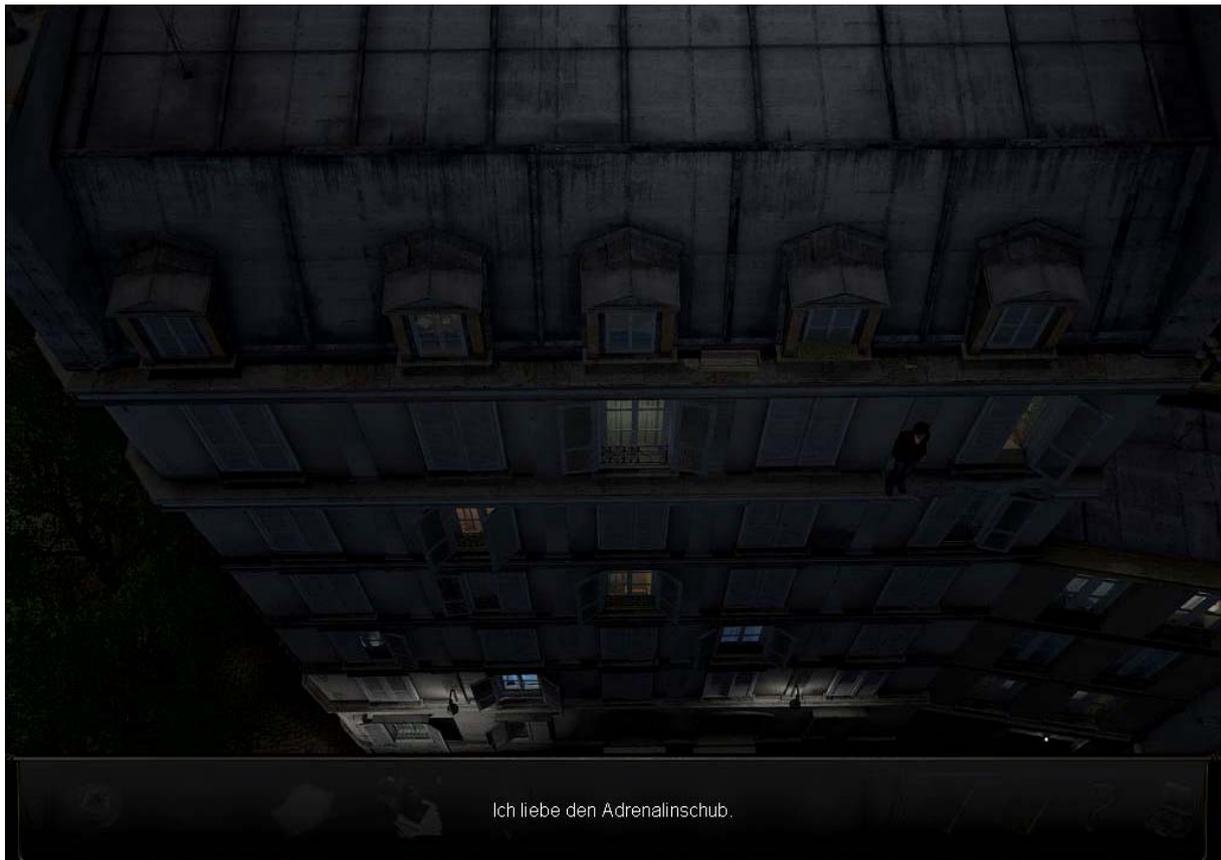


**Da wir das Siegel nicht aufbrechen wollen, müssen wir uns
anderweitig Zutritt verschaffen.
Wir gehen eine Etage tiefer, öffnen das Fenster u.
spielen Fassadenkletterin!**





**Unser Vorhaben endet fast mit einem Absturz, wir schaffen es den Fensterflügel zu packen u. auf den Sims zu klettern.
Ich liebe solche Adrenalinschübe!**



**Wir gehen vorsichtig bis zum nächsten Fenster u. entfernen
3 Stäbe aus dem Schutzgitter.**



Den auf dem Sims liegenden **Stab nehmen wir ebenfalls mit u.
gehen weiter bis zur Hausecke.**



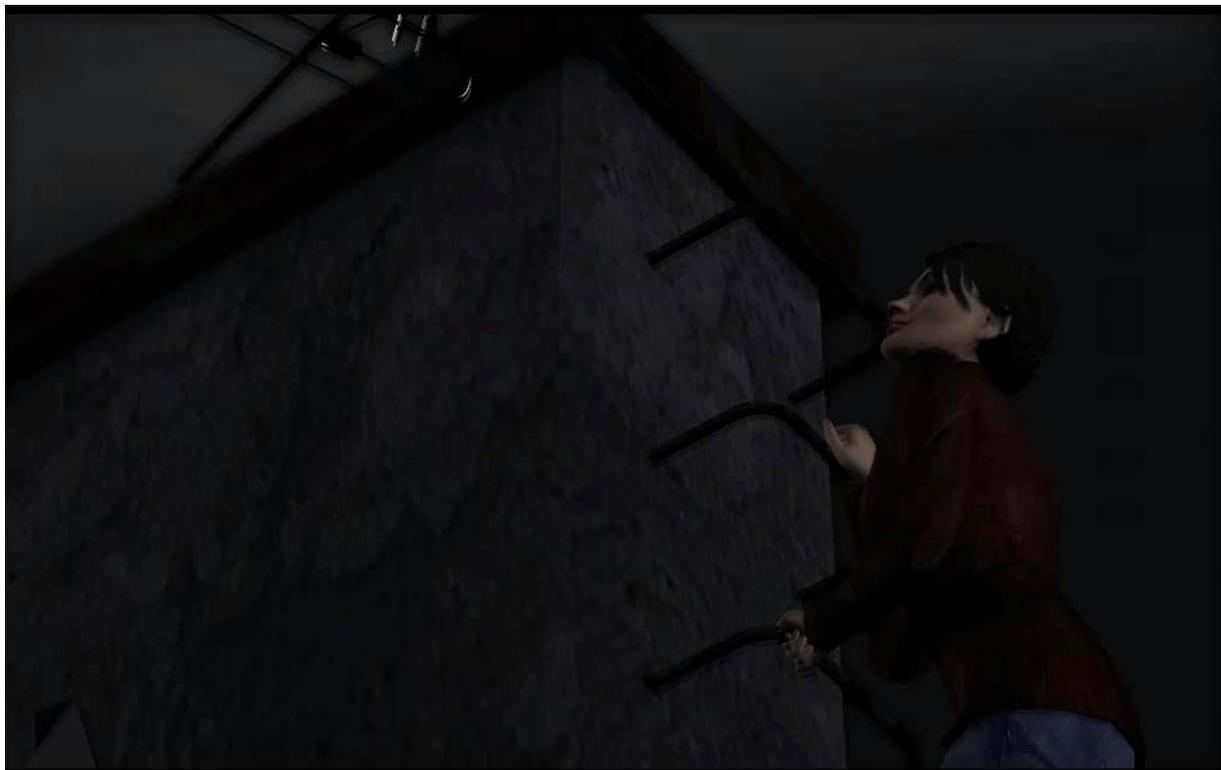
**Hier klettern wir nach oben u. gehen den Sims entlang.
Durch das erleuchtete Fenster können wir nicht klettern, da es
mit einem Schloss gesichert ist.
Wir gehen weiter!**



Auf halbem Wege finden wir **2 Bretter u. stecken sie ein.
Nun gehen wir weiter zum Kamin.**



Wir stecken die Stäbe in die Löcher, legen die Bretter darauf, gehen etwas zurück, klicken die Antenne an u. klettern nach oben.



Nun erleichtern wir die Antenne um einen **Dipol, klettern wieder nach unten u. gehen zu dem verschlossenen Fenster.**



**Hier verbiegen wir den Dipol, können damit das Schloss entfernen
u. ins Zimmer klettern.**



Ein echtes pariser Appartement. Jetzt fehlt nur noch der Künstler.

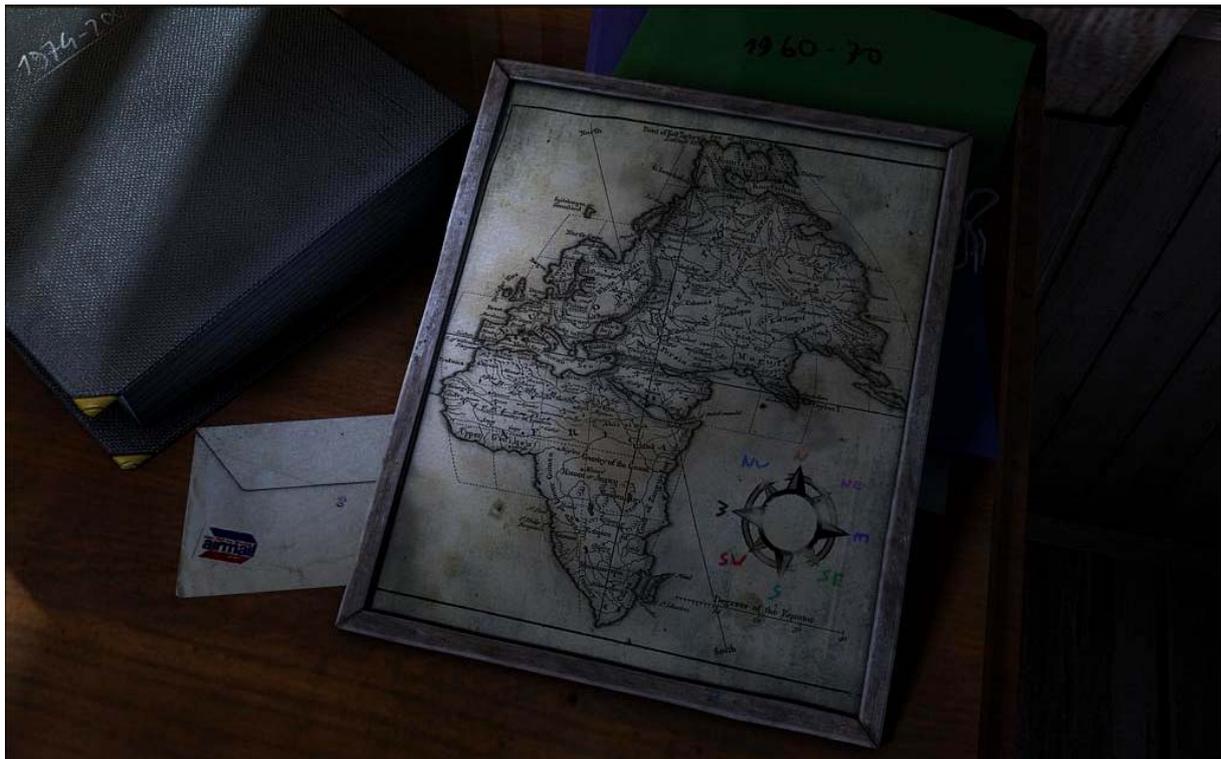
Jetzt sehen wir uns gründlich um.



Wir erleichtern die Felge um eine **Speiche** u. widmen uns dem Schreibtisch.



Hier fällt uns eine alte Landkarte ins Auge.



Sie ist von Eurasien u. die Windrose weist farbige Eintragungen auf.
Das **Schlüsselbund** stecken wir ein u. schauen es an.



Schlüssel mit einem Schlüsselring des Moulin Rouge.

Der Anhänger trägt die Aufschrift Moulin Rouge!



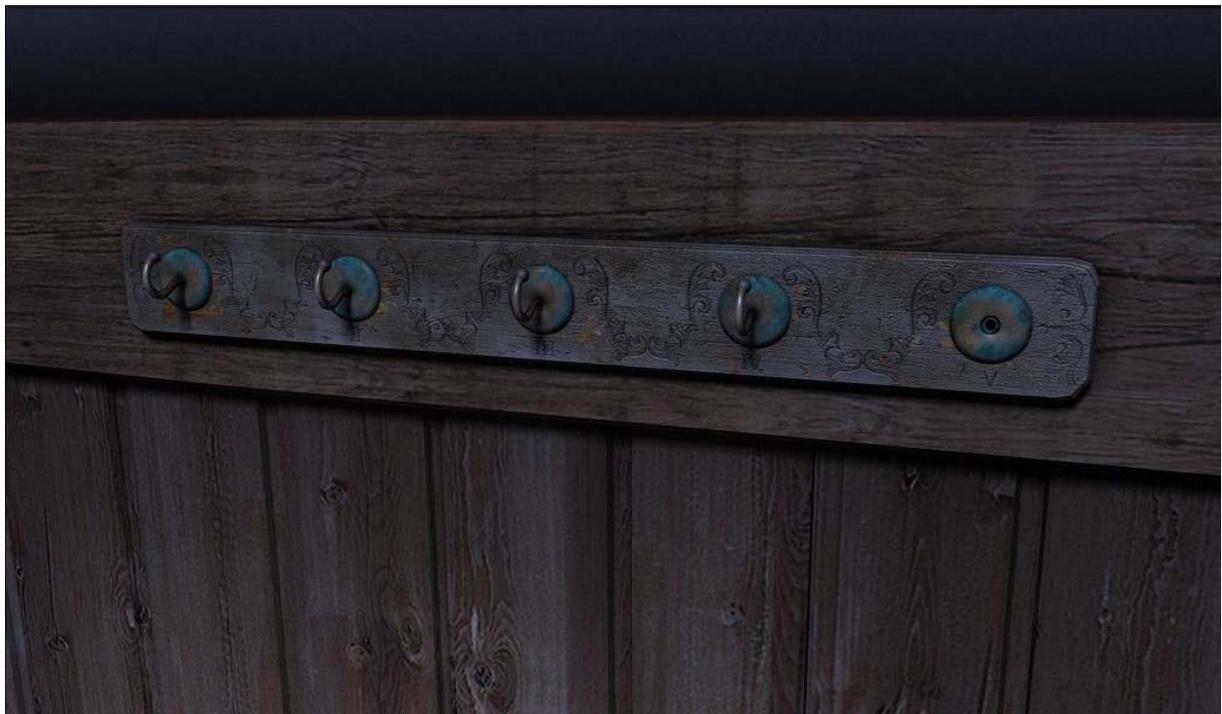
Nun schauen wir uns mit Hilfe des Lämpchens vom Schlüsselbund den Inhalt der Schublade an.
Sie enthält, ausser einem Loch im Boden, nichts Ungewöhnliches.



Wir stecken die Speiche in das Loch, heben den Boden an u.
können einen **Inbusschlüssel** u. einen **Zettel** entnehmen.



**Die farbigen Zahlen erinnern uns an die Windrose!
Nun schauen wir uns, links vom Schreibtisch, die Haken an.**



**Einer fehlt, die vier vorhandenen Haken lassen sich in alle
Himmelsrichtungen bewegen!
Könnte das etwas mit der Windrose u. dem Zahlencode
zu tun haben?
Für den fehlenden Haken installieren wir den Inbusschlüssel u.
stellen den Code ein.**



Das wäre also:

5 = rot = SW

2 = blau = NW

3 = grün = SO

1 = schwarz = W

4 = Violett = NO

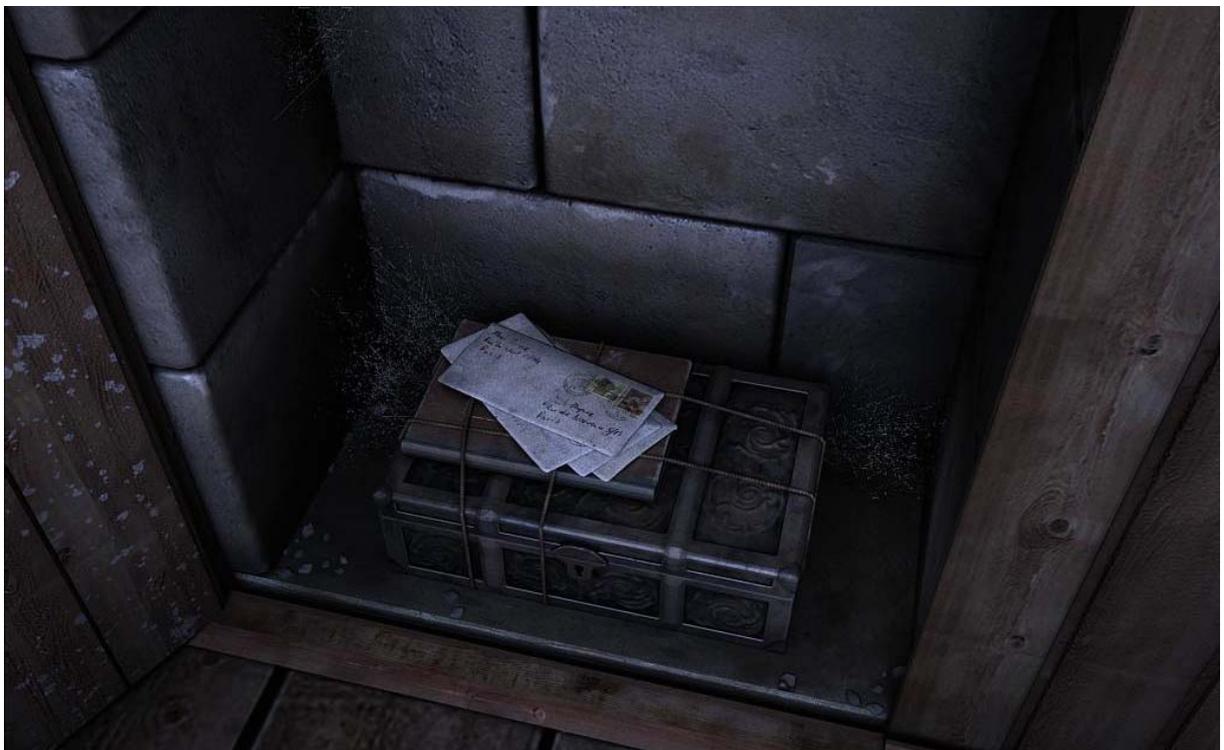
Wir beginnen mit Haken Nr. 5 u. stellen ihn auf SW.

Dann Haken Nr. 2 auf NW.

Usw.



Haben wir alles richtig gemacht, so öffnet sich eine Geheimtür.



Wir nehmen die **Briefe von Marc Taine** u. das **Kästchen** mit dem **Notizbuch** an uns.

Nun entfernen wir das Notizbuch von dem Kästchen
u. lesen darin.



Davor hieß er Gérard-Louis de Bougainville. Er kam etwa 1793 nach Frankreich ...

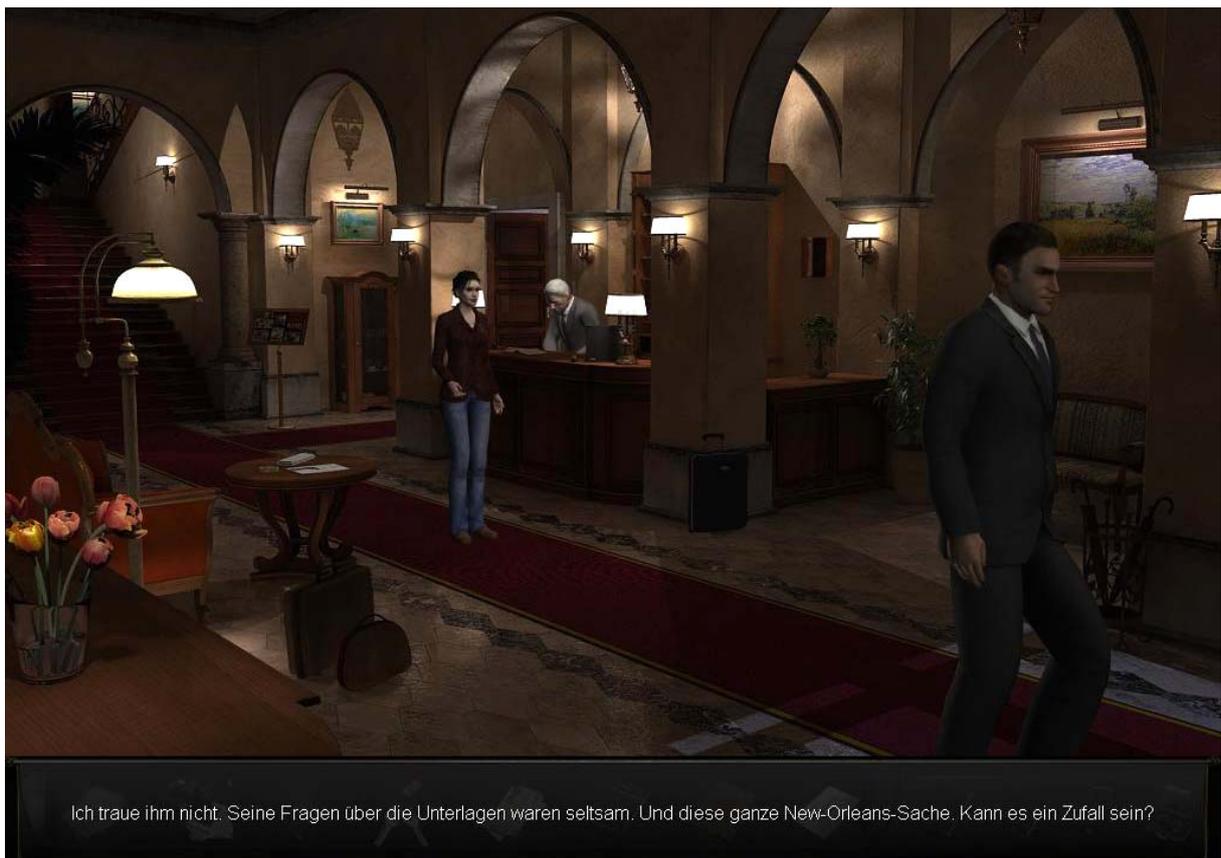
Danach sollten wir uns tunlichst im Kleiderschrank verstecken, ansonsten überleben wir unseren nächtlichen Ausflug nicht!



Haben wir alles gut überstanden, setzen wir uns in den Mietwagen u. programmieren unseren Pfadfinder zum Hotel.



Paris, 16. April 2008, 23:12 Uhr



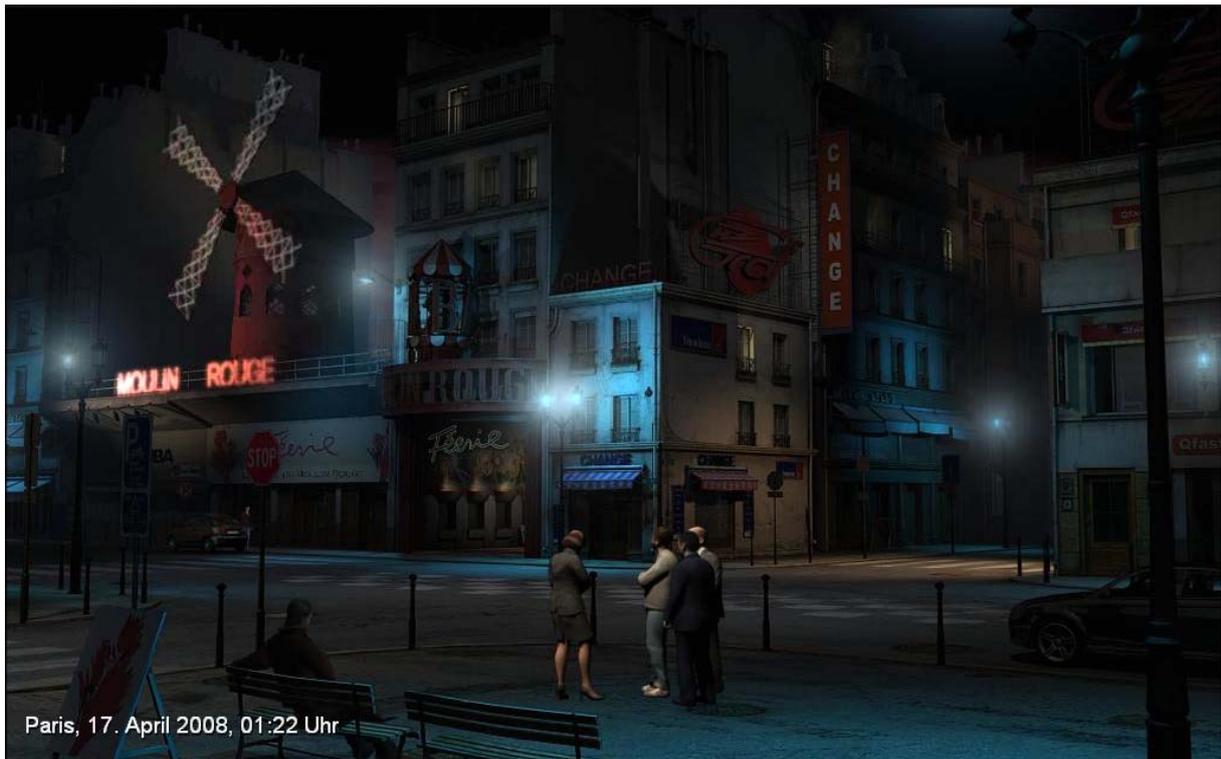
Ich traue ihm nicht. Seine Fragen über die Unterlagen waren seltsam. Und diese ganze New-Orleans-Sache. Kann es ein Zufall sein?

**Hier treffen wir auf Louis Carnot.
Dieser versucht uns auszufragen, wir gehen aber nicht darauf ein.
Er gibt uns seine Visitenkarte, welche keine Adresse enthält u.
trottet davon!**



**Nun geben wir Pierre das Kästchen, damit er es in seinem Safe
aufbewahrt, rufen in der „Firma“ an u. fahren zum
Moulin Rouge.
Wir sehen eine Videosequenz!**





Paris, 17. April 2008, 01:22 Uhr



**Hier angekommen, gehen wir zum Haupteingang.
Leider hat die Show heute geschlossen u. unsere Schlüssel sind
auch wenig hilfreich!
Also müssen wir versuchen, auf einem anderen Wege das Moulin
Rouge zu betreten.
Wir nehmen das **Stoffband** u. das abgefallene **Poster**, gehen
zurück u. in die Nebenstraße.**



Hier befindet sich eine Baustelle u. wir plündern sie etwas aus.



Wir klauen den **Eimer**, erleichtern die Schubkarre um ein **Rad** u. nehmen das **Rohr** vom Sandhaufen.

Wir entfernen, im Inventar, den Reifen von der **Eelge** u. gehen weiter.



Der Hinter- sowie der Kellereingang sind verschlossen u. die Schlüssell passen auch nicht!



Also greifen wir zu härteren Bandagen u. verschaffen uns mit Hilfe des Rohrs Einlass, aber leider klappt das nicht so, wie wir es uns vorgestellt hatten!



**Nun hängen wir die Felge an den Haken u, binden das Stoffband an die Kellerklappe.
Jetzt wird der Eimer noch notdürftig mit dem Poster abgedichtet u. unter die Wasserleitung gestellt.**



Wir drehen am Ventilrad u. füllen den **Eimer mit Wasser.
Den vollen Eimer nehmen wir wieder mit u. hängen ihn ans Band.**



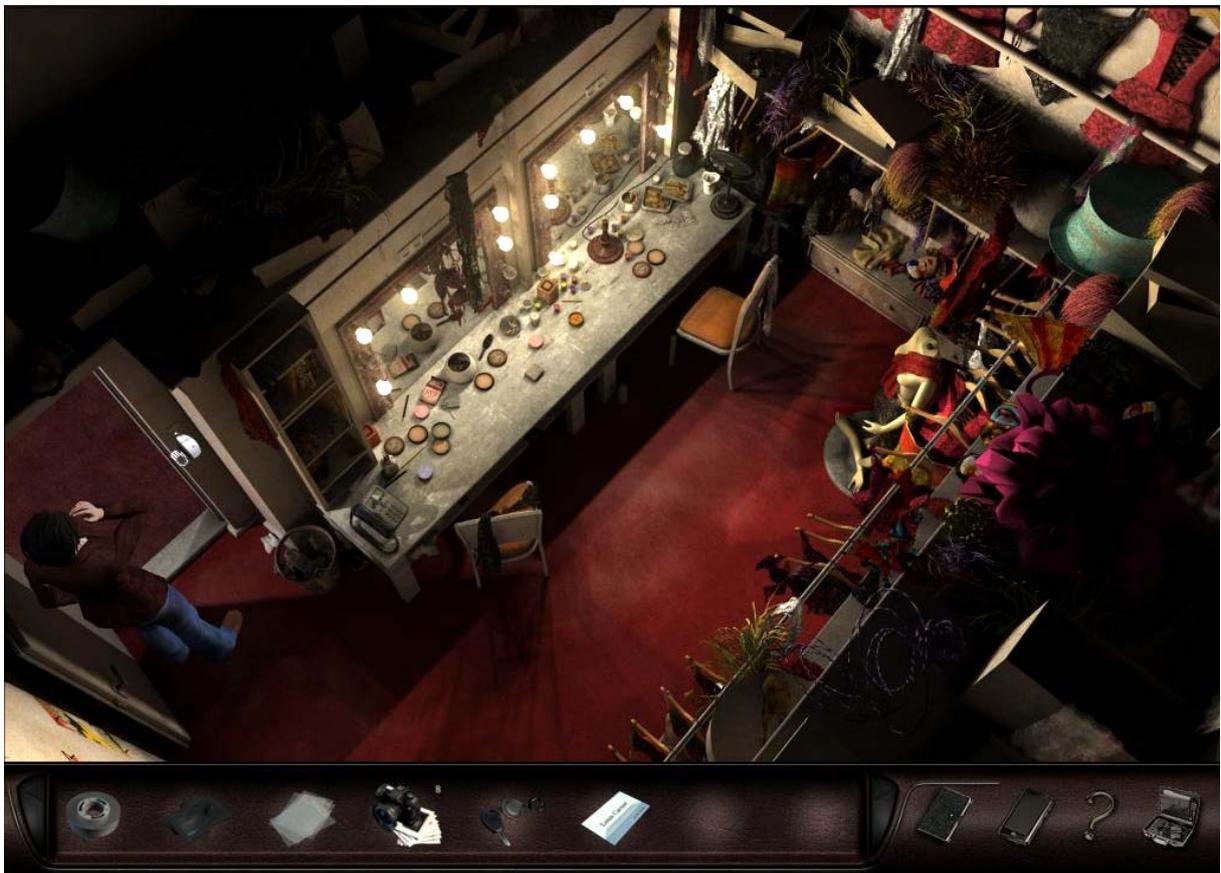
**Nun ziehen wir ihn etwas nach unten u. die Klappe öffnet sich.
Wir klettern nach unten, der Eimer wird langsam undicht u. die
Klappe schließt sich hinter uns.**



Auf diesem Wege gibt es kein Zurück mehr!



Mit Hilfe des Schlüssels öffnen wir die Garderobentür, betätigen den Lichtschalter u. sehen uns um.





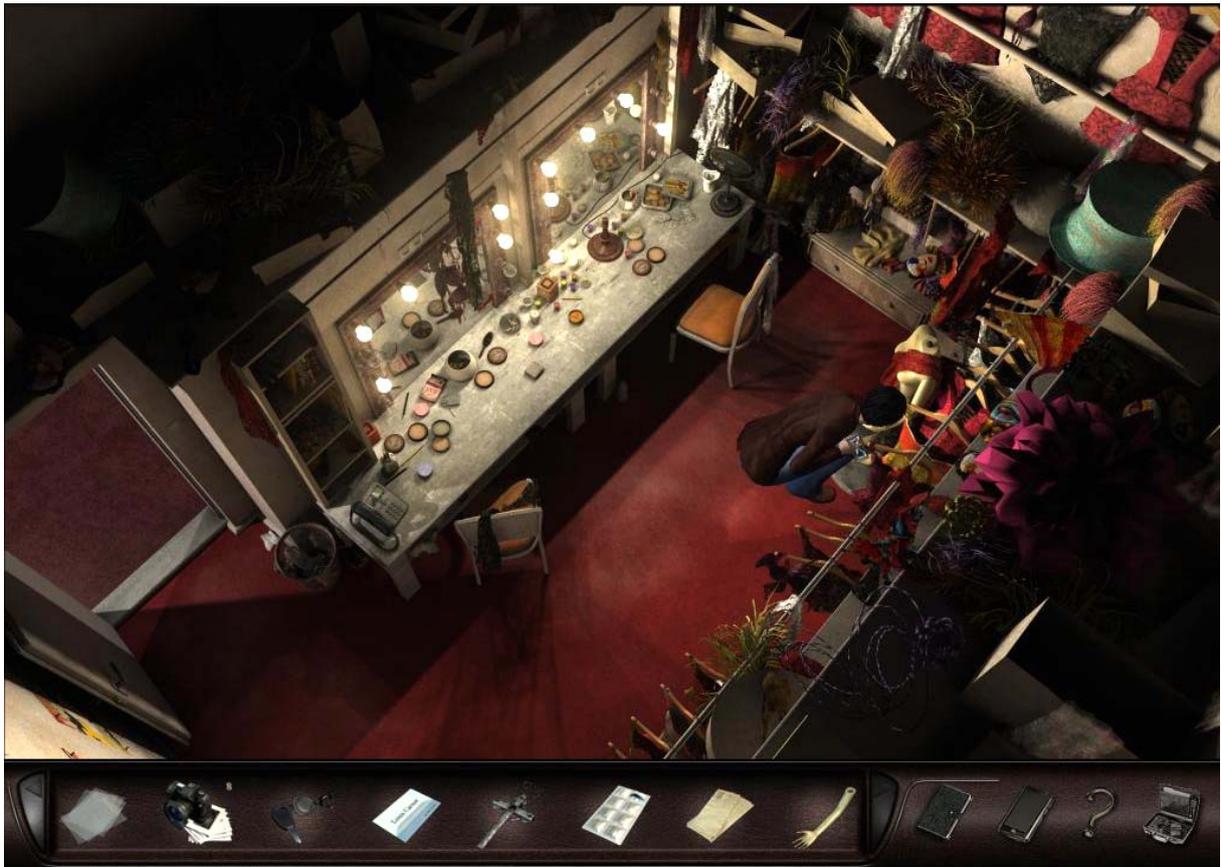
Als Erstes hören wir den Anrufbeantworter ab, dann gehen wir zum nächsten Schminkplatz u. nehmen die **grüne Flasche** mit.



Wir öffnen sie u. kommen so in den Besitz von **Aspirin** u. einem kleinen, reichverzierten **Kreuz**.
Wir schauen uns das Kreuz genauer an u. bemerken, dass es einen **Schlüssel** enthält!



Aus der rechten Schublade entnehmen wir einige **Umschläge**.



Dem Modepüppchen reißen wir einen **Arm** aus, entfernen den **Ring** u. verlassen die Garderobe.



Wenn du sie gleich kaltgemacht hättest, könntest du schon vor der Glotze sitzen und Bier trinken.

Mit dem Arm der Puppe zerschlagen wir das Glas, nehmen die **Axt** heraus, schnappen uns den **Feuerlöscher** u. verziehen uns.





Wir stellen den Feuerlöscher in den Korridor, schlagen mit der Axt das Ventil ab u. gelangen so ins Freie!



**Schnell gehen wir zum Wagen, steigen ein, starten u. fahren los.
Aber, leider nicht allein!**



**Gemeinsam fahren wir ins Hotel u. unterhalten uns ausführlich über den Fall.
Anschließend gehen wir nach unten, um das Kästchen zu holen.**



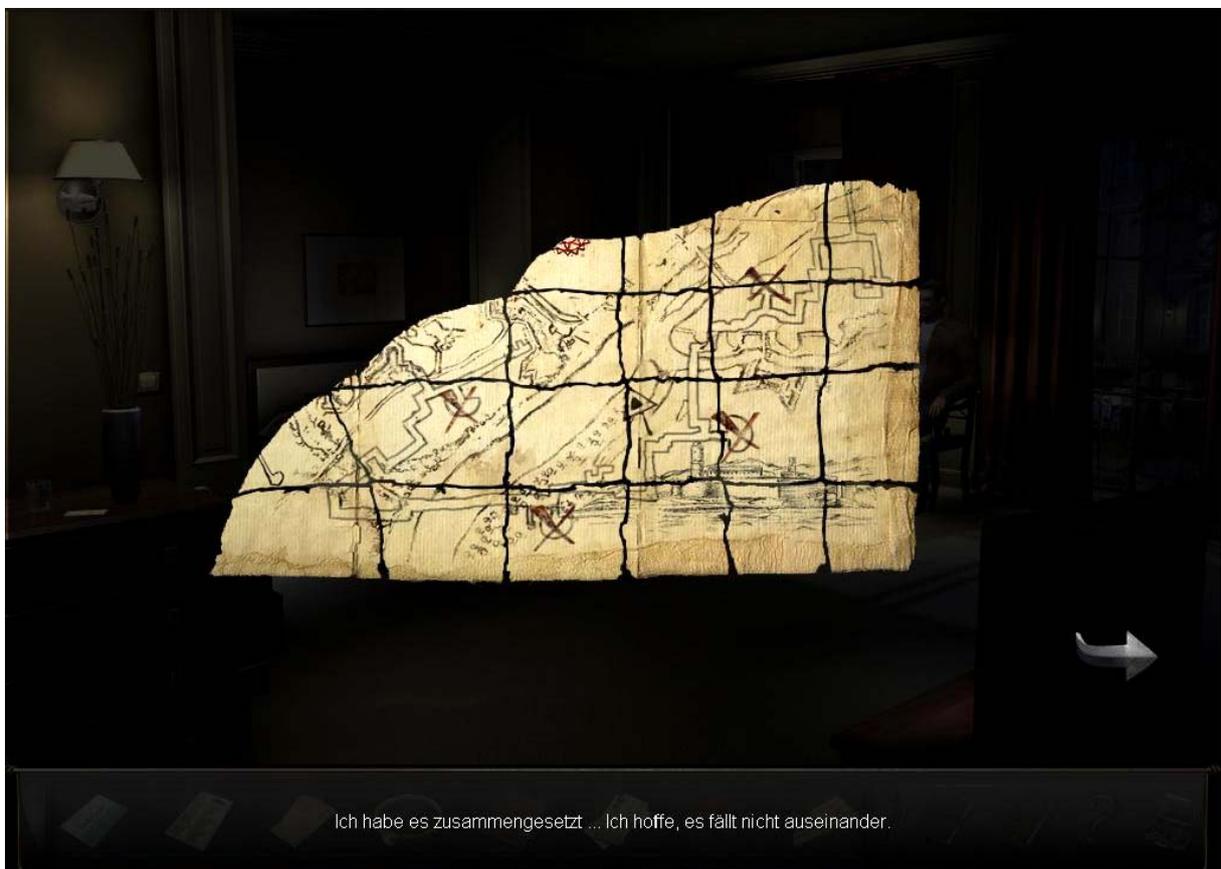
**Wir erhalten es problemlos u. gehen wieder nach oben.
Hier öffnen wir es, mit dem Schlüssel aus dem Kreuz, u. schauen
uns den Inhalt an.**



Es ist ein **Tagebuch u. einige **Papierschnipsel**.**



Diese puzzeln wir zu einem **Kartenteil** zusammen.



Dieses Kartenteil müssen wir nun schnell mit Klebeband zusammenfügen, ansonsten fangen wir wieder von vorn an!



Gemeinsam schauen wir uns das Kartenteil an u. überlegen was als Nächstes zu tun ist.



Wir kommen zu dem Ergebnis, dass wir Marc Taine einen Besuch abstatten sollten u. fahren zu seiner Wohnung.



Unser Detektiv öffnet die Wohnung u. wir sehen uns alles an.



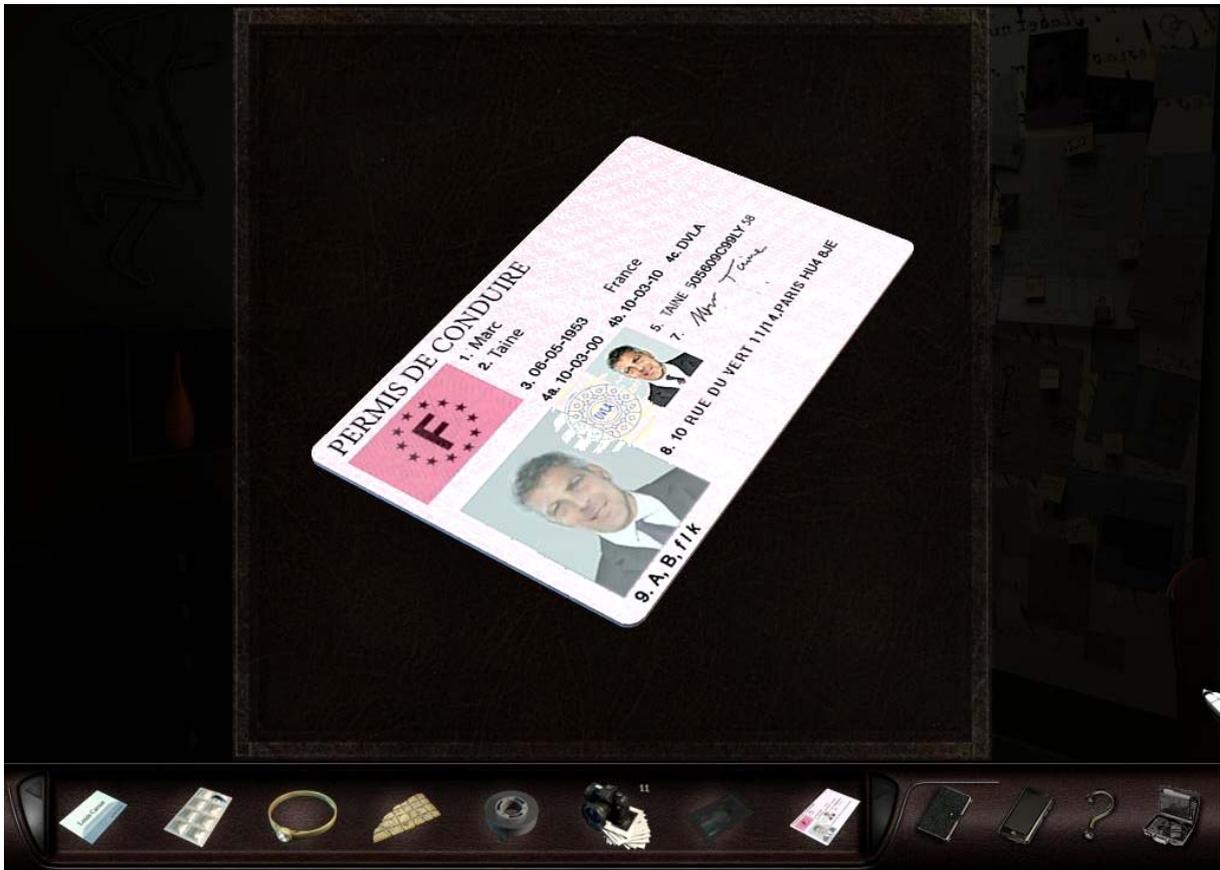
Wir machen 2 Fotos von den Bildern u. wenden uns dem Tisch zu.



Von diesem machen wir ebenfalls ein **Foto** u. schauen uns die
Utensilien an.
Dann sichern wir einen Satz **Fingerabdrücke vom Kaffeebecher** u.
wenden uns dem Schränkchen zu.



Wir öffnen die oberste Schublade u. entnehmen den **Führerschein**.



Nun schieben wir das Schränkchen an die Seite u. betrachten den Wandputz.



Was sich wohl dahinter verbergen mag?



In der Küche liegt ein **verstellbarer Schraubenschlüssel**.
Wir heben ihn auf, schließen ihn u. gehen zurück.



Nun schlagen wir den Putz von der Wand u. eine Tür wird sichtbar.



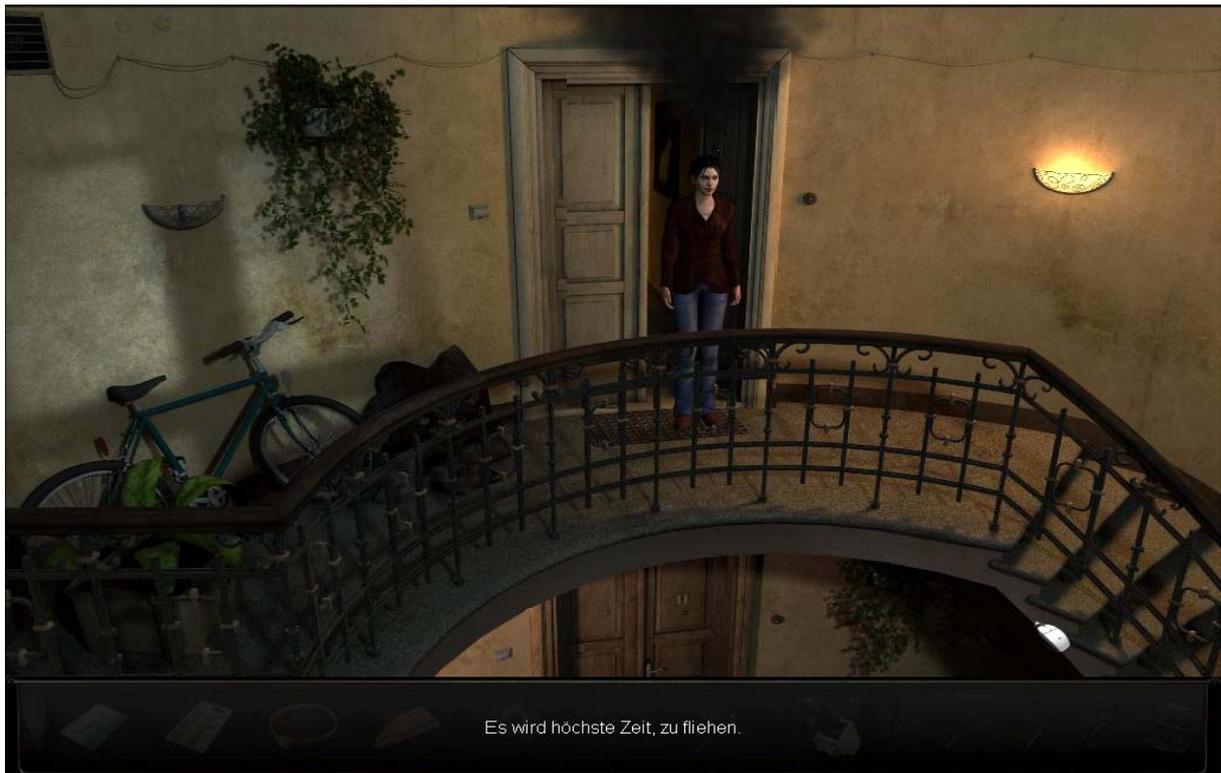
Mit Hilfe des Führerscheines öffnen wir die Tür u. treten ein.



**Wir öffnen die Kühltruhe u. entdecken Marc Taine!
Wenn Marc hier in der Truhe liegt, wer ist dann der Mörder?**



Wir machen ein **Foto u. gehen, bzw. wollen zurück zu unserem
Detektiv gehen.**



Das ist ja noch einmal gut gegangen, denken wir u. fahren nach Spanien.



Ende Teil 2

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!