

DIE KUNST DES MORDENS

Der Marionettenspieler

Lösungshilfe – Teil 3 by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



**Leider hat unser Mietwagen seinen Geist aufgegeben u. ist nun in
Rauls Werkstatt, zwecks Reparatur!
Da diese wohl länger dauert, geben wir die Autoschlüssel ab u.
gehen ins Dorf zum Antiquariat.**



Es dauert nicht lange u. wir haben das Gebäude gefunden u. betreten es.



**Wir gehen zum Antiquar u. versuchen ihm klarzumachen, dass sein Leben bedroht ist.
Da er uns nicht glaubt u. auch keinen Computer sein Eigen nennt, gehen wir in den Laden, um unsere Fotos auszudrucken.
In dieser Zeit will unser Antiquar eine Liste suchen.**



Der Laden ist bald gefunden, wir betreten bzw. wollen ihn betreten, aber er hat geschlossen!

Wir gehen zum Brunnen u. klauen etliche Münzen, u. zwar: 5 x 1 Euro, 4 x 2 Euro, 2 x 5 Euro, 1 Pfund, 5 Zloty, 1 alte Münze, Eintausend Yen u. 50 Cent.

Nun gehen wir zurück zum Antiquar u. teilen ihm mit, dass der Laden geschlossen hat.

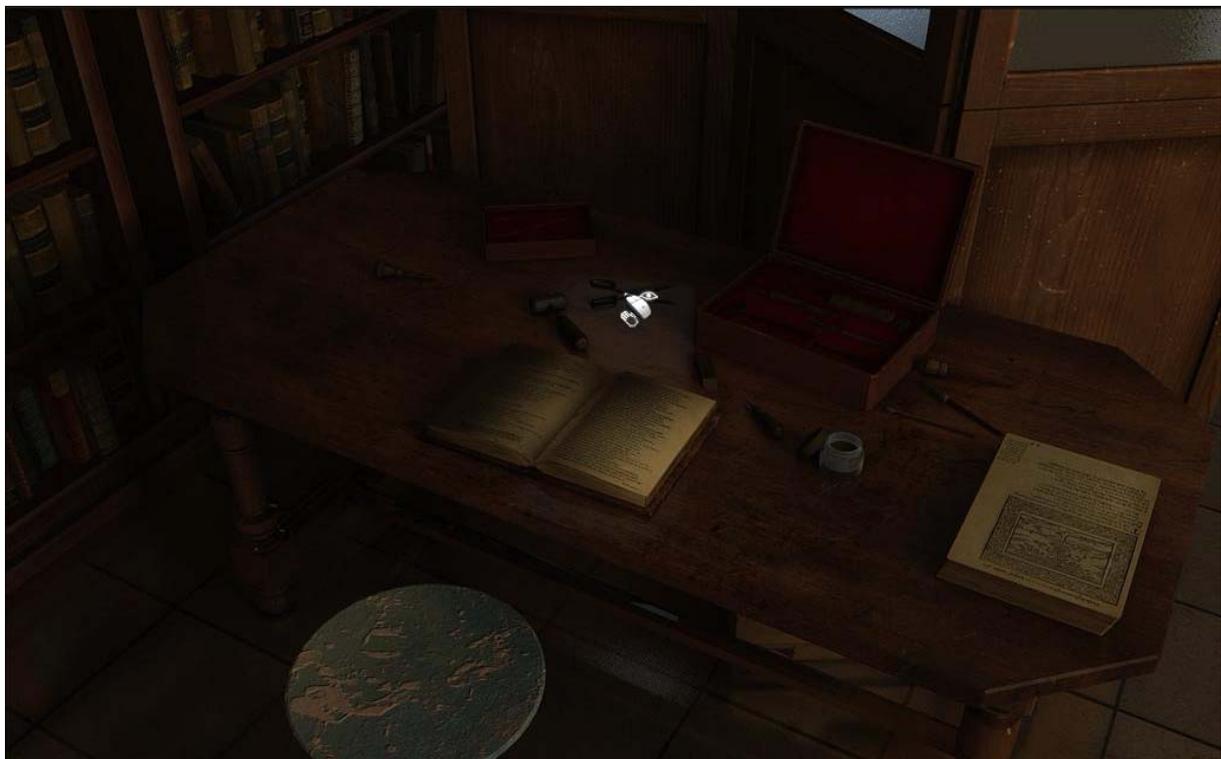
Dann ist der Besitzer wohl in der Werkstatt, entgegnet er u. wir laufen hin.



Hier müssen wir feststellen, dass Raul auch der Besitzer des Ladens ist, geben ihm die Kamera, bitten ihn die Fotos auszudrucken u. gehen wieder zurück ins Antiquariat.



Hier gehen wir in den nächsten Raum u. hier zum Arbeitsplatz des Antiquars.



Wir borgen uns die **Schere** aus u. schauen uns weiter um.



Den Spuren auf dem Fußboden nach zu urteilen muss der Safe bewegt worden sein, aber wo sind die Räder geblieben? Mehr können wir, da der Hinterausgang verschlossen ist, nicht tun, u. gehen in den Laden.



**Nun ist er geöffnet u. wir fragen nach unseren Fotos.
Sie kosten 68 Euro, aber soviel Geld haben wir nicht!
Ob wir mal am Spielautomaten unser Glück versuchen?**



Da das Gerät, nach u. nach, seinen Geist aufgibt, haben wir Glück u. gewinnen!

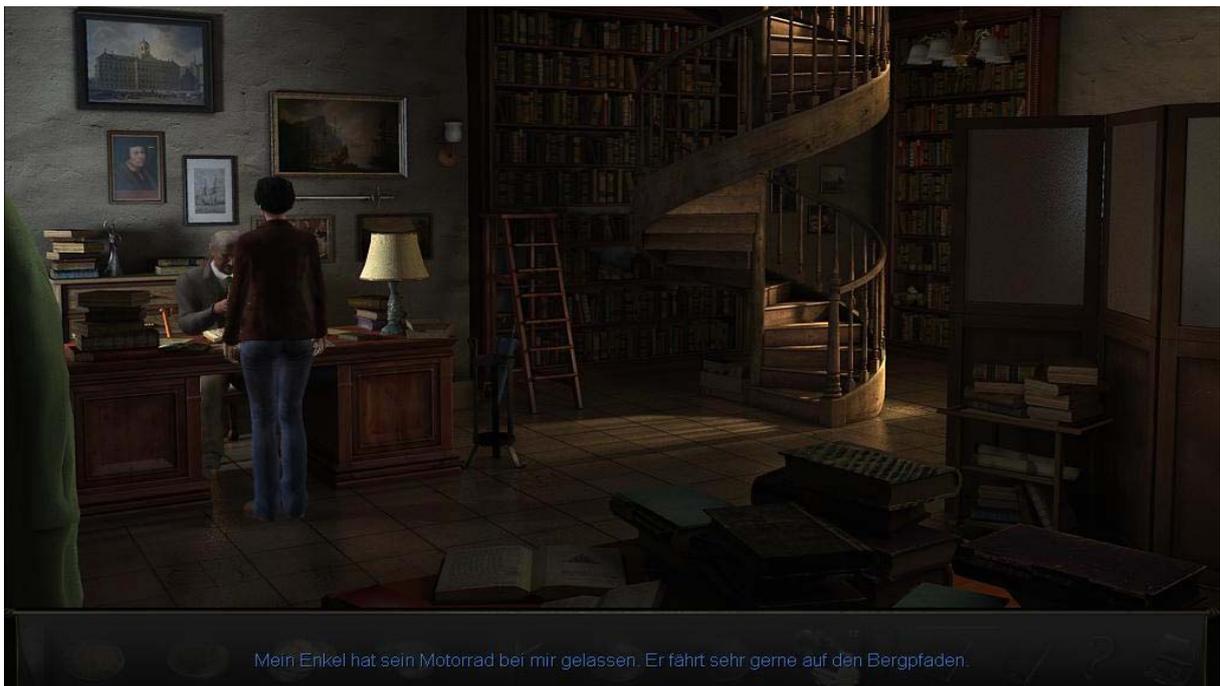
Es kann vorkommen, dass das Spiel hier einfriert.
Für diesen Fall steht, unter <http://www.gamepad.de/loesungen>
ein Save zur Verfügung!



Somit können wir unsere **Fotos** bezahlen, samt **Kamera** einstecken u. zum Antiquar gehen.



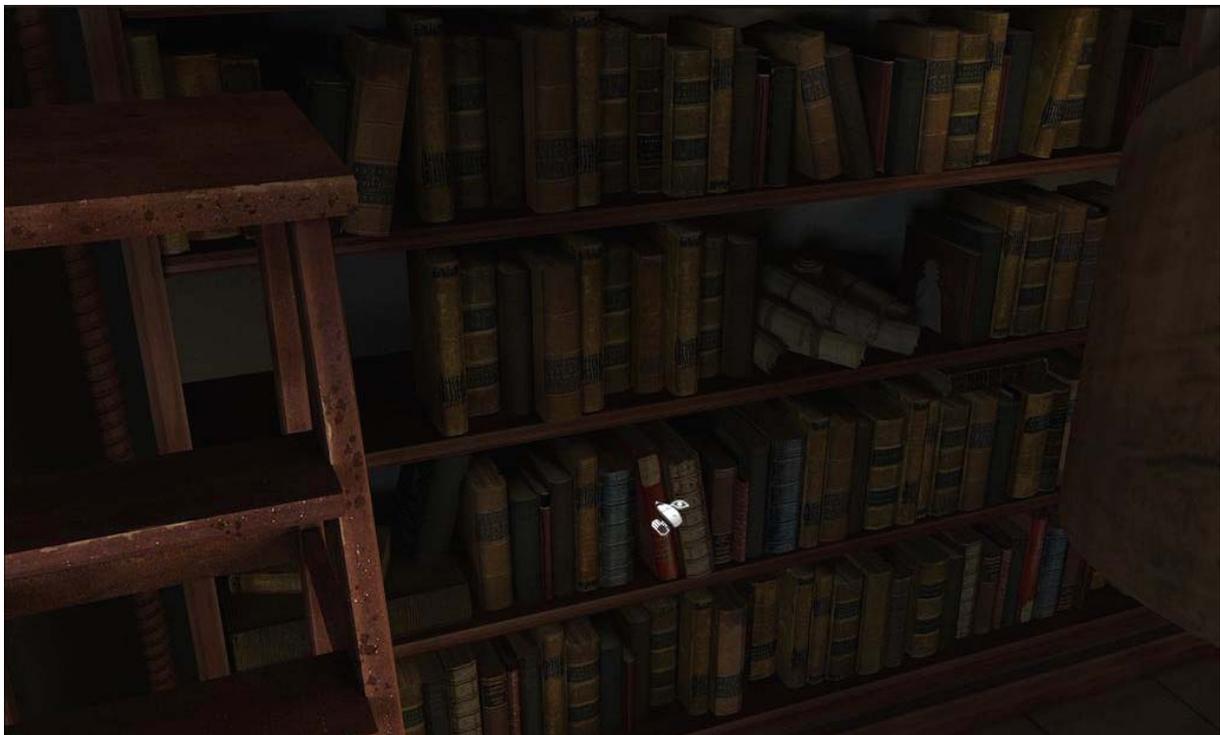
Wir überreichen ihm die Fotos, er schaut sie an, beginnt zu erzählen u. holt eine Liste.



**Nach einer längeren Unterhaltung glaubt uns der alte Herr, dass er in Gefahr ist u. ist bereit mit uns mitzukommen.
Aber zuerst muss das Motorrad seines Enkels repariert werden.
Wir gehen nach rechts u. zur Hintertür.
Leider ist diese immer noch verschlossen u. wir fragen den Antiquar nach dem Schlüssel.**



**Dieser kann sich nur erinnern, dass er den Schlüssel hatte, als er das Buch „A la recherche du temps perdu“ gelesen hatte u. erwähnt einen Jungbullen.
Nun denn, suchen wir das Buch!**

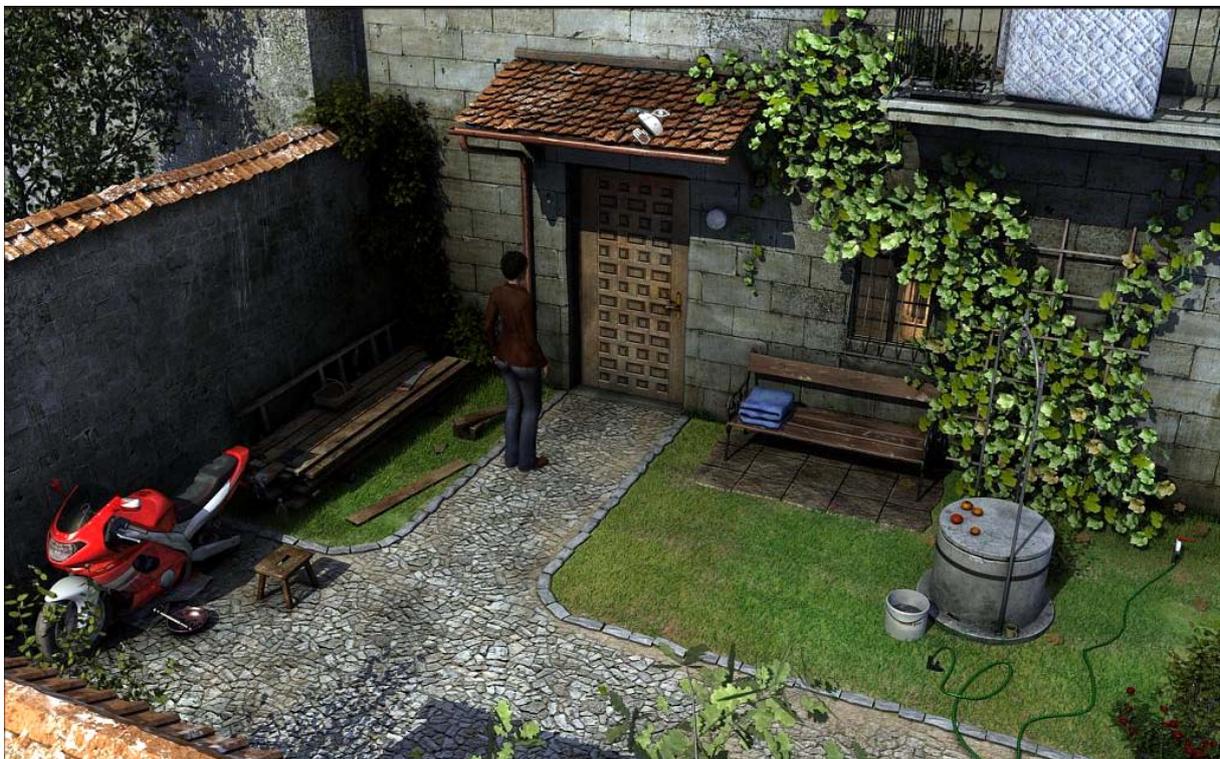


**Problemlos finden wir das Buch (hier könnte ein Zufallsgenerator im Spiel sein) u. den Schlüssel.
Wir gehen zum Hintereingang, öffnen ihn u. schauen uns das Motorrad an.**



Das Rad fehlt. Mit dem Motorrad fährt momentan niemand.

Wir stellen fest, dass das Hinterrad fehlt, nehmen den Gabelschlüssel mit u. verlassen den Garten.



Dabei bemerken wir dass geflickte Vordach!



**Wir berichten dem alten Herrn von dem fehlenden Hinterrad.
Es befindet sich in Rauls Werkstatt, entgegnet er, u. müsste
eigentlich schon fertig sein.**

**Wir machen uns auf den Weg (aber nur bis vor die Tür), um es zu
holen u. der alte Herr marschiert los, um seine Sachen zu packen.
Sogleich betreten wir wieder das Antiquariat u. widmen
uns dem Schreibtisch.**



Wir borgen uns den **Textmarker aus u. gehen zur Werkstatt.**

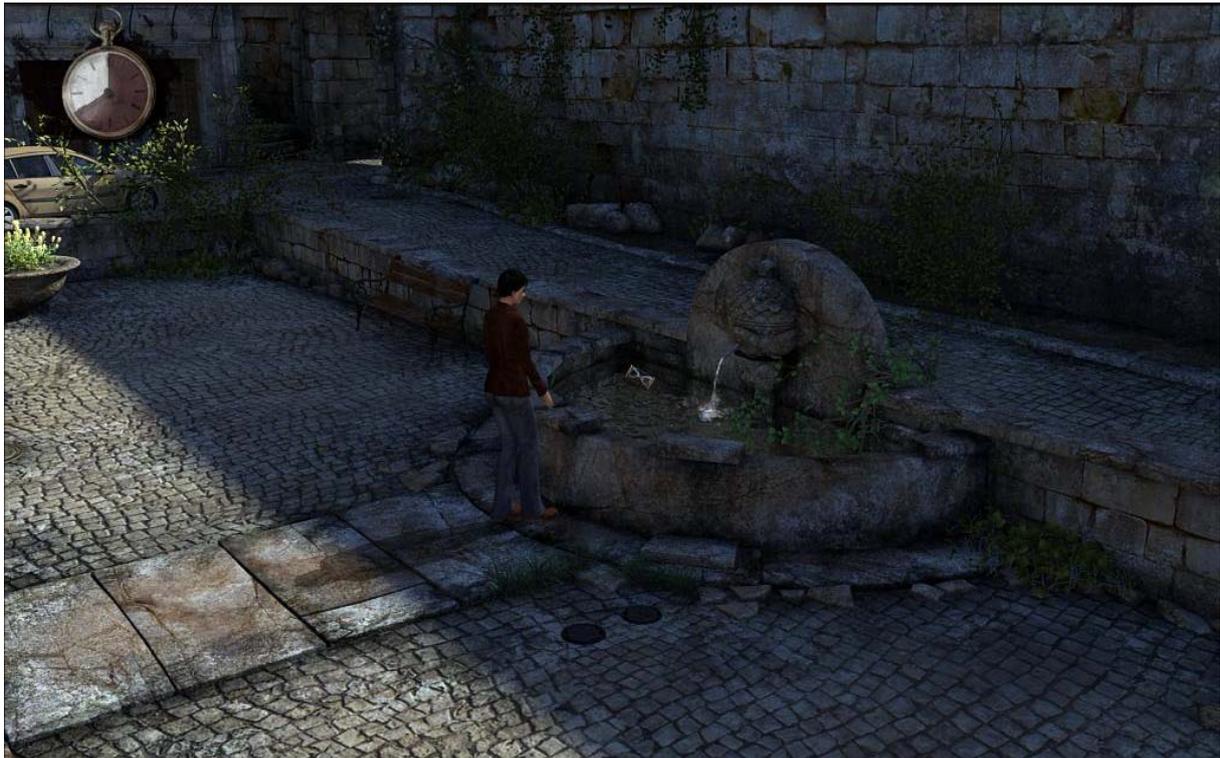


Jetzt schnappen wir uns den **Schlauch**, halten ihn an die Druckluftpistole u. pumpen ihn auf.



Leider, wie kann's auch anders sein, hat der Schlauch ein Loch u. verliert die Luft!

Da in der Wanne kein Wasser ist, müssen wir zum Brunnen **rennen**, um dort den Schlauch zu untersuchen u. das Loch markieren zu können!



**Schnell halten wir den Schlauch ins Wasser u. es sprudelt.
Nun markieren wir (im Inventar) das Loch mit dem Marker.**



**In der Nahansicht sollte der Schlauch nun so aussehen!
Waren wir zu langsam, dann: „Auf ein Neues“!
Nun gehen wir wieder zu Raul.**



Wir wollen ihm den markierten Schlauch zum Reparieren überreichen, aber leider hat er nix zum Flicken da. Schließlich hat er ja keinen Vulkanisierladen, oder? Nun überreichen wir ihm das Montiereisen u. das Rad, marschieren zum Antiquar u. borgen uns den **Regenschirm aus.**



Damit gehen wir in den Garten u. entfernen den **Gummiflicken vom Vordach.**



Nun gehen wir zurück zu Raul.



**Wir überreichen ihm den Flicker, der natürlich zu groß ist.
Mit Hilfe der Schere bringen wir den Flicker in Form u.
überreichen ihn unserem überlasteten Raul.
Dieser ist damit zufrieden, repariert den Schlauch, überreicht uns
das **Rad**, wir pumpen es auf u. gehen zurück.**



Erschreckt müssen wir feststellen, dass unser Mörder schneller war u. machen uns Vorwürfe!



Wir nehmen einen Beweisbeutel, sichern die **Puppe, gehen zum Schreibtisch u. bemerken, dass die Liste verschwunden ist. Nun gehen wir in den Nebenraum u. schauen uns den Bullen einmal genauer an.**



**Wir drehen ihn um, sehen eine Zahlenfolge u. gehen zum Safe.
Hier könnte ein Zufallsgenerator mitspielen!**



**Hier geben wir die Zahlenfolge ein, beginnend mit der
20 (links nach unten)!**

Dann 01 (rechts nach unten) usw.

**Haben wir alles richtig gemacht, können wir den Safe mit dem
Knebel öffnen.**

**Für Spieler, die kein Talent zum „Panzerknacker“ haben, steht
unter <http://www.gamepad.de/loesungen> ein Save zur Verfügung!**



Wir entnehmen **2 Saferäder**, schließen den Safe u. stecken die Räder auf die Bolzen.



Und nun?
Nun gehen wir wieder nach vorn u. nehmen den **Säbel**
von der Wand.



Diesen stecken wir in die Ösen u. ziehen den Safe etwas nach vorn.



Nun entfernen wir das **Kantholz**, nehmen den **Drehstuhl** u. gehen an die frische Luft.



**Wir entfernen, im Inventar, die Sitzfläche des Drehstuhles u. stellen das Gestell unter das Motorrad.
Mit Hilfe des Gabelschlüssels kurbeln wir das Teil nach oben u. stecken das Kantholz dazwischen.**



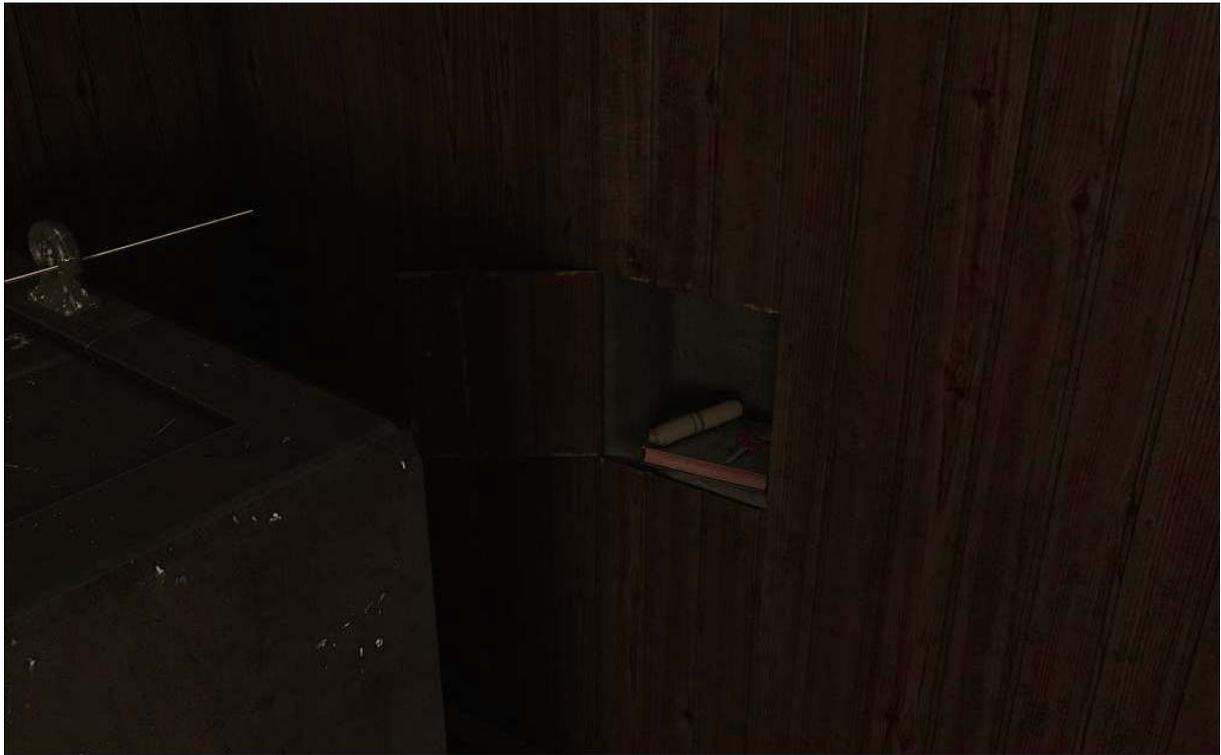
**Nun stecken wir das Hinterrad auf u. der Rest erledigt sich fast von allein!
Wir nehmen die **Mutter** aus der Radkappe u. gehen in die Nahansicht des Hinterrades!**



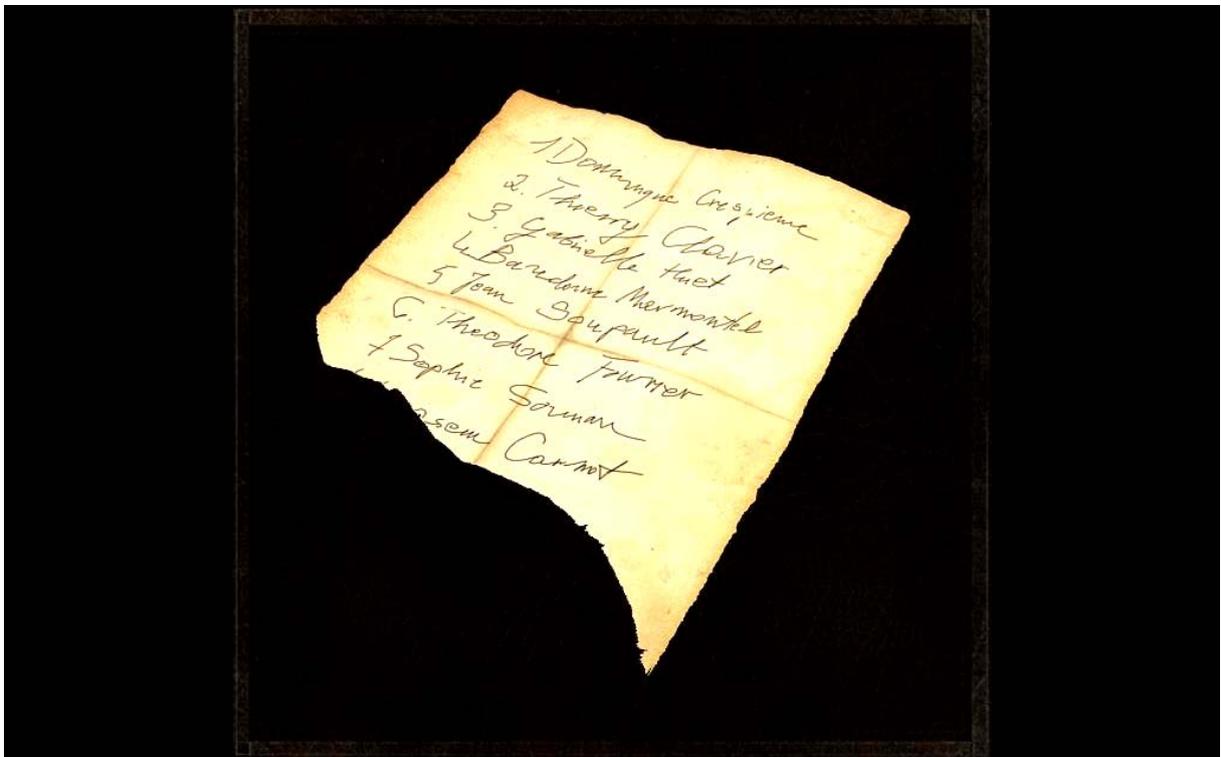
**Nun drehen wir die Mutter auf die Achse u. haben leider kein passendes Werkzeug, um sie festzuziehen, denn unser Gabelschlüssel ist zu groß!
Also legen wir eine passende Münze auf die Mutter u. können sie so festziehen!**



**So, das wäre geschafft u. wir können nun, im Notfall, schnell verschwinden!
Wir gehen zurück zum Safe.**



Diesen schieben wir an die Seite, öffnen das Geheimfach u. entnehmen ihm die **Motorradschlüssel** u. eine **Liste der Verschwörer!**



Hier haben wir nun alles erledigt, wir gehen in den Garten, heben das Motorrad vom Ständer, starten es u. fahren los!



Ende Teil 3



Marseille, 19. April 2008, 19:33 Uhr

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!