

# DIE KUNST DES MORDENS

## Der Marionettenspieler

Lösungshilfe – Teil 4 by Locke

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

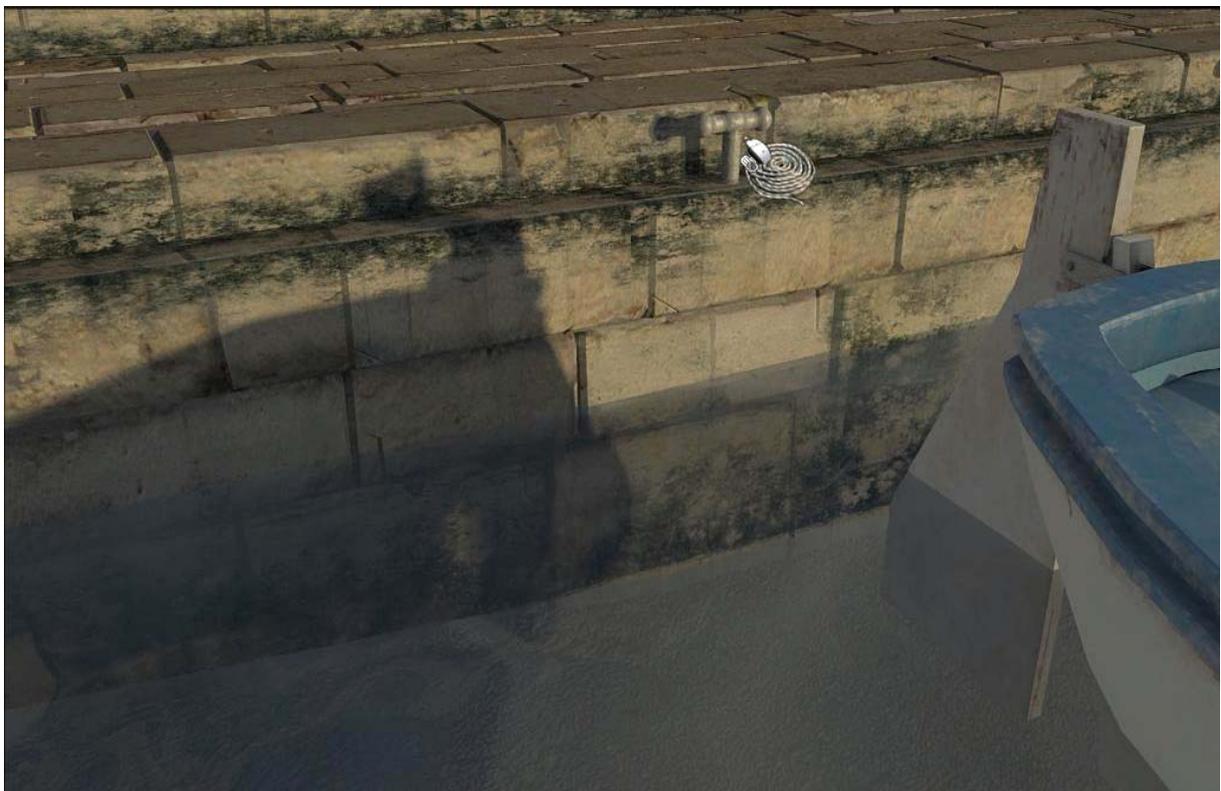
<http://www.gamepad.de/>



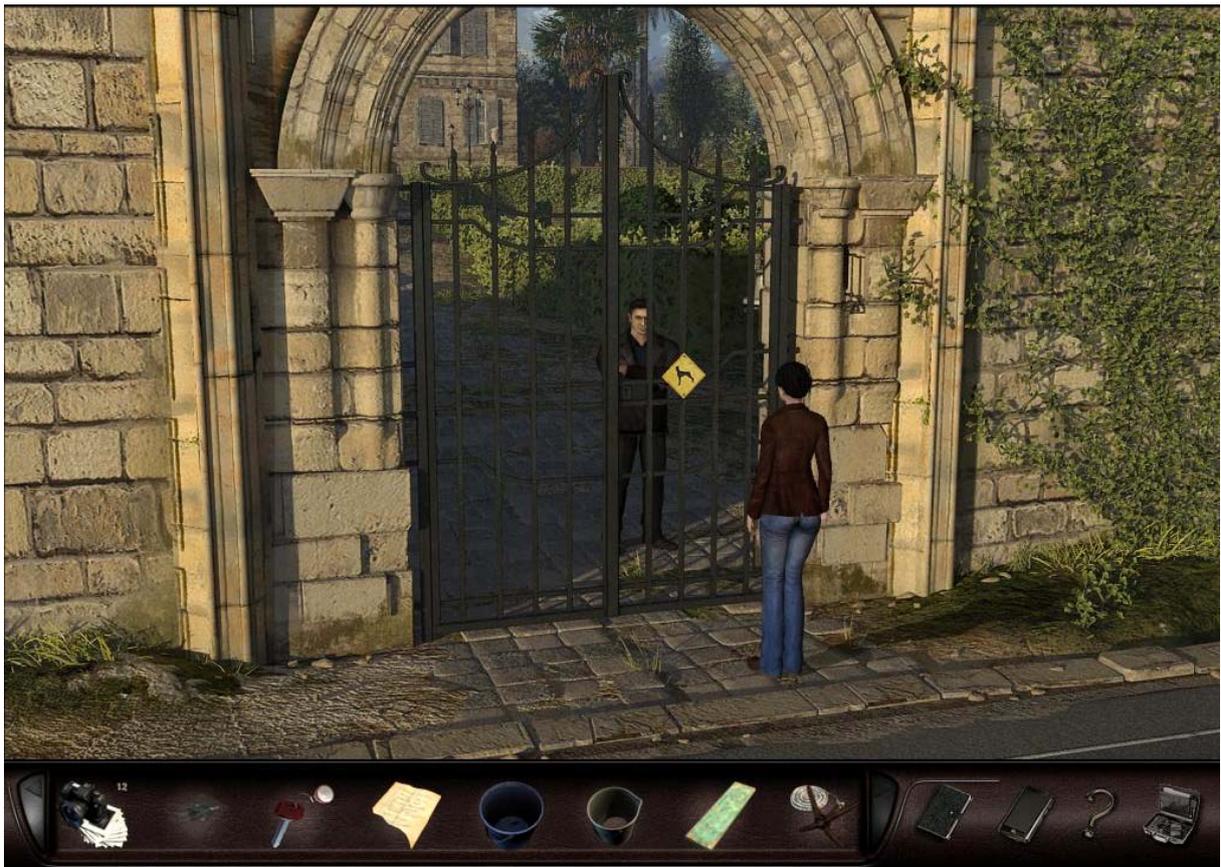
In Marseille angekommen, gehen wir nach unten an den Bootsanleger u. erleichtern das kaputte Boot um ein **Seil**, einen **Eimer**, einen **Eimer ohne Boden** u. ein **grünes Brett**. Den Eimer untersuchen wir u. finden einen **Schraubendreher**.



Wir gehen zum nächsten Boot u. vertäuen es mit unserem Seil.



Nun klettern wir auf das Boot, hieven den **Anker** u. nehmen ihn u.  
unser **Seil** mit!  
Beides verbinden wir nun zu einem **Wurfanker** u. gehen zum Tor.



**Wir klingeln u. reden mit dem Gorilla von Monsieur Carnot.  
Dieser lässt sich nicht erweichen, uns ohne Termin in Haus zu  
lassen, also müssen wir uns etwas einfallen lassen.  
Wir gehen nach links u. schauen in die Telefonzelle.**



Hier finden wir eine **Filmdose**, einen **großen** u. einen **kl. Stein**.  
Wir öffnen die **Filmdose** u. finden einen **Saughaken** darin.



Nun schauen wir uns die **Mauer** an, überlegen wie wir sie  
bezwingen könnten u. gehen zum **Bootsanleger**.  
Hier füllen wir unsere **Filmdose mit Meerwasser** u. gehen zum  
**Tor** zurück.



**Hier basteln wir uns, aus dem großen Eimer, dem kleinen Eimer u. dem Brett eine kleine Aufstiegshilfe.**



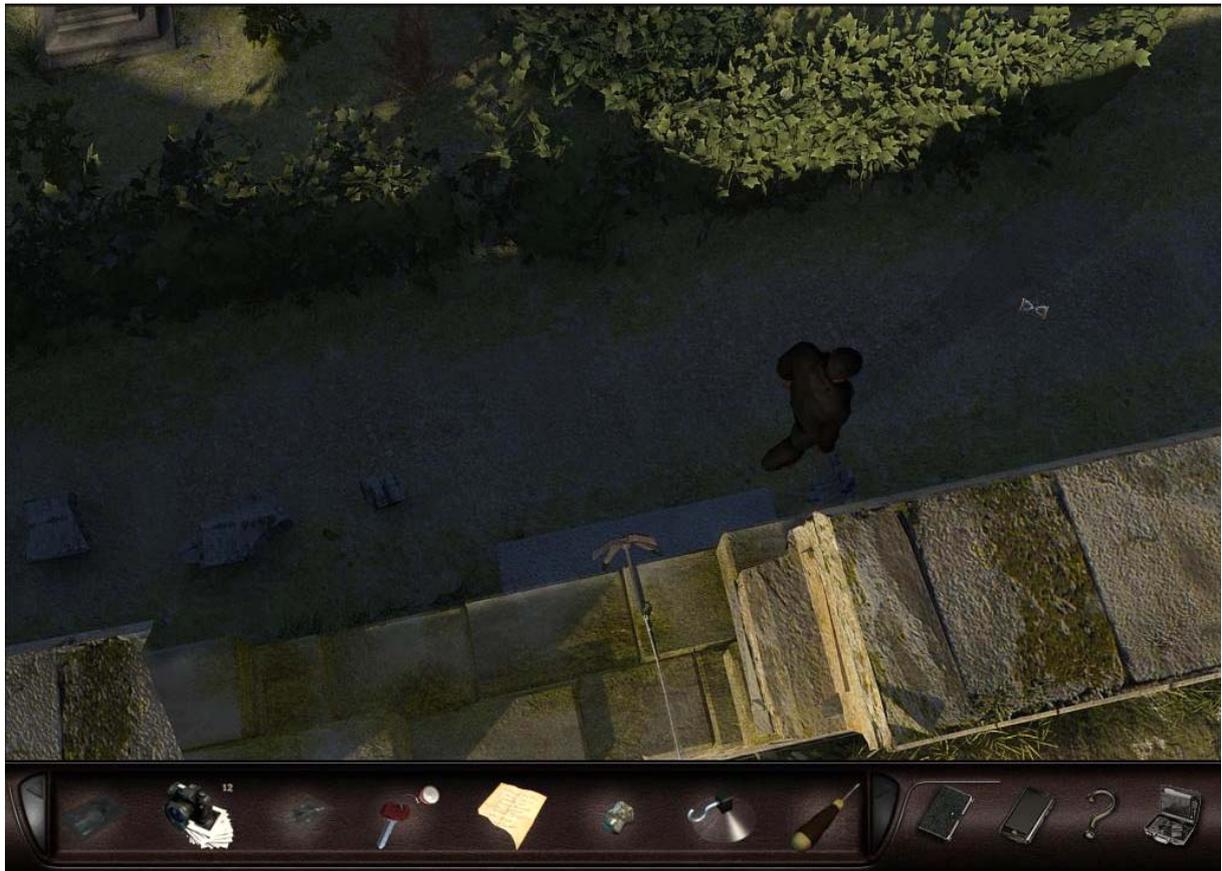
**Wir steigen darauf u. legen den großen Stein auf den Sims.**



**Nun legen wir unsere Aspirin in die Filmdose, legen sie neben den Stein u. laufen zur Mauerlücke.**



**Nachdem die Zeit abgelaufen ist, explodiert die Filmdose u. der Stein betätigt die Klingel.  
Nun ist die Wache abgelenkt, wir können den Wurfanker über die Mauer werfen u. hochklettern.**



**Wir springen runter, gehen nach rechts zum Haus u. schauen durch das Fenster der Eingangstür.**





**Hier sitzt eine Wache, an der wir wohl nicht vorbei kommen, also kümmern wir uns um das Kellerfenster.**



**Wir verbinden den Ring mit dem Schraubendreher u. dem Saughaken zu einem **Glasschneider**, kleben ihn auf das Glas des Kellerfensters u. drehen ihn.**



**Nun schlagen wir mit dem kleinen Stein das Glas heraus, öffnen das Fenster u. klettern in den Keller.**





**Hier sitzt Jack, gefesselt u. mit zugeklebtem Mund.  
Diesen Zustand ändern wir sofort u. unterhalten uns mit  
dem Totgegläubten!  
Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm u. suchen dann etwas,  
um seine Fesseln durchschneiden zu können!**



**Vorsichtig gehen wir in den Korridor!**



Die **Zeitung** nehmen wir mit u. schleichen nach oben.



**Hier sind beide Türen abgeschlossen, also schleichen wir wieder nach unten u. kontrollieren hier beide Türen. Auch hier haben wir keinen Erfolg, wir schleichen zurück u. reden mit Jack darüber.**



**Er erwähnt, dass die eine Wache einen Schlüssel in der Küche verloren hat u. dass er wahrscheinlich unter den Herd gerutscht ist.  
Wir gehen hin u. schauen nach (Zufallsgenerator).**



**Hier untersuchen wir alles, finden eine Münze u. bemerken einen Spalt im Fußboden.**



Wir rollen die Zeitung zusammen u. schieben damit den Schlüssel unter dem Herd hervor.

Wir nehmen den **Schlüssel** u. schleichen in den Korridor u. von hier in den 1. Stock.



Nun öffnen wir die Tür, **schließen sie hinter uns** wieder ab u. gehen in die Bibliothek.



Hier sehen wir uns nun gründlich um.



Wir nehmen die kleine **Statuette** u. das **Bild** u. das **hölzerne Teil** vom Kamin u. sehen uns alles an.



Dann hat Louis also einen Bruder! Das Armband ... Ich habe ein ähnliches in dem Gulli gefunden. Vielleicht ist es das gleiche.

**Nun wenden wir uns der rechten Regalseite zu.**



**Wir gehen näher ran u. räumen die Bücher aus.**

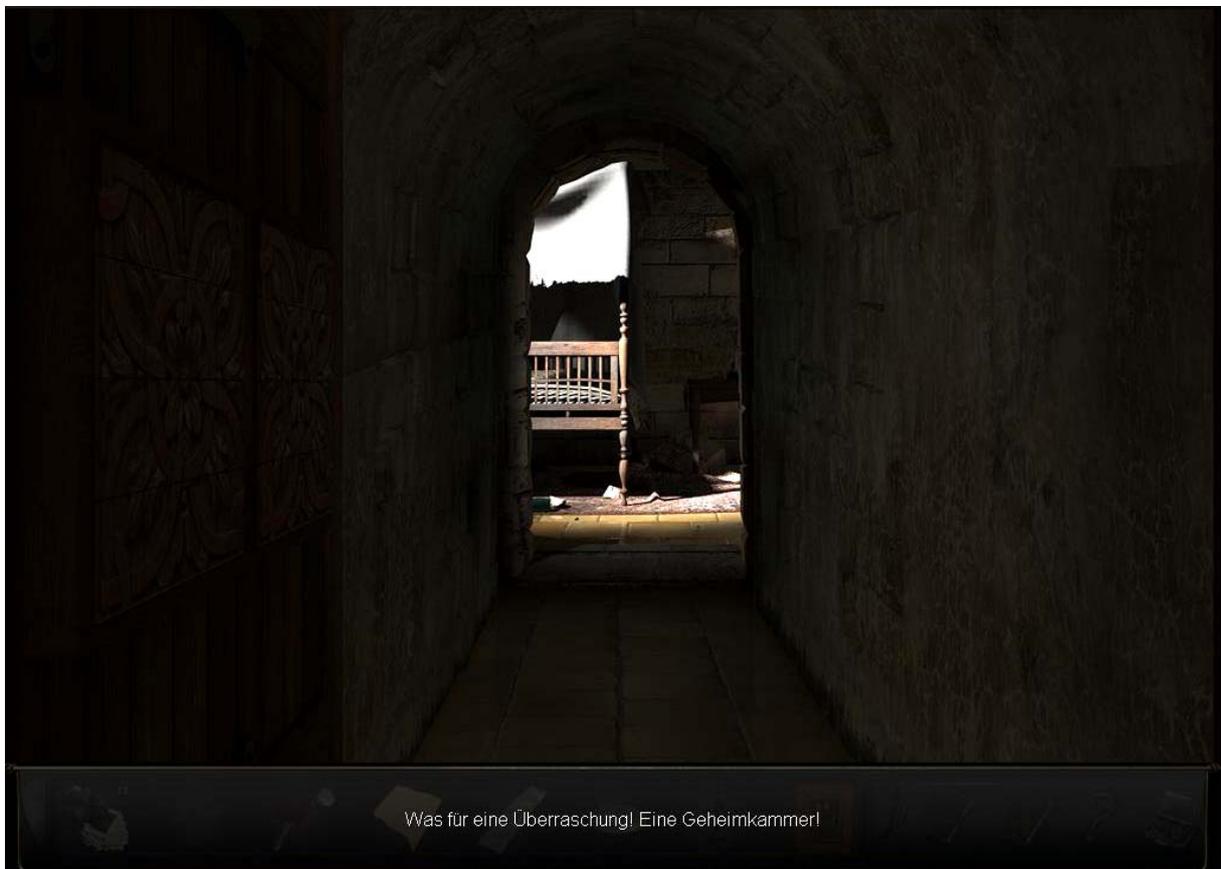


**Dahinter verbirgt sich, was für eine Freude, ein Schiebepuzzle!**

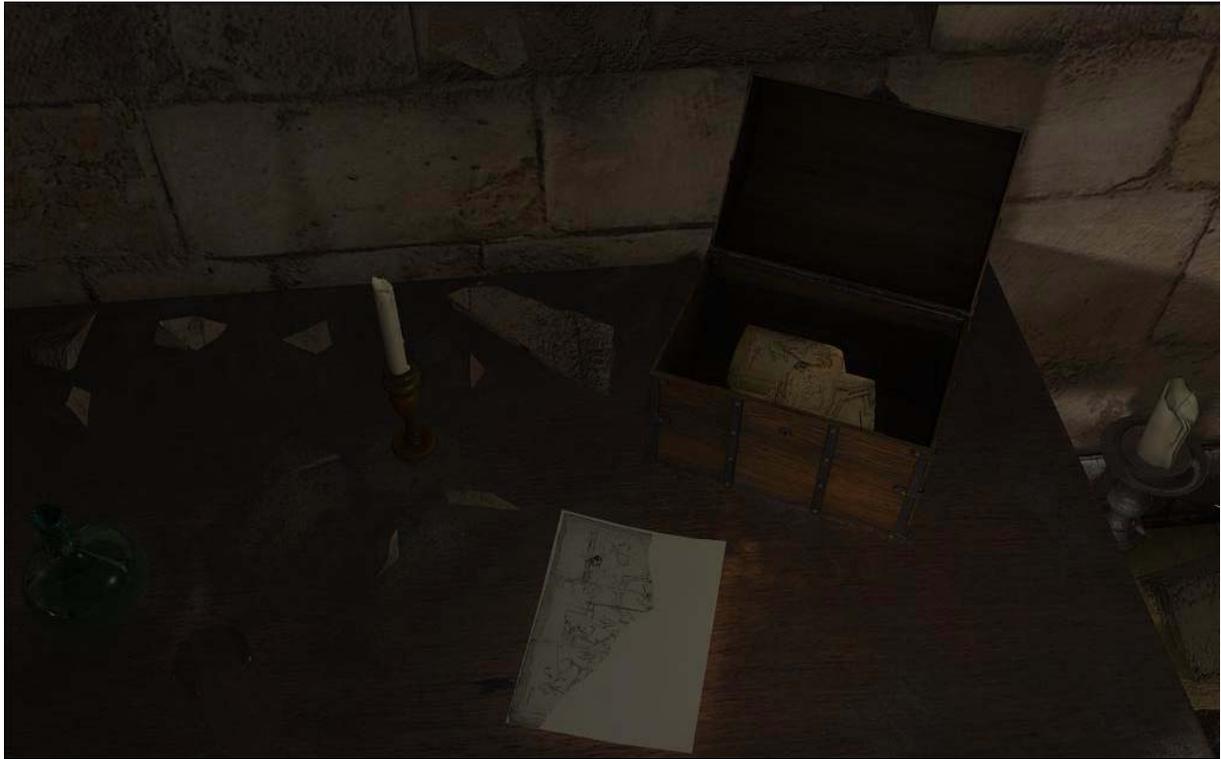


**Haben wir es nach langem Fluchen geschafft, setzen wir das letzte Teil ein u. ein Geheimgang öffnet sich!**

**Für Entmutigte steht, unter <http://www.gamepad.de/loesungen> ein Savegame zur Verfügung.**



**Neugierig gehen wir in die Geheimkammer u. hier zum Schreibtisch.**



In der Kassette finden wir ein weiteres **Kartenteil**, nehmen es an uns, fügen es an das erste Teil u. kleben beide Teile zusammen!



Nun wickeln wir den Plan um die Statuette, u. befestigen das Ganze mit Klebeband!  
Damit gehen wir zurück in die Bibliothek u. werfen die Statuette aus dem Fenster.



**Nun gehen, bzw. wollen wir wieder in den Keller gehen.  
Daraus wird aber leider nix, denn wir bekommen lieben Besuch!**





Sieh mal, was die Hunde aufgestöbert haben!

**Wir unterhalten uns mit den netten Herren, was aber nicht viel bringt!  
Sie lassen uns laufen u. jagen die Hunde hinter uns her.**



**Wir spurten durch den Garten, heben die **Statuette** auf u. springen ans Seil.**

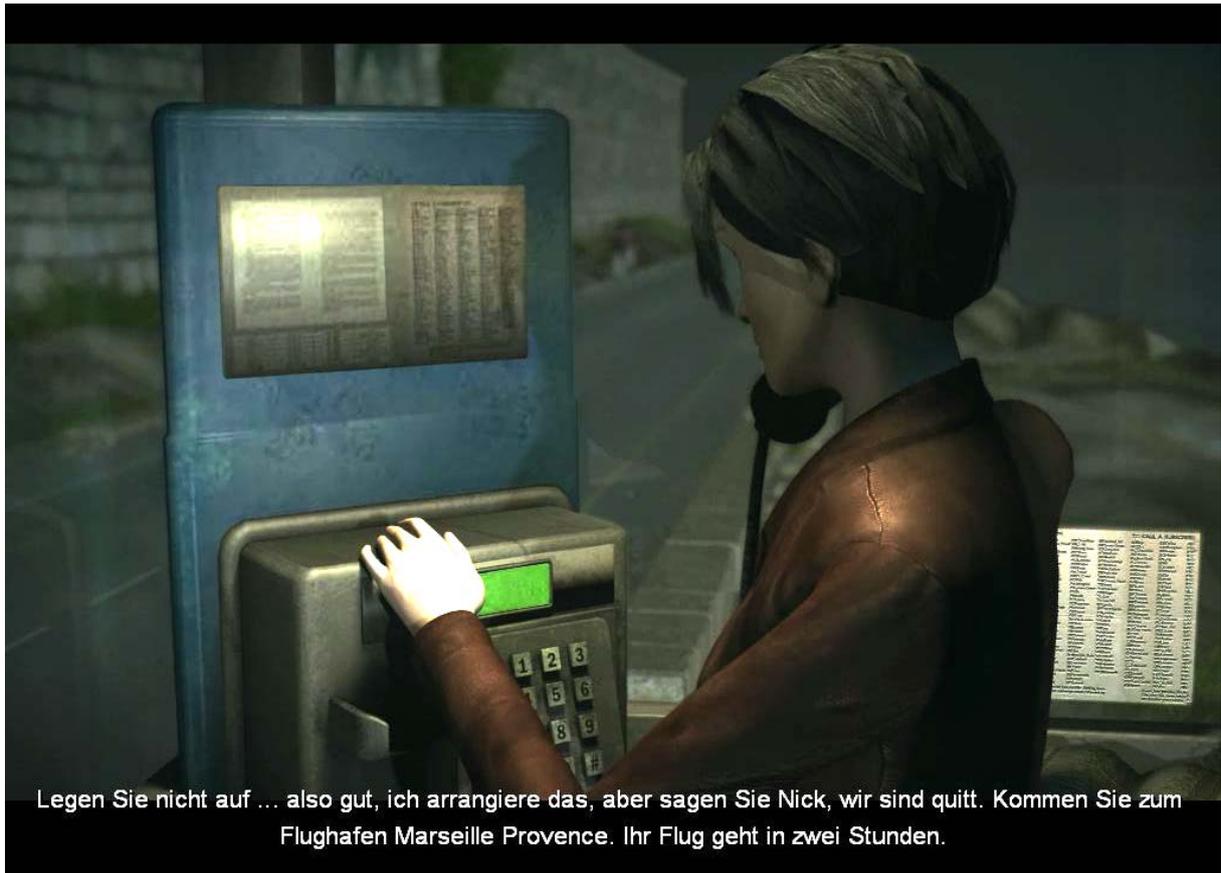


**Im letzten Moment zieht uns Nick nach oben u. wir sind gerettet.  
Wir unterhalten uns mit ihm u. sagen, dass wir unbedingt nach  
Kuba müssen.  
Er gibt uns eine Telefonnummer u. geht.**



Das willst du nicht wissen. Ruf diese Nummer an: 509263409.

**Nun gehen wir zur Telefonzelle u. hoffen dass sie funktioniert.**



Legen Sie nicht auf ... also gut, ich arrangiere das, aber sagen Sie Nick, wir sind quitt. Kommen Sie zum Flughafen Marseille Provence. Ihr Flug geht in zwei Stunden.

**Sie funktioniert, unsere Bitte wird nicht abgeschlagen u. wir fahren zum Flughafen.**



**Ende Teil 4**

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!