

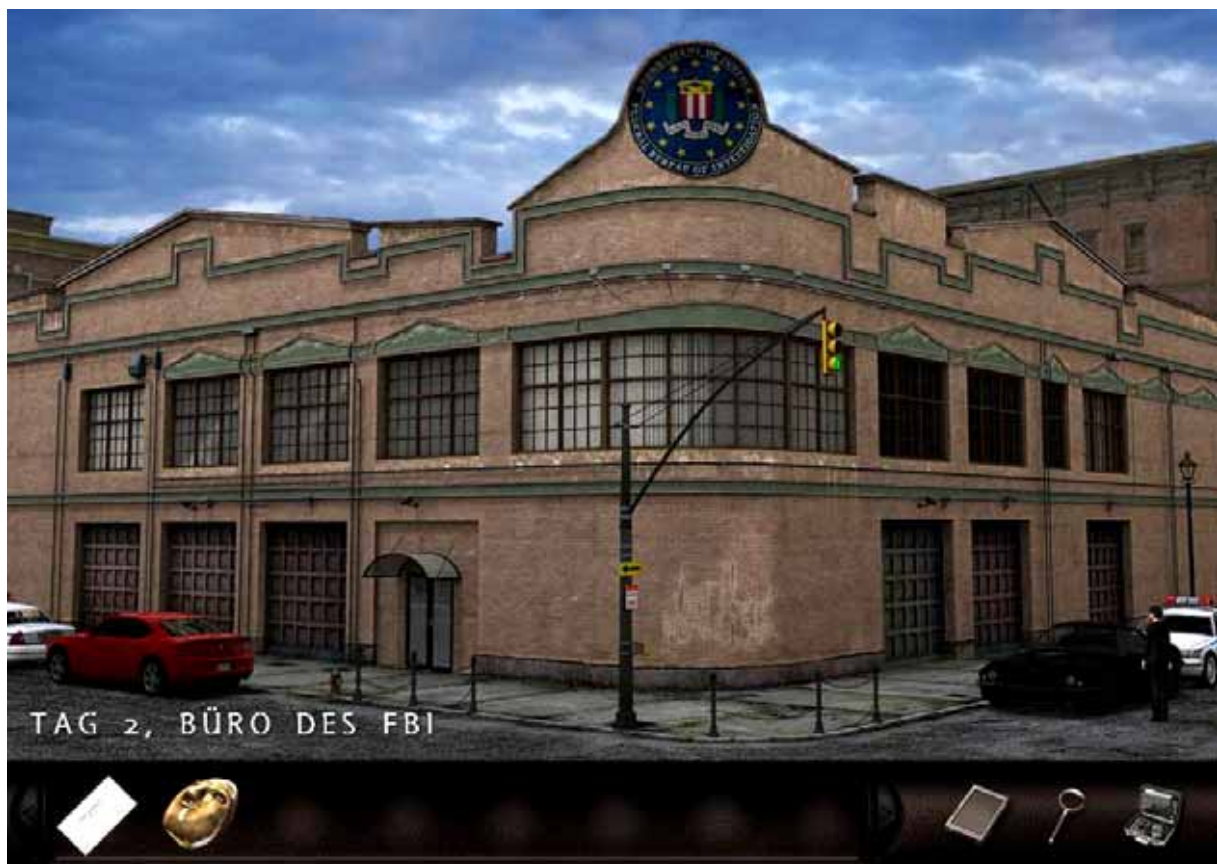
DIE KUNST DES MORDENS

GEHEIMAKTE FBI

Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nach einer ziemlich unruhigen, von Alpträumen erfüllten Nacht, machen wir uns auf den Weg zum Dienst.

Als Erstes müssen wir den Statuettenkopf im Depot verstauen.

Aber ohne Magnetkarte ist dieses nicht möglich.



Also statten wir RUTH einen Besuch ab.
Diese hat schon eine Magnetkarte für uns auf den Schreibtisch gelegt.





Hier finden wir ein schönes **ORIGAMI**, in der Form eines Bootes.
Wir stecken es ein u. falten es auseinander.
Es ist eine **Stadtkarte** u. der Ort an dem SCOTT getötet wurde ist mit
einem Kreis markiert.
Und die Zeit ist mit 4.30 PM angegeben.
Ob sich NICK um diese Zeit mit uns treffen will, überlegen wir u.
gehen ins Depot.



Hier legen wir den Statuettenkopf ins Regal u. schauen uns um.



Wir schauen noch in die Box einer Schneiderin, fassen aber nichts an.



Mit JAMES Box verfahren wir ebenso, verlassen das Depot u. gehen zum Chef.



Wir stehen ihm Rede u. Antwort u. erhalten den Auftrag ins Museum zu fahren u. den Verbleib des Messers zu klären.

Außerdem müssen wir WARRENS Alibi überprüfen.

In einem weiteren Gespräch erwähnen wir die Visitenkarte von ALLAN BRAINFORD u. werden gebeten ein Täterprofil zu erstellen.

Nun verlassen wir das Büro und gehen nach unten.



Hier rufen wir BRANFORD an, können ihn aber nicht erreichen. Bei WARREN haben wir mehr Glück, wir verabreden uns mit ihm im Museum u. bitten ihn BRANFORD zu kontaktieren.

Das tut er auch u. teilt uns mit, dass sich BRANFORD schon im Museum aufhält.



Hier unterhalten wir uns ausführlich mit WARREN der über unsere, gestrige Kelleruntersuchung, ziemlich ungehalten ist. Er teilt uns auch mit, dass es gestern im Konzert war u. deshalb sein Handy ausgeschaltet hatte. Das könnte auch BRANFORD bestätigen, den wir nun in der Orangerie besuchen.



BRANFORD bestätigt WARRENS Aussagen u. fällt auch auf unseren Trick nicht herein.

Er hat auch sämtliche Opfer gekannt, hat Angst das nächste Opfer zu sein u. murmelt den Namen HUAQUERO (Grabräuber)!
Nach diesem Gespräch gehen wir zurück zu WARREN.



Auf dem Wege zu WARREN bemerken wir, dass eine Figur ziemlich kopflos in der Vitrine steht u. sprechen ihn darauf an.



Leider gibt uns WARREN die Figur nicht zur Untersuchung heraus.
Also fahren wir wieder ins Büro, um uns ein diesbezügliches
Dokument ausstellen zu lassen.

**Sollten wir schon die Vase aus der Orangerie mitgenommen
haben, müssen wir sie wieder zurückstellen.
Andernfalls können wir das Museum nicht verlassen!**



Hier bitten wir RUTH das Dokument auszustellen.
Da sie kein passendes **Formular** hat, gehen wir ins Lager u. holen es.



Nun geben wir RUTH das Formular u. gehen zum Chef.
Ihm erzählen wir von unseren Ermittlungen u. er weist RUTH an, das
Schreiben aufzusetzen.
Wir verlassen das Büro, nehmen das Schreiben mit u. fahren zurück
ins Museum.





Hier geben wir WARREN das Gewünschte u. wir erhalten die Genehmigung, die Figur mitnehmen zu dürfen.
Da die Vitrine verschlossen ist, gehen wir zum Pförtner u. bitten ihn um Hilfe.
Dieser entriegelt die Tür per Knopfdruck.



Jetzt können wir die Tür öffnen u. die Statuette entnehmen.
Nun blinken einige Lämpchen, wir stellen die Statuette wieder zurück u. gehen in die Orangerie.



Hier nehmen wir die rechte **Vase** mit u. gehen an die linke Seite.



Dort nehmen wir **2x Blumenerde** mit u. füllen sie (falls wir es nicht schon gemacht haben) in die Vase u. gehen zurück zur Vitrine.



Bei der Wahl der Vasen könnte ein Zufallsgenerator im Spiel sein!

Nun tauschen wir die **Statuette** gegen die Vase aus, die Alarmanlage ist beruhigt u. wir verlassen das Museum u. fahren zu unserer Verabredung mit NICK.



DEMOANFANG



Leider ist NICK nicht da, oder schon wieder fort u. wir machen uns allein auf, um das Haus zu untersuchen.



Da es hier ziemlich duster ist, müssen wir zuerst einmal für Licht sorgen u. gehen nach links.
Hier irgendwo müsste NICK sein.



Wir befinden uns in einer verdreckten Küche u. schauen in den, nicht minder verdreckten, Kühlschrank.

Das einzig Brauchbare ist eine **Pulle Whisky**.

Nun verlassen wir wieder die Küche, gehen in die gegenüber liegende Wohnung u. hier ins Bad.



Hier nehmen wir den Gummistöpsel mit u. gehen in den nächsten Raum.



Hier nehmen wir die **Drahtbürste** u. untersuchen sie im Inventar. Dabei erhalten wir eine handvoll **Drähte**, verlassen die Wohnung, gehen den Gang nach unten u. in die Wohnung Nr. 9.



Vorsichtig betreten wir die Wohnung.



Wir hören ein Geräusch, ziehen unsere Waffe u. gehen ins Nebenzimmer.



Verdammt, leben wir nicht in einem freien Land? Hä, wollen Sie mich erschießen?

Dabei erschrecken wir JOEL TATUM, der hier seinen Rausch ausschläft, fast zu Tode.



Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm.
Er kann sich nicht mehr so richtig erinnern u. ist nicht bereit das
Gebäude zu verlassen.
Wir bieten ihm unseren Whisky an, aber er mag diese Sorte nicht.



Nun denn, tricksen wir TATUM eben aus!
Wir nehmen die **leere Flasche** mit dem abgeschlagenen Hals u. gehen
zurück in die Küche.



Hier stecken wir den Gummistöpsel in die Spüle, legen die leere Flasche hinein u. drehen den Wasserhahn auf.
Das **Etikett** löst sich, wir nehmen es, pappen es auf die Whiskypulle u. geben sie TATUM.



Seine Synopsen kommen wieder in Schwung u. er gibt uns einen **Papiervogel**.
Wir falten ihn auseinander u. können NICKS Schrift erkennen.
Hier steht: JAMES MOBILE!



Nun geht TATUM u. wir finden eine **durchgebrannte Sicherung** auf dem Sofa.

Wir stecken sie ein, gehen auf den Flur u. zum Sicherungskasten.



Im Inventar reparieren wir die Sicherung mit Hilfe der Drähte u. schrauben sie wieder ein.



Es knallt u. funkt, die Sicherung ist wieder kaputt.
Nun machen wir uns auf die Suche nach der Ursache u. werden in der
Küche fündig.



Mit Hilfe des Zettels ziehen wir den Stecker aus der Dose u. gehen
wieder zum Sicherungskasten.
Wieder reparieren wir die Sicherung, schrauben sie ein u. Bingo, das
Treppenlicht funktioniert wieder!



Wir gehen die Treppe nach oben, bemerken etwas auf dem Treppenabsatz u. schauen genauer hin.



In einer Dielenspalte sehen wir das Handy von JAMES u. versuchen es zu bergen!



Wir schieben die defekte Bürste in den Schlitz u. können so **JAMES SCOTTS Handy** erreichen u. anschauen.
Es ist bei der Schießerei beschädigt worden u. der Akku ist kaputt.
Wenn wir einen Akku hätten könnten wir, falls die Elektronik in Ordnung ist, das Handy benutzen.

ENDE der Demo

Nun fahren wir wieder zurück ins Büro



Hier gehen wir direkt ins Depot, um unsere kopflose Statuette zu deponieren!



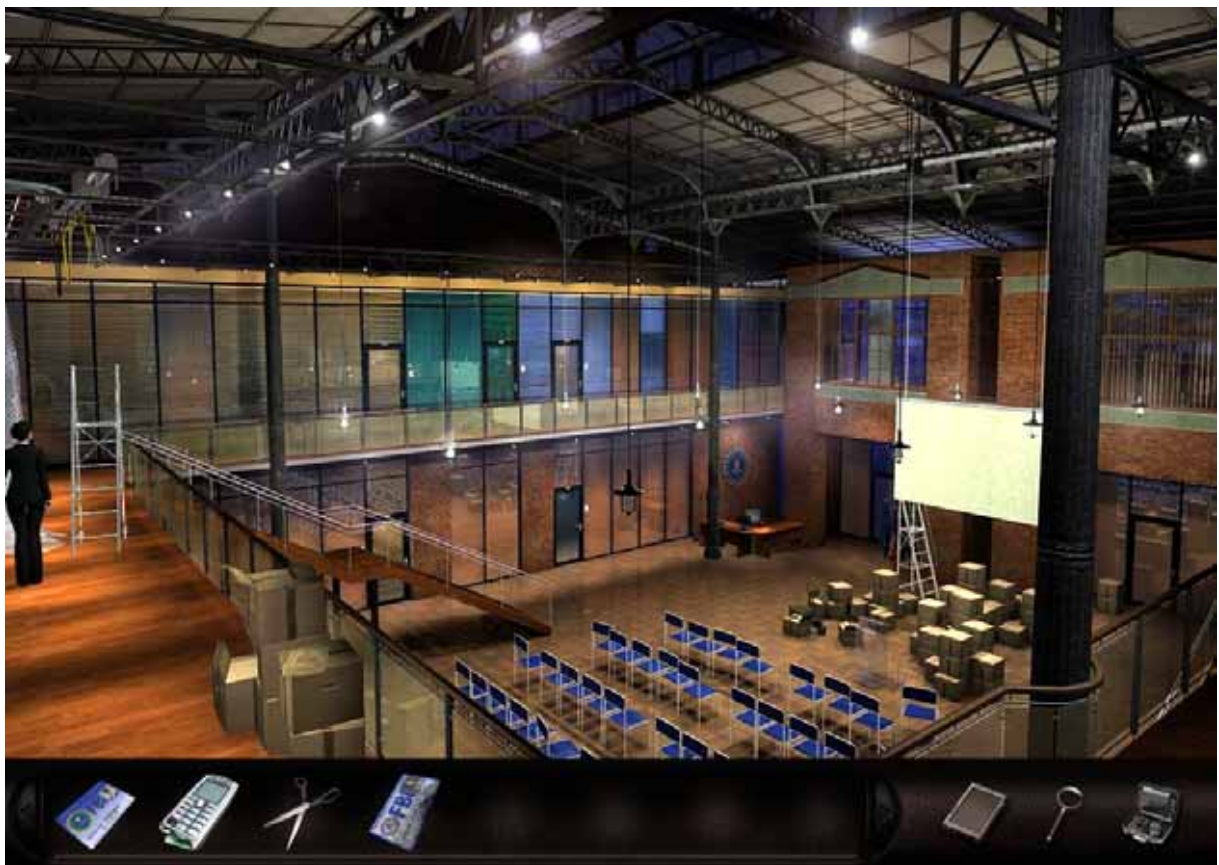
Das tun wir auch u. bemerken dabei, dass der goldene Kopf, den wir Letztens hier deponiert hatten, verschwunden ist.



Nun schauen wir in die Box der Schneiderin, entnehmen ihr die **Schere**. u. öffnen JAMES Box.



Wir nehmen **JAMES Ausweis** mit, verlassen das Depot u. gehen nach oben.



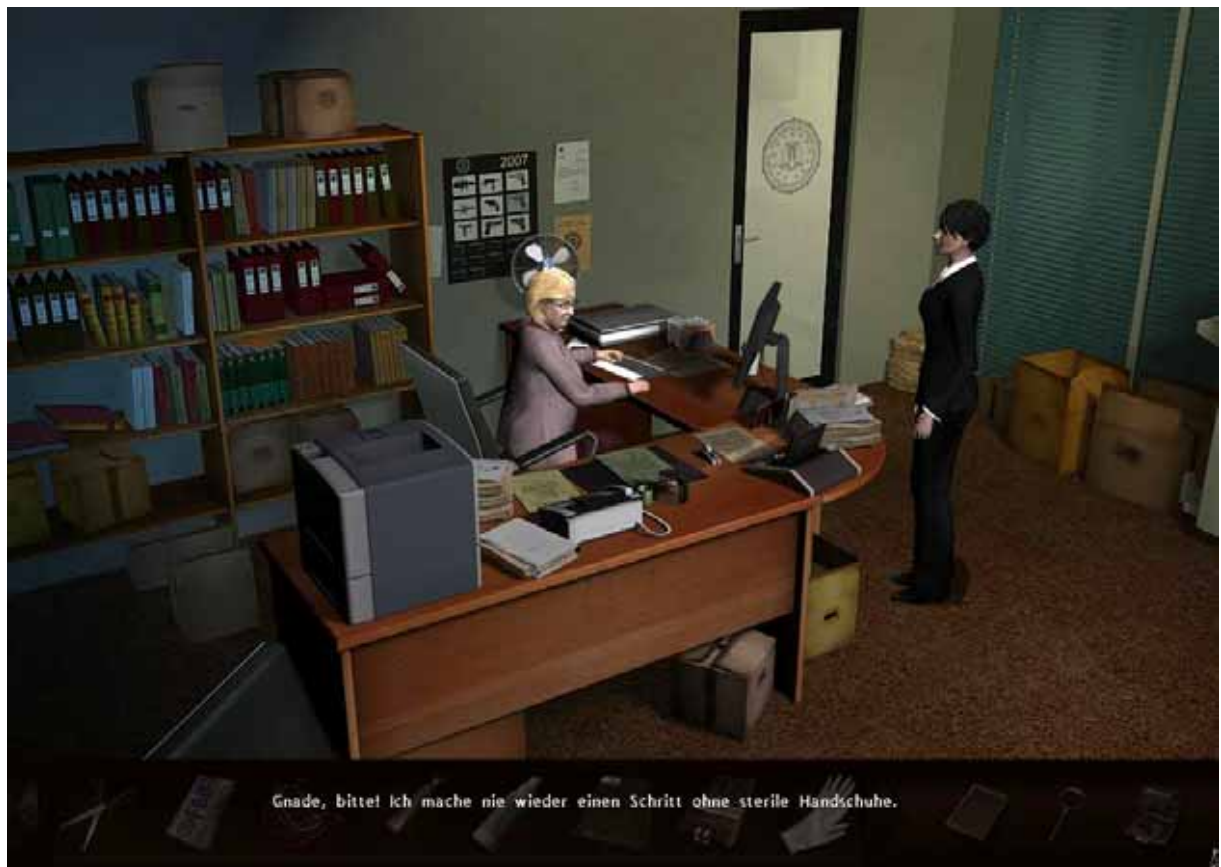
Hier bemerken wir einige herunterhängende Kabel, stellen die Leiter darunter u. klettern nach oben.



Den „Gordischen Knoten“ zerschneiden wir mit der Schere u.
kommen so in den Besitz von einigen **Kabelenden**.
Wir steigen wieder nach unten, stellen die Leiter wieder an ihren Platz
u. gehen ins Lager.



Hier stecken wir uns, **UV-Lampe, LUMINOL, Plastikbeutel,**
Batterie u. Handschuhe ein.
Nun gehen wir zu RUTH.



Wir fragen sie nach dem goldenen Kopf.
Dieser wurde zur Untersuchung geschickt, kommt aber morgen
wieder zurück.
Eventuelle Spuren haben wir, wie peinlich, durch das Nichttragen von
Gummihandschuhen vernichtet.
Nun verlassen wir das Büro u. gehen ins Labor.





Rechts von uns steht ein Glas mit Wattestäbchen.
Wir nehmen einige **Wattestäbchen** heraus u. reinigen damit den
Ausweis von SCOTT.

Das **dreckige Wattestäbchen** behalten wir u. schauen uns das
Ergebnis der Reinigung an.

Es lautet: **Nummer XFAD 8673.**

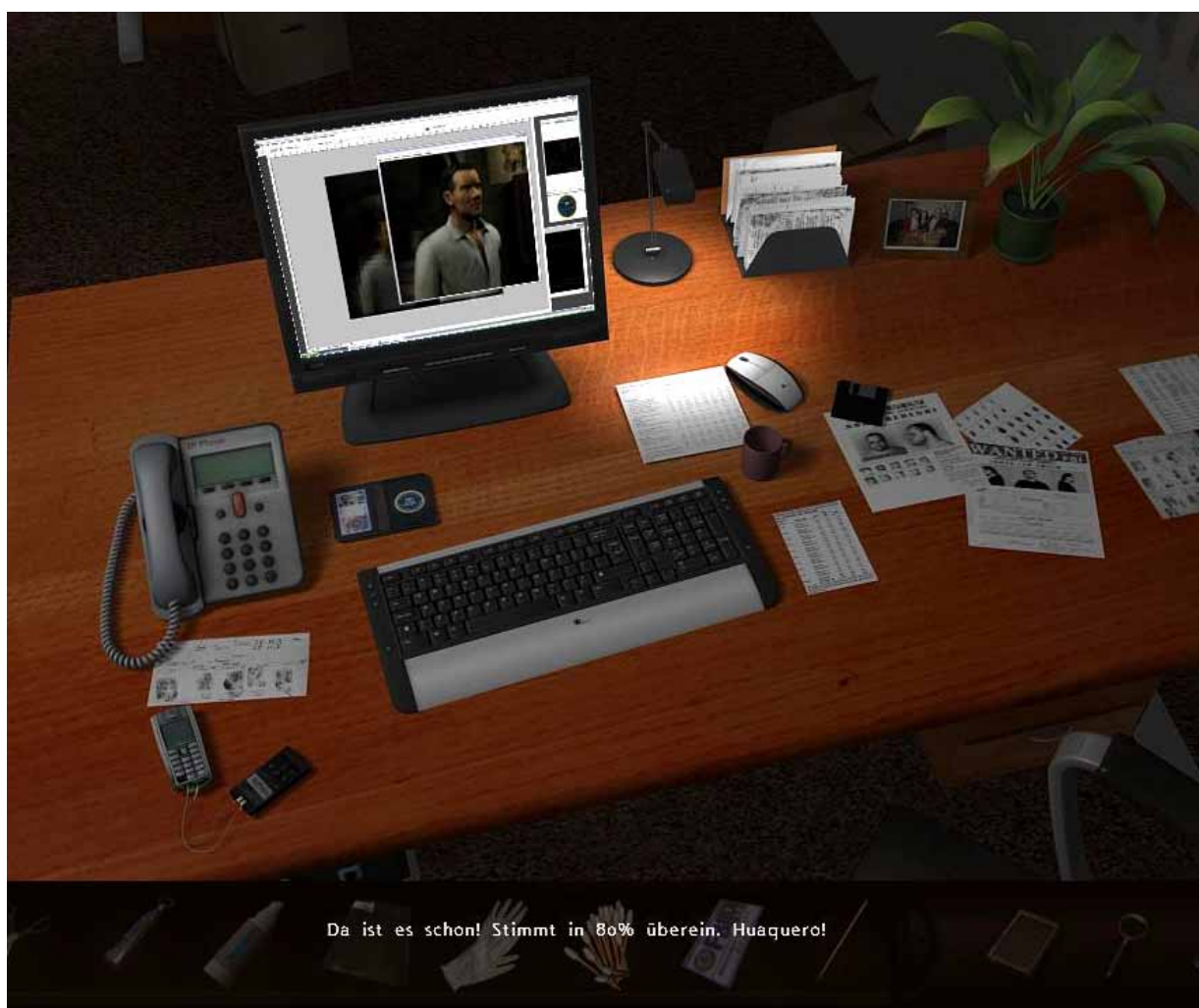
Das wäre erledigt u. wir gehen zurück ins Büro u. schauen uns die
Fotos auf der Pinwand an.





Hier legen wir das Handy u. die Batterie auf den Tisch.
Dann stellen wir eine Kabelverbindung her u. das Handy
erwacht zum Leben.

Nun möchte es noch eine PIN Nummer haben, wir geben
8673 (Nummer von SCOTTS Ausweis) ein u. bestätigen.



Auf dem Foto können wir HUAQUERO, einen Verdächtigen bei einem Raubüberfall erkennen.
Der Fall wurde aber eingestellt.
HUAQUERO saß ½ Jahr wegen Diebstahl im Bundesgefängnis u. gilt als ein lokaler Drogenboss.

Hier gibt es noch einen Querverweis:
Sein Lokal stand unter der Beobachtung von Agent SCOTT!

BRANFORD ging es also nicht um einen Grabräuber, sondern um diesen Gangster!

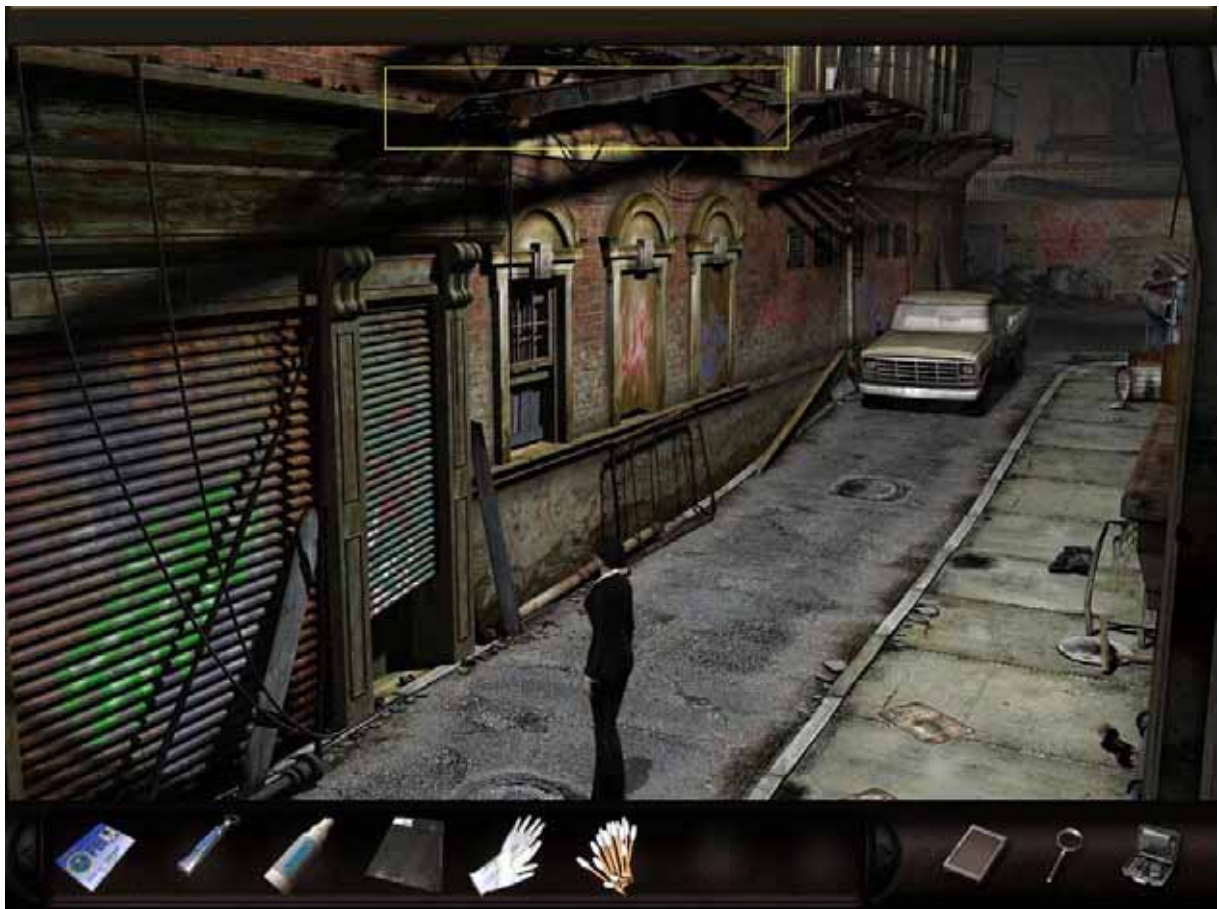
Wir verlassen das Büro und fahren zum Gangsterunterschlupf.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier gehen wir rechts in die Gasse u. bemerken eine Feuerleiter.



Leider können wir sie nicht erreichen u. gehen weiter zum Auto.



Vor dessen Hinterrad liegt eine **Brechstange** die wir entfernen.
Wir steigen ein, lösen die Handbremse u. lassen den Wagen unter die
Feuerleiter rollen.



Mit Hilfe der Brechstange ziehen wir die Feuerleiter nach unten,
klettern hoch u. stehen auf einem Balkon.



Wir gehen zum Fenster u. können ein sehr interessantes Gespräch belauschen!
Nun schauen wir uns die Klimaanlage an u. demolieren sie mit Hilfe der Brechstange.



In der Bude beginnt es zu stinken, einer der Gangster öffnet ein Fenster u. wir klettern in die Höhle des Löwen!



Da wir nicht weiter in den Raum gehen können, nehmen wir unser PDA u. machen ein Foto von der, auf dem Sofa liegenden, Tasche.

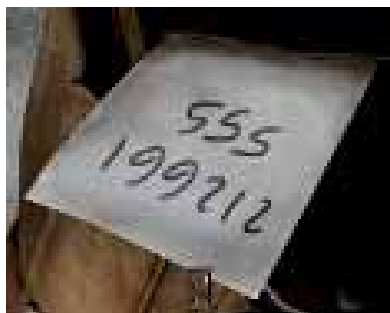


Leider können wir darauf nicht erkennen was auf dem Zettel steht!
Also gehen wir bis zu den Kartons u. machen ein zweites Foto.



Nun können wir eine Telefonnummer erkennen, die hier allerdings auf dem Kopf steht!

Die richtige Nummer lautet: 555 199212





Wir rufen die Nummer an u. der Gangster verlässt das Nebenzimmer.
Bei der Telefonnummer ist wieder ein Zufallsgenerator im Spiel.

Nun gehen wir ins Nebenzimmer u. öffnen die Schranktür.
Hier können wir die Rückwand verschieben u. kommen so in einen
geheimen Raum.





Hier erfolgt eine automatische Speicherung, was wohl nichts Gutes zu bedeuten hat!
Hinter uns befindet sich ein Bild mit dem Namen „Morgenkühle“.



Wir schauen es uns an u. finden dahinter einen Hebel
u. wollen ihn bewegen.
Leider geht das nicht u. wir schauen uns weiter um.



In einer Schublade finden wir ein **Ritualmesser** u. nehmen es, um
keine Spuren zu zerstören, mit den Handschuhen heraus.
Das war hier unser letzter Akt, denn bei uns geht das Licht aus!



Wir werden niedergeschlagen, an einen Stuhl gefesselt, verhört, mit dem Tode bedroht u. schließlich, allein gelassen.



Nun müssen wir versuchen, ohne dass die Wache etwas bemerkt, zu unseren Sachen zu gelangen.
Das wäre ja kein Problem, wenn die Dielenbretter nicht so fürchterlich knarren würden u. die Wache uns beim dritten Knarren zu unseren Ahnen befördern würde!
Also versuchen wir unser Glück.



Nachdem wir uns befreit u. unsere Sachen wieder eingesackt haben, verlassen wir den Raum durch den Kleiderschrank, schließen ihn ab u. gehen zur Kommode.



Das Ritualmesser ist noch da u. wir wenden das LUMINOL darauf an. Dann nehmen wir die UV Lampe u. stellen Blutspuren fest. Ordnungsgemäß verpacken wir, mit Hilfe der Handschuhe, das **Ritualmesser** in eine Plastiktüte u. schauen uns weiter um.



Wir schieben den Teppich an die Seite, sehen eine Falltür u. wollen sie öffnen.

Das gelingt uns leider nicht, aber wir hören hinter uns ein Geräusch aus der „Morgenkühle“!

Wir gehen hin, legen den Hebel um u. können nun die Falltür öffnen.



Nun steigen wir nach unten u. sehen uns um.



Hier finden wir eine **Dose**, stecken sie ein u. untersuchen sie.
Sie enthält etwas Geld!
Auf der anderen Seite sehen wir einen Schlüsselkasten.

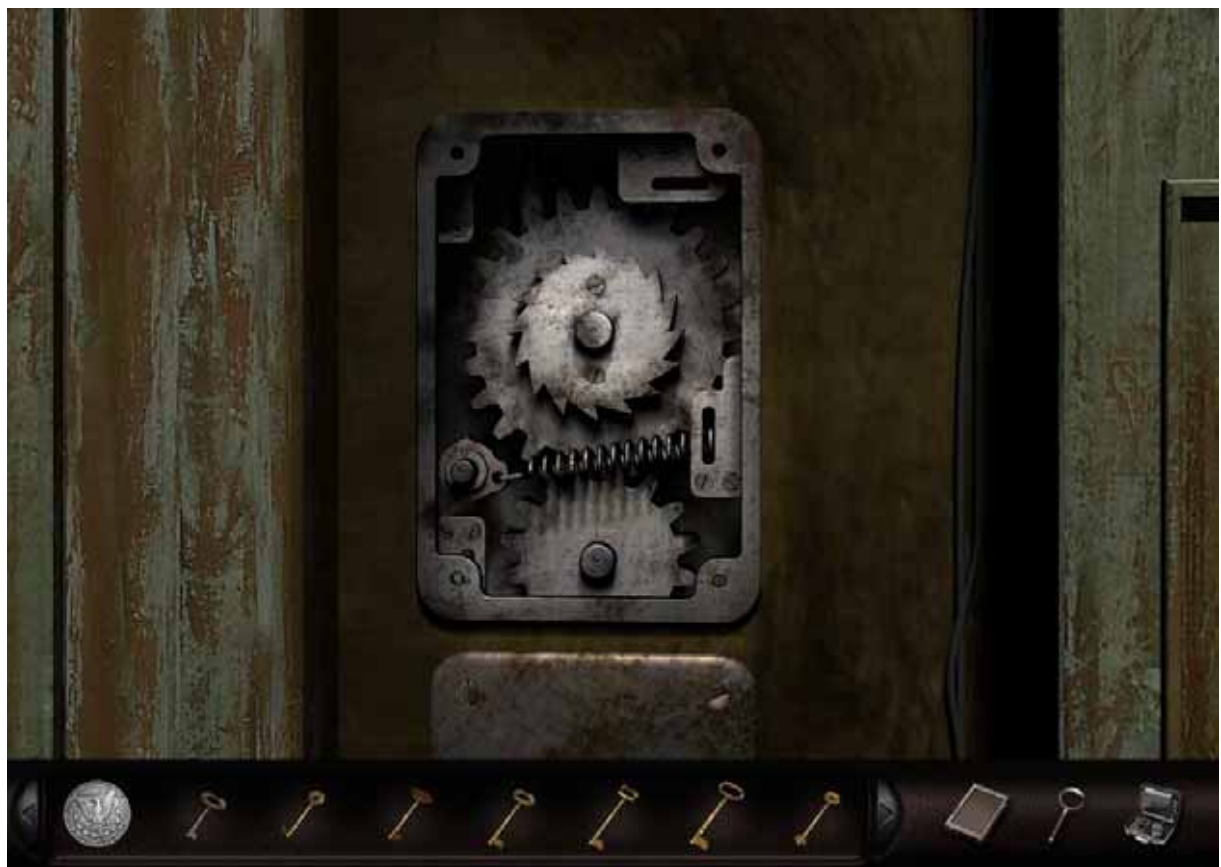


Da der Hebel fehlt, öffnen wir ihn mit einer Münze u. nehmen alle
Schlüssel heraus.
Jetzt öffnen wir die Eingangstür mit Hilfe des 1. Schlüssels
hinter der Münze.

Auch hier ist ein Zufallsgenerator im Spiel.



Nun stehen wir vor einem neuen Problem, denn wir müssen noch den
Rolladen öffnen.
Leider ist der Kurbelmechanismus defekt u. wir müssen uns etwas
anderes einfallen lassen.



Mit Hilfe einer Münze legen wir den Rollladenmechanismus frei.
Nun sehen wir, dass die Schnäpperachse beschädigt ist.
Wir nehmen den 3. Schlüssel von rechts u. reparieren das Ganze.



Auch hier spielt ein Zufallsgenerator mit!

Nun packen wir die Münze wieder in die Dose, verschließen u. stellen sie wieder an ihren Platz zurück.

Schließlich können wir nicht mit einer rasselnden Dose auf Verbrecherjagd gehen!

Nun betätigen wir die Kurbel u. kommen mit viel Glück auf die Straße.

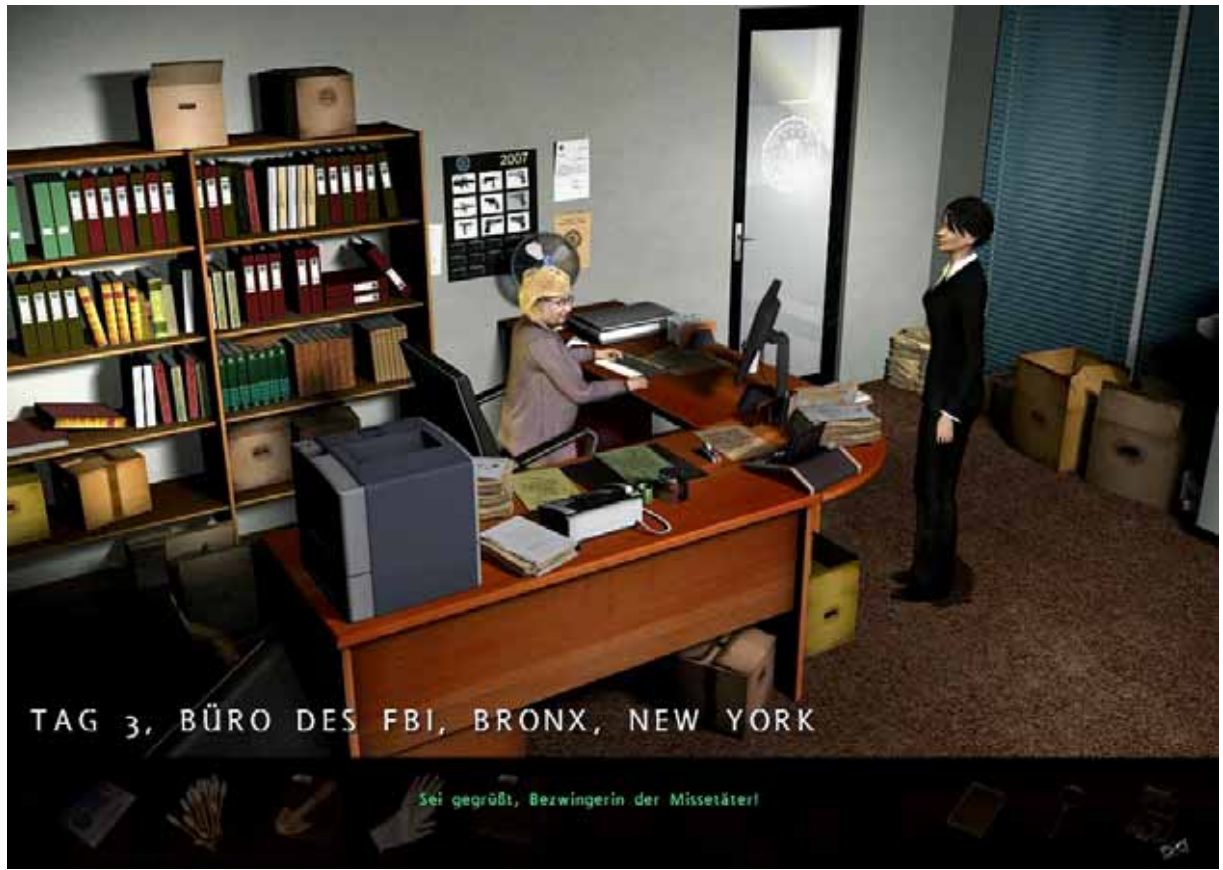




Hier heben wir unsere **Waffe** auf u. gehen nochmals zum alten Haus.



Nun sehen wir noch eine kleine Zwischensequenz u. dann geht es mit Kapitel 3 weiter.



TAG 3, BÜRO DES FBI, BRONX, NEW YORK

Sei begrüßt, Bezwingerin der Missetäter!