

DIE KUNST DES MORDENS

GEHEIMAKTE FBI

Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



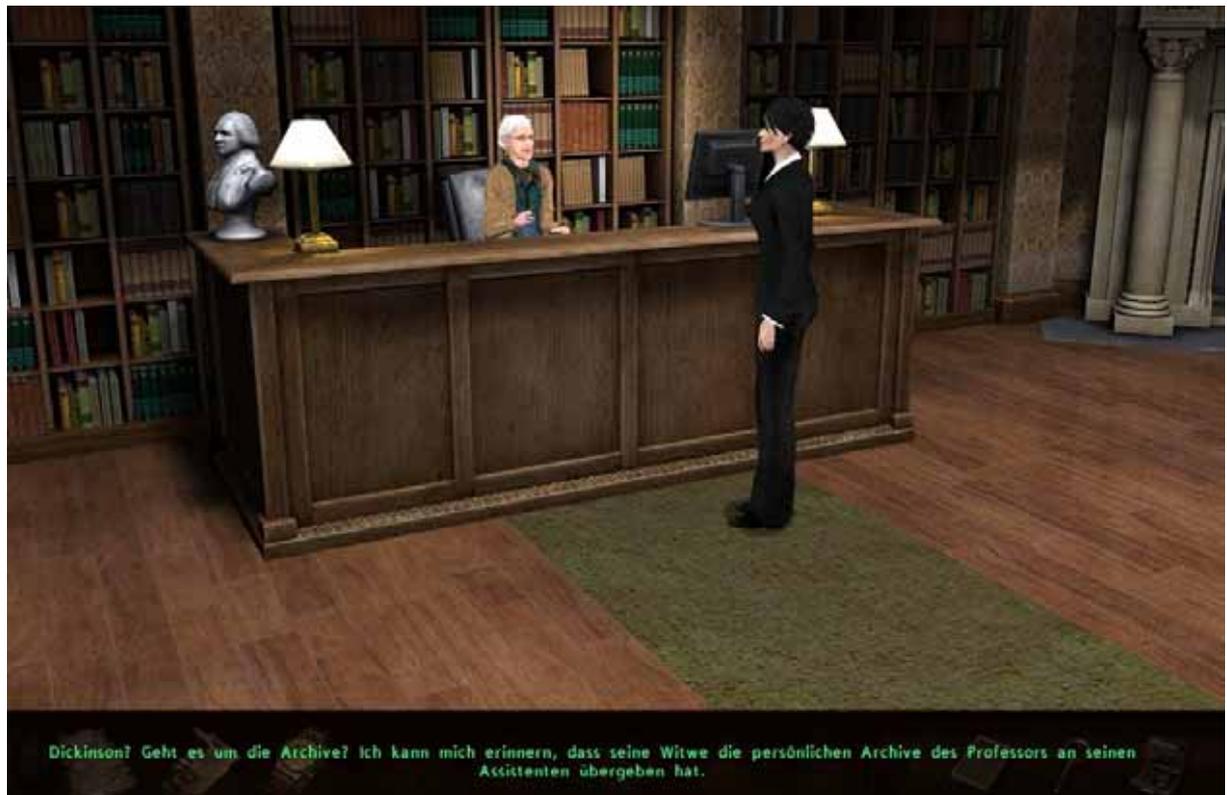
Nachdem man uns wieder einen Tag geklaut hat, gehen wir ins Büro u. reden mit RUTH.



Sie erzählt uns, dass NICK angerufen hat u. uns sprechen wollte.
Wir bedanken uns u. besuchen, mit ziemlich gemischten Gefühlen,
den Chef!



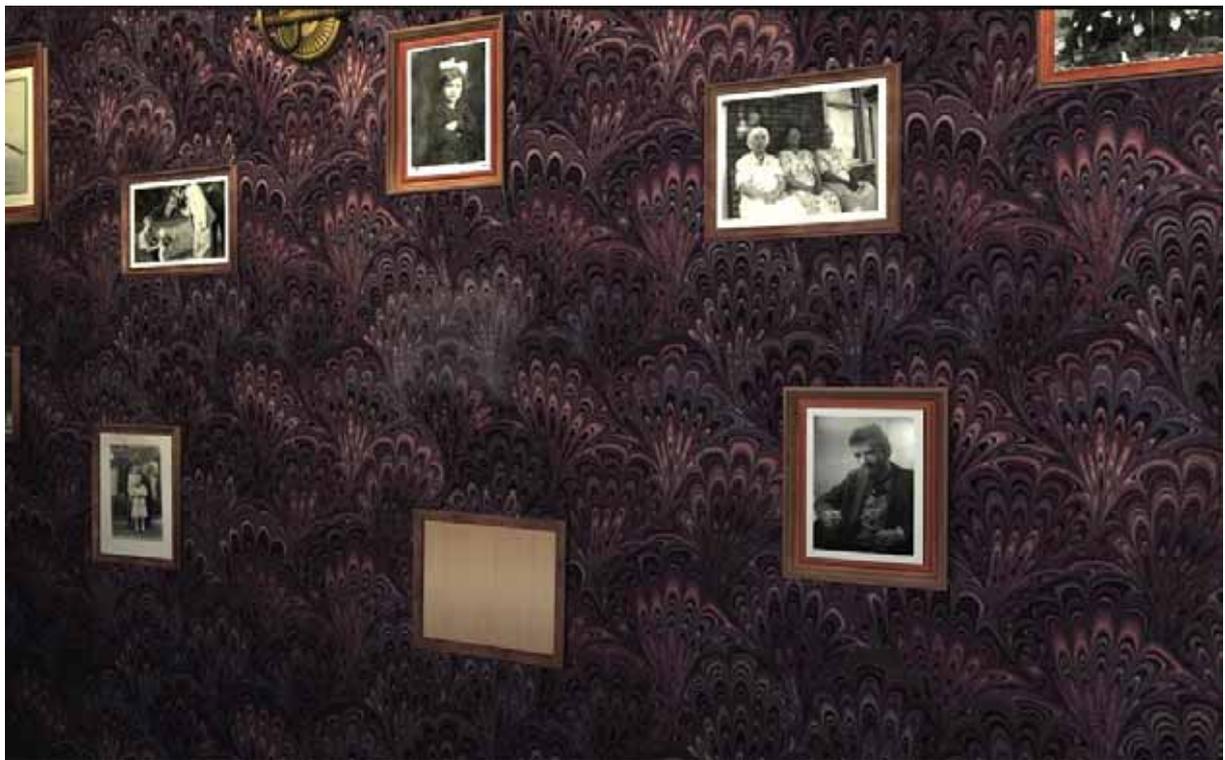
Dieser ist hocherfreut von unseren eigenmächtigen Ermittlungen, zieht
uns u. NICK von dem Fall ab u. suspendiert uns vom Dienst.
Wir fahren in die Bibliothek.



Wir bitten die Bibliothekarin festzustellen, ob es irgendwo Unterlagen über Professor DICKINSONS Expedition gibt.
Sie kann sich erinnern, dass die persönlichen Archive des Professors an seinen Assistenten übergeben worden sind.
Und das wäre WARREN!
Wir verabschieden uns u. verlassen die Bibliothek.



Nun erhalten wir eine SMS von Nick u. fahren zum Haus des Maklers.



Hier schauen wir uns nochmals die **Fotos** an u. nehmen das Untere mit.

Wir drehen es um u. können eine Widmung erkennen.

Für John von seinem Freund NOEL RACHES.

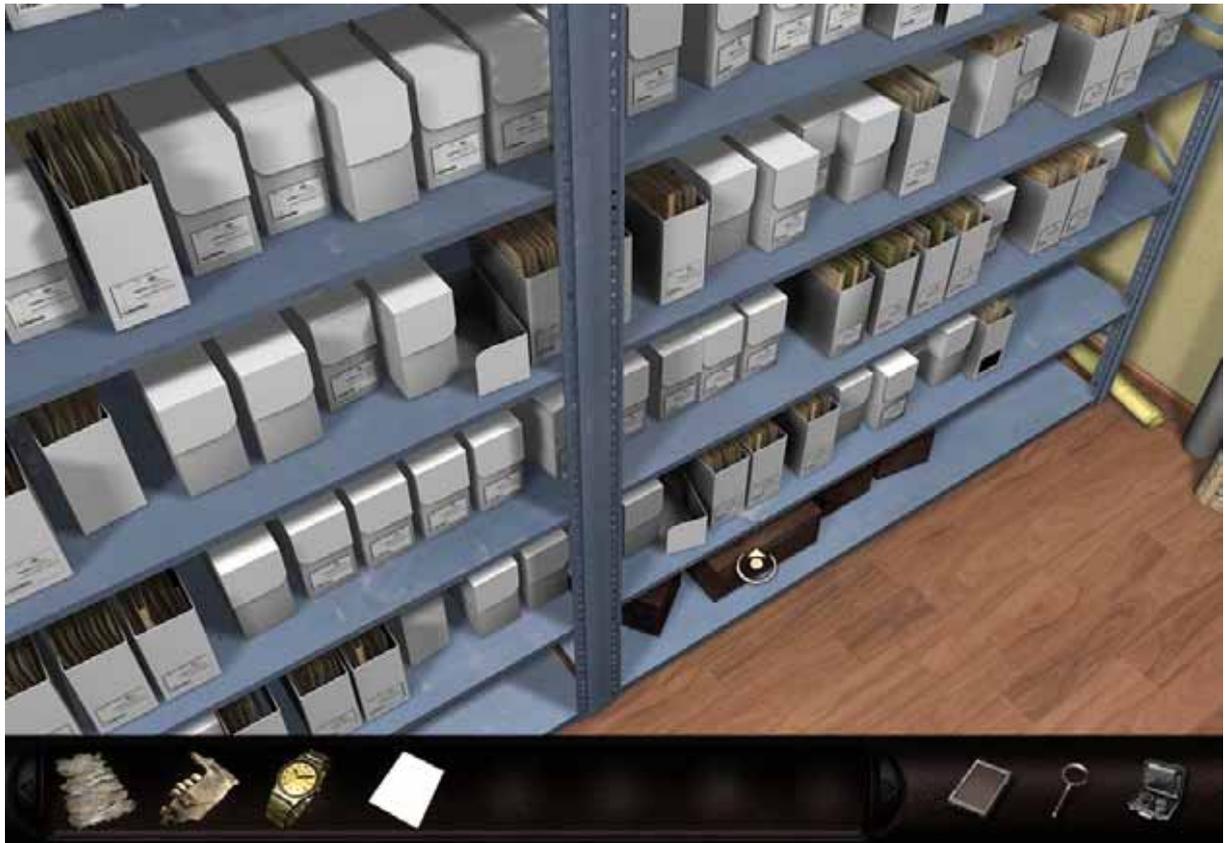
So, nun haben wir ein Foto u. eine Schriftprobe von ihm.

Aber wieso kommt uns die Schrift so bekannt vor?

Wir fahren ins Museum.



Hier melden wir uns höflich an u. gehen ins Archiv.



Unter dem Regal steht eine kleine Holztruhe mit Dokumenten des Professors.

Wir öffnen sie u. entnehmen ihr die **Zahnuntersuchungsergebnisse** des Professors.



Wie soll ich das lesen? Wo ist links und wo rechts?

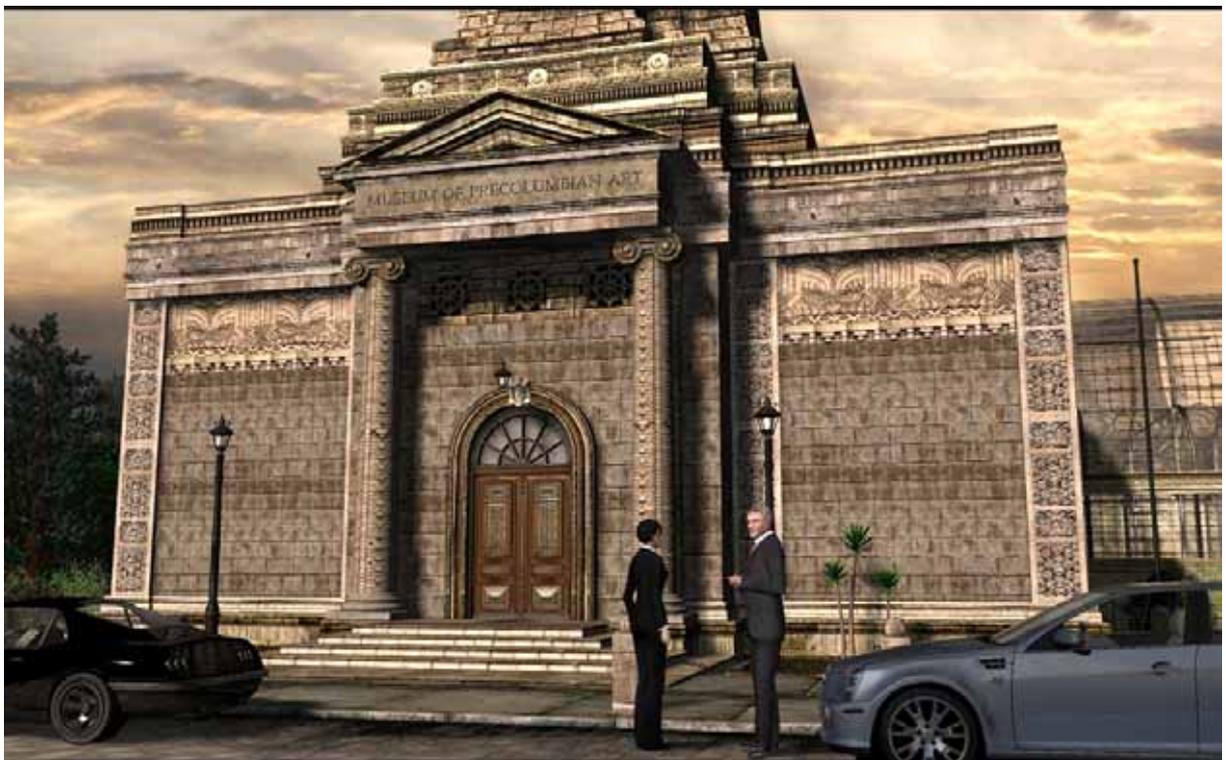


Zahnfüllungen und Fehlstellen an denselben Stellen. In dem Grab wurde der Professor bestattet.

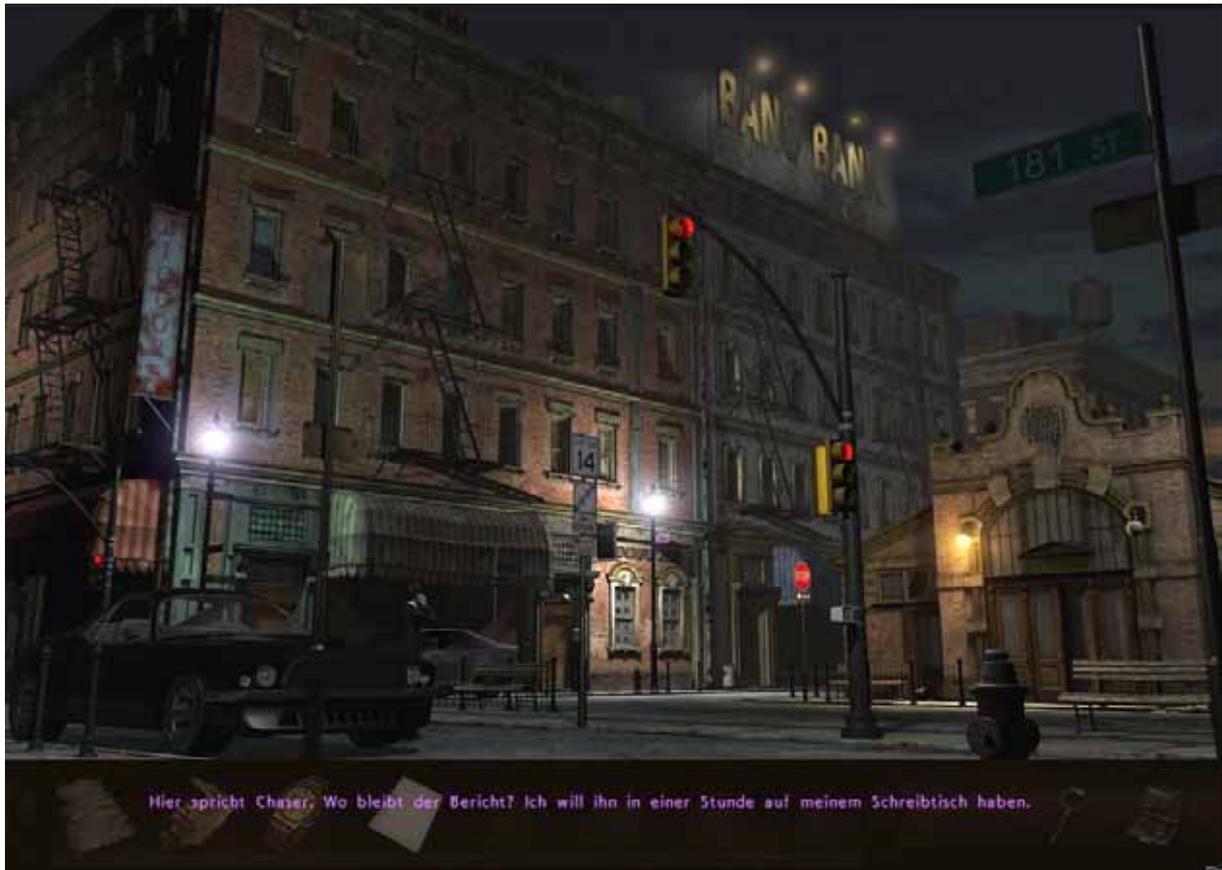
Wir vergleichen sie mit dem Kieferknochen u. stellen eine
Übereinstimmung fest.

Wo zum Teufel ist RACHES geblieben?

Wir verlassen das Museum.



Vor dem Museum führen wir eine kurze Unterhaltung mit WARREN
u. fahren dann zur U-Bahnstation.



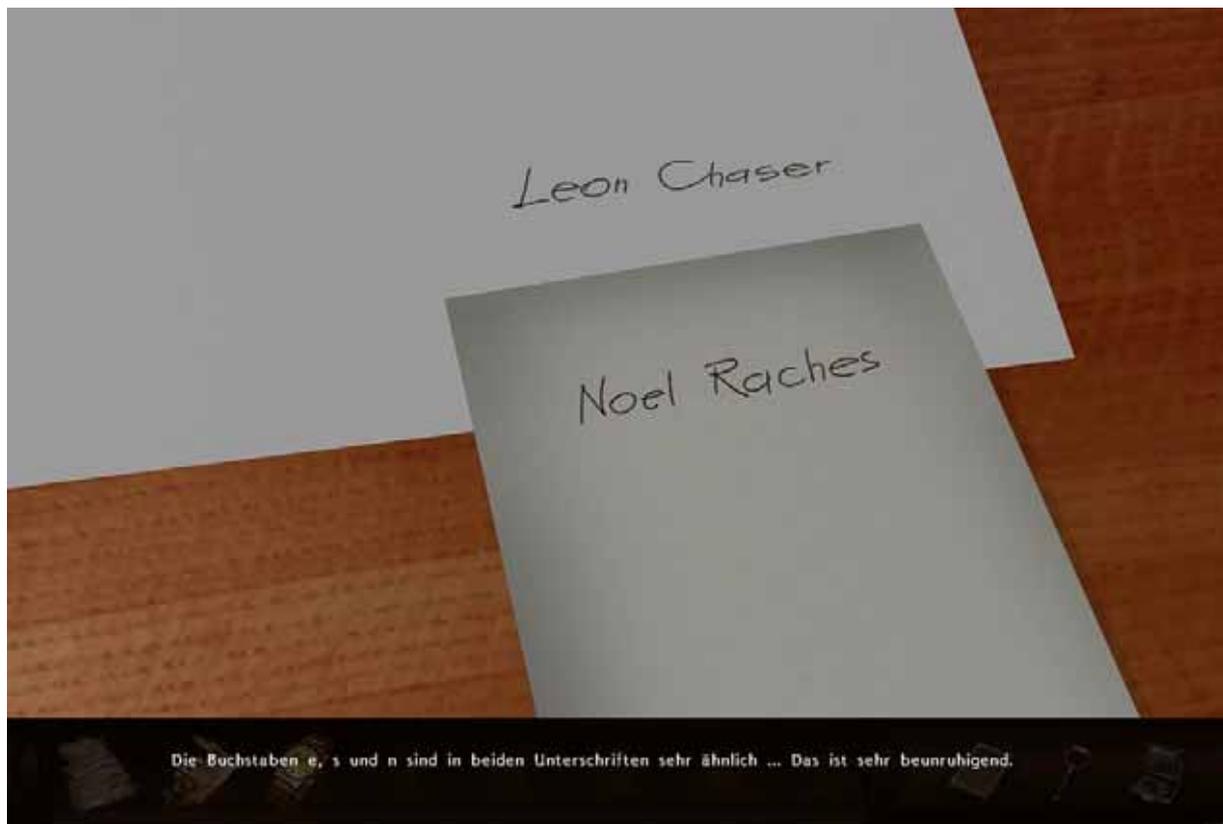
Hier spricht Chaser. Wo bleibt der Bericht? Ich will ihn in einer Stunde auf meinem Schreibtisch haben.

Wir bekommen einen Anruf vom Chef u. fahren ins Büro.

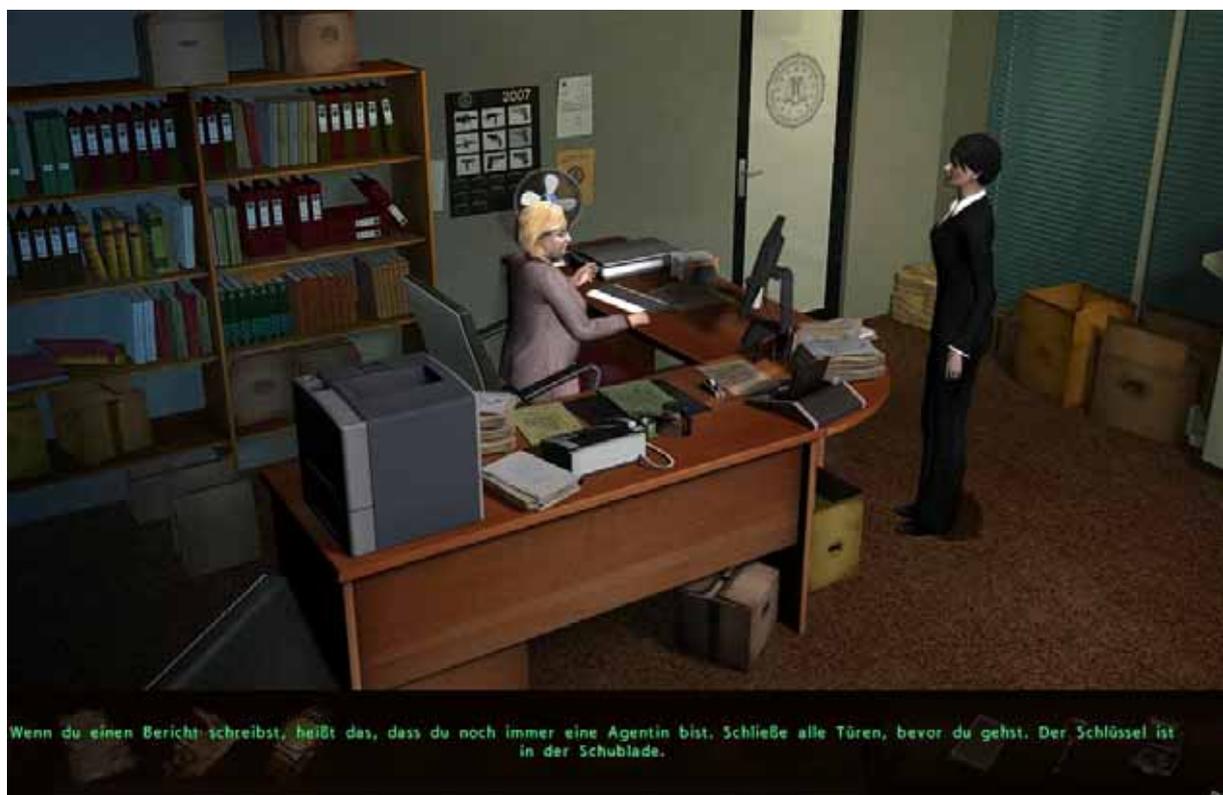


Es ist von Chaser. Er hat mir befohlen, alle Unterlagen über den Fall der Serienmorde zu übertragen.

Hier liegt ein Schreiben von unserem lieben Chef.
Er beauftragt uns, die Unterlagen, über die Serienmorde zu
übertragen.



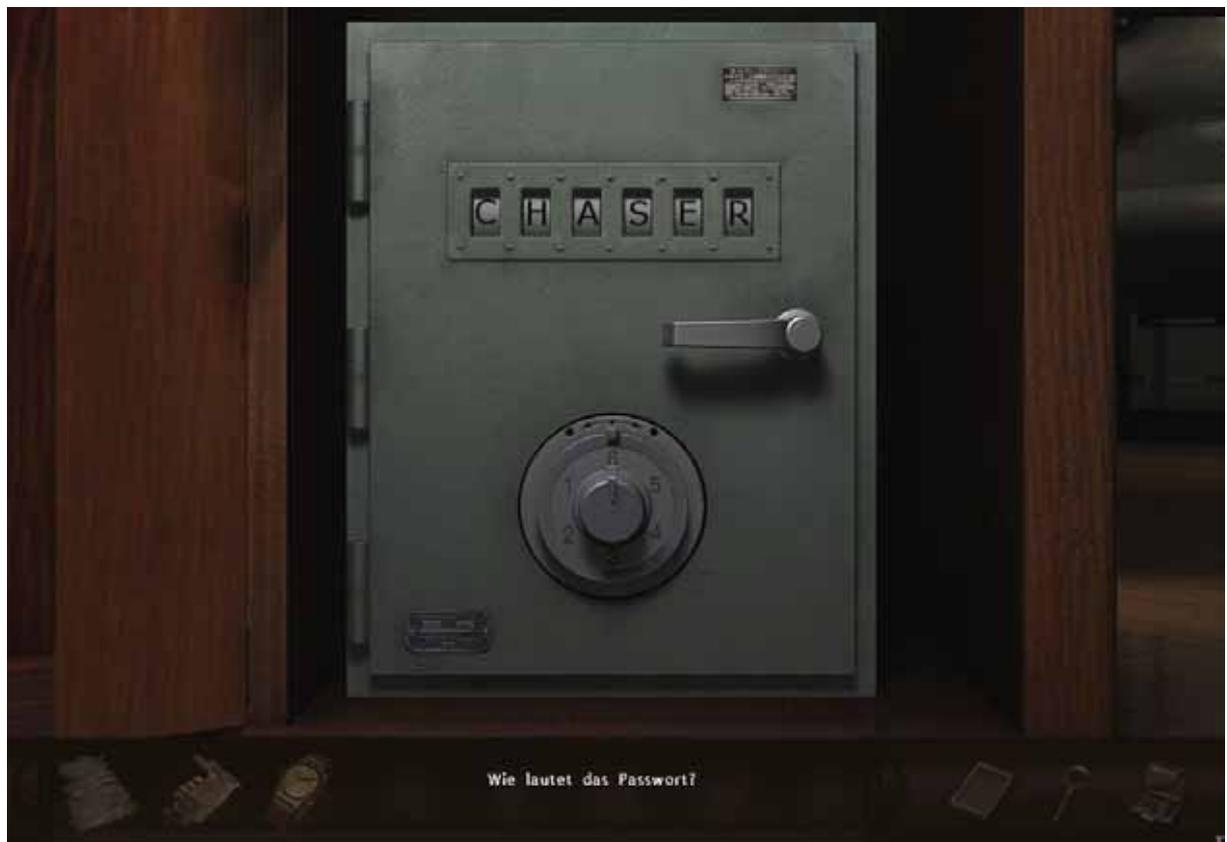
Nun vergleichen wir die Unterschrift von unserem „Arbeitsauftrag“ mit der Schrift auf dem Foto.
Wir stellen eine starke Übereinstimmung fest, sind sehr beunruhigt u. gehen zu RUTH.



Nach einer kurzen Unterhaltung macht sie Feierabend u. wir gehen in das Büro vom Chef.



Hier untersuchen wir seinen Schreibtisch u. finden, links unten, einen kleinen Tresor.



Nun müssen wir CHASERS richtigen Namen einstellen, nämlich **RACHES.**



Haben wir das geschafft, öffnen wir den Tresor.

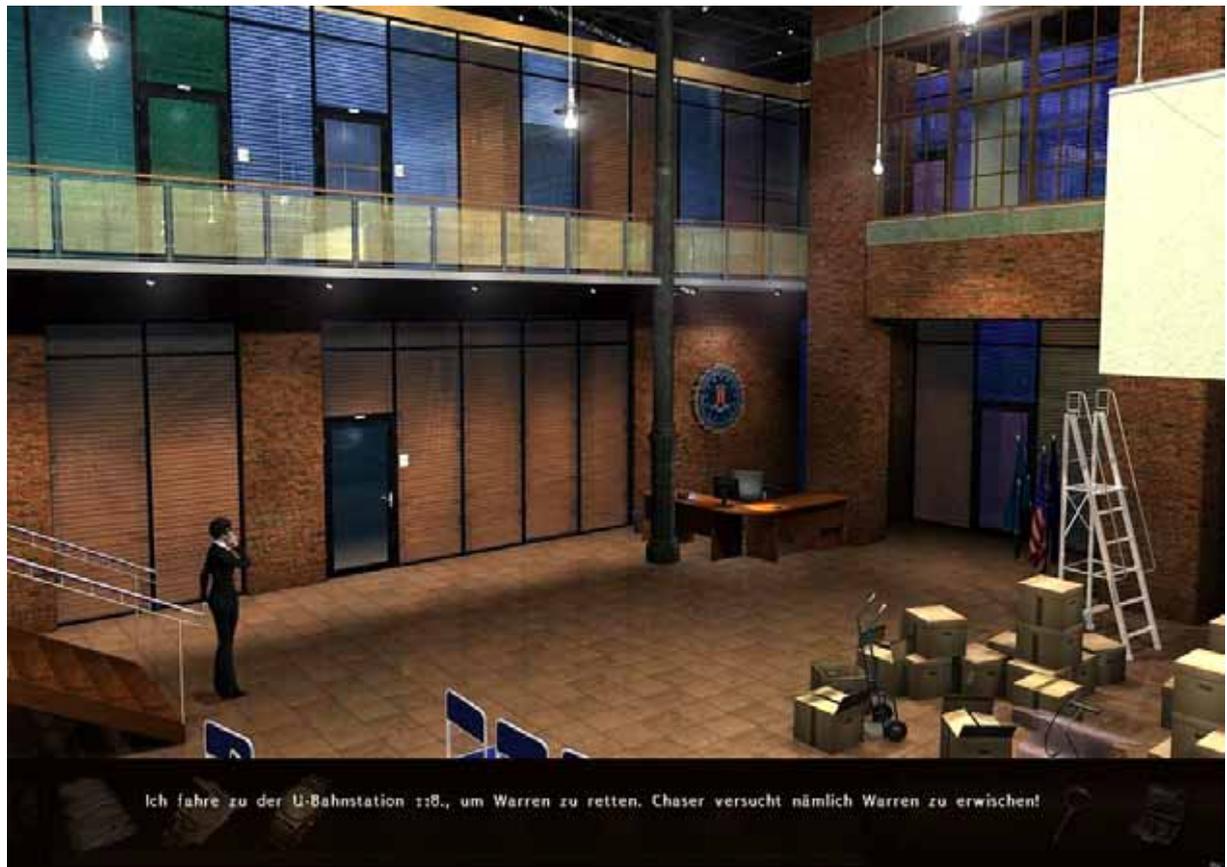


Wir schauen uns alles genau an u. uns wird klar:

Unser Chef ist ein Serienmörder!

Nun verlassen wir das Büro, um zur U-Bahnstation zu fahren u.

WARREN zu retten.



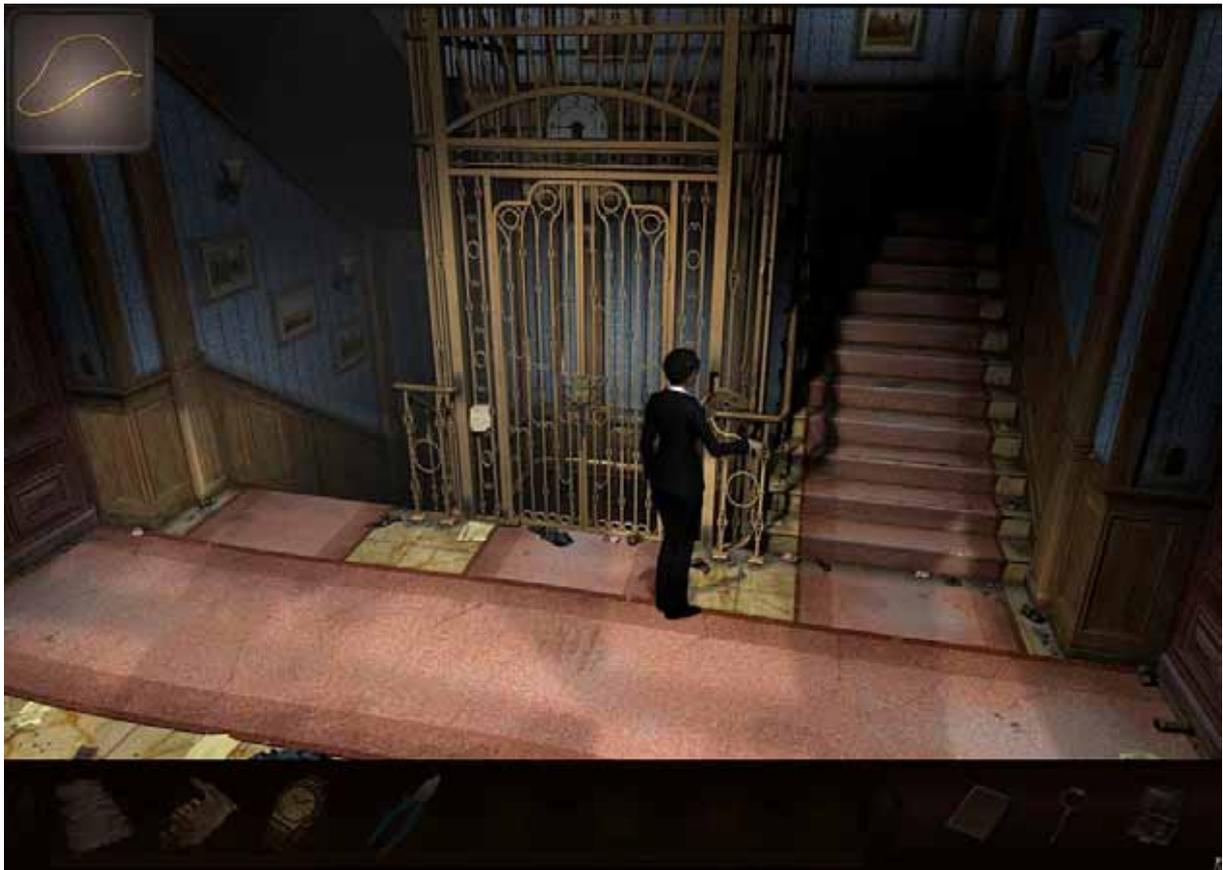
Auf dem Wege verständigen wir NICK von unserem Vorhaben u. düsen los.

Wir gehen in den U-Bahntunnel, nehmen eine **Zange** mit u. laufen zum Mietshaus von WARREN.

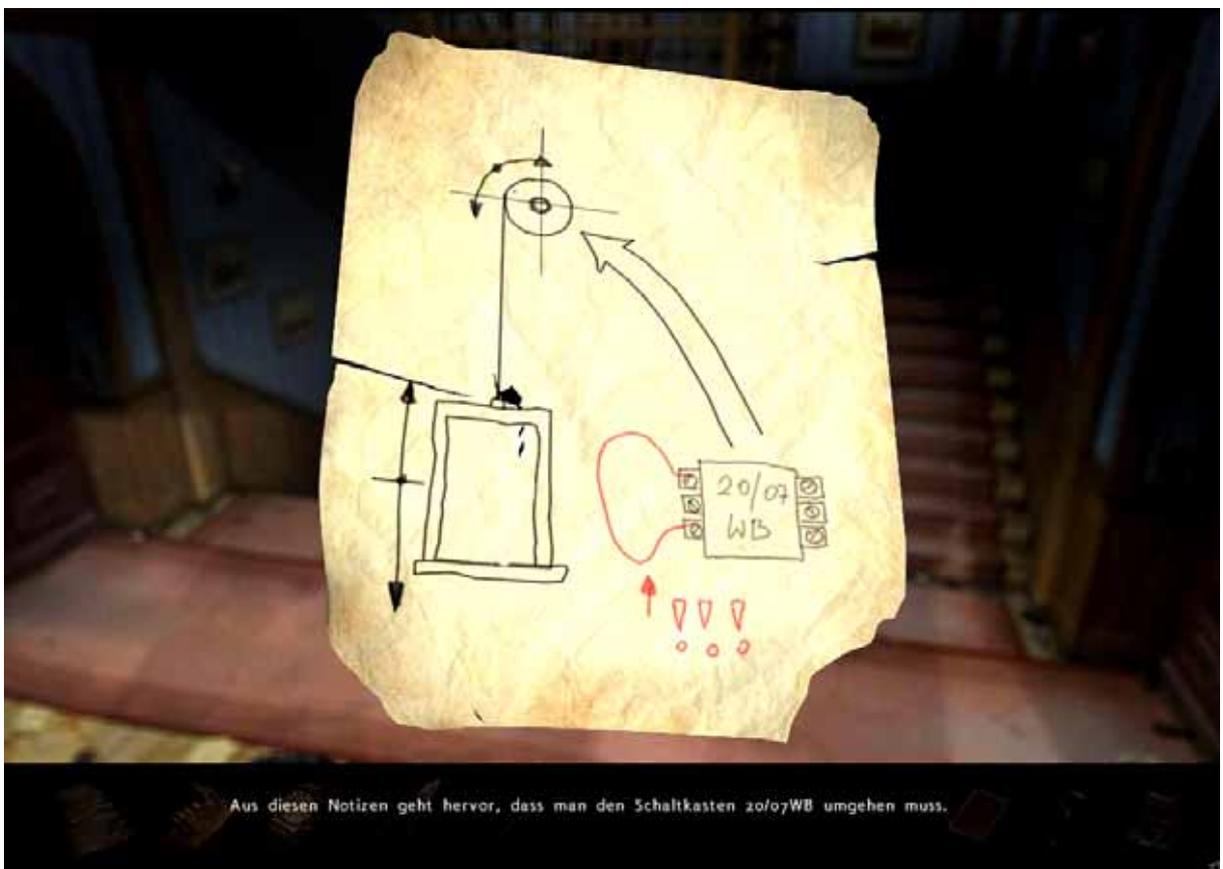




Im Keller brennt das Licht, aber leider sehen wir keine Möglichkeit,
nach unten zu gelangen.
Also gehen wir über die Treppe nach oben.



Hier nehmen wir einen **Draht** mit u. lesen die Notiz des Elektrikers.



Nun gehen wir die Treppe weiter nach oben u. zum Maschinenraum.



Hier gehen wir zum Schaltkasten u. öffnen ihn.



Nun wird unser Spiel automatisch gespeichert!

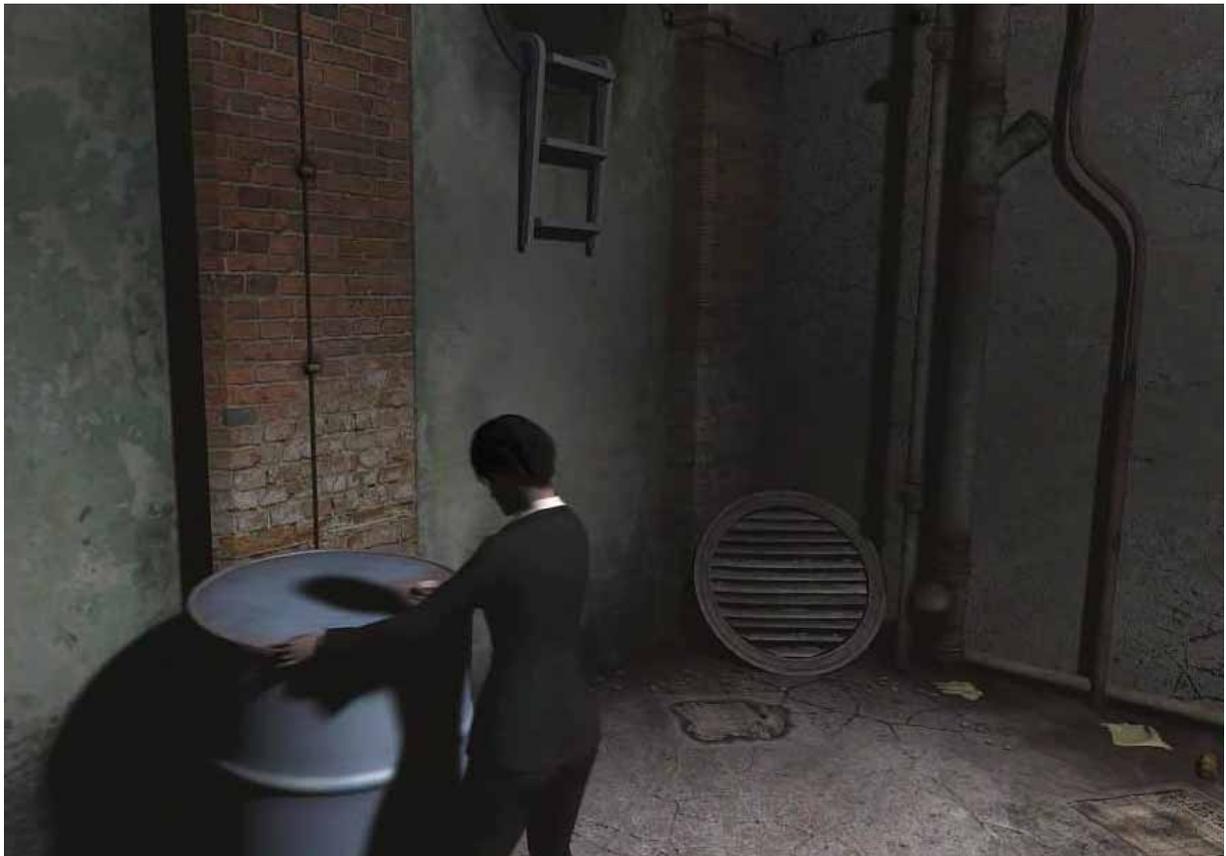


Wir verbinden unsere **Zange mit dem Draht** u. überbrücken das vorgegebene Relais.

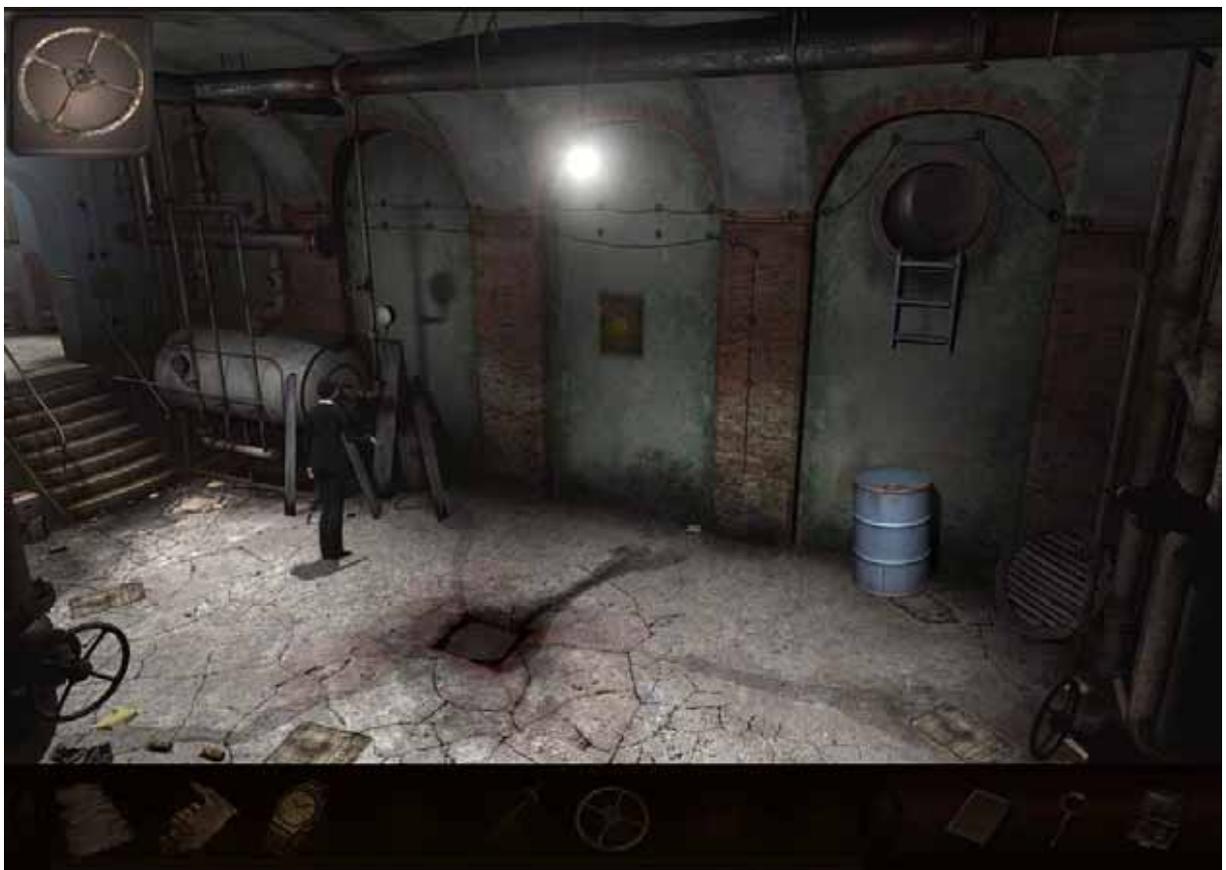
Nun gehen wir wieder nach unten u. sollten in den Keller fahren können.



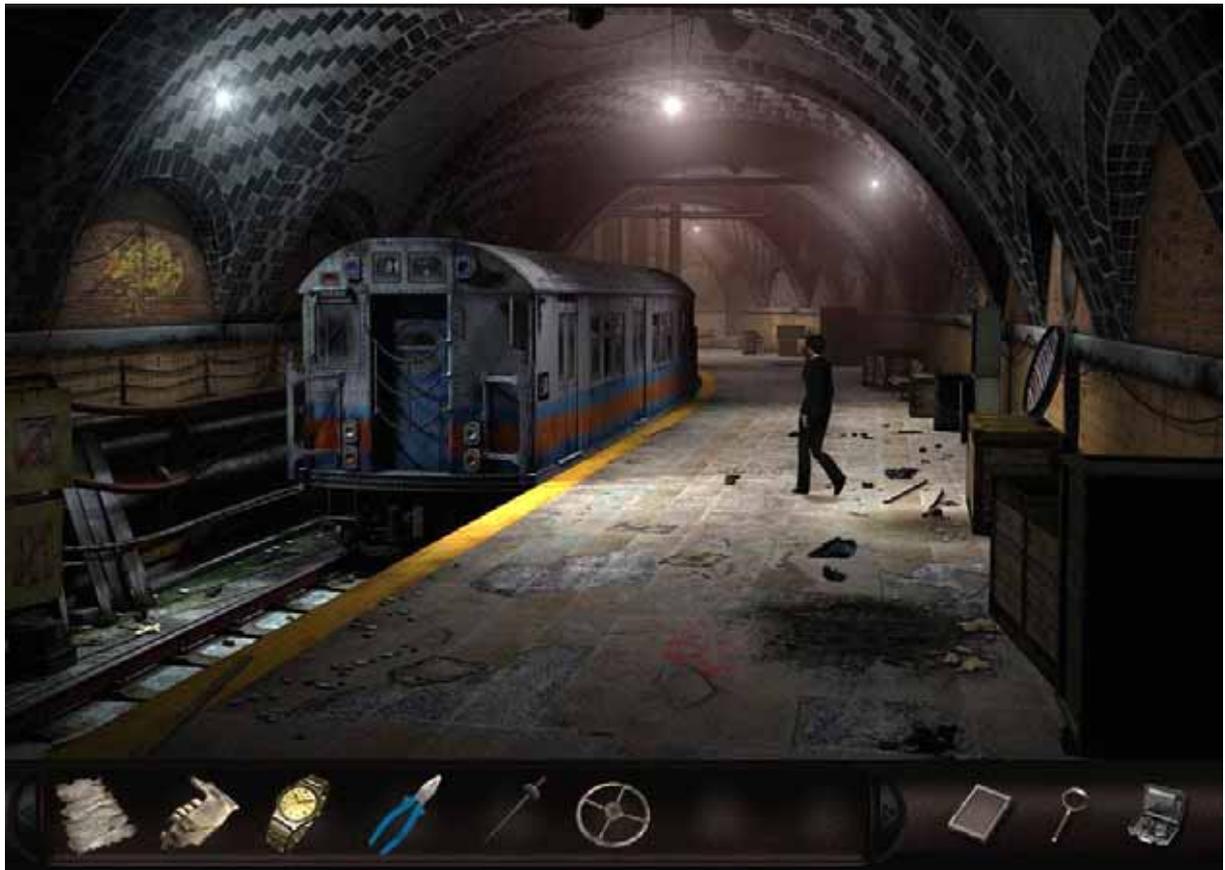
Hier finden wir eine **Nadel**, stecken sie ein u. gehen in den Kesselraum.



Hier stechen wir mit der Nadel ein Loch ins Fass, der Inhalt läuft aus u. wir rollen es unter die Leiter.



Nun bauen wir, mit Hilfe der Zange, das **Handrad** ab u. klettern in den Schacht.



Wir kommen an einem Bahnsteig wieder heraus u. besteigen den U-Bahnwagen.



Nun stecken wir das Handrad auf die Bremse, lösen sie u. fahren los.



FBI, lassen Sie die Waffe fallen!

Und wie das Ganze ausgeht, seht Euch selbst an.
Für mich ist hier

ENDE

Wir bedanken uns herzlichst bei Locke für diese Lösung, die einiges an Arbeit verlangt hat.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt (bzw. dem des Autors) und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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