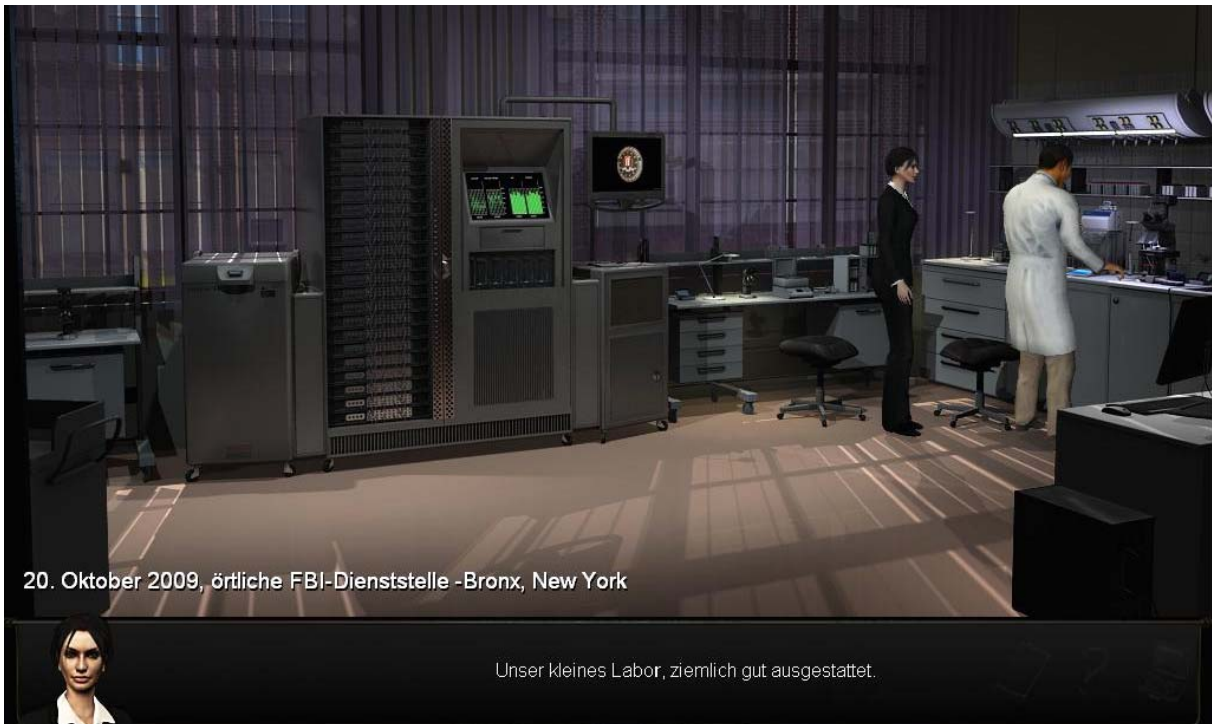


DIE KUNST DES MORDENS

Karten des Schicksals

Lösungshilfe – Teil 2 *by Locke*

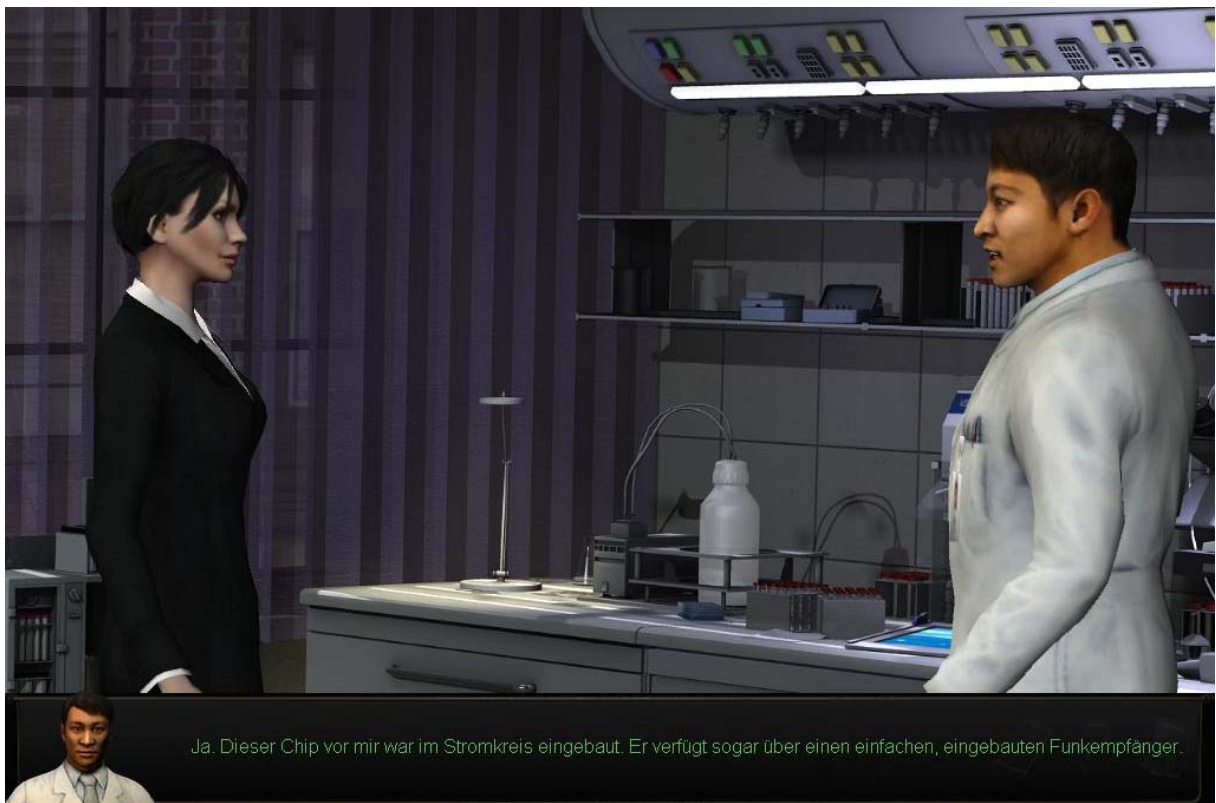
FBI – Dienststelle – Bronx, New York



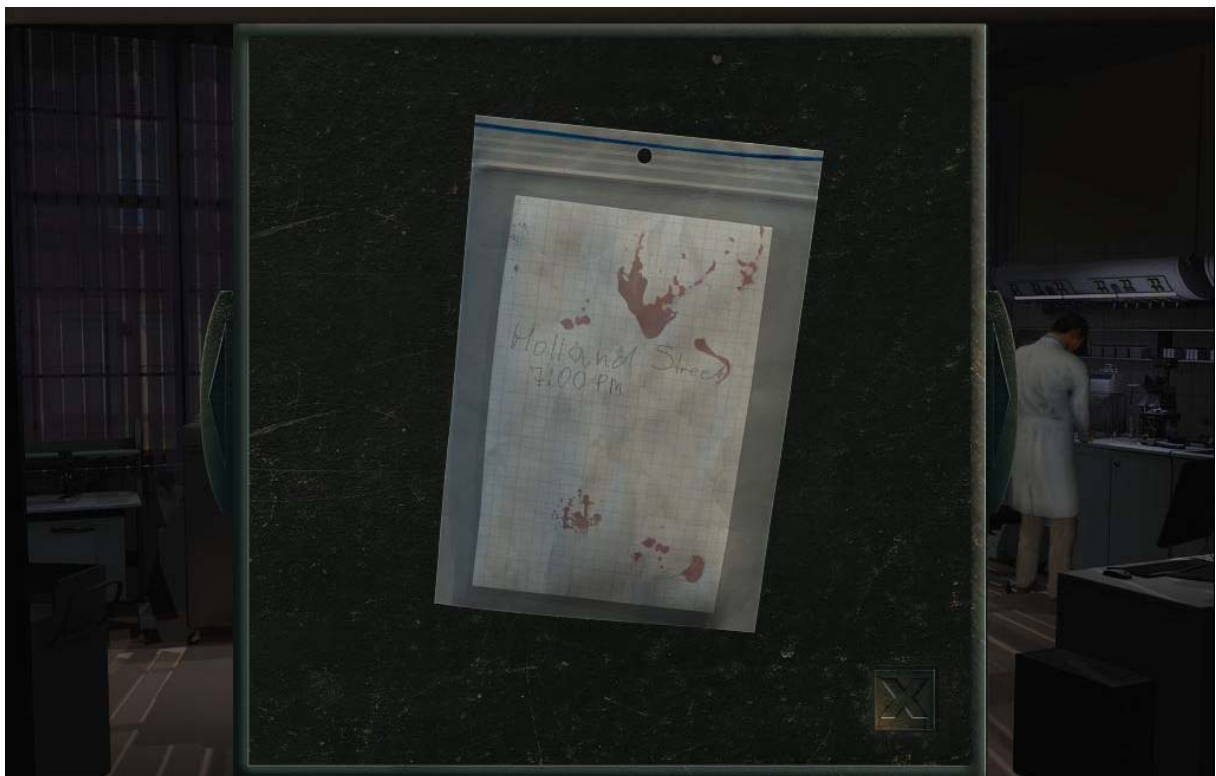
20. Oktober 2009, örtliche FBI-Dienststelle -Bronx, New York

Unser kleines Labor, ziemlich gut ausgestattet.

Hier unterhalten wir uns ausführlich mit Wang.



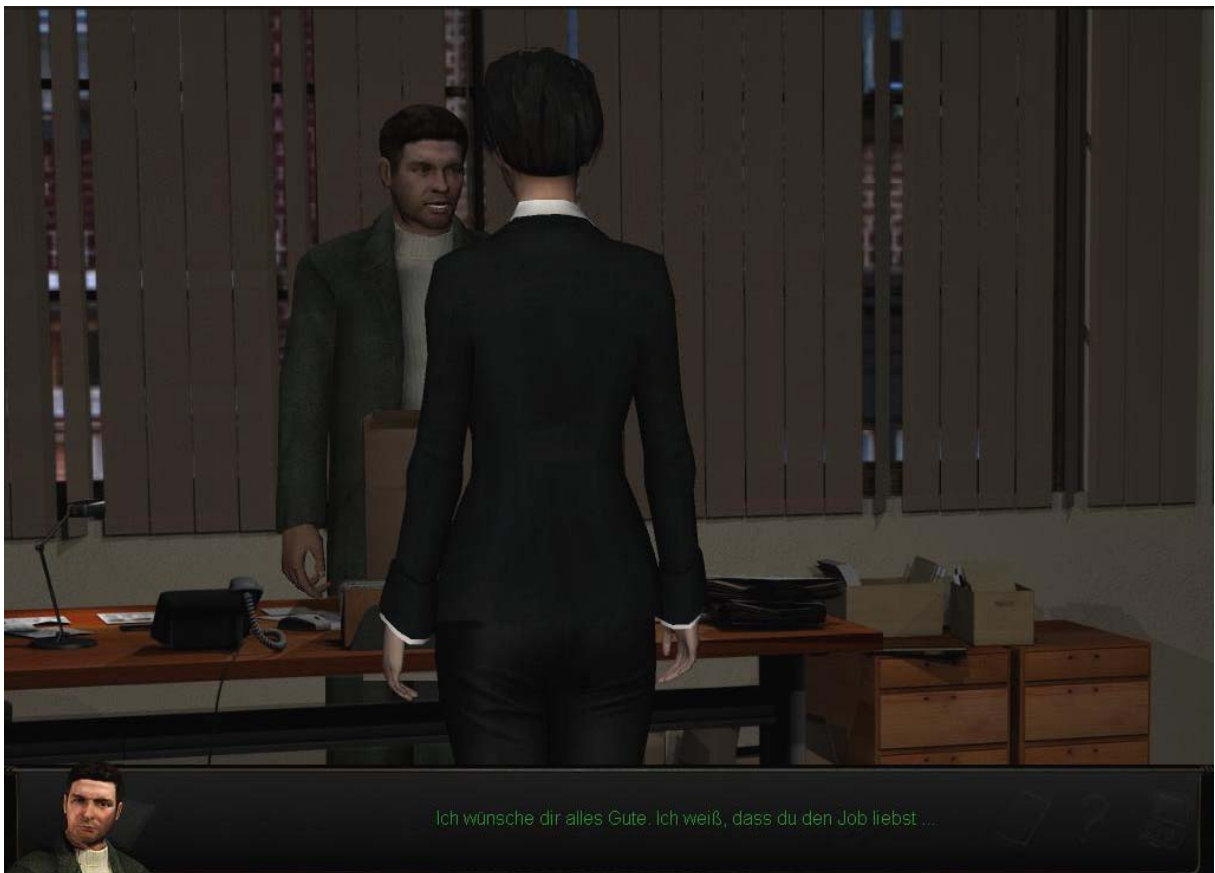
Dieser berichtet uns, dass an dem Unfallwagen manipuliert worden war u. sein Fahrer keine Chance hatte, diesen verlassen zu können!



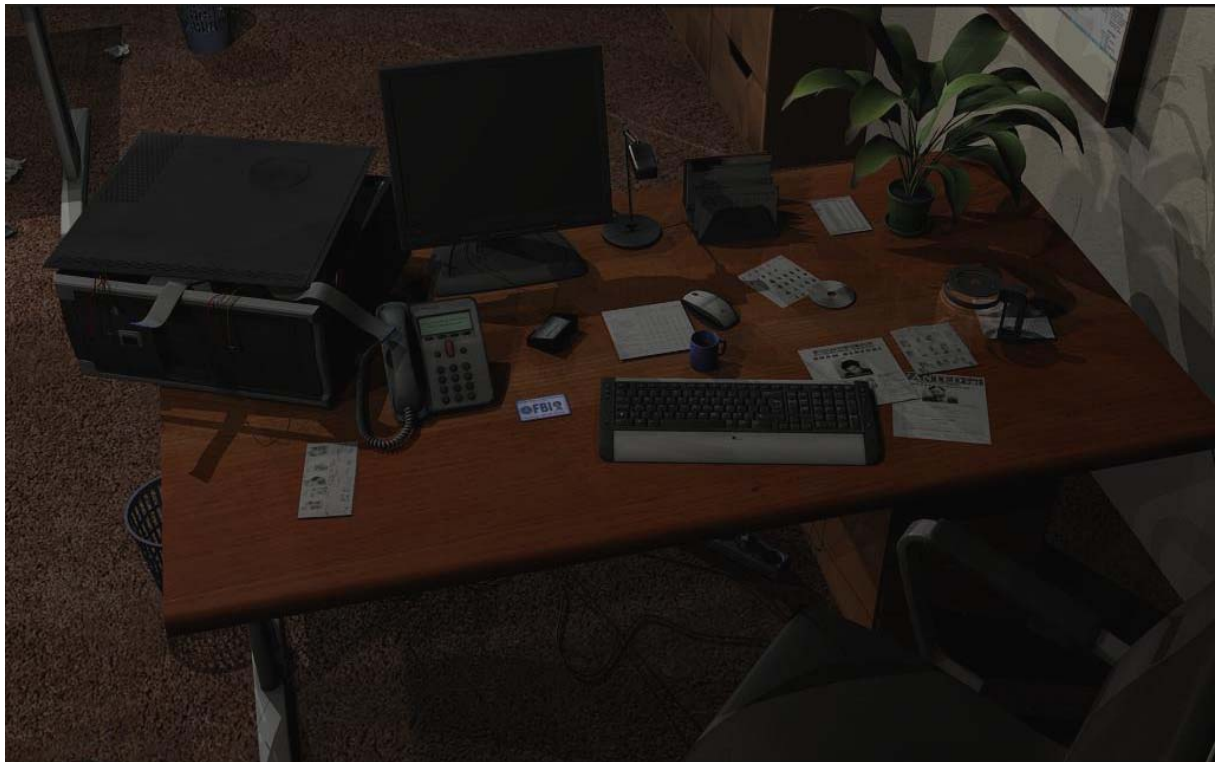
Nun erhalten wir noch einen Zettel, der im Unfallwagen gefunden wurde u. suchen den von Wang erwähnten „Experten“.



Wir treffen ihn auf dem Flur, unterhalten uns u. gehen in unser Büro, um eine Visitenkarte zu holen.



**Hier treffen wir Nick, der gerade seinen "Koffer" packt, um das FBI zu verlassen.
Wir wünschen ihm alles Gute u. gehen zu unserem Schreibtisch.**



Wir bemerken dass „Jemand“ an unserem PC rumgefummelt hat, nehmen unsere **Magnetkarte** u. schauen sie an.

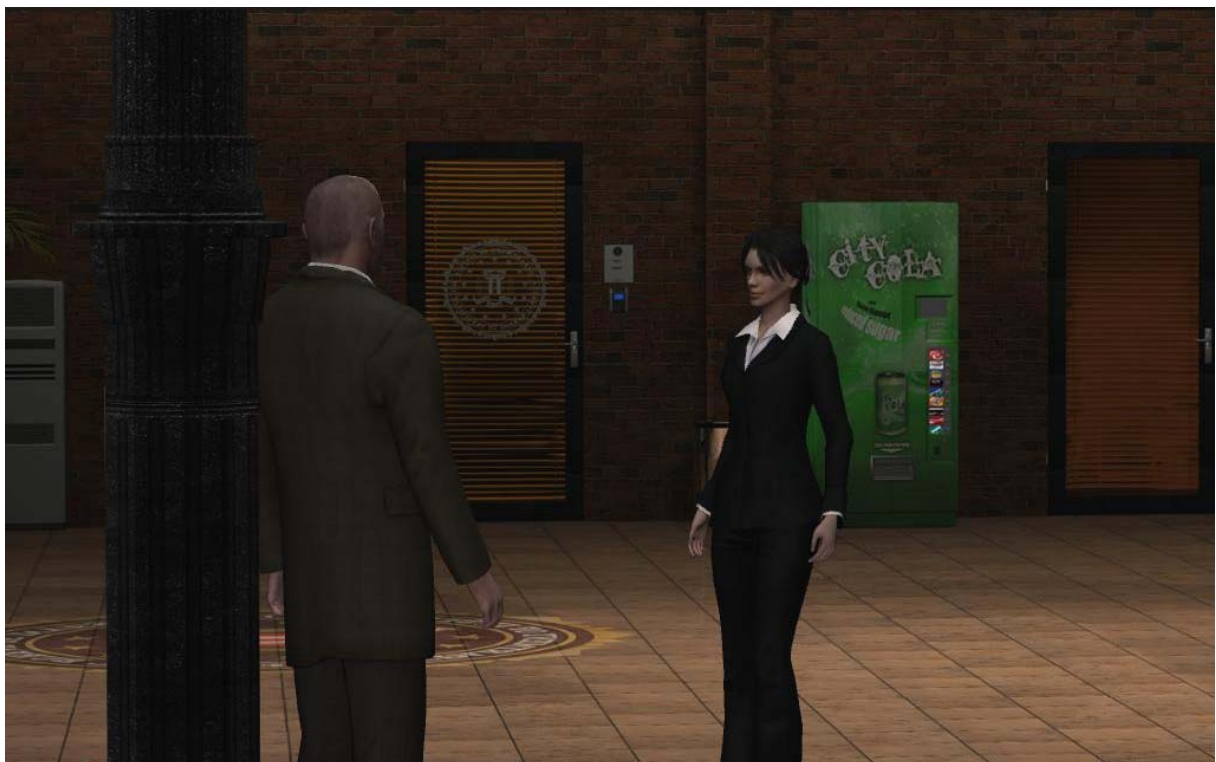


Was ist das doch für ein doofes Bild, denken wir, stecken sie ein u. schnappen uns die **Visitenkarten**.



Dabei bemerken wir, dass es nicht unsere Visitenkarten sondern Nicks sind.

Wir reden mit Nick über unseren Computer, tauschen die Visitenkarten u. suchen den „Experten“.

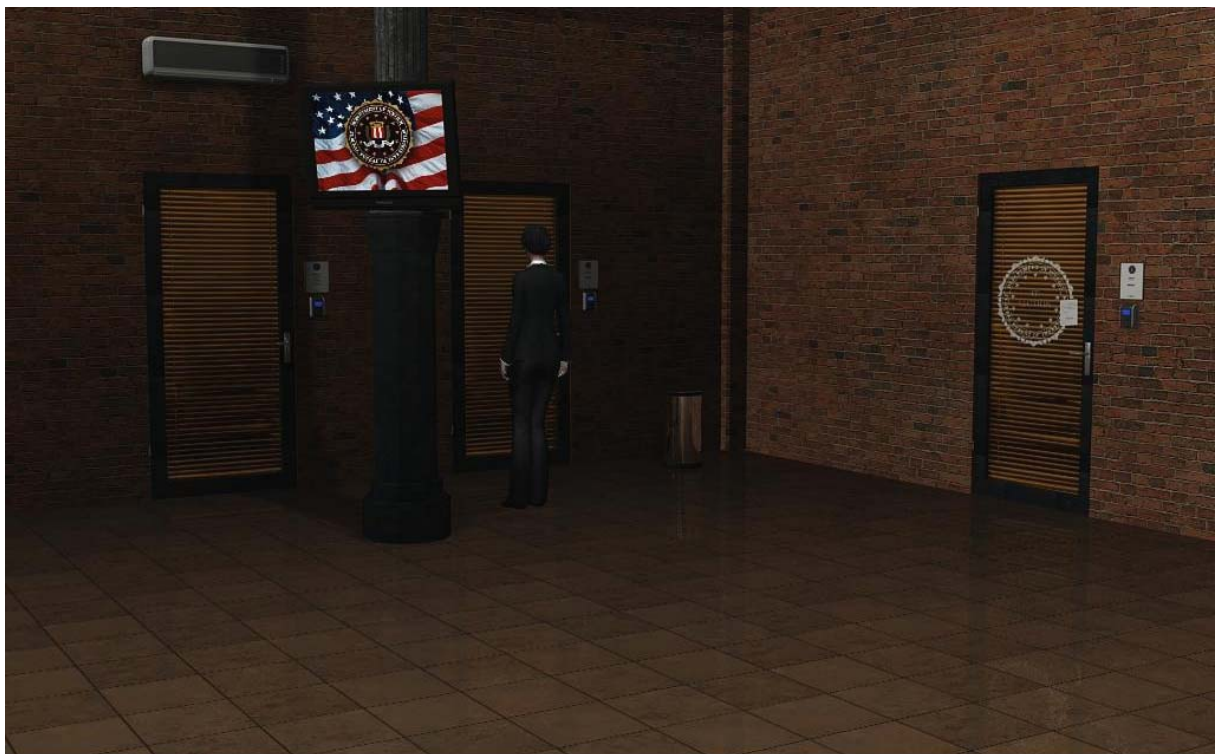


Im Foyer finden wir ihn, überreichen ihm unsere Visitenkarte, verabschieden uns u. gehen zurück ins Labor.



Leider lässt uns Wang nur unter einer Bedingung an sein Terminal:

Wir müssen an seiner Stelle eine Schießprüfung ablegen. Nach einigem Hin u. Her willigen wir ein, erhalten seine **Magnetkarte, begeben uns ins Erdgeschoß u. nach rechts zum Schießstand.**



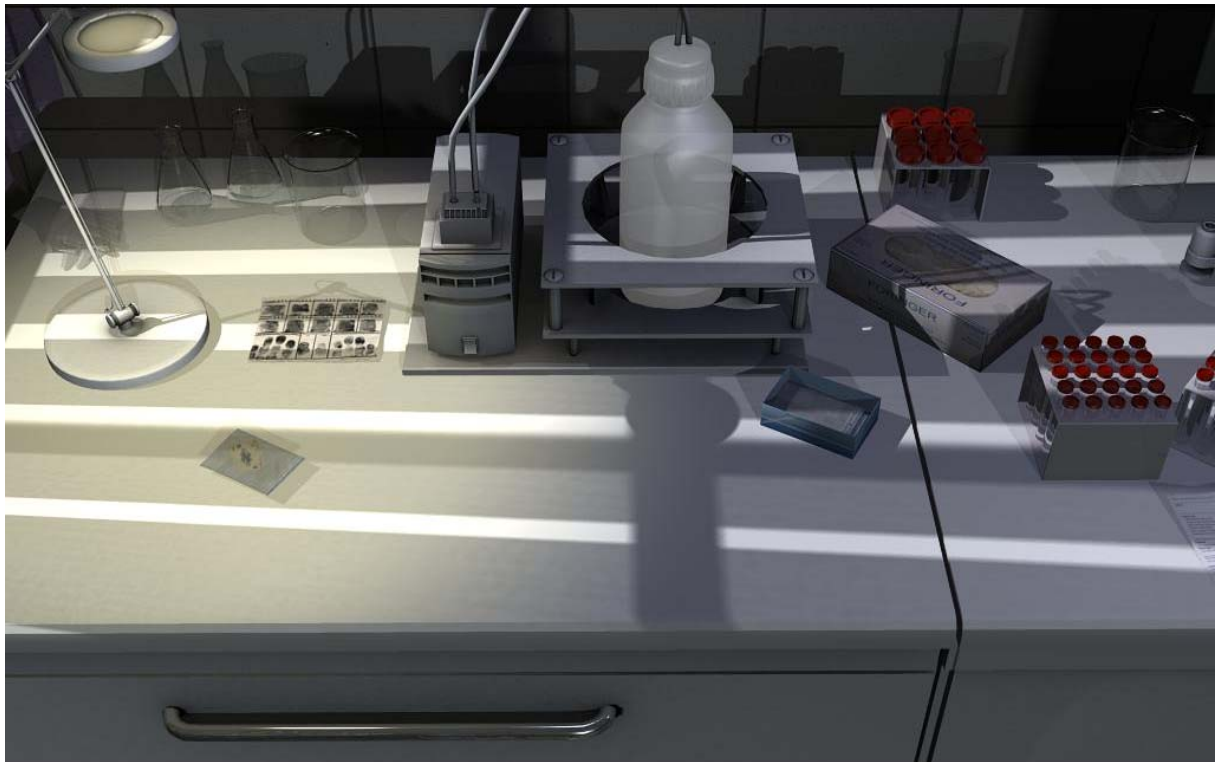
Hier benutzen wir die Magnetkarte von Wang u. treten ein.



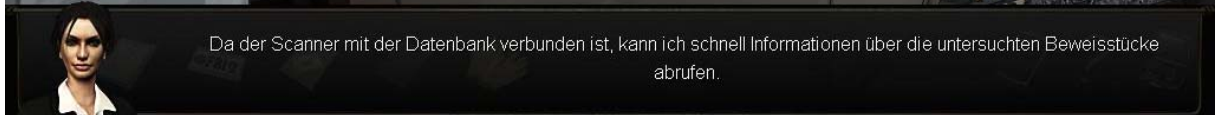
**Nun schnappen wir uns die Waffe u. ballern los.
Dann betätigen wir links den Schalter, holen damit die Scheibe
nach vorn u. begutachten sie.**



**Nicht besonders, aber für Wang sollte es reichen!
Wir gehen zurück, geben Wang die Magnetkarte u. gehen
zum Arbeitstisch.**



Hier stecken wir uns den **Beweisbeutel mit dem Herzbuben sowie **leere Beweisbeutel** u. **ein Paar Schutzhandschuhe** ein.
Damit gehen wir zum Scanner.**

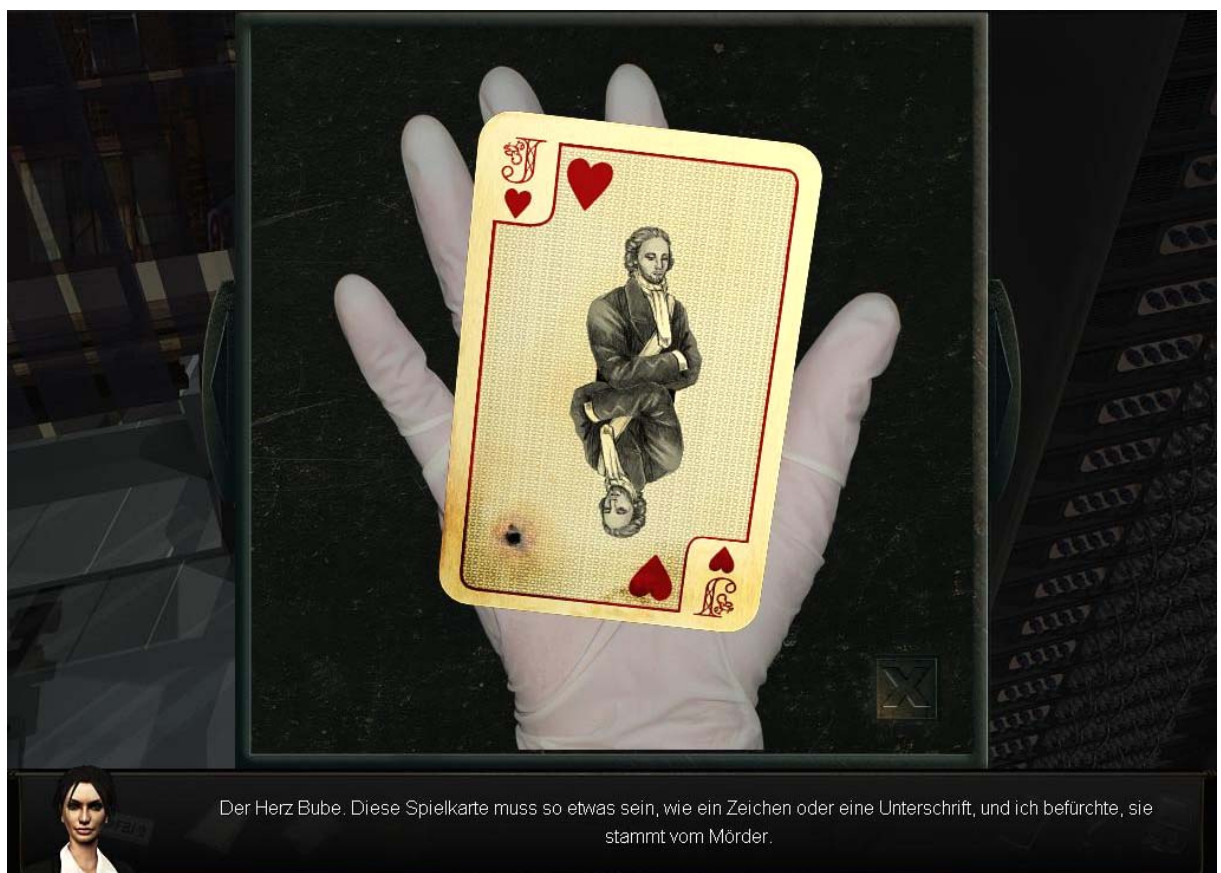


Da der Scanner mit der Datenbank verbunden ist, kann ich schnell Informationen über die untersuchten Beweisstücke abrufen.

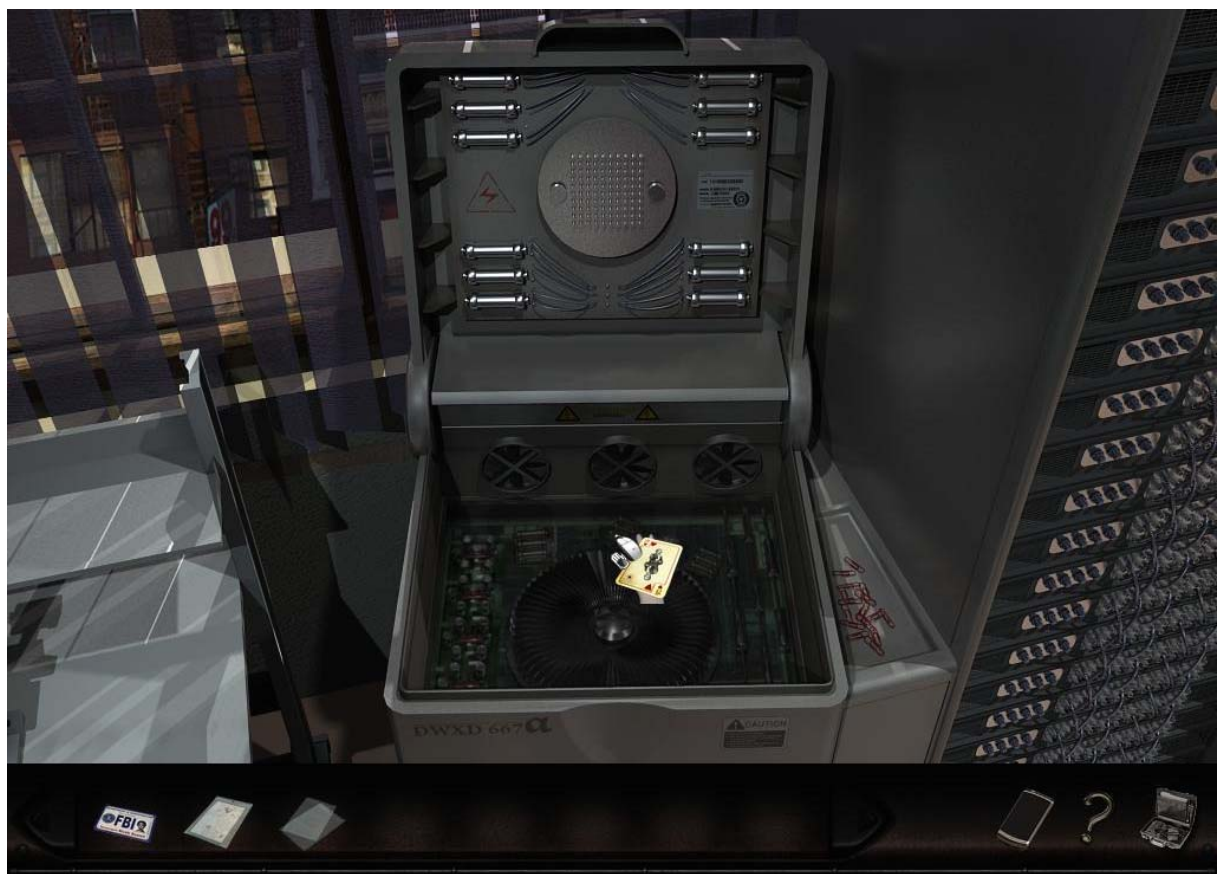
Wir öffnen ihn u. benutzen die Schutzhandschuhe, um die Notiz aus dem Beutel zu nehmen.



Wir schauen sie uns genau an, legen sie wieder zurück u. machen das Gleiche mit der Spielkarte!

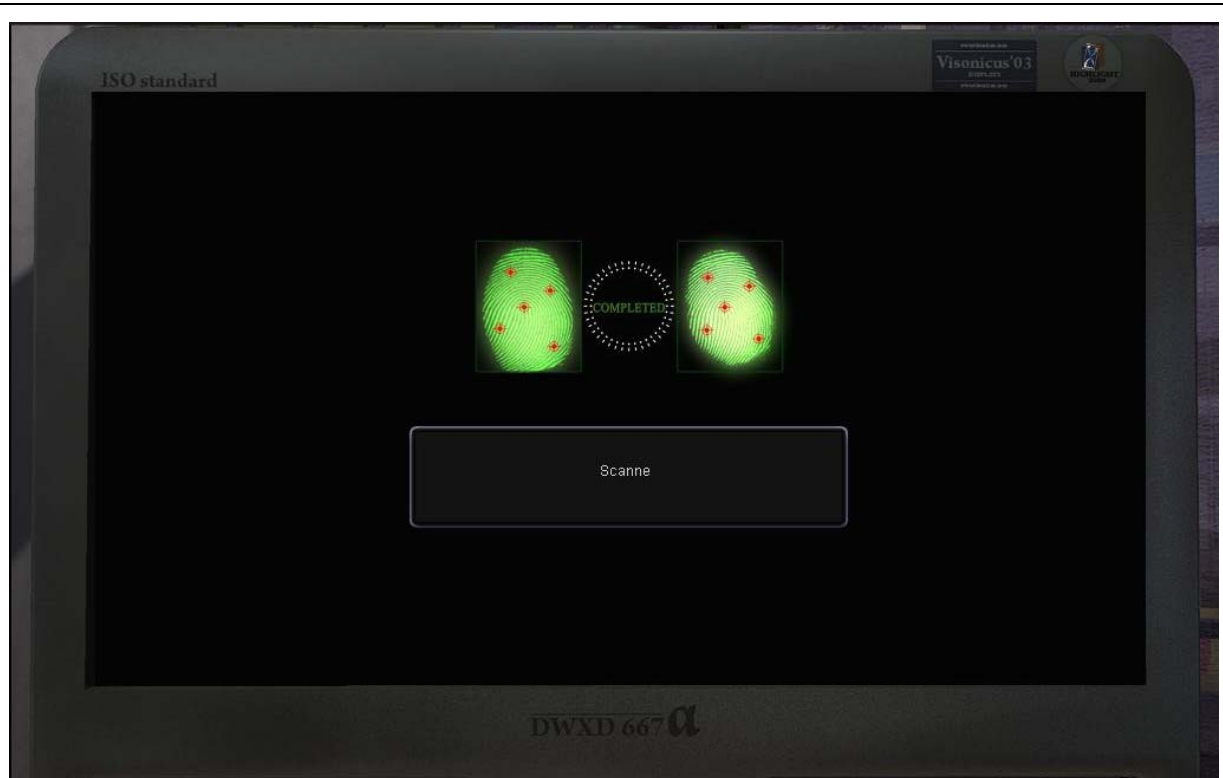


Diese legen wir nun in den Scanner u. schließen ihn wieder.



**Nun schalten wir ihn an, scannen eine Seite, drehen die Karte um
u. scannen die andere Seite.
Dann nehmen wir sie wieder heraus, tüten sie ein, schließen den
Scanner u. widmen uns dem Terminal.**

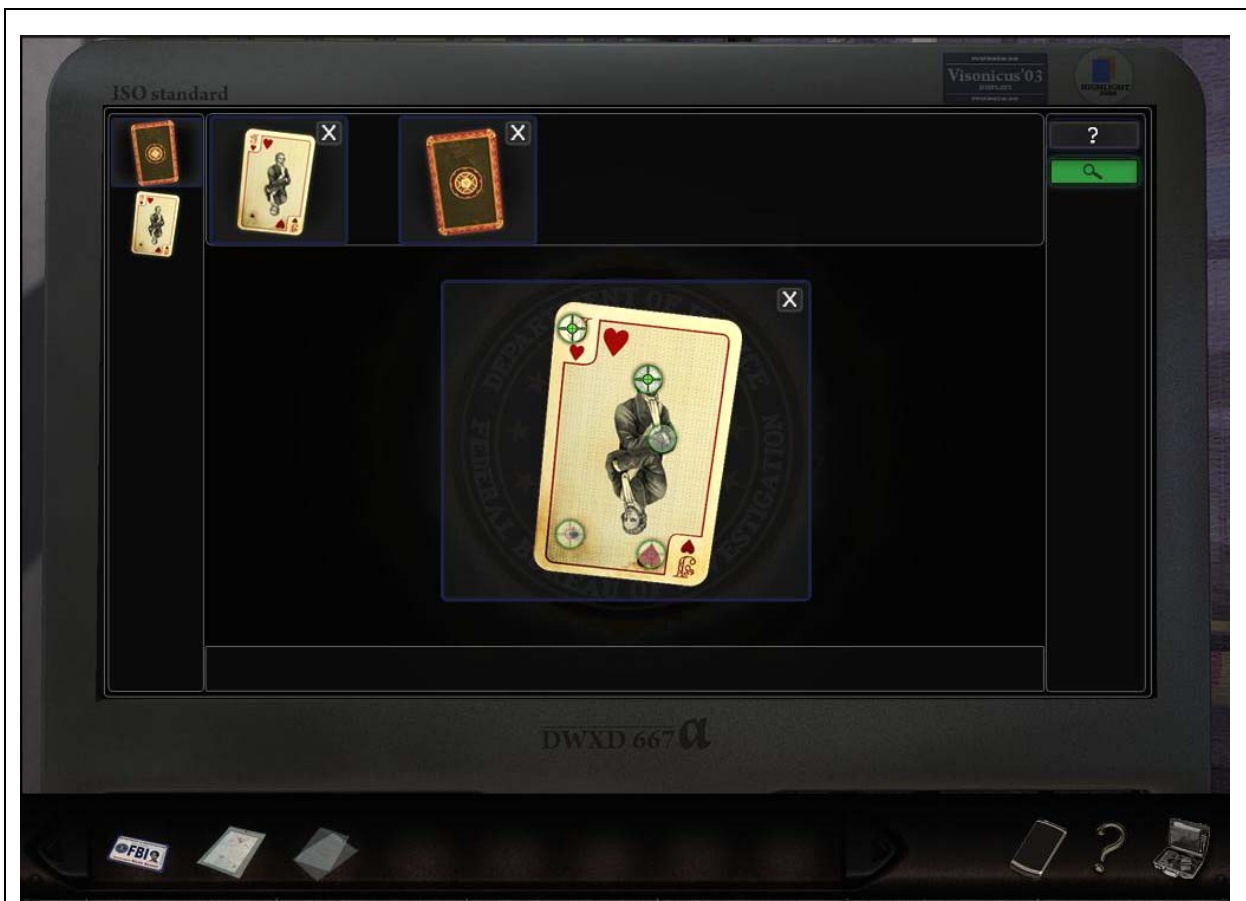




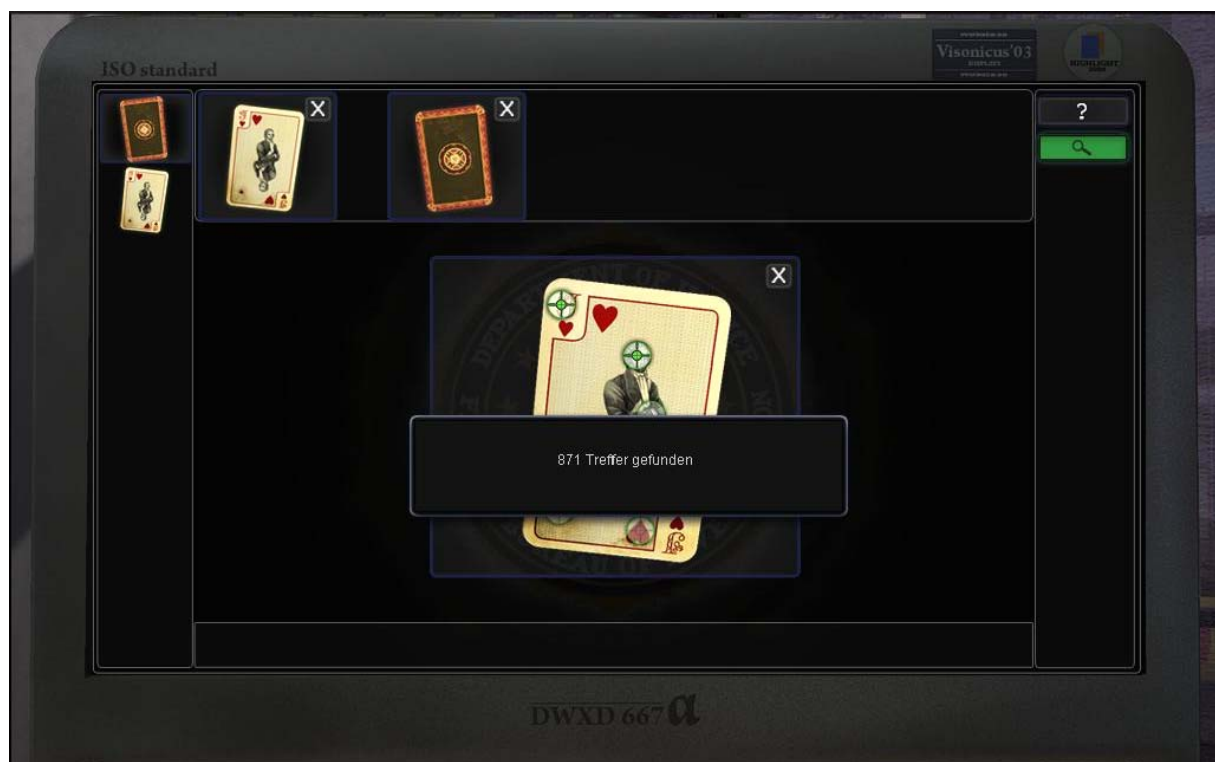
**Wir weisen uns über den Fingerabdruckscanner aus u. betätigen die Enter-Taste auf unserer Tastatur!
Links oben erscheinen beide Seiten der Spielkarte.**



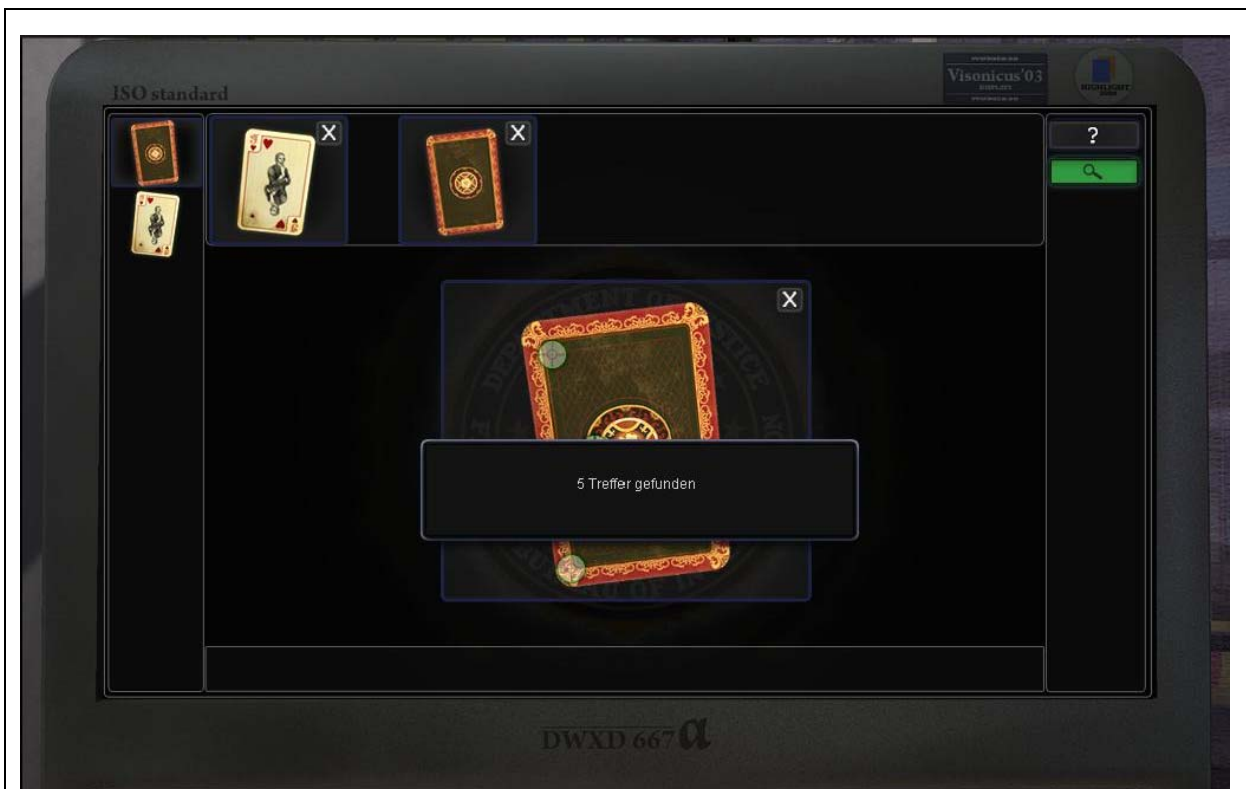
**Mit der Maus ziehen wir sie etwas nach rechts, klicken eine Seite an u. sie wird in der Mitte platziert.
Nun betätigen wir die Analysetaste (Fragezeichen).**



**Jetzt werden uns 5 Punkte vorgegeben.
Wir markieren die 2 oberen Punkte u. betätigen die Lupen-Taste.**



**Das Gleiche veranstalten wir mit der Rückseite der Karte!
Diesmal wählen wir den mittleren Punkt aus!**



Bingo, mal hören was unser Chef dazu zu sagen hat!



Wir lesen alle 5 Berichte, wenden uns anschließend Wang zu, teilen ihm unser Untersuchungsergebnis mit u. verabschieden uns. Dann legen wir die Spielkarte auf den Arbeitstisch zurück u. statten unserem Chef einen Besuch ab.



Im Vorzimmer unterhalten wir uns ausführlich mit Ruth u. betreten anschließend das Büro unseres Chefs.

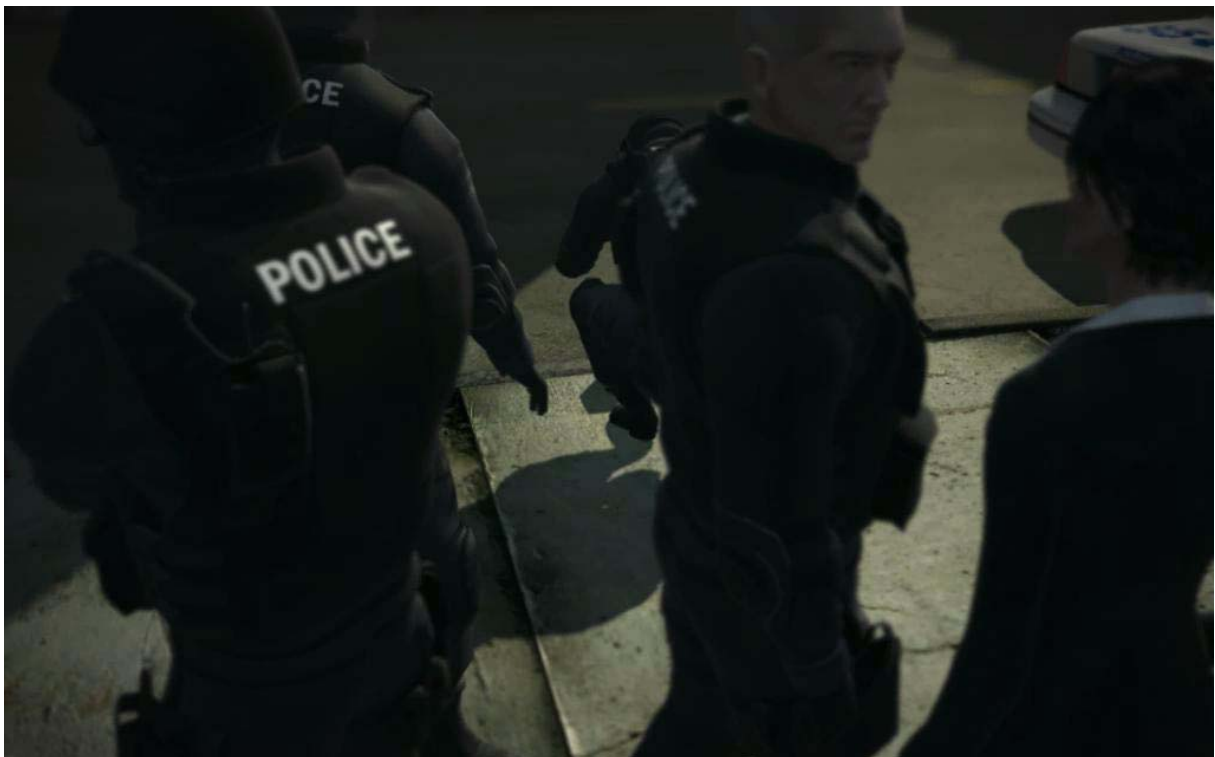


Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nach einem wenig erfreulichen Gespräch wird uns der Fall „Card-Men“, wie wir ihn genannt haben, übertragen. Dann verlassen wir sein Büro, reden nochmals mit Ruth, verlassen das Sekretariat u. das Gebäude.



Hier können wir das Bombenräumkommando u. dem Roboter bei der Arbeit zusehen!



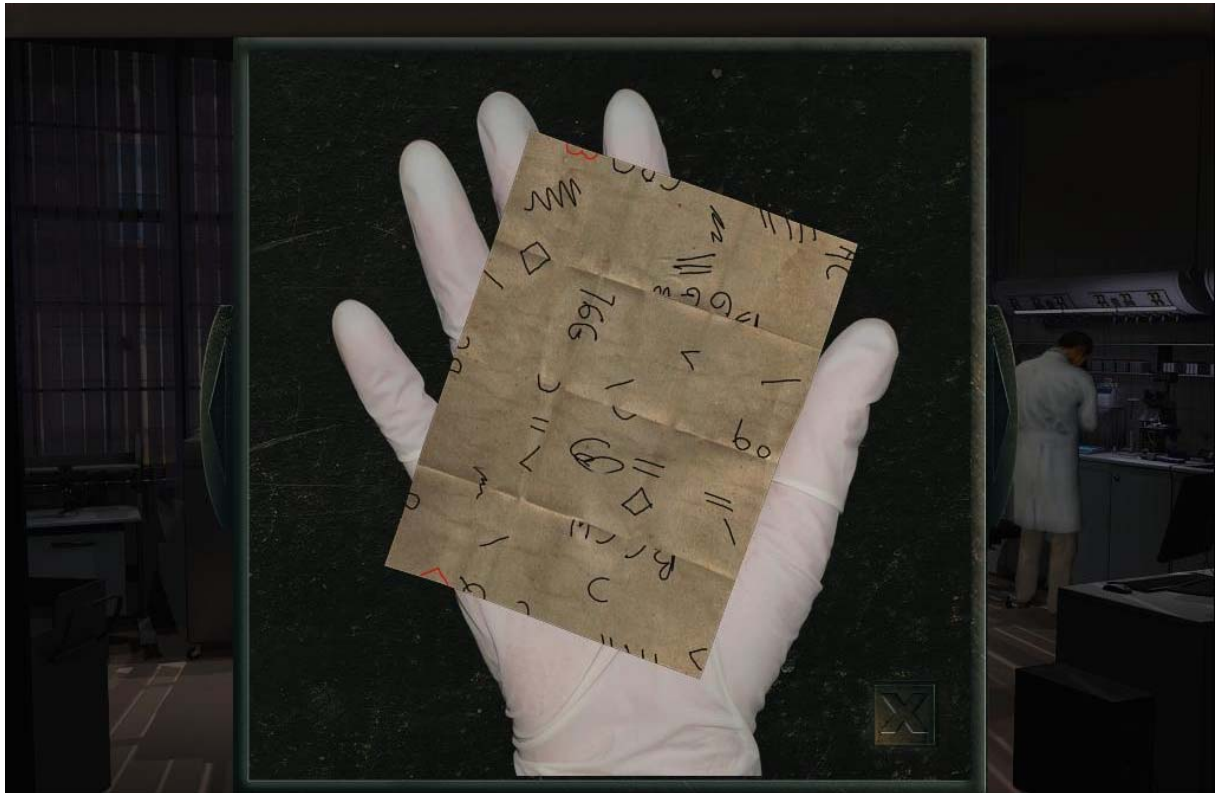
Der ferngesteuerte Roboter nimmt vorsichtig das an uns adressierte Päckchen u. deponiert es im Sprengraum.



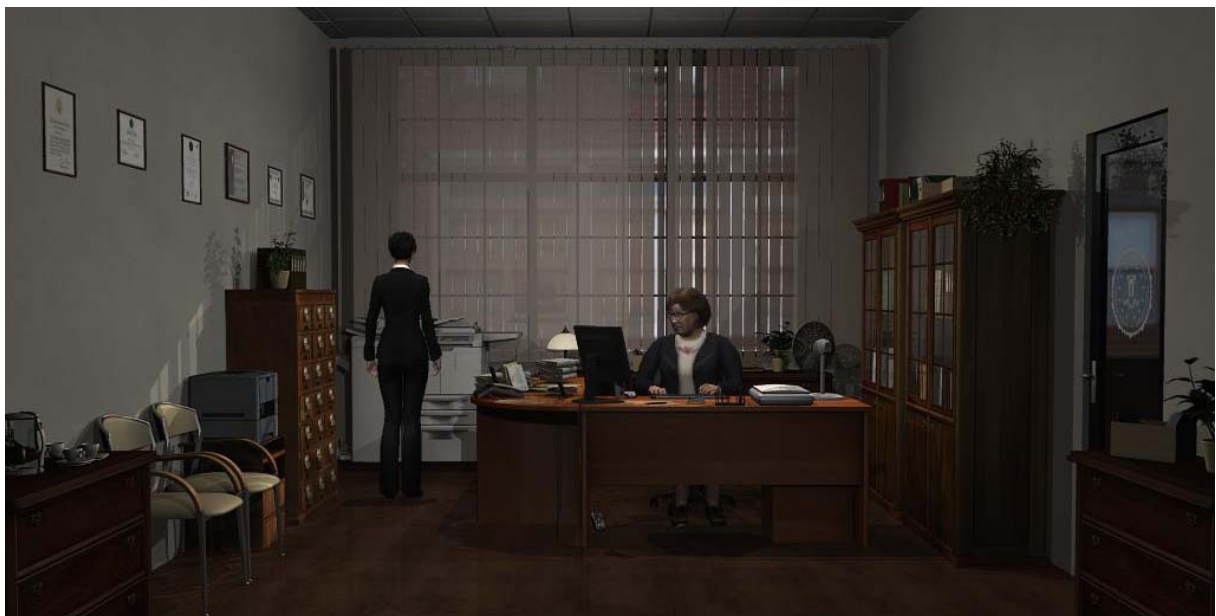
**Nun unterhalten wir uns mit dem Bombenexperten.
Dieser erzählt uns dass die Verpackung der Bombe entfernt u. in Wangs Labor gebracht wurde.**

**Im Paket befand sich eine Stahlkassette mit einem
Kombinationsschloss, dessen Code er aber nicht knacken konnte.
Wir bieten uns an, es zu versuchen u. bekommen auch die
Genehmigung dazu.**

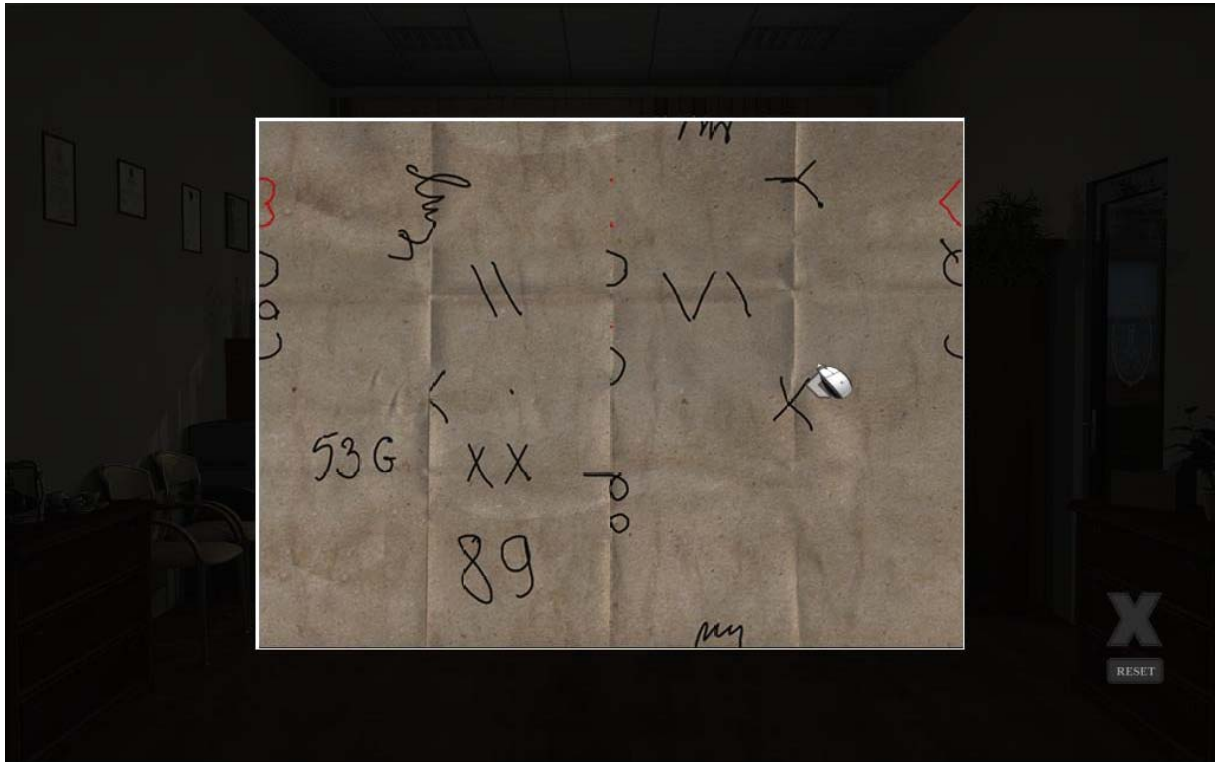
**Vorher gehen wir aber zu Wang, bitten um die Verpackung u.
schauen sie uns genau an.**



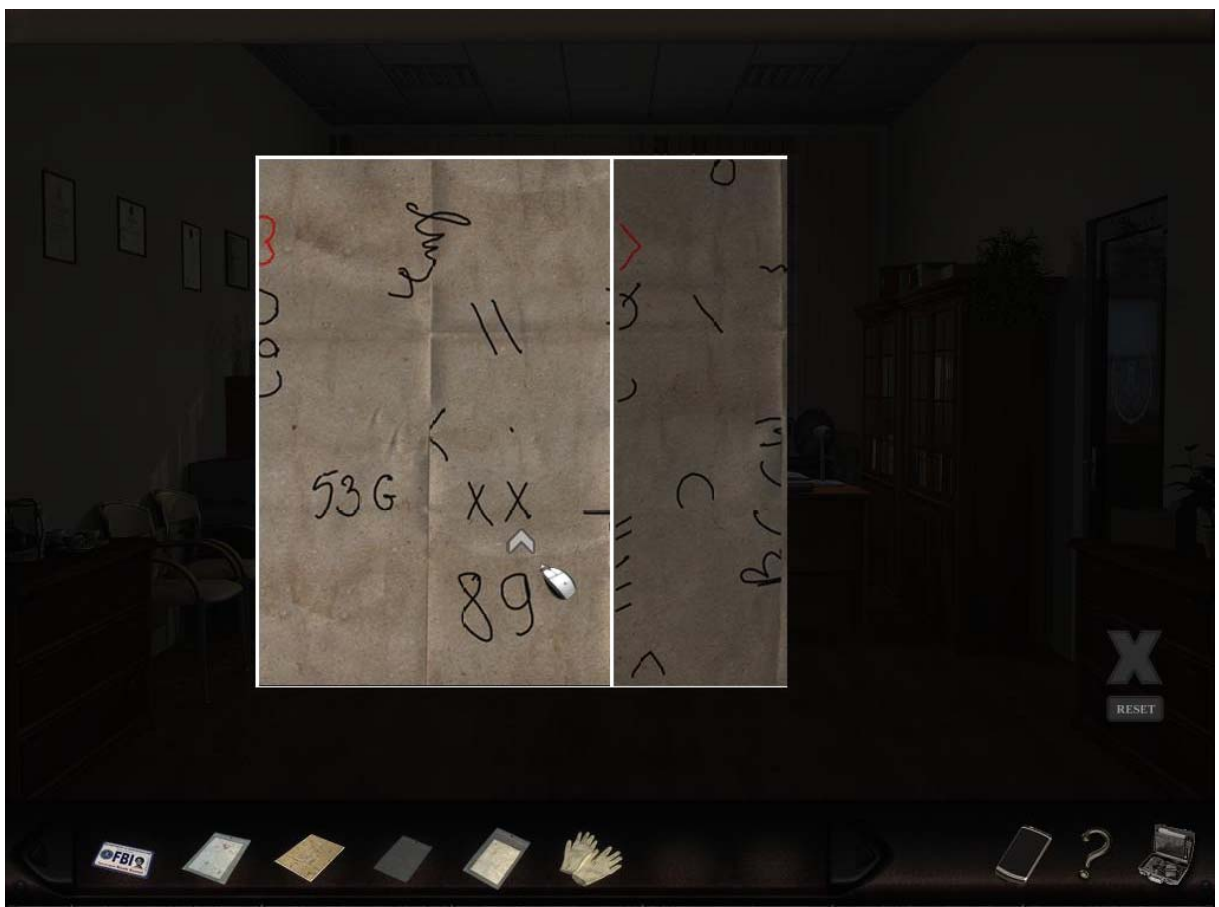
**Um diese Kritzelei entschlüsseln zu können, benötigen wir eine
Kopie dieser Verpackung.
Dazu gehen wir ins Sekretariat, reden mit Ruth u. bemühen
den Kopierer!**



Es klappt, er spuckt eine **Kopie aus.
Nun tüten wir das Original wieder ein, verabschieden uns u.
gehen zum Bombenkommando.
Hier schauen wir uns die Kopie genau an u. drehen sie (oberen
Pfeil anklicken)!**



**Vielleicht ergibt sich ein Sinn wenn wir das Papier korrekt falten!
Wir beginnen u. klicken rechts neben das X.**



Dann unter XX.

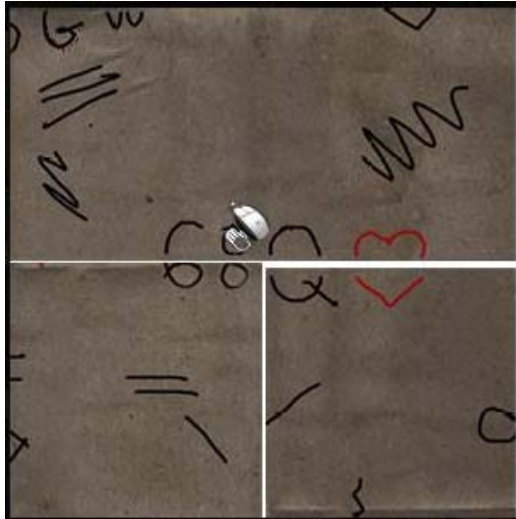


Dann hier u.



Jetzt kann ich es sehen: 6, 8, Q und ein Herz-Symbol!

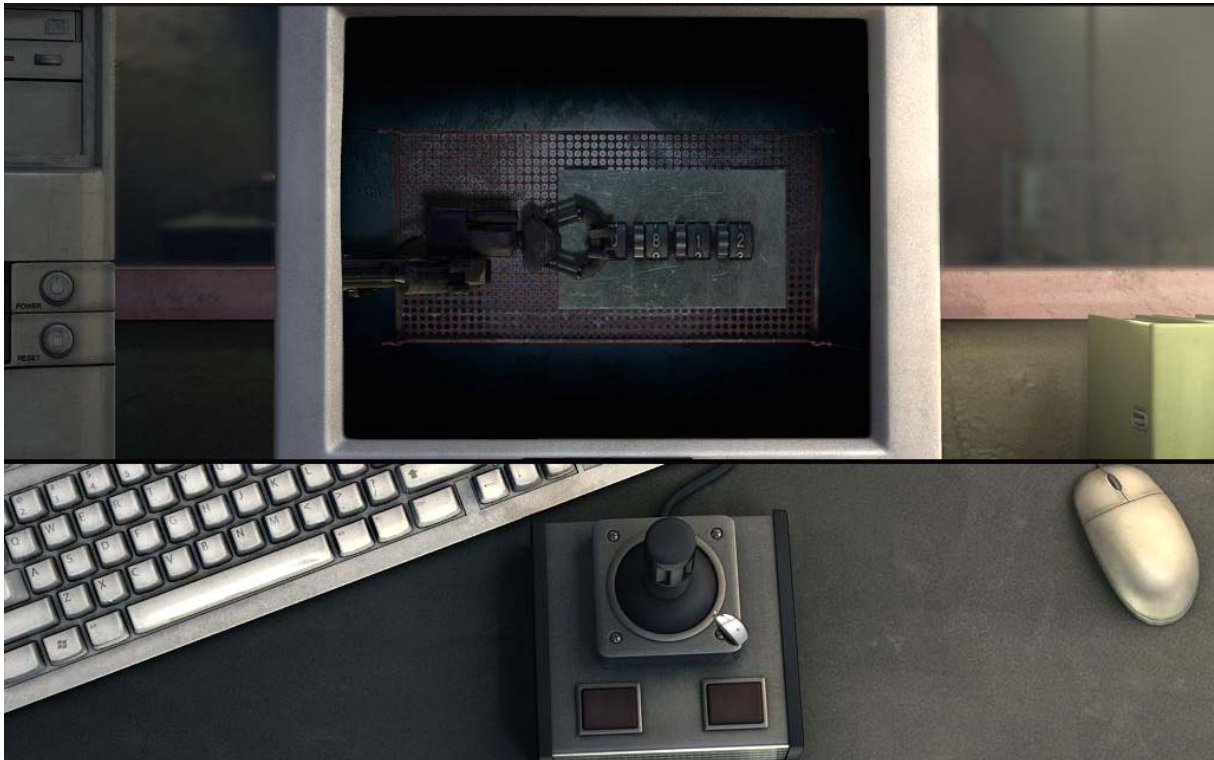
das Rätsel wäre gelöst!



**Die 68 wäre ja klar, aber was bedeutet Q-Herz?
Die Erklärung liefert uns der Bombenexperte: Q steht im
Kartenspiel für die Dame u. diese hat einen Wert von 12!**

Also müsste der Code 6812 lauten.

**Mit diesem Wissen öffnen wir mit Hilfe des Roboterarmes
die Kassette.**



**Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Bombenexperten
betreten wir den Raum mit der Sprengkammer.**



Hier drin ist es sicher, wenn man sich an die Vorschriften halt. Schließlich arbeiten in der Nähe Leute.

Wir öffnen sie u. die Kassette u. sichern deren Inhalt!



Ein zerrissenes Ticket in einem Beutel für Beweisstücke.

Das wären dann: ein **zerrissenes Ticket u.**



eine **Wertmarke** eines Vergnügungsparks!
 Diese sichern wir ebenfalls u. gehen ins Labor.
 Hier scannen wir, wie gehabt, beide Seiten der Beweisstücke u.
 wechseln zum Terminal.



Wir untersuchen die Wertmarken u. das Ticket.
 Dann markieren den vorletzten Bereich des Tickets u. erhalten ...



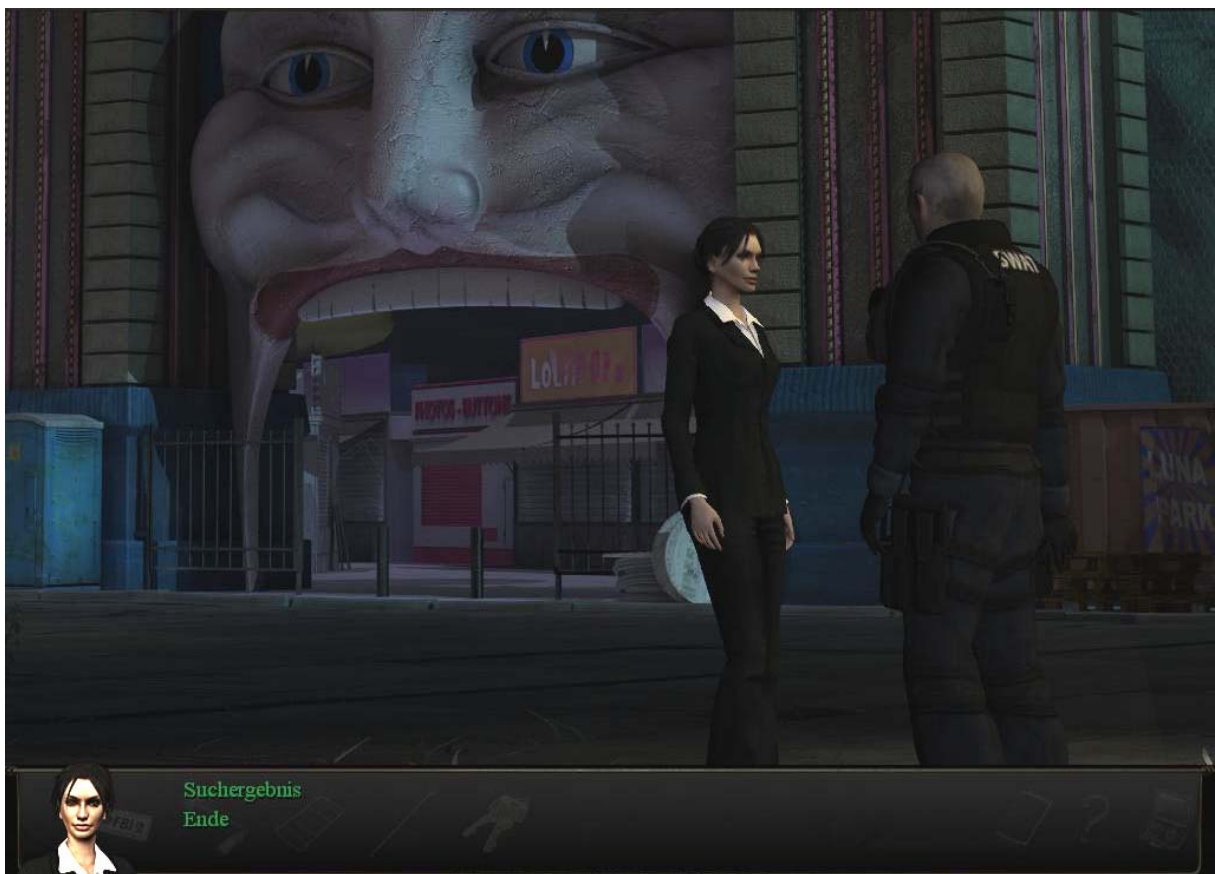
einen Vergnügungspark, bei der Ausfahrt 15 des New Jersey State Highways, angezeigt.
Wir reden mit Wang darüber, unser „Neuer Partner“ erscheint u. stellt sich als Dick Parry vor.



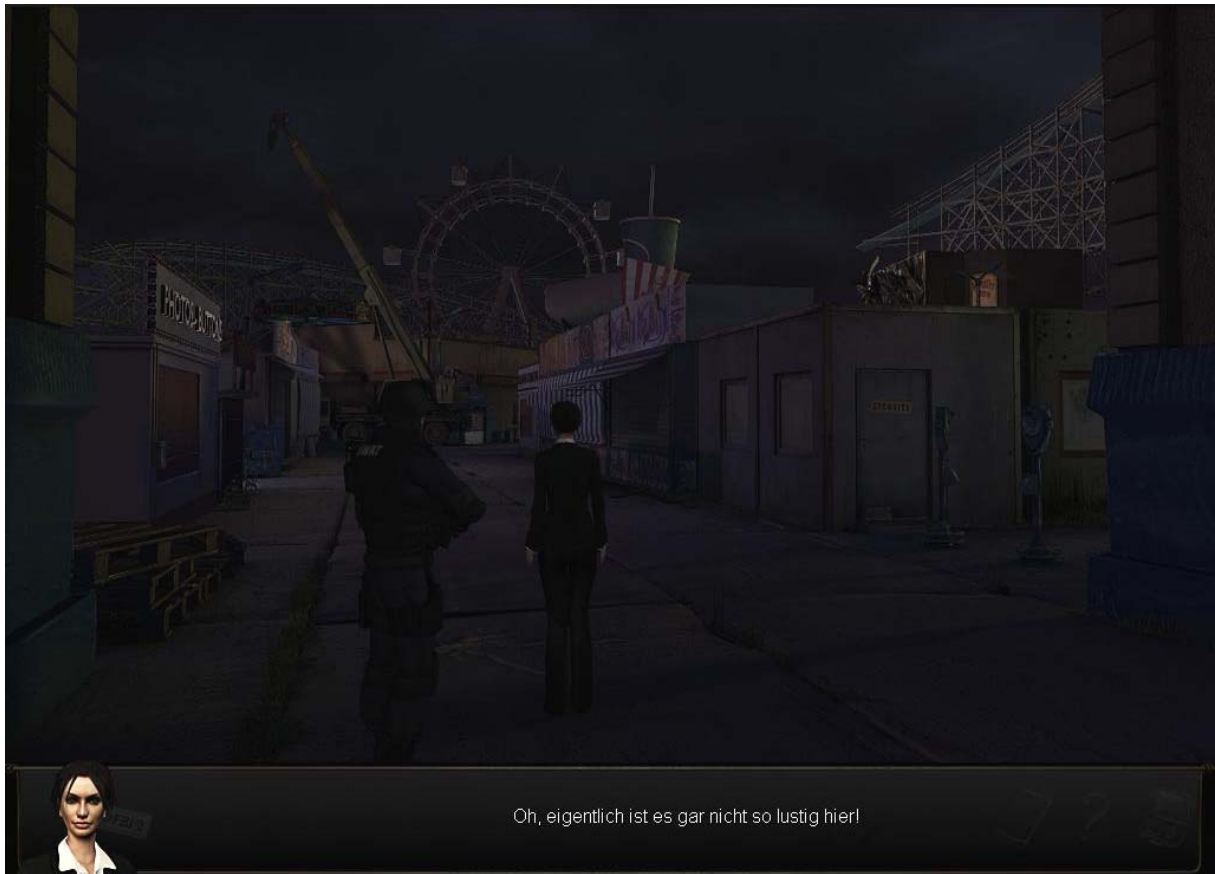
Nach einer kurzen Diskussion verlassen wir das Labor u. kümmern uns um die **Operation Vergnügungspark.**



Vergnügungspark New Jersey



Hier angekommen, reden wir mit dem SWAT-Führer u. machen uns auf die Suche nach Hinweisen, die der Killer für uns hinterlassen hat.



Wir schauen uns um, gehen links zur Photo-Bude u. entfernen die **Kurbel** des Rollladen.



Etwas weiter steht eine Schießbude.



Hier nehmen wir das **Metallgeländer**, welches am Müllcontainer lehnt, mit.



Leider ist hier der Rolladenantrieb mit einem Schloss gesichert, wir gehen weiter zur Geisterbahn u. reden mit dem Beamten.



Am Fensterrahmen hängt ein **Schlüsselbund**, wir stecken es ein, nehmen die **Metallstütze** vom Fensterrahmen, verlassen den Kontrollraum u. sehen uns die Geisterbahn an.



Rechts des Einganges sehen wir eine **Geländerstange** u. stecken sie ein.



**An diesem Wagen fehlt ein Rad.
Aber da wir kein Ersatzrad u. kein Werkzeug haben,
gehen wir wieder zurück u. begutachten das Wachhäuschen.**



Wir entfernen den **Holzblock u. treten ein.**



Links steht ein Schreibtisch auf Rädern.



**Wir öffnen die obere Schublade u. erleichtern sie um:
Eine Dose mit **Luftgewehrmunition**, einigen **Wertmarken**, einen
Schlüssel ohne Nummer u. eine **Energiesparlampe**.**



**In der Ecke des Raumes steht ein durch ein Kombinationsschloss gesicherter Kühlschrank!
Nun schauen wir uns den Schlüsselschrank an.**



Zu diesem fehlen uns noch einige Informationen, also verlassen wir den Raum u. schauen uns das Fernrohr an, bzw. durch.



**Das Fernrohr ist direkt auf die Schießbude gerichtet,
warum eigentlich?
Soll das ein Hinweis für uns sein, überlegen wir u. gehen in
die Gasse.**



Hier finden wir eine Dose mit etwas **Motoröl, schauen uns alles an
u. gehen zur Schießbude.**



Hier stecken wir den einzelnen Schlüssel ins Schloss, drehen ihn u. installieren die Kurbel.

Nun versuchen wir den Rollladen hochzukurbeln was uns, da irgendwo etwas klemmt, nicht gelingt!

Wir gehen zur Geisterbahn u. hier zum Lagerraum.



Wir öffnen ihn mit dem Schlüssel aus dem Kontrollraum, installieren die Energiesparlampe, schalten sie ein u. schauen uns um.



Wir nehmen den **Hammer** u. gehen zur Werkbank.



Diese erleichtern wir um ein **Plastikseil**, ein **Rad** u.
eine **Ölkanne**.

Diese füllen wir u. gehen zur Schießbude zurück.

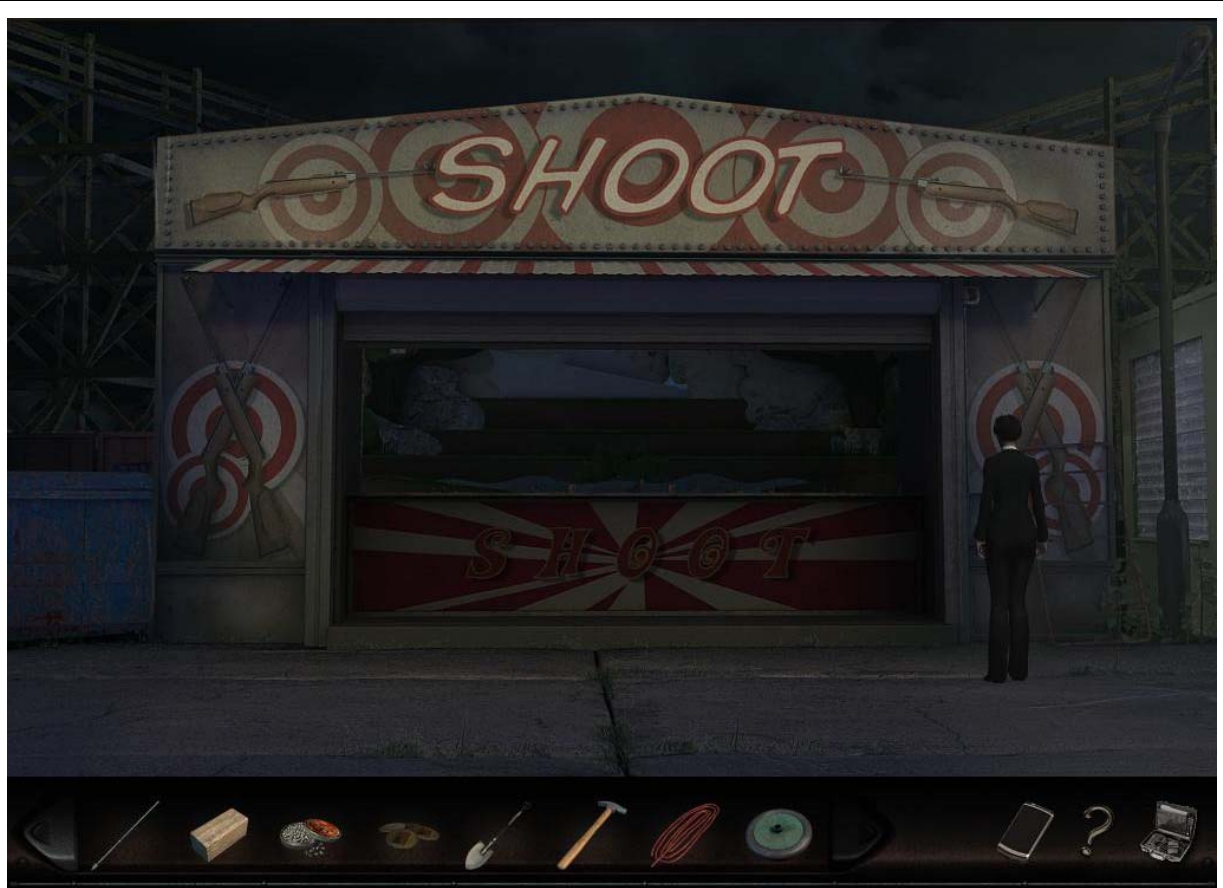


Hier lehnen wir das Geländer an die Wand u. drehen es nach oben!

Nun können wir es als Leiter benutzen, nach oben klettern u. den Antrieb ölen.



Dann steigen wir wieder nach unten, kurbeln den Rollladen hoch u. schauen in die Schießbude.



Wir investieren eine Wertmarke, drücken auf das Knöpfchen u. schnappen uns die Knarre.



Nun erlegen wir alles, was da kreucht u. fleucht!
Unser Gewinn ist eine kleine **Hexe**.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Wir schauen uns das hässliche Hexlein genauer an und können von ihrem Rücken einen **Anhänger** entfernen u. untersuchen.

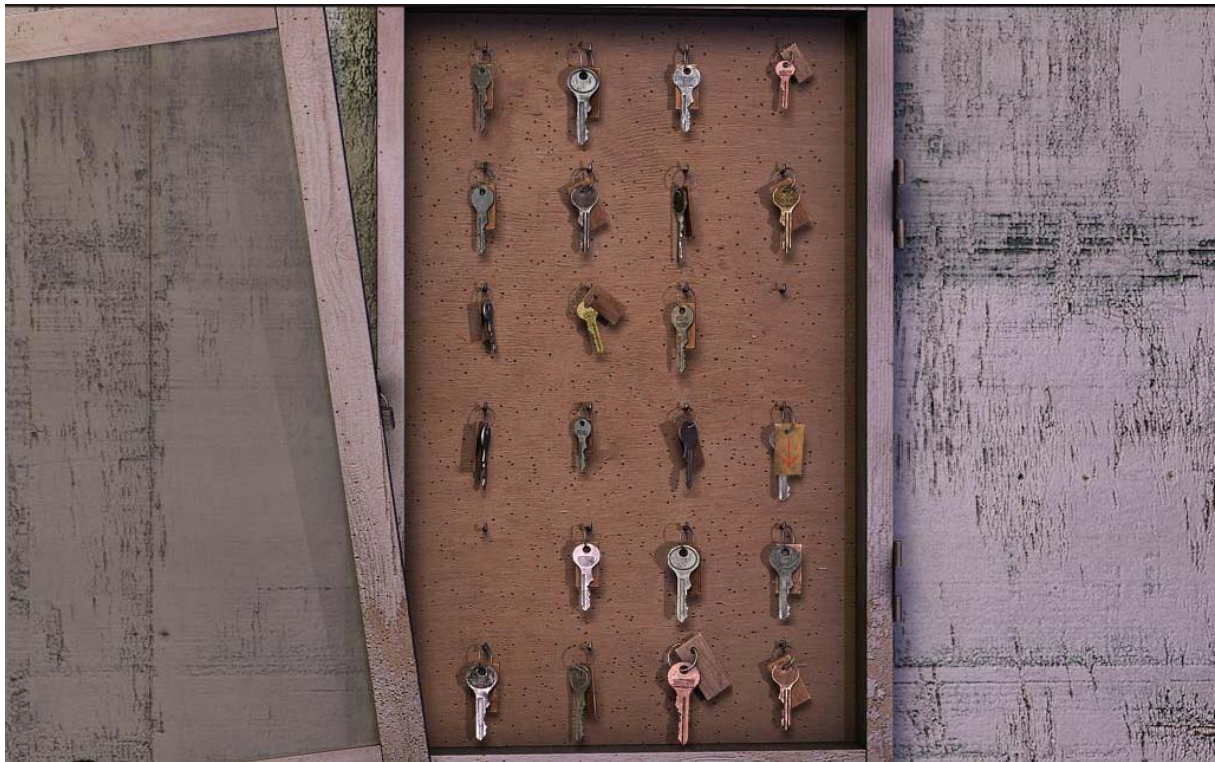




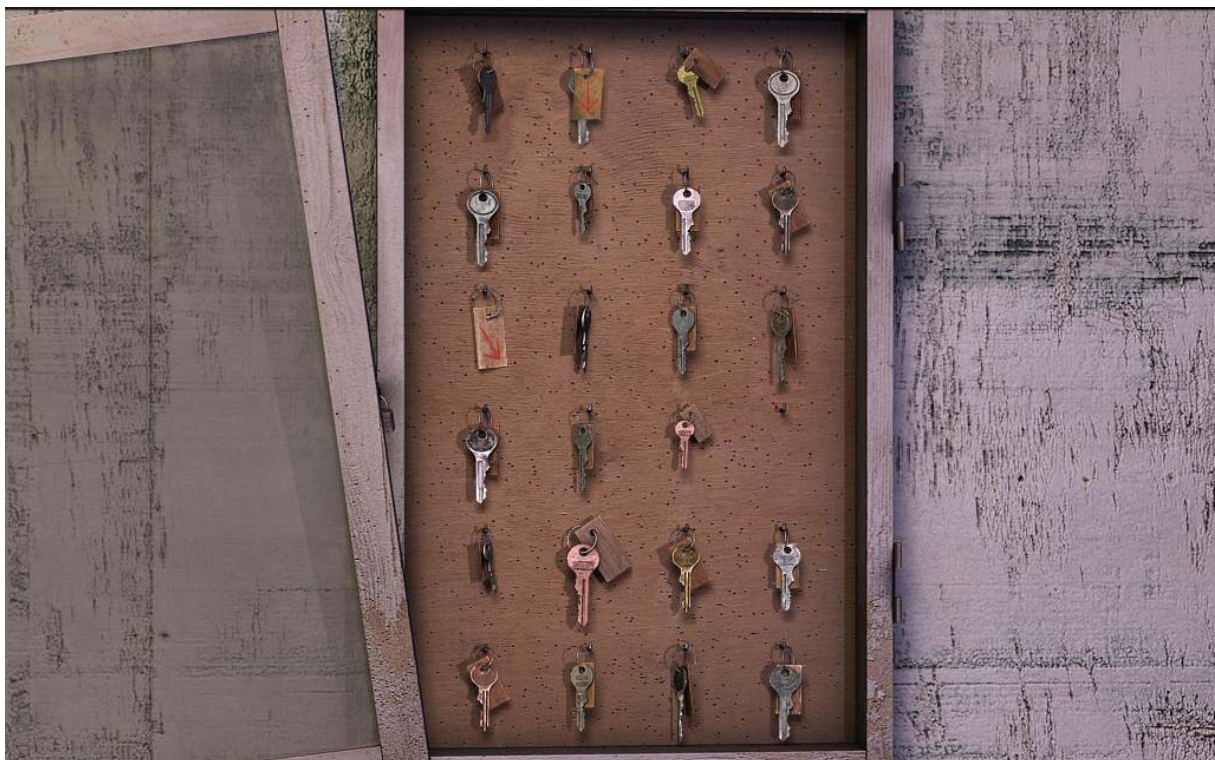
Nun schnappen wir uns das **gelbe Plastikteil** vom Tresen, gehen zum Wachhäuschen zurück u. widmen uns dem Schlüsselschrank.



Wir entfernen den **Nagel** aus dem Scharnier u. können nun problemlos die Tür öffnen.



Nun schauen wir uns die Schlüssel an, bemerken dass sie nicht in der richtigen Reihenfolge aufgehängt wurden u. ordnen sie neu.



Haben wir das geschafft, schauen wir unser Werk genauer an. Dabei fällt uns auf, dass Schlüssel 2 u. 9 einen Anhänger haben u. dass deren Pfeile auf Schlüssel 14 weisen!

Das ist der Hinweis auf die Kombination **2914 des Schlosses am Kühlschrank!**



Wir geben die Zahl ein, das Schloss öffnet sich, wir entfernen es u. öffnen die Tür.



Ausser dem **Schlüssel ist nichts von Belang im Kühlschrank.
Wir schließen ihn wieder zu u. gehen zur Geisterbahn.**



Hier haben wir eine längere Auseinandersetzung mit unserem neuen Partner.

Danach zieht er mit der ganzen Corona ab u. lässt uns allein. Wir betreten den Kontrollraum u. ziehen mit der Geländerstange den **Nagel, an dem der Lagerschlüssel hing, aus dem Holz.**



Dabei verbiegt er sich leider u. wir gehen an die Werkbank im Lagerraum.



Hier stecken wir die Metallstütze in den Schraubstock, spannen den Nagel ein u. richten ihn.

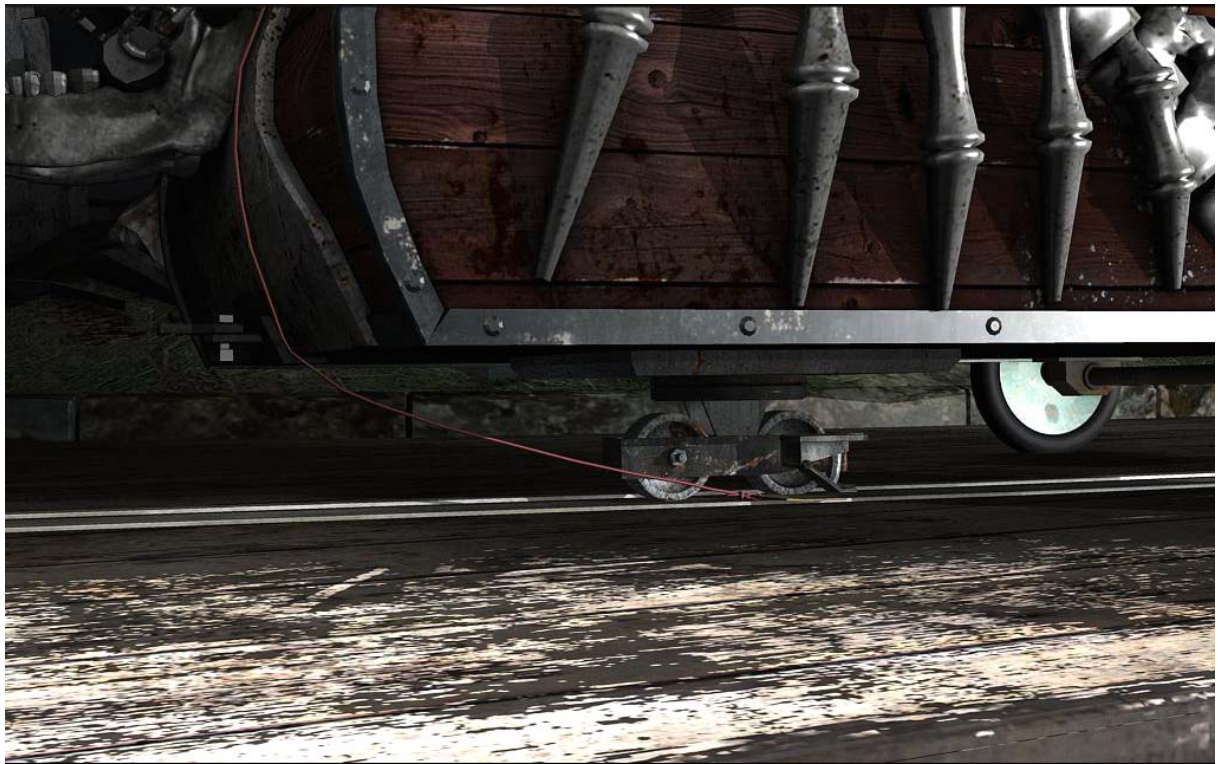
Auf die gleiche Art spannen wir das gelbe Plastikteil ein, u. versehen es, mit Hilfe des Nagels, mit einem Loch.

Durch dieses ziehen wir im Inventar die Plasticschnur.

Damit gehen wir zur Geisterbahn, setzen das Rad auf die Achse, stecken den Nagel in die Achse u. verbiegen ihn mit dem Hammer.



Das wäre erledigt u. nun widmen wir uns dem Antrieb.



**Wir schieben das Plastikteil als Isolierung zwischen Stromschiene u. Rad.
Jetzt gehen wir in den Kontrollraum.**



**Hier stecken wir den Schlüssel in das Schloss u. drehen ihn.
Eine rote Lampe leuchtet auf u. wir betätigen die Knöpfe 2 u. 3
um alle 5 Lampen zum Leuchten zu bewegen!**



 Die Anlage in der Kammer läuft - der Zug ist jetzt mit Strom versorgt.

Haben wir das geschafft, gehen wir zum Zug, ziehen an der Nylonschnur u. genießen die Fahrt.





Plötzlich sehen wir eine **Spielkarte** u. schnappen sie uns.



Nun rufen wir unseren Partner an u. melden ihm unseren Fund.
Doch dieses Ar..... ist arrogant wie immer u. wir sehen uns weiter um.



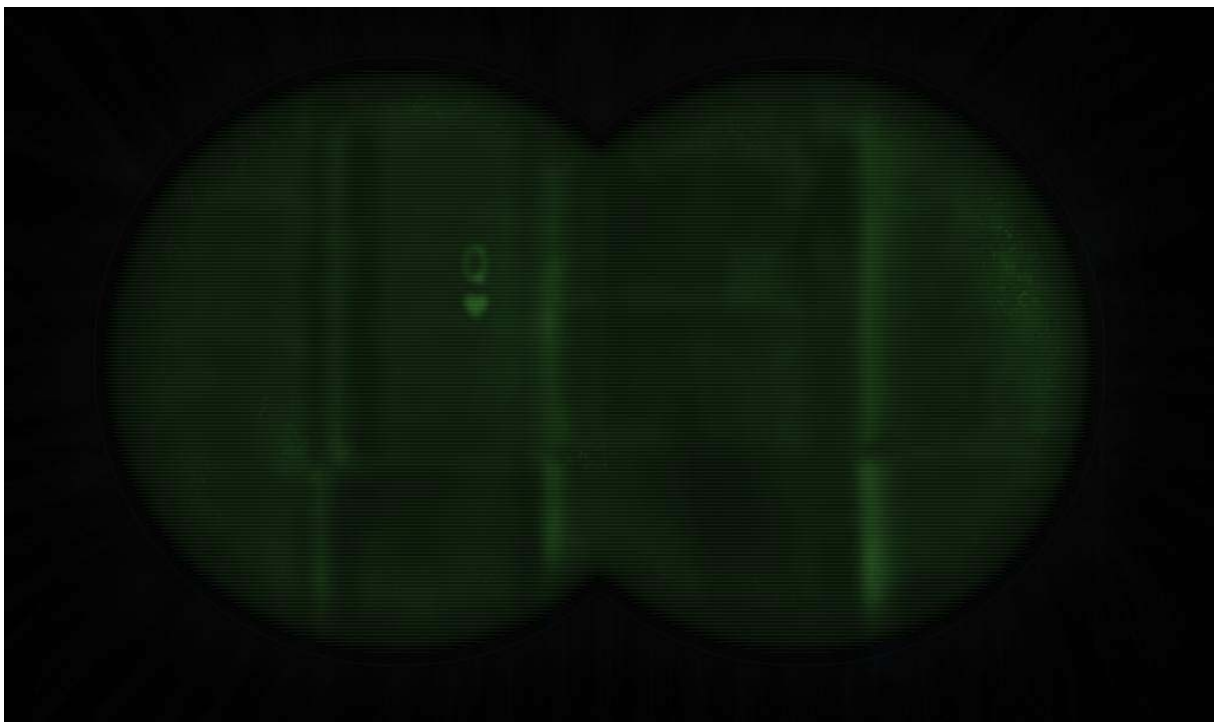
**Wir gehen zurück u. treffen Benson, den Wachmann.
Nachdem wir ihn angehalten u. nach Waffen abgetastet haben,
unterhalten wir uns ausführlich mit ihm.**



Leider hat er nichts bemerkt u. wir widmen uns dem 2. Fernrohr.



**Mal schauen was wir entdecken können.
Wir können, da unsere Wertmarke nicht passt, nichts erkennen u.
gehen zum Wachmann.
Nachdem wir ihm die Kombination des Kühlschrankschlosses
verraten haben, erhalten wir die gewünschten **Werkmarken**.
Wir füttern das Fernrohr, welches über einen Nachtsichtmodus
verfügt u.**



**können eine Herzdame, welche auf die Fässer weist, erkennen.
Wir gehen hin, legen den Holzklötz auf den Betonboden u. ...**



kippen die Fässer, mit Hilfe des Spatens, um!



Das wäre erledigt, wir gehen zurück zum Fernrohr u. schauen, auf was uns die Fässer die Sicht versperrt hatten.



**Im Hintergrund können wir ein großes Gebäude erkennen, aber was ist das?
Wir fragen den Wachmann.**



**Dieser bestätigt unsere Vermutung, dass es sich hier um ein altes Kraftwerk, welches bald abgerissen werden soll, handelt.
Wir fahren hin.**



Kraftwerk

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken dem Autor und weisen darauf hin, dass diese Lösung unserem bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns, und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen.

(H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).