

# DIE KUNST DES MORDENS

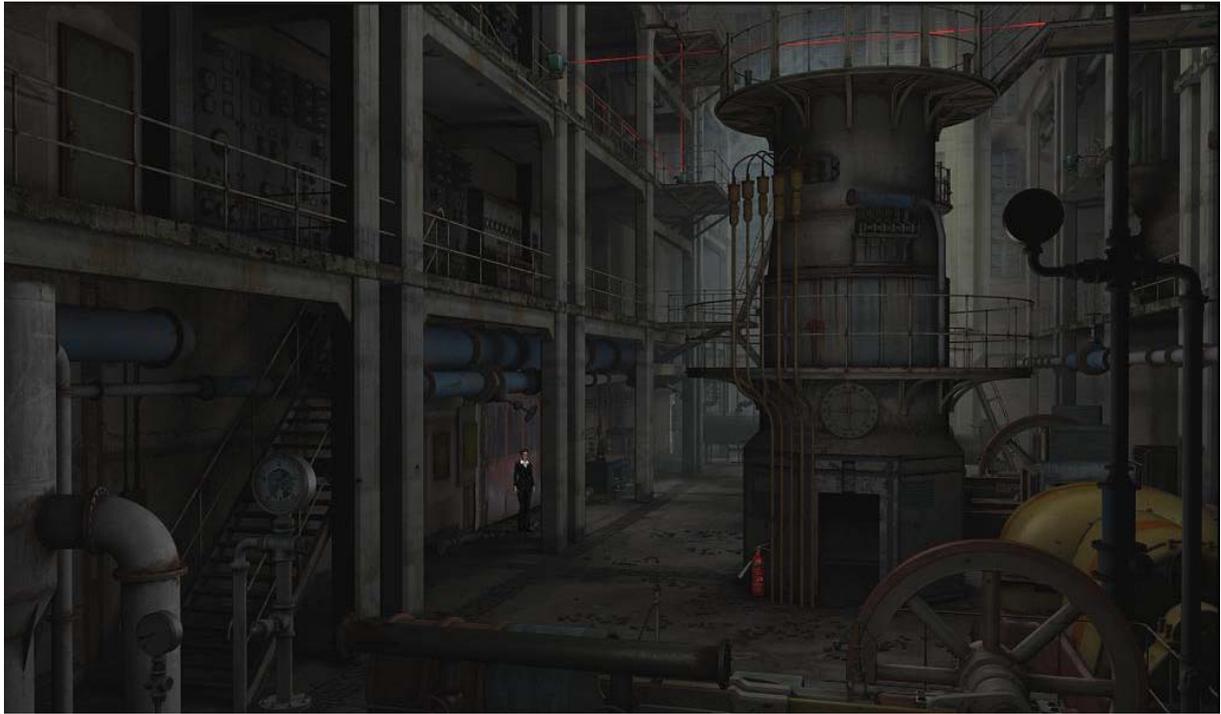
## Karten des Schicksals

### Lösungshilfe – Teil 3 *by Locke*

Hier schauen wir uns bewundernd den alten VW-Bully an, entfernen das **Rohr** aus der Windschutzscheibe, gehen zur Front des Kraftwerkes u. betreten es vorsichtig.



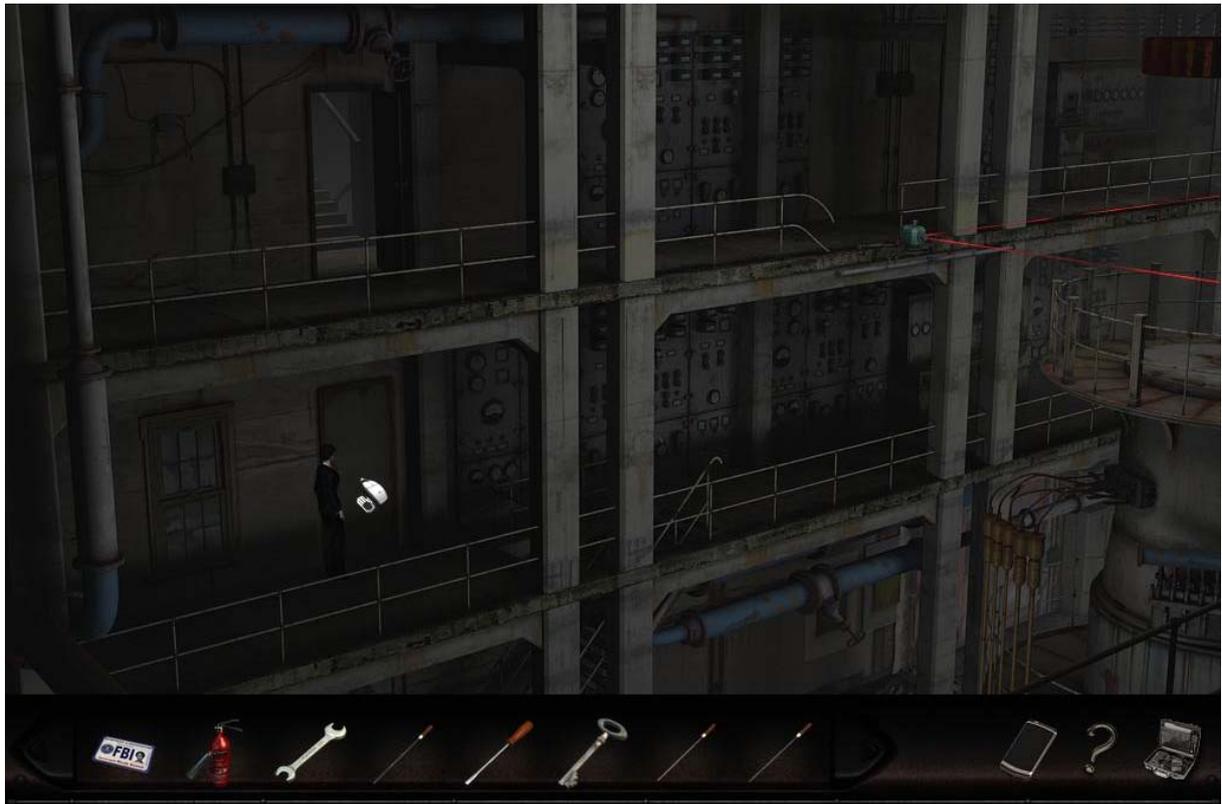
In der Mitte der Halle befinden sich zwei riesige Turbinen.



Was befindet sich so wertvolles auf der Turbine dass es mit  
Laserstrahlen gesichert ist?  
Dieser Frage müssen wir nun nachgehen.  
Wir schnappen uns den roten **CO2-Feuerlöscher**, gehen tiefer in  
die Halle (Ebene 0) u. an die Werkbank.



Diese erleichtern wir um:  
einen **Gabelschlüssel**, einen **Schraubendreher**, eine **Rund, - Flach**  
u. **Dreikantfeile** u. einen **Schlüssel**.  
So ausgerüstet gehen wir, über die Treppe, auf die Ebene 1.



**Und von hier zur Ebene 2.  
Leider klappt das nicht, denn die Tür ist von der anderen Seite  
aus blockiert!**

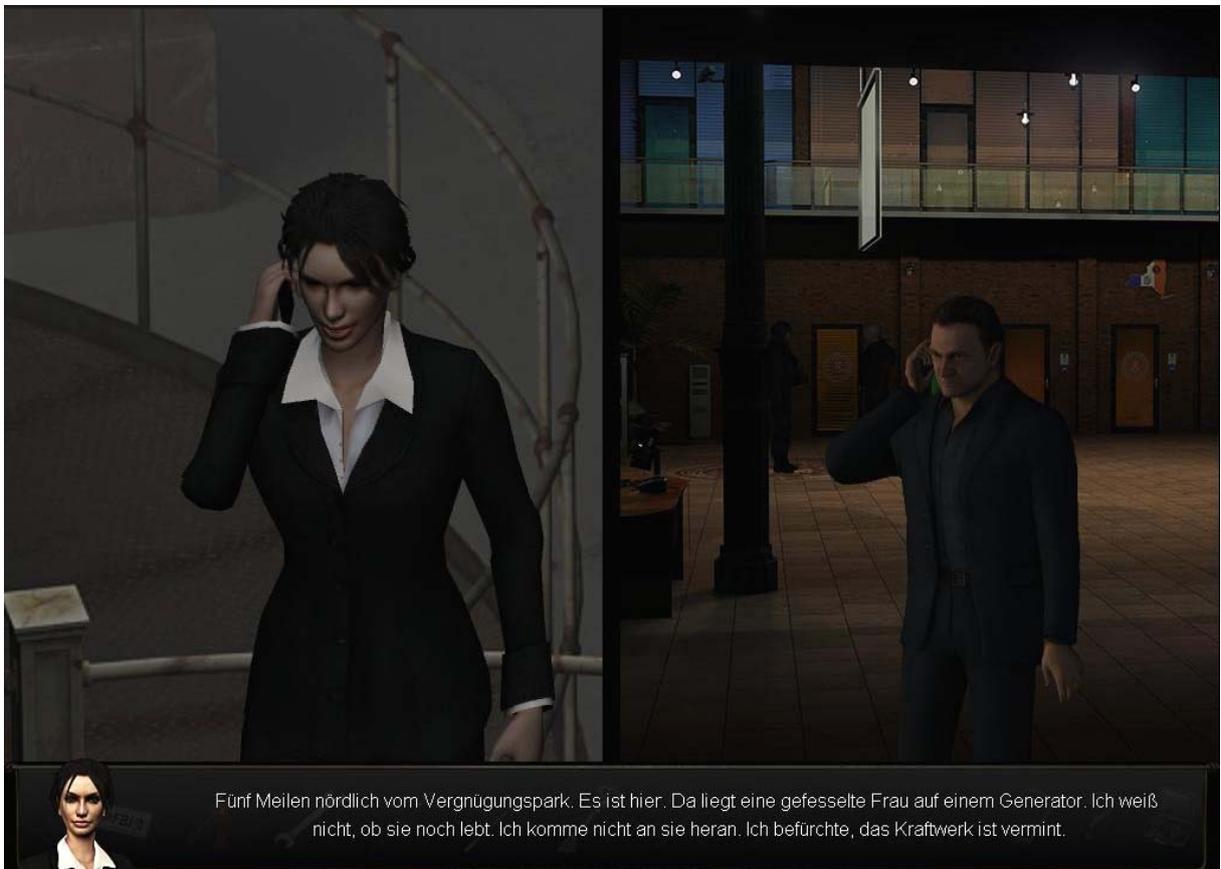
**Wir gehen weiter zur 2. Turbine.**



**Hier sehen wir eine Leiter u. klettern nach oben auf die Plattform.**



**Von hier aus können wir auf die 1. Turbine schauen, entdecken eine gefesselte Frau u. hoffen, dass sie noch am Leben ist. Umgehend verständigen wir unseren Partner.**



Fünf Meilen nördlich vom Vergnügungspark. Es ist hier. Da liegt eine gefesselte Frau auf einem Generator. Ich weiß nicht, ob sie noch lebt. Ich komme nicht an sie heran. Ich befürchte, das Kraftwerk ist vermint.

**Wir geben ihm eine Lagebeschreibung, fordern Unterstützung an u. schauen uns die Turbine an.**



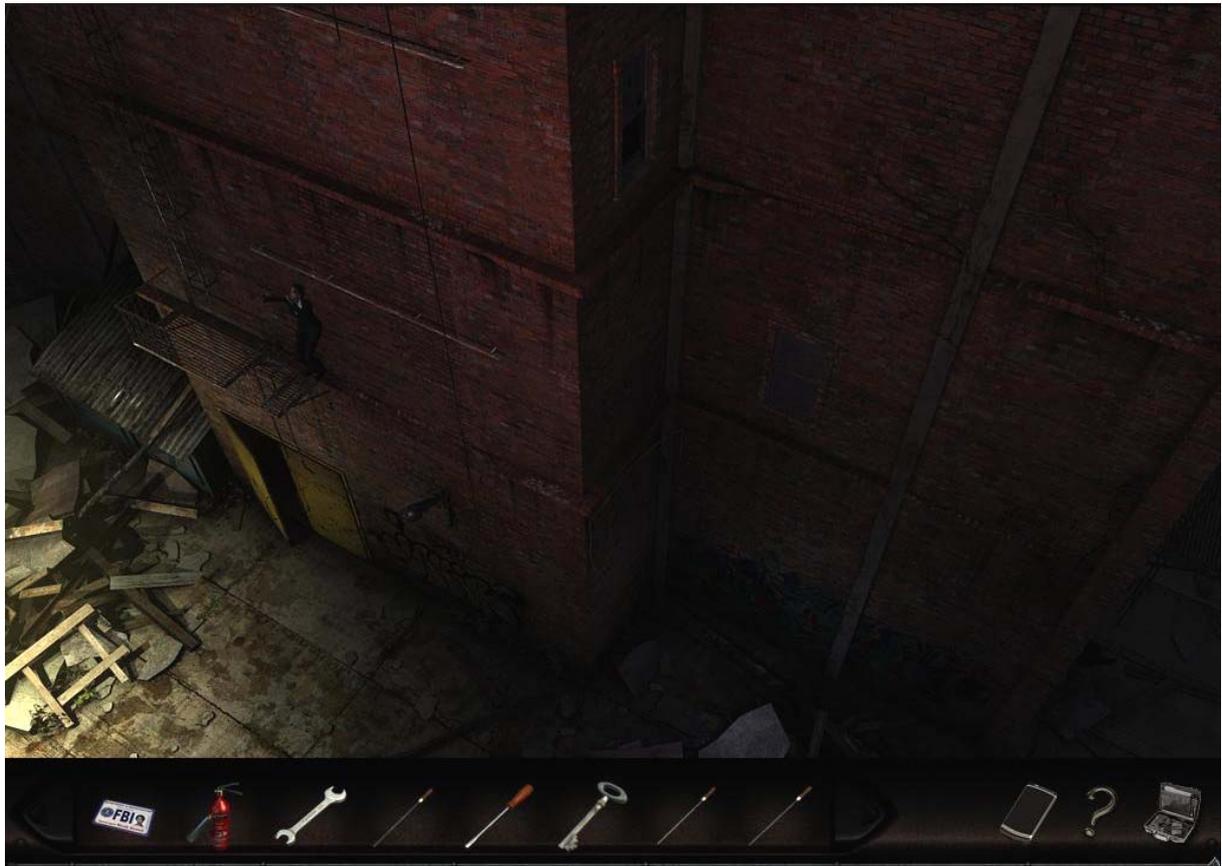
Hier stecken wir uns den blauen **Seitenschneider** ein u. entfernen die Schrauben der kleinen Kuppel.



Nun stecken wir das Rohr hinein, drehen die kleine Kuppel um  $90^\circ$  u. gehen zurück.



**Nun klettern wir aus dem Fenster u. hangeln uns bis zur Vorderfront weiter.**



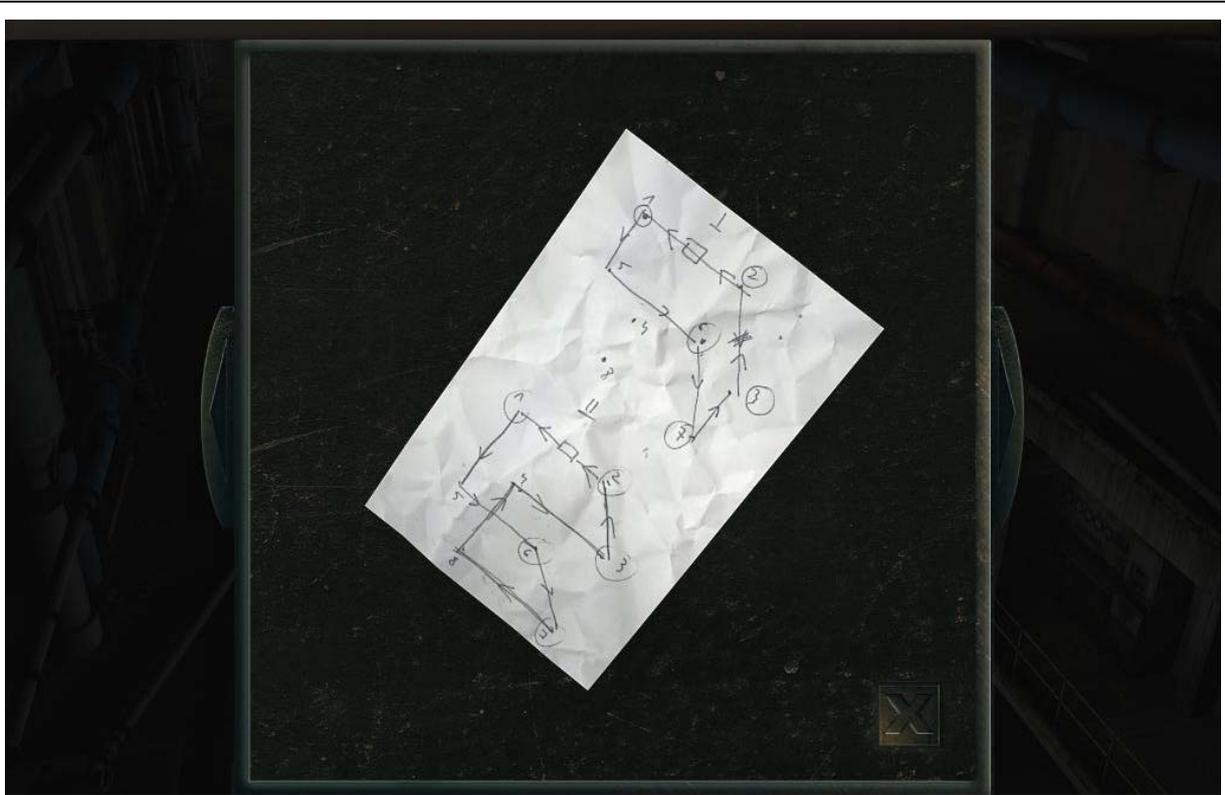
**Von hier aus benutzen wir die Leiter um nach oben zu gelangen. Dort angekommen, balancieren wir zum nächsten Fenster.**



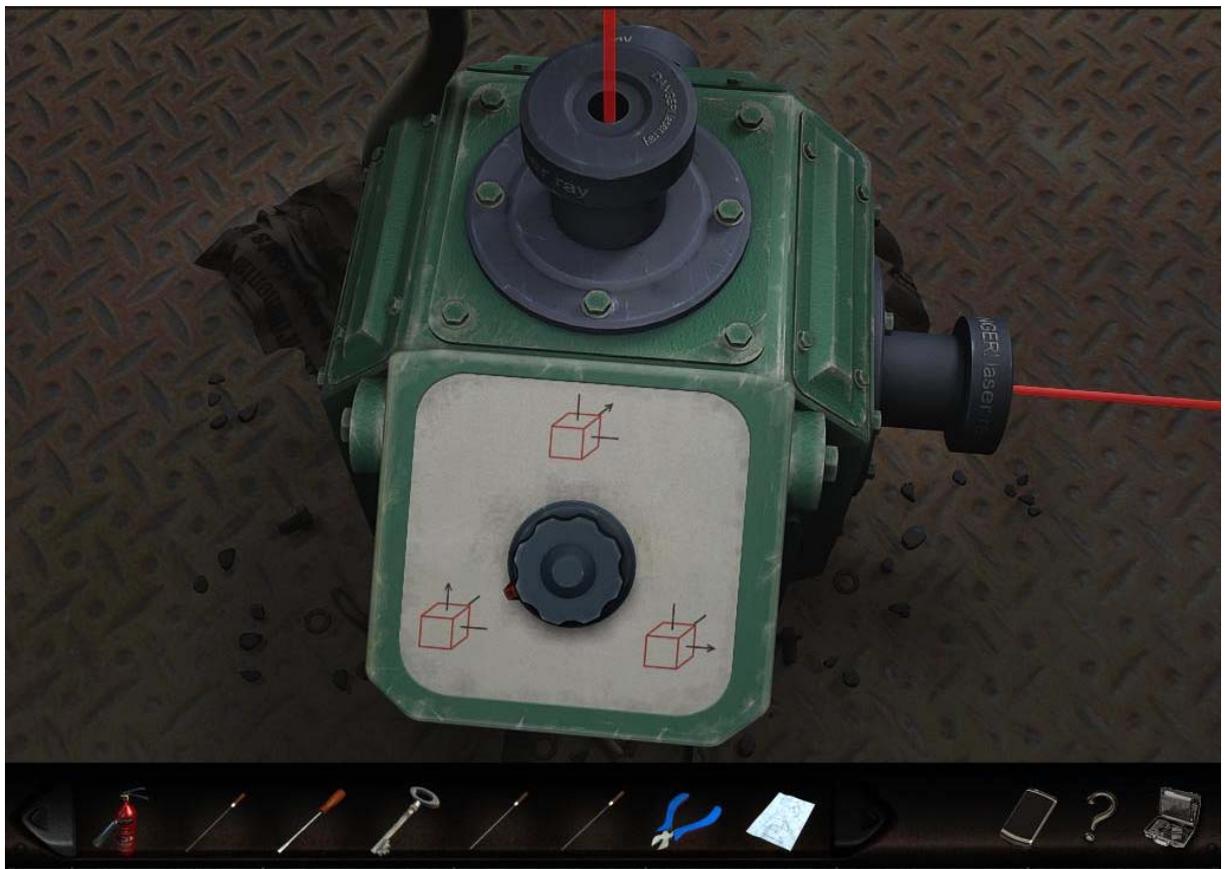
Wir öffnen es u. befinden uns nun auf Ebene 2.



Hier gehen wir weiter u. finden ein **Blatt Papier** u. studieren es.



**Darauf befindet sich ein „Laserdiagramm“!  
Nun schauen wir uns den Schaltkasten des Lasers genauer an.**



**Das Spiel wird hier automatisch gespeichert!**



**Machen wir einen Fehler, sieht das Ganze so aus!  
Also los, gehen wir es an.**

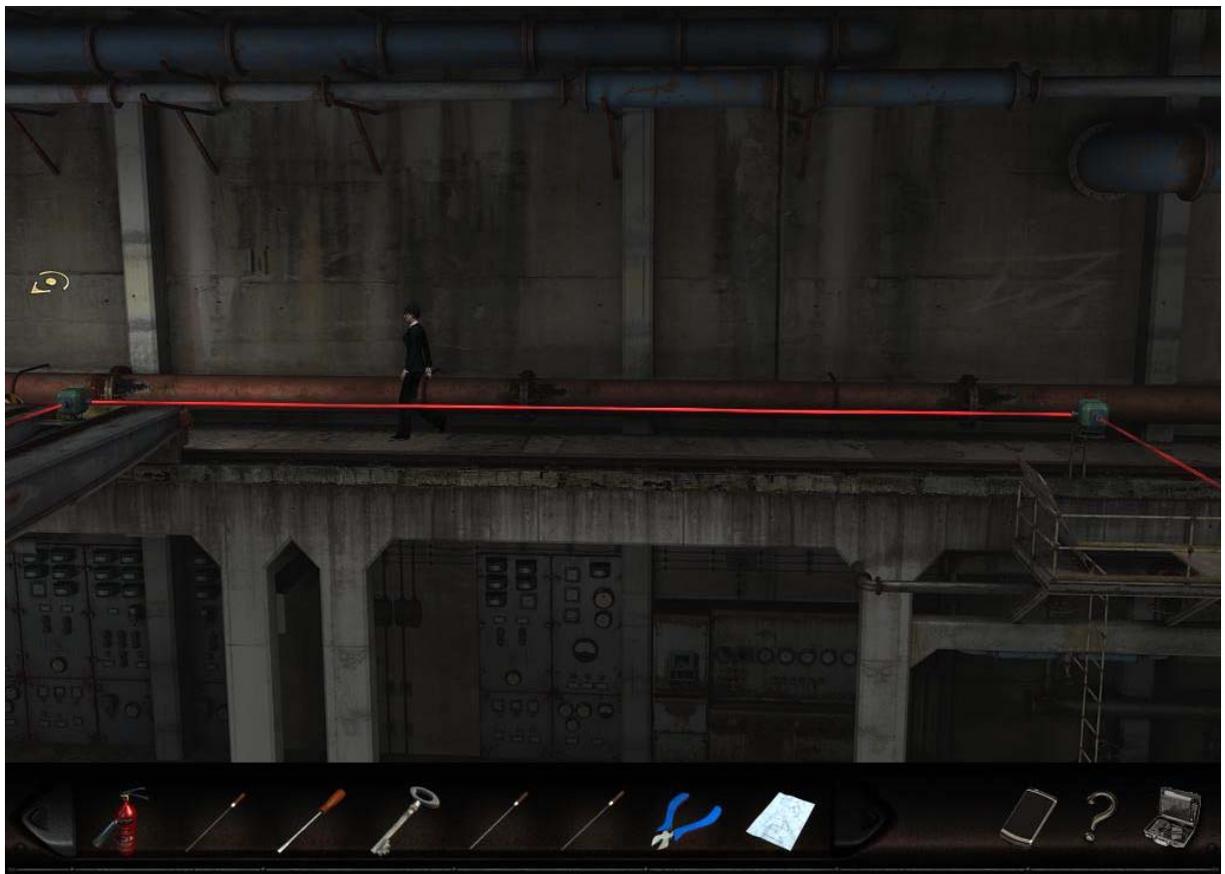


 Ich habe es geschafft! Ich glaube, die aktuelle Einstellung der Laser erlaubt es mir, mich in der Halle frei zu bewegen.

**Vorsichtig ändern wir die Einstellung des Schalters.  
Es klappt, wir leben noch u. können uns frei bewegen!  
Nun begeben wir uns, über die Leiter, auf Ebene 3.**



**Und hier nach rechts zum Kran.**





**An diesem ist eine aktivierte Zeitbombe befestigt.  
Diese müssen wir nun vorsichtig deaktivieren, ansonsten fliegt  
hier alles in die Luft.**

**Das Spiel wird hier automatisch gespeichert!**





Wir schauen die Zeitbombe an u. fertigen, mit Hilfe aller Feilen, einen **Spezial-Schraubendreher** an.



Nun frieren wir, mit dem CO2-Feuerlöscher, den Quecksilberschalter ein.  
Solange der Schalter eingefroren ist können wir die Schrauben der Abdeckung entfernen, aber nur solange!  
Also lieber nochmal einfrieren als in die Luft fliegen!



**Haben wir alle Schrauben entfernt, frieren wir den Quecksilberschalter erneut ein u. entfernen die Abdeckung mit dem Schraubendreher.**

**Das Spiel wird hier automatisch gespeichert!**



**Wir kappen den letzten Draht u. deaktivieren damit die Lasersteuerung!**  
**Nun kümmern wir uns um den Zeitzünder.**



**Mit Hilfe des Schlüssels entfernen wir alle Abstandshülsen, nehmen die durchsichtige Platte ab u. blockieren das Getriebe mit dem Schraubendreher.**



**Das wäre geschafft u. nun kümmern wir uns um die arme Frau.**



Halten Sie durch! Ich komme!

**Vorsichtig klettern wir nach unten u. beugen uns über die Frau.  
In diesem Moment sehen wir wie sich eine Gestalt entfernt, folgen  
ihr u. stürzen dabei fast ab.**





## FBI-Dienststelle-Bronx



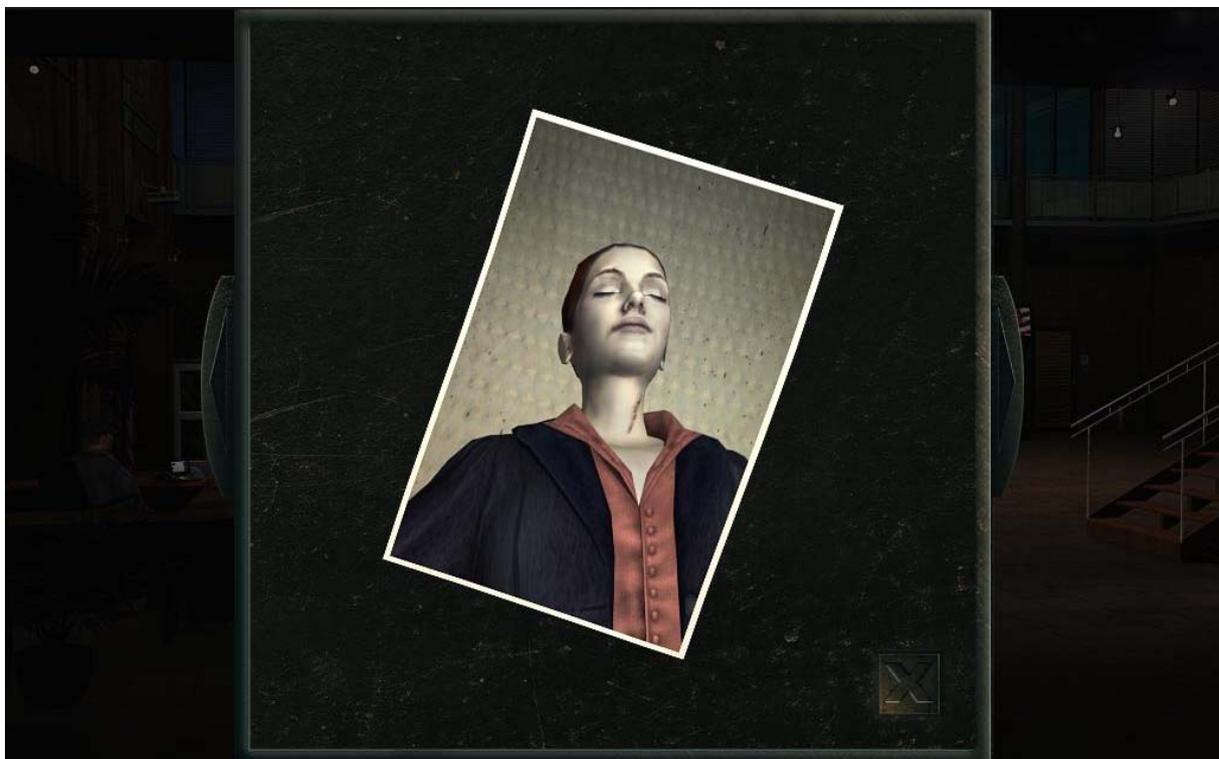
**Nach einer kurzen, wenig erfreulichen Unterhaltung mit unserem Chef verlassen wir das Büro.**

**Vor der Tür reden wir kurz mit unserem „Partner“, u. suchen anschließend unser Büro auf.**

**Auf dem Schreibtisch liegt die gesuchte Akte, wir nehmen einige **Bilder** heraus, stecken den **Marker** ein u. gehen ins Verhörzimmer.**



**Hier reden wir eindringlich mit Benson u. nach einigem Hin u. Her ist er zu einer Kooperation bereit.**



**Wir legen ihm die Bilder vor, er erkennt das Opfer Nr. 4 u. sagt, dass sie u. einige von den Anderen bei seiner Gerichtsverhandlung in der Jury saßen.**

**Wir verlassen den Verhörraum u. reden mit unserem „Partner“. Danach gehen wir zu Ruth, um sie nach Bensons Akte zu fragen.**



**Auf halbem Wege treffen wir sie, sie übergibt uns **Bensons Akte** u.  
wir plaudern noch etwas mit ihr.  
Sie erinnert uns an unsere Schießübungen u. wir erfüllen  
ihre Bitte.  
Das hätten wir erledigt, nun gehen wir zum Chef!**



**Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm u. gehen anschließend  
zu Wang ins Labor.**

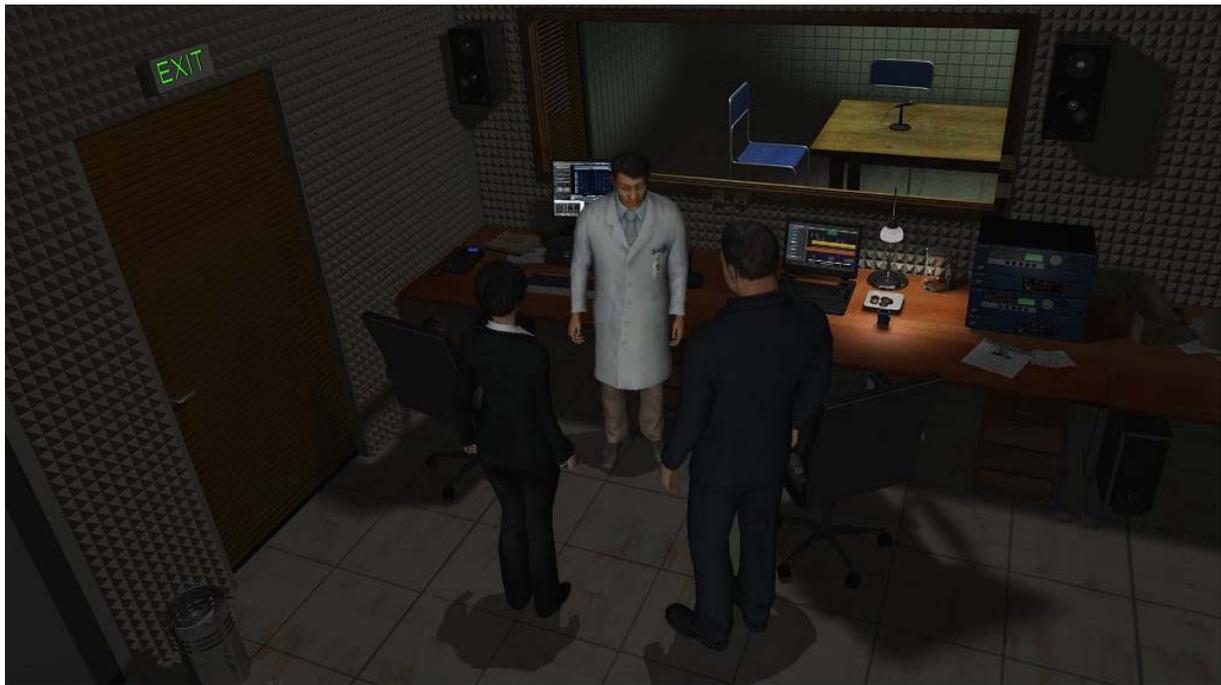


**Während unserer Unterhaltung betritt unser „Partner“ das Labor u. berichtet, dass soeben ein Anruf des Killers eingegangen ist.**

**Er möchte mit uns sprechen u. versucht es gleich nochmals. Gemeinsam gehen wir in den Überwachungsraum, um den Anruf entgegen zu nehmen.**



**Nach einer kurzen, aber informativen Unterhaltung legt unser Killer auf.**



**Wir bitten Wang die Aufzeichnung zu analysieren.  
Leider hat er wenig Zeit, verspricht aber sein Möglichstes zu tun.  
Nun verlassen wir den Überwachungsraum u. treffen im Flur  
den Chef.**

**Dieser berichtet von einem weiteren Paket, welches gefunden u.  
vom Bombenkommando gesichert wurde.  
Wir gehen hin u. erhalten, da die Kiste zwischenzeitlich explodiert  
ist, die **Verpackung der Kiste.****



**Damit gehen wir ins Labor!**

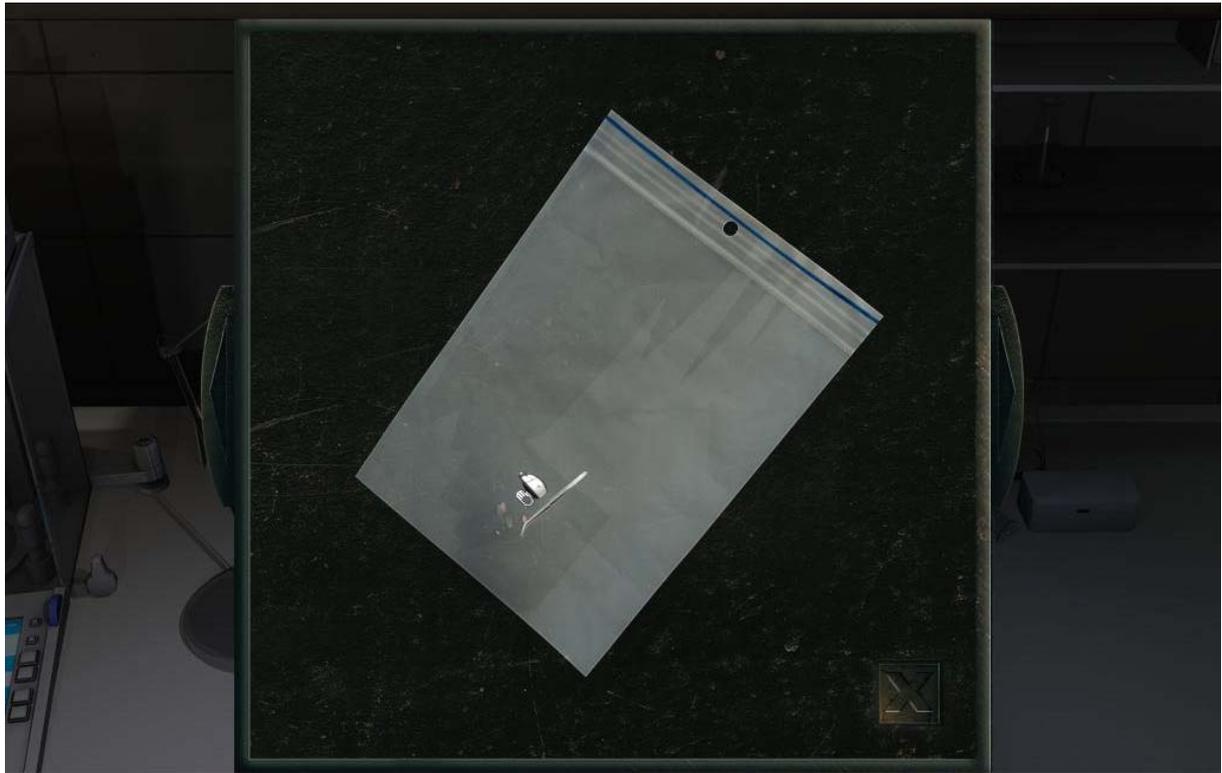


Wang untersucht die Verpackung findet aber, außer einigen Samenfragmenten, nichts.

Er übergibt uns den **Beweisbeutel** u. verlässt das Labor.  
Nun gehen wir zum Arbeitstisch, nehmen die **Pinzette**, ein  
Paar **Handschuhe** u. gehen zum Mikroskop.



Hier nehmen wir einen Objektträger, ....



**angeln uns die Samenkörner mit der Pinzette u. legen sie auf den Objektträger.**

**Nun ziehen wir die Bühne heraus, legen den Objektträger darauf u. schieben sie zurück.**



**Jetzt schalten wir das Mikroskop an u. schauen durch das Okular.**



**Mit Hilfe des Reglers stellen wir das Bild scharf u. puzzeln dann das Samenkörnchen zusammen.**



**Mit Hilfe beider Maustasten gelingt es uns auch.**

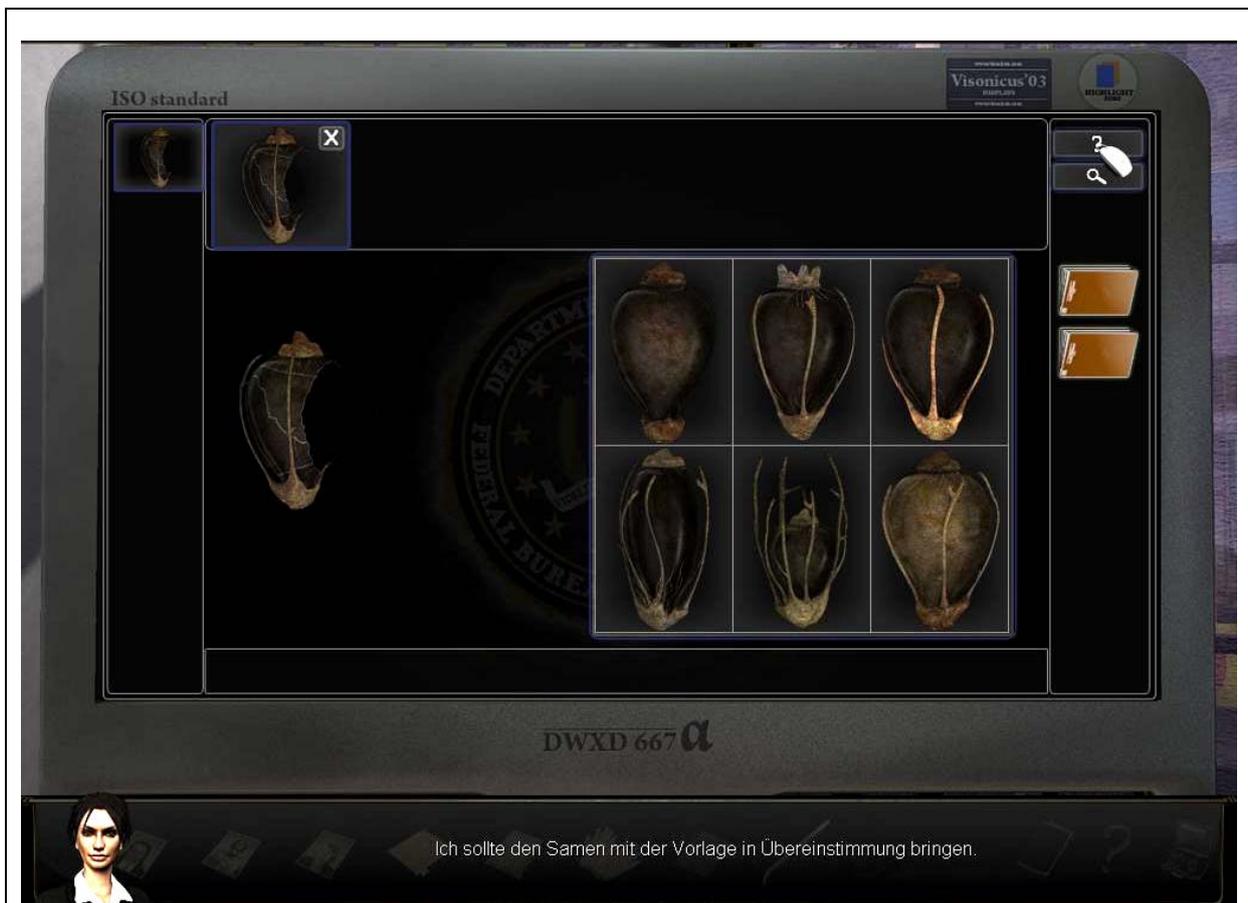
**Linke Maustaste = Fragment nehmen.  
Doppelklick = Fragment spiegeln.  
Rechte Maustaste = Fragment drehen.**



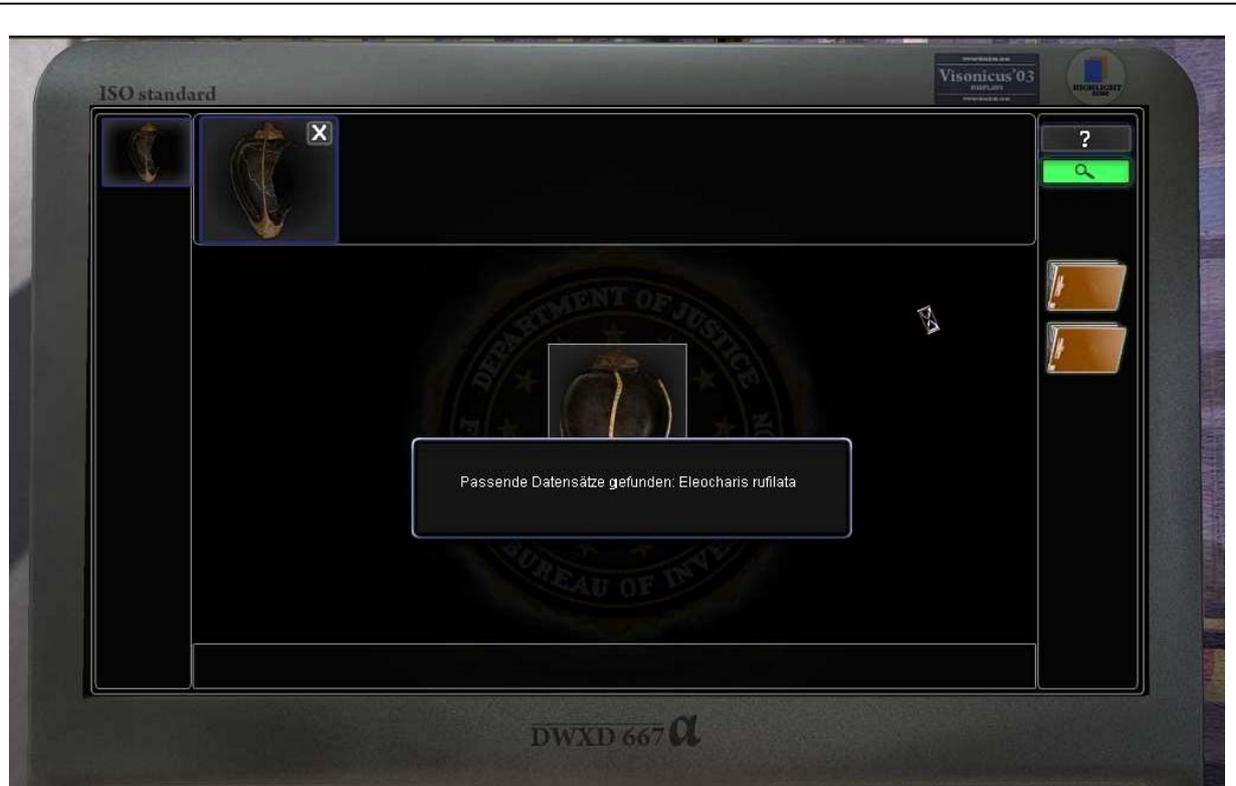
**Nun machen wir ein Foto von diesem Samenkorn u. schicken es (automatisch) an die Datenbank.  
Wir melden uns an u. analysieren das Foto.**



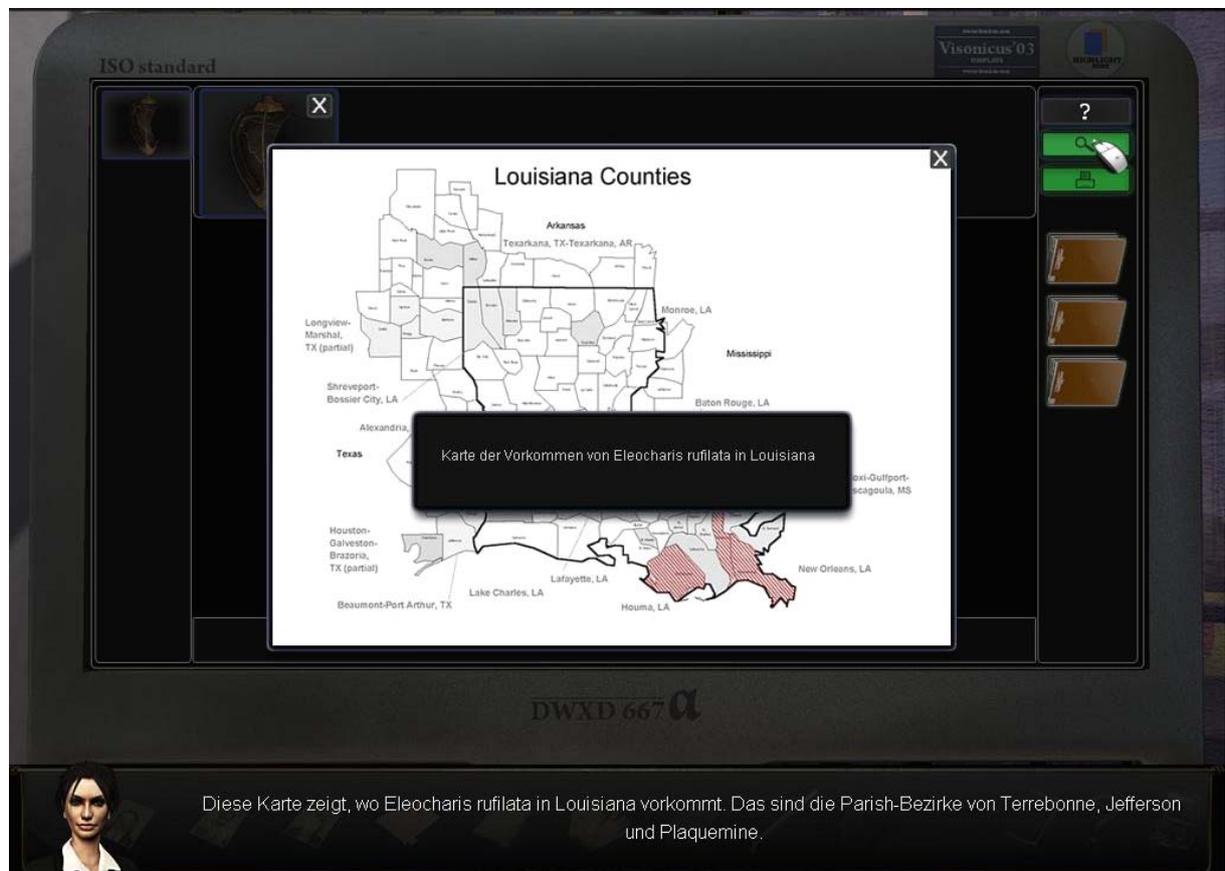
**Nun erhalten wir eine Bildauswahl u. müssen unser Samenkorn damit in Übereinstimmung bringen!**



**Bei der 3. Vorlage erhalten wir eine Erfolgsmeldung.**



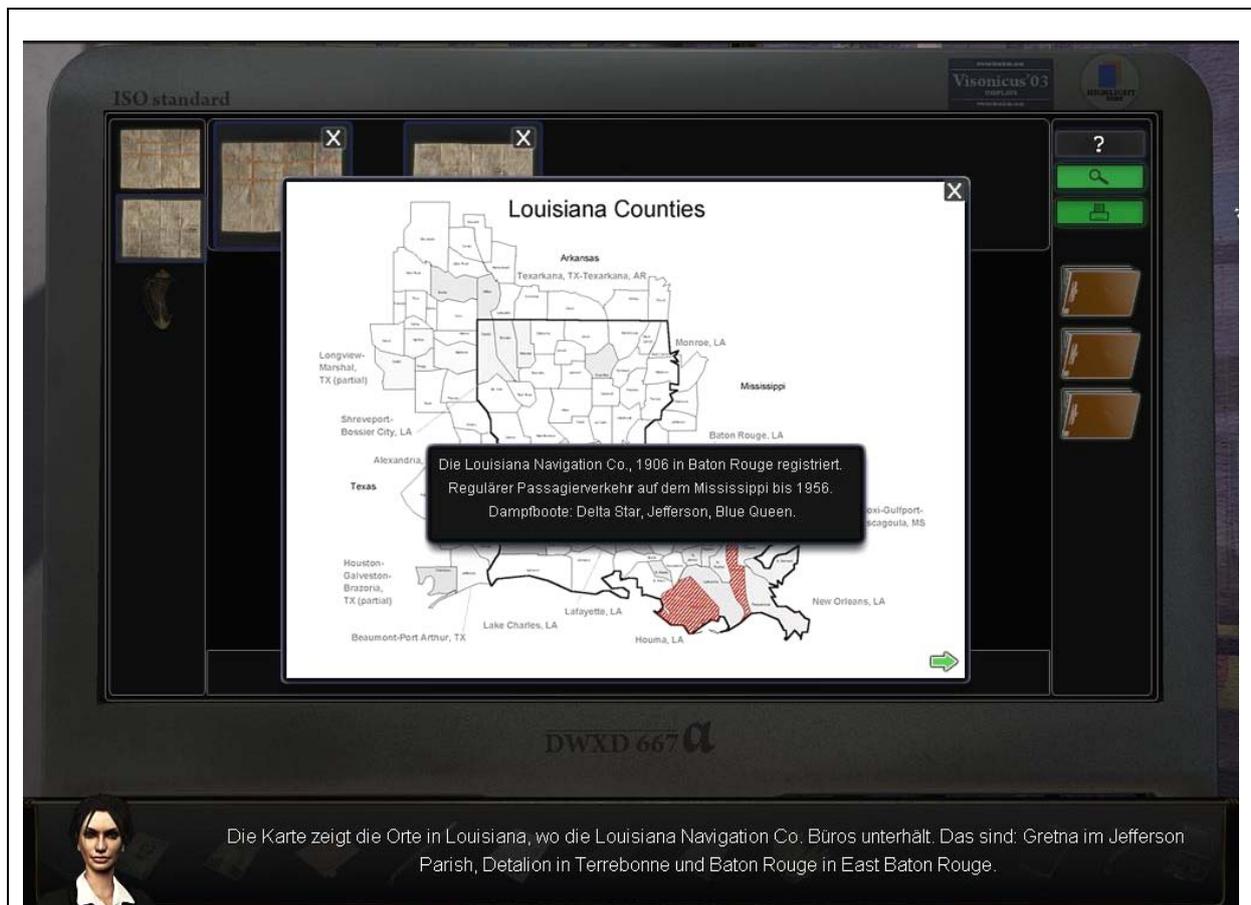
**Der Samen stammt von einer *Eleocharis rufilata*!  
Nun betätigen wir die Lupen-Taste u. erhalten eine  
**Karte** serviert!**



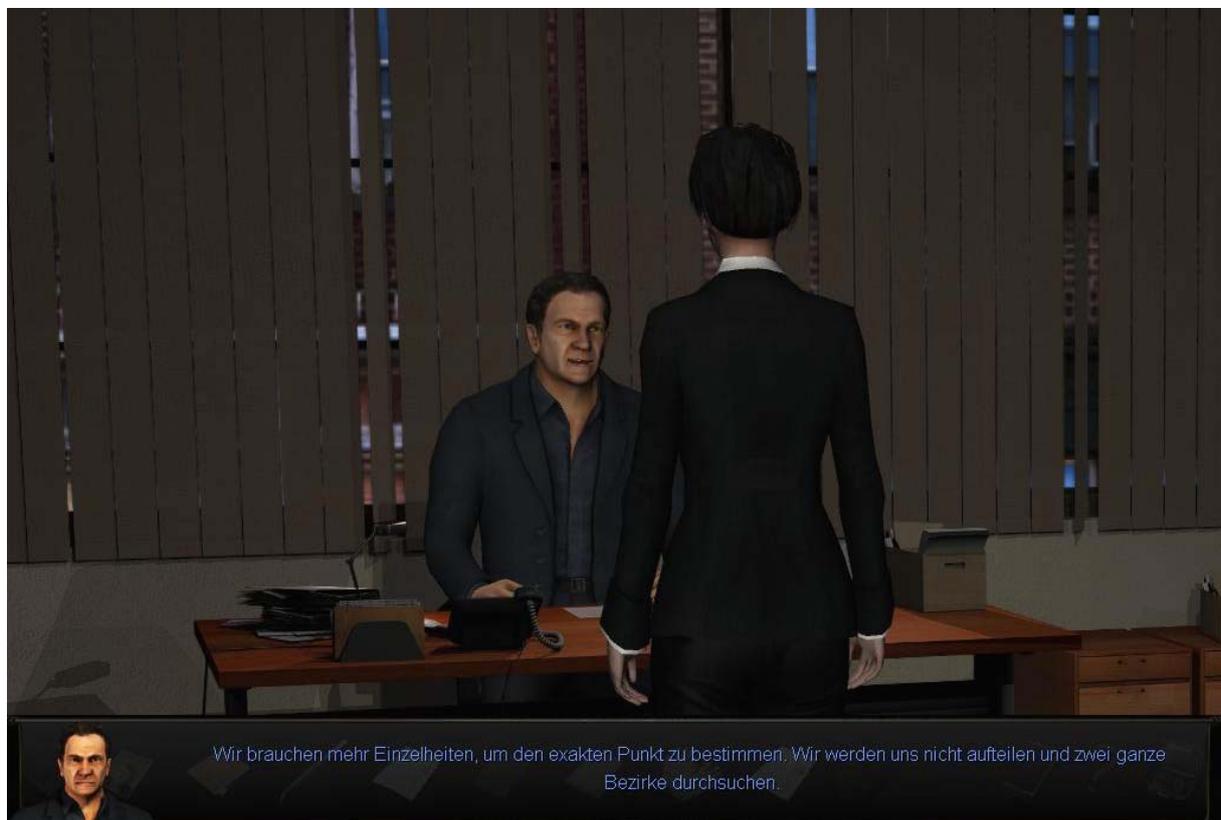
Diese Karte zeigt, wo *Eleocharis rufilata* in Louisiana vorkommt. Das sind die Parish-Bezirke von Terrebonne, Jefferson und Plaquemine.

**Diese lassen wir uns ausdrucken u. entnehmen sie dem Drucker.  
Nun scannen wir beide Seiten der Kistenverpackung.**





**Auch diese Karte drucken wir aus u. gehen in unser Büro.**



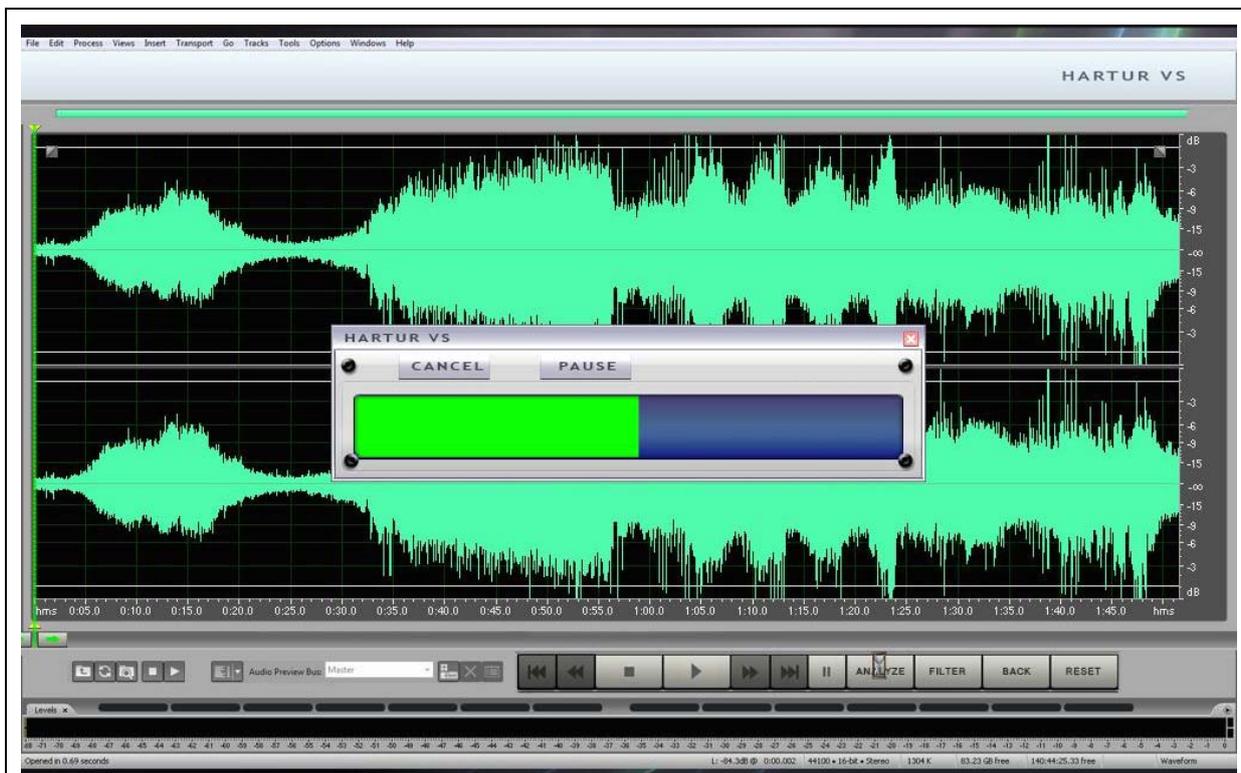
**Hier unterhalten wir uns mit unserem Partner u. gehen dann in den Überwachungsraum.**



**Hier gehen wir zur Hauptsteuerung.**



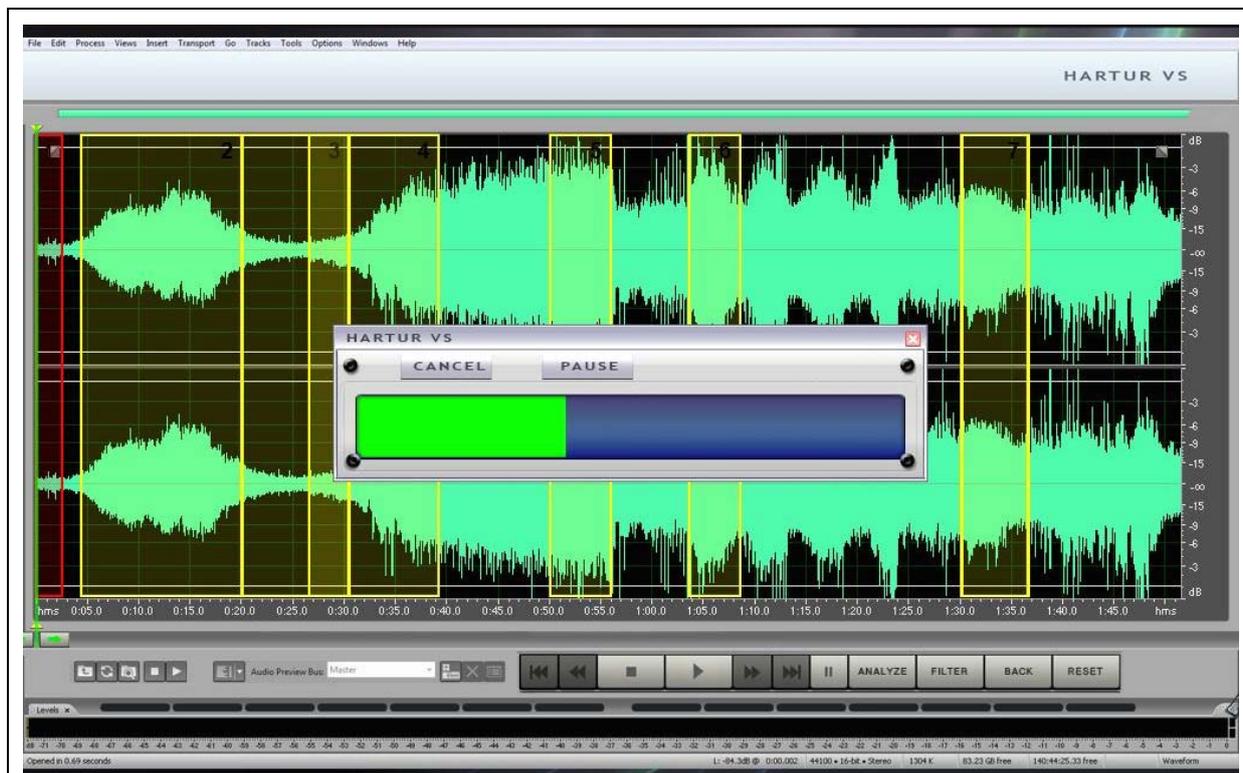
**Wir erinnern uns, im Hintergrund eine Radiosendung gehört zu haben u. versuchen nun diese heraus zu filtern!**



**Zuerst drücken wir den Analyse-Schalter u. erhalten ....**



**dieses Bild!**  
**Nun markieren wir den ersten Bereich u. betätigen den Filter-Schalter.**



**Und so verfahren wir mit auch mit den Bereichen 2 u. 3  
(analysieren – filtern)!**



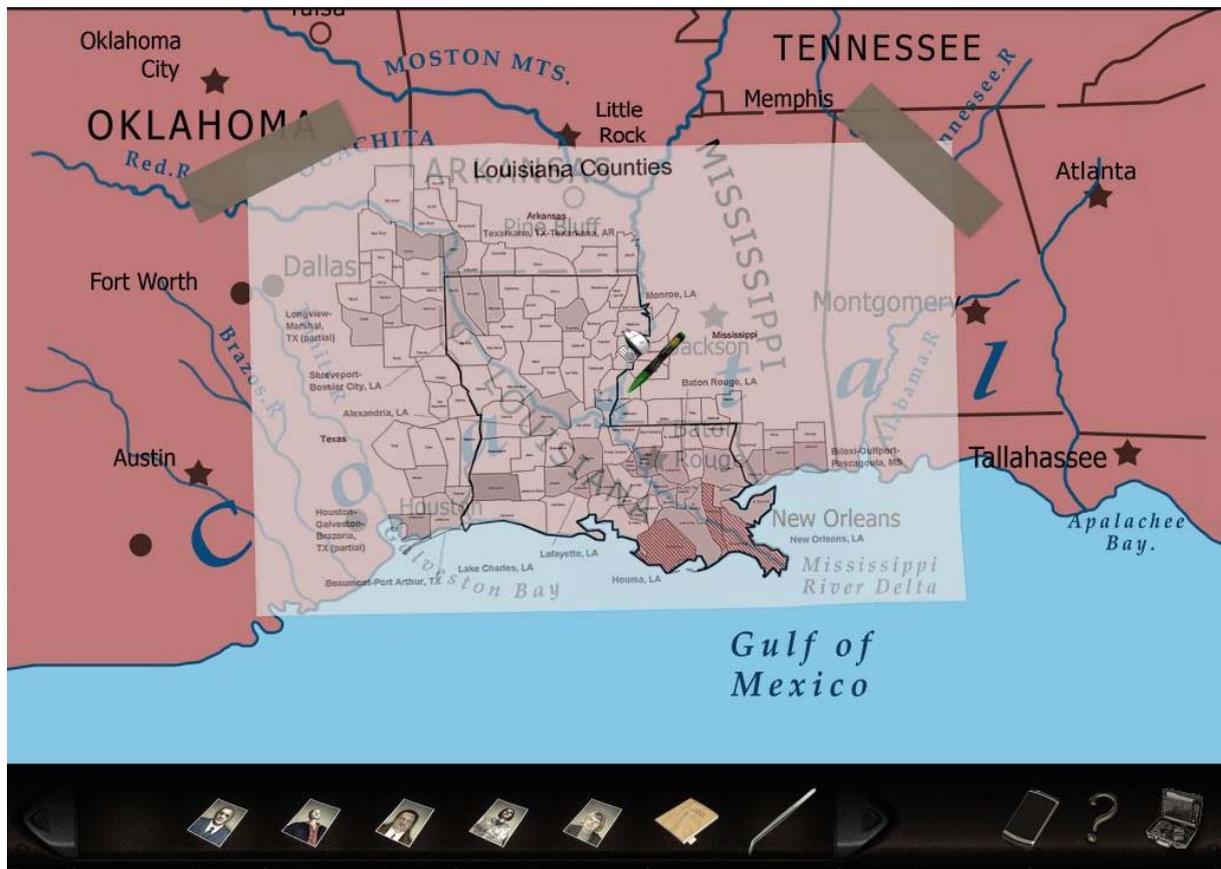
**Das hätten wir geschafft, wir drücken auf Play u. hören einen**

**Radiosender aus Lafayette in Louisiana!**

**Wir gehen zurück in unser Büro, unterhalten uns mit unserem  
Partner u. gehen zur Landkarte.**



**Zuerst schalten wir die Beleuchtung an u. gehen dann in die Nahansicht.**



**Nun pappen wir beide Ausdrucke, übereinander auf die Tafel u. wenden den Marker darauf an.  
Dieser kreist automatisch unser Zielgebiet ein.**



**Die gesuchte Stadt heisst: Detalion.**

**Dieses teilen wir unserem Partner mit u. kümmern uns um die Formalitäten für unseren morgigen Flug.**

**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).**