

memento mori

Lösungshilfe by Locke

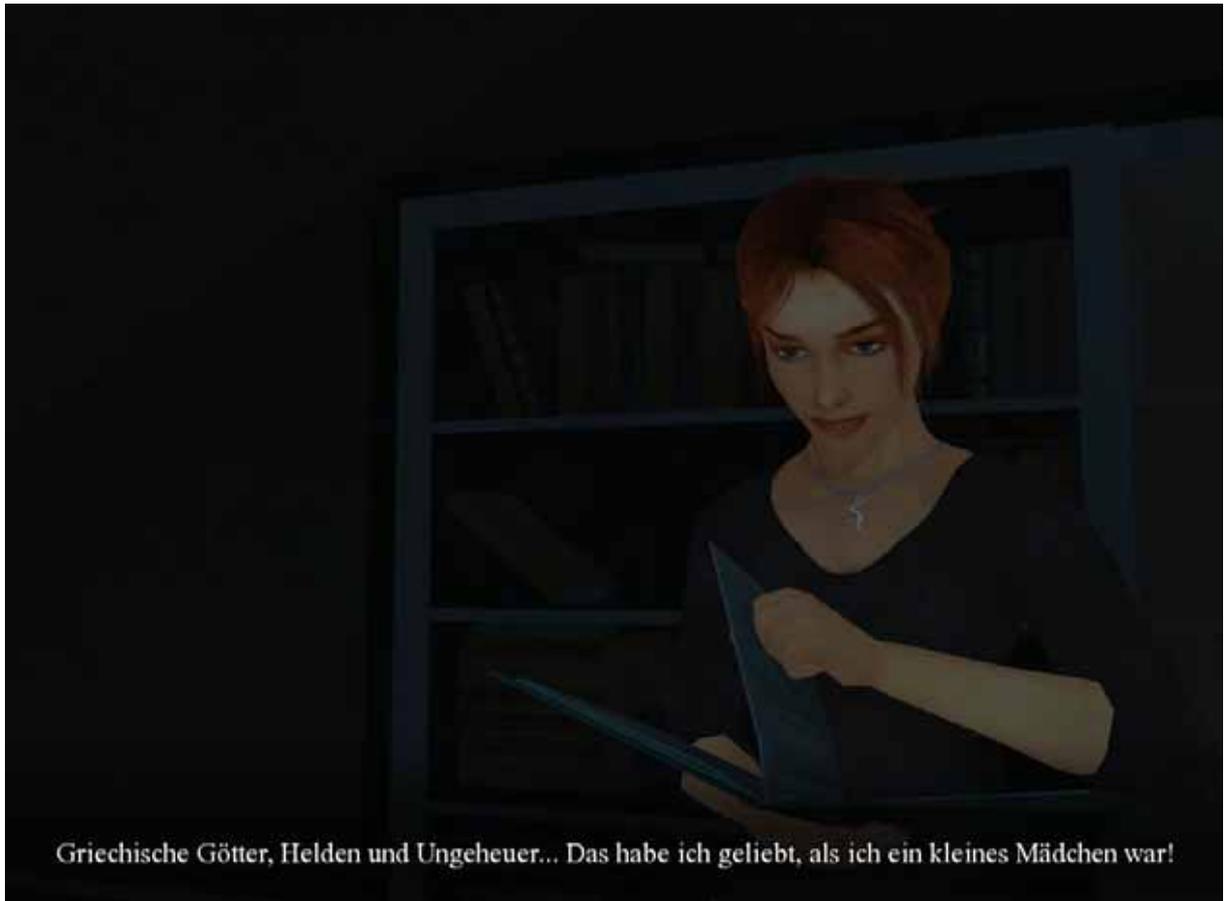
Teil 5, mit Larisa in Lyon u. Lissabon.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

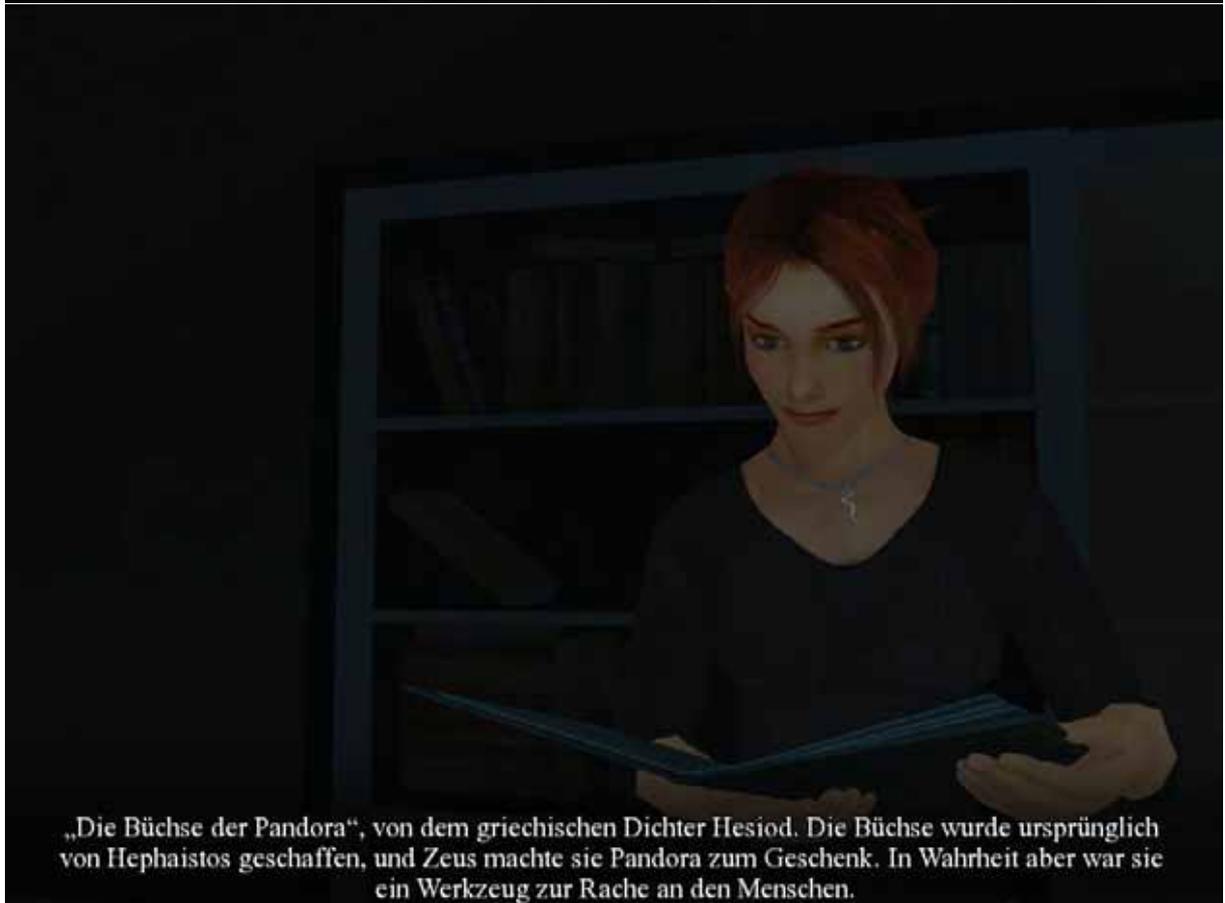
<http://www.gamepad.de/>



Nachdem wir die ganze Datenbank durchforstet haben, gehen wir nachhause um dort weiter zu suchen.



Griechische Götter, Helden und Ungeheuer... Das habe ich geliebt, als ich ein kleines Mädchen war!



„Die Büchse der Pandora“, von dem griechischen Dichter Hesiod. Die Büchse wurde ursprünglich von Hephaistos geschaffen, und Zeus machte sie Pandora zum Geschenk. In Wahrheit aber war sie ein Werkzeug zur Rache an den Menschen.

Wir gehen zum Bücherregal u. studieren das Buch über griechische Götter.



Interessant... Die Büchse der Pandora... soll Hephaistos' Werk gewesen sein... Und der Mann, nachdem ich suche, hat irgendwie mit dieser Büchse zu tun. Das könnte eine Spur sein!

Nach dieser Lektüre telefonieren wir mit Max u. gehen zum Museum.



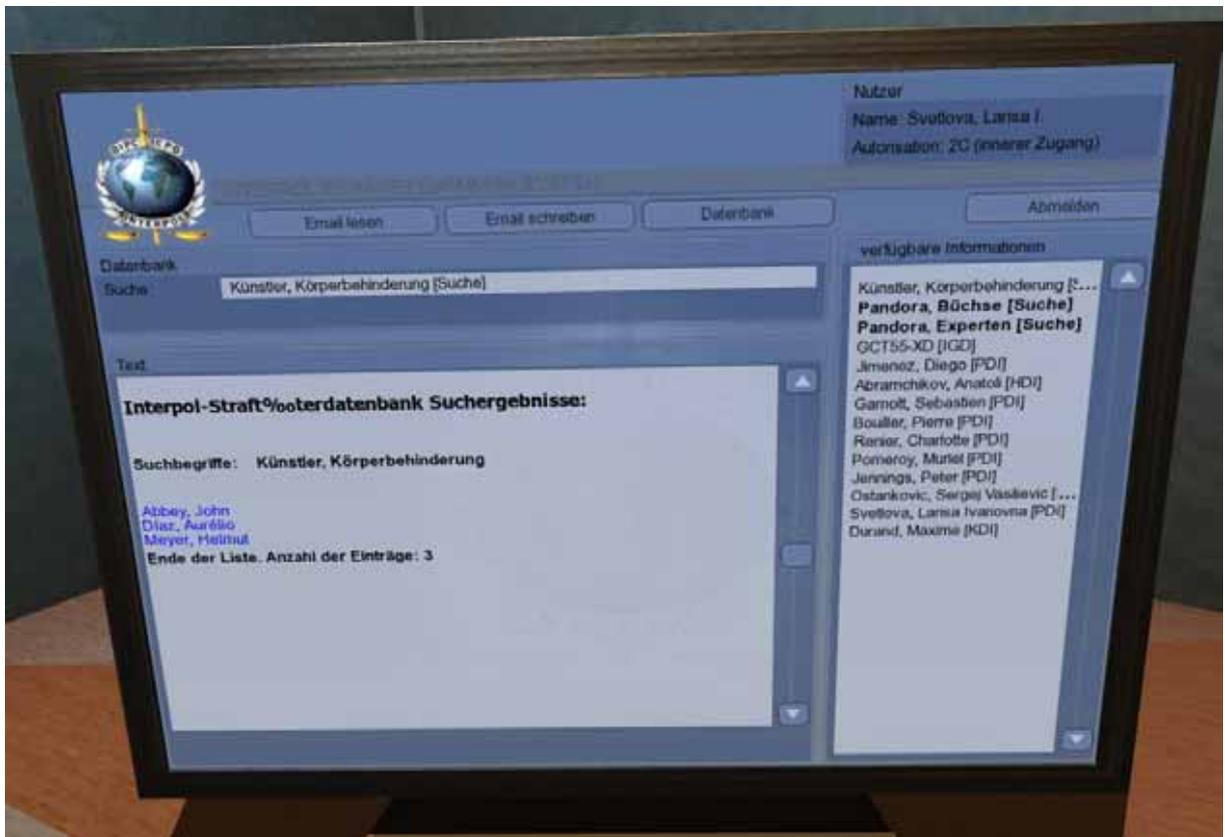
Er hatte eine Körperbehinderung? Das wusste ich nicht! Das hilft mir bestimmt weiter!

Im Museumspark unterhalten wir uns mit dem alten Herrn u. dieser bringt uns auf eine gute Idee!



Ich muss in der Datenbank nach Künstlern mit einer Körperbehinderung suchen.

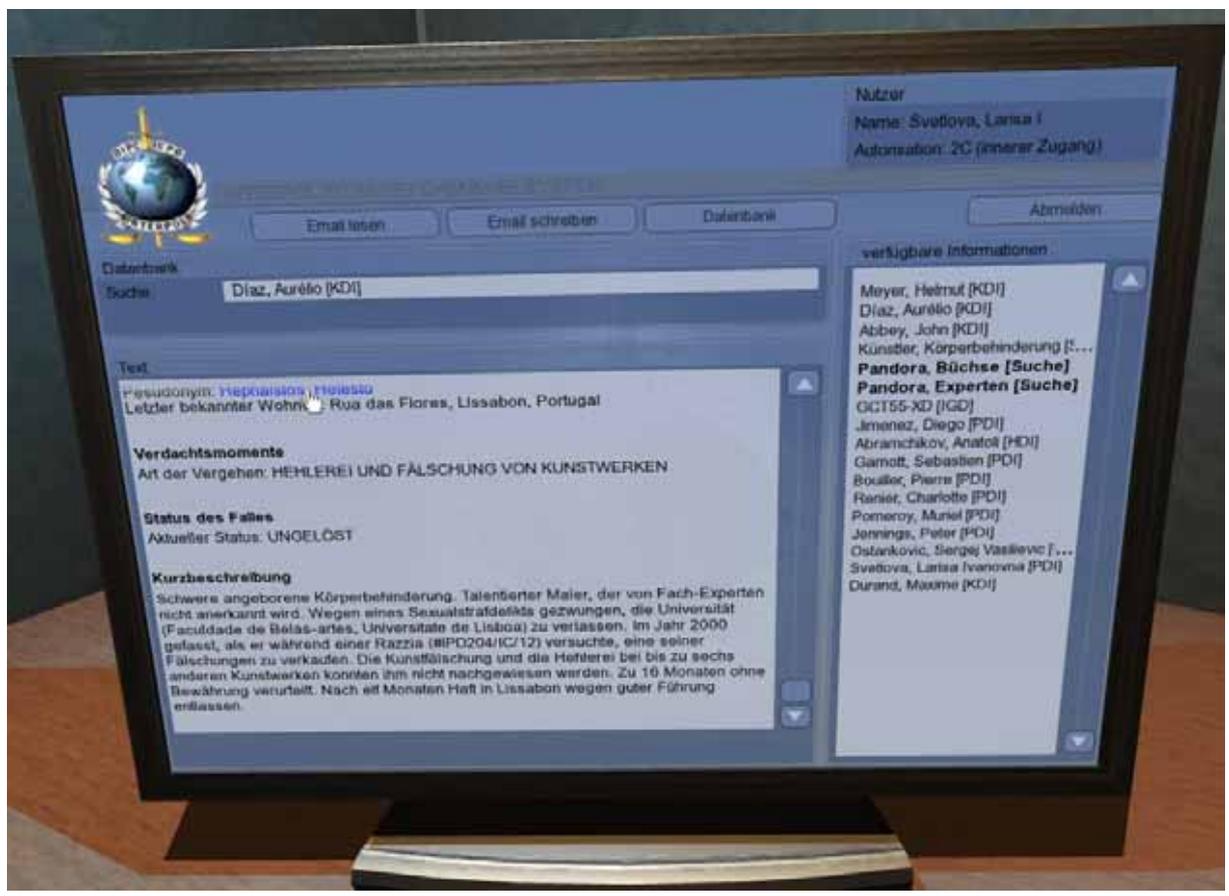
Nach dieser Eingabe gehen wir wieder ins Büro u. bemühen unseren Computer!



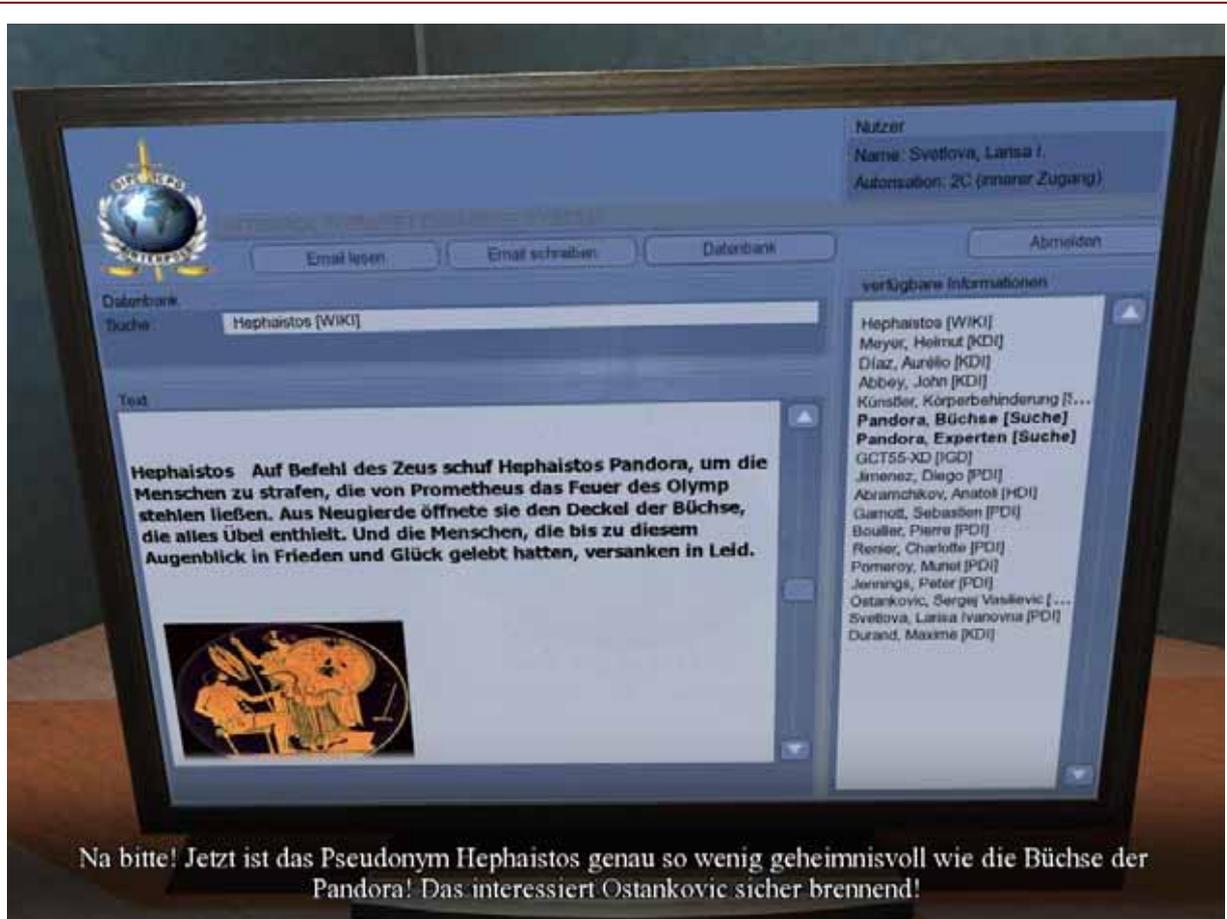
Dieser nennt uns 3 Namen u. wir lesen ihre Akten.



Bei Aurelio Diaz werden wir fündig!

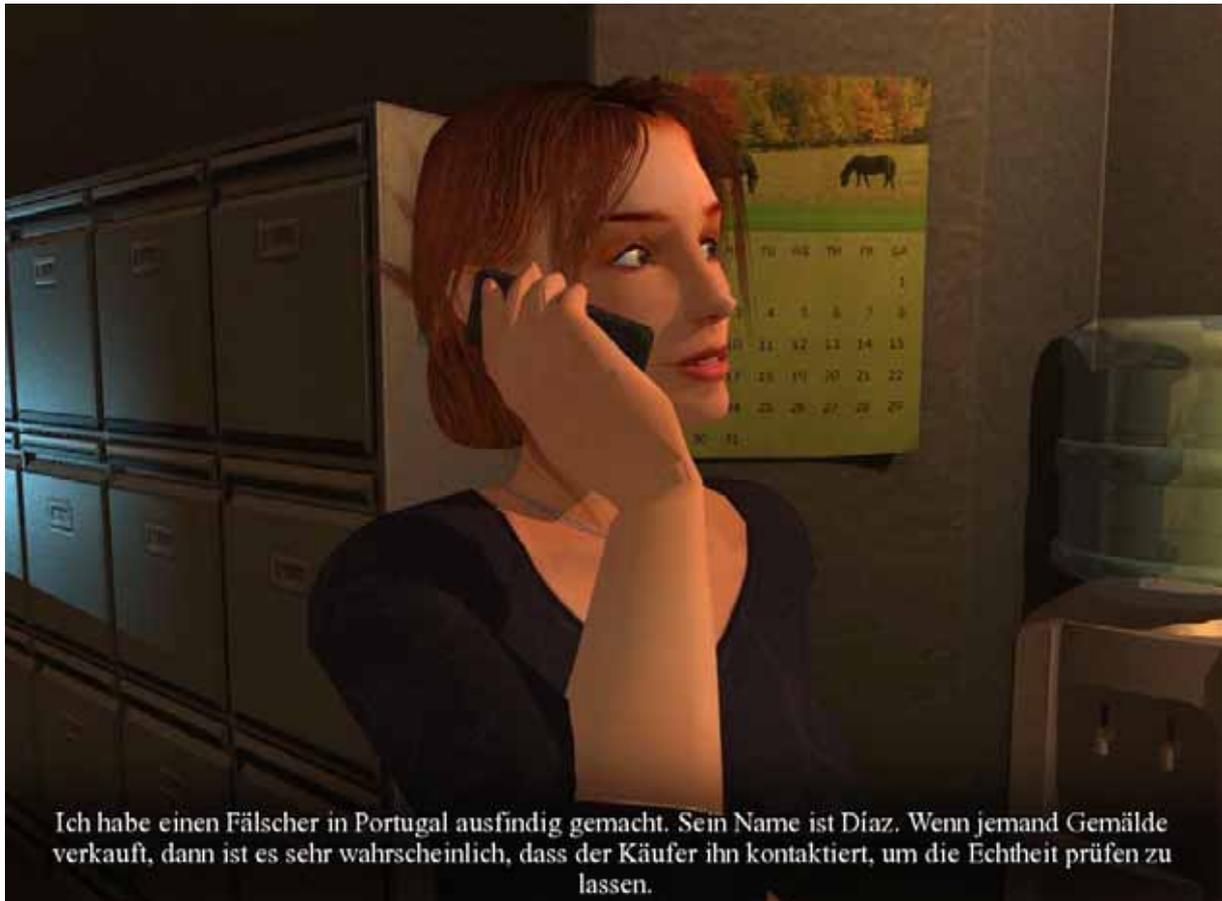


Wir klicken auf sein Pseudonym u.



rufen Oberst Ostankovic an!





Ich habe einen Fälscher in Portugal ausfindig gemacht. Sein Name ist Díaz. Wenn jemand Gemälde verkauft, dann ist es sehr wahrscheinlich, dass der Käufer ihn kontaktiert, um die Echtheit prüfen zu lassen.

Wir erzählen ihm von unserer Entdeckung u. werden nach Portugal abkommandiert!



Willkommen in Lissabon, Lara! Willkommen in der Stadt der Sieben Hügel!





**Wir stellen fest dass er Wohnung 6 u. einen Brief im Kasten hat.
Und da wir nicht neugierig sind, versuchen wir ihn aus dem
Kasten zu angeln.
Leider misslingt es uns u. wir gehen zurück zum Taxistand.**



**An der Rasenkante finden wir 5 € gehen zurück u.
zur Baustelle.**



Wir sehen einen schlafenden Bauarbeiter u. versuchen ihn mit Hilfe des Radios zu wecken.



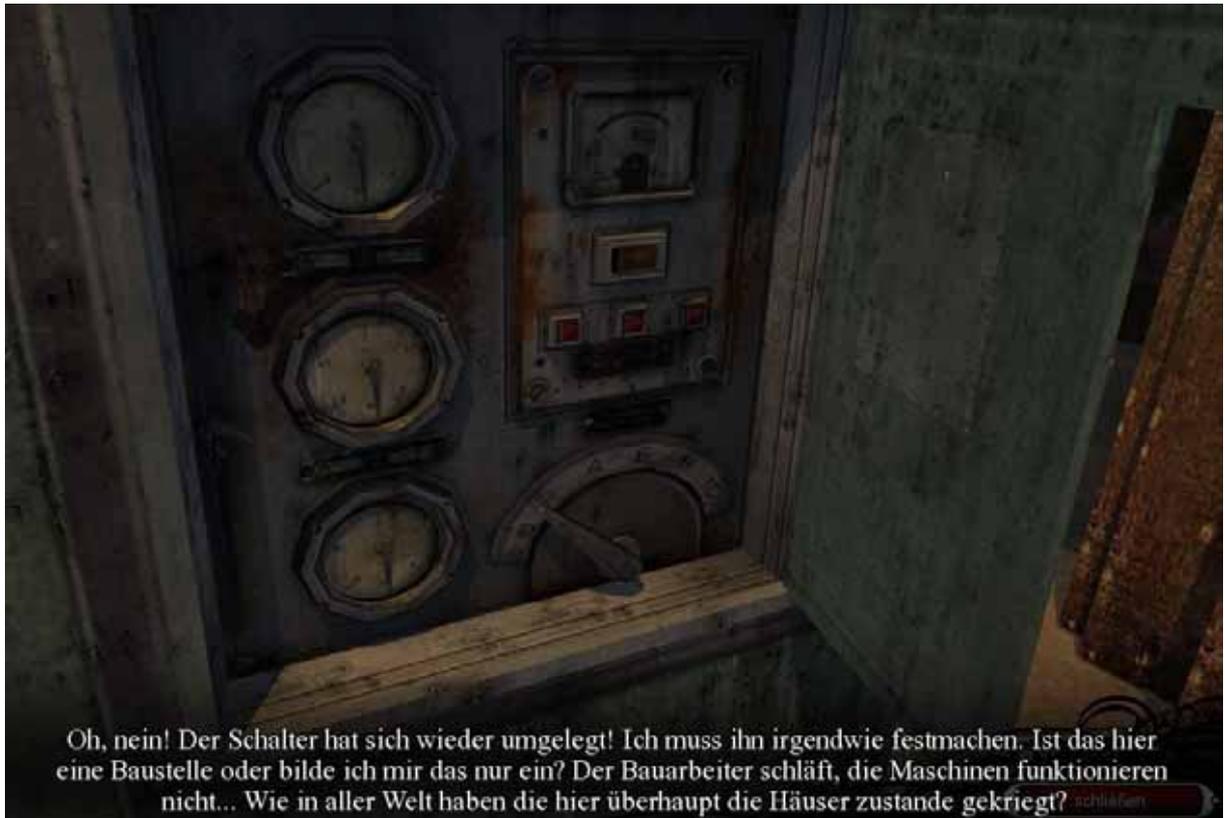
Wir schalten das Gerät ein, verstellen die Antenne ein wenig u. der Bauarbeiter steht wieder senkrecht!



Dabei fällt das **Radio** in den Dreck, wir stecken es ein u. versuchen mit dem Bauarbeiter zu reden.



Das klappt aber nicht, aber wir vermuten dass wir den **Kompressor** anwerfen sollen.



Oh, nein! Der Schalter hat sich wieder umgelegt! Ich muss ihn irgendwie festmachen. Ist das hier eine Baustelle oder bilde ich mir das nur ein? Der Bauarbeiter schläft, die Maschinen funktionieren nicht... Wie in aller Welt haben die hier überhaupt die Häuser zustande gekriegt? schließen

Wir drücken den Hauptschalter ein, der Kompressor erwacht zum Leben, geht aber gleich wieder aus. Irgendwie müssen wir ihn befestigen, aber womit? Wir gehen auf die Straße u. hier zum Automaten.



135, das ist ein Lutscher! Ich liebe Lutscher! Als Kinder haben wir die immer gegessen und dann mit dem Stiel der alten Tereskova die Klingel festgeklemmt! (lacht). Kinder und ihre Streiche! öffnen



Nun opfern wir unsere 5 €, wählen einen **Lutscher** aus u. erhalten ihn nebst dem **Wechselgeld**.
Jetzt gehen wir zurück zur Baustelle.



Hier öffnen wir die Bretterbude, können eine **Zange** mitnehmen u. uns dem Kompressor widmen.



Wir betätigen den Hauptschalter u. arretieren ihn mit dem Lutscherstiel.



Nun müssen wir noch den rechten Schalter betätigen u. unser Bauarbeiter kann wieder seiner Arbeit nachgehen.



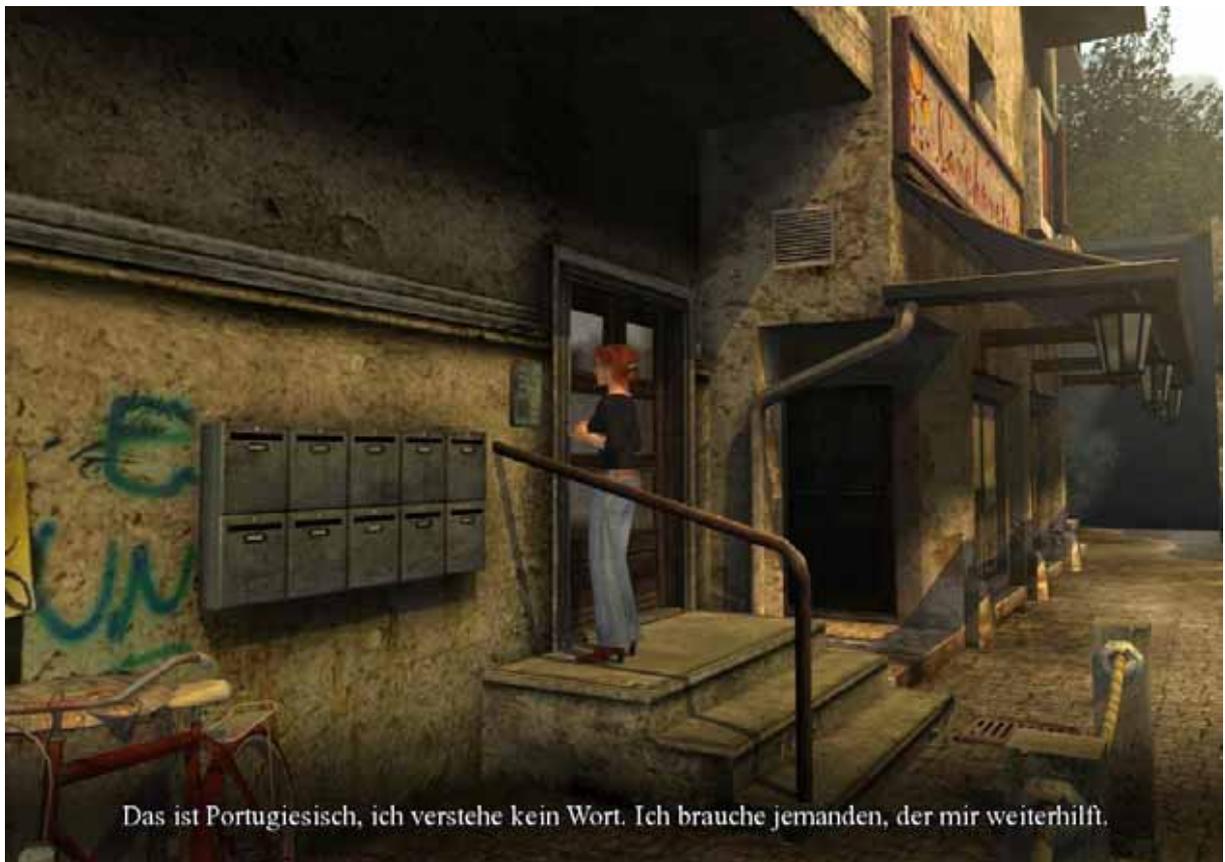
Jetzt wenden wir unser Handy auf das Taxischild an u. speichern so die Rufnummer!



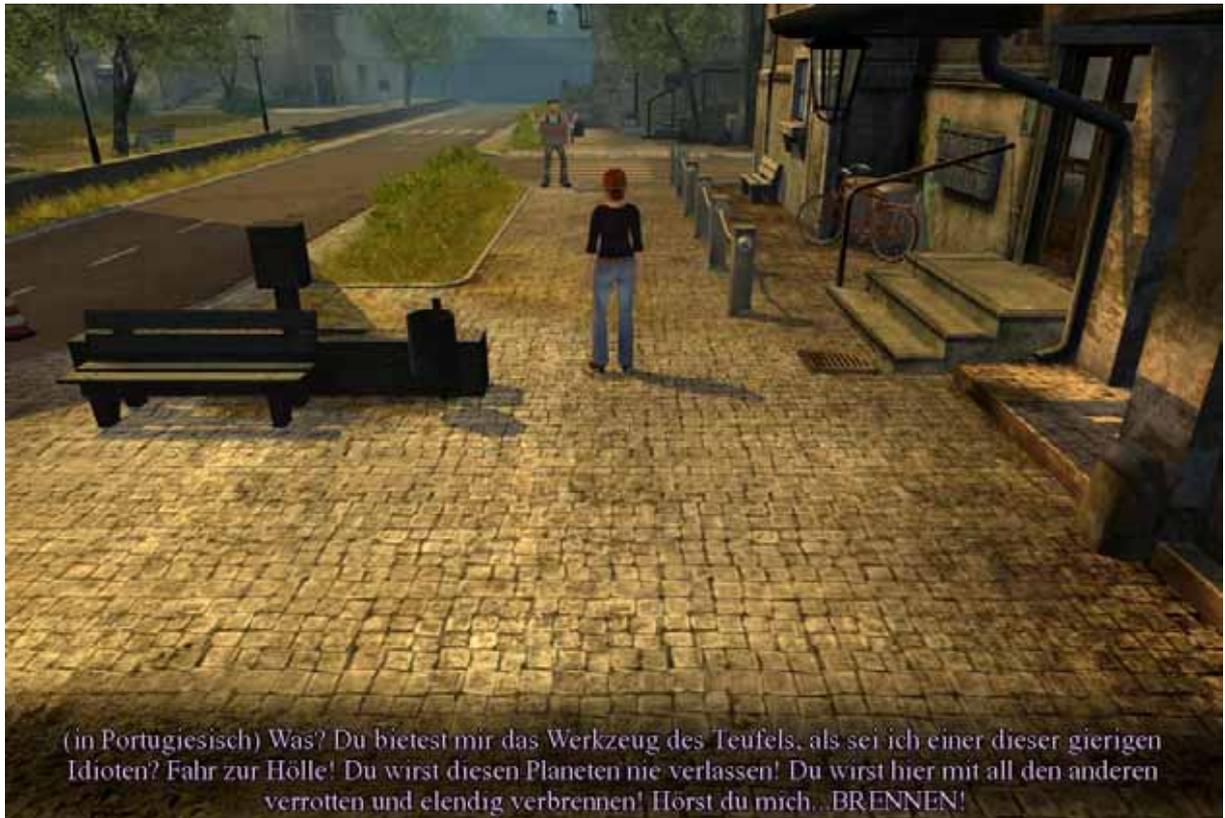
Hier haben wir nun alles erledigt u. gehen zurück zum Haus.



Wir klingeln bei Diaz u. a er sich nicht meldet versuchen wir es beim Nachbarn.



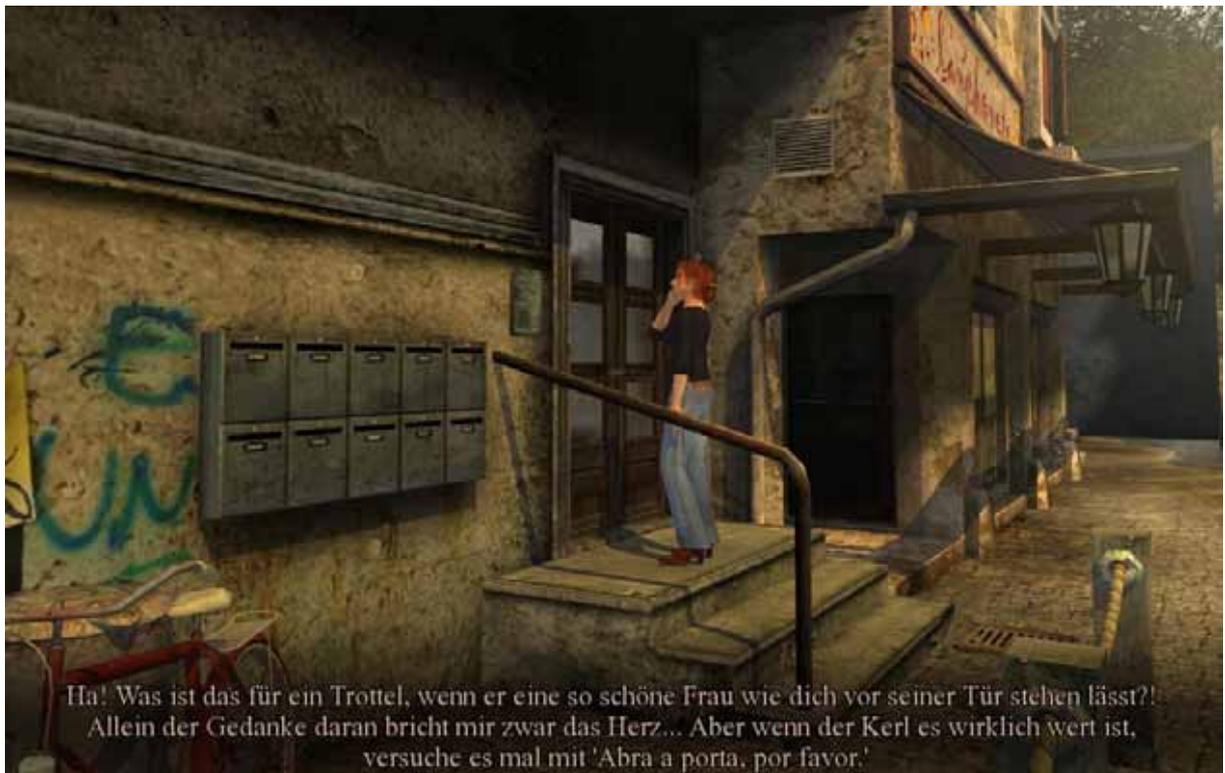
Aber da wir kein portugiesisch verstehen, müssen wir uns etwas Anderes einfallen lassen.



Wir bieten dem Verrückten unser Kleingeld an u. er gewinnt seine Sprache wieder.

**Leider hilft uns das auch nicht weiter, aber wir sind ihn los!
Nun greifen wir zum Handy u. rufen Diego an.**





Dieser nennt uns die Worte mit denen wir antworten sollen u. wir versuchen es.

Das klappt natürlich nicht, wir rufen ihn nochmals an u. er ist bereit uns zu helfen.

Nun betätigen wir wieder die Rufanlage u. halten das Handy daran.



Jetzt übernimmt Diego das Reden u. wir werden eingelassen.



Die Klammer, mit der der Feuerlöscher befestigt ist, ist festgerostet. Den bekomme ich mit bloßen Händen nicht da raus. Ich brauche etwas, um die Klammer zu durchtrennen.

**Wir klopfen an Diaz Tür, erhalten keine Antwort u. beschließen einzubrechen.
Dazu würde sich der Feuerlöscher gut eignen!
Da dessen Klammern eingerostet sind, lösen wir sie mit Hilfe der Zange, nehmen den **Feuerlöscher** u. schlagen die Tür ein bzw. wollen sie einschlagen.**



Aber leider macht die Nachbarin Theater u. wir gehen zum Fenster.

Dieses lässt sich natürlich nicht öffnen, also warten wir bis der Presslufthammer ertönt, schnappen uns den Feuerlöscher u. schlagen die Tür ein.





Nun betreten wir die Wohnung u. das Handy bimmelt.



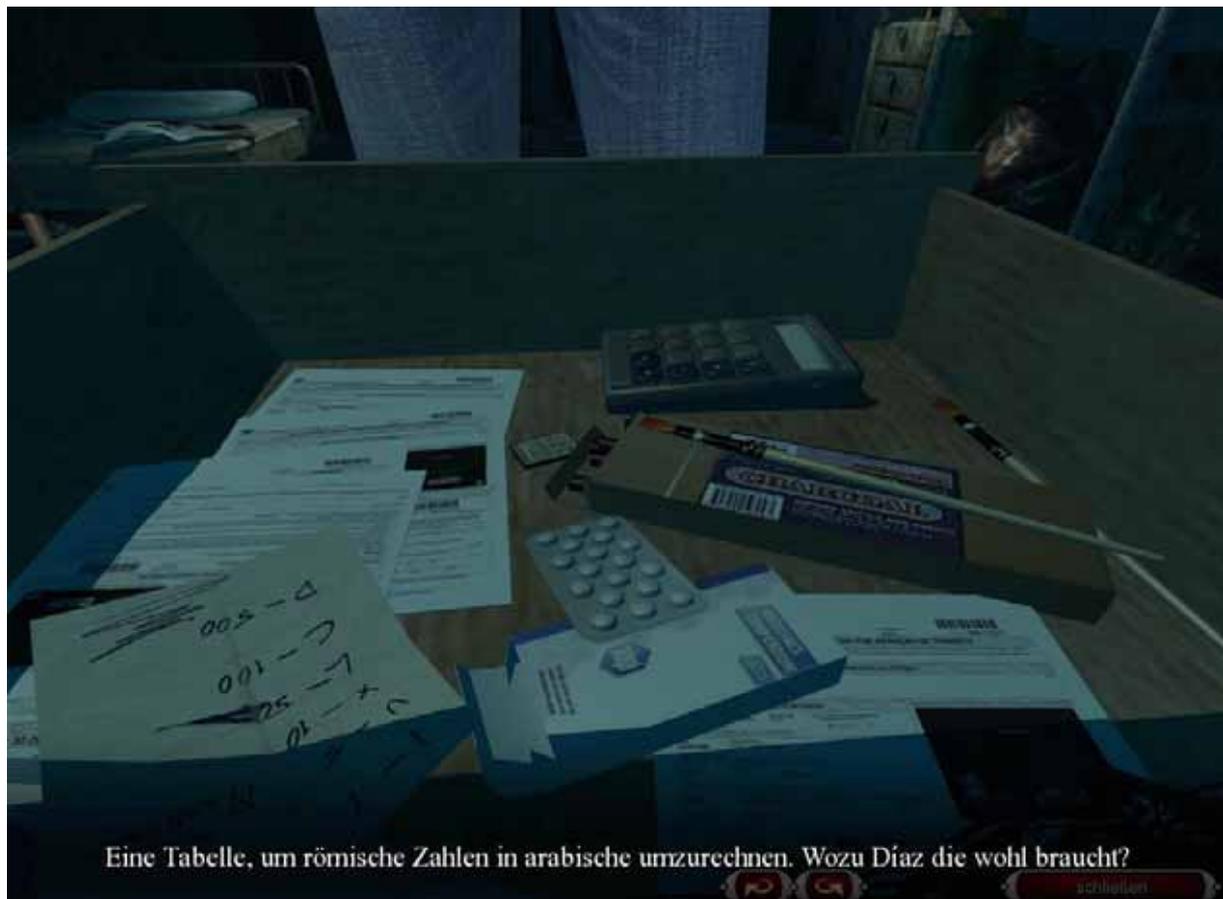
**Es ist unser EX der uns wieder mit seinen täglichen Anrufen nervt.
Wir wimmeln ihn ab, schalten das Licht an u. schauen uns in der Bude um!**



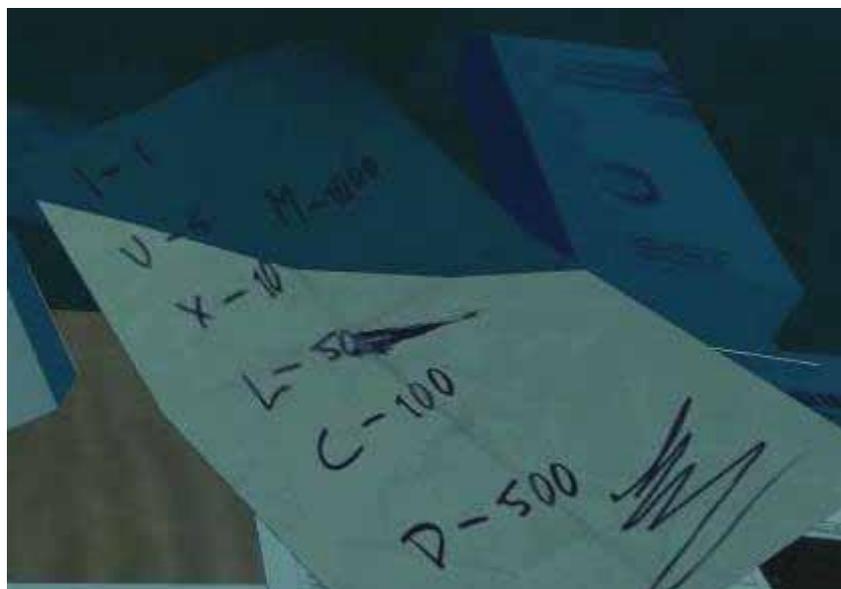
Wir heben den Teppich hoch u. finden einen **Schlüssel.
Nun gehen wir wieder zur Tür, schalten das Toilettenlicht an u.
schieben den Vorhang an die Seite.**



Angewidert schauen wir uns um, bewundern die Poster von LIV Santi, verlassen diese gastliche Stätte u. gehen zum Schreibtisch.



Wir öffnen die Schublade u. sehen uns den gesamten Inhalt an.



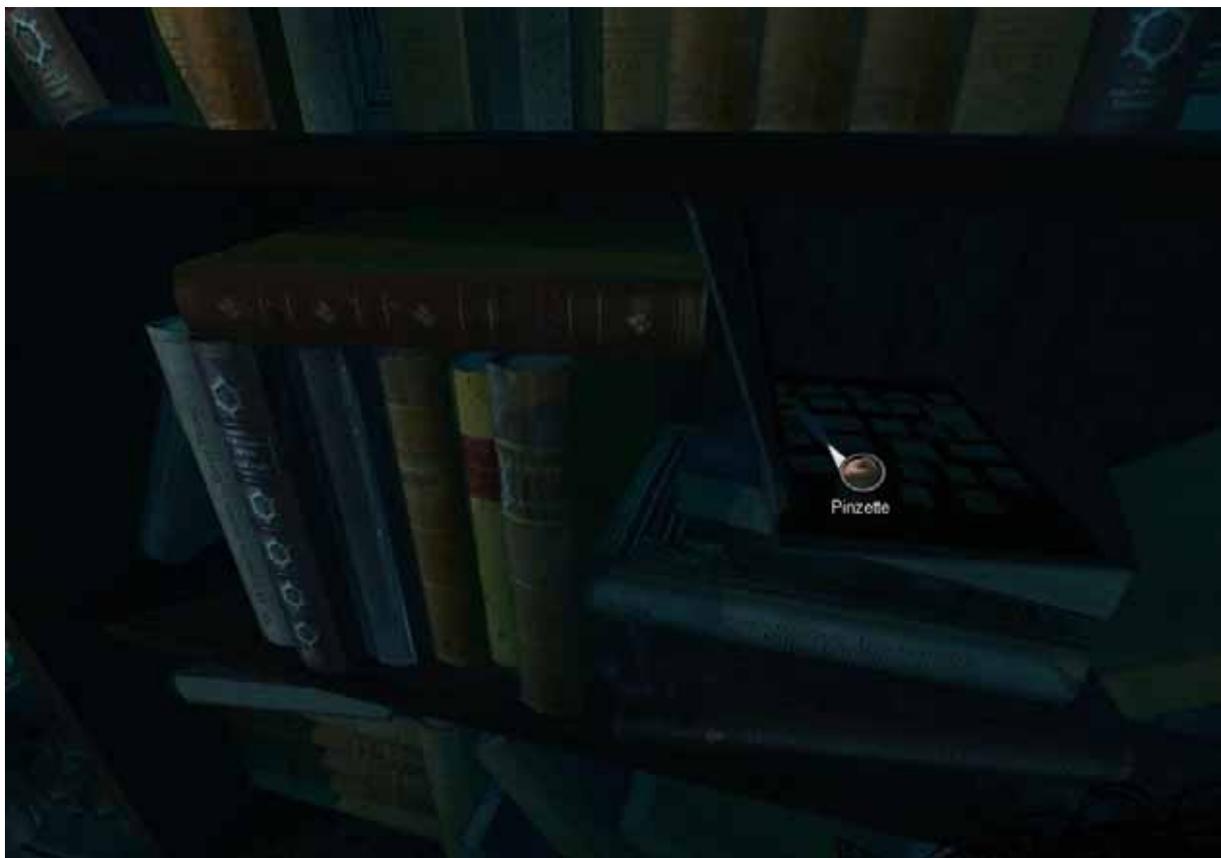
Demnach würden die Großbuchstaben, die wir auf den Postern gesehen haben, folgendes bedeuten:

$$\mathbf{L = 50, I = 1, V = 5.}$$

Wir nehmen den **Taschenrechner mit u. gehen zum Regal.**



Hier entdecken wir Schleifspuren auf dem Fußboden u. schauen uns das Teil näher an.



Im Briefmarkenalbum entdecken wir eine **Pinzette, erinnern u. an den Briefkasten u. gehen nach unten.**

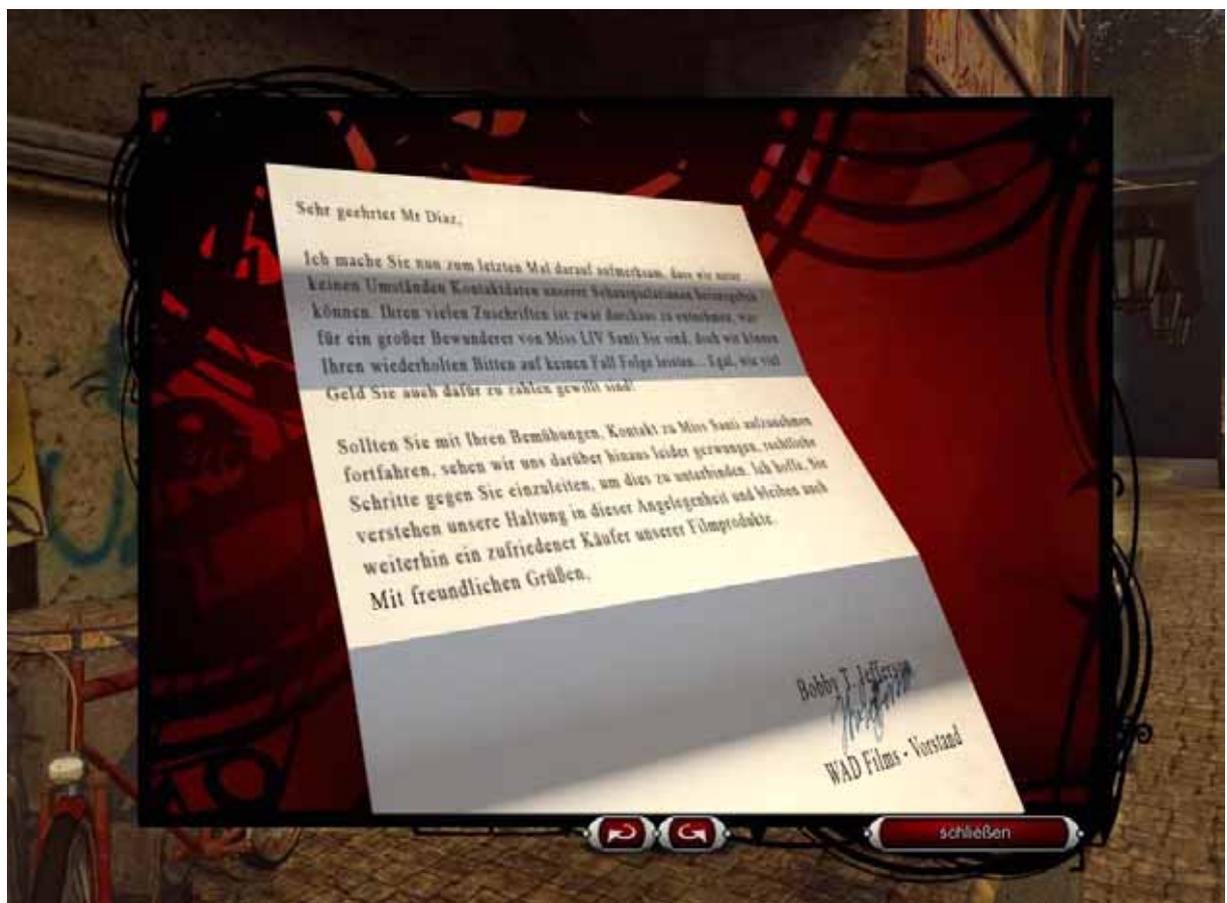


Leider passt der Schlüssel nicht, also angeln wir den **Brief** mit Hilfe der Pinzette aus dem Briefkasten.

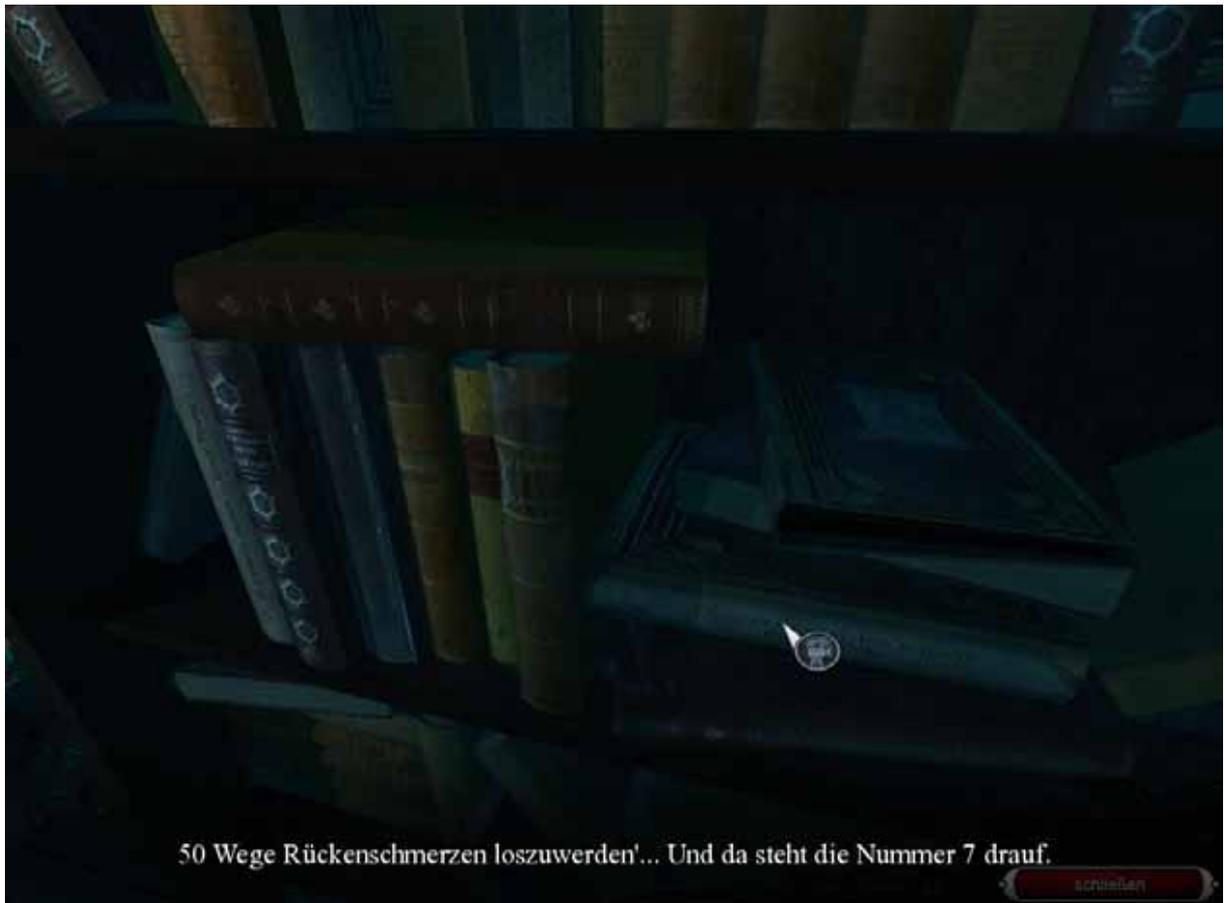


Mit der Pinzette müsste es eigentlich gehen... Dann schauen wir mal nach, wer dir so schreibt, Díaz!

Nun öffnen wir das Kuvert u. lesen den Brief.

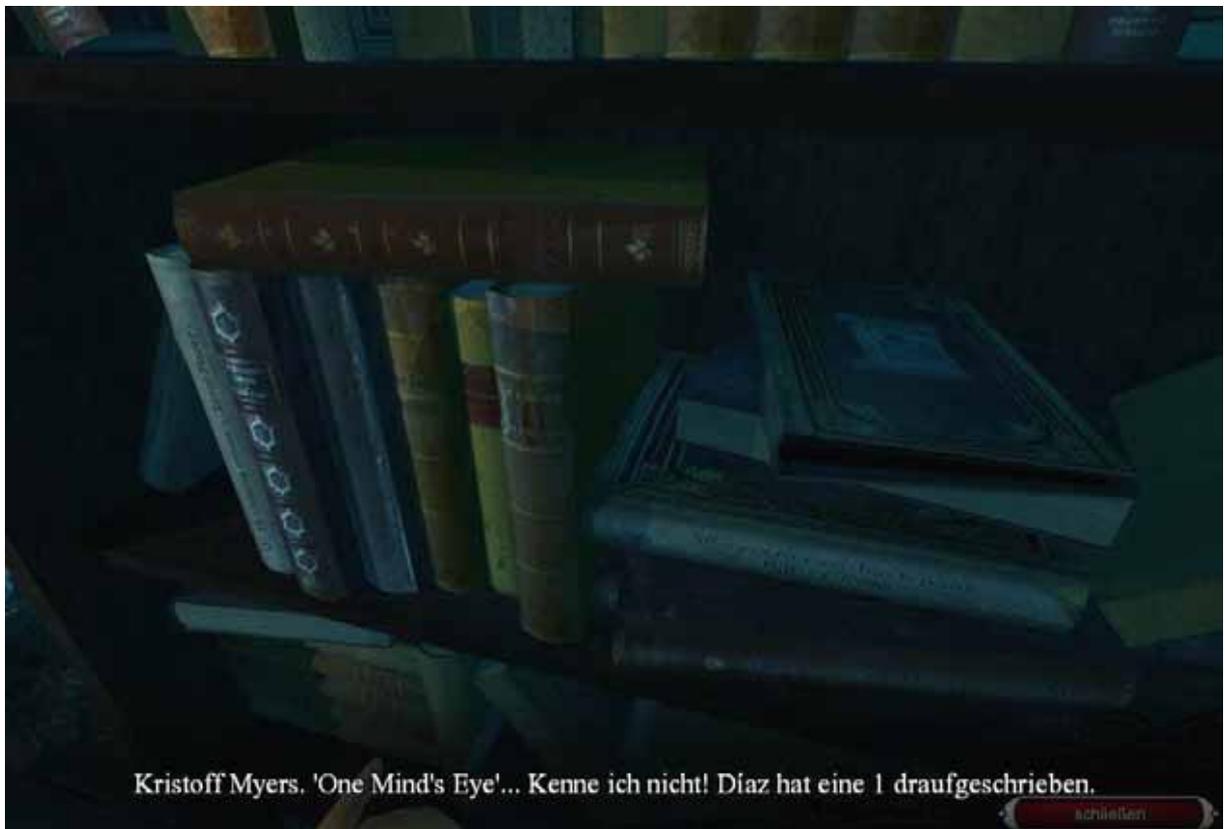


Jetzt gehen wir in die Wohnung zurück u. untersuchen das Bücherregal weiter.



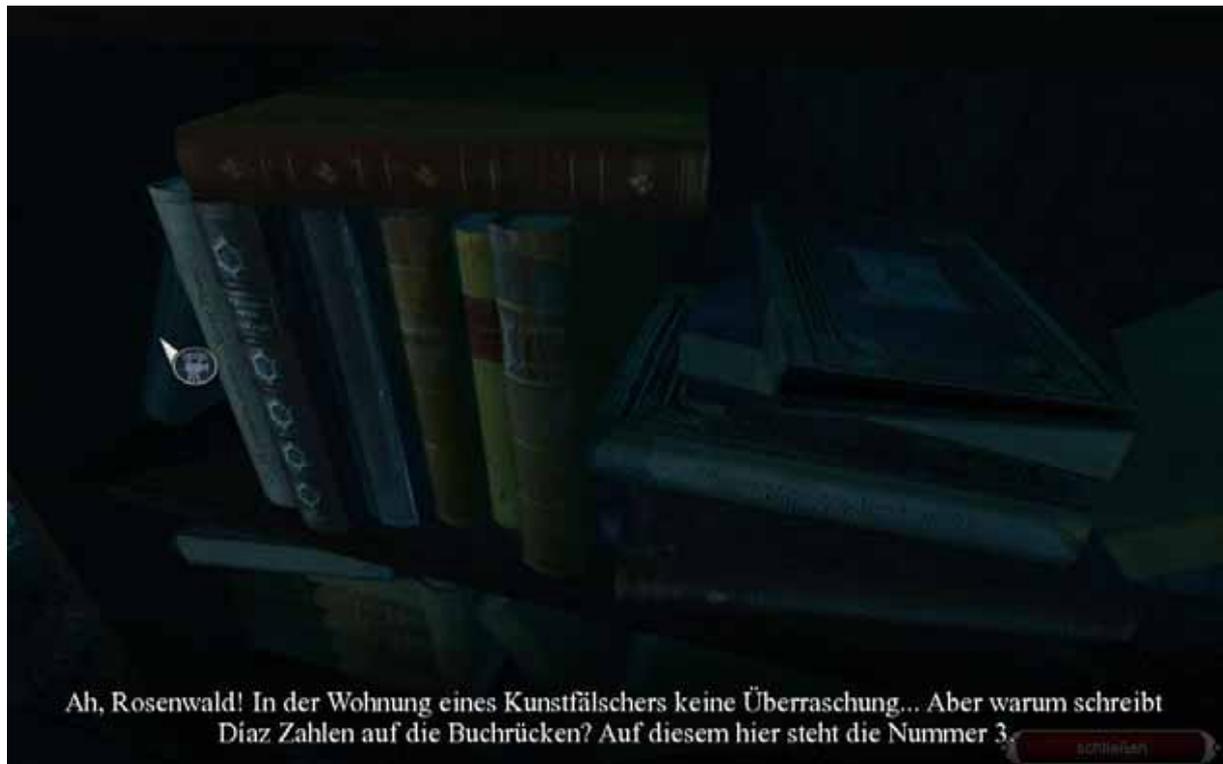
50 Wege Rückenschmerzen loszuwerden'... Und da steht die Nummer 7 drauf.

50 Wege um Rückenschmerzen loszuwerden = **7**



Kristoff Myers. 'One Mind's Eye'... Kenne ich nicht! Díaz hat eine 1 draufgeschrieben.

One Mind`s Eye = **1**



5 Jahrhunderte Druckerhandwerk = 3
Demnach lautet unsere Geheimzahl 713!
Aber was fangen wir damit an?



Wir nehmen den Taschenrechner, drehen ihn um, öffnen das Batteriefach u. stellen fest dass es leer ist!
Nun schnappen wir uns das Radio.



Wir öffnen die Abdeckung, entfernen mit Hilfe der Pinzette die **Batterien** u. installieren sie im „Taschenrechner“!

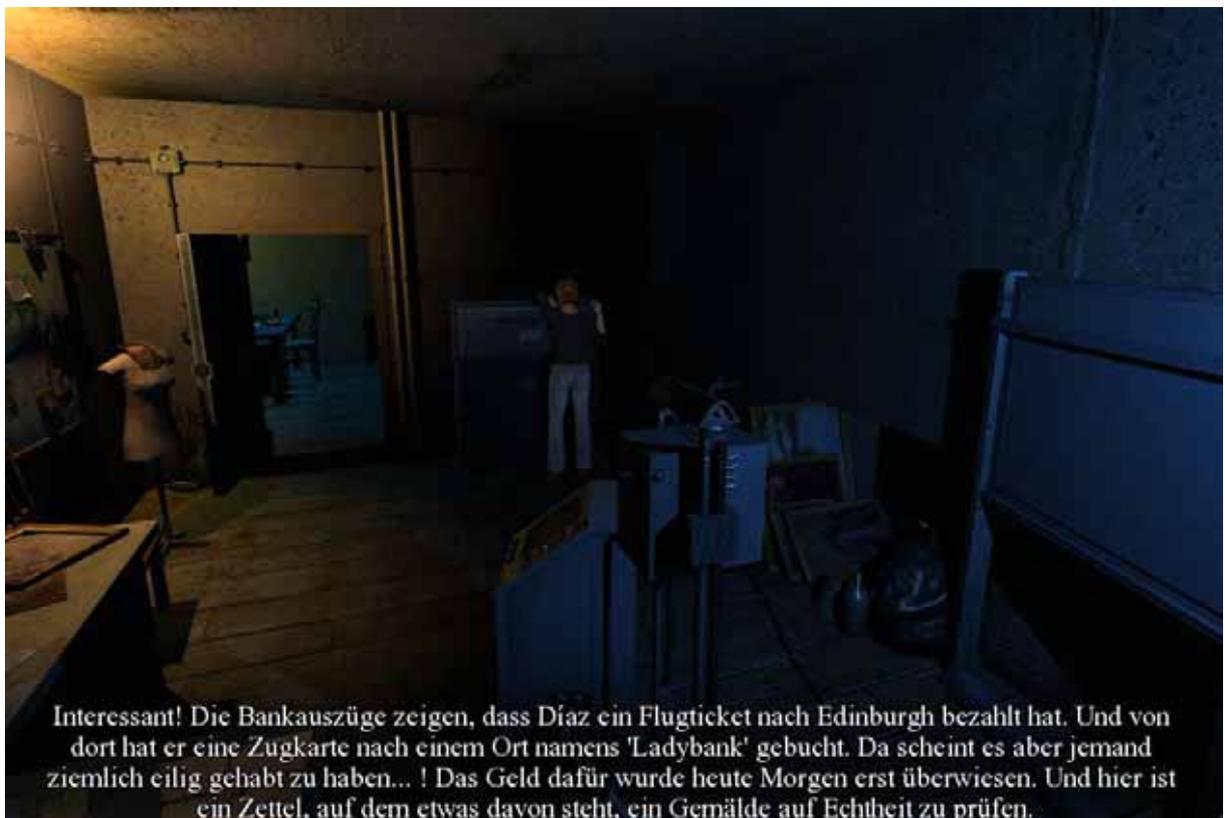


Nun schalten wir den “Taschenrechner“ ein, geben **713** ein u. gehen zur Bücherregal!
Hier betätigen wir das Gleich-Zeichen u. das Bücherregal erwacht zum Leben.



Jetzt hab' ich dich, Díaz! Dein Arsch gehört mir!

Das hätten wir geschafft, wir schieben das Regal an die Seite, betreten das Geheimzimmer u. schauen uns um.



Interessant! Die Bankauszüge zeigen, dass Díaz ein Flugticket nach Edinburgh bezahlt hat. Und von dort hat er eine Zugkarte nach einem Ort namens 'Ladybank' gebucht. Da scheint es aber jemand ziemlich eilig gehabt zu haben... ! Das Geld dafür wurde heute Morgen erst überwiesen. Und hier ist ein Zettel, auf dem etwas davon steht, ein Gemälde auf Echtheit zu prüfen.

Mit Hilfe des Schlüssels öffnen wir die Schublade u. schauen uns den Inhalt an.

Plötzlich hören wir ein Geräusch!



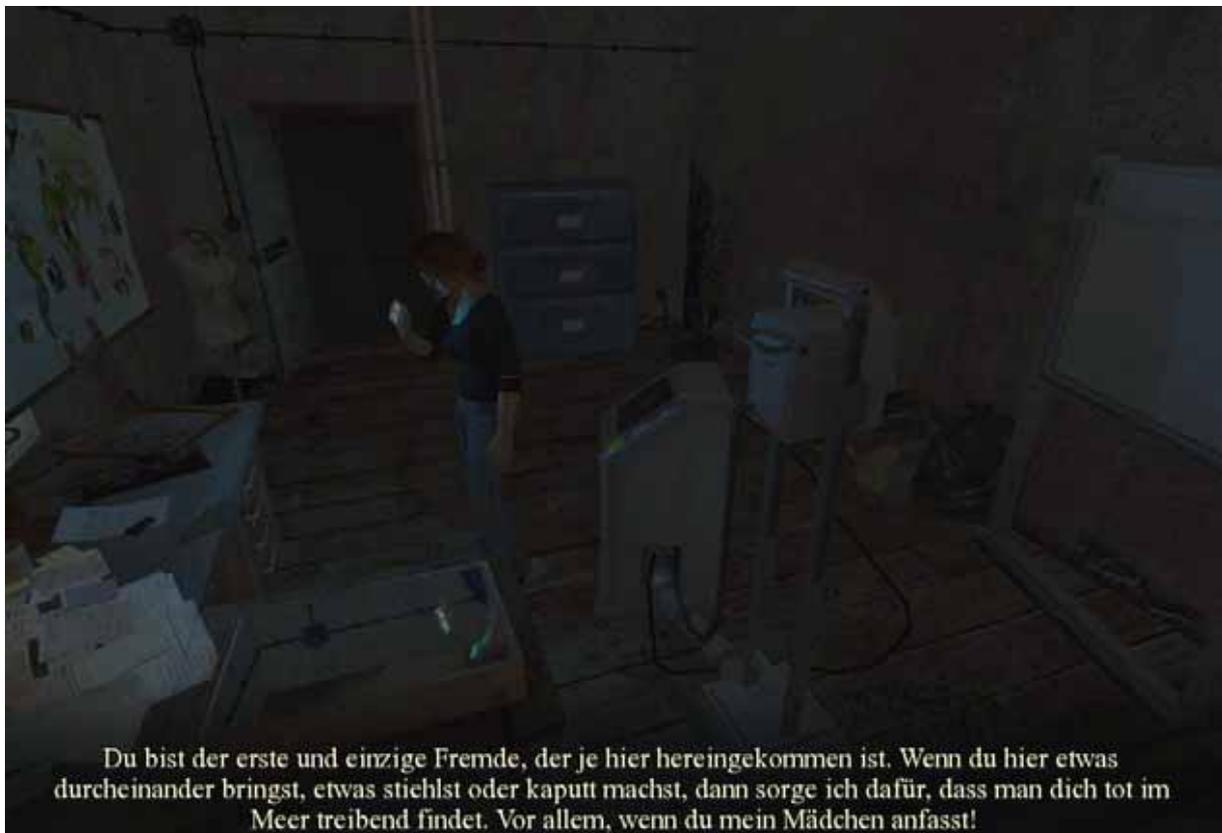
Wir versuchen uns zu verstecken, bekommen einen Schlag auf den Kopf u. es wird dunkel!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Mein Kopf... Was ist passiert? Jemand hat mich angegriffen... und ich kann kaum etwas sehen.

Langsam lichten sich die Nebel u. wir schauen uns um.



**Auf dem Tisch finden wir eine Nachricht, die wir lesen u. ein
Magazin mit 9mm Kugeln.**



Nun gehen wir zur Maschine, drehen sie u. öffnen die Abdeckung mit Hilfe einer Münze.



Jetzt entfernen wir die **Gaskartusche u. gehen zum Bücherregal.**



Das sollte funktionieren... Aber nur, wenn das Gas nicht allzu explosiv ist! Sonst könnte das äußerst unangenehme Konsequenzen haben...

Hier deponieren wir die Gaskartusche, gehen zum Metallschrank u. leuchten mit unserem Handy hinter den Schrank. Irgendwas ist hier versteckt, wir bücken uns u. haben eine **9 mm Pistole in der Hand.**



Wer hätte das gedacht? Eine Pistole, Kaliber 9mm! Wovor hast du Angst, Díaz?

Wir laden sie



schieben den Metallschrank an die Seite u.



**es macht ganz fürchterlich bumm!
Schnell verlassen wir, zum Glück unverletzt, die Wohnung.
Wir eilen durch das Treppenhaus nach unten.
Dabei stolpern wir fast über einen Toten u. erreichen die Straße.**



Hier rufen wir ein Taxi u. lassen uns zum Flugplatz kutschieren.

Dieses Mal hast du die Büchse der Pandora noch rechtzeitig geschlossen.

15:00 Donnerstag
Petersburg, Russgwi

Entschuldigen Sie bitte, aber das ist ein dringender Telefonanruf.

Nun agieren wir als Max in Petersburg.