

Patrimonium

Kapitel 4

Lösungshilfe by Locke



Nachdem wir unseren kleinen Ausflug gut überstanden haben, machen wir uns auf den Weg ins Hotel um Peter von unseren Erlebnissen zu berichten.





Danach verabschieden wir uns, schnappen die **Karte** u. gehen zur **Rezeption**.

Hier fragen wir den „Rezeptionisten“ nach der **Telefonnummer der Auskunft**.

Er nennt uns die **Nummer** u. wir verlassen das **Hotel**.



- Hat sich hier irgendwas getan als ich weg war?
- **Kennen Sie die Nummer der Auskunft?**+
- Man sieht sich.

Patrimonium

Bei den Telefonnummern spielt ein Zufallsgenerator mit!



- Cairo International Airport, Oruba Road.
- Bringen Sie mich zu der Ausgrabungsstelle auf dieser Karte.
- **SamTec, Al Gaish Street 46.**+
- Vergessen Sie's.

Patrimonium

Wir schnappen uns das schöne, gelbe Taxi u. lassen uns zu SamTec in die Al Gaish Street 46, kutschieren!



Gehe zu



Hier angekommen, sehen wir unsere beiden „Kleiderschränke“ das Gebäude betreten u. folgen ihnen.



- Was können Sie mir über SamTec erzählen?
- Ich muss dann mal wieder.

Patrimonium

Wir unterhalten uns mit der Empfangsdame, lesen den Zeitungsausschnitt, u. unterhalten uns weiter. Nun erhalten wir eine Adresse (Al Azhar Street) von ihr.



Hier können wir, zumindest für den Moment, nichts mehr ausrichten, verlassen das Hotel u. begeben uns (mitte links aus dem Bild) zum Flughafen.



- Bringen Sie mich zu der Ausgrabungsstelle auf dieser Karte.
- SamTec. Al Gaish Street 46.
- L'Hotel, Port Said Street 75.
- Al Azhar Street. +
- Vergessen Sie's.

Patrimonium

Wir begrüßen SCHLEMIEL u. fahren anschließend zu der angegebenen Adresse.

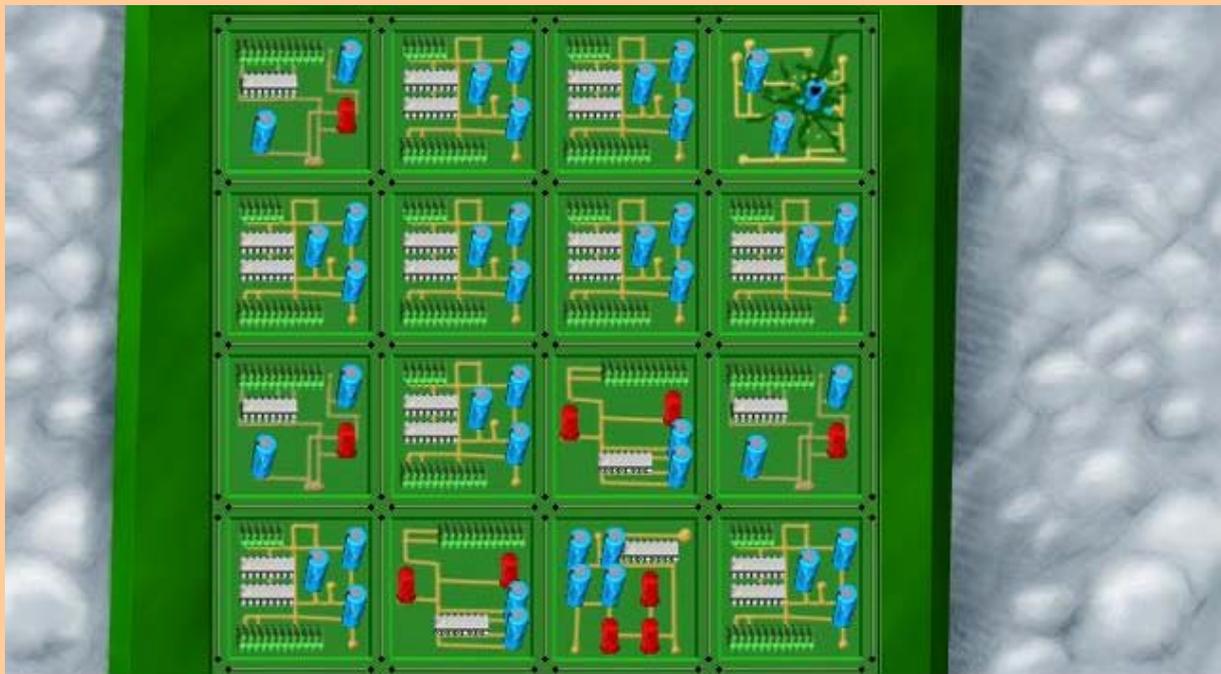


Hier schauen wir uns die schöne Gegend an u. gehen nach unten zur Garage.



Benutze Schraubenzieher mit Abdeckung

Mit dem Schraubendreher öffnen wir die Abdeckung der Garagentorelektronik u. schauen uns das Ganze an.



Das ist eine Anordnung aus unterschiedlichen Schaltelementen.

Leider fehlt uns der rechte Durchblick, also gehen wir zurück u. lassen uns zum Flughafen kutschieren.

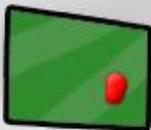


Wissen Sie, wie man ein Stahl-Garagentor mit Drehstromantrieb knackt? +

Wir bitten SCHLEMIEL um eine „Knackanleitung für Garagentore“ u. erhalten auch Eine.

Einbrechen für Dummies - Stahl-Garagentor SG 2203

Die Modelle SG 2203 und 2204 des Stahl-Garagentors der Firma "Garagentore und mehr - die ganze Welt sicherer Drehstrom-Garagentore" lassen sich ganz einfach durch Kurzschließen der Platine öffnen. Um die Plastikabdeckung der Platine zu entfernen, bewährt sich ein herkömmlicher Schraubenzieher. Es müssen die Lücken zwischen verschiedenen Schaltelementen nach bestimmten Regeln mit leitenden Kabeln zu einen geschlossenen Stromkreis überbrückt werden:



Eine Diode: In unmittelbarer Umgebung - also oben, unten, links oder rechts dieses Elements **muss** sich nur ein Überbrückungskabel befinden.



Zwei Dioden: Hier müssen in der Umgebung **zwei** Kabel angebracht werden.



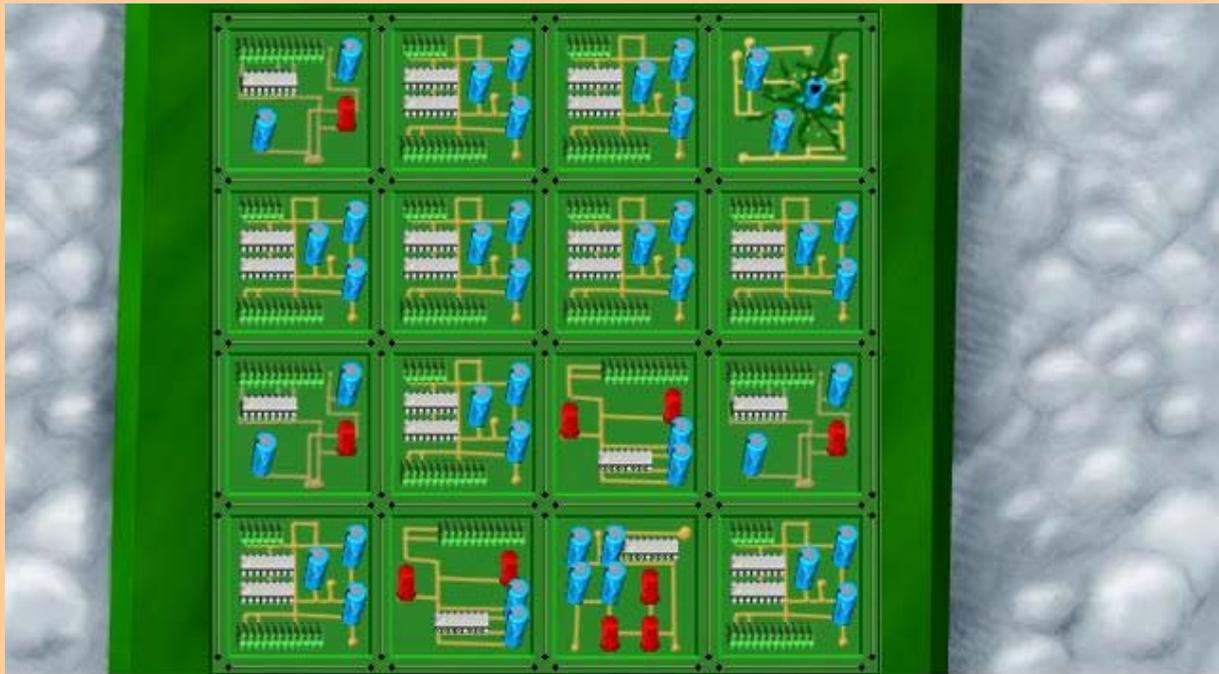
In der Nähe des Schaltelements mit den drei Dioden müssen **drei** Überbrückungskabel verwendet werden.



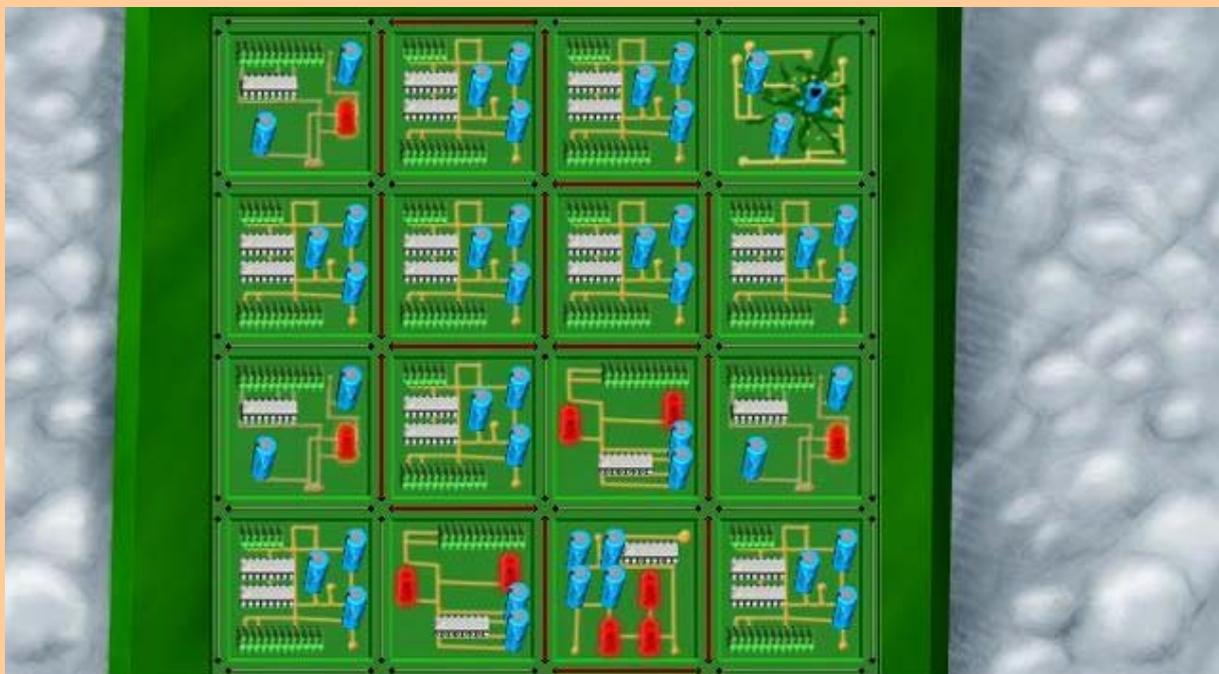
Kaputter Kondensator: Die Erfahrung zeigt, dass hier **kein** Kabel angebracht werden darf.

Bei allen anderen Schaltelementen ist es egal, wieviele Kabel verwendet werden.

Damit fahren wir zurück u. versuchen uns als Einbrecher. Da hier ein Zufallsgenerator werkelt, kann ich keine individuelle Lösung anbieten!



**Das ist eine Anordnung aus
unterschiedlichen Schaltelementen.**

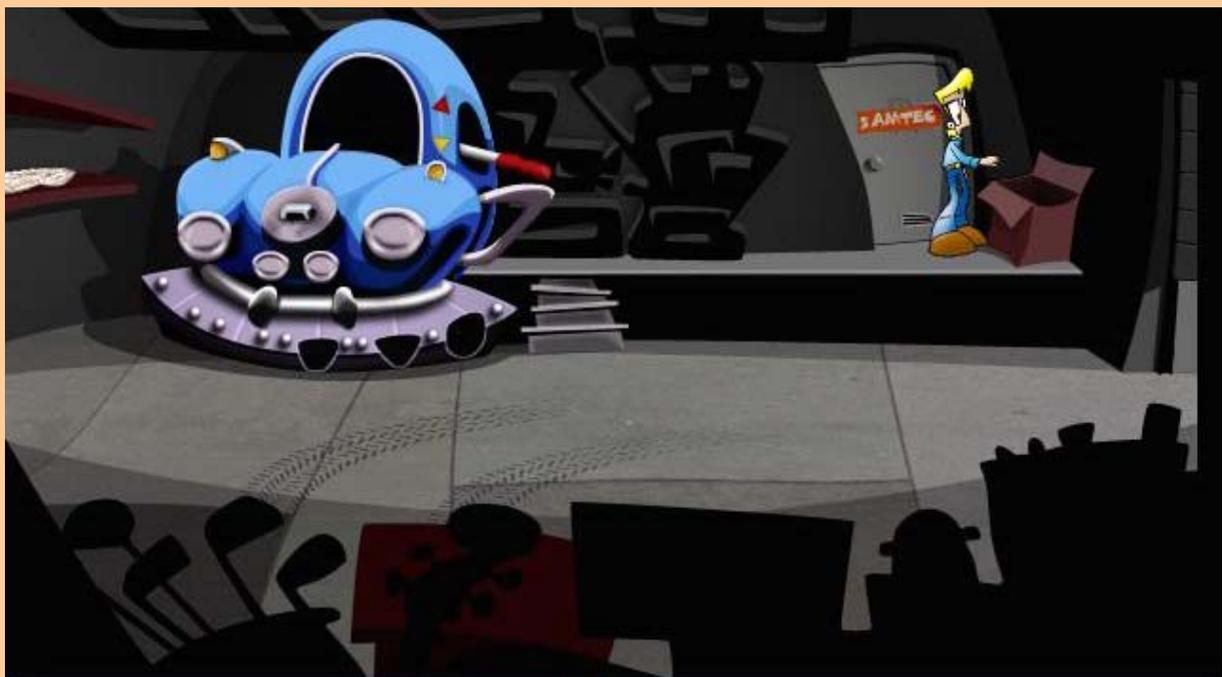


**Das Garagentor hat sich ein Stück weit
geöffnet!**

Lösung zu meiner Konstellation!



Haben wir diese Hürde überwunden, so können wir in die Garage krabbeln u. uns umsehen!



Wir öffnen den Karton, erbeuten ein **Reagenzglas** u. gehen ins Büro.



Hier sehen wir uns gründlich um, öffnen die Schublade u. entnehmen ihr eine **Keycard**. Den Safe können wir nicht öffnen, da uns die Kombination fehlt!



Unter dem großen Plakat hängt ein kleiner, **violetter Zettel**. Wir entfernen u. lesen ihn:

$$1+2+3+4=17$$

$$2+3+4=13$$

$$3+4=8$$

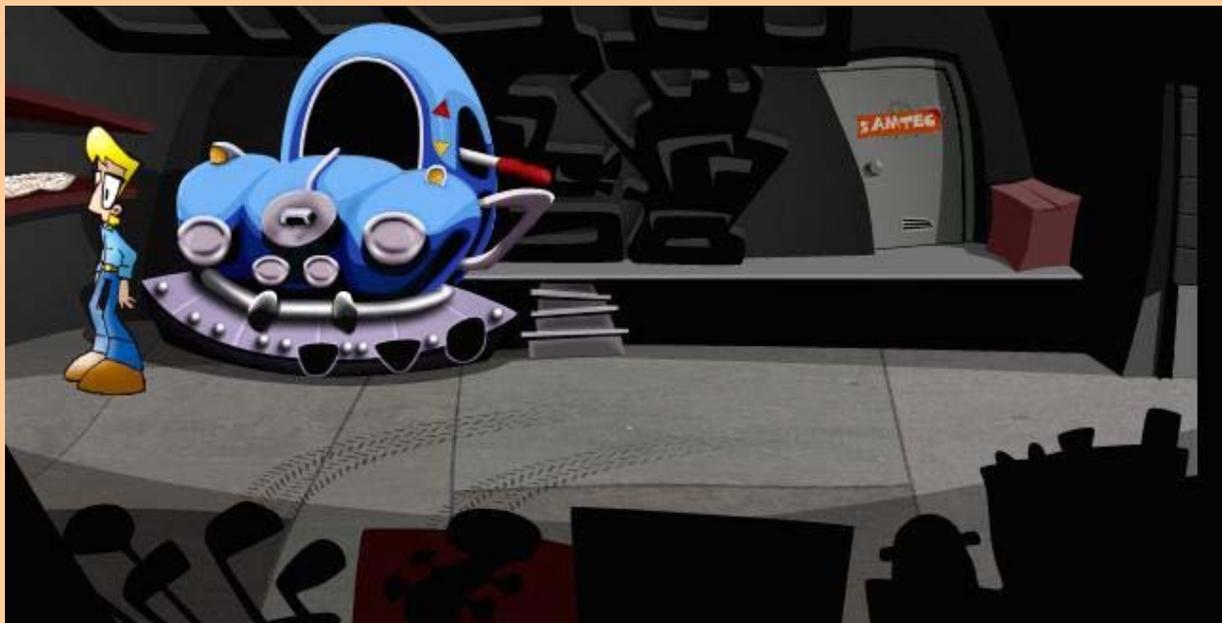
$$4=2$$

Das Ergebnis wäre **4562**.

Mit diesem Wissen gehen wir zum Tresor u. knacken ihn!



Wir nehmen die „**Streng vertraulichen Dokumente**“ heraus, lesen sie u. verlassen das Büro.



Den **dreckigen Laborkittel** nehmen wir mit u. widmen uns anschließend dem komischen Gerät.

Wir heben den Deckel hoch, sehen dass die **Batterie** fehlt. Den Hebel können wir nicht arretieren, also verlassen wir das Haus.



Neben dem Haus münden die Abflussrohre direkt in den sauberen Fluss u. verseuchen ihn mit ihrer stinkenden Brühe. Leider können wir, da der Abwasserstrahl zu stark ist, keine Probe nehmen u. gehen zurück zum Taxi u. fahren ins Hotel.



Hier erzählen wir Peter was wir in u. um das SAMTEC-Gelände gesehen haben u. zeigen ihm die „Streng vertraulichen Dokumente“.
Er glaubt unseren Ausführungen nicht so ganz, also verlassen wir das Hotel um uns eine Autobatterie zu besorgen.
Dazu lassen wir uns zur Ausgrabungsstelle bzw. zum Truckverleiher kutschieren.



- Hat sich etwas getan während ich weg war?
- Haben Sie zwei Schränke in Anzügen gesehen?
- **Haben Sie eine Autobatterie?** +
- Ich geh dann mal wieder.

**Wir bitten ihn um eine Autobatterie u. dürfen uns eine ausbauen.
Dazu öffnen wir die Motorhaube u. können eine **Autobatterie** u.
einen **Benzinkanister** unser Eigen nennen.**



Damit fahren wir zurück zum Labor.



Hier bauen wir die Autobatterie ein, legen den Hebel nach oben u. verlassen das Gebäude.



Die dreckige Brühe läuft nicht mehr in den Fluss u. wir können, mit Hilfe des Reagenzglases, eine **Probe** nehmen. Zur Probe halten wir den armen Oscar unter die tropfende Brühe. Seine Stacheln beginnen zu wachsen, das ist der Mutationsbeweis!

Jetzt fahren wir zurück zu Peter!



Wir geben ihm die Probe, er genehmigt sich einen Schluck u. ihm wächst ein drittes Ohr auf der Stirn!

Das kommt ihm nun auch langsam verdächtig vor.

Nun machen wir den Vorschlag uns in der Höhle des Löwen umzusehen.

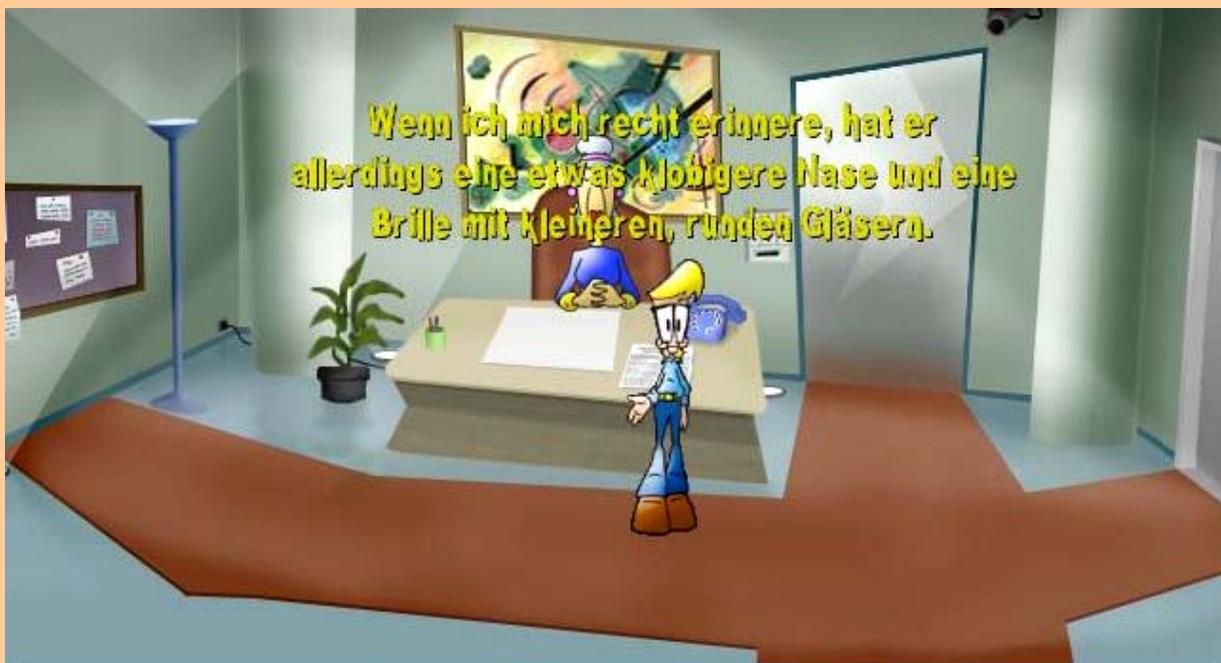


Peter gibt uns das Passwort (ON**) u. die Login (**5589715**), des Zentralrechners mit auf den Weg.**

Wir verlassen das Hotel u. fahren in die „Höhle des Löwen“!



**Hier bleibt uns, im Gegensatz zu Dr. Seltsam, der Zutritt zum Sicherheitsbereich verwehrt.
Nun haben wir eine Idee, wie wäre es wenn wir, als Dr. Seltsam verkleidet, hier erscheinen würden!**



Benutze Kittel



**Allerdings hat dieser eine klobige Nase u. trägt eine Brille.
Wir gehen zum Flugplatz u. fahren ins Hotel.**



- Hat sich hier irgendwas getan als ich weg war?
- Kennen Sie die Nummer der Auskunft?
- **Haben Sie nicht zufällig so etwas wie eine Nasenbrille?**+
- Man sieht sich.

Hier fragen wir den „Rezeptionisten“ nach einer **Nasenbrille** u. erhalten sie auch.

Wir fahren zurück in die „Höhle des Löwen“!

Hier verkleiden wir uns als Dr. Seltsam u. werden enttarnt!



Irgendwie müsste die Dame abgelenkt werden, denken wir u. gehen zum Flughafen.



- Wissen Sie, in welchem Hotel ein gewisser Peter Wonciek wohnt?
- Ich benötige die Telefonnummer einer Organisation namens SamTec.+
- Car nicht. Auf wiederhören.

Patrimonium

Hier rufen wir die Auskunft an u. erhalten sofort die gewünschte Telefonnummer.



Nun reden wir mit SCNLEMIEL.



- Ich habe da jemanden gefunden, der an einer Option interessiert sein könnte.+
- Ich gehe dann mal.

Patrimonium

SCHLEMIEL ist interessiert u. wir fahren zurück u. verkleiden uns als Dr. Seltsam.



Die Dame ist abgelenkt u. wir können den Sicherheitsbereich betreten.



Hier ziehen wir uns wieder um u. gehen auf Erkundung.
Aus der Kiste nehmen wir eine mutierte **Riesenzitrone**.



Gehe zu

gib	nimm	benutze	↑					
öffne	rede	drücke	↓					
schliesse	schau	ziehe						

Jetzt nehmen wir noch das, auf dem Regal stehende, **Faxgerät** u.
das blaue **Rätselbuch** mit.
Dann betreten wir Labor 1.



Hier nehmen wir den **Hammer** aus dem Regal u. untersuchen den Wagen.

Dieser ist mit einem **Keil**, vor dem wegrollen, gesichert!
Wir gehen nach links u. unterhalten uns mit Dr. Bunsen.



Leider lässt er uns nicht an den Zentralrechner u. wir greifen zu einer List.



- Was machen Sie nochmal hier?
- Kennen Sie einen Peter Wonciek?
- Ich habe hier ein Rätsel für Sie.+
- Man sieht sich.

Während des Gespräches haben wir nämlich erfahren, dass er gerne Rätsel löst u. stellen ihm eins.



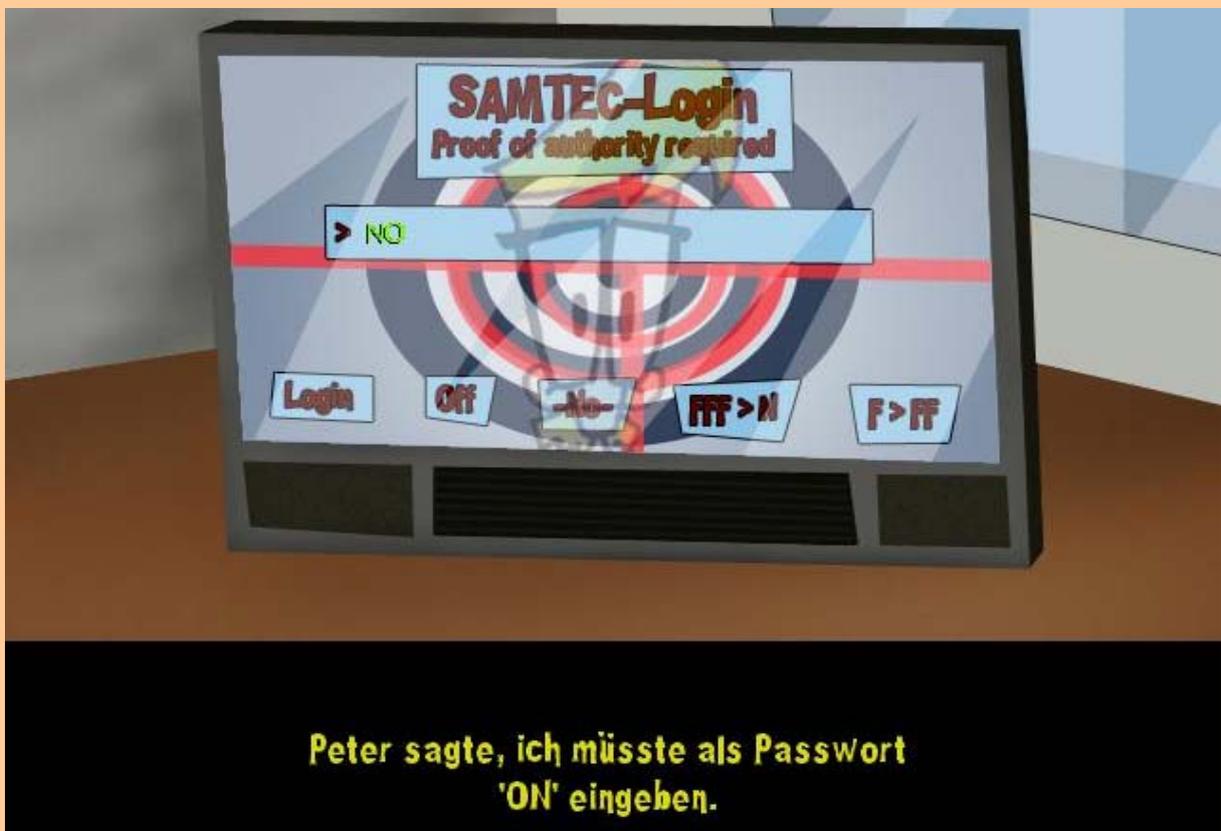
- Mutter, Tochter und Vater
- Fliegende Taubenschar
- Zahlenrätsel nach Johann Hemeling
- Springer auf dem Schachbrett
- Strickleiter am Tanker
- Die Fee im Traum.+

Wir lassen ihn allein u. gehen ins Labor 2.



Seltsamerweise ist Dr. Bunsen schon hier u. beißt sich die Zähne an unserem Rätsel aus!

Prima, nun können wir endlich an den Zentralrechner!
Wir nehmen noch das **Papier** aus dem Regal u. marschieren zum Zentralrechner.



Nun bemühen wir uns das Passwort **ON**, einzugeben.
Das ist aber nicht so einfach wie es scheint!



Drücke 'Off'-Knopf

Lösungsweg:

Taste 2 – 5 – 2 – 4 – 3 – 3 – 4.

Nun sollte unser Bildschirm so aussehen:



Drücke 'Login'-Knopf

Jetzt loggen wir uns ein u. schauen was uns der Rechner zu verraten hat!



Da kein Drucker vorhanden ist, schließen wir unser Faxgerät an, bestücken es mit Papier u. wiederholen den Druckvorgang.



Leider benötigt das Faxgerät Thermopapier zum ausdrucken. Da wir aber normales Druckerpapier eingelegt haben, erhalten wir keinen lesbaren Ausdruck.

Also benutzen wir die Zitrone mit dem Druckerpapier u. wiederholen das Ganze!

Diesmal klappt es u. auch die Tür, denn wir erhalten „Lieben Besuch“!



Wir versuchen zu entkommen, schaffen es aber nicht u. werden eingebuchtet.



Gehe zu

gib	nimm	benutze	↑					
öffne	rede	drücke	↓					
schliesse	schau	ziehe						

Nun untersuchen wir unser neues Heim.



Benutze Schraubenzieher mit Anhebung

Mit Hilfe des Schraubendrehers öffnen wir die Naht der Anhebung u. können ein **Frequenzmultiplextüröffner** u. ein **Tagebuch** entnehmen.

Nun lesen wir das Tagebuch u. kümmern uns um unsere Befreiung!

Wir entfernen die Batterien aus unserer Taschenlampe u. implantieren sie in den **Frequenzmultiplextüröffner**.



Benutze Frequenzmultiplextüröffner mit LED

Diesen wenden wir nun auf die blinkenden LED`s an.



Nun sehen wir das GAME OVER-Schild, in einer bestimmten Frequenz, blinken.

Hier ist wieder ein Zufallsgenerator im Spiel!

Diese Frequenz müssen wir, mit den 3 unteren Tasten, imitieren!

Haben wir das geschafft, können wir den Knast verlassen.





So, u, nun ist **Action** angesagt!
Wir gehen ins Labor 1 u. dann schnell ins Labor 2.



Gehe zu Schlüssel



Hier nehmen wir den, hinter Dr. Bunsen liegenden, **Schlüssel**, verlassen das Labor 2 u. schließen es hinter uns ab.



Benutze Schlüssel mit Tür

**Nun gehen wir wieder ins Labor 1, entfernen den Keil mit dem Hammer u. rollen den Wagen vor die Tür.
Sollten wir es nicht schaffen u. wieder eingebuchtet werden, so macht das nichts.
Unser Spielfortschritt bleibt erhalten!**



**Das wäre geschafft!
Einen „Kleiderschrank“ hätten wir außer Gefecht gesetzt.
Wir gehen zum Zentralrechner, holen uns den Computerausdruck u. verlassen das Labor 1.**



Hier steht der zweite „Kleiderschrank“ u.



Etwa eine halbe Stunde später...

wachen wir im dunklen wieder auf!
Wir entfernen die Batterien aus dem Frequenzmultiplextüröffner
u. installieren sie in der Taschenlampe.
Nun können wir wieder etwas sehen u. entfernen das Poster.



Ich reiße das Poster herunter.

Dahinter verbirgt sich ein Nachtsichtgerät.
Wir nehmen es mit u. steigen die Leiter nach oben.



**Hier erwartet uns eine vertraute Umgebung.
Nun entfernen wir die Batterien aus dem Nachtsichtgerät u.
installieren sie im Frequenzmultiplextüröffner.
Auf die uns bekannte Art gelangen wir wieder nach draußen u. oh
Wunder, die „Kleiderschränke“ lassen uns in Ruhe!
Wir gehen ins Labor 2.**



**Hier können, müssen wir aber nicht, unseren mutierten Oscar auf
die Herdplatte setzen u. ihm seine mutierten Stacheln abbrennen!
Anschließend können wir ihm, unter dem Wasserhahn, eine kleine
Abkühlung verschaffen.**



Gehe zu

gib	nimm	benutze	↑					
öffne	rede	drücke		↓				
schliesse	schau	ziehe						



Benutze alter Schuh mit Wasserhahn

gib	nimm	benutze	↑					
öffne	rede	drücke		↓				
schliesse	schau	ziehe						

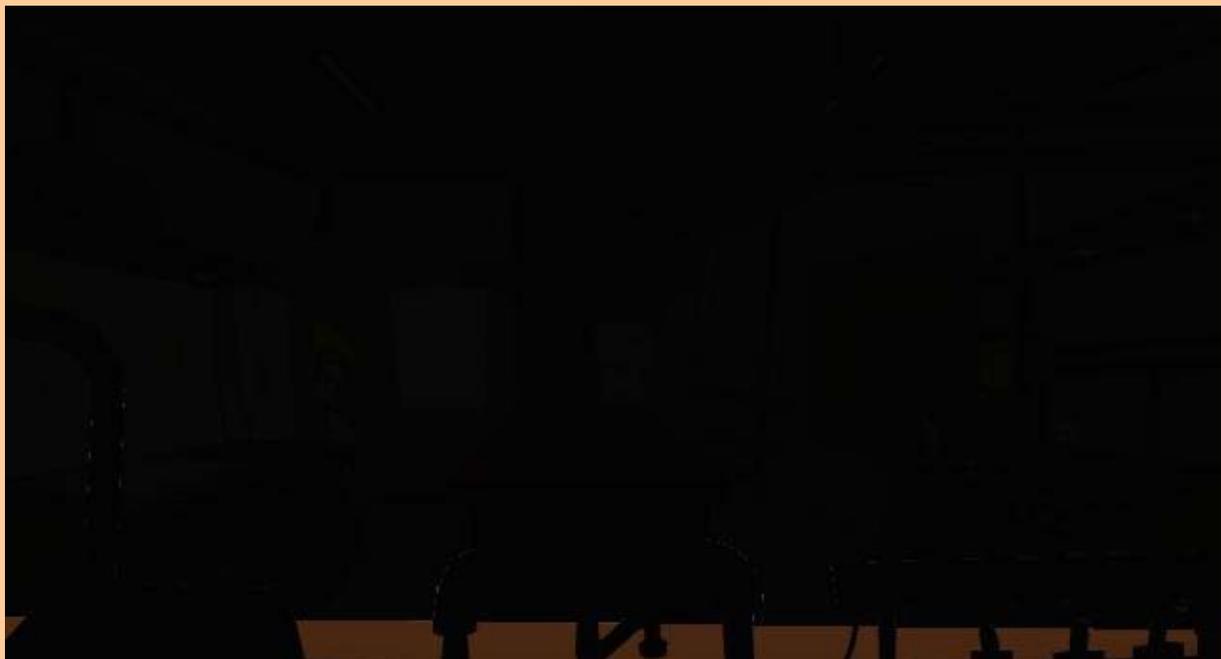
Da wir schon einmal am Wasserhahn sind, füllen wir den alten Schuh mit Wasser, gehen zur Tür u. ..



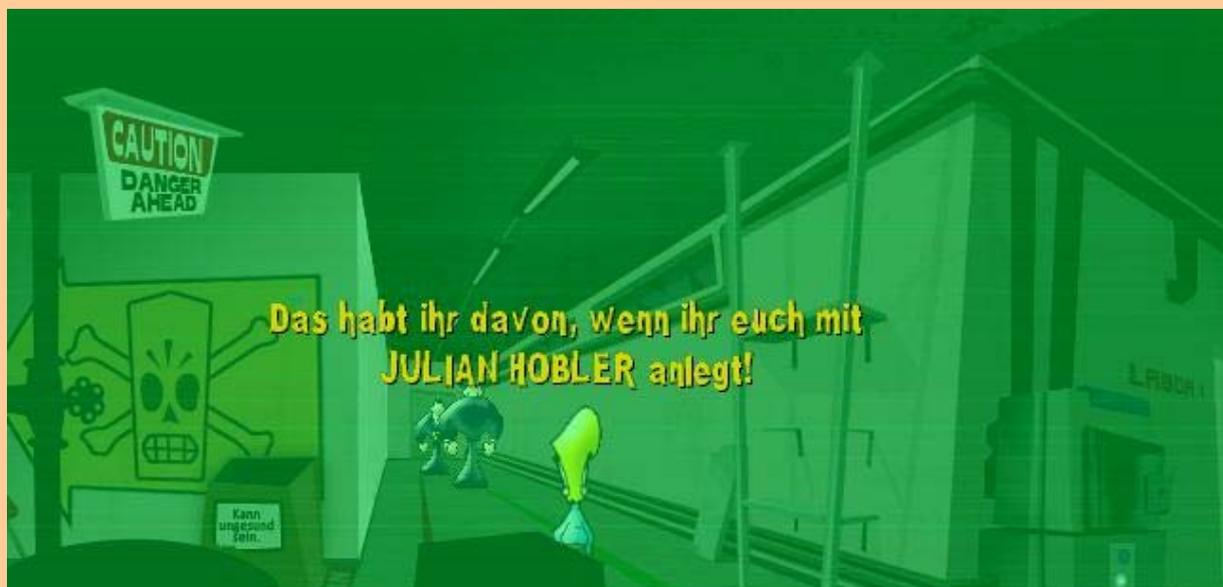
Benutze alter Schuh voller Wasser mit Steckdosen

gib	nimm	benutze	↑	missing graphic				
öffne	rede	drücke		↓				
schliesse	schau	ziehe						

**kippen das Wasser in die Steckdose.
Der Erfolg stellt sich sofort ein, denn wir stehen im dunklen!**



**Wir entfernen die Batterien aus dem Frequenzmultiplextüröffner,
installieren sie ins Nachtsichtgerät u. verlassen das Labor.**



Nach diesem Abenteuer eilen wir ins Hotel um Peter von unseren Erlebnissen u. Entdeckungen zu erzählen.

Leider finden wir nur einen Zettel an seiner Zimmertür. Er teilt uns darauf mit dass er nach Monaco, zu einer Konferenz, geflogen ist u. wir es uns hier gemütlich machen sollten.

Aber was machen wir?





Patrimonium Akt 5