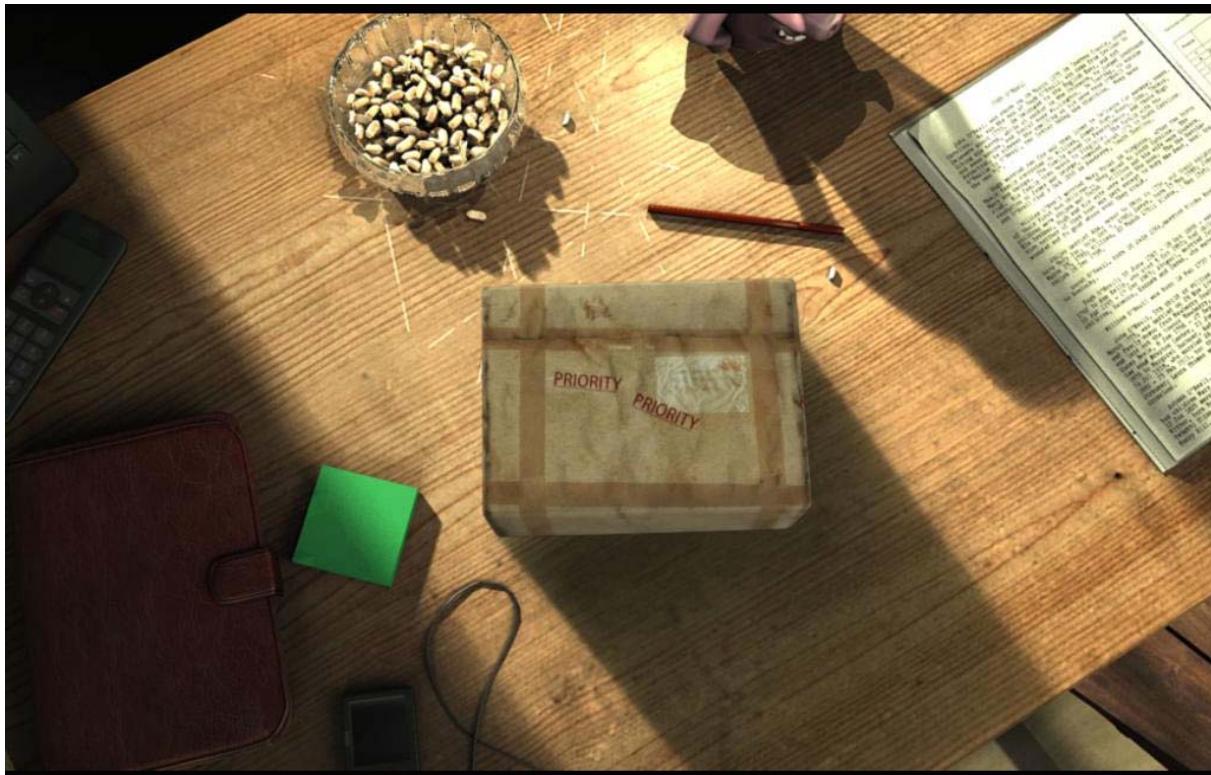


DIE KUNST DES MORDENS

Karten des Schicksals

Lösungshilfe – Teil 1 by Locke
Anfang der Demo



Jersey City, 19. Oktober 2009

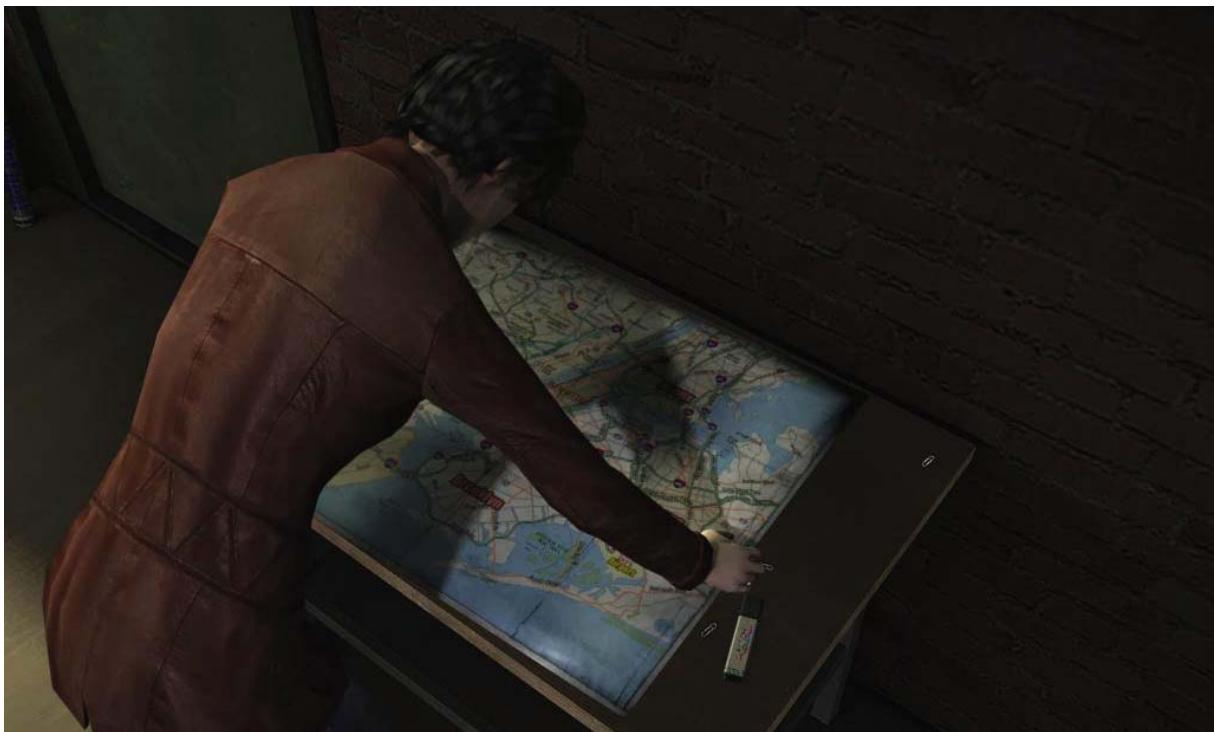
Nach einer kurzen Intro klingelt es an unserer Tür.
Ein Bote bringt uns ein Päckchen, wir quittieren den Empfang u.
legen es auf den Schreibtisch.



In diesem Moment meldet sich unser Telefon, wir führen ein kurzes Gespräch mit Ruth, der guten Seele des FBI u. widmen uns dem Schreibtisch.



Wir stecken das Päckchen u. den grünen Notizblock ein. Nun öffnen wir die Schublade des Stuhles, erleichtern sie um eine Stadtkarte, gehen nach rechts u. legen sie auf den Arbeitstisch.



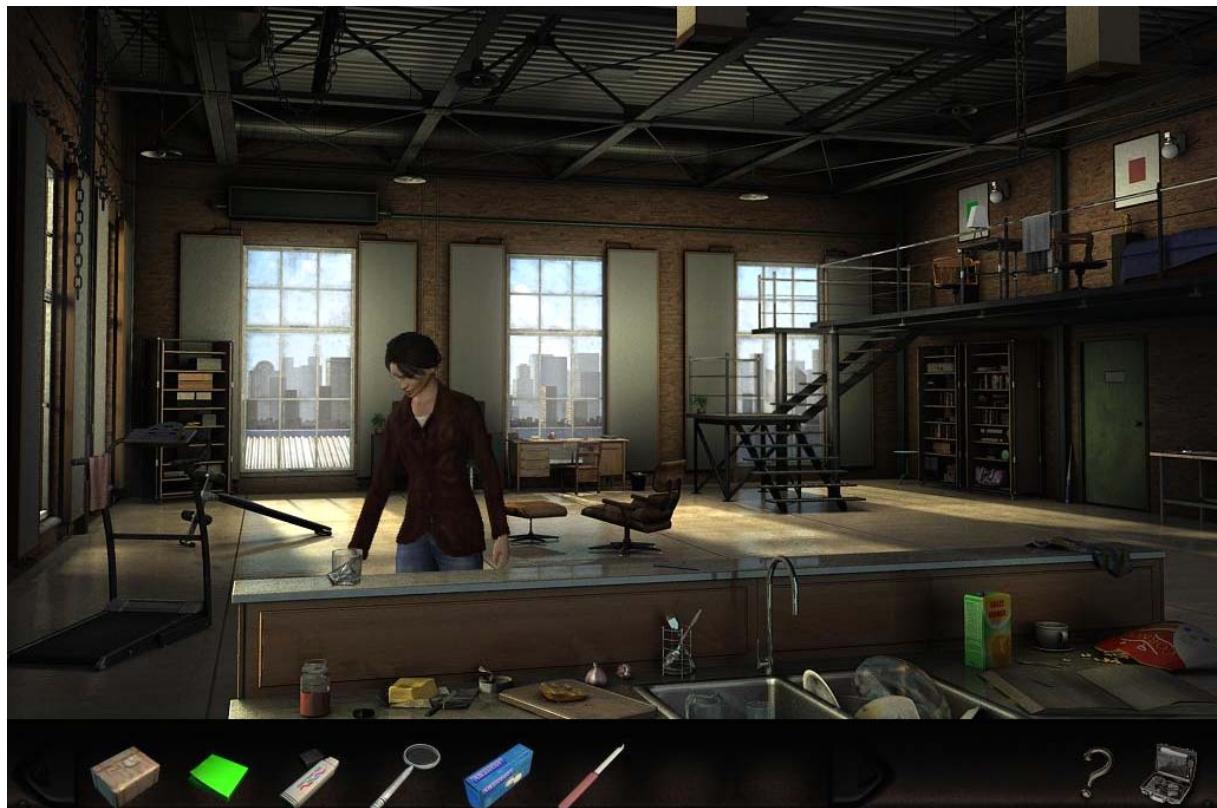
Den Filzstift stecken wir ein u. gehen nach oben.



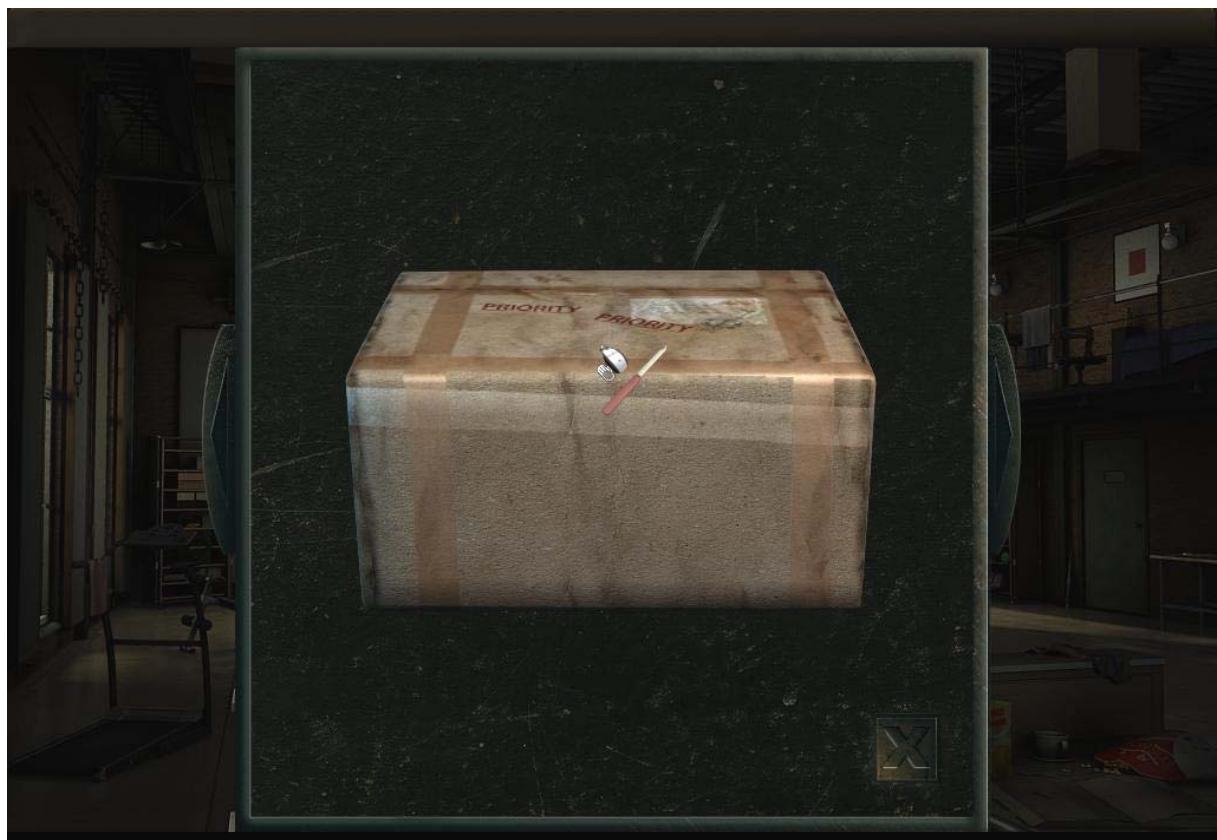
Hier nehmen wir das Vergrößerungsglas von der Kommode, gehen zum Bett u. begutachten unsere Utensilien.



Unser Handy ist nicht dabei, aber die Nagelfeile u. die Alka Selzer stecken wir ein u. gehen in die Küche.



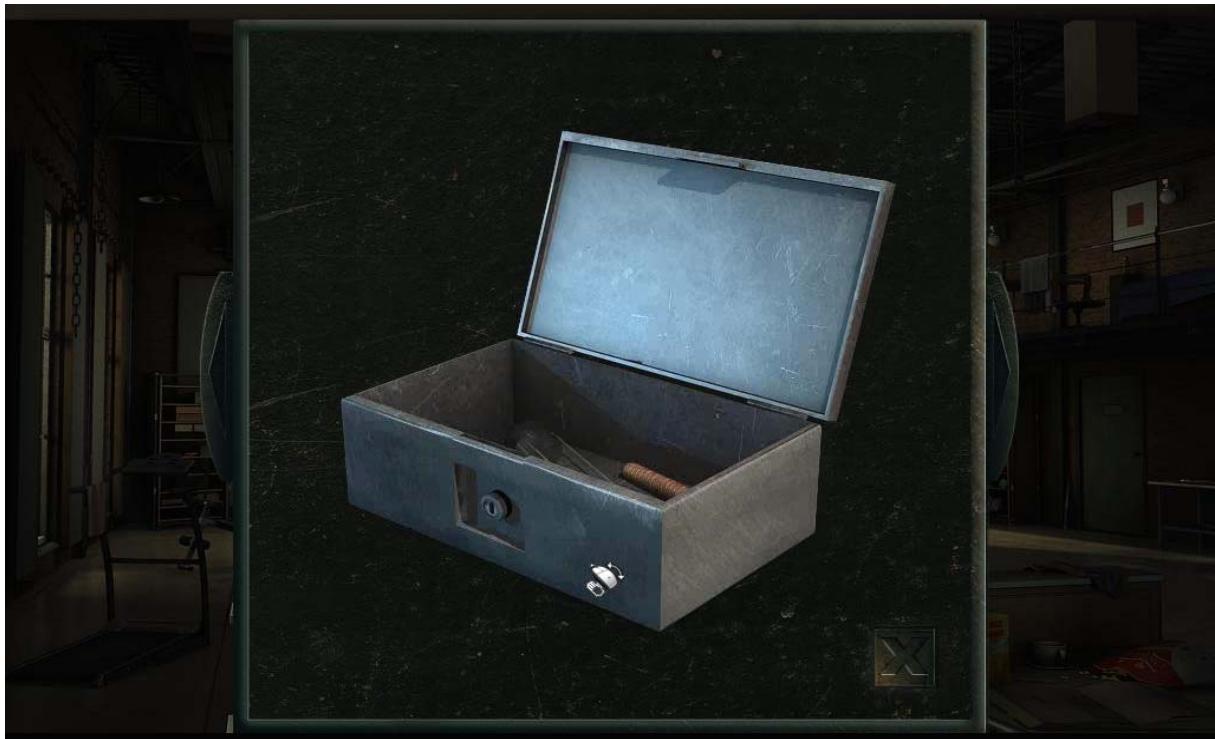
**Wir nehmen das Glas, packen die Alka Selzer aus, legen sie hinein u. haben nun ein Glas mit einem prickelnden Inhalt.
Nun schauen wir uns das Päckchen an.**



Die Verpackung öffnen wir mit der Nagelfeile u. begutachten das Symbol.

Dieses ist wichtig u. wird uns im Laufe des Spiels, immer wieder begegnen!

Die Kassette öffnen wir ebenfalls mit der Nagelfeile.

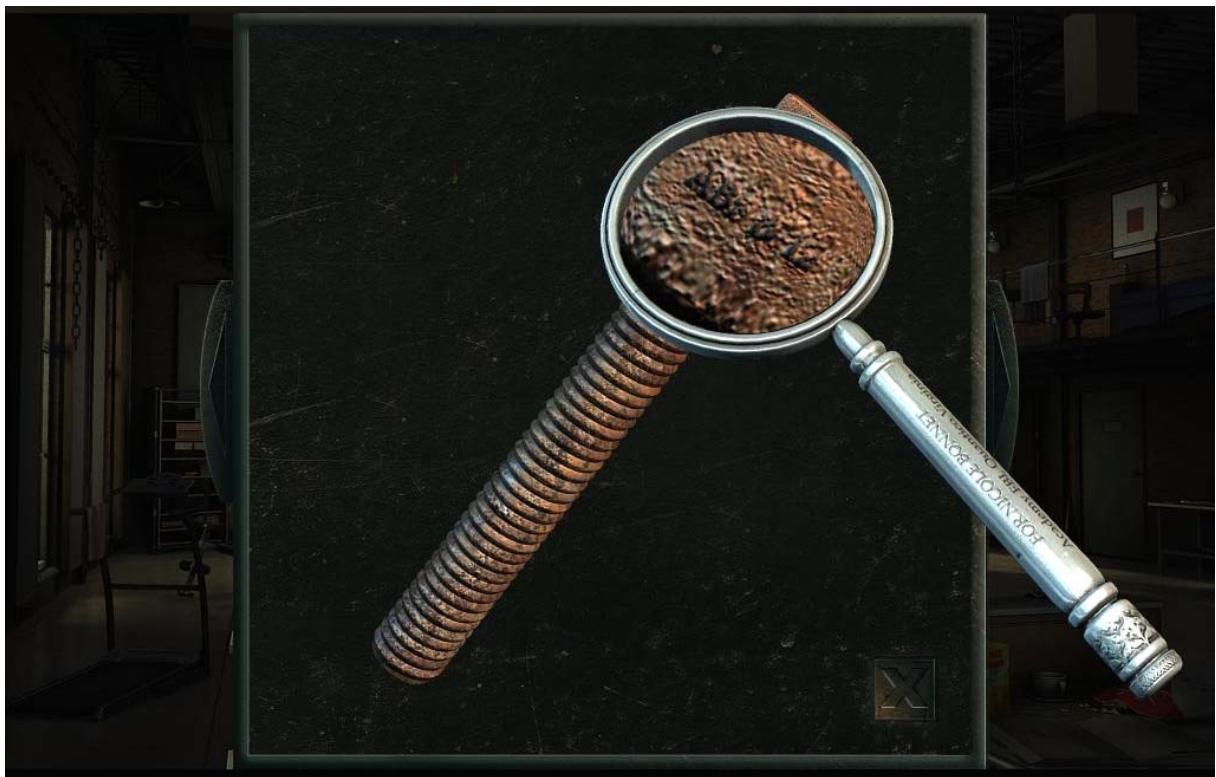


Der Inhalt der Kassette besteht aus einer **Zeitung, in der unser Name u. das Wort Serienmörder eingekreist sind, einer **Projektorbirne** u. einem **rostigen Bolzen**!**

Wir haben eine Vision u. untersuchen anschließend die **Projektorbirne mit der Lupe.**

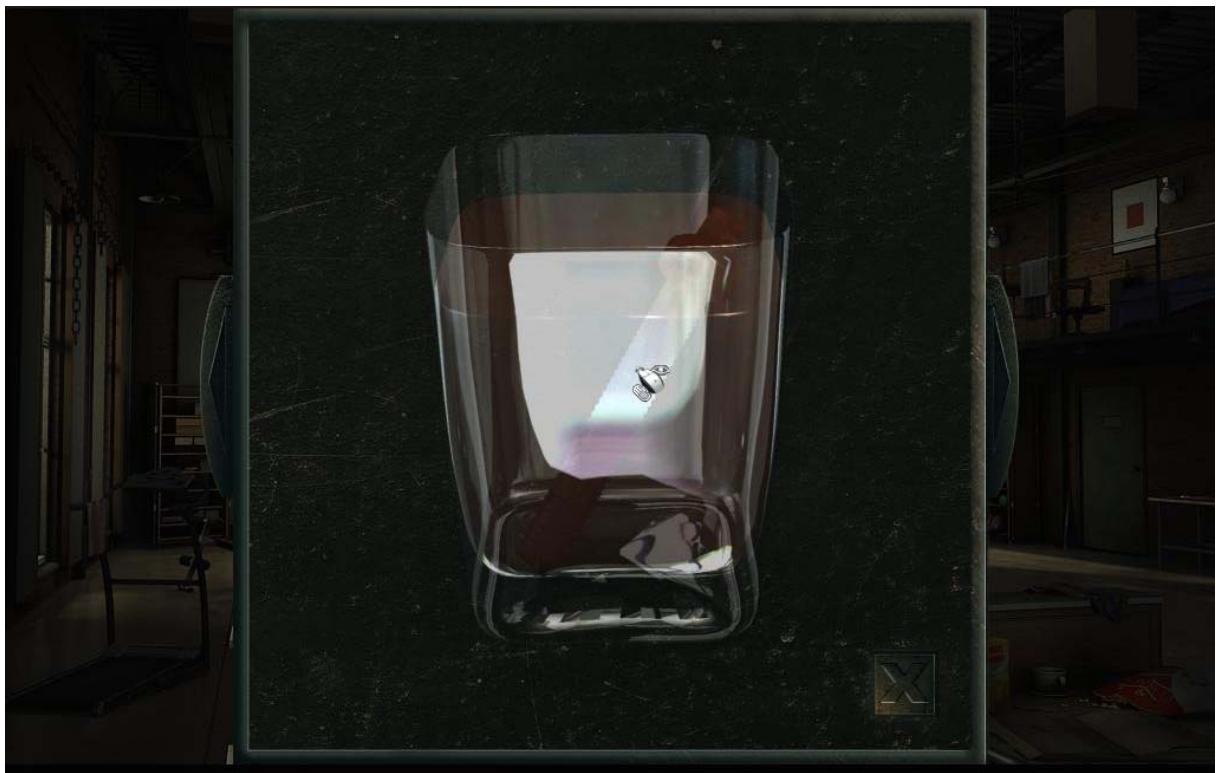


Mehr als **DXDET 110 können wir nicht erkennen u. widmen uns dem **Bolzen**.**

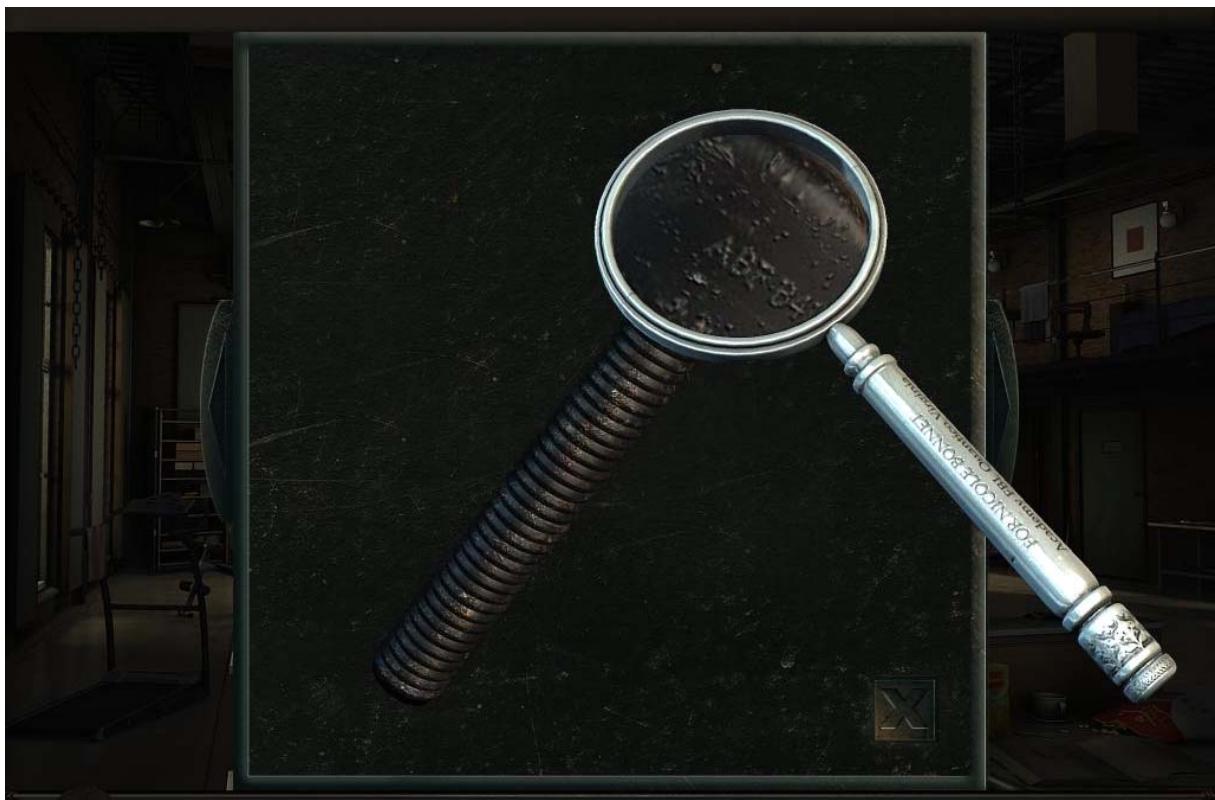


Leider ist der Bolzen zu verrostet, um die Aufschrift erkennen zu können.

Also greifen wir zu einem Trick u. legen den rostigen Bolzen in das Glas mit Alka Selzer!



Dann nehmen wir ihn wieder heraus u. können nun die Aufschrift, natürlich mit Hilfe der Lupe, erkennen.



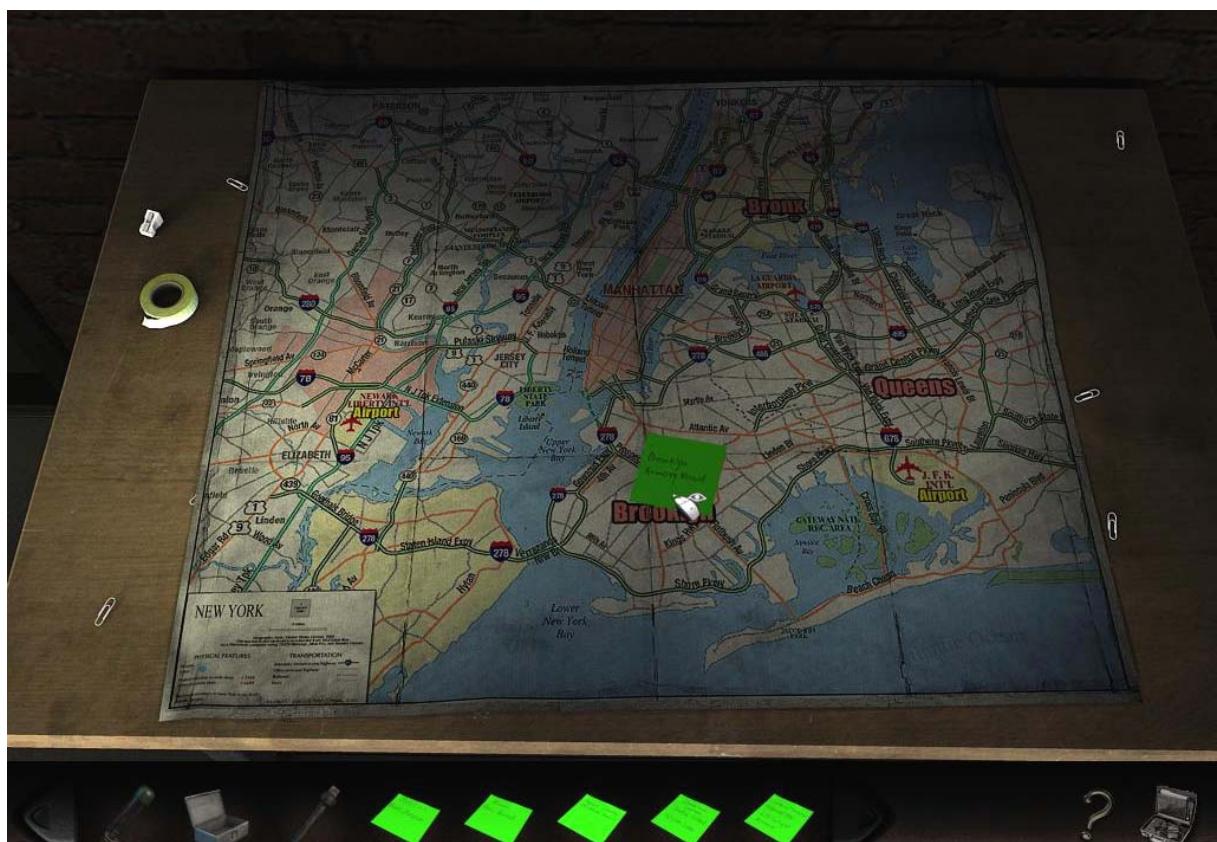
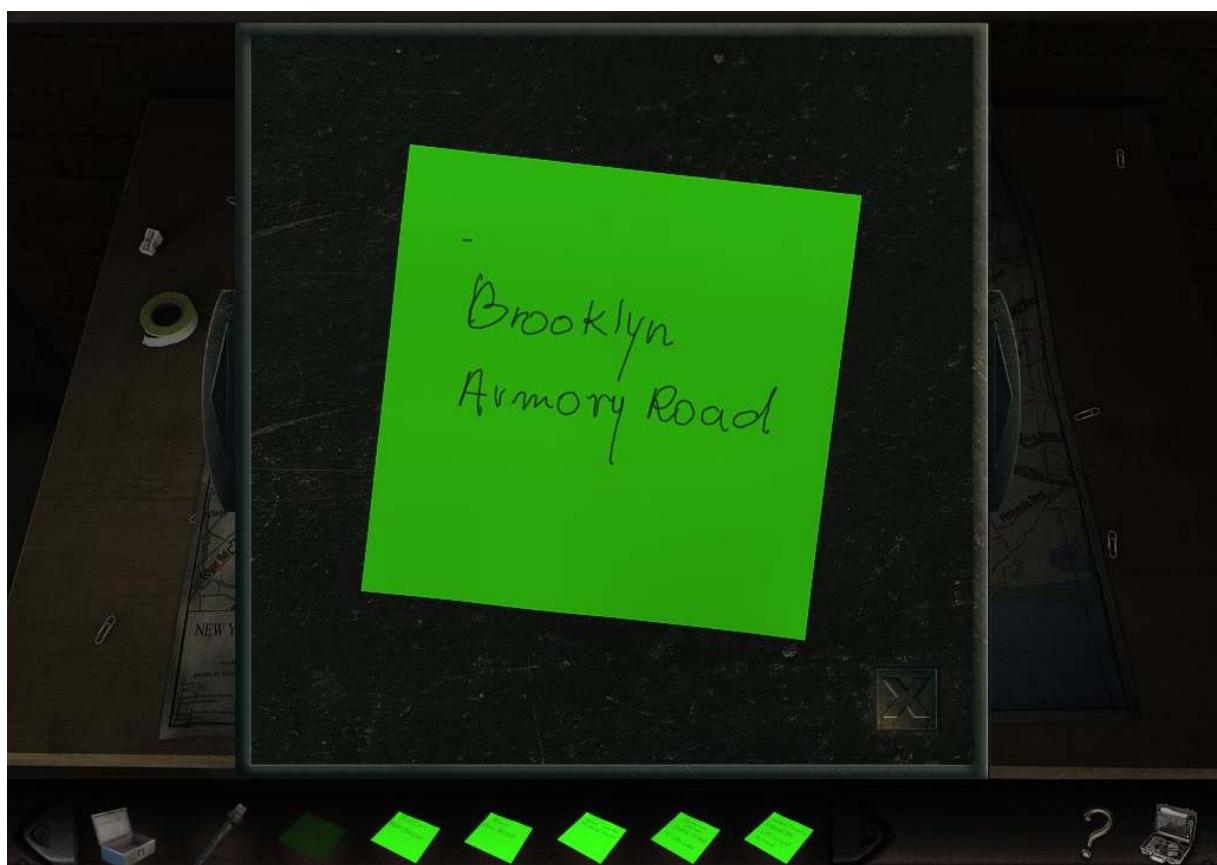
Diese lautet: **ABF B412.**

Damit können wir nichts anfangen, bemühen
das Telefon u. rufen Wang, unseren FBI-Techniker, an.

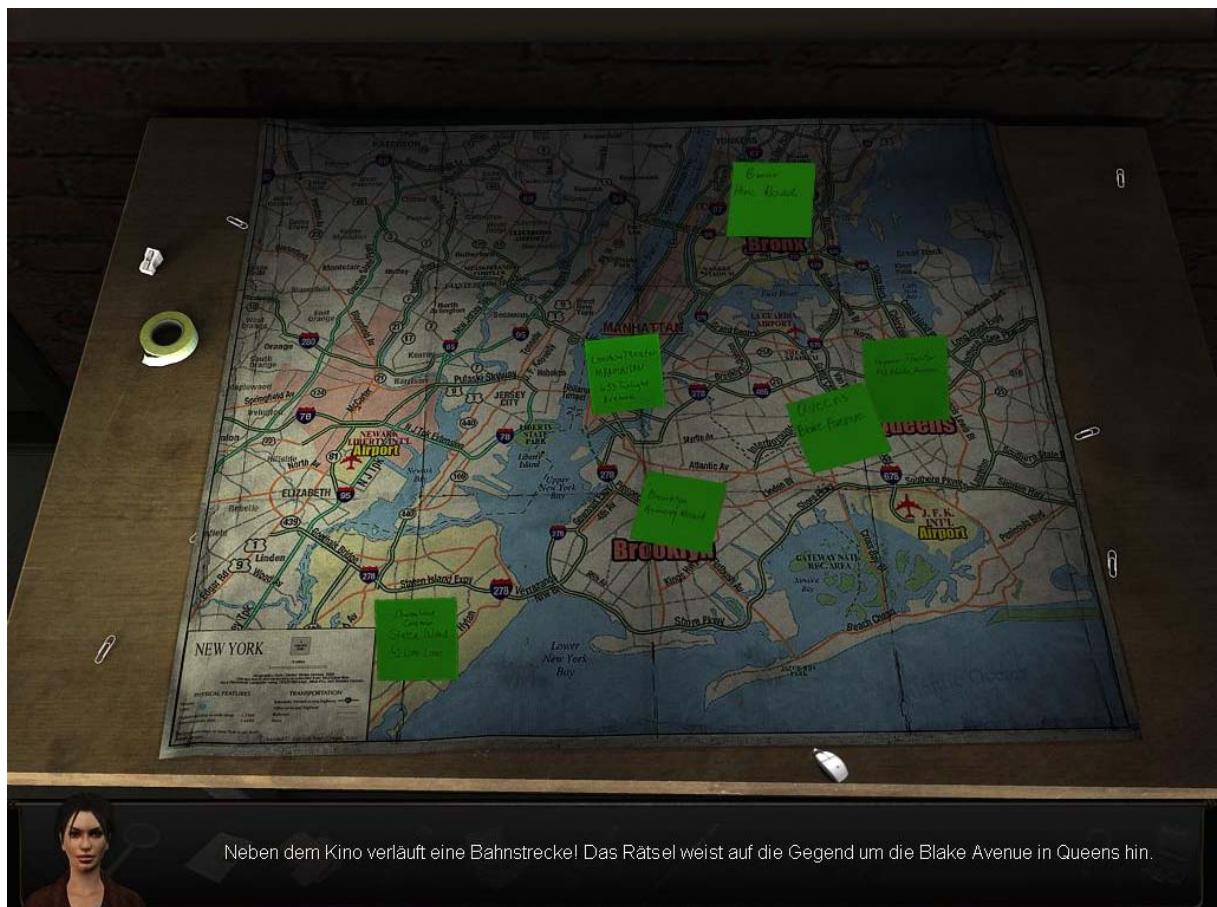


Wir bitten ihn um die Überprüfung der Objekte u. erwarten
seinen Rückruf.

Dieser erfolgt nach kurzer Zeit, wir notieren (automatisch)
Wangs Informationen u. gehen zum Stadtplan.



Hier schauen wir uns jeden Zettel an u. pappen ihn, natürlich richtig, auf den Stadtplan.



Haben wir das geschafft, verlassen wir das Zimmer u. gehen an den kleinen Tisch.



Wir nehmen den Brieföffner, das Katzenfutter von der Bohrmaschine u. statten unserem Zimmertiger einen Besuch ab.



Wir füttern ihn, verlassen unser Heim, fahren zur



19. Oktober 2009, Blake Avenue, New York

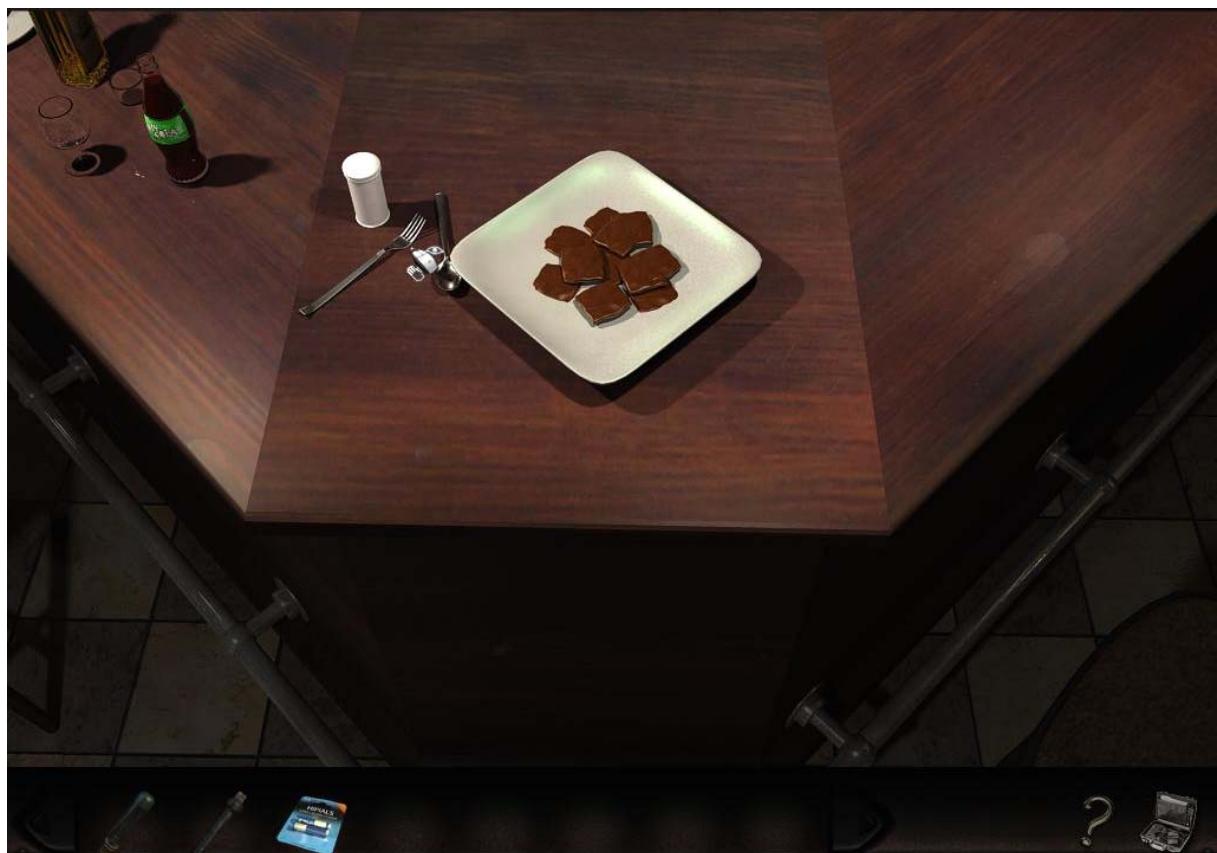
Blake Avenue
und schauen uns alles an.



Vor dem Eingang des Kinos liegen **zwei Batterien, wir stecken sie ein, schauen uns die Motorräder an u. gehen in die Bar.**



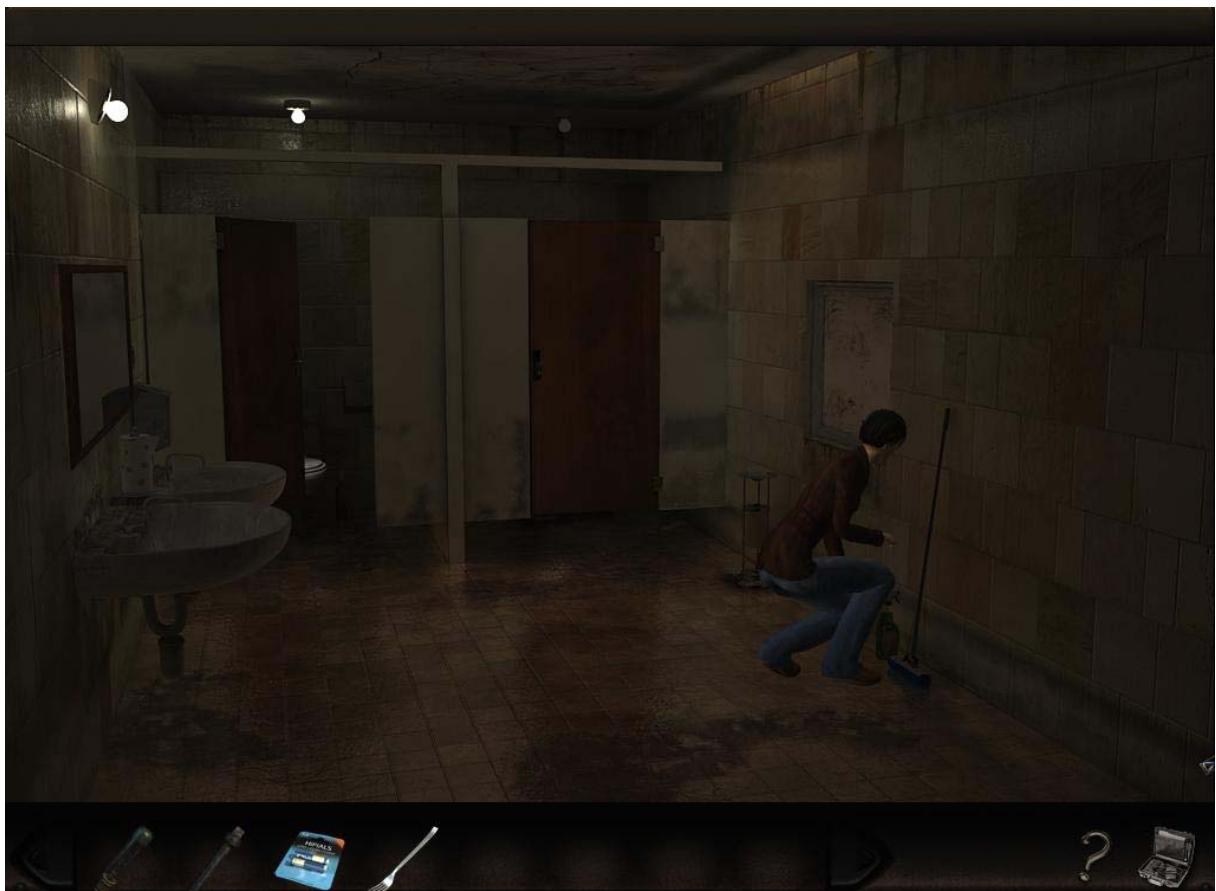
Hier gehen wir an den Tresen u. lassen, an dessen Ecke, eine **Gabel mitgehen!**



**Wir setzen uns an den Tresen, bestellen uns ein Getränk u.
verfolgen das Gespräch des Journalisten Jack mit Patti.
Nach einer Weile geht sie zur Toilette, wir reden noch etwas mit
dem Journalisten u. folgen ihr.**



**Nach einem kurzen Gespräch verlässt sie wieder die Toilette u.
wir sehen uns um.**



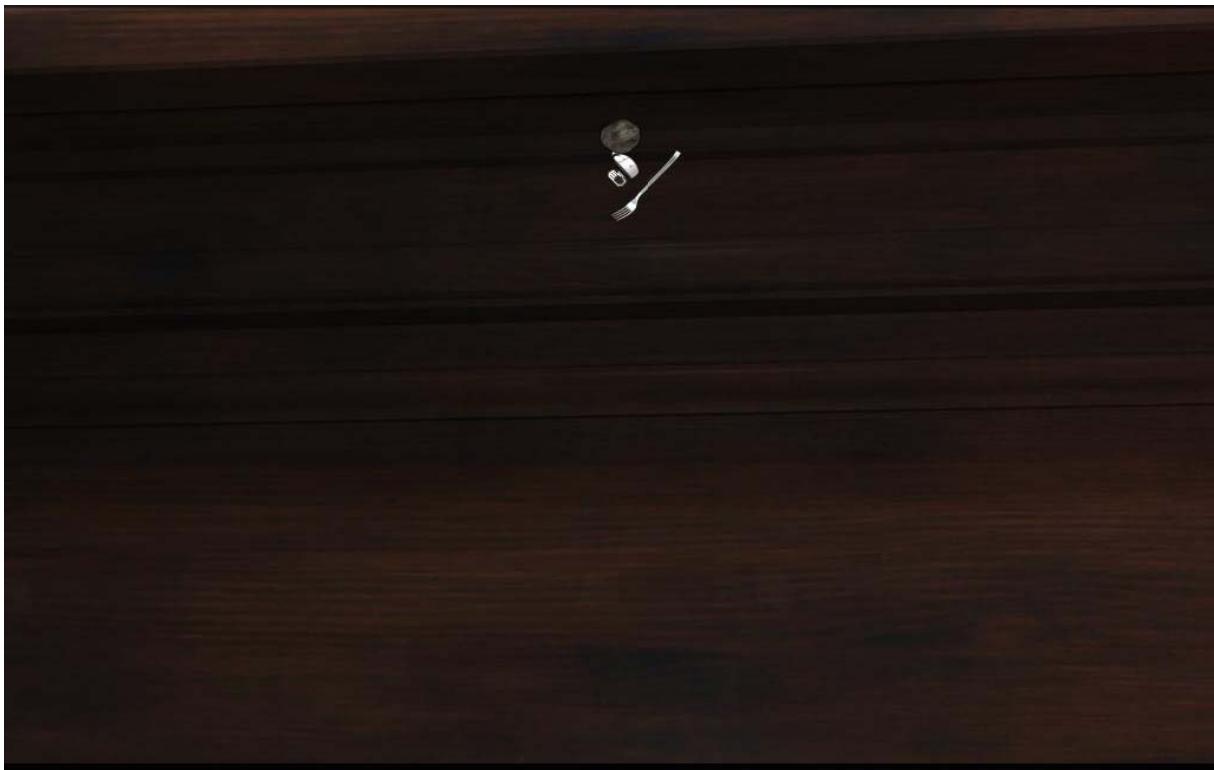
**Wir nehmen die Papierhandtücher u. die Sprühflasche mit u.
öffnen das Fenster.**



Nun können wir auf den Hinterhof des Kinos blicken.

**Leider ist das Fenster vergittert u. dieses mit einem
Vorhangschloss gesichert.**

Wir gehen zurück u. reden ausführlich mit dem Keeper.



**Danach schauen wir unter den Tresen u. „gabeln“ einen
herrenlosen **Kaugummi** auf!**

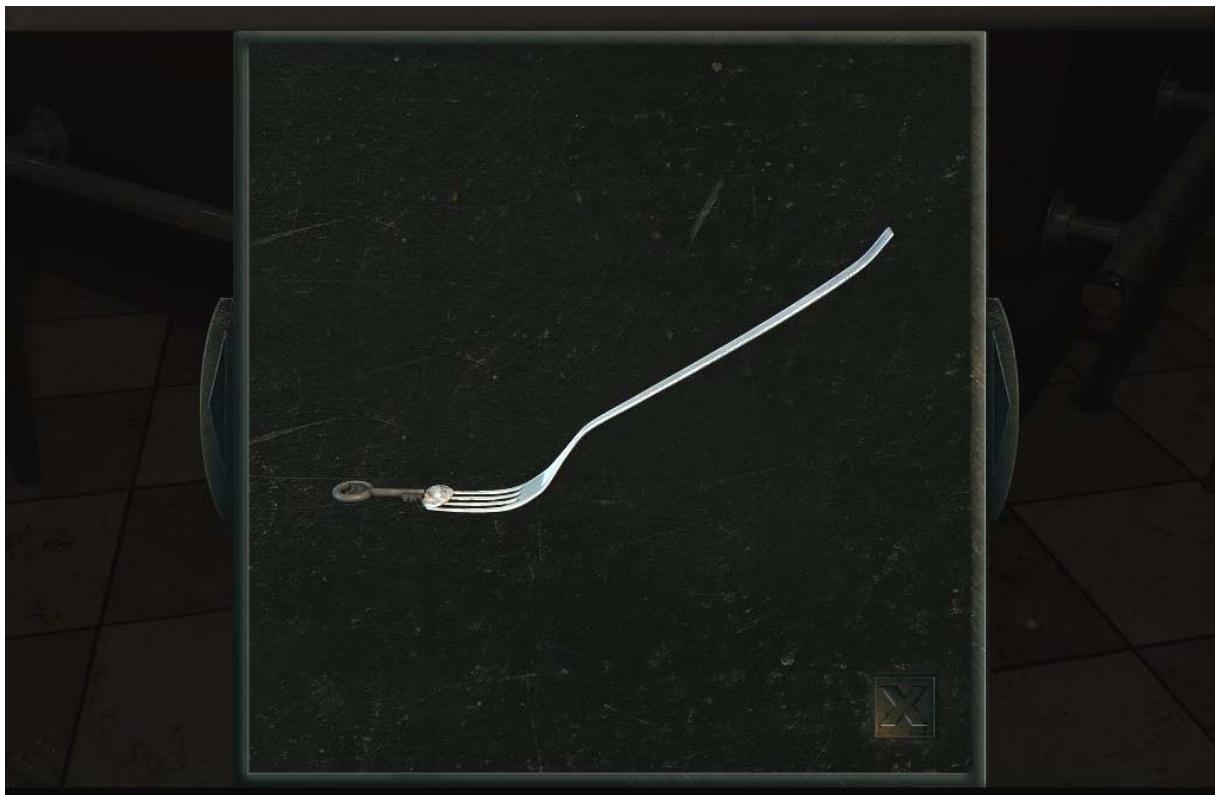


 Er versteckte ihn immer unter der Stange, auf der Sie Ihre Füße haben - genau vor der Nase des Barkeepers. Er hat sich so darüber amüsiert.

Nun unterhalten wir uns ausführlich mit Patti, schenken ihr die Batterien u. erfahren, wo der Schlüssel für das Toilettenfenster versteckt sein könnte.



Wir bücken uns, nehmen den Knauf der Fußstütze ab u. angeln uns den Schlüssel.

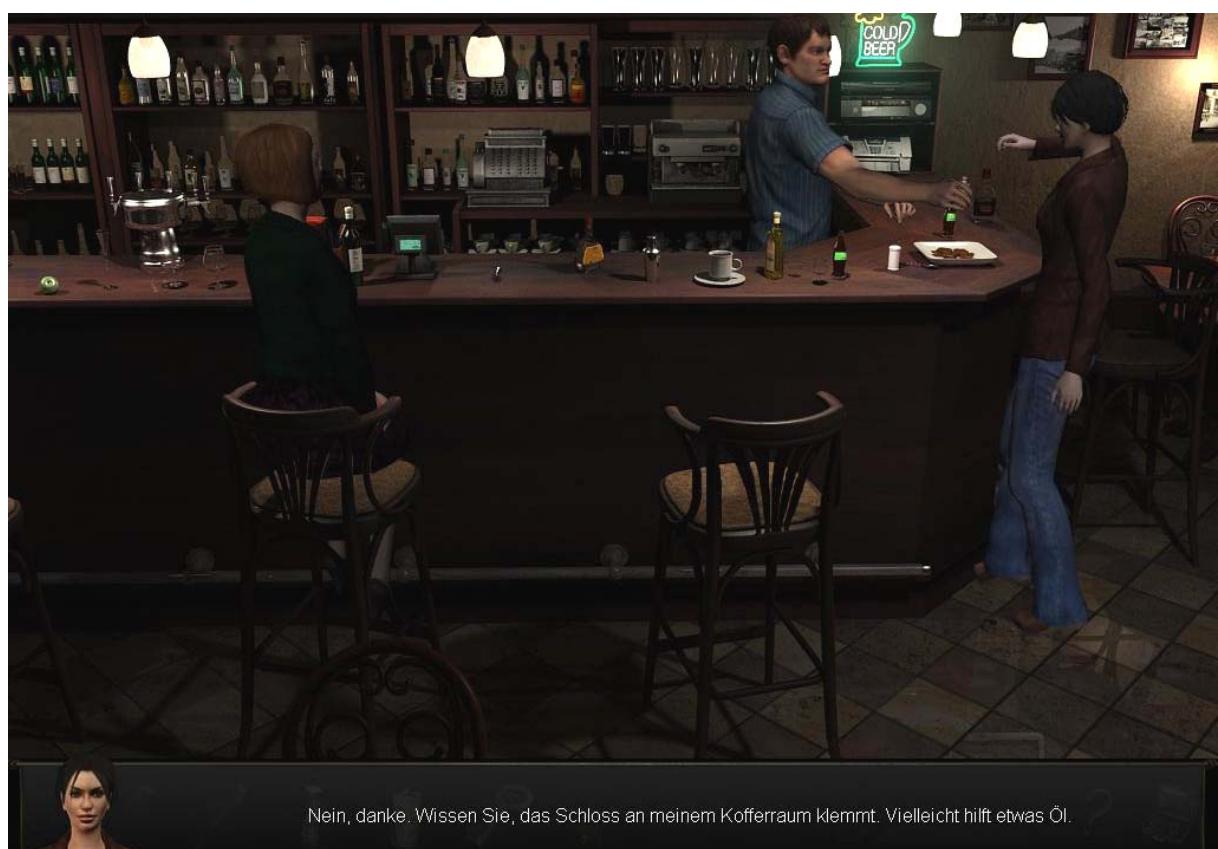


Mit unserer Beute gehen wir in die Toilette u. öffnen bzw. wollen das Vorhangschloss öffnen.

Leider ist es eingerostet u. wir machen uns auf die Suche nach etwas Öl.



Auf dem Tisch der Rocker steht eine leere Flasche. Wir nehmen sie u. bitten den Keeper um etwas Öl für unser klemmendes „Kofferraumschloss“!



Nein, danke. Wissen Sie, das Schloss an meinem Kofferraum klemmt. Vielleicht hilft etwas Öl.

Er erfüllt uns unseren Wunsch u. wir ölen den Schlüssel ein.





Damit können wir das Vorhangschloss öffnen u. in den Hinterhof des Kinos klettern.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Hier gehen wir links aus dem Bild u.



**nehmen einige Steine, einen Stab u. einen Eimer mit.
Die Steine verfrachten wir in den Eimer u. gehen zurück.**



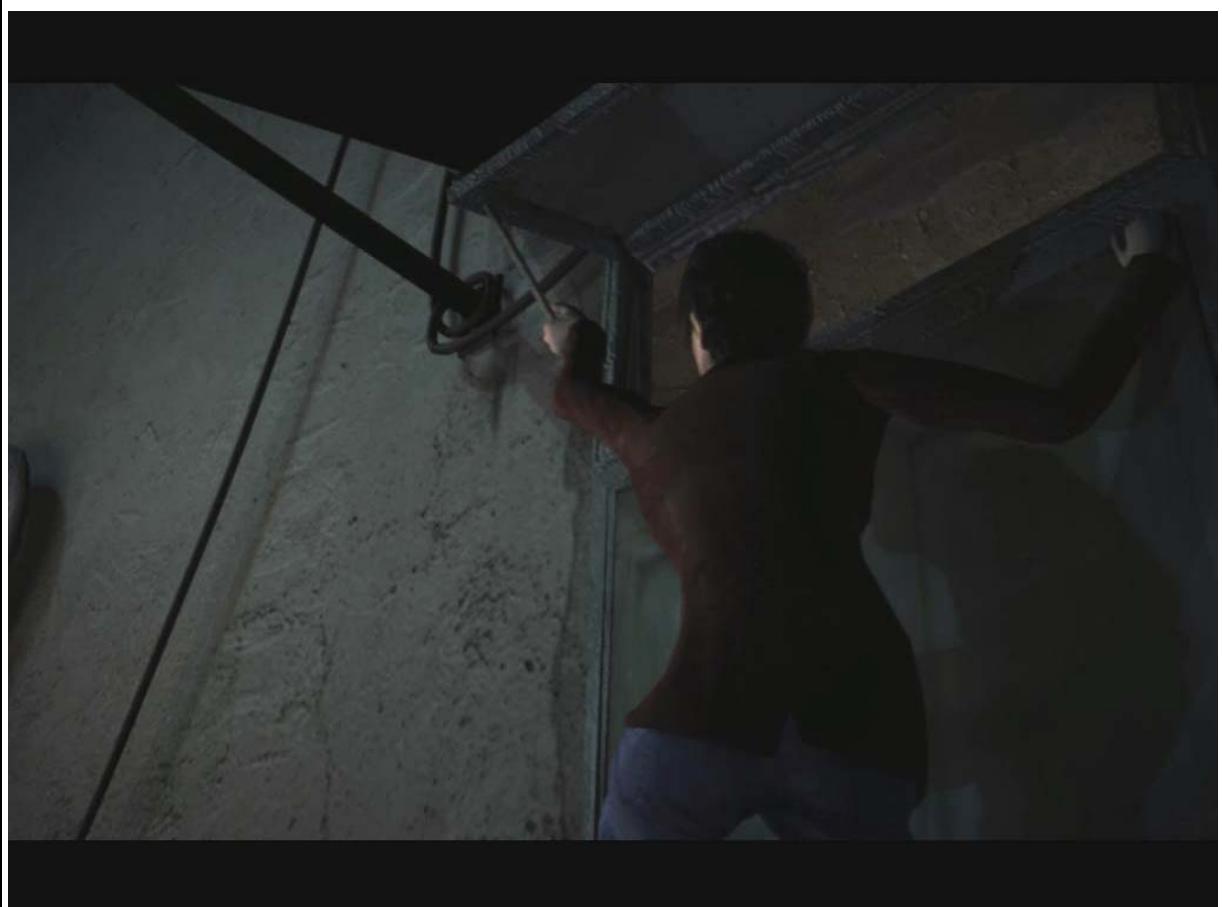
Nun erklimmen wir die Außentreppe, versuchen vergebens die Tür zu öffnen, gehen zurück in die Bar u. auf die Straße.



**Hier hat wohl einer der Rocker einen Schraubendreher verloren!
Wir nehmen ihn u. gehen zurück.**



**Nun stecken wir den Schraubendreher in die Öffnung der
fehlenden Türklinke, wenden den Stab auf das Fenster an,
klettern nach oben u. fixieren es.**



Jetzt können wir uns nach oben hangeln u. ins Kino klettern.





Das wäre geschafft, wir atmen tief durch u. sind gespannt, was uns hier erwartet!

Als Erstes schauen wir uns genau um.

**Wir schnappen uns den Schraubendreher u. eine leere Filmspule.
Dann nehmen wir einen Schlüssel vom Bord u. gehen in den Control Room.**



Hier gehen wir nach links zur Werkbank u. schauen uns die Rückspulmaschine an.



**Wir nehmen die Filmrolle u. den Filmcontainer.
Den Filmcontainer packen wir aus u. legen den Film u. die Spule in die Maschine.**



Nun installieren wir den Schraubendreher als Kurbel, spulen den Film zurück u. nehmen ihn aus dem Gerät.



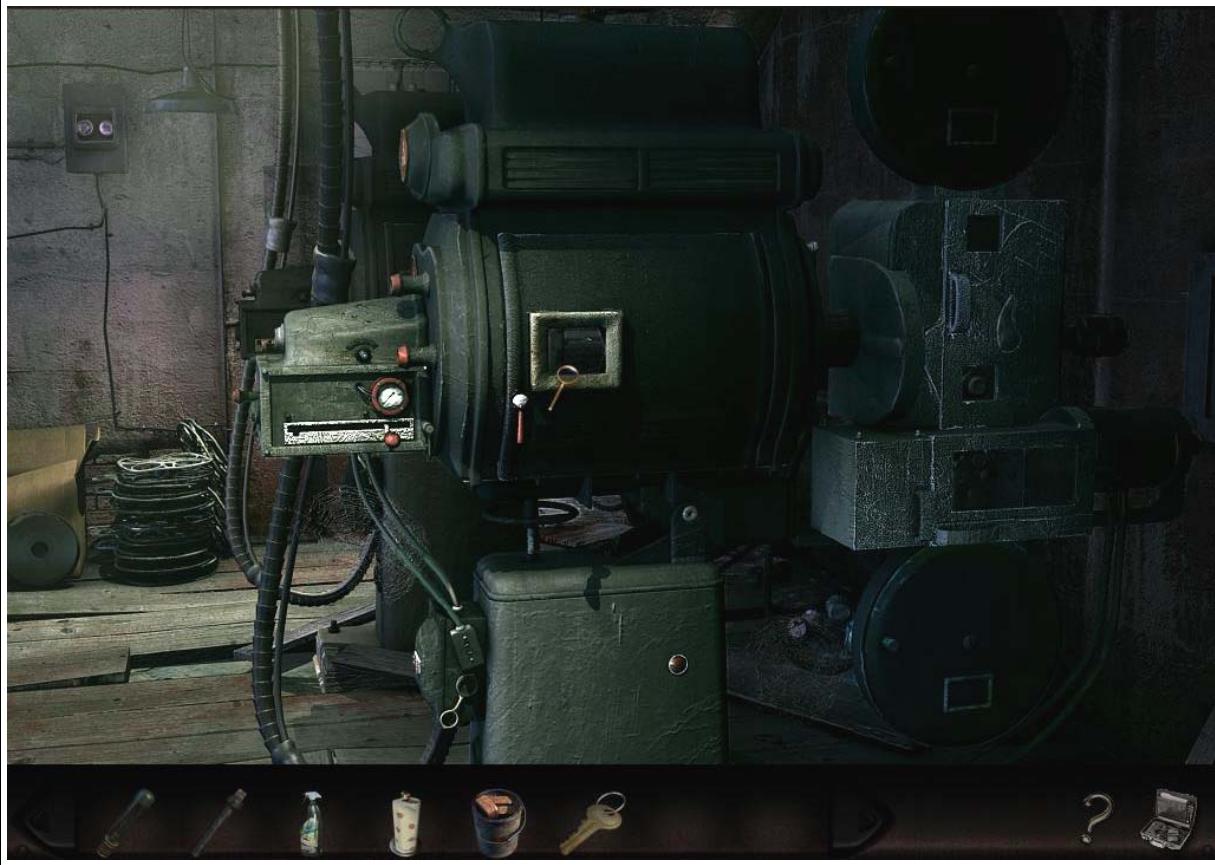
Haben wir das erledigt, gehen wir zum 1. Projektor.

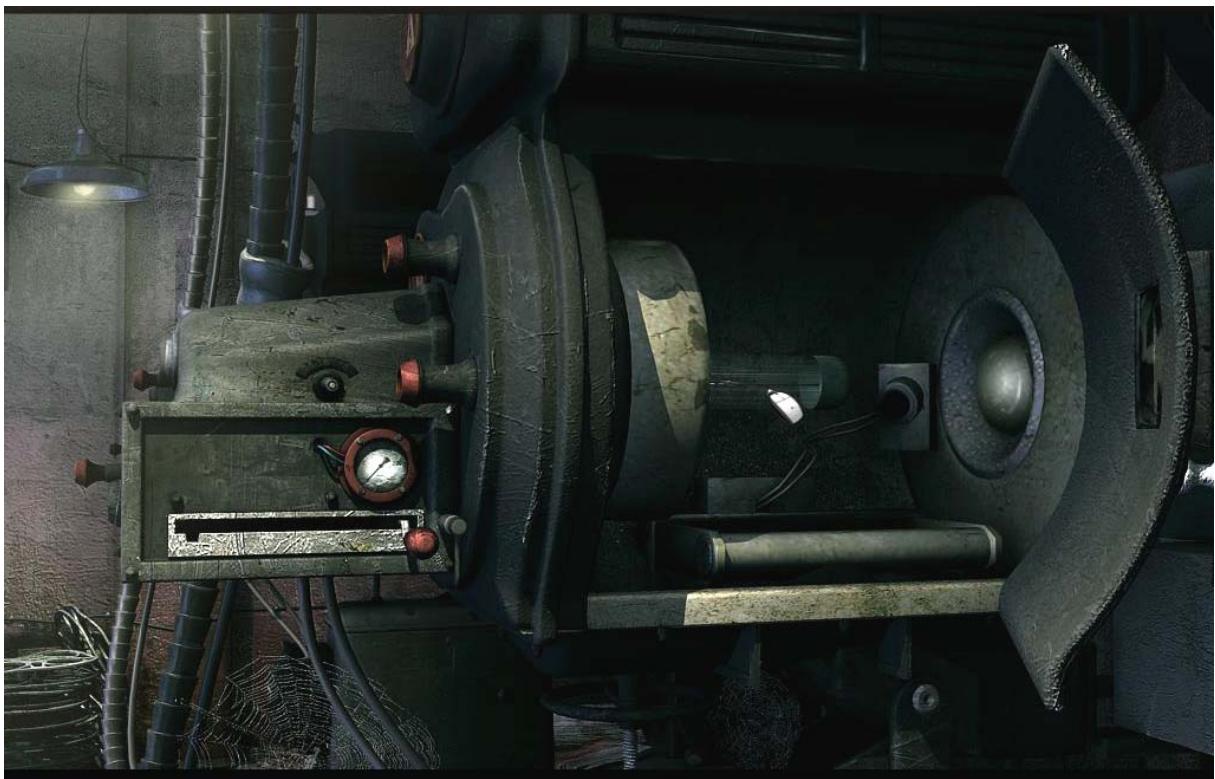


Wir legen oben den Film u. unten die leere Spule ein.



Nun gehen wir zum hinteren Teil u. öffnen die Abdeckung der Projektorlampe.



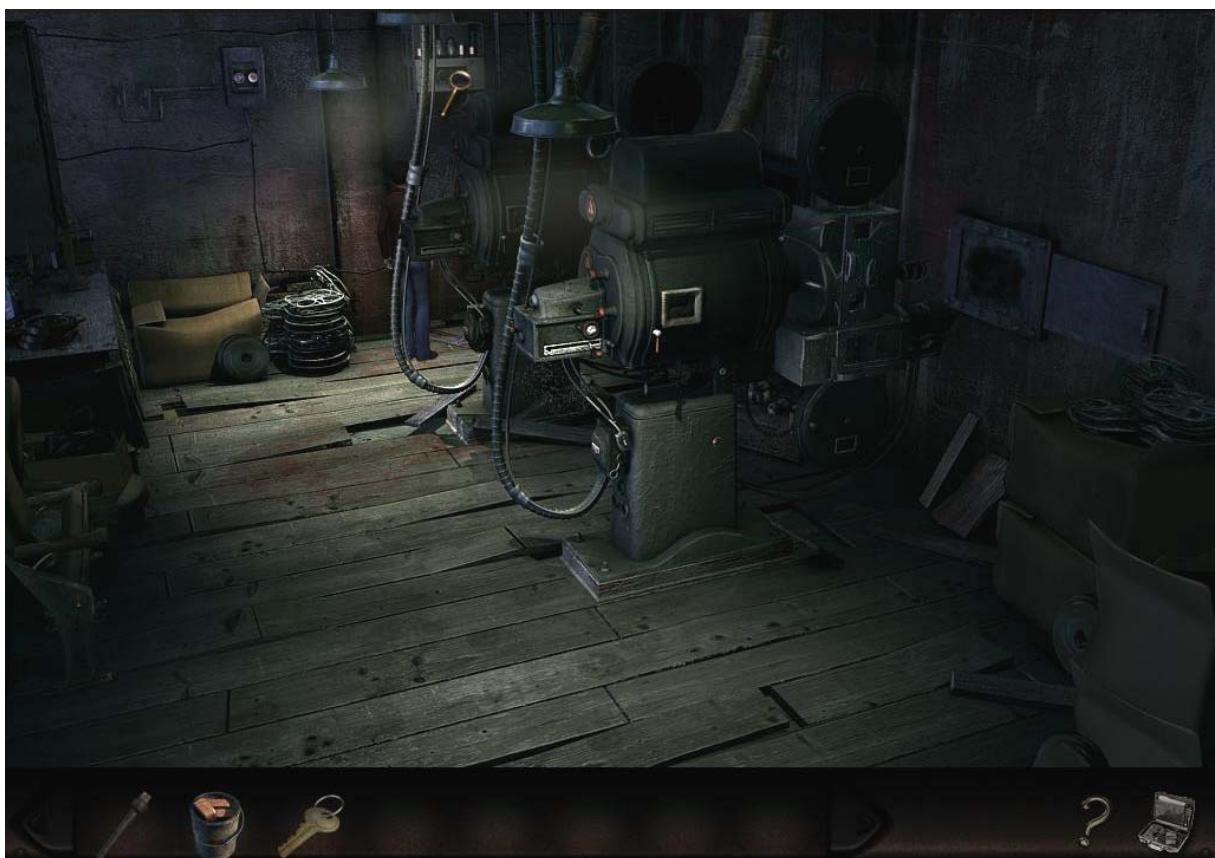


Wir installieren die Projektorlampe (aus dem Inventar), schließen die Abdeckung u. öffnen das kleine Fenster an der Wand.



Da es ziemlich verdreckt ist, nehmen wir die Sprühflasche u. feuchten ein Papiertuch an.

Damit putzen wir das Fenster, haben wieder einen guten „Durchblick“ u. gehen zum Verstärker.



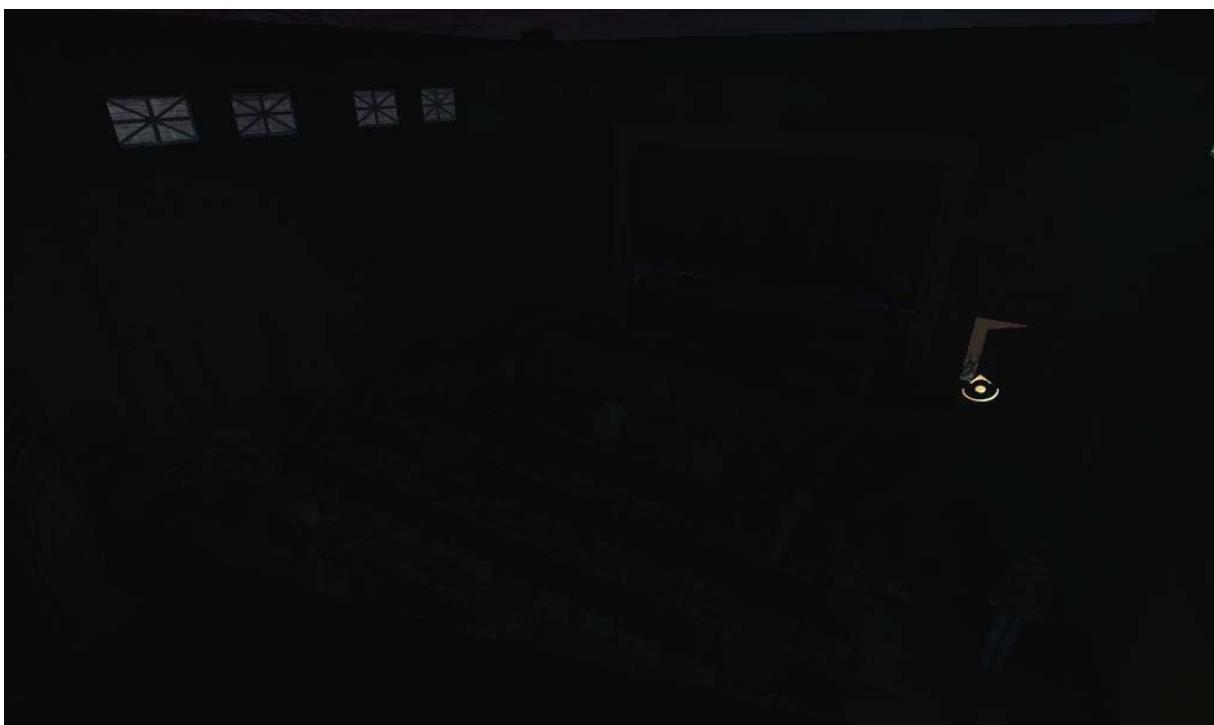
Wir schalten ihn ein, er erwacht zum Leben u. wir wenden uns wieder dem Projektor zu.



**Wir schalten ihn ein, die Projektionslampe leuchtet kurz auf, um
dann ihr Leben auszuhauchen.**

**Nun gehen wir zum 2. Projektor, bauen dort die Lampe aus u.
hier wieder ein.**

**Nun müssen wir uns um die Leinwand kümmern.
Wir verlassen den Raum u. gelangen, über die Treppe,
in den dunklen Zuschauersaal.**



Von hier aus tasten wir uns bis zum Hinterzimmer durch.



**Hier finden wir ein gusseisernes Rad u. eine Taschenlampe.
Wir stecken beides ein u. wenden uns dem blauen Kasten zu.
Leider ist dieser defekt so, dass wir etwas tricksen müssen.**

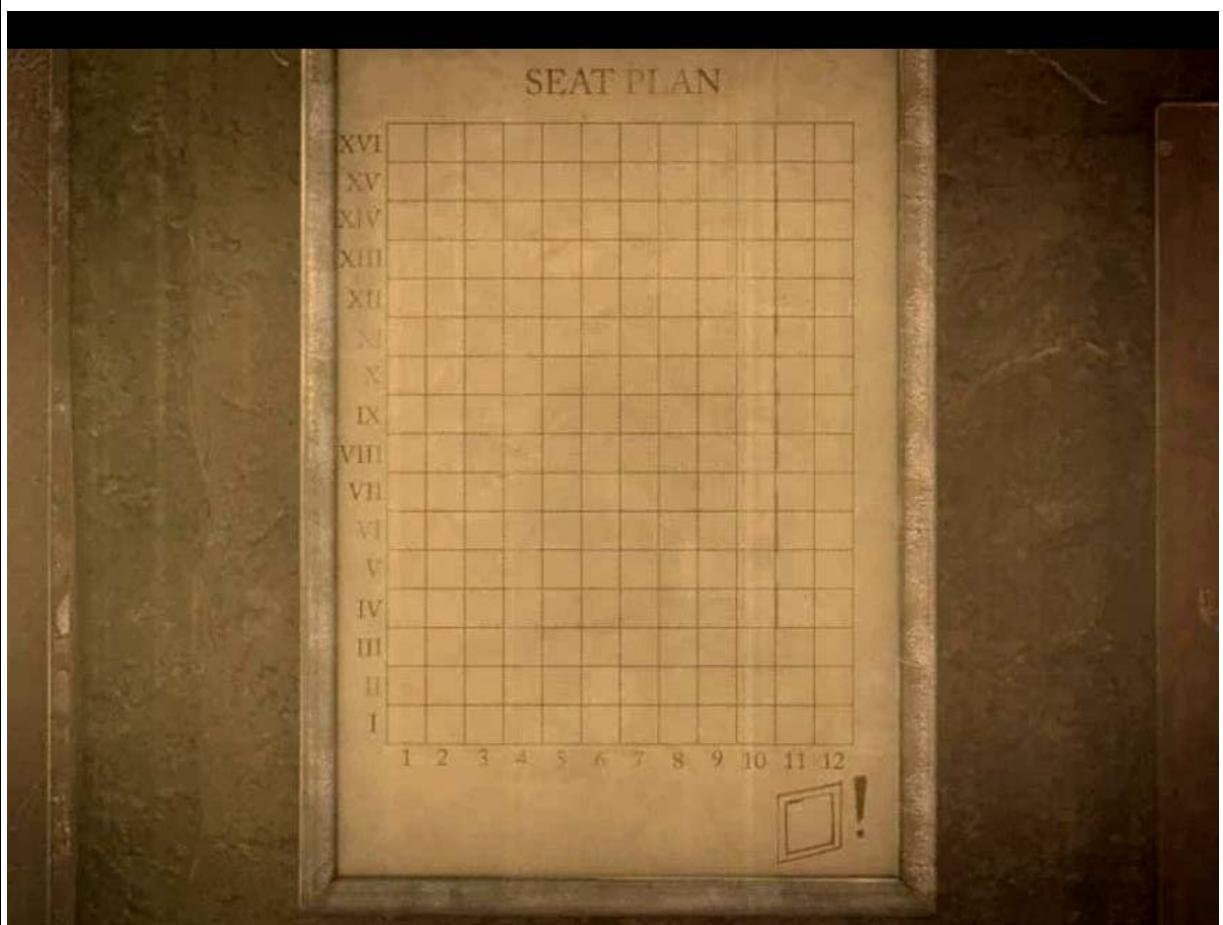
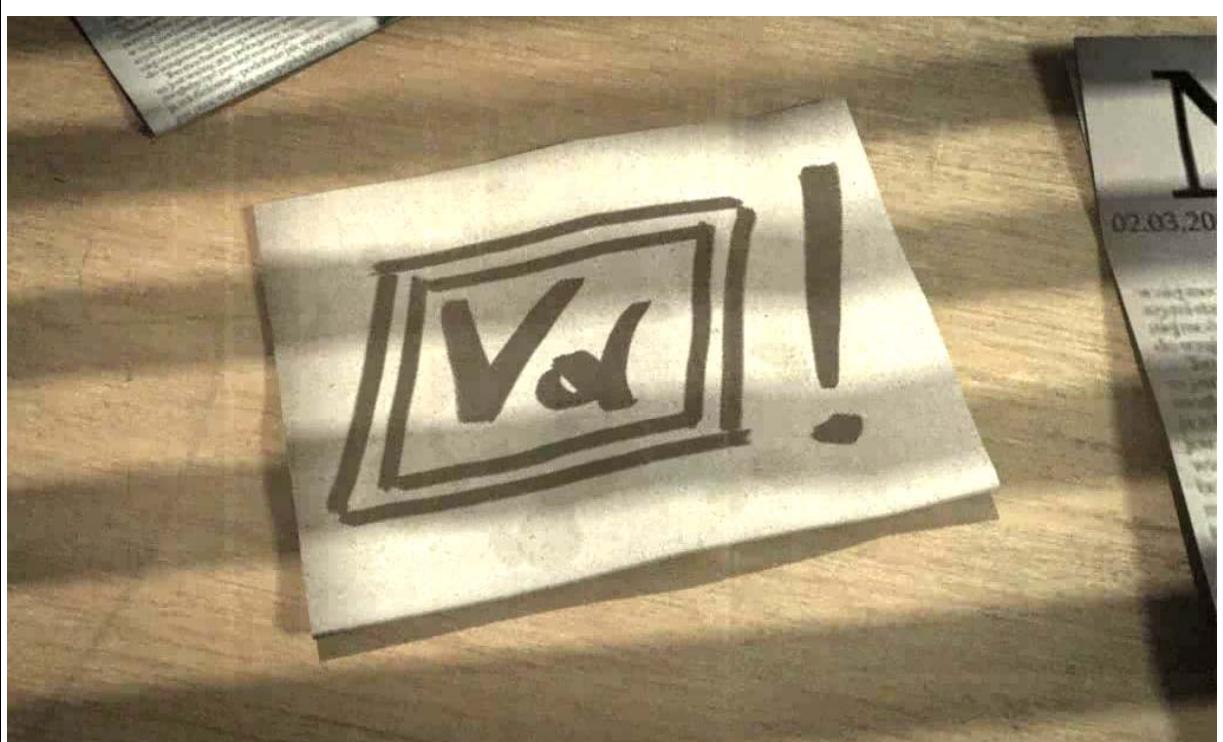


**Wir installieren das gusseiserne Rad u. drehen solange an der
Kurbel bis wir ein lautes Geräusch hören.
Schnell hängen wir den Eimer an die Kurbel, der Vorhang öffnet
sich, wir gehen zurück in die HALLE u. von hier in den
CONTROL ROOM**



**Hier starten wir den Projektor u. sehen uns den Film an.
Dieser beinhaltet Szenen aus früheren Ermittlungsarbeiten!**





**Ausserdem sehen wir das geheimnisvolle Zeichen auf einem Blatt Papier u. auf dem Sitzplan des Kinos.
Wir gehen in den Zuschauerraum u. dann zum
KINOAUSGANG**



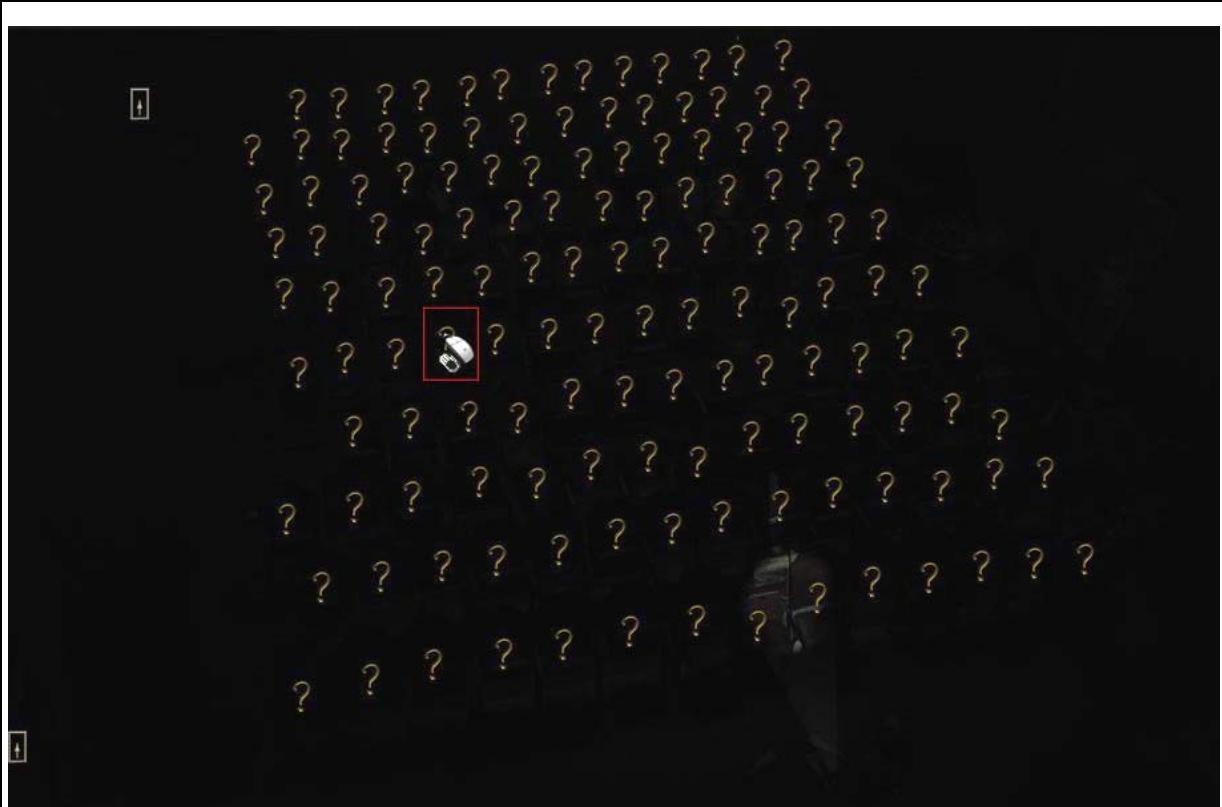
Der Sitzplan ... In dem verstörenden Film ist ein ähnliches Symbol wie das dort unten erschienen.

**Hier finden wir den Sitzplan mit dem geheimnisvollen Zeichen.
Wir schauen ihn an u. versuchen anschließend die Ausgangstür
zu öffnen.**

**Leider ist diese verrammelt u. wir gehen in den
Zuschaueraal zurück.**

Softwareservice Kratz

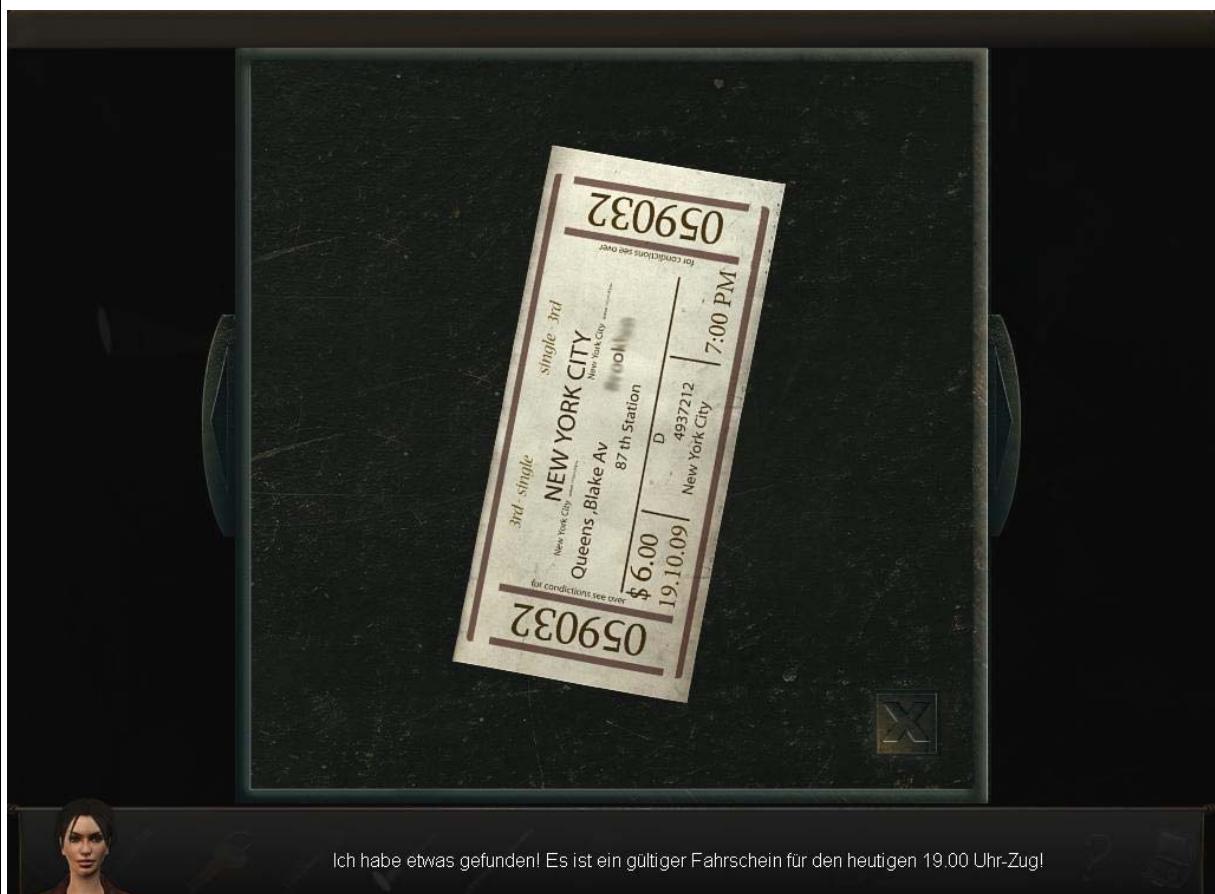
<http://www.gamepad.de>



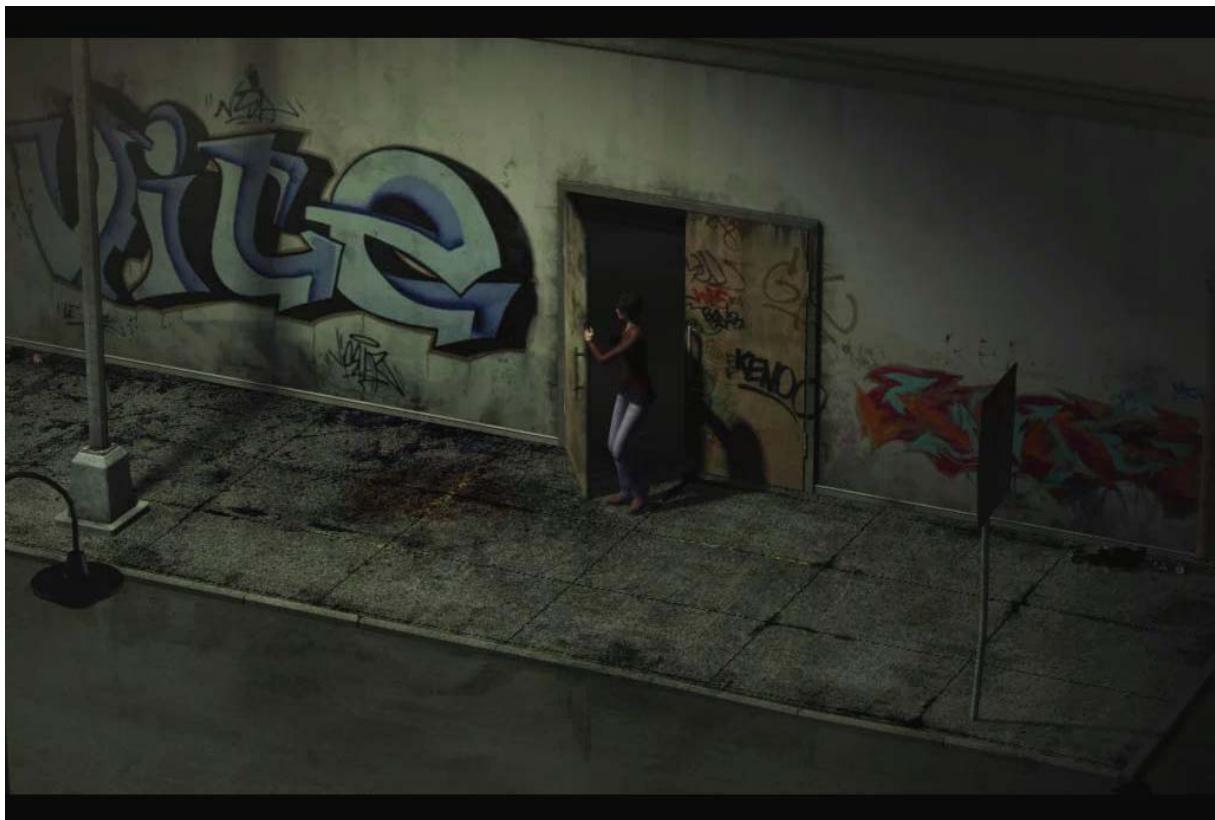
**Hier haben wir das komische Gefühl beobachtet zu werden,
schauen uns zwischen den Stuhlreihen um u. finden**



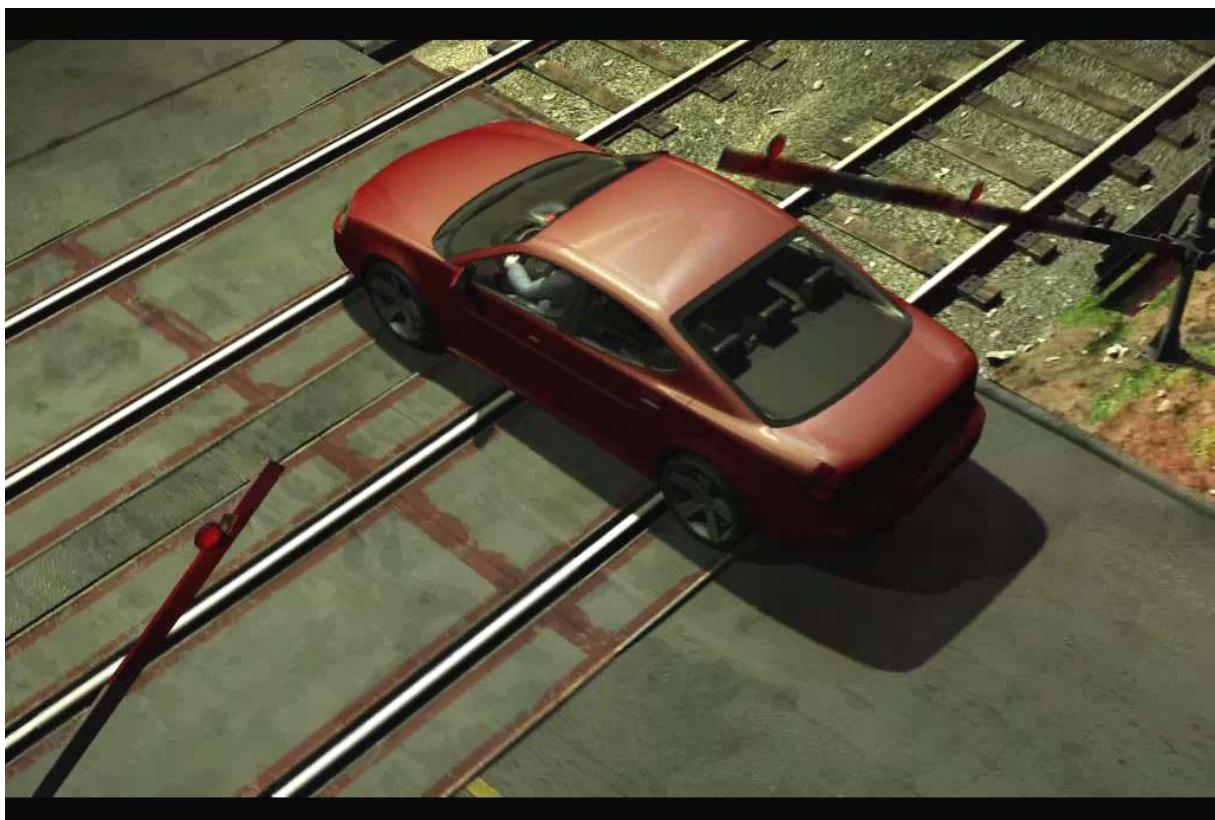
**ein Metallstück.
Wir schauen es genau an, sehen einen gültigen Fahrschein für
den 19° Zug u. entfernen ihn.**



Nun gehen wir zum Kinoausgang, öffnen ihn mit dem Metallstück u. gelangen so an die frische Luft.



Hier sehen wir uns um u. erschrecken, denn mitten auf dem Bahnübergang steht ein Auto u. die Schranken schließen sich!



**Wir laufen los um dem Fahrer, der die Tür nicht öffnen kann, zu helfen.
Leider schaffen wir es nicht mehr rechtzeitig!**



**Der Zug erfasst den Wagen u. schleift ihn mit.
Kurz danach beginnen die Ermittlungsarbeiten u. wir gesellen
uns dazu!**

Ende der Demo



**Wir unterhalten uns mit Williams, Patti u. Wang.
Von diesen ist nicht viel Neues zu erfahren, daher machen wir uns
selbst auf die Suche.**



Am Ende des Bahnsteiges finden wir ein **Kupferrohr**, verlassen den Bahnsteig u. gehen zum Bahnübergang.



Hier schauen wir uns die Schranken genau an u. . .



sehen an der Schrankenoberseite

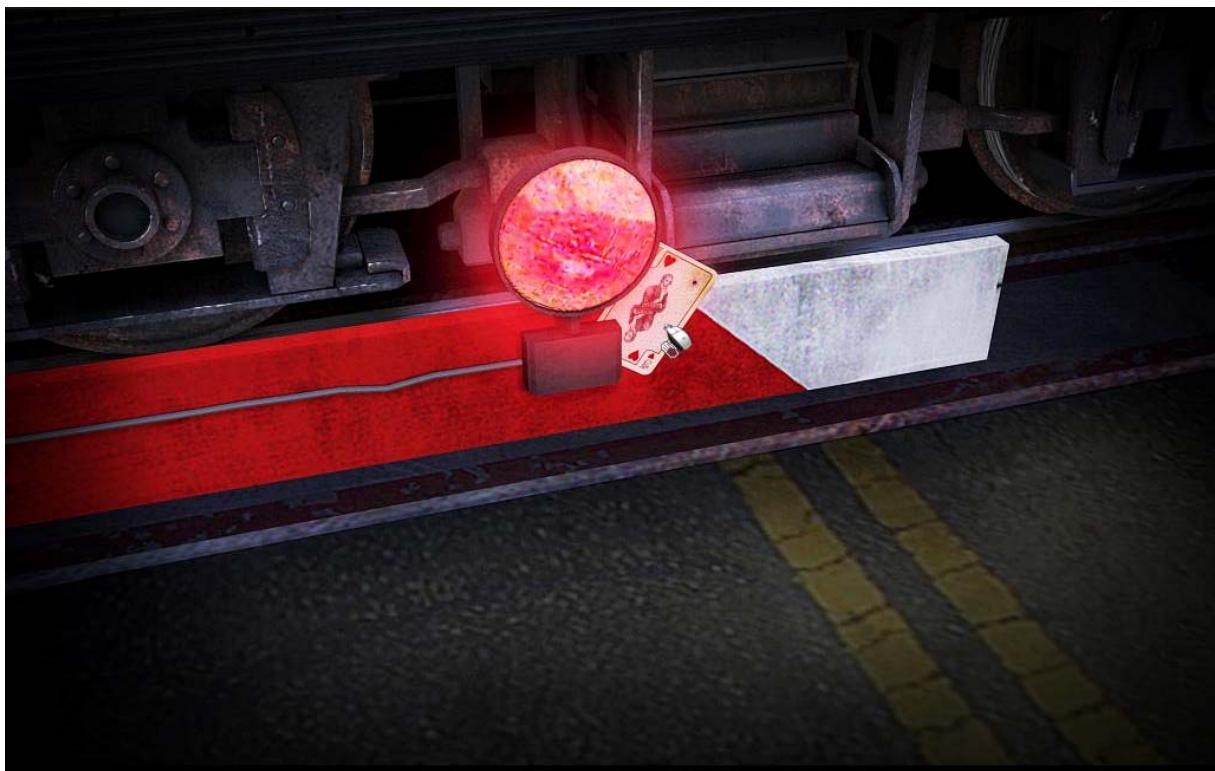


**eine Spielkarte klemmen.
Da wir sie nicht in die Hand nehmen u. dadurch eventuelle
Spuren zerstören wollen, gehen wir zurück zu Wang.**



Wir reden mit ihm u. dürfen die **Kamera u. **Beweisbeutel** mitnehmen.**

Vor dem Absperrband finden wir ein **Betonstück, stecken es ein u. gehen zurück zur Schranke.**



Nun machen wir ein **Foto von der **Spielkarte** u. tüten sie ein.
Nun gehen wir nach links u. schauen uns den Schaltkasten an.**



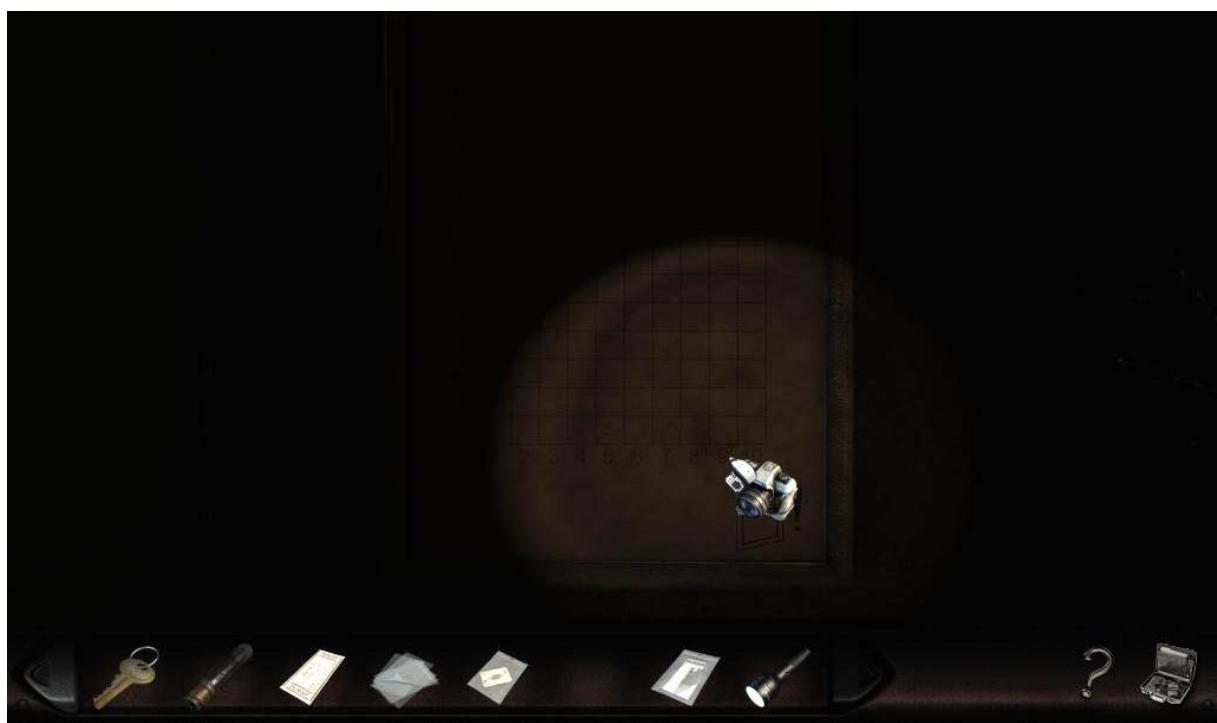
Von dem geheimnisvollen Zeichen, welches auf seiner Oberseite zu sehen ist, fertigen wir ein **Foto an u. versuchen den Schrank mit dem Kupferrohr zu öffnen.
Leider klappt das nicht u. wir wenden uns dem Gullydeckel zu.**



Wir stecken das Kupferrohr hinein, bearbeiten es mit dem Betonstück, nehmen es u. öffnen damit den Schaltschrank.



Dieser enthält eine tote Ratte u. einen **Zeitungsausschnitt**.
Von diesem fertigen wir ein **Foto** an u. tüten ihn ein.
Nun gehen wir zurück ins Kino.



Hier fertigen wir ein **Foto** des Symbols auf dem Sitzplan an u.
gehen, bzw. wollen in den Hinterhof gehen.



Leider hat der alte Bretterfußboden etwas dagegen u. wir müssen uns etwas einfallen lassen.



Wir legen die alte Tür auf das Loch, schließen die Tür auf u. gelangen so nach draußen.

Hier schauen wir uns nochmals um, finden aber nichts Neues, gehen in den Kontrollraum, entfernen **Film u. **Projektorlampe**. Hier haben wir alles erledigt u. gehen zurück auf den Bahnsteig.**



Wir legen die Kamera sowie die unbenutzten Beweisbeutel wieder zurück, reden mit Wang u. übergeben ihm die Beweisstücke. Nun schnappen wir uns Patti, setzen sie bei ihrer Wohnung ab u. fahren ins Labor.

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).