

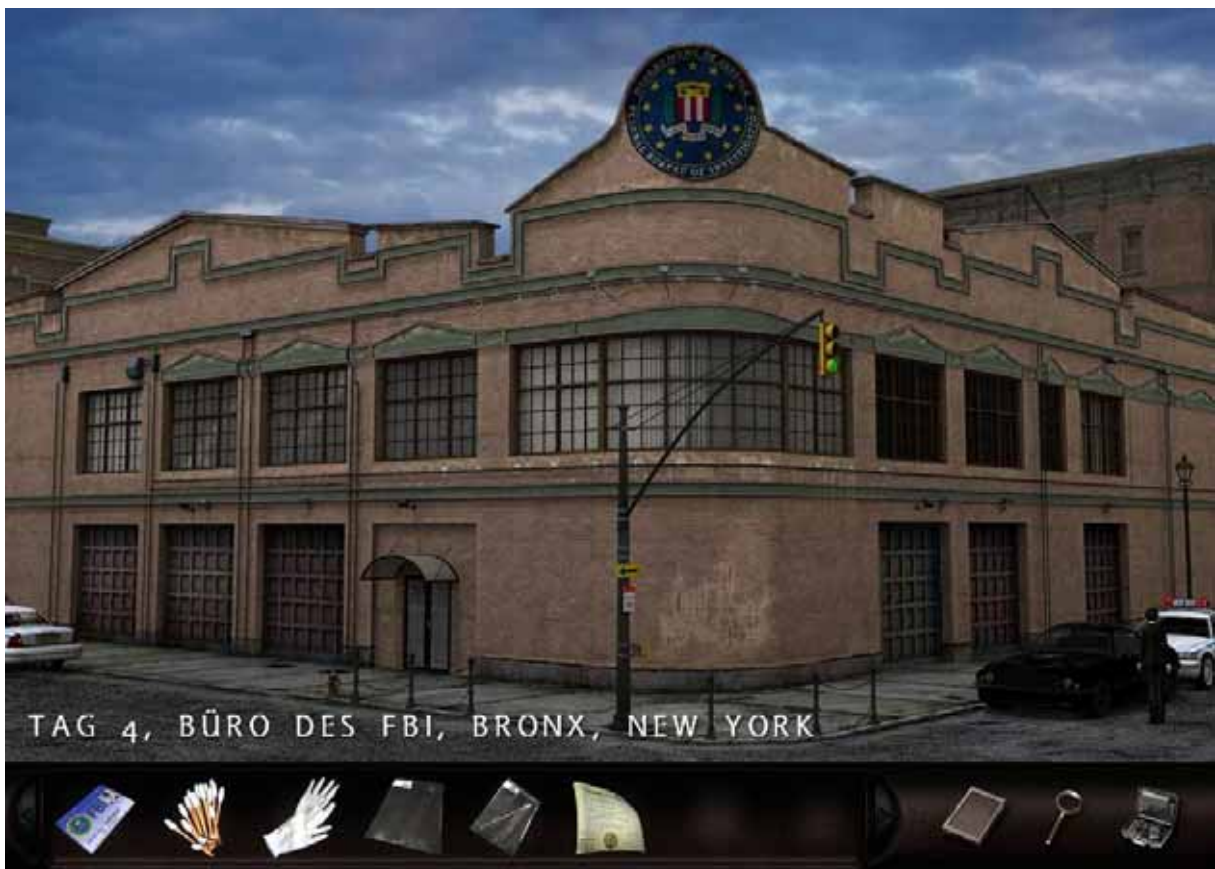
# DIE KUNST DES MORDENS

GEHEIMAKTE FBI

Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice  
Kratz

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



Wir gehen direkt ins Labor, um den Abstrich, den wir im Museum von der Waage genommen haben, zu analysieren.

Wieder nehmen wir ein Reagenzglas, legen die Probe hinein u. stecken das Ganze ins Analysegerät.



Dieses sagt uns, dass wir es hier wieder mit reinem Heroin zu tun haben.

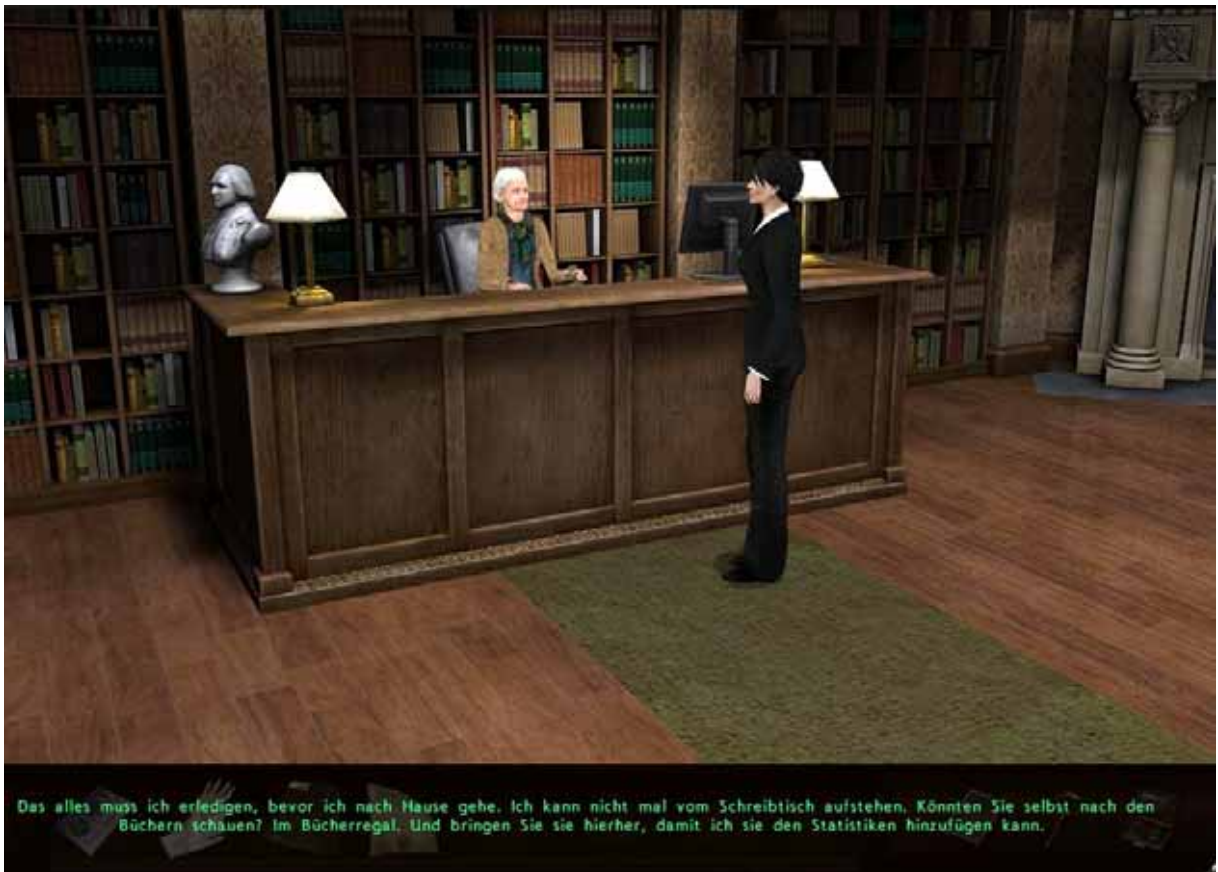
Wir sollten uns für das Museum einen Durchsuchungsbefehl besorgen, denken wir u. gehen ins Büro.



Der Chef ist nicht da u. wir unterhalten uns mit Ruth über ihn u. unseren Fall.

Dabei bringt sie uns auf die Idee, da alle Opfer so ziemlich im gleichen Alter waren, sie auch zusammen studiert haben könnten.

**Wir fahren in die Universitätsbibliothek.**



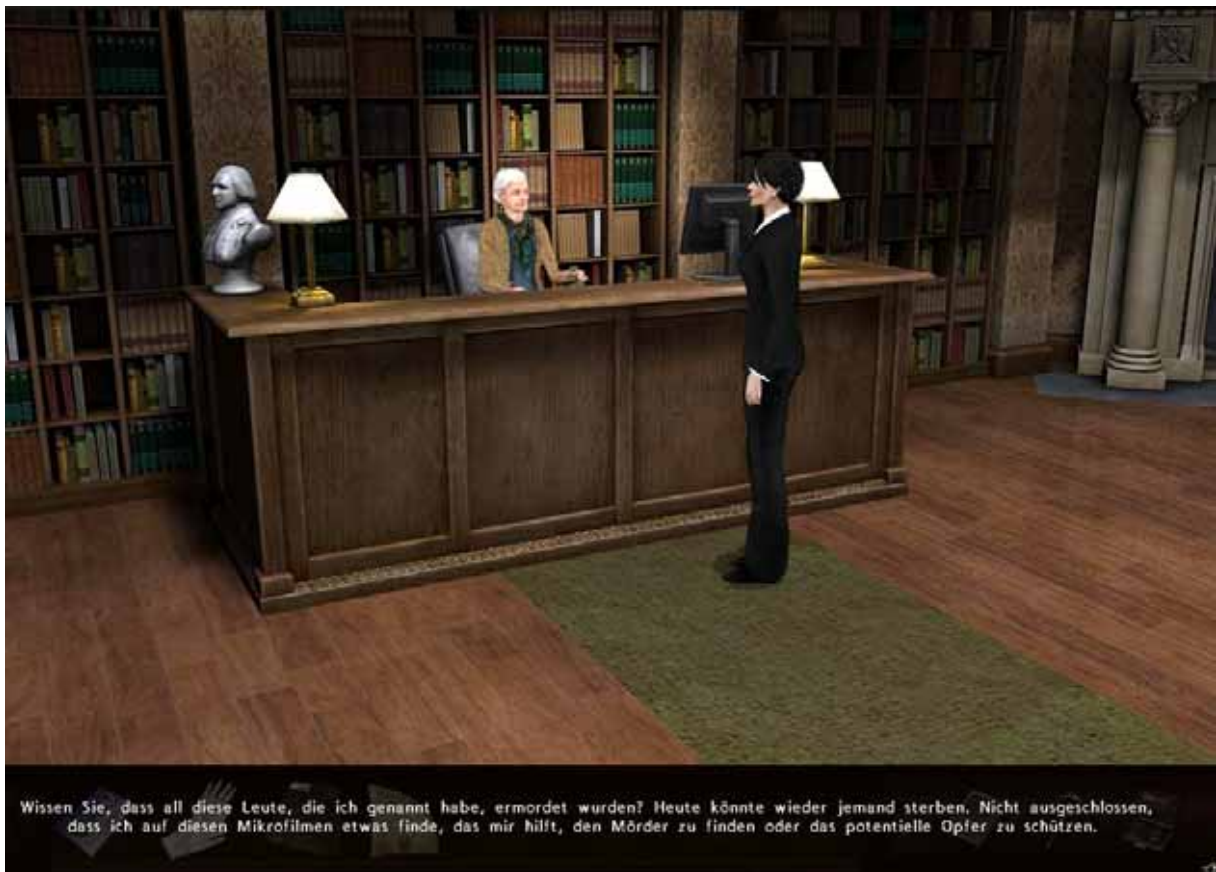
Hier gehen wir in den Lesesaal, zeigen artig unseren FBI-Ausweis u. bitten die Dame um Einsicht in die Jahrgangsbücher von 1982 – 1986.

Außerdem würden wir gern die alten Studentenzeitungen sehen. Da die Bibliothekarin allein ist u. den Lesesaal bald schließen muss, müssen wir uns allein bedienen.

Wir bekommen noch den Hinweis, dass sich das Buch im linken Regal, neben der Tür befindet.

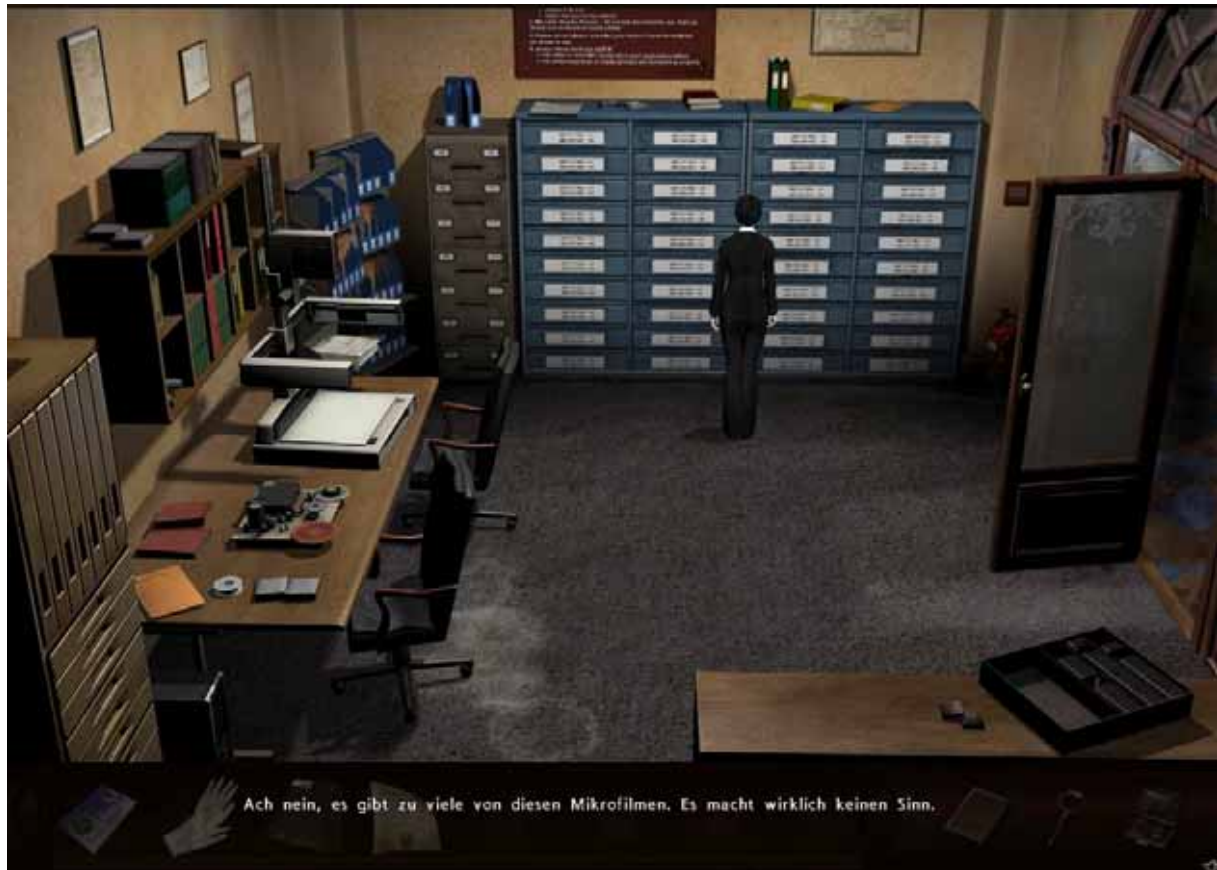


Wir schnappen uns das **Buch** u. bringen es der Bibliothekarin.  
Sie schaut nach, aber die besagte Seite wurde herausgerissen.



Wissen Sie, dass all diese Leute, die ich genannt habe, ermordet wurden? Heute könnte wieder jemand sterben. Nicht ausgeschlossen, dass ich auf diesen Mikrofilmen etwas finde, das mir hilft, den Mörder zu finden oder das potentielle Opfer zu schützen.

Nach einigem hin u. her verweist uns die Bibliothekarin auf die  
Mikrofilme u. wir machen uns auf die Suche danach.



Leider finden wir uns hier nicht zurecht u. gehen zurück.



Zum Glück hat sie die passende Signatur gefunden.  
Sie lautet: 01-044-86.  
Mit diesem Wissen machen wir uns erneut auf die Suche.



Leider ist die Nummerierung völlig anders u. wir gehen wieder zurück.

Nun bekommen wir erklärt was sich bei der Nummerierung geändert hat u. suchen die Nummer: **00104419867**.

Wir finden das besagte Fach, nehmen den Mikrofilm heraus u. gehen in den Lesesaal zurück.





Wir gehen zum Lesegerät, nehmen die linke Spule heraus, wickeln den Film darauf u. stecken sie zurück.

Nun schalten wir das Gerät ein.

Leider können wir, da das Objektiv fehlt, nur ein schemenhaftes Bild sehen.

Wir gehen zur Bibliothekarin u. nehmen ihre **Brille** mit.

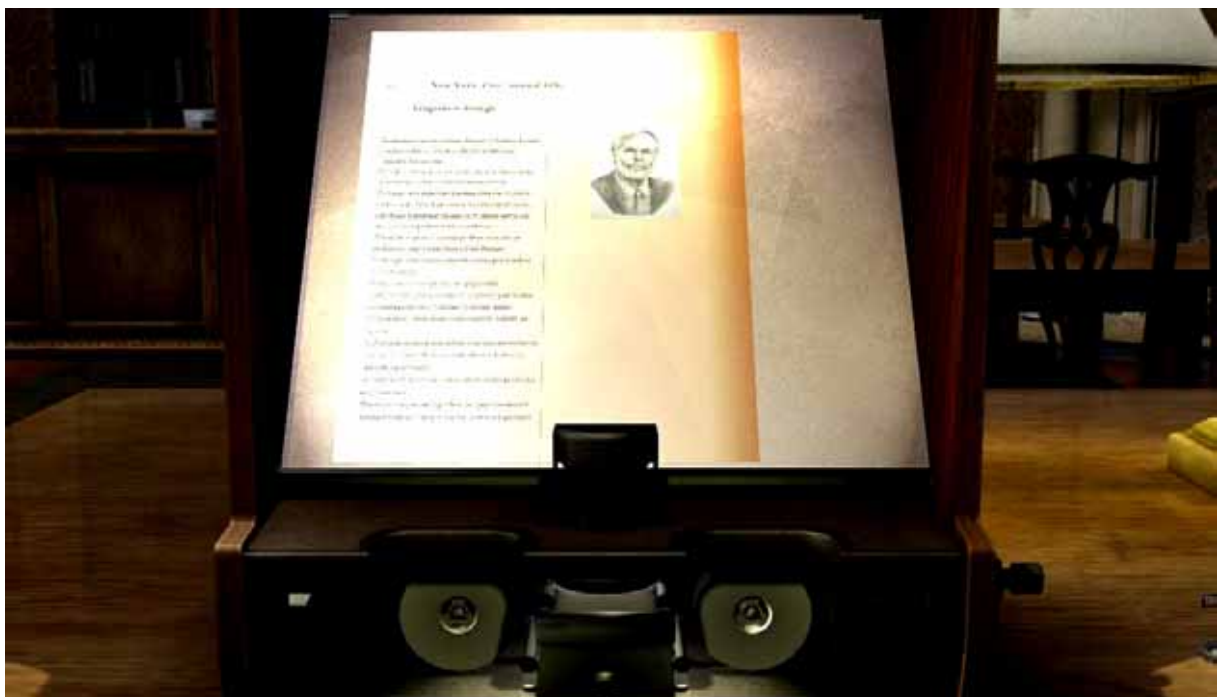


Sie ist erfreut über unseren Fund u. wir erhalten das **Objektiv**.

Dieses hatte sie bis jetzt zum Lesen benutzt!



Wir bauen es ein u. sehen uns den Mikrofilm an.  
Unsere Universitätsjugend folgt den Spaniern in den Urwald.  
Samuel Dickinson, Professor für Archäologie an unserer Universität  
hat eine Expedition in die wilden Amazonasgebiete organisiert.  
Usw.  
Nun folgt eine Teilnehmerliste u. wir stellen fest, dass alle unsere  
Opfer an dieser Expedition teilgenommen haben!

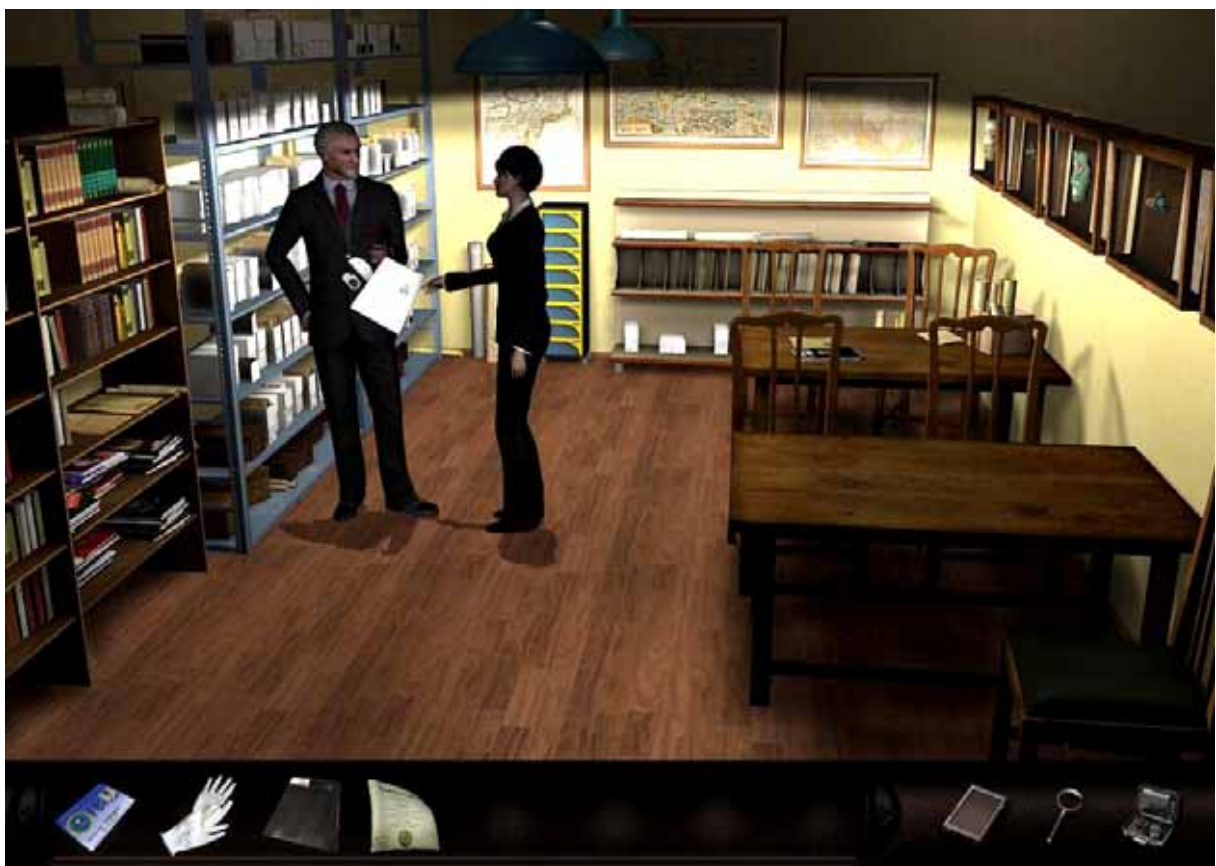


Jetzt folgt noch ein Vermerk in dem von einer  
Tragödie berichtet wird!  
Wir lesen ihn aufmerksam, machen uns Gedanken über den Mörder u.  
eine Kopie der **Teilnehmerliste**.





Nun organisieren wir ein Polizeifahrzeug, das die alte Dame sicher nachhause fahren soll u. machen uns auf den Weg ins Museum.



Wir treffen WARREN im Archiv u. präsentieren ihm die Liste.



Nun führen wir ein ausführliches Gespräch mit ihm.  
Dabei erwähnt er den, in CUSCO lebenden,  
Archäologen JUAN ALVARADO.  
Mehr erfahren wir nicht u. verlassen das Museum.



Auf der Straße treffen wir BRANFORD, der hier auf WARREN  
wartet, u. führen ein ausführliches Gespräch mit ihm.  
Er berichtet uns von einem Brief, den er von ALVARADO erhalten  
hat.

Der Brief enthielt auch ein Foto, mit Adresse, von seinem Haus.  
Leider ist das Foto, bei Reinigungsarbeiten im Museum,  
verloren gegangen.  
Wir gehen zurück ins Museum.



Auf dem Wege rufen wir RUTH an u. bitten sie zu überprüfen, ob ALVARADO wirklich nach Peru zurückgeflogen ist.  
Im Museum reden wir nochmals mit WARREN u. erfahren etwas mehr über die Expedition.  
Nun machen wir uns auf die Suche nach dem verschollenen Foto.



Wir finden es vor der Blumenerde, heben es auf, schauen es an u. gehen zurück.



Auf dem Wege rufen wir RUTH an u. bitten sie, uns 2 Flugtickets nach CUSCO reservieren zu lassen.

Außerdem soll sie sich um alle Formalitäten kümmern.

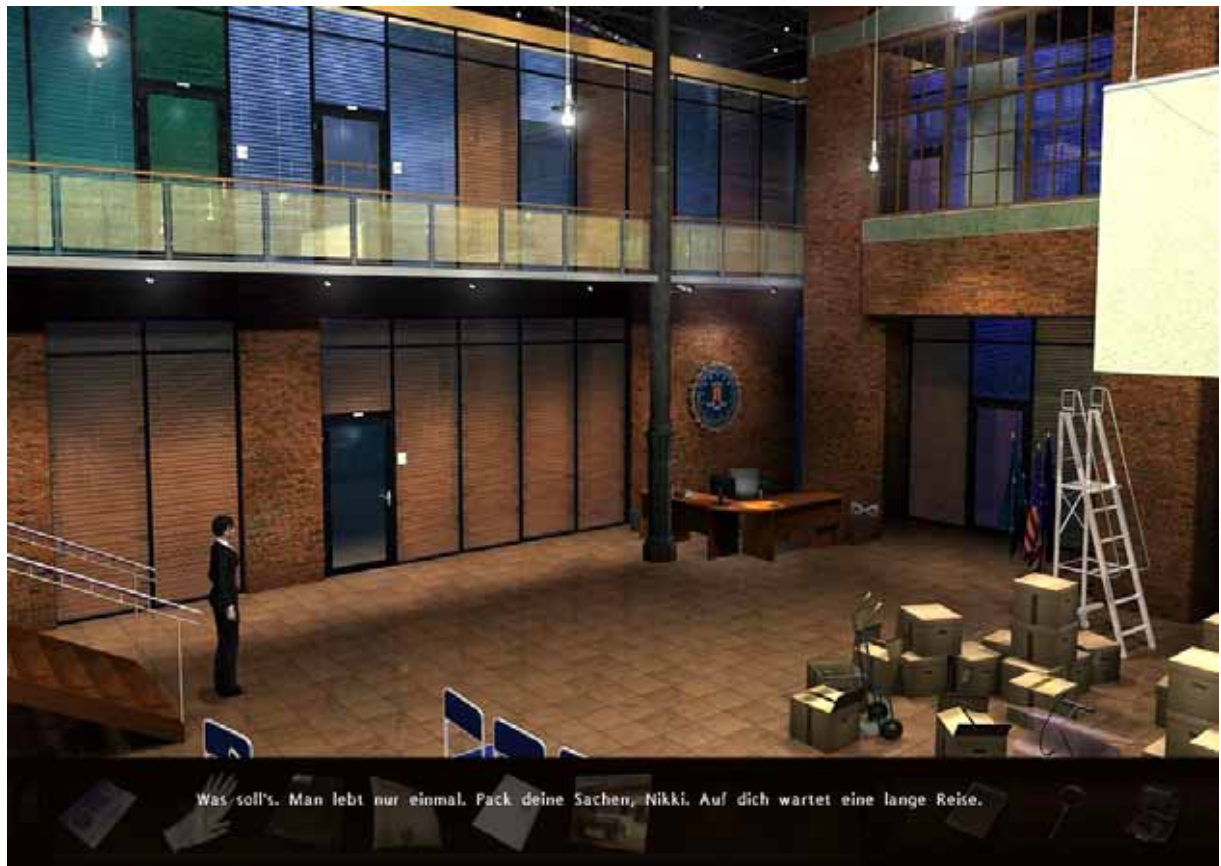
Nun rufen wir noch NICK an, sprechen auf seine Mailbox u. fahren ins Büro zurück.

Hier reden wir mit RUTH u. statten dem Chef einen Besuch ab.



Nach einer längeren Unterhaltung wird uns der Flug nach CUSCO verboten u. wir verlassen das Büro.

Nun verabschieden wir uns von RUTH u. gehen nach unten.



Wir verlassen das Haus, packen unseren Koffer u. fliegen trotz Verbot nach CUSCO.





## CD ROM & Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Hier kann das Spiel auch bezogen werden.