

DIE KUNST DES MORDENS

GEHEIMAKTE FBI

Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir freuen uns, dass wir hier weit weg von der düsteren
Verbrecherwelt sind.

Die Sonne u. das Wetter lassen düstere Gedanken
schnell verschwinden.

Wir nehmen den Fotoapparat, werden uns wie eine echte Touristin
verhalten u. Fotos von der schönen Aussicht machen.



Wir unterhalten uns mit DON DIEGO.
Er empfiehlt uns Kokablätter gegen unsere Kopfschmerzen u. ein
vernünftiges Essen.
Außerdem rät er uns davon ab, ALVARADO zu diesem
Zeitpunkt zu besuchen.



Nun nehmen wir den **Fotoapparat** von der Anrichte u. schauen uns
auf dem Kräutertisch um.



Hier nehmen wir uns etwas **Kreuzdorn** u. **Kokablätter** mit, mischen sie im Inventar u. verlassen den Innenhof.



Wir schauen uns den Geldautomaten, den wir früher oder später sicherlich benutzen müssen, an u. gehen zur Autowerkstatt bzw. dem Schrottplatz.



Hier reden wir mit JOSE über einen Geländewagen.
Er besitzt einen, dieser ist aber zufällig bei einer
„Technischen Untersuchung“.

Wir schauen uns noch alles an u. gehen zur PLAZA SAN MARTIN.



Hier steht das Haus von ALVARADO, die Rollläden sind
geschlossen u. auf unser Klopfen erhalten wir keine Antwort.
Wir gehen zurück zum Hotel.



Hier reden wir ausführlich mit DIEGO.

Da er Probleme mit dem Autohändler hat, bittet er uns, den Geländewagen auszuleihen u. nach unserem Ausflug vor seinem Hotel abzustellen.

Um den Rest würde er sich dann schon kümmern!

Nun verlassen wir den Innenhof u. kontaktieren den Geldautomaten.



Wir stecken die Karte in den Schlitz, klicken auf das Tastenfeld, sind im Besitz von einer handvoll **Geld** u. marschieren zur Autowerkstatt.



Hier schauen wir uns nochmals um, finden aber keinen Geländewagen, u. gehen ins Hotel zurück.
DIEGO gibt uns den Rat, doch einmal in der Garage nachzuschauen.
Wieder gehen wir zurück u. reden mit JOSE.
Wir ködern ihn damit, ein Foto von ihm machen zu wollen.
Nun dürfen wir in die Garage, den Jeep sehen und ein **Stativ** holen.



Das, vor der Tür liegende, **Kugellager** stecken wir ebenfalls ein.



Nun stecken wir den Fotoapparat auf das Stativ, das Ganze auf den Gehweg u. machen ein schönes Foto.

Jetzt nehmen wir den Fotoapparat wieder mit u. reden mit JOSE. Er möchte, dass wir ihm 100 Dollar in seine Hosentasche stecken, was wir natürlich ablehnen.

Stattdessen legen wir das Geld unter das Lager u. auf die Holzbank.



Das wäre geschafft u. wir gehen zurück ins Hotel.



Hier reden wir ausführlich mit DIEGO.

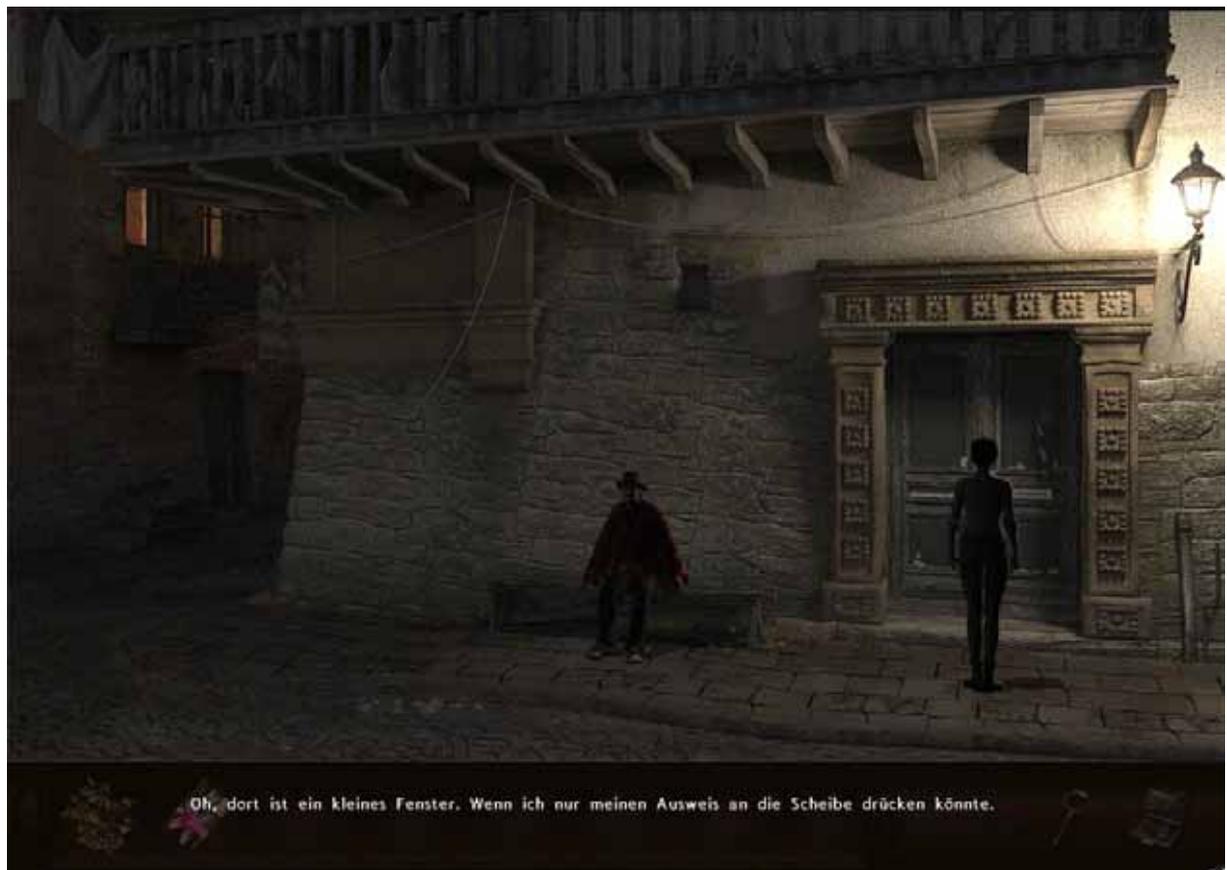
Er hat um 20 Uhr ein Treffen mit ALVARADO organisiert.
Unser Ausweis ist das Foto, welches wir einfach durch den Türschlitz
schieben sollen.

Nun legen wir (automatisch) den Fotoapparat auf die Anrichte u.
marschieren los.



Wir schieben das Foto durch den Türschlitz u. ein Mann meldet sich.

Nun erklären wir ihm, wer wir sind u. um was es geht.
Jetzt sollen wir unseren Dienstaussweis ebenfalls durchschieben, was
wir aber ablehnen müssen.



Jetzt bemerken wir ein kleines Fenster über dem Indio.
Wir geben ihm das Kreuzkraut – Kokagemisch, er nimmt es, steht auf
u. geht weg.



Nun ist der Weg für uns frei.
Wir steigen auf die Bank u. halten den Ausweis vor das Fenster.
Unser Ausweis wird akzeptiert u. wir können das Haus betreten.



Vorsichtig sehen wir uns um u. öffnen rechts die Doppeltür.



Nun unterhalten wir uns ausführlich mit ALVARADO über die damalige Expedition.

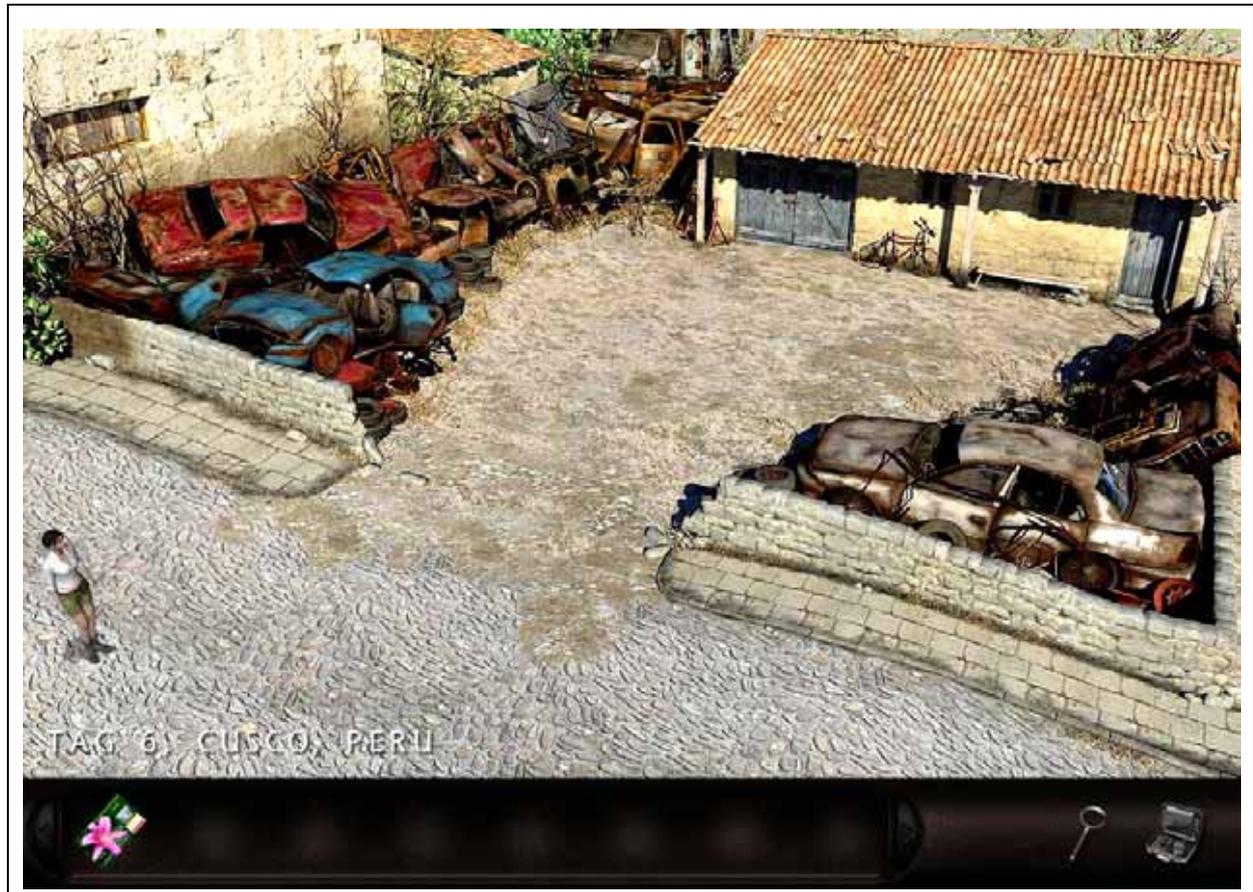
Jetzt meint ALVARADO ein Geräusch gehört zu haben u. erzählt weiter von der Expedition.



Er erwähnt eine Karte, die er angefertigt u. in einer passwortgeschützten Truhe verstaut hat.
Wir vereinbaren für den nächsten Tag ein Treffen u. schauen uns noch etwas im Zimmer um.



Über dem Kamin hängt ein schöner Dolch, den wir aber nicht bekommen können, da er noch gebraucht wird.
Wir verlassen das Haus u. gehen zur Autowerkstatt.



CD ROM & Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Hier kann das Spiel auch bezogen werden.