

# DIE KUNST DES MORDENS

GEHEIMAKTE FBI

Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice  
Kratz

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



**Wieso eigentlich Tag 8, haben wir Tag 7 verschlafen?**

Na egal, jedenfalls marschieren wir über die Brücke u. schauen uns auf der anderen Seite alles an.

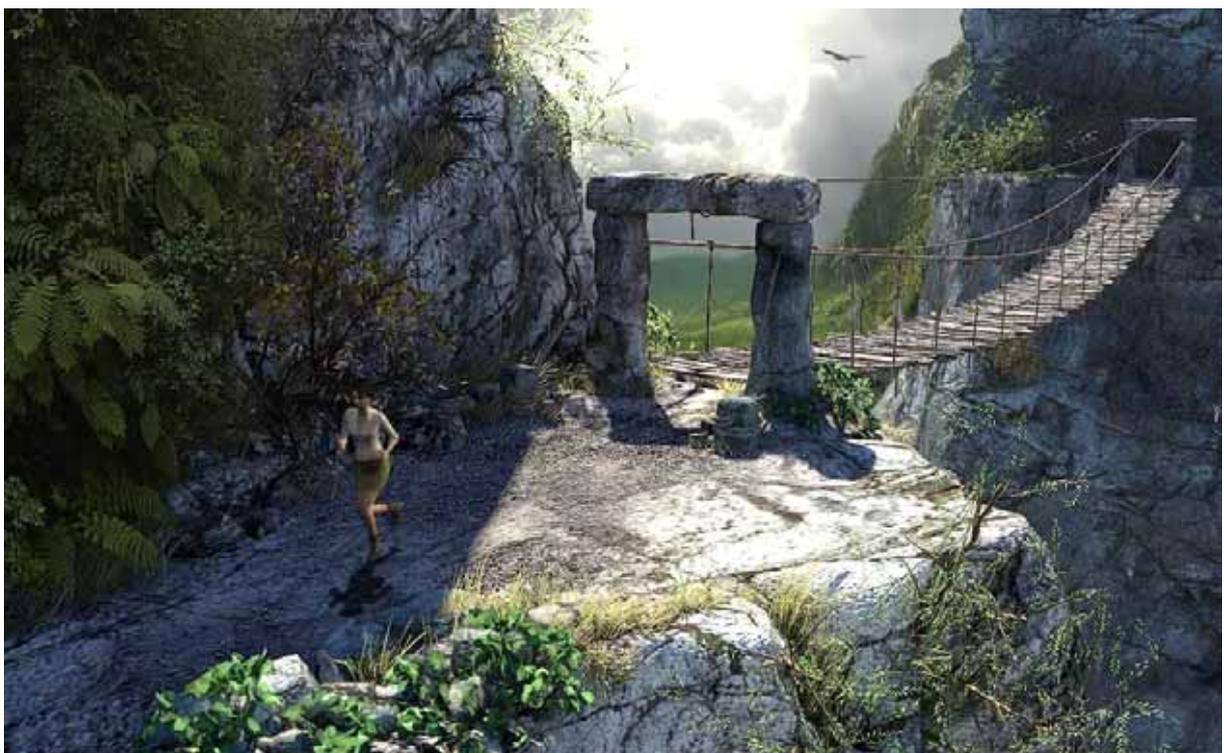


Hier finden wir ein altes **Rohr/Brechstange** u. schauen uns den Felsen an.

Dort ist ein Tunnel, dessen Eingang die Lianen in Beschlag genommen haben.

Dieses Problem beseitigen wir mit dem Messer u. weiten, bzw. wollen den Spalt mit der Brechstange erweitern.

Aber leider ist die Brechstange, wie es ihr Name schon andeutet, zu zerbrechlich für diese Aktion, wir müssen uns etwas Anderes einfallen lassen u. gehen wieder zurück.





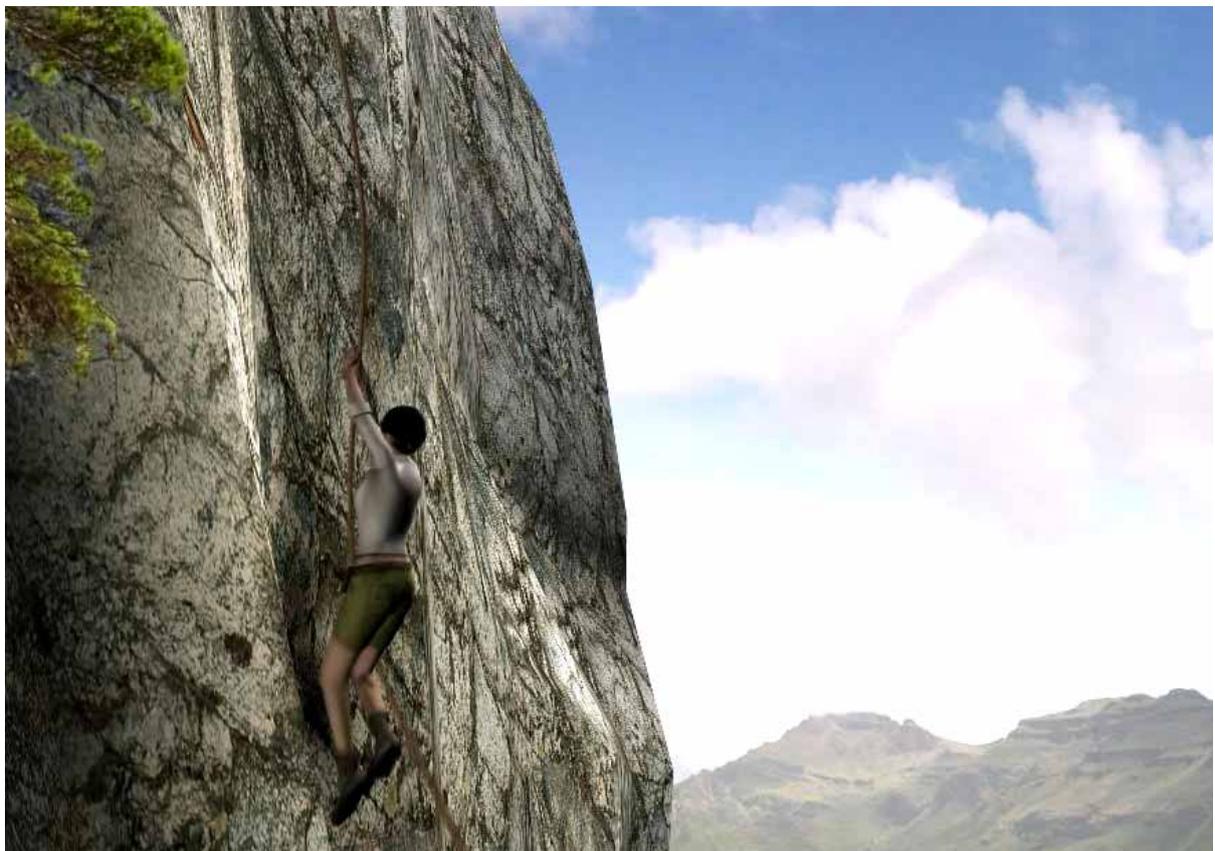
Hier liegt ein alter Geländewagen, den wir nun eingehend untersuchen.



Wir entfernen den **Beifahrersitz** u. widmen uns der Truhe. Diese ist verschlossen u. wir öffnen sie mit Hilfe der Brechstange. Den **Wagenheber** u. die **Seilrolle** stecken wir uns ein u. gehen wieder zurück.



Eigentlich wollten wir über die Brücke, aber diese quittiert ihren Dienst u. wir stürzen in die Tiefe.



Zum Glück können wir ein Trageseil erwischen u. daran wieder nach oben klettern.



Nun heben wir ein Seil auf u. legen es um die Seilrolle.  
Dann binden wir den Beifahrersitz daran u. hängen  
das Ganze über ein Tragseil.



Wir setzen uns darauf u. ab geht die Post!



Um den Spalt des Tunnelleinganges zu vergrößern, nehmen wir den  
Wagenheber zu Hilfe.

Nun können wir uns durchzwängen u. durch den Tunnel gehen.



Am Tunnelausgang entdecken wir ein Symbol, wir machen uns unsere Gedanken darüber u. gehen weiter in den Dschungel.



Wir schauen uns die alten „Wächterstatuen an, die hier tief u. fest schlafen, u. setzen unseren Marsch fort.



Nach einer Weile stehen wir vor alten Pyramiden.  
Von dem ehemaligen „Studentenlager“ ist nichts mehr zu sehen, der  
Dschungel hat alles überwuchert.  
Wir gehen weiter u. sehen uns den Eingang der kleinen Pyramide an.



Auch dieser ist mit einem Symbol geschmückt.  
Wir schauen es uns an u. betreten die Pyramide.



Hier steht ein alter Sarkophag, den wir nun eingehend unter die Lupe nehmen.



Sollte das, das Grab von RACHES sein?  
Wir stecken den **Deckel** ein u. versuchen die Steinplatte zu bewegen.  
Aber das schaffen wir nicht ohne einen Hebel, also verlassen wir wieder die Pyramide u. gehen nach unten zur Sonnenpyramide.



Auch die Sonnenpyramide schmückt sich mit einem Symbol u. wir machen uns Gedanken über deren Bedeutung.  
Nun betreten wir sie u. schauen uns um.



Das einzige, was wir sehen, ist etwas Wasser welches sich auf einem Blatt gesammelt hat.

Mitnehmen können wir es, mangels passendem Gefäßes, nicht.  
Also gehen wir zurück u. untersuchen die rechte Pyramide.





Vor uns sehen wir die, fest verriegelte, Tür zur Schatzkammer u. links davon eine Nische.



Hier müssen wir nun für jede Pyramide ein Kristall einfügen.  
Die Reihenfolge wurde uns ja von den Symbolen vorgegeben.



## Beispiel

Hier sehen wir ein **rotes Symbol** an der Pyramide.

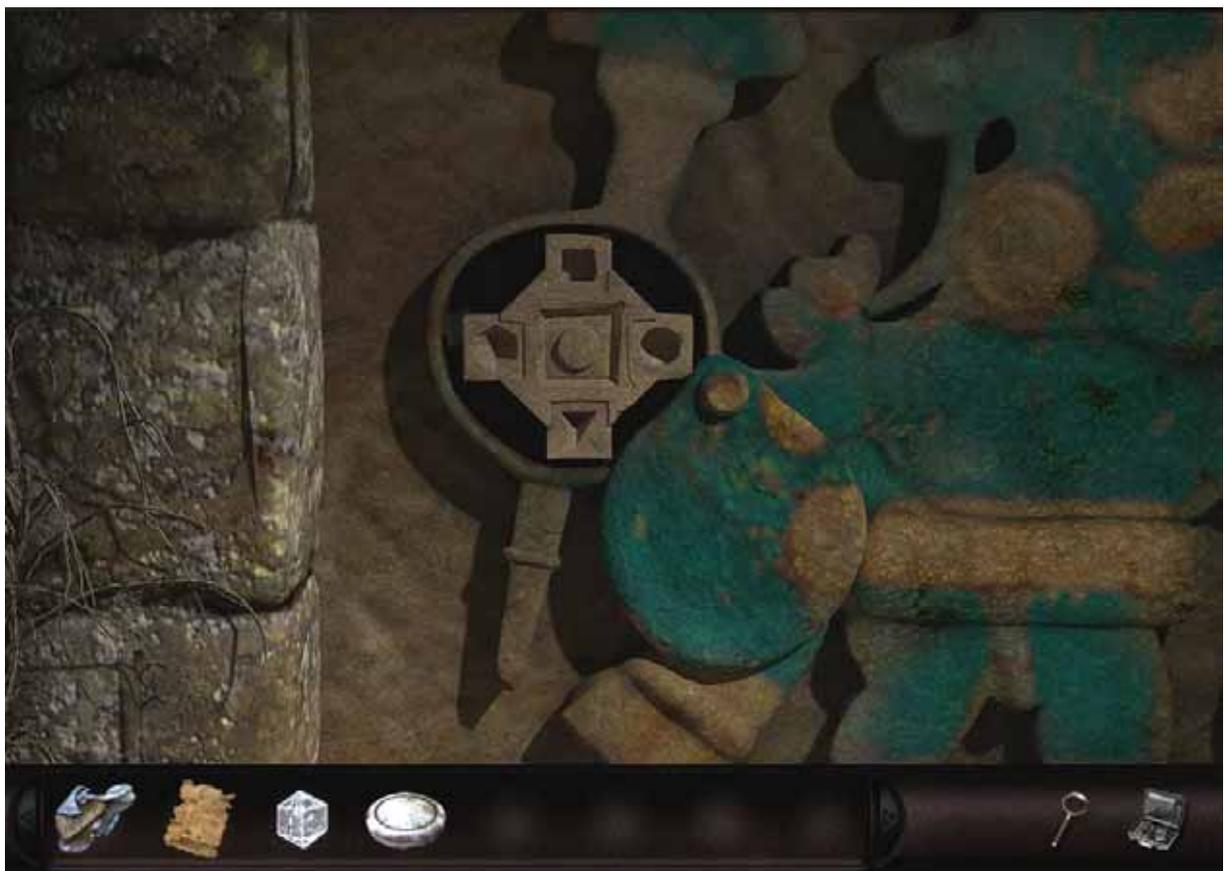


Dieses Symbol taucht hier als Erstes auf.

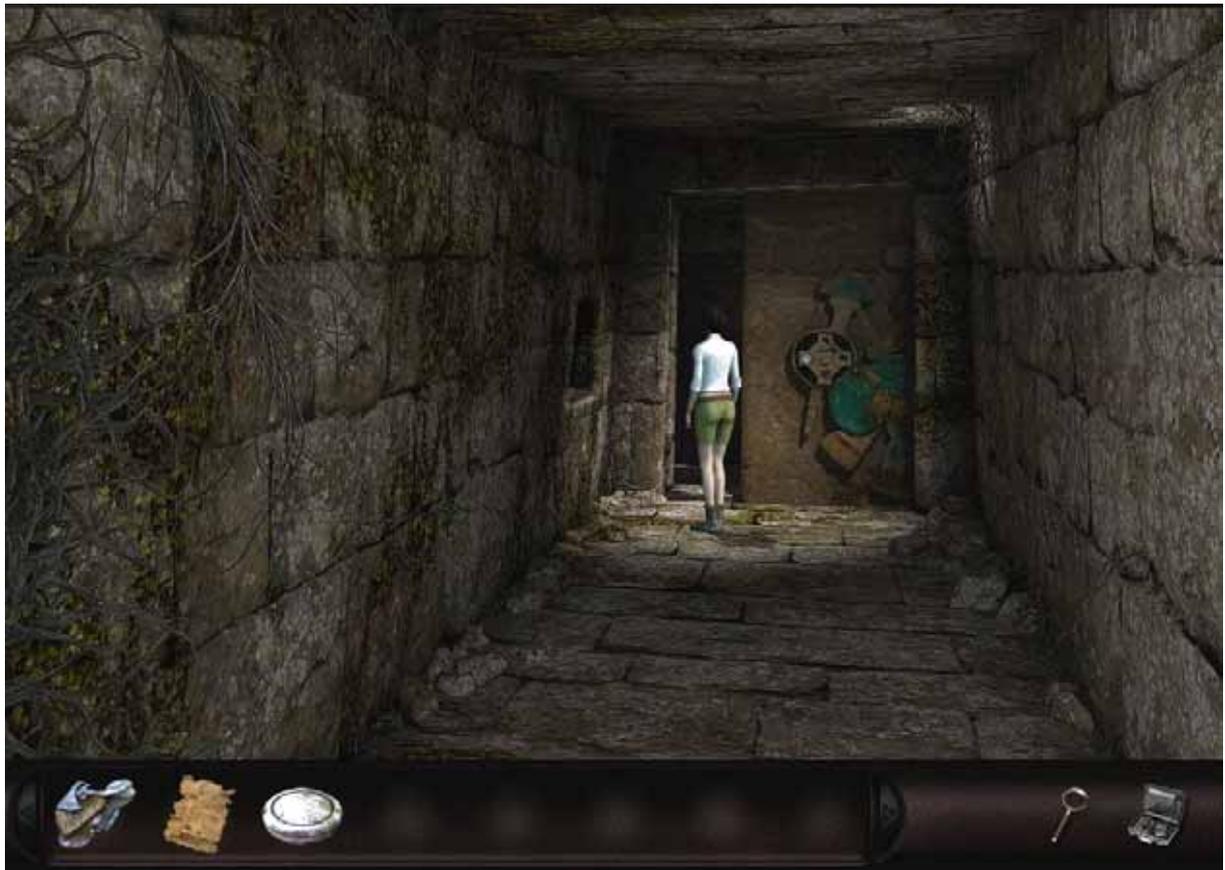
Dann haben wir als Hinweis ein **rotes Quadrat**.

Das bedeutet, dass zum roten Symbol ein Quadrat (Würfel) gehört!

Ebenso verfahren wir mit den nächsten Symbolen.



Haben wir alles richtig gemacht, müssen wir uns um die Verriegelung kümmern.  
Wir stecken links den 12-seitigen Kristall hinein u. Sesam öffne dich!



Nun gehen wir, durch die schmale Spalte, in einen Innenhof.



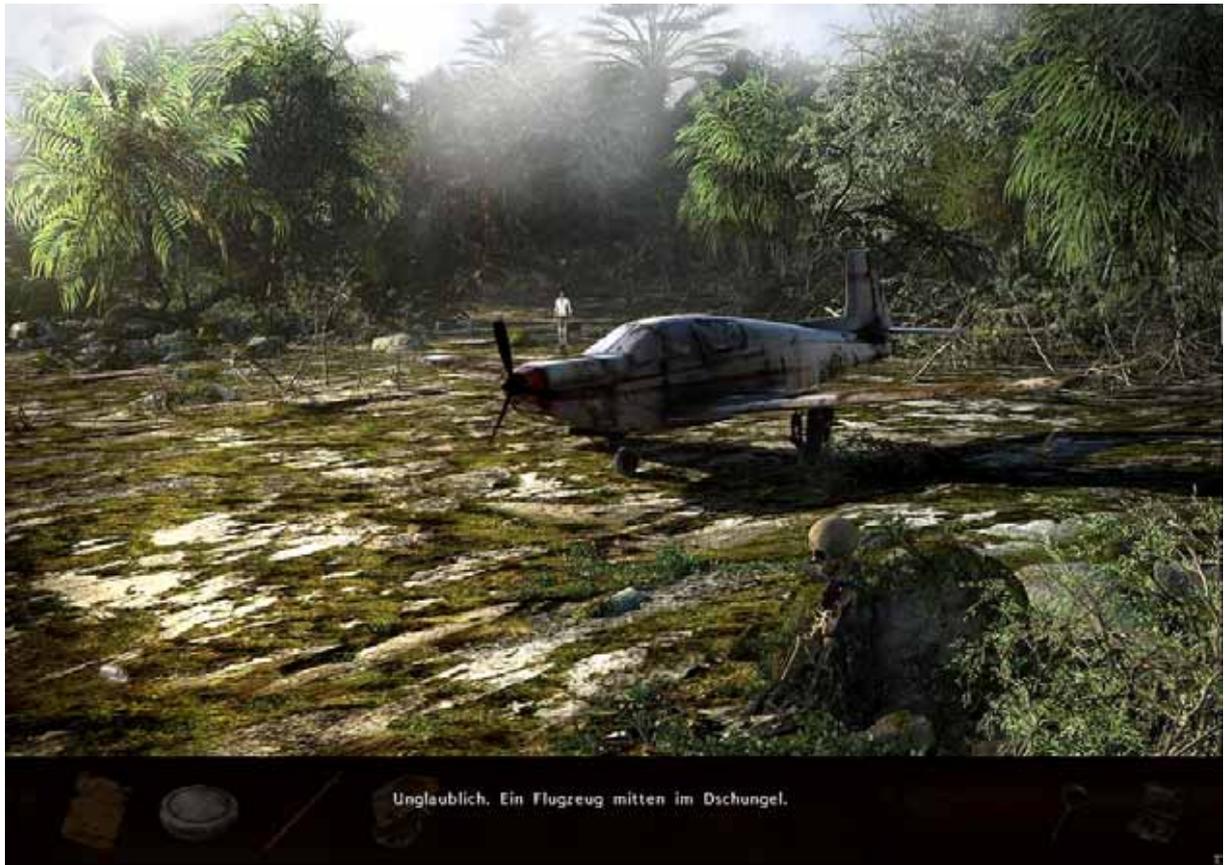
Von dem Anblick, der sich uns hier bietet, sind wir  
doch etwas enttäuscht.  
Trotzdem sehen wir uns gründlich um.



Das **Schwert** nehmen wir mit u. gehen weiter.  
Rechts tummelt sich eine Schar Amazonasfliegen, die wir nun mit  
unserem Butterbrot anlocken.  
Als Ergebnis erhalten wir ein schmackhaftes **Amazonas-Fliegenbrot!**



Nun schauen wir uns die schönen Fresken an u. hören plötzlich ein  
Streitgespräch zwischen dem Professor u. WARREN.  
Spinnen wir schon?  
Egal, wir benutzen die Felsentür u. staunen!



Mitten im Dschungel hat jemand ein altes Flugzeug geparkt.  
Wir gehen näher, öffnen die Motorhaube, nehmen den **Luftfilter**  
heraus u. reinigen ihn im Inventar.

**Womit eigentlich?**



Den gereinigten Luftfilter bauen wir wieder ein u. kümmern uns um  
die Batterie.



Hier lässt sich gerade eine Schlange aufladen u. wir müssen sie überreden sich doch bitte einen anderen Platz zu suchen! Aber leider ist dem nicht so u. wir sehen uns weiter um.



Wir finden ein **Glas**, stecken es ein u. marschieren zurück. Vielleicht finden wir etwas, um die Schlange wegzulocken!



Neben dem Skelett bemerken wir einen Mauerspalt u. schauen hinein.



Wir sehen eine alte Hülse, die von einer niedlichen Vogelspinne bewacht wird.



Wir stecken das Amazonas-Fliegenbrot ins Glas u. fangen damit die **Vogelspinne** ein.

Nun nehmen wir die **Metallhülse** aus dem Mauerspalt, öffnen sie u. lesen den letzten **Brief** des Professors.  
Jetzt gehen wir wieder zum Flugzeug.



Wir vertreiben die Schlange u. untersuchen die Batterie.  
Da es der Batterie an Wasser fehlt, gehen wir zurück zur Sonnenpyramide.



Jetzt füllen wir das Glas voll **Wasser**, gehen zur kleinen Pyramide u. öffnen, mit Hilfe des Schwertes, den Sarkophag.



Haben wir nun RACHES sterbliche Überreste gefunden?



Wir entfernen einen **Kieferknochen** u. stellen fest, dass es sich hier nicht um einen jungen Menschen gehandelt haben kann!

**Aber was ist denn nun aus RACHES geworden?**

Wir nehmen noch die **Armbanduhr** mit, gehen zurück zum Flugzeug u. tranken die Batterie!

Nun werfen wir, mit Hilfe des Propellers die Mühle an u. diesen zurück nach NEW YORK.



