



## **Demohilfe by Locke**

für

**Softwareservice-Krotz**



Nach einem ausführlichen Gespräch mit CHICO gehen wir zur Fabrikationshalle.

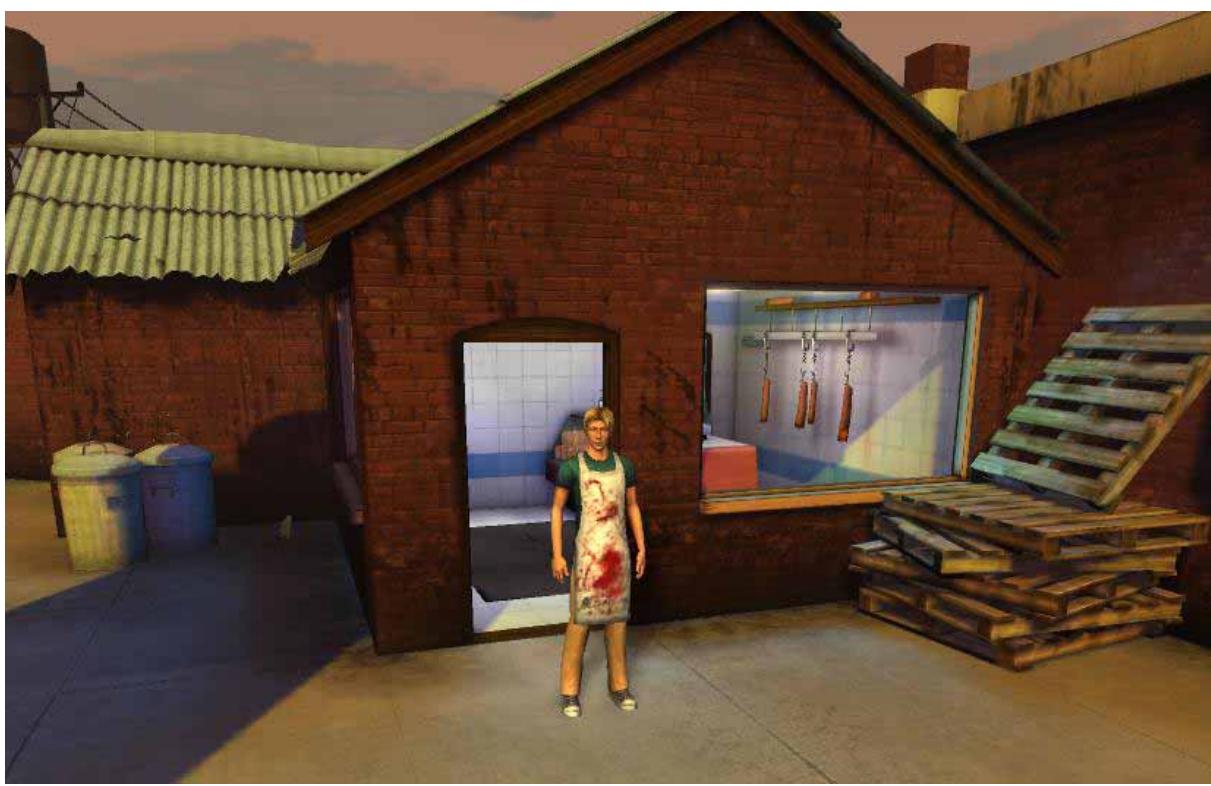


Leider wird uns ohne Schürze der Eintritt verweigert u. wir gehen wieder zurück.

Vor der verschlossenen Hintertür von CHICOS Laden fallen uns die vielen Zigarettenkippen auf.

Wir betreten den Laden u. tauschen unsere italienischen Zigaretten gegen eine **Meisterklasse Salami** ein, gehen hinaus u. verstecken uns hinter den Paletten.

CHICO verlässt den Laden u. wir können uns die **Schürze** ausleihen u. nun das Fabrikgebäude betreten.





Wir sehen uns um u. stecken die **Brandschutzdecke** ein u. gehen an die frische Luft wo uns, aus einem Fenster, unsere Lieblingsmusik entgegen tönt.

Hier schieben wir den Müllcontainer auf die Gabeln des Staplers u. wollen ihn starten.

Dieses gelingt uns aber nicht u. wir gehen zur Knochenmühle. Wir ziehen den **Sicherheitsschlüssel** ab u. können damit den Gabelstapler starten.



Wir fahren den Container hoch, besteigen ihn u. können ein interessantes Gespräch belauschen.

Das von uns gesuchte Manuskript wurde also unter F wie Fundsachen abgeheftet.

Nun müssen wir versuchen unsere Freunde aus dem Büro zu locken.

Wir gehen zurück u. betätigen den Schalter am Schweinelaufband.



Dann laufen wir nach links u. durch die nun offene Tür u. nach unten.

An der linken Tür verbrennen wir uns die Pfoten u. öffnen sie deshalb mit der Brandschutzdecke.



Wir lassen den Rauch abziehen u. betreten die Räucherkammer.



Wir fassen das Fleisch an und bekommen davon ganz schmierige Finger.

Dann nehmen wir uns noch, mit Hilfe der Brandschutzdecke, ein Stück Holzkohle u. laufen zum Stapler.



Wir klettern wieder hoch u. deponieren die Holzkohle im Lüftungsschacht.

Das reicht aber nicht, also holen wir einen **Eiswürfel** aus dem Kühlwagen u. legen ihn auf die Holzkohle.



Der angenehme Geruch vertreibt die Herrschaften zu einem Umtrunk ins Casino.

Wir beobachten ihren Abzug u. betreten den Raum mit der blauen Tür.



Hier befindet sich, in einem umgebauten „Erste Hilfe Kasten“ ein Kartenleser.

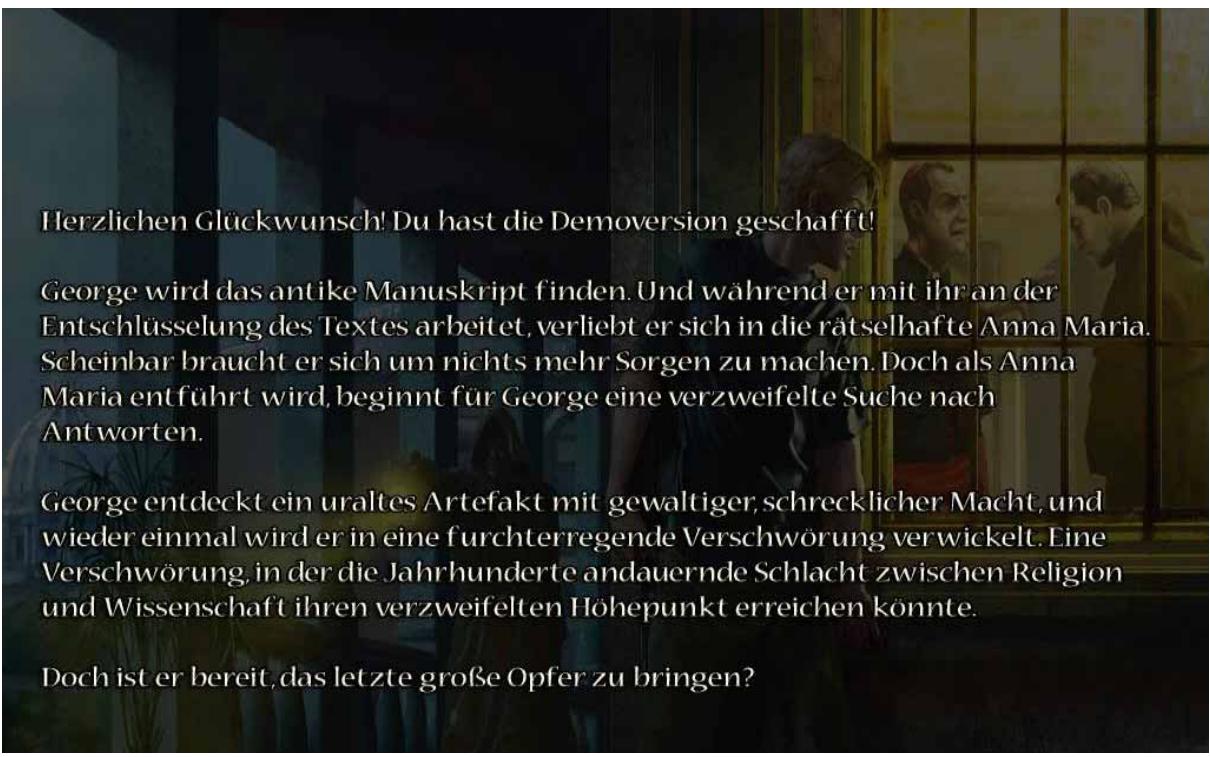
Aber wie kommen wir an eine Karte?

Wir gehen nach vorn u. nehmen wieder unser „Schweinekarussell“ in Betrieb.

Nun kommt aber statt einem Schwein der gute TONI angeschwebt.



Wir untersuchen ihn, finden eine **Schlüsselkarte** u. öffnen damit eine Geheimtür.





Wir danken Locke für diese Demolösung und die Genehmigung,  
diese exklusiv auf <http://www.gamepad.de> veröffentlichen zu  
dürfen.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
<http://www.gamepad.de>

**Hier kann auch die Vollversion bezogen bzw. vorbestellt  
werden!**