



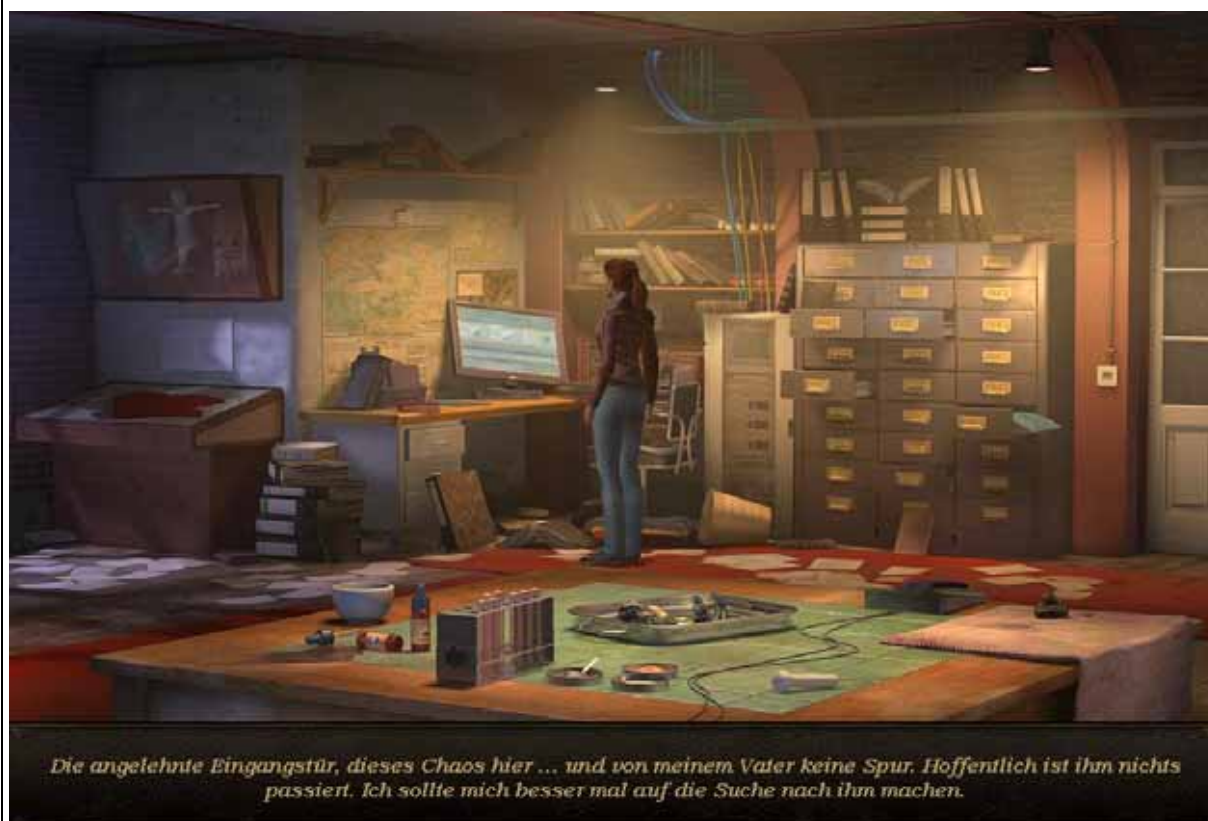
Demohilfe by Locke

für



Hier kann das Spiel auch bestellt werden und ist sofort lieferbar!

<http://www.gamepad.de>



Wir wollen unseren Vater, der im Museum arbeitet, besuchen. Die Eingangstür des Museums ist offen u. sein Büro durchwühlt. Sofort rufen wir die Polizei an, die sich aber weigert etwas zu unternehmen.

Wir schauen uns im Büro um u. nehmen den **Gesteinsbrocken**, der neben dem Telefon liegt mit.
Eine **Porzellanschale** wird ebenfalls vom Tisch genommen.



Wir schauen uns den Münzkasten an u. bemerken das Fehlen einer Münze.
Den auf der Maschine stehenden **Glaskolben** nehmen wir, legen den Gesteinsbrocken hinein u. verlassen den Raum.



Aus dem anderen Büro ertönt laute Musik; wir wollen eintreten aber es ist abgeschlossen.

Wir schauen auf das Namensschild.

Nun brechen wir noch ein **Teil der ALOE VERA** ab u. quetschen es in die Schale, die nun eine **ölige Flüssigkeit** enthält.

Diese benutzen wir in Vaters Büro, um das Heizkörperventil drehen zu können.

Da wir das Ventil zu weit aufdrehen, haben wir jetzt eine **Schale mit Wasser**.

Das halbe, vor dem Heizkörper liegende, **Foto** legen wir in unser Tagebuch.

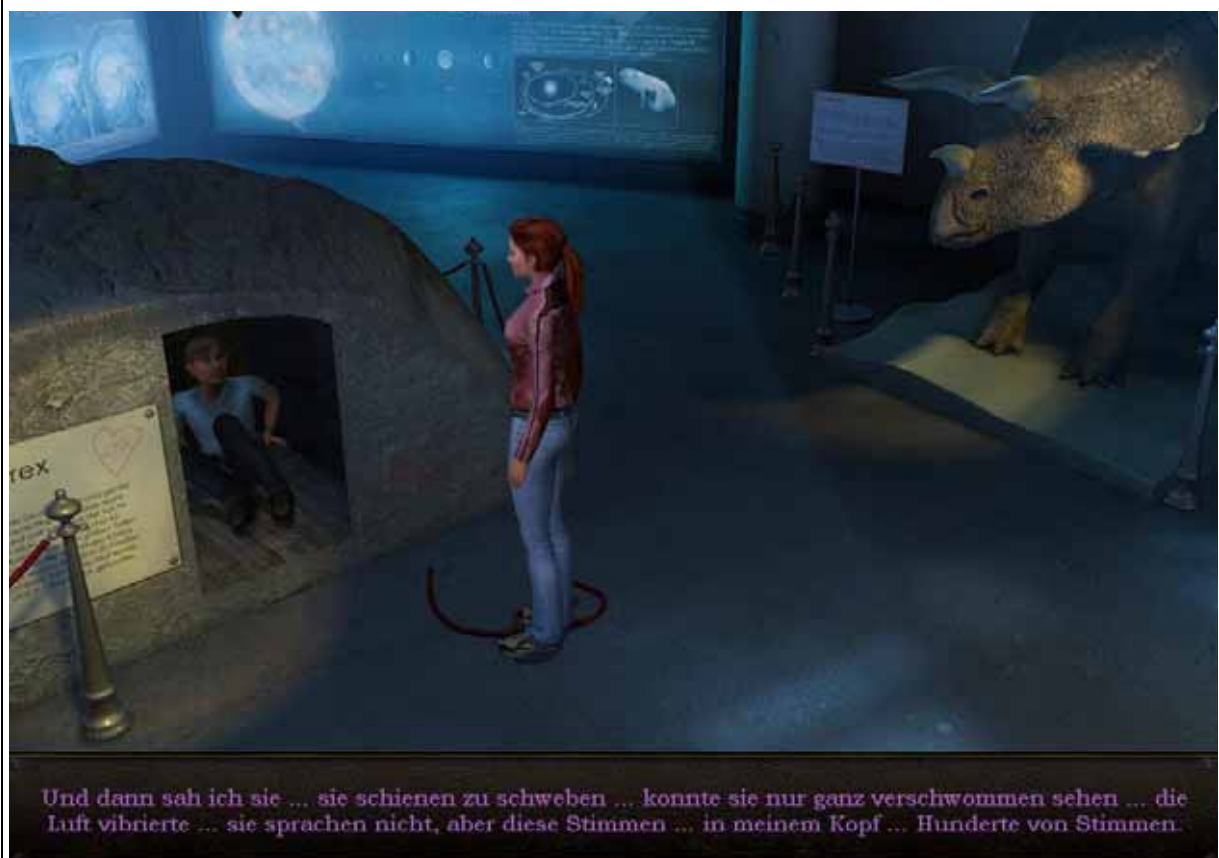


Wir sehen uns noch mal alles an, verlassen das Büro, gehen ins Museum u. besuchen TYRANNOSAURUS REX im hinteren Bereich der Ausstellung.

Als wir neben ihm stehen, hören wir seltsame Geräusche u. bemerken eine Geheimtür.

Wir öffnen sie u. sehen den vor Angst schlotternden Hausmeister des Museums.

Er erzählt uns eine unglaubliche Geschichte, entfernt sich u. wir finden einen **Schlüssel** in seinem Versteck.



Wir gehen zurück u. schauen links auf die Tafel auf der die Bürobelegung aufgeführt ist.

Das „Musikzimmer“ gehört also einem MAX GRUBER, dem wir jetzt mal den Saft abschalten.

Wir gehen zurück u. zu dem, sich neben der Pinnwand befindlichen, Sicherungskasten.

Hier können wir MAX GRUBER nun sein Radio u. andere „Kleinigkeiten“ sabotieren.

(Eventuell müssen wir uns nochmals die Bürobelegungstafel anschauen)!

Unsere Tätigkeit wird nicht gerade wohlwollend kommentiert. Nun unterhalten wir uns ausgiebig mit MAX u. gehen wieder zurück in Vaters Büro.

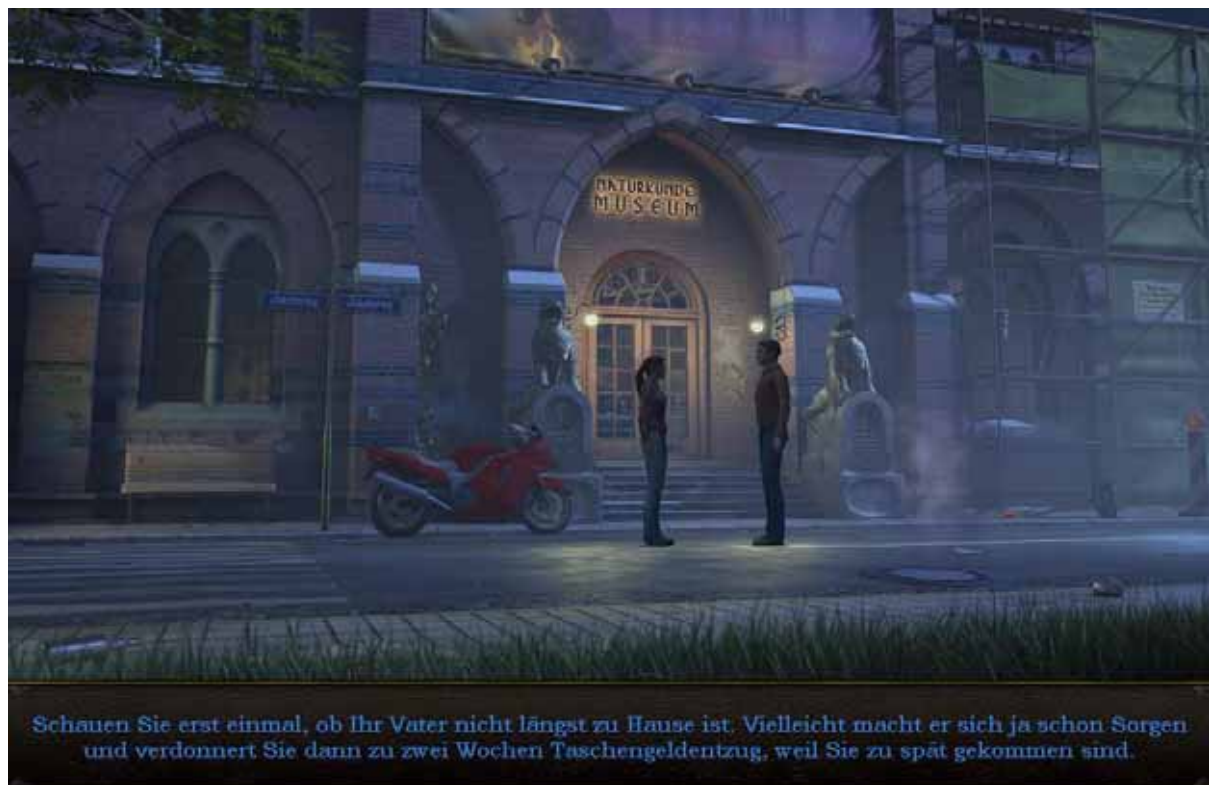
SoftwareService-Krebs

Die Vollversion kann bestellt werden bei:

<http://www.gamepad.de>



Hier erwartet uns ein nicht gerade freundlicher Kommissar, der uns nach einem ausführlichen Gespräch vor die Tür setzt.



Die **2 Statuen**, die neben dem Haupteingang stehen, schauen wir uns an u. unterhalten uns noch eine Weile mit MAX, heben noch die **gelbe Scherbe**, die vor dem Gerüst liegt, auf u. fahren dann in Vaters Wohnung.



Auch hier werden wir nicht gerade freundlich empfangen!
Als wir wieder munter werden, schauen wir uns um.



Hinter uns liegt ein **Kassettenspieler**, dem wir die **Batterien** entnehmen.
Das dicke **Buch** aus der, auf dem Bett stehenden, Schublade nehmen wir mit u. schauen es an.
Es entpuppt sich als eine gut getarnte, verschlossene **Schatulle**.
Im Aquarium liegt noch ein Schlüssel, den wir aber ohne Hilfsmittel nicht bekommen.



Unter dem Teppich ist noch ein Dielenspalt, den wir aber mit bloßen Händen nicht untersuchen können.
Nun kümmern wir uns um den Schreibtisch u. sein Inventar.



Die leckere **Pizza** u. den **Salzstreuer** stecken wir ein.
Mal sehen, was der Rechner von sich gibt.
Leider recht wenig, denn er verlangt ein Passwort, nur welches?

Wir forsten alle Notizen durch, finden aber nichts u. gehen auf den Hof.

In der Mülltonne finden wir einen **Gummihandschuh** u. eine **Fahrradspeiche**.

Das Pflanzgerüst ist beschädigt u. sieht aus als wäre jemand daran hoch geklettert.

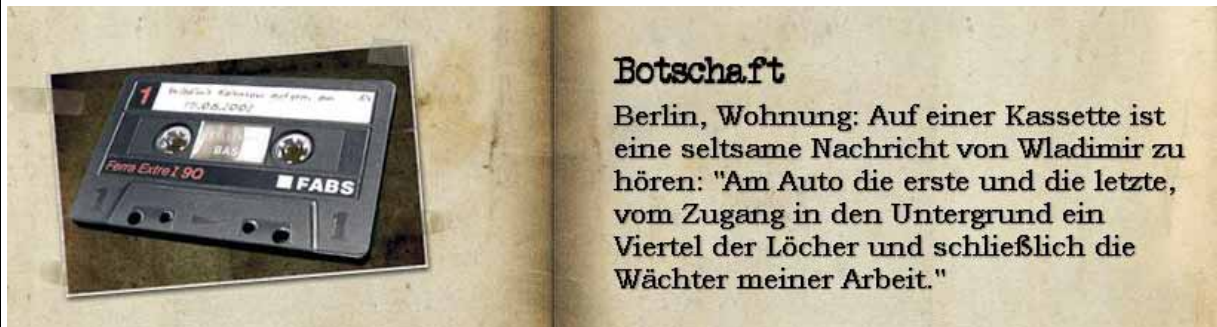
Vom Wassereimer fällt der **Henkel** ab.



Jetzt wird noch das Staufach des Motorrades geöffnet u. **Handy** u. **Sonnenbrille** mitgenommen.

Die **Luftpumpe**, vom Fahrrad, könnte auch mal nützlich sein!

Wir verbinden die Sonnenbrille mit der gelben Scherbe u. bekommen so eine **grünlich schimmernde Scherbe**. **Klebstoff** u. **Klebeband** finden wir in der Garage, wo Vaters alter Wartburg, mit dem Kennzeichen **B-WK-283**, steht. Neben dem **16 löchrigen Kanaldeckel** liegen etliche Zigarettenstummel, die aber nicht von Vater stammen können! So gerüstet gehen wir wieder in die Wohnung. Hier angeln wir, mit Hilfe der Fahrradspeiche, eine **Kassette** aus dem Dielenspalt u. bestücken damit Vaters alten Radiorecorder. Wir schalten ihn an u. hören eine Art Code.



Demnach müsste das Passwort des Rechners **2342** lauten. Das Passwort ist richtig, wir hören eine Nachricht ab u. beschließen OLEG mal aufzusuchen. Aber zuerst gilt es noch einige Rätsel zu lösen. Wir fahren zum Museum u. sehen auf einer Bank ein schlafendes Mädchen.



Dieses hat schwerwiegende Probleme, die es zu lösen gilt.

Um die Kamera zu bekommen müssen wir zuerst das Fahrrad reparieren.

Wir bauen den **Schlauch** aus u. fahren zurück.



Jetzt pumpen wir den Schlauch auf u. halten ihn in den Wassereimer.

Dann streichen wir den Handschuh mit Kleber ein, reparieren damit den Schlauch u. fahren zurück.

Wir reparieren das Fahrrad, erhalten die **Digicam** u. bestücken sie mit den 2 Batterien.



Fotos

Berlin, Museum: Die Fotos von der kleinen Lisa sind leider nicht so aussagekräftig wie erhofft. Könnten die schwarzen Kutten ein Hinweis auf eine Sekte sein? Und was bedeuten die seltsamen Symbole darauf?

Wir sehen uns die Bilder an u. geben die Kamera zurück.

Dafür bekommen wir nun einen kleinen, **magnetischen** Glücksbringer in Form eines Hamsters.

Damit fahren wir zurück u. angeln den Schlüssel aus dem Aquarium.

Mit dem Schlüssel können wir nun die Schatulle öffnen u. Vaters **Adressbuch** u. einen **Zettel** an einem Bändchen entnehmen.
Wir schauen ins Adressbuch u. finden auch OLEGS Adresse. Vielleicht sollten wir ihm mal einen Besuch abstatten!



Wir schnappen uns den **leeren Müllbeutel**, verbinden ihn mit dem Henkel, gehen zur Haustür u. klingeln.



Guten Tag, sind Sie Oleg Kambursky?

Leider werden wir abgewiesen u. gehen hinter das Haus.

Den an der Wand lehnenen **Besenstiel** nehmen wir u. verbinden ihn mit der Mülltüte u. etwas Klebeband zu einem **Kescher**.



Etwas weiter schauen wir durch den Spalt eines Fensters. Leider bekommen wir nichts von dem Telefongespräch mit. Wir bemerken noch die Näpfe der Katze u. gehen wieder nach vorn, wo die Katze erwartungsvoll vor einem leeren Fressnapf steht.

Wir legen das Stück Pizza in den Napf, verbinden das Handy mit etwas Klebeband u. verzieren die Katze damit.

Nun wird dem Kätzchen noch die Mahlzeit versalzen.

Sie probiert u. läuft schnell ins Haus um zu trinken.

Wunderbar, es hat geklappt: Oleg telefoniert noch, und die Katze wird noch einige Zeit trinken – und hoffentlich das Gespräch aufzeichnen. Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert.

So, nun kann unser Kätzchen spionieren u. wir überlegen uns, wie wir sie wieder aus der Wohnung bekommen.

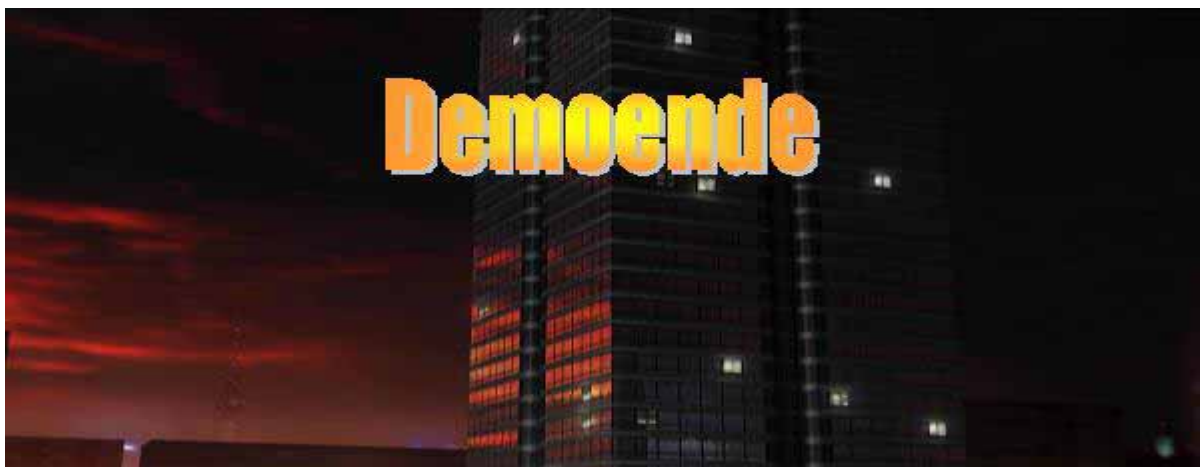
Wir gehen zur Telefonzelle u. rufen unser Handy an.

Mal sehen wie das Kätzchen auf den Vibrationsalarm reagiert.

Sie rennt aus dem Haus, klettert auf den Baum u. das Handy bleibt in einer Astgabel liegen.



Mit Hilfe des Keschers retten wir unser Handy u. hören es ab. Mal sehen, ob uns die Aufzeichnung etwas weiter bringt. Viel erbringt die Aufnahme nicht u. wir beschließen ins Bett zu gehen.



Die Vollversion des Spieles kann bezogen werden (und ist sofort lieferbar) über den Shop auf <http://www.gamepad.de>

Wir danken dem Autor, Locke, für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>