http://www.undercover-game.de/

Demohilfe by Locke

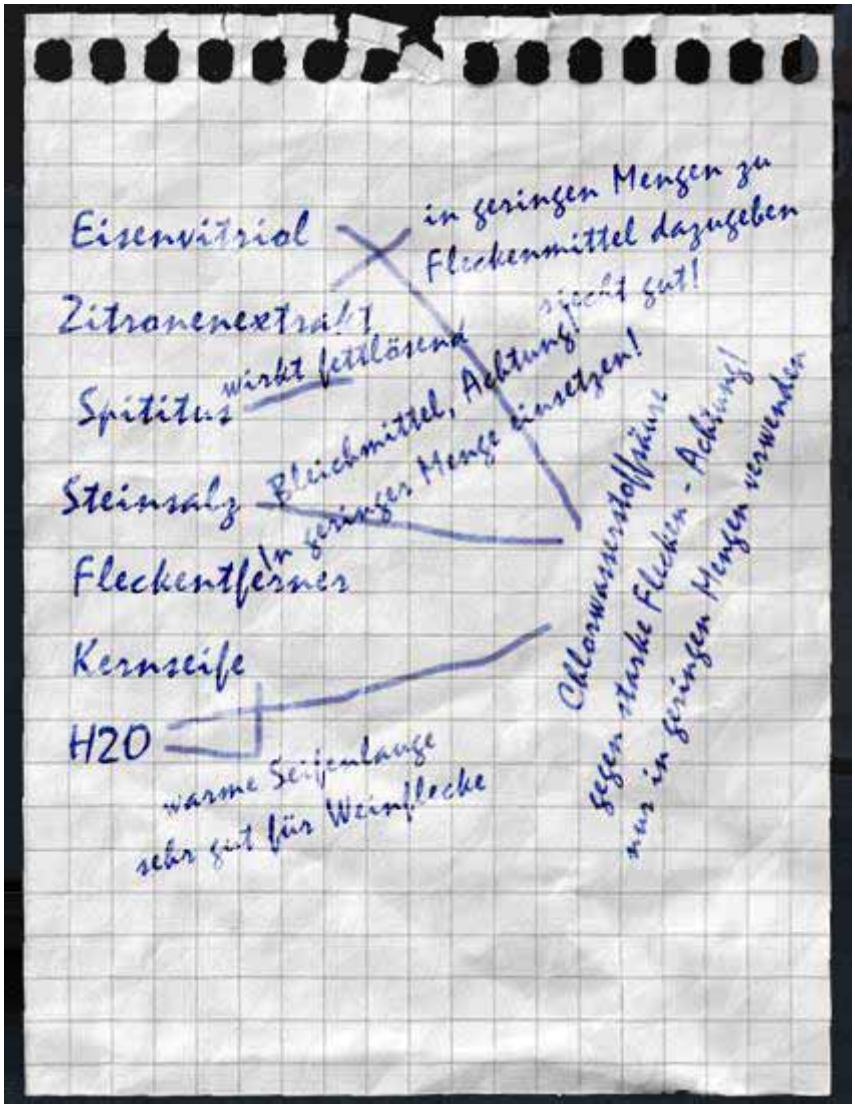
für

Softwareservice-Krebs

http://www.gamepad.de

Wir unterhalten uns mit Graham u. Schmidt.
Diesen bitten wir, uns in seinem Lieferwagen nach etwas Brauchbarem umzusehen.
Er gestattet es uns u. wir erhalten ein schönes Taschenmesser.
Nun heben den Zettel, eine alte Zeitung, u. Steine von der Straße auf u. untersuchen den Lieferwagen.
Hier finden wir, an der Wand hängend, einen Gummischlauch.

Aus der Schachtel können wir Spiritus, Schmierseife, Zitronenextrakt, Steinsalz, Fleckenwasser, Eisenvitriol, eine leere Flasche u. einen gespitzten Bleistift entnehmen.
Nun sehen wir uns den Zettel an u. nehmen die leere Flasche.



Wir stecken den Schlauch hinein, gehen zum Wassertank des Lieferwagens u. füllen Wasser in die Flasche.
Dann kommt noch Steinsalz u. Eisenvitriol dazu u. wir haben Chlorwasserstoffsäure hergestellt.
Jetzt nehmen wir den Gummischlauch u. knoten ihn an den Haltegriffen des Lieferwagens fest.
Nun kommen noch die Steine dazu u. fertig ist unsere Schleuder.
Und mit vereinten Kräften gelingt es nun die Wachen abzulenken u. ungesehen zum Haupteingang zu kommen.

Wir untersuchen das Schloss u. stellen fest, dass der Schlüssel von innen steckt.
Jetzt greifen wir zu einem alten Trick, legen unser Taschentuch oder die alte Zeitung unter die Tür u. stoßen den Schlüssel mit dem Bleistift nach hinten.
Nun ziehen wir das Taschentuch oder die Zeitung zurück, aber leider passt der Schlüssel nicht unter dem Türschlitz hindurch.
Jetzt kippen wir die Chlorwasserstoffsäure in das Schloss u. können nun die Tür einen Spalt breit öffnen.
Weiter geht es nicht, da die Tür quietscht u. wir die schnarchende Wache nicht wecken wollen.
Wir schneiden die Schmierseife in kleine Stücke u. füllen sie in die Flasche.
Nun laufen wir zum Lieferwagen, füllen die Flasche mit Wasser u. erhalten flüssige Seife.
Diese wenden wir auf die Tür an u. treten lautlos ein.
Damit die Suche schneller geht, verteilen wir uns.
Uns wurden die Büroräume, auf der linken Seite, zugeteilt.
Aber zuerst untersuchen wir die Abstellkammer auf der rechten Seite.

Softwareservice-Krebs

http://www.gamepad.de

Wir untersuchen die Abstellkammer, nehmen Klebeband, Draht, einen Schraubendreher u. einen Pümpel mit.
Nun gehen wir in den Bürotrakt.

Hinter der ersten, abgeschlossenen Tür verbirgt sich eine Toilette.
Wir gehen in das erste Büro, sehen uns um u. nehmen von der Tafelablage Kreide u. vom Schreibtisch eine defekte Taschenlampe mit.

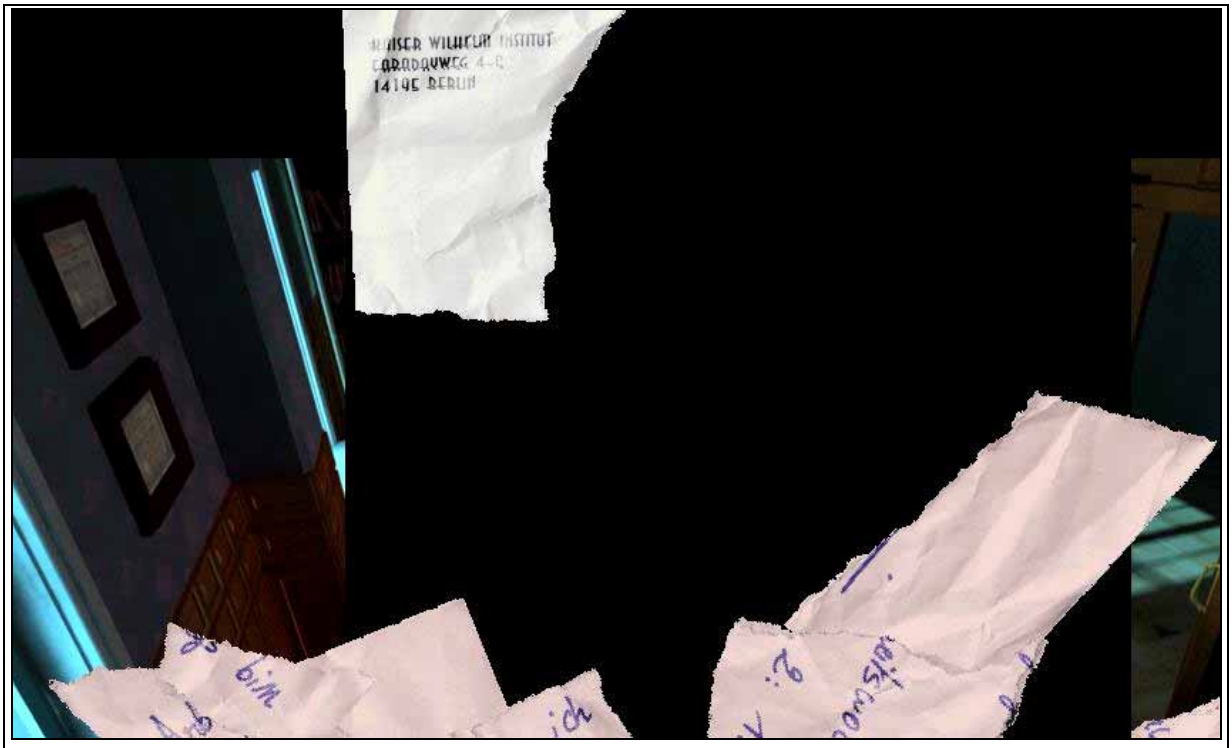
Die Schreibtischschubladen lassen sich nur mit einem Trick öffnen u. wir können ein Handrad entnehmen.
Im Mülleimer finden wir einige unvollständige Papierschnipsel.
Um in das nächste Büro zu gelangen, müssen wir uns etwas mehr anstrengen.

Den Fensterkitt weichen wir mit Spiritus auf u. entfernen ihn mit Hilfe des Messers.
Dann heben wir, mit dem Pümpel, das Glas aus dem Rahmen.
Nun können wir mit dem Draht die Tür entriegeln u. eintreten.

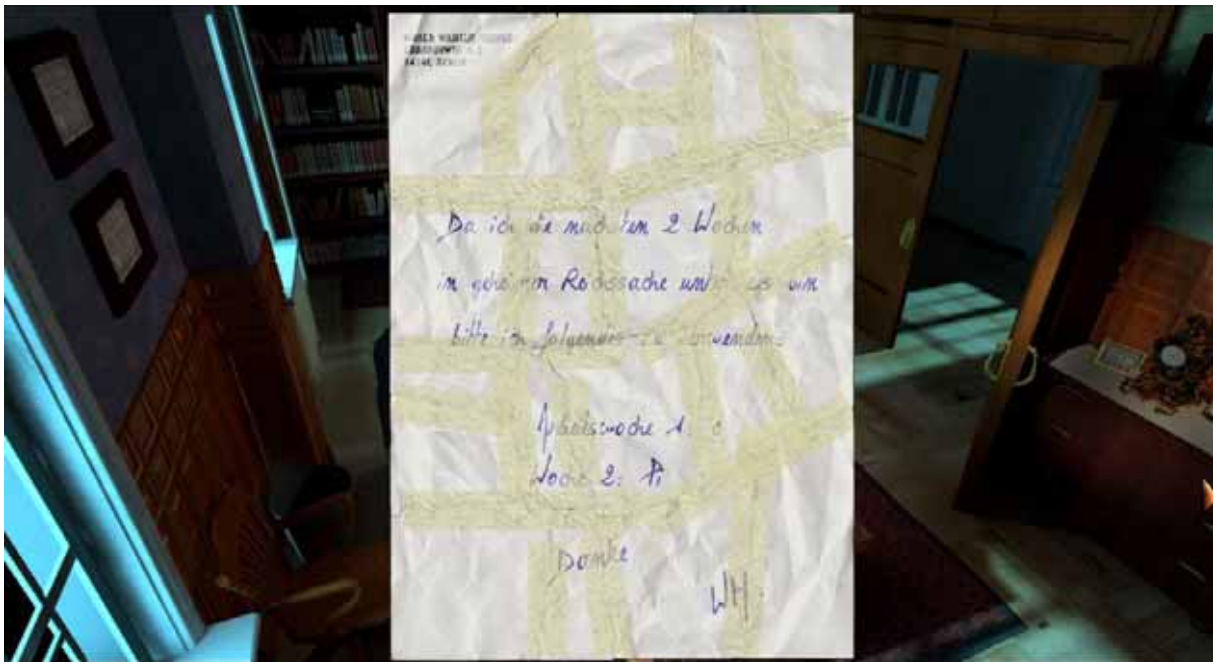
Die Schreibtischschublade können wir ohne Schlüssel nicht öffnen, also suchen wir ihn.

Nach langem Suchen finden wir ihn, am Fuß der kleinen Uhr u. öffnen den Schreibtisch.
Wir finden die restlichen Papierschnipsel, einen Minutenzeiger u. ein Tagebuch.

Es enthält u.a. den Eintrag: ich fange jeden Tag **5 vor 8** zu arbeiten an!
Da wir nun alle Papierschnipsel haben, setzen wir sie auch zusammen.
Hierbei kommt es auf etwas Genauigkeit an!



Wir sehen in der Mitte ein schwarzes Feld u. platzieren den ersten Papierschnipsel in die linke obere Ecke.
Haben wir den richtigen Punkt gefunden so wechselt der Schnipsel seine Farbe von hellrosa auf hellblau.
So fahren wir fort u. wenn alles richtig ist, werden die Schnipsel automatisch zusammen geklebt!



Haben wir das erledigt, gehen wir zur Standuhr, installieren den Minutenzeiger, stellen die Uhrzeit auf **5 vor 8** ein (beide Zeiger liegen auf der 6) u. eine Geheimtür öffnet sich.

Leider ist die Demo hier zu

ENDE

Die Vollversion des Spieles kann bezogen werden über den Shop auf http://www.gamepad.de oder auch per Mail: shop@gamepad.de

CD ROM & Softwareservice Kratz