

KAPITEL 3

# RAUES ERWACHEN

<http://www.anewbeginning-game.de/>

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de>



Nun spielen wir in Bents Haut weiter, überlegen, wo wir sind u. wer die Leute sind, die uns entführt haben.



Wir schauen uns um, ziehen die Vorhangstange herunter u. wenden sie auf den Griff an.



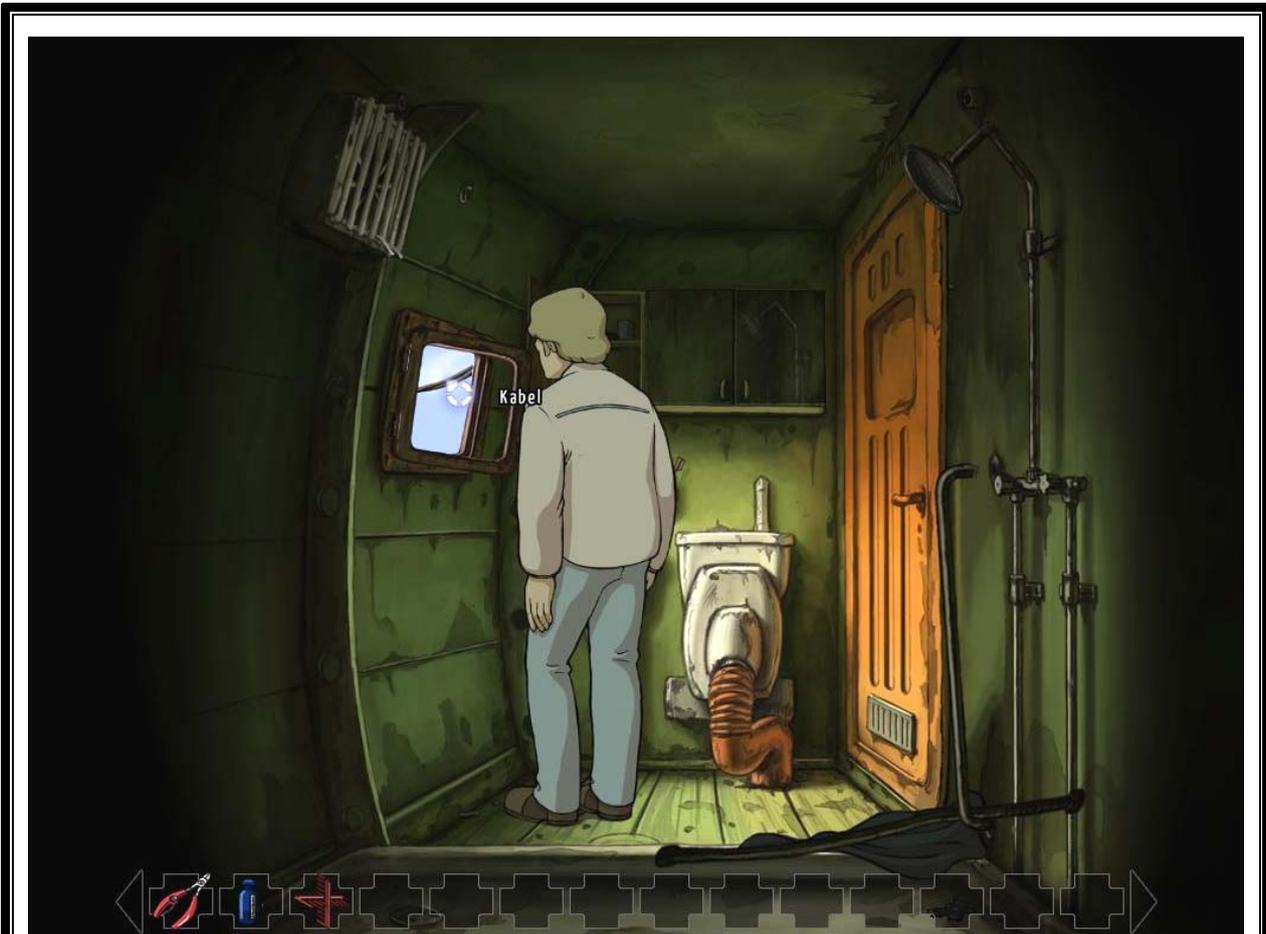


Nun nehmen wir den **Fußnagelknipser**, **Metallkamm** u. **Aftershave** aus den Schränken.

Den Kamm zerbrechen wir in **2 Hälften** u. fügen sie zu einem Kreuz zusammen.



Damit entfernen wir die Schraube u. öffnen das Fenster.



Wir ziehen das Kabel zu uns herein u. entfernen den **Antennenarm** (Kuhfuß)!



Damit brechen wir die Tür auf, gehen in den Nebenraum u. schließen die Tür hinter uns.



Wir ärgern den Piloten indem wir etwas mit den Sicherungen wackeln u. schauen dann in den hinteren Raum.



Wir sehen Fay u. einen verrückten Hasen.  
Nun schauen wir uns die Sprechanlage an, bemerken ein Kabel u.  
verfolgen es.



Im linken unteren Regal räumen wir die Bücher an die Seite u.  
zerschneiden vorsichtshalber das Kabel.  
Im Bett finden wir ein **Diktiergerät**, welches wir abhören u. ihm die  
Ohrhörer abschneiden.  
Dabei geht auch ein komisches **Plastiknetz** in unseren Besitz über.



Aus den Büchern entfernen wir einige **Seiten**, schauen sie uns an, tränken sie mit Aftershave u. gehen ins Bad.



Wir halten sie vor den Ventilator, nehmen das Kabel in die Hand u. zünden damit die Seiten an!



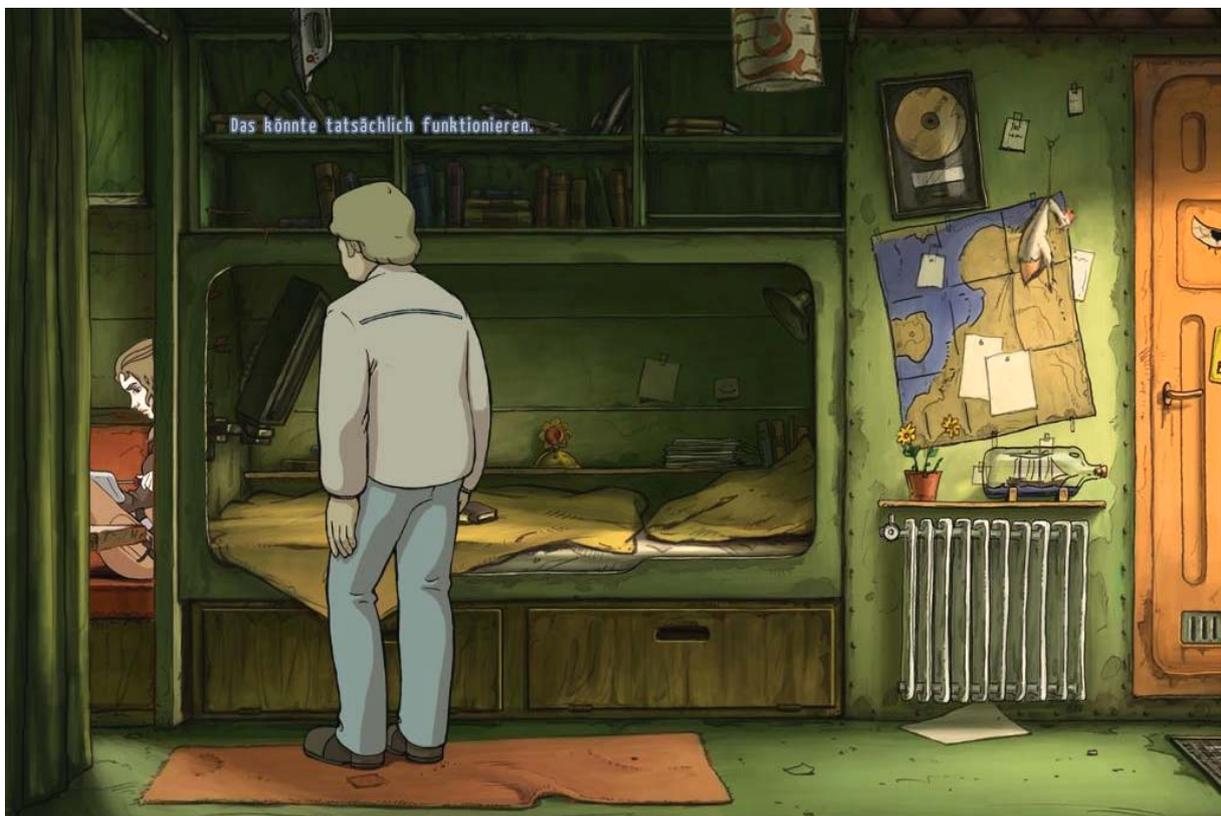
Der Qualm zieht nach draußen u. wird von Fay bemerkt.



Der Rauch lenkt Fay ab, aber vorbei kommen wir immer noch nicht!  
Nun schalten wir die Sprechanlage ein u. gehen zurück.



Wir stellen das Diktiergerät auf Aufnahme, spielen etwas an den Sicherungen herum u. nehmen so ganz nebenbei die netten Worte des Piloten auf!



Nun schließen wir das Diktiergerät an das Kabel an u. schalten es ein.



Empört springt Fay auf, läuft ins Cockpit u. macht den armen Piloten zur Sau!



Nun verlassen wir unseren Horchposten, stemmen uns gegen die Tür, reden mit Fay u. blockieren anschließend die Tür mit dem Kuhfuß.



Das wäre geschafft, nun können wir in den Funkraum gehen u. einen Notruf absetzen!



Dieses tun wir auch, aber leider entwickelt sich das Gespräch etwas anders als wir uns es vorgestellt hatten!



## Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

**Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!**

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:**

**H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.**

## Kapitel 4 Die Konferenz