



Lösungshilfe Teil 9 by Locke



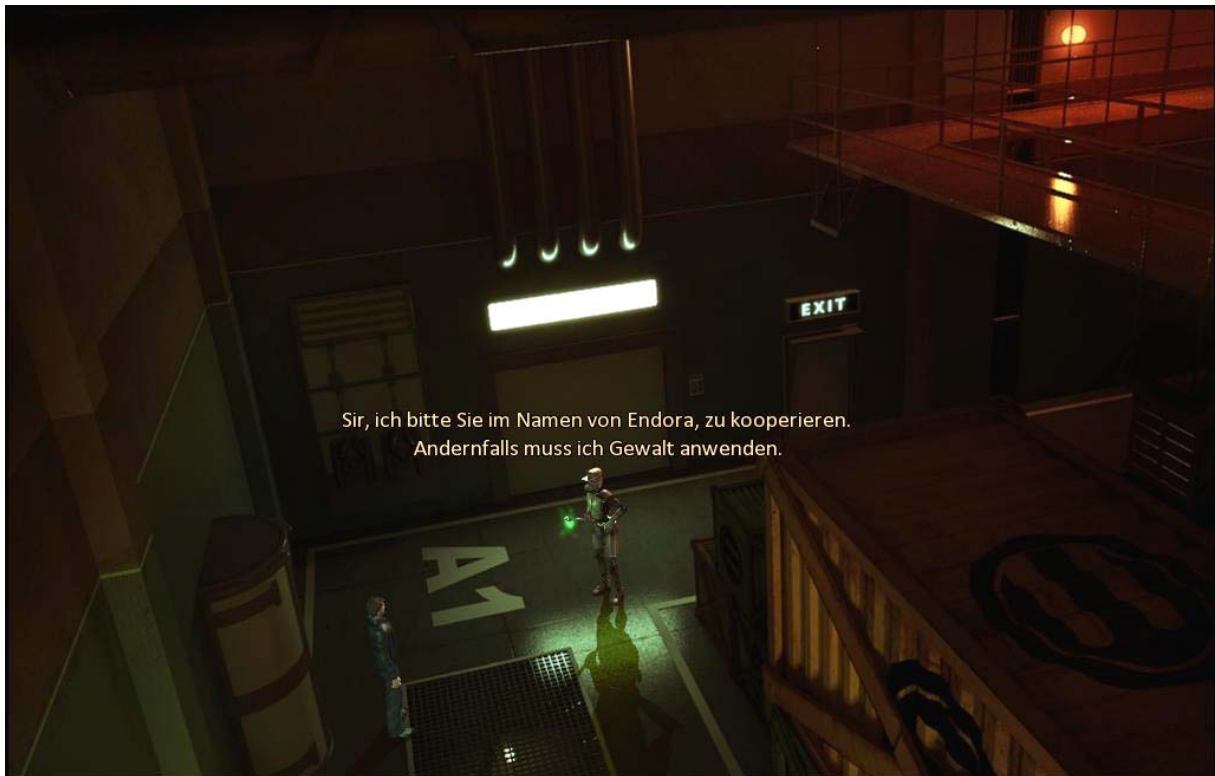
**Laut Pedro wird der Teleporter durch einen starken magnetischen Impuls aktiviert.
Einen Magneten haben wir nicht, aber vielleicht klappt es mit unserem Schocker.
Leider klappt es nicht u. wir gehen zurück in die Zigarrenfabrik.**



Aber vorsichtig mit dem Ding ... Sie könnten sich selbst verletzen.

Hier „frisirt“ Andrea unseren EMP-Schocker u. der Kommandant gibt uns noch einen Tipp. So gerüstet begeben wir uns zurück zum Teleporter, benutzen den Schocker, landen bei Endora u. werden sogleich verhaftet.





Dann werden wir in einen großen Raum gebracht u. betäubt!

Softwareservice - Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Nach einer Weile erwachen wir mit einem dicken Kopf u. versuchen einen Ausweg zu finden.
Wir verlassen den Raum u. stellen fest, dass wir uns wahrscheinlich auf dem Hubschrauberlandeplatz u. mindestens im 20. Stock befinden müssen!**



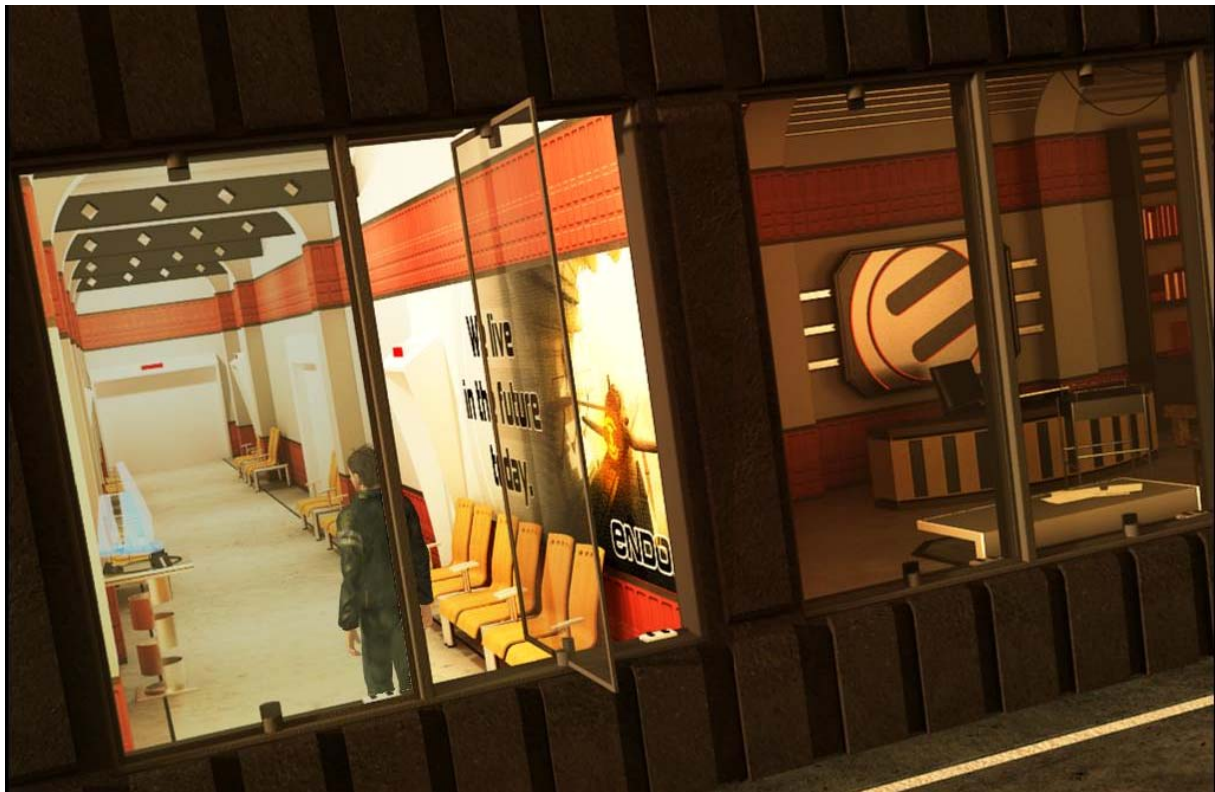
**Aber vielleicht besteht von hier aus eine Fluchtmöglichkeit!
Wir gehen zurück, schauen uns das „Känguru“ an u. erleichtern es um ein **Stück Draht**.**



Hier borgen wir uns einen **Briefbeschwerer** aus u. gehen wieder an die frische Luft.



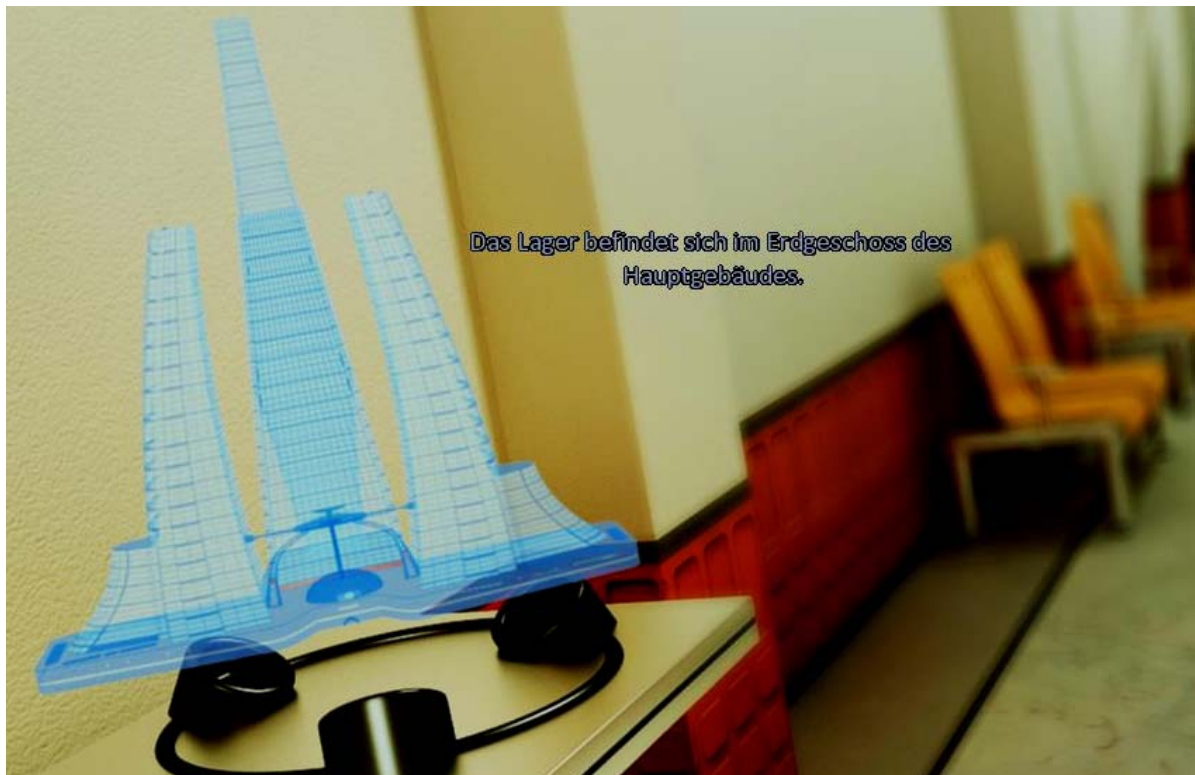
Wir schauen uns das rechte Fenster an u. bemerken einen **Schalter** an dessen Innenseite.
Wir verbiegen unseren Draht mit Hilfe des **Briefbeschwerer**, betätigen damit den **Fensterschalter** u. das Fenster öffnet sich.



Nun quetschen wir uns durch die schmale Öffnung u. können uns im Gang umschaun.

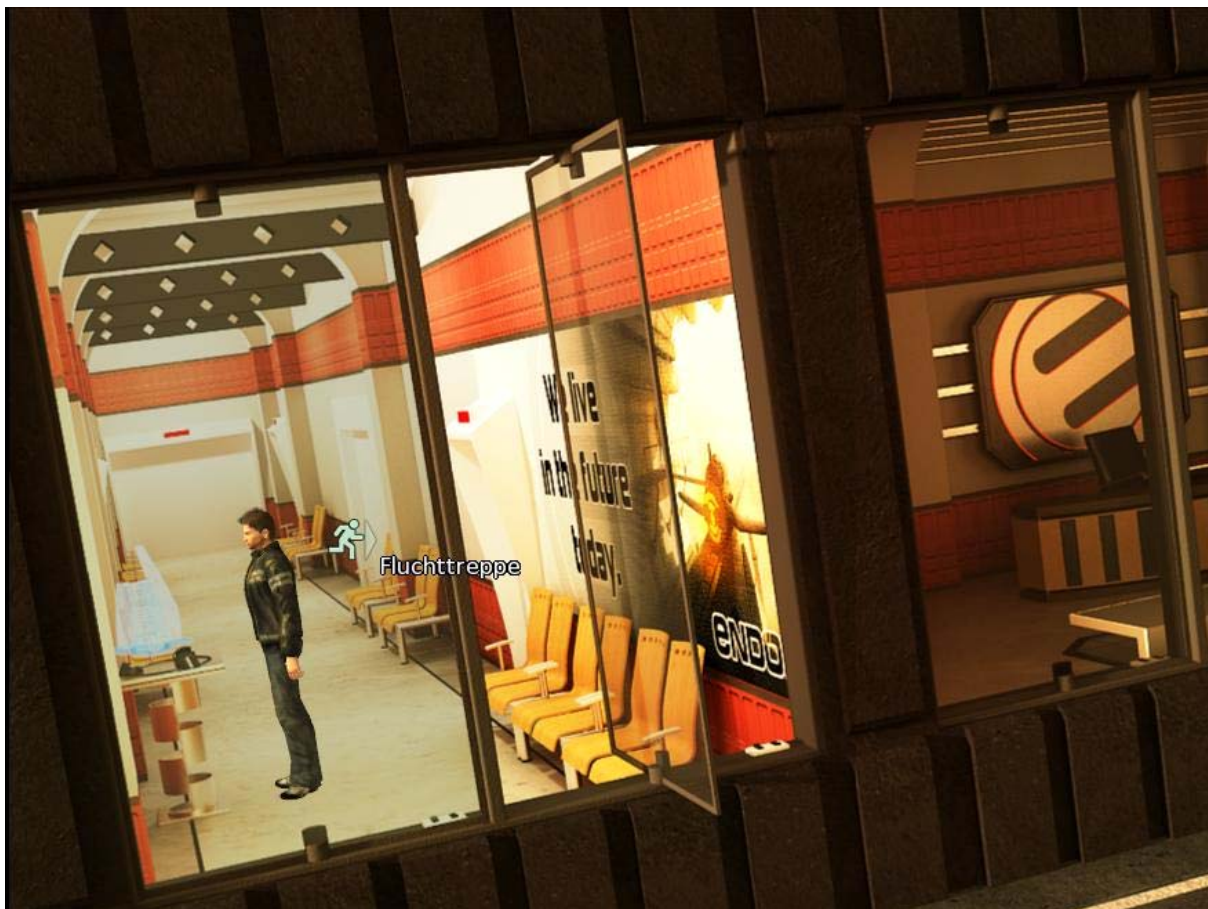
Wir bemerken ein Hologramm u. unterhalten uns ausführlich mit ihm!

Seine Informationen werden sich noch als sehr nützlich erweisen!

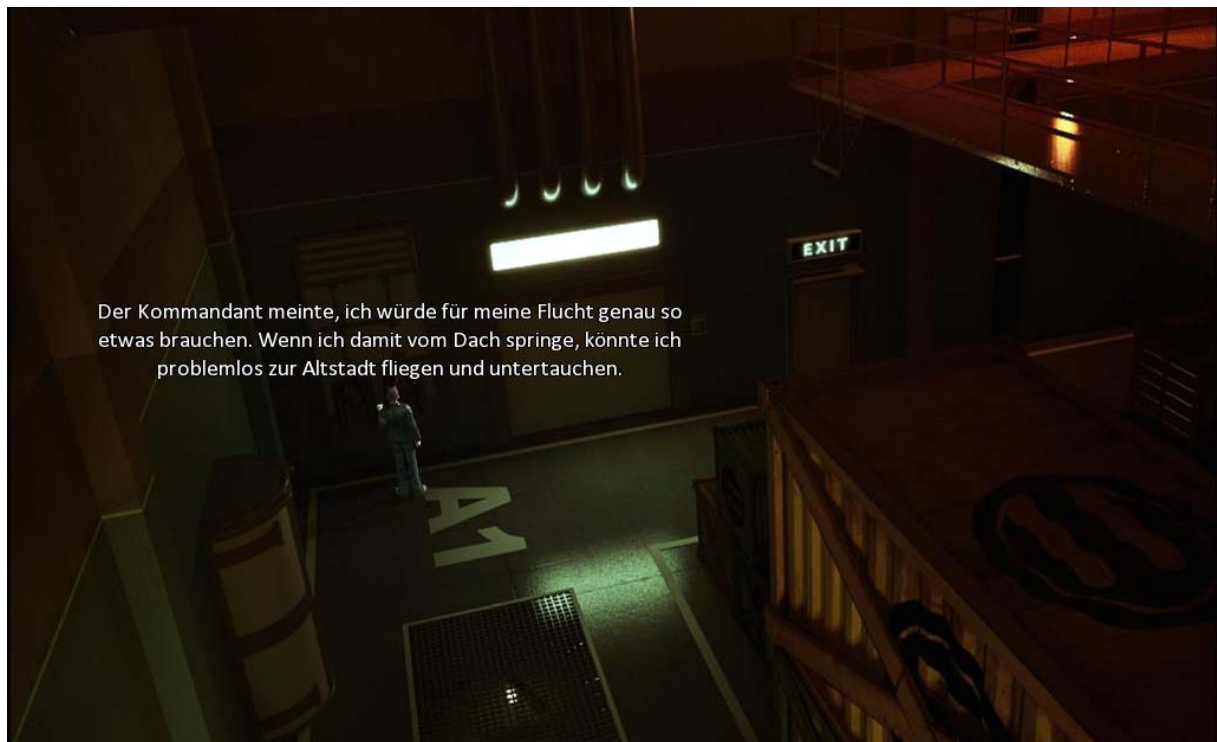




Nun denn, machen wir uns auf ins Lager.

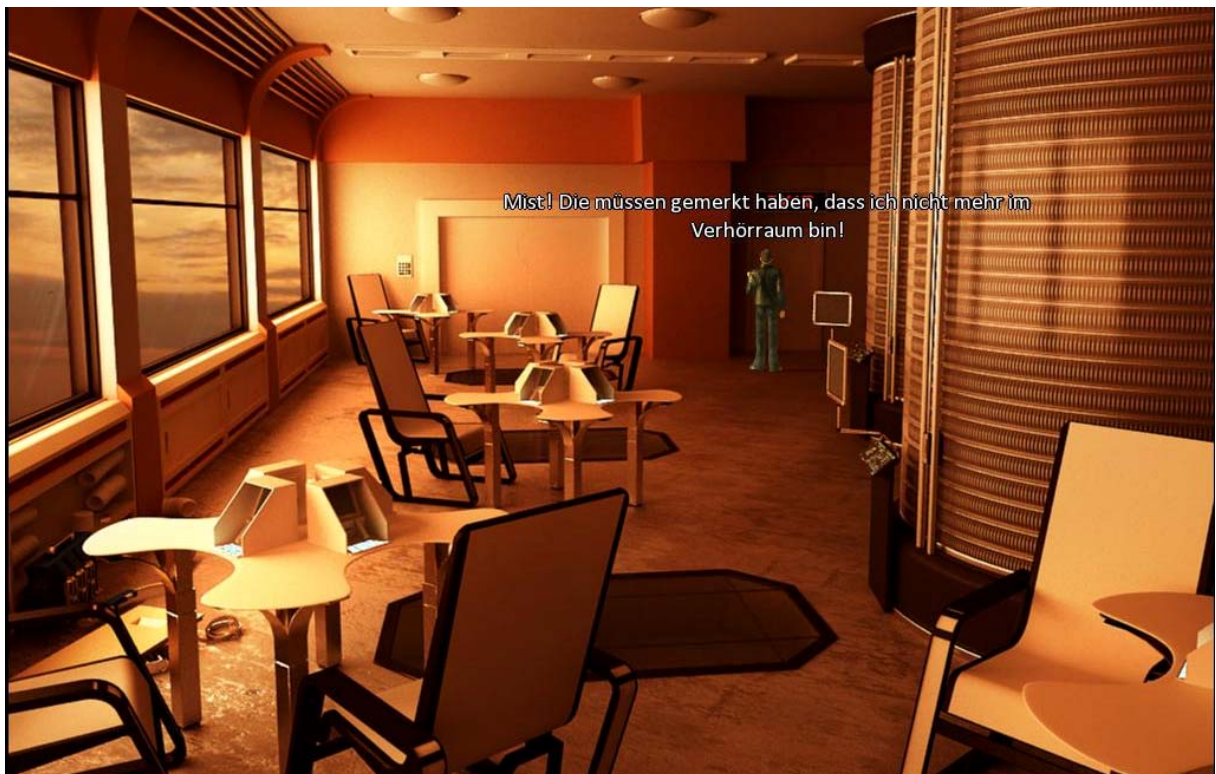


Für unseren Ausflug benutzen wir, da die Aufzüge blockiert sind, die Fluchttreppe.



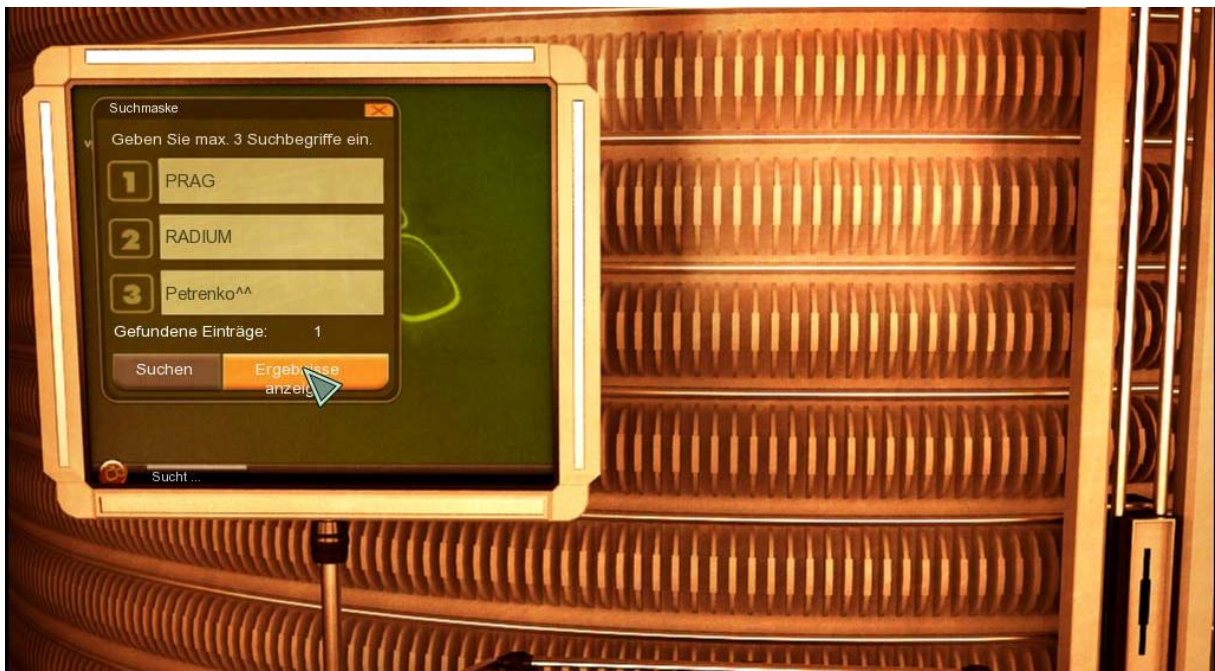
Der Kommandant meinte, ich würde für meine Flucht genau so etwas brauchen. Wenn ich damit vom Dach springe, könnte ich problemlos zur Altstadt fliegen und untertauchen.

Im Lager schnappen wir uns ein **PFS-System.
Mit diesem „Fluggerät“ lässt es sich in großen Höhen arbeiten.
Wir gehen zurück zum Hologramm, fragen den Status des
Archivs ab u. begeben uns, über die Fluchttreppe, dorthin.**



Mist! Die müssen gemerkt haben, dass ich nicht mehr im Verhörraum bin!

**Kaum angekommen, ertönt ein Alarmsignal, anscheinend wurde unser Verschwinden bemerkt u. nun werden wir überall gesucht.
Also ist Eile geboten!**



Wir gehen zum Terminal, wählen die Suchbegriffe PRAG u. RADIUM (werden automatisch eingetragen) u.

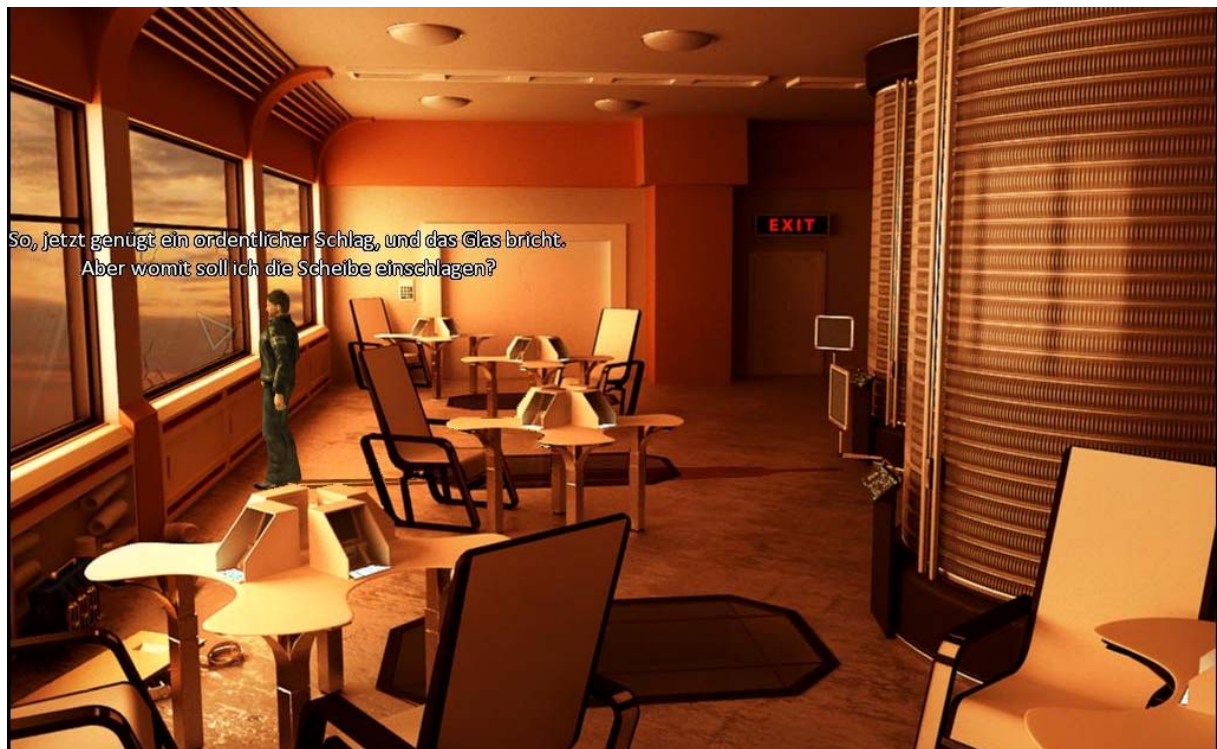
tippen **Petrenko ein.**

Automatisch wird die DVD gesucht, wir können sie in Empfang nehmen u. einen Fluchtweg suchen.

Der Einzige wäre das Fenster, aber dessen Glas ist zu hart, um es einfach zu zerschlagen!



Also suchen wir uns etwas Werkzeug u. finden unten links ein **Schweißgerät.**



Damit bearbeiten wir alle vier Ecken des Fensters, holen uns einen Stuhl u. schlagen damit das Fenster ein.



Das hören die Androiden, betreten das Zimmer u. wollen im letzten Moment unsere Flucht verhindern!



Was nun folgt, lasse ich Euch allein erleben u. Gedanken darüber machen!

Für mich ist hier

ENDE by Locke

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.