



Walkthrough

Undercover

Operation Wintersonne

Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2009-2011 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs	5
Undercover – Operation Wintersonne	7
London	7
Berlin: Kaiser Wilhelm Institut	7
Berlin: Heereswaffenamt	9
Berlin: Straße	10
Haigerloch	11
Produktionsstätte	12
Stalingrad	14
Anhang	15

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote¹, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

¹Dies ist eine Fußnote.

Undercover – Operation Wintersonne

Anmerkungen zum Spiel

Undercover: Operation Wintersonne beinhaltet selbst in der aktuellsten Fassung (Version 1.1) einige Programmfehler. Daher einige Hinweise:

Speichern Sie häufig ab. An einigen kniffligen Stellen können Sie nämlich nicht speichern. Wenn Sie das Spiel dann beenden, müssen Sie am letzten Speicherpunkt starten. Außerdem kann das Spiel von Zeit zu Zeit ohne Vorwarnung abstürzen (siehe nächster Hinweis)

Vermeiden Sie die Benutzung der Leertaste, um Sätze abubrechen. Das Spiel stürzt bei häufiger Nutzung dieser Funktion regelmäßig ab.

London

Nach der Einführungssequenz finden Sie sich im Hinterhof des Geheimdienstes wieder. Durchwühlen Sie die Mülltonne und Sie finden eine Kartoffel. Am Kellerfenster links neben der Mülltonne befindet sich ein lockerer Gitterstab, den Sie ebenfalls einstecken. Die Kartoffel schmieren Sie auf das Kopfsteinpflaster zwischen dem Auto und der Hauswand. Brechen Sie nun den Ast, auf dem vorher die Krähe saß, vom Baum und stecken Sie den Gitterstab an den Ast. Jetzt können Sie sich mit dem verlängerten Ast an dem Fenster zu schaffen machen.

Berlin: Kaiser Wilhelm Institut

Sprechen Sie mit Schmidt und fragen Sie ihn, ob Sie sich ein paar Sachen aus dem Lieferwagen borgen könnten. Schmidt gibt Ihnen die Erlaubnis und zusätzlich noch ein Taschenmesser. Nehmen Sie noch ein paar Steine von der Straße auf und gehen Sie zum Lieferwagen. An der linken Wand im Inneren des Lieferwagens hängt ein Gummischlauch,

den Sie ebenfalls einstecken. Durchwühlen Sie anschließend die Schachtel im Lieferwagen, was Ihnen eine ganze Menge an Gegenständen einbringt.

Stecken Sie zunächst den Gummischlauch in die leere Flasche und füllen Sie die Flasche am Wassertank an der rechten Seite des Lieferwagens mit Wasser. Geben Sie noch Steinsalz und Eisenvitriol in die Flasche, um daraus eine Säure zu mischen. Knoten Sie dann den Gummischlauch an den Haltegriff am Lieferwagen und verschießen Sie einen der Steine mit der so gebauten Zwille.

Schieben Sie Ihr Taschentuch unter der Eingangstür des Instituts hindurch und stecken Sie den Bleistift in das Schlüsselloch. Anschließend gießen Sie die Säure in das Schlüsselloch und die Tür ist geöffnet. Da die Tür aber quietscht, können Sie diese nicht öffnen, ohne eine schlafende Wache zu wecken. Sich vor der Tür lautstark darüber unterhalten können Sie aber – logisch! Aber egal, gehen Sie zurück zum Lieferwagen. Hier nehmen Sie den Gummischlauch wieder von dem Griff und stecken ihn wieder in die Flasche, um diese erneut am Wassertank zu füllen. Zerschneiden Sie jetzt noch die Schmierseife mit dem Taschenmesser und füllen Sie die Seifenflocken in die Flasche. Mit dieser flüssigen Seife können Sie jetzt die Eingangstür schmieren.

Im Foyer des Instituts gehen Sie zunächst nach rechts in die Abstellkammer. Hier stecken Sie dich den Draht und den Pümpel ein. Gehen Sie dann zurück ins Foyer und dort nach links zu den Büros. Gehen Sie im Flur durch die mittlere Tür (die einzige, die Sie im Moment betreten können) in das erste Büro. Am Schreibtisch öffnen Sie auf der linken Seite die obere und die untere Schublade. An der rechten Seite öffnen Sie zuerst die mittlere und dann die obere Schublade². In dieser finden Sie ein Ventilrad für die Heizung. Gehen Sie dann wieder auf den Flur hinaus.

Geben Sie etwas Spiritus auf das Fenster in der Tür vorne rechts. Kratzen Sie dann mit dem Messer den Kitt vom Fenster und nehmen Sie dem Pümpel die Scheibe aus dem Fenster. Nun können Sie den Draht durch das Fenster stecken und so die Tür öffnen. Betreten Sie das zweite Büro und sehen Sie sich die kleine Uhr rechts neben der Tür genauer an. Unten rechts an der Uhr befindet sich ein Schlüssel, den Sie einstecken müssen. Mit dem Schlüssel können Sie jetzt die Schreibtischschublade öffnen. Nehmen Sie den Metallstift aus der Schublade und befestigen Sie diesen an der Pendeluhr links neben der Tür. An der Uhr stellen Sie nun die Uhrzeit 8:55³ ein. Klicken Sie dazu den jeweiligen Zeiger an und ziehen Sie ihn auf die gewünschte Position.

Im nächsten Raum machen Sie sich gleich am Safe zu schaffen. Hier müssen Sie die Kombination 3-1-4-1-5⁴ einstellen. Dazu klicken Sie das Rad mit der linken Maustaste an, halten die Taste gedrückt und drehen dann das Rad nach links zur 3 und lassen die

²Im Geheimraum liegt ein Zettel auf dem Tisch, auf dem diese Positionen vermerkt sind

³Die Uhrzeit ist in dem Buch in der Schublade vermerkt

⁴Weg zur Lösung siehe Anhang (Seite 15)

Maustaste los. Klicken Sie das Rad dann erneut an und drehen Sie das Rad nach rechts zur 1 und so weiter. Wenn Sie einen Fehler bei der Eingabe gemacht haben, ist ein lautes Klicken zu hören. Dann müssen Sie wieder mit der 3 anfangen.

Gehen Sie anschließend kurz in den Flur und gleich wieder in das zweite Büro. Drehen Sie mit dem Ventilrad die Heizung in diesem Zimmer auf und gehen Sie ins erste Büro. Hier drehen Sie ebenfalls die Heizung auf und warten anschließend im Flur, bis die Wache wieder schläft. Jetzt müssen Sie nur noch zum Lieferwagen zurückkehren und dort das versteckte Funkgerät benutzen.

Berlin: Heereswaffenamt

Folgen Sie Peter zur Seite des Gebäudes und betreten Sie nach dem kurzen Gespräch den Seiteneingang. Im Büro nehmen Sie das Telefonkabel vom Schreibtisch und entfernen die Isolierung des Kabels mit dem Taschenmesser. Befestigen Sie das abisolierte Kabel am Türgriff und klemmen Sie das andere Ende (aus dem Inventar) an die Stromsteckdose. Sprechen Sie mit Anne und lassen Sie sie nach Hilfe schreien. Anschließend klemmen Sie das Kabel wieder ab und wundern sich darüber, dass der gute Professor das noch unter Strom stehende Kabel seelenruhig vom Türgriff abklemmt, statt es zuerst aus der Steckdose zu ziehen. Stecken Sie jedenfalls das Kabel wieder ein, bevor Sie das Büro verlassen. Vor dem Büro werfen Sie zunächst einen Blick in den Wandschrank und stecken sich hier die Bodenpolitur ein. Dann gehen Sie nach links in den Korridor.

Speichern Sie das Spiel sicherheitshalber an dieser Stelle ab. Sie können erst wieder speichern, nachdem Sie die folgende Sequenz erfolgreich gemeistert haben.

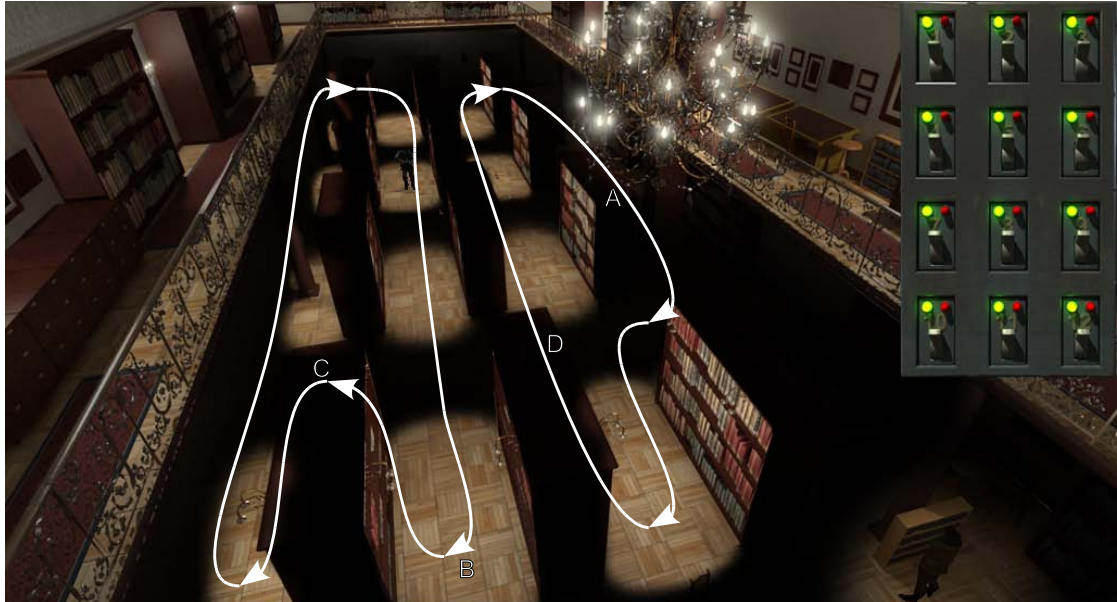


Gehen Sie durch die Tür im Hintergrund und Sie gelangen in das Archiv. Nach einer längeren Unterhaltung mit Anne müssen Sie hier die Lichtschalter so ein- und ausschalten, dass Anne von den zwei Soldaten unbemerkt durch das Archiv schleichen kann. Die Bezeichnungen der Positionen beziehen sich auf Abbildung 1.1.

Schalten Sie zuerst Schalter 12 aus und danach die 9. Warten Sie kurz, bis der Soldat auf der rechten Seite Position A erreicht und schalten Sie dann die 6 aus. Nun warten Sie noch, bis der Soldat auf der linken Seite Position B wieder verlässt. Schalten Sie jetzt die 5 aus und im Anschluss die 2.

Für den Rückweg schalten Sie zunächst Schalter 5 aus. Sobald die linke Wache Position C erreicht, folgt die Nummer 8. Warten Sie dann, bis die rechte Wache Position D nach hinten verlässt und schalten Sie Lampe Nummer 11 und anschließend Nummer 12 aus.

Abbildung 1.1: Patrouillenwege der Wachen



Anschließend gehen Sie selbst die Treppe hinunter zu den Soldaten. Nehmen Sie die deutsche Flagge vom Tisch und tränken Sie die Fahne mit der Bodenpolitur. Mit der getränkten Flagge polieren Sie die dunkle Stelle links zwischen den Regalen. Danach hängen Sie noch das Telefonkabel an die Halteringe am rechten Regal.

Jetzt ist der Weg zum Spezialarchiv frei. Öffnen Sie die versteckte Klappe rechts neben der Tür und stellen Sie an dem Mechanismus von oben nach unten die Kombination 4-9-3⁵ ein. Betreten Sie den Raum und klappen Sie das mittlere Bild an der Wand hinten zur Seite. Nehmen Sie sich die Schlüssel aus dem Geheimfach und speichern Sie zur Sicherheit ab, denn es folgt gleich eine sehr lange Zwischensequenz. Benutzen Sie die Schlüssel, um die Schließfächer zu öffnen. Die gesuchten Informationen sind unter U wie Uranbombe abgelegt. Der passende Schlüssel müsste der achte von oben in der linken Spalte sein.



Berlin: Straße



Speichern Sie das Spiel sicherheitshalber ab. Dann schneiden Sie sich mit dem Messer eine Ecke des Plakats ab und gehen anschließend nach links in die Sackgasse. Am Ende der

⁵Die rechte Wache hat ein Notizbuch, in dem die Kombination vermerkt ist

Gasse befindet sich eine Decke, die nur darauf wartet, von Ihnen eingesteckt zu werden. Ziehen Sie außerdem noch das Taschentuch durch die Ölpfütze vorne im Bild. Gehen Sie dann zur Straße zurück und laufen Sie an dem Betrunkenen vorbei zur nächsten Straße.

Hier nähern Sie sich den Eimern mit dem Kasten und versuchen, das Schloss an der Sirenenkurbel zu öffnen. Danach gehen Sie zurück zur Straße mit dem Betrunkenen und sprechen mit dem guten Mann. Reden Sie mit ihm über die Sirene und fragen Sie ihn, warum die Kurbel versperrt ist und warum er nicht bei der Sirene ist. Anschließend gehen Sie wieder zur Sirene zurück. Öffnen Sie das Schloss mit dem gerade erhaltenen Schlüssel und ölen Sie die Sirenenkurbel mit dem Taschentuch ein. Füllen Sie jetzt noch die leere Flasche (wie hat die eigentlich den Sturz aus dem Fenster überlebt?) mit Wasser aus dem linken Kübel und gießen Sie zusätzlich noch Spiritus in die Flasche. Verschönern Sie die Plakatecke mit dem Bleistift und tauchen Sie das Papier anschließend in den Wasserkübel. Jetzt können Sie die Plakatecke auf die Flasche kleben. Vergessen Sie nicht, die Kurbel zu drehen und gehen Sie noch einmal zurück zum Betrunkenen. Ihm geben Sie die Schnapsflasche und gehen anschließend nach rechts an der Kurbel vorbei und über die Kreuzung. Hier werfen Sie die Decke über den Stacheldraht und klettern dann über den Zaun.

Haigerloch

Auf dem Bahnsteig stecken Sie die kleine Schüssel unten links an der Hausecke ein und gehen dann zum Ausgang. Hier lehnt rechts am Haus eine Handaxt, die Sie mitnehmen müssen. Gehen Sie dann zum Springbrunnen und reden Sie mit dem Priester. Fragen Sie ihn, warum er so in Gedanken ist und gehen Sie dann zurück, um mit dem Händler in seiner Bude zu plaudern. Fragen Sie ihn nach dem Priester und gehen Sie nun wieder zum Springbrunnen und ort die kleine Treppe hinauf zum Wirtshaus. Hinten links im Bild befindet sich ein Getreidesack, den Sie mit dem Taschenmesser aufschlitzen. Füllen Sie etwas Getreide in die Schüssel und öffnen Sie außerdem noch das Küchenfenster des Wirtshauses mit dem Taschenmesser.

Betreten Sie nun das Wirtshaus und stecken Sie den Rosenkranz ein, der rechts auf dem Boden liegt. Reden Sie noch mit der Kellnerin über den Händler und fragen Sie auch, warum das Wirtshaus so leer ist. Verlassen Sie das Wirtshaus wieder und gehen Sie zum Priester. Sprechen Sie ihn mehrfach auf den Rosenkranz an, bis er Ihnen eine Belohnung dafür gibt. Gehen Sie weiter zum Händler und fragen Sie ihn, was er sonst noch zu bieten hat. Kaufen Sie ein Paar Nylonstrümpfe und geben Sie diese der Kellnerin im Wirtshaus. Stecken Sie anschließend die Schnapsflasche ein und verlassen Sie das Wirtshaus wieder.

Gehen Sie nun vom Springbrunnen aus nach rechts und folgen Sie der kleinen Seitenstraße. Hier finden Sie links einen Misthaufen und eine Ratte davor. Kippen Sie den Schnaps in die Schüssel mit dem Getreide und stellen Sie die Schüssel auf den Misthaufen. Stecken Sie nun die Ratte ein und gehen Sie vor das Wirtshaus. Hier lassen Sie die Ratte durch das Küchenfenster klettern und betreten dann das Wirtshaus. Jetzt können Sie in den Keller gehen.

Hier finden Sie vier Drehräder an der Wand. Hier müssen Sie die Räder so drehen, dass sich von oben nach unten jeweils Bär, Hase, Hase und Wolf⁶ auf der linken Seite des Rades befinden. Drehen Sie dazu die beiden unteren Räder je dreimal. Haben Sie bereits die ursprüngliche Stellung der Räder verändert, so finden Sie im Anhang ab Seite 15 ausführliche Hilfe.

Gehen Sie dann durch die Geheimtür und weiter zur Schleusentür. Mit der Handaxt entfernen Sie die Blockade an der halbgeschlossenen Schleusentür und können nun die Produktionsstätte betreten.

Produktionsstätte

Sie müssen in diesem Abschnitt insgesamt acht Zahnräder finden: ein großes, drei mittlere und vier kleine. Im ersten Raum finden Sie neben Anne gleich noch ein großes Zahnrad auf dem Tisch links, das Sie natürlich einstecken. Verlassen Sie den Raum anschließend durch die kaputte Schleuse hinten rechts. In der Kiste vor den Tanks auf der linken Seite finden Sie zwei Zahnräder und ein weiteres befindet sich auf dem Steg vorne rechts. Nachdem Sie die Zahnräder eingesammelt haben, gehen Sie durch die Schleuse auf der linken Seite. Im Gang sammeln Sie noch ein Zahnrad ein und gehen anschließend durch die hintere Schleuse in den nächsten Raum.

Merken Sie sich diesen Raum, Sie werden später hierher zurückkehren. Hier finden Sie ein weiteres Zahnrad auf dem Tisch vorne. Nehmen Sie noch das Kabel vom hinteren Tisch und den Bunsenbrenner aus dem Regal links. Kehren Sie nun durch den Gang zu Anne zurück. Hier durchtrennen Sie die Kette an der oberen Gasflasche hinten rechts neben der geschlossenen Schleusentür mit dem Bunsenbrenner. Schlagen Sie das Ventil der Gasflasche mit der Handaxt ab und gehen Sie anschließend durch die Schleusentür.

Rechts im Bild liegen weitere Zahnräder auf einer Kiste, die auch eingesteckt werden. Sie sollten jetzt alle acht Zahnräder eingesammelt haben. Gehen Sie nach links zur nächsten Schleuse. Machen Sie sich an dem Mechanismus links neben der Tür zu schaffen. Wenn Ihnen noch ein Zahnrad fehlt, erkennen Sie dies an einem schwarzen Umriss. Platzieren

⁶Der Händler verrät Ihnen die Kombination, wenn sie ihm die Zigaretten aus dem Wirtshaus bringen

Sie nun alle Zahnräder wie in Abbildung 1.2 gezeigt und drehen Sie anschließend die Kurbel.

Abbildung 1.2: Anordnung der Zahnräder



Gehen Sie nun durch die Schleuse in den nächsten Raum. Zwischen den zwei Leichen auf der linken Seite liegt ein kleiner Schlüssel auf dem Boden. Stecken Sie den Schlüssel ein und gehen Sie den Weg zurück zu dem Raum, in dem Sie vorhin den Bunsenbrenner und das Kabel gefunden haben. Hier schließen Sie den Schrank hinten rechts mit dem Schlüssel auf und nehmen die Plastischachtel aus dem obersten Fach des Schranks an sich. In dieser Schachtel finden Sie eine Sicherung.

Gehen Sie nun zurück in den ersten dunklen Raum. Hier setzen Sie die Sicherung in den Sicherungskasten rechts im Bild ein. Nun entdecken Sie hinten links im Raum eine Geheimtür, die Sie auch sofort öffnen. Gehen Sie durch die Geheimtür und reden Sie dort mit Peter. Gehen Sie nach dem Gespräch wieder durch den vorderen Ausgang. Nun liegt eine Tasche mit Goldbarren in der Mitte des Raumes. Sie können sich hier einen der Goldbarren einstecken, müssen dies aber nicht unbedingt tun.

Gehen Sie nach rechts und dort durch die Schleuse. Anne hat in dem Raum mit den Leichen die hintere Schleuse geöffnet, also gehen Sie dort hindurch. Nach der Unterhaltung mit Anne nehmen Sie sich den Schraubenzieher vom Tisch und setzen das Kabel in den Generator ein. Anschließend benutzen Sie die Sendeeinheit.

Gehen Sie jetzt zurück zum Geheimgang und gehen Sie durch den Gang nach drau-

ßen. Hier beenden Sie den Streit zwischen Peter und Anne, indem Sie Peter mit der Pistole erschießen. Folgen Sie nun dem Pfad zum Flugplatz und betreten Sie den Hangar.

Hier lösen Sie den Treibstoffschlauch mit dem Schraubenzieher und setzen die Plastikschachtel in das Sieb am Ende des Schlauchs ein. Anschließend schrauben Sie den Schlauch wieder mit dem Schraubenzieher fest.

Stalingrad

Nach der Landung müssen Sie zunächst mal das brennende Triebwerk löschen, bevor es explodiert. Stecken Sie dazu den deutschen Stahlhelm vorne rechts im Bild ein. Schneiden Sie dann die Sandsäcke mit dem Taschenmesser auf und füllen Sie den Helm mit Sand. Kippen Sie schließlich den Sand auf das Feuer, um es zu löschen. Anschließend füllen Sie den Helm mit Schnee und schmelzen den Schnee über der gelöschten Lache. Folgen Sie dann dem Weg nach hinten in die Gasse. Hier gießen Sie das erwärmte Wasser auf den MG-Lauf und stecken diesen ein.

Folgen Sie dem Weg zur Straße. Hier lauert ein Scharfschütze, den Sie überlisten müssen. Stecken Sie dazu den deutschen Stahlhelm auf den MG-Lauf und halten Sie den Helm am MG-Lauf in die Gasse. Um den nächsten Soldaten loszuwerden, stecken Sie einen Ziegelstein ein und werfen diesen auf die zerschossene Mauer über dem Soldaten. Falls Sie in der Produktionsstätte in Haigerloch einen Goldbarren eingesteckt haben, finden Sie an dieser Stelle keinen Ziegelstein und müssen stattdessen mit dem Goldbarren werfen.

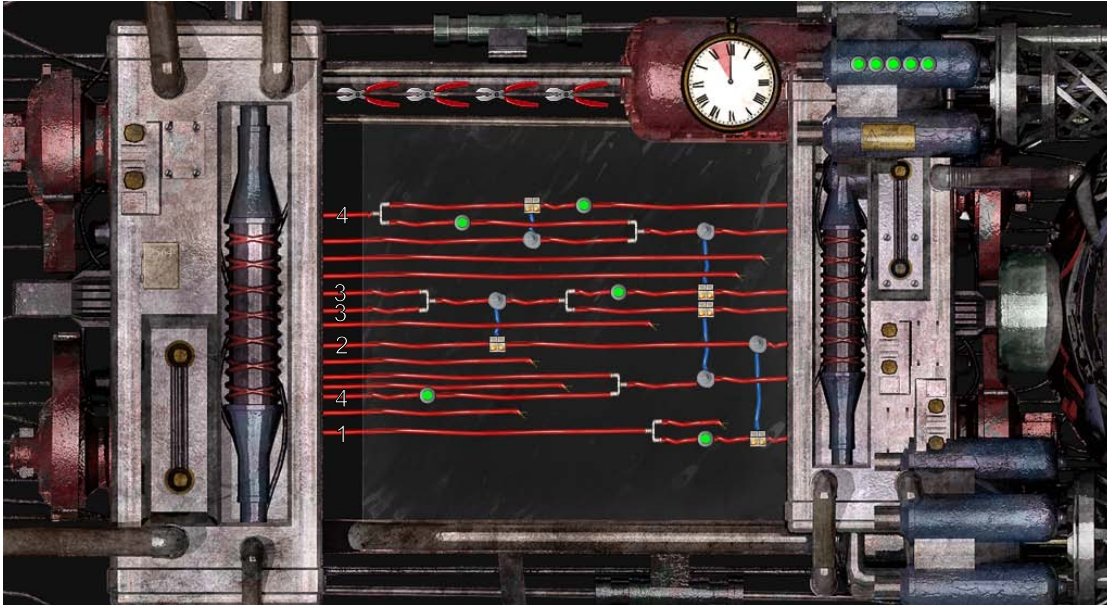
Betreten Sie nun das Fabriksgebäude [sic!]. Hier finden Sie auf der rechten Seite zwei Holzbalken, die Sie beide einstecken. Mit einem der Holzbalken stützen Sie den Schutt weiter hinten ab und können dann weiter in die Halle gehen. Hier finden Sie einen weiteren Holzbalken, den Sie ebenfalls einstecken. Legen Sie nun nacheinander beide Balken auf den zerstörten Treppenabsatz und steigen Sie dann die Treppe hinauf.



Achtung, Sie haben hier die letzte Gelegenheit, den Spielstand zu speichern! Betreten Sie schließlich die Tür auf der rechten Seite.

Jetzt müssen Sie nur noch die Bombe entschärfen. Lassen Sie sich dabei von der roten Markierung auf der Uhr nicht in die Irre führen – Sie haben nur 60 Sekunden Zeit, bis die Bombe explodiert. Schneiden Sie einfach die in Abbildung 1.3 markierten Kabel der Reihe nach durch. Sie können sich bei den Nummern 3 und 4 selbst aussuchen, welches der markierten Kabel Sie durchtrennen möchten. Zerschneiden Sie aber jeweils nur eines der Kabel!

Abbildung 1.3: Entschärfen einer Uranbombe



Anhang

Safekombination im Kaiser Wilhelm Institut

Stecken Sie sich in der Abstellkammer neben dem Draht und dem Pümpel noch das Klebeband ein. Durchsuchen Sie im ersten Büro den Mülleimer, um ein paar Papierschnipsel zu finden. In der Schublade im zweiten Büro finden Sie weitere Papierschnipsel, die Sie dann zusammensetzen können. Auf dem Zettel können Sie schließlich lesen, dass als Kombination die Zahl Pi ($\pi \approx 3,14159\dots$) verwendet werden soll.

Drehscheiben im Weinkeller

In den Tabellen 1.1 und 1.2 finden Sie zu jeder möglichen Stellung der vier Räder die Anzahl der benötigten Drehungen pro Rad, um die richtige Kombination einzugeben. Dabei gibt die Kombination die momentan ausgewählten Symbole von oben nach unten an. Dies sind immer die Symbole auf der *linken Seite* der Räder. Die Drehungen geben an, wie oft Sie auf die einzelnen Räder (von oben nach unten) klicken müssen. Die Tabelle wurde maschinell so aufgestellt, dass Sie das oberste Rad nie drehen müssen. Dadurch sind die Lösungen nicht immer optimal.

Tabelle 1.1: Benötigte Drehungen, Teil I

Kombination				Drehungen			
Hirsch	Hirsch	Hirsch	Hase	0	0	3	3
Hirsch	Hirsch	Bär	Bär	0	3	3	0
Hirsch	Hirsch	Wolf	Hase	0	2	3	1
Hirsch	Hirsch	Hase	Bär	0	1	3	2
Hirsch	Bär	Hirsch	Hirsch	0	0	3	2
Hirsch	Bär	Bär	Wolf	0	3	3	3
Hirsch	Bär	Wolf	Hirsch	0	2	3	0
Hirsch	Bär	Hase	Wolf	0	1	3	1
Hirsch	Wolf	Hirsch	Bär	0	0	3	1
Hirsch	Wolf	Bär	Hase	0	3	3	2
Hirsch	Wolf	Wolf	Bär	0	2	3	3
Hirsch	Wolf	Hase	Hase	0	1	3	0
Hirsch	Hase	Hirsch	Wolf	0	0	3	0
Hirsch	Hase	Bär	Hirsch	0	3	3	1
Hirsch	Hase	Wolf	Wolf	0	2	3	2
Hirsch	Hase	Hase	Hirsch	0	1	3	3
Bär	Hirsch	Hirsch	Bär	0	3	0	0
Bär	Hirsch	Bär	Hase	0	2	0	1
Bär	Hirsch	Wolf	Bär	0	1	0	2
Bär	Hirsch	Hase	Hase	0	0	0	3
Bär	Bär	Hirsch	Wolf	0	3	0	3
Bär	Bär	Bär	Hirsch	0	2	0	0
Bär	Bär	Wolf	Wolf	0	1	0	1
Bär	Bär	Hase	Hirsch	0	0	0	2
Bär	Wolf	Hirsch	Hase	0	3	0	2
Bär	Wolf	Bär	Bär	0	2	0	3
Bär	Wolf	Wolf	Hase	0	1	0	0
Bär	Wolf	Hase	Bär	0	0	0	1
Bär	Hase	Hirsch	Hirsch	0	3	0	1
Bär	Hase	Bär	Wolf	0	2	0	2
Bär	Hase	Wolf	Hirsch	0	1	0	3
Bär	Hase	Hase	Wolf	0	0	0	0

Tabelle 1.2: Benötigte Drehungen, Teil II

Kombination				Drehungen			
Wolf	Hirsch	Hirsch	Hase	0	2	1	1
Wolf	Hirsch	Bär	Bär	0	1	1	2
Wolf	Hirsch	Wolf	Hase	0	0	1	3
Wolf	Hirsch	Hase	Bär	0	3	1	0
Wolf	Bär	Hirsch	Hirsch	0	2	1	0
Wolf	Bär	Bär	Wolf	0	1	1	1
Wolf	Bär	Wolf	Hirsch	0	0	1	2
Wolf	Bär	Hase	Wolf	0	3	1	3
Wolf	Wolf	Hirsch	Bär	0	2	1	3
Wolf	Wolf	Bär	Hase	0	1	1	0
Wolf	Wolf	Wolf	Bär	0	0	1	1
Wolf	Wolf	Hase	Hase	0	3	1	2
Wolf	Hase	Hirsch	Wolf	0	2	1	2
Wolf	Hase	Bär	Hirsch	0	1	1	3
Wolf	Hase	Wolf	Wolf	0	0	1	0
Wolf	Hase	Hase	Hirsch	0	3	1	1
Hase	Hirsch	Hirsch	Bär	0	1	2	2
Hase	Hirsch	Bär	Hase	0	0	2	3
Hase	Hirsch	Wolf	Bär	0	3	2	0
Hase	Hirsch	Hase	Hase	0	2	2	1
Hase	Bär	Hirsch	Wolf	0	1	2	1
Hase	Bär	Bär	Hirsch	0	0	2	2
Hase	Bär	Wolf	Wolf	0	3	2	3
Hase	Bär	Hase	Hirsch	0	2	2	0
Hase	Wolf	Hirsch	Hase	0	1	2	0
Hase	Wolf	Bär	Bär	0	0	2	1
Hase	Wolf	Wolf	Hase	0	3	2	2
Hase	Wolf	Hase	Bär	0	2	2	3
Hase	Hase	Hirsch	Hirsch	0	1	2	3
Hase	Hase	Bär	Wolf	0	0	2	0
Hase	Hase	Wolf	Hirsch	0	3	2	1
Hase	Hase	Hase	Wolf	0	2	2	2