

Lösungshilfe **by Locke**



Nach unserer Ankunft in **ARBATOV** fragen wir die alte Dame nach dem Weg zum Exekutivkomitee.
Sie weißt uns den Weg u. wir gehen los.



Der Vater macht es wirklich aus ... Ich bin der Sohn Leutnant Schmidts. Erinnerst Du Dich an ihn?

Wir betreten das Exekutivkomitee u. sprechen mit dem Genossen über unseren Vater.

Der Genosse fragt uns was wir wollen u. wir antworten:

Reise gerade durch die Stadt.

Der Genosse fragt u. wir etwas brauchen u. wir antworten:

Würdest Du dem Sohn des armen Soldaten Schmidt helfen?

Er fragt uns wie viel Geld wir wollen u. wir antworten: **25 Rubel.**

Der Genosse fragt nach dem Namen unseres Vaters u. wir antworten:

Peter.

Der Genosse fragt auf welchem Schlachtschiff er die Meuterei angezettelt hat u. wir antworten: **Ochakov.**
Der Genosse fragt wo unser Vater das erste Mal unter Arrest gestellt wurde u. wir antworten: **Bei einer Massenversammlung.**
Der Genosse fragt wie unser Vater starb u. wir antworten: **Gehängt.**
Der Genosse fragt wie alt unser Vater da war u. wir antworten: **39.**
Der Genosse fragt in welchem Jahre fand die Meuterei statt u. wir antworten: **1905.**



Unsere Antworten haben den Genossen zufrieden gestellt u. wir erhalten **25 Rubel.**

Nun geht die Tür auf u. unser angeblicher Bruder erscheint.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Nun müssen wir folgendermaßen antworten:

Ah....ja Kolja.

Hm.... ja.

Warum, sollte ich?

Nach diesem Gespräch wird die Unterhaltung auf der Straße weitergeführt!



Usw. usw.! ! !

Nach dieser ellenlangen Unterhaltung gehen wir nach links zum Automarkt!



Wir überreden den Adam zu einer Autofahrt, müssen aber vorher die Aufschrift des Autos übermalen.

Da die **Farbe** eingetrocknet ist müssen wir uns auf die Suche nach einem Lösungsmittel machen u. gehen zum Haus des Exekutivkomitees.



Leider kann uns Genosse Pinselquäler nur etwas von seinem Lösungsmittel abgeben, wenn wir ihm einen Behälter bringen.
Wir gehen zum genossenschaftlichen Garten.



Hier bestellen ein Bier um den leeren Krug für das Lösungsmittel benutzen zu können.

Aber vor 16 Uhr gibt es nichts!

Aber vielleicht kommen wir doch an ein Gefäß!

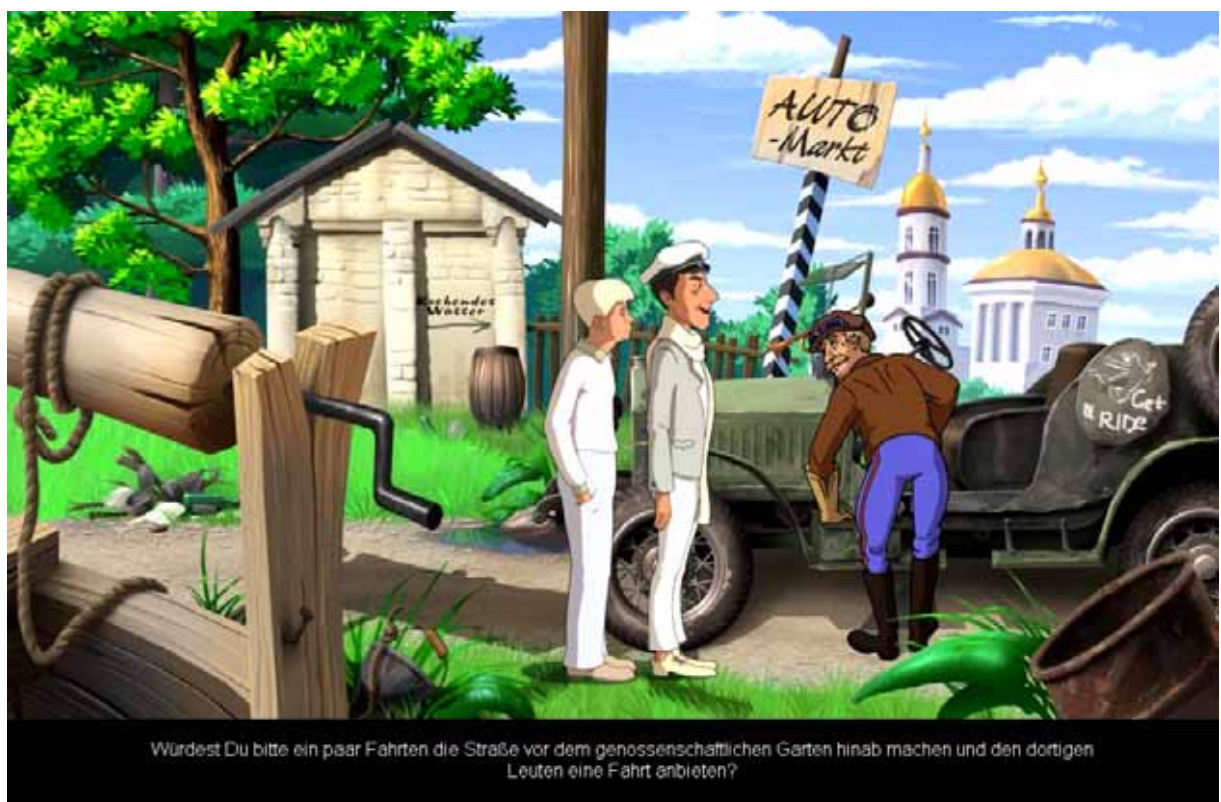
Wir gehen zurück zum Haus des Exekutivkomitees u. dort zum Mülleimer.



Ich denke, ich könnte einiges Nützliches darin finden.

Wir untersuchen ihn u. finden (**Rechtsklick**) eine **Fliege** u. ein **Stck. trockenes Brot**.

Jetzt gehen zum Automarkt u. überreden Adam eine Werbungstour zu starten.



Es ist gern bereit uns zu helfen u. wir gehen zum genossenschaftlichen Garten zurück.



Als Adam vorbeifährt, stellen wir uns neben die Büsche u. werfen dem rechten Professor die Fliege ins Glas.
Das scheint ihm aber nichts auszumachen, denn er fischt sie heraus u. wirft sie weg.
Wir reden nochmals mit dem Wirt.



Nichts schlimmes, richtig? Aber er hat so einen Aufruhr gemacht! Nur wegen einer Unterlegscheibel

Dieser erzählt uns dass der Professor nichts gegen Fliegen aber gegen Metallgegenstände in seinem Getränk hat!

Dem Professor kann geholfen werden, denken wir u. gehen zum Automarkt zurück.



Kiste Werkzeug

Aus der Werkzeugkiste (**Rechtsklick**) nehmen wir eine **Mutter** mit, überreden Adam zu einer weiteren Fahrt u. gehen erneut zum genossenschaftlichen Garten.



Als Adam vorbeifährt werfen wir die Mutter ins Glas.
Der Professor merkt es natürlich, beschwert sich u. der Wirt verlässt
die Theke.



Dieses nutzen wir aus, gehen zum Wecker (**Rechtsklick**) u. stellen ihn
auf kurz nach 17 Uhr.

Nun erhalten wir auch unseren wohlverdienten **Krug Bier**,
statten dem Pinselquäler einen erneuten Besuch ab u. kredenzen ihm
den Bierkrug.



Er ist voll mit Bier und ich brauch einen leeren Behälter.

Dieser verzichtet darauf u. möchte einen leeren Behälter.
Wenn das so ist, dann trinken wir das Bier halt selbst aus
(Im Inventar, Rechtsklick auf den Bierkrug).

Diesmal ist er zufrieden u. wir stellen den Bierkrug auf den Karren.



Bender hatte kaum den Krug auf den Karren gestellt, da hörten sie plötzlich einige laute Geräusche. Bender und Balaganov drehten sich gerade noch rechtzeitig herum, um einer sonderbaren Szene zu folgen. Ein Mann rannte an ihnen vorbei, mit einer Gans unter dem Arm.

Mit der anderen Hand hielt er einen Strohhut. Eine kreischende Menge rannte hinter dem alten Mann her, warf Steine und Dreck nach ihm.



Nach einer kurzen Erzählung ist der Pinselquäler verschwunden, wir stehen allein da, klauen das herrenlose **Lösungsmittel** u. gehen zu Adam.

Hier kombinieren wir das Lösungsmittel mit der Farbe.



Jetzt brauchen wir ein Plakat, das unseren Status als führenden Wagen in der Rallye bestätigt.

Jetzt benötigen wir noch ein **Plakat** welches uns als führendes Fahrzeug in der Rallye bestätigt.
Wir gehen zum Haus des Exekutivkomitees u. fischen uns das alte **Plakat** aus dem Mülleimer.



Dieses reinigen wir, im Inventar, mit Hilfe des Lösungsmittels, gehen zu Adam zurück u. kombinieren das Plakat mit dem Auto.

Sobald alle Vorbereitungen beendet waren, rollte der Wagen langsam auf die Straße und durchfuhr das letzte Mal Arbatov. In den Augen des alten Kozlevitch glänzte Hoffnung. Balaganov saß neben ihm.

Er polierte alle Messing-Bauteile mit einem Tuch wie ein wirklicher Ingenieur. Der Kommandant lag halb auf dem Rücksitz und bewunderte seine neuen Untergebenen.

- Adam, wie heißt Dein Wagen?

" - "Lauren-Dietrich" ."



Es folgt eine weitere längere Erzählung an deren Ende wir am Startplatz landen.



Also gut, hier ist, was wir brauchen: einen Wagenheber, einen Ersatzreifen, eine Pumpe und Treibstoff.

Wir erhalten einen **leeren Kanister**, benötigen aber noch einen **Wagenheber, Ersatzreifen, Pumpe u. Treibstoff.**



Aber ich kann immer noch nicht weg - was, wenn jemand kommt, um nach mir zu sehen, und ich bin nicht da?
Wenn Ihr mir die Zange bringen könntet, würde ich die Scheune öffnen und Ihr würdet bekommen, was Ihr wollt.

Diese Teile würden wir auch bekommen aber leider ist das Türschloss defekt u. es ist keine **Zange** da um es zu öffnen.

Nun gehen wir rechts aus dem Bild.



Hier erhalten wir unsere Verpflegung in Form eines kleinen **Stückchens Käse**, gehen zurück u. oben aus dem Bild.



Das Einzige was wir hier bekommen, ist ein **Trichter**.
Das Treibstofffass kann wieder nur mit einer **Zange** geöffnet werden!
An den Schlauch kommen wir nicht heran, denn die Krähen würden
uns zerfleischen.
Wir gehen zurück u. [links aus dem Bild](#).



Wir sehen die Zange oben in der Scheune liegen u. nehmen, links die
Leiter um sie zu holen.
Leider klappt unser Vorhaben nicht aber wir haben wenigstens einen
Wagenheber gefunden.



Ich werde wohl eine andere Möglichkeit finden müssen, an die Zange zu kommen... Aber ich hab' dennoch den Wagenheber gefunden.

Wir suchen rechts u. wieder fällt der halbe Schuppen zusammen.



Ich werde wohl eine andere Möglichkeit finden müssen, an die Zange zu kommen... Aber ich hab' eine Pumpe und eine interessante Kiste gefunden.

So kommen wir an eine **Pumpe**, einen **Reifen** u. eine viel versprechende **Kiste**.



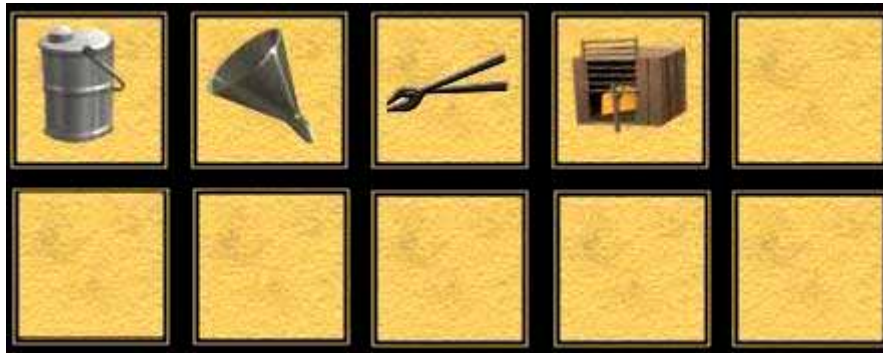
Nun kurbeln wir mit dem Wagenheber das Brett nach oben u. lassen den Reifen herunter rollen.



Und wieder fällt ein Teil der Scheune zusammen u. wir können die **Zange**, den **Reifen**, den **Wagenheber** u. einen **Stab** mitnehmen.



Wir gehen zurück u. geben Adam den Wagenheber, den Reifen u. die Pumpe.



Nun bauen wir aus der Kiste u. dem Stab eine Rattenfalle, bestücken sie mit dem Käsestück u. gehen zum „Tanklager“.



Hier stellen wir die Rattenfalle auf u. sind bald im Besitz einer dicken, **fetten Ratte.**

Nun gehen wir zurück zum „Verpflegungslager“ u. verscheuchen, mit Hilfe der Rattenfalle, die alten Damen!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>





Die Ratten kommen aus ihrem Unterschlupf, fallen über den Käse her u. vertreiben die Krähen.

Nun können wir ungestört den **Schlauch** nehmen u. in den leeren Kanister stecken.



Mit Hilfe der Zange öffnen wir ein Fass, füllen den Kanister, gehen zurück zu Adam u. klicken ihn an.

Der Kommandant, der Fahrer, der Ingenieur und der Diener fühlten sich großartig. Sie waren der Rallye schon mehr als einen Tag voraus und wurden allerorts mit Musik und Ansprachen empfangen.

Kinder trommelten. Erwachsene boten ihnen Mahlzeiten und Ersatzteile für den Wagen an. Es gab sogar Brot und Salz auf einem Eichenbrett mit einem Tuch.

Jetzt lag es im Wagen zwischen Panikovskys Füßen. Er zwickte heimlich kleine Stücke davon ab, hatte so letztendlich ein kleines Mauseloch hinein gegraben. Ostap warf alles weg, als er es gesehen hatte.



Nach einem weiteren, ellenlangen Reisebericht



Wir betreten das Blockhaus u. reden mit dem, gerade aufgewachten, alten Herren.



Ah! Soll's der Teufel holen! Derselbe Traum und das Sowjet-Regime! Ah!

Er stellt sich als Genosse **KHVOROBIEW** vor u. erzählt uns von seinen Albträumen.



Oh, komm' schon! Ich bin nur Anarchist, der an keine Macht glaubt.

Wir erzählen ihm dass wir Anarchist wären u. dürfen nun unser Gefährt in seiner „Garage“ reparieren.
Nun nehmen wir, das im Kamin hängende **Blatt Papier**, lesen es u. gehen vor die Tür.

Um einigen, 60%-igen Mondschein zuzubereiten, benötigt man Malz, Zucker (1.5-2-fache Menge des Malzes), Wasser (40-50% der Menge an Weizen). Und für den speziellen Geschmack füge spezielle Blätter hinzu...



Hier pflücken wir ein **Pflanzenblatt** u. gehen in die Garage.





Nun werden wir versuchen, mit Hilfe des Rezeptes einen 60%-igen Mondschein herzustellen.

Wir legen das Pflanzenblatt in den linken Behälter.

Nun wählen wir 10 % Malz, 13% Hefe, 20% Zucker 50% Wasser u. müssen uns noch 2 kg. Weizen besorgen!

Wir verlassen die Garage u. [gehen unten aus dem Bild.](#)





Hier hat ein feiner Herr, auf der Suche nach einem perfekten „Mondschein-Rezept“, einen Plattfuß erlitten.

Wir reden mit ihm u. er ist bereit uns 200 Rubel zu geben. Allerdings möchte er vorher die Anlage sehen u. ihr Produkt kosten. Nun gehen wir ein Bild zurück u. suchen den Marktplatz.



Diesen klicken wir an u. finden uns dort wieder.

Das hätte man etwas intelligenter lösen können!



Ah, ich verstehe... Ja, ein wenig schäme ich mich schon. Es ist bestimmt eine blöde Situation. Aber was für eine Wahl haben wir denn? Ich werde nicht zum Komitee rennen und um ein bisschen Farbe betteln. Sie werden uns davon geben. Aber wir werden einen ganzen Tag verlieren.

Nun machen wir uns auf den Weg um Weizen u. Farbe zu besorgen.



"Lila? Nein, lila Wagen sind für Bullen? Ich denke, wir werden "Wildes Biest" gelb anmalen müssen! Schön und durchschlagend."

Wir einigen uns auf gelbe Farbe, werden an eine Künstlergruppe verwiesen, verlassen den Laden u. gehen über den Marktplatz.



Er arbeitet draußen, in seinem Garten. Geh vom Springbrunnen aus geradeaus, dann links. Sein Haus ist neben dem Taubenschlag.

Wir unterhalten uns mit den Künstlern u. schlagen den angegebenen Weg ein.





Würdest Du uns ein bisschen Hafer borgen?

Nun reden wir mit dem Künstler, aber leider ist er nicht gewillt uns etwas Hafer zu geben u. wir gehen zum Taubenschlag.



Eine Unterhaltung mit dem Wächter fällt ziemlich unerfreulich aus u. wir gehen zum Künstler zurück.

Dieser hat Probleme mit den vielen Spatzen die ihm seinen Hafer wegfressen.



Naja, es ist gut, dass sie in ihrem Taubenschlag sind. Andernfalls wäre für das Portrait nichts übrig.



Naja, kannst Du katzenähnliche Töne von Dir geben, um eine Katze anzulocken?

**Vielleicht können wir die Katze erwischen u. damit des Künstlers
Spatzenproblem beheben!
Da sie Angst vor Menschen hat versuchen wir sie anzulocken u. so zu
fangen!**



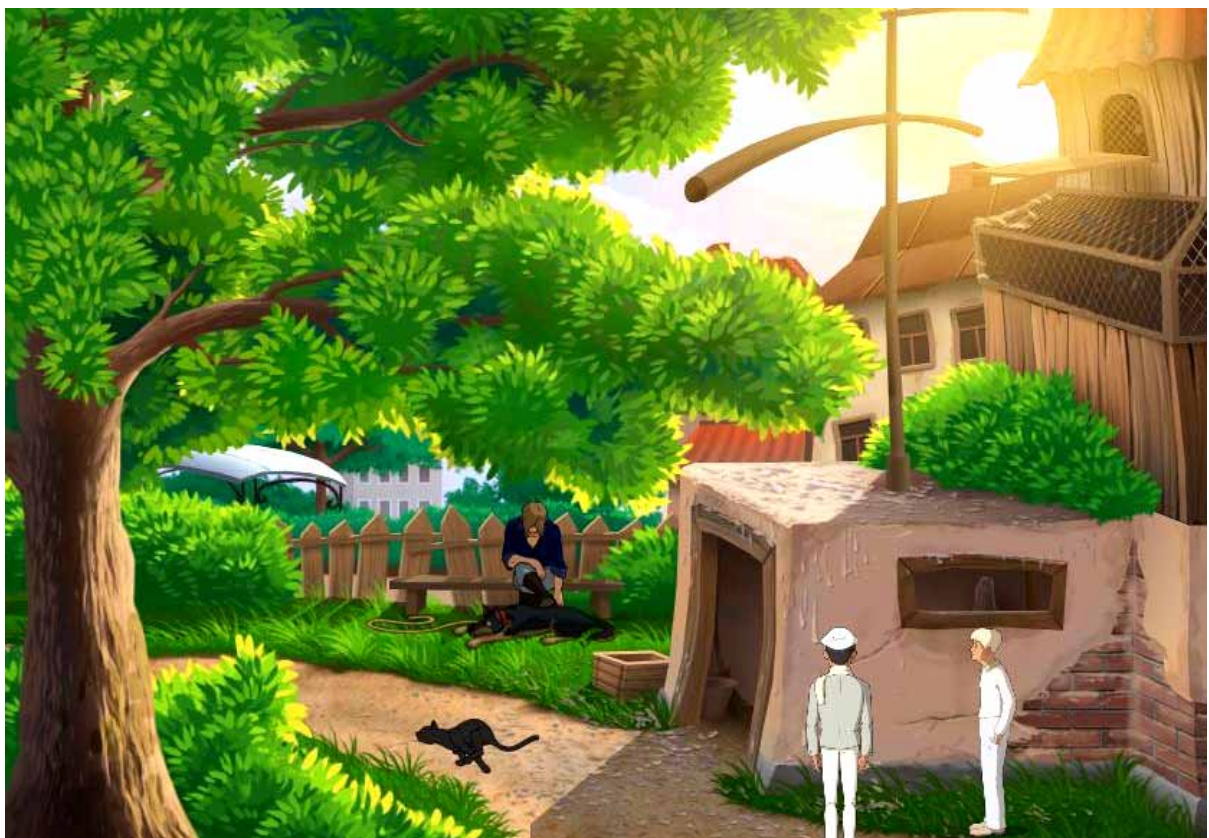
Na, dann lass es uns versuchen. Stell Dich dahin, damit die Katze Dich nicht sehen kann. Ich werde mich verstecken und sie fangen, wenn sie rauskommt.



Wir sprechen die Sache ab u. es gelingt uns die **Katze** zu fangen.
Jetzt transportieren wir sie zu ihrem Einsatzort.



Hier binden wir den Wachhund los u. u. stellen uns hinter die Ecke des Taubenhauses.



Hier lassen wir die Katze frei (auf den Hund anwenden), sie rennt los u. die Wachmannschaft hinterher.



Genau wie Bender gesagt hat, waren es keine gewöhnlichen Tauben. Sie hatten keine Minute Frieden, da sie die ganze Zeit in ihrem Schlag stritten. Also kann man sich nur vorstellen, was passierte, als Bender ihn öffnete.



Nun gehen wir wieder nach vorn, nehmen einen **Hafersack** mit u. gehen zum „Haus am Abgrund“ zurück.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Nun mixen wir alles zusammen u. erhalten
2 Flaschen Mondschein mit verbessertem Geschmack.
 Jetzt gehen wir zu dem feinen Herren.



Wir liefern den „Mondschein“ ab, erhalten das versprochene **Geld** u.
 gehen zum Marktplatz u. hier in den Laden.



Kanister gelbe Farbe

Hier entstehen wir **gelbe Emailfarbe** u. gehen zur Garage zurück.

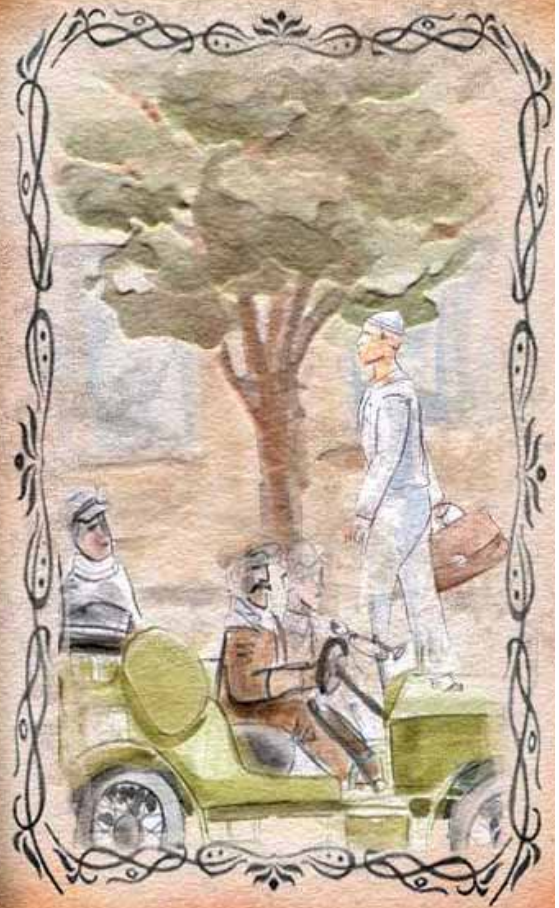


Tja, die Stadt ist nett und fast alle Bewohner sind freundlich. Aber die Pflicht ruft! Wir müssen nach Tchemomorsk.
Die Sitzung geht weiter, verehrte Geschworene!

Hier wird der Wagen neu gestrichen u. es geht weiter.

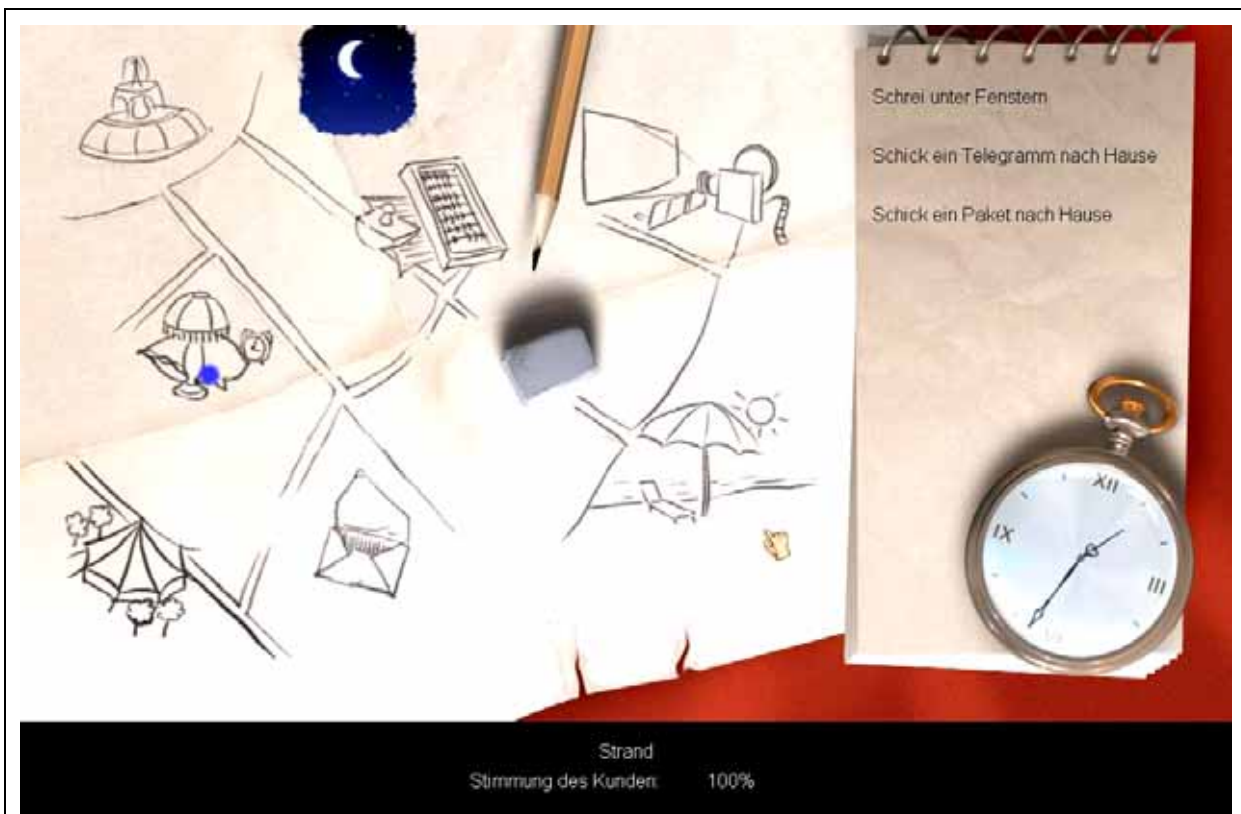
Ein gelbes Auto kam den Hügel herab. Ein müder Fahrer in einer Boxkalf-Weste hatte das Lenkrad fest im Griff. Ein großer Kerl saß neben ihm und ließ eine Hand lässig zur Seite hinaushängen.

Zwei weitere Passagiere saßen auf dem Rücksitz - ein dünner, alter Mann mit einem Strohhut und ein durchtrainierter, junger Mann mit einer Seemannsmütze mit weißem Oberteil. Alexander Ivanovitch Koreiko ging zum Wagen.

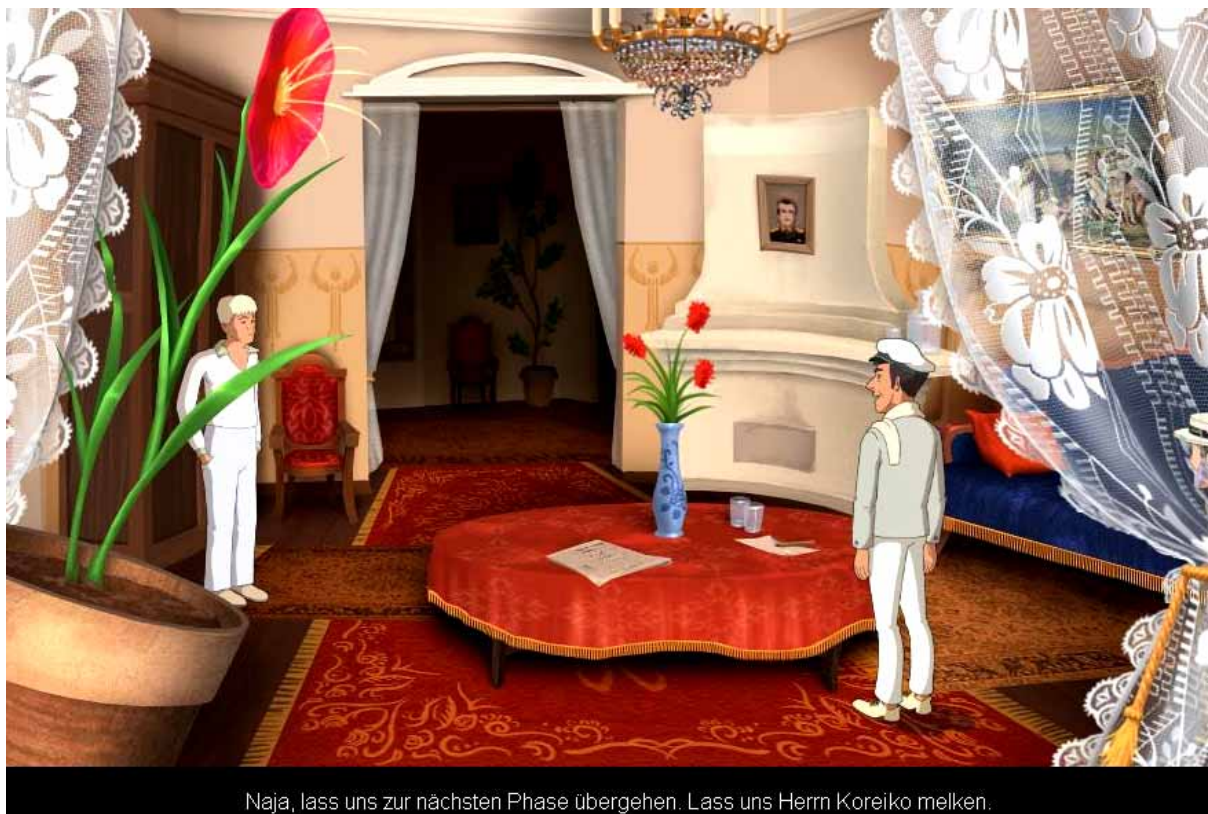


Wir beginnen mit der ersten Phase unserer Operation. Hauptziel ist, den Feind zu verwirren. Er muss seine innere Ruhe verlieren. Er muss nervös werden.

Wir gehen zum Tisch u. schauen uns den Plan an.



Nun müssen wir dem Kunden seine Stimmung vermiesen.
 Der blaue Punkt u. der Mond bedeutet dass der Kunde im Bett ist.
 Also schreien wir unter dem Fenster usw.!
 Ist seine Stimmung unter 50% gesunken so haben wir gewonnen.



Naja, lass uns zur nächsten Phase übergehen. Lass uns Herrn Koreiko melken.

Nun wird uns wieder einmal der weitere Verlauf vorgelesen!

Balaganov und Panikovsky brachen eine heiÙe Diskussion darüber vom Zaun, wie das Treffen mit Koreiko verlaufen sollte. Panikovsky war arrogant und zugleich stolz auf die Mission, die ihm auferlegt wurde.

- Stehlend.

- Raubüberfall.

- Du bist ein jämmerlicher und erbärmlicher

- Ich bin jetzt der Boss!

- Wer ist der Boss?

- Ich bin es! Ich habe eine Mission!

- Du?

- Ja, ich.

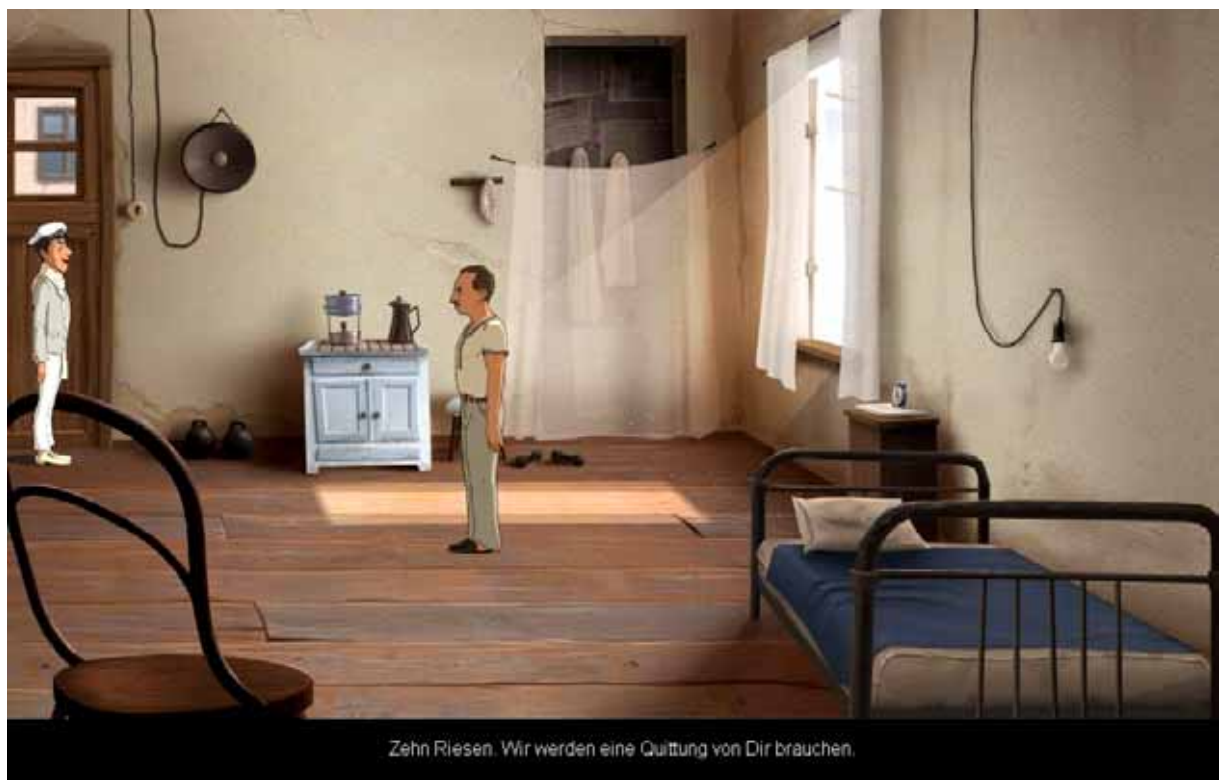
- Du?

- Natürlich! Nicht Du!

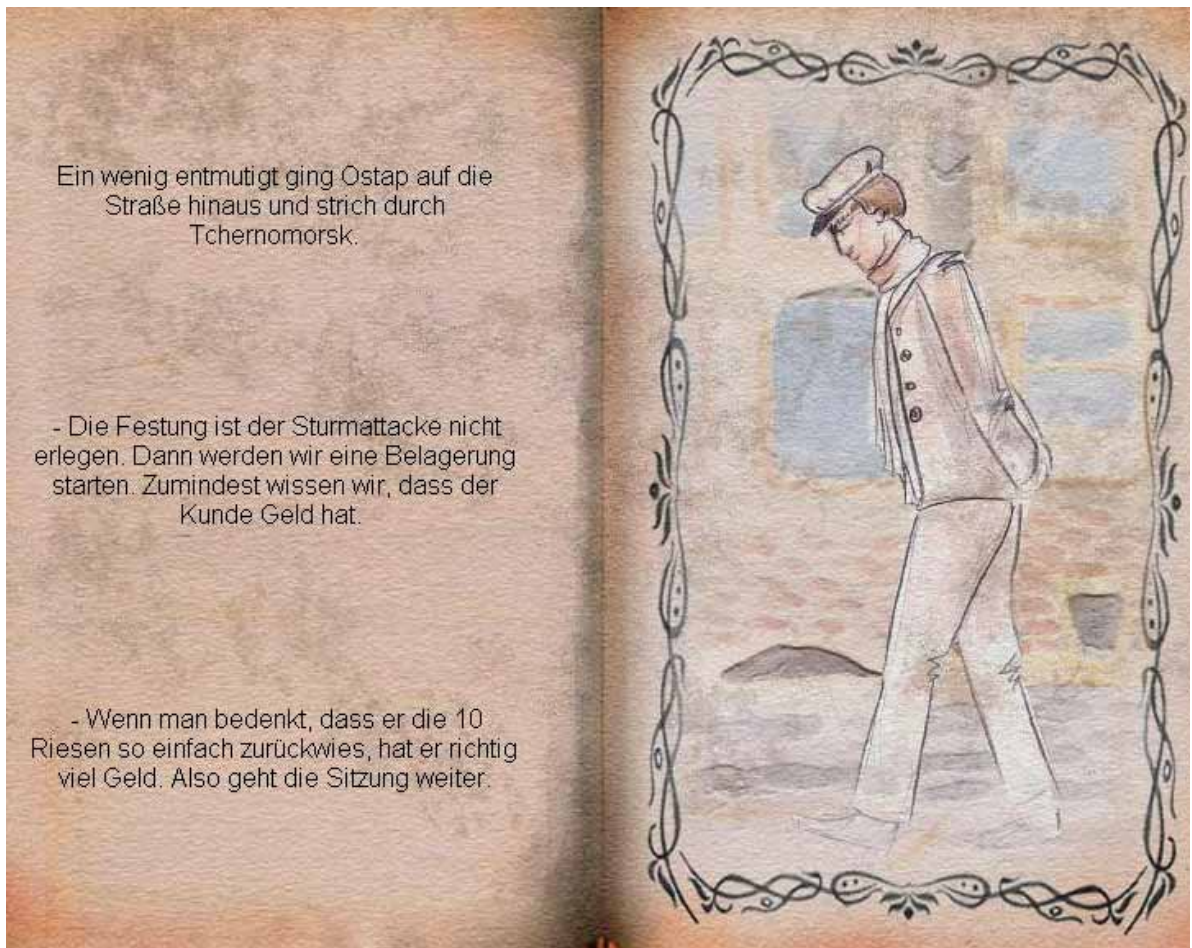


Nun verlassen wir das Hotel u. gehen über die Karte zu
KOREIKOS APARTMENT.





Leider klappt der Trick mit den 10 Riesen nicht, wir setzen Plan 2 um.
Wir gründen die **Firma Hörner & Hufe** u. überweisen das Geld auf
unser Firmenkonto.





Nun suchen wir, über die Karte, unser Büro auf u. gehen unten aus dem Bild in unser Büro.





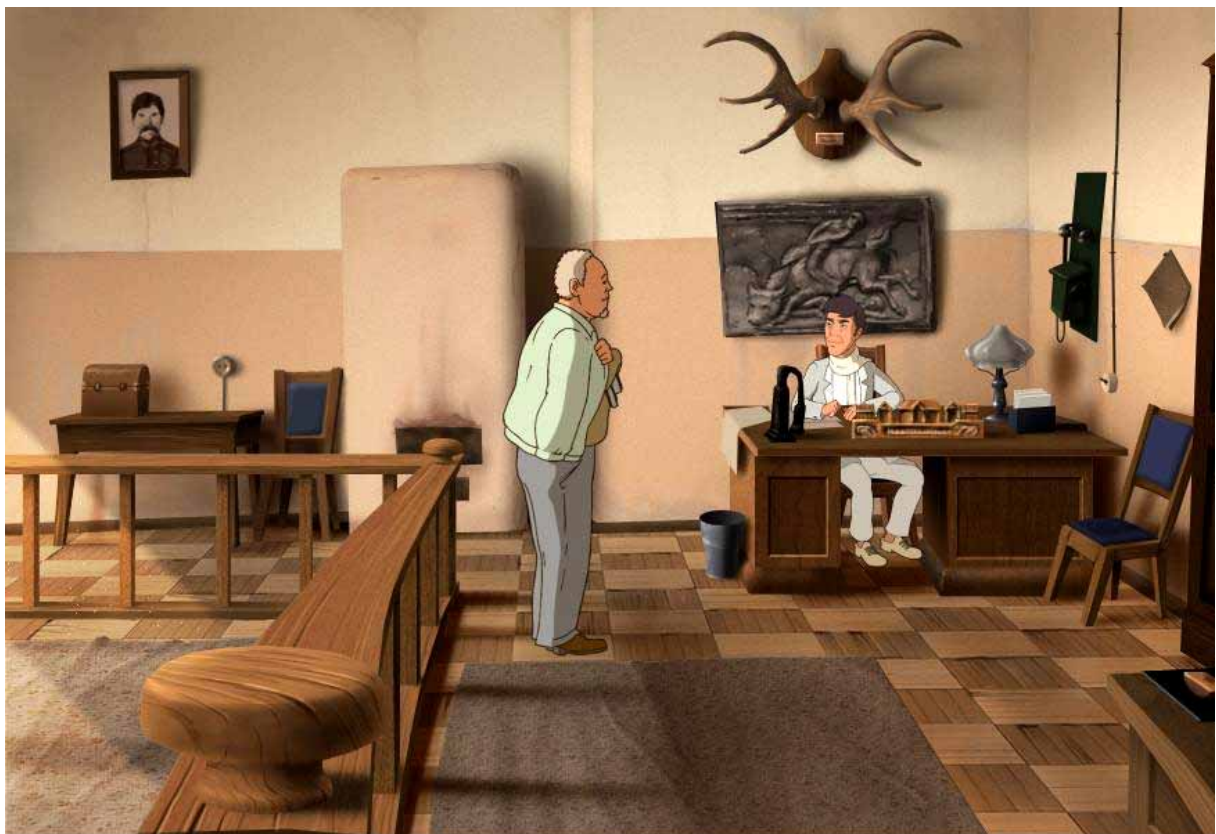
Mein Name ist Furt. Ich bin 90 Jahre alt.

Hier wartet Genosse FURT auf uns u. erzählt seine, mehr oder minder, interessante Lebensgeschichte.



Also, Du brauchst einen Vorsitzenden oder was? Ich berechne nicht viel - 120 Rubel pro Monat falls außerhalb des Gefängnisses und 240, wenn ich Zeit absitzen muss. 100 Prozent schmutziges Geld.

Seine Ausführungen überzeugen uns u. wir stellen ihn ein.



Du wirst unsere Scheherazade sein und es wird Zeit, dass Du uns von Deinem Kollegen Koreiko erzählst. Ich hätte gerne ein psychologisches Profil. Also...

Nun reden wir mit Genosse BERLAGA.



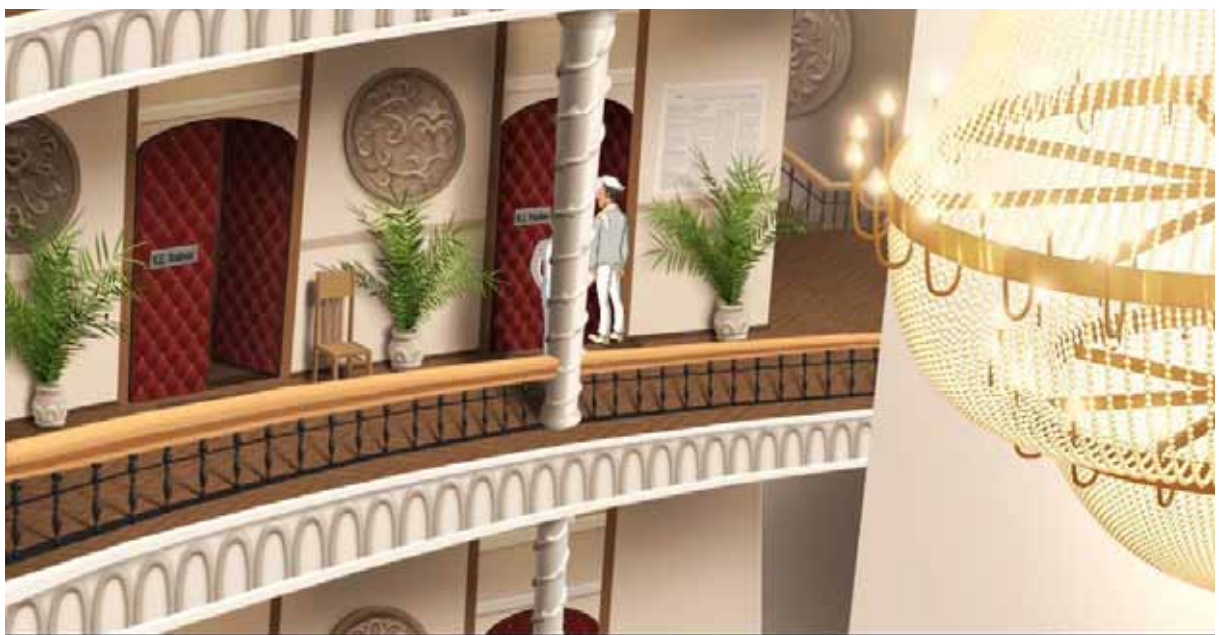
Das Eis ist gebrochen, liebe Geschworene! Jetzt müssen wir mit diesem Skumbrievitch reden.

Wir verlassen die Firma u. suchen „HERKULES“ auf.



Hier klappern wir alle Büros ab u. fragen nach dem Genossen SKUMBRIEVITCH.





Versuchs mal beim Informationsbüro im Erdgeschoss.

Letztendlich haben wir Erfolg u. werden an das Informationsbüro verwiesen.



Er ging ans Meer schwimmen. Schwimmen gibt ihm Energie.

Beim Empfang fragen wir nach SKUMBRIEVITCH u. erhalten die Auskunft dass er am Strand sei.
Wir verlassen das Gebäude u. gehen, über die Karte, an den Strand.



Wir suchen SKUMBRIEVITCH auf, kommen nach seinem Schuldeingeständnis zurück u. gehen zum HERKULES Gebäude. Über die Karte gelangen wir dorthin u. gehen zum Empfang. Von der Empfangsdame erfahren wir dass sich Genosse POLYKHAEV in der obersten Etage aufhält. Und wir sollten den Weg durch die Kanzlei wählen.



Wir gehen unten aus dem Bild.



Nun gehen wir nach rechts u. reden mit der netten Dame.



Ich kann Dich nicht hinein lassen. Nimm ein Formular A und lass es im Büro von E.S. Gromov in diesem Stockwerk abstempeln.

Da ohne ein gestempeltes Formular „A“ nichts zu machen ist, werden wir uns eines besorgen.



Gib mir ein Formular A.

Hier erhalten wir **Formular „A“** u. gleich den ganzen **Rest** dazu!



Ja, es gibt ein Sonderformular dafür, jedoch weiß keiner davon.

Auf unserer Suche nach einem Stempel für unsere Formulare hören wir zufällig ein Gespräch, in dem ein Sonderformular erwähnt wird, mit u. gehen zurück.



Na gut, ich darf es Dir sowieso nicht verweigern. Es ist schon gestempelt. Jetzt kannst Du jedes andere Formular ebenso gestempelt bekommen.



Sieh, Shura, es ist alles ziemlich einfach. Du musst nur zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein.

Mit dem **Sonderformular** lassen wir uns nun alle Anderen abstempeln u. gehen zurück.



Nun habe ich alle Details über Koreiko. Zeit, auf Geschäftsreise zu gehen...

Wir werden durchgelassen, erhalten alle Informationen über KOREIKO u. gehen auf „Geschäftsreise“!



Nun gehen wir zur **Kraftwerksbaustelle** (Bahnhof?), reden mit ANDREI dem Wachmann.



Nach diesem ausführlichen Gespräch betreten wir das Kraftwerksgelände u. sehen uns um.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Wir reden mit PETROVICH, um anschließend der Druckerei einen Besuch abzustatten.



Hier unterhalten wir uns mit LYAMKIN, dem Vormann der Baustelle.
Er gibt an seit **1925** hier gearbeitet zu haben.
Wir gehen zurück zur Schranke u. fragen den Wachmann.



Hast Du jemals mit S.A. Lyamkin gearbeitet.

Dieser sagt dass LYAMKIN seit 1923 hier gearbeitet hat!
Wir gehen zurück in die Druckerei u. stellen LYAMKIN zur Rede.



Das ist unmöglich. Ich bin 1925 hierher gezogen, um in der Druckerei zu arbeiten, und ich kenne keinen Andrei Petrovich.

Dieser kennt den Wachmann nicht, beharrt auf seiner Aussage, wir gehen abermals zum Wachmann u. ins Büro.



Wir gehen oben aus dem Bild.



S.A. Lyamkin wurde von A.P. Nesterov als Vorarbeiter eingestellt.

Hier gehen wir die Unterlagen, im rechten unteren Kasten durch u. finden **7 Dokumente**.

Mit diesen Dokumenten gehen wir zu LYAMKIN, stellen ihn zur Rede u. er gibt uns eine wichtige Information.



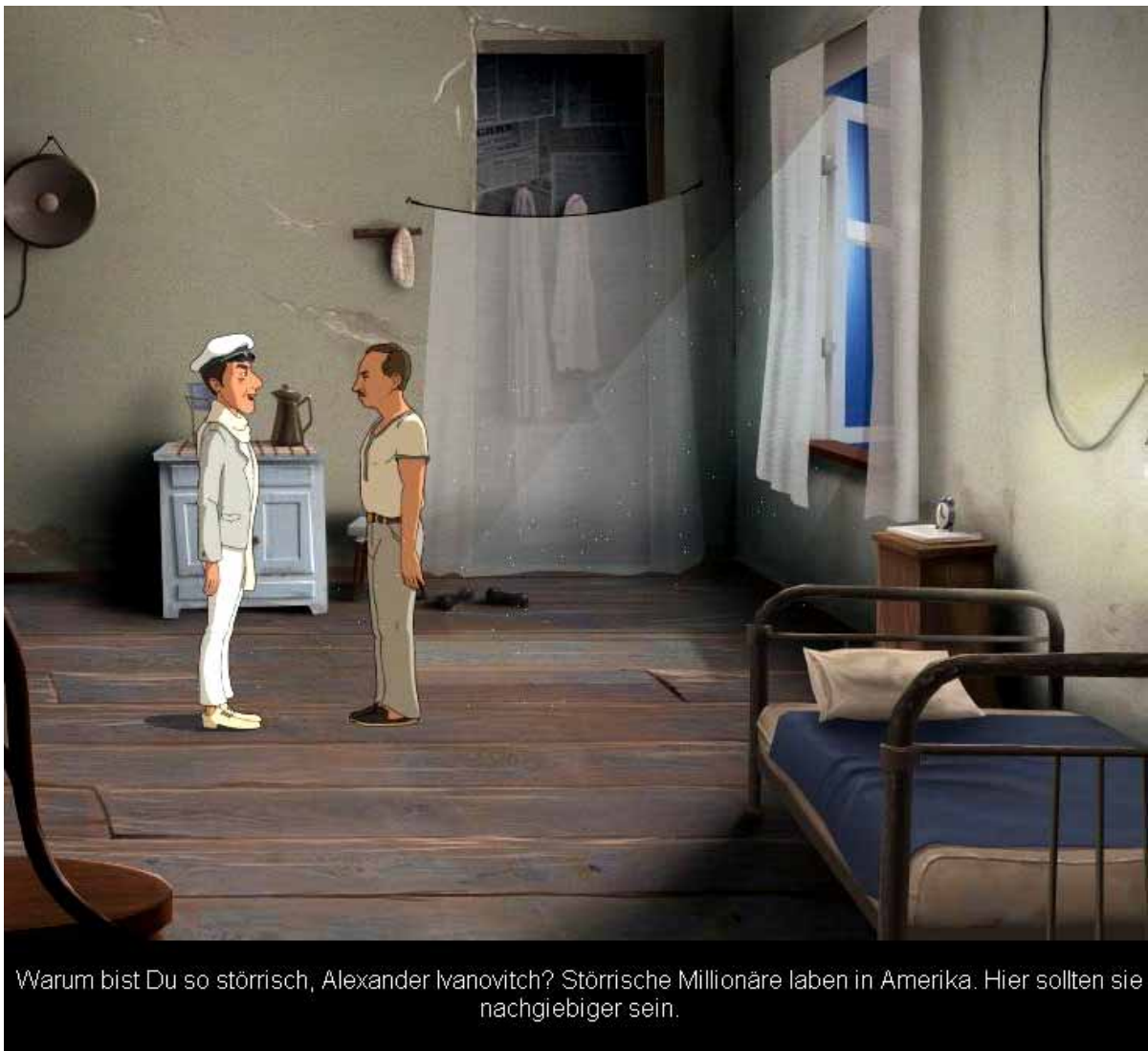
Alexander Ivanovitch Koreiko.

Hinter all den vielen Namen verbirgt sich nur eine Person, nämlich **ALEXANDER IVANOVITCH KOREIKO!**
Wir verabschieden uns vom Wachmann u. begeben uns ins Büro.



Tja, jetzt haben alle Informationen über Genosse Koreiko. Also können wir zur nächsten Phase unseres Planes übergehen. Ich werde die Parade kommandieren!

Nun haben wir alle Informationen beisammen. können die „Parade kommandieren“!



Warum bist Du so störrisch, Alexander Ivanovitch? Störrische Millionäre laben in Amerika. Hier sollten sie nachgiebiger sein.

Wir gehen zu **KAREIKOS APARTMEMENT** u. reden ausführlich mit **ALEXANDER IVANOVITCH**.

In genau diesem Moment legte der große Vagabund langsam eine Akte auf den Tisch und entfernte dabei die Schnüre, während er Koreiko den Ernst der Lage erklärte.

- Ich komme als gerichtlicher Repräsentant. Hier ist eine Akte, die zwei oder drei Kilo wiegt. Sie ist zu verkaufen und kostet eine Million Rubel. Dieselbe Million, die Du mir nicht zum Geschenk machen willst, aus Geiz. Dann kauf sie!

- Was für ein Unsinn! Erst kommst Du mit Geld, jetzt versuchst Du, mir irgendein belastendes Beweisstück zu verkaufen.



Rede über Landwirtschaft
Rede über die Liebe
Rede über Komsomol

Nach einer weiteren Erzählung unterhalten wir uns mit einer jungen, hübschen Frau über die Liebe u. andere schöne Dinge des Lebens.



Nun, meine feinen Krieger, lasst uns zum Geschäft kommen! Wir müssen Kunden finden.

Danach reden wir mit unseren Gefährten u. es folgt eine weitere
Erzählung!

"Panikovsky wurde zu "Herkules" geschickt, Balaganov zu Koreikos Apartment. Ostap eilte zur Eisenbahn. Aber der Millionär-Sekretär war einfach verschwunden."

Er kehrte weder in sein Büro, noch in sein Apartment zurück und acht Züge verließen die Station. Ostap hatte nichts anderes erwartet.

- Nun, dies ist nicht katastrophal. Es leben 400 Millionen Menschen in China. Das ist ein schlechter Platz, um jemand zu suchen. In unserem Land ist es viel einfacher, mit nur 160 Millionen. Man braucht nur Geld und das haben wir.





Lass uns irgendwohin außerhalb der Stadt gehen. Ich will in Einsamkeit über Deine neuesten Errungenschaften nachdenken und ein paar Zukunftspläne schmieden.

Im Gasthaus reden wir mit Adam u. lassen uns planlos in der Gegend rumkutschieren.



Indessen schweifen sehnsüchtige Blicke über das Gelände des Gasthofes!
Schnell klicken wir das Plakat an.



"Bender hat die ganze Nacht damit verbracht, auf der Fensterbank im Licht einer Öllampe irgendetwas zu schreiben. Just vor Tagesanbruch, als das Gasthaus begann, wieder zum Leben zurück zu kehren, nahm er ein leeres Blatt Papier zur Hand und schrieb darauf vorsichtig: "HALS"."

Am anderen Morgen schauen wir aus dem Fenster.

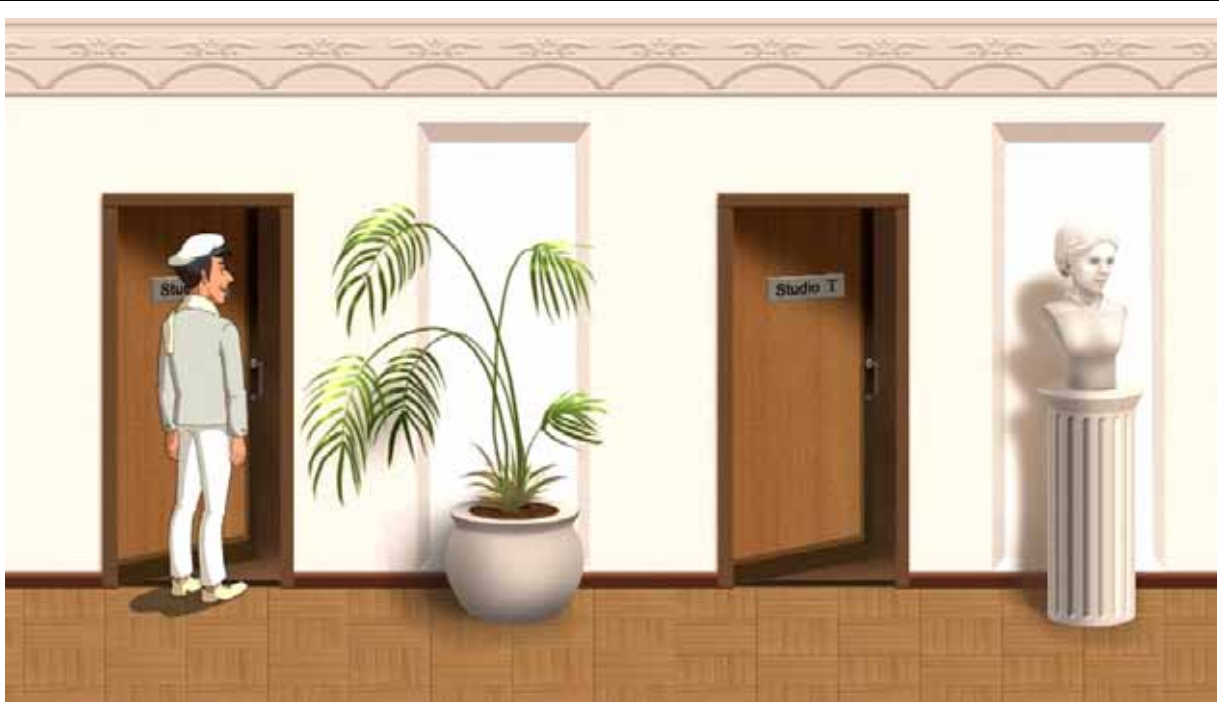


Und auch wir werden weiter beobachtet!
Wir verlassen die Gaststätte u. gehen, über die Karte, ins **Filmstudio**.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Wir laufen wie Falschgeld durch die Gänge aber keiner möchte unser Drehbuch!



Ja, da ist Genosse Suprugov zu Beispiel. Ich will immer noch zu ihm gehen und mit ihm über den Bart reden. Vielleicht zahlt er für die Mühen...

Wir reden mit dem bärtigen Pförtner u. werden an Genossen SUPRUGOW verwiesen.
Nun denn, suchen wir!



Wir gehen rechts die Treppe nach oben.
In „Studio B“ bekommen wir den Hinweis auf „Studio O“, laufen los
u. gehen links die Treppe nach oben.



Etwas weiter finden wir „Studio O“, bieten SUPRUGOW unser
Drehbuch an, erhalten **300 Rubel** u. gehen zum Gasthaus.



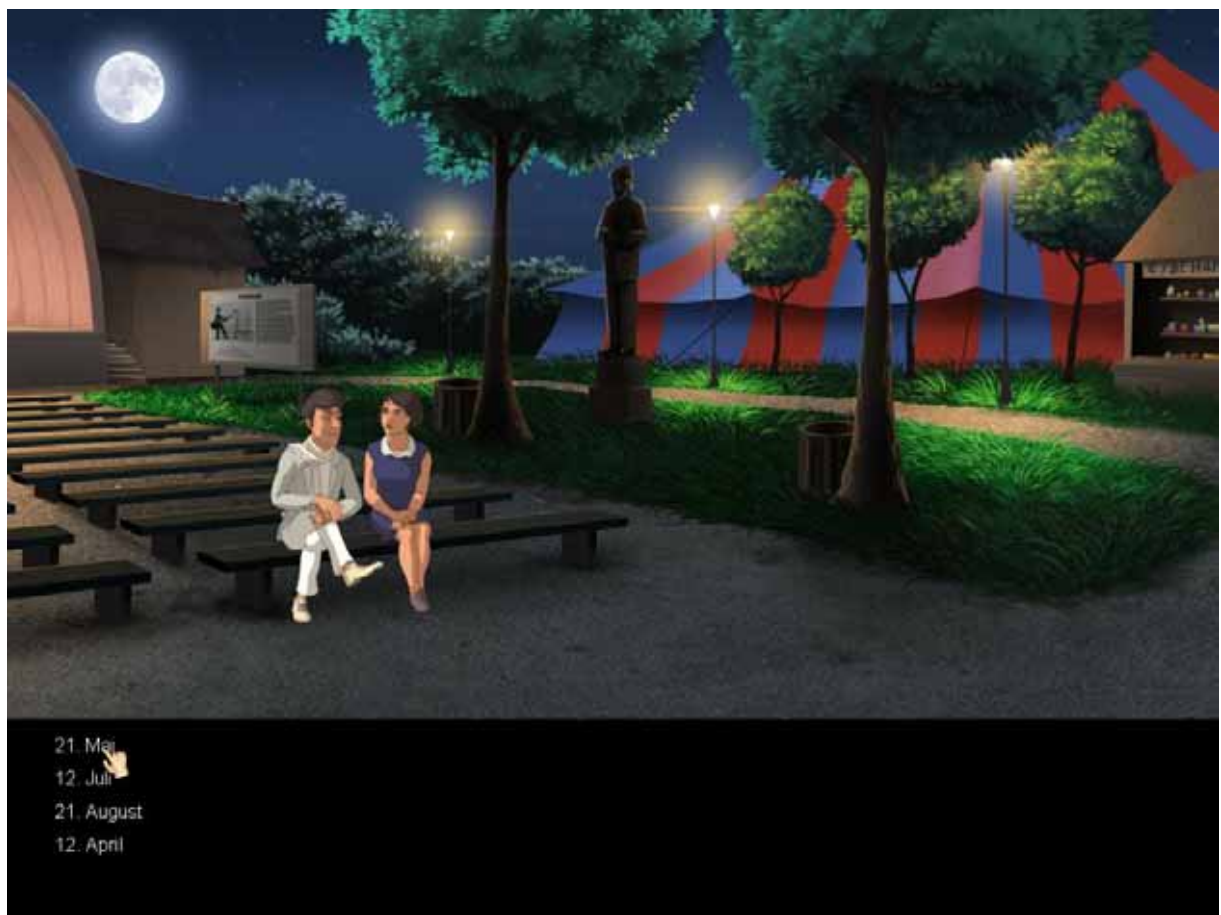
Hier gehen wir an den Tisch u. schauen uns den Plan an.



Jetzt klicken wir links den Park an.

Im Park müssen die Fragen von **ZOSYA** richtig beantworten.
Das bedeutet dass wir uns ihren Geburtstag, Lieblingsfarbe etc.
merken müssen.

Eine Einladung in den Zirkus usw. wäre auch nicht schlecht!



Zwischendurch schauen wir uns unseren Punktstand an.



ZOSYAS Stimmung ist gut, also fragen wir sie einmal nach **KOREIKO**.



Nun, ich kann es Dir sagen, wenn Du wirklich soviel wissen willst. Er ist Zeitnehmer in der mobilen Stadt Richtung Norden. Es ist ein Zug. Kannst Du Dir das vorstellen? Alexander Ivanovitch hat es im Detail beschrieben.

Nach einigem hin u. her verrät sie uns seinen Aufenthaltsort, wir verabschieden uns, gehen zum Gasthaus u. verlassen, über die Karte, die Stadt.



Sie führen schon den dritten Tag, niemand außer Ostap jedoch kannte ihr Ziel. Panikovsky quengelte ständig, auf einmal jedoch konnte er seinen Spruch nicht zu Ende sprechen.

"Nach einen ohrenbetäubend lauten Knall fielen alle Insassen auf den Boden. "Wildes Biest" war nicht mehr. Nur noch ein Trümmerhaufen lag auf der Straße - Kolben, Stoßdämpfer und andere Teile des Innenlebens."

"Nach dem Tod von "Wildes Biest" wurde das Leben erheblich schwerer. Nun mussten seine Insassen die Nacht auf freiem Feld verbringen. Panikovsky fiel zurück, wobei er jammerte und irgendetwas in seinen Bart murmelte."



Nun müssen wir uns noch einen ellenlangen Bericht anhören u. dann kommt, nach einem anfänglich guten aber leider immer mehr verblässenden Spiel, endlich das

ENDE

Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>

Wir danken Locke ganz herzlichst für diese hervorragend gestaltete Lösung!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt (bzw. dem des Autors) und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden - (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).