

Komplettlösung zu ANKH - 2 - v1.4, Herz des Osiris
exklusiv geschrieben von Ludwig Kratz für:

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

In eigener Sache: Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt 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!

Vorbemerkung: Dieser Walkthrough beschreibt die notwendigsten Schritte, die nötig sind, um zum Ende des Spieles zu kommen. Wer nur das hier Beschriebene tut, der wird viel Schönes verpassen, was man so nebenbei noch erleben kann.

Da es ohnehin nicht nötig ist, in einen Walkthrough zu schauen, rate ich Euch, diesen nur im äußersten Notfall zu benutzen, um so in den vollen Spielegenuss zu kommen. Was Anderes hätte dieses Spiel nicht verdient.

KAPITEL 1 - Schurkenweg

Assil wacht auf - ihm wurde das Ankh gestohlen - und er wendet sich nach rechts zur Plaza und redet mit dem Händler. Da Assil der Hüter des Ankh ist, sind nun alle gefährdet.

Runter zum Nil am Tor einen Liebesbrief von Pharaos Tochter für Assil finden. Am Tor nach rechts und vor dem eigenen Haus, versuchen, die Mülltonne zu öffnen, "die sich jedoch weigert, das mit sich geschehen zu lassen und die Flucht ergreift!"

Wir landen weiter unten vor der Bar, aber Bulbul lässt und nicht hinein. Gegenüber befördert unser Held die eigene Nophrete-Puppe ins Inventar.

Beim Papagei die Klingel betätigen und mit Fatima reden. Mit der Begründung, dem Papagei sprechen beibringen zu wollen, darf Assil den Käfig samt Vogel mitnehmen.

Weiter die Gegend erkunden, mit allen reden und erfahren, dass die Ankh-Räuber wohl in der Bar waren.

Weiter die Runde drehen und bei einem Geschäft mit blauer Vase und 2 Katzen den Käfig an den Haken hängen. Die Katzen werden Käfig und Papagei bearbeiten, aber dabei bricht auch die Holzkonstruktion zusammen und Assil kann ein Kästchen ergattern, das dann im Inventar ein Siegel und Siegelwachs zutage befördert. Der ramponierte Käfig muss natürlich auch wieder mit.

Die Nophretete-Puppe im Inventar öffnen und das Wachs hineinlegen und es vom Feuerschlucker Vulkan verflüssigen lassen; es beim Schneider/Frisör abgeben und unser Held wird damit bearbeitet.

Nun wieder eine Runde drehen, mit dem Botschafter über alles reden und versuchen, dessen Wasserpfeife zu nehmen; ohne Erfolg.

Zurück zur Bar und dort Kamelmist ergattern. Diesen dann auf die Wasserpfeife beim Botschafter anwenden, der danach neuen Tabak braucht und so kann unser Held die Wasserpfeife klauen. Nun zurück zur Bar und nach einem kleinen Wortwechsel kann unser Held hinein.

Bar:

Hinten links sitzen die Kameltreiber. Mit ihnen über alles reden. Sie wollen etwas Besonders und Assil stellt ihnen die Wasserpfeife auf den Tisch und bekommt etwas Geld.

Dann weiter unten mit Badawi reden, der die Luft schlecht findet.

Unser Held nimmt alle Kaminwerkzeuge mit schlägt das Fenster draußen rechts ein.

Jetzt zieht es dem Sklavenhändler drin und der möchte aber was zu trinken. Er braucht Geld.

Wieder zum Händler Tate Tut Cashum und der gibt uns als Hüter des Ankh ausnahmsweise eine kostenlose Wettinformation, die wir sofort an den Sklavenhändler weitergeben.

Mit dem Komiker reden und ihm den Flyer für das Kabarett geben, aber da es keinen offiziellen Stempel hat, akzeptiert er es so nicht. So an die Bar, den Stempel mit Dattelsaft anfeuchten und ihn dann auf den Flyer benutzen. So sieht er offiziell aus und der Komiker akzeptiert die Einladung.

Die Scherben am Fenster nehmen, damit die Musikbox reparieren und dann die Musikbox benutzen (evtl. mit Geld) und Musik machen. Mit Badawi reden, der immer noch was zu trinken möchte. (Wenn noch nicht geschehen: zum Weinhändler und von dort einen Cocktail besorgen).

Doch die Barbesitzerin mag es nicht, wenn man in ihrem Lokal fremde Drinks aushändigt.

Also nach draußen, Fatima nach draußen locken mit der Klingel am Stand und dann

dem Sklavenhändler den Cocktail geben. Hat man Fatinma den Papagei zurückgegeben, dann ist sie sauer, aber wenn man ihr sagt, dass man von allen Gästen geliebt wird (sie ansprechen und die Gäste müssen es bestätigen - der Bierdeckel darf nicht im Inventar sein!), redet sie wieder mit unserem Helden. Sie gibt ihm das Cocktailglas der Diebe und den Hinweis auf en Friedhof.

Draußen zerschlägt Assil den Lampion und sperrt die Glühwürmchen in das Cocktailglas. So kann er dunkle Stellen erleuchten und die Tür zum Friedhof soll ja im Dunkeln liegen.

Zurück in die dunkle Gasse, dort die Glühwürmchenlampe benutzen und ca. in der Mitte oben den Eingang zum Friedhof finden. Das Weitere läuft nun von allein ab und wir landen im

KAPITEL 2 - Eindringlinge

Dach:

Hier beginnt die Demo: Unsere Freunde seilen sich ab und unsere weibliche Begleitung nimmt eine Topfpflanze hinten links und zerlegt sie im Inventar.

Dann nimmt sie noch eine Ranke/Weinrebe vom Baum, redet mit den Begleitern, die dann die Ranke festhalten, nachdem man sie auf den Mauerdurchbruch angewendet hat. Die Kollegen werden gebeten, sie festzuhalten und die holde Weiblichkeit klettert züchtig nach unten.

Unten alles absuchen, eine Frucht vom Baum nehmen, weiter nach rechts gehen, den Zweig an der Fackel anzünden und dann den Fledermausmist am Abflussohr anzünden.

Die Fledermaus ergreift die Flucht und der Mist wird angezündet. So ergreift auch die Prinzessin die Flucht.

Zurück zur Ranke und die Frucht oben dem Linken an den Kopf werfen. So halten die wieder die Ranke und man kann nach oben.

Da der Weg nach rechts nun frei ist, inspizieren wird das dach und bekommen noch eine Bananenschale mit.

Das Putzmittel einsacken, sich eine Flasche Champagner organisieren und dann über den Elefantenkopf mit dem Wächter unten als dessen Gewissen sprechen, bis kein Dialog mehr möglich ist und klar ist, dass beim nächsten Mal sein Kumpan das Spiel gewinnt.

Jetzt mit der Sektflasche/dem Sektkorken das Fenster oben links hinter der Fledermaus aufschließen. Diese fliegt durch das Fenster, ein markerschütternder Schrei ertönt, der Wächter verliert sein Spiel, kümmert sich um die Prinzessin und der Weg nach unten ist frei.

Durch den Durchgang und weiter in den Thronsaal.

Hier die Fischgräten mitnehmen und den oben am Thron befestigten Ring.

Zurück in die Halle und den Vorhang rechts aufziehen. Hier schläft die Köchin und man ergattert im Tausch Ring gegen Schlüssel den Schlüsselbund für die Küche. Weiterhin vom Boden den Bratenwender und hinten an der Wand die 10 Kochgebote!

Jetzt mit den Schlüsseln in die Küche, denn der Wächter möchte was zu essen und kann dann bestimmt gefügig gemacht werden (die Kameraden folgen).

Die 10 Kochgebote lesen, die gleichzeitig das Rezept für das Kuskus des Wächters sind:

1. Du sollst nicht kochen schmutziges Essen!
2. Du sollst nicht nehmen eine feuchte Grundlage!
3. Du sollst nicht vertrocknen lassen die saftige Speise!
4. Du sollst nicht nehmen vom fauligen Fleisch!
5. Du sollst nicht vergessen in Demut zu trauern!
6. Du sollst nicht übertreiben mit der Gurke!
7. Du sollst nicht vernachlässigen die Gesundheit!
8. Du sollst nicht vergessen die Schärfe!
9. Du sollst nicht rühren deines Nächsten Topf!
10. Du sollst nicht vergessen den feinen Geschmack.

Dies bedeutet also: Putzmittel verwenden für die Sauberkeit, Sagespäne, Wasser mit Hilfe des Pflanzentopfes in den Topf auf den Ofen, Hühnchen rein, Zwiebeln, mit Schneidevorrichtung geschnittene Gurke rein, Lebertran dazu, Pepperoni dazu. Jetzt noch mit dem Löffel (rechts vom Herd) umrühren und die Lerchenzungen dazu. Die Zutaten müssen wir uns jetzt aber erst besorgen.

Sich also in der Küche umsehen.

Gleich oben rechts in einer Nische bewacht eine Wildkatze den Kühlschrank.

Sie muss da weg, aber wie?

Unten einen Kran entdecken, der sich nicht bewegen lässt, aber rechts eine Schale und ein Ölfass finden. Also Öl in die Schale und damit den Hebel am Kran ölen. Jetzt kann ein Sack mit Himbeeren herübergeholt werden.

Den Sack abnehmen und rechts beim Ofen an einen Haken hängen. Dann noch die Fischgräten auf den Sack anwenden und die Katze wird ihre Position verlassen und der Weg zum Kühlschrank ist frei. Die Lerchenzungen holen und dann das Gericht für die Wache - (wie oben beschrieben) - zubereiten. Zuvor natürlich alles, was man evtl. zum Kochen brauchen könnte, einsammeln.

Dann den Teller mit dem Topf benutzen und der Wache das Essen bringen. Sie ist begeistert, wenn wir nichts falsch gemacht haben.

Die Wache gibt dann dem Aufzug einen Tritt und die Tür öffnet sich. Damit der Aufzug sich auch bewegt, muss rechts davon das Wasser richtig fließen. Es gibt dort einen Hebel!

Im Aufzug dann den Hebel betätigen und im Keller die große Kiste links mit dem Bratenwender aufbrechen. So fällt etwas gut in Tücher Verpacktes heraus. Es im Inventar auspacken, was zusätzlich noch 4 Tücher bringt und wieder hochfahren.

Da der Pharao schlafwandelt, ihn mit der Bananenschale außer Gefecht setzen.

Oben dann im Thronsaal auf der rechten Seite den mittleren Hebel betätigen, um die Wachen zu beseitigen. Vom Dach aus dann die Tücher als Fallschirm benutzen und entkommen.

KAPITEL 3 - In den Palast

Zunächst muss Assil vom Friedhof bzw. aus der Grabkammer fliehen.

Rechts neben der Mumie in der Ecke gibt es einen Briefkasten und daraus gibt es eine Feder.

Mit dieser die Mumie an den Füßen kitzeln und der Weg zur Grabkammer wird frei.

Schaut man auf den Eingang, dann links die Kiste öffnen und eine Statue und neben/Hinter der Kiste eine Kamelweglaufsperr mitnehmen. Weiter vorne eine weitere Kiste öffnen und eine Kokosnuss ergattern. Auch die Kiste von hinten mitnehmen.

Die Kokosnuss mit der Schwarzwälder Spechtuhr benutzen und man hat schließlich 2 Teile.

Links die 3 Botschaften mitnehmen, vom Sargdeckel die Karten und die kaputte Flasche.

Die Kiste nun auf den blauen Tisch stellen und mit der Flasche das Seil durchschneiden, so dass der Papageienkäfig etwas weicher fällt. Dennoch muss danach der Papagei mit Kokosmilch gestärkt werden, also den Käfig mit einer Spielkarte öffnen, die Kokosnuss mit der Milch auf den Papagei anwenden und danach kann er ins Inventar wandern.

Nun dem Papagei eine der Nachrichten ans Bein Binden und ihn auf den Briefkasten benutzen.

Kurze Zeit später kann unser Held über eine Strickleiter nach oben.

Den Friedhof verlassen, zur Bar und am Kamel die Sperre anbringen. So kann Assil von den Karawanenleuten Parkgebühren/Strafe kassieren.

Nun zum Palast und die Wache mit Geld für die Kaffeekasse bestechen. So darf Assil rein, wird aber in die Wüste verbannt.

KAPITEL 4 - Lügen und Intrigen

Wir spielen hier als Pharao weiter, der ein Sklave wurde.

Vorne links steht eine große Kiste. Sie öffnen und eine Dose mit Feigen nehmen.

Ganz nach links gehen und hoch, bis man zum Kriecher kommt. Mit ihm reden und dann die Feigendose gegen ein Pausenbrot tauschen. Es im Inventar auspacken.

Zurückgehen und unten rechts neben dem Sklavenhändler die beiden Plakate abnehmen und dann im Inventar eines mit dem Brot kombinieren. Jetzt noch beide Plakate aufeinander anwenden. Das gefälschte Plakat auf den Kriecher anwenden und unser versklavter Pharao kann oben nach links weiter, sieht sich dort alles an und geht über das Gerüst oben auf das Plateau zum Sklavenboss und redet mit ihm.

Unser Pharao will und muss in die Truppe des Sklavenbosses aufgenommen werden. Er soll dafür dem Vorarbeiter einen Streich spielen, so dass er weint.

Zurück nach unten in den Sanitärbereich und von der Dusche rechts das Handtuch und die Seife nehmen. Die Seife dann in den Brunnen und ...???

Danach dann das Papier auf den Kamm anwenden und beim Tanzverbotsschild dann auf dem Kamm spielen. Dies lockt den Vorarbeiter aus seinem Unterstand und unser versklavter Pharao kann dorthin und dessen Turm aus Bauklötzchen zerstören.

Diese Region wieder verlassen, zum Sklavenboss, doch der will unseren Pharao immer noch nicht aufnehmen.

Der Kriecher soll erst noch beseitigt werden:

Also zu ihm hinunter und neben dem Kriecher ein scharfkantigen Stein einsacken.

Wieder hoch und das Halteseil der Statue mit dem Stein durchschneiden. Dann mit dem Sklaven reden und ihn überzeugen, dass er links noch etwas wegmeißeln muss, weil der Pharaos zu dick ist. Unser versklavter Bildhauer tut das und die Statue fällt unten auf den Werkzeugschuppen.

Dorthin und die Zange nehmen.

Zu Assils weinenden Vater und dort die Zange auf das Bild anwenden. Es verdeckt einen Safe und der Pharaos kann eine Besitzurkunde rausnehmen, die er postwendend dem Sklavenhändler übergibt, der seinen neuen Besitz dann mitnimmt und so ist dieser Platz frei.

Nun mal die Wieselfalle links anschauen und die Astgabel nehmen.

Ganz nach oben zum Sklaven und ganz rechts vorne mit der Astgabel ein Ei aus einem Vogelnest holen.

Runter zum Werkzeug und dort die Schaufel nehmen. Das Ei darauf anwenden. Außerhalb des Schuppens lehnt am Felsen ein solider Keil aus Stein.

Unten zum Förderband und den Keil an der defekten Rolle verwenden.

So kann unser Pharaos letztendlich auf die andere Seite.

So weit gehen, bis zu einem sprechenden Busch mit als Geschenk verpackter Steintafel kommt. Der Busch fragt nach Moses.

Mit dem Busch über alles reden und so auch das Paket bekommen, aber mit dem Busch so lange provokativ reden, bis er brennt und man dann über ihn die Schaufel halten kann, so dass unser Pharaos ein Spiegelei bekommt.

Dieses liefert er ganz oben beim Bildhauer Roger ab und bekommt dafür dessen Hammer und Meißel.

Nun den Sklavenboss befriedigen, dessen Fluchtplan aber nichts taugt.

Der falsche Pharaos erscheint und fordert alle Sklaven auf, nach einem Tempel zu suchen.

Wieder über das Förderband in die Wüste. Dreht man sich um, dann sieht man an den Felsen eine grüne Linie und eine Sollbruchstelle und schau sie sich an. Könnte das ein Eingang sein?

Diese Entdeckung dem Chef mitteilen und Pharaos soll eine Stelle finden, wo man das Seil festknoten könnte (nachdem man es vom Gerüst oben heruntergelassen hat). Sich das Förderband in der Mitte (auf halber Höhe) ansehen.

Das dem Chef mitteilen und er knotet das Seil an einen Felsblock. Jetzt ganz unten den Keil entfernen und die Felswand wird einstürzen.

Jetzt in den freigelegten Eingang.

Rechts am Eingang (von innen gesehen) einen Feuerstein finden und diesen mit dem anderen Stein kombinieren. Rechts dann die beiden Steine auf die Fackel anwenden und nach vorne gehen und weiter nach rechts gehen bis zum Planetenmodell und den riesigen Steintüren. Links in der Decke des Ganges steckt eine Harpune, die unser Pharaos mit dem Magneten ergattern kann. Jetzt den Kasten rechts öffnen, in dem ein rauher Stein sich dreht. Daran die Harpune schärfen. Dann die Harpune mit spitzem Hinterteil auf den Priesterstab anwenden. Das Planetenmodell wird gestoppt und die Steintore öffnen sich.

Pharaos landet im Seth-Raum und redet mit ihm über alles. Der Weg nach draußen führt nach rechts über einen Müllberg. Also zum Müllberg, dort einen Pappdeckel nehmen. Dann die Urne nehmen und das Zeremonientuch. Seth ist erzürnt und schickt einen Skorpion. Die Urne öffnen, das Herz wandert so ins Inventar und dann die offene Urne über den Skorpion stülpen und mit dem Pappdeckel verschließen. Mit dem Zeremonientuch die Bruchstelle verschließen. Dann mit dem Brunnen reden (dort wo immer der Eimer runterkommt) und unser Pharaos bekommt vom Sklavenboss ein paar Erdnüsse. Jetzt wieder nach links und dort eine Wurzel aus dem Boden ziehen und in das entstandene Loch die Erdnüsse werfen.

Das Wiesel arbeitet sich durch zur Riesenhöhle und unser Pharao lockt mit weiteren Erdnüssen das Wiesel nach rechts. Dann setzt er den Skorpion rechts in das Loch und der Kampf der Tiere beseitigt den Müllberg. Gehen wir nach rechts, dann landen wir in der Oase.

Wir reden mit dem Pharao und bekommen das Herz des Osiris und auch das Geschenk aus der Wüste (das 11. Gebot), das wir auspacken. Dann reden wir mit Thara und sie gibt uns die Statue.

Nun sich erst mal genau umsehen. Am Suppenkessel eine Schöpfkelle nehmen, ein Kissen entdecken und nehmen und im Wasser eine scharfkantige Muschel.

Mit der Schöpfkelle die Muschel angeln und damit das Kissen aufschlitzen; dann das Herz darin einpacken und das ganze in den Pokal legen. Da das Herz nun sicher verpackt ist, kann die Oase nun verlassen werden, aber die Ankunft in Kairo verläuft nicht wie gewünscht.

KAPITEL 5 - DAS GROSSE FUSSBALLSPIEL

Assil muss retten, was zu retten ist.

Das Seil nehmen und mit der Statue im Inventar zu einem Enterhaken kombinieren.

Mit dem Enterhaken das Gitter aus der Wand reißen. Die Flasche aus dem Wasser nehmen, sie öffnen und einen Plan von Moses darin finden. Das Gitter bereitete uns ja einen Übergang zur Schleuse, also dort hinein.

Jetzt können wir, falls nötig, zwischen Assil und Thara hin und her wechseln.

Weitergehen bis zum Maschinenraum. Das gegnerische Tor oben wird von einer Kette halb geschlossen gehalten. Wir wechseln zu Thara und die provoziert die Prinzessin mit dem Torwart. Das Tor soll geöffnet werden, aber der zuständige Sklave verweigert (zunächst) die Arbeit.

Wieder bei Thara schnappt die sich eine leere Mokkatasse, füllt diese und schüttet den Mokka dann hinter den Stühlen durch das Abflussgitter.

Schalten wir zu Assil um:

Unten dann den Raum mit dem Rohr finden, unten dem der Mokka-/Kaffeeleck ist.

Dort jetzt die Flasche unterstellen und wieder zu Thara schalten. Die Mokkaprozedur wiederholen (Tasse füllen und in den Abfluss mit dem Mokka) und der Mokka sollte in der Flasche landen. Sie nehmen, in den Gang mit den Türen gehen, und den mittleren Durchgang schließen, so dass links ein Durchgang frei wird. Dem Gefangenen den Mokka geben und er wird wieder fit und beginnt für den Mechanismus des Tores zu laufen.

Zurück zum Rad mit dem Hebel und den Hebel betätigen. Die Sprungfeder am großen Stein nehmen und das Tor ist wieder zu. Moses muss gefunden werden.

Wieder zu den Gefängniszellen. Hier die Sprungfeder an den Gefangenen in der 2. Zelle, Gemotep geben und er öffnet damit die Zellentür. Hier speichern, da es 2 verschiedene Handlungsmöglichkeiten gibt.

1. Gemotep zum Vorratsraum mit der Wache schicken. Er wird wieder gefangen, aber die Wache ist weg. Jetzt in die 1. offene Zelle gehen und die Ketten nehmen.

2. Gemotep die Karte geben und unser Held bekommt als Dank den Löffel. Nun zurück kurz vor den Vorratsraum und mit dem Löffel die Glocke schlagen. Auch dadurch gibt es keine Wache mehr und wir gelangen so auch an die Ketten.

Die Ketten nun an den Haken hängen und die Tafel mit dem 11. Gebot an die Kette. Daran ziehen und es gibt einen Mauerdurchbruch. Hindurchgehen und alles erkunden.

Dann in den Vorratsraum mit dem Aufzug und dort die Katze in den Sack befördern und mitsamt dem Sack ins Inventar.

Zu Thara umschalten und als Küchenhilfe das Geschirr abwaschen (Klebriges Tuch dazu benutzen). Dann den Hebel benutzen und die Klappe umklappen, damit der Aufzug Energie hat.

Wieder zu Assil, der nun mit dem Aufzug hochkommt. Den Sack mit der Katze an den Haken im Aufzug hängen.

Thara betätigt den Kran und die Köchin läuft hinter Katze her. Thara verändert wieder den Wasserfluss, tritt gegen die Aufzugstür und beide fahren nach Benutzen des Hebels nach unten.

Thara bleibt in dem Raum mit den mehreren Türen, Assil geht über das Krokodil weiter bis zu dem Raum, wo er durch Belastung einen runden Durchgang öffnen kann.

Jetzt geht Thara durch die mittlere Tür, geht über die Bretter und nicht durch die Tür sondern weiter rechts in den Geheimgang. Dort findet sie Moses, der aber nicht bei Sinnen ist.

Thara sucht sich nun ihren Weg über die Treppen zu den Tribünen; dort mit allen reden (ausführlich) und dann versuchen, die Tribüne zu verlassen. Jetzt sollte der falsche Pharoa nach Früchten schreien.

Assil geht über den Aufzug und die Küche zur VIP-Loge und klaut dort Früchte. Dadurch ist letztendlich niemand mehr am Fruchtestand und so kann dann Thara oben beim Früchteverkäuferstand eine Melone klauen.

Thara geht zurück zu Moses und gibt ihm die Melone. So landen dann beide beim Trainer, der überzeugt werden muss (richtige Dialoge!), dass er Moses auf das Spielfeld schickt. Er will es tun, aber Wachen hindern ihn daran.

So muss Assil wieder handeln und geht hoch in den Thronsaal. Hinter den Thron die Treppen hinunter und die leere, silberne Obtschale nehmen und am Thron befestigen, so dass sie das Licht reflektiert. Was aber nun?????

Thara geht auf der Tribüne ganz nach unten, redet mit dem Schneider.

Sie überzeugt ihn, dass er keine Brille braucht und bekommt sie geschenkt.

Nun befestigt sie diese oben an der rechten Figur vor dem Obststand.

Die riesige Melone fällt herunter und Moses kommt auf das Spielfeld und so wird das Spiel gewonnen. In den nachfolgenden Sequenzen nur noch die richtigen Antworten wählen und wir sehen die längere Schlussequenz.

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt 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 Bereit-

stellen, 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).