

DIKANKA

Evenings on a Farm

Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de)

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.

CD ROM & Softwareservice
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!

Das Spiel kann auch bezogen werden über den SHOP auf
<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin 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!

Allgemeines: Dieses Adventure ist in russischer Sprache verfasst. Da ich weder russisch verstehe noch kyrillisch lesen kann, habe ich es in bewährter „Adventure - Art“ (alles gründlich ansehen und untersuchen, Gegenstände einsammeln und im Inventar kombinieren, mit den Personen immer wieder reden und alle Gesprächspunkte durchgehen, den Personen Gegenstände anbieten...) trotzdem durchspielen können und danach diese Lösung geschrieben. Die hier beschriebene Reihenfolge der zu besuchenden Orte und Personen ist nicht unbedingt zwingend notwendig und wahrscheinlich auch nicht sehr logisch, da die Personen Hinweise geben, was sie von wem haben möchten – wegen meiner Sprachbarriere ist dies aber nicht erkennbar.

Im Hauptmenü des Startbildschirms bedeuten die Worte untereinander:

Spielstart
Laden
Einstellungen
Ende

Im Spiel selbst bedeuten die Worte, die in der linken oberen Ecke des Bildschirms erscheinen, wenn der Mauscursor dorthin bewegt wird:

Laden
Speichern (nein ja)
Einstellungen
Ende

Zum Inhalt: In einem Dorf namens Dikanka lebt ein Schmied, der für seine Angebetete ein Paar „rote Schuhe“, wie sie die Kaiserin trägt, besorgen soll. Bei seiner Suche trifft er neben normalen Personen auf Zauberer, Hexen und Vampire, mit denen er verhandeln muss.

Start:

Vor dem Wohnhaus: Rede mit deiner **Angebeteten** und gehe dann nach oben in deine

Schmiede: Nimm den **Hammer**, die **Zange**, die **Scharnierteile**, den **Nagel** und den **Truhendeckel**. Kombiniere im Inventar die Zange mit den Scharnierteilen, benutze den Blasebalg und halte die Scharnierteile in das nun hell lodende Feuer. Schlage die glühenden Scharnierteile mit dem Hammer zu **Scharnieren** und kombiniere sie mit dem Truhendeckel. Setze den Deckel nun auf die Truhe und nimm die fertige, aber noch **unbemalte Truhe** mit. Verlasse die Schmiede und versuche, die Truhe der Angebeteten zu geben, die sie aber ablehnt. Betrete durch das Tor rechts dein

Wohnhaus/ Vorräum: Nimm den **Pinself** aus der Dose vor der Kiste, die **Axt** von der Wand rechts und den **Wassereimer** und vertreibe die Katze auf der Kiste, indem du ihr das Wasser übergießt. Öffne die Kiste und nimm die **Farbdose** heraus. Schließe die Kiste wieder, wende nun im Inventar den Pinsel auf die unbemalte Truhe an und du erhältst eine **bemalte Truhe**, die du draußen der **Angebeteten** überreichst. Gehe wieder in dein Wohnhaus zurück und nach oben durch die Tür in das

Hauptzimmer: Du siehst deine Mutter mit einem Verehrer von ihr reden, der sich schnell in einem Sack versteckt. Klicke dann den kleineren Sack an. Ihr **Verehrer** klettert heraus und verschwindet. Klicke den anderen Sack an und höre ein Niesen aus ihm, die Person will aber nicht herauskommen. Rede mit deiner **Mutter**.

Verlasse dein Haus und gehe nach links unten auf den

Kirchplatz: und weiter nach rechts unten vor eine

Kutschengarage: Bemerke das kaputte Wagenrad und rede mit dem **Kutschenbesitzer** solange, bis er dir Tabak gegen die Reparatur des Rades anbietet. Nimm das **kaputte Wagenrad**, gehe in die **Schmiede** zurück und repariere das Rad mit dem Hammer in deinem Inventar. Gib danach dem **Kutschenbesitzer** das **reparierte Wagenrad** und erhalte dafür einen **Tabaksbeutel**. Kehre nun zurück in dein

Wohnhaus: Wende den Tabaksbeutel auf den riesigen Sack an, der **Bürgermeister** klettert heraus und eilt davon. Hebe die beiden **Säcke** auf, öffne die Falltür und steige hinunter in den

Keller: Nimm hier die **Würste** und die getrockneten **Kräuter** mit. Erkunde nun weiter das Dorf.

Vom **Kirchplatz** aus nach rechts oben führt ein Weg zum

Vampirschloss: Die **Vampirwache** lässt dich nicht passieren.

Von der **Kutschengarage** aus nach rechts unten gelangst du zum

Haus des Magiers: Das Haus ist mit Magie versperrt, aber du kannst mit dem **Tor** sprechen sobald du dich ihm näherst. Es möchte einen neuen Farbanstrich haben.

Gehe weiter nach links in einen

Wald: Hier sitzt ein **alter Mann**, den du ansprichst. Versuche, mit deiner Axt den Baum rechts oben im Bildschirm zu fällen, aber der alte Mann erlaubt es dir nicht.

Nach links oben führt ein Weg tiefer in den Wald, jedoch ist hier noch kein Weiterkommen möglich.

Gehe vom **Kirchplatz** aus nach links unten und du stehst vor dem noch verschlossenen

Haus der Spinnerin: Rechts vom Haus gelangst du in einen **Schweinestall**. Nimm den **Futtersack** vom Regal an dich und schütte ihn in den Trog. Das Schwein begibt sich dorthin und du kannst einen **Schlüssel** vom Boden aufnehmen.

Gehe vom Haus aus nach links unten zu einer zugefrorenen

Eisfläche: Rede mit den beiden **Frauen** (es sind die Spinnerin und deine Angebetete) und gib ihnen den kleinen Sack aus deinem Inventar, worauf sie davoneilen. Rede auch mit dem **kleinen Jungen**.

Gehe weiter nach rechts unten vor ein

Wirtshaus: Betrete das Wirtshaus und gib der **Katze** die Würste, worauf du sie mitnehmen kannst. Nimm auch das **Brot** vom Tisch und rede anschließend mit der **Wirtsfrau** und den beiden Männern, dem dicken

Bürgermeister und dem dünnen **Verehrer**, die du bei deiner Mutter schon getroffen hattest.

Rechts im Wirtshaus führt eine Treppe in den **Keller**, in dem ein **Junge** neben einer Flasche Wein sitzt. Er hat Hunger, ist aber mit dem Stück Brot ohne Belag nicht zufrieden.

Verlasse das Wirtshaus und gehe nach oben zum

Friedhof: Sammle etwas **Erde** neben dem frisch gegrabenen Loch auf.

Begib dich nun wieder zum

Haus der Spinnerin: Das Haus kann nun betreten werden und du findest die **Spinnerin** auf dem Tisch stehend; sie hat Angst vor einer Maus. Setze die Katze auf den Tisch rechts vor das Mauseloch und stülpe, sobald die **Maus** in die Zimmermitte geflüchtet ist, den Eimer über sie, um sie zu fangen.

Die Spinnerin gibt dir zum Dank ein **rotes Band**. Rede mit ihr und du darfst hinten neben der Eingangstür eine **schwarze Farbdose** mitnehmen. Die Truhe vor dem Mauseloch wird mit Hilfe des Schlüssels aus dem Schweinestall geöffnet und eine **silberne Farbdose** entnommen.

Begib dich nun zum

Haus des Magiers: Streiche das sprechende Tor mit der schwarzen Farbdose an und es öffnet sich. Die Eingangstür zum Haus verschließt sich jedoch magisch, sobald du versuchst diese zu öffnen.

Gehe wieder zurück in dein

Wohnhaus: Rede mit deiner **Mutter** mehrmals und gib ihr anschließend die Kräuter. Sie stellt dir daraus ein **Säckchen magisches Pulver** her.

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!

Haus des Magiers: Wende das magische Pulversäckchen auf die Eingangstür des Hauses an und sie kann danach geöffnet werden. Tritt ein und rede mit dem **Magier** über alles. Aus deinem großen Sack erscheint plötzlich der Teufel. Nimm danach die **Schüssel weißer Blätter** mit.

Kutschengarage: Rede mit dem **Kutschenbesitzer** und gib ihm die Schüssel mit den weißen Blättern. Du erhältst dafür von ihm ein **Salzsäckchen**.

Statte dem **Haus rechts neben der Garage** einen Besuch ab und rede mit deiner **Angebeteten**.

Wirtshaus/Keller: Kombiniere das Salz mit dem Brot in deinem Inventar und gib das **Salzbrot** dem **Jungen**, der daraufhin den Keller verlässt und du die **Weinflasche** aufnehmen kannst.

Nach dem Verlassen des Kellers gibt dir die **Wirtsfrau** eine **Halskette**.

Haus des Magiers: Rede mit dem **Magier** erneut.

Wald: Rede mit dem **alten Mann**, er möchte ein Kartenspiel und Wein für seine Hilfe.

Wirtshaus: Nach mehrmaligem Ansprechen des **Verehrers** (er muss den Wunsch nach Tabak äußern; eventuell später noch einmal wiederkommen und vorher erneut mit dem alten Mann im Wald reden!) kannst du ihm den Tabaksbeutel geben und erhältst von ihm ein **Kartenspiel**.

Wald: Rede mit dem **alten Mann** und gib ihm danach das Kartenspiel. Nun darfst du mit der Axt den kleinen Baum (rechts oben im Bildschirm) fällen.

Rede erneut mit dem alten Mann und gib ihm nun die Weinflasche.

Haus des Magiers: Rede mit dem **Magier**, bis er dir ein **Wollknäuel** überreicht.

Vor dem Wohnhaus: Der **Teufel** erwartet dich vor dem Haus und du kannst mit ihm reden.

Wald: Gehe nach links obentiefer in den Wald hinein und durch die schneebedeckte Landschaft erreichst du nun einen **Teich**. Rede mit der **weißgekleideten Hexe** und sie gibt dir eine **Haarsträhne**.

Kirche: Rede mit dem **Priester** und male danach mit dem Pinsel das Gemälde an der rechten Wand silbern an. Daraufhin darfst du das **Kreuz** vor dem Tisch mitnehmen.

Vampirschloss: Zeige der **Vampirwache** das Kreuz und sie lässt dich vorbei. Wende dich vor dem Schloss zuerst nach links in den **Garten** und betrete die **Laube**. Mit Hilfe des Nagels aus deinem Inventar kannst du aus dem Loch im kaputten Bodenbrett eine **Gürtelschnalle** herausholen.

Gehe nun zurück vor das Vampirschloss und trete vor die **Eingangstür**.

Rede mit dem **Türklopper** über alles. Du musst ihm nun drei Fragen beantworten, bevor er dich hineinlässt. Es erscheint eine Wortliste. Wähle als erste Antwort das 3. Wort von oben (sieht wie Cher aus), als zweite Antwort das 4. Wort (Peka) und als dritte Antwort das letzte Wort aus. War alles korrekt, kannst du nun das Schloss betreten, nachdem du dem Türklopper noch die Haarsträhne gezeigt hast.

Im Eingangsbereich fällt dir eine verschlossene Truhe auf. Über eine Treppe steigst du in den Flur der 1. Etage, wo du dir alle Bilder ansiehst. Die Tür ganz rechts lässt sich öffnen und führt in das Zimmer zu einer rotgekleideten **Vampirfrau**. Untersuche das Gemälde, die Schriftrollen und das Buch auf dem Schreibtisch und rede mit der Frau. Wende das Wollknäuel und das Kreuz auf sie an, das war noch nicht das Richtige!

Verlasse das Vampirschloss und gehe zurück zum

Wohnhaus: Rede mit deiner **Mutter** und zeige ihr die Kette und das rote Band.

Schmiede: Bearbeite an diesem Ort die Halskette mit dem Hammer in deinem Inventar und du machst daraus ein **Stachelhalsband**.

Vampirschloss: Die **Vampirfrau** spricht mit dir, als du ihr Zimmer betrittst, du legst dir schnell das Stachelhalsband um, sie beißt dich in den Hals und verschwindet durch das Gemälde. Auf dem Teppich rechts neben dem Bett findest du nun einen **Zahn** von ihr (sehr kleiner Pixel!).

Wohnhaus: Zeige deiner **Mutter** den Zahn und rede mit ihr. Gib ihr danach die Erde, das rote Band und den Zahn und sie stellt dir daraus ein **Entzauberungspulversäckchen** her.

Wirtshaus: Wende das Entzauberungspulver auf die schwarze Katze vor dem Wirtshaus an und sie verwandelt sich in eine schwarzgekleidete Hexe und verschwindet.

Wald: Gehe wieder zum **Teich** und rede mit der **weißgekleideten Hexe**. Sie gibt dir ein **Gürtelband**, das du in deinem Inventar mit der Schnalle zu einem **Gürtel** verbindest. Rede noch einmal mit der Hexe.

Vor dem Wohnhaus: Rede mit dem **Teufel** und wende den Gürtel auf ihn an. Er bringt dich nun nach Sankt Petersburg zum

Kaiserpalast: Rede mit der **Palastwache** und danach mit dem **Teufel**, der sich von dir nun ins Inventar nehmen lässt. Wende den Teufel auf die Palastwache an und sie lässt dich eintreten.

Du stehst nun in der **Eingangshalle** und redest mit dem **Kosaken** über alles. Er lässt dich aber nicht die Treppe nach oben gehen.

Gehe durch die Tür links von der Treppe in das **Kaminzimmer**, in dem ein **Lakai** ein Schwert putzt. Im Gespräch mit ihm teilt er dir mit, dass er hungrig ist. Nimm den **Besen** und den **Schwertgriff** mit und begib dich anschließend in die **Küche** (Tür rechts von der Treppe). Untersuche den Kochtopf und die Schale daneben, die du aber noch nicht nehmen darfst. Rede mit dem **Küchenjungen** und zeige ihm das Pulversäckchen. Nun kannst du die **Schale** nehmen. Wirf die Axt und den Inhalt des Pulversäckchens in den Kochtopf. Rede nochmals mit dem Küchenjungen und nimm danach den **dicken Beutel** vom Tisch hinter ihm. Schütte den Inhalt dieses Beutels ebenfalls in den

Kochtopf und wende anschließend die Schale auf ihn an. Du hast nun einen **Brei** in deinem Inventar, den du im **Kaminzimmer** dem **Lakai** gibst. Er legt zum Essen das Schwert ab, das du zwar aufheben, aber nicht mitnehmen darfst.

Gehe in die **Küche** zurück, nimm die Axt aus dem Kochtopf und wende sie auf den Besen an. Du erhältst einen **Besenstiel**, den du mit dem Schwertgriff zu einem **Holzschwert** verbindest.

Im **Kaminzimmer** lässt sich der **Lakai** leider vom Holzschwert nicht täuschen. Also streichst du es mit dem Pinsel silbern an und kannst danach problemlos das **echte Schwert** nehmen und ihm dafür das silberne Holzschwert geben.

Gehe zurück in die Eingangshalle und zeige dem **Kosaken** das echte Schwert, der dich daraufhin zur Audienz bei der **Kaiserin** führt.....

Nach einem kurzen Video über die roten Schuhe als Geschenk findest du dich gemeinsam mit dem **Teufel** im

Vampirschloss wieder. Klicke das Gemälde an und ein Geheimgang öffnet sich. Du gelangst durch ihn in ein **Studierzimmer** und findest einen **Schlüssel** auf der Kiste rechts vorn, sowie einen **Zauberspruch** in dem offenen Buch. Lies das Buch.

Rechts führt ein Durchgang in einen **dunklen Raum**, in dem du ohne Licht nicht weiterkommst.

Gehe zurück in den **Eingangsbereich** des Vampirschlosses, öffne die Truhe hier mit dem soeben gefundenen Schlüssel und nimm eine **Fackel** heraus.

Wieder im **dunklen Raum** klickst du die Fackel im Inventar an und es wird hell. Du siehst eine Tür mit vier Knöpfen, die du in der Reihenfolge: oben - unten - Mitte unten - Mitte oben drückst, um sie zu öffnen. Du gelangst in einen gekachelten Raum und triffst die **Vampirfrau** wieder. Folge ihr in einen Pentagrammraum und rede mit ihr.

Vom gekachelten Raum aus führt ein Durchgang nach links in ein **Folterzimmer**, in dem du neben einem Höllenhund deine gefangene **Angebetete** und die **schwarzgekleidete Hexe/Katze** wiederfindest. Rede mit ihnen und überlege dir dann eine Taktik, um die „Bösen“ zu vertreiben.

Nimm die Maus aus deinem Inventar und wende sie, sobald sich die Hexe in die Katze verwandelt hat, auf sie an. Die Katze folgt der flüchtenden Maus. Klicke danach den Höllenhund an und er folgt den beiden ebenfalls. Rede nun mit deiner **Angebeteten** und gehe danach in den **Pentagrammraum** zurück, wo sich nun die schwarze Hexe und ihr Höllenhund auf den beiden Pentagrammen befinden. Nimm unter dem Höllenhund die **Haare** auf und rede mit der **schwarzen Hexe** und der **Vampirfrau**. Wende danach die Haare auf das rechte Pentagramm unter dem Hund an. Die rote Hexe beginnt einen

Zauberspruch zu rezitieren und die schwarze Hexe wechselt ihren Platz und erstarrt zu Stein. Gib der **Vampirfrau**, nachdem sie ihren Zauberspruch unterbricht und nicht mehr weiter weiß, den Zauberspruch aus deinem Inventar.....

Lasse dich nun vom Ende überraschen.

Ende

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

CD ROM & Softwareservice
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 bzw. dem Copyright der Autorin 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 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).