



Lösungshilfe - erste Schritte



Es begann mit diesem Brief u. endet mit ????????????



Aber machen wir uns (noch) keine Gedanken darüber!

36 Stunden später, an einem geheimen Ort.

Wir gehen durch die Felder u. einen Wald, bis zu einer Weggabelung.



Hier geht es links zu einem Denkmal u. rechts zu einer Gaststätte.

*Wir sehen uns zuerst das Denkmal u. seine Inschrift an.
Dann gehen wir zum Gasthaus.*



**Das Spiel ist lieferbar und kann bezogen werden
über den Shop auf:**

<http://www.gamepad.de>

Ein Mann, der kam von ganz weit her,
es heißt, er wäre Ingenieur.
Dem Ingenieur ist nichts zu schwer,
drum bracht' er auch sein Gold mit her.

Und er will's mit ander'n teilen!
Doch wenn Du's hast, mußt Du Dich eilen,
denn nach dem dritten Hahnenschrei
ist auch für Dich das Spiel vorbei.

So hüte Dich vor Sucht und Gier!
- den einen Rat, den geb' ich Dir.
Und willst Du es tatsächlich wagen,
mußt Du im "Hahn" nach "Einlaß" fragen.



*Wir betreten das Gasthaus „Zum Hahn“.
Hier unterhalten wir uns mit dem Wirt u. werden nach
einem geheimen Wort gefragt u. antworten: **EINLASS!**
Nun erhalten wir einen Zimmerschlüssel u. gehen nach
oben.*

Vom Bücherregal, des hinteren Zimmers, nehmen wir ein **Buch (Tafelwerk)**, mit.

Aus der , vor dem Zimmer stehenden, Truhe

Messer, Stempelkissen u. Sicherheits-Streichhölzer.



Nun benutzen wir den Schlüssel u. betreten das Zimmer unserer Kontaktperson.

Zu unserer Überraschung, ist der Wirt unsere Kontaktperson. Er präsentiert uns einen Vertrag.



Leider haben wir nichts zu schreiben aber unser Fingerabdruck (*Stempelkissen*), wird auch akzeptiert. Nun erhalten wir noch Instruktionen, bedienen den Hebel, neben dem Kamin, u. gehen nach unten in den Lagerraum,

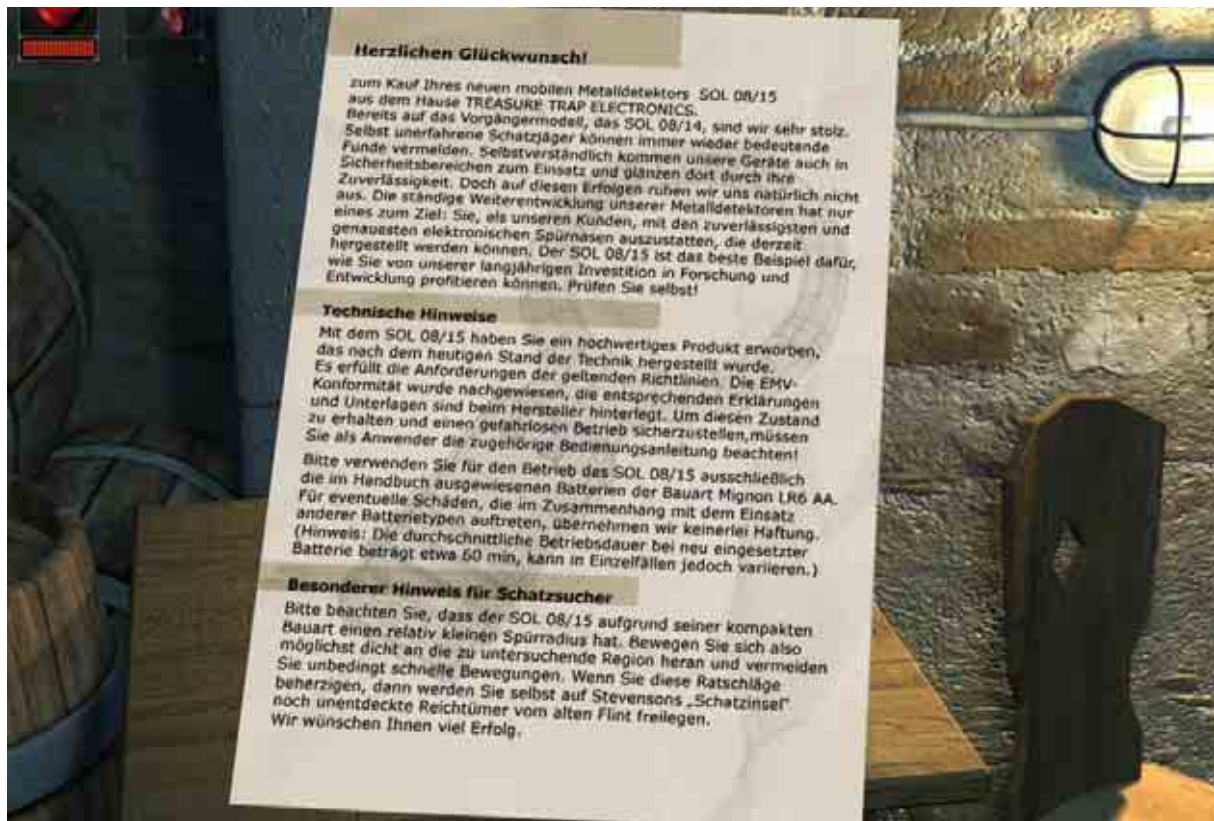


Wir klettern die Leiter nach unten u. betätigen den Lichtschalter. Dann gehen wir zur Truhe und entnehmen eine *Pistole*.

Dann geht es weiter zu den Fässern.



Da das linke Fass als Druckschalter fungiert, müssen wir unsere Taschen leeren. Wir trennen uns von: *Pistole, Messer u. Stempelkissen*. Nun kommen wir problemlos durch die Gittertür u. zum Schreibtisch.



*Hier lesen wir die Bedienungsanleitung für einen **Metalldetektor**, welchen wir auch gleich einstecken. Dann begeben wir uns zum Ausgang u. an die frische Luft.*





*Nach einem kl. Spaziergang, durch den Wald kommen wir an eine Steilküste.
Wir steigen die Stufen hinab u. werden schon von unserem „Fährmann“ erwartet u. uns zur Felseninsel bringt.*



Er setzt uns ab, gibt noch einige gute Ratschläge u. fährt wieder los.

*Vorher erhalten wir noch einen **Mondsteinring**, den wir auch sofort einsetzen..... - unser Abenteuer kann beginnen!*

Somit haben wir unseren 1. Spielstand, gespeichert!

Sollte jemand im weiteren Verlauf des Spieles hängen bleiben: wir sind (fast) fertig und helfen gerne im FORUM auf gamepad.de oder per Mail weiter. Eine Komplettlösung wird es in den nächsten Tagen geben.

Wir möchten noch darauf hinweisen, dass dieser Text unserem Copyright unterliegt und somit nur für private Zwecke verwendet werden darf.

Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten aus aktuellem Anlass um Verständnis und um dringende Beachtung!

Softwareservice Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Tel.: 069-869499

e-mail: lk@gamepad.de

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

Schauen Sie mal bei unserer Homepage vorbei. Es erwarten Sie günstige Angebote!