

KAPITEL 7

BENT SVENSSON IST TOT

<http://www.anewbeginning-game.de/>

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



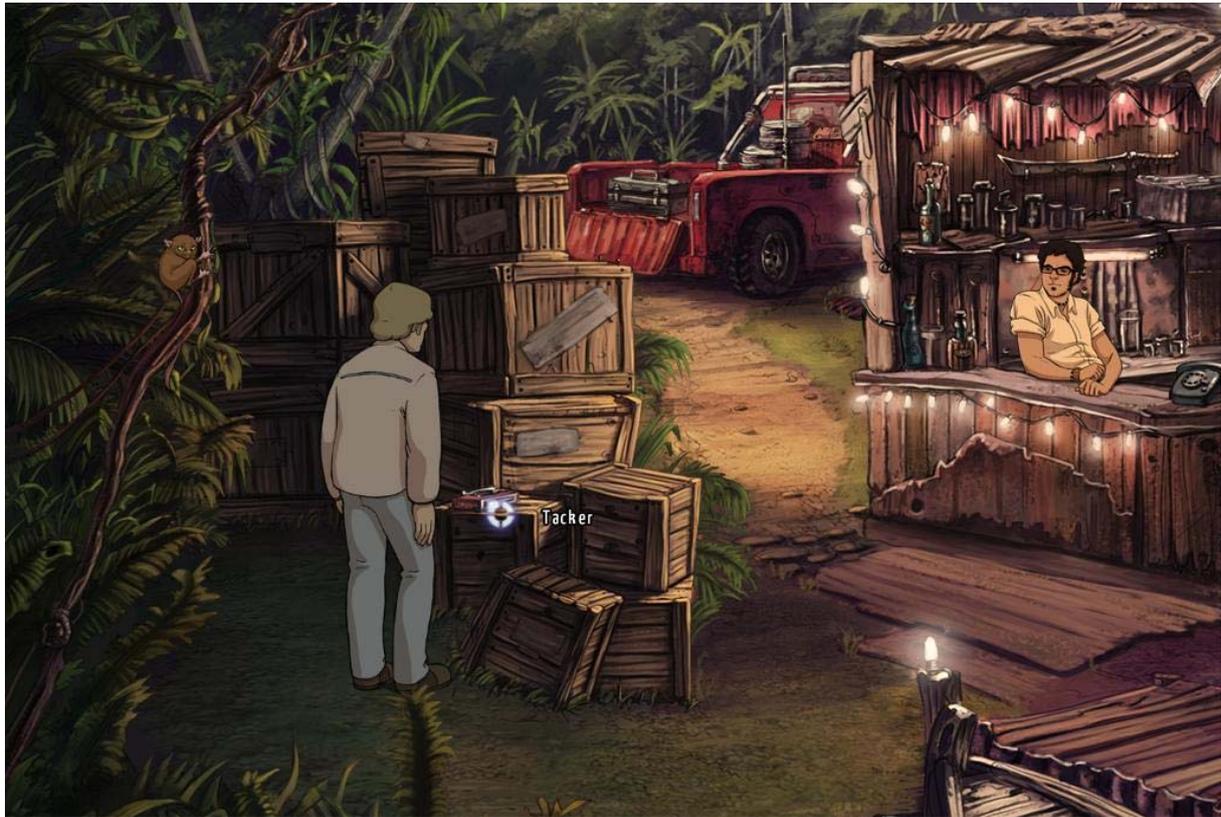
befinden wir uns in Brasilien!



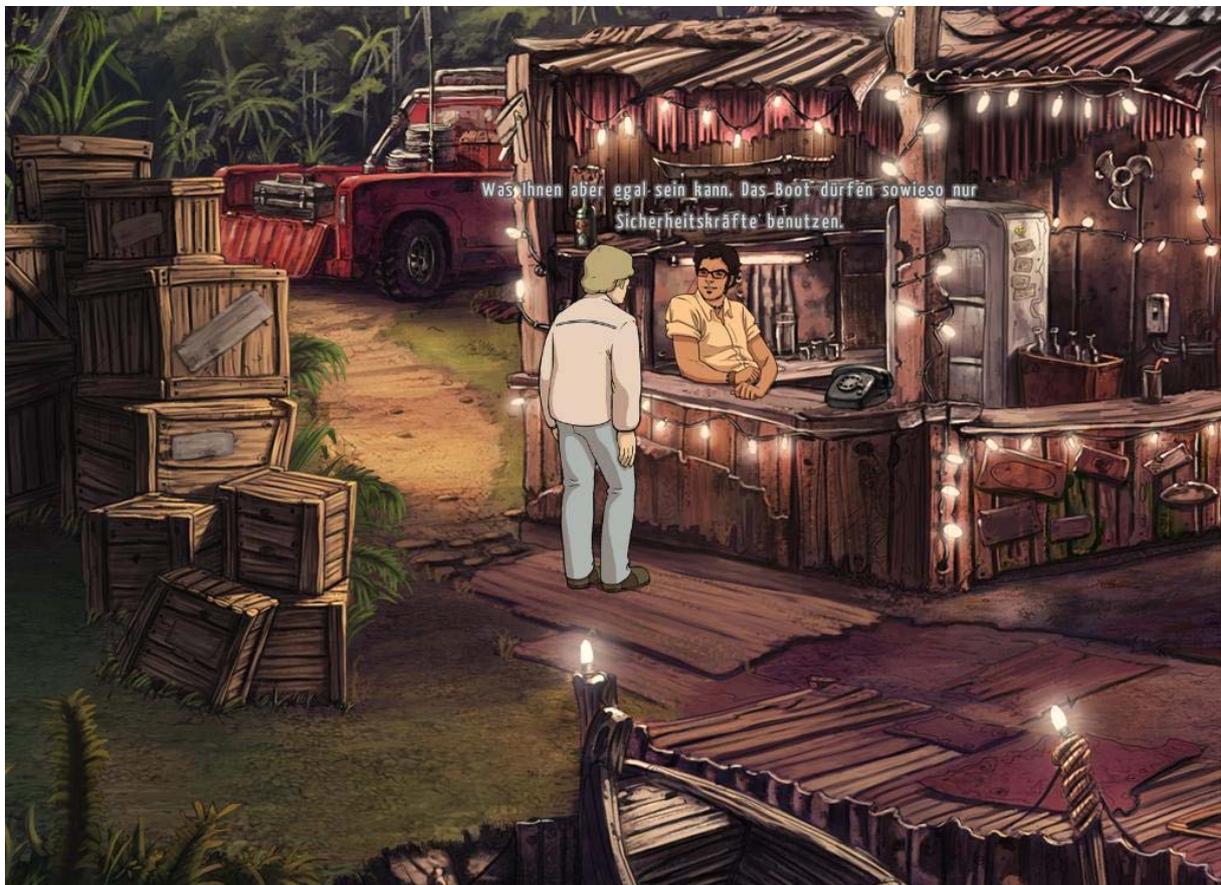
**Nachdem wir uns etwas in der Gegend umgesehen haben,
probieren wir das Zeitfunkgerät aus.
Leider bekommen wir keine Verbindung, gehen zum Jeep u.
wecken den schnarchenden BENT!**



Nach einer langen Unterhaltung agieren wir wieder als BENT.



Wir nehmen den **Tacker** vom Tisch, gehen zu **SIMON** dem Barkeeper u. plaudern ein wenig mit ihm.



Dabei erfahren wir einige interessante Einzelheiten über die Sicherungsanlagen u. das Patrouillenboot.



Am Nebentisch versuchen **OGGY** u. **DUVE** einen Wachmann betrunken zu machen, was aber nicht so ganz klappt!
Wir unterhalten uns mit allen, knöpfen **OGGY** etwas **Geld** ab, entfernen das **Blechschild** u. entdecken dahinter ein Loch.



Wir werfen noch einen Blick auf die Schlüssel des Wachmannes, klauen können wir sie leider nicht!



Nun gehen wir nach hinten u. schauen uns das Boot an u. versuchen mit der Wache zu reden.



Diese lässt aber nicht mit sich reden u. wir gehen wieder zurück.



Hier entfernen wir die **Plane**, ziehen alle Stecker raus, schauen durch das Loch u. können dem Wachmann in die Karten sehen!
Die zwei Schrauben entfernen wir später!



Wir nehmen noch einige **Flaschen Bier** aus dem Kasten u. gehen zum Jeep.



Hier schnappen wir uns den **Werkzeugkoffer**, öffnen ihn u. finden eine **Schraube** u. eine **Mutter**.

Diese verwenden wir mit unserem Blechschild u. sind stolzer Besitzer einer handgemachten **Schraubzwinge!**

Nun brechen wir die **Antenne** ab, verbiegen sie, reden kurz mit **FAY** u. gehen zum Patrouillenboot.



Hier schauen wir uns das Buch an u. entdecken eine **Service-Nummer**.



Das Typenschild des Bootes schauen wir auch an, präsentieren dem Wachmann unseren Werkzeugkoffer u. stellen uns als Monteur vor.



**Leider reicht das nicht, denn wir können die Frage nach dem Motor dieses Bootes nicht beantworten!
Wir gehen zurück zu den Spielern.**

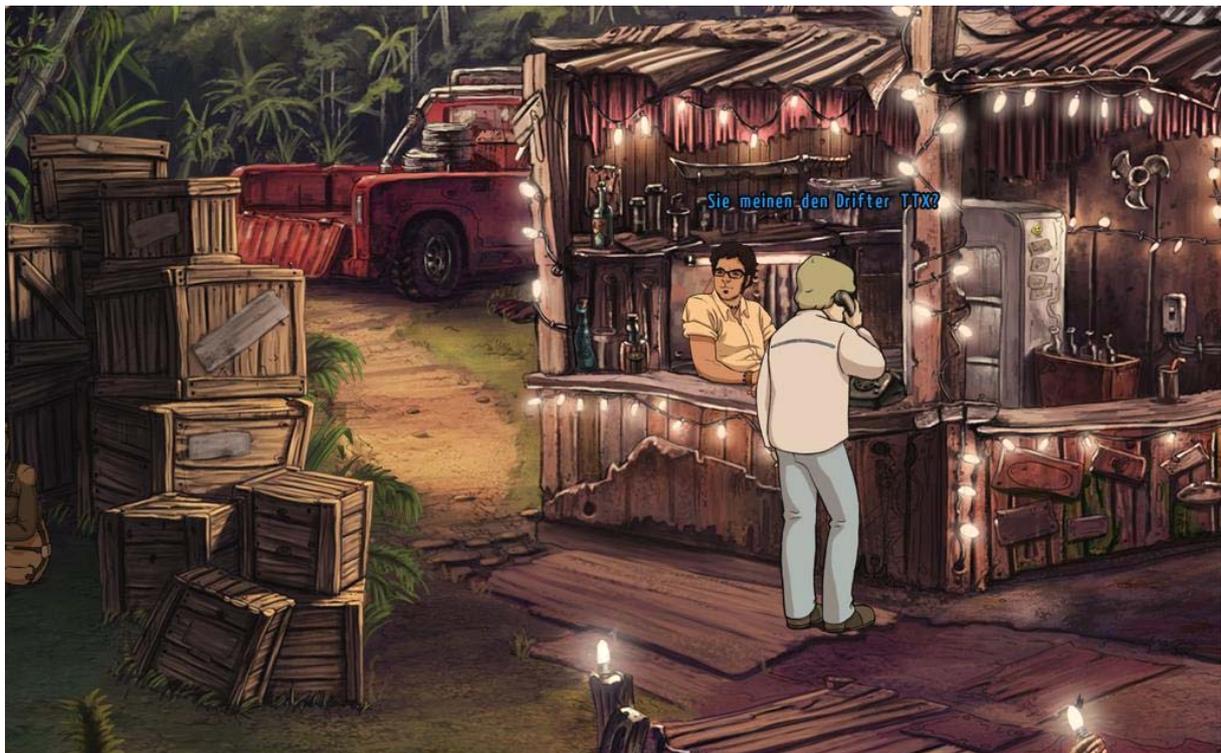


Nehmen Sie ruhig den Flaschenöffner an meinem Schlüsselbund.

Wir stellen eine Flasche Bier auf den Tisch u. dürfen sie mit dem Flaschenöffner, vom **Schlüsselbund des Wachmanns, öffnen! Natürlich schauen wir uns den Bootsschlüssel genau an u. legen ihn anschließend wieder auf den Tisch!**



Nun gehen wir zum Telefon, bezahlen unseren Obolus u. rufen die Hotline des Bootsherstellers an.



Wir fragen nach dem serienmäßig verwendeten Motor u. erhalten die Auskunft, dass es ein **Drifter TTX 2 sei!
Mit diesem Wissen gehen wir zurück zum Patrouillenboot.**



Nun können wir die Frage nach dem verbauten Motor beantworten, werden als Monteur akzeptiert u. machen uns an die Arbeit.



Den Benzinschlauch dichten wir mit unserer „Schraubzwinde“ ab.



Das Windruder reparieren wir mit Hilfe der Plane u. des Tackers.



Aus dem Auspuff ziehen wir, mit Hilfe unserer verbogenen Antenne, eine tote **Schlange**.
Nun erstatten wir dem Wachmann Bericht u. kümmern uns um die Spieler!



Mit Hilfe der Münzen entfernen wir die zwei Schrauben u. der Spiegel nimmt die Form eines **Caros** an!
Rechts unten hat sich ein Herz gedreht u. stellt nun ein **Pik** dar!
Usw.



**Nun schauen wir durch das Loch, schauen uns die Farbe an u. stecken den entsprechenden Stecker in die Dose!
Nachdem unsere Mitstreiter 2x gewonnen haben, ist die Wache betrunken u. wir gehen nach vorn.**



Wieder borgen wir uns das **Schlüsselbund der Wache, öffnen die Bierflasche u. geben ihm nicht die Boots – sondern die Jeepschlüssel zurück!**



Nun gehen wir zu FAY u. mit ihr gemeinsam zum Boot.



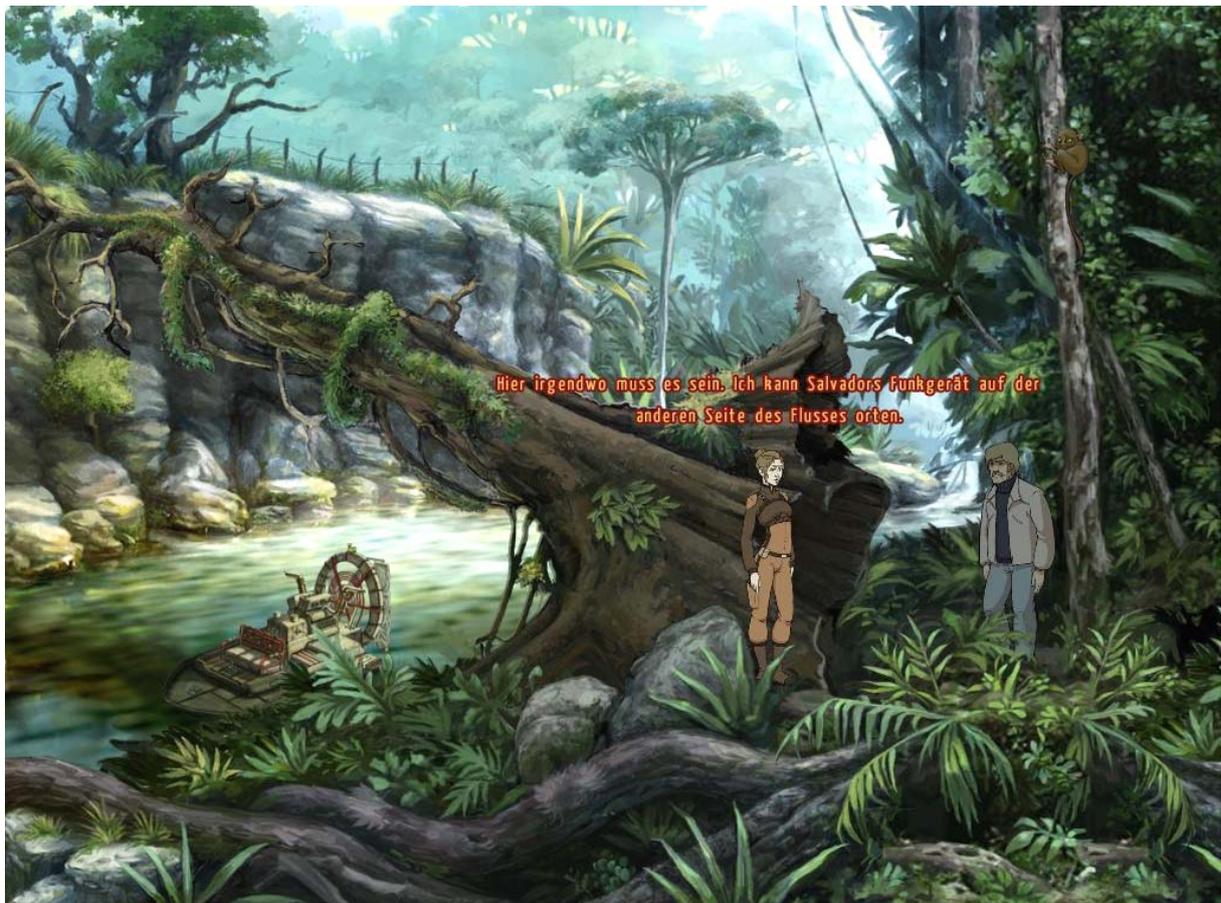
Mit Hilfe der Schlange überzeugen wir die Wache, uns das Boot zu leihen u. fahren damit zum Kraftwerk.



KEINE ANGST. WIR SCHAFFEN DAS SCHON.



HEUTE WIRD DIE WELT SCHON NICHT UNTERGEHEN.



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir danken Locke für die Erstellung dieser Lösungshilfe!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach.

Kapitel 8 DER PHÖNIX-PLAN