



Die Darstellung ist am besten, wenn man beim Acrobat-Reader 75% wählt



Wir unterhalten uns mit allen Ratsmitgliedern, verlassen das Rathaus u. statten **HIERONIMUS** einen Besuch ab.



Nachdem wir uns ausgiebig mit ihm unterhalten haben, gehen wir zur **Bibliothek.**



Vor dem Eingang der Bibliothek steht PIMPF u. verkauft Zeitungen.
Wir unterhalten uns mit ihm u. erfahren etwas von einem **Geheimgang**, der aus dem Knast führen soll!
Nun begeben wir uns in die Bibliothek u. reden mit JONAS.



Wir fragen ihn nach Dokumenten über die Stadtgründung u. er bestätigt, dass es hier welche gibt.
Aber leider haben wir keine Berechtigung sie anzusehen.
Und eine Ausnahme, unter Zeugen, nein!
Also müssen wir **JOROG** irgendwie loswerden!
Aber das ist auch eine Chance, uns den Kellerschlüssel des Rathauses zu holen u. diesen zu untersuchen.





Am Rathausvorplatz treffen wir **LAURA**, die Enkelin von Stadtrat **VALERIUS**, u. unterhalten uns mit ihr.
Wir erfahren etwas über **VALERIUS**, seinen Umgang mit geheimen Dokumenten, verabschieden uns u. gehen ins Rathaus.



Hier nehmen wir den Schlüssel vom Bord, verlassen das Rathaus u. gehen in den Keller.



Wir sehen uns gründlich um u. stecken uns ein unvollständiges **Grammophon**, und eine **Rakete** ein.
Nun statten wir der Kneipe einen Besuch ab.



Die auf dem Tresen liegende **Zeitung** könnten wir gebrauchen, aber solange wie der Fisch nicht verkauft ist, bekommen wir sie nicht!
Wir verlassen die Kneipe u. gehen in den Magieladen.



Hier verschenkt FARIDA Räucherstäbchen, wir nehmen ein **Bratfisch-Räucherstäbchen**, verlassen den Laden u. gehen wieder in die Kneipe.

Hier schalten wir auf den Nachtmodus um!



Wir zünden das Räucherstäbchen an, betören SIMON mit seinem Duft, er bestellt sich einen Bratfisch u. wir können uns die **stinkende, total zerknitterte Zeitung** aus dem Abfalleimer angeln.



Nun schalten wir wieder in den Tagmodus u. besuchen die züchtige DAPHNE!



Wir bitten sie, da sie gerade bügelt, unsere Zeitung auch wieder in Form zu bringen.

Sie macht es, wir bedanken uns, verlassen sie u. schauen bei WALT vorbei.





Er ist froh, dass die Anschläge auf sein Haus vorbei sind u. schenkt uns, großzügig wie er ist, eine **Tasse Kaffee**.
Nun machen wir uns auf den Weg zur Bibliothek.



Hier steht PIMPF u. verkauft Zeitungen.
Wir geben ihm den Kaffee u. weil er danach immer pinkeln muss,
passen wir solange auf seine Zeitungen auf.
Nun legen wir schnell unsere gebügelte Zeitung auf den Stapel,
nehmen uns eine **neue Zeitung** mit u. lesen sie!



PIMPF kommt zurück, bedankt sich u. liest laut die neue Schlagzeile, „Das Rathaus brennt“, vor.
JOROG hört es, stürzt aus der Bibliothek u. rennt zum Rathaus.
Wir gehen in die Bibliothek u. reden mit JONAS.



Er überreicht uns die gewünschten **Dokumente** u. wir studieren sie.



Hierbei stellen wir, mit FENNYS Hilfe, fest dass es noch einen **vierten Stadtgründer** gegeben haben muss!

Aber das könnten wir nur feststellen, wenn wir eine Zeitreise unternehmen würden!

Wir erinnern uns dass JONAS in der Nacht an irgendwelchen Geräten bastelt u. schalten in den Nachtmodus.

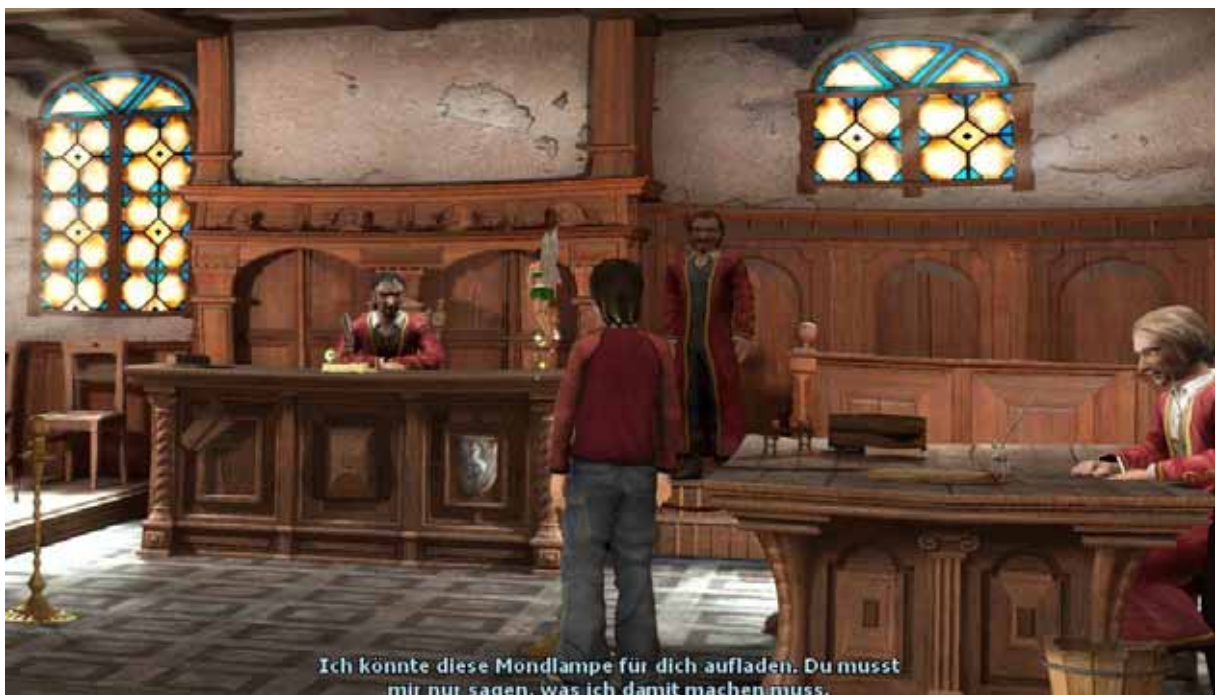


Wir unterhalten uns mit JONAS, u. erfahren dass es einmal, von **DREISTEIN**, eine Zeitmaschine gab.

Diese wurde aber vernichtet, aber die Pläne müsste der Stadtrat aufbewahrt haben.



Wir schauen in die Handyklappe u. sehen ein Hamsterrad u. einen **Hufeisenmagneten** den wir natürlich mitnehmen.
Nun schalten wir in den Tagmodus u. gehen ins Rathaus.



Wir reden mit VALERIUS u. erfahren von einer **Mondscheinlampe**, die er seiner Enkelin nachträglich zu Geburtstag schenken möchte. Leider ist sie nicht aufgeladen u. wir bieten uns an dieses zu tun. Dazu müssen wir, da es in der Stadt zu hell ist, auf den Friedhof gehen.
Wir besuchen den Friedhof u. schalten den Nachtmodus ein.



Hier pflücken wir das blühende **Nachtdämmerkraut**, halten die Mondscheinlampe ins Mondlicht u. sie lädt sich auf.





Nun schalten wir wieder in den Tagmodus, erfreuen uns an den schönen Blumen, pflücken noch etwas **Johanniskraut** u. gehen zurück zum Rathausplatz.



Hier bitten wir LAURA, uns die Pläne für die Zeitmaschine zu besorgen was sie auch, gegen eine kleine Gegenleistung, bereit ist zu tun!
Sie gibt uns einen **Brief**, den wir an ihren Freund verschicken sollen.



Nun gehen wir zum Postkiosk u. reden mit SVEN.
Dieser streikt weil die Postkapseln, die WALT herstellt, immer teurer werden u. er nichts mehr verdienen kann.



Wir überlegen, wie wir ihm helfen können u. gehen zu WALT u. fragen ihn wegen der Postkapseln.



Ein Werbegeschenk wird uns verweigert, stattdessen marschiert WALT in seine Manufaktur u. wir hinterher.



Wir unterhalten uns ausführlich mit WALT, fliegen raus, WALT schließt seine Manufaktur wieder ab u. verschwindet.



Nun reden wir nochmals mit SVEN u. erfahren, dass ein Fluchttunnel, vom Kerker aus, direkt in die Manufaktur führen soll.



Also setzen wir alles daran, um in den Kerker zu wandern. Dazu sollte doch eine einfache Beamtenbeleidigung reichen, oder?



Sie reicht u. wir landen umgehend im Kerker.



Wir bekommen noch einige Kerkerregeln erklärt, die Klappe schließt sich u. wir können uns ungestört umsehen.
Nun schauen wir aus dem Fenster u. ernten einige **Radieschen**.



In einer Kerkerecke wachsen **Champignons** die wir ebenfalls pflücken u. den Wärter rufen.

Wir bestellen ein Käsesandwich u. erhalten es auch.
Leider fehlt der Käse darauf, den haben angeblich die Ratten gefressen!



Wir legen das Sandwich neben die Pritsche u. hören das Pfeifen einer Ratte.

Aber unser Sandwich verschmählt sie.



Unsere Ratte muss wohl ein Gourmet sein, denken wir u. bestellen beim Warter noch etwas **Schinken** u. **Kase**.
Nun basteln wir, im Inventar, ein schones Appetithappchen zusammen u. stellen es wieder hin.



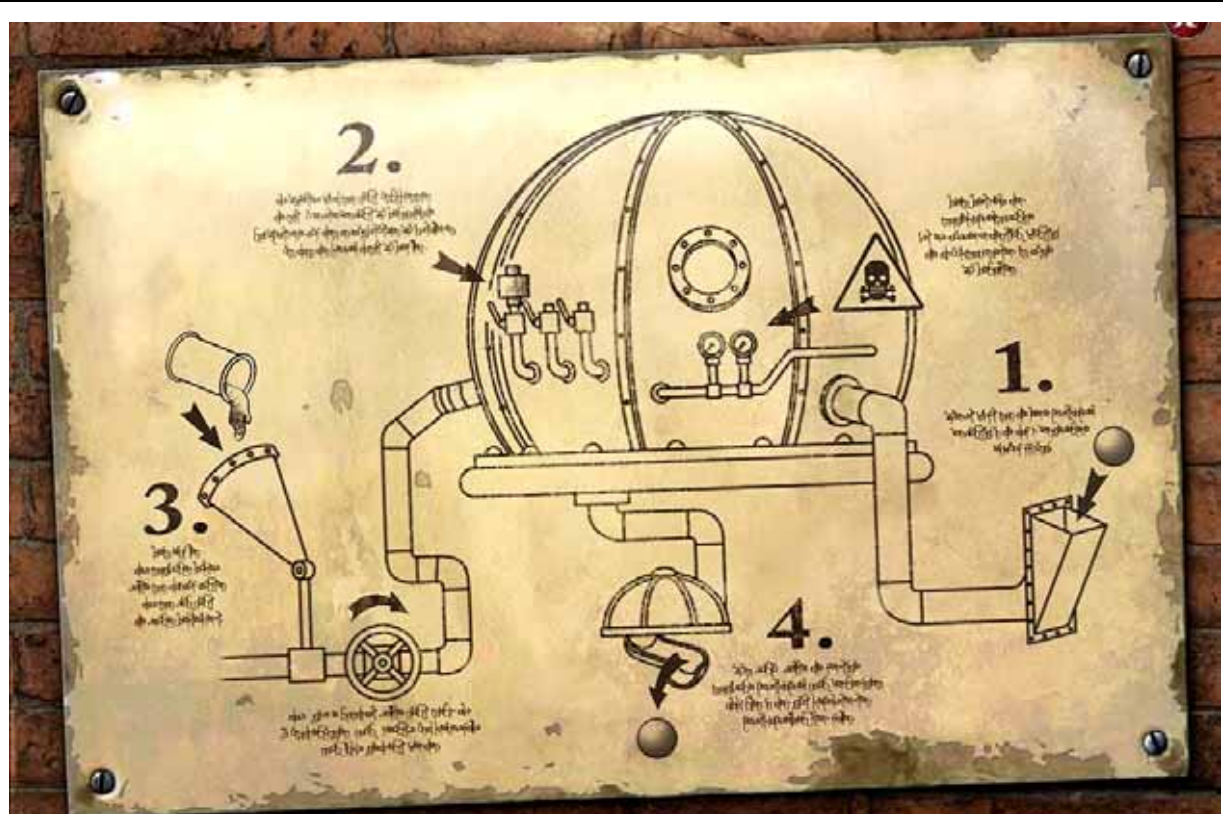
Die Ratte kriecht aus einer kleinen offnung im Fuboden, geht zum Sandwich, schultert es u. verschwindet wieder.



Nun schieben wir die Bodenplatte zur Seite, steigen hinunter, irren in der Finsternis herum u. landen schließlich in der **Manufaktur**.



Wir nehmen den **leeren Lackbehälter** u. schauen uns die Bedienungsanleitung der Maschine an.



Wenn wir die ganzen Zutaten hätten, könnten wir uns selbst die Kapseln herstellen u. WALT Konkurrenz machen.
Nun nehmen wir den an der Tür hängenden **Schlüssel** u. verlassen die Manufaktur.
Wir schalten in den Tagmodus, besuchen RAIMUND am Stadttor u. schauen uns die schöne Angel an.





Wir interessieren uns für die Brosche, lassen sie von RAIMUND säubern, klauen ihm schnell die **Angel** u. befestigen unseren Magneten daran.



Nun reden wir nochmals mit RAIMUND über die Brosche u. er wirft sie wütend weg.



Wir heben die Brosche auf, gehen zu SIMON.



Nun ist seine Falltür offen, wir sehen hinein u. können einige Metallkapseln sehen.
Jetzt reden wir nochmals mit SIMON u. schalten in den Nachtmodus.



Wir öffnen die Falltür u. angeln solange **Metallkapseln** bis unsere Angelrute den Geist aufgibt.
Nun schalten wir wieder in den Tagmodus u. besuchen FARIDA.



Wir fragen sie nach magischem Harz für Postkugeln.
Sie hat welches, würde es uns auch gern geben, aber sie möchte ihre Hundestatuette dafür wiederhaben.
Da wir diese KALOS gegeben haben, machen wir uns auf den Weg.



Leider ist KALOS nicht gewillt uns sein „Wachhündchen“ auszuleihen.

Also nehmen wir unsere Feuerwerksrakete, stecken sie in den Weinballon u. zünden die Lunte an.



Die Rakete steigt in den Himmel u. der KALOS wird wegen Ruhestörung verhaftet.



Nun können wir die **Statuette** nehmen u. zu FARIDA bringen.
Sie bedankt sich u. wir erhalten eine **magische Patrone** dafür.



Unsere Frage nach magischem Lack wird verneint.
Aber den könnten wir uns leicht selbst herstellen!

Sonnen- und Mondlicht

Melvin braucht noch magischen Lack. Dazu braucht er blühendes Nachtdämmerkraut und eine ebenso blühende Tagesscheinblume. Leider blüht das Nachtdämmerkraut nur bei Nacht und die Tagesscheinblume nur am Tage, und natürlich braucht Melvin beide gleichzeitig.



Mit diesem Wissen besuchen wir den Friedhof.



Hier halten wir das blühende Nachtdämmerkraut in die Tagesscheinblume u. der **magische Lack** entsteht.





Diesen füllen wir in die leere Lackdose u. gehen zur Manufaktur.
Hier wechseln wir wieder in den Nachtmodus u. betreten die Halle.



Wir gehen zur **Luke** u. werfen die **Metallkapseln** hinein.



Den magischen Lack kippen wir in den **Trichter**.



Nun stecken wir die **mag. Patrone** in die **Halterung** u. gehen zum Kontrollpult.



Wir betätigen den Kontrollpult u. die Herstellung unserer magischen Postkugeln beginnt.

Nach dem die Maschine fertig ist, nehmen wir die **magischen Postkugeln** u. verlassen die Manufaktur.



Nun schalten wir in den Tagmodus u. gehen zum Postkiosk.



Hier reden wir mit SVEN u. bieten ihm unsere magischen Postkugeln an.



Nun kommt WALT hinzu u. unterbietet uns.
Wir lassen SVEN die Probekapseln da, verlassen enttäuscht den Kiosk u. gehen wieder zurück um LAURAS Brief abzugeben.



SVEN ist erfreut u. würde den Brief sogar kostenlos befördern.
Aber wir überlegen es uns anders u. FENNY mischt sich ein u. redet
uns ins Gewissen.

Wir sehen ein, dass sie mit ihren Ausführungen recht hat u. geben wir
den Brief ab.

SVEN verlässt seine Bretterbude, versendet den Brief u. wir gehen
zum Rathausplatz.





Wir unterhalten uns mit LAURA, erhalten die **Dokumente** u. gehen damit zur Bibliothek.
Nun schalten wir wieder in den Nachtmodus.



Wir geben OLOF die Dokumente, er freut sich u. wirft uns raus!

Kapitel 3



Wer bis hierher eine Textlösung möchte oder aber eine weiterführende Lösung braucht, der kann uns gerne eine Mail schicken.
lk@gamepad.de

Wir danken dem Autor Locke ganz herzlichst für diese hervorragende Arbeit und freuen uns auf seine nächsten Lösungsteile!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de> – lk@gamepad.de

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).