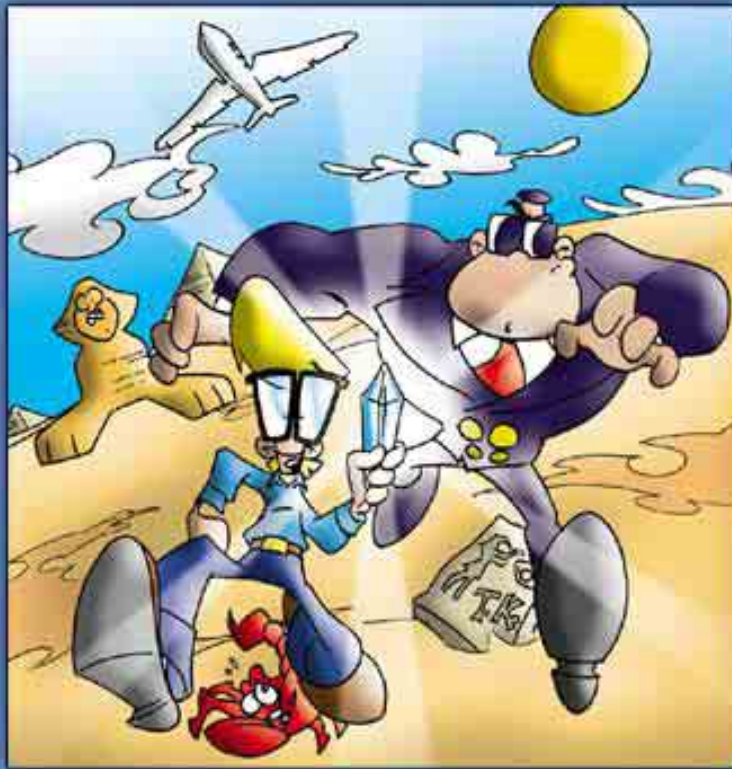


Patrimonium



Lösung für Akt 1 und 2 von Locke für <http://www.gamepad.de> SOFTWARESERVICE KRATZ

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

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

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 um Verständnis und um dringende Beachtung!

Lösung, Akt 1

Wir übernehmen den Part von **JULIAN HOBLER**, einem ledigen, perspektivlosen Physikstudenten.

Während des Studiums befreundete er sich mit seinem Physikprofessor **PETER WONCIEK**.

Sein Spezialgebiet ist die Züchtung von Seidenraupen, die Quantenphysik u. Elektrochemie.

Deshalb wurde er auch von **SAMTEC** als Sachberater, nach Ägypten, zu einer Ausgrabungsstätte gesandt.

Seitdem gilt er als verschollen.



Wie jeden Morgen gehen wir zum Briefkasten um ihn, von der Last der Rechnungen, zu befreien.

Aber diesmal ist auch ein Brief von unserem Freund, Prof. Peter W. dabei.

Gerade, als wir ihn lesen wollen, fahren die Schuldeneintreiber vor.

Da wir uns nicht erwischen lassen wollen, verschwinden wir im Haus.



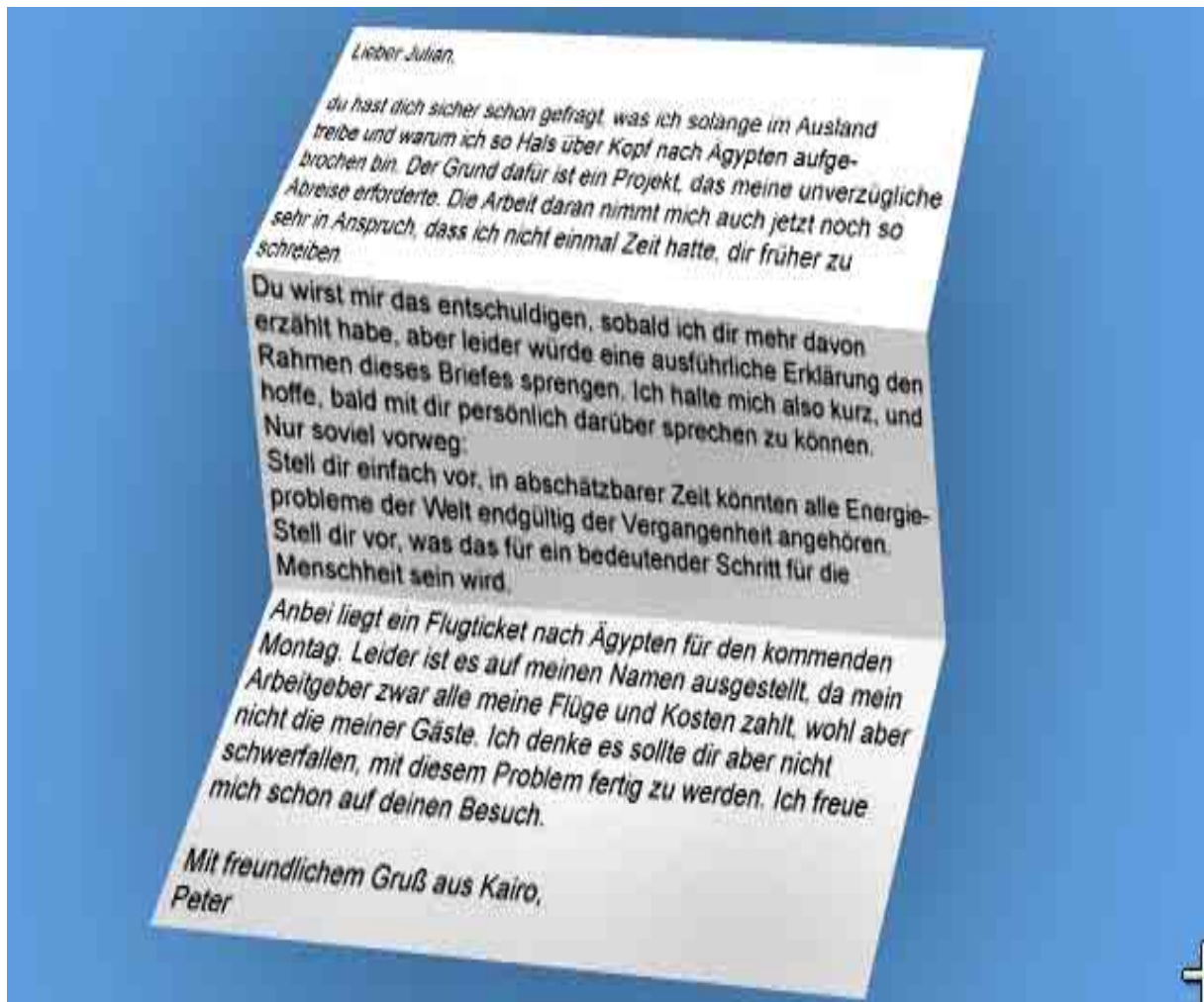
Und als die „Herren“ wegsehen, stürzen wir uns todesmutig aus dem Fenster.
Da sich auf ihr klopfen keiner meldet, verschaffen sie sich Einlass.



Der Eine dreht noch, sozusagen als Willkommensgruß, den Gasherd auf.



Wir lesen noch den Brief des Professors u. während die sauberen Herren noch diskutieren, entern wir ihr Auto.



Und da der eine Herr, sein Brecheisen im Haus vergessen hat, nimmt das Unglück seinen Lauf.

Also denkt daran:

„Rauchen gefährdet die Gesundheit“

hilft aber unserem „Finanzminister“!



Zum Glück haben wir unsere Versicherung bezahlt, denken wir u. fahren zum Flughafen.



Wir gehen an die Information u. nennen brav unseren (des Professors) Namen.

Leider müssen wir uns, um den Flugschein zu bekommen, ausweisen!
Aber womit?

Vom Tresen nehmen wir, **Oscar**, den Kaktus mit.

Nun gehen wir nach rechts u. reden mit dem **Kleintierzüchter**.



Dieser steht hier rum um Mitglieder zu rekrutieren. Wir zeigen Interesse und unser Kleintier (**Oscar**). Wir würden auch einen Ausweis bekommen, wenn wir ein Foto hätten. Das dürfte ja kein Problem sein, oder?



Es ist aber ein Problem, denn die Birne ist defekt. Der Monteur darf auch nicht gestört werden, denn jede Bewegung kann zu einem Kurzschluss führen. Wir können erst mal das Foto vergessen u. sehen uns um.

Den **Kugelschreiber**, auf dem Tresen, zu nehmen, wird uns nicht gestattet.



Neben dem Eingang finden wir eine **leistungsstarke Lampe**, die wir nicht nehmen können. Die Dame am Tresen ist da anderer Meinung. Im Getränkeautomat hängt eine **Münze**, im Einwurfschacht fest.

Und beim Monteur hat der Teppich einen **Riss!**
Was nun?

Wir bemühen **Oscar** und pieken den Monteur in den Hintern. Das gefällt ihm nicht u. es wird dunkel.

Wir nutzen die Dunkelheit u. entführen den **Kugelschreiber**.

Nun können wir die **Münze** befreien u. den Kugelschreiber wieder abliefern.

Und wieder wird **Oscar** bemüht u. der Monteur gepiekt.

Aber die Lampe ist zu heiß zum heraus drehen!
Wieder hilft uns **Oscar**, mit dem Riss im Teppich u. wir erhalten einen **Teppichfetzen**.
(als Alternative, zwischen Dame u. Riss stellen u. Schuhe zubinden)!
Damit können wir jetzt, dank **Oskars** Hilfe, die Lampe entfernen.

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

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



Wir geben sie dem Monteur, der sich freut u. das Gerät repariert.
Dann entfernt er sich u. wir können unser **Foto** machen.
Ein Foto erhält der Kleintierzüchter, der uns

auch umgehend einen **Ausweis** ausstellt.
Damit gehen wir an den Tresen u. erhalten unser **Flugticket**.
Dann besteigen wir unsere Maschine nach Kairo!



Während wir auf dem Flug nach Kairo sind, wird der Erfolg der Herren Schuldeneintreiber, entsprechend gewürdigt.



ENDE, Akt 1

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

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

Patrimonium Akt 2

Kairo



Nun stehen wir hier, wie bestellt u. nicht abgeholt.
Aber kein Problem, wir erkunden unsere Umgebung.
Die **Mülltonne** spendiert uns einen **Schuh u. Schnürsenkel**.
Das Telebimmel können wir ohne Geld schlecht benutzen, oder?



Nun, dann wollen wir mal
tricksen!

Wir schauen uns das
Haltestellenschild an.
(So das wir die Vorderseite
sehen – Bild)!

Bei dem ist eine **Schraube** locker!



Wir drücken gegen das Schild u. sind um eine **Schraube u. Unterlegscheibe**, reicher.

Nun benutzen wir die **Unterlegscheibe mit dem Schnürsenkel** u. haben eine **Unterlegscheibe am Band**.



Wir gehen zu **SCHLEMIEL** Und fragen nach Peter W. Er kennt ihn nicht, gibt uns aber die Nummer der Auskunft.

Leider hat er die letzte Zahl vergessen, macht aber nichts.

Wir probieren etwas u. haben die Auskunft dran.

(Bei den Telefonnummern ist ein Zufallsgenerator im Spiel)!

Während einer weiteren Unterhaltung, bekommen wir einen **Optionsschein** u. einen **Kuli**.

Wir können jetzt die Auskunft anrufen (Unterlegscheibe mit Band), oder gleich die, im Brief angegebene, Adresse dem Taxifahrer nennen!

Egal wie, wir fahren zum Hotel!



Bevor wir das Hotel erreicht haben, verlässt der zerstreute Professor, das Hotel.

Nachdem wir mit dem Taxi vorgefahren sind, betreten wir das Hotel.



Da der Professor nicht da ist, wollen wir ein Zimmer haben.

Aber leider sind alle belegt, was nun?

Da kommt uns eine glorreiche Idee, man müsste den Vertreter irgendwie loswerden.



Wir unterhalten uns ausführlich mit dem Vertreter.

Nach einer Weile bekommen wir **Geld** um **Zigaretten** zu holen.

Wir erfüllen dem Schnösel, nicht ganz uneigennützig, den Wunsch. Denn wir hatten, über ihm, einen Rauchmelder entdeckt. Er ist aber noch nicht zufrieden u. möchte Feuer. Aber, woher nehmen u. nicht **stehlen**?



Der REZEPTIONIST hat auch keines, aber interessante Infos.
Also gehen wir nach oben um Feuer zu suchen,
Aber alle Türen sind abgeschlossen u. wir haben natürlich keinen
Schlüssel, woher auch?



Da fällt uns **SCHLEMIEL**,
ein.

Wir statten ihm einen
Besuch ab u. bekommen
einen **Dietrich**.

So ausgerüstet, öffnen wir
die Zimmertür unseres
Vertreters.

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

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

Dabei geht auch der Dietrich in die Binsen, aber Hauptsache, wir sind drin.



Vom Nachttisch nehmen wir die **Streichhölzer** u. von der Anrichte das **Telefonbuch**.

Dann werfen wir noch einen bewundernden Blick in den Spiegel und gehen zum Vertreter.

Wir geben ihm die Streichhölzer u.....tatü tata..... haben ein neues Zimmer!

Vom Tisch, bei der Rezeption, nehmen wir noch die **Zeitung** mit. Diese enthält einen **PIN Up- Kalender**.



Wir schließen die Tür u. erblicken den **Generalschlüssel**.



Da der REZEPTIONIST, Adleraugen hat, können wir uns den Schlüssel nicht unter den Nagel reißen. Wir müssen ihn ablenken u. stellen daher den **Kalender** an die Pflanze.

Mit dieser List, ergattern wir den **Generalschlüssel!** Nun können wir dem Zimmer des Professors einen Besuch abstatten.



Von der Anrichte nehmen wir die **Landkarte**, ansonsten bleibt alles an seinem Platz.

Wie sehen uns die Karte an u. gehen zum Taxi um zur Ausgrabungsstätte zu fahren.

Das ist mit dem Taxi nicht möglich, also lassen wir uns kutschieren zu einem

Truckverleih



Nun haben wir ein Problem!

Der smarte Truckverleiher nennt uns einen Wahnsinnspreis, den wir nicht bezahlen können.

Aber vielleicht können wir ein Geschäft mit ihm machen!

Wir bieten ihm den **Optionsschein** an.

Aber unsere Verkaufsverhandlungen scheitern, da wir keine Antwort auf seine Argumente finden.

Also besuchen wir **SCHLEMIEL**, um uns einige Tipps zu holen.



Wir reden mit ihm u. stellen einige Fragen. Nun hören wir, das er per Telefon Saugstauber verkauft hat. Das können wir auch! Wir wählen eine Telefonnummer, mit gerader Quersumme.

(z.B.213475)!

Nun versuchen wir dem Teilnehmer, einen **Optionsschein** zu verkaufen.

Das klappt natürlich nicht auf Anhieb!

Also muss sich **SCHLEMIEL** unseren Fragen stellen.



Das Spielchen führen wir solange fort, bis der Teilnehmer angebissen hat!

Nun können wir uns den Fragen des Truckverleihers stellen.



Clever wie wir sind, beantworten wir die Fragen u. erhalten einen **Truck u. Benzin.**

(Sollte jemand Probleme haben, ich habe einen Hilfskatalog, im Anhang, bereit gestellt)! Ein Save zum Downloaden steht auf <http://www.gamepad.de> auch zur Verfügung!

Nach einer kurzen, unbequemen Fahrt landen wir an der

AUSGRABUNGSSTÄTTE





Wir bemerken, dass der Kistenaufkleber, überklebt wurde. Nun wird der obere Aufkleber entfernt u. wir können **SAMTEC**, entziffern. Wo kann sich diese Firma wohl befinden?

Wir fahren zurück u. bemühen die **Auskunft**.



Da wir nun die Adresse haben, werden wir der Firma auch einen Besuch abstatten.

Vielleicht finden wir Peter dort.



Als wir ankommen, sehen wir, wie die Herren Geldeintreiber, das Haus betreten.
Und wir folgen nach.



Wir fragen die Dame nach Peter, können aber nicht erfahren, wo er steckt.



Der Chef könnte uns helfen, aber leider werden wir nicht vorgelassen.

Wir schauen an die Pinwand u. finden eine Stellenanzeige.

Natürlich bewerben wir uns u. dürfen den Fahrstuhl benutzen.

Schnell lesen wir noch den Zeitungsausschnitt u. machen uns auf die Socken zum Fahrstuhl.



Wir landen natürlich in der falschen Etage, können aber ein interessantes Gespräch verfolgen.

Jetzt aber nichts wie weg!

Von der Empfangsdame erhalten wir noch die Info, dass Peter im Hotel anzutreffen sei,

Also nichts wie hin.



Wir hören etwas über ECHNATON u. seinen Sonnenkult.
Auch erfahren wir etwas über einen unbekanntem Kristall.
Dieser speichert Sonnenenergie u. könnte damit das Energieproblem
der Menschheit lösen.
Aber damit sind wohl einige Personen nicht einverstanden!

Leider ist Part 2 zu

ENDE

Anhang!

Gängige Fragen u. Antworten.

Frage 0 = Ist das Artefakt im Falle eines Brandes auch für die
Feuerwehr gut zu erreichen?

Antwort = Nein, aber Sie könnten auch Optionen am Assuan-
Staudamm erwerben .

Frage 1 = Da kann ich das Geld doch gleich das Klo runterspülen !

Antwort = "Diese Artefakte haben Jahrtausende überdauert, und
ständig an Wert gewonnen.

Frage 2 = Wenn mein Hund meine Vertragspapiere aus Versehen
ansabbert, bekomme ich dann neue?

Antwort = Sicher. Sie können Ihren Vertrag innerhalb von 24
Stunden gegen einen neuen umtauschen. Ein Leben lang!

Frage 3 = Aber ich kenne mich kein bisschen mit ägyptischer
Geschichte aus. Ich glaube das ist wirklich nichts für mich.

Antwort = Im Gegenteil. Sie werden sehen, durch dieses Artefakt
werden sich Ihre kulturellen Kenntnisse zwangsläufig vergrößern."

Frage 4 = Warum sollte ich eigentlich mit IHNEN Geschäfte
machen?"

Antwort = "Ich bitte Sie, ich habe studiert .

Frage 5 = "Mir ist gerade noch etwas eingefallen, aber ich habe es vergessen.

Antwort = Dann kann es ja nicht so wichtig sein.

Frage 6 = Schicken Sie mir den Vertrag bitte zu, dass ich ihn mir alleine zuhause durchlesen kann.

Antwort = Kommen Sie, manchmal muss man eben kurzfristig selber Entscheidungen treffen, um im Leben Erfolg zu haben.

Frage 7 = Was passiert, wenn mein Artefakt auf dem Postweg verloren geht?

Antwort = Das stellt kein Problem dar. Für solche Fälle sind wir versichert.

Frage 8 = Mir scheint der Preis aber doch etwas überteuert!

Antwort = Ich habe Ihnen doch noch gar keine konkreten Zahlen genannt.

Frage 9 = Würden Sie auch noch ein attraktives Werbegeschenk hinzufügen?

Antwort = "Kein Problem! Ich könnte Ihnen zum Beispiel einen attraktiven Kugelschreiber anbieten!"

Meister Fragen[0] = Sind Sie sicher, dass der Verkauf von ägyptischem Kulturgut keine Proteste in der Bevölkerung hervorrufen wird?

Meister Fragen[1] = Eine Risiko-Kapitalanlage bei der derzeitigen konjunkturellen Lage?

Meister Fragen[2] = Gewährleisten Sie mir auch jegliche, gesetzlich vorgeschriebene Garantieansprüche?

Meister Fragen[3] = Wollen Sie mich für dumm verkaufen?

Meister Fragen[4] = Haben Sie eigentlich einen blassen Schimmer von dem, was Sie mir erzählen?

Meister Fragen[5] = Ich kann das Kleingedruckte in Ihrem Vertrag nicht lesen.

Meister Fragen[6] = Also ich muss das ganze erst mal mit meiner Frau besprechen.

Meister Fragen[7] = Sollte etwas schief gehen, werde ich Sie verklagen!"

Meister Fragen[8] = Und Sie behaupten wirklich, 100% Ihrer Kunden sind mit Ihnen zufrieden? Das fällt mir schwer zu glauben!

Meister Fragen[9] = Ich weis nicht...außerdem habe ich gerade keinen Stift dabei, um die Verträge zu unterzeichnen.

Liebe Entwickler haut rein, damit ich bald an der Lösung weiter arbeiten kann!

MbG. Locke

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

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

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 um Verständnis und um dringende Beachtung!