



Kapitel 1 POKLOP by Locke

exklusiv für <http://www.gamepad.de>

CD ROM & Softwareservice
Kratz



Eines Tages wird unser friedlicher Heimatplanet von zwei Birnenräubern besucht u. ausgeplündert.

Das wäre ja nicht so tragisch gewesen, aber dass sie auch unseren Wachhund geklaut haben, das geht doch nun wirklich zu weit. Also nehmen wir die Verfolgung auf!



**Wir steigen aus u. werden gleich, von einer Pflanzenranke umarmt.
Da wir soviel Zärtlichkeit nicht wollen, holen wir eine Termite u. setzen sie auf die Ranke.
Sie befreit uns u. wir sehen uns um.**

Den ewig müden Wachroboter können wir nur mit roher Gewalt wecken, aber dazu fehlt uns leider das geeignete Werkzeug!



**Wir gehen weiter u. nach links unten u. sehen eine Schnecke, die gerade an ihrem neuen Heim werkelt.
Der Hammer wäre ja gerade richtig, aber wie bekommen wir ihn?**



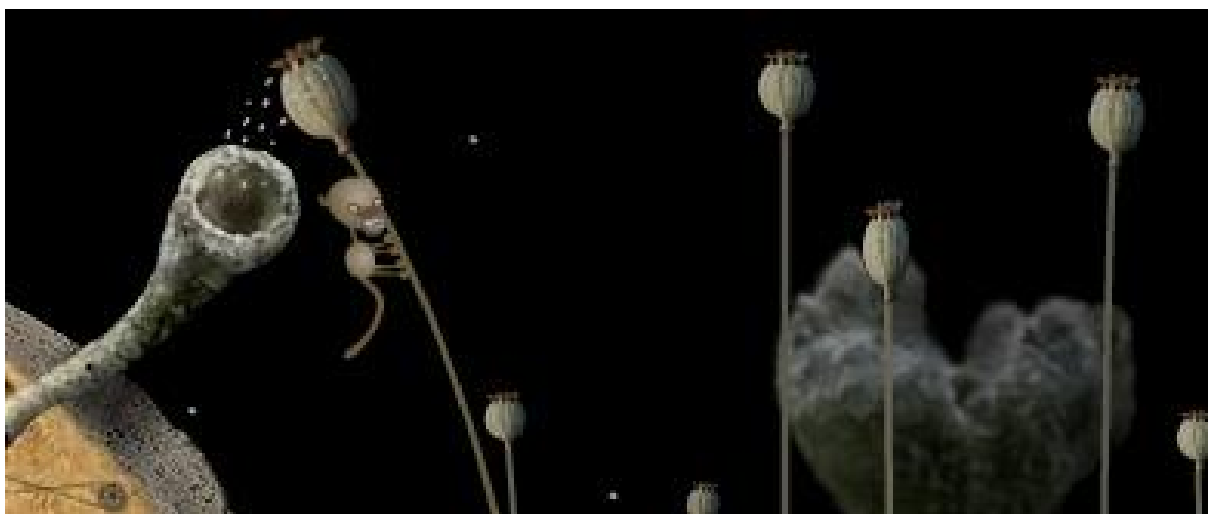
Wir sehen uns um u. haben eine Idee; ein Schlaftrunk wäre nicht schlecht.

Aber kochen ohne Wasser geht nicht, also wird die Wasserleitung repariert.

Zuerst werden die auf dem Regal stehenden, Flaschen entkorkt.

Dann nehmen wir den dicksten Korken, schupsen das Kleine draußen vom Rohr u. stecken schnell den Korken ins Loch.

Das bringt uns zwar einige blaue Flecken ein, aber wir haben, wenn wir die Pumpe benutzen, Wasser im Kessel.



Dann stellen wir, mit dem Handrad, den rechten Trichter nach rechts.

Und wenn wir jetzt das kleine Äffchen bemühen, haben wir Mohn im Wasser.

Nun stellen wir die Flamme höher u. lassen es kochen.



Jetzt lassen wir den Schlaftrunk in den Bottich laufen u. unsere Schnecke fängt bald lauthals zu schnarchen an.

Wir nehmen den Hammer u. wecken liebevoll den Wachroboter. Dieser öffnet uns und wir sind in

SOPOUCH.



Hier entfernen wir das Hindernis (1) und die Assel kann nach oben laufen.

Dann wecken wir das Mäuschen (2), welches die Assel fängt aber sofort wieder ausspuckt.

Nun gehen wir nach rechts u. das Rohr bricht ab.



Heraus kommt eine Fliege, die auf einer Pflanze eine Pause einlegt.

Nun überreden wir die Fliege, sich auf die Asselreste zu setzen.

Jetzt hüpfen wir einmal hoch, die Fliege erschreckt sich u. fliegt alsbald ins Spinnennetz.

Die Spinne kommt hervor u. beginnt mit ihrer Arbeit.

Die eingesponnene Beute wird herabgelassen u. wir hangeln uns daran in das Loch.

Nun befinden wir uns in **KOMPOTARNA**.





Wir gehen durch den Ausgang u. befinden uns in einer Birnenabfüllanlage.

Hier sehen wir eine **Taschenlampe, die wir nehmen u. sogleich ausprobieren.**

Nun gehen wir wieder zurück u. öffnen die Kühlschrankschranktür. Damit haben wir ein Mäuschen erlöst, welches gleich in ihrem Loch verschwindet.



Wir sehen nach u. finden einen **Doppelstecker.**

Den stecken wir in die Steckdose u. schließen den Kühlschrank an.

Er erwacht zum Leben, hoppelt an die Seite u. gibt ein Sieb frei.

Mit Hilfe des Angelhakens entfernen wir das Sieb u. lassen uns an der Schnur nach unten.



**Wir ziehen rechts am Hebel u. das Wasser läuft ab.
Nun müssen wir schnell das Zulaufventil abstellen u. nochmals am Hebel ziehen.
Nun klettern wir die Leiter nach unten u. betätigen das Handrad.
Jetzt können wir in das nächste Rohr klettern.**



Hier stellen wir die Ventile so ein, dass die roten Markierungen, eine Reihe bilden.

Dann drehen wir am Handrad u. der Stopfen wird nach oben gezogen u. wir können auf die andere Seite u. hier in den Gang.



Nun befinden wir uns im Maschinenraum der Birnenabfüllanlage. Wir stecken die an einer Kette hängende Münze in den Schlitz u. drücken auf den ersten Knopf.

Ein Roboter erscheint u. bringt uns Schraubenschlüssel Nr. 1. Hiermit können wir drei Schrauben aus der Klappe drehen. Wir geben den Schlüssel zurück u. wiederholen die Prozedur, drücken aber den zweiten Knopf.

Nun erhalten wir Schraubenschlüssel Nr. 2, entfernen die letzte Schraube u. den Keilriemen.

Die Maschine bleibt stehen u. wir verziehen uns.



Wieder in der Abfüllanlage, klettern wir die Leiter hoch.



**Wir schließen die Klappe u. räumen den Birnenkorb aus.
Dann klettern wir selbst hinein u. finden uns in einem Glas
wieder.
Per Band werden wir nach unten befördert, mit Birnen
verwechselt, wieder ausgespuckt u. von einer Pflanze nach oben
gezogen.**



**Nach all den Mühen haben wir nun unseren treuen Hund
gefunden.**

Wir nehmen den **Wurstköder** u. hängen ihn ans **Gehörn**.
Dadurch bekommt der Dicke keine Kühlung mehr, sondern sein
Hut wird ihm vom Kopf gesogen.
Und wenn er ihn wiederholt, sieht man einen **Knopf** auf der
Armlehne.
Diesen betätigen wir u. sind wieder frei.



Schnell laufen wir hinter den Sessel u. schieben ihn nach vorn.
Und nun wird der Dicke Opfer seiner eigenen Pflanze.
Bei dieser Aktion verliert er einen **Schlüssel**, den wir nehmen u.
unseren treuen Freund befreien.

Nach einer freudigen Begrüßung rufen wir den Fahrstuhl,
besteigen unser Raumfahrzeug u. stürzen wegen Spritmangel ab.
Wir können noch mit dem Fallschirm abspringen u. landen auf

PLANINIA

Hier ist zugleich das Ende des kostenlosen **Kapitel 1**
Die Vollversion kann über und bezogen werden:
<http://www.gamepad.de>

Kapitel 2

PLANINIA



Nachdem wir unsere Bruchlandung gut überstanden haben, ziehen wir den Fallschirm von unserem Freund.



Er läuft dann zur Stange u. wackelt daran.

Wir wiederum schwingen hin u. her!

Dann endlich löst sich der Fallschirm u. wir plumpsen auf die Erde.

Hier müssen wir uns jetzt Gedanken um die weitere Vorgehensweise machen.



Wir beobachten den Flug des Schmetterlings u. bemerken, dass immer, wenn er sich rechts auf die Blume setzt, ein Blatt zum Vorschein kommt. Wir setzen schnell das Käferjunge darauf.



Nun können wir seine Mama besteigen u. reiten nach **LESIK**



Hier angekommen, treffen wir einen alten Bekannten aus Teil 1! Dieser möchte unbedingt seine **Pfeife wiederhaben. Wir hören eine Elster, die ja als diebisch bekannt sind. Nun wollen wir sie mal überlisten u. entfernen vom Hut unseres Bekannten ein goldenes Glöckchen.**



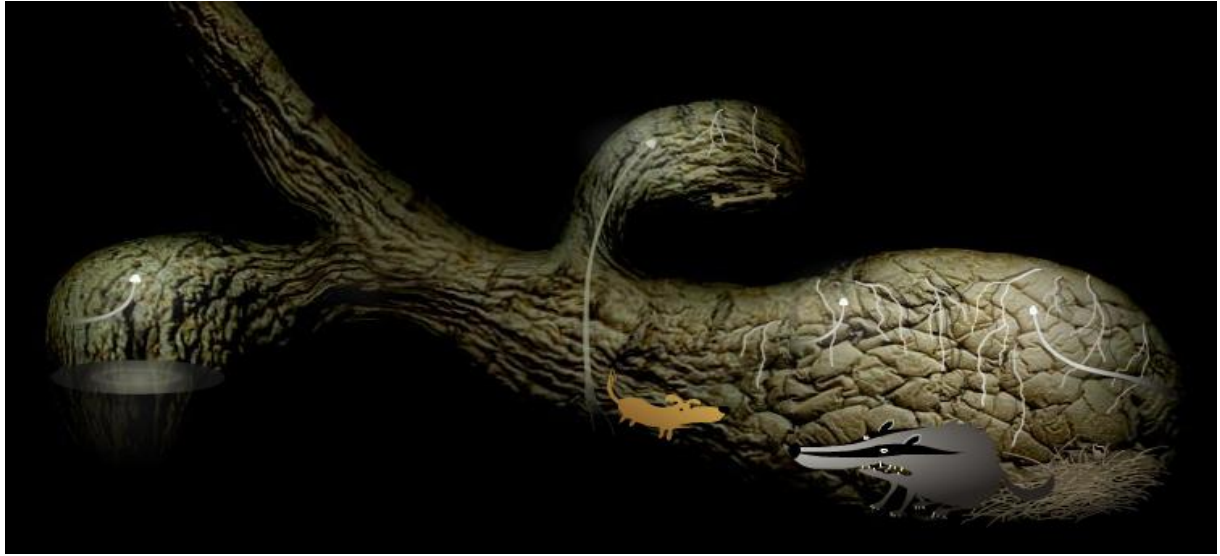
Dieses hängen wir an einen Ast,
neben ihrem Nest.
Sofort fliegt die Elster los u. wir
können ihr Nest ankippen.
Bingo, die Pfeife fällt aus dem
Nest u. vor unsere Füße.

Wir geben sie zurück u. müssen nun seinen **Tabaksbeutel** suchen.
Dabei ist uns nun unser treuer Hund behilflich!



Er kriecht in die Baumhöhle u. steht einem Dachs, dem dieser
Besuch gar nicht gefällt, gegenüber.
Hier hilft auch nur ein Trick, denkt unser Freund u. geht erst mal
etwas trinken.
Dann geht er zurück, hebt das Bein u. pinkelt die Pflanze an
(Pflanze anklicken)!
Dies beginnt zu wachsen.
Und nach mehrmaligem Duschen erleuchtet sie eine Höhle.
Unser Freund entdeckt einen Knochen, holt ihn u. gibt ihn den
Dachs.

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereit-
stellen, der Download, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld.
Wem dies geholfen hat und 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).



**Dieser ist nun beschäftigt u. unser Gefährte kann den
 Tabaksbeutel nehmen u. uns bringen.
 Wir geben den Tabaksbeutel unserem Bekannten.
 Dieser stopft sogleich seine Pfeife u. steckt sie, mit Hilfe eines
 Leuchtkäfers, in Brand.
 Für uns ist hier alles erledigt, wir stupsen den Leuchtkäfer an u.
 dieser geleitet uns nach **MAJAK**.**



**Hier angekommen, sehen wir uns erst mal gründlich um.
 Der Taxikapitän schnarcht lauthals vor sich hin u. muss geweckt
 werden.
 Dazu gehen wir in den Leuchtturm u. öffnen unten die
 Schranktür.**



Wir kippen eine Ladung Kaffee in die Kanne, füllen diese mit Wasser auf u. stellen sie auf das Leuchtfeuer.
 Als der Kaffee mit kochen anfängt, läutet wir die Glocke u. kippen das Gebräu in den nun weitgeöffneten Mund des Kapitäns.
 Dieser ist nun halbwegs wach u. wartet auf weitere Befehle.
 Aber zuerst muss das Taxi aufgetankt werden.
 Wir gehen nach unten u. inspizieren die hochmoderne Biogastankanlage.
 Leider ist diese leer u. wir müssen uns auf die Suche nach Naturgas begeben.
 Wir entfernen den **leeren Ballon** u. besteigen den Berg.



Hier finden wir eine Naturgasabfüllanlage, die wir in Betrieb nehmen müssen.

Dazu installieren wir unseren leeren Ballon, links oben, auf der Anlage.

Dann fahren wir den Saugrüssel, mit dem Handrad, halb aus. Jetzt müssen unsere fliegenden Walrösser nur noch gefüttert werden, was aber ohne Forke schlecht geht.

Wir pflücken einen Grashalm u. kitzeln damit das, auf dem rechten Felsen liegende, Walross an der Nase.

Dieses muss niesen u. die Forke fliegt in hohem Bogen in das Futterfass!



Wir benutzen die Forke u. füllen das Futter in den Trog.

Sogleich kommt ein Walross u. schlägt sich den Bauch voll.

Eine „Naturgasblase“ steigt nach oben.

Wenn sie kurz vor dem Saugrüssel ist, müssen wir sie **sofort, mit dem Hebel (neben dem Ballon) ansaugen!**

Da die Walrösser nicht immer an derselben Stelle fressen, müssen wir natürlich auch den Saugrüssel in die richtige Position bringen!

Nach dreimaligem Befüllen ist der Ballon voll; wir entfernen ihn, steigen wieder vom Berg u. installieren ihn wieder auf der Tankanlage.

Dann ziehen wie am Hebel, das Gas strömt in den Behälter u. wir hüpfen auf das Taxi.

Hier springen wir einmal hoch u. das Taxi beginnt zu sinken.

Schnell betätigen wir den Blasebalg, der Schlauch fährt aus u. das Taxi wird betankt.

Dann klingeln wir noch einmal u. die Rückreise beginnt.



Leider ist hier, nach einem kleinen Umtrunk, das schöne Spiel zu

ENDE

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 des Autors 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, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen hat und 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).**