



Lösungshilfe Teil 2 by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nach einer kleinen Besprechung erhalten wir den Lösungshinweis, **LAMPE** u. gehen zurück.



**Das Zimmermädchen hat unsere Betten gemacht u. uns auch saubere Handtücher gebracht.
Sie verlässt uns wieder, wir gehen ins Badezimmer u. stecken uns die frisch gewaschenen Handtücher ein.**



Nun verlassen wir unser Zimmer um einige Ermittlungen durchzuführen.



Neben unserer Tür steht der Reinigungswagen des Zimmermädchens.



Diesen erleichtern wir um die **Schere, Bürste u. Reinigungsmittel**.
Jetzt kontrollieren wir alle Zimmertüren auf dieser Etage, sie sind
aber alle fest verriegelt.
Wir gehen wieder aufs Zimmer u. versuchen es über den Balkon.



Diese Balkontür ist abgeschlossen, also versuchen wir es mit der
Anderen.



STEFFEN LANES Balkontür ist offen u. wir treten ein.



**Hier bemerken wir eine aufgeschlagene Bibel u. lesen darin!
Es ist die Offenbarung des Johannes 2. 20.
Nun schauen wir uns weiter um, betreten das Badezimmer u.
öffnen den Spiegelschrank.**



Wir entnehmen ihm eine **Flasche Mineralöl**, u. entnehmen einer unmarkierten Flasche, **zwei Tabletten** zur Untersuchung. Nun verlassen wir das Zimmer wieder u. betreten das Zimmer, links des Unseren.





Hier schauen wir uns die Wettscheine von MAJOR BARRY an.



Nun durchtrennen wir den **Lederriemen mit unserer Schere, stecken uns ein Teil davon ein u. verlassen das Zimmer.**



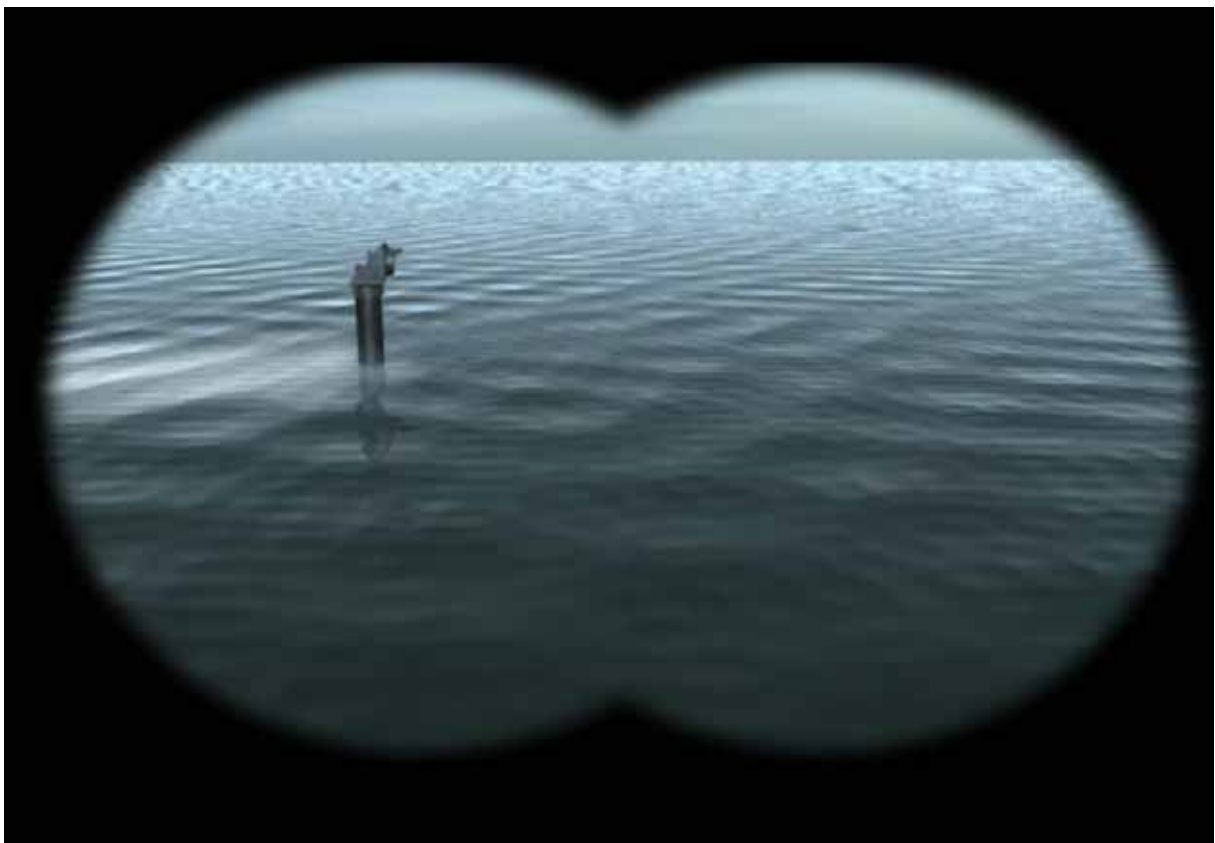
Wir gehen zur Wendeltreppe u. gehen nach oben.



**Hier reden wir mit Madam CASTLE, erfahren viel
Wissenswertes, erhalten ihr **Fernglas** u. ein **Buch** welches wir zur
Leihbücherei zurückbringen sollen.**



Wir drehen uns nach links, nehmen das Fernglas u. schauen durch das Fenster.



Tatsächlich entdecken wir das Sehrohr eines U-Bootes.



**Und durch das andere Fenster, ein kreuzendes Segelboot.
Hier haben wir genug gesehen u. gehen wieder nach unten.**





Hier spielen wir wieder etwas „Mäuschen“ u. gehen weiter.



Diese Balkontür ist offen u. wir treten ein.



**Wir öffnen ROSAMUNDES Koffer u. entnehmen ihm zwei Seiten
leeres Schreibpapier.**



**Jetzt verlassen wir DARNLEYS Zimmer u. gehen ins
Rezeptionsbüro.**



Hier schieben wir das Bild an die Seite u. erbeuten einen **Schlüssel.**

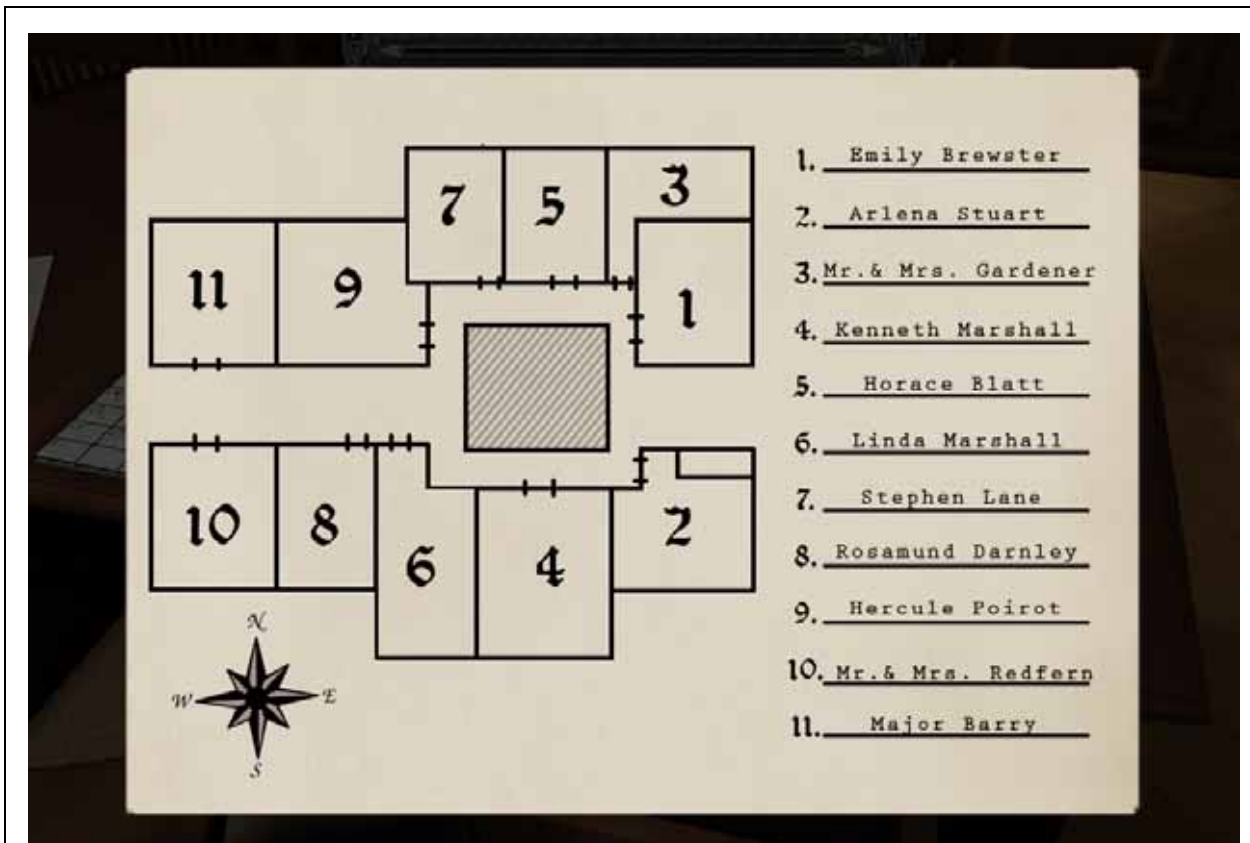
Nun schauen wir uns die Büste an, bemerken den losen Filz u. drehen sie um.

Wir sehen ein Schloss, öffnen es u. erbeuten einen weiteren **Schlüssel.**



Nun schauen wir uns den Kalender an, widmen uns der Schublade u. entnehmen ihr den **Grundrissplan des Hotels**.



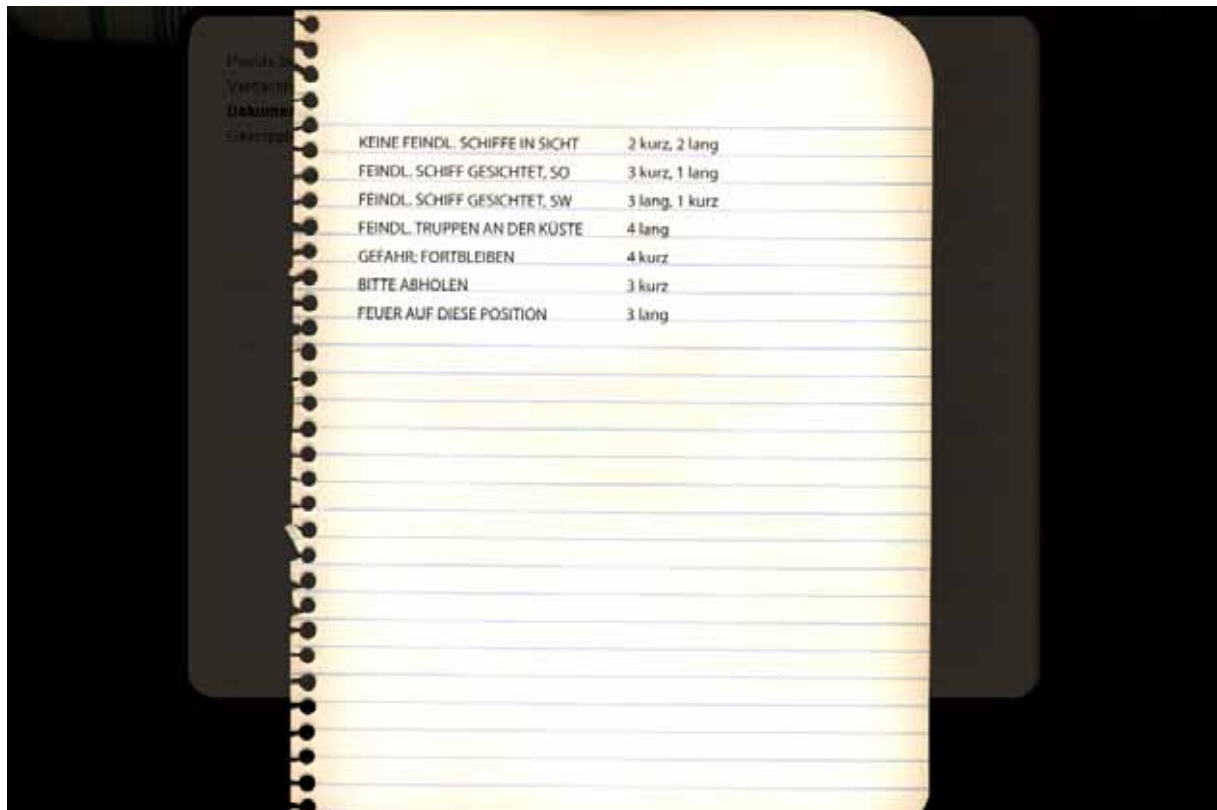


Nun gehen wir zum Safe, öffnen ihn u. staunen über seinen Inhalt.



Er enthält nämlich eine Signallaterne, ein deutsches Funkgerät u. ein Codebuch.

Dessen Inhalt notieren wir uns!



**Darüber sollten wir uns doch einmal mit Madam unterhalten,
denken wir u. verlassen das Büro.**



**Hier spielen wir wieder „Mäuschen“ u. erfahren Interessantes,
unter dem Motto: Bis das der Tod uns scheidet!
Wir haben genug gehört u. gehen weiter.**



Hier reden wir mit Mr. GARDENER der heute, am 24. August, seinen 29. Hochzeitstag hat u. ihn völlig vergessen hat. Wir bieten unsere Hilfe an, möchten aber die Wahrheit hören! Dieses wird er auch tun, wenn wir ihm ein passendes Geschenk besorgt haben.

Nun verlassen wir Mr. GARDENER u. gehen in die Bucht.



**Hier reden wir mit LINDA, die sehr glücklich über ihren
“Vogelbeobachtungsstand“ ist.
Während dieser Unterhaltung sieht LINDA einen ölverschmierten
Vogel, den wir einfangen u. reinigen müssen.**



Aber da wir kein Netz oder etwas Ähnliches haben, gehen wir wieder zurück.



Auf dem Wege zum Strand, spielen wir wieder „Mäuschen“ u. hören ein kleines Streitgespräch, zwischen den REDFERNS mit.



Die Beiden trennen sich, wir führen eine kurze, informative Unterhaltung mit Mr. REDFERN u. gehen weiter.



Nun sehen wir Mrs. GARDENER, gehen hin u. reden mit ihr. Auch sie hat, genau wie ihr Mann, den Hochzeitstag vergessen! Wir bieten auch ihr unsere Hilfe an u. erhalten, wenn alles klappt, ein selbst gestricktes Schultertuch! Sie verlässt uns u. wir gehen weiter zum Strand.



Wir öffnen die Hütte u. nehmen ein **Badefloß**, ein **Paddel** u. eine **Dose Bootsack** heraus.

Nun gehen wir ans Wasser, benutzen das Fernglas u. sehen einen **Rettungsring** an einem Floß hängen.

Leider können wir ihn nicht erreichen u. suchen uns eine Hilfe!



**Wir verlassen den Strand, gehen wieder nach oben u. zu
Mr. REDFERN.**



**Er ist bereit zu helfen, aber leider ist der Riemen seiner
Schwimmbrille kaputt.
Wir erhalten die Brille u. müssen sie nun reparieren.**



Nun basteln wir den Kofferriemen an die Brille u. gehen ins Hotel.



Hier nehmen wir den **Eispickel von der Theke u. stanzen damit einige Löcher in den Lederriemen.**



Nun gehen wir wieder zu Mr. REDFERN, geben ihm die Brille, er stürzt sich in die Fluten u. bringt uns den **Rettungsring.**



Nach einer kurzen Unterhaltung gehen wir zurück u. schauen uns den Rettungsring an.



CD ROM & Softwareservice Kratz

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

**Jetzt gehen wir in die kleine Bucht u. reden mit Mrs.
MARSHALL.
Sie erzählt uns von einem weiteren Drohbrief, den sie erhalten hat
u. gibt ihn uns.**



**Wir unterhalten uns weiter u. schauen dann den Drohbrief an.
„Der Tag ihrer Bestrafung ist nah“!
Nun verabschieden wir uns u. gehen zu der Ruine.**



Hier schieben wir, mit Hilfe des Paddels, das Steinrad an die Seite.



Wir betreten den Stollen u. gehen etwas hinein.



Hier finden wir eine sehr gut erhaltene **Goldmünze.
Diese wäre doch ein schönes Geschenk für Mr. GARDENER!
Wir gehen ins Hotel zu Mrs. GARDENER.**



**Wir übergeben ihr die Münze u. erhalten als Dank das
Schultertuch u. gehen zu Linda.**



**Beim zweiten Anlauf schaffen wir es den Vogel zu fangen u.
schicken Linda damit auf unser Zimmer.
Wir aber gehen zum Telefon!**



**Hier rufen wir das „Meerestaxi“.
Es kommt auch umgehend u. bringt uns ins Dorf.**



**Wir landen vor WILLS AUTOMOBIL u.
BOOTSREPARATUREN u. gehen hinein.**



Nun reden wir ausführlich mit Will über seine Freundin u. die kleine LINDA.

Er erzählt uns dass er eine Schaufel vermisst u. LINDA verdächtigt sie mitgenommen zu haben.



Wir wollen uns sein Werkzeug ansehen, das wird uns aber nicht gestattet.

Also verlassen wir die Werkstatt u. gehen ins Dorf.



Hier schauen wir uns um u. betreten rechts den Postladen.



**Wir reden mit Mrs. HUGHES u. sie erzählt uns dass in letzter
Zeit einige Briefe verschwunden sind!
Und das kann sie sich, so gewissenhaft wie sie ist, nicht erklären.
Wir nehmen uns den **Spatel** u. die **rote Flasche Hustensaft** mit u.
gehen an den anderen Tresen.**



Hier erstehen wir ein **Buch über die Pflege von Wildvögeln.
Dann geben wir ihr das Buch von Mrs. CASTLE zurück u.
erkundigen uns nach einem Geschenk.
Sie hat auch ein Buch über französische Strickmuster, aber leider
reicht unser Geld nicht um es zu kaufen.
Also gehen wir an den Postschalter, schicken unserer Bank ein
Telegramm u. sehe, links am Regal, einen Umschlag.**





Wir nehmen noch eine **Broschüre von ST. PATRICKS** mit, lesen sie u. verlassen den Laden.

St. Patrick-in-the-Combe

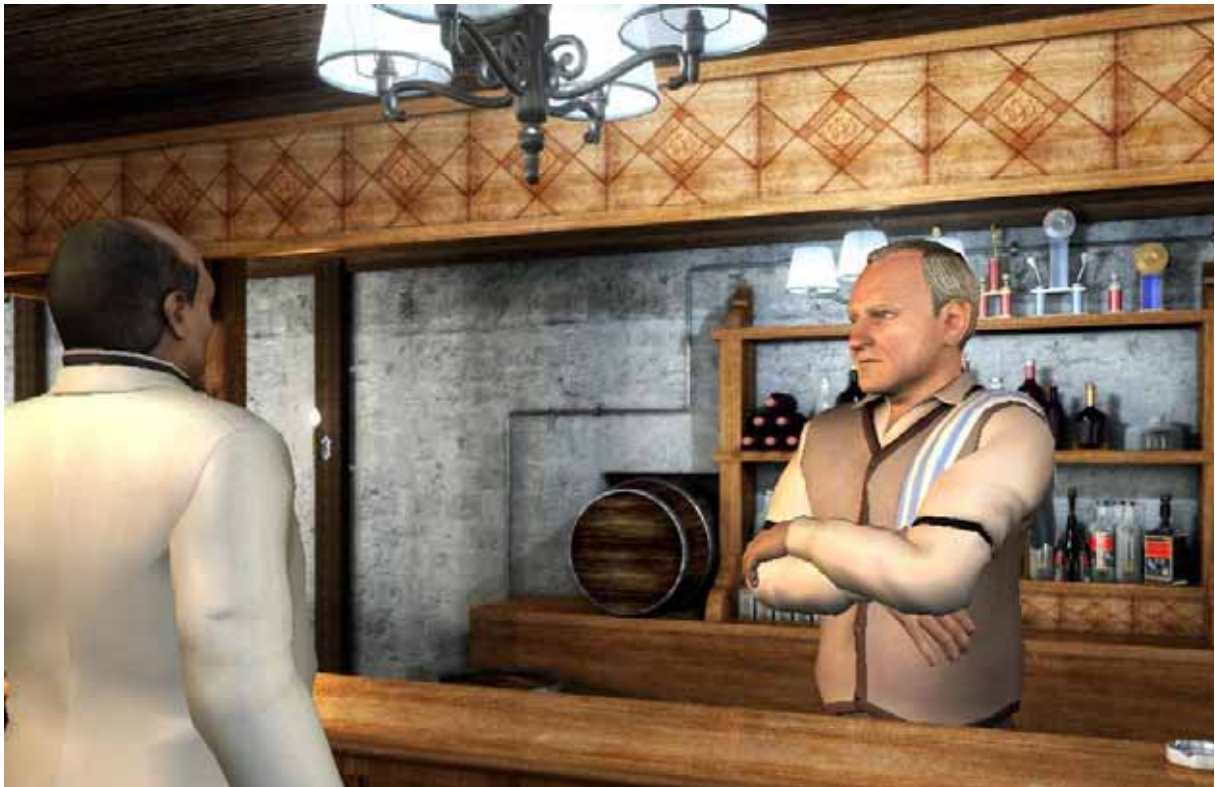


St. Patrick-in-the-Combe ist ein hübsches Beispiel für die ländlichen Steinkirchen, die im 14. und 15. Jahrhundert errichtet wurden. Die Kirche besitzt ein verwittertes normannisches Taufbecken aus Polyphant-Stein aus Cornwall, eine bemalte Altarrückwand und einige Buntglasfragmente aus derselben Epoche.

Die Kirche liegt an einem Weg, der von der Straße zwischen Aveton Gifford und Harraton Cross nach Westen abzweigt und zu den verstreuten Katen und Bauernhöfen in diesem malerischen, abgelegenen Teil des Moores führt. Es ist ein wunderschöner Spaziergang, nur drei Meilen von Aveton Gifford und knapp sieben Meilen von Leathercombe Bay. Der Weg von Leathercombe Bay aus führt durch die für Devon typische, sanft geschwungene Hügellandschaft und ist besonders zu empfehlen.



**Wir betreten die Kneipe, betrachten den knurrenden Hund u. den
Rettungsring darüber.
Er ist äußerst praktisch, sollte die Kneipe einmal untergehen!**



Nun unterhalten wir uns ausgiebig mit Mr. BAGBY.



**Wir treffen auch COLONEL WESTEN, unterhalten uns
ausgiebig mit ihm, erhalten ein **Stethoskop** u. den
Schlüssel zum SMUGGLERS END.
Nun reden wir noch mit Mr. BLATT, dem in London ein großer
Eisenwarenkonzern gehört.
Dieser hält uns für einen Friseur, warum eigentlich?**



Danach spielen wir noch eine Runde DART gegen ALBERT.



Wir verlieren natürlich, verabschieden uns u. fahren wieder zurück u. gehen auf unser Zimmer.



Wir schauen ins Vogelbuch u. folgen den Anweisungen.



Wir benutzen die Bürste mit dem Mineralöl u. Linda führt die erste Reinigung durch.



Nun benutzen wir die Bürste mit dem Reinigungsmittel u. Linda führt die zweite Reinigung durch.

Jetzt öffnen wir den Wasserhahn u. die Lumme wird von Reinigungsmitteln befreit.

Nun geben wir LINDA unsere Handtücher, sie trocknet den Vogel ab, er ist gerettet u. kann in seine Heimat zurück.



Wir gehen nun zum alten PUB.



**Wir öffnen die Tür mit dem Schlüssel den uns der COLONEL
gegeben hat u. treten ein.**



Hier gehen wir nach rechts u. in den Keller.

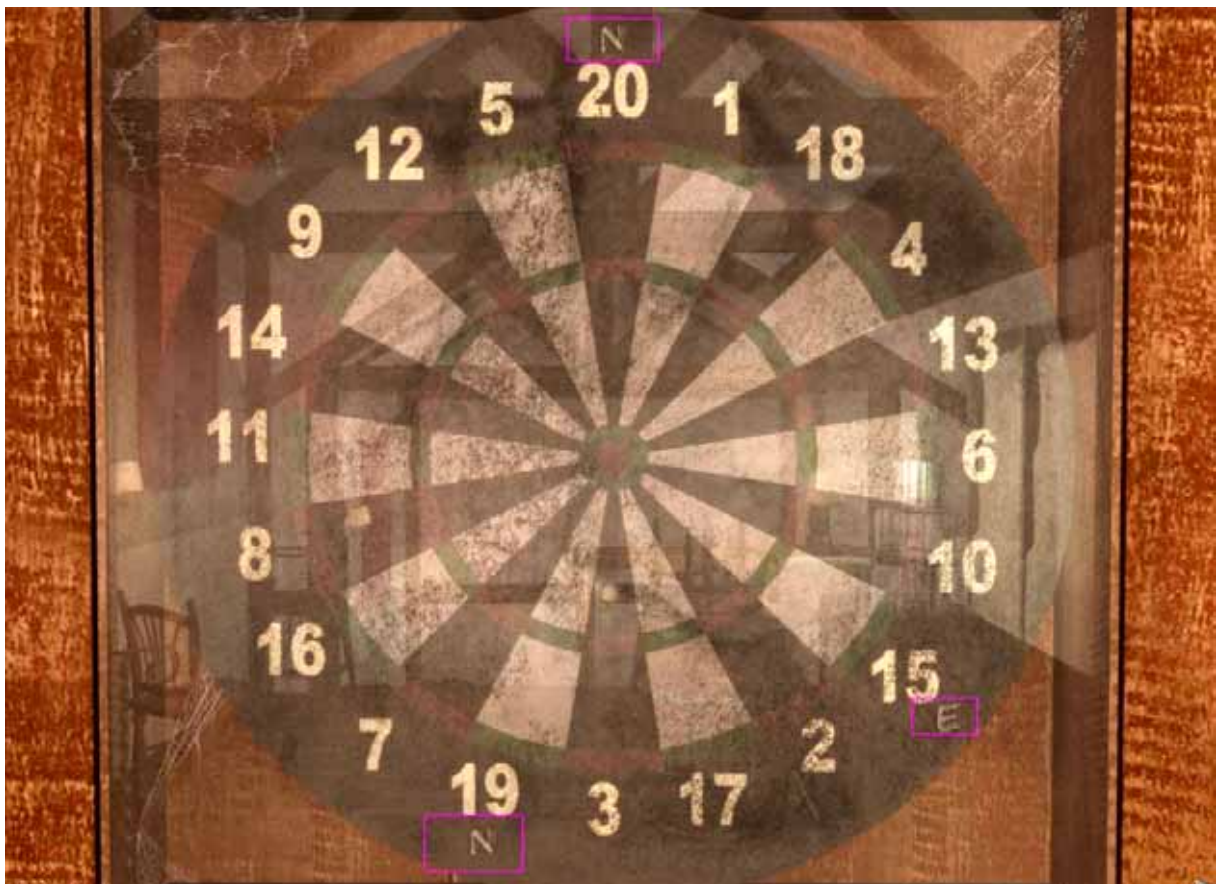


Wir schauen uns die DARTSCHEIBE an u. bemerken drei merkwürdige Löcher bei der 20!





Nun füllen wir unser **Glas mit dunklem Rum**, gehen zurück in die Gaststube u. schauen uns die dortige **DARTSCHEIBE** an.



Hier fallen uns die eingeritzten Buchstaben auf!
Nun verlassen wir wieder die Insel u. fahren aufs Festland.



**Im Postladen treffen wir LINDA wieder, die vor Schreck einen ganzen Karton Kerzen fallen lässt!
Wir reden mit ihr u. sie verspricht uns die ganze „Eifersuchtssache“ aufzuklären.**



**Sie verlässt den Laden u. wir gehen zum Postschalter.
Unser Telegramm wurde beantwortet u. wir haben wieder Geld.**



Nun kaufen wir das **Strickmusterbuch**, einen **Notizblock** u. fahren zurück auf die Insel.



Hier übergeben wir Mr. GARDENER das Geschenk für seine Frau u. er ist glücklich.

Agatha Christie
**DAS BÖSE
UNTER DER SONNE**
