



Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier dürfen wir wieder in AMANDAS Haut schlüpfen.



Hmmm... Jack hat gesagt, ich wäre es, die auf der falschen Seite steht...

Wir denken darüber nach was Jack u. der Doktor gesagt haben
u. wissen nicht wem wir Glauben schenken sollen!



Ich sollte mit dem seltsamen Schrank in meinem Zimmer anfangen.



Als Erstes schießen wir die Taube ab, bzw. vom Sockel u. nehmen, von der linken Bank, etwas **frische Erde** mit.
Nun betreten wir das Haus u. befinden uns in der Galerie.



Das Zimmer des Doktors ist verschlossen, wir gehen daran vorbei, auf unser Zimmer u. öffnen den Schrank.



Seltsam... die Tür scheint von innen verschlossen zu sein! Wie ist das möglich...? Ich muss mehr herausfinden. Vielleicht kann mir jemand weiterhelfen.

Seltsamerweise ist die linke Tür von innen verschlossen!
Wir verlassen den Raum, gehen nach unten u. klauen dem schnarchenden Gorilla das **MEDIKITT** aus dem Bücherregal.





Wir wecken den Gorilla um mit ihm zu reden.
Aber das klappt nicht, er steht nur auf geht durch den Rum u.
schnarcht weiter!
Nun reden wir mit Mrs. THATCHERBY über unseren Schrank.



Nein! Der Inhalt des Schrankes ist NICHT für deine Augen bestimmt!

Wir stellen fest dass eine weitere Unterhaltung zwecklos ist u. gehen
zurück auf die Terrasse.



Hier stellen wir das MEDIKITT auf den Sockel u. schießen es auf.
Das sich darin befindliche **Stethoskop** nehmen wir mit u. gehen
wieder nach unten.



Nun besteigen wir rechts das Regal u. nehmen ein **Taschentuch** mit.
Hier können wir nichts mehr tun u. gehen nach oben zur Standuhr.



Mit Jacks Messer entfernen wir die **Zeiger**, wobei das Messer in die **Uhr fällt** u. gehen auf unser Zimmer.



Mit Hilfe dieser Zeiger können wir nun die linke Schranktür öffnen u. unseren Vormieter (?) befreien!
Wir gehen zur Tür u. hören wie der Doktor zurückkommt.



Das wichtige Geschäft ist getan: zwei Bällchen Vanilleeis sind mein!



Ahrg! Jetzt macht er wieder alles schmutzig! Ich hasse Fußspuren! Ich muss sie wegputzen!
Weg, weg, weg!

Diese Information müssen wir uns merken u. später ausnutzen.
Wir verlassen den Raum u. reden mit der Haushälterin.



Ich weiß nicht genau, was ich mehr hasse. Vielleicht schmutzige Gorillas!

Schön, die Haushälterin hasst also **schmutzige Gorillas!!!**
Nun fragen wir sie nach ihren Aufgaben im Haus usw.



Sie sind auch zuständig für kühle Getränke?

Kühle Getränke gibt es nicht, also entscheiden wir uns für eine
warme Limonade!
Damit feuchten wir unsere Erde an, gehen zum Gorilla, machen ihm
Matschfüße u. wecken ihn.



Der Gute verteilt den Matsch auf dem Teppich, die Haushälterin kommt angerannt u. wir eilen ins Büro.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir nehmen das **Gorillabild** u. schauen uns weiter um.
Da wir laufend unter Beobachtung stehen, können wir nur mit dem
Doktor reden u. den Raum wieder verlassen.



Ah, Amanda!



Nun tauschen wir das Bild der Haushälterin gegen das des Gorillas aus, gehen nach unten u. reden mit der Haushälterin.



Ich glaube, jemand hat sich an der Bildergalerie zu schaffen gemacht.

Wütend eilt sie nach oben, schaut sich die Bescherung an u. wirft den Wischeimer in hohem Bogen nach unten.



Wir nehmen den Eimer, gehen auf die Veranda, füllen ihn mit Wasser u. gehen zum Kamin.



Wir kippen das Wasser auf die heiße Kohle, können so ein **Stück Kohle** mitnehmen u. wieder zu den Bildern gehen.



Mit der Kohle verschönern wir das Bild der Haushälterin, gehen wieder zurück u. machen sie darauf aufmerksam.



Die Haushälterin eilt nach oben, sieht sich alles an, wütend angestürmt u. verprügelt den armen, unschuldigen Gorilla.



Der arme Kerl flüchtet in unser Zimmer u. der Doktor, aufgeschreckt durch den Lärm, verlässt sein Arbeitszimmer.



Der Doktor verlässt sein Arbeitszimmer, wir gehen in unser Zimmer um nach dem Gorilla zu schauen.



Er sitzt schluchzend auf unserem Sofa, wir versuchen mit ihm zu reden was aber nicht klappt.



Nun geben wir ihm unser Taschentuch, er putzt sich die Nase u. wir versuchen nochmals mit ihm zu reden.



Ich suche nach der Wahrheit, kannst du mir weiterhelfen?



Er gibt uns keine Antwort sondern kratzt sich abwechselnd unter den Armen!

Diese Reihenfolge, **r., l., l., r.** sollten wir uns merken!
Wir verlassen unser Zimmer u. inspizieren das Zimmer des Doktors.



Wir öffnen den Globus u. klauen eine Pulle **hochprozentigen OUZO**.



Die **Platin Schallplatte** geht auch in unseren Besitz über u. wird sogleich ausprobiert.

Leider ertönen nur schreckliche Geräusche u. die Fleischfressende Pflanze zeigt Reaktionen!

An die goldene Schallplatte u. den Tresor kommen wir nicht heran. Nun nehmen wir uns die **Schallplatte mit FUNKY Musik** u. spielen sie ebenfalls ab.



Bei dieser Musik fängt die Pflanze zu tanzen an.

Das ist fast unglaublich!

Nun holen wir uns eine **Schallplatte mit klassischer Musik** u. die Pflanze fängt zu schnarchen an.

Jetzt müssen wir sehr schnell sein!

Wir legen die Platte auf u. betätigen die Kurbel.

Nun schnell den Blumentopf anklicken, hinrennen u. den Ouzo hineinkippen!



Hat diese kleine ACTION-SEQUENZ geklappt, nehmen wir das Stethoskop u. öffnen den Tresor.

Alternativ.

Wir öffnen den Safe nach den Anweisungen des Gorillas!



Was? Das ist ja meine Kündigung!

Nun überschlagen sich die Ereignisse.



Die britische Flotte ist da. Jetzt wird es Zeit, dem ...Pire die Zähne zu zeigen.

Wir verstecken uns u. suchen, als die Luft wieder rein ist, Jack auf.



Wie du siehst: mir wurden endlich die Augen geöffnet!

Wir finden ihn auch u. klären unsere Beziehungen.



Und das finde ich unheimlich... anziehend...

Nun, da alles geklärt ist, nehmen wir Jack mit u. schlafen uns gründlich aus!



Amanda! Frühstück! Der Doktor wartet!

Als die Haushälterin an der Tür klopft, springt Jack aus dem Bett u. klettert aus dem Fenster.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

