



Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir spielen wieder in der Haut von Jack!

Auf dem Sims gehen wir vorsichtig nach rechts u. können ein Gespräch des Doktors u. Amanda mithören.



Da der Doktor zum Haus sieht, müssen wir uns etwas einfallen lassen damit er sich woanders hinsetzt.



Wir drehen den Wasserhahn auf, der Doktor wird nass u. setzt sich auf die andere Tischseite.

Vorsichtig schleichen wir hinter dem Rücken der Beiden zur Tür.



Wir betreten die Galerie, schleichen uns nach unten u. betätigen die Klingel.



Die Haushälterin kommt angesaust, schimpft auf den Gorilla u. wir können nach oben schleichen.
Wir schaffen es nicht bis in Amandas Zimmer, sondern nur bis in das Zimmer des Gorillas.



Wir schließen die Jalousie u. verstecken uns.



Der Gorilla will sie wieder öffnen u. reißt sie dabei ab.



Wir steigen aus dem Fenster u. gelangen über den Sims in Amandas Zimmer.



Wir ziehen die Schublade des Schrankes auf, öffnen die Türen, nehmen die Klamotten u. ziehen uns um.



Nun fühlen wir uns schon viel besser, klettern aus dem Fenster u. statten dem Gorilla einen weiteren Besuch ab.



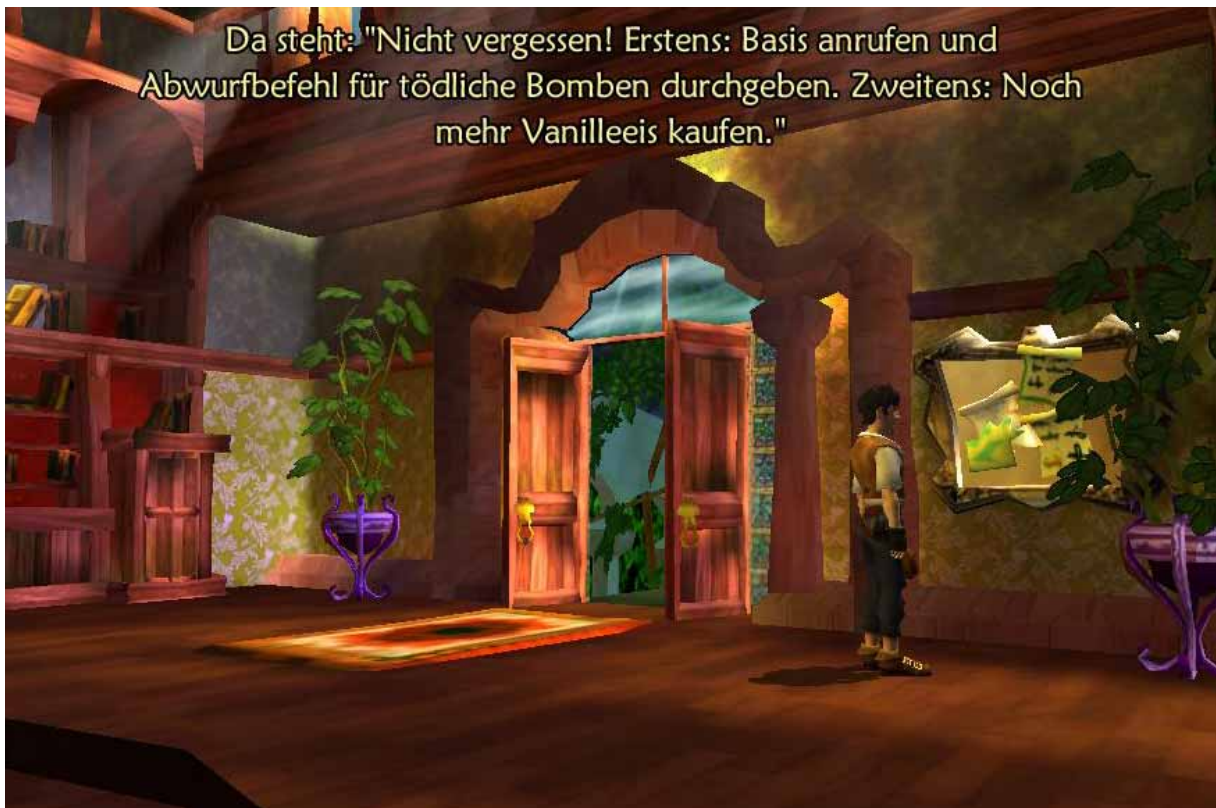
Wir klauen ihm die **Gorilla Statue** sowie die **Kopfschmerztabletten** u. verlassen das Zimmer.



In der Standuhr entdecken wir unser **Taschenmesser** u. unter der Uhr ein **loses Dielenbrett**.
Vorsichtig gehen wir nach unten.



Hier heben wir den **Faden eines Wischmops** auf u. gehen zur Pinwand.



Wir lesen die **Notiz**, nehmen sie samt dem **Magneten** mit, verbinden ihn mit dem Faden zu einer **magnetischen Angel** u. gehen auf die Veranda.



Wir nehmen die **Gießkanne**, füllen sie u. betreten den Sims.



Den **alten Regenschirm** nehmen wir mit u. gehen zurück.



Wir nehmen die **kleine Holzsäge**, u. kauen mit Hilfe des Regenschirmes die **Schlüssel** des Doktors.



Nun gehen wir in die Galerie nach unten.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier steigen wir auf das Bücherregal, sägen das Brett ab u. können unser heruntergefallenes Taschenmesser nehmen.



Nun müssen wir verhindern dass der Doktor telefonieren kann u. gehen in sein Büro.

Alternativ!



Wir wenden unsere magnetische Angel auf das Zifferblatt der Standuhr an.



So kommen wir auch wieder in den Besitz unseres **Taschenmessers** u. gehen in das Arbeitszimmer des Doktors.



Wir werfen die Kopfschmerztabletten in die Gießkanne, kippen das Wasser in den Topf u. wecken so das kleine Biest.



Den kleinen hölzernen Kopf hat sie übrig gelassen.

Nun halten wir ihr die Gorillastatue zum knabbern hin.
Das Einzige was uns bleibt ist der **Kopf der Statue**.
Damit gehen wir zum Schreibtisch!



Den, auf dem Fußboden liegenden, **Füllfederhalter** heben wir auf u. widmen uns den Figuren.



Wir verzieren des Doktors kopflose Figur mit dem Gorillakopf u. drehen ihn zur Seite.
Nun öffnen wir, mit Hilfe des Schlüsselbundes, die Schubladen.



Die untere Schublade schauen wir uns genauer an, öffnen das Geheimfach mit dem Messer u. finden **3 Briefe** die wir natürlich lesen.



Nun haben wir einen weiteren **Bonus** frei geschaltet.
Es ist die neunte Figur, Jack im Kindesalter, im Wachfigurenkabinett u. steht auf Podest 5!



Wir finden die restlichen Köpfe, montieren u. drehen sie ebenfalls.
Nun öffnet sich eine geheime Wand, wir gehen hin u. stehen in der
Kommandozentrale.





Benutze Messer mit Stromkabel

Nun schneiden wir mit dem Taschenmesser das Stromkabel des Telefons durch u. nehmen **Telefon** samt **Kabel** mit.
Nun müssen uns, da die Haushälterin kommt, verstecken.





Nun ändern wir Amandas Kündigungsschreiben, mit Hilfe des Kugelschreibers, ab u. reichen es der Haushälterin.



Sie liebt ihre Kündigung, verlässt weinend den Raum u. wir folgen ihr.



Der Doktor!

Nach einem kurzen Gespräch, in dem wir ihm mitteilen dass sein Telefon unbrauchbar ist u. sich Amanda von ihm abwendet, verschwindet er um selbst den Auslöser zu betätigen. Wir wollen ihm folgen aber uns stellt sich ein klitzekleines Problem in den Weg!



Grrrrrrmm!



Amanda redet mit ihm, er gibt die Tür frei u. wir rennen zum Flugplatz.



Wir besteigen das Fluggerät u. folgen dem Doktor.



Wir fliegen! Wir fliegen! Ich HASSE Höhen! Ich HASSE dieses Fluggerät!

Leider sind wir etwas zu schwer u. wir müssen Ballast abwerfen.



Nimm Affen-Fliegeranzug

Wir steigen nach oben u. finden einen **Fluganzug für Affen** mit.

Dann werfen wir versehentlich die **Tanks** ab.

Einer der Tanks hat dabei ein **Klappenschloss** zerschlagen.

Wir steigen wieder nach unten u. sehen nach.



Unter der Klappe finden wir einen **OUZO** u. einen **Reservebehälter für Benzin.**

Den OUZO spendieren wir Amanda!

Den „Affenfluganzug“ demontieren wir mit Hilfe des Messers, erhalten einen **Schlauch** u. öffnen die Motorhaube.



Wir stecken den Schlauch in den Tank. Füllen Benzin nach u. werden wieder schneller.



Amanda! Wir haben Besuch!

Das bekommt natürlich auch der Doktor mit u. schickt uns den Schimpansen Jerry der nun unsere fliegende Kiste auseinander nimmt!



Nun entfernen wir die kaputte Strebe u. scheuchen damit Jerry von der Tragfläche.

Dieser hat nichts Besseres zu tun als unsere Pilotin zu ärgern. Wir gehen hin, ziehen an der Reißleine seines Fallschirmes u. sind das Übel los.

Nun gehen wir nach hinten.



Wir ziehen den **Schraubendreher** aus dem Seitenruder u. entfernen damit eine **Haltestange** des Fahrgestells.



Nun nehmen wir dass Telefonkabel u. binden es ans Höhenruder.



Nun stabilisieren wir das Ganze mit der Fahrgestellstange u. stürzen auf einer Insel ab.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Kapitel XII - Die Entscheidung