



Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nach dieser Bruchlandung sortieren wir unsere Knochen u. suchen Amanda.



Am Rand ist das Wasser herrlich warm! Du solltest es ausprobieren!

Ihr ist zum Glück nichts geschehen u. wir halten eine Lagebesprechung ab.



Ich glaube eher, wir haben die geheime Basis des Doktors gefunden!

Nun machen wir uns auf den Weg um nach dem Doktor zu suchen.



Wir schauen uns den Wegweiser an u. gehen weiter zu den
Fleischfressenden Pflanzen.



Das abgeknabberte **Gerippe** nehmen wir mit, gehen zurück u. nach
oben aus dem Bild.

Hier treffen wir einen alten Bekannten, nämlich VINCENT.



Hallo Jack!



Schau mal! Alles voller Wasser! Meine Familie sitzt da unten fest!

Wir haben, infolge unseres Absturzes seinen Hochzeitspfad zerstört u. dadurch seine Hochzeit in Gefahr gebracht.
Nun müssen wir uns etwas einfallen lassen um Vincent u. seiner Familie zu helfen.



Hinter uns können wir die, durch Vegetation u. Tarnnetze verdeckte,
Zentrale des Doktors erkennen!

Vor uns liegt das Heckteil unseres Fliegers, wir schauen es an u.
gehen über die Brücke.



Wir sehen uns den alten Baum an, entfernen einen **hohlen Ast** u.
gehen weiter.



Uuuuuuh?! Uh, uh, uh.

Wir sehen einen, uns bekannten, Affen auf einem Baum.
Nach einer kurzen Unterhaltung bekommen wir eine **Kokosnuss** auf
den Kopf geworfen.

Diese nehmen wir natürlich mit u. gehen weiter.





Etwas weiter sehen wir rechts eine **Bambusstange** u. entfernen sie. Das hat zur Folge dass die ganze Steinkonstruktion zusammenkracht u. MONTGOMERY angeflogen kommt.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Aus dem Kasten nehmen wir eine **warme, benutzte Flasche Bier**.
Nun reden wir mit Montgomery u. bitten ihn uns zu helfen.



Ich werde nichts unternehmen, ehe ich nicht ein erfrischendes, kühles Bier bekommen
habe!

Wir gehen weiter bis zum grünen Ballon u. stellen fest dass der
Doktor ebenfalls eine Bruchlandung hingelegt hat.



Das ging leider daneben. Musst du dich erst einschließen, oder was?

Schnell laufen wir am Schiff vorbei u. kommen an eine Rampe.



Eine Rampe aus Metall. Leider nicht heruntergelassen. Sonst könnte ich hier vermutlich weitergehen.

Da die Wartungsrampe oben ist, gibt es hier kein Weiterkommen. Mit dem Messer befreien wir den **Wegweiserstein** von Grünzeug u. nehmen ihn mit zurück.



Wir gehen über die geweihte Brücke, installieren den Wegweiserstein u. erhalten einen **BONUS**.



Es ist die zehnte Figur, Doktor „T“, im Wachfigurenkabinett u. steht auf Podest 6!

Mit Hilfe dieses Steines gelangen wir wieder zum Schiff.
Nun gehen wir zurück zum Bachlauf.

Fertiges Wachfigurenkabinett!





Hier lenken wir, mit Hilfe der Bambusstange, den Bachlauf um.



Dann legen wir die Bierflasche in das nun trockene Bachbett u,
decken sie mit dem Gerippe ab.

Nun lenken wir den Bachlauf wieder um u. die Bierflasche wird
gekühlt.

Abermals lenken wir den Bachlauf um, nehmen die gekühlte
Bierflasche u. kredenzen sie MONTGOMERY.



Vielen Dank für das leckere Bier.

Nun bitten wir mit Nachdruck um Hilfe u. erhalten einen **Sägekamm**
u. einen **elastischen Bauchweg-Gürtel**.

Wir lassen Montgomery allein u. gehen zurück zum Bachbett.



Mit Hilfe des Sägekammes fällen wir den alten Baum, u. der Bachlauf
wird wieder in sein altes Bett gelenkt.



Endlich! Die Hochzeit wird gelingen!



Endlich! Willkommen, Hochzeitspaar, im unberührten Heiligtum!

Leider klappt nicht alles wie gewünscht, denn die Tarnung der Gebäude verschwindet u. riesige Windräder tauchen auf. Außerdem wird die Wartungsrampe herunter gelassen.



Wir gehen hin u. die Wartungsrampe nach oben.



Hier klettern wir weiter nach oben u. gehen zu den Windrädern.
Dabei werden wir vom Doktor, der uns schon erwartet hat,
beobachtet.



Da ist er! Von unten können ihn die Dorfbewohner aber nicht sehen, weil das Fenster verdeckt ist.



Wir legen den hohlen Ast auf den Felsen, gehen zurück u. bauen uns mit Hilfe des Bauchweggürtels eine Zwillie.



Diese bestücken wir mit der Kokosnuss u. zerdeppern so des Doktors
schöne Fensterscheiben.



Nun ist der Übeltäter auch für die Dorfbewohner sichtbar.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Was? Da sitzt ja der Doktor!



Jemand muss ihm Einhalt gebieten!

Und mit dem Jemand sind wohl wir gemeint!
Wir gehen zurück u. statten der Hochzeitsgesellschaft einen Besuch
ab.



Unser Mittel, um mit den fleischfressenden Pflanzen fertig zu werden!

Zuletzt reden wir mit dem kleinen Mann.
Dieser gibt uns ein Artefakt mit dem man die Biester ruhig stellen
kann.

Es handelt sich dabei um eine **rituelle Knochenform!**
Wir bedanken uns u. ziehen los.



Wir ritzen den Baum an u. befördern den austretenden Kautschuksaft
in die Form.

Nun haben wir ein paar tolle **Knochen** erzeugt u. gehen zu den
Biestern.



Auf dem Weg dorthin, nehmen wir noch die **Kurbel** mit.





Wir schauen uns die Klappe an u. wenden die Kurbel auf beide Schlüssellöcher an.
Da wir damit nicht klarkommen, gehen wir zurück u. fragen Amanda.



Ich brauche deinen technischen Sachverstand!



Seltsam... ich bin sicher, dass ich den Mechanismus geknackt habe...



Nun steigen wir links auf den Felsen, steigen in das Loch u. öffnen die Tür von innen.



Willkommen in meiner bescheidenen Hütte!

Gemeinsam gehen wir nach oben u. stehen dem Doktor gegenüber.



Ich wusste, dass ihr kommen würdet!

Der Doktor erzählt uns von einer zweiten Energiequelle, drückt das Knöpfchen u. verschwindet.

Wir bekommen noch eine Bobe als Andenken u. müssen überlegen wie wir diese Situation meistern.



Wir sitzen in der Falle! Und er geht jetzt seinen Sender aufladen!



Die **rote Teekanne** u. der **violette Krückstock** gehen in unseren Besitz über.



Nun kippen wir den Inhalt der Teekanne über die Drähte der Konsole.
Die Bodenluke schließt sich u. beendet unser Bombenproblem.
Außerdem öffnet sich die Türluke.



Nun können wir mit dem Krückstock die Tür öffnen u. den Doktor verfolgen.



Jetzt aber flott.



Wir benutzen die Tür zur oberen Plattform u. heben dort einen **Türgriff** auf.



Nun schauen wir uns die graue Klappe an.

Da steht: "4 8 15 16 23 42". Mit den Zahlen könnte ich ja mal Lotto spielen.



Nun gehen wir durch die rechte Tür u. sind bei Amanda.



Er ist da unten durch die Tür gerannt und hat sie dann verriegelt!



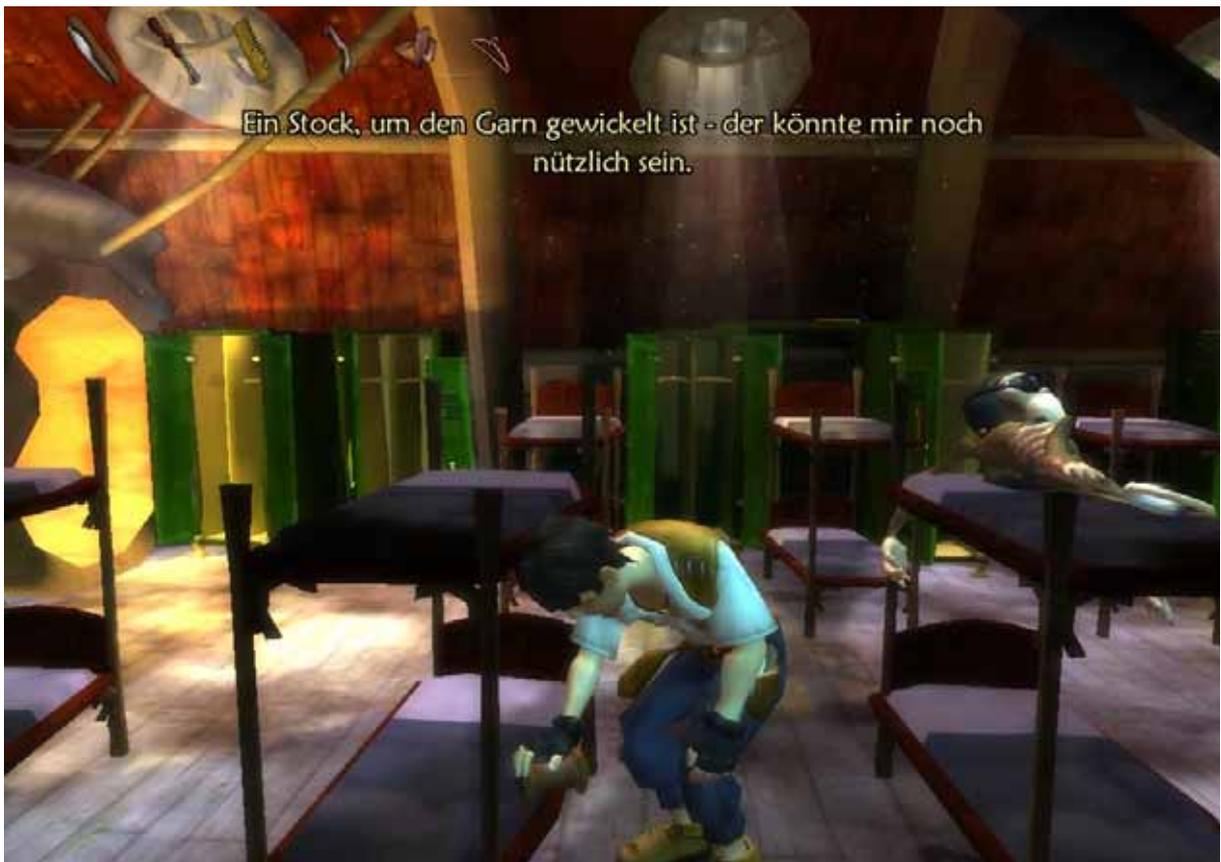
Wir nehmen den **Bremsklotz** u. gehen, oben rechts, in die Baracken.



Hier sehen wir uns um u. öffnen den rechten Spind.



Wir nehmen den **Kleiderhaken** u. von einer Liege eine **Garnrolle**.



Nun wickeln wir den Kleiderhaken um die Garnrolle u. haben eine Art **Spule**.

Wir gehen zurück u. öffnen die Klappe mit dem Messer.



Jetzt entfernen wir die **durchgebrannte Sicherung** u. packen den Bremsklotz dafür rein.
Nun gehen wir wieder in die Baracke u. lösen Alarm aus.



Jerry schreckt hoch, hangelt zur Tür, öffnet sie u. verschwindet ebenso wie Amanda!



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Jerry fliegt seinen Kameraden hinterher u. wir kümmern uns um die Stromversorgung.



Wir benutzen unsere selbstgebaute Spule um die Stromversorgung wieder herzustellen.

Dann bewaffnen wir uns u. treten unserem Gegner gegenüber.



Bei unserer Aktion werden wir, wenn auch ungewollt, von einer anderen Seite unterstützt.
Trotzdem kann der Doktor ein Luftschiff entern u. wir springen todesmutig hinterher.





Kapitel XIII - Das letzte Gefecht