



Lösungshilfe by Locke Spielanfang u. Demo

Das komplette Spiel kann bezogen werden über den Shop auf <http://www.gamepad.de>



Nach einer kleinen Einführung in das Spiel befinden wir uns in einer schier aussichtslosen Lage!

Nachdem wir schlagkräftig begrüßt worden sind, betteln wir um weitere Schläge (**r. Maustaste**).



Diese Bitte wird uns umgehend erfüllt, wir erhalten eine Breitseite u. unser Messer fällt auf eine Kiste.



Wir betteln nochmals um Schläge u. kommen so der Kiste näher. Nun können wir das **Messer** (r. **Maustaste**) nehmen, uns befreien u. den Raum verlassen.



Wir schließen die Tür u. bemerken erst jetzt wo wir uns befinden,
nämlich in London auf dem Turm des Big Ben!
Nun gehen wir nach links u. auf die Gondel.



Hier nehmen wir uns den **Besen** u. versuchen damit, um an den
Lappen zu kommen, das Fass etwas zu verrücken.
Leider klappt das nicht u. wir müssen uns etwas anderes einfallen
lassen.



Benutze Knoten

Wir gehen an die rechte Seite, öffnen den Knoten, sausen ein Stück nach unten u. wieder hoch.



Benutze Besen mit Fass

Jetzt können wir den **Lappen** nehmen, mit dem Besen das Fass in den Abgrund befördern u. so unsere Freunde ärgern.



Benutze Lappen mit Eimer

Wir verlassen die Gondel, gehen nach rechts u. wollen dort die Tür benutzen um nach unten zu gelangen.
Leider ist die Tür, durch unsere Schuld, zugefallen, wir gehen weiter u. um die Ecke.
Hier feuchten wir unser Tuch an u. klettern nach unten.



Klettere hinunter



Um nicht auszurutschen beseitigen wir den Vogelkot u. klettern eine Etage nach unten.



Im Nest des Raben entdecken wir unser Taschenmesser, welches das Biest aber nicht freiwillig heraus rückt.
Wir gehen nach links u. nehmen den **Sandsack** mit.



Diesen werfen wir nach unten u. unserem Freund widerfährt ein kleines Missgeschick.



Er fällt durch das Zifferblatt in den Turm, die Uhr fängt an zu schlagen u. vertreibt den Raben.
Wir gehen zurück zum Nest u. können das **Taschenmesser** wieder unser Eigen nennen.



Jetzt laufen wir zurück zur Gondel, kappen die Sicherheitsleine u. sausen nach unten.



Benutze Messer mit Sicherheitsleine

Wieder auf dem Erdboden gelandet gehen wir auf direktem Wege zum Hafen u. unserer Crew.



Diese und ein gewisser **JOSEF LITTLE** erwarten uns schon sehnsüchtig.



Josef Little, ein Gesandter der Queen, macht uns ein lukratives Angebot welches wir unmöglich abschlagen können. Umgehend machen wir uns auf den Weg nach Kapstadt um dort einen Passagier an Bord zu nehmen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nicht ganz ohne Zwischenfälle in Kapstadt angekommen, müssen wir unserer Crew etwas Landgang genehmigen u. ihr eine Pulle Rum organisieren.

Wir gehen nach links u. reden mit dem auffällig unauffälligen Mexikaner, der wohl eine Uniform unter seinem Poncho trägt. Bei dem Gespräch kommt nichts heraus u. wir gehen weiter.



Hier sprechen wir mit **CAPTAIN COOKSTER** über das Rauchen u. seine diversen Abenteuer.

Seine Pfeife könnten wir gebrauchen bekommen sie aber nicht. Wir gehen weiter u. betreten den „Supermarkt“.



Hier stören wir eine junge Dame in der Umkleidekabine, unterhalten uns mit ihr um dann mit dem Abenteurer zu reden.



- Na das ist doch mal ein Wort. Vielen Dank, der Herr!
- Aber das kann ich doch nicht annehmen!
- Schütten Sie Ihren Rum doch sonstwohin, eingebildeter Angeber!
- Schon mal darüber nachgedacht, dass Rum nicht glücklich macht?

Nachdem wir uns ausführlich unterhalten haben schenkt er uns, zum Beweis seines Erfolges, eine **Buddel Rum**.
Wir nehmen sie dankbar entgegen, verlassen den Laden u. gehen weiter.



Klettere hinauf

Bei den Kisten klettern wir nach oben, gehen nach links u. klettern auf den Hinterhof.



Auf halbem Wege sehen wir eine schlecht ausgespülte u. von Bienen bewachte Müslischale.



Auf dem Hinterhof finden wir **3 leere Teedosen (Bonusgegenstände)** die wir mitnehmen u. zu unserer Crew zurückkehren.

Stapeln wir die Teedosen, wird ein Bonus frei geschaltet!
Es ist die erste Figur, der dicke Schläger, im Wachfigurenkabinett u. steht auf Podest 1!





Wir gehen zurück u. geben ERIC u. LAURENS den Rum u. sie gehen um die Häuser!

Nun reden wir nochmals mit dem auffällig unauffälligen Mexikaner.



Jetzt gibt er sich als der gesuchte Agent zu erkennen u. übergibt uns **Paket** welches wir zur Post bringen müssen.

Leider fehlen darauf die Briefmarken u. das wird jetzt unser Problem.



Wir versuchen im „Supermarkt“ eine Briefmarke zu bekommen, aber der Besitzer hat keine.

Als wir den Laden wieder verlassen, treffen wir AMANDA, die junge Dame aus der Umkleidekabine an den Docks.

Es stellt sich heraus dass sie das gleiche Reiseziel wie wir hat. Zum Beweis gibt sie uns einen **Brief** u. wir willigen ein sie kostenlos mitzunehmen.



Wir schauen uns den Brief an u. bemerken eine Briefmarke darauf.

Wenn wir dies ablösen könnten, wäre uns schon viel geholfen!
Am Ende des Docks liegt ein kaputtes Boot zu dem wir jetzt gehen.



Benutze Amandas Brief mit Boot

Wir versuchen die Briefmarke abzulösen, benötigen aber, damit uns die Briefmarke nicht davonschwimmt, ein Gefäß.
Nun gehen wir in den Laden um ein Gefäß zu kaufen, aber derweil wir unser ganzes Geld auf dem Schiff, vor unserer Mannschaft versteckt hatten müssen wir zurück u. es holen.



Benutze Jacks Geld-Geheimversteck

Wir lösen die helle Planke ab u. sind nun stolzer Besitzer von **30 Schilling**, einer **morschen Planke** u. gehen nun einkaufen.



- Ich möchte die Outdoor-Schere kaufen.
- Ich brauche das Allwetter-Feuerzug.
- Ich nehme das Schmieröl-Konzentrat.
- Der Kompass ist sicher hilfreich.
- Ich habe erstmal genug gekauft.

Leider reichen unsere 30 Schilling nur für 3 Produkte u. wir entscheiden uns für eine **OUTDOOR-SCHERE**, ein **ALLWETTERFEUERZEUG** u. ein **SCHMIERÖLKONZENTRAT**.

Nun verlassen wir den Laden u. spendieren CAPTAIN COOKSTER unsere morsche Planke.

Als Dank erhalten wir die **Pfeife** u. klettern damit auf die Kisten um die Wespen zu vertreiben u. die **Müslischale** zu erhalten.

Diese füllen wir im kaputten Boot mit Wasser, legen den Brief hinein u. erhalten so eine **„Blaue Mauritius“!**

Nun kleben wir die Briefmarke auf das Paket, bringen es in den „Supermarkt“ u. lassen es auf dem Seeweg verschicken.

Wir verlassen den Laden, gehen nach links u. überreden unsere Crew zur weiteren Mitarbeit!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nun gehen auch wir zum Schiff, klicken es mit dem Ankersymbol an
u. schippern nach TOOTH ISLAND.





Nach einer mehr oder weniger geglückten Anlandung verlässt uns Amanda u. nimmt auch die Crew, die sie abgeworben hat, mit.



Nun müssen wir versuchen, mit oder ohne OBERST MONTGOMERYS Hilfe, eine Ortschaft zu erreichen. Seine erste Hilfe endet mir der Zerstörung eines antiken Tempels u. um weiteren Schaden zu verhindern müssen wir uns nun etwas Besseres einfallen lassen.



Den auf dem Felsen liegenden **Sparelefanten** u. den **Seestern** (alle 5 Seesterne sind Bonusgegenstände), stecken wir ein.
Wir reden nochmals mit dem Oberst, erhalten **Nähzeug** u. eine **Lunte** aus seiner Geheimagentenausrüstung.
Nun gehen wir in die Höhle u. schauen uns dort um.



Die **alte Muskete** nehmen wir mit, untersuchen sie u. stellen fest dass sie noch **Schießpulver** enthält.



Den **Seestern** nehmen wir mit, schlagen uns mit dem Messer den Höhlenausgang frei, gelangen so ins Freie u. an einen anderen Küstenabschnitt.





Hier können wir wieder **2 hübsche Seesterne** aufheben u. die Treppe nach oben gehen.



Oben angekommen, stehen wir vor einem großen Abgrund über den wir uns nicht zu springen trauen.

Wir füllen das Schießpulver in den Sparelefanten, stecken die Lunte hinein u. deponieren unsere **Bombe** in einem Felsspalt.

Nun kommt unser Allwetterfeuerzeug zum Einsatz u. wir können auf die andere Seite springen.

Sollten wir den Kompass gekauft haben, müssen wir mit dem Messer den Glasdeckel entfernen u. diesen als Brennglas benutzen!



Kaum sind wir auf der anderen Seite erscheint OBERST MONTGOMERY.



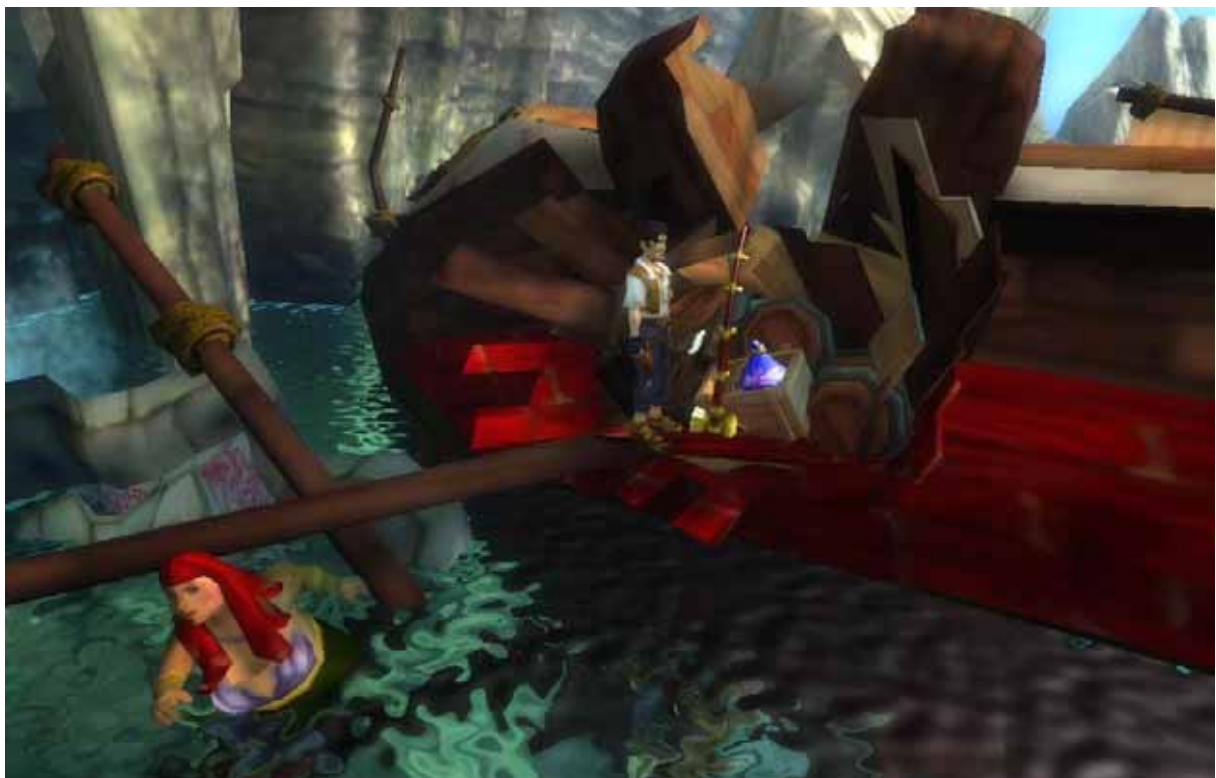
Wir schauen uns um, gehen auf den Holzsteg u. kappen, mit Hilfe des Messers, die Takelage unserer Prinzessin!



Diese legt sich langsam auf die Seite u. wir lassen die Hoffnung fallen
jemals wieder unsere Heimat zu erreichen.
Wir gehen zurück um zu sehen was es noch zu retten gibt.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir nehmen unseren **Seesack (Bonusgegenstand, wird später im Hotel frei geschaltet)** u. eine **Angelrute** mit.
Und mit etwas Anstrengung können wir noch einen **Riesenholzwurm** überreden uns zu begleiten.



So gerüstet gehen wir, durch die Höhle zurück an unseren Strandungsplatz.



Hier sehen wir eine, im Wasser treibende, Holzplanke.
Nun bestücken wir die Angelrute mit Garn u. Riesenholzwurm, angeln
uns die **Holzplanke** u. gehen zurück.



Nun legen wir die Planke über die Statue, klettern auf den Felsen u. lassen den Oberst sich auf die Wippe stellen. Wir springen auf die Planke, aber derweil der Herr Oberst etwas zu wohlgenährt ist, klappt unser Vorhaben nicht. Erst als wir die Plätze tauschen gelingt unser Plan.



Wir werden nach oben katapultiert, ergreifen das Grünzeug u. ziehen uns daran nach oben.



Hier legen wir die Gebetsmühle an die Seite u. der Kopf der Statue rollt etwas nach vorn.

Jetzt nehmen wir den Keil weg, der Kopf fällt auf die Wippe u. erweist sich als zu leicht.

Nun gehen wir die Treppe nach oben u. finden eine **Haarwachsprobe.**





Etwas weiter nehmen wir **2 Teile eines Steinkopfes**, gehen zur Winde, nehmen einen weiteren **Seestern** u. erhalten einen **BONUS**.

Es ist die zweite Figur, der dünne Schläger, im Wachsfigurenkabinett u. steht auf Podest 10!
u. einen **Angelhaken** an uns.



Da die Winde etwas eingerostet ist benutzen wir unser **Schmierölkonzentrat** (haben wir kein Schmieröl, schneiden wir die **Haarwachsprobe** mit der Schere auf) um sie wieder gangbar zu machen.

Nun kurbeln wir das Seil nach unten u. hangeln uns daran nach unten.



Nimm Teil eines Steinkopfes

Hier finden wir ein weiteres **Teil eines Steinkopfes**, klettern wieder nach oben u. gehen zur Truhe.



Dies bestücken wir nun mit 2 Steinkopfteilen u. reden nochmals mit dem Oberst.

Dieser zieht, auf unser Anraten die Klamotten aus, wir legen dass 3. Steinkopfteil in die Truhe u. Herr Oberst kommt angefliegen.



Dieses sieht SHARI die gerade die Götter um einen Gemahl anfleht.
Aber diesen hätte sie dann doch nicht so gerne.



Wir reden mit SHARI u. bitten sie die Liane herüber zu werfen.
Sie würde es auch tun, wenn wir ihr das Diadem, welches sie bei dem
Tempeleinsturz verloren hat, wiederbringen würden.
Wir gehen zur schiefen Tür, öffnen sie mit dem Angelhaken u. gehen
auf die andere Seite.



Wir finden ein scharfes, **indisches Gewürz** u. etwas weiter eine **Brosche ohne Edelstein**.



Nimm Brosche ohne Edelsteine

Nun gehen wir zurück u. seilen uns erneut zu unserem Schiff ab.



Wir benutzen das scharfe indische Gewürz u. bringen damit eine Auster zum niesen.

Und so kommen wir in den Besitz einer schönen **Perle**, reparieren damit die Brosche.

Nun machen wir uns auf den Rückweg, werfen SHARI die Brosche zu u. bekommen eine **Liane** liebevoll vor die Füße geworfen.



Wir gehen zurück zum Fundort der Brosche u. wickeln die Liane um den Fahnenmast.



Benutze Liane mit Fahnenmast

Nun kommt auch der Oberst angetrabt u. gemeinsam geht es weiter. Oben angekommen möchte uns der Oberst erklären wie man sich im Dschungel zu verhalten hat!



Leider wird das Gespräch jäh unterbrochen u. wir sind von nun an auf uns selbst gestellt.



Kapitel IV - Bezahlung und Rückkehr?

Allein machen wir uns auf den Weg ins Dorf.

ENDE der DEMO

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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