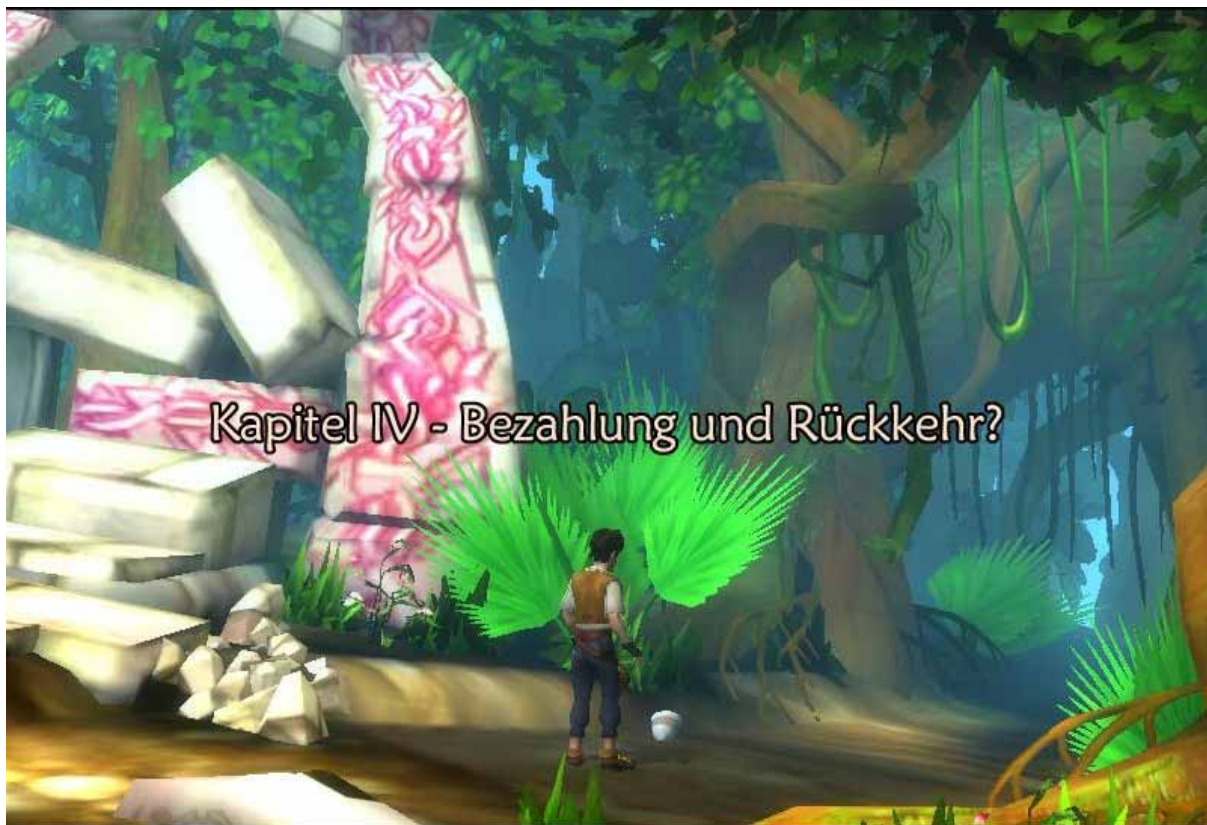




**Lösungshilfe** by Locke

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Wir betreten das Dickicht u. sehen uns vorsichtig um.  
Nach einer kurzen Wegstrecke sehen wir in der Ferne ein Dorf.



Endlich! Zivilisation! Hier kann ich hoffentlich meine Belohnung abholen und nach Hause fahren!

Dieses scheint aus einem oberen u. unteren Bereich zu bestehen. Wir gehen den Pfad nach unten, betrachten den Schrein u. klettern nach oben.



Wir schauen uns den Schrein an u. nehmen das **abgebrannte Räucherstäbchen** mit. Jetzt steigen wir wieder nach unten u. gehen über die Brücke ins Dorf.





Hier ist eine Zollstation, wir gehen hin u. reden mit den brit. Soldaten.



Zutritt haben sowieso nur britische Staatsbürger.

Da hier nur britischen Staatsbürgern, natürlich nur mit Ausweis, der Eintritt gewährt wird müssen wir passen u. links ins Dorf gehen.



Wir betrachten die Schilder u. betreten anschließend das Hotel.



**Putzmittel** u. **Terpentin** können wir nicht nehmen, da eine Stimme im Hintergrund etwas dagegen hat.

Wir sehen uns weiter um bemerken einen Kamin der eine Bullenhitze ausstrahlt, den goldenen Stern am Tresen u. betätigen die, auf dem Tresen stehende, Klingel.





Er hat nämlich schon Post erhalten. Und die ist sicher nur für SEINE Augen bestimmt.

Wir stellen Tausend Fragen, aber das Einzige was wir in diesem „Ein-Sterne-Hotel“ bekommen ist ein **Glas Wasser**.



Nein! Jetzt ist doch der Stern schmutzig! Ich hole das Putzmittel.

Nun bücken wir uns u. schwärzen, mit Hilfe des Räucherstäbchens seinen Stern.

Er ist entsetzt, benutzt das Putzmittel u. reinigt den Stern.



Was tun Sie denn da? Der Kamin ist aus. Wenn jetzt mein Hotel überprüft wird, verliere ich meinen Stern!

Jetzt löschen wir das Feuer u. vertauschen schnell das Putzmittel mit dem Terpentin.

Nun schwärzen wir nochmals den Stern u. der Hotelier reinigt ihn mit Terpentin.



Das Ergebnis ist niederschmetternd, denn der **Stern** fällt ab u. wir können ihn einsacken.





Ich möchte in das Zimmer von Mr. Montgomery.

Nun tauschen wir den Stern gegen die **Zimmerschlüssel** von Mr. Montgomery, gehen nach oben, öffnen Zimmer Nr. 7 u. erhalten den **BONUS** für den Seesack!“

**Es ist die dritte Figur, Montgomery, im Wachsfigurenkabinett u. steht auf Podest 2!**



Wie schön. Zumindest meine persönlichen Habseligkeiten konnte ich bergen.

Wir schauen uns im Zimmer um u. nehmen das **„Geheime Päckchen“**.



Wir öffnen das Päckchen, lesen den Brief u. finden noch einen **Agentenausweis** u. eine **Besitzurkunde**.

Langsam begreifen wir dass uns Montgomery hereingelegt hat.  
Nun nehmen wir noch den **roten Socken** mit u. verlassen das Zimmer.  
Wir verabschieden uns vom Hotelier, gehen zum Zoll u. zeigen den Agentenausweis vor.



Also, Mr. Montgomery ... eine kleine Frage...

Auf diese Fragen antworten wir: **Krähen**.  
Und die nächste Antwort ist:





Ist nicht das Wichtigste, dass solch ein Wunderding wie ein "Zug" unser Empire schmückt?

Nun dürfen wir passieren, müssen aber um die Schranke herum gehen.  
Das machen wir auch, gehen etwas weiter u. nach rechts.



Hier reden wir mit Mr. GOPESH (Vater von SHARI), gehen in die  
Passage u. verlassen sie wieder in Richtung Marktplatz.



...die Liebe, oh, sie kommt geflogen...

Wir reden mit dem singenden Metzger, haben noch etwas gut u. gehen weiter.



Hier treffen wir SHARI u. einen kleinen Mann.  
Wir unterhalten uns mit ihnen u. gehen weiter.  
Nun reden wir mit Louise über ihre Enkelin (**SHARI**) u. die laute  
Nacht mit dem Elefantentreiber.  
Etwas weiter hat RUPIA ihren Stand.





Willkommen bei der Grundstücksverpachtung von Botana!

Wir reden mit ihr, zeigen unsere Besitzurkunde u. erhalten die  
**Schlüssel zum Sumpfhaus Nr. 3**  
Etwas weiter können wir ein **Flugblatt**, in dem eine Dichterlesung  
beim Metzger angekündigt wird, mitnehmen.  
Dieses Flugblatt zeigen wir dem Metzger u. erpressen ihn damit.



Also wenn du mal was brauchst...

Nun haben wir bei ihm etwas gut, gehen weiter u. die Holzterasse nach unten u. über den Steg.



Wir gehen nach oben, öffnen mit unserem Schlüssel das Sumpfhaus Nr. 3 u. die Ernüchterung folgt auf dem Fuße!



Hey! Das Ding ist ja nur Schrott!

Nun verlassen wir unser „Palastgrundstück“ u. gehen in den Sumpf.





Wir schauen uns das Grab an, klauen die **Kerze** u. gehen, da die Tür verschlossen ist, zurück zu RUPIA.



Diese kauft uns die Ruine für **10 Pfund** u. **1 Schilling** wieder ab.

**Es folgt eine Zwischensequenz!**

Danach gehen wir zu LOUISE, schwatzen ihr die **Marmelade** ab u. gehen zur Zollstation.



Hier hat der „Taxifahrer“ PANDU einige Probleme mit der Obrigkeit.  
Man hat ihm nämlich, wegen „Trunkenheit am Steuerseil“ seine  
Zulassung entzogen.  
Dazu kommen noch einige kleine Sicherheitsmängel am  
Transportmittel, z.B. das **defekte Rücklicht!**



Bestimmt war alles ganz anders... allerdings ist das Rücklicht wirklich kaputt.

Wir gehen zu den Zöllnern, reden mit ihnen u. bezahlen 10 Pfund für  
die Zulassung des Taxifahrers.





Hier sind die 10 Pfund, die der Taxifahrer euch für die Zulassung schuldet.



Nun schauen wir uns den Schaden am Rücklicht an.  
Die Kerze, die wir vom Grab geklaut hatten, könnte passen, aber  
etwas fehlt noch.  
Die Kerze muss nämlich in ein Glas gestellt werden u. dazu würde  
sich das Marmeladenglas gut eignen.  
Da es noch voll ist, gehen wir zu SHARI.



Oooh! Meine Lieblingsmarmelade!

So schnell können wir nicht gucken wie die Marmelade in SHARIS Magen verschwunden ist.

Wir bekommen das **leere Glas** zurück u. stecken die Kerze hinein.

Dann kommt noch der rote Socken darüber u. fertig ist das

**Improvisierte Rücklicht.**

Nun gehen wir zum Elefanten u. installieren es.



Ist ja hübsch geworden.

Wir sind stolz auf unser Werk, gehen zurück u. reden mit LOUISE.





Vielleicht sollten Sie den Soldaten sagen, was er wirklich Freitag Nacht getan hat?

Wir bitten sie zu den Soldaten zu gehen u. ihnen die Wahrheit über den Elefantentreiber zu erzählen.



Eine gute Idee! Hoffentlich sperren sie ihn weg!

Sie ist einverstanden u. geht los.



Wisst ihr, was der verfluchte Elefantentaxifahrer Pandu Freitag Nacht getan hat?

Da auch wir alles erledigt haben, reden wir nochmals mit den Zöllnern  
u. erhalten einen weiteren **BONUS**.

**Es ist die vierte Figur, Amanda, im Wachfigurenkabinett u. steht  
auf Podest 9!**



Nun reden wir mit PANDU u. brechen auf.

**Es folgt eine Zwischensequenz!**





Ich hoffe eher, Sie sind gut versichert!

Wir besteigen den Elefanten u. fahren (reiten) in den Urwald.



Nach einer Weile versperren umgestürzte Bäume den Weg, wir verabschieden uns von PANDU u. marschieren los.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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





Nach einer kurzen, aber anstrengenden Wegstrecke, beschließen wir eine kleine Pause zu machen.



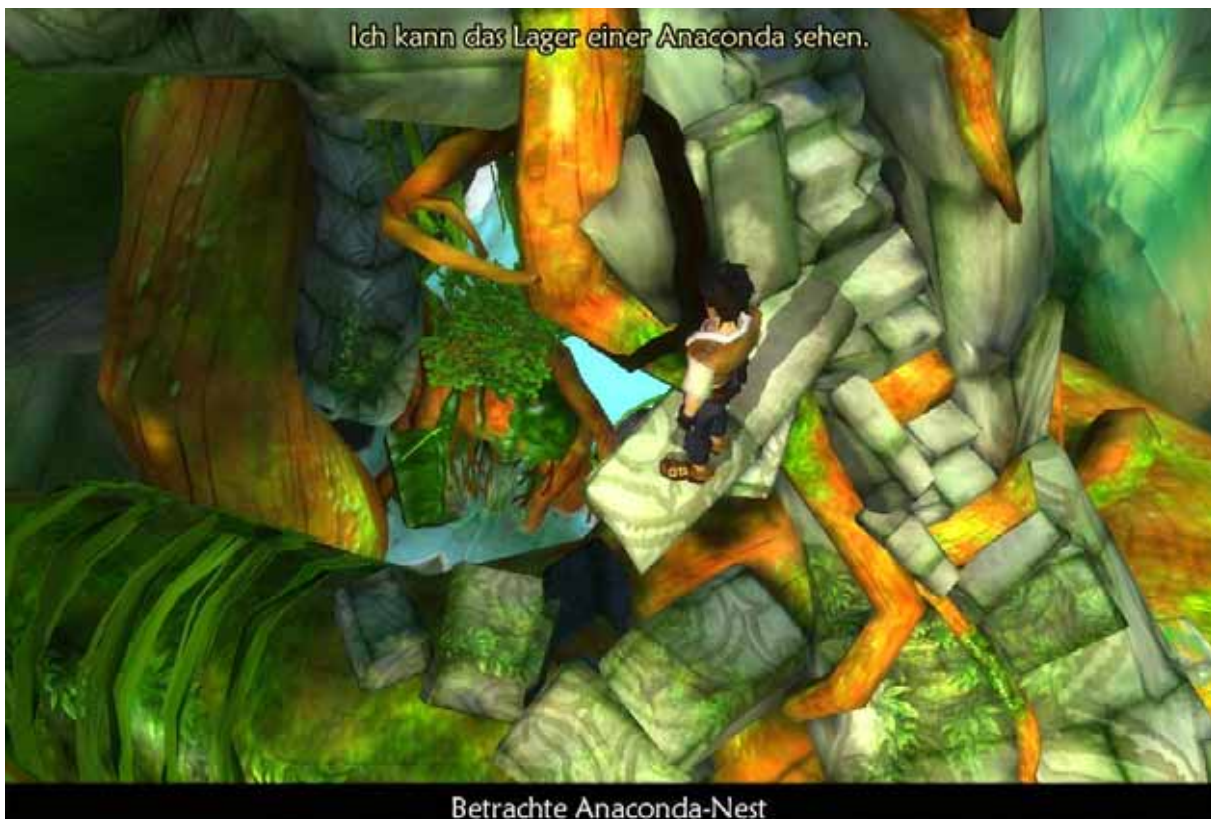
Klettere hinauf

Vorsichtig klettern wir nach oben.





Links der Treppe liegt eine **riesige Nuss**, die wir natürlich mitnehmen.



Wir schauen uns noch das Lager einer Anakonda an u. gehen weiter in den oberen Bereich.





Hier stehen wir vor einem, ziemlich aus dem Hals müffelnden, Kopf  
u. stecken ihm die Nuss in den Mund.  
Links oben sehen wir ein Loch, haben aber nichts zum reinstecken.  
Wir klettern wieder nach unten u. schauen uns das Lager der  
Anakonda an.



Mit diesem Tier ist nicht zu spaßen, denken wir, gehen zurück u. den  
Weg nach oben.





Bald stehen wir vor einem umgestürzten Baum u. sehen dass der Baumstamm mit einem Seil gesichert ist.  
Da wir auch hier nicht weiterkommen, gehen wir zu PANDU zurück.



Dieser hat es sich in der Zwischenzeit häuslich eingerichtet.  
Wir erleichtern seine Werkzeugkiste um einen **ANKUS**, eine **Spatenstiel**, einem **Spatenblatt** u. gehen wieder zurück.



Wir steigen wieder nach oben u. gehen rechts durch den Wasserfall.



Wir gehen nach rechts u. nehmen ein **flaches Holzstück** mit.  
Wenn wir nach links gehen, landen wir vor einem Elektrozaun!  
Hier liegt ein **alter, roter Schraubendreher** den wir natürlich mitnehmen.





Nun gehen wir wieder zurück zum Kopf u. dem Astloch.



Wir stecken das flache Holzstück in das Loch u. klettern daran hoch.  
Etwas weiter sehen wir ein Baumhaus in dem ein kleiner Affe sich  
abstrampelt um etwas Strom zu erzeugen.





Benutze Ankus mit Griff

An die Klingel kommen wir nicht, also nehmen wir den ANKUS zu Hilfe.



Der Affe macht die Tür auf, schaut sich um u. geht wieder an seine Arbeit.





Nun basteln wir, mit Hilfe des alten Schraubendrehers, das **Gitter** ab, stecken es ein u. gehen dorthin wo die Nuss lag.



Von hier aus werfen wir das Gitter auf das Nest der Anakonda, klettern nach unten u. gehen hin.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Jetzt können wir problemlos auf die andere Seite gelangen u. uns hier umsehen.



Die **Liane** schneiden wir mit dem Messer ab u. gehen weiter.





Benutze Messer mit dichte Vegetation

Nun entfernen wir mit dem Messer das Grünzeug u. gehen weiter.



Wir gehen soweit bis uns eine nette, „Fleischfressende Pflanze“ das Weiterkommen verwehrt.





Aber dieses Problem ist, mit Lianenhilfe, schnell aus der Welt geschafft!  
Nun nehmen wir den Spaten, buddeln die **Pflanze** aus u. gehen zurück zum Elefantenschrein.





Wir schauen ihn an, benutzen den Hebel u. unser Nussknacker tritt in Aktion.



Da hier nichts mehr zu tun ist, treten wir den Rückweg an.



Wir nehmen die untere **Nusshälfte**, die sich gut als Schüssel eignen würde, mit u. gehen weiter.



Da unsere Pflanze etwas wackelig ist, setzen wir sie in die Schüssel, stellen sie so auf die Veranda, befreien sie mit Hilfe des Messers u. klingeln artig!





Dieses Problem hätten wir nun beseitigt, nun können wir zum Elektrozaun gehen u. rüberklettern.



Auf dem Flughafengelände angelangt, gehen wir zum Schalter u. buchen, bzw. wollen, einen Flug nach Kalkutta.



Leider ist alles ausgebucht u. nun?  
Nun werden wir von Dr. „T“ beobachtet u. AMANDA trifft ein!

**Es folgt eine Zwischensequenz!**





Bin schon weg! Werde alles zu Ihrer vollsten Zufriedenheit erledigen!

AMANDA wird von Dr. „T“ angelogen, erhält den Auftrag uns eine Falle zu stellen, willigt ein u. geht.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

