



Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nun spielen wir in der Haut von AMANDA weiter u. sehen uns erst einmal um.

Wir gehen nach rechts aus dem Bild.



Jetzt gehen wir zur Aussichtsplattform, sehen uns die Karte an u. schauen durch das Fernrohr.



Aha. Von hier geht es hinab zum Dorf. Allerdings sehr steil.



Wir sehen den Hinterhof des Hotels, beschließen dem Dorf unsere
Aufwartung zu machen u. gehen nach links.
Leider geht es nicht weiter da ein, umgestürzter u. durch ein Seil
gesicherter, Baum den Weg versperrt.



Wir nehmen unser Gewehr, schießen das Seil durch, das Problem
wäre aus der Welt geschafft u. wir gehen weiter.



Der Weg ist frei? Wie schön für mein Geschäft! Dann werde ich den Engländer abholen.

PANDU, der auf seinen engl. Fahrgast wartet, erzählen wir dass der Weg nun frei sei u. er seinen Gast abholen könne.



Wo ist denn mein Ankus?

Leider ist sein ANKUS weg u. ohne ihn kann er seinen Elefanten nicht steuern.
Da können wir leider nicht helfen, wir verabschieden uns u. gehen zu Fuß ins Dorf.



Vor dem Hotel sehen wir einen Schirm u. rote Strapse an einer Wäscheleine baumeln.
Dieser könnte PANDU doch nützlich sein, denken wir, schießen die Leine durch, nehmen den **Schirm** u. gehen zurück.



PANDU nimmt den Regenschirm u. wir bekommen als Dank einen **ANKUS Flaschenöffner**.
Damit gehen wir zur Aussichtsplattform.



Benutze Ankus-Flaschenöffner mit Fernrohr

Hier demontieren wir das **Fernrohr**, stecken es ein u. gehen ins Dorf. Neben dem Hotel liegen noch ein paar **Strapse** die heruntergefallen waren als wir die Wäscheleine durchgeschossen hatten. Wir heben sie auf, binden damit das Fernrohr auf unser Gewehr u. betreten das Hotel.



Wow! Man muss bestimmt stark und intelligent sein, um so einen Laden zu leiten!

Leider nutzen alle Lügen u. Schmeicheleien nichts, wir werden nicht in Jacks Zimmer gelassen. Und die auf dem Tresen liegende Post können wir auch nicht klauen! Also verabschieden wir uns u. gehen zur Aussichtsplattform zurück.



Wir legen unsere „Scharfschützenflinte ab u. nehmen den Hinterhof des Hotels ins Visier.



Nun peilen wir die gelbe Vase an u. drücken ab.



Der Hotelier kommt nachsehen u. legt einen **Keil** unter die **Tür**.



Nun schießen wir nochmals auf die gelbe Vase u. er geht einen weiteren Schritt nach vorn.



Jetzt nehmen wir den Keil ins Visier u. der Gute ist, falls wir treffen, ausgesperrt!



Er kratzt sich ratlos am Kopf, wir installieren das Fernrohr wieder an seinem alten Platz u. statten dem Hotel einen weiteren Besuch ab.



Wir nehmen das **Terpentin** vom Wagen u. die **Post für Zimmer 7** vom Tresen.

Nun öffnen wir, da wir ja nicht neugierig sind, den königlichen Brief.

Das **Briefpapier** ist leer, riecht aber nach Zitrone.

Da wir hier nichts mehr tun können verlassen wir das Hotel u. gehen nach rechts zum Schrein.



Hier klauen wir ein **unbenutztes Räucherstäbchen** u. gehen zurück.



Wieder im Hotel zünden wir das Räucherstäbchen im Kamin an u. besuchen Zimmer Nr. 7.



Wir füllen die Öllampe mit Terpentin u. stecken sie mit dem glimmenden Räucherstäbchen an.



Das ist es! Jack scheint eine Mission zu haben. Ich sollte den Köder auslegen.

Nun halten wir den königlichen Brief an die Lampe u. können lesen dass Jack, Dr. „T“ ausspionieren soll.



Nun gut, Jack... was geschah am 6. November 1871?

Wir legen den Köderbrief auf den Tisch u. verlassen den Raum.



Vielleicht hätten wir die Feuerschutzvorschriften besser beachten sollen!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nein? Was heißt denn jetzt wieder nein?

Nun schlüpfen wir wieder in die Haut von Jack!



Kapitel VI - Jacks Vergangenheit

Nein heißt nein, und damit basta!

Da es mit der Reise nicht klappt, beschließen wir ins Bett zu gehen.



Vielleicht sollte ich einfach eine Nacht drüber schlafen.

Wir gehen Richtung Dorf, als wir plötzlich einen Hilferuf hören.



Suchend sehen uns um, steigen nach oben u. finden einen gewissen MURPHY in einer aussichtslosen Lage vor.
Mit Hilfe des Messers befreien wir ihn, er fällt nach unten u. wir klettern hinterher.



Das wurde aber auch Zeit. Vielen Dank für deine...



Ich würde gern wissen, wie ich ins obere Dorf komme.



Ha! Dazu müsstest du der hohen Kaste der Kshatriya angehören.

Jetzt führen wir eine aufschlussreiche Unterhaltung u. gehen dann
gemeinsam ins Dorf.

Wir gehen ins Hotel u. hier auf unser Zimmer.



6. November 1871?

Leider ist alles verbrannt u. wir können nur den verkohlten
Köderbrief retten.

Was bedeutet das darin erwähnte Datum, der 6. November 1871?

Nun ziehen wir noch **3 Nägel** aus der Wand u. verlassen das Hotel.



Wir stecken uns den **Teerklumpen** ein u. gehen zu den Zöllnern.



Wisst ihr, was 1871 im November geschehen ist?

Wir fragen nach dem Datum u. bekommen die **Dorfchronik** in der wir nun den November 1871 suchen.

Doch es ergibt sich ein Problem, denn genau diese Seite fehlt!



Aber ausgerechnet die Seiten über November fehlen! Jemand hat sie herausgerissen.



Signore Gopesh, Lady Rupia und Großmutter Louise.

Wir sprechen die Zöllner auf diesen Tatbestand an u. sie schauen in ihre Verleihliste.

Die Letzten die die Dorfchronik ausgeliehen haben sind:
GOPESH der Händler, Lady **RUPIA** u. Oma **LOUISE** gewesen.
Diese 3 werden wir nun befragen.



Na gut, ich gebe es zu: Ich hab sie rausgerissen!

Schnell finden wir heraus dass es Großmutter Louise war die die Seite entfernt hat.

Wir bekommen die **Seite** zurück u. studieren sie.



"6. November 1871 - Ein schlimmes Feuer hat die Botanikstation 1 vernichtet."

"Die Keane-Familie ist vermutlich in den Flammen ums Leben gekommen."



Ich MUSS diese "Botanikstation 1" finden!

Wer könnte die alten Geheimnisse und Orte dieser Insel kennen?

Dieser Eintag stellt uns viele Fragen auf die wir nun eine Antwort finden müssen.

Zwischensequenz!



Aber wenn du diesen umtriebigen Lastenträger namens Murphy irgendwo finden solltest...

Wir machen uns auf den Weg zu **Murphy**, treffen noch unsere abtrünnige Crew, reden mit ihr u. gehen weiter.



Schau mal! Unser ehemaliger Kapitän!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Du brauchst ein Boot. Wenn du ein Boot hast, führe ich dich hin.

Wir finden Murphy an der Zollstation, reden mit ihm, nehmen die **Holzplanke** von der Wand u. klettern den Zöllnern aufs Dach.





Ich glaube, ich habe genau den heißen Kessel getroffen!

Hier klettern wir auf den Schornstein u. werfen den Teerklumpen den Zöllnern in ihre Teekessel.



Diese wird nun vor die Tür gestellt.
Wir steigen wieder nach unten, nehmen den Tee bzw. **Teerkessel** mit
u. gehen zu unserer Villa!



Hier finden wir das Rettungsboot unserer Prinzessin.
Leider ist es leck u. in diesem Zustand nicht zu gebrauchen.
Wenn wir etwas Werkzeug hätten, könnten wir das Boot vielleicht
reparieren, denn den Teer können wir nicht mit den Fingern auftragen
u. die Nägel nicht mit den Fingern ins Holz drücken
Also machen wir uns auf die Suche, gehen in den Supermarkt u. sehen
auf dem Regal einen **Hammer u. einen Pinsel** liegen.



Je nachdem, mit welchem Gegenstand du dein Boot reparieren willst, hätte ich eine unterschiedliche Aufgabe für dich.

Nun haben wir 3 Möglichkeiten unser Boot zu reparieren!
Hammermethode!



Ich brauche etwas, um mein Boot zu reparieren.

Den benötigten **Hammer** bekommen wir nur wenn wir LUIGI etwas Leckeres zum essen bringen.
Aber es darf kein gammliges Fleisch sein, denn sonst dreht er durch!!



Leider haben sie schon ein wenig in der Sonne gelegen.

Vom Metzger bekommen wir nur ein paar vergammelte
Partywürstchen.
Das geht natürlich in die Hose u. wir müssen nun für etwas frischen
Fisch sorgen!!



Wir klettern über die Mauer u. gehen auf den Steg.



Hier sehen wir einige Fische schwimmen, halten unsere Partywurst ins Wasser u. sind umgehend Besitzer eines schönen **Fisches!**



Oh, sehr schön! Da wird sich Luigi aber freuen!

Diesen liefern wir ab, LUIGI ist zufrieden, wir bekommen den **Hammer** u. gehen zum Boot.



Hier wenden wir die Nägel auf das Boot an, es ist im Handumdrehen repariert u. wir gehen zu Murphy.



Ich habe ein Boot! Lass uns zur "Botanikstation 1" fahren!

Wir geben ihm Bescheid dass wir ein Boot haben, gehen zurück u. klicken (Rechtsklick) es an.

Pinselmethode



Beim Job für den Pinsel geht es um die entführte Loretta.

Nach einer kleinen Unterweisung statten wir RUPIA, im Namen der Familie, einen Besuch ab.



Los, Weib! Rück' Loretta raus! Aber plötzlich!

Wir probieren es auf die harte u. sanfte Art u. haben letztendlich Erfolg!



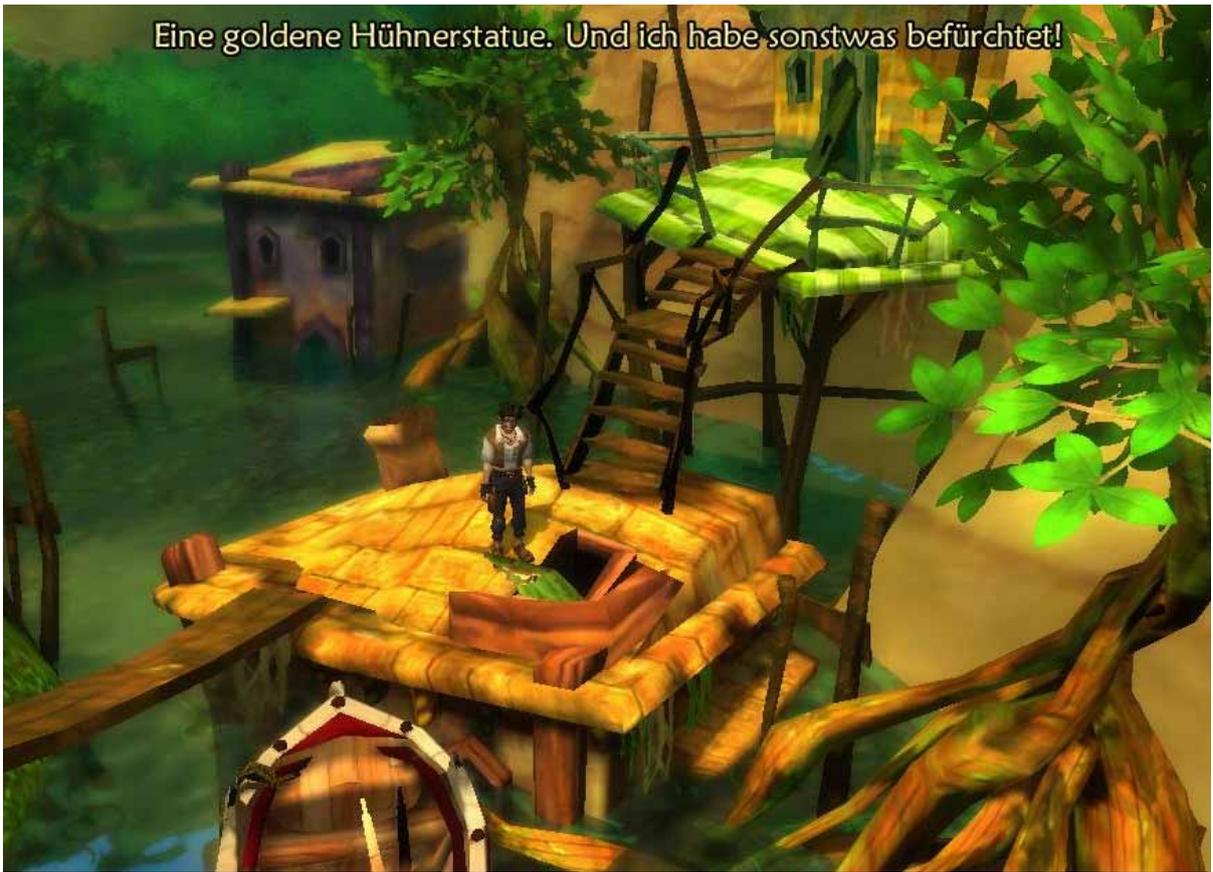
Loretta befindet sich in einer Kammer im alten Sumpfdorf.



Loretta ist in einer... dunklen Kammer... eingesperrt?

Nun gibt uns RUPIA den **Schlüssel** u. wir gehen in den Sumpf um die arme LORETTA aus ihrem dunklen Verlies zu befreien.

Eine goldene Hühnerstatue. Und ich habe sonstwas befürchtet!

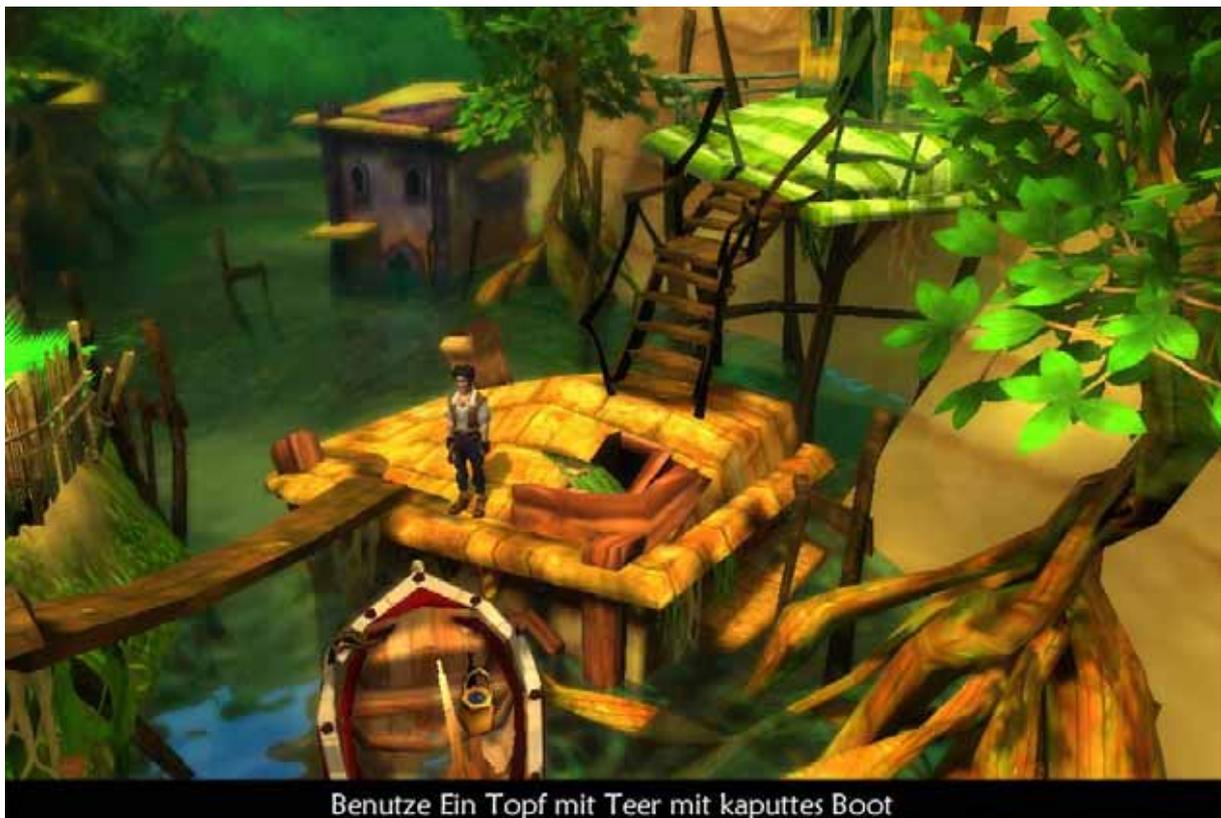


Wir öffnen die Klappe, befreien Loretta die **goldene Hühnerstatue** u. gehen zum Supermarkt.



War die Trophäe für meinen berühmten zweiten Platz beim Hühnerzucht-Wettbewerb '81!

Nun nehmen wir den **Pinsel** u. gehen zurück zum Boot.



Benutze Ein Topf mit Teer mit kaputtes Boot

Hier wenden wir den **Teertopf** auf das Boot an, informieren Murphy u. klicken das Boot an.

Einen Bonus erreichen wir durch die Kombination beider Methoden!



OK. Ich mache auch noch den Pinsel-Job.

Nach der **Hammermethode** bitten wir im Supermarkt um den Pinseljob.



Dann wenden wir den Pinsel auf das Boot an u. erhalten eine
BONUSFREISCHALTUNG.
Es ist die fünfte Figur, **Murphy**, im Wachfigurenkabinett u. steht
auf **Podest 3!**
Außerdem wurde der „**Historische Modus**“ frei geschaltet

Nun informieren wir Murphy etc.



Wir rudern los u. gelangen, mitten in der Nacht, an unseren
Bestimmungsort.

Zwischensequenz



Hier. Werde glücklich mit meinem Salatöl.

Eigentlich wollte Murphy noch einen Salat zubereiten, das klappt aber nicht, wir erhalten sein **Salatöl** als Geschenk u. ziehen los.



Oben angekommen sehen wir uns gründlich um.



Wir nehmen den **Wagenheber**, das **Rad** u. etwas **Erde** mit.
Nun verpassen wir den Kürbissen, mit Hilfe des Messers ein Gesicht
u. haben einen **BONUS** frei geschaltet.

**Es ist die sechste Figur, Gorilla, im Wachsfigurenkabinett u. steht
auf Podest 8!**

**Außerdem wurde die „Diashow“ frei geschaltet u. es gibt
einen Lautsprecher!**



Wir verlassen diese Stätte u. gehen nach links.



Hier finden wir einen **grünen Trichter** den wir natürlich mitnehmen
u. zum Labor gehen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Da eine große Pflanze die Tür versperrt, sehen wir uns erst einmal auf der linken Seite um.



Von hier können wir einen **Blumenkasten** u. ein **Gärtnerhandbuch** mitnehmen u. auf die rechte Seite des Labors gehen.



Hier gelangen wir über die Hängebrücke zu einem Fahrstuhl.
Dieser bringt uns in einen großen Hangar.



Wir nehmen das **Klempnerwerkzeug**, öffnen das Bewässerungsventil
u. gehen auf die linke Seite.



Hier betätigen wir einen Hebel u. eine Rampe wird ausgefahren.
Nun benutzen wir wieder den Fahrstuhl u. sehen uns draußen um.



Wir klettern nach oben, betrachten das gebrochene Wasserrohr u.
reparieren es mit Hilfe des Klempnerkoffers u. unserem Trichter.



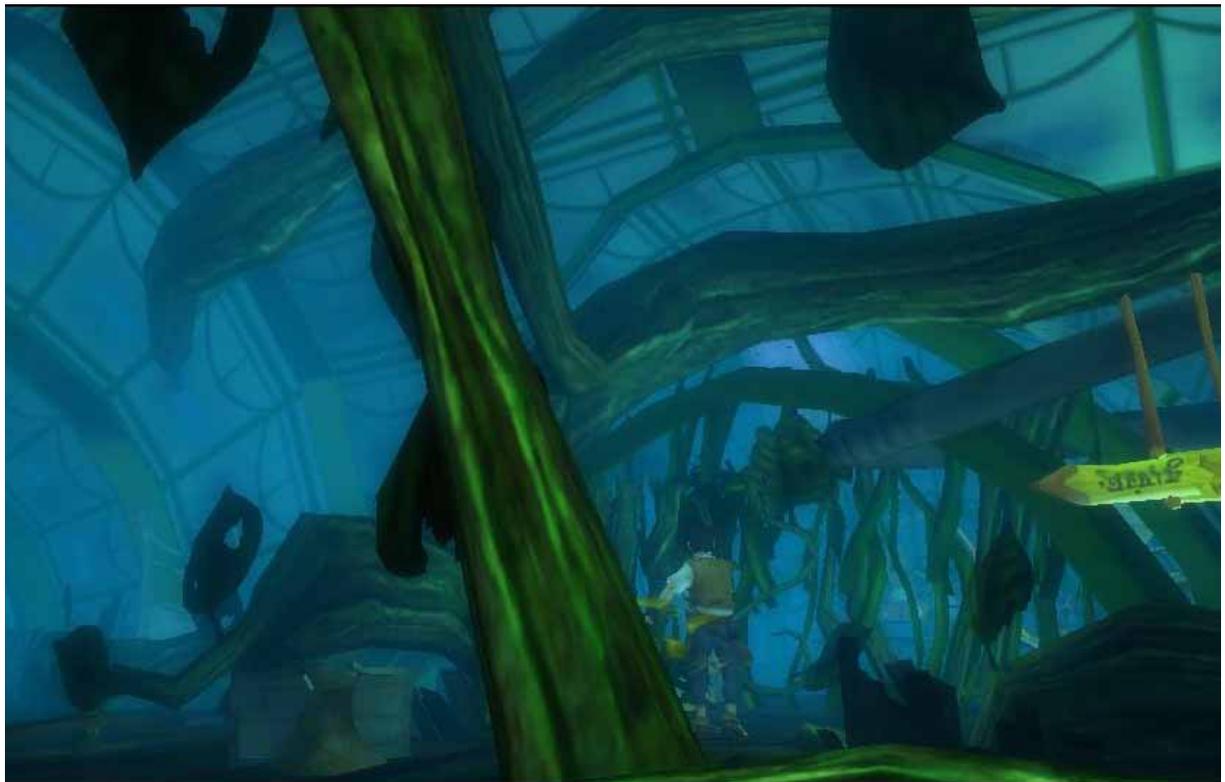
Nun gehen wir zum Haupteingang.



Wir benutzen das Salatöl um den Wagenheber gangbar zu machen u. öffnen so die verklemmte Tür.



Den **Dünger** nehmen wir mit u. sehen uns weiter um.



Rechts neben dem Dünger schlagen wir uns mit dem Messer einen Weg durch das Grünzeug.



Wir öffnen die Kiste u. entnehmen ihr **Samen** des
„Purpurnen Speießers von Tooth Island.
Die linke Kiste öffnen wir natürlich auch u. entnehmen ihr **Samen** der
„Fleischfressenden Pflanzen von Tooth Island.



Nun stellen wir den Blumenkasten auf den Tisch u. füllen ihn mit
frischer Erde.
Jetzt fügen wir die beiden Pflanzensamen dazu u. füllen den Dünger in
den Mischer.



Jetzt müssen wir nur noch für etwas Strom sorgen damit die Lampe die Pflanzen beleuchten kann.

Und da das Windrad defekt ist, müssen wir uns etwas Anderes einfallen lassen.

Wir verlassen das Labor, gehen zum Meer u. schlagen mit dem Messer etwas **Farn** ab.



Damit bestücken wir unser Rad u. gehen zurück.



Wir installieren unser provisorisches Windrad u. es werde Licht!
Jetzt gehen wir zurück zu unserem Blumenkasten u. drehen den
Wasserhahn auf.



Bingo, wir haben es geschafft u. eine „**Fleischfressende Pflanze**“
erschaffen.
Wir nehmen sie aus dem Kasten u. gehen zu der großen Ranke.

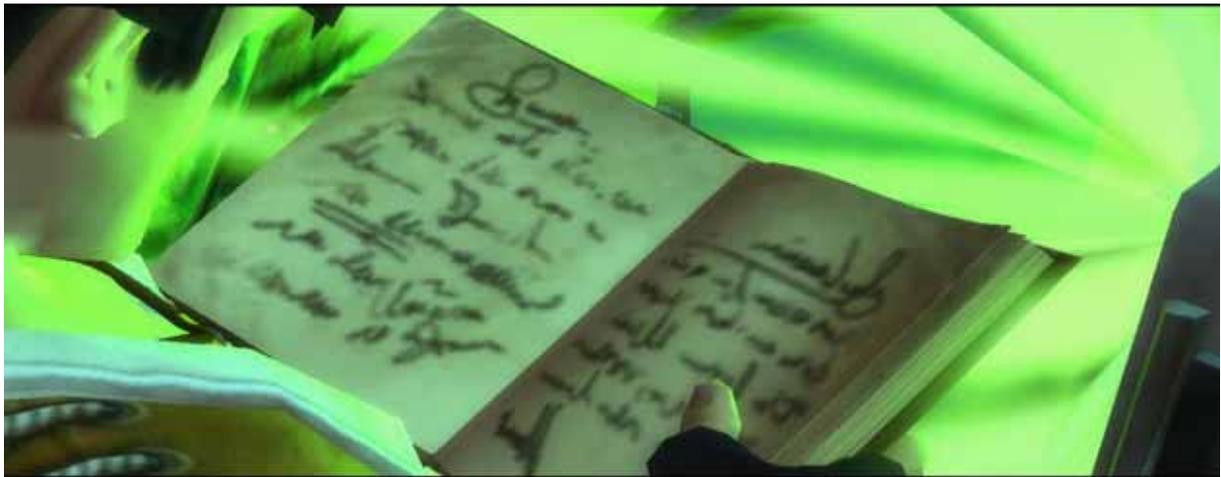


Hier knabbert sie uns die Ranke weg u. wir sehen eine Truhe.
Wir nehmen unser Messer u. öffnen sie damit.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

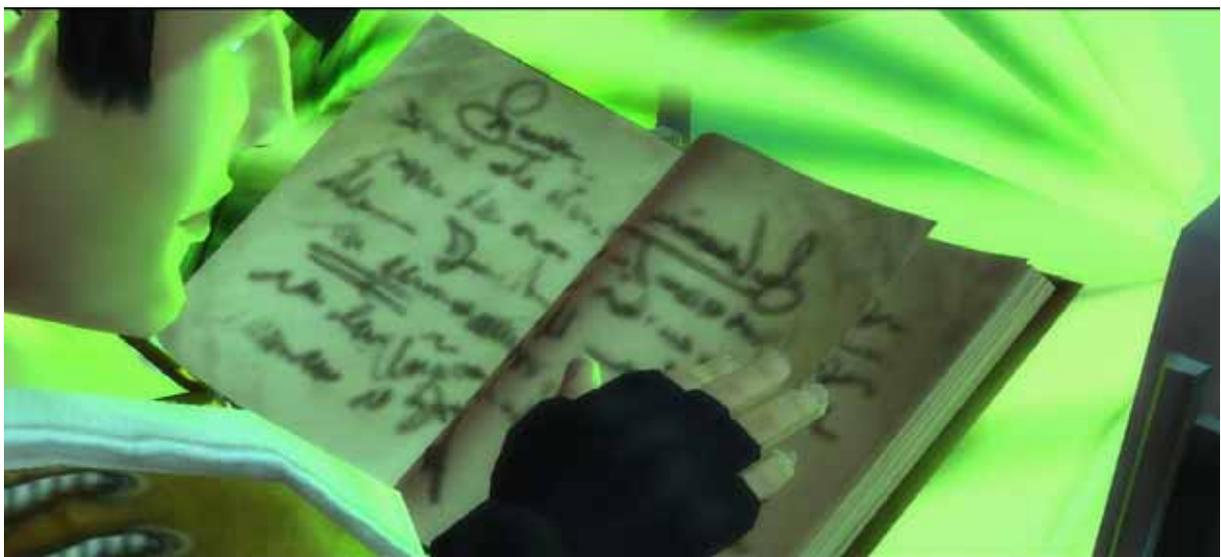
<http://www.gamepad.de/>



"Tagebuch. 6. November 1871.



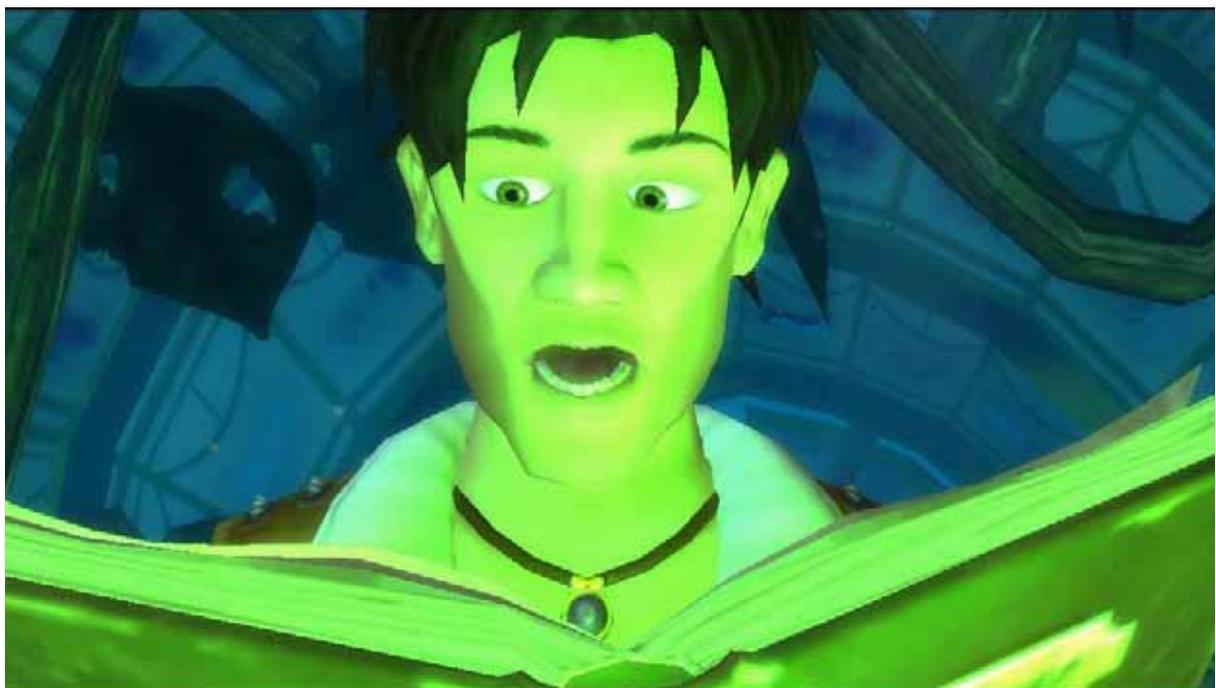
So ganz wohl fühlen wir uns dabei nicht. Wir werden "Emerald 13" lieber hier lassen und verstecken.



- Oh nein - hat Doktor T. meine Eltern auf dem Gewissen?!



Wenn etwas geschieht, wird Doktor Umbati in Kalkutta wissen, was zu tun ist!"



Vielleicht sollte ich mir nochmal diesen Hangar ansehen ...

Wir lesen das Tagebuch unserer Eltern, nehmen **ESMERALD 13**, den **Familienring der KEANS** u. verlassen die Halle.

Vor der Halle treffen wir Murphy, der uns etwas von unserer Familie u. von uns erzählt.

Er weiß viel, denn er war einmal unser Kindermädchen!



Aber gut - mach, was du für richtig hältst. Ab nach Kalkutta mit dir. Lass uns hier nur allein.

Wir gehen nach rechts, über die Hängebrücke zum Fahrstuhl u. in den Hangar.



Kaum dass wir dort angelangt sind, öffnet sich die Hallendecke. Ein riesiges Luftschiff schwebt nach unten u. setzt einen Container ab. Dieser hat KALKUTTA als Ziel!



Wir steigen in den Container, die Klappe schließt sich u!

