



Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nun spielen wir wieder in AMANDAS Haut!



Ist es tatsächlich DER Jack Keane? Unglaublich! Vielleicht hat er ja tatsächlich etwas gefunden, das ich übersehen habe. ...Kindchen?



So. Dann werde ich jetzt die "Fracht" aus dem Container holen.

Nach dieser eindringlichen Unterhaltung mit Dr. „T“ ziehen wir los um uns um den lieben Jack zu kümmern.

Doch leider gibt es nichts worum wir uns kümmern könnten, denn
Jack ist weg!



Wir sehen nur die dummen Schimpansen in der Gegend herum liegen, aber von Jack gibt es keine Spur.



Der Aufzug hat wohl seine letzte Fahrt gemacht, als Jack damit fliehen wollte. Jetzt sitzt er dort unten in der Falle. Nur: wie komme ich jetzt zu ihm runter?

Leider ist der Aufzug defekt u. wir müssen uns eine Möglichkeit suchen um nach unten zu gelangen.



Wir sammeln **2 Pompons**, **2 Lochkarten**, **Klebeband**
u. 1 Kiste mit **Ballons** ein.
Die Pompons fügen wir im Inventar zusammen.



Da wir die Ballonkiste ohne Werkzeug nicht öffnen können, stellen
wir sie in den Schacht u. betätigen den Hebel.



Die Rampe fährt zurück u. sprengt den Kistendeckel ab.
Wir fahren sie wieder nach vorn u. entnehmen einen **Ballon**.





Nun öffnen wir die Klappe des Containers u. stehen vor einer Palette mit Nitroglyzerin.



Irgendwie müssen wir die Kiste entladen, aber wie?
Schließlich möchten wir ja nicht in die Luft fliegen!
Hinter uns ist ein Heliumbehälter mit einem verklemmten Ventil.



Nun legen wir an u. schießen das verklemmte Ventil ab.



An dem, nun offenen, Rohr befestigen wir den Ballon u. er wird prall aufgefüllt u. kann nun als Prellbock dienen.



An beiden Seiten der Palette befindet sich ein Schlitz in den wir die Lochkarten stecken.



Haben wir das geschafft, so rutscht die Palette nach unten u. wird vom Ballon abgebremst.



Ich habe den Container erfolgreich entladen. Was ist der nächste Schritt?

Als nächsten Schritt schießen wir alle 5 Lampen aus.



Der Techniker wird einen Heidenspaß haben, wenn er das alles wieder in Ordnung bringen muss.

Betrachte Lampe



Los! Verschwinde, du blöder Affe! Hallo? Siehst du mich?

Nun geben wir, **auf dem grünen Kreuz stehet**, mit den Pompons das Abflugsignal.
Der Container wird eingeholt u. das Luftschiff fährt davon.



Nun können wir nach unten u. unseren Jack einfangen.



Netter Versuch, Cowboy.

Dank seiner Höhenangst können wir Jack gefangen nehmen u. Dr. „T“
ans Messer liefern!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Kapitel VIII - Jacks Entscheidung



Hihi, wohl kaum! Beim ersten Sonnenstrahl, der das Glas durchdringt, wirst du in Flammen aufgehen!





Mehr als diesen kleinen Aufschub kann ich dir leider nicht geben. Vielleicht kannst du ja was draus machen...



Na toll! Und ich werde gegrillt beim ersten Sonnenstrahl! Ich muss hier raus!

Nun spielen wir wieder als Jack u. müssen versuchen heil aus diesem Schlamassel zu kommen.



Wir werfen den Samen des
„Purpurnen Spießers von Tooth Island“
nach oben u. verschlucken ihn.



Da der Genuss des Samens starke Blähungen erzeugt, schwillt unser
Körper an u. sprengt so die Fesseln.



Wir nehmen den **öligen Docht** u. putzen alle Fenster damit.



Nun können wir einen Balkon erkennen.
Wir werfen uns gegen das Glas u. sind an der frischen Luft.



Das war reichlich knapp, aber wir leben!



Wir schauen uns um, bemerken einen kleinen Mann u. sprechen ihn an.



Jetzt lass mich nicht länger zappeln und hilf mir hier runter!

Viel kann der kleine Mann nicht tun, aber er wirft einen **Gürtel** rüber.



Benutze Gürtel mit Fahnenmast

Den hängen wir an den Fahnenmast u. kommen so eine Etage tiefer.



Wir nehmen den Pokal (**Bonusgegenstand**) mit, u. betreten den Innenraum.



Wir nehmen die streichholzähnliche **Stange** u. bemerken drei Podeste die wohl einmal mit **3 Pokalen** verziert waren!



Den **2. Pokal (BONUSGEGENSTAND)** finden u. stecken wir ein.
Unsere streichholzartige Stange entzünden wir in den lodernden
Flammen!



Mit dem Familienring ritzen wir das Glas der Vitrine ein u. nehmen den **Kescher** heraus.



Mit dem Kescher ärgern wir den Pelikan u. dieser spuckt uns eine **rostige Dose** vor die Füße.
Nun gehen wir auf die andere Seite des Kistenstapels u. finden den **3. Pokal** (Bonusgegenstand).



Wir gehen zurück in den Leuchtturm u. stellen die Pokale auf.



Mit dieser Aktion haben wir einen weiteren **Bonus** frei geschaltet.

Es ist die siebente Figur, Haushälterin, im Wachfigurenkabinett u. steht auf Podest 4!



Mit Hilfe der rostigen Dose durchtrennen wir den “Gordische Knoten“ u. können nun die Leiter vor das Regal schieben.



Der **Behälter** fällt herab, wir nehmen u. untersuchen ihn.
Er enthält **2 Stangen Dynamit!**



Die Dynamitstangen legen wir auf die Falltür u. zünden sie an.
Nun ist die Unordnung noch etwas größer!
Wir benutzen die Falltür, stehen vor dem Leuchtturm lassen uns die
frische Seeluft um die Nase wehen.



Nun verlassen wir den Turm u. reden mit dem kleinen Mann.



Es wird Schreckliches geschehen, wenn du es nicht verhinderst! Du hast eine Verantwortung gegenüber dieser Insel!



Verdammt! Ja, verdammt, ich werde es tun! Ich werde mich stellen!



Dein Weg liegt vor dir, Jack. Du musst ihn nur noch beschreiten.

Wir nehmen die Herausforderung an u. beschreiten den Weg u. betreten die Straße ins Ungewisse!



Kapitel IX - Jacks Ausbildung