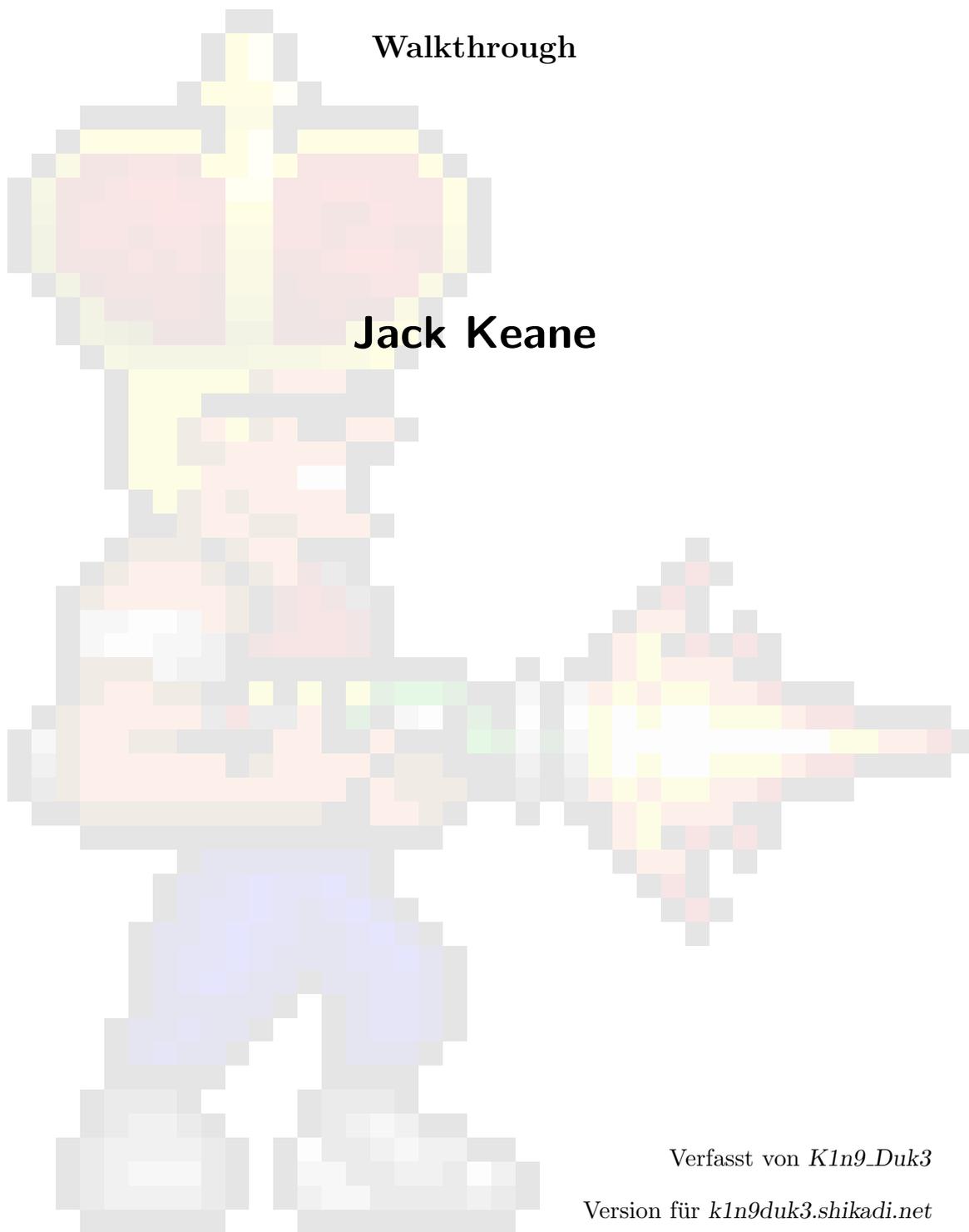


Walkthrough

Jack Keane



Verfasst von *K1n9_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2007-2011 K1n9_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: k1n9duk3@arcor.de

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

Inhaltsverzeichnis

Anmerkungen zu den Walkthroughs	5
Jack Keane	7
Kapitel 1: In der Patsche	7
Kapitel 2: Die Reise	7
Kapitel 3: Schiffbruch	8
Kapitel 4: Bezahlung und Rückkehr?	10
Kapitel 5: Bewährungsprobe	12
Kapitel 6: Jacks Vergangenheit	13
Variante 1: Der Hammer	14
Variante 2: Der Pinsel	14
Kapitel 7: Jagd auf Jack	15
Kapitel 8: Jacks Entscheidung	16
Kapitel 9: Jacks Ausbildung	16
Prüfung der LEERE – Der Geduldige	16
Prüfung der LEERE – Der Querdenker	16
2. Prüfung – Weg des Körpers	17
2. Prüfung – Weg des Geistes	17
Kapitel 10: Nachforschungen	19
Variante 1: Die Tüftlerin	20
Variante 2: Die Einfühlsame	20
Kapitel 11: In der Höhle des Löwen	20
Kapitel 12: Die Entscheidung	22
Kapitel 13: Das letzte Gefecht	23

Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote¹, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

¹Dies ist eine Fußnote.

Jack Keane

Kapitel 1: In der Patsche

Als oberste Regel für Ihre „Verhandlungen“ gilt: Lassen Sie sich nicht einschüchtern. Reden Sie also mit den Schlägertypen und beleidigen Sie sie. Nach der ersten Runde Ihrer Verhandlungen fällt Jack ein Messer aus der Tasche. Führen Sie also das Gespräch wie gehabt fort, bis Sie schließlich Ihr Messer einstecken können.

In der folgenden Sequenz sehen Sie einen Lastenaufzug. Laufen Sie also dorthin und stecken Sie den Besen ein. Lösen Sie dann den Knoten an der Gondel. Sobald die Gondel wieder zum Stillstand kommt, hebeln Sie das Fass mit Hilfe des Besens zur Seite und stecken den Lappen ein.

Gehen Sie jetzt wieder zurück zur Tür. Rechts um die Ecke finden Sie einen Eimer, in den Sie den Lappen eintauchen. Klettern Sie dann an der Ecke hinunter. Wischen Sie den Vogelmist weg und springen Sie auf die untere Etage. Hier gehen Sie nach links und nehmen den Sandsack vom Geländer. Um ihn im nächsten Moment auf die Schläger fallen zu lassen. Jetzt können Sie Ihr Messer aus dem Vogelneist bergen. Klettern Sie danach wieder hinauf zur Gondel und schneiden Sie die Sicherheitsleine der Gondel mit Ihrem Messer durch.

Kapitel 2: Die Reise

Da Ihre Crew sich zu einer Meuterei entschlossen hat, bleibt die ganze Arbeit an Ihnen hängen. Wie sollte es auch anders sein. . .

In Kapstadt führt Sie Ihr Weg erst einmal nach links in den Abenteurerladen. Hier ziehen Sie den Vorhang der Umkleidekabine zur Seite, was einen Abenteurer auf den Plan ruft. Quatschen Sie den Kunden an und verlangen Sie von Ihm, alle seine Behauptungen zu beweisen und nehmen Sie die Flasche Rum an, die er Ihnen schenken will. Gehen Sie jetzt zum Schiff und geben Sie Ihrer Crew die Rumflasche.

Nachdem die beiden sich verzogen haben, öffnen Sie Ihr Geld-Geheimversteck. Was nichts anderes bedeutet als dass Sie die helle Planke vom Schiffsrumpf reißen. Jetzt sprechen Sie

den Mexikaner an, der sich als Geheimagent Montgomery, im Folgenden Monty genannt, entpuppt. Nach einer kurzen Unterhaltung beauftragt er Sie, ein Paket bei der Post abzugeben.

Als nächstes gehen Sie zu Amanda und fragen sie, wohin sie ihr Abenteuer denn führe. Schließlich bieten Sie ihr noch an, sie zur Insel mitzunehmen. Jetzt geben Sie dem bettelnden Kapitän die morsche Planke und dürfen als Gegenleistung dessen Pfeife einstecken. Was Sie auch gleich tun. Gehen Sie dann zum Kistenstapel vor der Terrasse und klettern Sie darüber auf den Fenstersims des Gebäudes. Auf diesem geht's nach links in den Hof des Geschäfts.

Hier lettern Sie vom Sims, verscheuchen mit Hilfe des Pfeifenrauchs die Wespen aus der Fensteröffnung und stecken dann die Müslischale ein.

Bonus Nr. 0:

Sie können an dieser Stelle in den Hof hinab klettern und die drei leeren Teedosen einsammeln. Stapeln Sie diese auf den restlichen Dosen zu einer Pyramide, um einen Bonus freizuschalten.

Gehen Sie zurück zu Ihrem Schiff. Weiter rechts finden Sie ein kleines Ruderboot, in dem sich Wasser gesammelt hat. Füllen Sie hier die Müslischale mit Wasser und legen Sie Amandas Brief hinein. Kleben Sie jetzt noch die Briefmarke auf das geheimnisvolle Päckchen und gehen Sie wieder in den Laden. Geben Sie dem Inhaber das Päckchen und sprechen Sie ihn danach gleich wieder an. Kaufen Sie drei der vier möglichen Gegenstände. Egal welche Sie kaufen, diese Komplettlösung bietet für alle Kombinationen den entsprechenden Lösungsweg.

Verlassen Sie dann den Laden und suchen Sie unter der Terrasse Ihre Crew auf. Reden Sie auf sie ein und machen Sie ihnen klar, dass sie erst nach vollbrachter Arbeit ihren Lohn bekommen und dass Sie neue Ausrüstung erworben haben. Ist das erledigt, können Sie ablegen.

Kapitel 3: Schiffbruch

Bonus Nr. 1:

Sammeln Sie in diesem Kapitel alle Seesterne, um einen Bonus freizuschalten.

Nachdem Monty gezeigt hat, was er so drauf hat, übernehmen Sie wieder die Kontrolle. Fragen Sie ihn nach nützlicher Ausrüstung und sammeln Sie den Sparelefanten ein. Betreten Sie jetzt die Höhle, nehmen Sie das alte Gewehr aus der Truhe und schneiden Sie mit Ihrem Messer die Ranken ab. Betreten Sie schließlich den freigelegten Ausgang.

Klettern Sie auf die Treppe und begeben Sie sich zu deren Ende. Nehmen Sie das Schießpulver aus dem alten Gewehr und füllen Sie es in den Sparelefanten. Stecken Sie jetzt die Lunte in den Elefanten und diesen in die Felsspalte. Entzünden Sie die Lunte mit dem Allwetter-Feuerzeug – sofern Sie es gekauft haben. Haben Sie kein Feuerzeug, brechen Sie den Kompass mit dem Taschenmesser auf und entzünden die Lunte mit der Linse.

Jetzt können Sie über den Abgrund springen. Schneiden Sie die Takelage Ihres Schiffes mit Ihrem Messer durch und steigen Sie die Treppe wieder hinab. Sie können jetzt nach rechts über einen Mast zu Ihrem Schiff gehen. Stecken Sie hier die Angelrute und den Riesen-Holzwurm ein.

Bonus Nr. 2:

Stecken Sie auch noch den Seesack ein. Der Bonus wird freigeschaltet, sobald Jack seine Sachen im Hotelzimmer abstellt.

Knoten Sie jetzt den Bindfaden an die Angelrute und hängen Sie den Holzwurm als Köder dran. Gehen Sie dann durch die Höhle zu Ihrem Ausgangspunkt zurück. Links schwimmt eine Planke im Wasser, die Sie sich natürlich angeln. Nun wieder zu Monty. Legen Sie die Planke auf die Säule, klettern Sie auf den kleinen Felsen daneben und springen Sie auf die Planke. Reden Sie mit Monty und probieren Sie das Ganze noch einmal mit vertauschten Rollen.

Oben legen Sie den Keil und die Gebetsmühle zur Seite und reden danach gleich noch einmal mit Monty. Zwecks Gewichtsverringerung muss der Gute wohl oder übel seine Klamotten ablegen. Gehen Sie dann weiter nach links und stecken Sie dabei eine Haarwachsprobe, zwei Bruchstücke eines Steinkopfes und einen Angelhaken ein. Mit dem Angelhaken hebeln Sie die Tür des ehemaligen Tempeleingangs auf und betreten diesen.

Auf der anderen Seite finden Sie ein scharfes indische Gewürz und eine Brosche ohne Edelsteine, die natürlich ins Inventar wandern. Gehen Sie dann wieder zurück zur kleinen Plattform. Hier wird die Winde mit dem Schmierölkonzentrat geschmiert. Falls Sie dieses nicht gekauft haben, schneiden Sie mit der Outdoor-Schere die Haarwachsprobe auf und verteilen das Zeug auf der Winde. Drehen Sie die Winde jetzt und klettern Sie an dem Seil herunter.

Hier sacken Sie den dritten Teil des Steinkopfes ein, streuen das Gewürz über die Austern und sacken die Perle ein. Die wird dann auch gleich an der Brosche befestigt. Jetzt wieder zurück zu Monty. Stecken Sie alle Bruchstücke in die große Truhe. Werfen Sie der Braut die Brosche zu und stecken Sie die Liane ein. Diese wird dann jenseits des ehemaligen Tempeleinganges zu einem Fahnenmast geworfen, was dann auch dieses Kapitel beendet.

Kapitel 4: Bezahlung und Rückkehr?

Schade eigentlich, dass Monty nicht von einem Python gefressen wurde. Aber ist ja auch egal. Sie wollen schließlich Ihre Belohnung abgreifen. Also ab ins Dickicht und auf dem Pfad ins Dorf marschiert! Machen Sie noch einen Zwischenstopp an dem kleinen Schrein. Klettern Sie daran hinauf und stecken Sie das Räucherstäbchen ein.

Klettern Sie wieder herunter und gehen Sie über den Steg und am Schlagbaum vorbei zum Hotel. Betreten Sie es und klingeln Sie nach dem Hotelier. Sprechen Sie mit ihm über das Hotel, den Stern und den Kamin, bis er Ihnen ein Glas Wasser gibt. Das schütten Sie gleich in den Kamin und nehmen die beiden Flaschen von dem Wagen neben der Tür. Stellen Sie dann das Putzmittel in die untere Ablage und das Terpentin auf die obere. Warten Sie dann, bis der Hotelier das Feuer im Kamin wieder entfacht hat. Schmieren Sie dann den Stern mit dem Räucherstäbchen ein. Nehmen Sie den Stern, sobald er von der Theke fällt. Reden Sie dann wieder mit dem Hotelier und lassen Sie sich Montys Zimmerschlüssel geben.

Gehen Sie nun die Treppe hinauf, schließen Sie die Zimmertür auf und betreten Sie das Zimmer. Hier stecken Sie das geheime Päckchen und die rote Socke ein. Öffnen Sie das Paket und verlassen Sie das Hotel in Richtung Schlagbaum. Zeigen Sie den Soldaten Montys Ausweis und beantworten Sie die Fragen. Auf dem Big Ben nisten Krähen und bei den Zügen ist das wichtigste, dass sie das Empire schmücken. Wenn Sie eine Frage falsch beantworten, müssen Sie sich bei den Soldaten einschleimen. Der Ausweis wird Ihnen so oder so abgenommen.

Betreten Sie schließlich den Marktplatz und stecken Sie das Flugblatt ein. Zeigen Sie Rupia Ihre Besitzurkunde und gehen Sie nach unten in den Sumpf. Stecken Sie den Schlüssel in das Schlüsselloch Ihres Hauses. Gehen Sie noch weiter nach hinten in den Sumpf und stecken Sie hier die Kerze ein. Wieder zurück auf dem Marktplatz zeigen Sie dem Metzger das Flugblatt. Reden Sie mit der alten Louise und fragen Sie nach ihrer Enkelin. Lassen Sie sich schließlich ein Glas Marmelade geben, das Sie danach gleich Shari anbieten. Stecken Sie dann die Kerze in das leere Marmeladenglas und ziehen Sie die rote Socke über das Glas.

Gehen Sie wieder zu Rupia und verlangen Sie Ihr Geld zurück. Jetzt wieder zum Wachhäuschen. Reden Sie mit Pandu, dem Elefantentreiber, und fragen Sie ihn aus, bis er Ihnen vom Flugplatz und seinen Problemen mit den Wachleuten erzählt. Sprechen Sie jetzt mit den Soldaten und fordern Sie diese auf, den Elefanten durchzulassen. Setzen Sie das improvisierte Rücklicht an der entsprechenden Stelle am Elefanten ein.

Jetzt können Sie entweder das Bußgeld bei den Soldaten bezahlen oder die alte Louise überreden, den Elefantentreiber wegen Unzucht mit ihrer Enkelin bei den Soldaten an-

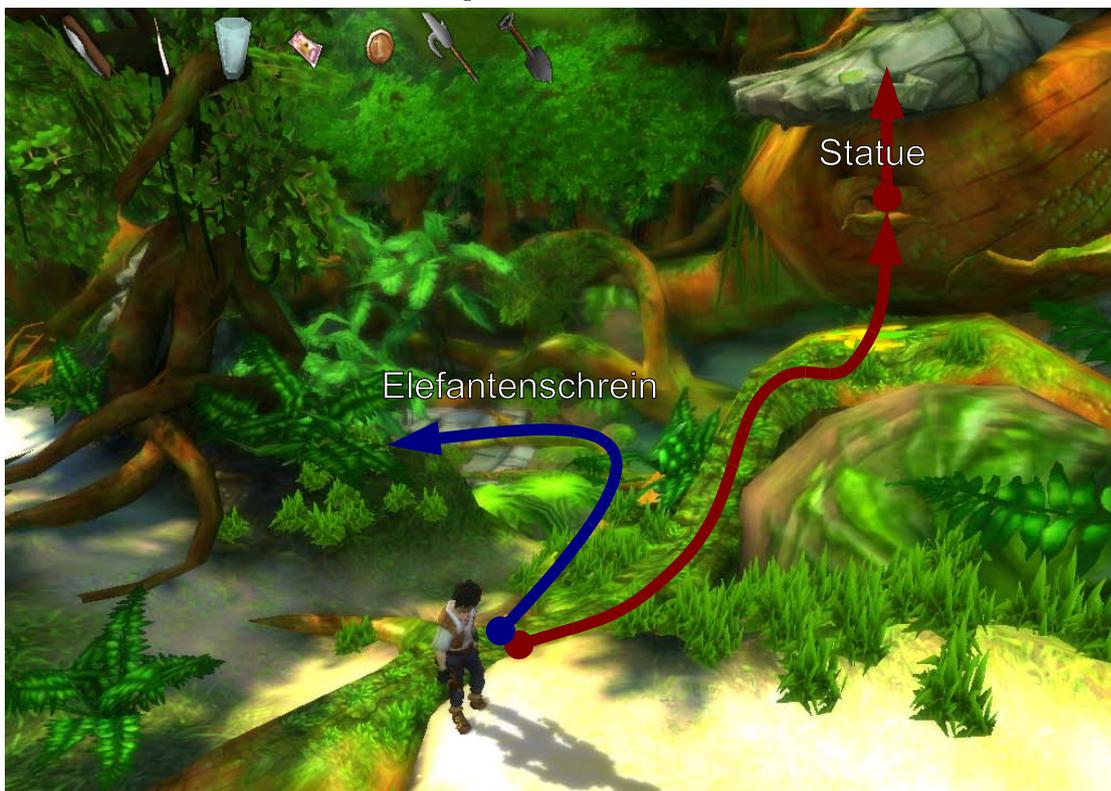
zuzeigen. Das interessiert die Soldaten zwar nicht, beweist aber Pandus Unschuld, was das Rammen des Wachhäuschens angeht.

Bonus Nr. 3:

Beweisen Sie die Unschuld des Taxifahrers, ersetzen Sie das kaputte Rücklicht und bezahlen Sie das Bußgeld, um einen Bonus freizuschalten.

Reden Sie erneut mit den Soldaten und mit Pandu und die Fahrt kann beginnen. Leider dauert sie nicht allzu lange und Sie müssen sich wieder per pedes durchschlagen. Laufen Sie kurz den Weg entlang, bis der Elefantentreiber sein Picknick beginnt und gehen Sie dann sofort zurück. Öffnen Sie die Werkzeugkiste und entnehmen Sie die Werkzeuge. Stecken Sie beide Spatenteile zusammen und gehen Sie wieder den Weg entlang, bis Sie zu der in Abbildung 1.1 gezeigten Stelle gelangen.

Abbildung 1.1: Der Fuß der Statue



Klettern Sie am Fuß der Statue hinauf. Knapp oberhalb des Fußes finden Sie eine riesige Nuss auf einem kleinen Vorsprung. Merken Sie sich diese Stelle und stecken Sie die Nuss ein. Gehen Sie dann durch über den Arm der Statue zur nächsten Ebene. Von

hier aus gehen Sie nach rechts hinter dem Wasserfall entlang auf den Weg zurück. Gehen Sie den Weg hinab zu den Baumstämmen und sammeln Sie das flache Stück Holz ein.

Gehen Sie dann den Weg hinauf, bis Sie einen Elektrozaun erreichen. Vor dem Zaun liegt ein Schraubenzieher, der natürlich ins Inventar wandert. Kehren Sie jetzt wieder zum Kopf der Statue zurück. Hier stecken Sie der Statue die Nuss zwischen die Zähne und gehen weiter nach rechts. Das flache Holzstück stecken Sie in das Astloch, klettern daran hinauf und kommen zu einem Baumhaus. Schrauben Sie das Gitter vom Geländer und stecken Sie es ein.

Begeben Sie sich jetzt zum Fundort der Nuss hinab und stellen Sie sich auf den kleinen Vorsprung. Die Kamera sollte jetzt nach unten gerichtet sein, wo Sie ein Anaconda-Nest sehen können. Werfen Sie das Gitter zum Nest hinunter und sperren Sie die Schlangen somit ein. Jetzt klettern Sie von der Statue herunter und begeben sich zum Elefantenschrein.

Laufen Sie um die Ruine herum und schneiden Sie die zu einer Schlinge geformte Liane ab. Betätigen Sie schließlich den Hebel innerhalb des kleinen Elefantenschreins. Links von diesem Schrein befindet sich ein Durchgang, den Sie mit Ihrem Messer freilegen. Am Ende dieses Pfades wartet eine fleischfressende Pflanze, die mit der Liane fixiert und mit dem Spaten ausgegraben wird.

Klettern Sie wieder zum Baumhaus und nehmen Sie auf dem Weg dorthin die Nussschale mit. In diese wird die Pflanze gesteckt und dann auf die Veranda gestellt. Zerschneiden Sie die Liane mit dem Messer und läuten Sie die Klingel mit Hilfe des Ankus'. Jetzt können Sie zum Zaun zurückkehren und problemlos hinüberklettern.

Kapitel 5: Bewährungsprobe

Ignorieren Sie Jack und gehen Sie nach links zur Aussichtsplattform. Mit einem gezielten Schuss auf das Seil lösen Sie die Straßensperre auf und gehen an dem Elefanten vorbei ins Dorf. Schießen Sie auf die Wäscheleine vor dem Hotel und stecken Sie Schirm und Strapse ein. Jetzt zurück zum Elefantentreiber. Sagen Sie ihm, dass sein Kunde den Flugplatz erreicht hat und der Weg nicht mehr versperrt ist. Geben Sie ihm den Schirm als Ersatz für den Ankus.

Jetzt geht's zur Aussichtsplattform. Lösen Sie das Fernglas mit Hilfe des Flaschenöffners vom Sockel, befestigen Sie die Strapse am Fernglas und montieren Sie das Gewehr daran. Jetzt setzen Sie die Konstruktion wieder auf den Sockel und üben sich als Scharfschütze. Schießen Sie zweimal auf den hängenden Topf, um den Hotelier heraus- und von der Tür

wegzulocken. Schießen Sie dann auf den Keil und sperren Sie den armen Kerl aus seinem Hotel aus.

Bevor Sie ins Hotel gehen, machen Sie noch einen kleinen Abstecher zum Schrein am anderen Flussufer und schnappen sich das frische Räucherstäbchen. Jetzt ins Hotel. Nehmen Sie den Brief und das Terpentin mit, entzünden Sie das Räucherstäbchen im Kaminfeuer und gehen Sie nach oben in Jacks Zimmer. Öffnen Sie den Briefumschlag, füllen Sie das Terpentin in die Öllampe und zünden Sie diese mit dem Räucherstäbchen an. Halten Sie den Brief vor die Flamme, platzieren Sie den Köder auf dem Tisch und verlassen Sie das Zimmer wieder.

Kapitel 6: Jacks Vergangenheit

Jack verlässt den Flugplatz auf dem gleichen Weg, den Amanda gerade frei geräumt hat und begibt sich zum Fuß der Statue. Klettern Sie daran hinauf und lassen Sie Ihr Messer dem armen Träger herunterhelfen.

Klettern Sie herunter und gehen Sie in Richtung Elefantenschrein. Reden Sie mit Murphy, bis Sie mit ihm zusammen ins Dorf zurückkehren.

Betreten Sie Ihr Hotelzimmer und nehmen Sie das Stück Papier vom Tisch. Betrachten Sie es und gehen Sie zu den Soldaten. Fragen Sie nach dem Datum und Lesen Sie sich die Chronik durch. Sprechen Sie die Soldaten auf die fehlenden Seiten an und gehen Sie direkt zur alten Louise. Sprechen Sie auch sie auf die fehlenden Seiten an und bleiben Sie hartnäckig. Lesen Sie sich die Seiten durch und fragen Sie Murphy nach der Botanikstation.

Jetzt betreten Sie den Supermarkt und fragen Mr. Gopesh nach Werkzeug. Selbst wenn Sie noch die 10 Pfund besitzen, können Sie das Werkzeug nicht kaufen, sondern müssen einen kleinen Job für den Inhaber erledigen. Je nachdem für welchen Job Sie sich entscheiden wartet ein anderer Lösungsweg auf Sie.

Variante 1: Der Hammer

Verlassen Sie das Geschäft und gehen Sie durch die Passage zum Metzger. Wenn Sie ihm das Flugblatt schon gezeigt haben, können Sie sich jetzt eine Mahlzeit für Luigi abholen. Machen Sie sich jetzt auf in Ihr Hotelzimmer und pflücken Sie die drei Nägel aus der Wand. Zwischen dem Wachhäuschen und dem Gefängnis hängt eine Planke, die Sie ebenfalls einstecken. Gehen Sie jetzt am Elefantenstall vorbei nach rechts zum Fluss. Klettern Sie die kaputte Steintreppe hinunter und angeln Sie sich einen Fisch mit Hilfe der Würstchenkette. Den Fisch liefern Sie beim Ladenbesitzer ab, stecken dort den Hammer ein und begeben sich zum Sumpf. Hier reparieren Sie nun das Boot mit Hilfe des Hammers.

Variante 2: Der Pinsel

Verlassen Sie das Geschäft und gehen Sie zu Rupia. Bitten Sie höflich um die Freilassung von Loretta. Gehen Sie zum Sumpf und schließen Sie die Luke mit dem Schlüssel auf. Liefern Sie Loretta beim Ladenbesitzer ab und gehen Sie zum Hotel. Auf der Straße vor dem Hotel liegt ein loser Teerklumpen, den Sie einsacken. Vor dem Eingang zum Marktplatz steht ein kleines Haus und links davon befindet sich ein Felsvorsprung, auf den Sie hinaufklettern können. Laufen Sie auf das Dach des Wachhäuschens, klettern Sie auf den Schornstein und werfen Sie den Teer hinein. Jetzt müssen Sie nur noch den Kessel mit dem Teer einstecken und können im Sumpf Ihr Boot mit Hilfe des Pinsels reparieren.

Bonus Nr. 4:

Erfüllen Sie beide Aufgaben für den Ladenbesitzer und reparieren Sie Ihr Boot doppelt, um einen Bonus freizuschalten.

Jetzt können Sie mit dem Boot ablegen. Sobald Sie angekommen sind, fragen Sie Murphy nach ein wenig Unterstützung und sollten so etwas Salatöl erhalten. Schneiden Sie mit dem Messer etwas von dem Farn ab und gehen Sie dann den Berg hinauf. Auf der alten Farm stecken Sie das Wagenrad, den Wagenheber, sowie ein wenig frische Erde ein.

Bonus Nr. 5:

Schnitzen Sie mit dem Messer in alle Kürbisse ein Gesicht.

Gehen Sie nach links und stecken Sie den Trichter ein. Dann geht's weiter den Berg hinauf zum Labor. Zuerst gehen Sie von der Tür aus nach links und stecken den Blumenkasten ein. Die Farnblätter werden an das Wagenrad gesteckt und dieses dann an der Stange angebracht. Gehen Sie jetzt nach rechts am Labor vorbei, bis Sie zu einem Aufzug kommen, den Sie gleich betreten.

Oben öffnen Sie das Ventil an dem großen Rohr und stecken das daneben stehende Klempnerwerkzeug ein. Verlassen Sie den Hangar wieder und gehen Sie zur Bruchstelle der Wasserleitung. Klettern Sie auf den Felsen und benutzen Sie das Werkzeug mit dem rechten Teil des Rohres. Drehen Sie das Rohrstück und stecken Sie den Trichter auf das kaputte Rohr auf der rechten Seite.

Gehen Sie jetzt wieder zum Eingang des Labors. Schmieren Sie den Wagenheber mit dem Salatöl und stemmen Sie mit dem Teil das Tor auf. Im Inneren nehmen Sie etwas von dem Spezial-Dünger mit und beseitigen die dichten Ranken mit Ihrem Messer. Im hinteren Teil öffnen Sie beide Samenkisten und entnehmen jeder Kiste ein paar Samen. Dann stellen Sie den Blumenkasten auf den Tisch, geben die Erde hinein und stecken Samen beider Pflanzenarten hinein. Nun füllen Sie den Dünger in den Mixer und öffnen den Wasserhahn.

Stecken Sie die mutierte Pflanze ein und gehen Sie zurück in die große Halle. Weiter rechts finden Sie einen Tresor, der von einer dicken Ranke umwickelt ist. Lassen Sie die mutierte Pflanze auf die Ranke los und öffnen Sie den Tresor mit Ihrem Messer. Danach verlassen Sie das Labor, gehen in den Hangar und klettern in die Kiste nach Kalkutta.

Kapitel 7: Jagd auf Jack

Schießen Sie auf das Ventil an der Heliumleitung und öffnen Sie die Tür des Containers. Gehen Sie zum Kistenstapel weiter vorn und nehmen Sie den bewusstlosen Affen die Pompons und die Lochkarten ab. Von einem der Affen ziehen Sie das Klebeband ab und stecken noch eine Kiste mit Ballons ein. Betätigen Sie den Hebel ganz rechts und fahren Sie somit die Rampe aus. Stellen Sie die Kiste in den Führungsschacht und ziehen Sie erneut am Hebel.

Nehmen Sie einen Ballon aus der Kiste und stecken Sie ihn an die geöffnete Heliumleitung hinter dem Container. Stecken Sie beide Lochkarten in die gelben Schlitze an der kleinen Kiste und der Container dürfte entladen sein. Schießen Sie mit dem Gewehr alle fünf roten Lämpchen aus und stellen Sie sich auf das grüne Kreuz vorne an der Rampe. Stecken Sie beide Pompons zusammen und geben Sie damit das Signal zum Abheben. Klettern Sie anschließend in den nun freigelegten Schacht.

Kapitel 8: Jacks Entscheidung

Stecken Sie die Samen des purpurnen Sprießers in den gefesselten Helden und sacken Sie dann den Docht der Lampe ein. Mit dem Docht putzen Sie die umliegenden Scheiben, bis Sie hinter einer der Scheiben eine Wendeltreppe erkennen können. Springen Sie durch diese Scheibe auf den Balkon.

Hier draußen finden Sie den kleinen Mann aus dem Dorf. Er steht rechts oben auf einer Klippe. Reden Sie mit dem Typen, bis er Ihnen seinen Gürtel zuwirft. Gehen Sie nun nach links bis Sie eine Falltür im Boden finden. Am Geländer befindet sich ein Fahnenmast, um den Sie den Gürtel legen und dann daran herunterklettern.

Bonus Nr. 6:

Sammeln Sie die beiden Pokale auf dem unteren Balkon ein. Im Innenraum finden Sie einen dritten Pokal neben der Wendeltreppe, den Sie zusammen mit den beiden anderen auf den Podesten im Zimmer platzieren, um den Bonus freizuschalten.

Betreten Sie den Innenraum und schnappen Sie sich die Stange, die wie ein Streichholz aussieht. Schneiden Sie das Glas des Schaukastens mit dem Diamantring auf und nehmen Sie den Kescher mit. Mit diesem Gerät ärgern Sie den Pelikan auf dem Balkon und stecken danach die Feigendose ein. Mit dieser Dose zerschneiden Sie den Knoten an der Rolleiter im Zimmer und schieben diese zur Seite.

Öffnen Sie den Behälter und legen Sie das „Sportfischgerät“ auf die Falltür. Entzünden Sie die Stange an den Flammen im Zimmer und halten Sie das brennende Teil an den soeben platzierten Gegenstand. Flüchten Sie durch die Falltür und reden Sie draußen mit dem kleinen Mann. Letztendlich bleibt Ihnen wohl nichts anderes übrig, als die Straße ins Ungewisse zu beschreiten.

Kapitel 9: Jacks Ausbildung

Laufen Sie über die Brücke und betreten Sie den Tempel. Reden Sie mit dem Priester am Empfang und beginnen Sie Ihre Ausbildung. Es erwarten Sie zwei einleitende Prüfungen, die Sie jeweils auf zwei Arten lösen können.

Prüfung der LEERE – Der Geduldige

Warten Sie einfach ab, bis es dem Priester zu blöd wird.

Prüfung der LEERE – Der Querdenker

Drücken Sie die LEERTaste.

2. Prüfung – Weg des Körpers

Nehmen Sie den Cricket-Schläger von der Statue in der Eingangshalle und betreten Sie den Tunnel. Lassen Sie sich vom Priester die Aufgabe erläutern und schlagen Sie dann mit dem Schläger auf das Ventil ein, bis die Maschine wieder läuft.

2. Prüfung – Weg des Geistes

Nehmen Sie sich die Flöte und den Schirm von der Statue in der Eingangshalle. Betreten Sie den Tunnel und lassen Sie sich von dem Priester die Aufgabe erläutern. Stecken Sie die Flöte zwischen die zwei Ventile beim Eingang und öffnen Sie beide Ventile. Suchen Sie jetzt den Raum nach Rohrstücken ab. Insgesamt müssen Sie drei Rohre finden. Stecken Sie den Sonnenschirm an das Förderband ganz rechts. Das schmutzige Rohr stecken Sie links neben dem Förderband in die untere Verbindung der Rohrpost. Das rostige Rohr wird links an den Verteiler mit dem verbogenen Ventil angeschlossen und das verbeulte Rohr an die obere Verbindung der Rohrpost. Öffnen Sie jetzt noch alle Ventile an den neuen Verbindungen und Sie haben auch diese Prüfung gemeistert.

Die letzte Prüfung führt Sie nun nicht in die Höhle des Löwen – keine Angst, da kommen Sie auch noch hin – sondern in die des Tigers. Schnappen Sie sich die Fackel von der Wand, wenn Sie wollen, und gehen Sie zu den Spinnennetzen. Nehmen Sie eine Flasche von dem linken Haufen und werfen Sie diese in das linke Netz. Gehen Sie jetzt weiter nach rechts, bis Sie zu einer kleinen Schlucht gelangen. Betrachten Sie den Stalaktiten auf der anderen Seite, bis er von der Decke fällt und springen Sie hinüber.

Schnappen Sie sich das Anti-Vampir-Set sowie das Schnapsfass. Gehen Sie weiter nach links zum letzten Opfer des Tigers und stecken Sie dort das zweite Fass ein. Gehen Sie zurück zur Spinne und werfen Sie ein Fass in das rechte Netz und das andere in das linke Netz. Klettern Sie auf den kleinen Felsvorsprung zu dem Einkaufswagen hinauf und stecken Sie den Schilling in den Korb. Klettern Sie hinab, stecken Sie den Korb ein und klettern sie weiter hinab. Nehmen Sie die Überreste der zerbrochenen Fässer und bearbeiten Sie diese mit dem Anti-Vampir-Set. Jetzt packen Sie den heiligen Tiger in den Korb, schrauben die neuen Räder an und lassen den Tiger auf dem Felsen brüllen.

Bonus Nr. 9:

Sie können nun vor der Höhle den „Major Bug“ einsammeln. Dieser sieht aus wie eine Blüte und befindet sich direkt an der Klippe, wurde aber vorher durch den heruntergelassenen Baumstamm verdeckt. Der Bonus wird freigeschaltet, sobald Sie das Ding bei den Wachsoldaten im Dorf abliefern.

Kehren Sie nach bestandener Prüfung zur Eingangshalle des Tempels zurück und schließen Sie die Tür auf. Reden Sie mit Ihrem alten Bekannten, lassen Sie sich Ihre Urkunde

aushändigen und machen Sie sich durch die Hintertür auf den Weg ins Dorf. Lösen Sie den Riegel an der Tür im Sumpf und besuchen Sie Rupia. Zeigen Sie ihr die Urkunde und Sie gelangen ins obere Dorf.

Abbildung 1.2: Das obere Dorf



Hier sprechen Sie mit Mr. Gopesh, der sich nach einer kurzen Unterredung des Gedächtnisses des Bräutigams annimmt. Nach dieser Sequenz befindet sich auch Louise im oberen Dorf. Reden Sie mit ihr über Vincent, den Bräutigam, und bleiben Sie hartnäckig, bis sie Ihnen vom „Kela Tara“ erzählt. Gehen Sie jetzt zur Palme, pflücken Sie eine Kokosnuss und stecken Sie die Schalen ein. Gehen Sie dann nach links durch den Turm zum Bräutigam und nehmen Sie den Verband von dessen Liege.

Gehen Sie hinunter zum Metzger und fragen Sie nach dem mysteriösen Gedicht. Von hier aus geht's wieder durch den Sumpf zur Eingangshalle des Tempels. Geben Sie dem Priester die Vollmacht und kehren Sie mit dem Gedicht ins obere Dorf zurück. Gehen Sie von der Treppe aus nach rechts auf das Plateau. Basteln Sie aus dem Verband und den Kokosnusshälften einen Ohrenschutz. Geben Sie der Braut den Ohrenschutz und das Gedicht.

Stecken Sie die jetzt unbewachte edle Tasse ein und gehen Sie zur linken Treppe. Sammeln Sie das Brautkleid ein und gehen Sie oben durch die Tür auf die Veranda. Geben Sie Rupia die Tasse und ziehen Sie die seltene Pflanze aus dem Topf. Gehen Sie zum Bräutigam, heben Sie die Pflanze auf und gehen Sie in die Apotheke. Tauschen Sie die Pflanze gegen ein Heilmittel für den Bräutigam ein und lassen Sie sich in das Brautkleid

helfen. Verabreichen Sie ihm den Liebestrank und ziehen Sie sich in der Apotheke wieder um.

Gehen Sie die Treppe hinunter zu Murphy und fragen Sie ihn nach seinen Ideen. Nehmen Sie die Pfanne von seinem Rucksack, gehen Sie zum Plateau und braten Sie der Braut eins über. Jetzt machen Sie wieder einen Abstecher zum Tempel, labern kurz mit dem Hohepriester und verlassen den Tempel durch den Hinterausgang. Hier gehen Sie ganz rechts zum alten Labor.

Als kleiner Jack schnappen Sie sich das Märchenbuch, die Springteufelkiste, das verschlossene Kästchen, das Lasso, zwei Bauklötzchen und zwei Streben aus dem Gitter des Laufstalls. Öffnen Sie die linke Tür des Kleiderschranks und nehmen das dritte Klötzchen aus dem Schrank. Stellen Sie das Kästchen unter die scharfe Kufe des Schaukelpferdchens und schubsen Sie das Pferd an. Nehmen Sie das Messer aus den Überresten der Kiste und klettern Sie links über den Stuhl hinauf auf den Tisch.

Stecken Sie das Gewehr ein und die zwei Streben in das Brett an der Wand. Legen Sie das Märchenbuch auf die Streben und klettern Sie auf den Schrank. Stecken Sie das Piratenschiff ein und kneten Sie Schiff, Lasso und Schnuller aneinander. Stecken Sie die Konstruktion an das Gewehr und schießen Sie damit auf den Kerzenhalter.

Klettern Sie wieder hinab und gehen Sie zum Fenster. Legen Sie alle drei Holzklötzchen auf den Hocker, stellen Sie die Springteufelkiste darauf und klettern Sie hoch zum Fenster. Zerschneiden Sie das Lasso mit dem Messer und flüchten Sie durch das Loch im Fenster.

Kapitel 10: Nachforschungen

Amanda schnappt sich die frische Erde von der linken Bank und geht dann durch die Tür in die Galerie. Gehen Sie auf der oberen Etage nach rechts bis zur Standuhr und lösen Sie mit Jacks Messer die Zeiger vom Ziffernblatt. Begeben Sie sich in Amandas Zimmer und knacken mit dem Zeiger das Schloss der linken Schranktür. Öffnen Sie die Schranktür und verlassen Sie das Zimmer wieder.

Draußen fragen Sie die Haushälterin nach ihren Aufgaben und lassen Sie sich eine Limonade bringen. Versuchen Sie, das Büro des Doktors zu betreten und gehen Sie dach dem gescheiterten Versuch die Treppe hinab. Mischen Sie die Limonade mit der frischen Erde und schmieren Sie den Matsch an die Füße des Gorillas. Reden Sie noch kurz mit dem Gorilla.

Jetzt können Sie das Büro des Doktors betreten. Stecken Sie dort das Bild des Gorillas ein und verlassen Sie das Büro wieder. Gehen Sie zur Galerie mit den Bildern der Angestellten und tauschen Sie das Bild der Haushälterin gegen das Bild des Gorillas aus. Reden Sie mit der Haushälterin und schicken Sie sie zur Galerie. Danach können Sie am Fuß der linken Treppe den leeren Eimer einstecken. Den Eimer füllen Sie am Wasserhahn auf der Veranda und löschen damit das Feuer im Kamin. Nehmen Sie ein Stück Kohle aus dem Kamin und bemalen Sie damit das Porträt der Haushälterin. Schicken Sie die Haushälterin dann wieder zur Galerie. Nun gibt es wieder einmal zwei Wege, die ans Ziel führen.

Variante 1: Die Tüftlerin

Nehmen Sie das Medikit aus dem Regal beim Kamin und gehen Sie damit auf die Veranda. Schießen Sie die Tontaube vom Sockel und legen Sie das Medikit hinauf. Das wird durch einen gezielten Schuss geöffnet und dann wieder eingesteckt.

Variante 2: Die Einfühlsame

Gehen Sie zum großen Regal neben der Eingangstür. Klettern Sie an dem Regal hinauf zum Taschentuch und stecken Sie es ein. Mit dem Taschentuch gehen Sie auf Ihr Zimmer und geben es dem Gorilla. Fragen Sie den Gorilla nach der Wahrheit und er verrät Ihnen die Kombination zum Safe: rechts, links, links, rechts.

Begeben Sie sich wieder ins Büro des Doktors. Öffnen Sie den Globus hinter dem Schreibtisch und nehmen Sie die Flasche Ouzo heraus. Schnappen Sie sich die Klassik-Schallplatte und legen Sie diese auf das Grammophon. Betätigen Sie die Kurbel am Grammophon und gießen Sie schnell den Ouzo in den Blumentopf der fleischfressenden Pflanze.

Jetzt können Sie entweder den Tresor mit Hilfe des Stethoskops knacken oder die Kombination eingeben. Öffnen Sie die Tresortür und nehmen Sie die Mitarbeiter-Akten heraus.

Kapitel 11: In der Höhle des Löwen

Gehen Sie auf dem Sims nach rechts zur Terrasse und öffnen Sie dort den Wasserhahn. Jetzt können Sie die Galerie betreten. Gehen Sie zum Kamin und läuten Sie die Glocke. Gehen Sie dann die linke Treppe hinauf und nach rechts zur Standuhr. Gehen Sie durch die Tür mit dem Warnschild ins Zimmer des Gorillas. Schließen Sie die Jalousie und klettern Sie schließlich durch das Fenster.

Gehen Sie über den Sims in Amandas Zimmer und öffnen Sie die Schublade des Kleiderschranks, dann die rechte und schließlich die linke Schranktür. Jetzt können Sie die Kleidung einstecken. Gehen Sie jetzt auf die Veranda und stecken Sie die Gießkanne und die Gartensäge ein. Füllen Sie die Gießkanne am Wasserhahn und laufen Sie auf dem Sims zu Amandas Zimmer. Nehmen Sie den Regenschirm an sich und gehen Sie zur Veranda zurück. Mit dem Regenschirm angeln Sie sich das Schlüsselbund von dem Stuhl neben dem Doktor.

Kehren Sie in das Zimmer des Gorillas zurück und nehmen Sie die Kopfschmerztabletten und die Gorilla-Statue aus dem Regal. Gehen Sie jetzt zum großen Regal in der Eingangshalle und klettern Sie zur Uhr hinauf. Zersägen Sie die lockere Diele mit der Gartensäge und stecken Sie das Taschenmesser ein. Schließen Sie jetzt die Tür zum Büro des Doktors auf und betreten Sie es. Werfen Sie die Kopfschmerztabletten in die Gießkanne und gießen Sie die Pflanze. Lassen Sie die Pflanze auf der Gorilla-Statue herumkauen und gehen Sie zum Schreibtisch. Öffnen Sie alle Schubladen und entnehmen Sie jeweils den Inhalt.

Bonus Nr. 7:

Öffnen Sie das Geheimfach der scheinbar leeren Schublade mit dem Messer und entnehmen Sie die Briefe.

Stecken Sie jetzt alle Köpfe auf die entsprechenden Figuren auf dem Schreibtisch (der Affenkopf gehört zum Körper des Doktors) und drehen Sie alle vier Köpfe. Zerschneiden Sie jetzt den Draht des Telefons mit Ihrem Messer. Schnappen Sie sich schließlich noch das Schreibutensil vom Boden hinter dem Schreibtisch und füllen Sie damit das Kündigungsschreiben aus. Geben Sie den Wisch der Haushälterin und flüchten Sie in die Eingangshalle. Amanda redet sanft auf den Gorilla ein und Sie können die Villa verlassen.

Klettern Sie auf die obere Tragfläche des Doppeldeckers und zerschneiden Sie beide Tankhalterungen. Stecken Sie noch den Fliegeranzug ein und klettern Sie wieder hinunter. Öffnen Sie das linke Staufach und entnehmen Sie den Inhalt. Klappen Sie nun die Motorhaube hoch. Zerschneiden Sie den Fliegeranzug mit dem Messer und stecken Sie den Schlauch an den Motor. Füllen Sie jetzt das Benzin ein.

Nehmen Sie die kaputte Strebe und verprügeln Sie den Affen damit. Ziehen Sie danach die Reißleine am Fallschirm des Affen. Nehmen Sie den Schraubenzieher aus dem Ruder und schrauben Sie die Stange des Fahrgestells ab. Wickeln Sie den Telefondraht um das Höhenruder und fixieren Sie die Konstruktion mit der Stange.

Kapitel 12: Die Entscheidung

Gehen Sie von der Absturzstelle aus nach links zu den riesigen Pflanzen und stecken Sie dort das Gerippe ein. Gehen Sie dann zurück und einmal um den See herum, bis Sie zu dem dressierten Affen gelangen. Reden Sie mit dem Kerlchen und entschuldigen Sie sich für Ihr Verhalten am Baumhaus. Bieten Sie ihm Ihre Freundschaft an und nehmen Sie die Kokosnuss mit. Gehen Sie weiter zu einigen großen Felsen, die durch eine Bambusstange abgestützt werden. Nehmen Sie die Stange und danach eine Flasche Bier aus dem Bierkasten.

Gehen Sie jetzt wieder zurück zum kleinen Fluss. Stecken Sie die Stange an das Flugzeugteil und ziehen Sie an der Stange. Stecken Sie das Gerippe in den nun trockenen Flusslauf und legen Sie die Bierflasche dazu. Leiten Sie den Fluss wieder in dieses Flussbett um und nehmen Sie die gekühlte Bierflasche heraus. Das Bier geben Sie Monty und fordern seine Unterstützung ein. Gehen Sie zum Fluss zurück und fällen Sie den Baum mit dem Sägekamm. Stecken Sie den hohlen Ast ein und gehen Sie an Monty vorbei zur Rampe.

Bonus Nr. 8:

Rechts neben der Rampe können Sie das Gestrüpp mit dem Messer beseitigen und einen Wegweiser-Stein mitnehmen. Stecken Sie diesen bei der Absturzstelle in die Halterung.

Gehen Sie die Rampe hinauf und klettern Sie zu den Windrädern hinauf. Legen Sie den Bauch-Weg-Gürtel um den Kronen-Zacken und den hohlen Ast auf den Felsen gegenüber. Schießen Sie jetzt die Kokosnuss mit diesem improvisierten Katapult ab und kehren Sie zum Hohepriester zurück.

Reden Sie mit dem Mann und lassen Sie sich von ihm helfen. Ritzen Sie den Kautschukbaum mit dem Messer an und füllen Sie den Kautschuk in die Form. Gehen Sie jetzt zur Absturzstelle und nehmen Sie dort die Kurbel mit. Gehen Sie weiter nach links zu den großen Pflanzen und werfen Sie jeder einen Kautschuk-Knochen zu. Stecken Sie die Kurbel in das kleine Schlüsselloch und bitten Sie schließlich Amanda, ihren technischen Sachverstand am Schloss zu beweisen. Klettern Sie links am Felsen hinauf und kriechen Sie durch die kleine Luke.

Schnappen Sie sich die Teekanne und begießen Sie damit die losen Drähte am Kontrollpult. Stecken Sie dann den Gehstock ein und stecken Sie ihn durch die Luke in der Tür, um diese zu öffnen. Gehen Sie zur Brücke hinauf und weiter zur oberen Plattform und den Baracken. Stecken Sie den Bremsklotz ein und gehen Sie zurück zur oberen Plattform. Öffnen Sie die Luke mit dem Messer, nehmen Sie die durchgebrannte Sicherung heraus und setzen Sie dafür den Bremsklotz ein. Betreten Sie jetzt die Baracken und drücken Sie den großen gelben Knopf am Schaltpult.

Stecken Sie die Spindel ein, die auf einem der Betten liegt, und öffnen Sie ganz rechts den Spind. Nehmen Sie den Kleiderbügel heraus und verlassen Sie die Baracke nach rechts. Wickeln Sie den Bügel um die Spindel und reichen Sie Amanda das Ergebnis. Nehmen Sie Amandas Gewehr in die Hand und stellen Sie den Doktor.

Kapitel 13: Das letzte Gefecht

Laufen Sie auf die andere Seite des Luftschiffes und nehmen Sie dort das Paddel und das Tau von der Wand. Öffnen Sie dann die Kabinentür und betreten Sie die Kabine. Nehmen Sie das Hufeisen von der Wand und werfen Sie es in den Ofen. Holen Sie das glühende Hufeisen mit dem Paddel aus dem Ofen, stecken Sie den Korkenzieher ein und öffnen Sie damit die Minibar. Kühlen Sie das Hufeisen in dem Eimer mit Eis ab und verlassen Sie die Kabine. Knoten Sie das Tau an das Hufeisen und werfen Sie diesen Enterhaken zum Steuerrad.

Klettern Sie an den Bänken hinauf und drehen Sie das Steuerrad. Öffnen Sie die Tasche für die Signalaraketen und nehmen Sie die Munition an sich. Reichen Sie die Raketen an Amanda weiter und springen Sie nach rechts zum hinteren Teil des Luftschiffes. Klettern Sie an der Affenstatue hinauf und stecken Sie den abgebrochenen Arm ein. Springen Sie wieder nach vorn und stecken Sie den Arm links an die kaputte Tür. Jetzt springen Sie wieder nach hinten, klettern auf die Planken und springen von dort auf die gerade aufgestellte Plattform. Zerschneiden Sie das Seil und genießen Sie den Abspann.

Die etwas merkwürdige Nummerierung der Boni ist auf die Entwickler des Spiels zurückzuführen, nicht auf den Autor dieses Textes.