

## Jack Keane – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Jack ist ein Abenteurer und außerdem verschuldet. Er hat sich Geld geliehen und das soll er nun zurückzahlen. Da kommt der Auftrag der Queen gerade recht. Jack soll nach Kapstadt fahren und dort einen Agenten abholen. Der Agent muss dann nach Tooth Island gebracht werden. Dort ist Doktor. T, der fleischfressende Pflanzen züchtet und die Queen vernichten will. Außer Jack will auch Amanda auf die Insel Tooth Island. Zeitweise steuert man Amanda und ansonsten Jack. Das Spiel wird komplett mit der Maus gespielt. Mit der linken Maustaste kann man Gegenstände oder Personen ansehen und an einen bestimmten Punkt gehen. Mit der rechten Maustaste kann man Gegenstände benutzen oder kombinieren und mit Leuten reden. Man sollte sich immer alle Gegenstände genau ansehen und mit allen Leuten über alles reden. Wenn irgendwo ein Stern blinkt, dann kann man an dieser Stelle nach oben oder unten klettern. Es gibt auch Bonusgegenstände. Sie haben nichts mit dem Spiel direkt zu tun. Mit den Bonusgegenständen kann man die Spielfiguren als Wachsfiguren in einem Wachsfigurenkabinett angezeigt bekommen. Es gibt mitunter verschiedene Möglichkeiten ein Rätsel zu lösen. Am Anfang gibt es eine kleine Einführung in die Geschichte. Aber jetzt geht es los.

### Kapitel 1: In der Patsche

#### Big Ben:

- Jack sitzt gefesselt auf einem Stuhl und vor ihm stehen zwei Schlägertypen
- mit den Schlägertypen reden (aus welcher Freakshow seid ihr denn ?)
- der eine Typ schlägt daraufhin zu und Jack rutscht mit seinem Stuhl etwas nach hinten
- sein Messer ist herausgefallen und liegt ein Stück von ihm entfernt
- Jack kommt noch nicht ran und spricht noch mal mit den Schlägertypen (war das alles ... ?)
- der schlägt wieder zu und Jack rutscht wieder ein Stück nach hinten mit seinem Stuhl
- jetzt kann er **das Messer nehmen**
- in einer Zwischensequenz befreit sich Jack und rennt durch die Tür
- Jack steht auf dem Dach des Big Ben
- 

#### Dach des Big Ben:

- nach rechts gehen
- den Eimer mit Wasser ansehen
- wieder ein Stück zurück gehen
- an der Ecke nach unten klettern
- die Stufen nach unten gehen
- hier liegt Vogelmist und Jack will nicht weiter nach unten klettern
- unter ihm ist ein Krähenest und im Nest liegt sein Messer
- also klettert Jack wieder nach oben
- er geht nach links zu der Gondel
- dort nimmt er **den Besen**
- der Lappen lässt sich nicht nehmen, weil er unter dem Fass festklemmt
- den Knoten von der Gondel benutzen
- die Gondel fährt nach unten, aber die beiden Schlägertypen hängen sich an das Seil als Gegengewicht
- das Fass hat sich verschoben
- **den Lappen nehmen**
- dann den **Besen mit dem Fass benutzen**
- Jack ist wieder oben und die beiden Schlägertypen sitzen auf den Zeigern der Uhr fest
- zum Eimer gehen
- hier **den Lappen mit dem Eimer benutzen** (nasser Lappen)
- an der Ecke nach unten klettern und über die Stufen gehen
- dann den **nassen Lappen mit dem Vogelmist benutzen** (der ist jetzt weg)
- nach unten klettern
- zum Krähenest gehen
- Jack sagt das er die Krähe vertreiben muss um an das Messer zu kommen
- nach links gehen
- hier liegt ein Sandsack

- den **Sandsack nehmen**
- Jack sieht unter sich die Schlägertypen
- er **benutzt den Sandsack mit den Schlägertypen**
- die Glocken der Uhr schlagen und die Krähe fliegt weg
- im Krähenest **das Messer nehmen**
- nach oben klettern und zur Gondel gehen
- in der Gondel das Messer mit der Sicherheitsleine benutzen
- Jack kommt unten an und ist dann im Hafen vor seinem Schiff
- es gibt eine Zwischensequenz

## Kapitel 2: Die Reise

### Auf dem Schiff:

- Jack segelt mit seinem Schiff und seiner Crew (Eric und Lawrence) nach Kapstadt
- in Kapstadt wollen Eric und Lawrence Landurlaub und Rum

### In Kapstadt:

- nach links gehen
- mit dem seltsamen Mexikaner sprechen
- er ist der Agent (Montgomery) den Jack befördern soll, aber er will erst mit Jack reden wenn seine Crew weg ist
- weiter nach links gehen
- mit Captain Cookster sprechen
- er braucht Geld für eine neues Schiff
- Cookster raucht Pfeife, weil er es nicht lassen kann
- zu dem Laden gehen
- ansehen was es vor dem Laden alles gibt
- über die Kisten auf der rechten Seite nach oben klettern
- über den Sims gehen
- nach unten klettern
- die Wespen ansehen
- ganz nach unten klettern
- hier **drei alte leere Teedosen nehmen (Bonusgegenstände)**
- die **Teedosen auf die anderen Teedosen (Gefäße) stapeln, die hier stehen (Bonus freigeschalten)**
- der Bonus ist eine Figur im Wachsfigurenkabinett
- es gibt insgesamt 10 Wachsfiguren, die man mit den Bonusgegenständen frei schalten kann
- wieder nach oben klettern, über den Sims gehen und nach unten klettern
- in den Laden gehen
- alles ansehen
- den Vorhang zur Seite ziehen
- dahinter ist Amanda
- ein Abenteurer kommt in den Laden
- mit dem Abenteurer sprechen (er soll beweisen das er erfolgreich war und das er reich ist)
- Jack bekommt eine **Flasche Rum** als Beweis
- mit dem Shop Verkäufer sprechen
- den Laden verlassen
- zu Eric und Lawrence gehen
- ihnen die **Flasche Rum geben**
- die beiden verschwinden
- mit dem Agenten sprechen
- der erklärt in was für einer Mission er unterwegs ist
- dann soll Jack **ein Paket** für den Agenten aufgeben
- auf dem Paket fehlt aber die Briefmarke
- in Richtung Laden gehen
- hier steht Amanda
- mit Amanda sprechen (sie sucht eine Gelegenheit um nach Tooth Island zu kommen)
- sie zeigt Jack einen Brief
- Jack sagt das Amanda kostenlos mitfahren darf
- im Inventar **den Brief** ansehen (da ist eine Briefmarke drauf)
- noch mal zum Schiff gehen

- Jacks Geldversteck anklicken
- Jack hat jetzt **30 Schillinge** und eine **morsche Planke** im Inventar
- zum Laden gehen
- mit dem Verkäufer sprechen (Jack sagt er möchte etwas kaufen und er hat 30 Schillinge)
- der Verkäufer sagt das er vier Gegenstände für je 10 Schillinge hat
- also kann sich Jack nur 3 Gegenstände aussuchen
- im Angebot sind eine Outdoor Schere, ein Feuerzeug, ein Kompass und Schmieröl
- Jack nimmt **das Schmieröl, das Feuerzeug und den Kompass**
- den Laden verlassen
- zu Captain Cookster gehen und ihm **die morsche Planke geben**
- Cookster bedauert Jack und sagt das er die Pfeife wohl nötiger brauchen wird
- **die Pfeife nehmen**
- über die Kisten beim Laden nach oben klettern
- über den Sims gehen
- hinunter klettern
- die **Pfeife mit den Wespen benutzen**
- die fliegen weg
- jetzt die **Mülschale** nehmen
- wieder nach oben klettern und über den Sims gehen
- nach unten klettern
- zum Schiff gehen
- rechts davon liegt ein Boot im Wasser
- in dem Boot ist etwas Wasser
- die **Mülschale mit dem Boot benutzen** (jetzt ist Wasser in der Mülschale)
- den **Brief von Amanda mit der Mülschale** benutzen
- die **Briefmarke** hat sich abgelöst
- die **Briefmarke mit dem Paket benutzen**
- in den Laden gehen
- das **Paket mit dem Briefkasten** (rechts neben dem Verkäufer) benutzen
- den Laden wieder verlassen
- nach rechts gehen
- hier sind Eric und Lawrence
- mit ihnen reden (sie wollen ihr Geld und eine bessere Ausrüstung)
- Jack sagt das sie ihr Geld am Ziel erhalten und das er schon Ausrüstungsgegenstände gekauft hat
- die beiden gehen zum Schiff
- zum Agenten gehen
- mit dem Agenten sprechen (ihm sagen das Paket abgeschickt wurde)
- zum Schiff gehen und ablegen
- Amanda und der Agent kommen automatisch an Bord
- Zwischensequenz

### Kapitel 3: Schiffbruch

#### Klippen:

- leider ist das Schiff vor der Insel auf ein Riff gelaufen
- Eric, Lawrence und Amanda verschwinden einfach mit dem Boot
- Jack bleibt mit dem Agenten zurück
- in der Nähe, wo der Agent steht, findet Jack einen Seestern
- **den Seestern nehmen (Bonusgegenstand)**
- ebenfalls in der Nähe liegt ein Sparelefant
- den **Sparelefant** nehmen
- mit dem Agenten reden
- er gibt Jack **einen Bindfaden und eine Lunte** aus seiner Agentenausrüstung

#### Höhle:

- in die Höhle gehen
- die Kiste mit dem vergessenen Schmugglergut ansehen
- die **Muskete** nehmen
- gegenüber der Kiste liegt ein Seestern
- **den Seestern nehmen (Bonusgegenstand)**

- die dichte Vegetation ansehen
- das **Messer mit der Vegetation benutzen**
- zum Ausgang gehen

#### Hinter der Höhle:

- gegenüber dem Höhlenausgang (an der Ecke) liegt ein weiterer Seestern
- **den Seestern nehmen (Bonusgegenstand)**
- nach links gehen bis zur Kante
- auch hier liegt ein Seestern
- **den Seestern nehmen (Bonusgegenstand)**
- zur Treppe gehen
- erst nach oben klettern und dann die Treppe nach oben gehen
- ein Felsbrocken ist im Weg
- im Inventar die **Muskete benutzen**
- die funktioniert nicht mehr, aber es ist noch **Schießpulver** drin
- das **Schießpulver mit dem Sparelefanten** benutzen
- die **Lunte mit dem Sparelefanten benutzen**
- den **Sparelefanten mit der Felsspalte** (links neben dem Felsbrocken) benutzen
- das **Feuerzeug mit der Lunte** benutzen (wenn man das Feuerzeug nicht gekauft hat, dann das Messer mit dem Kompass benutzen und das Glas als Linse benutzen)
- der Felsbrocken ist weggesprengt
- über den Abgrund auf die andere Seite springen
- der Agent ist auch wieder da
- die umgekippte Säule ansehen
- auf den Vorsprung gehen
- die Takelage ansehen
- das **Messer mit der Takelage** benutzen
- das Schiff kippt um
- über den Abgrund wieder auf die Treppe springen
- die Treppe nach unten gehen
- zum Schiff gehen

#### Klippen:

- den **Seesack von Jack nehmen (Bonusgegenstand)**
- die **Prunk Angelrute** nehmen
- den **Riesenholzwurm** aus der Planke nehmen
- in die Höhle gehen

#### Hinter der Höhle:

- auf der anderen Seite ganz nach vorn gehen
- links im Wasser treibt eine Planke
- im Inventar den **Bindfaden mit dem Holzwurm** benutzen
- den **Holzwurm mit der Angel** benutzen
- die **Angel mit Wurm mit der Planke** benutzen
- so holt sich Jack die **Planke**
- durch die Höhle wieder zurück
- die Treppe nach oben und über den Abgrund springen
- die **Planke mit der Säule benutzen** (gibt eine prima Wippe)
- auf den Vorsprung klettern
- dann die Planke benutzen (Jack sagt dem Agenten er soll sich auf die Planke stellen und dann springt er auf die Planke)
- so klappt das leider nicht, denn der Agent ist zu schwer
- mit dem Agenten sprechen (er soll springen, aber er will nicht und Jack erinnert ihn an Doktor T.)
- jetzt stellt sich Jack auf die Planke und er Agent springt
- Jack kommt eine Etage höher

#### obere Klippen:

- den Keil nehmen, der auf dem Boden liegt und auch die Gebetsmühle vor dem Kopf der Statue

- der Kopf rollt nach unten, aber es reicht nicht um den Agenten nach oben zu befördern
- zu der Treppe links gehen
- die Treppe nach oben gehen
- das **Haarwachs** nehmen, das links neben der Treppe liegt
- weiter nach oben gehen
- den **Teil eines Steinkopfes** nehmen
- noch weiter gehen
- hier einen weiteren **Teil eines Steinkopfes** nehmen
- links auf den Holzsteg gehen
- hier liegt ein Seestern
- **den Seestern nehmen (Bonusgegenstand / Bonus freigeschalten)**
- den Angelhaken nehmen, der hier liegt
- die Winde ansehen
- sie ist eingerostet
- das **Schmiermittel mit der Winde** benutzen (wenn man das Schmiermittel nicht gekauft hat, dann benutzt man das Haarwachs; die Tüte mit der Schere öffnen)
- die Winde benutzen
- am Seil nach unten klettern
- am Schiffsrumpf sind Austern
- außerdem liegt hier ein weiterer **Teil eines Steinkopfes** (mitnehmen)
- wieder am Seil nach oben klettern
- zur Treppe gehen und die Treppe nach unten gehen
- zu der Truhe gehen und die **drei Steinköpfe mit der Truhe benutzen**
- Jack sagt aber vorher das er mit dem Agenten reden sollte
- mit dem Agenten reden (er soll seine Spezialkleidung ablegen, damit er leichter ist)
- jetzt den letzten Steinkopf in die Truhe legen
- die Truhe rollt nach unten und der Agent fliegt nach oben
- rechts steht jetzt Shari, eine Inderin
- mit Shari sprechen (sie wollte gerade heiraten)
- Jack sagt er braucht Hilfe und Shari soll die Liane zu ihm rüber werfen
- Shari will aber erst ihr Diadem wieder haben
- die Treppe nach oben gehen und zum ehemaligen Tempelgang
- der ist verschlossen
- den **Angelhaken mit der Tür benutzen**
- durch die Tür gehen
- vorn bei den Töpfen liegt ein **scharfes indisches Gewürz** (nehmen)
- nach links gehen
- da liegt eine **Brosche ohne Stein** (nehmen)
- hier gibt es in der Nähe auch einen Fahnenmast
- wieder zurück gehen und zur Winde gehen
- am Seil nach unten klettern
- das **Gewürz mit den Austern benutzen**
- eine Perle wird ausgespuckt
- **die Perle nehmen**
- im Inventar die **Perle mit der Brosche** benutzen
- am Seil nach oben klettern
- zu Shari gehen
- ihr die **Brosche geben**
- sie wirft dafür die Liane rüber, aber sie trennt das Ende
- die **Liane nehmen**
- zum Tempelgang gehen und dort die Liane mit dem Fahnenmast benutzen
- der Agent ist auch zur Stelle
- Zwischensequenz

#### Kapitel 4: Bezahlung und Rückkehr

##### Pfad ins Dorf:

- der Agent rühmt sich mit seinen Erfahrungen und wird prompt von einem Tiger verschleppt
- Montgomery ist nun weg und Jack steht allein da
- Dickicht betreten
- dem Weg folgen bis zu einem Ort

- Betrete den Pfad
- den Schrein ansehen und auf den Schrein klettern
- die Inschrift ansehen und die Figur ansehen
- das **abgebrannte Räucherstäbchen** aus der Hand der Figur nehmen
- nach unten gehen und über die Holzplanken auf die andere Seite gehen
- nach links gehen

### Hotel:

- ins Hotel Punjab Inn gehen
- den Wagen mit den Putzmitteln ansehen und den Kamin ansehen
- an der Rezeption ist ein Stern angebracht
- die Klingel an der Rezeption benutzen
- mit dem Hotelier sprechen (fragen ob Montgomery etwas für ihn hinterlassen hat, hat er nicht und Jack darf auch nicht in das Zimmer von Montgomery)
- Jack fragt den Hotelier nach dem Stern (den gibt es für den Kamin, aber der muss immer an sein)
- der Hotelier ist verpflichtet seinen Gästen etwas zu trinken zu geben, da es durch den Kamin so warm ist
- Jack fragt nach etwas zu trinken und bekommt ein **Glas Wasser**
- das **Glas Wasser mit dem Kamin benutzen**
- während der Hotelier den Kamin wieder anzündet nimmt sich Jack schnell **das Putzmittel und das Terpentin**
- das **Terpentin auf die obere Ablage stellen** und das **Putzmittel auf die untere Ablage** des Wagens stellen
- dann das **abgebrannte Räucherstäbchen mit dem Stern benutzen** (der ist nun schmutzig)
- der Hotelier putzt sofort den Stern, aber er nimmt dazu das Terpentin statt das Putzmittel, weil Jack es vertauscht hat
- der Stern fällt ab
- Jack nimmt den **Stern**
- mit dem Hotelier sprechen
- der will seinen Stern wiederhaben
- den bekommt er auch und Jack bekommt dafür den **Schlüssel** für Montgomerys Zimmer
- die Treppe nach oben gehen
- den Schlüssel mit der Zimmertür Nr. 7 benutzen
- **in das Zimmer gehen (Bonus freigeschaltet)**
- im Zimmer umsehen
- auf dem Tisch neben dem Bett liegt das geheime Päckchen
- das **Päckchen nehmen** und im Inventar ansehen
- Jack hat jetzt den **Agentenausweis von Montgomery und eine Besitzurkunde**
- die **rote Socke** vor dem Bett aufheben und mitnehmen
- das Zimmer verlassen
- das Hotel verlassen

### Dorf/Schranke:

- zur Schranke gehen
- mit den britischen Soldaten sprechen (Jack erfährt das es einen Flugplatz von Doktor T. gibt von dem Luftschiffe nach Kalkutta fliegen)
- den Ausweis von Montgomery mit den britischen Soldaten benutzen
- Jack soll noch Fragen beantworten
- Frage 1: Welche Vögel gibt es auf dem Big Ben ? Antwort: Krähen
- Frage 2: Um 8:45 fährt in London .... ? Antwort: Ist nicht das Wichtigste das es solche Wunderdinge...
- hat Jack die Fragen beantwortet dann darf er passieren und zwar neben der Schranke vorbei
- die Schranke ist nur für den Elefanten
- den Heuhaufen und den Elefanten ansehen
- den Käfig links ansehen

### Dorf:

- den Weg nach oben gehen und dann rechts abbiegen
- hier ist Pops Kaufladen
- mit Mr. Gopesh reden

- durch die Passage gehen
- auf der anderen Seite ist der Marktplatz

### Dorf/Marktplatz:

- mit dem Metzger sprechen
- nach rechts gehen
- mit Shari sprechen
- mit dem kleinen Mann sprechen
- mit Louise sprechen (sie erzählt vom Elefantentreiber und das er mit ihrer Enkelin zusammen war die ganze Nacht)
- Jack fragt Louise nach ihrer Enkelin (sie hat extra Marmelade für die Hochzeit gemacht und Jack sagt das sie ihm die Marmelade geben kann)
- Jack hat nun im Inventar **ein Glas Marmelade**
- mit Rupia am nächsten Stand sprechen
- die **Besitzurkunde mit Rupia benutzen**
- Jack erhält einen **Schlüssel** zu einem Haus im grünen Viertel
- die Treppe nach unten gehen
- hier die Luke ansehen (ist verschlossen)
- dann die Hütte ansehen und die Tür mit dem Schlüsselloch
- den **Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzen**
- diese Immobilie ist nichts wert
- auf den Weg gehen und dann zum Sumpf
- das alte Grab betrachten
- **die Kerze nehmen**
- zurück zum Marktplatz
- zu Shari gehen
- ihr die **Marmelade geben**
- sie isst die Marmelade und gibt Jack das **leere Glas** zurück
- mit Rupia sprechen wegen der Immobilie
- sie gibt Jack **10 Pfund und 1 Schilling**
- Zwischensequenz
- neben Rupia ist auf einem Schild ein Flugblatt (ansehen)
- das **Flugblatt nehmen**
- zum Metzger gehen
- ihm das **Flugblatt zeigen** und ihm versichern das er es nicht weiter erzählt
- Jack hat etwas gut beim Metzger

### Dorf/Schranke:

- zur Schranke gehen
- hier steht jetzt der Elefant davor und Pandu, der Elefantentreiber, steht daneben
- mit Pandu sprechen
- der würde ja Jack zum Flugplatz bringen mit dem Elefanten, aber er darf nicht passieren weil er ein kaputtes Rücklicht am Elefanten hat und wegen Trunkenheit am Steuer noch 10 Pfund bezahlen muss und er soll das Wachhäuschen gerammt haben
- mit den britischen Soldaten sprechen (sollen Elefanten passieren lassen, geht nicht, erst müssen einige der Anklagepunkte geregelt werden)
- Jack gibt den **britischen Soldaten 10 Pfund**
- dann benutzt er im Inventar die **Kerze mit dem leeren Marmeladenglas**
- dann **die rote Socke mit dem Marmeladenglas benutzen**
- fertig ist das provisorische Rücklicht
- das **provisorische Rücklicht mit dem kaputten Rücklicht benutzen**
- dann noch zu Louise gehen und mit ihr sprechen (sie kann bezeugen das Pandu nicht das Wachhäuschen gerammt haben kann, weil er mit Shari zusammen war)
- Jack sagt Louise das sie das den Soldaten erzählen soll
- Louise geht zu den Soldaten und erzählt ihnen alles
- mit den britischen Soldaten sprechen (sollen Elefanten passieren lassen)
- **jetzt sind alle 3 Anklagepunkte geklärt (Bonus freigeschaltet)**
- dann mit Pandu sprechen und sagen Auf geht's

### Dschungel:

- Pandu reitet mit Jack auf dem Elefanten durch den Dschungel bis zu der Stelle wo die Baumstämme liegen und es nicht weiter geht
- Jack will es zu Fuß versuchen
- den Weg entlang gehen
- im Wasser ist ein Anakondanest
- wenn Jack versucht über den Baumstamm zu gehen, kommt sofort die Anakonda an
- also erst einmal den Weg weiter nach oben gehen
- an den Baumstämmen ist aber Schluss
- also wieder ein Stück nach unten gehen und dann rechts an einer Stelle nach oben klettern (2x)
- die **große Nuss nehmen** und dann den Arm aus Stein betreten
- auf der anderen Seite rüber gehen
- Jack kommt hinter den Baumstämmen wieder raus
- vor den Baumstämmen liegt ein flaches Holzstück
- das **flache Holzstück** nehmen
- nach oben gehen
- hier kommt ein Zaun, der unter Strom steht
- den **alten Schraubenzieher** nehmen
- den Weg zurückgehen
- zu Pandu gehen, der mit seinem Elefanten wartet
- mit Pandu sprechen (er wartet auf Jack)
- die Werkzeugkiste neben dem Elefanten ansehen und benutzen (öffnen)
- das Werkzeug nehmen
- im Inventar gibt es jetzt **Spaten-Schaufel, Spaten-Schaft und Ankus**
- im Inventar den **Spaten-Schaft mit der Spaten-Schaufel benutzen**
- das ergibt einen **Spaten**
- jetzt wieder zu der Stelle wo Jack nach oben klettern kann
- durch die Figur gehen und dann nach links (nicht geradeaus auf die andere Seite)
- den Mund der Figur ansehen
- die **Nuss mit dem Mund benutzen**
- ein Stück weiter ist ein Loch
- das **Holzstück mit dem Loch benutzen**
- dann an der Stelle nach oben klettern
- noch ein Stück nach oben klettern und dann in den Baumwipfel gehen
- hier findet Jack eine Hütte
- in der Hütte fährt ein Affe Rad und erzeugt so Strom
- die Hütte ansehen
- die Klingel und den Griff ansehen
- die Veranda ansehen und das Gitter an der Veranda
- den **Schraubenzieher mit dem Gitter benutzen**
- dann das **Gitter nehmen** und einstecken
- zurück gehen und dann durch die Figur gehen
- an der Stelle bevor Jack nach unten klettern kann, gibt es einen kleinen Vorsprung
- auf den Vorsprung gehen und Jack sieht unter sich das Nest der Anakonda
- das **Gitter mit dem Nest der Anakonda benutzen**
- die sitzt jetzt fest
- nach unten klettern und über den Baumstamm auf die andere Seite gehen (dort wo sonst die Anakonda kam)
- auf der anderen Seite die Ruinen ansehen
- die Liane ansehen und dann **das Messer mit der Liane benutzen**
- den Elefantenschrein ansehen
- darin ist eine kleine Elefantenstatue
- den **Rüssel (Hebel) der Statue benutzen**
- man sieht wie der Mund der Figur die Nuss knackt und die Schale liegen bleibt
- zur dichten Vegetation gehen
- das **Messer mit der dichten Vegetation benutzen**
- den Weg entlang gehen
- am Ende steht eine fleischfressende Pflanze
- die **Liane mit der Pflanze benutzen**
- dann den **Spaten mit der Pflanze benutzen**
- im Inventar ist nun die ausgegrabene Pflanze
- den ganzen Weg zurück gehen und zur Figur gehen

- dort zum Mund gehen und die **Nussschale nehmen**
- nach oben klettern und zur Hütte gehen
- im Inventar die **Pflanze mit der Nussschale benutzen**
- dann die **Pflanze mit der Veranda benutzen**
- **das Messer mit der Pflanze benutzen** (damit die Liane aufgeschnitten wird)
- den **Ankus mit dem Griff benutzen**
- die Klingel läutet und der Affe kommt auf die Veranda
- die Pflanze schnappt sich den Affen und spuckt ihn dann wieder aus
- nun zu dem Zaun mit Strom gehen
- da der Affe nicht mehr da ist, steht auch der Zaun nicht mehr unter Strom
- den Zaun benutzen und Jack klettert über den Zaun
- Jack kommt zum Flugplatz
- er spricht mit Mrs. Thatcherby
- die sagt aber immer nur das alle Flüge besetzt sind
- es folgt eine Zwischensequenz
- Amanda ist bei Doktor T.
- er will das Amanda herausfindet wo Jack wohnt und sie soll ihm eine Nachricht hinterlassen
- nach dem Geheimnis von Jack fragen

### Kapitel 5: Bewährungsprobe (Amanda)

#### Dschungel:

- zur Aussichtsplattform gehen
- die Karte ansehen
- dann das **Fernrohr benutzen**
- den Weg entlang gehen bis zu den Baumstämmen
- das **Gewehr mit dem Seil** (das die Baumstämme hält) benutzen
- der Weg ist nun frei
- nach unten gehen und mit Pandu sprechen
- sein Elefant ist nicht frei, weil er auf Jack wartet
- Amanda sagt das Jack weiter oben wartet und das der Weg frei ist
- Pandu will gleich los, aber er stellt fest das sein Ankus fehlt und ohne Ankus kann er nicht mit seinem Elefanten losziehen
- Amanda geht zu Fuß ins Dorf

#### Dorf/Hotel:

- ins Hotel gehen
- mit dem Hotelier sprechen
- er will Amanda aber nicht in Jacks Zimmer lassen
- links vom Kamin liegt Post für Zimmer Nr. 7
- Amanda kann die Post aber nicht nehmen
- das Hotel verlassen

#### Pfad zum Dorf:

- zum Schrein gehen
- dort das **frische Räucherstäbchen nehmen**
- wieder zurück gehen
- mit den britischen Soldaten sprechen
- sie wollen Amanda nicht ins Dorf lassen
- die Leine an der Wand vom Hotel ansehen (da hängt ein Regenschirm und Strapse)
- das **Gewehr mit der Leine benutzen**
- den **Regenschirm und die Strapse nehmen**

#### Dschungel:

- in den Dschungel gehen
- Pandu den **Regenschirm geben** (als Ersatz für den Ankus)
- Amanda bekommt dafür einen **Ankus-Flaschenöffner**
- Pandu verschwindet mit seinem Elefanten

- zum Fernrohr gehen
- den **Ankus-Flaschenöffner mit dem Sockel benutzen**
- im Inventar ist jetzt das Fernrohr
- die **Strapse mit dem Gewehr benutzen** und dann das **Fernrohr mit dem Gewehr benutzen** (ergibt ein Zielfernrohr)
- das **Zielfernrohr mit dem Sockel benutzen**
- dann das Zielfernrohr benutzen
- zuerst schießt Amanda auf die Blumenampel vor der Tür (man kann auch auf das Fass links schießen)
- der Hotelier kommt heraus und steckt einen Keil unter die Tür, damit sie nicht zufällt
- nun noch einmal auf die Blumenampel schießen und der Hotelier springt zur Seite
- jetzt sieht man den Keil unter der Tür
- Amanda schießt auf den Keil und der Wirt hat sich ausgesperrt
- das Gewehr wieder mitnehmen

#### Dorf/Hotel:

- dann zum Hotel gehen
- hier die **Post für Zimmer Nr. 7 nehmen**
- das **Räucherstäbchen mit dem Kamin benutzen**
- das Räucherstäbchen glimmt jetzt
- das **Terpentin nehmen**
- die Treppe nach oben gehen und in das Zimmer Nr. 7 gehen
- im Zimmer umsehen
- im Inventar den Brief öffnen
- er enthält ein leeres Blatt Papier das nach Zitrone riecht
- das **Terpentin mit der Öllampe benutzen**
- dann das **glimmende Räucherstäbchen mit der Öllampe benutzen**
- jetzt das **Blatt Papier mit der Öllampe benutzen**
- Amanda kann lesen was auf dem Blatt steht (ist ja eigentlich für Montgomery gedacht)
- das Papier löst sich dann auf
- Amanda benutzt **den Köder mit dem Tisch**
- dann verlässt sie das Zimmer
- die Gardinen fangen Feuer
- Amanda geht zu Doktor T.

#### Kapitel 6: Jacks Vergangenheit

##### Dschungel:

- Jack geht ins Dorf
- unterwegs hört er jemanden rufen
- an der Stelle wo die große Nuss lag, hängt jetzt jemand fest
- es ist Murphy
- mit Murphy sprechen
- das **Messer mit dem Rucksack von Murphy benutzen** und er fällt herunter
- nach unten gehen und hier mit Murphy sprechen (er ist Inselführer)
- nach dem Gespräch gehen beide ins Dorf

##### Dorf/Hotel:

- Jack geht ins Hotel
- er geht in sein Zimmer
- auf dem Tisch liegt **ein Zettel (Köder)**
- den Zettel nehmen und im Inventar ansehen (steht ein Datum drauf)
- im Zimmer umsehen
- die **3 Nägel** an der Wand nehmen
- das Zimmer und das Hotel verlassen
- auf der Straße liegt ein **Klumpen Teer** (in der Nähe des Warnschildes)
- den Klumpen Teer nehmen

##### Dorf/Schranke:

- mit den britischen Soldaten sprechen und nach dem Datum fragen
- Jack bekommt die **Dorfchronik**
- im Inventar die Dorfchronik ansehen
- ausgerechnet die Seiten zu diesem Datum fehlen
- noch mal mit den britischen Soldaten sprechen und sagen das Seiten fehlen
- es gibt nur 3 Personen die zuletzt die Chronik ausgeliehen hatten (Mr. Gopesh, Rupia und Louise)

### Dorf:

- zu Pops Laden gehen
- jetzt ist geöffnet
- in einem Regal liegen ein Hammer und ein Pinsel
- mit Mr. Gopesh sprechen (nach der Chronik fragen)
- er hat sie ordnungsgemäß wieder abgegeben

### Dorf/Marktplatz:

- auf den Marktplatz gehen
- mit Rupia sprechen
- auch sie sagt das sie die Chronik unbeschädigt zurück gegeben hat
- mit Lawrence und Eric sprechen (sie haben gekündigt und suchen einen Job)
- mit Louise sprechen bis sie die fehlenden Seiten herausrückt (nach der Chronik fragen und den herausgerissenen Seiten, ob die Seiten schon herausgerissen waren; glaube kein Wort; interessiert mich nicht, will nur die Seiten)
- Jack hat die Seiten im Inventar
- die Seiten im Inventar ansehen (geht um eine Botanikstation)
- zur Treppe gehen und nach unten (wo die Immobilie ist)
- im Wasser liegt ein Boot, aber es ist defekt

### Dorf:

- zu Murphy gehen und mit ihm reden (fragen wo die Botanikstation 1 ist)
- Jack braucht ein Boot
- etwas rechts von Murphy gibt es eine Stelle zum Hochklettern (Felsen)
- nach oben klettern und bis zu dem Schornstein gehen
- dann auf den Schornstein klettern
- den **Klumpen Teer mit dem Schornstein benutzen**
- er landet direkt im Kessel und den Kessel stellen die Soldaten raus
- wieder nach unten klettern
- zum Wachhaus gehen
- den **Kessel mit Teer nehmen**
- am Käfig ist ein eine Holzplanke
- die **Holzplanke nehmen**
- zu Pops Laden gehen
- der ist geöffnet
- in einem Regal liegen ein Pinsel und ein Hammer
- mit Mr. Gopesh sprechen (verkaufen Sie mir Werkzeug)
- Jack soll eine Aufgabe lösen wenn er den Hammer oder den Pinsel haben will
- Jack sagt er nimmt die Aufgabe für den Hammer
- Luigi braucht frisches Essen und das soll Jack besorgen
- zum Metzger gehen und mit ihm sprechen (brauche Delikatesse)
- Jack bekommt die **nicht mehr ganz frischen Partywürstchen**
- zur Schranke gehen und nach rechts
- dort nach unten klettern und auf den Steg gehen
- im Wasser schwimmen hungrige Fische
- die **Partywürstchen** mit den Fischen benutzen
- im Inventar ist jetzt **frischer Fisch**
- zu Mr. Gopesh gehen und ihm **den Fisch geben**
- Jack darf den **Hammer** aus dem Regal nehmen
- noch mal mit Mr. Gopesh sprechen (fragen ob er noch einen Job machen darf; den Job für den Pinsel)
- nun soll Jack Loretta befreien

- zu Rupia gehen und mit ihr sprechen wegen Loretta (Rück Loretta raus)
- Jack bekommt einen **Schlüssel**
- zur Treppe gehen und nach unten (wo das Boot ist)
- hier den **Schlüssel mit der verschlossenen Luke benutzen**
- Jack findet dahinter Loretta
- **Loretta** ist ein goldenes Huhn
- zu Mr. Gopesh gehen und ihm **Loretta geben**
- nun **den Pinsel** aus dem Regal nehmen
- zum Boot gehen
- dort den **Hammer mit dem Boot** benutzen und dann **den Pinsel mit dem Boot benutzen (Bonus freigeschaltet)**
- mit dem Boot ablegen
- da kommt Murphy und die beiden fahren mit dem Boot los

### Botanikstation:

- am Ziel angekommen spricht Jack mit Murphy (irgendeine Unterstützung)
- Jack bekommt **Salatöl**
- rechts vom Boot steht ein Farn
- das **Messer mit dem Farn** benutzen und den **Farn einstecken**
- den Weg nach oben gehen
- rechts den Wagen und die Kürbisse ansehen
- das Messer mit allen 7 Kürbissen benutzen (Jack macht Halloween Kürbisse daraus; **Bonus freigeschaltet**)
- die frisch aufgeworfene **Erde** nehmen
- das **Wagenrad** nehmen
- den verrosteten **Wagenheber** nehmen
- den Weg weiter nach oben gehen
- links liegt ein Trichter
- den **Trichter** nehmen
- dann den Weg bis zum Ende gehen
- hier ist die Botanikstation
- nach links gehen
- das **Gärtnerhandbuch** nehmen und im Inventar lesen
- den **Blumenkasten** nehmen
- das kaputte Windrad ansehen
- zum Eingang der Station gehen
- den Wagenheber mit dem Tor benutzen
- das geht so aber nicht
- das **Salatöl mit dem Wagenheber** benutzen
- nun den **Wagenheber mit dem Tor benutzen** und es geht ein Stück auf
- in die Halle gehen und hier umsehen
- ganz am Ende gibt es eine Truhe die von einer starken Ranke umgeben ist
- da reicht das Messer von Jack nicht um die Ranke zu trennen
- Jack findet in der Halle noch Dünger
- den **Dünger** nehmen
- zu den dichten Ranken gehen
- das **Messer mit den dichten Ranken** benutzen
- Jack findet zwei Truhen mit Samen
- aus beiden Kisten den **Samen** mitnehmen
- den Mischer und die UV-Lampe ansehen
- rechts ist ein Hahn, aber es fließt kein Wasser
- die Halle verlassen und nach rechts gehen (um die Station)
- hier geht ein Rohr entlang und es gibt eine Brücke
- über die Brücke gehen und den Aufzug betreten
- das **Ventil** auf der rechten Seite benutzen
- das **Klempnerwerkzeug** nehmen
- wieder nach draußen gehen und zu dem Rohr
- bei Rohr nach oben klettern
- das **Klempnerwerkzeug mit dem Rohr** rechts benutzen
- Jack setzt ein Rohrstück auf
- das **Rohrstück benutzen** und Jack dreht es

- es reicht aber nicht ganz bis zur anderen Rohrhälfte
- den **Trichter mit dem Rohr links** benutzen
- jetzt kommt das Wasser ins Rohr
- in die Halle gehen
- zum Mischer gehen
- hier den Blumenkasten mit der Tischplatte benutzen
- dann die Erde mit dem Blumenkasten benutzen
- die **beiden Samen mit dem Blumenkasten benutzen** (ein Samen allein würde nichts bewirken)
- den **Dünger mit dem Mischer** benutzen
- den Schalter der UV-Lampe benutzen
- es fehlt noch der Strom
- die Halle verlassen und nach links gehen
- im Inventar den **Farn mit dem Wagenrad** benutzen (ergibt ein **Windrad**)
- das **Windrad mit der Stange** benutzen
- jetzt gibt es wieder Strom
- in die Halle gehen
- die UV-Lampe ist nun an (wenn nicht dann noch anschalten)
- dann den Hahn rechts benutzen
- jetzt wächst eine **mutierte bewegliche pflanzenfressende Pflanze**
- diese Pflanze nehmen
- zu der Truhe mit der Ranke gehen
- hier die **mutierte bewegliche pflanzenfressende Pflanze** mit der Ranke benutzen
- die Truhe ist jetzt frei
- das Messer mit der Truhe benutzen (Jack hat einen Schlüssel für die Truhe an seinem Messer)
- Jack holt das Tagebuch heraus und liest darin
- im Inventar gibt es dann noch einen **Familienring** der Keans und **Emerald 13**
- Jack muss nach Kalkutta
- er verlässt die Halle
- hier steht Murphy
- mit ihm sprechen
- Jack geht zum Aufzug
- hier kommt ein Luftschiff an und lässt einen Container nach unten
- in den Container steigen
- leider ist das eine Falle

## Kapitel 7: Jagd auf Jack

### Botanikstation:

- Amanda soll Jack fangen und zu Doktor T. bringen
- Jack hat sich aber aus dem Container befreit
- Amanda untersucht den Container
- sie öffnet die Tür vom Container
- eine Kiste mit Nitroglyzerin hängt an zwei Ketten fest
- Amanda sieht sich um
- am Ende des Raumes liegen zwei bewusstlose Affen
- bei dem einen Affen den **Pompon nehmen** und **die Lochkarte** und **das Klebeband**
- bei dem anderen Affen den **Pompon nehmen** und **die Lochkarte**
- dann das Schild ansehen
- hier ist erklärt das erst der Container entleert werden muss, dann soll das Licht gelöscht werden und dann wird dem Piloten ein Zeichen gegeben zum Abheben
- auf dem Boden liegt der kaputte Hebel mit dem das Licht ausgemacht wird
- bei dem ersten Affen ist noch eine Kiste mit Ballons
- die **Kiste mit Ballons** nehmen
- dann den **Hebel rechts benutzen**
- eine Plattform wird ausgefahren
- die **Kiste mit den Ballons mit dem Schacht benutzen**
- dann wieder **den Hebel betätigen**
- die Kiste ist nun offen
- einen **Ballon** aus der Kiste nehmen
- zum Container gehen

- dort ist auch ein verrosteter Hahn
- das **Gewehr mit dem verrostetem Hahn** benutzen
- es tritt Helium aus
- den **Ballon mit dem Helium** benutzen
- rechts und links an der Kiste mit Nitroglyzerin sind schmale Spalten
- **jeweils eine Lochkarte mit dem Spalt rechts und links benutzen**
- die Kiste mit Nitroglyzerin ist draußen
- nun benutzt Amanda das **Gewehr mit allen 5 Lampen**, die es hier gibt
- dann zu der Stelle gehen wo ein Viereck mit gelb-schwarzen Streifen auf dem Boden ist (in der Nähe der Affen)
- im Inventar die **beiden Pompon miteinander benutzen**
- dann die **Pompon** benutzen
- das Luftschiff hebt ab
- Amanda geht in den Schacht und fängt Jack
- es folgt eine Zwischensequenz

## Kapitel 8: Jacks Entscheidung

### Leuchtturm:

- Jack ist gefesselt und hat kein Messer dabei
- den **purpurnen Samen mit dem gutaussehenden Helden** (Jack) benutzen
- die Fesseln ist Jack los
- den **Docht** nehmen
- den **Docht mit dem Glas** benutzen
- das Glas wird geputzt
- auf der rechten Seite ist ein Glas, das, wenn es geputzt wird, einen Ausgang freigibt
- Betritt Balkon
- Jack ist draußen, aber wie kommt er von dem Leuchtturm runter ?
- nach rechts gehen
- auf dem Felsen gegenüber steht der kleine Mann
- Jack spricht mit dem kleinen Mann (solange nach Hilfe fragen bis der kleine Mann einen Gürtel rüber wirft)
- den **Gürtel** nehmen und weiter nach rechts gehen bis zu einem Fahnenmast
- den **Gürtel mit dem Fahnenmast benutzen**
- dann den Fahnenmast benutzen
- Jack kommt eine Etage tiefer
- nach rechts gehen
- hier ist **ein Pokal (Bonusgegenstand)**
- nach links gehen
- hier sitzt ein Pelikan
- es gibt einen **weiteren Pokal (Bonusgegenstand)**
- den Innenraum betreten
- im Raum umsehen
- den **dritten Pokal nehmen (Bonusgegenstand)**
- die **drei Pokale auf die drei Podeste stellen (Bonus freigeschaltet)**
- bei den Podesten ist auch ein Stuhl und dort ist eine Stange
- **die Stange nehmen** (sieht wie ein Riesenstreichholz aus)
- den Kescher in der Vitrine ansehen
- den **Ring mit der Vitrine benutzen** und dann **den Kescher** nehmen
- das Regal ansehen
- ganz oben steht eine Kiste, aber Jack kommt nicht ran
- die Rollleiter lässt sich nicht benutzen, weil sie mit einem gordischen Knoten festgebunden ist
- nach draußen gehen und den **Kescher mit dem Pelikan benutzen**
- der Pelikan spuckt eine rostige Dose aus
- die **rostige Dose** nehmen
- wieder nach drinnen gehen
- hier die **rostige Dose mit dem gordischen Knoten benutzen**
- dann die Rollleiter benutzen
- die Kiste fällt herunter
- die **Kiste nehmen** und im Inventar benutzen
- Jack holt aus der Kiste ein **Sportfischgerät**

- das **Sportfischgerät mit der Falltür benutzen**
- die **Stange mit den Flammen benutzen** und dann die **Stange mit dem Sportfischgerät benutzen**
- die Falltür ist offen
- die **Falltür benutzen**
- Jack landet am Fuß des Leuchtturms
- hier spricht er mit dem kleinen Mann
- Zwischensequenz
- Betritt Straße ins Ungewisse

## Kapitel 9: Jacks Ausbildung

### Tempel:

- in den Tempel gehen
- mit dem Priester sprechen
- nach links gehen
- in der Nähe der Tür ist ein Sockel
- auf den Sockel klettern und dort warten bis jemand sagt die Prüfung ist bestanden oder einfach die Leertaste drücken (Jack soll ja die Leere finden)
- jetzt wieder mit dem Priester sprechen
- bei der Statue **die Flöte, den Sonnenschirm und den Kricketschläger** nehmen
- dann in den Gang links neben der Statue gehen
- hier mit dem Priester reden (er erklärt die Aufgabe)
- die einfachste Variante ist jetzt den Kricketschläger mit dem verbogenen Ventil zu benutzen
- dann ist die Aufgabe schon erledigt
- es geht aber auch so:
- das **schmutzige Rohr** nehmen
- nach rechts gehen und das **rostige Rohr** nehmen
- den Wasserdampf ansehen
- zum Schaltpult gehen
- hier ist ein **verbeultes Rohr** (nehmen)
- das **rostige Rohr mit dem abgenutzten Ventil** benutzen
- auf der rechten Seite das **verbeulte Rohr mit dem zerschissenen Ventil** benutzen (ergibt eine Verbindung zur Rohrpost)
- das Schaltpult verlassen und nach rechts gehen
- hier das **schmutzige Rohr mit dem Zapfhahn benutzen** (verbindet zur Rohrpost)
- die **Flöte mit dem zerkratzten Ventil** (in der Nähe des Eingangs) benutzen
- dann den **Sonnenschirm mit dem Förderband** (hinter dem Dampf) benutzen
- nun die Ventile alle öffnen in der Reihenfolge:
- zerkratztes Ventil (Nähe Eingang rechts), rostzerfressendes Ventil (Nähe Eingang links), zerschissenes Ventil und abgenutztes Ventil (beide beim Schaltpult erst rechts, dann links)
- jetzt funktioniert die Anlage
- die Priester beraten die neue Aufgabe
- Jack soll in die Höhle des heiligen Tiger gehen
- der Tiger soll auf die Anhöhe kommen und dort brüllen

### Höhle des Tigers:

- nach links gehen und durch den hohlen Baumstamm
- dann in die Höhle des heiligen Tiger gehen
- rechts an der Wand ist eine Fackel
- die **Fackel nehmen**
- das Spinnennetz links ansehen
- eine **Flasche** von dem Flaschenhaufen links nehmen
- die **Flasche mit dem Netz links** benutzen und die Spinne kommt herüber
- nun nach rechts gehen und das Spinnennetz rechts ansehen
- eine **Flasche von dem Flaschenhaufen rechts** nehmen und dann weiter gehen
- Jack sieht einen Einkaufswagen an der Decke hängen
- weiter gehen nach rechts
- es kommt ein Vorsprung
- Jack will aber nicht darüber springen (ist zu gefährlich)
- den gefährlich hängenden Stalaktiten auf der anderen Seite ansehen

- die Stimme von Jack bringt den Stalaktiten zum Schwingen
- so lange den Stalaktiten ansehen (Doppelklick) bis dieser nach unten fällt
- jetzt über den Vorsprung springen
- das **Antivampirset** nehmen
- das **Schnapsfass** nehmen
- weiter gehen
- hier ist Montgomery
- er spielt Karten und der heilige Tiger liegt tot auf dem Boden
- das **Schnapsfass** nehmen und dann mit Montgomery sprechen
- zurück zur Spinne gehen
- ein **Schnapsfass mit dem rechten Spinnennetz** benutzen
- die Spinne kommt und bringt das Fass in den Einkaufswagen
- das **andere Fass mit dem linken Spinnennetz** benutzen
- auch dieses Fass bringt die Spinne in den Einkaufswagen
- Jack geht zum Einkaufswagen und klettert nach oben
- er benutzt den **Schilling mit dem Einkaufswagen** und der fällt herunter
- den **Einkaufswagen** nehmen
- nach unten klettern und das **kaputte Fass** nehmen (Boden und Deckel vom Fass)
- zum Tiger gehen
- den **Einkaufswagen mit dem toten heiligen Tiger benutzen**
- das unfertige Tigergestell ansehen (es fehlen 2 Räder)
- Boden und Deckel (Scheiben) vom Fass mit dem Tigergestell benutzen
- die Scheiben haben kein Loch
- das **Antivampirset mit den Scheiben** benutzen
- dann die **Scheiben mit dem Tigergestell** benutzen
- jetzt schiebt Jack den Tiger auf die Anhöhe
- es erscheinen 3 verschiedene Geräusche, die Jack machen kann
- das oberste auswählen (die anderen gehen aber auch)
- diese Prüfung wäre bestanden
- Jack bekommt einen **Schlüssel** und soll zum Hohepriester gehen
- auf dem Boden vor dem Baumstamm (durch den man zur Höhle des Tigers kommt) liegt ein weißes Etwas
- das **weiße Etwas nehmen (Major Bug)**
- solche Dinge sind bei den Behörden abzugeben
- jetzt nach rechts gehen
- dann durch das Tor gehen und über die Brücke

#### Tempel:

- in den Tempel gehen
- hier nach links gehen
- dort ist eine Tür
- den **Schlüssel mit der Tür benutzen**
- mit dem kleinen Mann sprechen
- er ist der Hohepriester
- Jack bekommt eine **Urkunde** damit er in das obere Dorf gehen kann
- er soll zwei Liebende zusammen bringen
- nach links gehen und durch die Hintertür
- dann durch die gegenüberliegende Tür das Dorf betreten
- Jack kommt zu der Tür im Sumpf
- den alten Riegel benutzen und durch die Tür gehen
- zum Dorf gehen

#### Dorf:

- zur Wache gehen und dort **Major Bug abgeben (Bonus freigeschalten)**
- nun zu Rupia gehen
- die **Urkunde mit Rupia benutzen** und Jack kann in das obere Dorf

#### oberes Dorf:

- mit Mr. Gopesh sprechen (er zeigt Jack wie die Familie die Erinnerungen wieder auffrischt)

- dann noch einmal mit Mr. Gopesh sprechen und nach der Tasse fragen
- mit Louise sprechen (es gibt ein Gedicht Kela Tara, aber sie hat es nicht mehr)
- mit Lawrence sprechen
- mit Murphy sprechen
- mit Montgomery sprechen
- die Treppe nach oben gehen
- hier gibt es eine Apotheke
- in die Apotheke gehen und mit der Apothekerin sprechen
- die Apotheke verlassen
- nach links gehen
- die Kokospalme ansehen
- die **Kokosnuss ansehen und nehmen** (sie zerfällt in 2 Kokosnusshälften)
- den Turm betreten
- die Veranda betreten
- mit Rupia sprechen
- die seltene Pflanze hinter Rupia ansehen (Jack kann sie nicht nehmen)
- die Veranda verlassen
- nach links gehen
- hier ist Vincent
- die Liege ansehen
- den **Verband** nehmen
- mit Vincent sprechen
- die Treppe nach unten gehen

#### Dorf:

- in das untere Dorf zum Metzger gehen
- mit dem Metzger sprechen (Kela Tara)
- Jack bekommt eine **Vollmacht** um das Kela Tara bei den Mönchen abholen zu können
- zum Sumpf gehen und von dort zum Tempel gehen

#### Tempel:

- die Vollmacht dem Priester geben, der im Eingangsbereich steht (der die Prüfungsaufgaben gestellt hat)
- Jack bekommt das Gedicht (**Kela Tara**)
- zurück zum Dorf

#### obere Dorf:

- in das obere Dorf gehen
- im Inventar den **Verband mit den Kokosnusshälften benutzen** (ergibt einen Ohrenschutz)
- wenn Jack die Treppe vom unteren Dorf ins obere Dorf geht, dann kann er auch nach rechts gehen
- dort ist ein Ausgang zum Plateau
- hier ist Shari
- mit Shari reden
- den **Ohrenschutz mit Shari benutzen**
- das **Kela Tara mit Shari benutzen**
- leider passiert ein kleines Unglück (der Ohrenschutz verrutscht)
- Mr. Gopesh bringt Shari weg und lässt niemanden zu ihr
- jetzt kann Jack die **edle Tasse** nehmen
- zu Rupia gehen und ihr die **edle Tasse geben**
- jetzt kann sich Jack die seltene Pflanze nehmen (sie fällt nach unten)
- die Veranda verlassen und zu Vincent gehen
- hier die **seltene Pflanze nehmen**
- die Treppe nach unten gehen
- hier liegt das Brautkleid
- das **Brautkleid nehmen**
- zur Apotheke gehen
- der **Apothekerin die seltene Pflanze geben** (für eine Gegenleistung)
- mit der Apothekerin sprechen (Jack möchte den Liebestrank)
- im Inventar ist nun der **Liebestrank**
- zu Murphy gehen und mit ihm sprechen

- er sagt er will Jack helfen und Jack kann sich etwas von seinen Gegenständen nehmen
- Jack nimmt die **Bratpfanne**, die am Rucksack von Murphy hängt
- wieder in die Apotheke gehen
- das **Brautkleid benutzen** (die Apothekerin hilft Jack)
- zu Vincent gehen
- den **Liebestrank mit Vincent benutzen**
- Zwischensequenz
- in die Apotheke gehen und das **Brautkleid benutzen**
- jetzt zum Plateau gehen
- die **Bratpfanne mit Shari benutzen** und alles ist in Ordnung
- die Hochzeit findet statt

### Tempel:

- zum Hohepriester gehen
- mit dem Hohepriester sprechen
- Jack soll in die Vergangenheit und sich seinen Ängsten stellen
- durch die Hintertür gehen
- diesmal nicht zum Dorf gehen sondern zum Labor

### Botanikstation:

- hier wird Jack wieder zum Kind
- auf den Stuhl klettern und dann auf den Tisch klettern
- das **Spielzeuggewehr** nehmen
- wieder nach unten klettern
- das **Märchenbuch** nehmen
- den **Bauklötz** nehmen
- die **Springteufelkiste** nehmen und das **Lasso**
- das **verschlossene Kästchen** nehmen
- den **Bauklötz** aus dem Regal nehmen (bei den Stiften)
- den Schrank öffnen (beide Seiten)
- den **Bauklötz** nehmen
- das Bett ansehen
- **zwei Streben** vom Bett abmontieren und nehmen
- das **verschlossene Kästchen mit dem Schaukelpferd benutzen** und dann das Schaukelpferd benutzen
- das Kästchen ist kaputt (nehmen)
- Jack hat nun ein **Taschenmesser** im Inventar
- zum Tisch gehen
- auf den Stuhl und auf den Tisch klettern
- die Garderobe ansehen
- die beiden **Streben mit der Garderobe benutzen**
- ergibt eine Kletterhilfe
- das **Märchenbuch mit der Kletterhilfe** benutzen
- nach oben klettern
- das **Piratenschiff** vom Schrank nehmen
- im Inventar den **Schnuller mit dem Spielzeuggewehr** benutzen
- dann das **Lasso mit dem Spielzeuggewehr** benutzen
- das **Piratenschiff mit dem Spielzeuggewehr** benutzen
- das **Gewehr mit dem Kerzenhalter** an der Decke benutzen (sieht man wenn man auf dem Schrank steht)
- das **Piratenschiff benutzen** und schon ist das Fenster kaputt
- nach unten klettern
- zum Fenster gehen
- alle **3 Bauklötze und die Springteufelkiste mit dem Hocker (Hinauf)** unter dem Fenster benutzen
- nach oben klettern (2x)
- das **Messer mit dem Seil benutzen**
- dann aus dem Fenster klettern
- Zwischensequenz

### Kapitel 10: Nachforschungen:

### Villa/Veranda:

- Amanda ist sich nicht sicher ob sie auf der richtigen Seite steht
- deshalb will sie sich genauer umsehen
- Amanda ist auf der Veranda
- auf der Bank liegt frische Erde
- die **frische Erde** nehmen
- es gibt hier noch einen Wasserhahn und mehrere Pflanzen
- auf einer Säule steht eine Tontaube
- das **Gewehr mit der Tontaube** benutzen
- dann die Galerie betreten

### Villa oben:

- an der Wand hängen Bilder
- die Bilder ansehen
- weiter gehen und zur Tür vom Doktor T.
- die Tür ist verschlossen
- weiter gehen und auf der anderen Seite zur Standuhr gehen
- hier das **Messer mit den Zeigern benutzen**
- das Messer verschwindet in der Standuhr und die Zeiger sind im Inventar
- den Weg wieder zurück gehen
- in Amandas Zimmer gehen
- den Schrank ansehen
- die linke Schranktür lässt sich nicht öffnen
- die **Zeiger mit der linken Schranktür benutzen**
- hinter der Tür ist ein Skelett mit einer Botschaft
- das Zimmer verlassen
- der Doktor kommt gerade
- Mrs. Thatcherby schimpft über die Fußspuren und versucht sie zu entfernen
- mit Mrs. Thatcherby sprechen (Bildergalerie, Putzfrau usw. bis Amanda sagen kann sie möchte ein gekühltes Getränk; es gibt nur warme Limonade und Amanda sagt dann nimmt sie die)
- Mrs. Thatcherby geht weg
- in der Zeit noch mal versuchen die Tür zum Büro von Doktor T. zu öffnen
- Mrs. Thatcherby bringt **warme Limonade**
- Amanda geht die Treppe nach unten

### Villa unten:

- an der Wand ist ein großes Regal
- Amanda klettert nach oben (2x) und kommt zu einer losen Diele
- die Diele lässt sich aber nicht nehmen
- nach unten klettern
- am Ende des Regals nach oben klettern (2x)
- dort das **Taschentuch** nehmen und nach unten klettern
- zwischen den beiden Treppen ist ein Kamin
- im Kamin sind glühende Kohlen
- an der Seite hängt eine Glocke mit einem Seil daran
- auf dem Regal rechts liegt ein Medikit
- das **Medikit** nehmen
- auf dem Sofa liegt ein Gorilla
- mit dem Gorilla sprechen
- er läuft eine Runde und legt sich dann wieder hin
- die Füße des Gorillas ansehen
- im Inventar die **Limonade mit der frischen Erde benutzen** (Matsch)
- den **Matsch mit den Füßen des Gorillas benutzen**
- dann mit dem Gorilla sprechen
- der läuft wieder eine Runde und hinterlässt Fußspuren
- daraufhin kommt Mrs. Thatcherby
- nach oben gehen

### Villa oben/Büro Doktor T.:

- die Tür zum Büro von Doktor T. öffnen
- Doktor T. sitzt am Schreibtisch
- Amanda spricht mit ihm
- dann sieht sie sich etwas um
- rechts in einer Kiste ist ein **Bild von einem Gorilla**
- das Bild nehmen
- das Büro verlassen

#### Villa oben:

- in Richtung Veranda gehen
- dann das **Bild mit dem Gorilla mit dem Bild von Mrs. Thatcherby benutzen**
- die Treppe nach unten gehen

#### Villa unten:

- mit Mrs. Thatcherby sprechen (jemand hat sich an der Bildergalerie zu schaffen gemacht)
- Mrs. Thatcherby ist wütend und sieht sich die Bilder an
- sie hängt ihr Bild wieder auf und wirft einen Eimer nach dem Gorilla
- Amanda geht ein Stück nach vorn
- da liegt der Eimer
- den **Eimer nehmen**
- 

#### Villa/Veranda:

- auf die Veranda gehen
- das **Medikit mit der Säule benutzen**
- dann das **Gewehr mit dem Medikit** benutzen
- das geöffnete Medikit nehmen
- im Inventar ist ein **Stethoskop**
- den **Eimer mit dem Wasserhahn** benutzen
- die Veranda verlassen und die Treppe nach unten gehen

#### Villa unten:

- zum Kamin gehen
- den **Eimer mit Wasser mit dem Kamin benutzen**
- die **kalten Kohlenstücke** nehmen
- die Treppe nach oben gehen

#### Villa oben:

- die **Kohle mit dem Bild von Mrs. Thatcherby benutzen**

#### Villa unten:

- dann wieder nach unten gehen und mit Mrs. Thatcherby sprechen (jemand hat sich an der Bildergalerie zu schaffen gemacht)
- jetzt ist Mrs. Thatcherby richtig wütend und sie beschimpft den Gorilla, was den Doktor auf den Plan ruft

#### Villa oben/Büro Doktor T.:

- Amanda geht ins Büro von Doktor T.
- sie nimmt die **Klassik Schallplatte, die Funky Schallplatte und die Platin Schallplatte** (hängt an der Wand)
- den Globus hinter dem Schreibtisch ansehen und benutzen
- die **Flasche Ouzo** nehmen
- die **Klassik Schallplatte mit dem Grammophon benutzen** und dann die **Kurbel am Grammophon benutzen**
- die fleischfressende Pflanze vor dem Tresor schläft dabei ein (kann aber auch bei einer anderen Schallplatte passieren; ist Zufall)

- nun schnell zur Pflanze rennen (sonst reicht die Zeit nicht) und den **Ouzo mit dem Blumentopf benutzen**
- jetzt das **Stethoskop mit dem Tresor benutzen**
- den Tresor öffnen und die Mitarbeiterakte nehmen
- in der Akte liegt das **Kündigungsschreiben für Amanda** (noch ohne Datum)
- Amanda geht zu Jack
- die beiden trinken etwas zusammen

## Kapitel 11: In der Höhle des Löwen

### Villa oben:

- Amanda und Jack wachen im Bett auf
- Mrs. Thatcherby sagt das Frühstück ist fertig
- Jack flüchtet aus dem Fenster und steht nun nackt auf dem Fenstersims
- nach rechts gehen bis zur Veranda

### Villa/Veranda:

- hier frühstücken Amanda und Doktor T.
- den **Wasserhahn benutzen**
- Doktor T. setzt sich auf einen anderen Platz
- an Doktor T. vorbeischieben und die Galerie betreten

### Villa oben:

- Jack will in Amandas Zimmer gehen, aber da ist Mrs. Thatcherby
- die Treppe links nach unten gehen

### Villa unten:

- zum Kamin gehen
- das **Seil von der Glocke benutzen**
- Mrs. Thatcherby kommt und Jack geht links die Treppe nach oben

### Villa oben:

- Jack geht zu Amandas Zimmer, aber da kommt Mrs. Thatcherby wieder und Jack versteckt sich bei der Standuhr
- die Standuhr ansehen
- da liegt das Messer von Jack drin
- den kleinen Raum betreten (ist jetzt offen)
- der Gorilla sitzt hier und liest die Zeitung
- die **Jalousie am Fenster benutzen**
- der Gorilla reißt die Jalousie vom Fenster
- Jack kann nun aus dem Fenster klettern und den Sims betreten
- nach rechts gehen und in Amandas Zimmer gehen
- neben dem Schrank liegen Jacks Sachen
- die will er aber nicht so öffentlich anziehen
- die **Schublade vom Schrank öffnen und dann die linke Schranktüren öffnen**
- **Jacks Sachen benutzen** und er zieht sich an
- wieder den Sims betreten und in das Zimmer des Gorillas gehen
- aus dem Regal die **Gorilla-Statue und die Kopfschmerztabletten nehmen**
- das Zimmer durch die Tür verlassen

### Villa unten:

- die Treppe nach unten gehen
- in der Nähe des Wischmops liegt ein Faden
- den **Faden** nehmen
- zum schwarzen Brett in der Nähe der Ausgangstür gehen
- dort den **Magnet und die Botschaft nehmen**

- im Inventar **den Faden mit dem Magnet benutzen** (magnetische Angel)
- die Treppe nach oben gehen und zur Standuhr

#### Villa oben:

- hier **den Magnet (Angel) mit der Standuhr benutzen**
- Jack hat sein Messer wieder

#### Villa/Veranda:

- auf die Veranda gehen
- hier die **Gießkanne nehmen** und **die Gartensäge**
- die **Gießkanne mit dem Wasserhahn benutzen**
- über den Sims nach links gehen
- den **Regenschirm** nehmen
- wieder zurück gehen
- auf dem Stuhl neben Doktor T. liegt ein Schlüsselbund
- den **Regenschirm mit dem Schlüsselbund** benutzen
- zum Büro von Doktor T. gehen

#### Villa oben/Büro Doktor T.:

- dort den **Schlüssel mit der Tür** benutzen
- das Büro betreten
- zum Schreibtisch gehen
- auf dem Boden liegt **Bürokram** (nehmen)
- Jack hat einen Füllfederhalter im Inventar
- alle Schubladen mit dem Schlüssel öffnen und jeweils den Schubladeninhalte herausnehmen
- so kommt Jack zu **dem Kopf des Urgroßvaters, dem Kopf des Großvaters und dem Kopf des Vaters**
- die Schublade links unten birgt ein Geheimnis
- das **Messer mit der Schublade benutzen** und den Schubladeninhalte nehmen, dann hat Jack **3 Briefe (Bonus freigeschalten)**
- auf dem Schreibtisch stehen vier Figuren, aber Jack hat nur 3 Köpfe
- zur fleischfressenden Pflanze gehen
- die ist noch etwas benebelte
- im Inventar die **Kopfschmerztabletten mit der Gießkanne mit Wasser benutzen**
- die **Gießkanne mit dem aufgelösten Kopfschmerzmittel mit dem Blumentopf benutzen**
- jetzt ist die fleischfressende Pflanze wieder wach
- die **Gorilla-Statue mit der fleischfressenden Pflanze benutzen**
- es bleibt nur der Gorillakopf übrig
- zum Schreibtisch gehen
- hier den **Kopf des Urgroßvaters mit der Figur des Urgroßvaters benutzen**
- dann den **Kopf des Großvaters mit der Figur des Großvaters benutzen**
- nun den **Kopf des Vaters mit der Figur des Vaters benutzen**
- und zum Schluss **den Gorillakopf mit der Figur des Doktor T. benutzen**
- jetzt alle Köpfe von links nach rechts einmal drehen
- die geheime Schaltzentrale kommt zum Vorschein
- Jack sieht das rote Telefon
- das Telefonkabel ansehen
- das **Messer mit dem Stromkabel** benutzen
- das **Stromkabel und das Telefon** landen im Inventar
- plötzlich kommt Mrs. Thatcherby und Jack versteckt sich hinter dem Schreibtischsessel
- im Inventar den **Füllfederhalter mit dem Kündigungsschreiben** von Amanda benutzen
- Jack schreibt das heutige Datum hin und den Namen Mrs. Thatcherby
- das **Kündigungsschreiben mit Mrs. Thatcherby** benutzen
- die verschwindet
- das Büro verlassen

#### Villa unten:

- Doktor T. kommt und Jack meint das er das Telefon sabotiert hat

- das interessiert den Doktor aber nicht und er fliegt mit einem Ballon zu seiner Geheimstation
- Jack und Amanda wollen hinterher, aber der Gorilla versperrt den Weg
- Amanda sagt zum Gorilla „Wir verstehen uns doch.“ und dann dürfen die beiden weiter

### Flieger:

- Jack und Amanda fliegen dem Doktor hinterher
- Jack klettert auf dem Flieger nach oben (rechte Seite)
- das **Messer mit den Aufhängungen der beiden Tanks benutzen** (erst rechts, dann links)
- dann den **Affenfliegeranzug** nehmen und nach unten klettern
- den Stauraum links öffnen
- den **Ersatzkanister nehmen und den Ouzo für unterwegs**
- im Inventar das **Messer mit dem Affenfliegeranzug** benutzen
- nun hat Jack Schläuche
- die Motorhaube benutzen (öffnen)
- den **Schlauch mit dem Motor benutzen**
- den **Ersatzkanister mit dem Motor** benutzen
- Doktor T. hat Jack und Amanda einen Affen (Jerry) auf den Hals gehetzt
- der demoliert den Flieger
- Jack nimmt die **kaputte Strebe** (neben dem Stauraum rechts)
- die **kaputte Strebe mit Jerry benutzen**
- nun sitzt Jerry auf dem Kopf von Amanda
- Jack benutzt die **Reißleine** (ist auf dem Rücken von Jerry zu sehen) und der Affe fliegt weg
- am Höhenruder steckt nun ein Schraubenzieher
- den **Schraubenzieher nehmen**
- den **Schraubenzieher mit der Stange vom Fahrgestell benutzen**
- dann das **Telefonkabel mit dem Höhenruder** benutzen
- nun die **Stange vom Fahrgestell mit dem Höhenruder benutzen**
- Zwischensequenz und Bruchlandung

### Kapitel 12: Die Entscheidung

#### Geheimbasis:

- Jack und Amanda sind auf der geheimen Basis von Doktor T. gelandet
- der Flieger ist hin
- Jack spricht mit Amanda
- Amanda gibt Jack ihr **defektes Gewehr**
- Jack sieht sich um
- er findet einen Wegweiserstein (der ist defekt)
- über eine Brücke kommt Jack zu Torwächter Killerpflanzen
- vor den Pflanzen liegt ein Gerippe
- das **Gerippe nehmen**
- vom Wegweiserstein aus geht ein Weg nach oben
- Jack kommt zu einem Kautschukbaum
- das **Messer mit dem Kautschukbaum** benutzen
- es fließt Kautschuk, aber Jack hat kein Gefäß
- ein Stück weiter gehen
- hier kommt eine Steinbrücke
- da steht Vincent
- mit Vincent sprechen
- der hat ein Problem
- ein Teil des Fliegers versperrt den Weg und seine Leute können nicht zu ihm kommen
- Jack soll ihm helfen
- über die Brücke gehen und dann nach unten laufen
- hier ist ein Teil des Fliegers
- den Baum ansehen
- den **hohlen Ast nehmen**
- dann den Weg wieder nach oben gehen und zu dem Baum, in dem ein Affe sitzt
- mit **dem Affen sprechen** bis der die Kokosnuss nach Jack wirft
- die **Kokosnuss nehmen**
- weiter den Weg entlang gehen

- rechts sind wacklige Felsbrocken
- zwischen den Felsbrocken ist ein Bambusstab
- den **Bambusstab nehmen**
- die Felsbrocken rollen herunter
- außerdem landet Montgomery vor Jacks Füßen und ein Kasten Bier steht auch da
- **eine Flasche Bier** aus dem Bierkasten nehmen (das Bier ist warm)
- mit Montgomery sprechen
- der will unbedingt ein kaltes Bier
- noch ein Stück weiter gehen
- hier liegt der Ballon des Doktors
- noch ein Stück weiter kommt ein Wegweiserstein, der funktioniert
- und noch ein Stück weiter kommt eine hochgezogene Metallrampe
- rechts ist Dickicht
- das **Messer mit dem Dickicht** benutzen
- den **Wegweiserstein** nehmen
- ein Stück zurück gehen und den Wegweiserstein (geweihte Brücke) benutzen
- Jack steht wieder bei Amanda
- den **Wegweiserstein mit dem defekten Wegweiserstein** neben der Brücke benutzen (**Bonus freigeschaltet**)
- zur Steinbrücke gehen und dann nach unten zu dem abgestürzten Teil des Fliegers
- die **Bambusstange mit dem hinteren Flugzeugteil benutzen**
- **die Bambusstange benutzen**
- der Fluss wird umgelenkt
- das trockene Flussbett ansehen (links)
- die **Flasche Bier mit dem trockenen Flussbett benutzen**
- das **Gerippe mit dem trockenen Flussbett benutzen** (mit der Bierflasche)
- die **Bambusstange benutzen**
- das Wasser wird umgelenkt und die Bierflasche wird gekühlt
- das **gekühlte Bier nehmen**
- zu Montgomery gehen und ihm **das gekühlte Bier geben**
- dann mit Montgomery sprechen
- er soll Jack endlich helfen
- Montgomery lässt sich dann überreden und gibt Jack einen **Bauchweggürtel und einen Sägekamm**
- wieder zum Fluss gehen
- dort den **Sägekamm mit dem Baum** benutzen
- jetzt ist der Weg frei
- auf einmal erscheinen Windräder und die Metallrampe wird herunter gelassen
- mit dem Hohepriester sprechen
- zu Amanda gehen
- dort liegt eine Kurbel bei den Flugzeugteilen
- die **Kurbel** nehmen
- den Wegweiserstein benutzen um zur Metallrampe zu kommen
- die Metallrampe nach oben gehen
- nach links gehen und nach oben klettern
- den Kronen Zacken zwischen den Windrädern ansehen und auch das Fenster, hinter dem Doktor T. ist
- den Felsen ansehen
- den **hohlen Ast mit dem Felsen benutzen**
- den **Bauchweggürtel mit dem Kronen Zacken benutzen**
- die **Kokosnuss mit dem Kronen Zacken** benutzen
- das Fenster geht kaputt und jeder kann Doktor T. sehen
- über die Metallrampe zurück gehen
- zur Steinbrücke gehen und mit dem Hohepriester sprechen (hilft ihr mir nun)
- Jack bekommt ein Artefakt (heilige **Form des Knochens**)
- zum Kautschukbaum gehen
- die **Knochenform mit dem Kautschuk benutzen** (jetzt hat Jack 3 Kautschukknochen)
- über die Brücke zu den Killer Torwächterpflanzen gehen
- allen **drei Pflanzen einen Kautschukknochen** geben
- jetzt kann Jack an ihnen vorbei
- zu dem Felsen gehen
- die beiden Schlüssellöcher rechts und links ansehen und die Luke in der Mitte
- am Felsen nach oben klettern
- da ist eine kleine Luke

- die **Kurbel mit dem rechten Schlüsselloch benutzen** (Jacks technischer Verstand reicht nicht)
- zurück zu Amanda
- mit Amanda sprechen (brauche Hilfe bei der Technik)
- Amanda kommt mit und versucht sich an dem Schlüsselloch
- die große Luke öffnet sich nicht, aber Jack klettert auf den Felsen und die kleine Luke ist offen
- durch **die Luke gehen**
- Jack öffnet die große Luke
- Amanda und Jack kommen zu Doktor T.

### Geheimbasis/Zentrale:

- der Doktor verschwindet und hinterlässt eine Bombe
- die **Teekanne und den Gehstock nehmen**
- die Schaltkonsole ansehen (hier sind lose Drähte)
- die **Teekanne mit den losen Drähten benutzen**
- die Luke über der Bombe schließt sich und von der Tür (Luke) fällt das Glas heraus
- den **Gehstock mit der Tür** (Luke) benutzen und sie ist offen
- die Brücke betreten und zur oberen Plattform gehen
- den **Türgriff** nehmen, der auf dem Boden liegt
- die Luke ansehen
- die Plattform bei den Baracken betreten
- den **Bremsklotz nehmen**, der auf dem Boden liegt
- die Baracken betreten
- an einem Bett liegt eine **Spindel mit Zwirn**
- diese nehmen
- in der Nähe des Eingangs gibt es eine Alarmglocke und einen gelben Knopf
- den gelben Knopf benutzen (es tut sich nichts)
- die Spinde ansehen
- am letzten Spind die rechte Spindtür öffnen
- den **Kleiderhaken nehmen**
- auf einem Bett liegt Jerry (der Affe)
- die Tür, die hier ist, lässt sich nicht öffnen
- den Raum verlassen
- zur oberen Plattform gehen
- das **Messer mit der Luke benutzen** (sie öffnet sich)
- die durchgebrannte Sicherung nehmen
- den **Bremsklotz mit der Sicherungsklemme** benutzen
- zurück zu den Baracken
- jetzt den gelben Knopf benutzen
- der Alarm geht los und Jerry verschwindet durch die Tür und Amanda hinterher
- Jack geht auch durch die Tür
- vor dem Stromkasten liegt eine defekte Spule
- im Inventar den **Kleiderbügel mit der Spindel mit Zwirn benutzen** (ergibt eine provisorische Spule)
- die **provisorische Spule mit dem Stromkasten** benutzen
- dann das Gewehr benutzen
- Doktor T. merkt aber dass das Gewehr nicht einsatzbereit ist
- hinter Doktor T. taucht ein Ballon mit Montgomery auf
- der Doktor springt in den Ballon und wirft Montgomery raus
- Amanda und Jack springen auch noch schnell auf den Ballon

### Kapitel 13: Das letzte Gefecht

#### Ballon:

- erst mal auf dem Ballon umsehen
- nach links gehen
- das **Notfallpaddel und das Seil** nehmen
- die Kabinentür benutzen und die Kabine betreten
- das **Hufeisen auf einer Holzplatte** von der Wand nehmen
- den **Korkenzieher** aus der Kiste links nehmen
- das **Hufeisen auf der Holzplatte mit dem Ofen benutzen**
- dann das **Paddel mit dem glühendheißen Hufeisen** benutzen

- die Minibar benutzen
- sie lässt sich nicht öffnen
- den **Korkenzieher mit der Minibar** benutzen
- jetzt lässt sie sich öffnen
- hier ist ein Eimer mit Eis drin
- das **Paddel mit dem glühend heißen Hufeisen mit dem Eimer mit Eis benutzen**
- im Inventar **das Seil mit dem Hufeisen benutzen**
- das ergibt einen Enterhaken
- die Kabine verlassen
- nach oben sehen wo Doktor T. steht
- er steht vor dem Steuerrad
- den **Enterhaken mit dem Steuerrad benutzen**
- der Ballon wirbelt herum
- Amanda hängt unten am Ruder
- Jack klettert nach oben
- das Steuerrad benutzen
- Amanda ist gerettet
- das **Messer mit dem Koffer mit den Signalraketen benutzen**
- die **Signalraketen** nehmen
- auf der linken Seite die kaputte Tür ansehen
- die kaputte Tür benutzen (sie hält nicht)
- nach rechts springen (geht nicht, weil der Doktor von oben schießt)
- nach unten klettern und die **Signalraketen mit Amanda benutzen**
- Amanda schießt nun die Signalraketen ab um den Doktor abzulenken
- wieder nach oben klettern und dann nach rechts springen
- zum nächsten Punkt springen
- Jack versucht zum Doktor nach oben zu klettern
- dabei geht der Affenarm kaputt
- den **hölzernen Affenarm nehmen**
- wieder den Weg zurück gehen bzw. springen
- den **hölzernen Affenarm mit der kaputten Tür benutzen**
- nun hält sie
- wieder nach rechts springen und zum nächsten Punkt
- dann rechts nach oben klettern
- von dort aus über das Seil springen auf die kaputte Tür, die jetzt hält
- das Seil ansehen
- das **Messer mit dem Seil benutzen**
- der Doktor fliegt mit der Ballonhülle davon
- und nun genießt den Abspann

**ENDE!!!**

geschrieben am 30.03.2008 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>