



**Textlösung für <http://www.gamepad.de>
Eine ausführlich bebilderte Lösung steht ebenfalls zur
Verfügung!
SOFTWARESERVICE KRATZ**

*Von unserem Schiff aus, gehen wir in den Urwald und kommen in ein verlassenes Dorf.
In einer Hütte finden wir die Sachen von Doc. Maitlands.
Hier nehmen wir auch ein Foto mit.
Vor der Hütte werden wir schon von drei maskierten Gestalten erwartet.
Es ist Unabhängigkeitstag, daher auch die Maskerade (oder sehen Die immer so aus)?
Aber wir müssen „Das Buch“ suchen und so machen wir uns auf den Weg, weiter in den Urwald.
Nach einer Weile finden wir Es, neben einem knorrigen Baum.
Natürlich wird es gleich gelesen.
Wir gehen weiter, und mit einem grellen Lichtschein, werden wir in den Baum gezogen, wo wir
uns nun wieder finden.
Als wir einen Schritt nach vorn gehen, geht uns ein netter Herr an die Gurgel.
Nun klicken wir die Maschine an u. eine Maske, der die Nase juckt, bittet uns um eine
Gefälligkeit.
Nase kratzen, ohne Hände, geht nämlich schlecht.
Als Dank, dürfen wir das Uhrwerk mit den Lebenskoordinaten, füttern. - Gelb, orange, gelb,
orange, rot, orange, orange
Das Räderwerk beginnt zu arbeiten u. wir werden in eine andere Welt gebeamt.*

Softwareservice
L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!

Wir klicken das Portal an und eine Stimme ertönt.

Bei der näheren Untersuchung stellen wir fest, dass es sich um eine sprechende Eidechse handelt, die unter einer Maske gefangen war.
 Sie wird nun zu unserem ständigen Begleiter.
 Das Portal wird wieder angeklickt u. wir werden in den Urwald gebeamt.

Hier können wir **blaue Bananen** ernten.

Unser Weg führt uns nach links u. eine Steintreppe hoch.

Hier befinden wir uns auf dem „Lufttaxistand“, welches wir nur noch rufen müssen.
 Dazu werden die hohlen Baumstämme, in der Reihenfolge:
3, 2, 1, 2, 3 u. 1 angeklickt.
 Nun kommt Sandor, der Kondor, u. befördert uns weiter.

Wir landen vor einem alten Indiodorf.
 Hier werden wir von zwei Geistern, zu einem Überfall, eingeladen.

Dann betreten wir die Hütte
 Und nehmen drei **Transportersteine** mit.

Anschließend gehen wir über die Hängebrücke zu den nächsten Häusern, wovon wir Eines betreten.

Hier werden wir von unserem eierlegenden Mitreisenden bequatscht u. nehmen ein **Taschenmesser** mit.

Jetzt betreten wir das nächste Haus u. organisieren **eine Öllampe**.
 Dann untersuchen wir noch den Schrank.

Wir benutzen die drei Transportersteine, mit den Flügeln, u. fliegen in eine neue Welt.

Naja, fliegen ist übertrieben, wir fallen mehr in den nächsten Dschungel.
 Wir sammeln unsere **Transportersteine** wieder ein u. machen eine Kahnfahrt.

Wieder an Land, hören wir uns die Quatscherei unseres Begleiters an u. gehen, nicht ohne den **Hammer** mit zu nehmen. durch die Tür.

Nun befinden wir uns in einer Fabrik u. bringen, durch Anklicken u. Betätigung des Hebels, die Unruh zum laufen.
 Dann benutzen wir den Hammer, um das Ding wieder zum Schweigen zu bringen.
 Anschließend landen wir wieder vor der Tür u. machen eine weitere Bootsfahrt.

An der Anlegestelle sammeln wir noch **einige blaue Steine** ein.
 Am Fluss, neben einem Baum, liegt noch **ein Transporterstein**.
 Dann geht es weiter in den Urwald.

Hier treffen wir, in einem verlassenen Urwalddorf, ein Geisterpärchen.

Softwareservice

L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!

*Dann sehen wir uns das Fahndungsplakat an u. nehmen die
Bananenstaude mit.*

Anschließend geht es weiter in den Urwald.

Hier finden wir noch einige graue Steine.

Rechts liegt eine Rolle, rotes Klebeband.

Wir gehen nun einen anderen Weg u. sehen ein Gebäude.

Rechts, neben dem Weg, finden wir ein Jutesäckchen.

Unter dem Grünzeug liegt eine Rolle silbernes Klebeband.

(Was habe ich das dämliche Ding gesucht)!!!!!!!

*Wir gehen bis zu einem Tempel, welchen wir betreten und lassen den Kommentar, unseres
Begleiters, über uns ergehen.*

Wir finden einen Kompass u. Transportersteine.

Dann betätigen wir den Brunnen.

Hier müssen wir noch etwas hinlegen, aber was?

Wir legen das Jutesäckchen hin u. legen die grauen Steine davor.

Dann wird der Brunnen angeklickt u. wir können einen gefüllten Sack mitnehmen.

Nun drehen wir uns um und beschweren den anderen Brunnen mit dem gefüllten Sack.

Durch das Gewicht, wird eine Tür geöffnet.

In der Mitte des Raumes steht ein Aquarium mit einem Paar Sandalen.

*Diese werden angeklickt u. eine Schublade öffnet sich u. wir legen den einzelnen Transporterstein
hinein.*

Das Wasser wird weniger u. wir können die Sandalen nehmen.

Damit gehen wir jetzt zu unserem Felsen.

Hier legen wir die Latschen ab.

Nun klicken wir den Felsen an u. er läuft davon.

Dabei gibt er einen Weg frei, auf dem wir eine zerbrochene Leiter finden.

Damit gehen wir, links am Fluss, zu einer Waldhütte u. legen Sie ab.

Dann wird die Leiter mit dem silbernen Klebeband repariert und an das Brückenhaus gestellt.

Wir überqueren die Brücke, bis uns ein Schimpanse das Weitergehen verwehrt.

*Nachdem wir unseren Freund mit Bananen bestochen u. die **Transportersteine** benutzt haben, entpuppt sich der Schimpanse als Mensch u. wir werden zurück in die Höhle teleportiert.*

Leider ist der Doc, von seiner Rettung nicht begeistert und wird, auf Anraten unseres Mitreisenden, vor die Tür geschickt

Nach einigen Gesprächen u. Bedienen der Maschine, werden wir wieder teleportiert. Wir gehen durch die Tür u. befinden uns in einem Hotel.

An der Rezeption werden wir wieder von einem Geist erwartet.

*Von der Kommode nehmen wir einen **Leuchter** mit.*

*Und den **Geier**, hinter dem Grünzeug, geht auch in unseren Besitz über.*

*Wir klicken den Briefkasten, hinter der Rezeption, an.
Dann stellen wir den Geier auf die linke Seite des Telefons.
Anschließend die beiden roten Knöpfe, einmal.
Wir hören ein klicken u. die Tür, hinter uns, ist offen.
Jetzt können wir eintreten.*

Softwareservice

L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!

Nun klicken wir die Schmetterlingstür an.

Ein Sichtfenster öffnet sich u. nach einer Gesichtskontrolle befinden wir uns wieder in der Fabrik.

*Wir gehen nach hinten und nehmen den **Abakus** mit.*

*Dann klicken wir den Tisch an u. sehen eine Kollektion Schmetterlinge (**Farbfolge notieren**).*

Hier können wir nicht mehr viel machen, also gehen wir zurück und in eine andere Schmetterlingstür.

Hier, im Lager, erwartet uns schon wieder ein Geist (Dockarbeiter).

*In der Lagerhalle müssen wir auch nach **drei leeren Karaffen** suchen u. Sie natürlich auch finden.*

Hinter einer Reihe Kesseln befindet sich eine zweite Eisentür durch die wir jetzt gehen. Hier befinden wir uns auf einem Flur mit diversen Türen.

Hier drücken wir auf den Einfülltrichter.

*Dann einen Hebel unter der Anzeigetafel betätigen.
Der Trichter ist offen u. es kann etwas eingefüllt werden, aber was?*

Hier stellen wir den Leuchter vor die Tür.

*Hier wird der **Eimer** mitgenommen.
Dann gehen wir wieder zurück.
Über eine andere Schmetterlingstür landen wir in einem Maschinenraum.*

*Hier nehmen wir einen **Bernstein** mit.
Außerdem treffen wir wieder eine Geistergestalt (Manager der Produktion).*

*Im Maschinenraum finden wir noch eine letzte **Karaffe**.
Da wir nun vier Karaffen haben, können wir Sie auch befüllen.
Wir gehen zur Abfüllanlage.*

*Hier klicken das Messinstrument an u. halten die farblich passenden Karaffen unter die Schmetterlinge.
Nun sind unsere Karaffen gefüllt.
Dann gehen wir zum Formularausgabegerät.*



*Wir geben den Code ein u. erhalten ein **Formular**.*



(Code von der Wand, neben der Lagerhaustür).

*Anschließend gehen wir zurück und klicken die Managertür an.
Dann pappen wir das Formular an die Tür.
Der Manager macht eine kurze Gesichtskontrolle u. verschwindet wieder.
Wir werden eingelassen.
(Es kann sein das, wenn wir nicht den korrekten Ablauf einhalten, wir nicht eingelassen werden)!*

Endlich drin, führen wir eine interessante Unterhaltung

Aus dem Schaukasten, links neben der informativen Diagrammtafel, entnehmen wir ein Werkzeug.

Dann öffnen wir die rechte Tür, neben dem Diagramm, mit Hilfe des Abakus.

Wir sind wieder in der Maschinenhalle u. sabotieren, mit Hilfe des Werkzeuges, die Produktion. Nun geht's wieder ins Büro u. durch die große Tür in den Schmetterlingsraum.

Hier klicken wir die Schmetterlinge, in der vorgegebenen Reihenfolge (Schreibtisch in der Abfüllhalle) an.

Türkis Rot

Rot Türkis

Violett Gelb

Dann drücken wir den Schalter u. ein Geräusch ertönt.

Von einem anderen Schreibtisch nehmen wir noch ein Feuerzeug mit.

Dann gehen wir zur kleinen Tür.

Links davon befindet sich eine blaue Öffnung.

Diese aktivieren wir, indem wir den Cursor, an der gegenüber liegenden Wand, aktivieren.

Jetzt füllen wir den Inhalt der roten Karaffe ein.

Das Dach öffnet sich u. die Schmetterlinge u. wir fliegen in eine neue Welt.

Wir betreten den Urwaldshop.

Hier treffen wir unseren verrückten, als Seeräuber verkleideten Doc wieder.

Er wird nach draußen geschickt und wir wieder in die alte Baumhöhle gebeamt.

Wieder meckert die alte Maske u. wir beamen uns zum Portal.

Dieser wird angeklickt u. befördert uns ins Niemandsland.

Hier stehen auch einige Gebäude, u. a. eine Schule, die wir betreten.

Hier nehmen wir das rechte Kaffeeglas mit.

Dann treiben wir noch Konversation mit Polly.

Die Informationen könnten noch nützlich sein.

Vor allem die Richtungsangabe von SO.

Hier sollte ein Baum stehen.

Durch die andere Tür gehen wir nach draußen wo wir auf unsere zwei Geistergestalten treffen.

Dann geht's ab in die Einöde.

(rechts geht es zum Drachen, links zu den Transportersteinen).

*Am Fuße des Berges finden wir einen **Drachen**.*

*Am Rande des Kraters finden wir noch **drei Transportersteine**.*

Dann gehen wir wieder zu der einsamen Tür u. in die Fabrik.

Wir gehen an die Tür u. zünden die Kerze an.

Dann in den Raum mit dem Ballon.

Wir öffnen den Ballon u. werfen den Bernstein hinein.

Dann stellen wir die Maschine richtig ein u. befreien die Eidechse aus ihrem Bernstein.

Nun gehen wir in den Nebenraum (Zoomraum) u. aktivieren die Anlage.

Anschließend setzen wir die Eidechse auf den Teller u. starten die Maschine.

Unsere Eidechse erscheint, wieder in normaler Größe.

Nach einer Musikeinlage verabschiedet Sie sich u. wir werden zum Vulkan, in die Einöde gebeamt.

Wir aktivieren den Hotspot am Himmel.

Dann benutzen wir den Lenkdrachen mit dem Kaffeeglas .

Der Inhalt des Kaffeeglases wird durch den Vulkan, mit Gas gefüllt.

Dann wird der Felsen angeklickt und wir marschieren wieder ins Dorf.

Hier gibt es noch eine Auseinandersetzung mit dem Papageien.

Dann geht's weiter zu dem Felsenlabyrinth.



letzter Caynon



nach links

Wir sind wieder draußen u. gehen, durch die einsame Tür, in die Fabrik.

Hier gehen wir zur Tür mit der brennenden Kerze und kippen unser Kaffeeglas darüber.

Das Gas, sprengt die Tür.

Wir befinden uns in einem Transporterraum.

Die hölzerne Maske schickt uns wieder, zurück ins Dorf.

Wir gehen in den Gang u. bitten das Reinigungsperonal, uns den Spind auf zuschließen, was es auch tut.

*Der so Befreite dankt uns und wir werden wieder in die Höhle gebeamt.
Hier hören wir wieder die Beschwerden der Maske u. werden weiter gebeamt.*

Wir landen im Labor des Papageien!

*Neben dem Mülleimer finden wir **drei Transportersteine**.*

Wir gehen, da wir hier nichts ausrichten können, durch die erste Stahltür in den nächsten Raum.

Hier gibt es auch nichts u. wir gehen durch die nächste Tür.

Hier aktivieren wir den Schaltpult, indem wir das Insektenposter anklicken.

Nun stellen wir die einzelnen Kameras ein.

(Wenn die Einstellung stimmt, läuft eine Maschine an).

Die Maschine gegenüber wird auch angestellt.

Dann geht es zurück in den Zoomraum (wo wir die Eidechse aus dem Bernstein befreit hatten).

Wir gehen nach hinten u. lassen uns schrumpfen.

Dann besteigen wir die Biene u. fliegen davon.

Wir landen in einem Treibhaus u. kraxeln die Diffenbacherie hinauf.

Nun wird der rote Punkt berührt u. wir können rechts ein Samenkorn mitnehmen.

Nun geht es wieder hinab wo schon die Biene wartet.

Wir geben ihr die Transportersteine u. sie fliegt uns zurück.

Nun verlassen wir den Zoomraum u. gehen zum Überwachungsraum.

Hier werfen wir das Samenkorn in die Maschine und sehen uns den Abspann an.

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir möchten noch darauf hinweisen, dass dieser Text unserem Copyright unterliegt und somit nur für private Zwecke verwendet werden darf.

Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten um Verständnis und um dringende Beachtung!