

Wallace & Gromit's große Abenteuer:

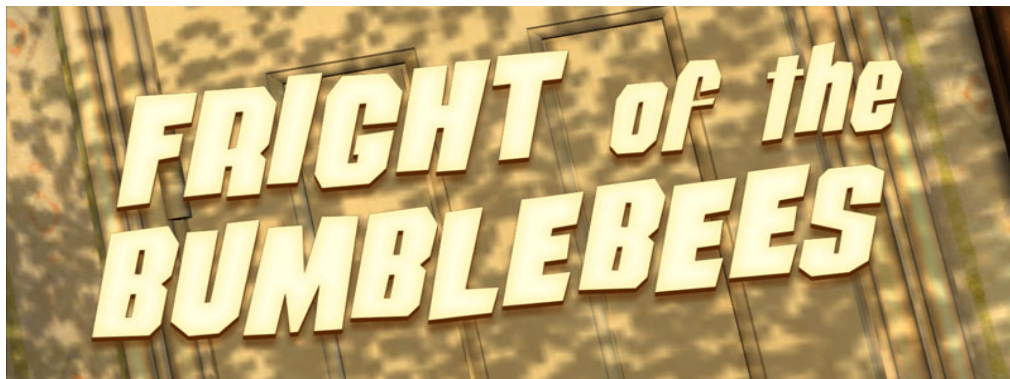
Komplettlösung von **Gerda Galle-Klusacek**

exklusiv verfasst für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Die Furcht der Hummeln



Akt 1: Frühstück (Gromit)

Die erste Episode beginnt mit Gromit im Esszimmer, während Wallace darauf wartet von seinem Bett herunter gelassen zu werden. Dazu den Hebel in der Nähe von der Topfpflanze und dem Abfalleimer benutzen und Wallace wird herunter gelassen und mithilfe seines Signatur-Apparates angezogen. Gromit ist dran mit Frühstück machen und Wallace möchte Eier, Toast und Honig. Das sollte ja wohl nicht all zu schwer sein.

Da ist eine Art Zapfhahn in der Nähe des Esszimmerfensters, der den Honig, von einer im Moment noch unbekanntem Quelle, heran schafft; diesen benutzen, um ein Glas mit Honig zu bekommen, damit ist der erste Frühstückswunsch von Wallace erfüllt. Nun das Esszimmer verlassen und in das Foyer gehen; sobald Gromit in der Diele ist, fällt ein Stapel Post durch den Briefschlitz der Türe. Diesen aufheben und zu Wallace ins Esszimmer bringen. Wallace geht die Post mit tiefer Sorge durch, was an der Menge Rechnungen liegt. Gromit besteht in seiner wortlosen Art darauf, dass Wallace sich

zumindest um eine der Rechnungen vor dem Frühstück kümmert; dazu drückt er den Abzug an einem übermäßig komplizierten Federhalter, der daraufhin aus dem Poster gleitet, festgehalten von einem ausgestopften Dachs mit einem Flaschenzug in der Mitte; während Wallace in die Rechnung vertieft ist, schnell den Dachs ergreifen; den wirst Du gleich brauchen, wirklich!



Nun das Esszimmer verlassen, wieder in das Foyer gehen und von dort durch die Türe am hintersten Ende, diese führt in die Küche. Hier zum Kühlschrank und ihn öffnen; im Kühlschrank befindet sich außer Butter nichts weiter Wichtiges, diese einstecken.

Nun zum Brotbehälter, neben dem Toaster (im Vordergrund) gehen, hier 2 Scheiben Brot nehmen und in den Toaster stecken; sobald dieser fertig ist, wuselt ein Eichhörnchen heran und klatzt ihn. Zurück bleiben nur ein paar schmierige Pfotenabdrücke auf dem Tresen. Die Butter nehmen und auf die Abdrücke geben, dann noch mal 2 Scheiben Brot in den Toaster; diesmal wird das Eichhörnchen auf der Butter ausrutschen, wenn es versucht das Brot zu stehlen. Damit sind zwei Drittel von Wallace Frühstück fertig. Gute Arbeit bisher!



Weiter geht's mit den Eiern. Auf dem Herd ist eine ausgeklügelte Pfanne aufgesetzt und neben dem Kühlschrank findet sich ein verführerischer roter Knopf; diesen drücken. Was nun passiert ist ein sehr raffiniertes Eierbacksystem, bestehend aus Boxhandschuhen, Hühnern, einem Holzhammer, einem Trichter und anderen Gegenständen. Wie auch immer, es ist nichts da, um das gelegte Ei zu transportieren. Deshalb zerbricht es auf dem Schrank. Während Du immer noch in der Nahansicht bist, benutze den Dachs auf den Draht; danach aus der Nahansicht raus und zur Wählscheibe/Schieber neben der Küchentür und diese von „Bash“ zu „Tap“ ändern, danach die Eierkochmaschine resetten, indem Du noch mal auf den roten Knopf drückst und dann noch mal um den

Mechanismus neu zu starten, wenn Du alles richtig gemacht hast wird ein wunderbares Ei gebraten und serviert.



Nun hast Du alles für das Frühstück und bringst es zu Wallace. Dazu ein Teil nach dem anderen servieren. Bevor er jedoch die Gelegenheit hat anzufangen, erscheint Mr. Paneer am Fenster, mit einem geschäftlichen Auftrag für Wallace. In Paneers Geschäft laufen seit dem Vortag, dank eines Hundes, 3000 Käse-Erkennungs-Prototypen Amok, als Ausgleich soll Wallace 50 Gallonen Honig liefern und Wallace akzeptiert die Vereinbarung, warum auch immer!

Akt2: 50Gallonen?! (Wallace)

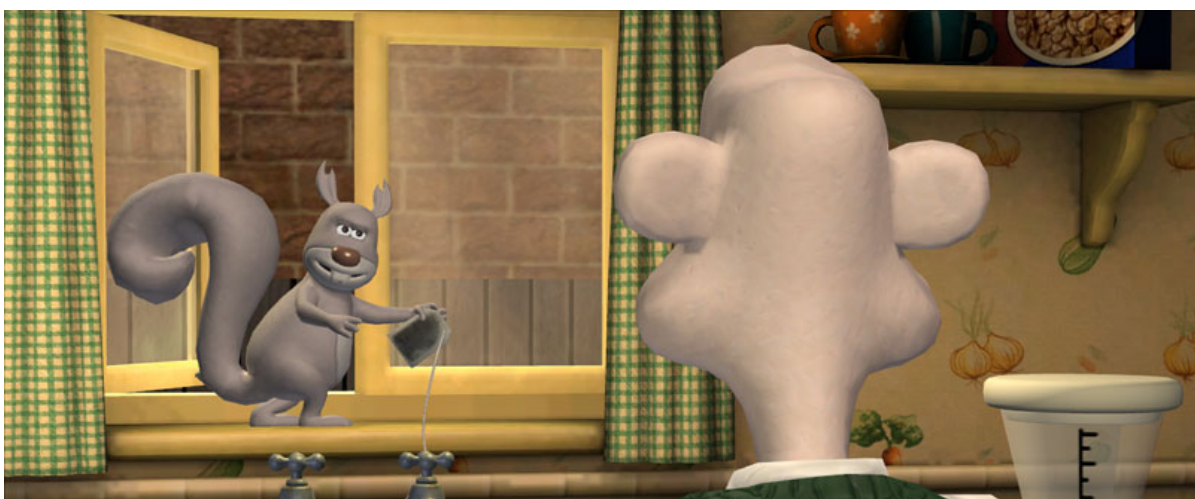


Sobald Wallace die Vereinbarung mit Mr. Paneer getroffen hat, gehen er und Gromit in den Keller, um heraus zu finden, wie sie das Problem mit dem Honig lösen können, denn 50 Gallonen bis zum Abend ist nicht einfach! Im Keller bekommen wir einen ersten Eindruck von der Größe von Wallace Operation. An der Decke hängt eine gewaltige Vorrichtung an einem typischen Bienenstock, der vor Aktivität summt. Wie auch immer, das Bienenvolk produziert nicht annähernd genug Honig, um bis zum Abend 50 Gallonen zu liefern; möglicherweise müssen wir die Bienen erstmal füttern, also greifen wir uns den Blumenstrauß von der Werkbank links. Außerdem nehmen wir uns noch die komische Apparatur mit der Antenne, vom oberen Bord, es ist der Controller für den

Sniffer 3000 und wir brauchen ihn später noch. Den Blumenstrauß in das aus der grünen Maschine herausragende Rohr geben, es wird eine winzige Menge Honig produziert, was Wallace zur Überzeugung bringt, dass er jede Menge mehr Blumen braucht, um genug Honig bis zum Abend zu produzieren!



Nun zurück nach oben, um heraus zu finden, wie wir genug Blumen heran schaffen können. Angekommen im Foyer flattert eine Werbung, von Rex Armstrong's Wunder Muskel Wachstum, durch den Briefschlitz. Wallace steckt sie ein, bevor Wallace nun nach draußen geht, stecken wir erstmal alles ein was nicht Niet und Nagelfest ist im Haus. Erstmal in den Hundekorb in der Ecke fassen, hier die Hundemarke von Gromit nehmen, dann nach oben in Wallace Schlafzimmer, den Gorgonzola vom Nachtschchen nehmen. Jetzt zurück in die Küche und den Schrank öffnen, hier finden wir einen Beutel mit „Strongium Tea“, den will Wallace nehmen, als wieder das lästige diebische Eichhörnchen auftaucht und es Wallace vor der Nase wegschnappt; darum kümmern wir uns später und nehmen jetzt noch ein Stück kalten Toast mit.



Wir verlassen die Küche und dann durch das Foyer das Haus. Hier treffen wir auf Wallace Nachbarin, Fräulein Felicity Flitt, welche in ihrem Garten arbeitet. Sie grüßt Wallace und beide reden ein wenig über ihre geliebten violetten Stiefmütterchen und wie viel Zeit sie mit ihnen verbringt. Wallace überlegt laut, ob er die Stiefmütterchen wohl bei seiner „Operation Honig“ brauchen kann; sie sagt ihm, er könne alle Blumen haben, die er will,

aber nur, wenn er sie in seinem eigenen Garten züchtet, und wirft ihm ein Päckchen Samen zu.



Wallace nimmt die Samen und pflanzt sie in dem leeren Beet vorne. Wallace überlegt wie er das Wachstum beschleunigen könnte und nimmt sich noch mal die Werbung vor; mit den richtigen Zutaten könnte er doch etwas Ähnliches machen. Dazu braucht er nur 3 Zutaten: Grotein, Strongium und Energides. Während er sich das überlegt, läuft Major Crum vorbei und setzt sich auf die Bank an der Bushaltestelle.



Nun öffnet Wallace die Gartentüre und läuft Richtung Westen zur Wallaby Street. Die Strasse runter laufen und mit Major Crum ein Schwätzchen halten. Der Major trägt eine Theorie einer unmittelbar bevorstehenden Invasion vor, für die er angebliche Beweise in einem Glas hat. Wallace berührt das Glas und schaut sich die „Beweise“ an, sieht jedoch nur eine kleine Schnecke. Der Major bittet Wallace der Welt von der Invasion zu berichten und gibt ihm das Glas mit dem „Beweis“ sobald er mit reden fertig ist.

Bevor Wallace zurück in den Garten geht, schaut er sich noch den Koffer vom Major an, es stellt sich heraus, dass sich im Koffer eine große Menge an Grotein-Riegeln befindet für den Ernstfall. Zurück im Garten zeigt Wallace Frll. Flitt die Schnecke und diese meint, sie könnte aus ihrem Garten sein und bricht in lautes Geheule aus, es klingt wie eine Luftsirene, dieses erschrickt den Major so sehr, dass er davonläuft und sich in Wallace Haus versteckt! Nun geht Wallace zur Stadtmitte, indem er an der Bushaltestelle vorbei läuft

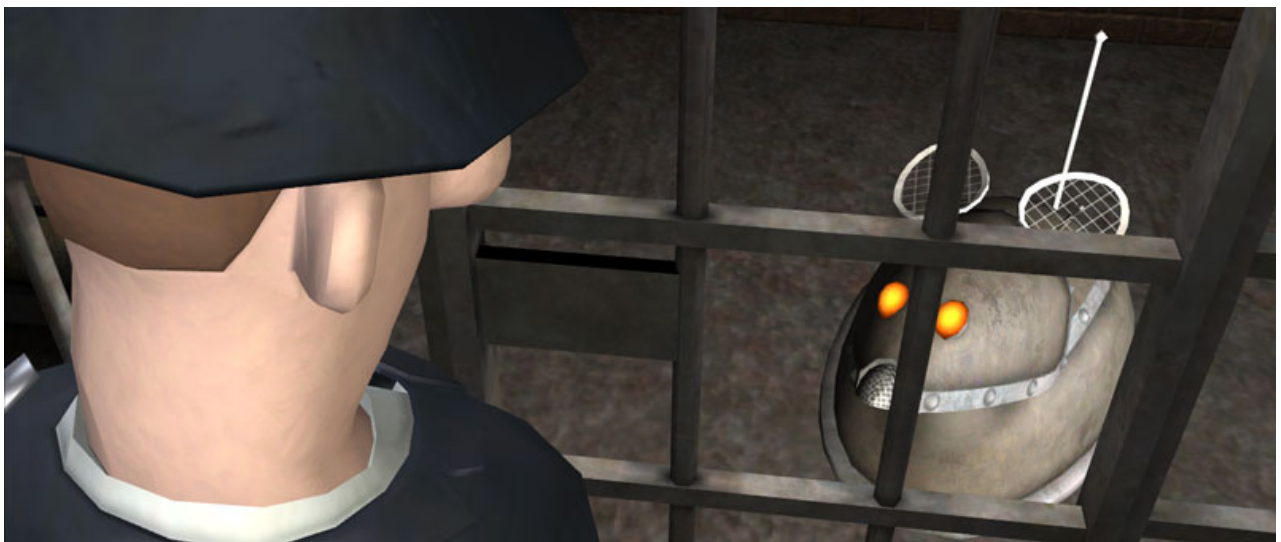
Energides

Sobald Wallace in der Stadtmitte ist, geht er erst mal zu Mr. Paneer, der ihn grüßt. Er unterhält sich mit ihm und Wallace bekommt von ihm einen Stadtplan, mit diesem können wir uns nun schneller fortbewegen. Sobald wir den Plan haben, nimmt sich Wallace noch eine kostenlose Wensleydale-Käse Probe vor dem Laden. Köstlich!!

Als nächstes gehen wir Richtung Polizei-Station und treffen auf Constable Dibbins, der auf Patrouille ist. Wallace spricht mit ihm und wird wieder auf das Debakel mit dem Sniffer 3000, in Mr. Paneer's Laden, erinnert. Auf der Seite der Polizeiwache ist ein vergittertes Fenster, das eine Zelle zeigt, in dem der kleine Roboter Sniffer 3000 steht. Um das Energides zu bekommen muss Wallace den Roboter zurück bekommen. Auf dem Weg zurück zu Dibbins sieht Wallace einen Zettel an der Wand hängen; es ist die Gnaden-Petition für den Sniffer 3000, den er hier aufgehängt hat. Jetzt noch mal mit Dibbins reden, er spottet zwar über die Petition, ist aber bereit, noch mal mit dem Roboter zu sprechen, um zu sehen ob dieser einsichtig ist.

In einer Cut-Scene der Zelle sehen wir, wie Dibbins den Roboter nochmals verhört. Da der Roboter jedoch absolut teilnahmslos ist, verweigert Dibbins die Entlassung; möglicherweise könnte ja Wallace den Roboter überzeugen, etwas bereitwilliger und gutmütiger zu reagieren. Nun zurück zu Dibbins und bemerken, wie dieser an seinem Hut spielt; mit ihm reden, indem man den Hut anklickt. Er nimmt ihn ab und in diesem Moment schnell den Gorgonzola in den Hut geben.

Danach zurück zum Zellenfenster, hier die Scheibe Käse vom Laden unter die Pritsche werfen, danach gleich zurück zu Dibbins und ihn nochmals bitten, den Roboter zu interviewen. Sobald der Wechsel zur Zelle kommt nimmt Wallace die Fernbedienung. Diese nun erst auf Gorgonzola einstellen und es sieht so aus, als würde der Roboter den Officer ansehen.



Wenn Dibbins den Roboter fragt, ob er bedauert, was passiert sei, wählen wir den Wensleydale-Käse und der Roboter verkriecht sich unter die Pritsche wobei er ein heulendes Geschrei anstimmt, welches Dibbins als Bedauern auslegt. Zuletzt fragt Dibbins, ob der Roboter so etwas nochmals machen wird und wir wählen Rotterdam. Da dieser Käse nicht in der Nähe ist schüttelt der Roboter verneinend den Kopf. Dibbins ist

zufrieden und entlässt den Roboter aus der Zelle, dieser geht zu Wallace nach draußen und hustet eine Energides- Batterie aus, welche Wallace nimmt und geht dann nach Hause mit dem Roboter. Es wird nun wirklich Zeit, nach zu sehen, wo der Major ab geblieben ist.

Grotein

Zuhause geht Wallace erstmal in den Keller/Honigfabrik; hier hält sich der Major versteckt und hat dankenswerterweise den Koffer mit der Grotein bei sich. Nun hält Wallace ein Schwätzchen mit ihm und der Major bietet ihm an, ein paar alte Kriegsgeschichten zu erzählen, um Wallace während des eingebildeten „Angriffs“ ein wenig ab zu lenken. Er zieht dazu 3 Photos heraus, um die Geschichten zu unterstreichen; diese genau ansehen, besonders die, auf denen die „Hundemarken“ und der Helm des Majors zu sehen sind. Der Major wäre nur zu gerne wieder auf dem Schlachtfeld; nun vielleicht können wir ihm den Wunsch ja ein wenig erfüllen, in dem wir die richtige Ausrüstung für den Major suchen.



Als erstes geben wir ihm Gromits Hundemarke; unter dem Eindruck im Gefecht zu sein, nimmt der Major diese und hängt sie um. Nun brauchen wir noch einen schicken Helm; das obere Stück den Bienenstocks sieht doch so aus, nur kann Wallace es nicht abnehmen während die Bienen herum schwirren. Wallace geht hinüber zu einem Poster, das die Bienenkönigin zeigt und die Bienen folgen ihm und bilden eine Ehrenformation, um die Königin zu ehren. Solange die Bienen hier sind, schnell zurück zum Bienenstock und den Deckel abnehmen. Nun haben wir den Helm für den Major, dieser setzt ihn auf und möchte eigentlich ins Gefecht, wagt aber nicht, den Koffer mit Grotein unbewacht zu lassen. Also schlägt Wallace Gromit vor, der Major akzeptiert und zieht zufrieden in die „Schlacht“. Wallace greift nach dem Grotein, wird jedoch von Gromit gehindert, da dieser seine Rolle sehr ernst nimmt, Wallace spricht mit ihm und bekommt letztlich einen Riegel, nun fehlt nur noch das Strongium.

Strongium

Wallace verlässt den Keller und geht in Fräulein Flitt's Garten; hier sieht er Mr.Nutter, das freche Eichhörnchen von einem Ast hängen und mit dem Strongium-Teebeutel locken. Hier das Brot fallen lassen und das Eichhörnchen verliert den Teebeutel, um sich das Brot zu greifen, Wallace versucht sich den Teebeutel zu greifen dieser landet jedoch in..ähem...Fräulein Flitt's Bluse.

Mit Felicity reden und versuchen, die Situation zu erklären; sie reagiert jedoch nicht darauf. Irgendwie muss Wallace versuchen, sie dazu zu bringen, sich zu bücken; vielleicht fällt der Teebeutel ja dann raus. Er versucht es, indem er sie auf den Duft der Stiefmütterchen, zwischen den lila Rosen und dem Baum, aufmerksam macht; sie will jedoch erst dann riechen, wenn die Stiefmütterchen in voller Blüte stehen. Er versucht alles, nichts jedoch hilft; deshalb geht Wallace erst noch mal in das Stadtzentrum.

Hier trifft er auf die lokale Reporterin, Winnie Gabberly. Sie ist aufgeregt wegen dem Honiggeschäft, das Wallace angekurbelt hat. Ihr Mann jedoch nicht, er ruft von oben herab. Wallace sieht sich derweilen die Blumen auf der Fensterbank an, es sind wunderschöne lila Stiefmütterchen. Winnie scheint Felicity's Geschmack diesbezüglich zu teilen. Mr. Gabberly teilt diesen jedoch nicht, was er damit zum Ausdruck bringt, indem er über das Haus voller Pflanzen schimpft und das Fenster zuknallt; dabei fällt der gelbe Blumentopf nach unten, man kann ihn aufheben, es muss jedoch nicht sein.



Nun wieder mit Winnie reden, sie fordert Wallace auf, ein Verb zu sagen...dann ein Ding...dann ein beschreibendes Wort und zum Schluss noch ein Objekt oder eine Person. Dies braucht sie, um sich neue Beleidigungen für ihren Mann aus zu denken. Dazu hilfst du ihr, in dem du die Worte aus den Zeitungs-Kopfzeilen aussuchst. Ziel des Puzzles ist, ihren Ehemann so zu verletzen, dass er auch das andere Fenster zuknallt, um den Topf mit den lila Stiefmütterchen zu Fall zu bringen. Um das Rätsel zu lösen ist es egal was du als erste 2 Objekte wählst, aber klicke auf jeden Fall: „Mouth Melters- Mild“ und „Stuff for Gentlemen“. Winnie titulierte ihren Mann als „Mild Gentleman“, was ihn zutiefst verstört und ihn dazu bringt das Fenster zu zu knallen, so dass der Blumentopf nach unten fällt.



Wallace nimmt die Stiefmütterchen und geht zurück in Felicity's Garten; hier steckt er sie zwischen die lila Stiefmütterchen und Felicity „entdeckt“ dann, dass ihre Stiefmütterchen blühen; sie bückt sich um zu riechen und der Teebeutel fällt und Wallace nimmt ihn diskret an sich.

Alles mischen



Nun hat Wallace alle Elemente um das Wunder-Wuchs-Mittel zu kreieren, er geht ins Haus und da in die Küche. Auf der Arbeitsfläche neben der Hintertür ist ein Misch-O-Matic Mixer, der ist perfekt um die Zutaten zu mischen. Grotin, Energides und Strongium in den Mixer geben, ist alles drin schaltet Wallace den Mixer an. Nachdem Gromit seinen Meister schon vor etlichen Katastrophen gerettet hat, versucht Wallace die Mischung erstmal nach draußen und wendet sie erstmal auf das kleine „Beet“ im Vorgarten an. Faszinierend, die Formel leistet Großartiges und einige gigantische Blumen wachsen aus dem Dreck, Wallace nimmt sie und geht damit in den Keller, um sie in die Maschine zu füttern.



Das sollte genug Treibstoff sein, um den Honig für Mr. Paneer zu machen, nur: die Dinge entgleiten Wallace etwas, als er entdeckt, dass nicht nur die Blumen so wachsen....Nein auch die Bienen und die übernehmen jetzt Wallace Haus und dann die ganze Stadt....

Akt III: Kampf den Bienen (Gromit)



Major Crum hat das Esszimmer beschlagnahmt und versucht von hier aus, mit dem Haferbrei-Gewehr die Bienen zu bekämpfen, die im Vorgarten herum fliegen. Gromit versucht das Zimmer zu verlassen, wird jedoch von Wallace aufgehalten; dieser wundert sich laut, ob die Bienen wohl wegen des Wachstumsmittels so groß geworden sind. Die Bienen haben bereits die ganze Stadt überrannt. Bevor Wallace den Gedanken zu Ende bringen kann, marschiert eine Riesenbiene aus der Küche in den Keller; nun weiß Wallace, dass er schuld hat. Bevor er jedoch der Biene folgen kann, klingelt das Telefon und er geht in die Küche und nimmt den Hörer ab. Es ist Mr. Paneer und der ist richtig sauer! Wallace versucht mit den „Bienen-Hooligans“ zu verhandeln, ist jedoch sehr schnell wieder da, jedoch ohne seine Hosen ;-) denn die haben ihm seine früheren „Angestellten“ - die Bienen - abgenommen.

Dann klingelt das Telefon schon wieder und es ist Officer Dibbins. In seiner Panik reißt er den AB runter, Gromit nimmt ihn und schaut ihn genauer an, und hört die Stimme von Mr. Gabberly. Gromit steckt die Maschine ein und nimmt auch noch die spezielle Pfanne von der Arbeitsplatte. Gromit verlässt die Küche und geht ins Foyer; vor der Kellertüre liegt Wallaces Kleidung und Gromit durchsucht sie auf Brauchbares: die Karte und die Fernbedienung für den Sniffer werden beide eingesteckt. Nun nach oben in Wallace Zimmer; hier macht eine Riesenbiene ein Nickerchen. Gromit nimmt den Tennisschläger; falls er versucht die Platte vom Spieler zu nehmen wird die Biene wach, also muss er das später machen.



Bienen im Garten (und im Schlafzimmer)

Nun zurück nach unten und durch die Vordertüre nach draußen; hier fliegen überall Bienen herum und Gromit kann von hier aus nichts unternehmen. Felicity steckt auf einem Baum fest und Gromit geht rüber, um mit ihr zu sprechen und sie gibt ihm einen SOS Zettel für Wallace. Nun nach links gehen, wo die beiden Gartenzwerge stehen; es sieht aus, als ob dem Einen ein Krieket Schläger fehlt. Also gibt Gromit ihm den Tennisschläger und der Gartenzwerg sieht doch gleich ein wenig Ehrfurcht gebietender aus. Gromit kehrt zurück ins Haus und geht ins Esszimmer, erinnert ihr euch noch an den Hebel von Wallace Bett? Jawohl den betätigt Gromit jetzt, das Bett klappt hoch und Gromit kann danach die Biene im Abfalleimer entsorgen.

Der Major sieht nicht so aus, als hätte er großen Erfolg im Bienenkampf; also gibt ihm Gromit etwas Hilfe, einfach den Major anklicken und wir wechseln in eine andere Sicht und können jetzt mit Haferbrei auf Bienen schießen. Ziel ist es, nicht nur die Bienen zu treffen, sondern auch zu verhindern, dass sie sich wieder in den Himmel schwingen können: also erstmal die Fallen aufstellen. Dazu den Zwerg mit dem Stoppschild treffen, dieser dreht den Gehweg und es wird ein kleiner Teich sichtbar; als nächstes den Mülleimer, um den Deckel zu öffnen; dieser lockert ein paar Zaunspfähle. Als drittes nun das kleine Haus oben im Baum treffen; es gehört dem Eichhörnchen, und bringt den Nusshaufen durcheinander und natürlich Mr. Nutter, der sich auf den Ast über Felicity hängt. Ganz zum Schluss nun die Schuppentüre treffen, um die berüchtigte „Techno-Hose“ zu entlassen. Um nun die Bienen zu erwischen braucht es etwas Zeit, warte bis eine nah genug über einer Falle ist z.B.: als erstes über dem Mülleimer! Jetzt treffen und sie fällt rein; als nächstes mal Mr. Nutter treffen und er wird stinksauer auf die losen Zaunbretter springen, diese flippen rum, treffen den Deckel und schließen sie im Mülleimer ein. Die Nächste treffen sobald sie gemütlich über die Techno-Hose schwebt, dann die Hose treffen und diese jagt zurück in den Schuppen. Nun nimm die Biene, die über dem Teich schwebt; sobald sie drüber und im Teich gelandet ist, den Zwerg treffen und er flippt den Teich zurück. Dann so schießen, dass eine Biene gegen den Zwerg mit dem Tennisschläger fliegt und der Zwerg schlägt die Biene in ein Astloch. Sobald die Bienen im Garten erledigt sind macht der Major ein kleines Nickerchen.



Zurück in die Küche, hier gibt Gromit Wallace den SOS Ruf von Felicity. Unglücklicherweise ist er zu sehr mit dem Anrufer beschäftigt, um Gromit zu beachten. Also macht Gromit sich alleine auf den Weg in die Stadtmitte.

Bienen in der Stadt

Eine kleine Gang von Bienen terrorisiert Mr. Paneer in dessen Geschäft; durchweiche sie ein bisschen mit dem losen Abflussrohr auf der linken Seite. Leider hilft das nicht viel da, die Bienen eindeutig was dagegen haben, durchnässt zu werden. Mrs. Gabberly scheucht sie zurück zu Mr. Paneer und Gromit muss sie überzeugen, damit auf zu hören, da er sonst Mr. Paneer nicht befreien kann. Nimm den AB und wende ihn auf Mrs. Gabberly an, sie denkt die Nachricht ist für sie und eilt nach oben, um ihrem Mann einen dicken Kuss zu geben.

Gromit muss sich nun eine andere Falle für die Bienen im Shop einfallen lassen; wende jetzt die Pfannenkonstruktion auf den Stapel Zeitungen, unter der Markise, an. Sobald Gromit die Szene verlässt und dann zurück kommt muss er den Timer resetten, indem er auf die Pfanne klickt, dann geht er zurück zum Abflussrohr und wendet es erneut auf die Bienen an. Diese fliegen wieder rüber zur Markise, die sich schließt, als der Timer der Pfanne abläuft und die Pfanne flippt nach oben; so damit wäre Mr. Paneer befreit und die Bienen in der Stadt sind erstmal besiegt.



Bevor Gromit wieder nach Hause geht, nimmt er sich noch eine Probe vom Wensleydale-Käse vor Mr. Paneer's Laden; nun rüber zur Polizeistation und an der Türe gekratzt. Dibbins kommt raus, sichtlich verärgert und nimmt die Mütze ab; der Gorgonzola fällt heraus und Gromit nimmt ihn an sich. Gromit geht heim und da erstmal in die Küche und redet mit Wallace. Er zeigt ihm auch den SOS Ruf von Felicity noch mal, nur wenn Wallace das Haus verlässt, um sie zu retten, würden ihn die Bienen angreifen, also muss Gromit erstmal mit ihnen aufräumen.

Kellerbienen

Da ja die Schlafzimmerbiene außer Gefecht gesetzt ist, geht Gromit erstmal nach oben und schnappt sich die Schlafliedplatte vom Plattenteller. Danach geht's nach unten in den Keller. Hier haben die Bienen eine riesige Tanzveranstaltung laufen; wenn Gromit

versuchen würde, durch den Keller zu laufen, um zum Plattenspieler zu kommen, würden die Bienen ihn angreifen. Also muss zuerst mal ein Schutz her.

Der Sniffer 3000 sitzt beim Tisch, also hält Gromit ihm einen der Käse aus dem Inventar hin; der Sniffer bewegt sich und wird sofort von den Bienen angegriffen, also kann man ihn erstmal nicht zu Gromit locken.

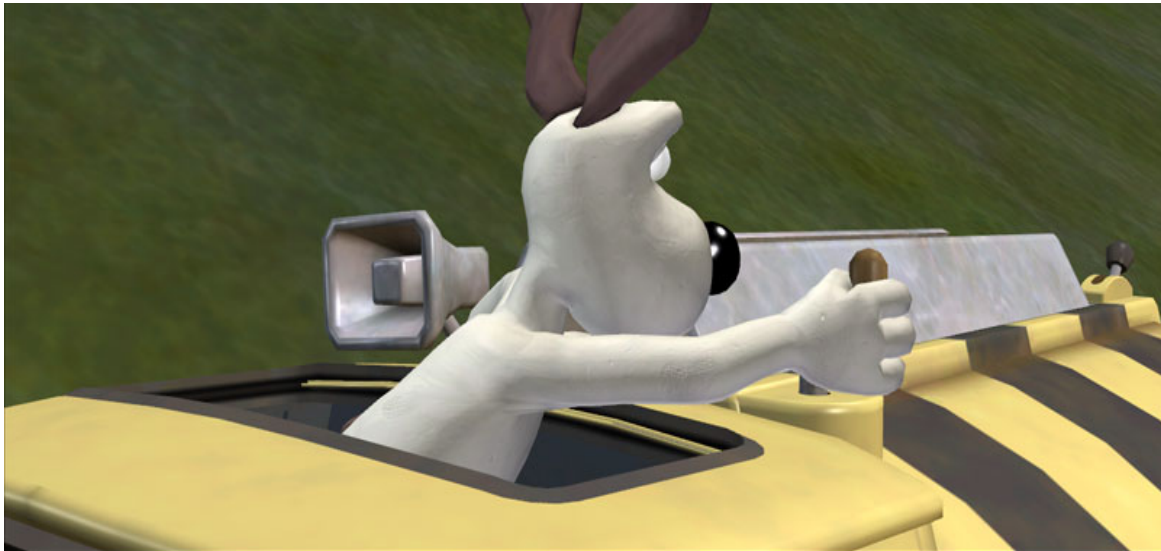
Gromit geht nach oben und verlässt das Haus. Im Garten läuft er zu der Seite mit dem hohen Holztor, da durch zum Seitengarten. Hier ist eine offene Kohlenrutsche neben der Küchentüre; Gromit wirft eine der Käsesorten rein, diesmal den Wensleydale als kleinen Kick; dieser landet neben dem Plattenspieler. Nun zurück und in den Keller, hier holt Gromit den Sniffer 3000, klettert in ihn hinein und wählt auf der Fernbedienung den Wensleydale. Der Sniffer jagt los Richtung Käse und beim Plattenspieler angekommen, tauscht Gromit die Platte gegen die Schlaflieder aus. Die Bienen schlafen ein und Gromit kann den Sniffer verlassen und nach oben in die Küche zu Wallace gehen.

Es sieht so aus als wären alle Bienen außer Gefecht gesetzt, und grade als Wallace Felicity von seinem tapferen Kampf erzählen will, erscheint die Bienenkönigin und schnappt sich Wallace; weg ist er und es sieht so aus, als müsste Gromit ihn mal wieder retten!



Akt IV: Gromit, in Rettungsmission (mal wieder)

Gromit fährt das spezielle Lieferfahrzeug „Von der Biene zu Dir“ (Honigtankwagen), und schafft es tatsächlich, die Bienenkönigin einzuholen. Um an Wallace ran zu kommen, muss er die Leiter ausfahren, damit Wallace runter laufen kann. Also schaut er sich erstmal die Armaturen in der Mitte an. Dann das Handschuhfach öffnen und die Kurbel entnehmen; danach das Fahrzeug auf Autopilot schalten. So kann sich Gromit ganz auf die Rettung von Wallace konzentrieren. Als nächstes den mittleren Knopf der oberen Reihe (über dem Radiotuner) drücken und das Schiebedach öffnet sich. Nun zurück aus der Nahansicht und Gromit kann durch die Luke auf das Dach klettern; wenn er oben ist, die Kurbel auf die Leiterkontrollen anwenden.



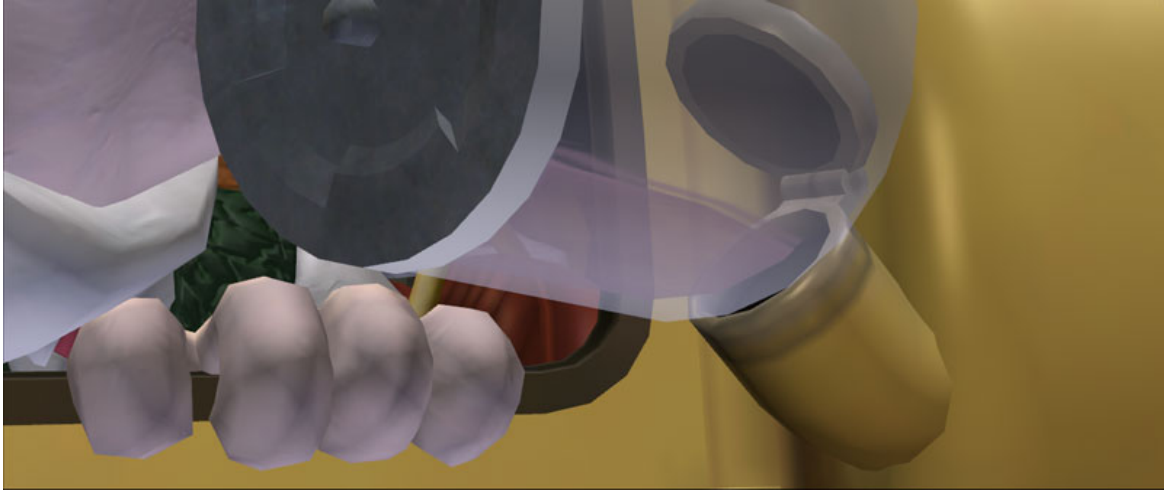
Unglücklicherweise steigt nur die Leiter nach oben; das Fahrzeug jedoch fährt geradeaus durch eine Art Bauernhof/Feld. Dadurch verbiegt sich die Leiter und ein Huhn landet mitten auf der Windschutzscheibe. Gromit steigt zurück ins Fahrzeug und drückt den linken Knopf der oberen Reihe; dadurch werden die Scheibenwischer in Gang gesetzt und das Huhn hinab befördert (ich bin sicher: dem Huhn ist nichts passiert). Es bleibt nur eine Feder zurück; Gromit klettert wieder durch die Luke und greift sich die Feder von der Windschutzscheibe, um sicher zu gehen, dass der Scheibenwischer weiter funktioniert. Nun klettert er die Leiter hoch und benutzt die Feder auf die Königin, diese ist kitzelig, lässt Wallace los und er fällt ins Fahrzeug, in Sicherheit. Die Königin ist jedoch noch nicht fertig mit den Beiden!



Akt IV (ein halb): Tunneljagd (Wallace und Gromit)

Wallace fährt den Honigtanker in einen Tunnel, mit der Königin dicht auf den Fersen. Gromit ist immer noch oben und hat es geschafft, den Zapfhahn in eine Honig spuckende Kanone zu verwandeln; wie auch immer: die Königin mit dem Honig zu treffen hält sie nicht lange auf; wenn Du die Szene mit Gromit verlässt übernimmst Du Wallace Part.

Dieser dreht so lange am Radiotuner bis eine Comedy mit zwei Frauenstimmen zu hören ist. Die Königin scheint sich über die Komödie zu amüsieren, und fängt an lauthals zu lachen; den Mund weit geöffnet, lässt sie sich jedoch nicht aufhalten von der Jagd auf die Beiden.



Als nächstes das Ventil an der Beifahrerseite der Türe öffnen und hier das Wachstumsmittel rein schütten. Es landet im Honigtank; nun zu Gromit zurück. Der muss jetzt den richtigen Moment erwischen, wenn die Königin den Mund beim Lachen weit offen hat, dann SCHUSS! Wenn Gromit richtig trifft, fängt die Königin an zu wachsen und kommt nicht mehr aus dem Tunnel raus und die Beiden können entkommen.



Jetzt ist erstmal alles mit den Bienen erledigt und Wallace muss nur noch ein Gegenmittel entwickeln, das er natürlich aus Versehen auf sich selbst anwendet... Das ist jedoch eine andere Geschichte... Das letzte Resort!

Wir danken unserem Mitglied ©Gerda Galle-Klusacek ganz herzlich, dass sie diese Lösung exklusiv geschrieben hat für

CD ROM & Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

In eigener Sache: Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung! –

Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, denn Ihr Download, der Serverplatz, kosten uns Geld. Ihre Spende fördert somit die weitere Erstellung von Lösungen! Ganz herzlichen Dank!

Gamepad.de, H.L. Kratz, Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach