



Komplettlösung zu Wallace & Gromit – Teil 4

Wallace hat sich – laut einer Zeitungsmeldung – mit seiner Nachbarin Felicity verlobt. Als ihm sein Versehen klar wird, möchte er das mit ihr klären, doch sein neu gegründetes Detektiv-/Findungsbüro bekommt gleich einen Auftrag, so dass Gromit geschickt wird, um die Lage zu erkunden.

Gromit geht nach draußen, wo auch schon Prudence, die Großtante von Felicity ankommt, um mit ihr die Lage zu besprechen. Hhmmmm, wichtig wäre es vielleicht, zu hören, was da in Felicitys Wohnzimmer besprochen wird. Also geht Gromit ins Haus und nimmt sich zuerst einmal alles mit, was er im eigenen Wohnzimmer ergattern kann: die Schere vorne rechts beim Radio, die Lauscher den Schnüfflomat und den Schraubenschlüssel aus der Kiste links.

Dann schneidet Gromit noch das Bild von Wallace aus der Zeitung aus.

Draußen benutzt Gromit dann die Lauscher auf das Fenster von Felicity und erfährt zu seiner Erleichterung, dass die Großtante nur dann die Genehmigung zur Heirat gibt, wenn Wallace nicht Mitglied des Golfclubs ist. Also muss unser kleiner Held sehen, dass sein Herrchen schnellstens Mitglied wird, um die Katastrophe zu verhindern.

Gromit geht also zunächst mal in die Stadt. Vielleicht kann er ja dort etwas erreichen. Er geht zu Paneer und bekommt mit, wie dieser Post vom Golfclub bekommt. Der leere Umschlag bleibt draußen liegen, aber Gromit kann ihn nicht nehmen. Stattdessen erfährt er, dass Mr. Paneer ein neues Golfclubmitglied vorschlagen kann. Zuerst denkt er an Wallace, doch dann! Der Constable bringt sich ins Gespräch, weil Wallace bestimmt kein Sportler ist. Dann soll Paneer seine Kisten wegräumen und Gromit bekommt eine Dose der **superklebrigen Nussbutter** geschenkt!

Gromit sieht sich weiter um und findet am Kiosk von Edwina eine Golfzeitung, die Mr. Panner bald abholt. So klebt er schleunigst das Bild von Wallace auf die Titelseite. Damit wird Wallace zum Supersportler (Talent des Jahres) und sollte doch Chancen haben, als Mitglied vorgeschlagen zu werden; Paneer ist noch nicht überzeugt, denn der Constable tut ihm öfter ja mal einen Gefallen und jetzt könnte er sich revanchieren. Hhmmmmmm, kann Gromit den Constable bei Paneer in Misskredit bringen?

Gromit geht zum Haus zurück und benutzt die klebrige Nussbutter mit dem Futterbrett. Das Eichhorn wird in der Dose gefangen und Gromit redet mit Paneer, wendet die Dose auf ihn an und darf sie dann zu den anderen stellen. Das Verhängnis nimmt für Mr. Paneer seinen Lauf, denn dieser stellt die Dose in seinem Schaufenster aus, das Eichhorn befreit sich, der Constable sieht das Eichhorn im Laden und somit schließt er den Laden. So geht die Gunst von Mr. Paneer auf Wallace über. Zuhause angekommen spielt der Constable auch schon den Postboten, bringt ein Paket vom Golfclub mit einem Pulli mit Wappen darin und Wallace zieht ihn gleich an.

Es klingelt und Felicity will Wallace mitteilen, dass Sie den Segen ihrer Tante hat, als sie schockiert den Pulli mit dem Wappen sieht.

2. Kapitel:

Das 2. Kapitel beginnt mit der Aufnahmefeier für Wallace im Club, die aber dadurch gestört wird, dass der verärgerte Constable den Club schließen will, weil dieser über keinen Golfplatz verfügt. Wallace erfährt, dass es ein verschollenes Dokument gibt, das belegt, dass sehr wohl ein Golfplatzgelände vorhanden ist und das seit Jahrhunderten nicht gefunden wird. Das ist dann doch eine Aufgabe für die Detektei!

Liegt die Lösung in dem Bild mit den 3 Schlössern? Es scheint so und so muss sich unser Held auf die Suche nach den 3 Schlüsseln machen.

Zunächst mal wird der große Vorsitzende zum Golfduell gefordert. Wallace läutet die Teetime-Glocke neben dem Bild mit den Schlössern. Nach dem Schlag des Vorsitzenden wählt er einen Schläger aus und nach dem Fehlschlag tauscht er den Schläger mit dem des Vorsitzenden aus. Der Vorsitzende schlägt daneben und nun sollten 3 Lämpchen über den Bildern leuchten. Wallace trifft jetzt. Der Vorsitzende fürchtet um seine Ehre und bricht das Spiel ab. Wallace erkundet jetzt mal den kompletten Club.

Wallace findet hinten beim Tresen **einen Hinweis**, einen weiteren im Bücherregal und im Buch auf dem Pult. Wallace nimmt sich den **Snooker-Queue**. Der nächste Hinweis wird bei der Spieluhr gefunden.

Erneut wagen wir ein Golfspiel und tauschen nach unserem eigenen Schlag wieder die Schläger aus. Wieder wird das Spiel beendet, wenn der Vorsitzende zu verlieren droht. Hhmmmmm, hier können wir wohl vorerst nichts erreichen.

Dann öffnen wir doch mal die Uhr. Nun betätigen wir die Glocke rechts vom Billardtisch, damit ein Witz vorgelesen wird. Danach benutzen wir die Spieluhr und die Uhr wird letztendlich ihr Geheimnis lüften und den **silbernen Schlüssel** herausrücken.

Da unser Held keine weitere Idee hat, geht er zurück in die Stadt. Er redet mit dem Constable, der wohl etwas über den Ganges-Griff weiß. Da er aber als Mitgliedsanwärter übergangen wurde, will er davon nichts verraten: Da muss Trick 17 her.

Zunächst mal mit Edwina reden. Die kann jedoch nicht mehr sprechen und gibt den Hinweis auf Milch. Milch? Haben wir so etwas zuhause? Wallace geht in sein Haus und findet dort die empörten Nachbarn wieder. Felicity ist ganz aufgelöst, aber das kümmert Wallace weniger und er nimmt das Glas Milch vom Tisch mit.

Edwina tut das gut und so kann Wallace fragen, ob er den Driver-Schläger auf die Nussbutter anwenden kann. Als der klebrig ist, gibt Wallace diesen dem Constable. Er wird dadurch überlistet und Wallace kann den Ganges Griff.

Zurück in den Club und den Griff auf den Billardtisch anwenden. Damit werden alle roten Kugeln versenkt und unser Held kommt in den Besitz des Porzellanschlüssels.

Sich jetzt alles nochmals ansehen, auch alle Bilder.

Jetzt ist es an der Zeit, erneut ein Golfspiel zu wagen: die Glocke betätigen. Der Vorsitzende trifft in die Mitte. Dann schlägt Wallace daneben und während sich der Vorsitzende amüsiert, tauscht er den Schläger aus. Der Vorsitzende schlägt ebenfalls daneben. Nun wählt Wallace den verbliebenen Schläger beim Buttler und tauscht ihn danach wieder mit dem des Vorsitzenden aus. Zum Schluss wieder den Schläger beim Buttler nehmen und erneut schlagen. Wallace trifft und der Buttler spuckt den **3. Schlüssel** aus.

Wallace benutzt die 3 Schlüssel jeweils auf das richtige Schloss im Bild und findet die Urkunde. Der ganze Ort war also mal der Golfplatz und Kapitel 3 beginnt mit dem Ende eines Golfturnieres, das Wallace gewinnen muss.

3. Kapitel:

Unser Held muss noch 2 Löcher erfolgreich spielen. Er liegt weit hinten, gewinnt aber, wenn er als erster das 18. Loch gespielt hat. Es bleibt sich gleich, ob wir mit der kurzen Strecke oder mit der langen Strecke beginnen.

Fangen wir mit den kurzen Strecke an: Wallace schlägt, aber der Ball landet im Gully. Zunächst nimmt Gromit mal das **Schild** von der Tafel „Wie sieht es mit Wallace aus“. Jetzt **die fehlende Seite** von der Straße auflesen und dann in den Gully hinunter klettern. Als beide unten sind, kann der Ball nicht so einfach gefunden werden, denn die Pilze, die hier wachsen, sehen einem Golfball sehr ähnlich. Guter Rat ist teuer, aber wenigstens kann man mal einen **Pilz** einsacken.

Gromit geht in das Haus von Wallace, wo der Vorsitzende am Werk ist und Mr. Paneer seine Radioreportage macht. Er zeigt die Tafel mit „Wie sieht es mit Wallace aus“ Mr. Paneer und der geht in die Stadt, um über die Misere von Wallace zu berichten.

Gromit geht nun ins Wohnzimmer und dreht das Radio an. Als Felicity die Lage von Wallace begreift, bricht sie sofort zu ihm auf. Gromit geht auch wieder zu Wallace nach unten. Felicity beseitigt mit ihrem Anti-Pilz-Spray die Pilze, der Ball ist wieder sichtbar.

Gromit geht nach oben und dreht den Ventilator, danach wieder nach unten und Wallace befördert dann den Ball mit dem Ganges Griff nach oben. Durch den Ventilator landet der Ball im Loch.

Nun zur langen Strecke:

Zunächst einmal geht Gromit ins Clubhaus und holt das Witzbuch. Danach ins eigene Haus und nimmt aus dem Wohnzimmer vom Umschlag den **Adressaufkleber** und die **Briefmarke**. Im Flur verwendet er die fehlende Seite mit den Golfnotizen.

Dann zurück zu Wallace, den Golfball mit der Adresse und der Briefmarke ausstatten und Wallace schlägt ihn in den Briefkasten, wenn zuvor Gromit im Gulli die Wasserleitung des Brunnens aufgedreht hat. So bringt der Constable ihn in das Haus von Wallace, der verärgerte Duncan schlägt ihn nach draußen und nun könnte er ins 18. Loch befördert werden, wenn man wüsste, wo es ist.

Wieder muss ein Trick her. Gromit gibt Mr. Paneer das Witzbuch und so kann er dann im richtigen Augenblick den **Messschläger** klauen. Draußen den Messschläger mit dem Baum verwenden und das 18. Loch kommt zum Vorschein. Wallace schlägt den Ball, aber das Eichhorn klaut ihn als Pilz. So wird der Pilz auf das Futterbrett gelegt, das Eichhorn tauscht aus, Wallace schlägt erneut, locht ein und gewinnt. Somit ist er den neue Clubvorsitzende und wir landen im

Kapitel 4:

Wallace möchte die Urkunde zerstören, doch letztendlich landen all unsere Spielfiguren in einer Sandfalle. Wir müssen nun die Personen so anordnen, dass Wallace nicht in die Nähe seiner Feinde kommt und trotzdem sich – Platz für Platz - nach vorne zum Fenster bewegen kann (es kann sein, dass ein Zufallsgenerator am Werk ist; nacheinander bewegen sich: Major Cum, Mr. Paneer, Duncan, Crum, Panner, Dibbins, Edwina, Prudence, Felicity, Ducan, Crum, Paneer, Wallace, Edwina, Dibbins, Felicity, Duncan, Crum, Paneer, Wallace, Edwina, Dibbins, Prudence, Duncan, Crum, Wallace.

Ist das geschafft und steht Wallace vor dem Fenster, ruft er Gromit zu Hilfe. Gromit kommt, doch das Clubhaus spielt verrückt und Gromit muss sich was einfallen lassen. Zunächst mal das gefräßige Tor mit dem Messschläger blockieren und dann dort hinein. Das hilft nicht viel also wieder nach draußen und den Golfballwascher holen. Dann wieder durch das „gefräßige Tor“ und den Golfballwascher auf die Teeglocke rechts verwenden. Zurück, den Messschläger wieder nehmen und ihn auf das Uhrenpendel anwenden. Die Teetassen werden so auf das Feuer geschleudert, das Feuer gelöscht und der Spuk hat eine Ende und

CD ROM & Softwareservice
Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

<http://www.gamepad.de>

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!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Sie haben diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten; gerne können Sie uns zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach)