

Lösungshilfe by Locke
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Wir gehen zum Brunnen u. benutzen die Kurbel.
Dabei bricht die ganze Anlage zusammen u. wir können die
Kurbel einstecken.



Nun statten wir dem Raben einen Besuch ab u. bemerken, an seinem Bein, einen **Schlüssel**.
Leider rückt das Federvieh den Schlüssel nicht freiwillig heraus so dass wir uns einen Trick einfallen lassen müssen.
Da es hier ziemlich duster ist, öffnen wir die Laterne u. zünden sie, mit Hilfe unseres Feuerzeuges, an.



Jetzt können wir auch den Inhalt der Kiste begutachten u. ihr ein **verdrecktes Etwas** entnehmen.
Da wir hier nichts mehr ausrichten können, gehen wir über die Brücke u. ins Hinterland.



Das Haus können wir nicht betreten aber, am Wegesrand, einen **langen Stock** u. einen **Kleiderfetzen** mitnehmen.

Im Hintergrund sehen wir noch ein **Eisentor**, können es aber nicht öffnen.

Nun gehen wir auf dem Wanderweg weiter.



Auf dem Fass liegt ein **Cocktail – Shaker** den wir mitnehmen u. uns ausführlich mit der jungen Dame unterhalten.

Im Anschluss können wir uns auch einen **Handschuh** mitnehmen.

Etwas **Stacheldraht** könnten wir auch gebrauchen aber mit nur **einem Handschuh** geht es nicht!



Nun pflücken wir noch etwas **Getreide**, geben es in den Shaker u. gehen zum Hafen.



Hier unterhalten wir uns ausführlich mit dem Seemann u. seinem schlafenden Hund.

Dabei erfahren wir, dass der Hund **Fische** liebt u. **Pilze** aufspüren kann.

Man muss nur deren **Namen** wissen!



Nun nehmen wir das **Plakat**, welches mit einem **Angelhaken** gefestigt ist, von der Tafel, lesen es u. stecken Beides ein. Die Krabbe wohnt in einem Handschuh, ist aber nicht gewillt ihn ohne eine **Ersatzbehausung** heraus zu rücken!

Wir nehmen uns noch eine **Flasche des Schmuggelgutes** u. das **Buch** mit.

Jetzt **reden** wir mit der **Flasche** u. sie entkorkt sich freiwillig!

Nun ist die Flasche offen u. wir sind im Besitz eines **Korkens**.

Jetzt geben wir etwas Alkohol in den Shaker u. auf den Kleidungsfetzen.

Mit dem Kleidungsfetzen reinigen wir nun das „Verdreckte Etwas“ u. erhalten eine **Platte mit einem Totenkopfsymbol**.

Nun nehmen wir das **Buch** aus dem Inventar u. **lesen** darin.

Wir erfahren etwas über den Raben u. über Pilze!



Da wir hier nichts mehr machen können, gehen wir zurück.



Hier treffen wir auf einen Fremden der sich als **GREG** vorstellt u. uns nach einer längeren Unterhaltung eine **Getränkedose** gibt.

So gerüstet gehen wir zurück zum Hafen.
Wir öffnen die Getränkedose u. trinken sie aus.



Die leere Dose zeigen wir nun der Krabbe u. werfen sie weg.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

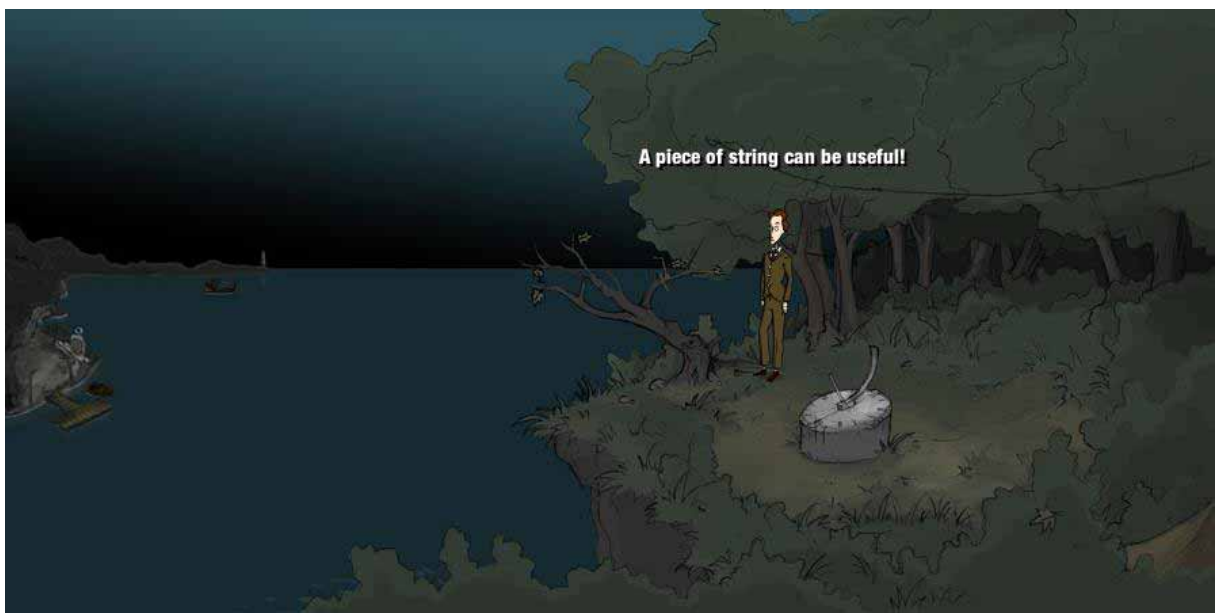
<http://www.gamepad.de/>



Nun bezieht die Krabbe ihr neues Heim, wir nehmen den **Handschuh** u. gehen zurück.



Wir legen beide Handschuhe, im Inventar, zusammen u. können uns so etwas **Stacheldraht** nehmen. Da man Stacheldraht gut als Dietrich gebrauchen kann, gehen wir zurück zum Eisentor.



Es klappt auch, wir können auf die Klippe gehen u. vom Strauch eine **Angelschnur** abpflücken.

Nun bauen wir uns die Angel, im Inventar, zusammen.
Wir knoten die Angelschnur an den langen Stock, befestigen den Angelhaken u. den Korken daran.

Jetzt fehlt uns nur noch ein passender Köder, denken wir u. gehen zur jungen Dame.



Hier, unter einem Stein, finden wir einen dicken, fetten **Wurm** den wir sogleich mit der Angel Bekanntschaft schließen lassen.

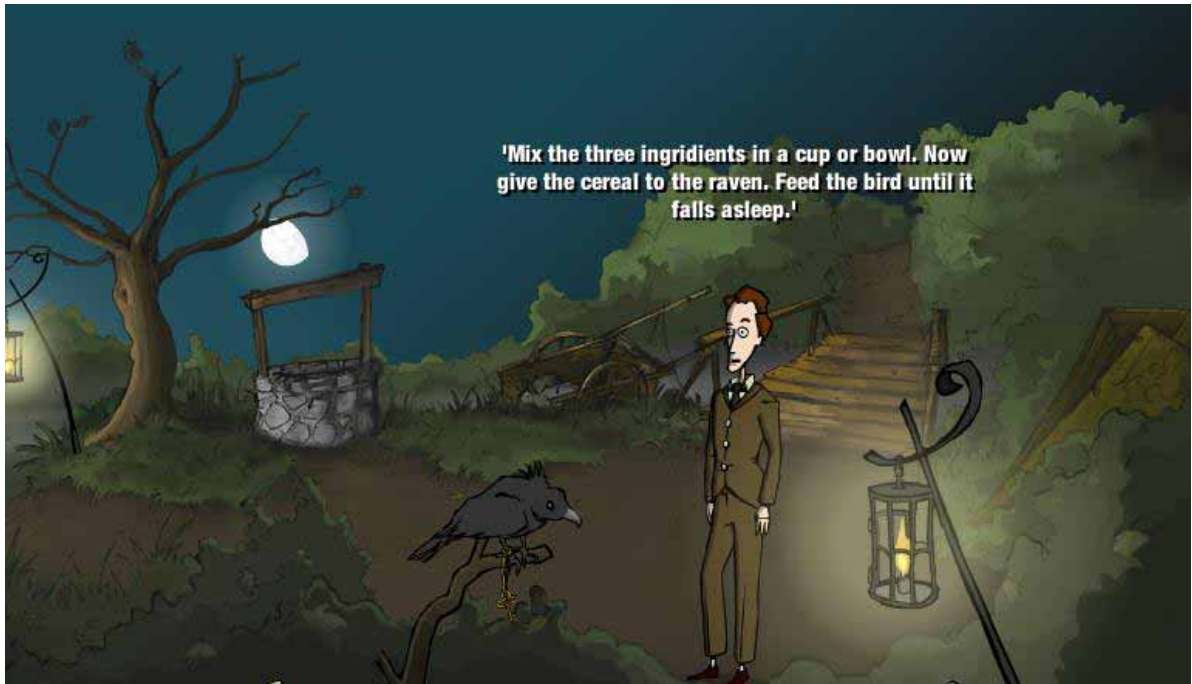
Wir entschuldigen uns u. gehen zum Hafen.



Wir werfen unsere Angel aus u. haben bald einen prächtigen **Fisch** am Haken hängen.



Nun kredenzen wir unseren Fang dem Hund, er schnüffelt,
wacht auf u. lässt sich den Fisch schmecken.
Als er damit fertig ist, zeigen wir ihm das Buch.
Er kratzt im Sand einen **Pilz** frei!
Wir nehmen ihn, legen ihn in den Shaker, **schütteln alles gut**
durch u. besuchen damit den Raben!



Wir lesen nochmals die betreffende Passage im Buch u. geben dem Raben **3x** das Schlafmittel.

Aber leider können wir den Schlüssel nicht nehmen, den der Rabe flattert davon.



Nun machen wir uns auf den Weg um ihn zu suchen!



Wir finden ihn auch u. können ihm den **Teil eines Schlüssels** abnehmen.

Wo aber ist der **Rest des Schlüssels**?
Wir beschließen die junge Dame zu fragen!



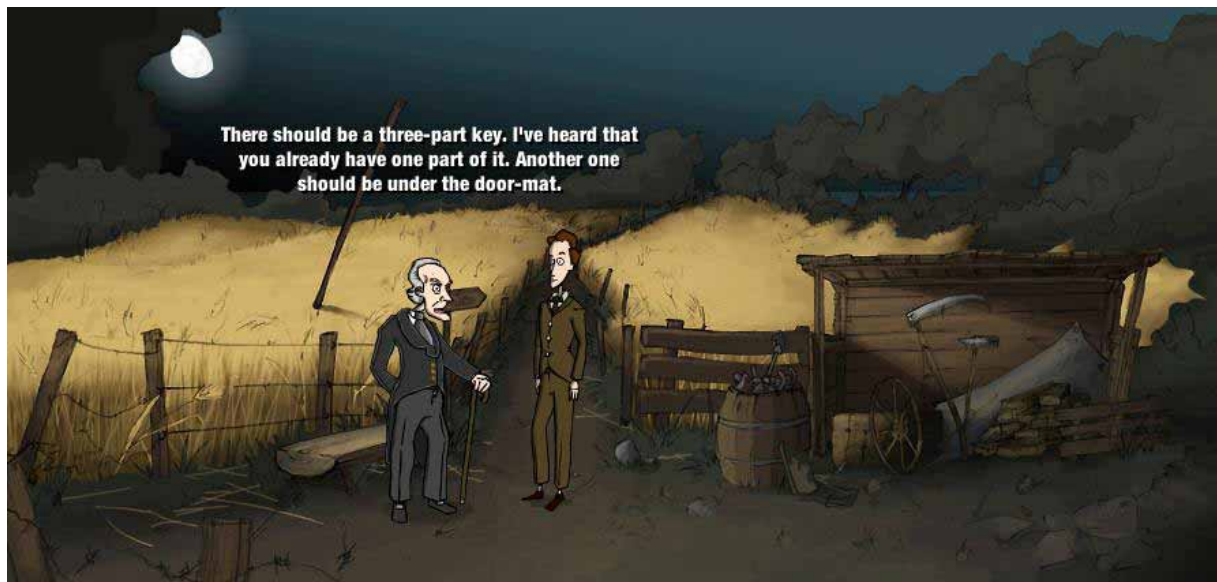
Diese fühlt sich nicht wohl, lässt aber ein weiteres **Schlüsselteil** fallen, was wir mit dem ersten Teil verbinden u. zum Haus gehen.

Aber wir können die Tür nicht öffnen, da **noch ein Schlüsselteil** benötigt wird!

Nun gehen wir zum Hafen um mit dem Seemann zu reden.



Wir unterhalten uns mit Beiden u. gehen zurück zum Feld.



Hier unterhalten wir uns ausführlich mit dem Großvater u. erhalten auch einen Hinweis auf das restliche Schlüsselteil. Wir gehen zum Haus, heben die Fußmatte hoch u. finden das letzte **Schlüsselteil**. Jetzt setzen wir den Schlüssel zusammen u. können das Haus betreten.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Wir sehen uns um, bemerken die Vogelskulptur u. setzen unsere goldene Platte ein.
Da aber **2 Platten** in die Skulptur gehören, machen wir uns auf die Suche.



Wir nehmen das **blaue Buch (The Inside Matters)** aus dem Regal u. schauen es uns an.
Es enthält die zweite **goldene Platte** die wir natürlich sofort einsetzen.



Die Vogelskulptur erwacht zum Leben, die Bücherwand versinkt im Boden u. wir können in den Keller gehen.



Wir sehen uns um, nehmen das Bild von der Wand u. sehen eine Achse.

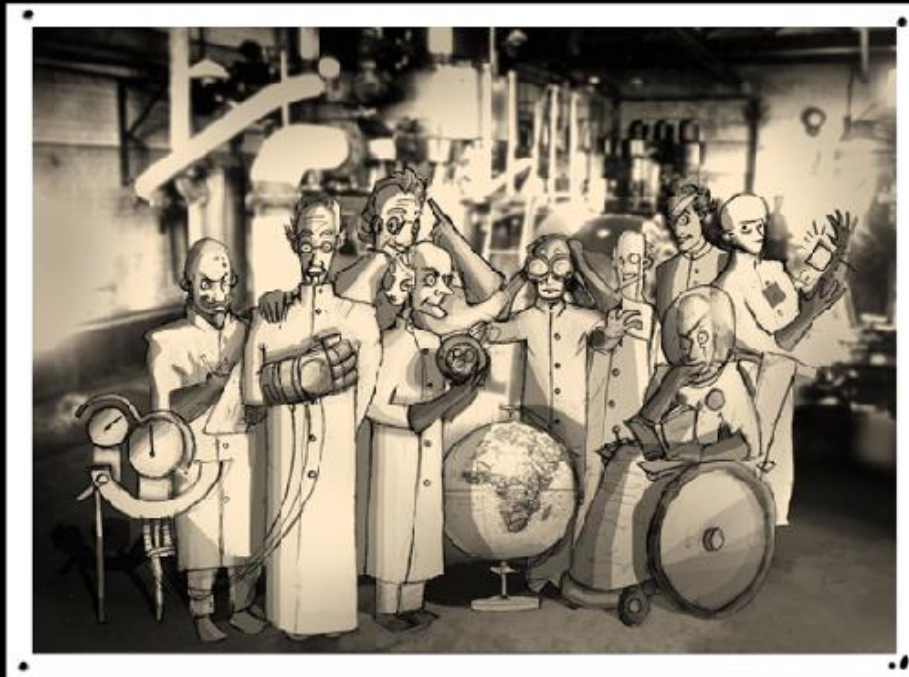
Nun nehmen wir unsere Kurbel, stecken sie auf die Achse, können das Scherengitter aufkurbeln u. den nächsten Raum betreten.



Hier treffen wir auf VINCENT.
Nach einer kurzen Unterhaltung mit ihm gesellt sich auch Großvater zu uns.
Langsam wird es VINCENT ungemütlich, denn er zieht es vor uns zu blenden u. zu verschwinden!



Nach VINCENTS Abgang bemerken wir dass unser Inventar leer ist!



"Yes, the members of the Smith Institute for Advanced Research."



"Right, it's Vincent."

Wir schauen uns das Foto an u. verlassen, bzw. wollen den Raum verlassen.
Aber leider hindert uns das Scherengitter daran.



Wir erwecken den Raben, reden mit ihm, er setzt sich auf die Kurbel u. wir können den Raum verlassen.



Nun schauen wir uns um, suchen u. finden auch unsere Utensilien u. gehen zurück.



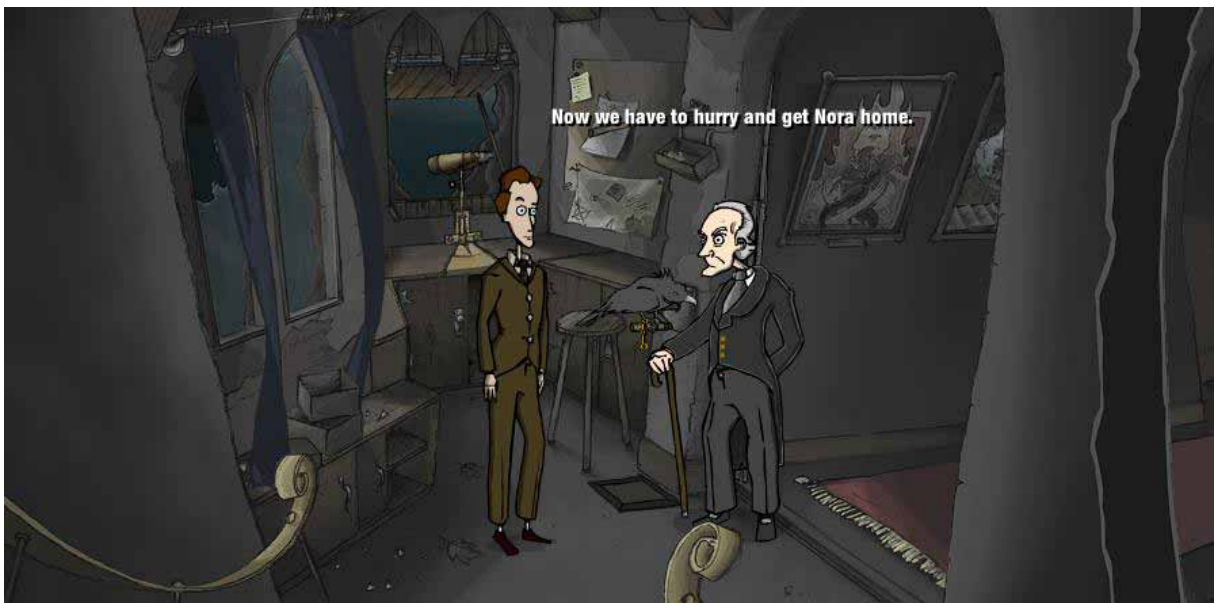
Nun zünden wir die Bekanntmachung des Anglerclubs an u.
stecken sie in die Rakete.
Jetzt kommt noch der Kleiderfetzen u. die Alkoholflasche dazu!
Die Rakete öffnet sich u. wir besteigen sie.



Nun drücken den kl. Button, die Rakete zischt los u. wir landen
ziemlich unsanft bei der Sonnenuhr.
Wir rappeln uns auf u. gehen zurück ins Haus.



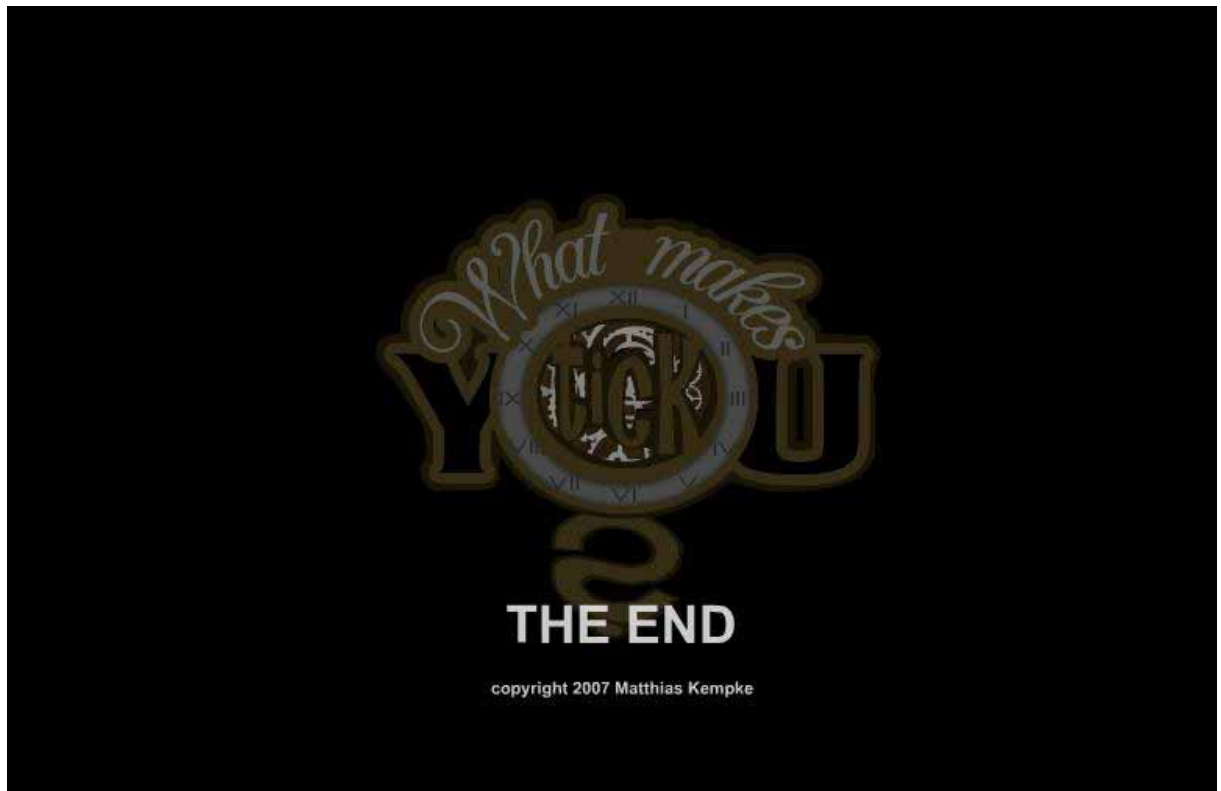
Wir heben die beiden **goldenen Platten** auf, installieren sie wieder in der Vogelskulptur u. können wieder in den Keller gehen.



Hier nehmen wir Großvater mit u. begeben uns zum Hafen. Jetzt folgt leider der Abspann bei dem ich aber die Hoffnung auf

Teil 2
habe!

Locke



Hier noch der Downloadlink:

<http://lassie.gmacwill.com/lower.php?section=games&page=titles&game=wmyt>

**Dank an Locke für die Mühe, diese Lösung zu schreiben,
sagt:**

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>