

Komplettlösung zu Böse Nachbarn 2

(Autor: bodensee)

Wir danken dem Autor für die Genehmigung, diese Lösung auf

<http://www.gamepad.de>

veröffentlichen zu dürfen.

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!



Die Personen im Spiel.

Joe der Regisseur: gibt Anweisungen im 1.Level und im 6. Level

Woody: die Hauptperson die sich nie erwischen lassen darf.

Böse Nachbar: Den nenne ich im Spiel **BN**, dem muss Woody die Streiche spielen und darf sich nicht erwischen lassen. Wenn der **BN** schläft kann Woody auch an ihm vorbeigehen.

Olga: Von Olga muss sich Woody nicht in Acht nehmen und kann beruhigt an ihr vorbei gehen oder Streiche anstellen.

Olga's Kind: Muss Woody auch keine Angst haben.

Die Mutter vom Bösen Nachbarn: nenne ich im Spiel nur Alte, von ihr muss sich Woody in Acht nehmen und darf sich auch nicht erwischen lassen, an ihr kommt man auch nur vorbei, wenn sie schläft.

Fifi: Hündchen von der Alten

Zum Spiel: Die Anweisungen und Streiche so wie in der Lösung befolgen und es gibt in jedem Level den **Goldenen Nachbarn**. Unter jedem Level steht Minimum und Maximum, die Minimum Anzahl der Streiche muss erreicht werden um weiterzukommen.

Es gibt auch noch Geschicklichkeitsaufgaben, da schreibe ich dann (g) dahinter. Es gibt Level, die auf Anheb klappen müssen; vor allem im letzten Level, um nicht erwischt zu werden.

Wenn der BN und die Alte schlafen, auf die Balken über den Köpfen achten oder auf die Bilder von ihnen; solange die grün sind, schlafen sie. Wenn es **Woody** schafft den **BN** zum Kollaps zu bringen, dann gibt's auch den **Goldenen Nachbarn**.

Tipp: Es ist ratsam bei den Einstellungen die Streichkamera auszuschalten, da man sonst jeden Streich ansehen muss und so wertvolle Zeit verliert.

Level 1: Alles an Bord

Minimum 3 Streiche - Maximum 4 Streiche.

Die Anweisungen von Joe dem Regisseur befolgen. Nun nach oben und Spaghetti aus dem Spaghettitopf nehmen und in die Kapitänsmütze machen wieder nach unten und Streich genießen...



Kollaps...Den Goldenen Nachbarn erhalten.

Level 2: Auf Schleichfahrt

Minimum: 3 Streiche - Maximum: 5 Streiche

Links oben aus dem Mülleimer die Haifischflosse holen nach unten den Sägefisch, den Seetang und den Eimer holen. Wieder nach oben und den Eimer am Aquarium anwenden, um so den Zitteraal zu bekommen. Nun auf die rechte Seite gehen und am Schilf ein Schilfrohr mitnehmen, wieder nach links unten gehen und am Krabbenloch eine Krabbe fangen(g). Wenn der BN dann nach oben geht, auf die rechte Seite gehen und den Rechen anklicken und an ihm den Seetang anwenden, die Krabbe in die Kühltruhe legen und ab nach links; dort noch die Haufischflosse am ferngesteuerten U-Boot befestigen, dann nach oben und auf der rechten Seite das Gelände ansägen und den Zitteraal im Eimer in den Teich leeren. Wieder auf die Linke Seite gehen und Streiche genießen...



Kollaps....Goldenen Nachbarn erhalten.

Level 3: Die Kabine ist voll

Minimum: 3 Streiche - Maximum: 5 Streiche

Nach rechts zu Olga gehen und an ihrer Tasche den Nylonstrumpf rausfischen(g), die Chillisauce am Stand noch mitnehmen und auf der rechten Seite nach oben gehen. Dort den Strumpf am Stromgenerator anwenden, die Ölkanne und ne Kanonenkugel mitnehmen. Wenn die Luft auf der linken Seite rein ist, nach links gehen, am Werkzeuggürtel den Schraubenschlüssel rausnehmen, die Chillisauce am Klopapier anwenden und die Ölkanne an der Reistrutsche und schnell wieder auf die rechte Seite zurück. Nach unten zu Olga, dann weiter nach links und dort die Kanonenkugel an den Melonen anwenden, den Schraubenschlüssel am Fahrrad anwenden und rasch wieder neben Olga stehen und Streiche genießen...



Kollaps...Goldene Nachbar erhalten.

Level 4: Wem der Gong schlägt.....

Minimum: 4 Streiche - Maximum: 6 Streiche

Am Spielzeugspender einen Teddy rausfischen(g) und nach rechts gehen und ihn an Olgas Kind anwenden. Dafür gibt's dann einen Spielzeug-Silvester-Böller; dann noch einen Ziegel und links von der Treppe noch die Bonsaischere mitnehmen. Die Treppe runter und dort die Reisschale mitnehmen. Weiter nach links gehen und neben der Treppe den Schirmständer holen und die Treppe nach oben; dort nun die Reisschale an der Fettschüssel anwenden und den Schirmständer am Gongschläger. Weiter nach rechts gehen und dort den Kinder-Silvester-Böller am Hotdog-Stand anwenden, die Treppe nach unten und sich mit der Bonsaischere an der Jadekette auslassen. Mit dem Fett in der Reisschüssel auch noch die Ming-Vase beschmieren. Dann auf nach rechts, dort den Ziegel an der Touristen-Karateshow anwenden und die Reisschale mit Fett drin an der Rickscha, in der die Olga drin sitzt. Ab nach oben und die Streiche genießen...



Kollaps....Goldene Nachbarn erhalten.

Level 5: Ping Pong Fuzius

Minimum: 3 Streiche - Maximum 5 Streiche

Oben Links dem Koch gleich mal die Brille klauen und rechts daneben ein Entenei aus dem Entenkäfig(g). Weiter nach rechts gehen und dort aus der Kiste einen Fahrradschlauch nehmen und daneben den Hammer und die Nägel mitnehmen. Die Treppe nach unten zu Olga gehen und am Anker das Seil mitnehmen. Wenn der BN dann nach oben geht, schnell auf die linke Seite gehen und dort einen Boller aus der Schachtel nehmen und wieder nach rechts an Olga vorbei nach oben und über die Brücke; dort erst den Boller und dann die Brille am Löwenkopf anwenden, um den Löwenkopf zu erhalten. Nun oben auf die linke Seite gehen; geht der BN dann zu Olga, um mit ihr Tischtennis zu spielen, schnell nach unten gehen, den Löwenkopf bei Olgas Kind an der Sandskulptur anwenden, Hammer und Nägel an den Wasserskiern und das Seil noch an den Raketen, die Treppe wieder hoch gehen und den Fahrradschlauch an dem Fass mit Aalen anwenden. Wieder nach rechts gehen und nach unten an der Tischtennisplatte das Entenei anwenden, wieder nach oben und Streiche genießen...



Kollaps... Goldenen Nachbarn erhalten.

Level 6: Ein Schuss ein Treffer

Minimum: 4 Streiche - Maximum: 6 Streiche

Hier gilt wieder Joe's Anweisungen zu befolgen, doch bevor man das Furzkissen holt, kann man noch das Gummiseil aus der Sporttasche nehmen. Wenn der BN nun nach unten geht und die Mutter schläft, das Plüschtier holen + Decke mit Flöhen; am Haftcremeautomat ne Haftcreme rausfischen(g), warten bis der BN auf die rechte Seite geht; nun schnell nach unten und das Gummiseil an der Harpune befestigen und den Plüschhasen an der Abschusrampe anwenden. Jetzt auf die rechte Seite und am Gewicht das Handtuch gegen die Flohdecke austauschen. Nach oben und dort die Haftcreme an der Sprengfischertasche anwenden und sofort im Rohr verstecken. Streiche genießen....



Kollaps... Goldenen Nachbarn erhalten.

Level 7: Mamas Liebling

Minimum: 5 Streiche - Maximum: 7 Streiche

Hinten am roten Motorrad das Pedal und am grünen Motorrad die Feder holen und vorne am Strand einen Seeigel. Rüber nach links und dort den Whisky am Strandtuch holen, nach oben wenn die Alte im Pool ist und die Feder unter das Sprungbrett montieren. Nun wieder nach unten an den Strand. Wenn die Alte schläft wieder nach oben gehen und den Baarkeeper mit dem Whisky abfüllen, um so an den Sektkübel zu kommen, Sektkübel nehmen und noch am Grill die Grillzange. Abwarten bis die Alte wieder im Pool ist und dann den Sektkübel mit Wasser füllen (Wasserhahn bei Sprungbrett). Zurück nach rechts und den Sektkübel beim Elefanten anwenden, die Treppe nach unten und mit der Grillzange eine Krabbe am Krabbenloch rausfischen(g). Die Krabbe in die Muschel vor Olga legen und erneut eine Krabbe rausfischen(g), weiter auf die linke Seite gehen und die Krabbe in die Sandburg bei Olga's Kind platzieren und den Seeigel auf das Strandtuch legen. Die Alte müsste nun im Pool sein, also schnell nach oben und das Pedal an der Markise anwenden und wieder nach unten. Schläft die Alte, wieder rauf zum Sprungbrett, die Feder schnappen und wieder unterm Sprungbrett anbringen und weiter nach rechts in Sicherheit...Streiche genießen...



Kollaps... Goldenen Nachbarn erhalten

Level 8: Über den Wolken

Minimum: 5 Streiche - Maximum: 7 Streiche

Gleich auf dem Weg nach links einen Luftballon aus der Schüssel nehmen und die Schaufel mitnehmen. Links am Mäuseloch eine Maus rausfischen(g) wieder nach rechts gehen und wenn die Alte in der Kabine ist, nach unten und rechts von der Kabine die Kreide + den Schwamm und das Rundnagelbrett mitnehmen. Das Kabel vorne noch mitnehmen und dann mit der Maus die Schlange am Schlangenloch fangen und ab nach links. Die Treppe rauf und noch mal am Mäuseloch eine Maus fangen(g). Wieder nach rechts gehen; ist die Alte wieder in der Kabine, die Treppe runter und unten wieder nach links und dort das Rundnagelbrett an der Schuhputzmaschine anwenden. Die Maus am Elefanten anwenden, danach die Kreide und den Schwamm an der Sicherheitslinie. Treppe wieder nach oben gehen, die Schlange an der Opferschale anwenden und das Kabel (Sicherheit) am Sicherungskasten mit Wasserhahn verbinden. Und es entsteht eine Elektrofalle; ganz nach rechts weitergehen und die Schaufel an der Wippe anwenden und den Luftballon am Seilbeschwörer; wenn die Luft rein ist, die

Treppe runter, den Rechen anklicken und Fifi losbinden. Nach oben und im Korb verstecken und Streiche genießen...



Kollaps... Goldenen Nachbarn erhalten.

Level 9: Feuer und Flamme

Minimum: 5 Streiche - Maximum: 7 Streiche

Gleich das Pyromanenset schnappen und wenn die Luft rein ist, die Treppe nach oben und mit dem Messer Blumen abschneiden. Wieder nach unten gehen und die Blumen der heiligen Kuh zum Fressen geben; daraufhin "schenkt" uns die Kuh einen Fladen,. Fladen mitnehmen und die Treppe wieder hoch gehen. Geht der BN die Treppe runter, ab nach rechts und dort die Streichhölzer am Gullydeckel anwenden. Ist die Luft rein die Treppe runter und rechts von der Kabine einen Blasebalg und eine Asbestwindel mitnehmen. Treppe wieder hoch und warten bis der BN im TadjMahal verschwunden ist. Dann nach links und die Treppe runter. Unten nach rechts am Eisautomaten den Kuhfladen anwenden. Das Messer noch mal an der heiligen Kuh verwenden und die Treppe hoch gehen; den Benzinkanister mit Rinne benutzen. Nun ganz nach rechts, dort den Blasebalg an Kohlent Teppich anwenden, den Benzinkanister in den Wassertrog leeren. Die Windel auf heißen Kohlen anwenden und nach links im Korb verstecken. Ist der BN wieder im TadjMahal, die Windel mit Kohlen drin an den Schuhen vom BN anwenden und wieder im Korb verstecken... Streiche genießen...



Kollaps... Goldener Nachbarn erhalten...

Level 10: Die Erleuchtung

Minimum: 6 Streiche - Maximum: 8 Streiche

Den Seeigel holen und die Treppe nach oben gehen und den Knochen aus der Opferschale nehmen. Wieder nach unten und warten bis der BN nach oben rennt. Jetzt auf die linke Seite, den Cricketschläger aus dem Wasser holen und das Sonnenöl mitnehmen. Wenn Olga unter der Dusche ist, ihr noch den BH klauen. Ist die Luft oben rein, das Sonnenöl auf das Sprungbrett leeren und den Kescher mitnehmen; den Kescher am Strommast (Werkzeuggürtel) anwenden(g) und Zange erhalten. *Wenn es von der Zeit her reicht, die Zange unten am Ventil anwenden und den Oktopus aus der Wasserlache mitnehmen.* Auf die rechte Seite rüber und die Treppe nach oben, hier nun Olgas BH an den Melonen anwenden und man erhält eine Melonenschleuder; wieder nach unten und wenn der BN wieder nach oben rennt, die Melonenschleuder am Strommast an der Lampe anwenden. *Wenn noch nicht gemacht, die Zange am Ventil anwenden und den Oktopus nun holen.* Wieder auf die rechte Seite, sobald die Luft rein ist und den Seeigel am Verkaufstand anwenden. Nach oben und den Cricketschläger beim Elefant anwenden, wieder nach unten und noch mal einen Seeigel mitnehmen. Wenn nun der BN wieder nach oben rennt, den Seeigel auf den Liegestuhl legen. Ist die Luft rein und die Alte schläft (erst abwarten bis sie erneut schläft, da sonst die Zeit nicht reicht und Woody erwischt wird) wieder nach oben gehen und den Knochen ins Hundekörbchen legen. Wieder rasch die Treppe runter und auf die rechte Seite gehen; dort nun am Verkaufsstand den Oktopus anwenden. Ist die Luft rein, die Treppe nach oben und rechts in der Tonne verstecken...Streiche genießen...



Kollaps... Goldenen Nachbarn erhalten.

Level 11: Nachbar über Bord

Minimum 5 Streiche - Maximum 8 Streiche

Zuerst auf die rechte Seite gehen und eine Druckluftflasche aus der Kiste holen, dann zurück und die Pissoir-Steine holen; die Treppe nach unten, die Wurst vom Nachttisch holen, aus der Schublade eine Münze und vom Bild den gebogenen Nagel. Ist die Luft rein, ganz nach oben gehen, dem Fifi die Wurst geben, damit man aus der Handtasche die Hornhautraspel holen kann. Von der Wand noch den Feuerlöscher holen und wieder rasch nach unten gehen. Schnell unten nach rechts gehen und auf dem Liegestuhl verstecken, bevor der BN nach unten kommt. Ist der BN wieder weg, noch abwarten bis die Alte von Olga's Kind wieder weg geht.

Dann schnell nach oben und die Druckluftflasche bei Olga's Kind anwenden und die Hornhautraspel an den Toilettenschildern; die Treppe wieder runter und nochmals eine Druckluftflasche aus der Kiste nehmen. Wieder auf dem Liegestuhl verstecken. Wenn der BN nun wieder vorbei ist, mit der Hornhautraspel(g) das Seil am Rettungsboot durchschneiden (*sollte es beim 1.Anlauf nicht klappen, rechtzeitig wieder auf den Liegestuhl gehen; ist der BN wieder vorbei, erneut probieren bis es klappt*), wieder nach rechts gehen, dort die Druckluftflasche an der Schwimmweste anwenden und den Feuerlöscher an der Taucherausrüstung. Wenn die Alte schläft, nach oben gehen und von da nach links gehen; am besten wenn der BN schon ins Wasser gefallen ist, die Münze am Telefon einwerfen, danach noch die Pissoir-Steine mit den Bonbons vertauschen und den gebogenen Nagel an der Kinderangel anwenden, Ab nach unten und wieder auf dem Liegestuhl verstecken...Streiche genießen.



Kollaps.....Goldene Nachbarn erhalten...

Level 12: Und....Action!

Minimum: 7 Streiche - Maximum 9 Streiche

Am Skelett den rostigen Dolch mitnehmen und abwarten bis die Alte weg ist. Dann schnell die Treppe hoch und den roten Farbeimer mitnehmen, die Treppe wieder runter und auf die rechte Seite gehen. Abwarten bis oben die Luft rein ist, dann nach oben und den Rubin aus dem Papageiennest links von der Treppe holen und rechts davon das Baumharz. Nun ganz nach oben, dort das Brecheisen und einen Maiskolben mitnehmen,. Sobald die Luft rein ist, wieder nach unten gehen und das Brecheisen an der Steinplatte (rechts von der Treppe) anwenden(g) und man erhält eine Münze und einen Rubin, (*auch hier gilt: sollte es beim 1.Versuch nicht klappen und Gefahr drohen, Rechtsklick auf die Maus und in der Statue verstecken. Ist die Luft wieder rein, erneut versuchen*) dann sofort in der Statue links neben der Treppe verstecken. Wieder nach unten gehen, wenn der BN die Treppe ganz nach oben hochgeht. Das Brecheisen dann an der Mine verwenden und man erhält Dynamit. Nun in der Lore verstecken und abwarten bis der BN wieder weg ist. Wenn die Luft dann oben rein ist, die Treppe hoch gehen und das Dynamit an der Zigarrenkiste anwenden und den roten Farbtopf an der Bank. Wieder die Treppe runter und das Baumharz auf den Robot-Bullen schmieren. Weiter nach rechts und die Münze am Münzeinwurf beim Boot verwenden, mit dem Mais noch den Papagei füttern und wieder ganz nach oben gehen (sobald die Luft rein ist). Die beiden Rubine in die Augen der Statue (Aztekenthron) einsetzen und ein Steinrad beginnt sich zu drehen. Dort nun den rostigen Dolch schleifen; ist unten die Luft rein, nach

unten gehen und rechts von der Treppe mit dem Dolch die Peitsche bearbeiten und wieder in der Statue verstecken. Streiche genießen...



Kollaps ...Goldener Nachbar erhalten....

Level 13: Essen und Gefressen werden

Minimum: 7 Streiche - Maximum: 9 Streiche

Neben der Treppe rechts das Zementpulver mitnehmen die Treppe nach unten zu Olga und rechts die Paprikaschoten mitnehmen. Weiter nach links und dort am Piranhaskellet das Gebiss mitnehmen, die Hähnchenkeulen und den Tequilla. Nun die Treppe nach oben gehen, dort das Einmachglas holen und zurückgehen zu den Termiten und dort das Einmachglas verwenden. Die Treppe wieder nach oben und erstmal in der Statue auf der rechten Seite verstecken. Wenn die Alte wieder auf dem Weg nach unten ist, die Treppe ganz hoch gehen, dort die Statuenhand schnappen und die Blume mitnehmen und wieder in der Statue verstecken. Ist die Luft wieder rein, nach links gehen, die Blumen am Futtertrog verwenden und das Zementpulver in den Badezusatz machen. Zurückgehen auf die rechte Seite, die Hähnchenkeulen an die fleischfressende Pflanze verfüttern und wieder in der Statue verstecken, da die Alte wieder die Treppe hoch kommt. Ist die Alte wieder oben, noch schnell die Paprikaschoten an den Chips verwenden, den Tequilla an dem Wasserglas und das Piranhagebiss an der fleischfressenden Pflanze. Schnell nach unten zum Boot und da das Einmachglas mit den Termiten drin am Picknickkorb anwenden. Weiter nach links und die Statuenhand am Hebel (neben Robot-Bulle) anwenden, Nun abwarten bis der BN vom Stier einen gewaltigen Tritt bekommt und das Wespennest vom Hufeisen Wurfspiel nach links runterfällt. Ist die Luft rein, das Wespennest holen und wieder zurück und an der Pinata (Pferdchen am Galgen) anwenden(g). In der Lore verstecken und Streiche genießen...



Kollaps...Goldenen Nachbarn erhalten...

Level 14: Keine Panik

Minimum: 4 Streiche - Maximum: 6 Streiche

Geht der BN die Treppe hoch, gleich nach links gehen und den Teppich schnappen, zurückgehen und ihn an der Ladeluke anwenden. Wieder nach links gehen und Signalmunition aus der Munitionsschachtel nehmen. Die Treppe nach oben zu Olga und dort abwarten, bis der BN wieder die Treppe runtergeht. Nun nach rechts eine Scherbe aufheben, die Signalpatrone in die Signalpistole stecken, unter der Matte an der verschlossenen Tür einen Zahlencode holen und aus der Tasche der Alten ein Schlafmittel. Ist der BN die Ladeluke hinuntergefallen und wieder auf dem Weg nach links, gleich die Scherbe am Halteseil bei der Ladeluke anwenden(g) Das muss schnell gehen und gleich klappen, da die Alte schnell wieder aufwacht. Dann sofort auf die linke Seite gehen. Die Treppe hoch gehen zu Olga und dort abwarten bis der BN wieder die Treppe runtergeht. Danach auf dem Liegestuhl verstecken und erstmal abwarten bis die Alte nach unten geht und oben wieder einschläft. Nun unten die Fische holen und wieder nach oben gehen, an der Alten vorbei und einen Fisch am Blumentopf verwenden. Jetzt zurückgehen, wieder an der Alten vorbei, die Treppe runter und da auf die linke Seite gehen. Abwarten bis die Olga nach unten kommt und zum Duschen geht. Hat Olga den Putzlappen rausgelegt, ihn schnappen, die Treppe hoch und links von der Treppe an der schmutzigen Scheibe verwenden, damit nachher der Papagei dagegen fliegt. Schnell wieder nach unten und den anderen Fisch am Eimer anwenden. Nach rechts gehen und dort die Treppe hoch, an der schlafenden Alten vorbei, und ganz nach links beim Papagei den Schlüssel holen. Wieder nach rechts und dort die verschlossene Tür mit dem Schlüssel öffnen; ganz nach oben und dem Kapitän das Schlafmittel in den Grog schütten. Hat's den Kapitän umgehauen, den Zahlencode am verschlossenen Steuerrad anwenden und schnell nach unten gehen und auf dem Liegestuhl verstecken.(sollte vom Timing grad so klappen; sollte man erwischt werden und ein Leben verlieren gibt's trotzdem noch den goldenen Nachbarn)



Kollaps... Goldenen Nachbarn erhalten.... zurücklehnen und Abspann genießen.....



Ende

© Copyright by: bodensee

Wir danken dem Autor für die Genehmigung, diese Lösung auf

<http://www.gamepad.de>

veröffentlichen zu dürfen.

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, das Versenden und die Erstellung von Lösungen kostet Geld. Wem dies geholfen hat und wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.
(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**