

Noisy Mountain

Lösung, by Locke für <http://www.gamepad.de>

Nachdem ich mein Tagewerk, als Verwaltungssachbearbeiter, mehr schlecht als recht, erledigt hatte, fuhr ich nach hause. An einer Kreuzung hatte ich eine Begegnung der besonderen Art. Diese veränderte mein ganzes Leben!

Pardon, das ich mich noch nicht vorgestellt habe!
Mein Name ist **RICK MURDOC** u. ich zähle 32 Lenze.



Nachdem ich wieder wach bin, finde ich mich in einem Krankenzimmer wieder u. versuche einen klaren Kopf zu bekommen.

Dann sehe ich mich um.

Vom OP-Tisch nehme ich **Nadel u. Faden** u. von dem daneben stehenden Tischchen, ein **Skalpell**, mit.

Ich bewundere noch meine Röntgenbilder u. verlasse den Raum, bzw. möchte.

Dieser ist leider verschlossen aber wozu habe ich das
SKALPELL?



Was ich in diesem Krankenzimmer sehe, ist erschreckend.
Wieder sehe ich mich um u. nehme eine **blutverschmierte Säge**,
mit.

Dann untersuche ich den Medizinschrank.

Hier nenne ich ein **Glas**, mein eigen.

Leider kann ich es nicht füllen, da der Knebel am Wasserhahn
fehlt.

Diesen entferne ich von dem rechten Heizkörper u. montiere **Ihn**,
am Wasserhahn.

Nun kann ich auch mein **Glas mit Wasser**, füllen.

Damit spüle ich den **losen Putz**, links neben der Tür, ab.

Jetzt kann ich einen Hinweis, auf eine Bar, lesen.

Ich mache mich auf die Socken um diese Bar zu besuchen.



Leider hat meine Bar, wegen einer Trauerfeier geschlossen.
Das **Werbeplakat** borge ich mir aus, man weiß ja nie wofür es noch nützlich sein könnte.
Im Gully, am Straßenrand, liegt eine **Münze**, die ich aber nicht erreichen kann.
Aber vielleicht kann ich am Hintereingang etwas erreichen!



Im Müllcontainer finde ich einen kleinen **Metallbolzen**.
Ansonsten ist hier nichts zu holen, ich schiebe die **Obstkiste** unter das geöffnete Fenster u. klettere in die Toilette.



Außer einigen Bakterien ist hier nichts zu holen u. ich betrete, nachdem ich meinem Spiegelbild kurz zugelächelt habe, die Bar.



Hier schwebe ich in alten Erinnerungen u. denke an meinen Unfall, beim Dartspiel.

Nun nehme ich mir den **Magneten**, der hinter der Bar hängt, dann nehme ich den **Zettel**, von der Theke u. lese ihn.

Es ist eine Einladung zur Beerdigung von Mike Miller.

Also gehe ich zum Friedhof.



Über mir erblicke ich einen morschen **Ast**, den ich absäge.
Dann sehe ich mir die leere Grabstätte von Mike Miller, genauer
an u. finde einen **Zettel mit einem Nummerncode**.
Nun gehe ich weiter zur Kapelle, welche aber verschlossen ist.



Hier liegt, links neben dem Portal ein **Stein**, der ganz brauchbar
zusein scheint.
Und gehe ich nach rechts zum Hintereingang der Kapelle.
Dieser ist natürlich auch verschlossen.
Aber da ich schon viele Adventures gespielt habe, ist die Öffnung
kein Problem für mich (**Poster + Metallbolzen**)!



Hier, im Dienstzimmer, sehe ich mich um.
Den linken Spind kann ich mit Hilfe des **Nummerncodezettels**.
Öffnen u. mir einen **Bleistift** ausborgen!
Dann betrete ich die Kapelle.



Hier borge ich mir den Sargschmuck (**Blumen**), aus!
Auf der linken **Kirchenbank**, liegt ein **Briefumschlag**, den ich
öffne u. lese.



"Sehr geehrte Frau Miller...haben wir den
beim Verkehrsunfall beschädigten Wagen
Ihres Mannes auf dem polizeilichen
Schrottplatz in Noisy Mountain
sichergestellt...unser Beileid..."

Nun werde ich mich mal auf dem Schrottplatz umsehen!



Da dieser heute geschlossen ist, werfe ich die Scheibe (**Stein**), ein.
Durch das entstandene Loch kann ich nun die Tür entriegeln u.
eintreten.



Ich gehe nach hinten u. betätige das elektrische Hoftor.
Das bewegt sich um keinen Millimeter, da eine Sicherung fehlt!
Was nun?

Ich gehe zurück zur Bar u. bastele mir eine Angel (**Ast + Faden + Magnet**).

Damit ergattere ich eine Münze u. kaufe ein **Kondom**.

Es ist mit Erdbeergeschmack u. in Aluminiumfolie eingeschweißt. Dieses **Kondom** wird nun zweckentfremdet, als **Sicherung** eingesetzt!

Dann betätige ich den Hebel u. Bingo, das Tor öffnet sich.

Wo aber steht die Schrottkarre?

Auf dem Schreibtisch liegt ein Zettel auf dem etwas durchgedrückt ist.

Mit Hilfe des **Bleistiftes**, mache ich die Schrift sichtbar u. lese, **Passwort = Passwort**.

Wie einfallsreich denke ich u. probiere es am 1. Computer aus.

Es klappt u. ich erhalte den genauen Standort des Schrottwagens.



Nun denn, werde ich der Schrottkarre mal einen Besuch abstatten!



Im Innenraum finde ich die **Visitenkarte** eines Fotoateliers.
Diese sehe ich mir genau an.

Nun untersuche ich den Wagen weiter u. entferne einen **Seitenspiegel**, den der Wagen sowieso nicht mehr brauchen würde.

Die **defekte Kühlerhaube** benutze ich um meinen **Metallbolzen**, **2mal zu verbiegen!**

Nun mache ich mich auf den Weg zum Fotoatelier.



Hier öffne ich mit dem gebogenen **Metallbolzen** das Kellerfenster.



Unten sehe ich mich um u. bemerke eine seltsame Tür u. **2 noch seltsamere Regler!**

Damit kann ich nichts anfangen u. gehe in den nächsten Raum.



Hier schiebe ich den Schrank an die Seite u. finde einen **Fotoapparat** den ich nehme u. den **Film** entferne.

Dann nehme ich **Entwickler, Fixierer** u. **Entwicklertrommel** aus dem Unterschrank.

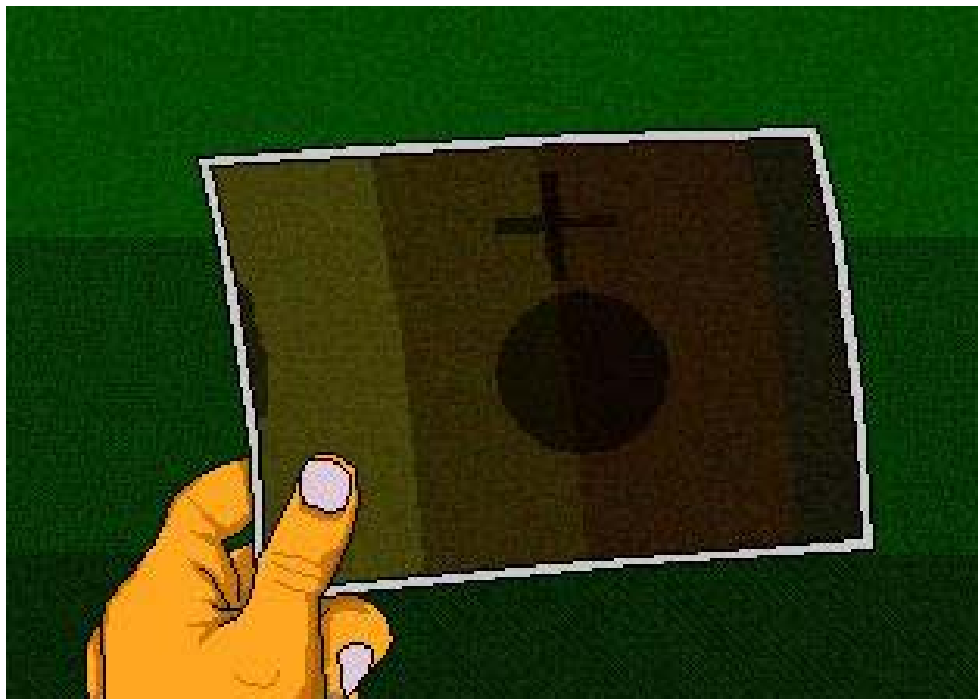
In die **Schale** kippe ich **Fixierflüssigkeit** u. mache das Licht aus.



Dann lege ich den **Film in die Entwicklertrommel** u. kippe **Entwickler** dazu.

Dann wird Alles gut durchgeschüttelt u. der Film, zum trocknen auf den Haken gehängt.

Nach einer Weile kann ich den **Film unter den Belichter** u. dann **ins Fixierbad** legen.



Na bitte, das Ergebnis kann sich doch sehen lassen.

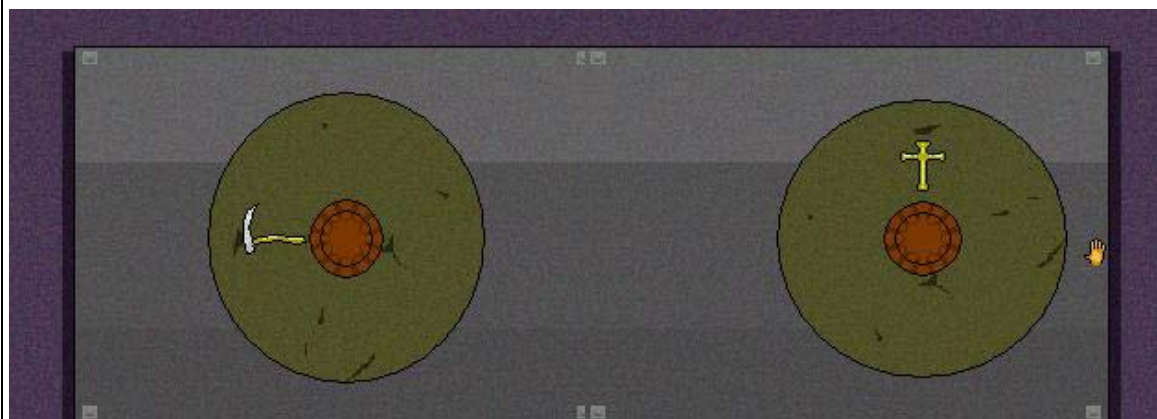
Der Fotoapparat muss ein Bild der Schrankrückwand gemacht haben, nur leider nicht vollständig.

Also nehmen wir den **Autospiegel u. untersuchen die Rückwand.**



Das Alles erinnert uns an die beiden Regler neben der geheimnisvollen Tür.

Wir gehen hin und stellen die Regler ein.



Nun können wir ins helle Licht gehen u. das wäre dann das traurige

ENDE



schwammhirn

<http://home.infocity.de/schwammhirn/>

Hallo Leute,

da jetzt die Vorbereitungen abgeschlossen sind, möchte ich auf mein neues Projekt hinweisen.

Die Story ist recht schnell erzählt:

Herbert oder kurz Herb ist ein arbeitsloser und arbeitsscheuer Faulenzer, der sich mit kleinkriminellem Zeugs über Wasser hält. Dadurch ist er auch an den "Don" gekommen, der ihm eine beachtliche Summe für ein gewinnversprechendes Projekt geliehen hat.

Dummerweise hat Herb das Projekt nie verwirklichen können und zu allem Überfluß ist die Frist für die Rückzahlung fast abgelaufen. Der Spieler wird also Herb helfen müssen das Geld aufzutreiben und seinen Gläubiger auszuzahlen.

Auch wenn das ganze jetzt stark nach einem Krimi oder ähnlichem klingt, ist es doch eher im Bereich der Komödie anzusiedeln, denn die Geldbeschaffung geschieht auf sehr humoristische Art und Weise.

Die Story steht bereits und das Rätseldesign ist zu etwa 95% ausgearbeitet.

Der Hauptcharakter ist bereits in seinen WalkCyclen fertig. Ich habe mir hierbei die Kritik an Noisy Mountain zu Herzen genommen und besonderes Augenmerk auf die Animationen gelegt.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

**Wir bedanken uns für das schöne Spiel u. wünschen dem
Entwickler viel Erfolg für sein neues Vorhaben!**