

DAS

LUCASFILMTM GAMES

BUCH

Babel/Schneider/Woytal



SYBEX



SYBEX macht den PC zum Partner



SYBEX
Computerbücher & Software

Das Lucasfilm Games Buch

Das Lucasfilm Games Buch

Rainer Babel
Patrick Woytal



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Anmerkungen:

Lucasfilm Games, Maniac Mansion, Zak McKracken and the Alien Mindbenders, Battlehawks 1942, Indy, Indiana Jones, Their Finest Hour: The Battle of Britain, Pipe Dream, Loom, The Secret of Monkey Island, Secret Weapons of the Luftwaffe, sowie alle in diesen Spielen auftauchenden Charaktere, Bestandteile des Spiele, Namen, Bezeichnungen und Ideen, auch wenn diese hier nicht ausdrücklich genannt sind, sind urheberrechtlich, © und TM, durch Lucasfilm Ltd. geschützt.

Amiga ist Warenzeichen von Commodore-Amiga Inc.

Atari, ST, STE, TT sind Warenzeichen der der Atari Inc.

IBM ist eingetragenes Warenzeichen der International Business Machines Inc.

Apple II und Macintosh sind Warenzeichen der Apple Computer Inc.

Fast alle Software- und Hardwarebezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Satz und Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Design Studio B·B·M, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-88745-883-4

1. Auflage 1991

2. Auflage 1991

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1991 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Kapitel I – Lucasfilm Games	9
Das ist Lucasfilm	10
Die Geschichte der Lucasfilm Games Spiele	14
Was ist eigentlich SCUMM?	18
Kapitel II – Maniac Mansion	21
Maniac Mansion	22
The Maniac Mansion Story	24
Der Maniac Mansion Fragenkatalog	29
Maniac Mansion Objektliste	44
Kapitel III – Zak McKracken	51
Zak McKracken	52
Ein ganz normaler Tag?	53
Probleme auf dem Weg zum Mars?	63
Wo, womit, wozu?	97
Kapitel IV – Indiana Jones	105
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug	106
Die Indy Story	108
Auf dem Weg zum Gral – Any Problems?	116
Indys Objektliste	143
Die Schloßwachen	147
Die Kontrollpunkte	148
Kapitel V – Loom	151
Loom	152
Die Geschichte	154
Noch Fragen?	159

Kapitel VI – Monkey Island	171
The Secret of Monkey Island	172
Ausbildungsbericht eines Piraten	173
Fragen über Fragen - Piraten Azubis	179
Fechten will gelernt sein	201
 Kapitel VII – Die Flugsimulatoren	 205
Battlehawks 1942	206
Their Finest Hour The Battle of Britain	209
Secret Weapons of the Luftwaffe	213
 Kapitel VIII – Die anderen Spiele	 215
Rescue on Fractalus	216
Ballblazer	217
The Eidolon	219
Koronis Rift	220
Labyrinth	222
PHM Pegasus	223
Strike Fleet	223
Night Shift	224
 Kapitel IX – Anhang	 225
Berge an Gewinnen!	226

Vorwort

Schon seit einigen Jahren produziert eine Firma im sonnigen Kalifornien Spitzensoftware: Lucasfilm Games. Jedes ihrer fünf bisher erschienenen Adventure wurde ein riesiger Erfolg. Und das nicht von ungefähr!

Mit einer eigenen, der Sprache C angelehnten, Programmiersprache, nämlich Scumm, wurde es Lucasfilm Games möglich, innerhalb kürzester Zeit ihre Produkte in alle Sprachen zu übersetzen. Endlich konnten und können auch alle Spieler ohne Englischkenntnisse/-lexikon Adventure spielen. Aber das allein war nicht der Grund für den Erfolg der Spiele dieser Firma. Wie an den Auszeichnungen abzulesen ist, sind die Idee und der Spielwitz der Adventure von Lucasfilm Games ausschlaggebend. Und das auch, ohne sexistische Inhalte zu haben.

Zusätzlich beeindruckte dieses Softwarehaus bei seinen Adventure endlich einmal auch durch tolle Grafik und feinsten Sound. So erschienen "Indiana Jones" und "Monkey Island" für IBM-Kompatible Computer in einer VGA- Version mit 256 Farben. In den Genuß der tollen Musik kommt man bei einem PC allerdings nur mit einer Soundkarte (z.B. Sound Blaster).

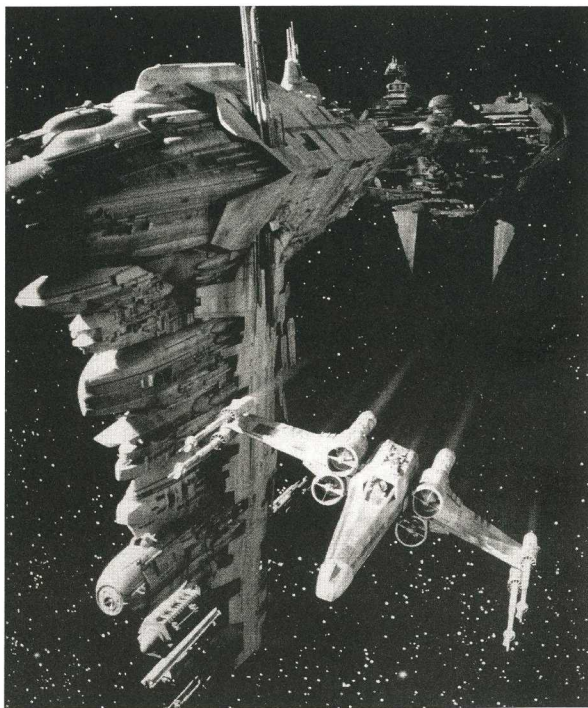
Natürlich stellt Lucasfilm Games auch noch andere Spiele her. Zum Beispiel gibt es Flugsimulationen und Arcadespiele. Doch eine Besprechung der Tips für alle Spiele dieser kalifornischen Softwarefirma würde wohl den Rahmen jedes Buches sprengen. Daher haben wir uns auf die Adventure von Lucasfilm Games beschränkt.

Zu guter Letzt sei noch erklärt, wieso Sie bei "The Secret of Monkey Island" auch englische Abbildungen vorfinden. Dies hat einen ganz einfachen Grund: Als dieses Buch in den Druck ging, war die Übersetzung des Spiels aus dem Englischen noch nicht fertig. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit diesem Buch und der beigelegten Monkey Island Sampleversion auf Diskette.

Düsseldorf, im Januar 1991

Rainer Babel und Patrick Woytal

Kapitel I



Lucasfilm Games

Das ist Lucasfilm

Am Wörtchen "Film" im Firmennamen merkt man schon, daß Lucasfilm nicht nur Computerspiele macht. Viele Leser wissen sicherlich, daß Lucasfilm's Erfolg und finanzielle Rücklagen sich hauptsächlich auf "Star Wars", den "Krieg der Sterne" stützen. "Star Wars" war aber nicht der erste Film von Lucasfilm. Denn unter diesem Namen hatte George Lucas Mitte der siebziger Jahre schon einen Spielfilm inszeniert. "American Graffiti" erzählt von den Problemen einer Teenager-Clique in den sechziger Jahren. Nur weil dieser Film überaus erfolgreich war, konnte George Lucas überhaupt daran denken, einen derart teuren Film wie "Star Wars" bei einem Hollywood-Studio unterzubringen.

Seitdem hat Lucasfilm eine Reihe von erfolgreichen Filmen produziert. Neben den drei "Star Wars"- und den drei "Indiana Jones"-Filmen gehören dazu das Drama um den Autokonstrukteur "Tucker", die Fantasy-Abenteuer "Labyrinth" und "Willow" sowie die Science-Fiction-Komödie "Howard, die Ente". Und, dem Druck der Fans folgend, ist ein vierter "Star Wars"-Film in Arbeit, der allerdings erst Ende der neunziger Jahre fertiggestellt werden und in die Kinos kommen soll.

High Tech für High Quality

Für die Dreharbeiten zu "Star Wars" wurde 1975 in der Nähe des Flughafens von Los Angeles in einem alten Lagerhaus eine Firma gegründet, die sich der vielfältigen Spezialeffekte dieses Films annehmen sollte. "Industrial Light and Magic" (ILM, übersetzt etwa: Industriell gefertigtes Licht und Magie) hieß das neue Unternehmen, das praktisch bei Null anfangen mußte.

Für die Weltraum-Action-Szenen bei "Star Wars" mußten völlig neue Spezialeffekte entwickelt werden. Denn die damals benutzten Methoden hätten viele der Szenen nicht "echt" genug aussehen lassen.

Ursprünglich als einmaliges Unternehmen für "Star Wars" gedacht, fanden sich die meisten der alten ILM-Leute 1978 wieder zusammen, um an der Fortsetzung "Das Imperium schlägt zurück" zu arbeiten. Das neue ILM fand sich allerdings im Norden von Kalifornien zusammen, fern von Hollywood und nahe am Firmensitz von Lucasfilm in San Rafael, einer kleineren Stadt etwa 30 Kilometer nördlich von San Francisco.

Seitdem ist ILM als Firma bestehen geblieben, die Spezialeffekte nicht nur für Projekte von George Lucas sondern auch für andere Filme produziert. So hat sich ILM beispielsweise um die Effekte für "E.T.", "Zurück in die Zukunft", einige der "Star Trek: Raumschiff Enterprise"-Kinofilme, "Poltergeist", "Roger Rabbit" und viele andere mehr gekümmert.

Bei ILM spielen Computer eine wichtige Rolle. Schon für den ersten Film, "Krieg der Sterne", wurden Computersysteme "zweckentfremdet", um als Kameramann bei Spezialeffekten zu dienen. Sinn des Ganzen: Wenn ein Computer eine Kamera bedient, kann die entsprechende Aufnahmebewegung millimetergenau wiederholt werden. Nur so ist es möglich, mehrere bewegte Raumschiffe auf einmal in einem Bild zu haben. Denn normalerweise wird jedes Raumschiff einzeln gefilmt.

Diese Computerkameratechnik wurde immer weiter verfeinert und für den Film "Zurück in die Zukunft, Teil II" zur Vollendung getrieben: Der Computereinsatz ist jetzt nicht mehr auf das Filmen von Modellen beschränkt, sondern wird auch bei Schauspielern angewandt. So ist es möglich, daß Michael J. Fox in diesem Film drei Rollen gleichzeitig spielt, während sich die Kamera um einen Esstisch bewegt. Die Szene wurde dreimal mit dem Schauspieler in drei verschiedenen Kostümen an verschiedenen Tagen gedreht, und die Kamerabewegung wurde jedesmal exakt vom Computer wiederholt.

Computer spielen auch eine Rolle, wenn es darum geht, Effekte "unsichtbar" zu machen. Wenn zwei oder mehr Bildelemente zusammengefügt werden (mehrere Raumschiffe oder eben zweimal der selbe Schauspieler), erscheinen oft häßliche Ränder auf der Kinoleinwand. ILM entwickelte Techniken, um die einzelnen Elemente in einen Computer zu scannen, dort wie mit einem Malprogramm zusammenzusetzen und dann wieder per Laser auf einen Filmstreifen zu drucken. Damit die Bilder nicht aussehen, als ob sie aus einem Computer kommen, müssen sie eine sehr hohe Auflösung haben. Deshalb kann diese Technik nur auf Großrechnern und auch dann nur mit kurzen Filmschnipseln durchgeführt werden.

Computer können aber auch bei klassischen Spezialeffekten eine große Hilfe sein. Wenn ein Gegenstand oder ein Schauspieler durch die Luft fliegen muß, hängt man ihn normalerweise an ein möglichst unsichtbares Kabel. Doch aufmerksame Kinogänger sehen diese Kabel hin und wieder. Mit einem Computer kann man hingegen die entsprechende Sequenz scannen, das Kabel per Malprogramm übermalen und das Ganze wieder auf Film bannen. Um das Kabel muß man sich beim Filmen dann weniger Sorgen machen und kann sich mehr auf die Sicherheit der Szene konzentrieren.

In letzter Zeit werden Computer auch verstärkt eingesetzt, um ganze Filmszenen zu gestalten. Die Computergrafikabteilung von ILM hat ihr Können beispielsweise im Film "The Abyss" unter Beweis gestellt, wo eine Schlange aus Wasser komplett per Computer erstellt wurde.

Andere Filme mit Computergrafikeffekten sind "Das Geheimnis des verborgenen Tempels" (Ritter aus Glasscherben), "Willow" (Verwandlung eines Menschen in verschiedene Tiere), "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" (ein Mensch altert in Sekunden-schnelle und zerfällt zu Staub) und "Arachnophobia" (Tausende von Spinnen krabbeln über ein Haus).

Aber auch sonst hat sich George Lucas sehr der Technik des Kinos verschrieben. So hat Lucasfilm den "Editdroid" entwickelt, eine Mischung aus Cutterarbeitsplatz und Mini-computer, der das Schneiden von Filmen wesentlich erleichtert. Ebenfalls von Lucasfilm stammt der "Sounddroid", der ähnliche Dienste bei der Filmvertonung leistet. Die Abteilung bei Lucasfilm, die sich um solche Dinge kümmert, hieß bis vor kurzem noch "Sprocket Systems" und hat sich jetzt in "Skywalker Sound" umbenannt. Inzwischen entstehen bei Skywalker Sound sogar Schallplatten im Bereich der Pop und Klassik. Erste Produktionen wird man bald in Plattenläden finden.

Kinozukunft made by Lucasfilm

Der schönste Film nützt nichts, wenn das Kino, in dem man ihn sieht, schlechte Projektion und miesen Sound hat. Zwei weitere Abteilungen von Lucasfilm nehmen sich dieses Problems an. "Theatre Alignment Program", kurz TAP, heißt die Einrichtung, die Kinos auf Vordermann bringt und so wieder für ungetrübten Filmgenuß sorgt. Noch spektakulärer geht es bei "THX Sound Systems" zu. THX ist ein spezielles Stereosystem mit einer unglaublichen Klangtreue, das beispielsweise das Geräusch eines durch das Publikum fliegenden Jumbojets simulieren kann. THX wurde das erste Mal bei der Welturaufführung von "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" eingesetzt. Um in den Genuß von THX-Sound zu kommen, muß ein Kino eine sehr teure THX-Anlage einbauen und einen Film in einer speziellen THX-Kopie vorführen. Die ersten THX-Kinos in Deutschland stehen in München, weitere sollen demnächst folgen.

Action und Fun in Freizeitparks

Die Erfahrungen im Konstruieren von Spezialeffekten nutzt Lucasfilm in der Abteilung "Attractions", die in Zusammenhang mit den Walt-Disney-Leuten zwei aufsehenerregende Vergnügungspark-Attraktionen geschaffen haben. Bei "Star Tours" nehmen mehrere Leute an Bord eines Raumschiffs an der Schlacht um den Todesstern teil; zwar als passive Zuschauer, aber in einem Raumschiff, das sich synchron mit einem speziell gedrehten Film bewegt und eine ungeheure Realitätsnähe vermittelt. Star Tours ist so erfolgreich, das es in allen Disney-Vergnügungsparks jeden Tag aufs neue den Rekord für die längste Schlange bricht. Ein Nachfolger wurde vor kurzem in Disneyworld, Florida eröffnet. "Body Wars" läßt die Zuschauer in ein Mini-U-Boot steigen, das auf Millimetergröße verkleinert und in den Körper eines Menschen injiziert wird. Weitere Attraktionen mit noch ausgefeilterer Technik sind in Arbeit.

Ansonsten beschäftigt sich Lucasfilm auch mit "Licensing", der Weitervermarktung der Filmprodukte als Spielzeug, Mode oder eben auch als Computerspiel. Eine kleine Abteilung produziert Werbefilme fürs Fernsehen (die es leider nur in USA zu sehen gibt). Eine letzte Firma beschäftigt sich mit der Verwaltung der "Skywalker Ranch".

Der Firmenhauptsitz

Die Skywalker Ranch ist das "Herz" von Lucasfilm. Obwohl sie wie eine richtige Ranch aus dem 19. Jahrhundert aussieht, wurde sie doch erst Ende der 70er Jahre vom "Star Wars"-Geld gebaut. Sie ist als kreatives Zentrum für alle Medienschaffenden gedacht und dient vielen Abteilungen von Lucasfilm als Firmensitz. Die genaue Adresse und das Innere der Ranch sind ein kleines Geheimnis, da sich Lucasfilm gerne ungebetene Gäste und übereifrige Fans vom Leibe halten möchte. Lediglich ILM und seit neuestem auch die Games Division residieren in etwas schlichteren Bürogebäuden in der Innenstadt von San Rafael, 30 Autominuten nördlich von San Francisco.

Die Geschichte der Lucasfilm Games Spiele

Filmmacher George Lucas wollte immer, daß sich die Firma Lucasfilm auch anderen Medien widmete. Deswegen griff Lucasfilm sofort die Idee auf, mit der die Computer-Firma Atari 1983 an die Star-Wars-Schöpfer herantrat: Die gemeinsame Entwicklung von Computerspielen. Heraus kamen die beiden heute als Klassiker gefeierten Spiele "Ballblazer" und "Rescue on Fractalus", denen leider kein allzu großer finanzieller Erfolg beschieden war. Denn unvorsichtige Mitarbeiter von Atari brachten Raubkopien beider Spiele Monate vor dem Erscheinungsdatum in Umlauf, so daß Atari sich schließlich entschloß, die Spiele gar nicht erst auf den Markt zu bringen.

Zum Glück für alle Computerspieler entschied sich die Firma Epyx kurz darauf, die Spiele mit Lucasfilm zusammen auf den Markt zu bringen. Zwei weitere Titel folgten mit "Koronis Rift" und "The Eidolon".

Erst das fünfte Spiel von Lucasfilm Games, das Adventure "Labyrinth", hatte etwas mit einem Film zu tun; alle vorherigen Spiele waren "original" und basierten nicht auf Filmen oder sonstigem Material. "Labyrinth" erschien bei Activision. Darauf folgten die militärischen Simulationen "P.H.M. Pegasus" und "Strike Fleet", die beide bei Electronic Arts erschienen.

"Maniac Mansion", das erste Scumm-Spiel, erschien im Herbst 1987 bei Activision. Das Spiel wurde von Ron Gilbert und Gary Winnick erdacht, die das Adventure-Genre tüchtig umkrepeln wollten (was Ihnen dann ja auch gut gelang). Gary Winnick war der einzige Grafiker bei "Maniac Mansion". Zu diesem Zeitpunkt war er schon über drei Jahre bei Lucasfilm Games und hatte davor bei Atari für tolle Grafik bei Computerspielen gesorgt. Gary ist heute noch der Chefgrafiker von Lucasfilm Games.

Programmiert wurde "Maniac Mansion" hauptsächlich von Ron Gilbert, der zuvor die C 64-Version von "Koronis Rift" geschrieben hatte. Ron hatte sich davor mit dem Schreiben von Utilities verdingt (eine Basic-Erweiterung für den C 64 erschien zuerst bei H.E.S. und dann bei Epyx) und war eine Zeit lang Diskjockey bei einer Radio-Station (was die Vorliebe für Rockmusik einiger Mitglieder des "Maniac Mansion" erklärt).

Bei "Maniac Mansion" stand zu Beginn der Entwicklung das System im Vordergrund, die Geschichte wurde erst entwickelt, als man sich sicher war, daß das Spiel so funktionieren würde. Die Grundidee mit dem verrückten Dr. Fred, dem Meteor und dem Haus war schnell entwickelt, doch um alle Räume und Personen in eine vollkommen logische Beziehung zueinander zu bringen, brauchten die beiden mehrere Monate.

"Maniac Mansion" zieht sich durch die Lucasfilm Games-Geschichte bis zum heutigen Tage. Immer wieder kamen neue Versionen heraus, zuerst für C 64 und Apple II, später dann für den PC, wieder ein paar Monate später für Amiga, ST und eine verbesserte PC-

Version und seit kurzem kann man in Amerika das Spiel auch als Nintendo-Videospiel bewundern. Und: Nein, in keiner der Versionen kann man Benzin in die Kettensäge kriegen. Es gibt kein Benzin für die Kettensäge. Wirklich nicht.

Der jüngste Streich von "Maniac Mansion" ist die eigene Fernsehserie, die zur Zeit für das amerikanische Kabelfernsehen produziert wird. Die Fernseh-Serie hat nicht mehr allzuviel mit dem Computerspiel zu tun: Es geht um die Abenteuer Dr. Freds und seiner Familie (eigentlich alles ganz nette Leute), die sich hauptsächlich darum drehen, daß eines von Dr. Freds Experimenten mal wieder fehlschlägt.

Es sollte eigentlich etwas Ernstes werden: Zak McKracken

Etwas über ein Jahr nach "Maniac Mansion" erschien für C 64 und Apple II "Zak McKracken and the Alien Mindbenders". David Fox, Matthew Kane und David Spangler hatten die Story als ernstes Science Fiction-Adventure geplant, bei dem Außerirdische die Menschen per kosmischer Strahlung aggressiv machten, um sie dann leichter versklaven zu können. Doch als immer mehr dumme Witze sich in die Handlung einschlichen, wurde aus dem ernsthaften Adventure eine weitere alberne Komödie, die noch mehr von Wortspielereien und Gags lebte als "Maniac Mansion". Um das komödiantische Element auszuschlachten, lasen die Programmierer bergeweise sogenannte "Tabloids", wöchentliche Zeitschriften im Tageszeitungsformat, die ernsthaft (!!) über den jüngsten Aufenthaltsort von Elvis (der natürlich noch lebt), die neuesten Erkenntnisse über die Marsmenschen (natürlich von seriösen Wissenschaftlern) und über die Wunderheilkraft von Magnetarmbändern berichten.

Beim Durchwühlen dieser Zeitschriften stieß man auch auf einen Bericht über ein Haus in Deutschland, das dem "'Maniac Mansion'" sehr ähnlich sieht. Hier hatte angeblich vor kurzem ein Mord an mehreren campenden Teenagern stattgefunden. Doch damit nicht genug, der geistesranke Mörder hatte die Leichen nicht nur in Ihrem Blut liegen lassen, sondern auch mit mehreren Litern Tomatenketchup beschmiert. Darauf, daß die deutsche Presse diesen Vorfall 1988 nicht gemeldet hat, können wir schließen, daß das Ganze doch wohl eine Ente war.

Zu den internen Feinheiten von "Zak McKracken" gehört, daß alle Frauen im Spiel ein "Gegenstück" auf der wirklichen Erde haben. Annie ist die Frau von David Fox, Melissa ist die Freundin von Ron Gilbert, Leslie die Verlobte von Matthew Kane und Laurie (die Fernsehreporterin in der Szene, die sich auf Zaks heimischem Fernseher abspielt) ist die Frau von Aric Wilmunder.

Nach "Zak McKracken" kam wieder ein Ausflug ins militärische Genre. "Battlehawks 1942" heißt der Flugsimulator von Larry Holland, der historisch korrekt die Geschehnisse im Luftkrieg USA - Japan im Jahre 1942 beschreibt. Die Simulation zeichnet sich

nicht nur durch Realitätstreue, sondern auch durch ein zweihundertseitiges Handbuch aus, das von Experten des zweiten Weltkriegs geschrieben wurde und eine Menge geschichtlicher Details wiedergibt.

Das dritte Adventure von Lucasfilm, "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug", war in mehrerer Hinsicht ein Ausbruch aus der Routine der ersten beiden Spiele. Zum einen schrieben mit Ron Gilbert, David Fox und Noah Falstein gleich drei Programmierer an Spiel und Story. Dieser erhöhte Arbeitsaufwand war notwendig, um das Spiel rechtzeitig zum Kinostart fertig zu bekommen. Außerdem war es das erste der Scumm-Spiele, das nur für 16-Bit-Computer und nicht mehr für den C 64 konzipiert war, und deswegen auch wesentlich detailliertere Grafik zeigen konnte.

Eines der Probleme bei der Konzipierung der Story war die Langlebigkeit von Indiana Jones. Im Film bangt man um Indy, weil dieser in sehr gefährliche Situationen gerät, aus denen er immer nur ganz knapp herauskommt. Im Spiel sollte das nicht anders sein. Doch damit der Spieler auch wirklich merkt, wie gefährlich das Ganze ist, sollte Indy sterben, wenn der Spieler einen Fehler macht. Nun ist es nicht ganz einfach, Indiana Jones in einem Spiel umzubringen, wenn einem George Lucas und Steven Spielberg über die Schulter schauen. Also holte man sich kurzerhand Genehmigung von den beiden, Indy umbringen zu dürfen.

Während Steven Spielberg auf der Skywalker Ranch Schnitt und Nachproduktion überwachte, schaute er öfter in die Games Division, um sich nach den jüngsten Indy-Fortschritten zu erkundigen, Tips zu geben oder sein neues Lieblingsspiel zu spielen - "Battlehawks 1942". Als Spielberg wieder zurück nach Los Angeles ging, installierten ihm Mitarbeiter der Games Division im Büro einen Computer nur für das Spielen von Battlehawks.

Der erste interaktive Film Loom

Mit Loom sollte das erste Mal versucht werden, etwas zu schaffen, was viele Adventure-Spiele nur vorgeben zu sein: Ein interaktiver Film, in den man eingreifen kann. Deswegen brauchte Loom eine besonders ausgefeilte Geschichte und Charaktere, mit denen man sich identifizieren kann. Außerdem bedurfte es eines besonders fesselnden Grafikstils, für den im wesentlichen Mark Ferrari verantwortlich zeichnete.

Die Entwicklung von Loom wurde auch durch ein Naturereignis erschüttert: Am 17. Oktober 1989 bebte in San Francisco die Erde, ein Ereignis, das bei dem Hobbyseismologen Brian natürlich auf gesteigertes Interesse stieß. Seitdem holen sich viele Lucasfilm-Mitarbeiter Erdbebenslips bei Brian, beispielsweise, das ein volles Glas Wasser auf dem Tisch Erschütterungen rechtzeitig anzeigt, und wo man sich am besten und sichersten aufhält, wenn die Erde bebt.

Kurz nach Loom erschien auch das Nachfolgespiel zu Battlehawks: "Their Finest Hour: The Battle of Britain" nahm sich des Luftkriegs um England an. Verbesserte Grafik, noch mehr Missionen und Flugzeuge sowie die von Battlehawks bekannte Authentizität machten das Spiel zu einem großen Hit, der sogar mehrere Preise wie "Beste Simulation des Jahres 1989" gewonnen hat.

Lucasfilm Games heute

Seit den Anfängen ist Lucasfilm Games stark gewachsen. Viele neue Programmierer sind dazu gestoßen, um gerade den Ausstoß der Scumm-Spiele zu erhöhen. Am neuesten Spiel von Lucasfilm, "The Secret of Monkey Island", waren drei Programmierer, vier Grafiker, zwei weitere System-Programmierer sowie einige "Hilfskräfte" beteiligt. Leiter der Truppe und Designer des Spiels ist Ron Gilbert, mitprogrammiert haben Dave Grossman und Tim Schafer.

"The Secret of Monkey Island" war ursprünglich als Nachfolger von "Zak McKracken" gedacht, als Indiana Jones die noch nicht sehr fortgeschrittene Arbeit stoppte. Auch dieses Spiel durchlief mehrere Metamorphosen und eines der Puzzles wurde in eine noch zu entwickelnde Fortsetzung verbannt: Wieso gibt es im 17. Jahrhundert Grogautomaten und anderes modernes technisches Gerät?

Der witzige Name des Hauptdarstellers, Guybrush Threepwood, ergab sich im übrigen aus einer technischen Bezeichnung. Als die Grafiken schon gezeichnet wurden, der Name des Charakters aber noch nicht festgelegt war, wurden die entsprechenden Files unter dem Namen Guybrush angelegt. Guy bedeutet junger Mann, Brush ist die Bezeichnung für Bildausschnitte im Grafikprogramm Deluxe Paint, mit dem die Grafiken entstehen. Irgendwann hatte sich Guybrush dann in den Köpfen festgesetzt. Der Nachname ergab sich aus ganz anderen Überlegungen: Er sollte möglichst kompliziert auszusprechen sein.

Was ist eigentlich SCUMM?

Schon mehrfach ist in diesem Buch das Wort "Scumm" gefallen. Scumm ist das Adventure-Programmiersystem, mit dem bei Lucasfilm seit Maniac Mansion gearbeitet wird. Scumm ist eine Abkürzung für "SCripting Utility for Maniac Mansion". (Außerdem ist Scumm ein englisches Wort, das eine schleimige Schicht auf einem Gegenstand bezeichnet - aber das hat ganz sicher nichts mit den Eigenschaften des Systems zu tun).

Scumm ist eine Programmiersprache, in der die Aktionen eines Adventures mit englischen Sätzen beschrieben werden können. So gibt es Befehle wie: "Gehe mit dem Schauspieler zum Kühlschrank." "Wenn der Spieler das Wort Öffne geklickt hat, spiele Animation Kühlschrank öffnen ab.", "Wenn der Spieler die Worte Käse und Nimm angeklickt hat, nimm den Käse aus dem Kühlschrank, addiere den Käse zum Inventar des Spielers und lasse den Schauspieler eine dumme Bemerkung machen."

Trotzdem ist es nicht einfach, ein Adventure zu schreiben, weil das Programm auf alles und jede Möglichkeit vorbereitet sein muß. Sogar die "unsinnigsten" Aktionen des Spielers müssen abgefangen werden, damit sich keine Abstürze ergeben. Auch das "Codieren" der Grafik, das Programm muß schließlich wissen wo der Kühlschrank steht und über welchen Weg der Schauspieler dorthin gelangt, ist eine ziemliche Fummelarbeit.

Die ersten Versionen des Scumm-Entwicklungssystems liefen auf UNIX-Rechnern, die an C 64 und Co. angeschlossen waren. Erst im Laufe der Programmierung von Zak McKracken wurde dieses System an den IBM PC angepaßt, der nun der hauptsächliche Entwicklungsrechner ist. Zak McKracken wurde mit der Version 2 des Scumm-Systems erstellt, die viele Macken ausbügelte, die bei der Entwicklung von Maniac aufgefallen waren.

Für Indiana Jones und Loom wurde Version 3 des Scumm-System entwickelt. Scumm 3 kann Hi-Res-Grafiken bearbeiten (Maniac und Zak hatten sogenannte Block-Grafiken). Damit erstellte Spiele laufen deshalb leider nur auf Amiga, Atari ST und IBM PC.

The Secret of Monkey Island ist die Premiere von Scumm Version 4, dessen bedeutendste Features noch einfachere Programmierung (davon sieht man als Benutzer natürlich wenig), einfachere Bedienung, schnellere Spiele und das "Scaling" sind. Mit Scaling bezeichnen Programmierer bei 3D-Animationen den Vorgang, Figuren perspektivisch kleiner und größer werden zu lassen, wenn sie sich in den Hintergrund bewegen oder aus ihm auftauchen kein unerheblicher Programmieraufwand!

Intern wird schon an Version 5 des Systems gebastelt. Die hat noch besseren Support für die VGA-Grafik und einige kleinere Detailverbesserungen, die die Benutzer wieder nicht sehen werden. Die VGA-Version von Monkey Island läuft schon unter dem System 5.

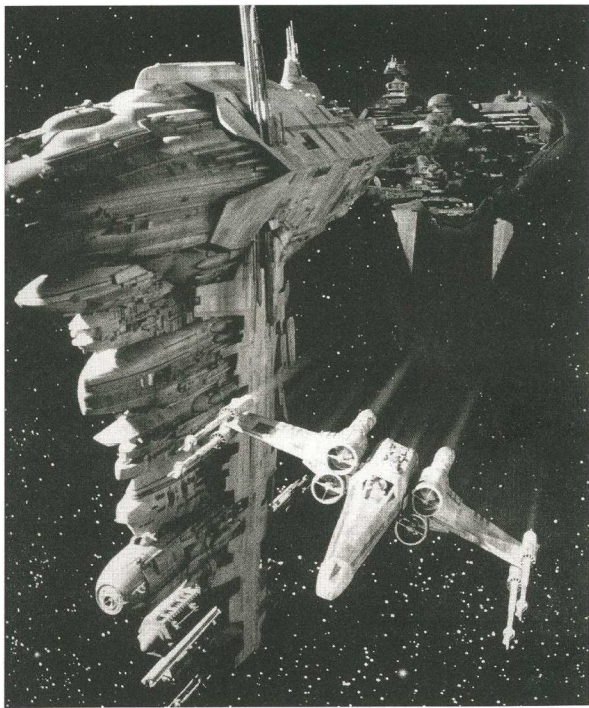
Zum Scumm-System gehören neben dem Compiler für die Sprache "Scumm" auch noch einige Utilities mit ähnlich klangvollen Namen. Der Zeichensatz-Editor heißt "Spit", das Animations-Utility heißt "Byle", der Sound-Editor "Earwax". Das einzige Programm mit halbwegs normalem Namen ist das verwendete Malprogramm – Deluxe Paint von Electronic Arts.

Alle neuen Scumm-Spiele werden auf dem IBM-PC entwickelt. Der vom Scumm-Compiler erzeugte Code läuft aber auch auf Amiga und ST, für die jeweils nur ein Anpassungsprogramm benötigt wird. Für diese Computer muß nur der Sound neu überarbeitet werden; ab sofort erhalten die Amiga-Versionen auch schönere Grafiken in 32 statt wie bisher 16 Farben.

Die Scumm-Spiele werden in mehrere Sprachen übersetzt. Bisher sind schon Spiele in Englisch, Spanisch, Italienisch, Französisch und Deutsch erschienen. Schwedisch und Chinesisch (in spezieller Lautschrift) sowie Japanisch sind in Planung. Das Übersetzen der Texte ist nicht einfach, denn die Lucasfilm Games leben oft von witzigen Wortspielen, die in anderen Sprachen nicht funktionieren. Da heißt es für die Übersetzer dann: Kreativ werden, selber was ausdenken. Bestes Beispiel sind die Wortspiele bei den Fechtszenen von Monkey Island, bei der in fast jeder Sprache über die Hälfte neu "erdacht" werden mußte.

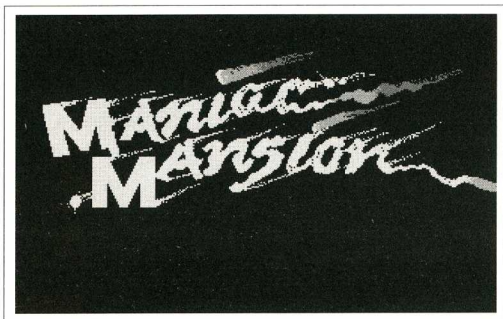
Inzwischen arbeiten fast 20 Programmierer an Scumm-Spielen. Da die Spiele immer komplexer werden, arbeiten bis zu fünf Programmierer gleichzeitig an einem Titel. Deswegen sind für 1991 auch nur drei Scumm-Titel zu erwarten. Um was es dabei geht, will Lucasfilm natürlich nicht verraten. Lediglich, daß die neuen Spiele noch schöner und besser sein sollen, ist aus den Programmierern herauszubringen.

Kapitel II



Maniac Mansion

Maniac Mansion



Weit abgelegen von der Stadt steht eine alte unheimliche Villa, über die man sich schaurige Geschichten erzählt. Der verrückte Professor Dr. Fred soll dort seltsamen Experimenten nachgehen, munkelt man. Zurückgezogen lebt er dort mit seiner exzentrischen Haushälterin und seinem ebenfalls etwas verdrehten Sohn Ed. Es ist also nicht verwunderlich, daß die Menschen

das Haus mit seinen absonderlichen Bewohnern meiden und einen weiten Bogen um das unheimliche Gemäuer machen.

Dave hat jedoch einen guten Grund sich hier herumzutreiben: Unter mysteriösen Umständen ist seine Freundin Sandy hier untergetaucht und es scheint so, als ob die Bewohner der Villa etwas mit ihrem Verschwinden zu tun haben. Mit zwei guten Freunden macht sich Dave auf die Suche nach Sandy in der Villa. Eine Vielzahl von Gegenständen und Räumen wartet dort auf ihre Entdeckung. Im Laufe der Zeit wird Dave Geheimnisse aufdecken und einige interessante Dinge über das Haus und seine exotischen Bewohner, wie die außerirdische Saugnapf-Band zum Beispiel, erfahren. Er wird auch bemerken, daß ein Komet, der vor einer Weile ganz in der Nähe der Villa heruntergekommen ist, eine nicht unerhebliche Rolle bei Sandys Verschwinden spielt.

Sie als Spieler können, beziehungsweise müssen, alle drei Personen individuell steuern, um Sandy zu befreien. Die beiden Freunde, die Dave begleiten werden, können Sie aus einer Gruppe von sieben Jugendlichen auswählen, die alle über bestimmte Talente und Schwächen verfügen. Je nachdem wie Ihre Auswahl ausfällt, wird sich der Lösungsweg aufgrund der verschiedenen Geschicke der Charaktere ändern. Folglichweise gibt es mehrere Lösungswege, einige davon sind jedoch eleganter als andere und führen direkt zum Ziel.

Bei der Befreiungsaktion werden Sie zwangsläufig einigen der Bewohner des Hauses begegnen und vielleicht etwas über ihre Vorlieben und Abneigungen erfahren. Oft, aber nicht immer, ist solch eine Begegnung verhängnisvoll. Es liegt an Ihnen, der Wahl Ihres Teams, und wie Sie mit den Hausbewohnern umgehen, ob sie Ihnen helfen oder Sie an

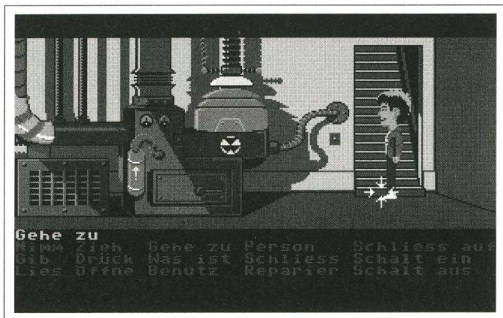
Ihrem Vorhaben hindern werden, indem sie Dave oder einen seiner Freunde in den Kerker werfen.

Grob gesehen ist "Maniac Mansion" ein großes komplexes Puzzle, das wiederum aus kleineren Rätseln besteht. Von Zeit zu Zeit werden Schnittszenen eingeblendet, die Hinweise zur Geschichte geben oder Aufschluß über das aktuelle Geschehen an anderen Orten geben. Mit der Zeit fügen sich die Hinweise zu einem Gesamtbild zusammen und die Lösung des Geheimnisses um die verrückte Villa liegt nicht mehr fern.



The Maniac Mansion Story

Featuring Syd, Dave and Bernhard



So, da stehen wir jetzt also vor diesem alten Gemäuer. Irgendwo in diesem Haus muß Sandy versteckt sein. Ich frage mich nur, warum Dave mir, dem alten Syd, die Führung der Gruppe anvertraut hat. Es handelt sich doch schließlich um seine Freundin und nicht um meine. Ich kann mir nicht vorstellen, wie meine musikalischen Fähigkeiten hier zum Einsatz kommen

sollen. Na ja, wir gehen erst einmal zur Haustür und sehen weiter.

Hm, die Tür ist abgeschlossen, und klingeln wäre äußerst unklug. Wir wollen unseren Besuch ja nicht großartig ankündigen. Na so was, das scheint wohl jeder zu machen, versteckt seinen Haustürschlüssel unter dem Fußabtreter! So, wir sind in der Eingangshalle. Was sind das denn für ulkige Kobolde auf dem Treppengeländer? Seltsam, der rechte hier sieht irgendwie abgenutzt aus. Vielleicht kann man ihn drehen. Aha, ein geheimer Mechanismus also. "Dave, halte mal das Ding hier. Ich gehe in den Keller und schaue mich dort ein wenig um. Bernhard, schaue du doch mal, was sich hinter der Tür dort rechts befindet, OK?"

Ziemlich dunkel hier unten, erst einmal Licht anmachen. Das gibt es doch nicht! Da steht doch tatsächlich ein Atomreaktor herum. Wer ist so verrückt und stellt sich so ein Ding freiwillig in den eigenen Keller? In diesem Haus scheint so einiges anders zu sein, scheint es mir. Da vorne neben dem Sicherungskasten hängt ein kleiner Schlüssel. Ich nehme ihn mit, wahrscheinlich werde ich ihn brauchen können. So, jetzt gehe ich wieder zu den anderen.

Bernhard hat in der Bibliothek ein Geheimpfach entdeckt und darin eine Kassette. Ich nehme sie, da ich mich mit Dingen, die mit Musik zu tun haben, besser auskenne als er. Die Röhre, die er in einem alten Radio gefunden hat, kann er dafür behalten.

"Ich werde mich nun ein wenig im Haus umschauen. Wir könnten auffallen, wenn wir zu dritt gehen. Also geht in das Wohnzimmer und verhaltet euch ruhig, bis ich euch Bescheid sage." Die linke Tür führt in eine Küche. Ich finde eine Taschenlampe und im Kühlschrank Lebensmittel. Nanu, da kommt jemand! Schnell durch die nächste Tür, bevor man mich entdeckt.

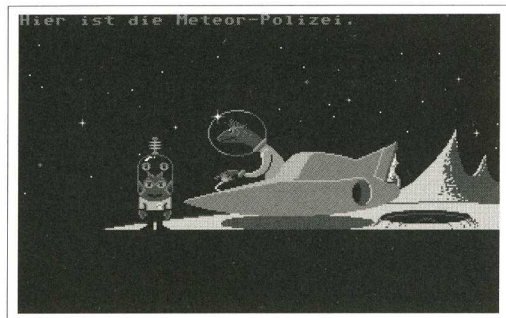


Ich befinde mich nun in einem Esszimmer. Außer ein paar vergammelten Essensresten gibt es hier allerdings nichts Interessantes zu entdecken. Der nächste Raum, eine Art Vorratskammer, hat mehr zu bieten. Ich nehme alles bis auf die Flasche oben auf dem Regal mit. Die Tür hier ist verschlossen. Besser, ich gehe zurück und schaue mir die anderen Stockwerke an.

So, ich bin jetzt hier ganz oben im vierten Stock im Musikraum. Es war gar nicht so einfach, hier hinzukommen. Im zweiten Stock bin ich auf ein ulkiges Viech getroffen, das ich erst mit Plastikfrüchten und Fruchtsaft füttern mußte, damit es mich vorbeiliess. Bernhard hätte bei seinem Anblick bestimmt die Nerven verloren. Die Früchte habe ich in einem Malraum im ersten Stock entdeckt, den Fruchtsaft hatte ich ja schon vorher in der Vorratskammer gefunden. Mal sehen, was ich hier so alles finde. Ach, da ist ja das Rüsseltierchen wieder. Die Platte dort vorne werde ich mal unten auf den Plattenspieler legen. Den gelben Schlüssel nehme ich auch mit.

Nachdem ich mich im dritten Stock ein wenig an dem Sportgerät im Mumienraum betätigt hatte, machte ich mich auf den Weg nach unten, um Bernhard von der Funkanlage zu berichten, die ich entdeckt hatte. Im ersten Stock überspielte ich die Platte aus der vierten Etage auf die Kassette aus dem Geheimfach. Auf diese Weise konnte ich den beiden im Wohnzimmer vorspielen, was ich gefunden hatte. Ich hatte allerdings nicht damit gerechnet, daß gleich der ganze Kronleuchter von der Decke fällt! In den Scherben fanden wir noch dazu einen rostigen Schlüssel, den Bernhard an sich nahm.

Bernhard machte sich anschließend auf die Suche nach dem Funkgerät, von dem ich ihm erzählte. Dave und ich dagegen gingen vor das Haus zu dem Gitter. Nach dem Training mit dem Kraft-O-Meter konnte ich es nun ganz leicht entfernen und sah zu, wie



Dave in den Schacht hinabstieg. Nun fiel mir die verschlossene Tür in der Vorratskammer wieder ein, und ich machte mich auf den Weg.

So, da bin ich. Der kleine silberne Schlüssel paßt. Dahinter befindet sich ein Pool.

Hm, seltsam, das Wasser leuchtet irgendwie. Ich nehme mal eine Wasser-

probe mit dem Glas aus der Vorratskammer. An das Radio komme ich nicht heran, aber da vorne ist ja auch noch eine Garage zu erkunden. Ich werde mal versuchen, das Tor aufzustemmen. Dank des Kraft-O-Meters gelingt mir dies ohne Probleme. In der Garage stoße ich auf ein schrilles Auto. Nach einigem Herumprobieren gelingt es mir, den Kofferraum mit dem gelben Schlüssel zu öffnen und so zu einem Werkzeugkasten zu kommen.

Als ich wieder zu dem Pool zurückkomme, finde ich ihn leer vor. Dave muß wohl den Haupthahn in der Kanalisation gefunden haben. Welch glücklicher Zufall, auf diese Weise kann ich das Radio an mich nehmen und finde sogar noch einen kleinen leuchtenden Schlüssel auf dem Boden des Pools. Obwohl ich sonst sehr neugierig bin, denn sonst hätte ich wohl kaum bei dieser Rettungsaktion mitgemacht, ziehe ich es vor, besser nicht auf den roten Knopf zu drücken und mache mich auf den Weg nach oben zu Bernhard. Unterwegs entdecke ich noch einen Raum mit Spielautomaten. Der Strom scheint jedoch abgeschaltet zu sein, so daß ich unverrichteterdinge weitergehe.

Bernhard hat inzwischen das Funkgerät mit Hilfe der Radoröhre aus dem Wohnzimmer repariert und gleich einen Funkspruch an die Weltraumpolizei, wer immer das auch sein mag, logeschickt. Nun ist es an der Zeit, auch einen Blick in die beiden Räume der Hausbewohner zu werfen. Da sich die verdrehte Haushälterin und der Sohn ständig in ihren Zimmern aufhalten, müssen wir uns allerdings etwas einfallen lassen.

Der Sohn ist schnell aus seinem Zimmer gelockt. Da wir mitbekommen haben, daß Ed gespannt auf ein Päckchen wartet, klingelt Dave einfach unten an der Haustür. Während Ed nach unten rast, sehe ich mich in seinem Zimmer um und nehme den Hamster und eine Schlüsselkarte mit. Das Sparschwein bleibt natürlich auch nicht verschont. Leider befinden sich nur 30 Cents in dem Ferkel. Nach diesem Ablenkungsmanöver schlüpfe

ich schnell in ein benachbartes Zimmer und lande bei einer fleischfressenden Pflanze.

Über der Pflanze befindet sich ein Loch in der Decke. Ich muß irgendwie versuchen, dort hinauf zu kommen. Da fällt mir ein Märchen ein, von einem Jungen, der eine Pflanze hinauf in die Wolken kletterte. Nur handelte es sich dort um eine riesige

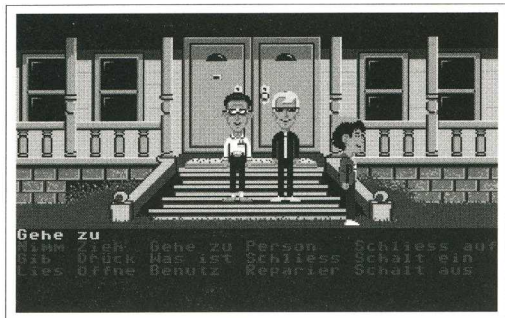


Bohnenranke und keine kleine fleischfressende Pflanze. Ein Superdünger muß also her. Ich werde mal die Wasserprobe aus dem Pool verwenden oha, die Wirkung ist ja enorm! Die Pflanze ist ein ganzes Stück gewachsen und hungrig scheint sie auch zu sein. Mal sehen, was ich ihr noch anbieten kann. Darf es auch noch ein bißchen Cola sein? Tatsächlich, sie ist satt und zufrieden. Jetzt kann ich es wagen, an ihr hochzuklettern.

Aha, ein Teleskop. Ich werde mal einen Blick hindurchwerfen. Man kann nichts sehen. Ich glaube, ich sollte es erst einmal richtig ausrichten. Das Kontrollbort dort vorne scheint diese Aufgabe zu übernehmen. Mit ein bißchen Kleingeld habe ich das Teleskop schnell eingestellt und erspähe nicht Sterne, sondern eine Nummer. Ich merke sie mir und steige wieder hinab.

An der Wand gegenüber bemerke ich nun einen großen Farbfleck, der etwas zu verdecken scheint. Nachdem ich den Fleckenentferner angewendet habe, stoße ich auf eine Tür und dahinter auf einen Raum mit ein paar Leitungen. Vielleicht gibt es da eine logische Verbindung zwischen den Spielautomaten und der Leitung, denke ich mir, und beschließe, die Leitung zu reparieren. Damit ich keinen elektrischen Schock abbekomme, schicke ich Dave in den Keller zu dem Hauptschalter und lasse ihn den gesamten Strom im Haus ausschalten. Mit Hilfe der Taschenlampe, die ich mit Batterien aus dem Poolradio versorge, und des Werkzeugs gelingt mir die Reparatur ziemlich rasch. Nach einer Weile schaltet Dave den Strom, wie versprochen, wieder ein.

Nachdem auch dies geschafft ist, versuche ich nun mit Bernhard, Ednas Zimmer zu stürmen. Zwei kann sie nicht in den Kerker werfen! Der Plan gelingt: Während Edna einen von uns beiden in den Kerker schleppt, gelingt es dem anderen unbemerkt, die Leiter hinaufzusteigen und dabei auch noch einen kleinen Schlüssel mitzunehmen. In dem



Raum darüber befindet sich ein Gemälde und dahinter der übliche Safe. Mit der Zahl, die durch das Teleskop zu sehen war, öffnet er den Safe und nimmt den Umschlag mit dem Vierteldollar darin. Auf dem Weg nach unten wird jedoch auch er von Edna gefangengenommen und in den Kerker geworfen.

Zum Glück besitzen wir den Kerkerschlüssel und

können uns sofort wieder befreien. Um zu sehen, ob meine Reparatur des Stromkabels etwas gebracht hat, laufe ich zum Spielraum. Mit dem Vierteldollar aus dem Safe wage ich ein Spielchen und darf mich sogar in die Highscore eintragen. Der Professor scheint auch öfter zu spielen, da sein Name hier eingetragen ist. Ich merke mir seine Punktzahlen. Da wir den Kerkerschlüssel haben, mache ich mir den Spaß, mich von Edna nochmal in den Kerker werfen zu lassen. Dort treffe ich nicht nur meinen Freund Bernhard, sondern auch ein kleines grünes Männchen, das sich als Weltraumpolizist aus gibt.

Das kleine Männchen ist so in Fahrt, daß es gar nicht bemerkt, daß es sein Polizeiabzeichen verliert. Ein nettes Andenken, denke ich mir und hebe es auf. Mit Hilfe des leuchtenden Schlüssels öffne ich die beiden Vorhängeschlösser der dicken Tür und gebe die Highscorenummern des Professors in die Tastatur ein. Die Tür öffnet sich und ich lande in dem geheimen Labor des Professors.

Da ist ja auch Sandy! Endlich haben wir sie gefunden! Was faselt der Professor denn da von Countdown? Der will uns doch wohl nicht am Ende alle in die Luft jagen? Nichts da! Ich stecke die Schlüsselkarte in den Kartenleser der Metalltür auf der rechten Seite. Durch die Tür gelange ich in eine Kammer und kann den Plan in letzter Sekunde durchkreuzen, indem ich mit Hilfe des Hauptschalters den Countdown abbreche.

Endlich, das Abenteuer ist beendet und der Wahnsinn hat ein Ende!

Der Maniac Mansion Fragenkatalog

Lösungsweg mit Dave, Syd und Bernhard

Vor dem Haus

Wie fange ich an?

- Alle drei Kids sollten erst einmal ins Haus gebracht werden. Die Haustür befindet sich links vom Startort.

Wie öffne ich die Eingangstür?

- Der Haustürschlüssel befindet sich, wie kann es auch anders sein, unter dem Fußabtreter.



Wie öffne ich das verrostete Gitter?

- Dazu bedarf es einer kleinen Kraftanstrengung. Sollten beide Personen zu schwach sein, so muß sich eine erst einmal stärken.

Wie werde ich stärker?

- Ein bißchen Training am Kraft-O-Meter im dritten Stock erbringt die gewünschte Wirkung.

Erdgeschoß

Wie öffne ich die Tür rechts neben der Treppe?

- Um die Tür zu öffnen, muß man einen geheimen Mechanismus betätigen. Der rechte Kobold auf dem Treppengeländer ist der Schlüssel zu diesem Mechanismus.



Wie verhindere ich, daß sich die Tür schließt, bevor ich mit einer Person hindurchgehen kann?

- Wie Sie bereits an dieser Stelle sehen können, werden Sie ohne Teamarbeit nicht sehr weit bei Ihrem Abenteuer kommen. Lassen Sie deshalb eine Person an der Treppe stehen und nehmen eine andere Person, um in den Keller zu gelangen.

Wohnzimmer

Wozu dient das Radio?

- Es handelt sich noch um ein ganz altes Röhrenradio. Die Röhren können Sie, beziehungsweise Bernhard, mitnehmen.

Was kann man mit dem Kassettenspieler anstellen?

- Auf diesem Gerät kann man Kassetten abspielen, doch dazu müssen sie erst einmal eine besitzen. Das Abspielen der richtigen Kassette kann eine umwerfende Wirkung auf den Kristalleuchter haben.

Bibliothek

Wie mache ich Licht?

- Links in der Ecke steht eine Lampe, die Sie mit der "Was ist"-Funktion finden können.

Wie komme ich die Treppe hinauf?

- Wie das kleine Schild schon sagt, ist die Treppe außer Betrieb. Kümmern Sie sich nicht weiter um dieses Problem. Es gibt wichtigere Dinge in diesem Raum.



Ich kann nichts Besonderes entdecken.

- Ein Geheimfach ist zugegebenermaßen auch nicht leicht zu entdecken. Benutzen Sie die "Was ist"-Funktion

Wo ist das Geheimfach?

- Es befindet sich rechts hinter der losen Wandverkleidung.

Was kann ich mit der Kassette machen?

- Alles, was Sie mit einer normalen Musikkassette auch machen können: Musik aufnehmen und abspielen zum Beispiel. Die Kassette ist jedoch noch unbespielt und bei dem Musiker Syd vorerst am besten aufgehoben.

Küche

Wie überliste ich Edna?

- Edna hält sich nur zu Beginn des Spieles in der Küche auf und verläßt diesen Ort nach einer Weile. Wenn Sie vorher im Keller und in der Bibliothek waren, so sollte sie bereits verschwunden sein. Um sicher zu gehen, sollten Sie vorsichtshalber abspeichern, bevor Sie die Küche zum ersten Mal betreten.

Welche Dinge soll ich aus dem Kühlschrank mitnehmen?

- Da die Personen in ihrer Tragfähigkeit nicht beschränkt sind, gilt die Regel, stets alles mitzunehmen. Man kann ja nie wissen, welche Gegenstände noch nützlich werden können.



Kammer

Wie öffne ich die Tür?

- Dazu benötigen Sie den silbernen Schlüssel aus dem Keller.

Pool

Wie komme ich an das Radio?

- Nehmen Sie sich vor dem Wasser in dem Pool in acht! Jegliche Berührung ist schädlich. Um an das Radio zu kommen, müssen Sie vorher das Wasser ablassen.

Wo ist der Haupthahn?

- Das Wasserleitungssystem befindet sich unter dem Pool.

Wie gelange ich dorthin?

- Begeben Sie sich mit zwei Personen vor das Haus. Hinter den Büschen finden Sie ein Gitter, hinter dem die Kanalisation liegt.

Garage

Wie öffne ich das Garagentor?

- Wohl ein wenig zu schwach auf der Brust, wie? Das Kraft-O-Meter im dritten Stock hilft aus der Klemme.

Wie öffne ich das Auto?

- Dazu benötigen Sie den gelben Schlüssel, der sich im vierten Stock befindet.

Wozu dient das Werkzeug?

- Sie werden später eine Leitung reparieren müssen und das Werkzeug dazu brauchen.

Was mache ich mit dem Drehknopf?

- Sie können eine Mummie damit erschrecken.

Keller

Ich sehe nichts!

- Keine Angst, ein Lichtschalter befindet sich ganz in der Nähe. Um ihn zu finden, müssen Sie den Raum mit der "Was ist"-Funktion abfahren und dann anknipsen.



Welche Funktion hat der Reaktor?

- Das weiß wohl nur Dr. Fred. Um das ganze Haus nicht in die Luft zu jagen, sollten Sie besser Ihre Finger von der Maschine lassen.

Zu welchem Schloß paßt der silberne Schlüssel?

- Er öffnet die Tür in der Kammer.

Was kann man mit dem Sicherungskasten anfangen?

- In dem Kasten befindet sich ein Hauptschalter, mit dem man den Strom im ganzen Haus abstellen kann. Der Strom darf allerdings nicht länger als zwei Minuten ausbleiben, da der Reaktor sonst explodiert.

Kerker

Gibt es einen Weg, aus dem Kerker wieder herauszukommen?

- Es gibt einen Schlüssel für die Kerkertür! Sind Sie im Besitz dieses Schlüssels, kann man Sie beliebig oft einsperren, da Sie sich sofort wieder befreien können. Dieser Schlüssel ist im Wohnzimmer zu finden.



Wo finde ich den Schlüssel für die Tür mit den beiden Vorhängeschlössern?

- Der Schlüssel für diese Tür ist beim Pool zu suchen. Dahinter befindet sich jedoch noch eine innere Tür, für die Sie eine Zahlenkombination benötigen.

Woher bekomme ich die Zahlenkombination für die innere Tür?

- Nur soviel sei verraten: Sie ist im ersten Stock zu finden.

Geheimes Labor

Wie umgehe ich den lila Tentakel?

- Haben Sie die Weltraumpolizei benachrichtigt, so wird nach einer Weile ein putziges kleines grünes Männchen erscheinen und den lila Kometen "verhaften."

Während dieses kleine Energiebündel in das Labor stürmt, verliert es sein intergalaktisches Poizeiabzeichen. Nehmen Sie es mit und halten Sie es dem lila Tentakel unter die Nase (wenn man hier überhaupt von Nase sprechen kann).

Wie stelle ich den Selbstzerstörungsmechanismus ab?

- Der Schalter, mit dem man den Countdown abbricht, befindet sich hinter der Stahltür auf der rechten Seite.

Wie öffne ich die Stahltür?

- Rechts neben der Tür ist ein kleiner Schlitz in der Wand. Es handelt sich um ein Kartenlesegerät.

Wo finde ich die Karte, mit der ich die Tür öffnen kann?

- Die Schlüsselkarte sollten Sie bereits im dritten Stock gefunden haben.



1. Stock

Malkammer

Wozu dient der Farbentferner?

- In einem Raum des Hauses fällt ein recht großer Farblecks ins Auge, den man mit diesem Mittel entfernen kann.

Raum mit Plattenspieler

Was befindet sich auf der alten Schallplatte?

- Viel wichtiger als diese Platte ist jene, die Sie im vierten Stock im Musikraum finden können.

Was soll ich mit der Platte aus dem Musikraum anstellen?

- Wenn Sie diese Platte abspielen, werden Sie bemerken, daß die Töne eine recht ungewöhnliche Wirkung haben. Syd kann diese Töne auch auf die Kassette aus dem Geheimfach überspielen, so daß man das besagte Phänomen auch in Räumen erleben kann, in denen nur ein Kassettenabspielgerät steht.



Flur

Wo finde ich die Kombination der Sicherheitsstahltür?

- Die Kombination entnehmen Sie bitte der dem Spiel beiliegenden Code-karte.

Spielraum

Wie schalte ich den Strom ein?

- Irgendwo in dem Haus scheint eine Leitung defekt zu sein. Sie werden Sie wohl finden und reparieren müssen.

Welches Spiel soll ich spielen?

- Gehen Sie zu dem Automaten, an dem der Professor gespielt hat. Die Highscore-Nummern merken Sie sich am besten.

Wie starte ich das Videospiel?

- Für die Automaten benötigen Sie einen Vierteldollar. Zehn-Cent-Münzen können nicht eingeworfen werden. Die doch ganz beträchtliche Summe eines Vierteldollars bewahrt der Professor in seinem Safe auf.

Wann spielt der Professor an dem Automaten?

- Es kann schon ein Weilchen dauern, bis der alte Herr sich in den Spielraum begeben hat. Haben Sie Geduld und vergessen Sie nicht die Stromleitung zu reparieren.

2. Stock

Wie komme ich an Oid, dem grünen Tentakel, vorbei?

- Sie müssen das Tierchen füttern. Bernhard ist für dieses Vorhaben allerdings zu ängstlich.

Womit muß ich Oid füttern?

- Sein Lieblingsessen sind die Plastikfrüchte aus dem ersten Stock. Nachgespült wird dann mit den Fruchtsäften aus der Kammer des Erdgeschosses.



3. Stock

Funkzimmer

Wozu dient das Funkgerät?

- Mit diesem Gerät kann man einen Funkspruch an die Weltraumpolizei losschicken.

Wie repariere ich das Funkgerät?

- Die Reparatur kann nur von Bernhard vorgenommen werden. Für dieses Vorhaben benötigt er die Radioröhre aus dem Wohnzimmer.

Wo finde ich die Nummer der Weltraumpolizei?

- Sie steht auf dem Steckbrief an der Wand.



Edna's Zimmer

Wie gelange ich in das Zimmer, ohne von Edna erwischt zu werden?

- Teamwork ist wieder angesagt! Begeben Sie sich mit zwei Personen vor die Tür und schicken Sie eine in das Zimmer. Während Edna den Eindringling in den

Kerker bringt, haben Sie mit der anderen Person genug Zeit, das Zimmer zu durchsuchen.

Wofür ist der kleine Schlüssel?

- Er öffnet den Münzschacht der Spielmaschinen im Videoraum.

Was soll ich tun, wenn Edna wieder hereinkommt?

- Steigen Sie schnell die Leiter rechts im Raum nach oben. Vergessen Sie dabei den kleinen Schlüssel nicht.

Ed's Zimmer

Wie locke ich Ed aus seinem Zimmer, damit ich mich dort umsehen kann?

- Ed wartet gespannt auf ein Päckchen. Jedesmal, wenn es an der Haustür klingelt, rast er nach unten, um zu sehen, ob es endlich da ist. Machen Sie sich diesen Umstand zunutze und lassen Sie ein Kid unten klingeln, während Sie sich mit einer anderen Person im Mumienraum verstecken. Nach einer Weile können Sie dann Ed's Zimmer betreten. Beeilen Sie sich jedoch, da Ed jeden Moment zurückkommen kann!

Was mache ich mit dem Hamster?

- Obwohl man dies normalerweise nicht mit dem eigenen Haustier tun sollte, können Sie den Hamster mal in die Mikrowelle in der Küche stecken. Was wohl passiert?



Wozu dient die Schlüsselkarte?

- Sie wird am Ende des Abenteuers von sehr großer Wichtigkeit sein.

Was soll ich mit dem Sparschwein tun?

- Öffnen Sie es und nehmen Sie Eds Ersparnisse heraus. Wenn Sie es schaffen, alle drei Münzen mitzunehmen, nachdem Sie die Schlüsselkarten bereits an sich genommen haben, und heil aus Ed's Zimmer herauszukommen sind, können Sie stolz auf sich sein! Sie benötigen jedoch nur zwei Münzen, um das Spiel erfolgreich abzuschließen zu können.

Raum mit Mumie

Wozu dient das Kraft-O-Meter?

- Es handelt sich um ein sehr wirkungsvolles Fitneßgerät, mit dem Sie innerhalb kürzester Zeit einiges an Kraft gewinnen.

WC

In der Dusche steht eine Mumie!

- Tja, was es in diesem verrückten Haus nicht alles gibt... Stellen Sie doch einmal das Wasser an!



Der Wasserhahn fehlt!

- Er ist in der Garage zu finden.

Raum mit fleisch-fressender Pflanze und Loch in der Decke

Wie gelange ich durch das Loch nach oben?

- Gibt es nicht ein

Märchen, in dem ein Junge an einer Pflanze hinauf in den Himmel klettert?

Wie bringe ich die Pflanze zum Wachsen?

- Eine Art Superdünger muß her. Das radioaktiv verseuchte Wasser aus dem Pool hat etwa die gleiche Wirkung.

Die Pflanze will mich fressen!

- Füttern Sie sie mit allem, was Sie an Nahrung noch bei sich tragen, und schließen Sie das Mahl mit einer Dose Cola ab. Die Pflanze dürfte nun gesättigt sein.

Was hat es mit dem Fleck an der Wand auf sich?

- Wozu haben Sie Fleckenentferner? Weg mit dem Fleck!

Raum mit elektrischen Leitungen

Wie repariere ich die Leitung?

- Das hierfür benötigte Werkzeug finden Sie im Kofferraum des Autos in der Garage. Bevor Sie die Leitung reparieren können, sollten Sie jedoch dafür sorgen, daß ein Kid die Stromzufuhr im Keller abschaltet. Achten Sie jedoch darauf, daß der Strom nicht länger als zwei Minuten ausgeschaltet bleibt!

Der Hauptschalter ist ausgeschaltet. Ich kann bei meiner Reparatur jedoch nichts mehr sehen!

- Benutzen Sie die Taschenlampe, die in der Küche zu finden war.

Wo finde ich Batterien für die Taschenlampe?

- In dem Radio aus dem Pool befindet sich eine ganze Ladung frischer Batterien.

4. Stock

Musikraum

Wozu benötige ich den gelben Schlüssel?

- Mit diesem Schlüssel können Sie den Kofferraum des Autos in der Garage öffnen.

Was befindet sich auf der Schallplatte?

- Probieren Sie es doch aus! Der Schallplattenspieler befindet sich im ersten Stock.

Saferaum

Es ist dunkel.

- Benutzen Sie wieder die "Was ist"-Funktion, um die Lampe zu finden.

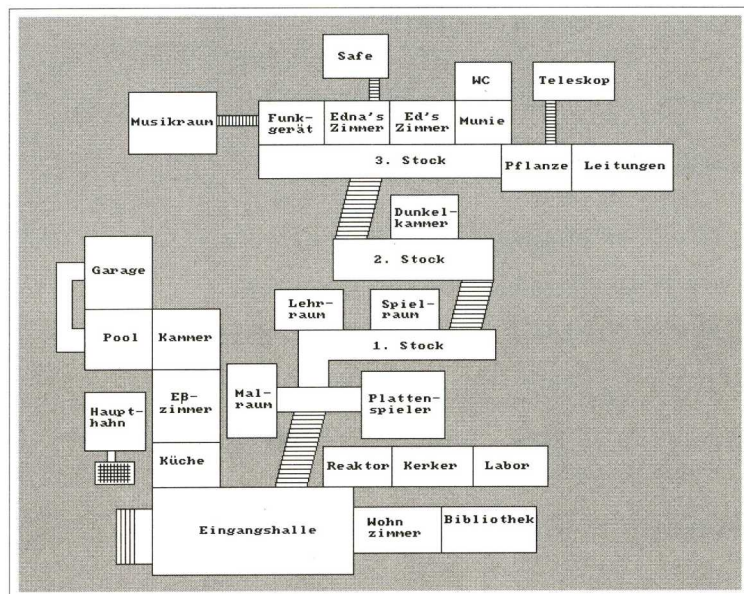
Wie öffne ich den Tresor?

- Die Kombination für den Tresor läßt sich mit Hilfe eines Fernglases ausspionieren.

Teleskopraum

Wie stelle ich das Teleskop richtig ein?

- Auf der linken Seite befindet sich eine Kontrolltafel. Werfen Sie eine Münze ein und drücken Sie den rechten Knopf. Anschließend schauen Sie durch das Teleskop und überprüfen Ihre Einstellung. Wenn Sie diesen Vorgang wiederholen, werden Sie bald eine Nummer erkennen.



Maniac Mansion Objektliste

Fundort	Gegenstand	Funktion
Vor dem Haus	Fußmatte	darunter befindet sich ein Schlüssel
	Schlüssel	öffnet die Haustür
	Klingel	läßt Ed an die Tür kommen
	Büsche	dahinter befindet sich ein Gitter
	Gitter	verschließt den Zugang zur Kanalisation
Kanalisation	Haupthahn	regelt die Wasserzufuhr des Pools
Erdgeschoß		
Flur	Kobold	drehen, um die Tür zu öffnen
Wohnzimmer	Radio	enthält eine Radioröhre
	Kassettenspieler	spielt Kassetten ab
	Kronleuchter	zwischen den Kristallen hängt auch ein Schlüssel
	rostiger Schlüssel	öffnet die Kerkertür!

Fundort	Gegenstand	Funktion
Bibliothek	Geheimfach	enthält eine Kassette
	Kassette	Syd kann Platten auf sie überspielen
Küche	Kühlschrank	beinhaltet Lebensmittel und eine Cola-Dose
	Taschenlampe	hilft in dunklen Räumen, benötigt jedoch Batterien
Kammer	Glas	für eine Wasserprobe am Pool
	Tentakelfutter	Futter für die niedlichen Tentakel. Genügt allerdings nicht, um ihren Hunger zu stillen
	Fruchtsäfte	ebenfalls für die Tentakel
Pool	Wasser	ist radioaktiv verseucht und kann als Superdünger benutzt werden
	Radio	enthält frische Batterien
	Schlüssel	öffnet die äußere Tür des Labors
Garage	Auto	im Kofferraum befindet sich Werkzeug
		Wasserhahn zur Reparatur der Dusche im vierten Stock
		Werkzeug dient zur Reparatur einer Leitung

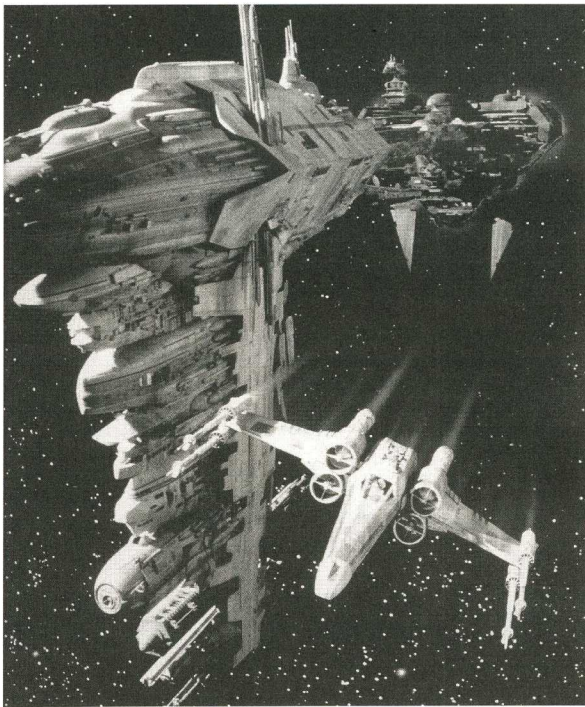
Fundort	Gegenstand	Funktion
Keller	Lichtschalter	schaltet das Licht an
	Silberner Schlüssel	öffnet die Tür zum Pool
	Sicherungskasten	mit dem Hauptschalter wird der gesamte Strom im Haus unterbrochen
	Reaktor	besser nicht berühren!
Kerker	Kerkertür	läßt sich mit dem rostigen Schlüssel öffnen
	Vorhängeschlösser	lassen sich durch den leuchtenden Schlüssel öffnen
	Innere Tür	öffnet sich bei der Eingabe der richtigen Zahlenkombination
	Abzeichen	dem lila Tentakel zeigen
Labor	Kartenlesegerät	verlangt die Schlüsselkarte
	Schalter	unterbricht den Countdown
1. Stock		
Malkammer	Plastikfrüchte	Lieblingsspeise der Tentakel
	Farbentferner	entfernt Farbflecken

Fundort	Gegenstand	Funktion
Aufnahmeraum	Grammophon	spielt Schallplatten
	Kassettengerät	überspielt Platten auf Kassette
		alte Schallplatte unwichtig
Flur	Sicherheitstür	Sicherheitsabfrage/Kopierschutz
Spielraum	Spielautomaten	die Highscore eines Automaten enthält einen wichtigen Code
2. Stock		
Flur	Tentakel	will gefüttert werden
3.Stock		
Eds Zimmer	Hamster	sitzt auf der Schlüsselkarte
		Schlüsselkarte wird im Labor des Professors benötigt
		Sparschwein enthält 30 Cents
		10-Cent-Münzen werden für das Teleskop benötigt

Fundort	Gegenstand	Funktion
Ednas Zimmer	kleiner Schlüssel	öffnet den Münzschaft der Spielautomaten
Mumienraum	Kraft-O-Mat	schenkt Kraft zum Öffnen des Gitters und des Garagentors
WC	Dusche	kann mit dem Wasserkrahn aus der Garage repariert werden
	Mumie	kann mit Wasser geärgert werden
Pflanzenraum	Pflanze	muß mit dem Wasser aus dem Pool gegossen und gefüttert werden
	Fleck	dahinter befindet sich eine Geheimtür
	Leitung	muß repariert werden
Funkraum	Funkanlage	ruft die Weltraumpolizei herbei, muß jedoch erst repariert werden
	Steckbrief	Steckbrief des lila Kometen, enthält die Nummer der Weltraumpolizei
4. Stock		
Musikraum	gelber Schlüssel	öffnet den Autokofferraum
	Schallplatte	auf ihr sind Töne, die Glas und Kristall zer-springen lassen

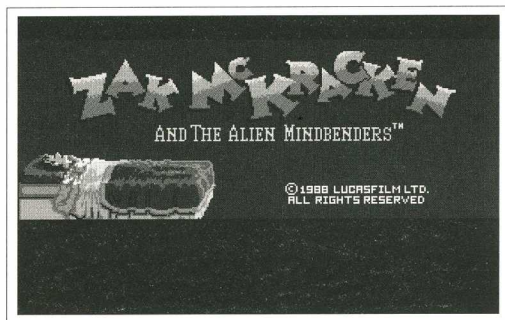
Fundort	Gegenstand	Funktion
Saferaum	Gemälde	dahinter ist ein Safe versteckt
	Safe	enthält einen Umschlag, die Kombination kann man mit Hilfe des Teleskops herausfinden
	Umschlag	enthält eine Vierteldollarmünze
	Vierteldollarmünze	zum Betrieb der Spielautomaten
Teleskopraum	Teleskop	zum Spionieren
	Schalttafel	dient zur Ausrichtung des Teleskops

Kapitel III



Zak McCracken

Zak McKracken



Der Held dieses wohl bisher komplexesten Adventure aus dem Hause Lucasfilm ist der Reporter Zak McKracken. Wenn man überhaupt von "Reporter" in dem Sinne sprechen kann. Zak ist einer der Pressefritzen, die über zweiköpfige Eichhörnchen, Marsmenschen mit zwölf Nasen und zwei Rädern oder ähnliches schreiben. Alles fein säuberlich re-

cherchiert, versteht sich. Aber dazu wird Ihnen Zak sicher auf den folgenden Seiten selber mehr erzählen.

Im Traum haben drei Studentinnen erfahren, daß die Menschen von Außerirdischen, den Caponiern verdummt und anschließend versklavt werden sollen. Um dies zu verhindern, müssen Sie mit Hilfe eines Vierten, das ist Zak, eine Maschine zusammenbauen und damit die Macht der Caponier und deren Verdummungsmaschine zerstören.

Als Zak McKracken werden Sie durch einen Zufall in die ganze Geschichte verwickelt, oder war es doch kein Zufall? Denn auch Zak hatte einen Traum, in dem eine der Studentinnen und die zu bauende Maschine vorkamen. Also stürzt sich Zak mit den Studentinnen in das Abenteuer, die Menschheit zu retten.

Nach einer kurzen Weile müssen Sie nicht nur Zak, sondern auch seine drei Gefährtinnen steuern. Allein dadurch dürfte keine Langeweile bei dem Spiel aufkommen. Aber auch die Spielidee und der Spielwitz werden Sie an dieses Spiel fesseln. Nicht umsonst wurde auch dieses Spiel mit Auszeichnungen nur so überhäuft.

Ein ganz normaler Tag?

Mein Name ist Zak McKracken. Eigentlich heie ich Francis Zachary McKracken junior. Aber Sie knnen mich ruhig Zak nennen, das macht ja ohnehin jeder.

Von Beruf bin ich Journalist. Naja, was man so einen Journalisten nennt. Wenn Sie die Wahrheit wissen wollen: Ich arbeite fr eine miese Boulevardzeitung, "The National Inquisitor". Und bei dieser Zeitung bin ich der Typ, der sich die dmlichen berschriften ausdenkt, die Sie dann im

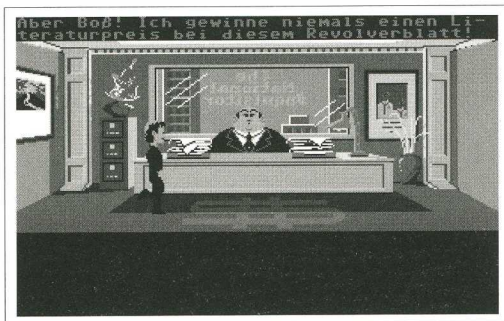
Supermarkt in riesigen Lettern lesen knnen. Ich bin der Kerl, der die absolut wahren, fein recherchierten und toll geschriebenen Interviews mit zweikpfigen Eichhrnchen macht. Ich hasse diesen Job!

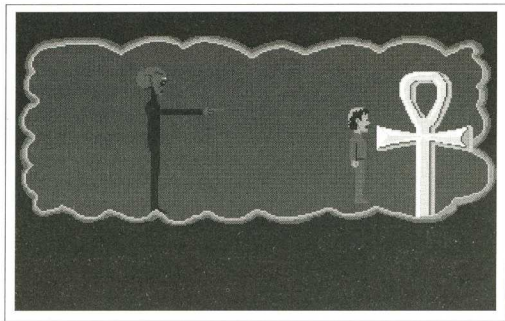
Das war brigens meine letzte Story: Ein Interview mit einem gefrigen, menschenfressenden zweikpfigen Eichhrnchen, das angeblich in einer Hhle am Fue des Mount Rainier haust. Um irgendwelche Zusammenhnge zwischen dem Viech und der ersten modernen Sichtung eines UFOs herzustellen, schickte mich mein Boss (ich nenne ihn, wenn er es nicht hrt, Fathead) zu diesem Berg, wo vor etwa 50 Jahren, wie gesagt, das erste UFO gesichtet wurde.

Verrckt. Aber eine tolle Aufgabe. Glauben Sie etwa, ich sei verrckt? Wenn Sie es glauben, bitte sehr. Aber nein. Ich sehe ihn schon genau vor mir ... der Pulitzer Prize ... langsam kommt er immer nher auf mich zu ...

Fathead gibt mir ein Hinflug-Ticket nach Seattle. Das ist seine Art, mir zu verstehen zu geben, da ich ohne Story erst gar nicht zurckzukommen brauche. Ich bin schon aus so mancher Stadt nicht zurckgekommen, aber er hat es immer wieder geschafft, mich aufzufinden.

So, jetzt aber nichts wie nach Hause in mein lausiges Appartement. Kurz noch etwas gegessen und dann ab ins Bett. Es wird morgen ein langer Tag. Hoffentlich habe ich heute





nacht nicht wieder diesen merkwürdigen Traum.

Pech gehabt: Aus großer Entfernung ein Bild der Erde, die von einem gelben Energiefeld umschlossen wird. Langsamer Schwenk auf eine Stelle des Mars. Langsam wird näher gezoomt (Vielleicht sollte ich Drehbücher schreiben?). Jetzt wird ein riesiges Gesicht auf dem Mars

sichtbar. Und im Gesicht eine Karte. Dann der große blaue Kerl und das riesige Ankh. So weit, so gut. Derselbe alte Traum.

Wow, nein! Heute Nacht mit Finale! Ich glaube, sie will etwas von mir: "Hallo, mein Name ist Zachary ..." Hey! Wo ist sie hin? Mein Schicksal: Ich treffe eine Traumfrau, und durch eine blöde Unterbrechung wird der ganze Traum zum absoluten Trauerspiel.

Was ist denn das nun wieder? Nasengläser und ein Hut? Nicht schlecht! Fathead würde es begeistern. Moment mal, das ist mein Traum! Ich will jetzt aufwachen! Aufwachen. AUFWACHEN!

Mist. Naja, wenigstens habe ich etwas für eine neue Schlagzeile. Wie wäre es mit: "Künstler entdeckt prähistorisches Konzept der Erde; weiteres auf Seite soundso"? Jetzt aber nochmal an den Traum erinnern... Moment, da ist doch immer diese Karte. Grundsatz eines Reporters: Erst einmal aufschreiben, streichen kann man immer noch. Worauf schreibe ich bloß? Streichholzschachtel? Bierdeckel? Ah, ein Stück von der Tapete. Sieht doch genauso aus wie das Zeug, worauf die Typen aus der Layout-Abteilung immer die Zeitung setzen. So, jetzt brauche ich noch etwas zum Schreiben. Mal in der Schreibtischschublade gucken. Nur meine Tröte. Vielleicht ist das zweiköpfige Eichhörnchen musikalisch. Die Tröte nehme ich auf jeden Fall einmal mit. Jetzt schaue ich in meine Sockenschublade neben dem Bett. So ein Mist, eine längst fällige Telefonrechnung. Ich sollte sie bezahlen, sonst stellen die von der Phone Company wieder mein Telefon ab. Und Mami schickt die Nationalgarde los, wenn sie mich nicht erreichen kann. Noch den Anrufbeantworter anschalten, damit Mami ihn vollsprechen kann. Mmh, wo ist die CashCard..., CashCard....., ah, da unter dem Schränkchen.

Gut. Ich bin ja technisch nicht unbegabt. Mit der Telefonrechnung schaffe ich es bestimmt, mir die Karte zu angeln. Mist, jetzt bin ich über die losen Bretter gestolpert.

Wenn ich die nicht festmachen lasse, falle ich noch irgendwann nach unten durch.

Mann, wie sieht es in meinem Wohnzimmer wieder aus! Erst einmal das Kissen auf dem Sofa zurechtrücken. Ah, hier liegt also die Fernbedienung. Jetzt das andere Kissen wieder auf das Sofa legen. Oi! Deshalb funktioniert der Fernseher seit Wochen nicht.

Vielleicht sollte ich mich für meine Beschwerden wegen des Kabelfernsehens bei der Post entschuldigen. Stecker rein, anschalten, und es ist Zeit für die Morgennachrichten mit Lori Amore... Stopp! Das ist doch die Frau aus meinem Traum! Könnte sein, daß es doch gar kein so schlechter Tag wird. Ich muß sie unbedingt treffen. Vielleicht sollte ich nach meinem Job in Seattle bei ihr vorbeischauen und mich vorstellen. Aber erst einmal zum Frühstück in die Küche. Toll, nur ein ungekochtes Ei ist noch im Kühlschrank. Besser als nichts. Ich war sowieso nicht richtig hungrig. Im Schrank unter der Spüle ist auch nur eine Schachtel mit Buntstiften zu finden. Dann zeichne ich eben zunächst die Karte aus dem Traum. Nun aber raus, in das Angesicht eines neuen Tages!

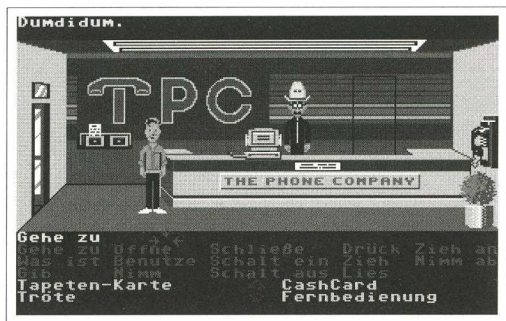


Vielleicht kann ich in der Bäckerei ein Croissant oder etwas anderes bekommen. Ein Glück, daß ich so hartnäckig bin, jetzt habe ich doch noch etwas vom Bäcker bekommen: Einen Laib Brot, der so trocken und hart ist, daß man mit ihm Nägel in die Wand schlagen könnte. Aber wie ich schon sagte, ein Glück, daß ich nicht richtig hungrig bin.

So jetzt ist die Telefonrechnung an der Reihe. Hmm. Irgendwie kommt mir der Kerl hinter der Theke bekannt vor: Brille, Hut und riesige Nase. Glauben Sie auch? Und besonders clever sieht der ja auch nicht aus. Ich glaube, ich sollte mit der Telefonrechnung noch ein bißchen warten.

Ey Zak, ist es nicht eine gute Zeit, um festzustellen, ob Annie aus dem Fernsehen wirklich, wie ich glaube, auf der 14. Straße wohnt. Klar, Zak. Also los. Hier ist es: "Gesellschaft für Archäologie".

Genau wie ich vermutet habe: ein Türschlitz. Ist meine Tröte ein Artefakt? Sicher nicht. Vielleicht bekomme ich bei Lou eines.



Scheinbar sind Lou heute morgen die Artefakte ausgegangen. Mist. Aber er hat ja genug anderen Kram, den ich gebrauchen könnte. Als Starreporter für ungewöhnliche Aufträge muß ich jeder Situation gut gerüstet gegenüberstehen können. Eine Gitarre, ein Golfschläger, ein Taucheranzug, ein Werkzeugkasten mit allen möglichen Dingen, eine Nasenbrille und ein

Hut. Ich habe eine Idee!

Zurück zur Phone Company, verkleidet mit Nasenbrille und Hut. Ich seh aus wie der Zwillingbruder der Bedienung. Hat der Kerl wohl etwas dagegen, wenn sein Zwillingbruder auf der Tastatur herumhackt? Scheinbar nicht. Das wäre geschafft, meine Telefonrechnung ist aus dem Computer gelöscht.

Ich habe mich schon immer gefragt, wohin die Tür hinter der Theke führt... und jetzt weiß ich es. Ich verstehe nicht, warum mich Fathead aus der Stadt schickt, hier gibt es doch genug Stoff für verrückte Stories.

Wo ich gerade an Stories denke, sollte ich mich beeilen, das zweiköpfige Eichhörnchen zu finden. Sonst bekommt noch ein anderer Exklusivrechte an der Story. Zu dumm, daß der Busfahrer immer noch schläft. Aber ein paar Schläge mit dem Brot gegen die Bustür lassen den Fahrer sicher aus dem Land der Träume zurückkehren. Komisch, meine merkwürdige Verkleidung scheint ihn überhaupt nicht zu beeindrucken. Dann muß ich hier wohl oder übel mit meiner CashCard bezahlen. Und schon bin ich am Flughafen.

Was will denn der Verrückte jetzt von mir? Vielleicht läßt er mich in Ruhe, wenn ich ihm sein Buch abkaufe. Was, 42 Dollar für ein Buch? Dann habe ich wenigstens etwas während des Fluges zum Lesen. Ein Ticket brauche ich mir ja auch nicht mehr zu kaufen, da ich eins von Fathead bekommen habe. Hoffentlich bekomme ich im Flugzeug ein ordentliches Frühstück.

So was Blödes, Erdnüsse! Das ist nicht gerade meine Vorstellung eines üppigen Frühstücks. Außerdem hasse ich Erdnüsse. Vielleicht finde ich in den Gepäckfächern ja ein Lunchpaket.

Diese Stewardess ist schrecklich schnell auf Hundert. Ich muß sie mit irgendetwas beschäftigen, damit ich in aller Ruhe herum-schnüffeln kann. Mmh, der alte Trick mit der Überschwemmung im Badezimmer! Mit ein wenig Toilettenpapier die Spüle verstopfen und den Wasserhahn aufdrehen. Jetzt noch kurz warten und dann auf den Rufknopf

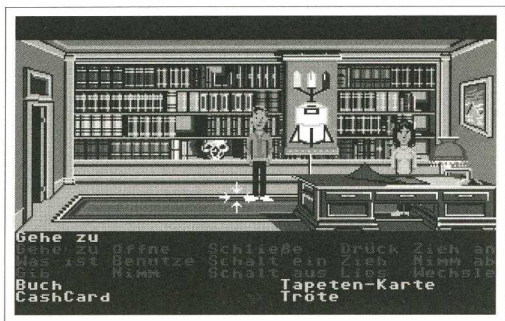
drücken und schnell zurück zum Platz. Während sie jetzt aufwischen darf, schau ich mich um. Das Kissen, mit dem die Stewardess ihre Vorführung gemacht hat, könnte ganz hilfreich sein. Oh, jemand hat sein Feuerzeug verloren. Bis der Besitzer kommt, werde ich es in Verwahrung nehmen. Noch einen Blick in die Gepäckfächer werfen, und da ist sie wieder. Ich bräuchte etwas mehr Zeit. Das hat mir auch einmal Freude gemacht, als ich versucht habe, ein Ei in der Mikrowelle zu kochen. Erst einmal die Stewardess mit einer erneuten Überschwemmung ablenken und dann nach vorn in die Küche. Mikrowelle auf, Ei rein und angeschaltet. Das dürfte für die Dame kein angenehmer Flug werden. Bomm! Welch ein Geruch!



Wie sollte es auch anders sein: Etwas Brauchbares findet man immer erst zum Schluß. Im zuletzt geöffneten Gepäckfach liegt ein Sauerstofftank. Ich weiß zwar noch nicht wofür, aber ich nehme ihn auf jeden Fall mit (ich habe übrigens in meinem Büro eine tolle Sammlung von Hotelhandtüchern und Aschenbechern). Jetzt wird der Rest des Fluges genossen.

Im Vorbeigehen lese ich in der Flughafenhalle noch die Überschriften der Zeitung im Automaten und verlasse das Gebäude. Schon finde ich mich am Fuße des Mount Rainier wieder. Hey! Da sitzt ja das zweiköpfige Eichhörnchen! Ein paar klassische Zak McKracken-Fragen gestellt und ab nach Hause.

Dieses blöde kleine Tier. Ich könnte mit dem Ast auf es hauen, und es könnte dann nicht mehr abhauen. Aber das würde wahrscheinlich auch die Bereitschaft für ein Interview senken. Vielleicht mag das Tierchen ja diese scheußlichen Erdnüsse. "Komm, komm, komm. Liebes Eichhörnchen, gutes Eichhörnchen. Möchte das Eichhörnchen leckere Erdnüsse?"



Ja, das Eichhörnchen möchte leckere Erdnüsse. Und das liebe, gute Eichhörnchen möchte nicht mit Zak sprechen. Als Fathead sagte, ich solle losen Dreck wegschaufeln, da hätte ich nie geglaubt, daß er wollte, daß ich losen Dreck wegschaufle. Das richtige Werkzeug dafür ist der Golfschläger. Mein Motto hat sich wieder einmal bewährt, der Golfschläger ist für ir-

gendetwas schon zu gebrauchen. Gucken Sie mal, wie groß meine Divote sind!

Super! Eine stockdunkle Höhle. Erst einmal alles vorsichtig abtasten. Das alte Vogelnest hole ich mir mit dem Ast. Auch die Pfadfinderzeit war für etwas gut: Ast und Nest in die Feuerstelle und mit dem Streichholz schnell angemacht.

Wer hat wohl dieses merkwürdige Graffiti an die Wand gemacht? Und dann auch noch nicht einmal fertiggestellt. Das werde ich wohl weitermalen können... So, fertig. Ui, Sesam öffne Dich! Eine Tür. Nichts wie hinein.

Sensationell! Das ist sicher ein Artefakt. Ich muß diesen blauen Kristall unbedingt haben. Mmh, was ist das? Sieht aus wie der Empfänger an meinem Fernseher. So blöd die Idee auch ist, ich versuche es einmal mit der Fernbedienung. Und Bingo! Hey, blauer Kristall, ich werde dich jetzt einer umwerfenden Frau vorstellen. Nichts wie zurück nach San Francisco.

Fingernägel sauber, Schuhe zugebunden, sauberes Hemd an? Sollte ich noch zum Haarschneiden gehen? GESCHLOSSEN. Nicht gerade toll, aber ist ja nicht so wild. Ui, die Haarnadel ist ja gigantisch. Mal sehen, ob ich die Drahtschere aus meiner Werkzeugkiste gebrauchen kann.

Frau meiner Träume, ich komme! Ah, wie in meinen Träumen. Was soll ich ihr denn jetzt von meinem Traum erzählen. Ich fange einfach mit einer der Episoden vom Mars an.

Leslie erhält die Nachricht, daß sich nach und nach das Puzzle zusammenfügt. Zeit also, herauszufinden, warum Melissa und sie hierher kommen sollten. Auf nach Osten.

Eine Herberge, eine kleine Sanddüne, eine Bahn und ein Monolith. Wer auch immer diesen Platz erschaffen hat, war genial; alle Gegenstände können spielend ins Deutsche übersetzt werden. Auf dem Schild am Monolithen steht, daß man hier eine Karte für eine einfache Bahnfahrt kaufen kann. Mal kurz einen Blick in die Herberge wagen: Eine Luftschleuse! Mit diesen

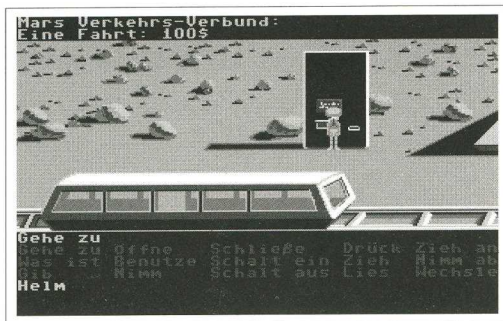


Knöpfen kann ich die Türen öffnen und schließen, aber es funktioniert nicht. Toll! Vielleicht ist irgendwo ein Hauptschalter oder so etwas. Mal sehen. Melissa könnte sich eigentlich auch einmal umschauen.

Melissa ist in Richtung Westen unterwegs, zum Gesicht. Als sie den einzigen Knopf drückt, an den sie herankommt, passiert eigentlich nichts. Pech, also zurück zum Shuttle Bug, um einige Sachen zu holen. Die DAT-Kassette und der Kassettenrekorder könnten ja ganz nützlich sein, um etwas aufzunehmen. Und die beiden CashCards aus dem Handschuhfach nehme ich auch wohl besser mit. Vielleicht akzeptiert der Monolith ja auch Kreditkarten. Glück gehabt! Vorsichtshalber kaufe ich lieber gleich zwei Fahrkarten. Wer will schon ohne Rückfahrkarte ins Ungewisse fahren? Ich nicht.

Welch Geistesblitz! Diese Fahrkarte kann ich bestimmt als Notschraubenzieher benutzen, um die blöde Metallplatte in der Herberge abzuschrauben. Vielleicht muß dort ja wirklich ein Hauptschalter eingeschaltet werden. Und es klappt. Fast wie in einem Märchen. Doch was sehen meine getrübten Augen? Eine defekte Brennstufe. Aber es dürfte nur ein paar Handgriffe kosten, um diese gegen die funktionstüchtige aus dem Shuttle Bug auszutauschen. Jawoll! Gelernt ist gelernt. Jetzt kann die Außentür geschlossen und anschließend die Innentür geöffnet werden. Bis der Druck aufgebaut ist, kann ich Leslie ihre CashCard geben. Ah, endlich kann ich diesen unbequemen Helm abnehmen. Komisch. Ich glaube, ich sollte ein wenig auf Leslie's Haarfarbe achten, bevor sie ihren Helm abnimmt. Wenn ihre Haarfarbe stimmt, kann auch sie in einem Moment ihren Helm ablegen.

Boah! Tut das gut. Endlich raus aus dem Mief und wieder eine ordentliche Haarfarbe. Vom zweiten Schrank erst das Vinyl-Klebeband abgemacht und eine Taschenlampe! Und da hinten ist eine Leiter. Jetzt kommen wir auch an die anderen Schalter heran, die



Melissa entdeckt hat. Jetzt noch einen Blick in die Kojе geworfen und Was ist das? Aaaaah! (Nach einem kurzen, unverständlichen Hysterieanfall kommt Leslie wieder zu sich.)

Irgendwie kommt in mir wieder mein Ordnungsfimmel durch. Ich brauche etwas zum Aufräumen oder zum Saubermachen. Draußen war doch diese merkwürdige

Sanddüne. Die wird jetzt weggefeht! Doch zuerst sollten wir beiden unsere Sauerstofftanks auffüllen. Die Beute von den beiden Schränken und die Leiter gebe ich Melissa, den Außerirdischen nimmt sie ja doch nicht und außerdem will ich ja schließlich fegen.

Helme auf und Tür auf! Endlich kann ich wieder etwas tun: Die ganze Düne wird weggefeht. Eine Solaranlage für die Bahn, wer hätte das gedacht.

So, noch zwei Tickets für mich gekauft, und eine kleine Bahnfahrt kann beginnen. Super! Noch eine kleine Sanddüne. Nichts wie weggefeht! Und schon wieder etwas freigelegt: Ein riesiges Schlüsselloch. Doch weit und breit nichts zu sehen, womit man es aufschließen könnte. Vielleicht findet Melissa ja etwas Passendes im Gesicht.

Leslie ist mit der Bahn unterwegs, und ich werde dann wohl einmal mit der Leiter versuchen, die oberen Knöpfe zu erreichen. Das klappt, doch in welcher Reihenfolge müssen die wohl gedrückt werden?

(Zurück zur Erde, zu Zak.) Puh, jetzt habe ich Annie die Geschichte aus meinem Traum erzählt, und sie hat mir alles gesagt, was sie weiß. Fragen über Fragen haben sich für mich aufgetan. Dieser Guru, der das Buch geschrieben hat, behauptet doch, er habe immer die richtige Antwort. Ich glaube, es ist einen Versuch wert, ihn zu fragen. Annie holt noch eben ihre CashCard aus ihrem Versteck unter der Schreibunterlage, und die Reise zum Guru kann beginnen. Doch Annie lasse ich besser am Flughafen zurück; einen Abschiedskuß kann sie mir dort ja ruhig noch geben (Prinzip Hoffnung).

So was Blödes: Es gibt keine direkte Verbindung nach Nepal. Ich versuche es einfach über Miami. Mist. Das war wohl ein Fehler. Ach, du alter Penner, laß mich in Ruhe, ich habe schon genug Probleme. Was, dein Leben hat keinen Sinn? Komm, wirf einen Blick



Wer kann denn schon ahnen, daß auf den Diebstahl von Flaggenmasten in Katmandu eine Gefängnisstrafe steht? Wird Zak aus dem Gefängnis wieder freikommen? Ohne Hilfe durch Sie und Annie sicher nicht. Oder?

Probleme auf dem Weg zum Mars?

Wie kann ich eine Karte zu Zaks Traum zeichnen?

- Man braucht dazu Papier und einen Stift.
- Man kann dazu die Telefonrechnung, sie befindet sich in der Schublade neben seinem Bett, benutzen oder sich ein Stück von der Tapete abreißen.
- Eine Schachtel mit Buntstiften kann man im Schrank unter der Spüle in der Küche finden.
- *"Benutze gelber Buntstift mit Tapetenfetzen".*



Wie komme ich an die Plastikkarte unter dem Schreibtisch heran?

- Man braucht etwas, um sie damit hervorzufischen.
- Man kann dazu etwas benutzen, worauf er seine Karte zeichnen kann.
- *"Benutze Tapetenfetzen mit Plastikkarte".*

Wen kann ich anrufen?

- Die "Phone Company".
- Um die Nummer herauszufinden, muß man in das Gebäude der "Phone Company", es befindet sich direkt neben Zaks Haus, gehen und die Nummer vom Münzfernsprecher ablesen.

Zaks Telefon funktioniert nicht. Was ist zu tun?

- Zak sollte gelegentlich seine Telefonrechnung begleichen.



- Wenn Sie möchten, kann Zak die Rechnung bei der "Phone Company" bezahlen.
- Mit der Cash Card in der Tasche, gibt man die Rechnung dem Mann hinter dem Schalter.

Und wenn ich kein Geld für die Telefonrechnung ausgeben möchte?

- Dann muß sich Zak verkleiden.
- Die Verkleidung besteht aus einer Nasenbrille und einem Hut.
- Wenn Zak verkleidet ist, kann man dem Mann von der "Phone Company" die Rechnung geben und man braucht nicht zu bezahlen.
- Wenn Zak verkleidet ist, kann er hinter den Schalter gehen und per Computer seine Rechnung löschen.

Wie funktioniert der Anrufbeantworter?

- Schalten Sie ihn ein.
- Hin und wieder sollte man die Nachrichten abhören.
- Um aufzunehmen, muß daß Telefon funktionieren und der Hörer aufgelegt sein.
- Lassen Sie Zak die Telefonrechnung begleichen.

Wie bekommt man Zaks Fernseher an?

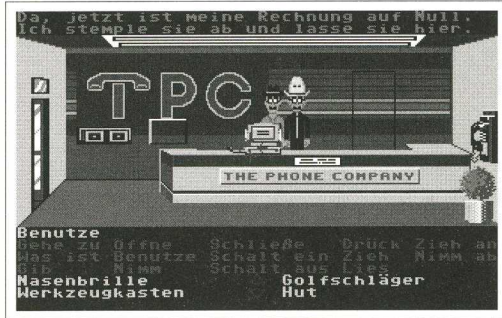
- Man muß ihn mit der Fernbedienung anmachen.
- Wo lassen die meisten Menschen die Fernbedienung liegen?
- Man sollte sich beim Sofa umsehen.
- Man sollte einmal unter das Sofapolster gucken.

Wie funktioniert die Fernbedienung?

- Versuchen Sie es mit "Benutze Fernbedienung". Solange sich Zak in der Nähe des Fernsehers aufhält, sollte es so klappen.

Trotz Fernbedienung geht der Fernseher nicht an. Stimmt etwas nicht?

- Ein Fernseher benötigt Strom.
- Sie sollten einmal das Kissen an der Wand neben dem Fernseher wegräumen.
- "Benutze Netzkabel mit Steckdose".



Wozu dient der Knopf neben der Spüle in Zaks Küche?

- Mit ihm können Sie den Müllschlucker einschalten.

Wo paßt der kleine Schlüssel neben Zaks Wohnungstür?

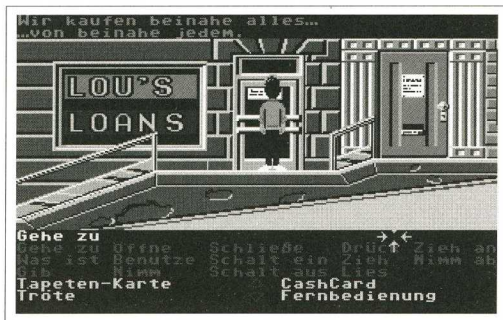
- Es ist Zaks Briefkastenschlüssel.

Wie bekomme ich die Tür zur Bäckerei los?

- Überhaupt nicht. Die Bäckerei ist geschlossen.

Brauche ich etwas aus der Bäckerei?

- Ja.
- Klingeln Sie doch einmal.
- Versuchen Sie es noch einmal.
- Seien Sie hartnäckig, schellen Sie noch einmal an.



Wie kann ich das Telefon der Company benutzen?

- Solange im Spiel keine grundlegende Änderung eingetreten ist, können Sie von hier aus nicht telefonieren.
- Sie können den Münzfernsprecher anrufen.
- Benutzen Sie "*Lies Telefon*", um die

Nummer herauszufinden.

- Rufen Sie von Zaks Schlafzimmer aus an.

Was ist hinter der Tür hinter der Theke?

- Das Geheimzimmer der Caponier.

Wie komme ich hinter die Theke?

- Sie müssen den Mann überzeugen, daß Zak einer von ihnen ist.
- Er muß sich dazu verkleiden.
- Alle Teile der Verkleidung kann Zak im "Lou's Loans"-Laden auf der 14. Straße kaufen.
- Zur Verkleidung gehören eine Nasenbrille und ein Hut.

Was kann ich mit dem Computer machen?

- Der Computer dient zur Überwachung der Telefonrechnungen.
- Mit ihm kann Zaks offene Rechnung gelöscht werden.
- Um hinter den Schalter zu kommen, muß man die Verkleidung anziehen.
- Damit Zak die Telefonrechnung begleichen kann, muß er sie bei sich tragen.

Was macht Zak mit der Bewerbung?

- Zuerst einmal sollte Zak sie lesen.
- Zak füllt die Bewerbung mit dem gelben Buntstift aus.
- Eine Schachtel mit Buntstiften befindet sich im Schrank unter Zaks Spüle.



Wie schickt Zak die Bewerbung ab?

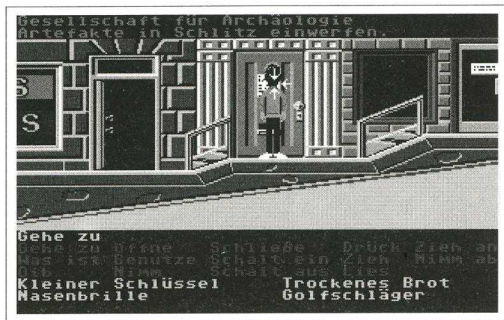
- Er steckt sie einfach in den Briefkasten neben der Treppe zu seiner Wohnung.
- Zak kann den Briefkasten mit seinem kleinen Schlüssel aufschließen.
- Der kleine Schlüssel hängt neben der Tür an der Wand in Zaks Küche.
- Der Briefträger wird die Bewerbung mitnehmen.
- Etwas später wird ein anderer Briefträger die Mitgliedskarte des "King Fan Club" einwerfen.
- Da der Briefträger ein sehr schüchterner Junge ist, wird er, solange Zak neben dem Briefkasten steht, nicht kommen.

Wie kann ich bei Lou etwas kaufen?

- Zuerst wählen Sie "Kaufe" und klicken dann das an, was Sie kaufen wollen.
- Zak braucht zum Einkauf seine Cash Card.

Wie kann ich etwas verkaufen?

- Dazu muß Zak zum Verkaufsschalter gehen (linker Schalter).
- Zuerst wählen Sie "Verkaufe" und klicken dann das in der Inventar-Liste an, was Sie verkaufen wollen. Auch zum Verkaufen benötigt Zak seine Cash Card.



Wozu sind die durchsichtigen Handschuhe gut?

- Um Zaks Hände zu schützen.
- Wenn Zaks Hände beim Teleportieren zum Mars nicht geschützt sind, platzen sie auf.

Was kann Zak mit dem Werkzeugkasten anfangen?

- Der Werkzeugkasten ist voll mit wichtigen Dingen.
- Zak sollte ihn einmal öffnen.

Kann Zak den anderen Taucherausrüstung, den Mixer oder die andere Gitarre kaufen?

- Nein, Lou möchte diese Sachen nicht verkaufen.

Was kann Zak an Lou verkaufen?

- Fast alles mit einem gewissen Wert kauft Lou an.
- Zak sollte versuchen, ihm das krumme Buttermesser zu verkaufen.
- Das Buttermesser verbiegt Zak, wenn er versucht, die losen Bretter unter seinem Schlafzimmerteppich zu öffnen oder er damit im Dreck gräbt.

Wie gewinnt Zak in der Lotterie?

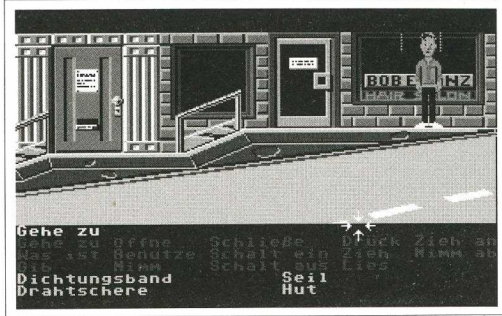
- Entweder er hat sehr großes Glück, oder
- er bekommt die Gewinnzahl heraus.
- Im Raumschiff der Caponier ist eine Lotto-Vorhersage-Maschine.
- Da Lou es haßt, daß jemand in seinem Laden herumgammelt, sollte Zak vor dem Laden kurz auf seinen Lottogewinn warten.

Wie kommt Zak in die Gesellschaft für Archäologie?

- Er muß ein Artefakt durch den Türschlitz werfen.
- Das am einfachsten zu bekommende Artefakt ist der blaue Kristall.

Was ist ein Artefakt?

- Alle vor- und frühgeschichtlichen Gegenstände, die durch Menschen hergestellt wurden.
- Folgende Artefakte sind in "Zak McKracken" zu finden: ein blauer Kristall, zwei Teile eines gelben Kristalls, ein weißer Kristall, ein glühendes Objekt, ein Kandelaber (Kerzenleuchter) und eine Schriftrolle.



Warum tut sich nichts, wenn Zak etwas in den Türschlitz wirft?

- Tja, dann hat Zak wohl kein Artefakt in den Türschlitz geworfen.
- Zak sollte ein Artefakt finden und dieses einwerfen.

Wo findet Zak ein Artefakt?

- In Seattle.

Was geschieht mit den nicht artefakten Gegenständen, die ich in den Schlitz geworfen habe?

- Sie fallen hinter der Tür auf den Boden. Annie hebt sie auf und wird diese noch besitzen, wenn Sie sie treffen.

Wie bekomme ich das HaarnadelSchild?

- Es ist mit Drähten befestigt.
- Sie benötigen etwas, womit man Drähte durchschneiden kann.
- In der Werkzeugkiste können Sie eine Drahtschere finden.



- Die Werkzeugkiste können Sie im "Lou's Loans"-Laden kaufen.

Wozu brauche ich das Haarnadel-Schild?

- Um die Frisur der Sphinx zu festigen.
- Haben Sie schon einmal versucht damit Schlösser zu öffnen?

- Es ist eine sehr lange Nadel. Sie müssen also ein sehr großes Schloß finden.
- Benutzen Sie die Nadel als Dietrich, um damit den Eingang zur Mars-Pyramide zu öffnen.

Wie gelange ich in den Haarsalon?

- Lesen Sie das Schild.
- Sie können die Tür nicht aufschließen.
- Es gibt hier sowieso nichts Besonderes.

Wo finde ich den Schlüssel zum Haarsalon?

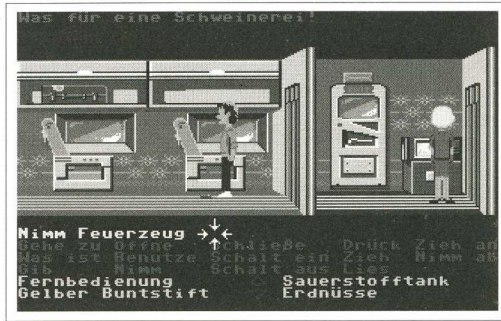
- Es gibt keinen Schlüssel für den Haarsalon.
- Er kann nicht betreten werden. Aber Sie sehen ja auch noch ganz gut aus.

Wie kann ich die Reservierungsterminals im Flughafen benutzen?

- "Benutze Reservierungsterminal"
- Wenn Sie schon ein Ticket besitzen, wird es bei der Benutzung des Terminals in den Kassenbestand aufgenommen.
- Um mit dem Terminal arbeiten zu können, brauchen Sie eine CashCard.

Wie kann ich Annie an Zak Geld geben lassen?

- Zak und Annie können Flugtickets austauschen.
- Sie können am Reservierungsterminal ein Flugticket wieder einlösen.
- Wenn Zak Geld benötigt, braucht Annie nur ein Ticket zu kaufen und dieses an Zak zu geben. Er löst es am Terminal wieder ein und bekommt das Geld auf seiner CashCard gut geschrieben.



Wie kann ich am Flughafen-Zeitungsautomaten eine Zeitung kaufen?

- Überhaupt nicht.
- Sie können die Überschriften lesen, ohne daß Sie eine Zeitschrift kaufen.
- Versuchen Sie es einmal mit "Lese Zeitungsautomat".
- Dieser Überschriften-Report beinhaltet alles, was im Spiel bisher geschah.

Was mache ich mit dem religiösen Anhänger?

- Er hat etwas zu verkaufen.
- Geben Sie ihm die CashCard, und er verschwindet.

Was sollte ich mit dem Penner machen?

- Vielleicht möchte er etwas Geld.
- Sein Leben hat keinen Sinn.
- Geben Sie ihm etwas zu lesen, es wird ihn erleuchten.
- Geben Sie ihm das Buch, das Sie von dem religiösen Anhänger am Flughafen von San Francisco gekauft haben.



Wann öffnet sich endlich die Tür in Miami?

– Sie öffnet sich nicht.

Wo ist das Essen geblieben, das die Stewardess mir gegeben hat?

– Sehen Sie einmal nach, was Sie bei sich tragen.

– Sie hat Ihnen eine Tüte mit Erdnüssen gegeben.

Wo ist der Zigarettenanzünder?

- Im Flugzeug.
- Er ist unter dem ersten Sitzkissen.
- Um an das Kissen zu kommen, müssen Sie die Stewardess ablenken.

Wenn ich die Gepäckfächer öffne, wird die Stewardess böse. Wie kann ich sie dazu bringen, nicht hinter mir zu stehen?

- Sie müssen sie ablenken.
- Wenn Sie auf den Rufknopf drücken, wird die Stewardess zum Badezimmer gehen.
- Sorgen Sie dafür, daß sie etwas zu tun hat, wenn sie zum Badezimmer kommt.
- Stopfen Sie Toilettenpapier in die Spüle und machen Sie sie an. Das sollte sie einige Zeit beschäftigen.

Wie kann ich das Gepäck aus den Fächern nehmen?

- Ist das Ihr Gepäck? Nein. Also Finger von die Dinger!
- Das einzige, was Sie aus den Kisten nehmen können, ist der Sauerstofftank.

Wo ist der Sauerstofftank?

- Sie finden das Sauerstoffgerät im Flugzeug in der letzten Kiste, in die Sie schauen.

Wie kann ich den Sauerstofftank nehmen?

- Sie brauchen etwas, um länger abzulernen.
- Das Ei aus Zaks Kühlschrank ist dazu unentbehrlich.
- Wissen Sie, was mit einem Ei in der Mikrowelle passiert?
- Sie müssen die Stewardess ablenken, indem Sie im Badezimmer eine Nachricht hinterlassen und schnell das Ei in der Mikrowelle explodieren lassen.



Was kann man mit dem Sitzkissen aus dem Flugzeug machen?

- Es ist ein Schwimmkissen.
- Sie brauchen es, wenn Sie sich in tiefem Wasser wiederfinden.

Wie gelange ich zum Mount Rainier?

- Sie können in diesem Moment nicht zum Rainier gelangen, sondern bloß zur Höhle des zweiköpfigen Eichhörnchens.

Wie komme ich am zweiköpfigen Eichhörnchen vorbei?

- Entweder Sie füttern es mit ihren Erdnüssen, oder
- Sie bringen das Tierchen um.

Wie gelange ich in den Mount Rainier?

- Der Eingang ist mit losem Dreck versperrt.
- Kratzen Sie den Dreck mit dem Schraubenzieher oder einem anderen Gegenstand frei.



Wo ist denn der Lichtschalter im Mount Rainer?

- Haben Sie schon einmal einen Berg mit Lichtschalter gesehen? Na also.
- Im Berg ist eine Feuergrube.
- Machen Sie doch einfach in der Feuergrube ein Feuer.

Wie bekomme ich das Feuer in der Feuergrube an?

- Zwei Dinge braucht der (Ur-) Mensch: Etwas zum Anmachen und etwas, was lange brennt.
- In Deckennähe ist ein altes Vogelnest, das sich hervorragend zum Feuermachen eignet.
- Vor dem Höhleneingang finden Sie einen Baum mit einem wunderbaren Brennholzast.
- Werfen Sie Ast und Vogelnest in die Feuergrube, und zünden Sie es mit dem Feuerzeug an.
- Was, kein Feuerzeug? Es befindet sich unter einem Kissen im Flugzeug.

Wie komme ich an das Vogelnest heran?

- Ohne ein Hilfsmittel überhaupt nicht.
- Nehmen Sie doch einfach den Ast, den brauchen Sie ja ohnehin.
- Der Ast liegt schon in der Grube? Na, dann versuchen Sie es doch mit dem Haarnadel-Schild oder dem Brot.

Das Feuer geht zu schnell aus. Was kann ich da machen?

- Sie haben vergessen, den Ast in die Feuergrube zu legen.

- Den Ast finden Sie vor dem Höhleneingang.
- Wenn Sie mehr zum Anmachen benötigen, holen Sie sich das Nest des Eichhörnchens.
- Sie müssen das Eichhörnchen töten, bevor Sie das Nest nehmen können.



Was fange ich mit den merkwürdigen Zeichen an der Wand an?

- Versuchen Sie die Zeichen zu lesen.
- Es ist eine unvollständige Zeichnung.
- Vervollständigen Sie die Zeichnung mit Ihrem gelben Buntstift.
- Den gelben Buntstift finden Sie unter der Spüle in Zaks Küche.

Wie bekomme ich den blauen Kristall?

- Sie müssen die Halterung lösen.
- Kommt Ihnen der Sensor am Sockel nicht irgendwie bekannt vor?
- Sieht doch aus wie der Infrarotsensor an Zaks Fernseher.
- Benutzen Sie die Fernbedienung.

Wozu brauche ich den blauen Kristall?

- Falls Sie Annie noch nicht getroffen haben, sollten Sie ihn zunächst in den Türschlitz der 'Gesellschaft für Archäologie' in San Francisco werfen.
- Sie sollten Zak trainieren, ihn richtig zu benutzen.
- Wenn Zak den Kristall untrainiert benutzt, wird er für 20 Sekunden ohnmächtig.
- Der Guru in Katmandu (Nepal) wird Zak trainieren.



Wo ist Annies Cash-Card?

- Sie ist in ihrem Zimmer versteckt.
- Schauen Sie einmal unter Annie's Schreibtisch.
- Die CashCard liegt unter der Schreibtisch-Unterlage.

Wie komme ich am Tempelwächter vorbei?

- Er braucht einen Beweis dafür, daß Sie ein Anhänger des Gurus sind.
- Der Guru hat einmal ein Buch geschrieben, welches man am Flughafen von San Francisco kaufen kann.
- Geben Sie das Buch dem Wächter.

Der Guru gibt recht merkwürdige Geräusche von sich, als ich ihn zum ersten Mal aufsuche. Was macht er?

- Er riecht Ihr Karma.

Der Guru möchte, daß ich warte. Wieso?

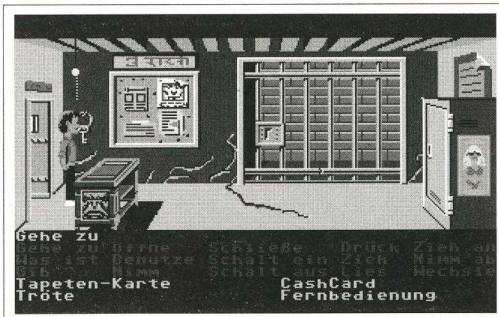
- Sie müssen etwas getan haben, was Ihr Karma beschmutzt hat.
- Das Töten von Tieren beschmutzt u.a. das Karma eines Menschen.
- Wenn Sie den Guru verlassen, bevor Ihr Karma rein ist, müssen Sie beim nächsten Besuch mit der Warerei von neuem beginnen.

Ich soll mit einem Kristall zum Guru zurückkehren. Wo finde ich den?

- Der Guru meint den blauen Kristall.
- Sie können ihn in Seattle finden.

Der Guru hat mich trainiert. Was kann ich jetzt machen?

- Der blaue Kristall ermöglicht es Zak nun, per Telepathie in Verbindung mit jedem Tier zu treten, welches in seiner Nähe ist und sich auf der Erde befindet.
- Wenden Sie den blauen Kristall auf ein Tier an.
- Vorsicht! Wenn Sie zu lange warten, werden die Caponier Zak gefangennehmen.



Auf welche Tiere kann Zak den blauen Kristall anwenden?

- Er kann per Kristall mit dem Vogel, dem Delphin, dem Ochsen, dem zweiköpfigen Eichhörnchen und Sushi Kontakt aufnehmen.
- Die wichtigsten Tiere sind der Vogel und der Delphin.

Wie komme ich in Zak zurück, wenn ich telepathiere?

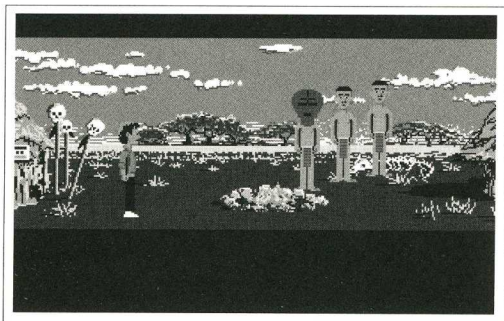
- Haben Sie das neue Verb in der Verben-Liste entdeckt?
- Klicken Sie "wechsle Zak" an.
- Damit es klappt, müssen Sie nah genug zu Zak sein.

Wie kann ich den Flaggenmast nehmen, ohne erwischt zu werden?

- Sie können auf den Ochsen springen, bevor der Polizist Sie faßt.
- Sie können etwas zur Ablenkung des Polizisten machen, um ihn wegzulocken.

Wie kann ich aus dem Gefängnis ausbrechen?

- Wenn Sie niemanden finden, der Ihnen hilft, können Sie es sich für drei Monate bequem machen.
- Lassen Sie Annie den Polizisten ablenken.



Wie kann ich den Polizisten ablenken?

- Vielleicht hilft eine kleine Brandstiftung?
- Neben dem Tempel des Gurus liegt ein Ballen Heu.
- *"Benutze Feuerzeug mit Heu"*

Was ist im Schrank im Gefängnis?

- In diesem Schrank bewahren die Polizisten die Habseligkeiten der Gefangenen auf.
- Sie müssen den Polizisten ablenken, um den Schrank zu öffnen.

Gibt es eine Möglichkeit, nepalesisch zu lesen?

- Kommt ganz darauf an, was Sie können.
- Zak kann als Durchschnittsami nur Englisch.
- Annie dagegen beherrscht eine ganze Reihe von Sprachen.

Sollte ich mich um den lila Meteor kümmern?

- Kommt ganz drauf an.
- Wenn Sie gerade Zak McCracken spielen, dann nicht.
- Sollten Sie gerade Manic Mansion spielen, dann schon.

Wie kann ich Nepal verlassen?

- Sie benötigen ein Transportmittel.
- Sind Sie schon einmal auf einem Ochsen geritten?
- Zahlen Sie mit Ihrer CashCard.

Was hat das Brüllen im Dschungel zu bedeuten?

- Das ist ein wildes Tier. Aber Sie werden es niemals zu Gesicht bekommen (auf jeden Fall nicht in diesem Spiel).

Was will der afrikanische Schamane von mir?

- Der Schamane spielt leidenschaftlich gerne Golf.
- Geben Sie ihm den Golfschläger.
- Sie können im "Lou's Loans"-Laden einen Golfschläger kaufen.



Der Tanz des Schamanen ist ganz schön komisch. Muß ich alles davon behalten?

- Nein, Sie brauchen sich nur den Teil nach dem Feuerentzünden zu merken.

Wozu dient der Tanz?

- Der Schamane sagt es doch: "*Er öffnet die Tür zum Kopf.*"
- Er spricht dabei von der Tür zum riesigen Gesicht auf dem Mars.
- Die Tänzer zeigen die Kombination in der Reihenfolge wie sie sitzen.

Ich habe während des Tanzes nicht aufgepaßt. Kann ich ihn noch einmal sehen?

- Klar doch. Probieren Sie einfach dafür zu zahlen.
- Es wird Sie 1000 Dollar kosten.

Der Schamane sagt, ich solle mit dem gelben Kristall zurückkommen. Wo ist dieser Kristall?

- Der gelbe Kristall ist in zwei Teile zerbrochen.
- Annie wird Zak den einen Teil des Kristalls geben.



- Der andere Teil des Edelsteins ist im Zentrum des Maya-Tempels zu finden.
- Bevor der Schamane Zak trainieren kann, den gelben Kristall zu benutzen, muß er an einem kraftvollen Ort zusammengefügt werden.
- Stonehenge ist ein guter Platz dafür, den gelben Kristall wieder zu vereinigen.

Wie kann ich vom Maya-Labyrinth in Mexiko eine Karte zeichnen?

- In jedem Korridor sind zwei Fackeln.
- Versuchen Sie verschiedene Fackel-Kombinationen anzumachen.
- Mit dem Sitzkissen können Sie eine Fackelflamme ersticken.
- Es gibt nur drei verschiedene Längen der Korridore.
- Vier Korridore sind gleich lang.
- In drei Korridoren unterschiedlicher Länge steht eine Statue.

Wie bekomme ich das Stück des gelben Kristalls aus der Maya-Statue?

- Mit dem gelben Buntstift aus Zaks Küche müssen Sie etwas zu den merkwürdigen Zeichen auf der Statue zeichnen.
- Wie die Zeichnung hinterher aussehen muß, kann man auf der riesigen Maya-Statue in der großen Halle auf dem Mars sehen.

Wie gelange ich zur gewaltigen Steinskulptur in Peru?

- Da es zum Laufen zu weit ist, sollte Zak fliegen.
- Wenn Zak es trainiert hat, kann er telepathischen Kontakt mit Tieren aufnehmen.
- Um den Vogel anzulocken, sollten Sie einige Brotkrumen in den Futternapf legen.

- Der Vogel kann zwar die Schriftrolle, aber nicht den Kandelaber tragen.
- Noch während der telepathischen Verbindung geben Sie die Schriftrolle an Zak.
- Wechseln Sie schließlich per Klick auf "Zu Zak".



Wo finde ich einige Brotkrumen?

- Sie können altes, trockenes Brot vom Bäcker bekommen.
- In Zaks Müllschlucker können Sie das Brot zerbröseln.
- Um an die Brösel zu gelangen, müssen Sie mit dem Schraubenschlüssel das Abflußrohr aufschrauben.
- Auf keinen Fall das Wasser anstellen!

Wie kann ich es vermeiden, daß Zak während einer telepathischen Verbindung von den Caponiern geschnappt wird?

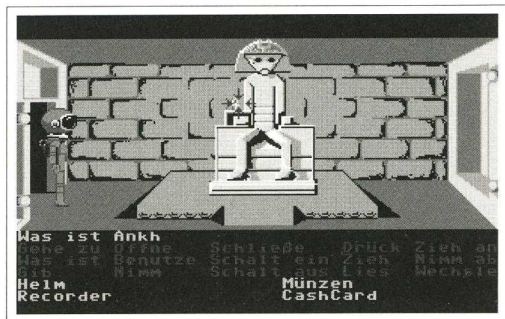
- Sie haben etwa eineinhalb Minuten nach der Benutzung des blauen Kristalls Zeit, bevor er seinen Standort erkennen läßt.
- Bevor diese Zeit um ist, sollten Sie also wieder Kontrolle über Zak haben und ihn die Szene verlassen lassen.

Wer kann die Schriftrolle lesen?

- Nur Annie kann sie lesen.

Wie komme ich an der Wache am Stonehenge vorbei?

- Kein Mann kommt an der Wache vorbei.
- Der Wächter braucht einen Whiskey zum Aufwärmen.
- Unter Umständen gibt der Penner im Flughafen von Miami seinen Whiskey ab.



Loch in den Zaun schneiden.

- Lassen Sie Annie der Wache den Whiskey geben.

Ich habe den elektrischen Zaun abgestellt. Wie kann ich nun das Tor öffnen?

- Das Tor ist verschlossen, Sie können es nicht öffnen.
- Mit dem Drahtschneider können Sie sich ein wunderbares

Was kann ich machen, wenn ich erst einmal die Steine in Stonehenge erreicht habe?

- Stonehenge ist ein kraftvoller Ort, hier können Sie den gelben Kristall wieder vereinigen.
- Und so wird's gemacht:
Legen Sie die beiden Teile auf den Altar.
Fügen Sie eine Halterung aus einem Blitz hinzu.
Fertig ist der Kristall!
- Um den Blitz anzuziehen, müssen Sie kraftvolle Worte sprechen.
- Diese Worte stehen auf einer Schriftrolle, die Sie in einer Augenhöhle in Peru finden können.
- Nur Annie kann die Schriftrolle lesen.
- Um den Blitz anzuziehen, benötigen Sie weiterhin eine Art von Blitz(ab)leiter.
- Sie müssen einen metallenen Flaggenmast auf den Altar stellen: *"Benutze Flaggenmast mit Altar"*.

Ich haben den fertigen gelben Kristall. Was kann ich damit machen?

- Sie müssen mit dem Schamanen in Kinschasa (Zaire) üben, mit dem gelben Kristall richtig umzugehen.
- Nachdem Sie den Tanz gesehen haben, müssen Sie dem Schamanen den Kristall geben, damit er weiß, daß Sie ihn besitzen. Er gibt Ihnen das gute Stück zurück.
- Bevor Zak per gelbem Kristall teleportiert werden kann, muß er oder Annie eine Karte zeichnen.
- Benutzen Sie den Buntstift mit einem Stück Papier.



Wozu dienen die Plattformen?

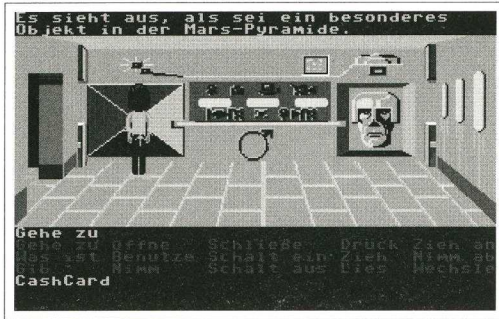
- Die sind für das Teleportieren.
- Sie können nur zu einer Plattform hinteleportiert werden.
- Um teleportiert werden zu können, benötigen Sie den gelben Kristall und eine ordentliche Ausbildung durch den Schamanen.

Warum kann Zak zu verschiedenen Orten nicht teleportiert werden?

- Es gibt zwei Stellen auf der Karte, an die Sie Zak nicht teleportieren können: Als Atlantis sank, wurde dort die Plattform zerstört, und die Plattform in der Mars-Pyramide wurde von Lieferanten der 'Unbedeutenden Magelan-Wolke' installiert und war vom ersten Tag an kaputt.

Was soll ich mit den merkwürdigen Zeichen auf dem Fuß der Sphinx machen?

- Vervollständigen Sie die Zeichen mit dem gelben Buntstift. Die richtige Zeichnung wird die Geheimtür zum Sphinx-Labyrinth freigeben.
- Die richtige Zeichnung finden Sie im Kartenraum im Gesicht auf dem Mars.



- Den Weg zum Kartenraum kann man der Karte zum Gesicht auf dem Mars entnehmen.

Welches ist der kürzeste Weg durch das Sphinx-Labyrinth?

- Folgen Sie der Sonne!

- Den genauen Weg können Sie auf der Karte des Labyrinths sehen.

Was suche ich eigentlich im Sphinx-Labyrinth?

- Eine Geheimkammer mit uralter Weisheit.
- In dieser Kammer müssen Sie drei Knöpfe in einer bestimmten Reihenfolge drücken.
- Wenn die Reihenfolge stimmt, öffnet sich eine gigantische Tür zu einem riesigen Wandbild. Das Wandbild gibt Informationen über den weißen Kristall und Symbole. Zak oder Annie muß die Symbole auf ein Stück Papier oder auf die Karte zeichnen. Mit ihnen kann Zak zum Mars teleportiert werden.
- Vergessen Sie die Zeichen in der oberen rechten Ecke nicht! Diese benötigt Zak, um zu dem Raum der drei Türen auf dem Mars teleportiert zu werden.

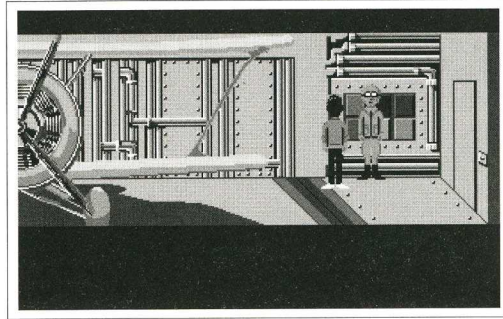
In welcher Reihenfolge müssen die Knöpfe gedrückt werden?

- Die Reihenfolge ist in Hieroglyphen an die Wand geschrieben.
- Da Zak sie nicht lesen kann, sollte es Annie einmal probieren.

Wie kann ich eine Zeichnung vom Wandbild in der Geheimkammer der Sphinx machen?

- Versuchen Sie, mit dem Buntstift eine Zeichnung auf die Karte aus dem Traum zu machen.

- Was, Sie haben keine Zeichnung vom Traum gemacht? Dann benutzen Sie einmal den Buntstift mit der Telefonrechnung oder mit dem Tapetenfetzen.
- Bevor jemand die Zeichnung anfertigen kann, muß er das Wandbild gesehen haben.



Kann ich, ohne umgebracht zu werden, das Biest töten?

- Nein. Wenn das Biest einmal wach ist, sind Sie in ernststen Schwierigkeiten.
- Das Biest wacht auf, wenn jemand zum dritten Mal dessen Lager betritt.

Hat die Kammer des Königs der Welt irgendeine Funktion? (Sarkophag-Raum)

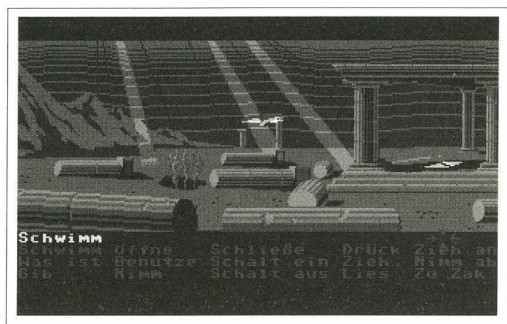
- In diesem Raum gibt es eine Geheimtür, die jedoch nur von der anderen Seite aus geöffnet werden kann.
- Sie müssen sich in den Geheimraum teleportieren und den Hebel an der linken Wand umlegen, um den Geheimgang zu öffnen.

Ich habe ein Flugticket zum Bermudadreieck, aber das Flugzeug ist nicht da. Kommt es, wenn ich lange genug warte?

- Warten nützt da nichts: Sie müssen sich zunächst beim Guru trainieren.

Was kann ich im Doppeldecker tun?

- Genießen Sie die Aussicht.
- Der Pilot gibt Ihnen einen Fallschirm.
- Versuchen Sie ihn zu benutzen.



Wie kann ich Annie dazu bringen abzuspringen?

- Annie springt auf gar keinen Fall.
- Ich würde es auch nicht tun.

Was soll ich tun, nachdem der Pilot die Kombination angezogen hat?

- Wenn Sie schnell genug sind, können Sie zurück in den Doppeldecker.
- Sie können sich rechts von der roten Linie stellen. Wenn nun der Doppeldecker wegteleportiert wird, stehen Sie auf dem Schiff.
- Sie können die rote Linie übertreten und sich auf die linke Seite stellen. Wenn Sie nicht auf dem Doppeldecker sind, dann fallen Sie in die Erdatmosphäre.

Wie kann ich vom Raumschiff der Caponier flüchten?

- Geben Sie den Code ein, den der Pilot eingegeben hat. Dann gehen Sie auf die linke Seite der Linie, oder
- drücken Sie auf den Knopf direkt neben der Tür.
- Geben Sie dem King etwas, was ihn glücklich macht.
- Versuchen Sie es einmal mit Ihrer Fan-Club-Karte, oder
- geben Sie ihm die Gitarre.

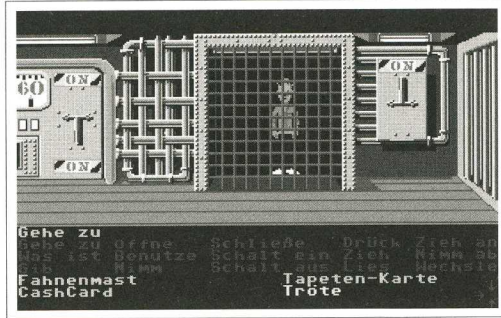
Wenn ich den Code, den der Pilot mir für das Verlassen des Raumschiffs der Caponier gezeigt hat, benutze, falle ich jedesmal in den Ozean und ertrinke.

- Benutzen Sie früh genug Ihren Fallschirm.

Was soll ich denn jetzt bloß mitten im Ozean tun?

- Sie können vor und zurück schwimmen.
- Mit dem Kristall können Sie Kontakt mit dem Hai aufnehmen.

- Benutzen Sie die Tröte.
- Sie können mit dem Delphin per Telepathie Verbindung aufnehmen und warten, bis Sie ein Caponier gefangenimmt.



Was soll ich mit dem Hai machen?

- Beten, daß er Sie nicht frißt.
- Vielleicht ist es ja auch gar kein Hai.
- Versuchen Sie einmal, mit der Tröte Musik zu machen.
- Wenn sich das Tier nähert, benutzen Sie Ihren Kristall zur Telepathie.
- Sie benötigen ein Schwimmkissen.

Wie kann ich tauchen?

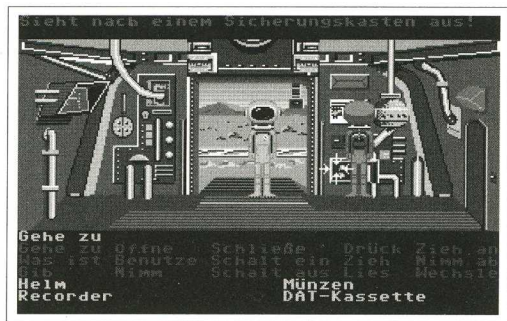
- Zak hat eine schwache Lunge und kann ohne Hilfsmittel nicht lange genug unter Wasser bleiben.
- Wenn Zak einen Taucheranzug trägt und ein Sauerstoffgerät hat, kann er direkt unter der Wasseroberfläche ein wenig herumschwimmen. Aber er kann nicht tief genug tauchen.
- Der Delphin kann wesentlich länger tauchen als Zak.
- Um Atlantis zu erkunden, muß Zak sich per Telepathie in den Delphin versetzen.

Was ist beim Bermudadreieck unter Wasser?

- Dort befindet sich eine defekte Plattform.
- Sie können dort ein Teil einer Maschine finden.
- Versuchen Sie, die Seepflanzen an der rechten Seite des Bildschirm wegzureißen.

Wie komme ich aus der Haftzelle im Geheimraum der Caponier?

- Eine Hilfe ist es, sich zu verkleiden.



- Nur eine andere Spielfigur kann Sie aus der Zelle lassen.

Was kann ich jetzt, da mein Verstand ausgelöscht wurde, noch machen?

- Wenn Sie das Schaltverb besitzen, können Sie zu einer anderen Person wechseln.
- Haben Sie genügend Zeit, so können Sie auch warten, bis Ihr Verstand wieder zurückkehrt.
- Mit jedem Mal, das Sie gefangen werden, wird die Zeit, bis Ihr Verstand zurückkehrt, länger.

Wie kann ich die Artefakte, nachdem die Caponier sie mir weggenommen haben, wieder zurückbekommen?

- Die Caponier haben die Artefakte in den Schrank im Geheimraum getan.
- Sie müssen sich dort hineinschleichen, um an sie heranzukommen.

Gibt es einen sicheren Weg in das Geheimzimmer der Caponier?

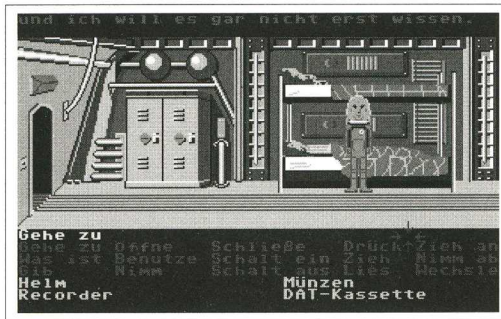
- Entweder Sie verkleiden sich und betreten durch die "Phone Company" den Raum,
- Sie rufen bei der "Phone Company" an, lenken so die Bedienung ab und schleichen in das Zimmer, oder
- Sie nehmen die losen Bretter in Zaks Schlafzimmer weg und seilen sich in das Geheimzimmer ab.

Soll ich die Maschine im Geheimraum der Caponier benutzen?

- Wer die Maschine benutzt, verliert einen Teil seiner Intelligenz.
- Benutzen Sie die Maschine nur, wenn Sie die Bedienung der "Phone Company" auf sich aufmerksam machen wollen.

Was kann ich nach dem Start des Raum-Buses tun?

- Der Raum-Bus ist auf dem dreimonatigen Weg zurück zur Erde.
- Die Figuren im Raum-Bus gehören nicht mehr zum Spiel.
- Ärgern Sie sich bitte nicht, daß Sie nun für drei Monate Ihren Computer angeschaltet lassen müssen.



Wie kann ich feststellen, wieviel Sauerstoff ich noch habe?

- "*Lies Maske*" bei den Studentinnen, "*Lies Sauerstofftank*" bei Zak.

Auf dem Mars ist mir der Sauerstoff ausgegangen. Kann ich die Flasche irgendwie wieder füllen?

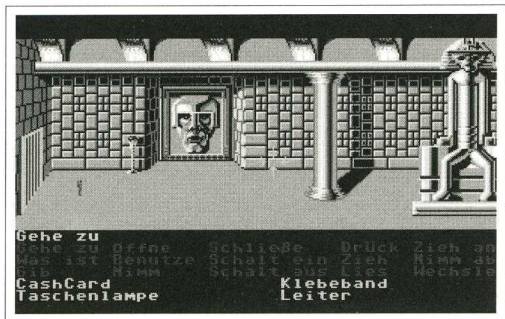
- Im Raum-Bus gibt es ein Sauerstoffventil.
- "*Benutze Sauerstoffventil*"

Was mache ich mit dem Monolithen?

- Summen Sie 'Also sprach Zarathustra' und werfen Sie einen Knochen in die Luft.
- Kaufen Sie sich mit Ihrer CashCard eine Münze für die Bahn.
- Stellen Sie sicher, daß Sie sich auch für die Rückfahrt eine Münze gekauft haben.

Wie kann ich die Luftschleuse der Herberge reparieren?

- Eine, mit einer Metallplatte abgedeckte Sicherung ist durchgebrannt.
- Die Metall-Abdeckplatte befindet sich neben der Luftschleuse.
- Die Schrauben kann man mit einer Münze vom Monolithen lösen.
- Im Raum-Bus befindet sich eine neue Sicherung, durch die Sie die defekte ersetzen können.



In der Herberge ist jetzt Unterdruck. Habe ich den besenförmigen Alien umgebracht?

- Schließen Sie einfach die Tür, und der Druck wird wieder hergestellt.
- Der Alien hält gerade einen Winterschlaf und braucht kaum Sauerstoff.

Wie kann ich den besenförmigen Alien aufheben?

- Melissa hat viel zuviel Angst, um es aufzuheben.
- Leslie kennt da nix, der macht das wohl.

Wie bekomme ich die Gasflasche aus dem Schrank?

- Die Gasflasche können Sie nicht aus dem Schrank nehmen.

Was muß ich tun, damit die Bahn funktioniert?

- Irgendetwas verhindert die Energiezufuhr.
- Damit die Bahn wieder 'Saft' hat, müssen Sie die Sanddüne zur Rechten der Bahn verschwinden lassen, um den Sonnenkollektor freizulegen.
- Benutzen Sie dazu doch einfach den besenförmigen Alien.
- Benutzen Sie in der Bahn Ihre Karte. Bevor die Bahn losfährt, haben Sie fünfzehn Sekunden, um alle Passagiere an Bord zu bekommen.

Wie komme ich an die obersten Schalter an der riesigen Gesichtstür heran?

- Tja, hätten Sie jetzt eine Leiter ...
- In der Herberge befindet sich eine Leiter.
- Versuchen Sie es mit "Benutze Leiter mit Tür".

Wie lautet die Kombination für die riesige Tür zum Gesicht?

- Die Kombination "öffnet die Tür zum Kopf" (na, dämmert's?).
- Sie können die Kombination vom Schamenen in Kins-hasa (Zaire) bekommen.
- Der Teil des Tanzes, nachdem das Feuer entzündet ist, ist die Kombination.
- Die Tänzer zeigen die Kombination in der Reihenfolge, in der sie sich hocken.

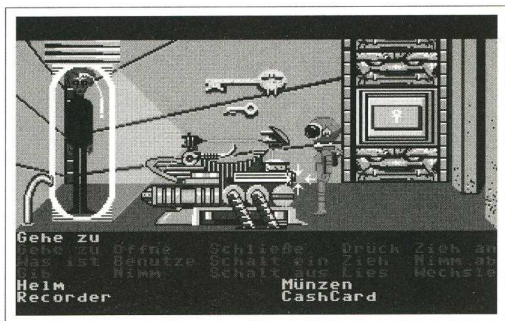


Wie kann ich die drei massiven Türen in der großen Halle öffnen?

- Der Schlüssel ist die Kristallkugel auf dem Sockel.
- Um an die Kugel heranzukommen, benötigen Sie die Leiter. "Benutze Leiter mit Sockel".
- Anschließend versuchen Sie es mit "Drücke Kristallkugel".

Wie kann ich ohne Kristallkugel die zentrale Hallentür öffnen?

- Der Schlüssel ist Musik.
- Benutzen Sie den Kassettenrekorder.
- Nehmen Sie den Klang der Kristallkugel auf, wenn Sie mit ihr eine Tür öffnen oder schließen.
- Benutzen Sie zur Aufnahme das Digital Audio Tape im Kassettenrekorder.
- Um aufzunehmen, müssen Sie natürlich zuerst den Schreibschutz der Kassette entfernen.
- Benutzen Sie das Klebeband, das Sie in dem Schrank gefunden haben.



Was ist der beste Weg durch das Gesicht-Labyrinth auf dem Mars?

- Benutzen Sie eine Taschenlampe, um den rechten Weg zu finden.
- Die Taschenlampe finden Sie in einem Schrank in der Herberge.
- Die Türen sind mit Farb- und Zeichen-

kode gekennzeichnet.

- Wenn alle Stricke reißen, finden Sie weiter vorn eine genaue Karte des Labyrinths.

Wie komme ich am Verteidigungsfeld im Raum mit den zwei Schlüsseln vorbei?

- Mit der Steuerung an der Wand nahe dem Feld müssen Sie es zunächst deaktivieren.
- Lesen Sie die Steuerung.
- Ein Schlüssel in der Form eines Ankhs gehört zur Steuerung.
- Diesen Schlüssel können Sie in einem Raum hinter der massiven Zentrumstür finden.

Wie kann ich den Holographie-Projektor ausschalten?

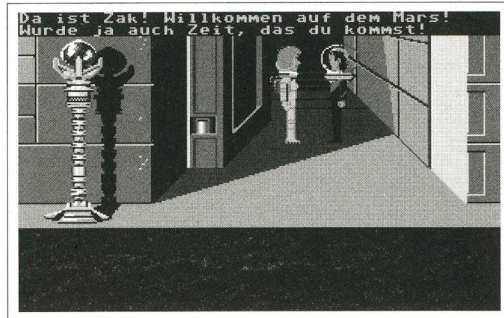
- Er wird, solange Sie im Zimmer sind, angeschaltet bleiben und fortwährend seine Nachrichten senden.
- Also verlassen Sie das Zimmer.

Wie kann ich den großen Schlüssel aufheben, ohne daß er in Staub zerfällt?

- Das können Sie leider nicht.
- Aber der Schlüssel gehört zum Eingang der Mars-Pyramide und den können Sie doch auch anders öffnen.

Was mache ich mit dem goldenen Schlüssel?

- Sie brauchen ihn, um eine kleine Kiste in einem Geheimzimmer auf dem Mars zu öffnen.



Welche Bedeutung hat der Kartenraum im Gesicht für mich?

- Das ist die Karte, die Zak in seinem Traum gesehen hat.
- Es handelt sich dabei um eine 50000 Jahre alte Karte, auf der alle Teleportationsplattformen der Erde eingezeichnet sind.
- Rechts von der Mappe können Sie die Zeichnung sehen, die Sie auf den Fuß der Sphinx zeichnen müssen, um eingelassen zu werden.

Was ist das für eine Maschine mit dem großen roten Knopf?

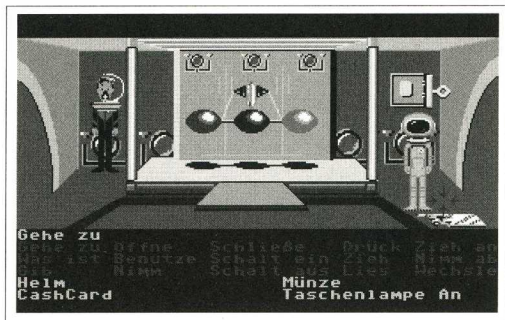
- Die Maschine dient zur Temperaturregulierung der Atmosphäre.
- Der linke Knopf erhöht die Temperatur des Kopfes.
- Ein Druck auf den rechten Knopf füllt den Kopf mit einer erdähnlichen Atmosphäre füllen.
- Wenn Sie die Maschine voll anschalten, können Zak und seine Studenten ohne Helm umherlaufen.

Melissa will einfach nicht in den Raum mit den großen roten Knöpfen gehen. Was kann ich tun?

- Schicken Sie einfach Leslie hinein.

Wie kommt Zak auf den Mars?

- Er muß üben, mit dem gelben Kristall richtig umzugehen.
- Er oder Annie muß, nachdem das Wandbild in der Geheimkammer der Sphinx gesehen wurde, die Karte vervollständigen.



- Erst jetzt kann er zum Mars teleportiert werden.

Wie kann ich verhindern, daß Zak auf dem Mars zerdrückt wird?

- Er benötigt einen Raumanzug.

Wo kann ich für Zak einen Raumanzug finden?

- Sie müssen sich selbst einen herstellen.
- Dazu benötigen Sie eine Sauerstoffversorgung und einen druckfesten Anzug.
- Außer im Doppeldecker können Sie die Sauerstoffversorgung aus jedem Flugzeug 'mitgehen' lassen.
- Der zu enge Tauchermanzug verhindert, daß sich Zaks Blut zu stark ausdehnt.
- Sushis Goldfischglas kann als Helm benutzt werden. Bitte tun Sie Sushi aber vorher irgendwoanders hin.
- Mit dem Dichtungsband können Sie den Helm mit dem Tauchermanzug dicht zusammenfügen.

Was soll ich mit Sushi machen, wenn ich für Zak das Aquarium brauche?

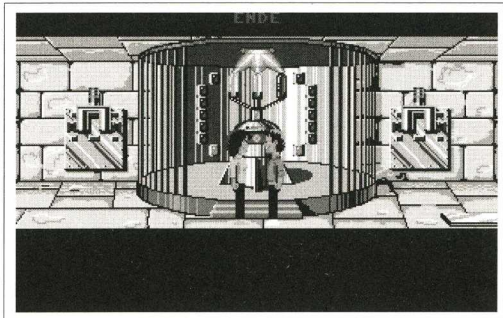
- Legen Sie Sushi in die Spüle, aber lassen Sie den Schalter des Müllschluckers aus!
- Oder schaffen Sie in der Lampe in Zaks Schlafzimmer einen neuen Platz für Sushi. Aber schalten Sie die Lampe nicht an.

Wie öffnet Zak die drei Türen, wenn er zum ersten Mal auf den Mars teleportiert wird?

- Er muß mit dem gelben Buntstift ein Muster auf die mittlere Tür zeichnen.
- Die richtige Zeichnung finden Sie in der Geheimkammer der Sphinx.

Durch welche der drei Türen sollte ich am besten gehen?

- Gehen Sie durch die mittlere.
- Weiter vorn finden Sie die Karte des Gesicht-Labyrinths auf dem Mars.



Gibt es zur Mars-Pyramide einen Schlüssel?

- Der große Schlüssel, der beim Aufheben zu Staub zerfällt, war zum Öffnen der Tür gedacht.
- Mit einer Art Dietrich können Sie versuchen, die Tür zu öffnen.
- Mit der Polizei-Anstecknadel von der 14. Straße könnte es klappen.

Wie zünde ich die Fackeln in der Kammer des Marskönigs (Sarkophag-kammer) an?

- In der Atmosphäre des Mars ist nicht genügend Sauerstoff, um die Fackeln anzuzünden.

Ich bin in der Kammer des Marskönigs. Was nun?

- Im hinteren Teil der Kammer befindet sich eine geheime Treppe.
- Um die Geheimtür zu öffnen, müssen Sie am Fuß des Sarkophags drücken.
- Da die Tür nur dann offen bleibt, wenn jemand gegen die Füße drückt, muß jemand unten bleiben und drücken.

Wie komme ich an den weißen Kristall heran?

- Wenn Sie den Raum mit dem weißen Kristall betreten haben, müssen die Füße des Sarkophags losgelassen werden, um die Tür zu schließen.
- Um die kleine Kiste rechts zu öffnen, müssen Sie den goldenen Schlüssel benutzen.

- Eine Spielfigur muß zum Drücken des Knopfs, eine andere zum Nehmen des Kristalls positioniert werden.
- Sie müssen nun zuerst den Knopf drücken und blitzschnell umschalten und den Kristall nehmen.
- Falls es nicht so schnell klappen sollte, benutzen Sie einfach die Funktionstasten.

Wie baue ich das Ding?

- Um das Ding in einer Kammer in der Pyramide auf der Erde zu bauen, benötigen Sie fünf Gegenstände.
- In diese Kammer können Sie Zak nur hinein teleportieren.
- Die Gegenstände, die Sie benötigen, sind:
 - das leuchtende Objekt,
 - den Kandelaber,
 - den blauen Kristall,
 - den gelben Kristall und
 - den weißen Kristall.
- Sie müssen die Gegenstände in der oben genannten Reihenfolge benutzen.

Wie schalte ich das Ding ein?

- Da Sie dazu zwei Personen benötigen, müssen Sie Zak für Annie die Tür öffnen lassen.
- Zak muß den einen und Annie den anderen Knopf drücken.
- Sie müssen Zak in den Ding-Raum teleportieren und ihn den Hebel umlegen lassen, um Annie hinein zu lassen.

Wo, womit, wozu?

Ort	Objekt	Wo/Was Sie damit machen können
13te Straße	Bus	zum Flughafen von SFO transportieren
	Fan Club-Karte	im Briefkasten - geben Sie sie dem King, um ihn zu beschwichtigen
	Briefkasten	um die Bewerbung abzuschicken; hier finden Sie die Club-Karte
	trockenes Brot	um Dinge zu erreichen; Eichhörnchen erschlagen; Löcher graben; als Krumen, um Vögel anzulocken
14te Straße	Haarnadel-	um Dinge zu erreichen; um die Tür zur Marspyramide aufzuschließen
Luftschleuse	Brennkammer	unter der Metallplatte (defekt); durch neue ersetzen
Flugzeug	Rufschalter	ruft die Stewardess zur Toilette
	Sitzkissen	hält Sie im Ozean über Wasser
	Feuerzeug	unter dem vorderen Sitzkissen; als Taschenlampe; Feuer und Fackeln anzünden
	Erdnüsse	um am zweiköpfigen Eichhörnchen vorbeizukommen
	Spüle	zum Ablenken Abfluß verstopfen
	WC	für das Übliche
	Toilettenpapier	um die Boardtoilette abzudichten
	Sauerstofftank	ein Teil für Zaks Raumanzug
Flughäfen	Zeitungsautomat	lesen Sie die neuesten Überschriften
	Ticketautomat	kaufen Sie hier Ihre Flugtickets

Ort	Objekt	Wo/Was Sie damit machen können
Ruinen Atlantis	glühendes Objekt	ein Teil des Dings
Doppeldecker	Fallschirm	springen Sie aus dem Doppeldecker; schützt Zak beim Fall aus dem Raumschiff
Geheimzimmer	Schrank	Verkleidungen und konfiszierte Artefakte werden hier aufbewahrt
	Arestzelle	vorübergehendes Gefängnis während der Verdummung
Raumschiff	Farbfelder	geben Sie zum Verlassen des Schiffs die richtige Kombination ein
	Lotto-Detektor	um die nächste Gewinnnummer herauszubekommen
Augenhöhle (r.)	Kandelaber	Teil des Dings
Kartenraum im Gesicht	Karte	Karte einer anderen Erde, mit den eingezeichneten Plattformen
	Zeichen	Zeichen für den Fuß der Sphinx
Große Halle	Zeichen	auf der rechten Statue – um an das Kristallstück in der Kristallkammer der Mayas zu gelangen
Herberge	besenartiger Auserirdischer	fegt Sand von Sonnenkollektoren und dem Eingang zur Pyramide auf dem Mars
	Gasflasche	im linken Schrank – kann nicht mitgenommen werden
	Taschenlampe	im rechten Schrank – um im Gesicht-Labyrinth und in der Pyramide auf dem Mars etwas zu sehen
	Leiter	um die Knöpfe der Gesichtstür zu erreichen; um in den Wirkungskreis des Kristalls in der großen Halle zu gelangen

Ort	Objekt	Wo/Was Sie damit machen können
	Vinyl Tape	ermöglicht Aufnahme auf DAT-Kassette
Gefängnis	Schrank	hier werden konfiszierte Sachen aufgehoben
Gefängnis von Katmandu	Schlüssel	um die Zellentür aufzuschließen
Straße von	Flaggenmast	Blitzleiter für das Zusammenfügen des gelben Kristalls
	Heu	anzünden, um den Polizisten abzulenken
	Yak	Transportmittel zum Flughafen
Kristallkammer auf dem Mars	weißer Kristall	Teil des Dings
Tür zur Pyramide	Sanddüne	wegputzen, um das Schlüsselloch freizulegen
Marswüste	Monolith	benutzen Sie die CashCard, um eine Fahrkarte für die Bahn zu lösen
	Shuttle Bug	Raumschiff der Studentinnen
	Solarzellen	müssen gesäubert werden, um die Bahn mit Strom zu versorgen
	Bruchstücke	des Monolithen – um die Schrauben der Luftschleuse zu lösen; Fahrkarte für Bahn
	Bahn	Transportmittel zur Mars-Pyramide
Kristallkammer der Mayas	zweite Kristallscherbe	mit der anderen Scherbe zusammenfügen, um Teleport-Kristall herzustellen
	merkwürdige Zeichen	vervollständigen zum Muster der Großen Kammer, um an die Kristallscherbe zu kommen
MIA Flughafen	Whiskey	Annie gibt ihn dem Stonehengewächter, um an ihm vorbei zu gelangen

Ort	Objekt	Wo/Was Sie damit machen können
Lou Loan's Shop	Golfschläger	dafür zeigt der Schamane den geheimen Tanz
	Gitarre	dem King zur Beschwichtigung geben
	Hut	ein Teil der Verkleidung
	Lotterie-Los	versuchen Sie Ihr Glück
	Nasenbrille	ein Teil der Verkleidung
	Werkzeugkiste	beinhaltet Schraubenschlüssel, Drahtschneider, Dichtungsband und Seil
	Taucheranzug	ein Teil von Zaks Raumanzug
Projektionsraum	goldener Schlüssel	für die kleine Kiste in der Kristallkammer auf dem Mars
	großer Schlüssel	für Mars-Pyramidentür; zerfällt bei Berührung zu Staub
	Schaltpult	wird mit Ankh benutzt, um den Schutzschild auszuschalten
Rainier-Höhle	Vogelnest	Anmacher für Feuer
	Feuergrube	hier legen Sie alles für ein Feuer hinein
	Nest des Eichhörnchens	eignet sich als Anmacher für ein Feuer
	merkwürdige Zeichen	vervollständigen Sie die Zeichen mit dem gelben Buntstift, um die Geheimtür zur Kristallkammer im Rainier zu öffnen
Kristallkammer im Rainier	blauer Kristall	um sich in Tiere zu versetzen; Teil des Dings
	Sensor	Infrarotsensor, wie bei einem Fernseher
Am Fuße des	loser Dreck	verdeckt den Eingang zur Höhle

Ort	Objekt	Wo/Was Sie damit machen können
Mount Rainier	Ast am Baum	mit ihm können Sie graben, entfernte Dinge erreichen und ein Feuer am Brennen halten
Flughafen von San Francisco	Buch	dem Tempelwächter zeigen, um Einlaß gewährt zu bekommen; dem Penner geben, um den Whiskey zu bekommen
Shuttle Bug	Kassetten-Tape	Öffnen/Schließen einer Tür zur Kristallrekorderkammer; Aufnehmen und Abspielen, um die Tür der zentralen Kammer zu öffnen
	Digital Audio	Öffnen/Schließen einer Tür zur Kristallkammer Aufnehmen und Abspielen, um die Tür der zentralen Kammer zu öffnen
	Zündstufe	um die Luftschleuse in der Herberge zu reparieren
	Leslies CashCard	Leslie benutzt sie für alle Ausgaben
	Melissas CashCard	Melissa benutzt sie für alle Ausgaben
Institut	Sauerstoffventil	um die Helme der Studentinnen und Zaks Sauerstofftank zu füllen
	Annies CashCard	unter der Unterlage; Annie benutzt sie für alle Ausgaben
Fuß der Sphinx	Kristallscherbe	mit der anderen Scherbe benutzen, um den gelben Kristall herzustellen
	merkwürdige Zeichen	um Eingang freizulegen, Zeichen aus dem Kartenraum im Gesicht zeichnen
	merkwürdige Zeichen	Zeichnung für den Raum der drei Türen
Stonehenge	gelber Kristall	um teleportieren zu können; Teil des Dings
Phone Company	Bewerbung	ausfüllen und abschicken, um eine Karte des King Fan Clubs zu bekommen

Ort	Objekt	Wo/Was Sie damit machen können
Drei-Tür-Raum	Computer	damit löschen Sie die Telefonrechnung
	Telefon	Nummer lesen, um die Thekenbedienung anzurufen
	merkwürdige Zeichen	die Zeichnung aus der Geheimkammer Zeichen der Sphinx übertragen, um den Eingang zum Labyrinth des Gesichts zu öffnen
Werkzeugkasten	Dichtungsband	damit können Sie einen luftdichten Verschluss zwischen Goldfischglas und Taucheranzug machen
	Schraubenschlüssel	damit können Sie das Abflußrohr von Zaks Küchenspüle abmachen, um an die Brotkrumen zu gelangen
	Seil	um sich in das Geheimzimmer der Caponier abzuseilen
	Drahtschere	um das Haarnadelschild abzuschneiden; um ein Loch in den Stonehenge-Zaun zu schneiden
Zaks Schlafzimmer	Anrufbeantworter	um interessante Nachrichten aufzunehmen
	Goldfischglas	kann als Helm für einen Raumanzug benutzt werden
	lose Bretter	durch sie gelangen Sie in das Geheimzimmer der Caponier
	Telefon	um die Thekenbedienung der Phone Company anzurufen
	Tapetenfetzen	um eine Karte darauf zu zeichnen
Zaks Schrank	Zaks CashCard	für Zaks gesamte Ausgaben
	Tröte	um den Busfahrer zu wecken; um den Delphin zu rufen

Ort	Objekt	Wo/Was Sie damit machen können
Zaks Küche	Telefonrechnung	um eine Karte darauf zu zeichnen oder zum Bezahlen, damit das Telefon wieder funktioniert
	Buttermesser	um losen Dreck wegzukratzen; verbiegen (an den losen Brettern) und an Lou verkaufen
	Ei	im Kühlschrank; in der Mikrowelle explodieren lassen, um die Stewardess abzulenken
	kleiner Schlüssel	um den Briefkasten zu öffnen
	Kühlschrank	hier liegt das Ei
	Spüle	trockenes Brot hineinlegen
	Abflußrohr	abschrauben, um an die Brotkrumen zu kommen
Zaks Wohnzimmer	Knopf	um das Brot zu zerkleinern
	Steckdose	Netzkabel hier hineinstecken
	Fernbedienung	unter dem Sitzkissen; um Fernseher ein/auszuschalten und den blauen Kristall freizugeben
	Netzkabel	unter dem Kissen; in die Steckdose, um Strom für den Fernseher zu haben
Zaks Spülen-Schrank	Brotkrumen	trockenes Brot in den Müllschlucker; in die Vogel-Fütterstelle legen, um Vogel anzulocken
	gelber Buntstift	um Karten zu zeichnen, merkwürdige Zeichen zu vervollständigen

Kapitel IV



Indiana Jones

Indiana Jones und der letzte Kreuzzug



Der Mann mit dem Schlapphut und der Peitsche ist wieder da! Helfen Sie Indy bei der Suche nach dem heiligen Gral, der Quelle der ewigen Jugend. Viele, unter anderem auch Indys Vater Henry, haben sich schon auf die Suche nach diesem sagenumwobenen Kelch begeben und sind nie zurückgekehrt. Mit seinem trotteligen Freund Marcus Brody macht sich Indy

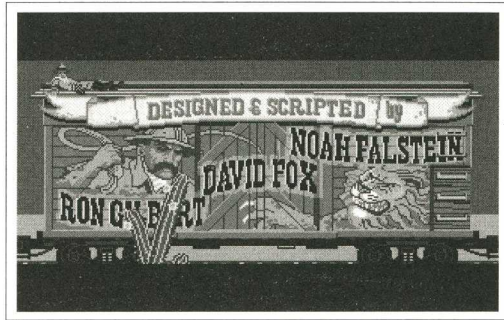
nun auf die Suche nach seinem Vater und dem heiligen Gral. Anfangs ahnt er noch nicht, daß dies der Anfang einer abenteuerlichen Reise durch ganz Europa ist.

Ein erster Hinweis aus Henrys altem Tagebuch führt die beiden zunächst nach Venedig. Mit Hilfe des Tagebuches findet Indy unter einer alten Bibliothek den Zugang zu einem komplexen Höhlensystem, das sich weit unter die Straßen von Venedig erstreckt. Nachdem er unzählige Fallen überwunden und geheime Öffnungsmechanismen in Gang gesetzt hat, gelangt er in eine alte Grabkammer. Dort stößt er auf den Sarg eines Kreuzritters und einen Hinweis, den Gral in Iskanderun, im mittleren Osten, zu suchen.

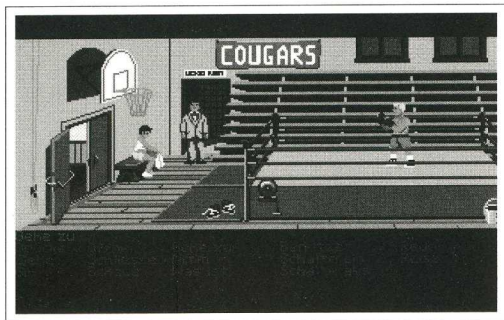
Marcus Brody war inzwischen nicht untätig und hat herausgefunden, daß Indys Vater in einem Schloß in Österreich von den Nazis, die ebenfalls ein sehr großes Interesse an dem Gral haben, gefangen gehalten wird. Mit viel Glück und List gelingt es Indy, sich in das Schloß einzuschleichen, die unzähligen Wachen zu umgehen und seinen Vater zu befreien. Bei dieser waghalsigen Aktion geht das Graltagebuch unglücklicherweise verloren. Es fällt in die Hände der Nazis und wird nach Berlin gebracht. Um das immens wichtige Buch, das genaue Notizen über den Gral enthält, wiederzubekommen, machen sich Indy und sein Vater ebenfalls auf den Weg nach Berlin. Nachdem das Buch wieder aufgetrieben worden ist, flüchten die beiden an Bord eines Zeppelins in Richtung Mittlerer Osten.

An Bord des Luftschiffes gelingt es den Beiden, sich in einem kleinen Flugzeuge abzusetzen. Nach einer spannenden Verfolgungsjagd in dem Doppeldecker landen sie schließlich ganz in der Nähe von Iskanderun. Am Tempel des heiligen Grals erwartet sie jedoch zu guter Letzt eine böse Überraschung, denn sie werden dort bereits von ihren

Widersachern erwartet. Bevor Indy den Gral, der alles wieder zum Guten wendet, in seinen Händen halten kann, muß er sich noch drei äußerst schwierigen und gefährlichen Prüfungen unterziehen.



Die Indy Story



Ach, wie gut es tut, nach einer so langen Reise voller Abenteuer mal wieder im alten Barnett College vorbeizuschauen. Aha, es hat sich nichts verändert, alles ist beim Alten geblieben. Der Boxcoach dreht mal wieder seine Runden im Ring. Ich glaube, eine kleine Trainerstunde könnte mir guttun, also schnell umziehen und hinein in den Ring.

So, genug für heute, wir wollen ja nicht gleich übertreiben und haben

noch ein paar Dinge zu erledigen. Im Büro nachschauen zum Beispiel. Ach, da vor dem Schaukasten steht ja Marcus Brody. Der alte Knabe hat bestimmt ein paar Neuigkeiten für mich. Was hat er da über den neuen Geologie-Professor erzählt? Den Namen werde ich mir merken.

Da bin ich, Irene freut sich bestimmt, mich wiederzusehen. Nanu, was ist denn das, ein Zwergenaufstand etwa? Wer hat die ganzen Studenten hier rein gelassen? Ich werde sie dem neuen Kollegen aufhalsen, soll der sich mit ihnen herumschlagen. Sie haben es geglaubt, der Weg in das Büro ist frei. Ach, da liegt ja Post für mich. Werbesendungen, unwichtige Papiere, aber was haben wir denn da? Unter dem Müllberg ist ein kleines Päckchen begraben. Hm, es ist das Graltagebuch meines Vaters aus Venedig. Seltsam, ich frage mich, warum er es mir geschickt hat. Tja, der Alte wird auch immer sonderlicher, nachher wundert er sich, wo er das Ding gelassen hat. Vielleicht hat er mir zu Hause eine Nachricht hinterlassen.

Hey, auf dem Weg zum Haus haben mich zwei Typen abgefangen und bestehen darauf, mich zu ihrem Boß, einem gewissen Donovan, zu bringen. Donovan? Hab ich doch schon mal gehört. Ist das nicht dieser Schnulzensänger? Nur meiner Neugierde haben es die beiden Typen zu verdanken, daß ich ihnen keine Schwierigkeiten mache und mitgehe.

Nein, es ist nicht Jason Donovan, sondern ein reicher Industrieller, der mir einen Auftrag angeboten hat. Irgendwie ist Dad auch in die Sache verwickelt. Ich habe den Auftrag angenommen, aber ich traue diesem Donovan nicht. Nach dieser Unterbrechung werde ich jetzt zu Henry fahren.

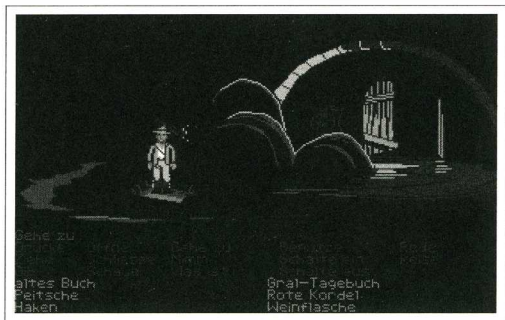


Oh Mann, hat hier eine Bombe eingeschlagen?

Jemand hat die gesamte Bude auf den Kopf gestellt. Er muß wohl auf der Suche nach etwas ganz Bestimmtem gewesen sein. Nur was? Die ganze Sache wird immer geheimnisvoller. Es ist besser, ich werde Dad aufsuchen und nach Venedig fliegen. Doch halt, gibt es hier vielleicht noch etwas Nützliches für meine Reise? Dad hat immer gesagt, daß das Bild, das in seinem Schlafzimmer hängt, eine genaue Abbildung des Grals ist. Ich glaube ihm zwar nicht, aber vielleicht kann ich das Bild später noch gebrauchen. Und jetzt: Auf nach Venedig!

So, mein alter Freund Marcus hat mich begleitet und wir stehen jetzt hier mitten in Venedig. Donovan hat ein Treffen mit einem Doktor Schneider arrangiert, der zuletzt Kontakt mit Henry hatte. Oha, das ist also Dr. Schneider. Warum hat mir niemand gesagt, daß Dr. Schneider eine Frau ist? Noch dazu eine so hübsche Frau! Ich würde ihr überall hin folgen, doch vorerst führt sie mich in eine Bibliothek. Irgendwo soll es hier einen geheimen Zugang zu einem Höhlensystem geben, von dem Henry zuletzt gesprochen hat.

Eben habe ich eine Anleitung zum Fliegen eines Doppeldeckers gefunden. Man weiß ja nie, wann man so etwas noch gebrauchen kann. Ach wie praktisch, hier steht ja auch ein Kartenbuch der Katakomben Venedigs. Falls ich den Zugang jemals finden sollte, könnte es sicherlich ganz nützlich sein. Doch wo ist der Zugang? Mal sehen, was Dads Tagebuch dazu meint. Aha, hier ist eine Zeichnung. Sieht aus wie ein Fenster, genauer gesagt wie das Fenster in dem Raum hier. Ein weiterer Hinweis deutet auf die Inschrift einer der beiden Statuen. Mit den Ziffern darauf könnte eine der Steinplatten gemeint sein und darunter könnte sich der Zugang zu den Katakomben befinden. Richtig geraten, ich habe die Steinplatte mit einem Pfosten zerschlagen und befinde mich jetzt in den Katakomben. Das Kartenbuch aus der Bibliothek kommt mir jetzt sehr gelegen. Ich werde die Höhlen mal ein wenig erkunden.



So, ich bin an einem unterirdischen See angelangt, es geht nicht mehr weiter. Seltsam, auf dem Grund ist ein Stöpsel zu sehen, doch ich kann ihn leider nicht erreichen. Ich frage mich, was wohl geschieht, wenn man den Stöpsel zieht? Auf meinem Weg habe ich einen Haken gefunden und versucht eine Fackel in einem anderen Raum aus der Wand zu ziehen. Der Versuch

scheiterte, weil die Fackel mit steinhartem Schlamm an die Wand gepappt war und sich kein Stück bewegen ließ. Man müßte den Schlamm irgendwie anfeuchten, um die Fackel lösen zu können. Wasser gibt es an diesem See ja genug, doch mir fehlt der geeignete Behälter, um es transportieren zu können. Es wird mir wohl nichts anderes übrigbleiben, als die Katakomben wieder durch den Gullyschacht zu verlassen, den ich in einem Raum entdeckt habe.

Der Gully führt auf die Terrasse des Restaurants. Vielleicht finde ich hier einen geeigneten Behälter. Ja genau, die Weinflasche auf dem Tisch dort drüben zum Beispiel. Hehe, es war ein leichtes, die Flasche abzuräumen. Jetzt nichts wie hinunter in die Katakomben, die Flasche gefüllt und das Wasser auf die Fackel gekippt! Aha, die Fackel bewegt sich. Muß wohl noch ein bißchen ziehen und - hoppla, die Fackel hat eine verborgene Falltür geöffnet und ich bin eine Etage hinuntergefallen. Mal sehen, vielleicht komme ich hier unten weiter.

Ich befinde mich nun an einer glitschigen Steinbrücke. Da, auf der anderen Seite, das sieht wie eine Inschrift aus. Wirklich interessant, mit Hilfe der Inschrift und des Tagebuchs kommen zwei Beschreibungen des Grals näher in Betracht. Schade, daß die Inschrift keine genaueren Hinweise gibt, doch ich bin sicher, daß ich diese noch im Laufe meiner Reise finden werde.

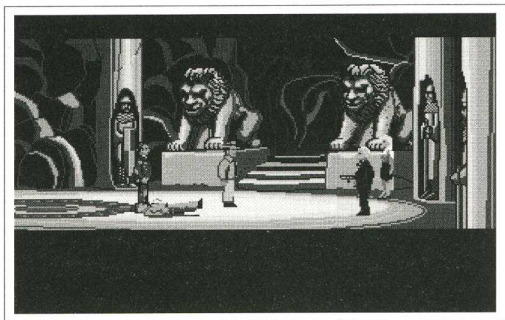
Nach meinen Berechnungen müßte sich die Steinbrücke genau unter dem unterirdischen See befinden. Richtig, da in der Decke ist ja auch der Stöpsel zu sehen. Man müßte ihn irgendwie herausziehen können, doch es ist zu hoch. Schlauerweise benutze ich den Haken als Verlängerung. Dann trete ich einen Schritt zurück und benutze meine bewährte Peitsche, um Haken und Stöpsel herauszuziehen. Holla, da kommt ja ein ganzer Wasserfall heraus, besser ich gehe über die Leiter nebenan wieder nach oben.

Hier sind ja lauter Zeilen. Ob Dad hier irgendwo ist? Wozu wohl die Drähte hier über der einen Zelle dienen? Neugierig wie ich nun mal bin, zögere ich nicht, die Drähte zu ziehen und löse dadurch leider einen Alarm aus. Wie konnte ich nur so leichtsinnig sein, frage ich mich, nachdem man mich geschnappt hat und mir das Graltagebuch abgenommen hat. Na ja, wenigstens weiß ich nun, wo Dad steckt. Man hat mich nämlich mit ihm zusammen an einen Stuhl gefesselt.

Im Moment beschäftigt mich die Frage, wie wir nur unsere Fesseln loswerden. Moment mal, in diesem Raum war ich doch schon mal. Hier ist mir doch das Mißgeschick mit der Axt passiert. Mir kommt eine Idee! Durch Rücken und Ziehen gelingt es uns beiden, uns unter die Axt zu positionieren. Die Kerbe am Boden dient nun dazu, den Stuhl genau auszurichten, so daß die Axt keinen von uns beiden trifft. Ein kleiner Tritt mit dem Fuß und schon fällt die Axt und durchschneidet unsere Fesseln. Durch eine Geheimtür im Kamin gelangen wir nach draußen, wo schon ein Motorrad darauf wartet, von uns gekläut zu werden. Bevor wir aber nach Iskanderun fahren können, müssen wir nach Berlin, um uns das Tagebuch zurückzuholen.

In Berlin kann ich nicht nur das Tagebuch wiederbeschaffen, es ist mir sogar gelungen, ein Autogramm Hitlers zu bekommen. Er hat scheinbar gar nicht bemerkt, daß er damit meinen Passierschein unterschrieben hat! Auf der Suche nach einem anderen Vehikel sind wir nun auf dem Flugplatz gelandet. Unser Plan, uns an Bord eines abfliegenden Flugzeugs zu schmuggeln, sieht allerdings nicht sehr vielversprechend aus. Genausogut könnten wir versuchen, ein Flugzeug zu klauen. Aber warum eigentlich nicht, da vorne steht ja eins! Ich kann zwar nicht fliegen, aber ich habe ja das Anleitungsbuch aus der Bibliothek!

Mein Plan ging auf. Mit Hilfe der Anleitung aus der Bibliothek in Venedig gelang es uns beiden tatsächlich, einen Doppeldecker zum Fliegen zu bringen und damit abzuhausen. Nach einer Weile war man uns allerdings auf der Spur. Obwohl es Dad gelang, einige der angreifenden Flugzeuge abzuschießen, wurden wir schließlich getroffen und machten eine Bruchlandung. Mit einem geklauten Auto ging es dann weiter nach Iskanderun, wobei ein paar Streckenposten überquert werden mußten. Mit dem unterschriebenen



Passierschein hatten wir jedoch keine Probleme durchzukommen.

Am Tempel überschlugen sich die Ereignisse. Donovan erwartete uns bereits. Es stellte sich heraus, daß er für die Nazis arbeitet. Heimtückisch schoß er Henry nieder, um mich zu zwingen, den Gral aus dem Tempel zu holen. Ich muß den Gral finden, die drei heiligen

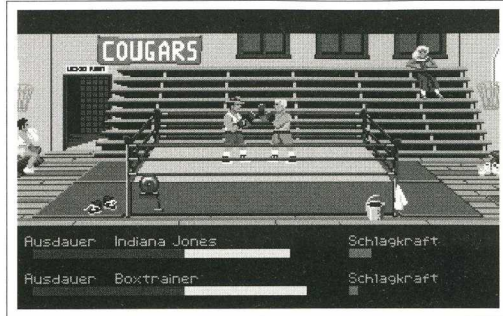
Prüfungen bestehen, sonst ist Dad verloren!

Was sind das für eigenartige Furchen in der Wand hier? Besser, ich schaue im Tagebuch nach. Hm, ich glaube man soll über diese markierte Stelle am Boden gehen, warum nur? Uuf, jetzt weiß ich warum. Einen Schritt weiter links oder rechts, und ich wäre von diesen riesigen Klingen in der Wand halbiert worden. Die nächste Prüfung sieht einfacher aus. Ich darf mich nur auf den Platten bewegen, die einen Buchstaben aus dem Wort Gottes tragen. Mit ein bißchen Konzentration bin ich schnell auf der anderen Seite. Doch was ist das, ich stehe vor einem gähnenden Abgrund. Mal sehen, in dem Tagebuch gibt es eine Skizze, auf der ein Ritter über den Abgrund geht. Man muß nur daran glauben, also nur nicht hinunterschauen und rüber auf die andere Seite! Geschafft, die drei Prüfungen liegen hinter mir.

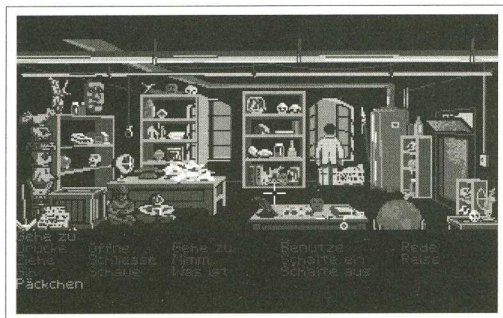
Um Henry zu helfen, muß ich mir jetzt nur noch den Gral schnappen und... Nanu, ich habe es hier ja mit einer ganzen Gral-Sammlung zu tun. Wie sah der Gral doch noch gleich auf dem Photo in dem Safe aus? Ja, der dort vorne könnte es sein. Auf Anweisung des Ritters fülle ich den Kelch mit heiligem Wasser und trinke einen Schluck. Was wohl geschieht, wenn ich den falschen Gral gewählt habe? Was soll mich daran hindern, alle Kelche durchzuprobieren, um schließlich den richtigen zu finden? Erkennt man den richtigen an einem besonderen Geschmack? Ich glaube, ich will es in diesem Moment gar nicht wissen. Ich kann jedenfalls nichts Besonderes fühlen, doch der Ritter bescheinigt mir die richtige Wahl. Hoffentlich komme ich noch rechtzeitig und kann Dad retten!

Es ist vollbracht. Als ich Vater mit dem heiligen Wasser übergieß, schloß sich seine Wunde und er kehrte wieder ins Leben zurück. Nach dieser Tat nahm ich den heiligen Gral schnell wieder an mich. Donovan ist tot, er folgte mir und scheiterte an der ersten Prüfung. Überwältigt von der Macht des Grals, aber auch bestürzt darüber, daß es Men-

schen gibt, die alles daran setzen würden, den Gral in ihre Gewalt zu bringen, hielt ich es für das Beste, ihn wieder dem Ritter zurückzugeben. Soll er weiter über ihn wachen, bis sich eines Tages wieder jemand auf "den heiligen Kreuzzug" begeben wird!



Auf dem Weg zum Gral – Any Problems?



USA

In der Schule

Was kann ich in der Turnhalle unternehmen?

- Sie könnten ein paar Sparringsrunden mit dem Boxer im Ring drehen. Dazu sollten Sie jedoch passende

Kleidung tragen und sich vorher in der Umkleidekabine umziehen. Danach können Sie sich im Ring mit der Technik des Boxens vertraut machen.

Was soll ich draußen auf dem Flur machen?

- Indy würde sich sicher gerne mit seinem alten Freund, Marcus Brody, unterhalten. Neugierig wie Indy nun mal ist, fragt er seinen Freund über alle Neuigkeiten aus. Den Namen eines Geologie-Professors sollten Sie sich merken.

Wie finde ich mich in der Schule zurecht?

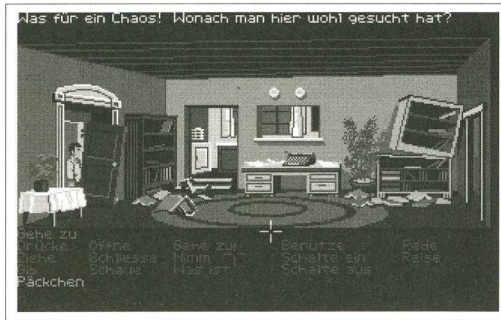
- Die Tür links führt nach draußen auf die Straße, die beiden Türen auf der rechten Seite in ein Klassenzimmer. Interessant ist nur das Büro, welches sich etwas weiter hinten im Gang befindet. Das Vorzimmer des Büros ist von meuternden Studenten besetzt.

Wie komme ich an den Studenten vorbei?

- Ein paar besänftigende Worte der dritten Dialogreihe können die Studenten beruhigen. Noch besser ist es dagegen, wenn Sie sie zu einem anderen Lehrer schicken, dessen Namen Sie vorher von Marcus erfahren haben.

Welche wichtigen Gegenstände gibt es in Indys Büro?

- Die unzähligen Souvenirs von Indys Reisen sehen sehr interessant aus, sind jedoch alle nutzlos. Sehr wichtig ist dagegen der Gegenstand, der sich auf dem Schreibtisch befindet.



Auf dem Schreibtisch ist kein Gegenstand zu entdecken, sondern nur ein Haufen Papier.

- Tja, vielleicht sollten Sie einen kleinen Blick unter den Haufen werfen?

Ich habe ein Buch gefunden. Was kann ich damit anfangen?

- Dieses Buch ist das berühmte Graltagebuch. Sollten Sie in der Klemme stecken, so sollten Sie dieses Buch aufschlagen und nach Tips suchen.

Wo finde ich Indys Peitsche?

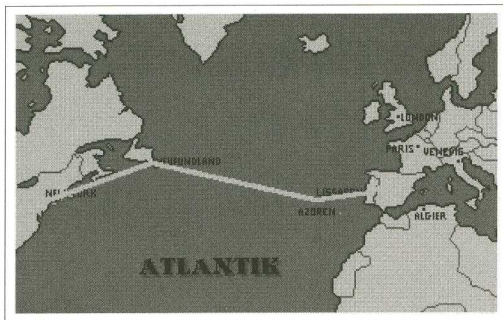
- Die Peitsche brauchen Sie nicht zu suchen. Sie erhalten sie automatisch im Laufe des Spiels.

Die Studenten lassen mich nicht hinaus. Wie kann ich das Büro verlassen?

- Sollten die Studenten die Tür immer noch blockieren, müssen Sie sich einen anderen Weg aus dem Büro suchen. Es wird ihnen nichts anderes übrig bleiben, als das Büro durch das Fenster zu verlassen.

Wie entgehe ich den Kidnappern?

- Nur keine Panik. Die Kidnapper haben nur den Auftrag, Sie zu ihrem Auftraggeber zu bringen. Das Gespräch mit Donovan ist recht aufschlussreich.



Was soll ich nach dem Gespräch tun?

- Falls Sie das Tagebuch bereits aus dem Büro mitgenommen haben, könnten Sie nun auf Reisen gehen. Ein Besuch bei Indys Vater ist vorher jedoch noch zu empfehlen.

In Henrys Haus

Ist der Hausbesuch wirklich erforderlich?

- Nein, zur Lösung des Spiels müssen Sie Henrys Haus nicht unbedingt besucht haben. Es gibt dort hingegen zwei Gegenstände, mit denen Sie es später leichter haben werden. Das Bild an der Wand ist einer dieser Gegenstände, der andere ist in der Truhe zu finden.

Es ist keine Truhe zu sehen!

- Sie sollten sich den Tisch, auf dem die Pflanze steht, etwas genauer anschauen. Vielleicht ist es gar kein Tisch, und unter der Tischdecke befindet sich etwas anderes.

Ich habe die Kiste gefunden. Wie läßt sie sich öffnen?

- Zu jedem Schloß gibt es den passenden Schlüssel. Oft gehen Schlüssel verloren, wenn man sie an ganz besonderen Orten versteckt und dann vergißt. Ein beliebter Ort ist der Spalt zwischen der Zimmerwand und einem Möbel.

Ich habe das Bücherregal verschoben und es ist umgefallen. Was nun?

- Beim genaueren Untersuchen entdecken Sie auf der Rückseite des Regals einen winzigen klebrigen Ball. Es könnte sich etwas in diesem Ball befinden.

Wie entferne ich das Klebeband?

- Sie können es mit Lösungsmittel auflösen. Ein Krug mit der besagten Flüssigkeit befindet sich in Indys Büro.

Wofür benötige ich den kleinen Schlüssel?

- Der Schlüssel öffnet die Truhe in Henrys Haus. In der Truhe befindet sich ein altes Buch, das Sie später gut gebrauchen können.

Wann ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um nach Venedig zu fliegen?

- Um das Spiel zu lösen, müssen Sie lediglich das Graltagebuch mitnehmen. Einige weitere Gegenstände aus Henrys Haus sind jedoch auch ganz brauchbar.



Venedig

In der Bibliothek

Was kann ich in der Bibliothek unternehmen?

- Der versteckte Zugang zu den Katakomben ist hier zu suchen. Außerdem gibt es hier wie in jeder Bibliothek eine Unmenge von Büchern. Die meisten sind unbedeutend und langweilig, doch gibt es auch ein paar Fundstücke unter ihnen.

Ich kann keine besonderen Bücher finden. Wo sind sie?

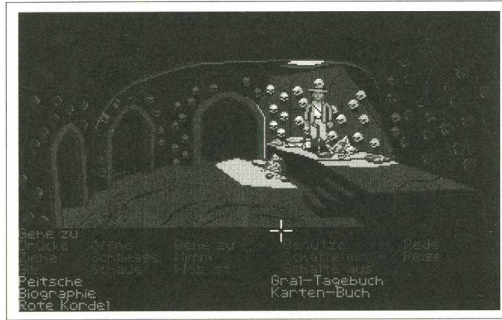
- Es gibt insgesamt drei Bücher, die Sie finden können: Eine Anleitung zum Fliegen eines Doppeldeckers, "Mein Kampf" und ein Kartenbuch der Katakomben. Die Bücher können mit der "Was ist"- Funktion ausfindig gemacht werden, indem Sie einfach an den Bücherregalen entlangstreichen.

Die Bücher lassen sich immer noch nicht finden!

- Die Bibliothek ist kreisförmig gebaut und besteht aus drei Reihen von Bücherwänden. Wenn Sie vom Eingang nach links unten gehen, finden Sie die Anleitung in der

Ich stecke in einer engen Grube ohne Ausgang fest!

- Das war dann wohl die falsche Steinplatte. Der Eingang befindet sich in dem Raum, dessen Fenster im Graltagebuch beschrieben ist, unter einer Steinplatte, die Sie ebenfalls mit Hilfe des Tagbuchs und der Inschrift auf einer der Steinsäulen herausfinden.



In den Katakomben von Venedig

Im Raum unter der Bibliothek

Welchen Ausgang sollte ich zuerst nehmen?

- Sie können sich einen Ausgang aussuchen und das Höhlensystem erst einmal auskundschaften. Keine Angst, es gibt keine versteckten Fallen oder blutrünstige Untergrundmonster. Die glühenden Augen stammen nur von ein paar ängstlichen Ratten. Falls das Erkunden zu langweilig wird, können Sie auch das Kartenbuch aus der Bücherei benutzen.

Im Raum mit den zwei Skeletten

Was kann ich mit den Skeletten anfangen?

- Eines der Skelette besitzt einen Haken anstatt einer Hand. Dieser Haken kann auch als Werkzeug benutzt werden.



Im Raum mit der Steinplatte

Wie läßt sich die Steinplatte bewegen?

- Von hier aus überhaupt nicht. Doch die Frage wird sich später von selbst beantworten.

Im Fackelraum

Die Fackel läßt sich nicht aus der Wand herausziehen!

- Die Fackel wurde mit Schlamm an die Wand gepappt. Der Schlamm ist jetzt trocken und sehr hart. Würden Sie ihn ein wenig anfeuchten, könnten Sie die Fackel vielleicht bewegen.

Wo finde ich Wasser?

- In der Nähe gibt es eine Kammer, die voll davon ist. Außerdem gibt es in Venedig ein paar wunderhübsche Brunnen, die bekanntlich auch ein wenig Wasser beinhalten. Um das Wasser transportieren zu können, benötigen Sie einen Behälter, eine leere Weinflasche zum Beispiel.

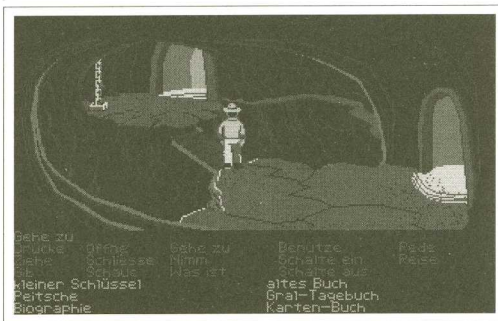
Woher bekomme ich die Weinflasche?

- Vor der Bibliothek gab es ein hübsches Restaurant und auch einen Brunnen. Der Gast links im Restaurant ist geradezu begeistert von dem Wein, den er bestellt hat. Ein paar geeignete Worte ändern seine Meinung, und Sie können die Flasche abräumen. Sie kann im Brunnen oder in den Katakomben aufgefüllt werden.

Am unterirdischen See

Wie bringe ich Indy dazu, den Raum zu durchqueren?

- Das Wasser ist zu kalt und zu naß um hindurchzuschwimmen. Auf dem Grund läßt sich ein Stöpsel erkennen, der sich jedoch nicht von oben herausziehen läßt.



Wie gelange ich wieder nach oben?

- Gleich nebenan gibt es eine Leiter. Jetzt dürfte auch klar sein, was unter der Steinplatte liegt, oder?

Im Raum mit der seltsamen Maschine

Welche Funktion hat

die Maschine?

- Die Maschine ist mit einer Eisenkette verbunden. Sie ist allerdings defekt und muß repariert werden.

Wie repariere ich die Maschine?

- Die rote Kordel aus der Bibliothek eignet sich hervorragend als Keilriemensersatz. Wenn Sie nun an dem rechten Rad drehen, bewegt sich die Kette.

An den drei Statuen

Was bedeuten die Statuen?

- Sie lassen sich drehen. Nur die richtige Stellung aller drei Statuen öffnet den Durchgang.

Woher bekomme ich die richtige Kombination der drei Statuen?

- Die Kombination läßt sich dem Computertagebuch entnehmen.

Ich habe eine falsche Kombination eingestellt und bin an einer falschen Stelle gelangt.

- Wenn Sie sich verirrt haben, schauen Sie einfach in der Karte nach.

Der Schild ist der zweite Hinweis, den Donovan suchte!



An der Zugbrücke

Die Zugbrücke ist hochgezogen. Wie komme ich hinüber?

- Die Kette sollte Ihnen bekannt vorkommen. Haben Sie sie nicht in dem Raum mit der seltsamen Maschine gesehen?

Ich habe die Maschine repariert und angeschaltet. Die Zugbrücke ist jedoch immer noch oben.

- Dann haben Sie die Maschine wahrscheinlich zweimal in Betrieb genommen, die Zugbrücke erst hochgezogen und dann aus Versehen wieder heruntergelassen. Sie müssen also wieder zurückgehen und sie nochmal anschalten.

In der Kammer mit den sechs Totenköpfen

Wie öffne ich die Tür?

- Die Totenköpfe sind eine Art altertümliches Schlagzeug, auf dem Sie Musik machen können. Die richtige Melodie öffnet dann einen Durchgang. In den Tagebüchern finden Sie die richtigen Noten.

Welcher Totenkopf steht für welche Note?

- Die Noten aus dem Tagebuch werden von links nach rechts gelesen. Die höchste Note entspricht dem ersten Totenkopf von links, die tiefste dem Totenkopf ganz rechts. Sollten Sie sich verspielt haben, und die Tür öffnet sich nicht ganz, können Sie wieder von vorne beginnen.



In der Grabkammer des Kreuzritters

Soll ich den Sarg öffnen?

- Warum nicht? Ein Blick auf das Schild des Ritters ist unerlässlich.

Wie komme ich jetzt wieder aus der Grabkammer heraus? Muß ich wirklich den ganzen Weg wieder zurückgehen?

- Nein, glücklicherweise gibt es eine Abkürzung. Haben Sie das Gitter nicht schon einmal gesehen?

Das Gitter ließ sich vorher nicht öffnen. Wie soll es also jetzt funktionieren?

- Das Gitter läßt sich nur von einer Seite nicht öffnen. Von der Grabkammer aus geht es ganz einfach mit "*Öffne altes rostiges Schloß*". Auf der anderen Seite kommen Sie dann durch den Kanaldeckel an die Oberfläche.

Auf dem Platz

Ich bin wieder auf dem Platz, aber nichts geschieht.

- Sie haben es versäumt, einen Blick in den Sarg des Kreuzritters zu werfen. Auf dem Schild steht nämlich ein wichtiger Hinweis.



Wie gelange ich an die graue Uniform?

- Der Schlüssel liegt auf der ersten Etage in Raum 8 in einer Truhe.

Kann ich die Rüstung im Kaminraum anlegen?

- Nein. Die Rüstung wird jedoch später eine wichtige Rolle

bei der Flucht aus Schloß Brunwald spielen. Dazu sollten Sie sie jetzt anstoßen und dadurch die Axt eine Kerbe in den Boden schlagen lassen.

Wie gelange ich in der Küche an das Spanferkel?

- Zum Anfassen ist es ein wenig zu heiß. Sie sollten versuchen es abzukühlen.

Ich will die Kohlen mit Bier löschen, kann aber keinen Behälter finden, mit dem ich das Bier bis zum Kamin bringen kann.

- Der besoffene Wächter in Raum nebenan hat einen Bierkrug, den Sie ihm leicht abschwatzen können. Den Krug können Sie nun füllen und das Kaminfeuer löschen.

Erste Etage

Ich habe mich mit ein paar Wachen herumgeschlagen und bin ziemlich erschöpft.

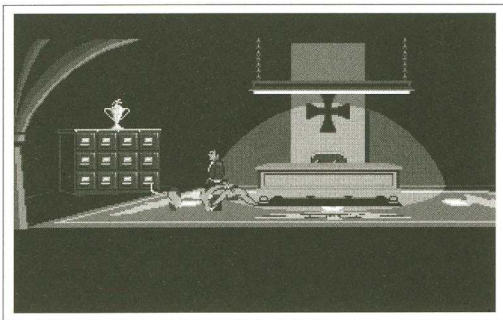
- Es gibt in diesem Fall einen bestimmten Gegenstand, der neue Kräfte verleiht. Er befindet sich in Raum 9. Vielleicht sollten Sie mehr zur Überredungstaktik übergehen, anstatt sich mit sämtlichen Wachen anzulegen.

Gibt es in der Bildergalerie einen versteckten Hinweis?

- Das Bild links in der Ecke scheint etwas fehlt am Platze zu sein. Es dient nur dazu, etwas zu verbergen, das sich dahinter befindet.

Wo kann ich die Kombination des Safes erfahren?

- Um die Kombination herauszukriegen, müssen Sie der Wache vor dem Raum (Wache D) das Bild aus Henrys Haus geben. Geht die Wache dann zu Colonel Vogel, so wird eine Schnittszene eingeblendet, in der Sie dann das Versteck der Zahlenkombination erfahren. Sollten Sie am Anfang des Spieles versäumt haben, das Bild aus Henrys Haus mitgenommen zu haben oder schon an der Wache vorbei sein, so werden Sie die Kombination nicht erfahren.



Ich kann den Tresor nicht öffnen. Muß ich jetzt aufgeben?

- Nein, in dem Tresor befindet sich nur ein Bild eines Kelches, mit dem Sie den Gral am Ende des Spiels klar identifizieren können. Besitzen Sie das Photo später nicht, müssen Sie halt den richtigen von zwei verschiedenen Kelchen erraten.

Wozu dient das große Gerät in der Schaltzentrale?

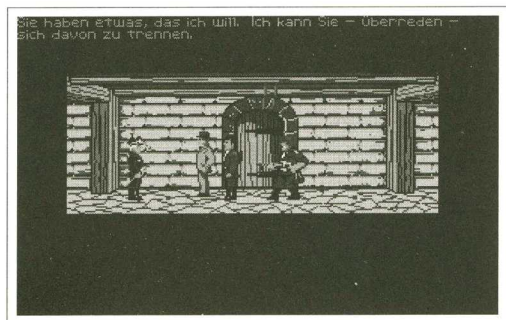
- Es handelt sich um eine Alarmanlage. Wie die meisten elektrischen Geräte reagiert es sehr empfindlich auf Feuchtigkeit. Ein Krug Bier in die Lüftungsschlitze gekippt, kann sich schon recht fatal auswirken.

Wie lenke ich den Wächter an der Alarmanlage ab?

- Er interessiert sich sehr für ein bestimmtes Buch, das Sie in Venedig in der Bibliothek finden konnten.

Ich habe das Buch nicht. Muß ich das Spiel nun von vorne beginnen?

- Nein, glücklicherweise ist "Indiana Jones" ein Adventure, das mehrere Lösungswege bietet und den Spieler nicht gleich zur Aufgabe zwingt.



Ich habe einen Erste-Hilfe-Kasten gefunden. Wann soll ich ihn benutzen?

- Jederzeit, sobald Ihre Ausdauer erschöpft ist. Während eines Kampfes läßt sich Indy jedoch nicht verarzten.

Kann ich eines der Fenster in den Räumen öffnen?

- Die Fenster in den Räumen 10 bis 12 lassen sich tatsächlich öffnen und führen nach draußen auf den Sims.

Ich bin auf den Sims geklettert, komme aber nicht weiter.

- In dem Raum 12 befindet sich ein lockerer Stein in der Wand. Schieben Sie ihn heraus, können Sie die Peitsche an dem Vorsprung befestigen und eine Etage nach oben klettern.

Zweite Etage

Wie komme ich an dem Hund vorbei?

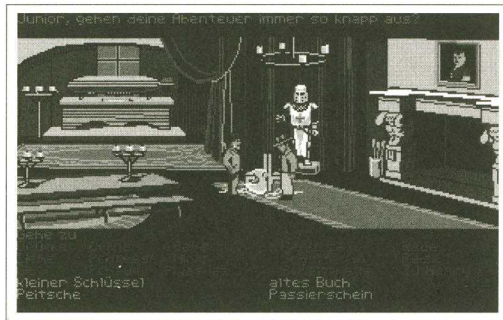
- Er sieht ziemlich hungrig aus und würde sich bestimmt über ein Stück Fleisch freuen, Spanferkelbraten zum Beispiel.

Wie überwinde ich Biff?

- Biff ist ein ganz harter Brocken und im Boxkampf nicht zu schlagen. Seine einzige Schwäche ist Bier, viel Bier. Ein gewöhnlicher Krug genügt allerdings nicht, um seinen Durst zu stillen.

Wo finde ich ein größeres Trinkgefäß?

- Der Pokal in Vogels Zimmer eignet sich bestens für einen kleinen Umtrunk mit Biff. Nachdem Sie ihn in der Küche aufgefüllt und Biff angeboten haben, sollten Sie keine Probleme mehr haben, an dem ungehobelten Kerl vorbeizukommen.



Über einer Zellentür hängen ein paar Drähte. Soll ich sie herausziehen?

- Sie gehören zu der Alarmanlage in Raum 13. Um unbemerkt in das Zimmer zu gelangen, müssen Sie vorher die Alarmanlage außer Kraft setzen. Durch das Ziehen der Drähte wählen Sie einen anderen Lösungsweg.

Die Tür ist verschlossen. Wie komme ich hinein?

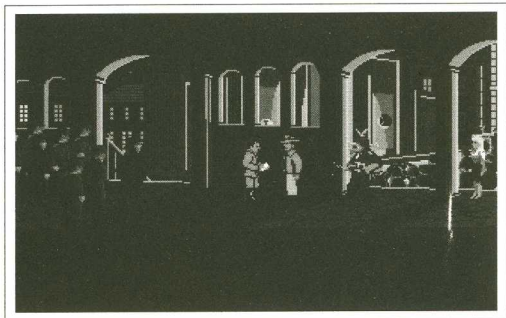
- Der Schlüssel ist in Raum 15. Sie können auch über den Sims durch das Fenster hineingelangen, benötigen dann aber ebenfalls den Schlüssel, um wieder herauszukommen.

Nachdem ich Henry befreit habe, geht der Alarm los und wir werden entdeckt.

- Hätten Sie die Alarmanlage ausgeschaltet, wäre sie nicht losgegangen! Dies ist jedoch nicht weiter tragisch, da die beiden trotzdem noch die Chance bekommen zu fliehen.

Henrys Befreiung verläuft unbemerkt. Trotzdem werden wir von Vogel gefangen-genommen.

- Vogel ist zur Kooperation bereit. Gegen Herausgabe des Tagebuches läßt er die beiden Jones gehen. Wenn Sie zu Beginn des Spieles das unechte Tagebuch aus Henrys Truhe mitgenommen haben, können Sie es Vogel anbieten. In diesem Fall müssen Sie später nicht nach Berlin reisen, verpassen dann aber die Gelegenheit, ein Auto-



gramm von Hitler zu erlangen. Es ist daher besser, sich das echte Tagebuch abnehmen zu lassen.

Kann man aus dem Schloß entfliehen, ohne von den Wachen erwischt zu werden?

- Dies ist möglich, jedoch sehr schwierig und gefährlich, da nach Henrys Befreiung sämtliche Wa-

chen den Schießbefehl erhalten. Um auf dem Rückweg nicht erschossen zu werden, müssen Sie vorher alle Wachen k.o. geschlagen oder sich an ihnen vorbeigeschlichen haben.

Henry und ich sitzen gefesselt auf einem Stuhl. Was nun?

- Die Axt der Rüstung sieht sehr scharf aus. Durch Rücken des Stuhls gelangen Sie zur Rüstung. Wenn Sie ihr dann einen kleinen Schubs geben, fällt die Axt herunter und durchtrennt die Fesseln. Da der Axttrick leicht in die Hose gehen kann, sollten Sie vorher abspeichern!

Wie positioniere ich den Stuhl unter der Axt, damit sie nicht mich oder Henry trifft?

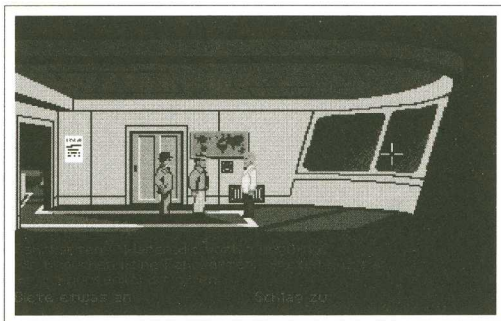
- Wenn Sie so schlau waren, die Axt vorher ausgelöst zu haben, ist es ziemlich einfach, die Stühle anhand der Kerbe im Boden auszurichten. Sollten Sie es versäumt haben, eine Kerbe angebracht zu haben, so können Sie sich an den Falten des Vorhangs hinter der Rüstung orientieren.

Wie flüchte ich aus dem Schloß?

- Im Kamin ist eine Geheimtür, die nach außen führt. Sie öffnet sich, wenn Sie im Kamin ein wenig an der Wand herumdrücken.

Wohin soll ich mit dem Motorrad fahren?

- Wenn das echte Tagebuch Vogel in die Hände gefallen ist, müssen Sie nach Berlin fahren, um es wiederzubeschaffen. Falls Sie Vogel dagegen das unechte Buch angedreht haben sollten, werden Sie sofort zum Flugplatz fahren.



Berlin

Wie komme ich am ersten Kontrollposten vorbei?

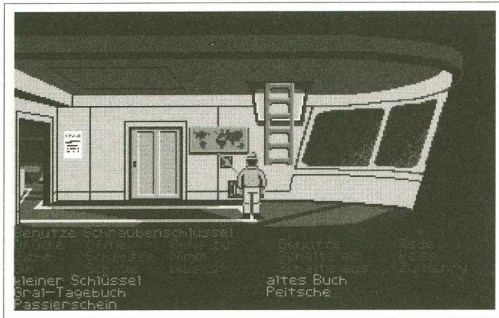
- Entweder Sie reden sich an an der Wache vorbei oder schlagen sie k.o.

Ich bin in Berlin. Hitler kommt auf mich zu. Was soll ich tun?

- Nur keine Panik. Er denkt, daß Sie ein Autogramm von ihm wollen.

Was soll ich Hitler zum Unterschreiben geben?

- Die persönliche Unterschrift des Verfassers steigert den Wert des Buches "Mein Kampf" ganz beträchtlich. Das Buch läßt sich dann später gut als Bestechungsgegenstand einsetzen. Noch besser ist es hingegen, sich den Passierschein aus Schloß Brunwald von ihm unterzeichnen zu lassen. Mit dem Schein gelangen Sie dann später unbehelligt durch alle Sperren.



Am Flugplatz

Wie geht es von hier aus weiter?

- Die beiden können entweder mit dem Zeppelin oder dem Flugzeug fliegen. Für den Zeppelin benötigen Sie jedoch zwei Flugkarten. Sollten Sie sich entschließen, mit dem Doppeldecker zu

entwischen, so empfiehlt es sich, vorher abzuspeichern, da das Vorhaben sehr gutes Timing und Geschick voraussetzt.

Wie läßt sich der Doppeldecker starten?

- Eine Anleitung stand in der Bibliothek in Venedig.

Ich nehme den Zeppelin. Wie beschaffe ich mir Flugkarten?

- Die Karten können Sie am Schalter kaufen, sie sind jedoch sehr teuer (175 Mark). Das Geld konnten Sie in Schloß Brunwald finden oder den Wachen abnehmen.

Ich besitze nicht genug Geld für die Zeppelinkarten

- In der Halle steht ein Mann, dem ein paar Karten aus der Tasche gucken. Wenn Henry ihn in ein Gespräch verwickelt, ist es für Sie ein leichtes ihm die Karten aus der Tasche zu ziehen. Henry muß dabei auf der rechten und Indy auf der linken Seite stehen.

An Bord des Zeppelins

Wie komme ich am Kartenkontrolleur vorbei?

- Sie sollten ihm zwei Karten geben. Falls Sie keine Flugkarten besitzen, können Sie zwei kaufen, die Sie aber sehr wahrscheinlich nicht bezahlen können. Von einem

Boxkampf mit dem Kontrolleur ist abzuraten, da er früher Boxchampion war.

Was mache ich nun an Bord des Zeppelins?

- Der Zeppelin wird nach Berlin umkehren, sobald ein Funkspruch von Vogel eintrifft. Vorher sollten Sie und Henry den Zeppelin verlassen haben.



Was befindet sich hinter der verschlossenen Tür?

- Der Funkerraum liegt hinter dieser Tür. Auf dem Tisch steht ein Funkgerät. Setzen Sie es außer Betrieb ("*Öffne Radio*"), so verzögern Sie die Umkehr des Zeppelins und müssen später nicht so weit fliegen. In dem Schrank befindet sich außerdem noch ein Schraubenschlüssel.

Die Tür des Funkerraumes lässt sich nicht öffnen.

- Die Tür bleibt geschlossen, solange sich der Funker in dem Raum befindet. Sie können ihn herauslocken, wenn Sie für ein bißchen Musik sorgen.

Wie motiviere ich den Klavierspieler?

- Henry sollte ein paar Münzen in die Schale beim Klavier werfen.

Der Funker kommt wieder, bevor ich fertig bin.

- Sie können ihn täuschen, indem Sie behaupten, Sie hätten gerade jemanden aus der Kabine herauskommen sehen. Der Funker macht sich dann sofort auf die Suche und läßt Sie vorerst in Ruhe.



Was soll ich tun, wenn der Funker mich mit dem zerstörten Funkgerät entdeckt ?

- Dem Funker geht es in diesem Fall nicht um die Tat, sondern um den Wert des Funkgeräts. Bieten Sie ihm 50 Mark an, so gibt er sich zufrieden.

Wozu läßt sich der Schraubenschlüssel benutzen?

- Der Schraubenschlüssel aus dem Funkraum läßt sich in eine Öffnung in der Wand stecken. Drehen Sie ihn danach herum, so fährt eine Leiter herunter, die nach oben führt.

Der Funker ertappt mich neben der Leiter.

- Wenn Sie ihn auf das Brummen seines Funkgerätes ansprechen, ist er abgelenkt.

Ich bin die Leiter hochgeklettert, aber wo bleibt Henry?

- Keine Sorge, Henry ist alt genug, um auf sich selbst aufpassen zu können.

Wie komme ich zum Doppeldecker?

- Der genaue Weg ist auf einer Karte in diesem Buch beschrieben.

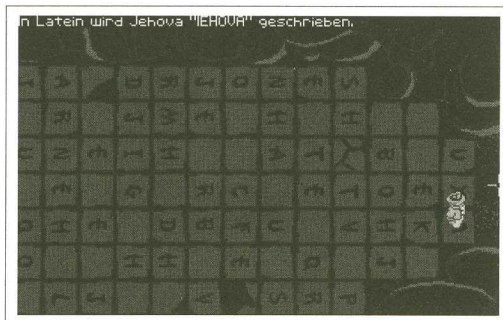
Auf dem Weg zum Doppeldecker werde ich ständig von Soldaten angegriffen.

- Soweit es geht, sollten Sie den Wachen ausweichen. Sie verlieren meistens die Spur, wenn Sie in eine andere Etage klettern. Sollte es trotzdem zum Kampf kommen, so sollten Sie gezielt schlagen und dann einen Schritt zurückgehen. Diese Kombination wiederholen Sie, bis der Gegner am Boden liegt. Die meisten Wachen sind ohnehin nicht sehr stark.

Im Doppeldecker

Gibt es eine bestimmte Strategie beim Abschießen der feindlichen Flugzeuge?

- Ausgangspunkt sollte immer die Mitte des Bildschirms sein. Greift ein Flugzeug an, so benötigt Henry eine kurze Zeit, um zu zielen. Sie können dies am wandernden Fadenkreuz erkennen. Kurz bevor das feindliche Flugzeug hinter der eigenen Maschine steht und sich das Fadenkreuz richtig auf ihm positioniert hat, steuern Sie von dem anderen Flugzeug weg. Wenn Sie Glück haben, trifft Henry. Wenn Sie an den Rand des Bildschirms stoßen, bevor Sie getroffen haben, fliegen Sie in eine Ecke, dann wieder in die Mitte zurück und beginnen wieder von neuem.



Hat das Abschießen besonders vieler Flugzeuge irgendwelche Auswirkungen?

- Ja, je mehr Flugzeuge Henry abwehrt, desto weiter werden Sie auf Ihrer Flucht kommen. Nach jeweils drei abgeschossenen Flugzeugen überfliegen Sie einen weiteren Kontrollpunkt und brauchen ihn anschließend nicht mehr zu passieren.

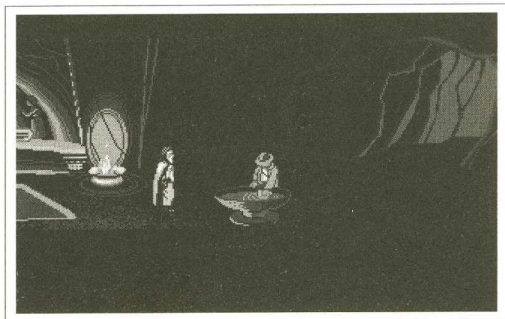
Die Kontrollposten

Das Flugzeug ist abgestürzt. Was nun?

- Zuerst sollten Sie sich um Ihren Vater kümmern. In der Nähe stehen zwei Autos.

Wo finde ich Benzin für das schwarze Auto?

- Der schwarze Dienstwagen wäre sicherlich sehr nützlich bei der Flucht, doch es gibt wirklich kein Benzin dafür. Sie müssen also den anderen Wagen nehmen.



Wie passiere ich die Kontrollpunkte, ohne mich mit allen Wachen herumschlagen zu müssen?

- Wie im Schloß können Sie sich geschickt an den Wachen vorbeireden. Einige von ihnen lassen sich aber auch durch Geld oder bestimmte Gegenstände bestechen.

Gibt es nicht eine einfachere Möglichkeit, die Kontrollpunkte zu passieren?

- Es lassen sich maximal sechs Stützpunkte überfliegen, wenn Sie sich lange genug in der Luft halten können. Besitzen Sie dagegen den von Hitler unterzeichneten Reisepaß, kommen erst gar keine Probleme auf.

Die drei Prüfungen

Die beiden stehen vor dem Tempel. Es gibt jedoch nichts Besonderes zu sehen.

- Ganz richtig, aber in dem Tempel wird es interessanter.

Gibt es einen Weg, Donovan daran zu hindern, Henry zu erschießen?

- Nein, aber Sie können Henry durch einen Schluck aus dem heiligen Gral wiederbeleben.

Wie gelange ich unbeschadet durch die erste Prüfung?

- Das Tagebuch enthält eine Skizze der Falle. Die einzig sichere Stelle ist mit einem Kreuz gekennzeichnet. Auf dem Weg ist diese Stelle durch einen kleinen hellen Punkt gekennzeichnet. Klicken Sie auf diesen Punkt, dann zieht Indy im richtigen Moment den Kopf ein.

Ich stehe vor der zweiten Prüfung. Wie überquere ich das Parkett?

- Sie dürfen über alle Felder laufen, die einen Buchstaben aus dem Wort Gottes tragen. Die richtige Schreibweise des Wortes wird eingeblendet.

Ich bin an der letzten Prüfung angelangt. Wie überquere ich die Brücke, ohne hinunterzufallen?

- Nur diejenigen, die fest an sich glauben und nicht von Zweifeln geplagt werden, können die Brücke überqueren. Sie müssen also zielstrebig über die Brücke gehen und dürfen dabei nicht zögern.

Wie erkenne ich den richtigen Gral?

- In dem Spiel gibt es zwei Hinweise, durch die Sie den richtigen Gral genau bestimmen können: Der erste Hinweis war die Inschrift in den Katakomben in dem Raum hinter der Steinbrücke. Der zweite Hinweis war das Photo in dem Safe in Schloß Brunwald. Im Prinzip reicht das Photo aus, um den echten Gral zu erkennen.

Ich habe leider nur einen Hinweis. Muß ich nun kurz vor dem Ziel aufgeben?

- Wie Sie schon bemerkt haben dürften, fängt man bei jedem Fehler, den man bei den Prüfungen begeht, wieder vor dem Tempel an.

Sinkt der Indy-IQ wenn ich die Prüfungen oder die richtige Wahl des Grals nicht auf Anhieb schaffte?

- Nein, es gibt keinen Punktabzug.

Was fange ich mit dem Gral an?

- Wie im Film sollten Sie ihn mit dem heiligen Wasser füllen und einen Schluck nehmen, um zu testen, ob Sie auch wirklich den echten Gral erwischte haben. Ist dies der Fall, können Sie Henry heilen.

Was soll ich tun, nachdem Elsa mit dem Gral in die Spalte gerutscht ist?

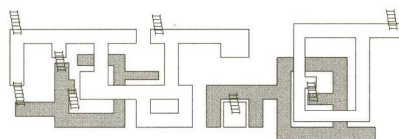
- Der hübschen Elsa ist leider nicht mehr zu helfen. Der Gral dagegen liegt noch in der Spalte und kann mit der Peitsche herausgeangelt werden.

Kann Elsa nicht doch noch gerettet werden?

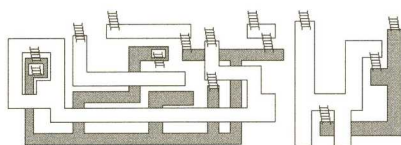
- Sie können das Unglück verhindern, indem Sie sich den Gral schnappen, bevor Elsa ihn in die Hände bekommt und dadurch ein Erdbeben auslöst.

Lohnt es sich, den Gral mitzunehmen?

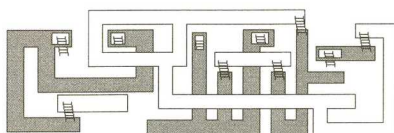
- Der Wert des Grals ist unschätzbar, da er jedem, der ihn besitzt, die unendliche Jugend beschert. Da Indy jedoch ein ehrlicher Mensch ist, geben Sie ihn an den Besitzer, den Kreuzritter zurück. Mit dieser edlen Tat endet das Abenteuer.



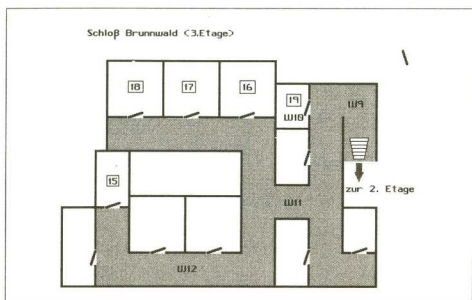
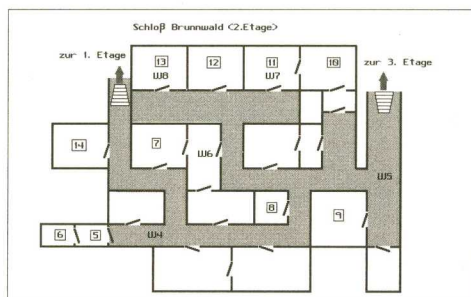
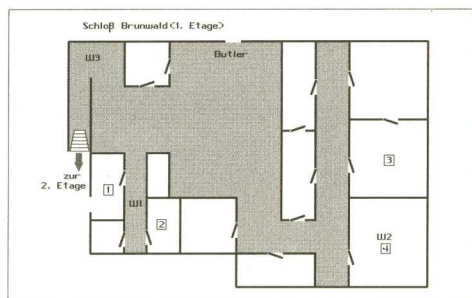
Zeppelin Level 1



Zeppelin Level 2



Zeppelin Level 3



Indys Objektliste

Fundort	Gegenstand	Funktion
Turnhalle	Lichtschalter Umkleidekabine Gong Hammer Ring	schaltet das Licht aus zum Umkleiden vor dem Boxen startet die Sparringsrunde dient dazu, den Gong anzuschlagen zum Üben
Schulflur	Schaukasten Trophäenschrank Nachrichtenbrett Trinkbrunnen	nur zum Angucken auch uninteressant recht witzig, aber nicht wichtig Durstig?
Indys Büro	Post Tagebuch Lösungsmittel	darunter befindet sich das Tagebuch enthält wertvolle Tips, sehr wichtig! löst den Klebebandball auf
Henrys Haus	Bild Bücherwand Klebeball Truhe unechtes Tagbuch	wird im Schloß benötigt dahinter befindet sich der Ball aus Klebeband enthält den Schlüssel zur Truhe enthält das unechte Tagebuch bekommt Vogel später anstatt des echten
Venedig		
Restaurant	Weinflasche	wird benötigt, um Wasser zu transportieren
Brunnen	Wasser	löst die Fackel in den Katakomben
Bibliothek	Anleitung Kartenbuch "Mein Kampf" Glasfenster Steinstatuen	Anleitung zum Fliegen des Doppeldeckers enthält Karten der Katakomben dient unterschrieben als Bestechungsgegenstand Hinweis auf den Raum, in dem der Eingang liegt Hinweis auf die Steinplatte, unter der der Eingang liegt

Fundort	Gegenstand	Funktion
In den Katakomben	Metallpfosten	wird benötigt, um die Steinplatte zu zerschlagen
	rote Kordel	repariert die Maschine in den Katakomben
	Haken	dient als Verlängerung, um den Stöpsel herauszuziehen
	Fackel	öffnet eine Falltür
	Steinplatte	läßt sich nur von unten öffnen
	Stöpsel	verschließt den Auslauf des unterirdischen Sees
	Inschrift	Hinweis auf den echten Gral
	Drei Statuen	lassen sich drehen und öffnen einen geheimen Durchgang
	sechs Totenköpfe	wird auf ihnen eine bestimmte Melodie gespielt, öffnen auch sie eine Tür
	Sarg	enthält Schild und Hinweis
Schloß Brunwald	Gitter	läßt sich nur von innen her öffnen
	Gully	führt an die Oberfläche
Raum 1 (Kamin)	Rüstung	anschubsen, um eine Markierungskerbe zu hinterlassen und Fesseln zu zerschneiden
	Inschriften	drücken, um Durchgang nach draußen zu öffnen
Raum 2 (Kammer)	Dieneruniform graue Uniform	zur Tarnung zur Tarnung
Raum 3 (Küche)	Bierfaß Kohlen Braten	ist mit Bier gefüllt lassen sich mit Bier löschen für den Hund in Raum 19
Raum 4	Wache 2 Krug	siehe "Die Schloßwachen" läßt sich mit Bier füllen
Raum 5	Wache 4 Mona Lisa-Bild	siehe "Die Schloßwachen" dahinter befindet sich ein Safe

Fundort	Gegenstand	Funktion
Raum 6	Safe	beinhaltet ein genaues Bild des Grals
Raum 8	kleine Uniform	enthält einen Schlüssel
Raum 9	Erste-Hilfe-Kasten	frischt Indys Kraft wieder auf
Raum 10	Fenster	führt nach draußen
Raum 11	Fenster	führt nach draußen
Raum 12	loser Mauerstein Schlüssel	Zugang zur nächsten Etage öffnet das Schloß in der Abstellkam- mer
Raum 13	Wache 8 Alarmanlage	siehe "Die Schloßwachen" überwacht Henrys Zelle, mit Bier aus- schalten
Raum 14	keine Gegenstände	guter Platz zum Wechseln der Klei- dung
Raum 15	Schlüssel	öffnet Henrys Zelle
Raum 16-18	Türen Henry	Schlüssel befindet sich in Raum 15 ist in einem Raum versteckt und muß befreit werden
Raum 19	Hund Pokal Passierschein	läßt sich mit Fleisch beruhigen eignet sich als großes Trinkgefäß enthält Kombination des Safes, unter- schrieben sehr nützlich an den Kon- trollposten
Schloßgarten	Motorrad	zur Flucht
In Berlin		
Berlin	Hitler	"Mein Kampf" oder Passierschein an- bieten
Flughafen	Doppeldecker	bringt die beiden Jones nach Iskande- run

Fundort	Gegenstand	Funktion
Zeppelin	Schalter Mann mit Zeitung Zeppelin	verkauft Flugkarten für den Zeppelin besitzt zwei Flugkarten fliegt in Richtung Iskanderun
	Klavier Schale	dient zur Ablenkung des Funkers für Trinkgeld
Funkkabine	Funkgerät	kann demoliert werden, um den Umkehrbefehl zu verhindern
	Schrank	enthält Schraubenschlüssel Schraubenschlüssel dient als Kurbel
	Leiter	führt in das Innere des Zeppelins
Iskanderun		
Tempel	Kelchsammlung	der richtige Gral muß herausgefunden werden
	heiliges Wasser	heilt Indys Vater
	Gral	Behälter für das heilige Wasser

Die Schloßwachen

Mit der folgenden Tabelle hat Indy stets den passenden Spruch oder Gegenstand parat, um sich an den Schloßwachen vorbeizuschummeln.

Person	IndyWear	Dieneruniform	Soldatenuniform	Stärke	Geld
Etage 1:					
Butler	2,1,2	-	-	5	0
Wache 1	3,2,1	1,2,1	frei	4	0
Wache 2	frei	frei	frei	5	0
Wache 3	1,2,2	1,1,3,2	frei	3	15
Etage 2:					
Wache 4	2,2,1,1	Bild anbieten	Bild anbieten	2	0
Wache 5	kämpft sofort	kämpft sofort	3,1,2,1	2	0
Wache 6	Kämpft sofort	kämpft sofort	3	1	20
Wache 7	kämpft sofort	3,1	2,2,3	2	20
Wache 8	kämpft sofort	kämpft sofort	"Mein Kampf"	1	70
Person	IndyWear	Dieneruniform	Soldatenuniform	Stärke	Geld
Etage 3:					
Wache 9	kämpft sofort	kämpft sofort	1,2,1	3	0
Wache 11	kämpft sofort	kämpft sofort	gefüllter Pokal	0/5	0
Wache 10	Braten	Braten	Braten	-	0
Wache 12	kämpft sofort	kämpft sofort	3,2,3	2	25

Die Kombination bei Wache 5 ist nur gültig, wenn man vorher Vogels Name aus der betrunkenen Wache 2 herausbekommen hat. Ebenfalls beachtet werden muß, daß man sich an Wache 12 nur vorbeireden kann, wenn man zuvor mit Wache 7 geredet hat.

Die Kontrollpunkte

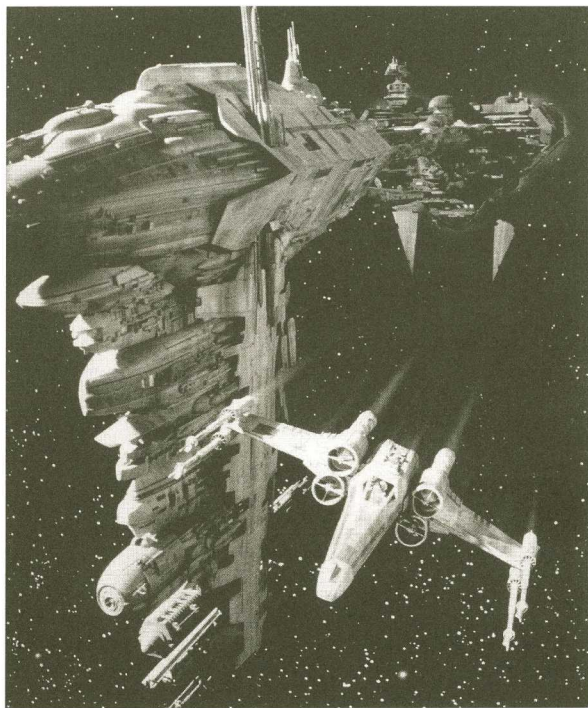
Auf dem Weg nach Iskanderun gibt es acht Kontrollposten. Indy kann sich an ihnen vorbeireden, die Wachen bestechen oder sie k.o. schlagen, ganz wie es ihm beliebt. Zur Hilfe sind im folgenden Teil die richtige Dialogkombination, die nötige Bestechungssumme und die jeweilige Kampfstärke (1 ist am stärksten) der Wachen aufgeführt. Sollte eine Wache sich nicht mit Geld bestechen lassen, so können Sie es mit bestimmten wertvollen Gegenständen ausprobieren.

Es muß hinzugesagt werden, daß sich ein Teil der Kontrollstrecke überfliegen läßt und dadurch normalerweise nicht alle acht Punkte passiert werden müssen. Damit man die genaue Position nach dem Absturz ermitteln kann, ist im folgenden Teil zusätzlich eine kurze Beschreibung der Kontrollposten gegeben.

Kontrollpostennr.:	1 (noch vor Berlin)
Szenerie:	Hügel
Bestechungsgeld:	läßt sich nicht mit Geld bestechen
Kampfstärke:	3
Dialogzeile:	3, 3, 1, 1
Kontrollpostennr.:	2
Szenerie:	Gebäude
Bestechungsgeld:	läßt sich nicht mit Geld bestechen
Kampfstärke:	1
Dialogzeile:	2, 3, 1
Bestechungsgeld:	150 Mark
Kontrollpostennr.:	3
Szenerie:	See
Bestechungsgeld:	50 Mark
Kampfstärke:	2
Dialogzeile:	läßt sich nicht überreden
Kontrollpostennr.:	4
Szenerie:	Gebäude
Bestechungsgeld:	läßt sich nicht mit Geld bestechen
Kampfstärke:	3
Dialogzeile:	2, 1, 1, 1

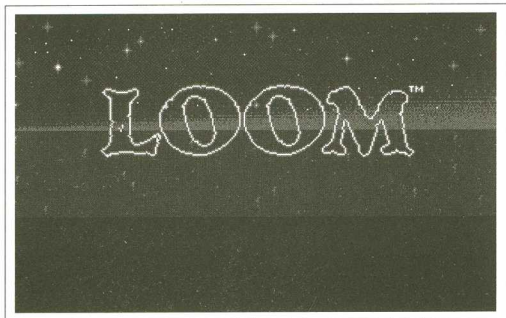
Kontrollpostennr.:	5
Szenerie:	Hügel
Bestechungsgeld:	50 Mark
Kampfstärke:	1
Dialogzeile:	3, 3, 2
Kontrollpostennr.:	6
Szenerie:	See
Bestechungsgeld:	läßt sich nicht mit Geld bestechen
Kampfstärke:	4
Dialogzeile:	1, 2, 2, 3, 1
Kontrollpostennr.:	7
Szenerie:	See
Bestechungsgeld:	150 Mark
Kampfstärke:	3
Dialogzeile:	läßt sich nicht überreden
Kontrollpostennr.:	8
Szenerie:	See
Bestechungsgeld:	läßt sich nicht mit Geld bestechen
Kampfstärke:	2
Dialogzeile:	1, 2, 2, 2, 2, 1

Kapitel V



Loom

Loom



Das Zeitalter der Großen Gilden ist angebrochen. Die Leute der verschiedenen Zünfte haben sich in Gruppen, den großen Gilden, zusammengeschlossen, um ihre Interessen zu vertreten, ihre Künste weiter zu vervollkommen und ihre Geheimnisse zu beschützen. Jede Gilde strebte nach immer mehr Ruhm, Reichtum und Macht. Nicht selten kam es so zum Krieg zwischen den

mächtigsten Gilden.

Die kleine Gilde der Weber hielt sich aus allem heraus, denn Politik und das Streben nach Macht interessierte sie nicht. Sie waren friedliche Leute, die sich lieber ihrer Arbeit widmeten. Langsam zogen sie sich zurück und bildeten ihre eigene Gemeinschaft. Heirat mit Fremden wurde untersagt. Aus diesem Grund mißtrauten viele Außenstehende der verschlossenen Gemeinschaft der Weber. Diese Sitte hatte zunächst jedoch Vorteile: Die natürlichen Talente der Weber wurden vererbt und mit der Zeit immer stärker. Schon bald schufen sie Stoffe und Gewebe von außerordentlicher Schönheit, über welche die ganze Welt staunte.

Später entdeckten die Weber Techniken, Muster der Beeinflussung in die Gewebe mit einzubringen. Von da ab wurden die Stoffe und Tücher der Weber bekannt dafür nicht nur schön zu sein, sondern eine geradezu magische Wirkung zu besitzen: Einige halfen Kranken zur Genesung, brachten Glück oder bescherten einen tiefen, wohligen Schlaf. Im Laufe der Zeit ließen die Weber die Grenzen des reinen Tuchs hinter sich und webten nur mit Licht und Musik. Sie veränderten das Gewebe von Zeit und Raum. Die anderen Gilden sahen dies jedoch mit Angst und Mißtrauen. Sie glaubten an Hexenwerk und verfolgten die Weber. Um ihr Erbe zu schützen, zogen sie sich auf die abgelegene Insel Loom zurück. Sie lebten in Abgeschiedenheit und arbeiteten daran, ihre Künste zu verfeinern. Kriege und Seuchen folgten darauf, große Gilden starben, andere stiegen auf. Die Gilde der Weber geriet unterdessen langsam in Vergessenheit.

Mit der Zeit verblaßte jedoch auch das Wissen der Weber. Die alten Regeln wandten sich gegen sie. Immer mehr Kinder wurden totgeboren oder waren auf schreckliche Wei-

se verstümmelt. Das Gewebe der heiligen Teppiche, in denen das Schicksal des Universums erkennbar war, löste sich langsam auf. Der Rat der Ältesten sah dies mit Sorge, wagte aber nicht, die Macht des heiligen Webstuhls zu gebrauchen, um wieder Ordnung in das Gewebe von Zeit und Raum zu bringen.



Eine Frau, Lady Cygna, selbst Mutter eines totgeborenen Kindes, lehnte sich schließlich gegen die alten Regeln und den Rat der Ältesten auf. Sie veränderte das Gewebe von Zeit und Raum und zeugte so ein Kind. Für diese Freveltat wurde sie verbannt und das Kind des Webstuhls unter Beobachtung aufgezogen. Die Ältesten fürchteten sich vor seinen möglichen Kräften.

An seinem 17ten Geburtstag sollte über das weitere Schicksal des Kindes entschieden werden. An diesem Schicksalstag geschah jedoch etwas völlig Unerwartetes: Alle Mitglieder der Gilde, bis auf den Jungen, wurden in Schwäne verwandelt. Als Schwarm zogen sie davon und ließen den Jungen, Bobbin Threadbare, zurück. Ganz allein auf sich gestellt, nur mit einem Weberstab gewappnet, macht er sich nun auf den Weg, das Rätsel der Schwäne und der Insel Loom zu lösen.

Die Geschichte



Gespannt auf das Zusammentreffen mit den Ältesten mache ich mich auf den Weg in das Dorf. Was sie wohl von mir wollen, frage ich mich, während ich den steilen Bergpfad hinabgehe. Es muß wohl etwas mit meinem Geburtstag zu tun haben, denke ich mir, als ich die Kammer des Webstuhls betrete.

Da die Ältesten gerade in ein hitziges Gespräch vertieft sind, halte ich mich vorerst im Hintergrund und lausche. Nach einer Weile stelle ich überrascht fest, daß sich das Gespräch um meine Person dreht und erfahre einige sehr interessante Dinge. Doch damit nicht genug, kurz darauf geschieht etwas Unglaubliches: Ein großer weißer Schwan bricht durch das Kathedralenfenster und verzaubert alle der anwesenden Personen in Schwäne und fliegt mit ihnen davon. Nur ein zurückgelassener Weberstab und das Ei, in welches die gute alte Hetschel verwandelt wurde, zeugen von der ehemaligen Anwesenheit der Ältesten. Mit dem Stab gelingt es mir, Hetschel aus dem Ei zu befreien und ein wenig Licht in diese mysteriöse Angelegenheit zu bringen.

Nachdem ich die Kathedrale verlassen habe, stelle ich fest, daß anscheinend alle Dorfbewohner verschwunden sind. Auf meiner Suche nach weiteren Webern finde ich im Dorf drei mehr oder weniger nützliche Sprüche. Doch allmählich stelle ich fest, daß ich tatsächlich der einzige Weber bin, der von der Katastrophe verschont wurde.

Da die Insel verlassen ist, beschließe ich, sie zu verlassen und auf dem Festland die Antwort auf meine Fragen zu suchen. Nachdem ich auf dem Friedhof einen wichtigen Hinweis und nicht weit entfernt einen weiteren Zauberspruch finden konnte, gelingt mir die Überfahrt mit Hilfe eines einfachen Floßes in Form eines Baumstammes. Auf hoher See treffe ich auf einen scheinbar unüberwindlichen Wirbelsturm. Durch einen kleinen Trick läßt sich der Sturm jedoch schnell bändigen, so daß ich am Strand anlegen kann.

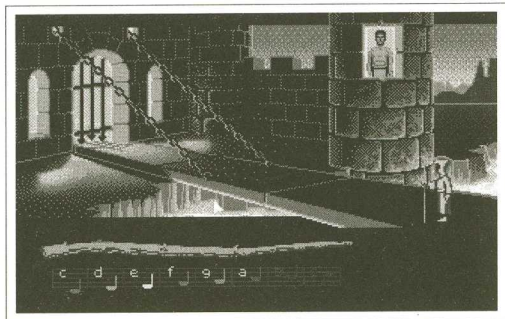
Meinem Instinkt folgend, begeben sich zunächst nach Westen und treffe in dem Wald auf ein paar Leute, die der Gilde der Schäfer angehören. Durch einen Unsichtbarkeits-

spruch konnten sie mich unbemerkt umzingeln und mir den weiteren Weg nach Westen versperren. Da ich die Schäfer nicht von meinen guten Absichten überzeugen kann und sie von meiner Weberkraft auch nicht sonderlich überzeugt sind, bleibt mir nur noch der Weg nach Norden in die Kristallstadt.



Beim Erkunden der Stadt entdecke ich in einem Raum eine sonderbare Kristallkugel, die ich mir ganz gerne von nahem anschauen würde. Der Weg zur Kugel führt durch den Turm, doch die Arbeiter weisen mich ab. Mit Hilfe des eben gelernten Unsichtbarkeitspruchs gelingt es mir allerdings, unbemerkt an den beiden vorbeizuschleichen und mir dabei die Sense anzuschauen. Die Kugel schließlich scheint auch besondere Fähigkeiten zu haben: Sie gewährt einen Einblick in die Zukunft und zeigt unter anderem einen Weg, die Schäfer im Wald zu überwinden. Ich mache mich sofort auf den Weg nach Westen in den Wald und treffe wie gewohnt auf die Schäfer. Dieses Mal habe ich jedoch den richtigen Spruch parat und kann sie überzeugen. Anschließend treffe ich auf ein paar Schafe, die mir einen neuen Spruch verraten, und wenig später treffe ich auf ein Dorf. Dort werde ich bereits erwartet. Fälschlicherweise hält man mich für einen gesandten Zauberer, der die Schafherde vor den Angriffen eines Drachen retten soll. Mein Einfall, die Schafe einfach verschwinden zu lassen, indem ich sie wie die Wiese grün einfärbe, scheint mir zunächst schlichtweg genial. Als der Drache jedoch mich anstelle eines der Schafe ergreift und in die Lüfte entführt, bedauere ich bereits meine Tat.

Glücklicherweise stellt der Drache bald darauf fest, daß ich doch ein bißchen zu wenig Fleisch auf den Rippen habe, um als anständiges Mahl zu dienen. Obwohlder Drache sich nicht mehr für mich zu interessieren scheint, schläfer ich ihn vorsichtshalber ein und überlege, wie ich den Haufen samt Drache beiseite schaffen kann, um dahinter den vermuteten Ausgang aus der Höhle zu finden. Während ich fasziniert die aus der Nase des Drachen steigenden Rauchwolken beobachte, kommt mir die rettende Idee: Ich verwandele den Goldberg in einen großen Heuhaufen und hoffe, daß er sich durch den Atem des Drachen entzündet. Nach einer Weile geht mein Plan auf, und der ganze Heuhaufen steht in Flammen. Seltsam, ich dachte immer, Drachen haben eine Vorliebe für das Feuer. Dieser wohl nicht, denn er fliegt aufgescheucht auf und davon.



Nachdem sich die Flammen gelegt haben, kommt der vermutete Durchgang zum Vorschein. In der Dunkelheit des Höhlenlabyrinths wende ich den nützlichen Nachtvogelspruch noch einmal an. Tief unten finde ich einen unterirdischen See, der wie ein riesiger Spiegel wirkt. Meinem Instinkt folgend, entleere ich das Becken mit dem passenden Spruch.

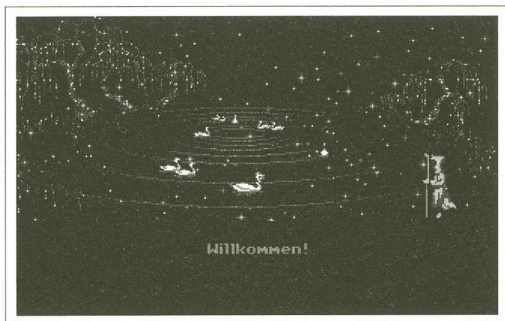
Auf dem Grund finde ich dann auch tatsächlich einen Gegenstand: Eine weitere Wahrsagekugel, mit der ich wieder einen kurzen Blick in die Zukunft werfen kann. Nachdem ich eine ganze Weile in dem Höhlensystem herumgeirrt bin, finde ich schließlich den Ausgang und gelange kurz darauf an eine Schlucht, die ich mit Hilfe einer selbst angelegten Steinbrücke überquere.

Nach einer geraumen Zeit nähere ich mich der Festung der Schmiede. Da ich nicht weiß, wohin ich sonst gehen sollte, versuche ich, Einlaß in die Festung zu bekommen. Man weist mich ab und belehrt mich, daß nur Mitglieder der Schmiede-Gilde Zutritt haben. Mit dem Spiegelspruch nehme ich also die Gestalt des Jungen auf dem Friedhof an und gelange auf diese Weise in die Festung. Leider sperrt man mich ein und nimmt mir den Webstab ab. Des Stabes beraubt und hilflos lege ich mich auf das Stroh und schlafe sogleich ein.

Als ich aufwache, muß ich zu meiner Überraschung feststellen, daß ich meine ursprüngliche Gestalt wieder angenommen habe. Komisch, was ist nur passiert, während ich schlief? Nanu, mein Zauberstab ist ja auch wieder da! "Was ist nur passiert," frage ich mich erstaunt. Mit Hilfe des Stabes gelingt es mir leicht, die Tür zu öffnen.

Neugierig folge ich den Hammerschlägen und komme in einen großen Raum, in dem sich drei Personen befinden. Zwei sind Schmiede, der dritte dagegen der Bischof, den ich auch schon einmal in der Kristallstadt gesehen habe. Seltsam, daß ich ihn auch hier wieder treffe. Ich werde ihn beim Gespräch belauschen. Hm, dieser Typ will anscheinend einen Krieg anzetteln, und er ist hier, um ein paar Waffen einzukaufen. Das muß ich verhindern, nur wie? Mal sehen, was er sagt, wenn ich das letzte Schwert stumpf und unschädlich mache. Dazu muß ich nur auf einen ruhigen Moment warten und dann den Schärfespruch rückwärts abspielen.

Der Bischof war so verärgert über meine Einmischung, daß er mich sogleich auf seine Burg verschleppt hat. Dank meines Webstabes war es natürlich kein Problem, die Tür des Käfigs, in den er mich gesteckt hatte, zu öffnen. Leider hatte der Bischof auf diese Tat nur gewartet, mir den Webstab danach abgenommen und seinen Gehilfen beauftragt, auf mich aufzupassen. Durch eine kleine Abmachung mit dem Gehilfen kam ich dann jedoch recht schnell wieder frei und begab mich auf die Suche nach dem Bischof und meinem Webstab, bevor ein Unglück passieren würde.



Ich kam leider zu spät. Der wahnsinnige Bischof hatte bereits seinen Plan wahr gemacht und einen Dämonen aus der Zwischendimension herbeigerufen. Dieser Dämon ließ sich jedoch nicht kontrollieren, wie Mandible es sich erhofft hatte und tötete den Bischof anstatt sich in seine Dienste zu stellen. Durch diesen Umstand wurde ich den Bischof los und erhielt meinen Webstab zurück, doch mußte ich nun um den wildgewordenen Dämonen kümmern. Ich folgte ihm mehr oder weniger freiwillig in die Zwischendimension.

Ich kam leider zu spät. Der wahnsinnige Bischof hatte bereits seinen Plan wahr gemacht und einen Dämonen aus der Zwischendimension herbeigerufen. Dieser Dämon ließ sich jedoch nicht kontrollieren, wie Mandible es sich erhofft hatte und tötete den Bischof anstatt sich in seine Dienste zu stellen. Durch diesen Umstand wurde ich den Bischof los und erhielt meinen Webstab zurück, doch mußte ich nun um den wildgewordenen Dämonen kümmern. Ich folgte ihm mehr oder weniger freiwillig in die Zwischendimension.

Die Spur, die der Dämon zurückließ, war wirklich nicht zu übersehen. Tod und Zerstörung begleiteten seinen Weg. Ich konnte zwar sämtliche Toten mit Fleece' Heilspruch wieder ins Leben zurückrufen und die Dimensionslöcher schließen, doch mußte der Dämon endgültig gestoppt werden. Hier in dem Zwischenraum traf ich dann auch auf den großen weißen Schwan und erkannte in ihm meine Mutter. Bevor ich mich ihr jedoch anschließen konnte, mußte ich mich dem Dämon stellen, der nun auch die Insel Loom heimsuchte. Das große Zusammentreffen sollte in der Kathedrale des großen Webstuhls stattfinden.

Der Webstuhl selber half mir den Dämon zu besiegen: In seinen Saiten hallten sämtliche Töne und Zaubersprüche, die der Dämon erklingen ließ, nach, so daß es ein Leichtes für mich war, die Sprüche zu wiederholen und ihre Wirkung aufzuheben. Nachdem ein günstiger Augenblick gekommen war, zerteilte ich das Raumgewebe und entkam in die Zwischendimension, wo die Schwäne bereits auf mich warteten. Ich wußte, daß es keinen anderen Weg gab, als ihnen zu folgen. So wurde ich denn einer der ihren und nahm



ihre Gestalt an, um mit ihnen zu fliegen. Endlich hatte ich meine Bestimmung gefunden.

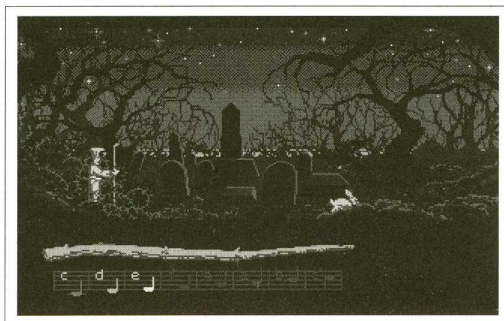
Noch Fragen?

Auf der Insel Loom

Auf der Klippe

Was kann ich mit dem Blatt machen?

- Sie können es berühren und zusehen, wie es abfällt.



Wie beginne ich das Abenteuer?

- Sie folgen dem Ruf der Nachrichten-Fee und begeben sich zum Rat der Ältesten, der sich in der Kathedrale links im Dorf aufhält. Der Weg dorthin führt über einen kleinen Felsweg, der sich hinter dem großen Felsen, vor dem Sie am Anfang stehen, befindet.

Wo befindet sich der Zauberstab?

- Keine Angst, Sie werden ihn gleich finden.

In der Kathedrale

Welche Bedeutung haben die Wandteppiche?

- Die kunstvoll gewebten Teppiche erzählen die Geschichte der Gilde der Weber.

Die Ältesten verwandelten sich in Schwäne, bevor ich mit ihnen reden konnte. Was soll ich jetzt tun?

- Auf dem Boden liegt ein magischer Webstab. Er ist der wichtigste Gegenstand im ganzen Spiel. Nur mit seiner Magie werden Sie sich auf Ihrer Abenteuerreise behaupten können.



**Da liegt noch ein Ei.
Soll ich es auch mit-
nehmen?**

- Wenn Sie genauer hinschauen, können Sie sehen, daß sich etwas in dem Ei bewegt. Sie könnten ja mal versuchen, es durch einen Spruch zu öffnen.

Wie geht es weiter, nachdem ich mit Hetchel gesprochen habe?

- Um herauszufinden, was mit den Dorfbewohnern geschehen ist, müssen Sie die Insel Loom verlassen. Zuvor müssen jedoch noch ein paar Sprüche erlernt werden.

Im Dorf

Wie viele Zaubersprüche kann ich auf der Insel noch finden?

- Vier Sprüche warten noch auf ihre Entdeckung.

Wo soll ich zuerst suchen?

- Zuerst sollten Sie nach Westen gehen und sich auf dem Friedhof ein wenig umschauchen.

Auf dem Friedhof

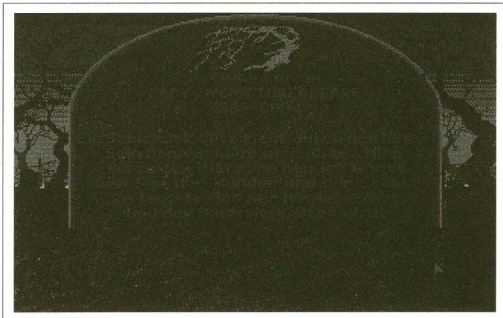
Ich würde gerne die Grabinschrift lesen, doch die Eule versperrt mir die Sicht und bleibt hartnäckig sitzen!

- Wenn Sie in dem Gestrüpp auf der linken Seite herumstochern, scheuchen Sie ein Kaninchen auf, das dann flüchtet und die Aufmerksamkeit der Eule auf sich zieht.

Sie jagd hinter dem Kaninchen her und verläßt den Grabstein, so daß Sie nun die Inschrift lesen können.

Was steckt in den Löchern in den Bäumen?

- Sie sind von Nachtvögeln bewohnt, die Ihnen einen Spruch verraten können. Dazu müssen allerdings alle vier Vögel versammelt sein.



Ein Vogel fehlt. Wann kommt er wieder zurück?

- Der Vogel ist auf Beutefang und wird erst wieder zurückkommen, wenn er etwas gefangen hat. Sein Lieblingsrevier ist der Friedhof.

Wieder im Dorf

Ich habe ein Zelt betreten, doch es ist zu dunkel, um etwas erkennen zu können!

- Der Spruch, den Sie soeben von den Nachtvögeln gelernt haben, hilft Ihnen weiter.

Was fange ich mit dem Webstuhl an?

- Der Webstuhl offenbart einen Spruch, mit dem Sie Stroh in Gold verwandeln können. Natürlich geht es auch anders herum, doch wer sollte schon Gold in Stroh verwandeln wollen? Sie können die Wirkung gleich an dem Stroh und dem Gold ausprobieren.

Im Zelt rechts im Dorf finde ich Hetchel's Buch der Sprüche. Wie öffne ich das Buch?

- Das Buch enthält nur einfache Sprüche, die Sie ohnehin schon kennen. Das Buch wird im ganzen Spiel nie wieder benötigt und ist daher unwichtig.



Was bewirkt der Spruch, der erklingt, wenn ich die Flasche auf dem Tisch umkippe?

- Mit diesem Spruch lassen sich Behälter entleeren. Die Größe der Behälter spielt keine Rolle.

Wozu dient der Spruch, den ich kennenlerne, wenn ich den Kessel untersuche?

- Mit dem Spruch können Sie Wolle einfärben, allerdings nur in der Farbe Grün. Auf den ersten Blick scheint dieser Spruch nicht sehr nützlich zu sein. Wenn Sie wollen, können Sie den Spruch gleich an der weißen Wolle ausprobieren.

Was mache ich, nachdem ich das Dorf und den Friedhof erkundet habe?

- Es ist nun an der Zeit, die Insel zu verlassen. Der Grabstein auf dem Friedhof gibt für dieses Vorhaben einen entscheidenden Tip.

Ich verstehe die Inschrift nicht. Welche Bedeutung hat sie?

- Versuchen Sie, den Himmel zu öffnen.

Es gelingt mir nicht, ich bin zu weit weg.

- Nur wenn Sie dem Himmel nahe genug sind, läßt er sich öffnen. Der höchste Punkt der Insel ist die Klippe.

Durch meinen Spruch habe ich einen Blitz ausgelöst. Was nun?

- Wie Sie sehen konnten, hat der Blitz einen Baum gefällt. Diesen Baum können Sie als Floß nutzen, um die Insel zu verlassen.

Wo finde ich den Baum, nachdem er vom Blitz gefällt wurde?

- Er liegt am Strand, genau vor dem Steg und wartet auf Sie.

Am Wirbelsturm

Wie umgehe ich den Wirbelsturm?

- Wenn Sie vorsichtig an den Wirbel heranfahren, hören Sie einen Spruch, mit dem sich etwas verdrehen läßt. Sagen Sie diesen Spruch rückwärts auf, so läßt sich damit etwas Verdrehtes oder Verwirbeltes auch wieder entdrehen.

Ich kann den Spruch nicht aufsagen, weil mir die nächste Note fehlt!

- In diesem Fall haben Sie noch nicht alle Sprüche der Insel Loom erlernt und müssen wieder dorthin zurück, um das Versäumte nachzuholen.

Am Strand

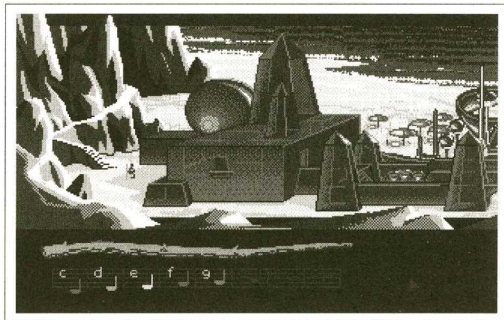
Wohin soll ich zuerst gehen?

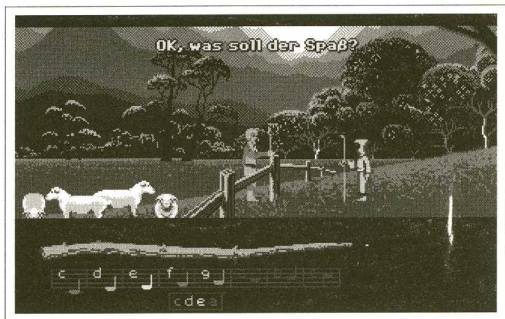
- Der nächste wichtige Spruch ist westlich im Wald zu finden.

Im Wald

Welchen Spruch muß ich bei den Schäfern aufsagen?

- Den passenden Spruch finden Sie in der Kristallstadt. Sie müssen jedoch zuerst zu den Schäfern gehen, damit Sie von ihnen den Unsichtbarkeitsspruch lernen.





In der Kristallstadt

Die Arbeiter im Turm lassen mich nicht durch.

- Tja, unsichtbar mußte man sein!

Wie mache ich mich unsichtbar?

- Der Spruch wirkt nicht direkt, sondern

muß auf andere Personen angewandt werden, damit sie Sie nicht mehr sehen.

Wie wende ich den Unsichtbarkeitsspruch auf die Arbeiter an, ohne daß sie mich bemerken?

- Dazu müssen Sie sich einfach an den Fuß des Turms stellen und hinaufschauen.

Kann ich die Sense mitnehmen?

- Nein, doch der Spruch des Schärfens haftet an ihr.

Wie gelange ich zu der Kristallkugel?

- Zu Fuß können Sie nicht dorthin gelangen, doch es gibt eine Transportmöglichkeit in diesem Raum.

Ich stehe in der Glaspypiramide, es passiert jedoch nichts!

- Hm, die Glocke hängt bestimmt nicht zufällig dort.

Was soll ich mit der Kristallkugel anstellen?

- Ein Wahrsager hätte seine helle Freude an dieser Kugel, sagt sie doch die Zukunft voraus! Ein wichtiger Spruch wird dabei auch verraten.

Zu Gast bei der Gilde der Schäfer

Welche Aufgabe hat der schlafende Schafhirte?

- Wenn Sie sich mit seinen Schafen beschäftigen, wacht er auf und ein Schlafspruch erklingt.

Was mache ich in Fleece' Haus?

- Fleece verrät einen Heilungsspruch, den Sie jedoch zu diesem Zeitpunkt noch nicht benutzen können und somit auch nicht in der Lage sind, das kranke Schaf zu heilen.

Wie rette ich die Schafherde vor dem Drachen?

- Die weißen Schafe bilden einen ziemlich großen Kontrast zu der grünen Wiese und sind daher für den Drachen ein leicht auszumachendes Ziel. Sie sollten also dafür sorgen, daß die Schafe aus der Luft nicht so leicht zu erkennen sind.

Ich habe keine Ahnung, wie ich die Schafe tarnen könnte.

- Grüne Schafe auf einer grünen Wiese sind fast nicht zu sehen.

In der Höhle des Drachen

Wie verhindere ich, daß der Drache mich frißt?

- Das Viech interessiert sich überhaupt nicht für Sie, da es Schafe vorzieht. Ein größeres Problem ist es, wieder aus der Höhle herauszukommen.

Wo befindet sich der Ausgang der Höhle?

- In der Kristallkugel konnten Sie sehen, daß sich der Ausgang direkt hinter dem Goldhaufen, auf dem der Drache sitzt, befindet.





Wie bringe ich den Drachen dazu, sich von seinem Platz herunterzugeben?

- Dazu bedarf es zweier Sprüche. Der erste der beiden hat etwas mit Gold zu tun.

OK, was soll ich tun, nachdem ich das Gold verwandelt habe?

- Der Drache ist zwar etwas sauer darüber,

daß das Gold weg ist, doch eignet sich der Haufen jetzt doch viel besser zum Schlafen. Um den Drachen zum Schlafen zu bringen, wenden Sie einen weiteren Spruch an.

Ich habe den Ausgang gefunden, komme jedoch nicht mehr weiter, weil es zu dunkel ist.

- Das Problem hatten wir schon einmal, oder nicht? Eine Eule müßten Sie jetzt sein.

Was mache ich an dem unterirdischen See?

- Ein Blick in das Wasser zu werfen, kann nicht schaden. Doch der See hat noch mehr zu bieten. Indiana Jones würde in dieser Situation versuchen, den See zu entleeren. Vielleicht käme etwas unter dem Wasserspiegel zum Vorschein.

Wie gelange ich über den Abgrund?

- In der Nähe gibt es einen recht ungewöhnlich geformten Felsen, der etwas verdreht aussieht. Welcher Spruch dient denn noch gleich zum Entdrehen?

Auf dem Friedhof

Was macht der schlafende Junge hier?

- Fragen schadet nicht. Dazu müssen Sie ihn jedoch vorher aufwecken.

Wie komme ich in die Festung der Schmiede?

- Nur Angehörige der Gilde der Schmiede, wie zum Beispiel der schlafende Junge auf dem Friedhof, dürfen die Festung betreten. Durch einen bestimmten Spruch können Sie an die Stelle des Jungen treten.



In der Festung der Schmiede

Wie entkomme ich aus der Zelle?

- Wenn Sie den Zauberstab hätten, wäre es kein Problem für Sie, die Tür zu öffnen. Da der Stab jedoch verbrannt wurde, sind Sie im Moment relativ hilflos und können nichts weiter tun, als sich schlafen zu legen und auf Ihr weiteres Schicksal zu warten.

Was soll ich unternehmen, nachdem ich die Zelle verlassen habe?

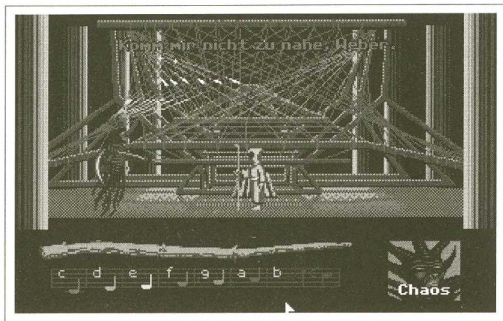
- Lautes Hämmern sollte Sie neugierig gemacht haben.

Wie läßt sich Bischof Mandibles teuflischer Plan verhindern?

- Er darf auf keinen Fall das letzte Schwert, das gerade geschmiedet wird, erhalten. Sie müssen also das Schärfen des Schwertes verhindern.

Es ist zu laut, um einen Spruch erklingen lassen!

- Von Zeit zu Zeit hält der Schmied inne, um das Schwert zu überprüfen. In diesen Augenblicken ist es möglich, einen Spruch aufzusagen.



Wie lange dauert es, bis der Schmied aufhört zu hämmern?

- Wenn Sie das Gespräch zwischen dem Bischof und dem Waffenmeister belauschen, wird der Bischof sich von Zeit zu Zeit erkundigen und den Schmied unterbrechen.

Bischof Mandibles fehlgeschlagener Plan

Was soll ich tun, nachdem ich in den Käfig gesperrt wurde?

- Bischof Mandible wartet auf eine kleine Präsentation der Weberfähigkeit. Sie sollten ihn also nicht lange warten lassen und den Stab benutzen, um die Tür zu öffnen.

Wie entwische ich dem Gehilfen?

- Wenn Sie versuchen, in die Kugel zu schauen, macht der Gehilfe Ihnen einen merkwürdigen Vorschlag.

Wie kann ich verhindern, daß Mandible den Zugang zum Totenreich mit Hilfe des Weberstabes öffnet?

- Dafür kommen Sie leider zu spät. Mandibles Vorhaben nimmt jedoch eine unvorhergesehene Wende, ohne daß Sie eingreifen müssen.

Wo ist denn das Monster abgeblieben?

- Das possierliche Tierchen scheint sich befreit zu haben und jetzt irgendwo im Haus herumzuspazieren. Vielleicht ist es ja auf dem Balkon.

In der Zwischendimension

Ich wollte, ich könnte alles wieder ungeschehen machen.

- Kein Problem! Mit dem Heilspruch lassen sich selbst Tote wieder heilen. Danach flicken Sie alle Löcher einschließlich jenem, durch das Sie die Zwischendimension betreten haben.

Kann ich den Schwan wieder zurückverwandeln?

- Nein, Sie können sich jedoch mit ihm unterhalten. Danach müssen Sie sich dem Dämonen Chaos stellen. Das Zusammentreffen findet auf der Insel Loom in der Kathedrale statt.

Wie gelange ich zu der Kathedrale?

- Weiter westlich befindet sich ein weiteres Dimensionsloch, durch das Sie auf den Friedhof der Insel gelangen.

In der Kathedrale

Wie verwandele ich Hetschel wieder zurück?

- Um die Sprüche wieder rückgängig zu machen, müssen Sie sie einfach rückwärts aufsagen.

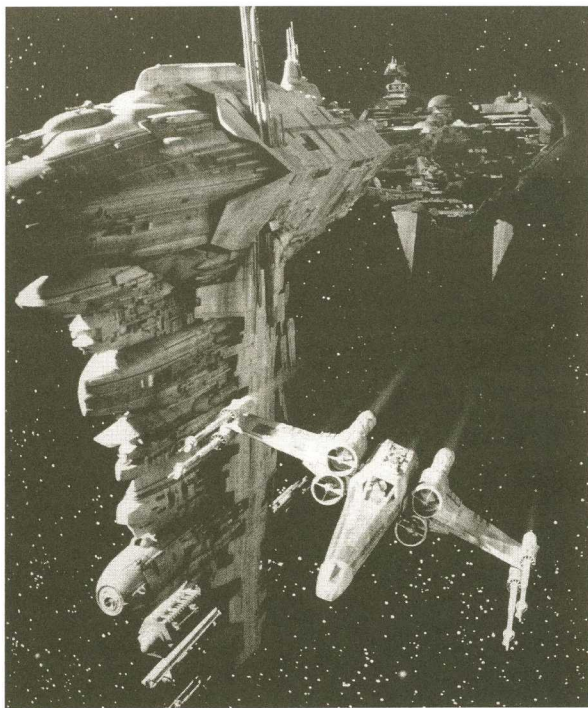
Woher weiß ich, welche Sprüche ich aufsagen muß?

- Die Töne des letzten Spruches hallen in den Saiten des Webstuhls wider.

Wie entkomme ich dem Dämon?

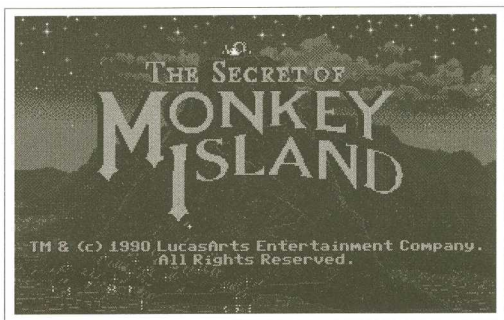
- Am Ende müssen Sie das Gewebe des Raumes zerreißen und sich selbst in einen Schwan verwandeln, um mit den anderen Schwänen fortzuziehen.

Kapitel VI



Monkey Island

The Secret of Monkey Island



Schon als kleiner Junge war es der Traum von Guybrush Threepwood Pirat zu werden.

Und jetzt ist er endlich soweit: Seine Schulpflicht hat er erfüllt, ist vor der Armee abgehauen und nun ohne einen Pfennig in der Tasche auf der Insel seiner Träume angekommen Melée Island.

Auf dieser Insel hausen die Piraten, zu denen er gehören möchte. Doch so einfach ist das nicht. Wie zu jedem ordentlichen Beruf, gehört auch zum Piraten eine ordentliche Ausbildung. Am Ende jedes Ausbildungsabschnittes steht eine Prüfung. Drei solcher Prüfungen muß jeder Pirat zunächst bewältigen: Schwertkampf, Diebstahl und Schatzsuche.

Doch so leicht ist der Weg zu den Prüfungen nicht, denn Guybrush muß sich alles selbst beibringen oder sich selbst einen Lehrer suchen.

Schafft es Threepwood wohl Pirat zu werden? Sicher, doch mit dem Ende der Ausbildungszeit ist das Piratenleben ja noch lange nicht beendet: Ein Schiff muß gekauft werden, Guybrush muß sich eine Mannschaft suchen, Kapitän werden und schließlich (aber nicht endlich) das Geheimnis von Monkey Island lüften. Also ein langer Weg, auf dem Sie Guybrush begleiten können (und das schon auf der Demodiskette).

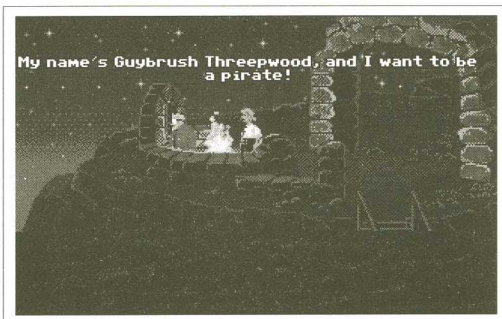
Kaum ein Adventure ist bisher so gut gelungen, denn bei diesem Spiel stimmt einfach alles: Nicht nur daß, wie bei einigen Adventure, der Spielwitz und die Idee schon an den Computer fesseln, sondern auch feinste Grafik und bester Sound machen dieses Spiel schon fast zur Sucht.

Schon allein die Idee, daß die Piraten sich statt eines blutigen Kampfes mit Schimpfwörtern bekämpfen, ist eine Auszeichnung wert.

Die Sampleversion dieses Spiel ist nur ein kleiner Anfang: Spielen Sie wirklich einmal das Original und Sie werden verstehen, warum dieses Spiel zum Adventure des Jahres 1990 gewählt wurde.

Ausbildungsbericht eines Piraten

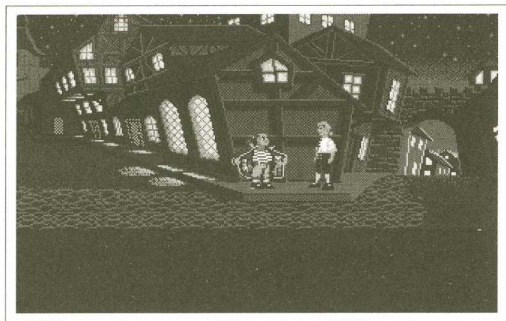
Völlig erschöpft traf ich von meiner weiten Reise über die offene See auf Melée Island ein. Die Welt um mich herum hatte ich schon fast ganz vergessen, aber der eine, einzige Wunsch brannte in mir weiter: Ich wollte um jeden Preis ein echter Pirat werden. Ein alter Mann an einem Aussichtsposten schickte mich zu einer Bar, der Scumm-Bar, einer wirklichen Piraten-Spelunke.



Von der Aussicht auf schnellen Erfolg angespornt, eilte ich ins Piratendorf und fand dort auch sofort die Bar: Ein Haufen schmutziger, stark riechender Raufbolde! Zwei nette Piraten am Eingang zur Bar erzählten mir einiges über die örtlichen Piraten-Bosse, inklusive dem fürchterlichen Geisterpiraten LeChuck. Die beiden schickten mich zu wichtig aussehenden Piraten ins Hinterzimmer.

Ich nahm meinen ganzen Mut zusammen, trat an sie heran und sagte ihnen, daß ich Pirat werden möchte. Die Piraten waren von meinem Auftreten scheinbar beeindruckt. Und sie erklärten mir, daß ich mich drei Aufgaben zu stellen habe, bevor ich ein echter Grog saufender, ekelhaft stinkender Pirat werden könne. Natürlich quetschte ich sie über die drei Aufgaben genau aus und ließ die Piraten dann mit ihrem Grog allein.

Es war an der Zeit, meinen ersten Grog zu trinken. Also wartete ich, bis der Koch in das vordere Zimmer kam und huschte schnell durch die Küchentür. Zwar konnte ich keinen Krug für meinen Grog finden, aber als Pirat in Ausbildung griff ich zu und stahl einen Topf und ein riesiges Stück Fleisch – keine Beute, aber immerhin meine erste Beute. Ich war sogar auf den Fisch aus, der draußen hinter der Küche auf dem Steg lag. Eine Möwe wollte mir den Hering streitig machen und scheuchte mich immer wieder weg, bis ich an der Ecke des Stegs ein loses Brett fand. Irgendwie schaffte ich es, das verdammte Vieh lang genug zu verschrecken, um den Fisch aufzuheben. Stolz darauf, alles mitgenommen zu haben, was ich konnte, verließ ich die Bar, auf der Suche nach ein bißchen Action.



Ich setzte meinen Weg in die Stadt fort. Dort traf ich auf einen merkwürdigen Menschen, der an einer Ecke herumstand. Er erzählte mir, daß sein Vetter Sven heißen würde. Genauso aus der Luft gegriffen erzählte ich ihm, daß mein Barbier Dominique heißt. Ich fand diese Unterhaltung recht blöd. Doch plötzlich bot er mir eine Karte zum Kauf an, die ich für die Auf-

gabe der Schatzsuche benötigte. Zwar hätte ich die Karte sehr gern gekauft, doch leider hatte ich (noch) nicht genügend Geld.

Auf der anderen Straßenseite stieß ich auf eine Gruppe Männer von der Sorte, vor der mich meine Mutter immer gewarnt hatte. Als ich sie nach dem Mann von der anderen Straßenseite fragte, wollten auch sie mir eine Karte verkaufen. Sie boten mir Geld dafür, daß ich die Karte nahm. Wer hätte da nicht zugegriffen?

Durch eine Tür rechts am Ende der Straße betrat ich das Sprechzimmer der ortsansässigen Voodoo-Meisterin. Den ganzen Voodoo-Kram ließ ich lieber in Ruhe, aber ich schnappte mir dieses merkwürdige Hühnchen aus Gummi, in dem etwas verborgen war. Da ich so etwas noch nie gesehen hatte, mußte ich es einfach stehlen.

Im hinteren Teil des Sprechzimmers empfing mich eine merkwürdige Frau. Sie erzählte mir etwas über meine Zukunft.

Mein weiterer Weg führte mich in einen Laden. Da ich nichts von meinem wenigen Geld kaufen konnte, versuchte ich etwas zu stehlen. Aber der alte Ladenbesitzer behielt mich so sehr im Auge, daß ich das Vorhaben vergaß. Mir wurde bewußt, daß ich Gold brauchte und zwar dringend.

Die nächste Tür, die ich öffnete, war die des Gefängnisses. Ich versuchte, mit dem Gefangenen dort zu sprechen, aber sein Mundgeruch war unerträglich. Da ich aber sehr daran interessiert war, mit ihm zu sprechen, kaufte ich bei dem alten Mann im Laden einen Pfefferminz. Den gab ich natürlich dem Gefangenen und fragte ihn, warum er dort sitze und ob ich ihm etwas bringen könne. Er erzählte mir etwas über eine giftige gelbe Blume, die im Wald wachse, und bat mich, ihm etwas gegen die Ratten zu geben. Ich er-

klärte ihm, daß ich zwar nichts gegen Ratten hätte, aber es ihm sofort bringen würde, wenn ich etwas fände.

Da ich davon überzeugt war, daß ich in der Stadt alles gefunden hatte, was sie mir zu diesem Zeitpunkt geben konnte, kehrte ich zum Aussichtspunkt zurück, von dem ich gekommen war.



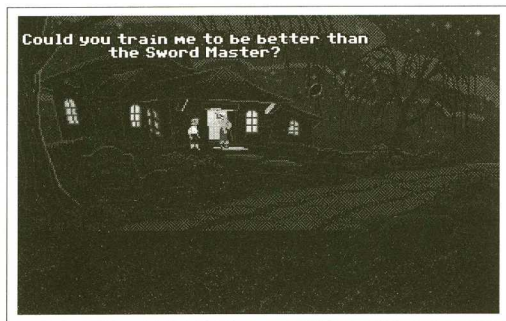
Auf meinem weiteren Streifzug über die Insel stieß ich bald auf ein Zirkuszelt und darin auf Alfredo und Bill Fettuccini. Die beiden boten mir an, einen neu ausgedachten Stunt auszuprobieren, gegen Bezahlung versteht sich. Für Gold wollte ich alles tun. Also setzte ich den gestohlenen Topf als Helm auf und kletterte in das Rohr einer alten Schiffskanone.

Ein paar wirre Minuten später fand ich mich überraschenderweise auf dem Weg wieder. Mein Kopf pochte, aber meine Taschen klingelten. An einer Gabelung ließ ich mir ein wenig Zeit. Während sich mein Kopf erholte, untersuchte ich ein wenig die Gegend und fand eine dieser gelben Blumen, von denen der Gefangene gesprochen hatte. Ich pflückte ein Blatt der Blume und kehrte in die Stadt zurück.

Dort kaufte ich alles, was zu haben war: Die Karte vom Mann an der Ecke und die Schaufel und das Schwert vom Ladenbesitzer.

Ungeduldig darauf, mein neues Schwert benutzen zu können, fragte ich den Ladenbesitzer, wo ich den Schwertmeister finden könne. Er zeigte mir den Weg nicht, ging aber los, um vom Schwertmeister die Zustimmung für meinen Besuch zu bekommen. Da der Alte aber so lange weg blieb, daß ich schon müde wurde, verließ ich das Geschäft, um eine andere Trainingsmöglichkeit zu finden. Wenn ich besser zum Kampf bereit wäre, würde mich der alte Geschäftsmann sicher zum Schwertmeister führen.

Entschlossen, mich endlich meiner ersten Aufgabe zu stellen, verließ ich die Stadt, um einen guten Gegner zu finden und mich im Schwertkampf zu üben. Keiner der Leute, denen ich begegnete, konnte mir helfen. Unterwegs stellte sich mir ein Troll in den Weg. Ich gab ihm den Fisch, und er ließ mich vorbei. Am östlichen Ende der Insel stieß ich auf ein Haus. Es war das Trainingszentrum von Kapitän Smirk. Zunächst wollte er mich nicht unterrichten. Aber dann überzeugten ihn meine Hartnäckigkeit und mein Gold.



Obwohl Smirk mich schon tief in die Künste des Schwertkampfes eingewiesen hatte, wußte ich, daß ich gegen den Schwertmeister noch keine Chance hatte. Ich beschloß, den Kampf mit einigen anderen Piraten-Azubis aufzunehmen, um mein Können noch zu verbessern und meine Klinge zu schärfen: Obwohl ich zunächst einige Kämpfe verlor, übte ich weiter.

Irgendwann war ich so gut, daß mich niemand mehr besiegte und schließlich jemand sagte, ich wäre gut genug für einen Kampf gegen den Schwertmeister.

Nachdem ich gespannt dem Gespräch zwischen dem Ladenbesitzer und dem Schwertmeister übrigens eine wunderschöne und gefährliche Frau namens Carla zugehört hatte, forderte ich sie heraus und griff an. Sie reagierte sehr schnell und nach nur kurzer Zeit war ich bereits besiegt.

Mit einem völlig zerstörten Ego kehrte ich auf die Straßen der Insel Melée zurück.

Als ich mit anderen Piraten kämpfte, mußte ich feststellen, daß niemand von ihnen die Angriffe des Schwertmeisters parieren konnte. Ich mußte feststellen, daß kein Mann auf der ganzen Insel den Weg zum Sieg kannte. Doch ich gab nicht auf und kehrte nach weiteren Kämpfen zum Schwertmeister zurück. Ich wollte eine Revanche. Diesmal fand ich sie ohne die Hilfe des Ladenbesitzers in der Nähe ihres Hauses in den Wäldern nördlich der Gabelung. Und wir kämpften noch einmal.

Ich benutzte jede nur mögliche Antwort auf die Angriffe des Schwertmeisters. Und diesmal siegte ich! Nach nur wenigen Runden gab der Schwertmeister auf. Als Beweis für meinen Sieg erhielt ich ein besonderes T-Shirt.

Voller Stolz verließ ich den Wald. Ich hatte die erste Aufgabe gelöst!

Zurück in der Scumm-Bar berichtete ich von meinem Erfolg. Die Piraten waren sichtlich beeindruckt. Wahrscheinlich etwas hochnäsiger verließ ich die Bar und stolzierte durch die Stadt. Dabei fand ich heraus, daß sich das Anwesen des Gouverneurs ganz am Ende der Stadt, hinter dem Gefängnis befand. Als ich sein Haus sah, fiel mir die zweite Aufgabe,

die Diebstahlsprüfung wieder ein.

Vor dem Haus erschreckten mich zunächst die schrecklichsten Bestien, die ich je gesehen hatte tobende, blutrünstige Piranha-Pudel. Doch zum Glück hatte ich eine Idee. Ich ging zurück zur Scumm-Bar und borgte mir das Fleischstück aus der Küche und garnierte es mit dem gelben Blatt der Blume, das ich bei mir trug. Diese Cr  ation de Cuisine warf ich anschlie  end der wilden Meute Killerpudel vor mit umwerfender Wirkung.



Endlich konnte ich der L  sung meiner zweiten Aufgabe entgegengehen! Als ich das Haus des Gouverneurs betrat, sah alles ruhig und friedlich aus. Aber so leicht konnte diese Aufgabe doch nicht sein, oder? Die erste T  r sollte ich ins Zimmer hineingehen? Ja. Ich kam, sah und entschied mich anders. Als ich es schlie  lich wieder verlie   einige K  mpfe, ein Loch in der Wand, eine Herde von Ratten, ein Nashorn und einen Zusammensto   mit dem Sheriff sp  ter war ich nicht nur um einige Tricks reicher.

Da ich mich des Gefangenen entsann, brachte ich ihm das Mittel gegen Ratten in der Hoffnung, es w  rde ihm bei seinem Rattenproblem helfen. Als Belohnung gab er mir einen K  sekuchen, zwar nicht besonders viel, aber ich glaube er hatte auch gar nichts anderes. Da ich den ganzen Tag   ber fast nichts gegessen hatte, war ich dennoch froh   ber sein Geschenk. Ich langte zu und bi   mir fast einen Zahn an einer Feile aus!

Jetzt mu  te es doch eigentlich klappen! Ich rannte zur  ck zum Anwesen, kletterte mit der Feile in der Hand durch das Loch. Diesmal bekam ich das Idol der vielen H  nde. Doch Sheriff Fester Shinetop stoppte mich und wollte mich gerade abf  hren, als pl  tzlich der Gouverneur auftauchte.

Eine Sch  nheit! Der Gouverneur war eine Frau! Als sich ihre und meine Augen trafen, wu  te ich sofort, da   ich meine Liebe des Lebens gefunden hatte. Sie befreite mich aus den Klauen Festers.

Der Gouverneur(in) sprach noch mit mir, glaube ich. Und sie fragte mich verschiedene Dinge, doch ich wei   nicht mehr, was ich geantwortet habe. Ich war total durcheinander.



Treffen Sie einmal die Liebe ihres Lebens und wissen nicht, was Sie sagen sollen! Wahrscheinlich habe ich nur dummes Zeug gefaselt und plötzlich war sie genauso schnell verschwunden, wie sie gekommen war.

Wie betrunken torkelte ich zum Vordereingang, wo Fester mich schon mit einem Seil erwartete. Und schwups, fand

ich mich in einem Fluß, sechs Fuß unter Wasser, wieder. An das Idol gefesselt und kurz vor dem Ertrinken konnte ich nur an Gouverneur Marley denken.

Nach einer Minute Panik hob ich das Idol auf, putzte noch kurz das Schwert und kletterte aus dem Wasser. Und da war sie wieder: meine wundervolle Politikerin! Wir sprachen miteinander. Ich beugte mich vor, um sie zu küssen... und wieder war sie verschwunden und ich mit meinen Aufgaben allein.

Es blieb ja nur noch die dritte Aufgabe zu meistern: Die Schatzsuche. Also rollte ich erst einmal die Karte aus, die ich von dem Bürger von Melée gekauft hatte. Das erste Wort in jeder Zeile schien wichtig zu sein. Diese Wörter sahen wie eine Wegangabe durch den Wald aus.

Folglich machte ich mich auf den Weg zur Gabelung der Inselwege und folgte dann den Anweisungen auf der Mappe: hinten, links, rechts, links, rechts, hinten, rechts, links, hinten. Schnell stellte ich fest, daß "links" nicht bedeutet, daß ich nach links gehen sollte. Diese Anweisungen mußten eine andere Bedeutung haben. Nach einigen Versuchen stellte ich mich selbst als eine Figur auf der Karte vor. Wenn nun die Anweisung "links" oder "rechts" auszuführen war, ging ich auf der Karte nach links oder rechts. Zurück bedeutete, daß ich den zentralen Weg zur Oberkante der Karte gehen mußte.

Mit diesen merkwürdigen Anweisungen kam ich schließlich zu einer kleinen Lichtung, an der ich "rechts" durch ein paar Bäume abbog. Ich hatte den Schatz gefunden! Ich konnte es kaum noch erwarten, endlich Gold zwischen meinen Fingern zu spüren und begann sofort zu schaufeln. Nach einigen Stunden war es endlich soweit: der Schatz war freigelegt! Und es war... nur ein weiteres blödes T-Shirt. Auf jeden Fall hatte ich die drei Aufgaben bewältigt. Ich war nun soweit, ein echter Pirat zu werden.

Fragen über Fragen – Piraten Azubis

Soll ich mit den Piraten in der Scumm-Bar sprechen?

- Befragen Sie alle. Fast jeder gibt Ihnen Informationen, die für den weiteren Spielverlauf wichtig sein können.
- Der Pirat neben der Tür gibt Ihnen auf die richtige Frage einige Infos über den Gouverneur der Insel.
- Am Mitteltisch sitzt ein Pirat, der Ihnen Auskunft über LeChuck geben kann.
- Der Hund kann Ihnen alles erzählen: Wer macht was, wie werden die Aufgaben gelöst. Kurz alles, was Sie wissen möchten. Sie müßten dazu aber sein Bellen und Knurren verstehen. Vielleicht kann Ihr Bello ja als Übersetzer dienen.

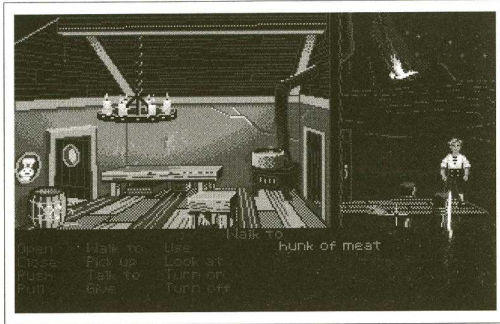


Was soll ich den wichtig aussehenden Piraten sagen?

- Zuerst sollten Sie ihnen sagen, daß Sie ein Pirat werden wollen.
- Fragen Sie anschließend genauer nach den Aufgaben. Achten Sie genau auf die Antworten: In jeder ist ein Hinweis versteckt.
- Wenn Sie eine Aufgabe erfüllt haben, sollten Sie zurückkehren und von Ihrer Tat berichten. Dann werden Sie bei jedem Mal von diesen Piraten noch mehr erfahren.

Der Koch läßt mich nicht in die Küche, was kann ich da machen?

- Er geht oft aus der Küche in den Schankraum zu den Piraten. Das ist Ihre Chance, in die Küche zu kommen.
- Wenn der Koch noch im Hinterzimmer ist, kann er Sie sehen. Ist er hinter dem Vorhang verschwunden, bemerkt er Sie nicht mehr.



Soll ich nicht ein bißchen vom Grog in der Küche trinken?

- Das dürfen nur echte Piraten. Bis dahin sollten Sie sich nur merken, wo der Grog steht.

Was aus der Küche kann ich gebrauchen?

- Alles was nicht niet- und nagelfest ist: den Topf und das Fleisch.

- Vergessen Sie nicht, den Fisch auf dem Steg vor der Küche.

Wie kann ich den Fisch nehmen, ohne daß mich die Möwe auffrißt?

- Eines der Bretter des Stegs ist lose. Treten Sie ein paarmal darauf und der Vogel wird Sie lange genug in Ruhe lassen.

Worüber soll ich mit den Männern mit der Ratte in der Stadt reden?

- Die Männer wissen sehr viel über Ratten und Zirkus.
- Nehmen Sie von ihnen die Karte an, Sie bekommen dann Geld.

Was soll ich die Voodoo-Frau fragen?

- Was auch immer Sie wollen. Vielleicht etwas über Ihre Zukunft?

Warum erzählt der Mann an der Ecke so merkwürdige Dinge?

- Das ist ein Code! Sagen Sie ihm, daß Sie einen Barbier mit dem Namen Dominique haben. Er wird Ihnen dann eine Schatzkarte zum Kauf anbieten.

Wo kann ich ein Schwert kaufen?

- Beim alten Geschäftsmann in Melée.

**Ich bin total pleite.
Wie komme ich an
Geld?**

- Bei einem Zirkus außerhalb der Stadt werden Freiwillige gesucht. Sie erhalten dort eine fürstliche Bezahlung.



**Ich brauche einen
Helm. Wo ist der
denn?**

- Sie benötigen keinen richtigen Helm.
- Benutzen Sie den Topf aus der Scumm-Bar.

Ich schwimme im Geld. Was mache ich damit?

- Was schon? Verprassen!
- Kaufen Sie sich alles, was Sie finden können.
- Denken Sie an die Karte von dem Mann an der Ecke und an die Sachen im Geschäft des alten Mannes.

Jetzt habe ich ein Schwert, kann aber nicht damit umgehen. Wer hilft mir weiter?

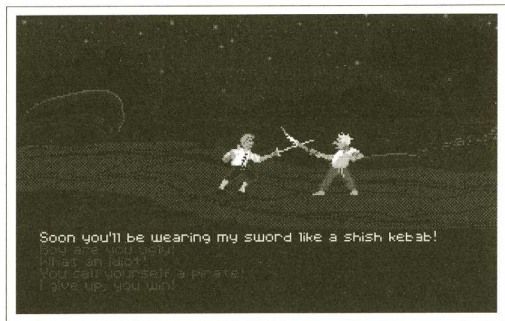
- Kapitän Smirk wird Ihnen gegen Bezahlung einige Trainingsstunden geben. Er wohnt am Ende der Insel.

Wie komme ich am Troll vorbei?

- Er möchte etwas von Ihnen haben und beschreibt es auch.
- Geben Sie ihm den Fisch.

Der Kapitän will mich nicht trainieren. Was soll ich nun machen?

- Er will Geld für seine Arbeit.
- Seien Sie hartnäckig.



- Zeigen Sie ihm Ihr Schwert und sagen Sie ihm, daß Sie so gut wie der Schwertmeister werden möchten.

Die anderen Piraten können mich ja immer noch besiegen!

- Aus Fehlern lernt man. So auch Sie. Je mehr Sie kämpfen, desto besser werden Sie.

Wo finde ich den Schwertmeister?

- Im Wald. Aber ohne einen Ortskundigen finden Sie ihn nie.
- Sagen Sie dem Geschäftsmann, daß Sie zum Schwertmeister möchten und folgen Sie ihm, wenn er aus dem Laden geht.

Der Schwertmeister will einfach nicht mit mir kämpfen. Was nun?

- Sie sind es noch nicht wert.
- Trainieren Sie zunächst mit Kapitän Smirk und dann mit allen, die Ihnen begegnen.
- Üben Sie solange, bis Ihnen jemand sagt, daß Sie für den Schwertmeister gut genug sind.

Der Schwertmeister schlägt mich. Was mache ich falsch?

- Wahrscheinlich haben Sie nicht genug trainiert.
- Die richtigen Antworten für den Schwertmeister finden Sie in der Tabelle.

Wo ist das Idol?

- Es ist im Besitz des Gouverneurs. Sie finden es in seinem Haus.

Wie komme ich an den Piranha-Pudeln vorbei?

- Wie lenkt man Hunde denn ab? Mit Fleisch natürlich. Aber das allein genügt nicht.
- Hat Otis nicht etwas von einer Blume gesagt?
- Garnieren Sie das Fleischstück aus der Scumbar mit dem Blatt der gelben Blumen aus dem Wald. Jetzt hat das Fleisch eine umwerfende Wirkung.



Was soll ich im Haus des Gouverneurs machen?

- Gehen Sie in die erste Tür links, und nehmen Sie alles mit, was Sie mitnehmen können.

Ich brauche ein Feile. Wo bekomme ich die denn her?

- Im Gefängnis sitzt Otis seine Strafe ab. Seine Mutter hat ihm einen Kuchen geschenkt, in den eine Feile eingebacken ist.
- Er wird Ihnen den Kuchen als Belohnung für etwas geben, das er dringend braucht.

Der Kerl hat vielleicht einen Mundgeruch. Wie kann ich mit Otis sprechen?

- Mit Pfefferminz ist er Ihr Prinz. Und das können Sie in dem kleinen Laden des alten Mannes auf der gleichen Straße kaufen, an der sich auch das Gefängnis befindet.

Ich brauche etwas um Ratten abzuschrecken. Kann ich das im Laden kaufen?

- Das wäre ja doch wohl etwas zu einfach. Benutzen Sie einfach etwas Ähnliches. Welche Tiere sehen denn so ähnlich wie Ratten aus?
- Geben Sie Otis das Mittel gegen Maulwürfe aus dem Haus des Gouverneurs.



Das einzige was mir der Gefangene gibt, ist ein Kuchen. Was nun?

- Guten Appetit. Beißen Sie einmal in den Kuchen.

So was dummes. Jetzt ist die Haustür des Gouverneurs abgeschlossen. Wie komme ich ins Haus?

- Auf dem selben Weg wie Sie vorher her-

ausgekommen sind. Klettern Sie durch das Loch in der Wand.

Fester hat mich ins Wasser geworfen. Was soll ich tun?

- Heben Sie das Idol auf und kommen Sie endlich aus dem Wasser heraus.

Wo finde ich den Schatz?

- Kaufen Sie dem Bürger von Mêlée die Schatzkarte ab. Der Bürger ist der Mann, der an einer Ecke steht.

Das ist keine Schatzkarte, sondern ein Tanzkurs! Kann ich diesen Betrüger irgendwie verprügeln?

- Haltet ein junger Freund! Das ist genau die Karte, die Sie brauchen.
- Beachten Sie nur die Wörter "links", "rechts" und "hinten". Mit "links" und "rechts" ist jeweils der entsprechende Bildschirmrand gemeint. "Hinten" bezeichnet den mittleren Weg der zum oberen Rand führt.

Ich habe jeden Schritt haargenau befolgt. Wo ist denn nun das "X"?

- Schauen Sie einmal weiter rechts nach. Wenn Sie es hier nicht finden, haben Sie wohl nicht jeden Schritt haargenau befolgt.

Hurra! Ich das "X" gefunden. Doch was jetzt?

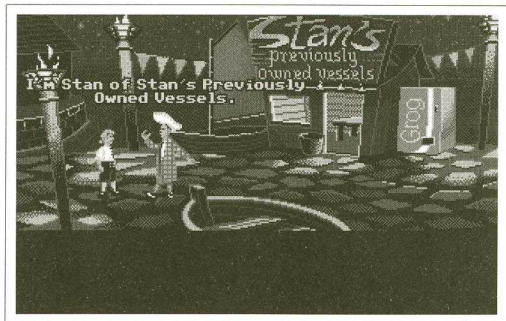
- Wie jeder ordentliche Piratenschatz, ist auch dieser vergraben. Auf zum fröhlichen Buddeln, und zwar genau am "X".

Was soll ich tun, wenn ich die drei Aufgaben gelöst habe?

- Auf in die Scumm-Bar zum Feiern!

Feiern? Die plärren alle. Was nun?

- Retten Sie die Gouvernörin.
- Beschaffen Sie sich dazu eine Crew und ein Schiff, um dem Geisterkapitän zu seinem Versteck auf Monkey Island zu folgen.



Woher bekomme ich ein Schiff?

- Sie können entweder die Wahrsagerin fragen oder gleich zu Stans Gebrauchtschiffhandel gehen.
- Sie finden Stans Geschäft bei den Lichtern am Hafen.

Ich habe doch gar kein Geld für ein Schiff. Woher Geld nehmen, wenn nicht stehlen?

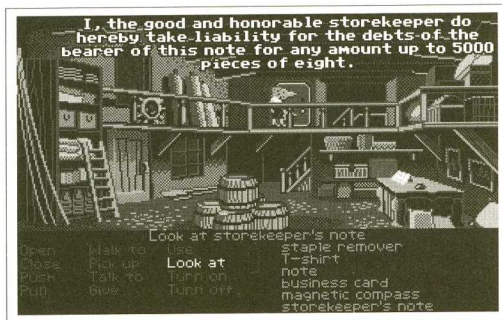
- Unter ehrenhaften Piraten gibt man sich Kredit. Fragen Sie Stan einfach danach.
- Gehen Sie nach dem Gespräch mit Stan zum Ladenbesitzer. Er wird Ihnen einen Kredit einräumen.

Ich weiß gar nicht, wie ich nach dem Kredit im Geschäft fragen soll?

- Sie haben scheinbar noch nicht mit Stan gesprochen.

Wie bekomme ich den Ladenbesitzer dazu, mir einen Kredit einzuräumen?

- Lügen und Stehlen sind zwei Tugenden, mit denen sich ein Pirat zu schmücken wissen muß.
- Erzählen Sie dem Ladenbesitzer, daß Sie einen Job haben. Auch wenn das gelogen ist.



- Wenn der Geschäftsinhaber seinen Safe öffnet, sollten Sie sich die Kombination aufschreiben.

Der alte Kerl will mir einfach nicht glauben, daß ich einen Job habe. Wie kann ich ihn überzeugen?

- Keine langen Sprüche. Für einen Piraten haben Sie schon

viel zu lange gewartet! Sie kennen doch jetzt die Kombination des Panzerschranks, oder?

- Versuchen Sie den Ladenbesitzer los zu werden, und öffnen Sie dann den Safe.

Wie bekomme ich den Mann dazu, endlich aus seinem Laden zu verschwinden?

- Schicken Sie ihn doch einfach noch einmal zur Schwertmeisterin.

Wie bekomme ich diesen blöden Safe auf?

- Benutzen Sie genau dieselbe Kombination wie der Ladenbesitzer. Sollte Ihnen bei der Eingabe ein Fehler unterlaufen, drehen Sie einfach so lange, bis ein Knacken zu hören ist. Beginnen Sie Ihre Eingabe von neuem.

Jetzt habe ich den Kredit, aber dafür bekomme ich kein Boot.

- Versuchen Sie trotzdem Stans billigstes Boot zu kaufen. Wie jeder Gebrauchtboothändler, läßt auch er mit sich handeln.
- Verhandeln Sie ordentlich, so können eine Menge sparen.
- Drohen Sie zu gehen und willigen Sie nicht zu früh ein. Fragen Sie ihn auch nach den Extras, die Sie natürlich gar nicht wollen.

Das war ja schlimmer als beim letzten Gebrauchtwagenkauf. Jetzt habe ich das Boot, aber noch keine Crew. Wo bekomme ich die denn her?

- Für eine Bootscrew benötigen Sie nur vier Personen, und eine davon sind Sie.
- Die Schwertmeisterin und der Gefangene sind sicher bereit, mit Ihnen zu segeln.
- Der vierte im Bunde ist Meathook. Er lebt auf der anderen Seite des Kanals an der Nordseite der Insel.



Wie bekomme ich die Schwertmeisterin dazu, der Besatzung beizutreten?

- Beweisen Sie Ihr, daß die Governorin gekidnappt wurde.
- Zeigen Sie Ihr den Zettel von LeChuck, den Ihnen der Ausguck gegeben hat.

Was muß ich tun, damit Otis, der Gefangene mit mir kommt?

- Im Kittchen nutzt er Ihnen herzlich wenig. Befreien Sie ihn!

Womit kann ich die Zellentür aufschließen?

- Mit aufschließen ist da nicht viel zu machen. Es gibt etwas auf der Insel, mit dem Sie das Schloß zerschmelzen lassen können.
- Sie benötigen ein furchtbar riechendes und ätzendes Zeug: Grog!

Wo kann ich Grog herbekommen?

- In der Küche der Scumm Bar finden Sie einen Topf voller Grog.
- Nehmen Sie sich Becher aus dem Schankraum mit, und benutzen Sie einen für den Grog.



Wie bekomme ich den Grog zum Gefängnis? Die Becher schmelzen auf dem Weg dahin.

- Es muß doch irgend-einen Grund dafür geben, daß in der Scumm Bar noch so viele Becher herum-standen.
- Wenn ein Becher kurz vor dem Schmelzen ist, füllen Sie den Grog einfach

in einen neuen Becher um. Es müßte eigentlich reichen, zwei zusätzliche Becher aus der Bar mitzunehmen.

Wie komme ich über den Kanal zu Meathooks Haus?

- Benutzen Sie das Gummihühnchen mit dem Kabel. Geht doch einfach.

Womit kann ich Meathook überzeugen, der Crew beizuwohnen?

- Er möchte einen Beweis dafür, daß Sie ein fähiger und mutiger Anführer sind.
- Beeindrucken Sie ihn, indem Sie seiner Bestie Auge in Auge gegenüberstehen.
- Öffnen Sie die Tür, und streicheln Sie den Papagei.

Eigentlich müßten jetzt alle meiner Crew angehören, doch es ist weit und breit niemand zu sehen. Was nun?

- Gehen Sie zu Ihrem Schiff. Nicht nur Stan, sondern auch Ihre Crew, warten dort auf Sie.

Meine Besatzung meutert! Wie bekomme ich diese Nichtsnutze wieder an die Arbeit?

- Gar nicht. Von jetzt an brauchen Sie sie nicht mehr.

Und was soll ich jetzt tun?

- Untersuchen Sie das Schiff ganz genau, und nehmen Sie alles was Sie finden, an sich.
- Besonders wichtig ist das Logbuch des Kapitäns. Es enthält interessante Informationen.
- Sie finden das Logbuch in der Schublade des Schreibtischs. Öffnen Sie die Schublade, und schauen Sie sich alles genau an, damit Sie das Logbuch auch finden. Lesen Sie es.

**Ich soll etwas kochen? Wo finde ich denn ein Kochbuch?**

- Das Rezept finden Sie bei genauer Suche in den Gemächern des Kapitäns.

Die Truhe ist abgeschlossen. Wo finde ich den Schlüssel?

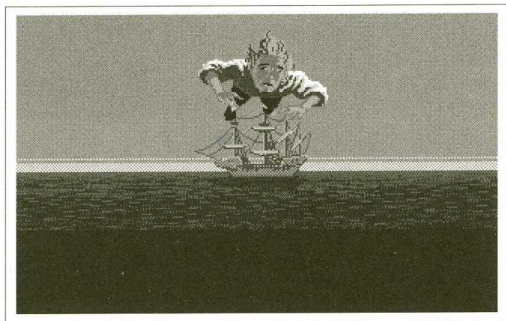
- Der Schlüssel ist in einer Box im Küchenschrank auf dem Schiff versteckt.
- Das Spielzeug ist der Schlüssel. Schauen Sie es sich einmal genauer an.

Tja, jetzt habe ich zwar das Rezept, aber die Zutaten finde ich beim bestem Willen nicht. Was nun?

- Improvisieren ist angesagt. Statt Pfefferminzblätter nehmen Sie einfach ein paar Pfefferminzbonbons, statt dem Affenblut einfach Wein, statt dem lebenden Huhn einfach das Gummihühnchen, ...

Jetzt müsste ich alle Zutaten haben. Aber wie und wo koche ich?

- Auf einem Schiff kocht man meist in einer Kombüse. Und das sollten auch Sie tun.
- Benutzen Sie alle Zutaten mit dem Kochtopf über dem Feuer in der Kombüse. Kochen ist doch viel einfacher als die meisten Hausfrauen/-männer das zugeben wollen.

**Wie komme ich auf die Affeninsel?**

- Denken Sie doch einmal an Ihr Engagement bei den Fettucinis.
- Schießen Sie sich selbst mit der Kanone auf die Insel.

Wie kann ich mich denn mit der Kanone auf die Insel befördern?

- Zunächst einmal benötigen Sie etwas Schießpulver, einen Helm, eine Zündschnur und etwas zum Anstecken der Schnur.
- Benutzen Sie den kleinen Topf aus der Kombüse als Helm.
- Schießpulver wird in Fässern aufbewahrt.
- Ein Seil als Zündschnur dürfte auf einem Schiff nicht schwer zu finden sein. Wenn Sie das Pulverfaß gefunden haben, stehen Sie auch schon neben einem passenden Seil.
- Irgendetwas Brennbares müssen Sie im Feuer unter dem Kochtopf anzünden. Dies können Sie dann als Zünder benutzen.
- Denken Sie daran: Das Pulver gehört in die Kanone, nicht darauf!

Jetzt bin ich auf der Insel. Was nun?

- Versuchen Sie herauszubekommen, wo sich LeChuck befindet, und befreien Sie die Gouvernörin.
- Gehen Sie ruhig in den Dschungel.

Wie kann ich das Ruderboot benutzen?

- Ohne Ruder ist es schon recht schwierig, ein Ruderboot zu benutzen.
- Sie brauchen die Ruder vom Boden der Spalte für das Ruderboot.

Was soll ich an der Spalte machen?

- Natürlich die Ruder heraufholen.
- Dazu benötigen Sie zwei Seile.
- Ein Seil finden Sie im Fort, und ein anderes bekommen Sie von der Leiche am Teich.
- Denken Sie immer daran, die Seile festzumachen.



Warum nervt Toothrot so? Was soll ich mit ihm machen?

- Er ist ein einsamer, schüchterner Junge. Versuchen Sie, ihn als Freund zu gewinnen. Es braucht dazu zwar einiger Anläufe, aber es lohnt sich.
- Toothrot weiß, wo sich LeChuck aufhält und besitzt einen Schlüssel, um dort hinein zu gelangen. Aber Sie müssen erst einmal herausbekommen, wie Sie an den Schlüssel herankommen können.
- Er möchte seinen Bananenpicker von den Eingeborenen zurück. Los! Holen Sie ihm, was er will.

Ich bin am Fort. Was kann ich hier denn so machen?

- Schauen und einsammeln!
- Sie benötigen ein Seil, ein Fernglas und Schießpulver.
- Das Schießpulver nehmen Sie einfach aus der Kanone. Die Kanonenkugel brauchen Sie eigentlich nicht. Wieso sich also mit dem schweren Ding abrackern?

Was kann der Affe für mich tun?

- Er ist für Ihren Weg zu LeChucks Versteck sehr wichtig.
- Aber Sie müssen zunächst etwas für den Affen tun, bevor er Ihnen hilft. Das dürfte ja kein Problem sein: Affen tun alles für (entsprechend viele) Bananen.



- Am Strand, an dem Sie auf der Insel gelandet sind, finden Sie unter dem Baum eine Banane.
- Zwei weitere können Sie durch Schütteln vom Baum holen.
- Und in dem Eingeborenendorf auf der Nordseite der Insel finden Sie zwei weitere Bananen.

– Geben Sie Ihrem haarigen Freund alle fünf Bananen, und er weicht nicht mehr von Ihrer Seite.

Der Affe folgt mir ständig. Wohin soll ich mit ihm gehen?

- Waren Sie schon an dem riesigen Affenkopf? Er befindet sich in der Lichtung auf der runden Halbinsel.
- Denken Sie daran: Der Affe macht immer das nach, was ihm vorgeführt wird.

Ich bin an der Flußgabelung. Was nun?

- Haben Sie sich schon einmal nach einem anderen Weg umgesehen?
- Suchen Sie nach Halterungen, die Sie benutzen sollten.

Jetzt bin ich am Teich. Soll ich etwas mit dem Gehängten tun?

- Er hat etwas, was Sie brauchen: Ein zusammengerolltes Seil in seiner Hand.
- Sie können nicht zu ihm hinauf, doch irgendwie bekommen Sie ihn doch sicher herunter.
- Sie müssen den Teich fluten und so den Block anheben. Dabei wird der tote Ted zum Boden herabgelassen. Dann können Sie sich das Seil nehmen.
- Den Teich fluten Sie, indem Sie den Staudamm an der Flußgabelung zerstören.

Wie soll ich denn den Staudamm zerstören?

- Alle Gegenstände dazu finden Sie im Fort.
- Sie benötigen das Schießpulver und das Fernglas.
- Benutzen Sie das Schießpulver für den Staudamm, und zünden Sie es per Fernglas und Sonne an.



Ich befinde mich an dem Aussichtspunkt über der Flußabelung. Was kann ich hier tun?

- Haben Sie sich das primitive Kunstwerk schon einmal genauer angesehen. Es befindet sich genau rechts unterhalb von Ihnen, und daneben finden Sie rechts am Rand einen langen Felsen.
- Schieben Sie den Felsen über den Rand.
- So, nun gehen Sie einmal runter, und zielen Sie auf etwas.
- Zwar können Sie so Einiges per Felsen zerstören, doch versuchen Sie, von ihrer alten Position aus den Bananenbaum zu treffen. Zum Zielen können Sie das Fernglas benutzen. Geht ein Felsen daneben, nehmen Sie sich einfach einen neuen.

Das war wohl nichts: Daneben. Wo bekomme ich einen neuen Felsbrocken her?

- Rechts von Ihnen dürften Sie genügend Munition finden.

Mist. Jetzt habe ich mein Schiff versenkt!

- Nur keine Panik. Wer brauch schon eine Crew Selbst ist der Pirat.
- Und das Schiff brauchen Sie auch nicht mehr.



Wie gelange ich auf die andere Seite der Berge?

- Für Bergsteigen hatten Sie ja noch nie besonders viel übrig. Auf jeden Fall würden Sie diese Berge nicht schaffen.
- Es gibt aber auch einen Wasserweg zur anderen Seite der Berge.

- Sie müssen sich Ruder beschaffen und zur anderen Seite der Insel rudern.

Jetzt bin ich am großen Affenkopf. Wie komme ich über den Zaun?

- Da ist doch ein Tor, und irgendwie werden Sie es auch öffnen können.
- Haben Sie sich die Nasen der Totempfähle schon genauer angesehen?
- Drücken Sie die Nase, und das Tor öffnet sich. Wollen Sie nun hineingehen, und lassen Sie die Nase wieder los, schließt sich das Tor wieder. Sie benötigen also Hilfe von Außen.
- Ein Affe wäre eine gute Hilfe. Doch zunächst müssen Sie ihn dazu bringen, ihnen nach hier zu folgen. Dazu sollten Sie sich die Fragen über den Affen weiter oben anschauen.
- Mit dem Affen an Ihrer Seite drücken Sie nun die Nase des Pfahls. Lassen Sie nun los und machen sich auf den Weg zum Tor, wird der Affe Sie kopieren und diesen versteckten Schalter bedienen.

Wie komme ich in den Affenkopf hinein?

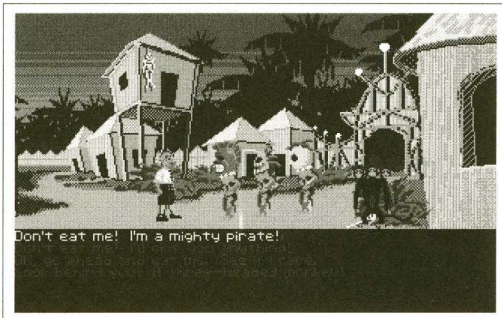
- Sie benötigen einen Schlüssel, den Herman Toothrot besitzt. Er hat ihn bei den Eingeborenen gegen seinen Bananenpflücker eingetauscht.
- Er wird Ihnen den Schlüssel nur gegen seinen Bananenpflücker geben. Also besorgen Sie Herman seinen Bananenpflücker.

Was soll ich im Eingeborenendorf machen?

- Gehen Sie nach rechts, und nehmen Sie die Bananen mit. Sie werden sie bestimmt noch gut gebrauchen können.

Die Eingeborenen haben mich gefangen. Hilfe!

- Versuchen Sie, ihnen das Richtige zu geben, wenn sie fragen.
- Wahrscheinlich haben Sie noch nicht genau das Richtige. Lassen Sie sich also in die Gefängnishütte werfen.

**Jetzt sitze ich in der Gefängnishütte fest. Wie komme ich wieder heraus?**

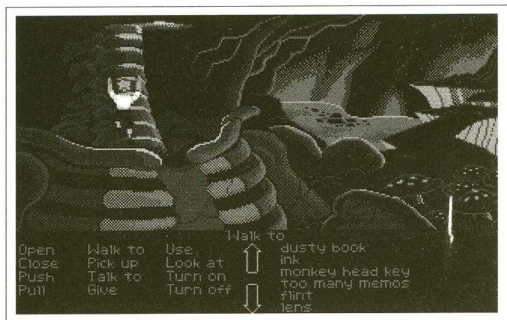
- Heben Sie den Kopf in der Mitte des Bodens auf.
- Das lose Brett muß weg, und Sie können durch das Loch im Boden entkommen.

Zwar habe ich jetzt den Bananenpflücker, doch kann ich nicht die Hütte verlassen!

- Der Bananenpflücker paßt nur nicht durch das Loch. Sie müssen die Hütte nur durch die Tür verlassen.
- Doch bevor Sie das können, müssen Sie den Eingeborenen etwas Bestimmtes von Ihnen gegeben haben.

Was wollen die Eingeborenen von mir haben?

- Etwas, was sie dem großen Affengott, also dem Affenkopf (nicht dem im Dorf), opfern können.
- Da ihm schon immer geopfert wurde, holen Sie sich doch einfach etwas von den Opfern, und geben Sie es den Eingeborenen. Wie wäre es dabei mit dem kleinen Idol?



Wie benutze ich den Schlüssel zum Affenkopf?

- Schauen Sie sich den Schlüssel doch einmal genauer an. Na, wie sieht er denn aus, und wo paßt er wohl?
- Benutzen Sie den Schlüssel mit dem Ohr des Affenkopfs.

Ich bin im Teufelslabyrinth verloren Hilfe!

- Die Eingeborenen haben einen Weg gefunden, um durch das Labyrinth zu gelangen.
- Benutzen Sie den Kopf des Navigators.
- Immer wenn Sie kurz stehenbleiben, beginnt sich der Kopf des Navigators zu drehen und bleibt dann so stehen, daß er in die richtige Richtung schaut.

Woher bekomme ich den Kopf des Navigators?

- Die Eingeborenen haben ihn. Sie müssen sich mit ihnen anfreunden, um an ihn heranzukommen.
- Sie werden ihn nur bekommen, wenn Sie ihnen etwas geben, was den Kopf ersetzen kann.
- Geben Sie den Eingeborenen das Buch, das Sie von Stan über die Navigation bekommen haben.

Der Navigatorkopf spielt verrückt! Was nun?

- Vertrauen Sie voll dem Kopf. Das ganze Labyrinth macht sowieso keinen Sinn. Bleiben Sie also ruhig, und folgen Sie weiterhin dem Kopf des Navigators.

Ich habe endlich das Geisterschiff gefunden, doch werde ich immer davon hinuntergejagt. Wie kann ich den Geistern aus dem Weg gehen?

- Legen Sie sich die Kette des Navigatorkopfs um.
- Sie müssen mit dem Kopf sprechen, um ihn davon zu überzeugen, Ihnen die Kette zu geben.
- Wenn Sie den Kopf fünfmal hintereinander freundlich um die Kette bitten, wird er sie Ihnen überlassen.
- Benutzen Sie die Kette, wenn Sie sie haben, und gehen Sie direkt auf das Schiff.



Wie kann ich die Tür auf der rechten Deckseite des Schiffs öffnen, ohne von einem Geist erwischt zu werden?

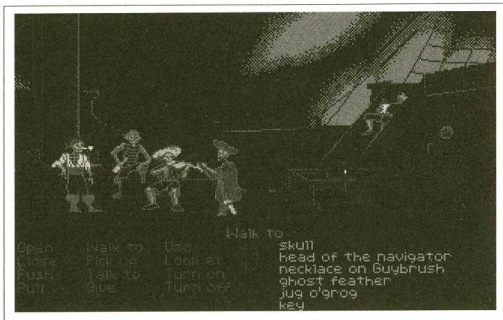
- Sie sollten sie einfetten, damit die Tür nicht mehr quietscht.
- In dem mit der Luke verschlossenen Raum unter Deck können Sie Fett finden.

Soll ich irgendetwas in LeChucks Kajüte machen?

- Sie möchten doch sicher den Schlüssel mitnehmen.
- Benutzen Sie den Magnetkompaß, um geräuschlos an den Schlüssel zu kommen.

Was muß ich im Raum mit den Tieren tun?

- Sie benötigen aus diesem Raum eine Feder.
- Die Feder finden Sie auf dem Boden zwischen den drei Geisterenten.



Brauche ich irgendetwas von der schlafenden Geistercrew?

- Die Flasche Grog sieht ganz nützlich aus.
- Kitzeln Sie den Geist zweimal mit der Feder unter seinen Füßen, und er wird die Flasche loslassen.

Gibt es eine Möglichkeit, die glühende Kiste zu öffnen?

- Ja.

Welche Möglichkeiten gibt es die glühende Kiste zu öffnen?

- Benutzen Sie Werkzeug, um die Kiste zu öffnen.
- Werkzeug finden Sie hinter der quietschenden Tür auf der rechten Deckseite.

Wie kann ich die abgeschlossene Luke öffnen?

- Benutzen Sie den Schlüssel aus LeChucks Kajüte.
- Sie können den Schlüssel aus der Kajüte holen, indem Sie den Magnetkompaß benutzen.

Wie komme ich an der Ratte vorbei?

- Alle Freunde der Ratte sind betrunken.
- Benutzen Sie die Grogflasche des Crewmitglieds, um die Ratte betrunken und ungefährlich zu machen.

Was soll ich mit dem Fett machen?

- Benutzen Sie das Fett, damit die Tür rechts an Deck beim Öffnen nicht quietscht.

Was kann ich mit den Geisterhandtüchern machen?

- Sie benötigen sie, um etwas ganz Spezielles zu öffnen.
- Benutzen Sie die Tücher, um etwas Glühendes im Frachtraum zu öffnen.

Was soll ich tun, wenn ich die Voodoo wurzel bekomme?

- Machen Sie das, was Guybrush vorschlägt.
- Verlassen Sie das Schiff. Es gibt hier nichts mehr für Sie zu tun. Lassen Sie die Eingeborenen ihren Voodoo wurzeltrank brauen.

Was soll ich dem Geist am Ende des Teufelslabyrinth sagen?

- Versuchen Sie Informationen aus ihm herauszubekommen.
- Seien Sie freundlich zu ihm. Es ist recht schwierig, einen Toten einzuschüchtern.
- Fragen Sie ihn, wo das Geisterschiff geblieben ist.
- Versuchen Sie herauszufinden, wo die Hochzeit stattfindet.

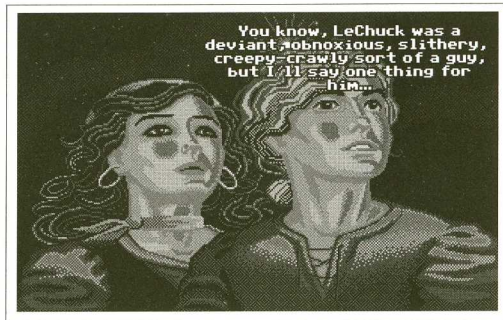
Was mache ich mit den Geistern am Dock und an der Ecke?

- Bespritzen Sie sie mit dem Voodoo wurzelbier.

Was soll ich sagen, um die Hochzeit zu stoppen?

- Sagen Sie etwas, was jedermans Aufmerksamkeit erregt.
- Kein Zögern! Jede Wahl hat die gleiche Wirkung. Versuchen Sie laut genug zu sprechen, damit Sie auch jeder hört.





Governorin Marley ist gegangen. Was soll ich nun LeChuck sagen?

- Sie können versuchen, LeChuck nicht zu verärgern, aber das klappt sowieso nicht.

Ich fliege über die ganze Insel, und außerdem habe ich auch noch das Voodoowuzelbier verloren. Hilfe!

- Sind Sie schon einmal mit den "GIA - Ghostern International Airways" geflogen? Nein? Dann genießen Sie den Flug.
- Irgendwo auf der Insel werden Sie schon etwas Ähnliches wie das Wurzelbier finden.
- In Stans Grogautomaten gibt es auch Voodoowuzelbier.

LeChuck schlägt mich, bevor ich an das Voodoowurzelbier herankomme. Was soll ich tun?

- Bevor Sie tot sind, muß LeChuck noch so einige Male zuschlagen. Warten Sie einfach, bis er Sie zu Stan "kloppt", und versuchen Sie diesmal schneller zu sein.

Was soll ich mit der Flasche Wurzelbier machen?

- Was wohl? LeChuck ist doch immer noch da.

Und jetzt?

- Lehnen Sie sich zurück, und lassen Sie sich ganz einfach verwöhnen.

Fechten will gelernt sein

Beleidigungen, die nichts nützen.

Junge bist du häßlich!	Ach ja?
Was für ein Schwächling!	Ich bin besser als du.
Du schimpfst dich einen Piraten?	Ich schaudere, ich schaudere.
Ich gebe auf, du gewinnst!	

Beleidigungen bei den Piraten

Willst du hören, wie ich drei Männer zugleich besiegte?	Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
Mein Schwert wird dich aufspießen wie Schaschlik!	Dann mach nicht damit rum wie einen mit einem Staubwedel.
Mit meinem Taschentuch werde ich dein Blut aufwischen!	Also hast du doch den Job als Putze gekriegt.
Menschen fallen mir zu Füßen, wenn ich komme.	Auch bevor Sie deinen Atem riechen?
Ich hatte mal einen Hund, der war klüger als du.	Er muß dir das Fechten beigebracht haben.
An deiner Stelle würde ich aufgeben und Landratte werden!	Hattest du das nicht vor kurzem getan?
Niemand hat mich verlieren gesehen, du erst recht nicht!	Du kannst SO schnell davon laufen?
Du kämpfst wie ein dummer Bauer.	Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh.
Die Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf!	Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?

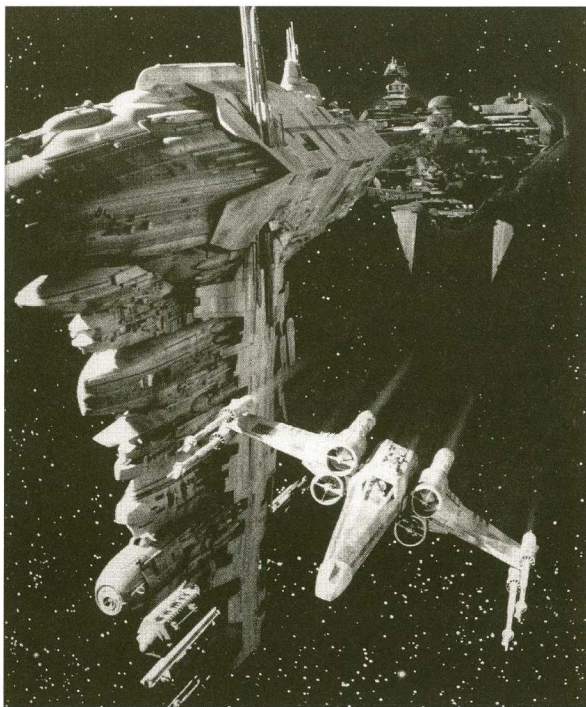
Trägst du immer noch Windeln?	Wieso, die könntest DU viel eher gebrauchen!
Jeder weiß doch, daß du ein unerfahrener Dummkopf bist!	Zu schade, daß DICH überhaupt niemand kennt.
Du bist kein würdiger Gegner für mein geschultes Gehirn!	Würdest du es mal benutzen, wäre ich in Schwierigkeiten.
Du hast die Manieren eines Bettlers.	Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.
Dein Schwert hat schon bessere Zeiten gesehen.	Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
Dein Rumgefuchtel hat nichts mit der Kunst des Fechtens zu tun.	Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
Ich habe Affen getroffen, die hatten mehr drauf als du.	Ah, du warst also beim letzten Familientreffen.

Beleidigungen beim Schwertmeister.

Soll ich dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?	Willst du mich mit deinem Geschwafel ermüden?
Mein Schwert wird dich in tausend Stücke schneiden!	Dann mach nicht damit rum wie mit einem Staubwedel.
Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke der Insel gefürchtet.	Also hast du doch den Job als Putze gekriegt.
Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen!	Auch bevor Sie deinen Atem riechen?
Ich habe nur einmal einen Feigling wie dich getroffen.	Er muß dir das Fechten beigebracht haben.
Wenn alle Männer sind wie du, heirate ich ein Schwein.	Hattest du das nicht vor kurzem getan?

Niemand wird je sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie du.	Du kannst SO schnell davon laufen?
Ich werde jeden Tropfen Blut aus deinem Körper melken.	Wie passend. Du kämpfst wie eine Kuh.
Nach dem letzten Kampf waren meine Hände blutüberströmt.	Aha, mal wieder in der Nase gebohrt, wie?
Hast du eine Idee, wie du hier lebend davonkommst?	Wieso, die könntest DU viel eher gebrauchen!
Überall in der Karibik kennt man meine Klinge!	Zu schade, daß DICH überhaupt niemand kennt.
Nur ich habe das Geschick eines echten Meisters.	Würdest du es mal benutzen, wäre ich in Schwierigkeiten.
Alles, was du sagst, ist dumm.	Ich wollte, daß du dich wie zuhause fühlst.
Dein verbogenes Schwert wird mich nicht mal berühren.	Und du wirst deine rostige Klinge nie wieder sehen.
Jetzt gibt es keine Finten mehr, die dir helfen könnten.	Doch, doch, du hast sie nur nie gelernt.
Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.	Ah, du warst also beim letzten Familientreffen.
Leute wie dich sehe ich sonst nur betrunken in der Gosse.	Also hast du doch den Job als Putze gekriegt.

Kapitel VII



Die Flugsimulatoren

Battlehawks 1942



Da sich die Schiffs-Simulationen von Lucasfilm gut verkauften, sollte auch eine Flugsimulation in das Programm aufgenommen werden. Hier kam der große Auftritt von Larry Holland, einem freien Programmierer, der für Lucasfilm die Simulation ""Battlehawks" 1942" entwickelte.

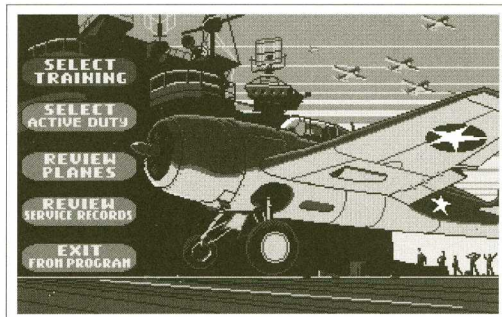
Bei "Battlehawks" dreht sich alles um den zweiten Weltkrieg, genauer gesagt um die Kämpfe zwischen Japanern und Amerikanern im Pazifischen Ozean. Was diese Simulation dabei von anderen ähnlichen Programmen abhebt, ist die historische Präzision, mit der Larry Holland und Victor Cross, der Autor des Handbuchs, vorgegangen sind. So kann man die Geschehnisse von beiden Seiten, der amerikanischen und der japanischen, objektiv nachspielen. Das Handbuch mit über 100 Seiten gibt dabei nicht nur technische Informationen über das Programm, sondern erzählt mit vielen Original-Fotos und Zitaten, erklärenden Grafiken und einem exzellenten Text, wie es damals wirklich zugeht, wie die historischen Verhältnisse waren, und was sich für menschliche Tragödien in diesen Kriegszeitern ereignet haben.

"Battlehawks" bot noch eine weitere Neuheit, die dieses Spiel auch bei "Techno-Freaks" interessant macht: Bis zu diesem Zeitpunkt verwendeten alle Flug-Simulationen sogenannte Vektor- oder Polygon-Grafik, um die einzelnen Objekte darzustellen. Ein Flugzeug sah damit eher aus wie vier aneinandergeklebte Bauklötzchen, als ein detailreiches, bemaltes Flugzeug. Larry Holland änderte diese Technik radikal und speicherte Dutzende von gemalten Bildern der Flugzeuge im RAM des Computers. Diese wurden von neuartigen Routinen gedreht, vergrößert und verkleinert, um das Gefühl zu erwecken, dreidimensional durch die Luft zu schweben. Damit wirken alle grafischen Objekte wesentlich detailreicher als bei anderen Simulationen, was den Effekt der historischen Genauigkeit nochmals unterstreicht.

"Battlehawks" erschien für MS-DOS PCs, Atari ST und Amiga.

Allgemeine Tips

- Man sollte sich auf das Hauptziel der Mission konzentrieren und sich nicht in großartige Luftkämpfe verheddern.
- Sollte man bei einem Sturzbomberangriff von hinten angegriffen werden, so kann man sich ganz gut mit Hilfe des Heckschützen aus dieser Situation befreien.
- Bevor man eine Mission annimmt, sollte man die Steuerung des Flugzeugs und einige Flugmanöver beherrschen.
- Loopings nach unten und oben sind recht wirksame Flugmanöver, um Verfolger abzuhängen oder vor die Flinte zu bekommen.
- Sollen mehrere feindliche Flugzeuge ausgeschaltet werden, muß man sich zunächst auf eines konzentrieren und es abschießen, bevor man zum nächsten übergeht. Leicht beschädigte Flugzeuge können andernfalls noch gefährlich werden.

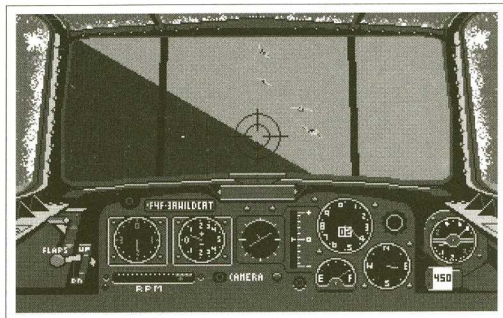


Die "Battle of the Coaral Sea"-Missionen

Zum Einstieg werden hier die ersten drei Missionen durchgespielt.

Mission 1: Mit zwei weiteren Bombern soll ein gegnerisches Schiff versenkt werden. Zunächst folgt man den beiden Bombern. Die von hinten angreifenden Zeros nimmt man zwischendurch mit dem Heckschützen unter Beschuß. Wenn die beiden anderen Bomber zum Sturzflug ansetzen, schaut man nach unten und wartet, bis das Schiff in Sicht kommt. Dann taucht man auch senkrecht nach unten ab, wirft die Bombe bei circa 1000 bis 1500 Fuß ab und bringt sich dann aus der Gefahrenzone. Man kann die Mission nun abbrechen oder sich noch um die Zeros kümmern, falls noch ein paar übrig sind.

Mission 2: Zwei Bomber sollen eskortiert und vor dem Angriff von vier Zeros geschützt werden. Die Zeros sind jeweils zu zweit unterwegs. Die ersten beiden fliegen am An-



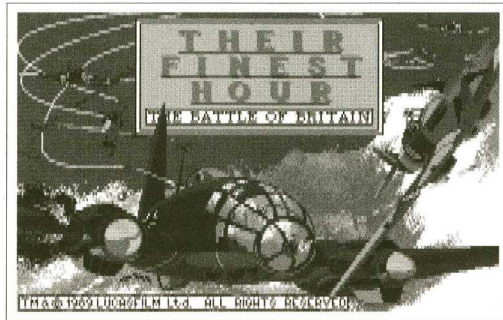
fang links unterhalb der Maschine und setzen nach einer Weile zum Angriff an. Man sollte sie auf halben Weg zu den eigenen Bombern abfangen. Dabei sollte man sich auf eine Maschine konzentrieren und sie ausschalten, bevor man sich um die nächste kümmert. Da das Beschützen der beiden Bomber Hauptziel

dieser Mission ist, sollte man sich auch in ihrer Nähe halten und feindliche Angriffe abwehren, anstatt vorher selber zum Angriff überzugehen. Andernfalls verliert man schnell die Orientierung und findet die beiden eigenen Maschinen nicht mehr rechtzeitig wieder.

Mission 3: Bei dieser doch recht einfachen Mission soll ein Angriff feindlicher Torpedobomber in Begleitung zweier Zeros abgewehrt werden. Da man sich ziemlich weit oberhalb der feindlichen Flugzeuge befindet, ist es relativ einfach, die beiden links fliegenden Zeros in einem Streich auszuschalten. Wenn man nun steil nach unten fliegt, hat man die Torpedobomber vor sich und kann sie einen nach dem anderen vom Himmel holen. Einziges Problem bei dieser Sache sind die Heckschützen, die in den Bombern sitzen und der eigenen Maschine doch recht hart zusetzen können. Aus diesem Grund sollte man darauf achten, anfangs nicht zuviel Höhe zu verlieren, damit man sie von oben herab angreifen kann und nicht in das Kreuzfeuer ihrer Heckschützen gerät.

Their Finest Hour – The Battle of Britian

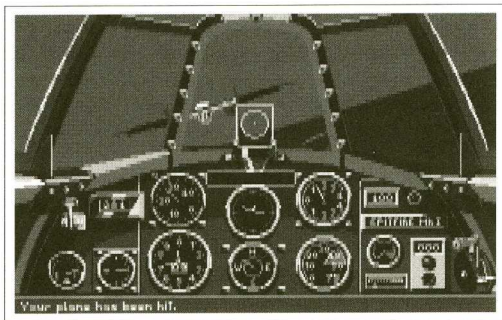
Der überwältigende Erfolg von "Battlehawks" gerade in den USA ließ Larry nicht lange zögern, eine Fortsetzung zu schreiben: "Their Finest Hour" erzählt die Geschichte der Luftschlacht um England, bei der die Deutschen versuchten, mit Großbritannien auch den letzten Rest Europas einzunehmen.



Für "Their Finest Hour" wurde praktisch alles verbessert und überarbeitet. Die Grafik wurde detailreicher und schneller, der Sound realistischer, das Handbuch im Umfang verdoppelt und das Spiel insgesamt gleich um mehrere Stufen komplexer. Außerdem gibt es einen "Mission Builder", mit dem man sich eigene Missionen zusammenstellen kann, und einen "Campaign Mode", bei dem man selber alle Einsätze für eine der beiden Seiten bestimmt und so auch seine taktischen Fähigkeiten nutzen muß, um diese entscheidende Schlacht des zweiten Weltkriegs zu gewinnen.

Die MS-DOS-Version von "Their Finest Hour" wurde 1989 von vielen Zeitschriften als "Beste Simulation des Jahres" gefeiert und hielt sich 1990 mehrere Monate an den Spitzen der Verkaufs-Charts. Neben der MS-DOS-Version gibt es das Programm auch für Atari ST und Amiga.

Inzwischen arbeitet Larry an einer dritten Simulation, die den Arbeits-Titel "Secret Weapons" trägt und sich mit Flugzeug-Prototypen beschäftigt, die gegen Ende des zweiten Weltkriegs entwickelt wurden. Dieses Programm wird, voraussichtlich unter einem anderen Namen, Mitte 1991 in Deutschland für MS-DOS-PCs, Amiga und Atari ST erscheinen.



Die Stuka-Missionen

Bei diesen Bombermissionen wird man zwangsläufig auf Spitfire und Hurricane Jäger stoßen, die versuchen werden, die Missionen zu vereiteln. Um gegen diese schnelleren Abfangjäger zu bestehen, haben sich folgende Taktiken bewährt: Zuerst kann man sie frontal

angreifen, um ihnen dann mit dem Heckschützen den Rest zu geben. Die andere Möglichkeit besteht darin, den Maschinen ausweichen und sich an ihr Heck zu heften und sie dann zu bearbeiten. Wenn man die Jäger allerdings von der Seite her erwischt, bietet sich als dritte Möglichkeit, sie mit Deflection Shots, also Schüssen in ihre Flugbahn, zu treffen.

Mission 1: Die erste Stuka-Mission ist noch recht einfach, da man von weiteren vier Stukas und zwei Bf 109 Bombern begleitet wird. Die Aufgabe lautet, ein paar Schiffe im Kanal zu bombardieren. Man nimmt also Kurs auf das nächstbeste Schiff und versenkt es, indem man alle Bomben auf einmal abwirft. Bevor man sich dann auf den Rückweg macht, kann man noch ein paar Spitfire unter Beschuß nehmen.

Mission 2: Bei dieser Mission muß man sich mit einer weiteren Stuka gegen fünf Spitfires durchsetzen und anschließend einen Bomberangriff fliegen. Die Spitfires erledigt man, indem man sich zunächst an seinen Partner hängt und die bewährten Abschußtechniken anwendet. Wenn man zum Schluß alle fünf Spitfires abgeschossen hat, kann man mit seinem Partner die Bomben abwerfen.

Mission 3: Diese Mission schaut zu Beginn relativ harmlos aus. Man fliegt auf das erste Schiff links zu und begibt sich in den Sturzflug. Nun wird man von ein paar Hurricanes attackiert. Den Heckschützen sollte man aus diesem Grunde rechtzeitig auf Automatik umschalten, um sich besser auf das Abwerfen der Bombe konzentrieren zu können. Nachdem man die Bombe bei circa 1000 bis 1500 Fuß abgeworfen hat, macht man sich auf den Rückweg und versucht, sich die Hurricanes vom Leib zu halten. Die meiste Arbeit erledigt der Heckschütze, doch ein paar Schüsse von dem Piloten können auch helfen.

Mission 4: Bei diesem Angriff auf einen Flughafen muß man vorher mit ein paar Spitfire Jägern fertig werden. Den Angriff von hinten wehrt man wie gewohnt mit dem Heckschützen ab. Dann macht man sich auf den Weg, um den anderen beiden Stukas zur Seite zu stehen. Anschließend schießt man die startenden Flugzeuge am Boden ab und bombardiert den Hangar.

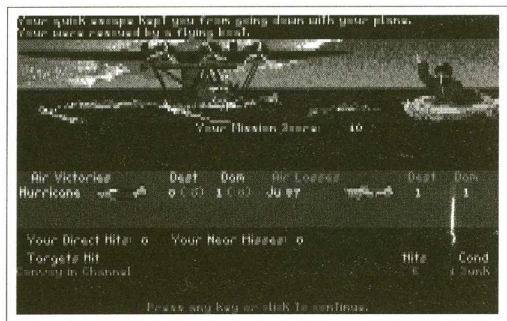


Mission 5: In dieser Mission gilt, es eine Radarstation zu zerstören. Zunächst nimmt man Kurs auf die Radarstation und wirft die Bomben auf die Antenne und das Gebäude ab. Danach wird man von Hurricanes angegriffen. Bis der eigene Begleitschutz eintrifft, muß man ausweichen und dabei der anderen Stuka noch helfen.

Mission 6: In dieser schwierigen Mission steht man zwölf feindlichen Jägern gegenüber. Es ist daher ziemlich schwierig, die andere Maschine gegen die Angriffe zu schützen. Wenn man die zweite Maschine nicht unbedingt durchbringen will, setzt man sich besser vorher ab und führt den Bomberangriff durch. Da mit dem Verlust der anderen Stuka zu rechnen ist, besetzt man sie besser nicht mit einer eigenen Mannschaft.

Mission 7: Der Auftrag lautet, eine Startbahn unbrauchbar zu machen. Obwohl man gleich zu Beginn von einer Hurricane von hinten angegriffen wird, sollte man sich auf die Bombardierung der Startbahn konzentrieren. Der Heckschütze sorgt solange dafür, daß der Jäger hinten nicht weiter herankommt. Nach dem Angriff kann man sich auf den Heimweg machen und sich nun ganz um die Hurricanes kümmern.

Mission 8: In der letzten und zugleich auch schwierigsten Mission müssen zwei Schiffe im Kanal bombardiert werden. Zu Beginn steuert man direkt auf die herannahenden Jäger zu und versucht, einen von ihnen frontal abzuschießen und den nächsten gleich mit dem Heckschützen zu erwischen. Anschließend steuert man auf das erste Schiff zu und hält die folgenden Flugzeuge wieder mit dem Heckschützen in Schach. Nachdem man den Schiffsangriff geflogen hat, sollte man sich vor den heranfliegenden Spitfires aus Südosten in acht nehmen.



Die Heinkel 111-Missionen

Mission 1: In der ersten Mission muß man zwei Flugzeugfabriken bombardieren. Während sich die anderen Bomber um die erste Fabrik kümmern, nimmt man sich den hinteren Komplex vor. Nachdem man die Bomben auf die einzelnen Gebäude abgewor-

fen hat, sollte man nach Osten, zur heimatlichen Küste fliegen. Den Angriffen der Jäger ist man auf Dauer nicht gewachsen und sollte nur versuchen, auszuweichen.

Mission 2: Auch in dieser Mission geht es darum, eine Flugzeugfabrik zu zerstören. Begleitung erhält man von einer Me 110. Zunächst fliegt man nach Westen und führt den Auftrag aus, bevor man sich den beiden Hurricanes widmet. Sicherer ist es allerdings, sich sofort in die Deckung der Me 110 zu begeben und in ihrem Schutz den Heimweg anzutreten.

Mission 3: In dieser nicht allzu schweren Mission geht es darum, einen englischen Flughafen zu zerstören. Bevor man Kurs auf den Flughafen nimmt, schaltet man die sich aus Osten nähernde Hurricane aus. Danach führt man einen raschen Angriffs aus und fliegt anschließend möglichst tief über dem Boden wieder nach Hause. Damit man sich währenddessen um die restlichen angreifenden Hurricanes kümmern kann, schaltet man den Autopiloten ein und übernimmt den Heckschützen. Durch das Einschalten des Autopiloten beugt man auch einem möglichen Absturz vor.

Mission 4: Diese äußerst schwierige Mission erfordert viel Geschick und ein gutes Timing, um erfolgreich abgeschlossen zu werden. Gleich zu Beginn greifen drei feindliche Jäger von hinten an. Während man den mittleren Heckschützen bedient und die anderen beiden auf Automatik schaltet, kann man mit etwas Glück zwei der drei Jäger abschießen. Den dritten muß man mit dem Bugschützen erledigen. Bei dieser Aktion sollte man jedoch sparsam mit der Munition umgehen, da man sie auf dem Rückweg noch brauchen wird. Anschließend geht es gleich weiter mit der Bombardierung der Startbahnanlagen. Danach macht man sich so schnell wie möglich auf den Heimweg zur Küste. Trennt man sich von den eigenen Bombern, kann man Glück haben und einem Großteil der feindlichen Angriffe entgehen.

Secret Weapons of the Luftwaffe

"Sie kommen genau hierher. In einigen Minuten werden sie genau über meinem Flugfeld draußen vor Bremerhaven sein. Ich öffne meine Drosselklappe ganz und steige langsam in die Richtung der langsam größer werdenden schwarzen Punkte.

Ich weiß genau, wer sie sind. Und wie ich so fliege, denke ich an die ganzen folgsamen deutschen Piloten, die bereits abgeschossen wurden.

Aber heute ist alles anders. Ich fliege einen Schwalbenschwanz: Den Messerschmitt-262-Düsenjäger. Den weltweit einzigen einsatzbereiten Düsenjäger. Diese Mustang- und Thunderbolt-Piloten sind sicher siegesbewußt, doch heute werden sie ihr Wunder erleben.

Ich bin jetzt genau über ihnen. Mit Vollgas tauche ich hinab und ziele auf eine der führenden B-17. Wie ein Blitz habe ich sie genau im Ziel und feuere kurz mit meinen vier 30mm-Kanonen. Einen Moment später brennt die Maschine, beginnt zu trudeln und stürzt in die Tiefe. Die Crew meines ersten Opfers kann sich nur knapp per Fallschirm retten.

Ich bin wieder total überrascht über die Geschwindigkeit dieses Wunderwerks. Die P-51-Mustang ist das schnellste Flugzeug der Alliierten, aber es ist ein leichtes sie zu überholen. Ich fühle mich unbesiegbar." (Lucasfilm)

Auf der Basis des "The Battle of Britain"-Flugsimulators entwickelte Lucasfilm einen neuen, einfacher zu bedienenden und schnelleren Flugsimulator. Es gilt, viele verschiedene Missionen zu erfüllen, und ein eingebauter Missioneditor läßt Sie neue Luftkämpfe gestalten. Übernehmen Sie die Rolle eines Piloten der Luftwaffe Nazi-Deutschlands oder der US Air Force.

Als deutscher Pilot können Sie neben dem Messerschmitt-262-Düsenjäger auch das Messerschmitt-163-Raketenflugzeug fliegen. Die M-163 ist noch schneller als die M-262, aber als Pilot gehen Sie noch mehr Risiken ein.

Vielleicht beeindruckt Sie aber der Flug mit dem fliegendem Flügel Gotha 229 am meisten. Dieser im zweiten Weltkrieg zum Glück nur als Prototyp fertiggestellte Jäger wurde nach denselben Ideen und Konstruktionen gebaut, wie heute der modernste Flieger der UAF: Der B-2 Stealth Bomber. Für Ihre Missionen des dritten Reiches stehen auch die herkömmlichen Messerschmitt 109- und Focke-Wolf 190-Kampfflugzeuge bereit.

Als Pilot der USA können Sie Ihre Missionen mit Hilfe der B-17 Bomber, der Mustang P-51 und der P-47 Thunderbolt Kampfflugzeuge erfüllen.

Mit *Secrets of the Luftwaffe* können Sie sich Ihre eigene Geschichte machen. Was wäre geschehen, wenn Hitler vor der Invasion in der Normandie schon einige Gothas gehabt hätte? Hätten die Alliierten ihre Strategie geändert? Hätte es Auswirkungen auf das Ende des Krieges gehabt? Was hätten die Alliierten den neuen Waffen des fanatischen Diktators Hitler gegenüberstellen können?

Um dieses Spiel zu programmieren, wurden Piloten und Kriegsstrategen des zweiten Weltkrieges befragt. Techniker und Ingenieure gaben den Programmierern Auskunft über den Stand der Technik zu der damaligen Zeit. Unmengen an Plänen und ehemaliges Geheimmaterial wurden gesichtet, um diese Simulation so realistisch zu machen wie nur möglich: Sie erfahren nicht nur wie die Geschichte war, sondern auch, wie sie hätte sein können. Egal, wie schrecklich.

In welcher Form diese Simulation auf dem deutschen Markt zu kaufen sein wird, stand bei Drucklegung dieses Buches noch nicht genau fest. Aber wahrscheinlich werden einige Sequenzen des Spiels, dem schwarzen Humor der Amis und Briten entsprechend, nur in der englischsprachigen Fassung zu finden sein.

Kapitel VIII



Die anderen Spiele

Rescue on Fractalus

Es war 1984 bei den Dreharbeiten zum Film "Star Trek 2 Der Zorn des Kahn". Der Computer-Grafik-Experte Loren Carpenter stand vor der Aufgabe, einen felsigen Planeten in einer 30 Sekunden langen Computer-Grafik-Sequenz zu zeigen. Mit den damaligen Methoden zur Berechnung von 3D-Grafiken wäre die Szene unerschwinglich geworden. Also entwickelte Loren ein Verfahren, mit dem relativ echt aussehende Berge mit einem wesentlich geringeren Zeitaufwand "berechnet" werden können.

Loren fuhr jeden Morgen zusammen mit David Fox, einem Programmierer der Games-Division, zur Arbeit. Dabei sprachen sie natürlich auch über Lorens neuen Trick, und sie fragten sich: "Kann man das auch auf einem kleinen Computer machen?". Nach vier Wochen harter Arbeit stand das erste Grundgerüst auf einem Atari 800-Computer. Zerklüftete Berge entstanden in einer Geschwindigkeit, die bei den anderen Programmierern großes Aufsehen erregte. Flugs wurde der Plan gefaßt, ein Spiel daraus zu machen.

"Rescue on Fractalus", wie das Spiel schließlich genannt wurde, ist eine actionreiche 3D-Simulation. Auf dem Planeten "Fractalus" ist Krieg zwischen den Menschen und den Jaggies, echsenähnlichen Wesen mit sehr kriegerischer Natur. Die Jaggies haben eine große Zahl menschlicher Piloten abgeschossen, die jetzt überall auf dem Planeten gestrandet sind. Sie sind der einzige Pilot, der mit einem Experimental-Flugzeug die Reise auf den zerklüfteten Planeten wagen und die Piloten retten kann.

Natürlich bleibt der Rettungs-Versuch nicht unerkannt. Schon bald müssen sie sich mit den Jaggies herumschlagen und Ihr eigenes Leben schützen. Das Gelände ist Freund und Feind zugleich. Schluchten und Bergmassive geben einerseits Deckung, andererseits kann man schnell in einen Felsvorsprung rasen oder eine Kurve nicht kriegen und so selber auf dem Planeten havarieren.

Für einen gehörigen Schock-Effekt ist auch gesorgt. Um die Piloten einzusammeln, muß man auf dem Planeten in der Nähe des Schiffswracks landen. Der Pilot läuft auf das eigene Raumschiff zu, an der Seite vorbei, und klopft an der Luftschleuse. In späteren Levels gibt es doch auf einmal Piloten, die nicht an der Luftschleuse klopfen. Noch bevor man sich genügend wundern kann, was passiert sein mag, taucht ein Jaggie vor dem Cockpit-Fenster auf und versucht, dieses zu zerschlagen. Der Schreck ist bei unvorbereiteten Spielern derart groß, daß sich tatsächlich Eltern bei Lucasfilm beschwert haben, ihr Kind sei weinend aus dem Zimmer gelaufen, da sei ein Monster im Computer.

"Rescue on Fractalus" ist noch als Billig-Software für C 64 und manchmal noch für die Atari 8-Bit-Heimcomputer erhältlich. Gut informierten Kreisen zufolge soll eine Fortsetzung zu diesem Spiel für Amiga und Atari ST noch 1991 erscheinen.

Ballblazer

Drei Minuten – Zwei Spieler – Ein Sieger!

Nach diesen Regeln wird nun schon seit Tausenden von Jahren im Universum "Ballblazer" gespielt (und seit 1983 auch auf der Erde).

"Ballblazer" war neben "Rescue on Fractalus" eines von zwei Spielen, die Lucasfilm im Auftrag von Atari entwickelte. Atari wollte mit diesen beiden Titeln den Verkauf ihrer Heimcomputer-Reihe ankurbeln. Leider kamen vor Erscheinen der beiden Titel durch unachtsame Tester bei Atari Raubkopien in Umlauf, so daß Atari sich entschied, das Projekt wieder sterben zu lassen. Zwei Jahre später erschienen die Programme dann in den USA über Epyx, in Europa über Activision.

"Ballblazer" wurde hauptsächlich von Peter Langston und David Levine entwickelt, die beide leider nicht mehr bei Lucasfilm Games sind.

"Ballblazer" ist eine Art Hochgeschwindigkeits-Fußball mit vereinfachten Regeln. Zwei Spieler sitzen in "Rotofoils", kleinen schnellen Gleitern, die über das rechteckige Spielfeld schweben. An den beiden Längsseiten gibt es jeweils ein Tor, und dann ist da noch ein Ball (Plasmorb genannt), den die Spieler in das Tor befördern müssen. Je weiter ein Spieler vom Tor entfernt ist, wenn der Ball ins Tor rollt, desto mehr Punkte erhält er für den Treffer. Der erste Spieler mit zehn Punkten (oder derjenige, der nach drei Minuten die meisten Punkte hat) gewinnt das Spiel.

Soweit klingt das Ganze jetzt noch wie ein Fußballspiel, doch die Rotofoils bringen noch etwas Pep in die Sache. Zum einen sind die Rotofoils sehr schnell, was das Spiel sehr viel kurzweiliger, zuweilen aber auch regelrecht hektisch macht. Zum anderen können sich die Rotofoils nur in 90-Grad-Schritten drehen. Ein Rotofoil schaut entweder nach Norden, Süden, Osten oder Westen, Zwischenrichtungen gibt es nicht. Erschwerend kommt hinzu, daß sich das Rotofoil automatisch dreht: Hat man den Ball nicht, dreht es sich immer in die Richtung des Balls, ist man hingegen im Ballbesitz dreht es sich sofort in die Richtung des gegnerischen Tores. Dieses automatische Drehen (Rotosnapping genannt) bringt gerade Anfänger recht oft durcheinander und ist das wichtigste Spiel-Element überhaupt.

"Ballblazer" zeigt das Geschehen aus einer 3D-Perspektive der beiden Spieler. Ein Spieler sieht auf der oberen Hälfte des Bildschirms den Ausblick aus seinem Rotofoil, auf der unteren hat der andere Spieler seine Aussicht. Da man nicht nach hinten oder zu den Seiten sehen kann, gehört viel Intuition dazu, den Gegner abzuschütteln und Tore zu schießen.

Das schnelle Spiel ist seit seinem Erscheinen von vielen Experten hochgelobt worden. Trotz einfacher Grafik und wenig Spielelementen gibt es doch zwei Gründe, warum das Spiel einen über Jahre hinweg in seinen Bann ziehen kann: Es ist wahnsinnig schnell und zudem sehr realistisch. Realistisch ist nicht ganz das richtige Wort, denn höchstwahrscheinlich spielt da draußen im All niemand "Ballblazer", aber die Physik des Spiels ist sehr genau ausgeknobelt und wird deswegen intuitiv erfaßt. Der Ball prallt richtig von den Wänden ab, die Rotofoils bewegen sich mit ihrer Trägheit so, wie man es erwartet, kurz, man hat nie das Gefühl, das Spiel würde gegen Naturgesetze verstoßen oder Fehler haben.

Anfang 1991, knapp acht Jahre nach dem Erscheinen der Original-Version für Atari XL, ist das Spiel in Zusammenarbeit mit Rainbow Arts neu aufgelegt worden. Unter dem Titel "Masterblazer" ist ein erweitertes "Ballblazer" erschienen, das mit mehr Grafik und Musik, neuen Spiel-Modi und einem Zusatz-Spiel (einem Wettrennen mit Rotofoils) aufwarten kann. "Masterblazer" gibt es für den Amiga, den Atari ST und MS-DOS-kompatible PCs mit EGA oder VGA. "Ballblazer" ist bei vielen Händlern noch als Billig-Spiel für C 64 und Atari XL erhältlich.

The Eidolon

Nach dem Erfolg von "Rescue on Fractalus" und der Erkenntnis, daß außer den Programmierern von Lucasfilm niemand die Fractal-3D-Grafik beherrschte, wurden zwei weitere Spiele im Reich der Fractale angesiedelt, die beinahe parallel erschienen. Das erste der beiden war "The Eidolon", ein Fantasy-Spiel um Monster, Kobolde und Drachen.

Als Sie einen Onkel besuchen wollen und an seinem Haus ankommen, merken Sie, daß selbiger Onkel spurlos verschwunden ist. Da er als exzentrischer Bastler bekannt war, und Sie einen Hinweis auf sein Verbleiben vermuten, durchsuchen Sie auch das Labor im Keller. Dort finden Sie eine seltsame Gefährt ohne Räder, das ein wenig an die altertümliche "Zeitmaschine" erinnert, sowie die Tagebuch-Aufzeichnungen Ihres Onkels.

Diese Maschine transportiert Sie in eine ferne Dimension, wo in verschlungenen Höhlen-Systemen sehr seltsame Wesen leben. Berechnungen zeigen, daß hinter der siebenten Höhle ein Schatz von unermeßlichem Wert liegen könnte. Dummerweise wird der Ausgang jeder Höhle von einem seltsamen Drachen bewacht.

Anscheinend hat sich Ihr Onkel mit dieser Maschine auf den Weg gemacht und ist von einer seiner Reisen nicht mehr zurückgekehrt. Sie starten zu einer Rettungsaktion.

Die Höhlensysteme, die Sie mit dem "Eidolon" (so heißt die Maschine) erreichen können, sind wieder mit Hilfe von Fraktal-Grafik dargestellt. Sie fahren auf dem glatten Boden der Höhlen entlang und suchen den, vom Drachen bewachten Ausgang. Auf dem Weg finden Sie Kristalle, die in der Luft schweben. Nehmen Sie diese mit, können Sie die in den Kristallen gebündelte Energie als Waffe verwenden. Sie begegnen auch zahlreichen witzigen Kreaturen, vom kleinen Kobold über seltsame Vögel bis hin zu intelligenten Pflanzen, die Sie alle am Weiterkommen hindern wollen.

Schließlich und endlich finden Sie den Drachen, der nur mit einer logisch zu erschließenden Kombination von Schüssen beseitigt werden kann. Dann ist der Weg zur nächsten von insgesamt sieben Ebenen frei.

"The Eidolon" wurde von Charlie Kellner geschrieben, neben Loren Carpenter der zweite Fraktal-Experte bei Lucasfilm. Nach Beendigung des Projekts verließ er die Truppe, um sich um Anwendungs-Software zu kümmern.

Koronis Rift

"Koronis Rift" ist das vorerst letzte der Fraktal-Spiele und der krönende Abschluß dieser Spiele-Serie.

Sie spielen hier einen "Techno-Scavanger", was sich am besten als futuristische Version eines Schrott-Sammlers bezeichnen läßt. Mit Ihrem Raumschiff durchsuchen Sie das All nach Raumschiffwracks, Asteroiden, ehemals bewohnten Planeten, kurz gesagt, nach allem, wo man Metalle, seltene Elemente und nicht zuletzt Technologie finden kann.

Bei einer eher uninteressanten Reise durchs All finden Sie auf einmal einen seltsamen Planeten, der auf keiner Karte verzeichnet ist. Ihre Instrumente zeigen höchst ungewöhnliche Werte, und in Ihnen keimt ein Verdacht auf: Das könnte "Koronis Rift" sein, ein Planet, über den es viele Legenden gibt und der seit Jahrhunderten von allen Wesen des Universums gesucht wird.

Vor Hunderttausenden von Jahren wurde unser Universum von den "Ancients" bevölkert, einem Verbund mehrerer unterschiedlicher Rassen, die technisch wesentlich höher entwickelt waren. Aus noch unbekannten Gründen verschwanden die Ancients aus unserem Universum und mit ihnen fast alle ihre Geheimnisse. Durch Ausgrabungen weiß man ein wenig über sie und über "'Koronis Rift'", den Test-Planeten der Ancients. Hier hat man angeblich die neuesten Waffen, Schutzschilde und anderes technisches Gerät ausprobiert. Auf "Koronis Rift" sollten also Schätze von unermeßlichem Wert lagern.

Dummerweise berichten die Legenden auch, daß es auf "Koronis Rift" ein exzellent funktionierendes Verteidigungs-System gibt, das den Planeten für den Tag bewachen soll, an dem Ancients wiederkommen.

Für Sie bedeutet das natürlich: Erhöhte Vorsicht auf dem Planeten, während Sie Raumschiffwracks durchsuchen, die Funktion mancher Geräte entschlüsseln und nach der Basis suchen, von der das Verteidigungs-System gesteuert wird, um selber die Kontrolle über den Planeten zu bekommen und "Koronis Rift" als Multimillionär verlassen.

Grafisch wie spielerisch darf man "Koronis Rift" als eine Art "Fractalus II" ansehen. Diesmal fliegen Sie aber nicht über die Berglandschaft, sondern fahren mit einem kleinen Landefahrzeug über die bergige Planeten-Oberfläche. Mit Hilfe eines ferngesteuerten Roboters erkunden Sie Raumschiff-Wracks. Aus den Wracks können Sie "Module" klauen, die Sie in Ihr Lande-Fahrzeug einbauen können. Ein Modul verbessert die Fähigkeiten Ihres Fahrzeugs oder fügt neue hinzu. Einige Modul-Symbole sind bekannt, aber bei den neuen Modulen haben Sie am Anfang keine Ahnung, was diese eigentlich

bewirken. Somit müssen Sie experimentieren, was auch durchaus gefährlich sein kann. "Koronis Rift" wurde von Noah Falstein design und entwickelt, Aric Wilmunder und Ron Gilbert halfen mit und übernahmen die Konvertierungen.

Labyrinth

Nach vier unabhängigen Entwicklungen war es endlich soweit: Lucasfilm Games programmiert ein Spiel zu einem Lucasfilm-Film. "Labyrinth" erzählt die Geschichte der jungen Sarah, die mit ihrem kleinen Baby-Bruder viel Ärger hat. Vor lauter Frustration wünscht sie ihn eines nachts zu den Kobolden, die ihn dann auch prompt entführen. Da Sarah leichte Probleme sieht, dies den Eltern klar zu machen, folgt sie dem Baby in das Kobold-Reich, das "Labyrinth". Dieses gigantische Puzzle, bevölkert von vielen seltsamen Wesen, ist für ein Computerspiel natürlich wie geschaffen gewesen.

"Labyrinth" war das erste Adventure von Lucasfilm Games, allerdings noch ohne Scumm-System. Bei "Labyrinth" muß man wie bei klassischen Adventures Textkommandos geben; dank einer Wortliste, durch die man scrollen kann, geht das aber ohne allzuviel Tipperei. Ähnlich den Scumm-Spielen sieht man hier die Figur über den Bildschirm gehen, der gegebenenfalls auch nach links und rechts scrollt.

"Labyrinth" erschien 1986 nur für den C 64 und Apple II-Computer und ist höchstens noch als Restposten bei manchen Händlern erhältlich. Es gibt auch keine deutsche, sondern nur die englische Originalversion.

PHM Pegasus

Ende 1986 sagte man sich bei Lucasfilm: Wir müssen mal etwas Kommerzielleres machen. Die Fraktal-Spiele waren ja alle ganz toll, aber im Augenblick wollen die Leute handfeste, militärische Simulationen. Also machen wir doch eine. Bloß was?

Zuerst war ein Hubschrauber-Simulator gedacht. Aber schon bald erkannte Programmierer Noah Falstein: Das Interessante an einem Hubschrauber ist doch, in Bodennähe herumzukurven, an Bäumen und Gebäuden vorbei. Und das war für die Zauberer von Lucasfilm doch ein zu großer Brocken, denn das Spiel sollte ja hauptsächlich auf C 64 und Apple laufen!

Das Problem wollte man umgehen, in dem man die Handlung aufs Wasser verlagerte. Hier gab es "nur" andere Schiffe, und diese konnten auch die kleinen Computer genügend schnell darstellen. Aber welches Schiff sollte man sich vorknöpfen? Ein großes Schiff war zu langsam, um Spaß zu machen. Zuerst waren Luftkissen-Boote geplant, doch bei der Recherche fiel Noah auf, daß Luftkissenboote selten im militärischen Einsatz sind und dann auch nur recht langweilige Sachen machen. Doch glücklicherweise erwähnte eines der Bücher über Luftkissen-Boote die Tragflügel-Boote, die wie geschaffen für eine unterhaltsame Simulation waren. Also wurde der Startschuß für "PHM Pegasus" gegeben.

Ein Tragflügel-Boot ist ein Schnellboot, das unter dem Rumpf Tragflügel hat, die etwa den Tragflächen eines Flugzeuges gleichen. Fährt das Boot mit normaler Geschwindigkeit, fallen diese Flügel nicht weiter auf, doch fährt man schneller, dann heben die Flügel den Rumpf des Bootes aus dem Wasser. Der Wasser-Widerstand sinkt, das Boot kann noch schneller fahren.

"PHM Pegasus" stellt Sie auf die Brücke eines solchen Bootes im Einsatz der NATO. Acht verschiedene Missionen gilt es zu bestehen, wobei es sich um zwei Trainings-Missionen und sechs riskante Aufträge handelt. Terroristen-Jagd und Waffenschmuggel sind nur zwei der heißen Eisen, die hier angepackt werden.

Strike Fleet

"Strike Fleet" ist die logische Fortsetzung zu "PHM Pegasus". Anstelle von einem Schiff kommandiert man jetzt bis zu acht verschiedene Schiffe in diversen Einsätzen, was die taktische Note des Spiels natürlich nochmals erhöht. Ansonsten hat Noah Falstein Bewährtes übernommen, Details verbessert und das Ganze noch ein wenig komplexer gemacht. "Strike Fleet" und "PHM Pegasus" gibt es bei Electronic Arts für C 64 und MS-DOS-Computer.

Night Shift

Eine völlige Abkehr vom Adventure- und Simulations-Genre, das Lucasfilm die letzten beiden Jahre beschäftigt hat, ist "Night Shift", ein Action- und Tüftel-Spiel mit viel Witz und Phantasie.

Glen T. Bingham, zerstreuter Erfinder, hat eine Maschine gebaut, die Spielzeugpuppen herstellt. Die Puppen sind ein wahrer Erfolgsschlag, denn Bingham baut nichts Geringeres als Junior-Versionen bekannter Lucasfilm-Figuren, wie Junior-Luke Skywalker, Mini-Darth Vader, kleine Indiana Jones, aber auch die Baby-Ausgabe von Zak McKracken. Wegen des großen Erfolges wird dringend eine Aushilfe für die Nachtschicht benötigt. Der Job ist gut dotiert, also fangen Sie gleich an und merken sofort den Haken.

Glen Bingham ist nämlich ein Erfinder mit Gewissen; seine Erfindungen belasten nicht die Umwelt und sind preiswert in der Herstellung. Seine Spielzeug-Maschine, das "BIEST", ist aus alten Müllteilen zusammengebaut und macht aus Industrie-Abfällen die Plastik-Puppen. Das führt zu einer ganzen Reihe von Problemen:

- a) Durch die Abfälle wird seltsames Ungeziefer angelockt, das die Maschine blockiert.
- b) Ein Rechtsanwalt versucht, die Firma zu schliessen.
- c) Ab und zu geht die Maschine auch mal kaputt.

Der Punkt c ist es, der Sie 32 Level lang am meisten in Atem halten wird. Sie klettern nämlich an der vier Bildschirme hohen Maschine rauf und runter, um Schrauben anzuziehen, Regler einzustellen, kleine Reparaturen auszuführen und alles in Ordnung zu halten. Da Bingham ein wenig zerstreut ist, sind auch nicht alle Funktionen der Maschine dokumentiert, so daß Sie teilweise durch Experimentieren herausbekommen müssen, was wie warum (oder auch nicht) funktioniert.

"Night Shift" koppelt die Spielprinzipien eines Action-Spiels (Rauf- und runterklettern an der Maschine) mit denen eines Tüftel- und Logik-Spiels, das Ihre Hirnzellen ganz schön in Anspruch nehmen wird. Von Level zu Level kommen neue Schwierigkeiten hinzu, und schon bald müssen Sie sehr gezielt vorgehen und im voraus planen, wollen Sie nicht wegen mangelnder Arbeitsleistung vor die Tür gesetzt werden.

"Night Shift" wurde vom englischen Programmier-Team "Attention To Detail" in Zusammenarbeit mit "PMC Ltd." und Lucasfilm Games geschrieben und wird von Lucasfilm weltweit vertrieben. "Night Shift" gibt es für MS-DOS-PCs, Atari ST, Amiga, und C 64.

Kapitel IX



Anhang

Berge an Gewinnen!

Haben Sie sich schon ein wenig mit der beigelegten Diskette beschäftigt? Nein? Dann wird es aber höchste Zeit!

Wenn Sie die Sampleversion von Monkey Island gelöst haben, erscheinen einige Fragen auf dem Bildschirm, die Sie eigentlich beantworten können sollten. Nein? Dann haben Sie sicher an irgendeiner Stelle im Spiel nicht richtig aufgepaßt oder nicht gründlich genug nachgeforscht: Auf ein Neues!

Schreiben Sie einfach die Antworten zu den Fragen auf eine Postkarte und schicken Sie diese bis zum 31.12.1991 an den

Sybex Verlag GmbH
"Lucasfilm Gewinnspiel"
Vogelsanger Weg 111
4000 Düsseldorf 30

und vergessen Sie nicht Ihren Computertyp anzugeben.

Was es zu gewinnen gibt? Berge von Spielen, T-Shirts, Soundkarten, Mousepads, Joysticks und noch viel mehr. Preise im Gesamtwert von fast 5000 DM! Also heute noch mitmachen.

Bei uns gibt's was!

Sie haben Interesse an Spielen? Sicher, sonst hätten Sie ja nicht zu diesem Buch gegriffen. Hätten Sie nicht Lust, uns Ihre Tips und Tricks, natürlich nicht umsonst, zu überlassen, oder gar die Motivation, ganze Spiele für ein neues Buch zu beschreiben und zu lösen? Machen Sie mit bei uns!

Rufen Sie doch einfach einmal an, oder senden Sie den unten stehenden Coupon ein.

Auch wenn Ihr Hauptinteresse nicht im Spielbereich liegt, sollten Sie sich mit Ihren Fähigkeiten an uns wenden.

Hier noch die Telefonnummer unserer Computer- und Videospieleabteilung:

02364/168552

Ausfüllen und ab geht die Post an den:

Sybex Verlag GmbH
Vogelsanger Weg 111
W-4000 Düsseldorf 30



Name:

Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Land:

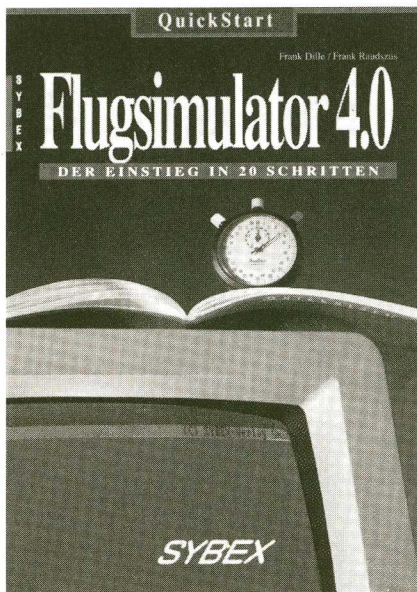
Telefonnr.:

Computertyp:

Interessengebiet/

Fachbereich:

Anmerkungen:



**Flugsimulator 4.0 QuickStart
Frank Dille / Frank Raudszus**

Der Einstieg in 20 Schritten

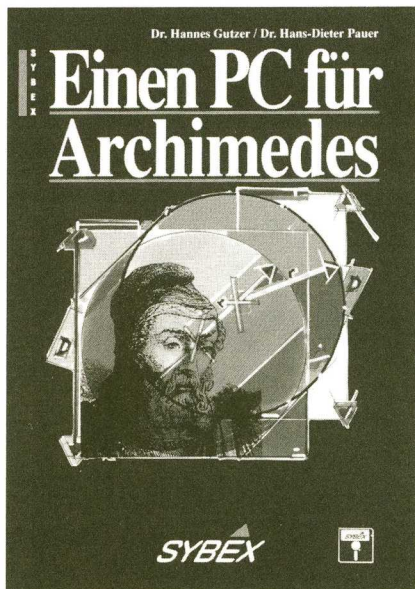
Der QuickStart – bereits zum Flugsimulator 3.0 ein Bestseller – jetzt auch zur Version 4.0. Werden Sie – dank 20 gut strukturierter Lektionen – schnell vertraut mit der noch realistischeren Szenerie: startenden und landenden Flugzeugen, sich bewegenden Schiffen, Turbulenzen, der Kommunikation mit dem Tower und vielem mehr. Sicherer als echtes Fliegen – aber genauso spannend!

152 Seiten, Best.-Nr. 3755

ISBN 3-88745-755-2 (1990)

DM 19,80 / sFr. 19,80 / öS 154,-

SYBEX
Computerbücher & Software



**Einen PC für Archimedes
Dr. H. Gutzer / Dr. H.-D. Pauer**

(mit Diskette)

Wie hätten die großen Denker ihre weltbewegenden Entdeckungen gemacht, wenn Ihnen ein PC zur Verfügung gestanden hätte? Dieser spekulativen Frage gingen die Autoren nach und präsentieren die bekanntesten Gesetze von Archimedes, Kepler und Darwin als Pascal-Programme.

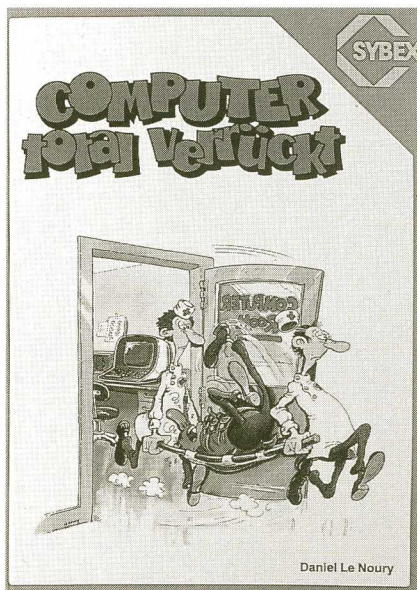
ca. 250 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 3842

ISBN 3-88745-842-7 (1991)

DM 49,- / öS 382,-

SYBEX
Computerbücher & Software



**Computer total verrückt
Daniel Le Noury**

Egal, welche Einstellung Sie Computern gegenüber haben: mit diesem Buch kommen Sie wieder zur Besinnung - nachdem Sie sich halbtot gelacht haben! In knapp 100 Cartoons stellt der Autor skurrile Typen in ihrem Kampf mit der neuen Technologie vor; die aberwitzigsten Situationen rund um den Computer werden erträglich, ja komisch. Lassen Sie sich nicht verrückt machen - lachen Sie mit!

96 Seiten, Cartoons, Best.-Nr. 3042

ISBN 3-88745-042-6 (1984)

DM 14,80 / sFr. 14,80 / öS 115,-

SYBEX
Computerbücher & Software



Das Flugsimulator IV Buch
Dille / Leddin / Rabe

(mit Diskette)

Das Kompaktwerk zum populären Flugsimulator: Interessant für Einsteiger, für fortgeschrittene Anwender, die alle Feinheiten ausreizen wollen, und für Anwarter auf die Privatpiloten-Lizenz. Das strukturierte Praxisbuch vermittelt ausführlich: Grundlagen des Fliegens; Bedienung des Flusi IV; die fliegerische Praxis von der Platzrunde bis zu Übungen im Formationsflug; Instrumentenfliegerei (Lufthansa-Verfahren, Sondervverfahren); ca. 50 Beispiele mit fertigen Flügen und Übungen – z.B. professionelle Streckenflüge mit Vorbereitung –, die auch auf Diskette beiliegen.

ca. 400 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 3781

ISBN 3-88745-781-1 (1990)

DM 49,- / öS 382,-





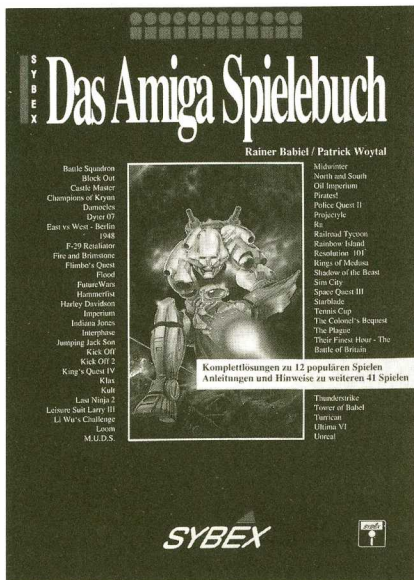
**Das ATARI ST/STE Spielebuch
Rainer Babel / Patrick Woytal**

Nach dieser Lektüre wissen Sie, was Sie demnächst mit Ihrem ATARI spielen wollen. Über 50 Spiele werden beschrieben und beurteilt. Quer durch alle Gattungen – von der Simulation über Adventures bis zu Strategiespielen. Neben Klassikern werden auch topaktuelle Spiele vorgestellt.

288 Seiten, Best.-Nr. 3843
ISBN 3-88745-843-5 (1990)
DM 29,80 / öS 232,-

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0



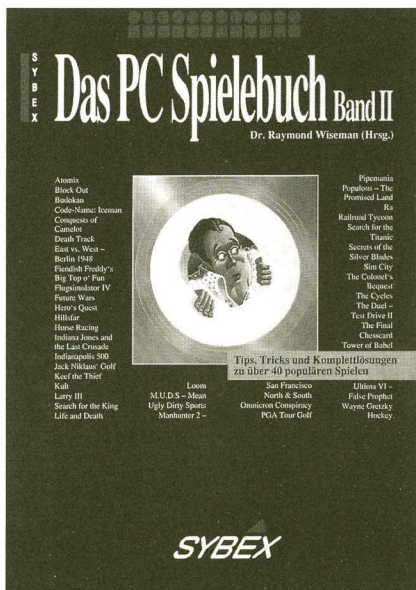
Das Amiga Spielebuch
Rainer Babel / Patrick Woytal

Wenn Sie einen Amiga besitzen oder kaufen wollen – dieses Buch sollten Sie direkt mit erwerben, um von Anfang an viel Spaß mit Ihrem Computer zu haben. Hier bekommen Sie eine Beschreibung und Beurteilung von über 50 Amiga-Spielen. Mit Komplettlösungen, Strategien, Ideen, Tips und Tricks.

288 Seiten, Best.-Nr. 3844
ISBN 3-88745-844-3 (1990)
DM 29,80 / öS 232,-

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0



**Das PC Spielebuch, Band II
Raymond Wiseman u.a.**

Nach dem begeistert aufgenommenen PC Spielebuch bringt Band II ca. 70 weitere Spiele – darunter StarTrek V, Larry III und Indiana Jones. Die populärsten werden ausführlich präsentiert und bewertet, die restlichen mit kurzen Hinweisen vorgestellt. Ein hilfreicher Überblick für den Kauf und eine Fundgrube von Tips.

352 Seiten, Best.-Nr. 3729
ISBN 3-88745-729-3 (1990)
DM 29,80 / öS 232,-



Alle QuickStarts auf einen Blick:

Textverarbeitung	
NEU MS Word 5.5	Best.-Nr. 3927
NEU PC Text 4.5	Best.-Nr. 3965
NEU WordPerfect für Windows	Best.-Nr. 3919
Ami&Ami Professional	Best.-Nr. 3806
MS Word 5.0	Best.-Nr. 3259
StarWriter 5.0	Best.-Nr. 3274
Wittpen	Best.-Nr. 3704
Word für Windows	Best.-Nr. 3731
WordPerfect 5.1	Best.-Nr. 3812
WordStar 5.5	Best.-Nr. 3786

DTP	
NEU PageMaker 4.0	Best.-Nr. 3784
NEU Ventura Publisher 3.0	Best.-Nr. 3802
PostScript	Best.-Nr. 3746
Timeworks DTP	Best.-Nr. 3767

Datenbanken	
NEU dBASE III Plus	Best.-Nr. 3929
NEU F & A 4.0	Best.-Nr. 3917
AskSam	Best.-Nr. 3807
Clipper 5.0	Best.-Nr. 3816
dBASE IV 1.1	Best.-Nr. 3862
F & A 3.0	Best.-Nr. 3245
Omnis 5	Best.-Nr. 3820
Oracle	Best.-Nr. 3279
Paradox 3.5	Best.-Nr. 3924
SuperBASE 4 Windows	Best.-Nr. 3860

Tabellenkalkulation	
NEU MS Excel 3.0 PC dtsh.	Best.-Nr. 3918
MS Excel 2.1 PC	Best.-Nr. 3747
MS Multiplan 4.2	Best.-Nr. 3866
Quattro PRO	Best.-Nr. 3795

Integrierte Software	
NEU LOTUS 1-2-3/3.1	Best.-Nr. 3926
NEU Symphony 2.2	Best.-Nr. 3925
Framework III	Best.-Nr. 3257
LOTUS 1-2-3/2.2	Best.-Nr. 3708
MS Works 2.0	Best.-Nr. 3748

Grafik	
NEU AutoCAD 11	Best.-Nr. 3916
NEU Corel Draw! 2.0	Best.-Nr. 3927
NEU Designer	Best.-Nr. 3922
NEU Freelance Plus 3.0	Best.-Nr. 3808
PowerPoint für Windows	Best.-Nr. 3818
AutoCAD 10	Best.-Nr. 3830
Applause II	Best.-Nr. 3915
Artline 2	Best.-Nr. 3749
AutoDesk Animator	Best.-Nr. 3826
AutoSketch 2.0	Best.-Nr. 3744
Deluxe Paint II enhanced	Best.-Nr. 3813
Harvard Graphics 2.3	Best.-Nr. 3863
PC Paintbrush IV	Best.-Nr. 3733

Betriebssysteme	
NEU DOS 5.0	Best.-Nr. 3810
NEU GeoWorks Ensemble	Best.-Nr. 3903
DOS 4.01	Best.-Nr. 3247
DOS 3.3	Best.-Nr. 3772
DR DOS 5.0	Best.-Nr. 3814
Windows 3.0	Best.-Nr. 3800

Programmiersprachen	
MS-GW-BASIC	Best.-Nr. 3278
QuickBASIC 4.5	Best.-Nr. 3276
Turbo Pascal 5.5	Best.-Nr. 3732
Turbo Pascal 6.0	Best.-Nr. 3868

Utilities	
NEU Norton Utilities/Macintosh	Best.-Nr. 3921
NEU Norton Utilities 5.0 dtsh.	Best.-Nr. 3923
NEU Norton Utilities für Windows	Best.-Nr. 3943
NEU PC Tools Deluxe 7	Best.-Nr. 3930
NEU PC Tools für Windows	Best.-Nr. 3933
Norton Utilities 5.0 engl.	Best.-Nr. 3785
Norton Utilities 4.5	Best.-Nr. 3273
Norton Commander 3.0	Best.-Nr. 3783
PC Tools Deluxe 6 dtsh.	Best.-Nr. 3864
PC Tools Deluxe 6 engl.	Best.-Nr. 3791
ToolBook	Best.-Nr. 3861

Sonstiges	
NEU CD ROM	Best.-Nr. 3803
Amaris BTX/2	Best.-Nr. 3703
Flugsimulator 4.0	Best.-Nr. 3755
MS Project für Windows	Best.-Nr. 3819
Virenschutz	Best.-Nr. 3811

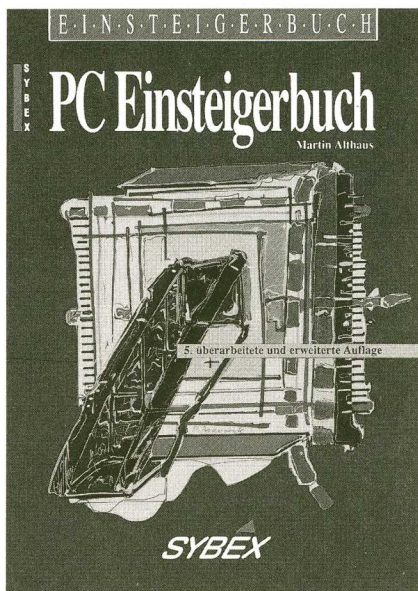
Immer brandaktuell: Die Basis für Blitzstarter!

Die QuickStart-Reihe wächst und wächst. Kein wichtiges aktuelles Thema, das in dieser wirklich umfassenden Bibliothek fehlt. QuickStart – die feinen preiswerten Bändchen, damit Sie sich blitzschnell in eine Software einarbeiten können. Oder testen, ob sie die richtige für Sie ist. Und das alles in nur 20 kurzen Lernschritten und für knapp 20 Mark. QuickStart – die Bibliothek für Blitzstarter.



SYBEX
Computerbücher & Software

Computerbücher von Sybex erhalten
Sie im Buch- und Fachhandel oder in den
Computerabteilungen der Kaufhäuser.



**PC Einsteigerbuch
Martin Althaus**

(überarbeitete Ausgabe)

Hier erhalten Sie schnell Antwort auf Fragen wie: Woraus besteht ein PC oder PS/2? Welche Zusatzgeräte sind nötig? Wie kann ich den PC für Textverarbeitung, Dateiverwaltung und Tabellenkalkulation einsetzen? Der Autor geizt nicht mit Beispielen und gibt Tips für die Auswahl von Computer, Zusatzgeräten und aktueller Software.

320 Seiten, Best.-Nr. 3775
ISBN 3-88745-775-7 (1990)
DM 29,80 / öS 232,-





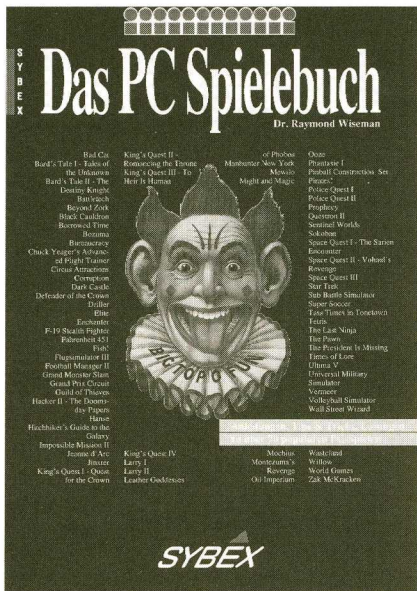
**Das Windows 3.0 Buch
Jörg Schieb**

Informieren Sie sich umfassend und gründlich über Windows 3.0 – die überaus komfortable Benutzeroberfläche, mit der Sie Ihre PC-Arbeit erheblich effektiver gestalten. Hier erhalten Sie das kompakte Insiderwissen von Bestseller-Autor Jörg Schieb. Angefangen bei einer Beschreibung der Oberfläche und der Installation bis zum Einsatz der Applikationen. Natürlich stellt der Autor Ihnen die verschiedenen Betriebsmodi und das Speichermanagement ebenso vor wie die Zusatzprogramme; komplettiert durch eine Einführung in die Anwendungs-Programmierung, Referenzlisten, Tips & Tricks. Wenn Sie das mächtige Windows 3.0 ganz ausreizen wollen – dieses Buch verschafft Ihnen die richtige Grundlage.

880 Seiten + 8 Farbseiten,
Best.-Nr. 3830
ISBN 3-88745-830-3 (1990)
DM 59,- / öS 460,-

SYBEX
Computerbücher & Software

SYBEX-Verlag GmbH · Postfach 30 09 61 · 4000 Düsseldorf 30 · Telefon 02 11/6 18 02-0



Das PC Spielebuch

Raymond Wiseman

Von Bard's Tale bis Zak McKracken – dieses Buch wird Ihre Spiellaune mit dem PC erheblich beflügeln. Zum einen bekommen Sie hier eine Grundlage für die Spiele-Auswahl, zum anderen einen Pool von Tips & Tricks. Dabei werden 17 der populärsten Spiele ausführlich vorgestellt, bewertet und weitgehend gelöst. Zu weiteren 58 Spielen gibt der Autor kurze Hinweise, vor allem um die schwierigsten Parts zu knacken. Machen Sie den ersten Schritt zum Spiel mit Spaß und Erfolgserlebnissen – das PC-Spielebuch hilft Ihnen dabei.

256 Seiten, Best.-Nr. 3724
ISBN 3-88745-724-2 (1989)
DM 29,80 / sFr. 28.80 / öS 232,-



SYBEX
Computerbücher & Software



Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:

SYBEX-VERLAG GmbH
Vogelsanger Weg 111
D-4000 Düsseldorf 30
Tel.: (0211) 61 80 2-0
Telex: 8 588 163
Fax: 0211/6180227

DAS

LUCASFILMTM **GAMES**

BUCH

Welcher Softwarehersteller kann schon sagen, daß alle Programme aus seinem Haus ein Hit sind? – Lucasfilm Games! Jedes Spiel aus dieser Softwareschmiede wurde mit Auszeichnungen nur so überhäuft: von verschiedensten Fachzeitschriften wurden die Produkte von Lucasfilm Games zu Spielen des Jahres erklärt, erhielten besondere Auszeichnungen für den brillanten Spielwitz und ihre stets andauernde Motivation. Sogar der Software-Herstellerverband zeichnete Lucasfilm Adventure mit seiner höchsten Auszeichnung aus! Möchten Sie mehr über diese Programme wissen? Oder haben Sie beim Spielen Probleme? Dann ist dieses Buch genau das Richtige für Sie: Stories, Frage-/Antwortkatalog und Karten finden Sie hier zu den folgenden fünf Adventure:

- Maniac Mansion,
- Zak McKracken,
- Indiana Jones,
- Loöm
und
- Monkey Island.

Best.-Nr. 3883
ISBN 3-88745-883-4
DM 29,80 / öS 232,-

**SYBEX**

