

# Rainer Babel Lucasfilm Games



Beschreibungen  
und Komplett-  
lösungen zu den  
erfolgreichsten  
Spielen:

Indiana Jones IV,  
Monkey Island 2,  
Day of the  
Tentacle,  
X-Wing  
u.v.m.

Interviews,  
Hintergründe,  
Tips und Tricks









Rainer Babel

# Lucasfilm Games

Ullstein/SYBEX  
Ullstein Buch Nr. 41009  
im Verlag Ullstein GmbH  
Frankfurt/Main - Berlin

Originalausgabe

Projektmanagement: Matthias Bülow  
Umschlagentwurf: Theodor Bayer-Eynk

Alle Rechte vorbehalten  
©1994 by Verlag Ullstein GmbH,  
Frankfurt/Main - Berlin und  
SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf  
Printed in Germany 1994  
Druck und Verarbeitung: Ebner Ulm  
Gedruckt auf alterungsbeständigem  
Papier mit chlorfreigebleichtem Zellstoff

ISBN 3-548-41009-X

Januar 1994

# Inhaltsverzeichnis

|                                             |           |
|---------------------------------------------|-----------|
| <b>Vorwort</b>                              | <b>7</b>  |
| <b>Lucasfilm - LucasArts</b>                | <b>9</b>  |
| High Tech für High Quality                  | 9         |
| Kinozukunft made by LucasArts               | 11        |
| Action und Fun in Freizeitparks             | 12        |
| Der Firmenhauptsitz                         | 12        |
| <b>Die LucasArts-/Lucasfilm-Spiele</b>      | <b>13</b> |
| Ballblazer                                  | 13        |
| Rescue on Fractalus                         | 14        |
| The Eidolon                                 | 14        |
| Koronis Rift                                | 15        |
| Labyrinth                                   | 16        |
| PHM Pegasus                                 | 17        |
| Strike Fleet                                | 17        |
| Maniac Mansion                              | 18        |
| Zak McKracken and the Alien Mindbenders     | 19        |
| Battlehawks 1942                            | 22        |
| Indiana Jones and the Last Crusade          | 24        |
| Loom                                        | 26        |
| Their Finest Hour: The Battle of Britain    | 29        |
| The Secret of Monkey Island                 | 29        |
| Secret Weapons of the Luftwaffe             | 30        |
| LeChuck's Revenge - Monkey Island 2         | 31        |
| Indiana Jones and the Fate of Atlantis      | 31        |
| X-Wing                                      | 32        |
| Day of the Tentacle - Maniac Mansion 2      | 32        |
| Rebell Assault                              | 33        |
| Sam & Max Hit the Road                      | 33        |
| Demnächst                                   | 33        |
| <b>Maniac Mansion</b>                       | <b>34</b> |
| Erste Schritte im Erdgeschoß des Mansion    | 34        |
| In den oberen Stockwerken                   | 38        |
| Im Kerker                                   | 45        |
| Schritt für Schritt: Sandy wird befreit     | 48        |
| <b>Monkey Island 2 – Die Lösungsstory</b>   | <b>55</b> |
| Erster Teil: Die Macht des Voodoozaubers    | 55        |
| Zweiter Teil: Eine Seefahrt, die ist lustig | 64        |
| Dritter Teil: In LeChucks Festung           | 82        |
| Vierter Teil: Big Whoop auf der Spur        | 86        |

|                                                           |            |
|-----------------------------------------------------------|------------|
| <b>Frage und Antwort Revenge</b>                          | <b>91</b>  |
| <b>Monkey 2, völlig aufgelöst</b>                         | <b>113</b> |
| <b>Indiana Jones and the Fate of Atlantis</b>             | <b>123</b> |
| Hal Barwood                                               | 124        |
| <b>Schritt für Schritt nach Atlantis</b>                  | <b>127</b> |
| Die Suche nach Platos verlorenem Dialog                   | 127        |
| Die Suche nach Atlantis als Team                          | 130        |
| Die Suche nach Atlantis mit Verstand                      | 134        |
| Die Suche nach Atlantis mit Kraft                         | 139        |
| Atlantis - Alle Wege wieder vereint                       | 142        |
| <b>Frage und Antwort Indy 4</b>                           | <b>149</b> |
| Bevor sich die drei Wege trennen                          | 149        |
| Der Lösungsweg von Indy und Sophia im Team                | 158        |
| Indys intelligenter Alleingang                            | 169        |
| Mit Fausthieben nach Atlantis                             | 180        |
| Atlantis                                                  | 189        |
| <b>Die IQ-Punkte</b>                                      | <b>196</b> |
| Bevor sich die Drei Wege trennen                          | 196        |
| Gemeinsam nach Atlantis                                   | 197        |
| Mit klugem Köpfchen - Indies intelligenter Alleingang     | 198        |
| Schlagender Weise nach Atlantis                           | 200        |
| Alle Wege wieder vereint: Atlantis                        | 201        |
| <b>Day of the Tentacle</b>                                | <b>205</b> |
| Ein Interview mit den Schöpfern                           | 205        |
| <b>Day of the Tentacle-Abenteuerbericht</b>               | <b>211</b> |
| Wie alles begann                                          | 211        |
| Back to the Mansion!                                      | 212        |
| Hoagies erster Einsatz in der Vergangenheit               | 215        |
| Bernards erster großer Einsatz                            | 220        |
| Hoagie erhält einige Dinge                                | 227        |
| Bernard schlitzt den Clown auf                            | 230        |
| Laverne wird zum Tentakel                                 | 234        |
| Hoagie kann zurück in die Zukunft                         | 239        |
| Bernard beschafft einen Diamanten                         | 240        |
| Die Welt wird gerettet!                                   | 240        |
| <b>Schritt für Schritt gegen Purpur (Purple) Tentakel</b> | <b>243</b> |
| <b>Lösungen zu den älteren Adventures</b>                 | <b>265</b> |
| Zak McKracken and the Alien Mindbenders                   | 265        |
| Indiana Jones and the Last Crusade                        | 278        |
| Loom                                                      | 287        |
| The Secret of Monkey Island                               | 291        |

# Vorwort

## Hallo!

Welches Softwareunternehmen kann schon von sich behaupten, daß jedes veröffentlichte Produkt Spitze war und ist? O.K., die Spiele, für die LucasArts seinen Namen hergegeben hat, waren nicht unbedingt der Hit - aber die anderen? Jedes wurde von einschlägigen Fachzeitschriften zum Spiel, Adventure oder zur Simulation des entsprechenden Jahres gekürt oder wenigstens mit Medaillen und Auszeichnungen überhäuft.

Nach zwei bereits veröffentlichten Büchern erschien es den Verlagen und mir an der Zeit, ein Taschenbuch über den wohl erfolgreichsten Produzenten von Unterhaltungssoftware zu veröffentlichen.

Aber langer Rede kurzer Sinn, viel Spaß mit diesem LucasArts-Adventure-Buch und natürlich den dazugehörigen Spielen

wünscht Ihnen

Rainer Babel





## Lucasfilm - LucasArts

Am Wörtchen "Film" im alten Firmennamen merkt man, daß bei LucasArts nicht nur Computerspiele gemacht werden. Vielleicht wissen Sie ja schon, daß der Erfolg und die finanziellen Rücklagen von LucasArts sich hauptsächlich auf "Star Wars", den "Krieg der Sterne", stützen. Aber diese wohl bekanntesten Filme waren nicht das Erstlingswerk von LucasArts. Denn unter dem alten Firmennamen "Lucasfilm" hatte George Lucas Mitte der siebziger Jahre schon einen Spielfilm gedreht. "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 LucasArts 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 gängigen 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 dem Firmensitz von LucasArts in San Rafael, einer kleineren Stadt etwa 30 Kilometer nördlich von San Francisco.

Seitdem existiert ILM als Firma, 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 Computerkamera-Technik 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 derselbe 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 so aussehen, als ob sie aus einem Computer kämen, 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 dieses 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: so kann man 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" (ein Ritter aus Glasscherben), "Willow" (die Verwandlung eines Menschen in verschiedene Tiere), "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" (ein Mensch altert in Sekundenschnelle und zerfällt zu Staub), "Arachnophobia" (Tausende von Spinnen krabbeln über ein Haus) oder "Terminator 2 - Judgement Day" (Roboter T2000 aus flüssigem Metall).

Auch sonst hat sich George Lucas sehr der Technik des Kinos verschrieben. So hat LucasArts den "Editdroid" entwickelt, eine Mischung aus Cutterarbeitsplatz und Minicomputer, der das Schneiden von Filmen wesentlich erleichtert. Ebenfalls von LucasArts stammt der "Sounddroid", der ähnliche Dienste bei der Filmvertonung leistet. Die Abteilung bei LucasArts, die sich um solche Dinge kümmert, heißt "Skywalker Sound". Inzwischen entstehen bei Skywalker Sound Schallplatten im Bereich Pop und Klassik.

## **Kinozukunft made by LucasArts**

Der schönste Film nützt nichts, wenn das Kino, in dem man ihn sieht, schlechte Projektion und miesen Sound hat. Zwei weitere Abteilungen von LucasArts nehmen sich dieses Problems an. "Theatre Alignment Program", kurz TAP, heißt die Einrichtung, die Kinos auf Vordermann bringt und so 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. Auch in Deutschland sind verschiedene THX-Kinos zu finden, so zum Beispiel in München und Essen.

## Action und Fun in Freizeitparks

Die Erfahrungen im Konstruieren von Spezialeffekten nutzt LucasArts in der Abteilung "Attractions", die in Zusammenhang mit den Walt-Disney-Leuten zwei aufsehenerregende Vergnügungspark-Attraktionen geschaffen hat. 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, daß 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 LucasArts auch mit 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 Firmensitz

Die Skywalker Ranch ist das "Herz" von LucasArts. 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 LucasArts als Firmensitz. Die genaue Adresse und das Innere der Ranch sind ein kleines Geheimnis, da sich LucasArts gerne ungebetene Gäste und übereifrige Fans vom Leibe halten möchte. Lediglich ILM und seit neuestem aus Platzgründen auch die Games Division residieren in etwas schlichteren Bürogebäuden in der Innenstadt von San Rafael, 30 Autominuten nördlich von San Francisco.

## Die LucasArts-/Lucasfilm-Spiele

Computerspiele von LucasArts - Lucasfilm Games? Her damit! Um Ihnen einen Überblick über all die anderen Spiele der in San Rafael beheimateten Firma zu geben, finden Sie folgend eine Beschreibung aller spielerischen Werke aus dem Hause LucasArts für Computer. Auf die verschiedenen Titel für die unterschiedlichen Videospielsysteme à la Nintendo, Sega und anderer soll an dieser Stelle nicht eingegangen werden. Vorweg sei aber noch darauf hingewiesen, daß es sehr schwierig, teilweise sogar unmöglich ist, die älteren Games irgendwo im Handel zu kaufen.

### Ballblazer

Bei dem Spiel handelt es sich um eine Sportsimulation aus ferner Zukunft. Zwei gegnerische Spieler sitzen in ihren "Rotofoils", das sind einsitzige, schnelle Gleiter, und spielen eine einfache Art von Fußball. Der Aufbau des Feldes ist schnell erklärt, denn es handelt sich um eine ummauerte rechteckige Fläche, an deren beiden kürzeren Enden jeweils ein Tor zu finden ist. Aufgabe der beiden Spieler ist es nun, den "Plasmorb", so heißt der Ball, in das gegnerische Tor zu befördern. Je weiter der Spieler beim Abschluß des Balls vom Tor entfernt ist, desto mehr Punkte erhält er für seinen Treffer. Das Spiel ist beendet, wenn drei Minuten Spielzeit verstrichen sind oder aber einer der beiden Kontrahenten zehn Punkte erzielen konnte.

Mehr Pep kommt durch die Eigenschaften der Rotofoils ins Spiel. Zunächst einmal sind die Teile extrem schnell und können durch den Spieler nur in 90°-Schritten um die eigene Achse gedreht werden. Zusätzlich richtet sich das Gerät immer von selbst auf den Ball bzw., bei Plasmorbbesitz, auf das gegnerische Tor aus.

Bei dem dreidimensionalen Spiel ist der Bildschirm in zwei Teile gegliedert. Auf der oberen Hälfte sieht der Spieler den eigenen Ausblick, auf der unteren Hälfte den des zweiten Mitspielers bzw. des computergesteuerten Rotofoil.

Rückstöße von Wänden und die Trägheit von Plasmorb und den Rotofoils werden den Naturgesetzen entsprechend umgesetzt.

Den Anfang 1991 unter dem Titel "Masterblazer" erschienenen Nachfolger von Ballblazer aus dem Jahre 1983 schmückt zwar das Lucasfilm

Games-Logo, doch wurde das Spiel nicht von dem kalifornischen Softwarehaus, sondern von der Firma Rainbow Arts in Düsseldorf programmiert. Dem Stand der Technik entsprechend aufgepeppt, fand auch die neue Version des Spiels auf verschiedenen Computersystemen viele Freunde.

## **Rescue on Fractalus**

Die dreidimensionale Actionsimulation ist das erste von insgesamt drei Spielen, deren Grafik mit Hilfe von Fraktalen entstand. Durch die Benutzung dieser Technik lassen sich Bildsequenzen unheimlich schnell aufbauen. Doch zum Spielinhalt:

Auf dem Planeten Fractalus ist ein Krieg zwischen den Menschen und den Jaggies, das sind Kreaturen, die wie eine Mischung aus Mensch und Echse aussehen, entfacht. Bei verschiedenen Angriffen aus der Luft wurde eine Vielzahl von Flugzeugen durch die Jaggies abgeschossen. Die Menschen in den Maschinen irren nun auf dem Planeten umher.

Mit Hilfe eines neuartigen Fluggeräts ist es nun die Aufgabe des Spielers, die gestrandeten Menschen wieder einzusammeln und dabei den Angriffen der Jaggies durch geschickte Manöver zu entgehen. Die felsige und bergige Oberfläche des Planeten ist dabei recht hilfreich, birgt aber auch nicht zu unterschätzende Gefahren. Zwar kann der Spieler seinen Flieger hinter Felsvorsprünge oder in Schluchten verstecken, doch bei schnellem Flug kann ein kleiner Steuerungsfehler das Zerschellen der Maschine am harten Granit bedeuten.

Landet der Spieler mit seinem Flugzeug neben dem Wrack eines abgeschossenen Menschen, laufen die Überlebenden herbei und können eingeladen werden. Allerdings ist das nur in den niedrigeren Schwierigkeitsstufen einfach, denn in den höheren warten auch am Boden Jaggies auf ihre Feinde.

## **The Eidolon**

Als Spieler des zweiten Fraktalspiels von Lucasfilm Games wollen Sie eines schönen Tages Ihren als exzentrischen Bastler bekannten Onkel besuchen und müssen dabei feststellen, daß er verschwunden ist. Da Sie Hinweise auf seinen Verbleib suchen, durchforsten Sie sein Labor. Dabei stoßen Sie auf das "Eidolon". Durch einige Nachforschungen stellt sich heraus, daß es sich bei dem Gerät um eine Zeitmaschine handelt. Ist Ihr

Onkel von einer Zeitreise nicht zurückgekehrt? Sie entschließen sich zu einer Rettungsaktion.

Sie gelangen in ein System von sieben Höhlen, an deren Ende ein Schatz von unermeßlichem Wert auf Sie wartet. Doch leider wird jeder Ausgang der sieben Höhlen von jeweils einem Drachen bewacht. Zudem erwarten Sie die verschiedensten Lebensformen auf Ihrem Weg, die Ihnen alle nur nach dem Leben trachten. Durch das Einsammeln von Kristallen haben Sie aber eine schlagkräftige Waffe zur Hand, denn die gespeicherte Energie der Steine kann freigesetzt und gezielt auf einen Angreifer gerichtet werden.

Erreichen Sie einen Drachen, können Sie ihn nur mit einer logischen Reihenfolge von exakt platzierten Schüssen beseitigen und so den Weg zur nächsten Höhle freimachen.

## **Koronis Rift**

Im letzten und wohl besten Lucasfilm-Fraktalspiel schlüpft der Spieler in die Rolle eines "Techno-Scavanger", eines futuristischen Schrottsammlers. Als Spieler fliegen Sie mit Ihrem Raumgleiter quer durchs heimische All und suchen nach Wracks, verlassenen Städten auf anderen Planeten, eben nach allem, wo sich Metalle, wertvolle Mineralien und technisches Gerät finden lassen.

Auf einer Ihrer Exkursionen entdecken Sie einen merkwürdigen Planeten, der auf keiner Ihrer Karten eingezeichnet ist. Ihre Bordinstrumente zeigen Ihnen höchst ungewöhnliche Werte an, und in Ihnen keimt ein Verdacht: Das könnte "Koronis Rift" sein! Ein sagenumwobener Planet, um den sich nicht weniger Geheimnisse drehen als einst um Atlantis.

Vor einigen Jahrtausenden wurden die Planeten des Universums von einem Verbund mehrerer unterschiedlicher Rassen, den "Ancients", bewohnt. Bei Ausgrabungen hatte man bereits herausgefunden, daß die Ancients technisch wesentlich höher entwickelt gewesen sein mußten, als Wissenschaftler je glauben wollten. Wieso die Wesen jedoch plötzlich verschwanden, konnte bis heute nicht erklärt werden. Koronis Rift, so erzählt man sich, soll ein Planet für Versuche sein. Dort sollen die Ancients ihre Waffen, Schutzschilde und technisches Gerät getestet haben. Auf Koronis Rift warten also unermeßliche Schätze auf Sie, wenn denn die Sagen Recht behalten.



Doch noch eines wird in den Geschichten erzählt: Koronis Rift soll ein Verteidigungssystem besitzen, welches den Planeten vor ungebetenen Gästen schützen und bis zur Rückkehr der Ancients bewahren soll.

Für den Spieler bedeutet das natürlich erhöhte Vorsicht bei der Erkundung des Planeten. Während Sie Wracks von Raumschiffen durchsuchen, die Funktionsweise von Apparaturen zu verstehen und die Lage des zentralen Steuerungscomputers für das Verteidigungssystem zu finden versuchen, gilt es, die Fallen der Ancients zu umgehen oder auszutricksen.

Sowohl grafisch wie auch spielerisch kann bei Koronis Rift von einer Art Fortsetzung von "Rescue on Fractalus" gesprochen werden. Aber diesmal bewegen Sie sich nicht mit einem Flugzeug fort, sondern Sie erkunden die felsige Planetenoberfläche mit einem Landfahrzeug. Mit Hilfe Ihres Roboters können Sie Wracks erkunden und interessante Baueinheiten/Module mitnehmen. Diese Module können Sie in Ihr Gefährt einbauen und so alte Fähigkeiten verbessern oder neue hinzufügen. Doch da die Kennzeichnung der Module in den wenigsten Fällen denen Ihrer alten Baueinheiten entspricht, kann der Einbau auch gefährlich ausgehen.

## **Labyrinth**

Mit "Labyrinth" entstand 1986 die erste Umsetzung eines Spielfilms, eines Lucasfilm-Kinostreifens, in ein Lucasfilm-Computerspiel. Um dieses erste Lucasfilm-Adventure lösen zu können, muß der Spieler den gleichnamigen Film mit David Bowie zwar nicht unbedingt gesehen haben, doch werden dadurch einige Rätsel einfacher lösbar.

Der Film und das Adventure handeln von der jungen Sarah, die ihren kleinen Bruder im Säuglingsalter oft babysitten muß. Eines Nachts wird ihr das zuviel, und sie wünscht ihn zu den Kobolden. Wie hätte sie denn auch wissen sollen, daß es diese kleinen Unholde wirklich gibt und sie auch nichts Besseres zu tun haben, als ihren kleinen Bruder zu entführen?

Um nicht allzu großen Ärger mit den Eltern zu bekommen - eigentlich hat Sarah ihren Bruder auch lieb -, bricht sie in das Reich der Kobolde auf, um ihren Bruder wieder sicher zurück ins Heiabett zu bringen. Die Kobolde leben in einem riesigen Labyrinth, in dessen Mitte der Herrscher der Kobolde, im Film von David Bowie gespielt, das Baby gefangenhält. Sarah muß sich ihren Weg durch das Labyrinth bahnen und dabei Unmengen an Rätseln lösen.

Ein empfehlenswerter Film, der für die Umsetzung in ein Adventure wie gemacht scheint.

"Labyrinth" erschien lediglich auf englisch für Apple II-Computer und den C64. Zwar war das Adventure noch nicht mit dem erst 1993 abgelösten SCUMM-System programmiert worden, doch für damalige Verhältnisse recht komfortabel. Neben der üblichen Eingabe aller Befehle über die Tastatur konnten diese auch über eine Auswahlliste ausgewählt und aktiviert werden. Hinzu kam die Grafikausgabe, bei der unter Umständen auch der Bildschirm gescrollt, d.h. verschoben wurde.

## **PHM Pegasus**

Ende 1986 hatte Lucasfilm zwar Beachtliches in Sachen Spieleentwicklung geleistet, doch waren leider ganz andere Games bei den Computerfreaks angesagt, nämlich militärische Simulationen.

Nach umfangreichen Recherchen entschloß man sich, ein Tragflügelboot zu simulieren. Unterhalb des Rumpfes eines solchen Schiffes sind zwei Tragflügel befestigt, die etwa wie die Landekufen eines Wasserflugzeuges aussehen. Fährt das Schiff mit normalem Tempo, liegen die Tragflügel unter der Wasseroberfläche und fallen nicht weiter auf. Beschleunigt das Boot jedoch, wird es wie ein Wasserskifahrer aus dem Naß gehoben und fährt nur noch auf seinen beiden Kufen. So verdrängt es weniger Wasser und kann sehr schnell über die Meeresoberfläche gleiten.

Als Spieler stehen Sie Ihren Mann oder Ihre Frau an Bord der PHM Pegasus, eben eines solchen Tragflügelbootes im Dienste der NATO. Es gilt, insgesamt zwei Trainings- und sechs riskante Missionen zu bestehen. Dabei ist es unter anderem Ihre Aufgabe, Waffenschmugglern und Terroristen auf die Spur zu kommen und sie dingfest zu machen.

## **Strike Fleet**

Die Fortsetzung von PHM Pegasus war Strike Fleet. Nicht mehr nur ein, sondern eine Flotte von Schiffen muß der Spieler bei verschiedenen Einsätzen kommandieren. Dabei steht das taktische Vorgehen natürlich im Vordergrund. Jedoch begleiten Sie bei den Einsätzen auf altbewährte Weise eines Ihrer Schiffe.

Die technische Umsetzung wurde im Vergleich zum Vorgänger verbessert; Details wurden realisiert oder verfeinert.

## Maniac Mansion

Der Herbst 1987 brachte nicht nur verwelkte Blätter, sondern auch "Maniac Mansion" mit sich. Das erste mit dem Programmiersystem **SC**ripting **U**tility for **M**aniac **M**ansion (kurz SCUMM) erstellte Adventure veränderte die Computerspielewelt wie wohl kaum ein zweites.

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, brauchte man mehrere Monate.

Unter mysteriösen Umständen ist Daves Freundin Sandy in die verrückte Villa (Maniac Mansion) des Dr. Fred entführt worden. Mit zwei guten Freunden macht sich Dave auf den Weg, seine Freundin zu retten. Eine Vielzahl von Gegenständen und Räumen wartet dort auf ihre Entdeckung. Im Laufe der Zeit deckt Dave Geheimnisse auf, erfährt einige interessante Dinge über das Haus und seine exotischen Bewohner, wie die außerirdische Saugnapf-Band. Als Spieler werden Sie auch schnell den Zusammenhang zwischen einem Kometen und dem Verschwinden von Sandy begreifen.

Sie steuern alle drei Personen, Dave und seine beiden Freunde, individuell, 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. Folglich führen mehrere Lösungswege, einige davon jedoch eleganter als andere, zum Ziel.

Maniac Mansion zieht sich durch die Lucasfilm Games-Geschichte bis zum heutigen Tage. Immer wieder kamen neue Versionen des Adventure heraus, zuerst für C 64 und Apple II, später dann für den PC, wieder ein paar Monate später für Amiga, Atari ST und schließlich eine verbesserte PC-Version. 1991 erschien das Spiel auch als Nintendo-Videospiel.

Bis 1993 mußten die Maniac Mansion-Fans warten, bis ein zweiter Teil des legendären Adventure entstand. Der Clou dabei ist, daß man an einem Heimcomputer in der Villa von Dr. Fred in Maniac Mansion 2 die erste Version des Spiels starten und spielen kann! Und: Nein, in keiner

der Versionen kann man Benzin in die Kettensäge gießen. Es gibt kein Benzin für die Kettensäge! Wirklich nicht.



*Die drei Personen starke Rettungstruppe inspiziert ein Radio.*

Im Jahr der Veröffentlichung des Videospiels wurde mit der Produktion einer Fernsehreihe zu dem Spiel begonnen. Die Fernsehserie 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.

## **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**

Ein gutes Jahr nach Maniac Mansion erschien "Zak McKracken and the Alien Mindbenders". Die Story war als ernstes Science-fiction-Adventure geplant, bei dem Außerirdische die Menschen per Strahlung aggressiv machten, um sie dann leichter versklaven zu können. Doch als sich immer mehr dumme Witze 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 Magnetarbandern berichten.



*Zak hat schon lange eingesehen, daß seine journalistische Tätigkeit nicht gerade als seriös bezeichnet werden kann. Aber sein Boß läßt ihm keine Wahl.*

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 liegenlassen, sondern auch mit mehreren Litern Tomatenketchup beschmiert. Merkwürdig nur, daß nicht einmal in der BILD-Zeitung von diesem Vorfall zu lesen war ...

Zu den internen Feinheiten von Zak McKracken gehört, daß alle Frauen im Spiel ein "Gegenstück" in der Wirklichkeit 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 Wil-munder.



*Unter Zaks Schlafzimmer ist ein geheimer Raum der Außerirdischen.*

Der Held dieses recht schwierigen Adventure ist der Reporter Zak McKracken. Wenn man überhaupt von "Reporter" sprechen kann! Zak ist einer der Pressefritzen, die über zweiköpfige Eichhörnchen, Marsmenschen mit zwölf Nasen und zwei Rädern oder ähnliches schreiben. Alles fein säuberlich recherchiert, versteht sich.

In einem 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.



*Die Frau welches Programmierers begegnet Zak im Spiel wohl als nächste?*

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

Nach einer kurzen Weile müssen Sie nicht nur Zak, sondern auch seine drei Gefährtinnen steuern.

## Battlehawks 1942

"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 200seitiges Handbuch aus, das von Historikern und Veteranen des Zweiten Weltkriegs zusammengestellt wurde und eine Menge geschichtlicher Details wiedergibt.



*Der pazifische Luftkampf: Battlehawks 1942*

Spielerisch läßt "Battlehawks 1942" kaum Wünsche offen. Eine Menge Spielparameter können nach Belieben verändert werden. So ist der Spieler in der Lage, verschiedene Flugzeuge zu inspizieren und auszuprobieren. Natürlich fliegt sich jedes dieser Flugzeuge ein wenig anders. Für jede der vier Schlachten stehen verschiedene Missionen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad zur Auswahl. Es bleibt dem Spieler auch überlassen, für welche der beiden Seiten er fliegen will. Da sich mit der Wahl die Missionen entsprechend ändern, kann der Spieler die Schlachten von zwei verschiedenen Standpunkten aus miterleben.





*Der Blick aus dem Cockpit.*

Über sämtliche Missionen und Flugstunden wird genauestens Buch geführt. Hat der Spieler eine Anzahl Missionen erfolgreich abgeschlossen, winken Medaillen und später die ehrenvolle Entlassung. Bevor man jedoch zum Fliegeras aufsteigt, müssen auch mal ein paar Trainingsflüge absolviert werden, um Flugmanöver zu lernen oder sich mit einer anderen Maschine vertraut zu machen.

## **Indiana Jones and the Last Crusade**

Das dritte SCUMM-Adventure "Indiana Jones und der letzte Kreuzzug" war in mehrfacher Hinsicht ein Ausbruch aus der Routine der ersten beiden Spiele. Zum einen war es notwendig, daß mehr Programmierer an dem Programm arbeiten mußten als bei anderen Projekten, um das Spiel rechtzeitig zum Kinostart fertig zu bekommen. Zum anderen war es das erste der SCUMM-Spiele, das nur für 16-Bit-Computer, nicht mehr für den C64 und seine 8-Bit-Genossen, konzipiert war und deswegen auch wesentlich detailliertere Grafik zeigen konnte, was den Arbeitsaufwand erhöhte.

Eines der Probleme bei der Konzipierung der Story war die Langlebigkeit von Indiana Jones. Im Film bangt der Kinogänger 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 ster-

ben, 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 die Genehmigung von den beiden, Indy umbringen zu dürfen. Während Steven Spielberg auf der Skywalker Ranch Schnitt und Nachproduktion überwachte, schaute er öfter bei der Games Division vorbei, um sich nach den jüngsten Indy-Fortschritten zu erkundigen.

In dem Adventure steuern Sie in erster Linie Indiana Jones und helfen ihm bei der Suche nach dem heiligen Gral, dem Quell 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 trottelligen 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 einiger Eintragungen in Henrys Aufzeichnungen findet Indy unter einer alten Bibliothek den Zugang zu einem komplexen Höhlensystem, das sich weit unter den Straßen von Venedig erstreckt. Nachdem unzählige Fallen überwunden und geheime Öffnungsmechanismen in Gang gesetzt sind, gelangt der Spieler in eine alte Grabkammer. Dort stößt Indiana Jones auf den Sarg eines Kreuzritters und einen Hinweis, den Gral in Iskanderun, im Mittleren Osten, zu suchen.

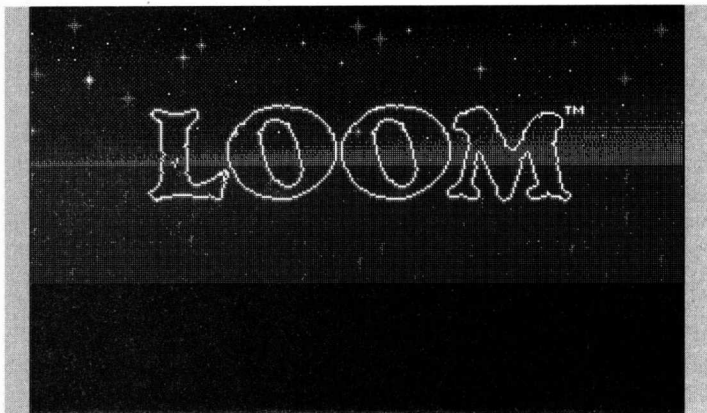
Marcus Brody war inzwischen nicht untätig und hat herausgefunden, daß Indys Vater in einem Schloß in Österreich von den Nazis, die ebenfalls ein sehr großes Interesse am Gral haben, gefangengehalten wird. Mit viel Glück und List gelingt es Indy, sich in das Schloß einzuschleichen, die unzähligen Wachen 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 für die weitere Suche wichtige Buch wiederzubekommen, machen sich Indy und sein Vater ebenfalls auf den Weg in die deutsche Hauptstadt. Nachdem die Aufzeichnungen wieder aufgetrieben worden sind, flüchten die beiden an Bord eines Zeppelins, der zu einer Reise in den Mittleren Osten aufbricht.

An Bord des Luftschiffes gelingt es dieser Archäologen-Kleinfamilie, sich in einem kleinen Flugzeug abzusetzen und nach einer spannenden Verfolgungsjagd schließlich ganz in der Nähe von Iskanderun zu landen. 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.

## 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.

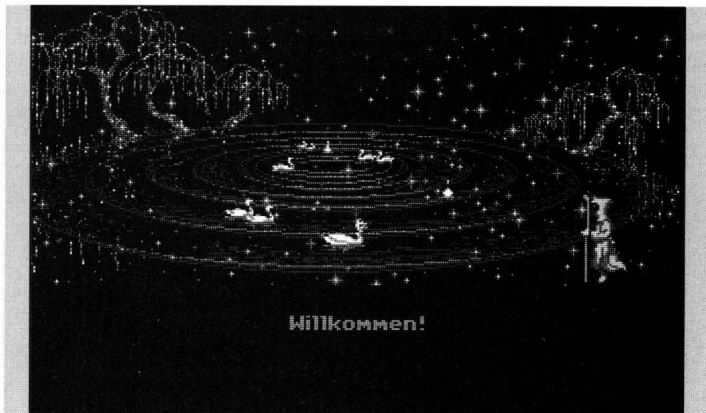


*Mit dem Ziel, das erste interaktive Märchen zu produzieren, gingen die Loom-Programmierer ans Werk.*

Als Spieler von Loom werden Sie in das Zeitalter der Großen Gilden versetzt. Die Angehörigen 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 schützen. Jede Gilde strebte nach immer mehr Ruhm, Reichtum und Macht. Nicht selten kam es daher 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 zu-

rück und bildeten eine Art Geheimbund. Zum Beispiel war die Heirat mit Fremden 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 nur staunen konnte.



*Bobbin trifft in einer anderen Dimension auf die Schwäne seiner Gilde.*

Später entdeckten die Weber Techniken, Muster der Beeinflussung in die Gewebe miteinzubringen. Von da an wurden die Stoffe und Tücher der Weber bekannt dafür, nicht nur schön zu sein, sondern eine geradezu magische Wirkung zu besitzen: einige verhalfen 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 tot geboren oder waren auf schreckliche Weise 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.



*Mit Hilfe des Zauberstaves und der entsprechenden magischen Melodien kann der Held von Loom sogar die Farbe der Schafe ändern.*

An seinem siebzehnten 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 sich der Spieler in der Rolle von Bobbin auf den Weg, das Rätsel der Schwäne und der Insel Loom zu lösen.

## Their Finest Hour: The Battle of Britain

Das Nachfolgespiel zu Battlehawks 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 und ließen es so sogar mehrere Preise wie "Beste Simulation des Jahres 1989" gewinnen. Aber diese Auszeichnung war für LucasArts-Lucasfilm Games ja nichts Neues mehr, schließlich hatte jedes Spiel in seiner Kategorie beinahe alle Preise abgeräumt, die zu holen waren.



*Beste Simulation des Jahres wurde 1989 "Their Finest Hour"*

Wie der Titel des Spiels schon ausdrückt, geht es bei "The Battle of Britain" um den Luftkampf zwischen den Briten und den Deutschen im Zweiten Weltkrieg. Wie schon in Battlehawks erhält der Spieler umfangreiches Material an die Hand, um den geschichtlichen Hintergrund zu verstehen und zu begreifen. Wie schon bei dem Vorgängerspiel können die Flugzeuge beider Kriegsparteien geflogen und so individuelle Eindrücke gesammelt werden.

## The Secret of Monkey Island

Ursprünglich war "The Secret of Monkey Island" als Nachfolger von "Zak McKracken" gedacht, als Indiana Jones die noch nicht sehr fortgeschrittene Arbeit stoppte. Auch dieses Spiel durchlief mehrere Metamorphosen; einige der Puzzles wurde in eine noch zu entwickelnde

Fortsetzung verbannt: Wieso gibt es im 17. Jahrhundert technisches Gerät wie Grogautomaten, und wieso sind einige Türen abgeschlossen?

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 erstellt werden. Irgendwann hatte sich Guybrush dann in den Köpfen festgesetzt. Der Nachname ergab sich aus ganz anderen Überlegungen: er sollte möglichst kompliziert auszusprechen sein.

Schon als kleiner Junge war es Ihr Traum, bzw. der Traum von Guybrush Threepwood, Pirat zu werden. Und jetzt ist es endlich soweit: seine Schulpflicht hat er erfüllt, ist vor der Armee abgehauen und ohne einen Pfennig in der Tasche auf der Insel seiner Träume angekommen - Melée Island. An diesem Ort hausen die Piraten, zu denen er gehören möchte. Doch so einfach ist das nicht. Wie zu jedem ordentlichen Beruf gehört auch zu dem eines 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 alleine beibringen oder sich selbst einen Lehrer suchen.

Und wenn die Ausbildung erst geschafft ist? 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.

## **Secret Weapons of the Luftwaffe**

Fast ein Jahr später als geplant erschien Ende 1991 der dritte Flugsimulator von LucasArts - Lucasfilm Games. Simuliert werden diesmal Luftkämpfe, die in der Zeit von 1943 bis 1945 zwischen der deutschen Luftwaffe und der U.S. Eighth Air Force über Europa ausgetragen wurden. Technisch hat das Programm einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht und nutzte die bessere Hardwareausstattung konsequent aus. VGA-Grafik mit 256 Farben ist fast schon eine Selbstverständlichkeit. Damit "Secret Weapons" sich voll entfalten kann, bedarf es schon eines 386ers; die letzten Reserven entfalten sich sogar erst unter der

Rechengeschwindigkeit eines 486ers. Auch die Soundeffekte wurden stark verbessert und klingen jetzt wesentlich realistischer als bei "Their Finest Hour"; zum ersten Mal bekommt der Spieler in einem der Flugsimulatoren Musik geboten.

Vom Aufbau her zeigt das Spiel starke Ähnlichkeit zu seinem Vorgänger, hat jedoch auch ein paar entscheidende Verbesserungen aufzuweisen. So kann man jetzt mit seinem Piloten alle Flugzeuge einer Seite fliegen und ist nicht mehr an einen bestimmten Typ gebunden. Die "Tour of Duty" bietet die Möglichkeit, seinen Piloten durch eine vorher festgelegte Anzahl von Missionen in einer bestimmten Phase des Krieges zu führen. Erfreulich ist auch, daß man bei "Secret Weapons" keine zivilen Einrichtungen bombardieren kann, sondern sich das Programm auf militärische Einrichtungen beschränkt.

## **LeChuck's Revenge - Monkey Island 2**

Der zweite Teil der Piratensaga knüpft einige Jahre später am vorherigen an. Oder waren es doch nur Minuten? - Auflösung bei Ende des Spiels! Der im ersten Teil besiegte LeChuck kommt zurück, um sich an Guybrush zu rächen. Aber dazu können Sie an anderer Stelle in diesem Buch mehr lesen.

## **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**

Den Film zu diesem Spiel kennen Sie nicht? Naja, dann haben Sie noch nichts verpaßt, denn es gibt (noch) keinen Film. Zwar wird es wohl früher oder später einen vierten Kinostreifen über den archäologischen Helden geben, aber ob sich der abenteuerlustige Doktor dann an die Computerspielvorlage halten wird, ist doch fraglich.

Wie wohl kaum anders zu erwarten, geht es wieder um ein geschichtliches Thema, das die Gemüter seit Jahren fasziniert: Atlantis. Genauer gesagt um ein Metall, welches die Bewohner von Atlantis als Energiequelle nutzen. Eine Energiequelle, die unbeschreiblich groß sein muß. Wenn so etwas nur mal nicht in die falschen Hände gerät ...

Doch verfolgen Sie das Abenteuer, das übrigens auf drei sehr unterschiedliche Weisen gelöst werden kann, mit Hilfe der Hinweise weiter vorn im Buch, am Computerbildschirm mit.



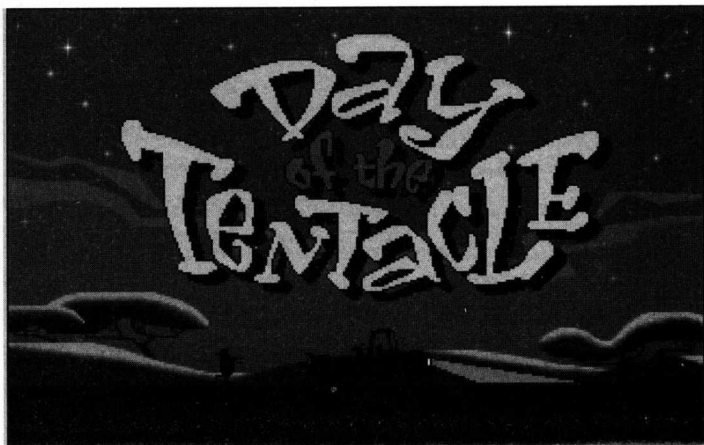
## X-Wing

Früher oder später mußte es ja so kommen! Ein LucasArts-Spiel, welches auf den wohl bekanntesten Filmen von George Lucas basiert, nämlich den "Star Wars - Krieg der Sterne"-Filmen.

Es handelt sich dabei um ein ähnlich den vorangegangenen Flugsimulatoren aufgebautes Spiel, bei dem Trainings- und Kampfmissionen geflogen werden können. Als "historischer" Hintergrund für die Missionen dienen die Filme.

## Day of the Tentacle - Maniac Mansion 2

Im Herbst anno domini 1993, also nur sechs Jahre nach dem ersten Teil von Maniac Mansion, erschien eine Fortsetzung: Day of the Tentacle. Mit diesem zweiten Teil wird auch die SCUMM-Ära beendet, das gute alte Programmiersystem hat ausgedient.



*Die Helden auf dem Weg zu neuen Abenteuern.*

Als einziger von der damaligen Rettungstruppe ist diesmal Bernard Bernoulli im Einsatz, unterstützt von seinen Freunden Laverne, nicht gerade der hellsten seiner Freundinnen, und Hoagie, einem wahren Heavy-Metal-Freak. Was die drei erlebt haben, können Sie in einem Abenteuerbericht der drei in diesem Taschenbuch lesen.

## Rebell Assault

Just for CD-ROM! Nachdem die neueren Adventures durch eine Sprachausgabe aufgewertet und auf den silberfarbigen Datenträger gebannt wurden, erschien in der Vorweihnachtszeit 1993 das erste Spiel von LucasArts, das nur auf CD-ROM veröffentlicht wurde.

Der Grund dafür liegt einfach in der Datenmenge, welche dieses Spiel verschluckt: Durch die Integration von digitalisierten Filmsequenzen und den Einsatz einer Vielzahl unterschiedlicher Animationen und die Sprachausgabe hätte Sie das Werk bei der Installation einige Stunden an den Rechner gefesselt. Und Ihre Festplatte wäre der Zahl der Bits und Bytes sicher gar nicht gewachsen gewesen.

Doch welches Spiel verschlingt nun solche Datenmengen? Rebell Assault ist eine weitere Umsetzung von "Star Wars"-Material in Form einer actiongeladenen Weltraumsimulation.

## Sam & Max Hit the Road

Sam und Max sind in den USA als schlagfertiges Detektivduo als Comicserie der Hit. Als Hund Sam und Hase Max eines schönen Tages in ihrem Zimmer herumgammeln, klingelt das Telefon: Im Kampf, den nächsten Auftrag entgegenzunehmen, nimmt Sam den weißen Hüpfen an den Löffeln und wirft ihn kurzerhand aus dem Fenster. Was hätten Sie denn an seiner Stelle anderes getan?

Die beiden werden auf einen brandheißen Fall angesetzt: Der haarige Bigfoot Bruno ist wieder einmal ausgerückt und hat diesmal seine Kollegin Trixie mitgenommen. Eine Treibjagd durch die USA beginnt. Bungeejumping steht genauso auf dem Programm wie Rattenschlagen.

Das witzigste Adventure, das mir bisher unter die Finger gekommen ist. Wenn Sie als cleverer Hund Sam im Gespräch nicht mehr weiterkommen, gibt es nur eins: Aktivieren Sie das "Laß es Max machen"-Icon, und der kleine Brutalo prügelt aus jedem heraus, was Sie wissen möchten.

## Demnächst

In Kürze werden auch die beiden Spiele "The Dig" und "Tie-Fighter" bei LucasArts erscheinen. Bei dem ersteren handelt es sich um ein Weltraumadventure, bei dem Mr. Lucas selbst mitgearbeitet hat. "Tie-Fighter" wird die nächste Simulation in der Star Wars-Reihe sein.

## Maniac Mansion

Die Nacht war klar. Der Vollmond schien herab. Doch plötzlich wurde die Idylle durch einen herabstürzenden Meteoriten für einen Moment jäh unterbrochen.

Dreißig Jahre nach dieser Nacht brachen Dave, Leiter der Rettungsaktion, Razor, die Sängerin einer Punk-Rockband, und Bernard, das Physikgenie, zur Befreiung von Sandy auf. Sie war von diesem verrückten Dr. Fred gekidnappt worden. Er hielt sie wahrscheinlich irgendwo in seinem Haus gefangen. Doch wo?

Obwohl Bernard erst kneifen wollte, machten wir uns zu dem Haus des wahnsinnigen Wissenschaftlers auf. Auch das Schild mit dem Warnhinweis konnte uns nicht mehr umstimmen. Egal, welche Gefahren auch auf uns warteten, wir waren fest entschlossen, unserer Freundin zu helfen!

### Erste Schritte im Erdgeschoß des Mansion

Da standen wir drei vor der Villa und wußten nicht hineinzukommen. Aber klingeln konnten wir ja auch nicht. Der Kidnapper hätte uns wohl nicht zu Sandy gelassen. Entweder mußten wir die Tür irgendwie aufbrechen oder aber einen Schlüssel finden. Wie bei den meisten Menschen befand sich auch zu dem Haus von Dr. Fred ein Ersatzschlüssel unter dem Fußabtreter. Mit ihm ließ sich der Eingang leicht und unbemerkt aufsperrn.

#### In der Eingangshalle

Wir gingen alle drei gemeinsam in das Haus. Ab hier galt es zwei für Adventures immer geltende Gesetze zu beachten. Erstens: schaue dir alles ganz genau an. Alles, was dir ein wenig ungewöhnlich oder aber herausragend gewöhnlich erscheint, muß genauer untersucht werden. Zweitens: Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, gilt es einzustecken.

Gab es hier in der Eingangshalle schon etwas Besonderes? Da war diese Tür ohne Knauf. Es mußte einen geheimen Mechanismus geben, um sie zu öffnen. Uns fiel nach einer kurzen Untersuchung aller Gegenstände in der Eingangshalle auf, daß die rechte der beiden häßlichen Figuren am Handlauf der Treppe irgendwie abgenutzt schien als die andere. Man mußte gegen diese Skulptur drücken, um die Tür zu öffnen. Wurde der Mechanismus losgelassen, schloß sich die Tür unmittelbar wieder. Dave

drückte die kleine Statue, Bernard lief zur anderen Seite dieser geheimnisvollen Tür.

### Bernard beim Reaktor

Es war ziemlich düster. Und ich hatte jede Menge Angst. Eine Treppe führte hinter der Tür hinab in den Keller. Da kein Lichtschalter oberhalb der Treppe zu finden war, tastete ich mich bis nach unten und fand dann glücklicherweise links neben der Tür den Lichtschalter.



*Unabhängig vom öffentlichen Stromnetz ist man mit einem eigenen Kernreaktor im Keller auf jeden Fall.*

Wahnsinn! Der Doktor hatte einen kleinen Atomreaktor im Keller. Der (Alp-) Traum eines jeden Physikers. Aber wer stellt sich so etwas gern ins eigene Heim? Der Kerl mußte einfach meschugge sein. Na egal, dachte ich mir und durchsuchte den Raum. Immer mit der Hoffnung, daß keine Strahlung austrete, kam ich zu dem Sicherungskasten. Den silbernen Schlüssel, der neben dem Kasten hing, nahm ich natürlich mit. Da ich mich nicht sehr wohl dort unten fühlte, ging ich wieder zurück zu den anderen beiden.

### In der Bibliothek ist ein Geheimfach

Nachdem Bernard aus dem Keller kam, war ich an der Reihe, eine erste Erkundungstour zu machen. Zwar wollte ich, gentlemanlike, Razor den

Vortritt lassen, doch sie wollte irgendwie nicht. Zunächst ging ich in das Wohnzimmer. Dort gab es aber auf den ersten Blick nichts zu erkunden. Das heißt, für mich gab es da nichts von Bedeutung; aber ein altes Röhrenradio ließ sich öffnen. Da ich aber keine Ahnung von elektrischen Dingen habe, wollte ich später Bernard Bescheid geben. Als nächstes betrat ich die Bibliothek. Da ich nicht weiter im Dunkeln tappen wollte, schaltete ich die Stehlampe ein und machte mich auf die Suche nach irgendwelchen Sachen, die von Interesse sein könnten. Das letzte Teil der Holzverkleidung unter den Buchregalen war lose. In einem kleinen Fach dahinter fand ich eine Audiokassette. Ich ging wieder zu den anderen und erzählte Bernard von dem Radio.



*In einem Geheimfach in der Bibliothek gibt es eine Kassette zu finden.*

### Im Wohnzimmer

Als mir Dave von dem Radio erzählte, mußte ich mir das Gerät einfach genauer ansehen. Ich ging ins Wohnzimmer. Da stand dann auch das gute alte Stück. Wie der Name "Röhrenradio" schon vermuten läßt, bilden die Röhren das Herzstück eines solchen Gerätes. Da ich so etwas auch schon immer gern einmal selber bauen wollte, steckte ich die Radioröhre unauffällig ein. Kaum hatte ich das Ding ausgebaut, kam Razor ins Zimmer. Wir beide sollten hier warten, bis Dave das Haus ein wenig ausgekundschaftet hätte.

### In der Küche

Durch die Tür neben dem Eingang gelangte ich in die Küche. Die auf der Anrichte liegende Taschenlampe steckte ich natürlich umgehend ein. Als ich weiterging, wurde mir fast schlecht. Zwischen den Messern hing eine Motorsäge an der Wand. Überall waren Blutspritzer an der Wand. Unten aus dem Kühlschrank quoll Dreck. Aber die Lebensmittel im Kühlschrank schienen mir noch genießbar. Falls wir länger dort bleiben müßten, sollten wir wenigstens etwas zum Beißen haben. Kurzerhand nahm ich den Salat, die Dose Pepsi, das Stück Käse, die alten Batterien und die zerbrochene Flasche Ketchup mit.



*Wer oder was wurde denn wohl in der Küche geschlachtet?*

### Dave im Eßzimmer

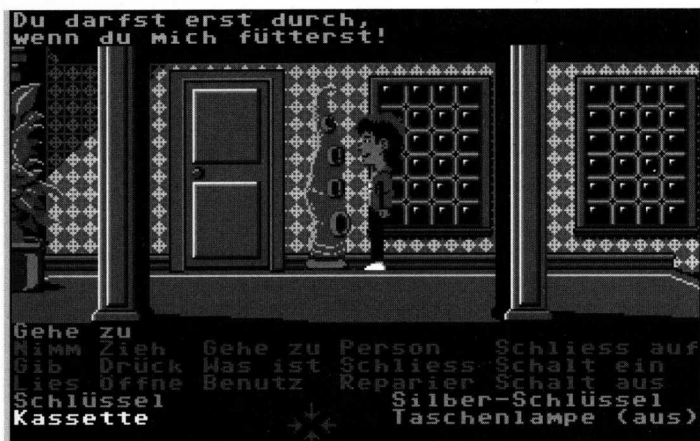
Kurz nachdem ich das Eßzimmer betreten hatte, hörte ich aus der Küche Geräusche. Aber zum Glück kam die Person nicht in den Raum zu mir. Zwar fand ich auf dem Tisch nur Essensreste, aber auch die könnten in einem Adventure irgendwann eine Bedeutung haben. Also folgte ich der zweiten goldenen Adventurer-Regel und steckte den Mampf zu meinen anderen Utensilien. Durch die Tür am anderen Ende des Raums gelangte ich in eine kleine Vorratskammer.

## Fundort Vorratskammer

Zwar gab es in der kleinen Vorratskammer nicht viele Möbel, dafür aber ein Regal, gefüllt mit vielen interessanten Gegenständen, die ich sehr gut gebrauchen konnte. Leider kam ich an die Flasche oben auf dem Regal nicht gut heran - sie fiel herunter. Hoffentlich war diese Entwicklerflüssigkeit nicht so wichtig! Die Tür neben dem Zugang zum Eßzimmer war abgeschlossen. Hier war meine Erkundung des Erdgeschosses wohl beendet. Also auf in die anderen Stockwerke.

## In den oberen Stockwerken

Im Malraum des ersten Stocks nahm ich die Plastikfrüchte und das Fleckenwasser mit. Schließlich kann man irgendwann alles einmal gebrauchen! Doch die Zeit drängt. Weiter in die nächste Etage. Was es doch für merkwürdige Viecher auf unserer schönen Mutter Erde gibt! Oder haben Sie schon einmal solch ein Tier gesehen? Damit ich meine Suche fortsetzen konnte, mußte ich die schönen Plastikfrüchte und den Saft aus der Vorratskammer an diesen Vegetarier verfüttern. Im vierten Stock treffe ich wieder auf dieses Ding. Was das wohl für ein Geschöpf ist? Aber wieder zurück zum Einsacken und zur Rettungsaktion. Die Schallplatte und den gelben Schlüssel nehme ich an mich, bevor ich mir das dritte Stockwerk genauer ansehe.



*Der grüne Tentakel hat einen Mordshunger.*

Im Raum mit der Mumie stand ein Sportgerät. Ein bißchen Training hat noch niemandem geschadet. Also machte ich einige Übungen, um meine Muskeln ein wenig aufzubauen. Das sollte sich etwas später als Vorteil herausstellen. Zwar stand dort oben auch ein Funkgerät, doch ich konnte damit wenig anfangen. Aber vielleicht Bernard. Ich nahm mir vor, ihm von meinen Entdeckungen zu berichten.

### **Die Platte auf Kassette überspielen**

Auf meinem Weg nach unten überspielte ich die Schallplatte auf die Kassette aus der Bibliothek. Unten stand schließlich kein Plattenspieler, und zu dritt durch das Haus zu schleichen hielt ich für recht unklug.

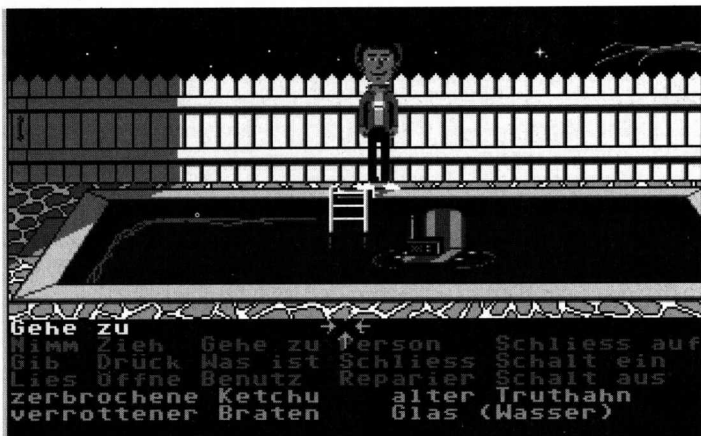
Wieder zurück bei den anderen beiden der Rettungsgruppe, erzählte ich von meiner Entdeckungsreise durch das alte Gemäuer und spielte den beiden auch die Kassette vor. Wer konnten denn ahnen, daß dabei gleich der Kronleuchter von der Decke käme? Aber Scherben machen ja bekanntlich glücklich: Bernard hatte das Glück, in dem Glashaufen einen rostigen Schlüssel zu finden, den er einsteckte.

Während Bernard kaum noch zu halten war und endlich das Funkgerät anschauen wollte, schauten Razor und ich uns im Garten rund um das Haus um. Hinter dem Busch neben der Holztreppe zur Haustür fanden wir ein Gitter. Da ich oben mit dem Kraft-O-Meter einige Übungen gemacht hatte, konnte ich es mit einigen Handgriffen öffnen. Razor wollte unbedingt auch mal was tun und bestand darauf, in den Schacht hinabzuklettern. Schließlich ist Sandy eine ihrer Freundinnen.

### **Die verschlossene Tür in der Speisekammer wird geöffnet**

Na gut. Ich ging wieder ins Haus. Mir fiel die verschlossene Tür der Vorratskammer hinter der Küche ein. Vielleicht paßte einer meiner Schlüssel ja in das Schloß. Probieren geht über Studieren, sagte ich mir und versuchte es. Voilà, der silberne Schlüssel, den Bernard im Keller gefunden hatte, gehört zu dieser Tür. So, Sesam, öffne dich!





*Schade, keine Zeit für einen Sprung ins kühle Naß.*

### **Wasserprobe aus dem Pool**

Ich gelangte zu einem Swimmingpool, der mit etwas seltsam glitzerndem Wasser gefüllt war. Da ich nicht gerade ein Naturwissenschafts-genie bin, nahm ich eine Probe des Wassers im Glas aus der Vorratskammer mit. Vielleicht könnten wir es ja zu einem späteren Zeitpunkt untersuchen. Das Radio hätte ich hier natürlich auch gern mitgenommen, aber ehrlich währt am längsten. Außerdem kam ich gar nicht erst an das Ding heran. Aber meine Augen erblickten schon das nächste Objekt meiner Begierde: eine Garage!

### **In der Garage**

Mann, war ich froh, daß ich einige Übungen an dieser Kraftmaschine gemacht hatte. Ich konnte das Tor ohne große Probleme einfach so aufstemmen. Das schrille Auto in der Garage war schon toll. Doch an den Kofferraum kam ich nicht heran. Mir blieb nur der Versuch mit meinem gelben Schlüssel, um zu sehen, was sich in dem Wagen befand. Er paßte, und ich durfte ab sofort eine Werkzeugkiste mein eigen nennen.



*Mann-O-Mann, was für ein Auto!*

### Razor in der Kanalisation

Während sich Bernard am Funkgerät vergnügte und Dave in der Garage herumstöberte, fand ich hier unten in der Kanalisation nichts Besonderes, bis auf einen Schalthahn. Natürlich mußte ich ausprobieren, was geschah, wenn ich ihn bediente: das Wasser floß aus dem Swimmingpool.

### Der Pool ist leer

Als ich aus der Garage zum Pool zurückkam, war kein Wasser mehr darin. Razor hatte den Haupthahn in der Kanalisation gefunden und das ganze feuchte Naß abgelassen. Schön, denn so kam ich endlich an das Radio heran. Zusätzlich fand ich noch einen kleinen leuchtenden Schlüssel auf dem Grund des Schwimmbeckens. Zwar erweckte auch der rote Schalter meine Aufmerksamkeit, aber ich kenne mich mit elektrischen Sachen nicht so gut aus wie Bernard. Und außerdem sagte mir ein roter Schalter: "Besser nicht anfassen". Ich ließ es also.

Ich wollte sehen, was Bernard in der Zwischenzeit unternommen hatte, und ging zu ihm hinauf. Dabei entdeckte ich zwar einen Raum mit Spielautomaten, doch leider war der Strom abgeschaltet. Da ich kein PacMan spielen konnte, ging ich weiter zu unserem Physikgenie Bernard.

**Das Funkgerät wird repariert**

Als Dave zu mir kam, hatte ich gerade den Fehler im Funkgerät gefunden. Ich setzte einfach die Radioröhre aus dem Wohnzimmer ein. Bei meinen ersten Funkversuchen erreichte ich gleich die Weltraumpolizei. Dave konnte nicht mehr sehen, wie ich mit Außerirdischen redete, und ließ mich wieder allein.

**Das Zimmer von Sohnmann Ed**

In zwei Zimmer hier oben hatte ich mich noch nicht hineingewagt. In beiden war jemand. Aber mit Razors Hilfe konnten wir es schaffen. Da Ed, der Sohn des verrückten Doktors, ungeduldig auf ein Päckchen wartete, klingelte Razor unten an der Tür. Wie erwartet, raste Ed aus seinem Zimmer die Treppe hinunter. Das war die Gelegenheit: Den Hamster, die Schlüsselkarte und das Sparschwein mit schlappen 30 Cents nahm ich mit und verschwand in ein benachbartes Zimmer, bevor unser Ablenkungsmanöver aufgefallen wäre.

**Die fleischfressende Pflanze**

In diesem Raum befand ich mich nun in Gesellschaft einer fleischfressenden Pflanze. Über der Pflanze befand sich ein Loch in der Decke. Ich wollte irgendwie über die Pflanze nach oben klettern. Aber bei ihrer Größe hätte es mir nicht viel gebracht. Damit Pflanzen wachsen, brauchen sie Wasser und Sonne. Da ich keine Sonne dabei hatte, goß ich einfach mein schimmerndes Wasser aus dem Pool auf das Gewächs. Und prompt, wie sollte es in einem ordentlichen Adventure auch anders sein, wuchs die Kleine.

Hunger hatte das Ding immer noch. Es war unmöglich, über dieses Monstrum nach oben zu klettern. Aber wie sich herausstellte, stand die fleischfressende Pflanze mehr auf Coke, die ich ihr schließlich als Speise anbot. Als sie satt war, konnte ich es wagen, hinaufzuklettern.



*Damit Sie nicht von der Pflanze gefressen werden, sollten Sie erst einmal deren Hunger stillen.*

### **Das Teleskop**

Ein Teleskop! Ich komme durch das Loch zu einem Teleskop. Und dafür der ganze Aufwand! Aber ich wollte wenigstens etwas von der Klettertour haben und spähte durch das Beobachtungsgerät. Nichts. Das Kontrollboard schien mir der Grund dafür. Mit ein wenig Kleingeld, dank Ed, konnte ich das Fernrohr schnell in Gang setzen. Doch statt der Sterne erspähte ich eine Nummer. Damals war es im ersten Moment eine Enttäuschung, aber im nachhinein ...

Ich merkte mir die Zahl und kletterte wieder nach unten. An der Wand gegenüber bemerkte ich erst jetzt den Farbfleck, der etwas zu verbergen schien. Mit dem Fleckenwasser beseitigte ich die Farbe und stieß auf eine Geheimtür. In dem Raum dahinter liegen einige Leitungen, die repariert werden wollen.

### **Die Leitungen werden repariert**

Damit bei der Reparatur nichts geschehen konnte, schaltete Razor unten im Keller den Hauptschalter aus. Ich benutzte meine Taschenlampe mit den Batterien des Radios aus dem Pool. Mit dem Werkzeug aus der Werkzeugkiste aus der Garage verband ich die Kabel wieder richtig. Nach getaner Arbeit legte Razor den Schalter im Keller wieder um.



*So ein paar Leitungen sind doch schnell wieder repariert.*

### **Ednas Zimmer & noch weiter**

Gab es noch ein Zimmer, das wir nicht nach unserer Freundin durchsucht hatten? Ja, das von Edna. Aber allein kann man es mit der Frau nicht aufnehmen. Sie wirft einen immer in einen Kerker. Aber zu zweit vielleicht? Bernard und ich machten die Probe aufs Exempel: Wir stürmten das Zimmer der Alten. Leider warf sie einen von uns in den Kerker, doch der andere konnte unbemerkt in Ednas Zimmer gelangen, dort einen Schlüssel einstecken und die Leiter hinaufklettern. Hier oben befand sich hinter einem Gemälde ein Safe. Mit der Nummer, die Dave durch das Teleskop gesehen hatte, war der Panzerschrank im Nu offen. In dem Briefumschlag im Safe befand sich eine Vierteldollarmünze. Die wurde natürlich auch eingesteckt. Aber hier oben saß man einfach in der Falle. Denn auf dem Rückweg wurde man von Edna geschnappt.



*Es ist zwar nicht einfach, in Ednas Zimmer zu gelangen, doch die Opfer lohnen sich.*

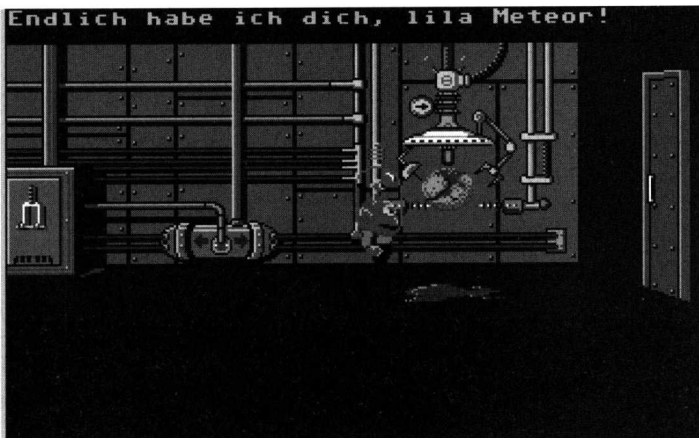
## Im Kerker

Da saßen wir beiden Befreier nun selbst in Gefangenschaft. Aber als wir alle Schlüssel ausprobierten, erwies sich der aus Ednas Zimmer als der Kerkerschlüssel, mit dem wir uns befreiten.

### Ein Spiel gefällig?

Da ich etwas verzweifelt war, da wir scheinbar alle Räume durchsucht hatten, ging ich nach oben und suchte an den Spielautomaten etwas Zerstreuung.

Der Doktor schien hier manchmal zu spielen, denn er war in der Highscoreliste eingetragen. Um später seinen Score aufzuholen, merkte ich mir seine Punktzahl. Da wir den Kerkerschlüssel besaßen, machte ich mir einen Spaß daraus, mich von Edna noch einmal in den Kerker werfen zu lassen.



*Dieser Wicht nimmt den Meteor gefangen.*

### **Die Weltraumpolizei ist da**

Bernard war immer noch hier unten. Aber nicht allein. Ein kleines grünes Wesen, das sich als Weltraumpolizist ausgab, war bei ihm. Der Kleine war richtig in Fahrt und bemerkte selbst gar nicht, daß er sein Abzeichen verlor. Das steckte ich mir natürlich ein. Nun probierte ich noch einmal alle Schlüssel durch, um die beiden Vorhängeschlösser der Tür zu öffnen. Mit dem leuchtenden Schlüssel ließen sich diese beiden Sperren überwinden. Den Highscore des Professors tippte ich auf der Tastatur ein: Der Zugang zum Geheimlabor des verrückten Wissenschaftlers war offen.



*Mit dem Essen, ähem, mit dem Experiment wird nicht gespielt!*

### **Im Labor des Doktors**

Da lag auch Sandy! Aber was war das? Ein Countdown! Wozu? Ich hatte keine Zeit, das herauszufinden. Der irre Kerl mußte gestoppt werden. Ich steckte die Schlüsselkarte in den Kartenleser der Metalltür auf der rechten Seite und gelangte so in die Kammer, wo ich den Schalter für den Countdown umlegte und ihn so beendete.



## Schritt für Schritt: Sandy wird befreit

| Handelnde Person | Ort                 | Aktion                                                                                                                                                                                     |
|------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| alle drei        | vor der alten Villa | mit allen dreien zum Eingang gehen;<br>einer muß die Fußmatte hochheben,<br>ein anderer den Schlüssel nehmen<br>und mit ihm die Tür aufschließen<br><br>mit allen dreien in das Haus gehen |
| Dave             | Eingangshalle       | die rechte Figur am Ende der Treppe<br>drücken                                                                                                                                             |
| Bernard          | Eingangshalle       | durch die geöffnete Tür zum Reaktor<br>gehen                                                                                                                                               |
|                  | beim Reaktor        | Lichtschalter links neben der Treppe<br>suchen und einschalten (in <b>jedem</b><br>dunklen Raum nach einem Licht-<br>schalter suchen und einschalten!)                                     |
|                  |                     | den Schlüssel neben dem Sicherungs-<br>kasten mitnehmen                                                                                                                                    |
|                  |                     | anschließend wieder in die Eingangs-<br>halle laufen                                                                                                                                       |
|                  | Eingangshalle       | Schlüssel an Dave geben                                                                                                                                                                    |
| alle drei        | Eingangshalle       | in das Wohnzimmer gehen                                                                                                                                                                    |
| Dave             | Bibliothek          | das Geheimfach hinter der letzten<br>Wandverkleidung unter dem Bücher-<br>regal öffnen                                                                                                     |
|                  |                     | Audiokassette mitnehmen                                                                                                                                                                    |
| Bernard          | Wohnzimmer          | Radio öffnen                                                                                                                                                                               |
|                  |                     | Radoröhre einstecken                                                                                                                                                                       |
| Dave             | Küche               | Taschenlampe einstecken                                                                                                                                                                    |
|                  |                     | Kühlschrank öffnen                                                                                                                                                                         |
|                  |                     | alle Lebensmittel mitnehmen                                                                                                                                                                |

|                |                                                                             |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Esszimmer      | Essensreste vom Tisch einsammeln                                            |
| Vorratskammer  | alle Gegenstände, bis auf die Entwicklungsflüssigkeit, aus dem Regal nehmen |
| Malraum        | Plastikfrüchte und Fleckentferner mitnehmen                                 |
| 2. Stock: Flur | Tentakel mit Plastikfrüchten und Saft aus der Vorratskammer füttern         |
| Musikraum      | gelben Schlüssel mitnehmen<br>Schallplatte einstecken                       |



*Der grüne Tentakel ist gar kein so übler Bursche.*

|                     |                                                                    |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Raum mit Mumie      | Kraft-O-Mat benutzen                                               |
| Plattenspieler-Raum | Schallplatte auf Kassette überspielen                              |
| Bibliothek          | Schrank unter Radio öffnen<br>Kassette im Kassettengerät abspielen |
| Bernard             | Bibliothek<br>rostigen Schlüssel aus dem Kronleuchterhaufen nehmen |

|       |                                       |                                                                                                                                                                                         |
|-------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       | Funkraum                              | Funkgerät mit Radoröhre reparieren<br>Steckbrief des Kometen lesen                                                                                                                      |
| Dave  | draußen links<br>neben dem<br>Eingang | den Strauch beseitigen<br>Gitter öffnen                                                                                                                                                 |
| Razor | Zugang zur Kanali-<br>sation          | in den Schacht hinabklettern                                                                                                                                                            |
| Dave  | Vorratskammer<br>Pool<br>Garage       | mit silbernem Schlüssel Tür aufsperrern<br>Glas aus der Vorratskammer mit<br>Wasser füllen<br>Tor aufstemmen<br>mit gelbem Schlüssel Kofferraum öff-<br>nen<br>Werkzeugkasten mitnehmen |
| Razor | Kanalisation                          | Hauptahn für Pool öffnen                                                                                                                                                                |
| Dave  | Pool (leer)                           | Radio mitnehmen<br>leuchtenden Schlüssel aufheben<br>Pool wieder verlassen                                                                                                              |



*Das Wasser im Pool sollte man tunlichst nicht berühren.*

|         |                 |                                                                           |
|---------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Razor   | Kanalisation    | Hauptahn wieder verschließen                                              |
| Dave    | Spielraum       | einfach mal vorbeischaun                                                  |
|         | Funkraum        | gucken, was Bernard macht                                                 |
| Bernard | Funkraum        | Weltraumpolizei rufen (eventuell zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen) |
| Razor   | vor der Haustür | Klingel drücken                                                           |
| Dave    | Funkraum        | etwa 10 Sekunden warten, damit man Ed nicht auf dem Flur begegnet         |
|         |                 | SCHNELL: Hamster und Schlüsselkarte nehmen                                |
|         |                 | Sparschwein öffnen                                                        |
|         |                 | 30 Cents aus Sparschwein mitnehmen                                        |
|         |                 | wieder in den Funkraum verduften, bevor Ed zurückkommt                    |
| Dave    | bei der Pflanze | Fleck mit Fleckentferner von der Wand entfernen                           |

|                   |                   |                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard           | EG: an der Treppe | rechten Kobold drücken                                                                                                                                                                                                                                     |
| Razor             | Reaktorraum       | Sicherungskasten öffnen<br>Hauptschalter umlegen                                                                                                                                                                                                           |
| Dave              | Pflanze/Kabelraum | SCHNELL: Batterien aus dem Pool-<br>Radio in die Taschenlampe legen<br>Taschenlampe benutzen<br>mit Gegenständen aus Werkzeugka-<br>sten Leitungen reparieren                                                                                              |
| Razor             | Reaktorraum       | Strom wieder einschalten und aus<br>dem Raum verduften                                                                                                                                                                                                     |
| Dave              | Raum mit Pflanze  | Wasser aus dem Pool auf Pflanze<br>gießen<br>Dose Pepsi zu fressen geben<br>über die Pflanze hinauf durch das<br>Loch klettern                                                                                                                             |
|                   | beim Teleskop     | eine 10-Cents-Münze in Kontrollboard<br>einwerfen und rechten Knopf drücken<br>durch Teleskop schauen und Einstel-<br>lung überprüfen<br>Vorgang wiederholen, bis der<br>untere Rand eines Bilderrahmens<br>samt Spinne durch das Teleskop zu<br>sehen ist |
| Razor/<br>Bernard | 3. Stock          | beide vor die Tür zu Ednas Zimmer                                                                                                                                                                                                                          |
| Bernard           | Ednas Zimmer      | wird gefangengenommen                                                                                                                                                                                                                                      |
| Razor             | Ednas Zimmer      | Schlüssel einstecken<br>Leiter hinaufklettern                                                                                                                                                                                                              |
|                   | Saferaum          | Safe hinter Gemälde freilegen                                                                                                                                                                                                                              |



*Der Tresor birgt keine großen Schätze.*

|         |                |                                                                                                                                                                                                            |
|---------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dave    | beim Teleskop  | durch das Teleskop schauen und Nummer ablesen                                                                                                                                                              |
| Razor   | Saferaum       | Safe mit Nummer aus dem Teleskop öffnen<br>Briefumschlag aus dem Safe nehmen<br>Vierteldollarmünze aus dem Umschlag nehmen                                                                                 |
|         | Ednas Zimmer   | in den Kerker werfen lassen                                                                                                                                                                                |
| Bernard | im Kerker      | mit rostigem Schlüssel Kerkertür öffnen                                                                                                                                                                    |
| Dave    | Spielautomaten | Vierteldollar in Automaten werfen, spielen, bis Highscoreliste zu sehen ist<br>Falls es nicht klappt: der Schlüssel aus Ednas Zimmer öffnet den Geldschacht der Automaten<br>Highscore von Dr. Fred merken |



*Spiel gefällig? Die Highscoreliste birgt Interessantes.*

- |                |                                                                                                                  |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ednas Zimmer   | in den Kerker werfen lassen                                                                                      |
| Kerker         | Polizeiabzeichen an sich nehmen<br>Zugang zum Geheimlabor mit leuchtendem Schlüssel und Highscore des Doc öffnen |
| Geheimlabor    | Purple Tentacle die Polizeimarke zeigen<br>Stahltür rechts mit Karte aus Eds Zimmer öffnen                       |
| Countdown-Raum | mit Schalter Countdown beenden                                                                                   |

# Monkey Island 2 – Die Lösungsstory

## Erster Teil: Die Macht des Voodoozaubers

Hier sitze ich nun am Lagerfeuer und erzähle bestimmt zum zehnten Mal die Geschichte, wie ich den gefürchteten Piraten LeChuck besiegt habe. Doch scheinbar kennen meine beiden Zuhörer die Geschichte auch schon - deshalb wollen sie endlich mal eine neue hören. Da mir aber diese beiden Typen langsam auf die Nerven gehen und ich ein bißchen was von der Welt sehen will, beschließe ich, diese Insel zu verlassen.



*In gemütlicher Runde saßen wir am Lagerfeuer, doch keiner wollte mir zuhören.*

Als ich über die alte Holzbrücke gehen will, um mir im Ort ein Schiff zu chartern, kommt mir so ein riesenhafter Seemann entgegen. Ohne Rücksicht darauf, daß ich ein schwaches Herz habe, packt er mich einfach und spielt Milchshaker mit mir. Zum Glück läßt er mich aber nach einiger Zeit wieder los und verschwindet. Allerdings nicht, ohne mir vorher zu sagen, daß er Largo DeGrande sei und ich mich vor ihm hüten solle. Zudem nimmt er noch mein ganzes Erspartes an sich.

Im Ort dann finde ich keine Häuser oder Hütten, sondern umgebaute Schiffe, welche alle an einem Steg festgemacht sind. Ich gehe sofort in



die erste Behausung und finde mich in einer Schreinerei wieder. Den Schreiner quetsche ich über diesen Largo DeGrande aus, welcher mich auf der Brücke geschröpft hat. Daraufhin bekomme ich zu hören, daß er am liebsten einen Tisch aus ihm machen würde und daß das einzig wirksame Mittel gegen diesen Kerl eine Voodoopuppe wäre. Da der Schreiner zwar genauso gute Zungenbrecher kennt wie ich, seine Werkstatt aber nicht viel hergibt, verschwinde ich wieder.

Im nächsten Schiff wohnt ein kleiner Kerl, der Spezialist für Karten jeglicher Art ist und mir eine Menge über die Insel und Largo erzählen kann. So erfahre ich, daß Largo ein Komplize von LeChuck war und daß kein Schiff ohne seine Erlaubnis die Insel verläßt. Bevor ich gehe, nehme ich noch ein Blatt Papier vom Stapel, da ich unbedingt mal wieder nach Hause schreiben muß.

Irgendwie jedoch können mir die Leute nicht weiterhelfen, und ich beschließe deshalb, mir einmal die Insel anzusehen. Als ich zu diesem Zweck noch einmal über die Brücke gehe, fällt mir ein Spaten auf, der vor einem Schild steht. Den nehme ich sofort mit, um beim nächsten Zusammentreffen mit Largo nicht wieder mit leeren Händen dazustehen.



*Was den tapferen Piraten wohl im Totenkopf erwartet?*

Während ich so durch die Gegend laufe, fällt mir in den Sümpfen ein Schild auf, welches mein ganzes Interesse weckt. Ich benutze den Sarg,

der vor dem Schild schwimmt, als Boot und rudere los. Das ist schon irgendwie unheimlich, nachts in einem Sarg durch die Sümpfe zu rudern. Doch es wird noch viel unheimlicher, als ein riesiger Totenkopf vor mir auftaucht, der im Fackelschein richtig lebendig wirkt. Nachdem ich mir ein Herz gefaßt habe, rudere ich hinein und stelle fest, daß dieses Ding als Aufzug dient und mich zu der Voodoofrau bringt. Bei einem längerem Gespräch mit ihr erfahre ich unter anderem, daß sie keine Voodoopuppe hat, aber mir durchaus eine machen könnte, wenn ich ihr die richtigen Zutaten brächte. Damit ich diese nicht vergesse, gibt sie mir noch extra eine Einkaufsliste mit. Als ob ich damit zu Aldi gehen könnte und die Sachen nur aus dem Regal nehmen müßte. Nachdem ich mich von ihr verabschiedet habe, nehme ich noch das Seil aus dem Vorraum mit, schließlich kann man so etwas in einem Adventure immer gebrauchen.

Erst war ich ja froh, daß ich diesen unheimlichen Sumpf endlich verlassen konnte, doch auf dem Friedhof bei Dracula und seinen Freunden ist es nachts auch nicht gemütlicher: vor allen Dingen dann nicht, wenn man da einen Toten ausgraben soll. Trotzdem gehe ich auf den Hügel und grabe mit dem Spaten ein Loch, um einen Knochen für die Voodoopuppe zu finden. Daß es dabei die ganze Zeit donnert und blitzt, macht die Sache nicht gerade angenehmer. - Hoffentlich fällt mir als Strafe für meine Grabschändung nicht der Himmel auf den Kopf. - Jedenfalls beeile ich mich, den Sarg zu öffnen und einen Knochen mitzunehmen.



*Auf zur lustigen Gräberschändung!*

Nach dem Horror auf dem Friedhof brauche ich erst einmal einen Schnaps und beschließe, in die Kneipe im Ort zu gehen. Doch als ich dem Barkeeper sage, was ich will, lacht er nur und sagt, daß ich noch ein Kind wäre. - Unverschämtheit! Wenn der noch mal so was sagt, dann hole ich meinen großen Bruder. - Und wie ich da an der Theke stehe, taucht schon wieder dieser Largo auf und bestellt sich einen Schnaps. Vielleicht sollte ich ihm einfach eins vor die Nase hauen, das würde mir tierisch Spaß machen und ich hätte eine Körperflüssigkeit von ihm für die Voodoopuppe. Doch da ich befürchte, daß die ganze Kneipe bei diesem Kampf zertrümmert wird, lasse ich es lieber. - Was ist denn das?! - Largo scheint das Zeug nicht zu schmecken, und er spuckt alles aus und verschwindet wild schimpfend. Jetzt muß ich nur noch mit dem Stück Papier seinen Speichel von der Wand wischen. Jetzt habe ich schon zwei der vier Zutaten für die Puppe. Zufrieden kann ich die Kneipe jetzt verlassen.



*Was sind denn das für Manieren? Spuckt der Kerl hier einfach rum!*

Als ich auf dem Schiff stehe, fällt mir das offene Fenster am Heck auf. In der Hoffnung, da vielleicht einen Schnaps oder mindestens ein Malzbier zu bekommen, steige ich durch das Fenster und lande in der Küche. Der Koch, der hier am Werk ist, war in einem früheren Leben wohl mal Zirkusartist, so erscheint er mir jedenfalls, als ich ihm beim Kochen zusehe. Aufgrund akuten Alkoholmangels in diesem Raum begnüge ich mich damit, das Messer mitzunehmen und wieder durchs Fenster zu verschwinden.

Der nächste Teil für die Puppe ist offenbar am einfachsten zu beschaffen: ein Kleidungsstück von Largo. Ich muß nur ausfindig machen, wo er wohnt, und in einem unbeobachteten Augenblick ein Hemd oder so etwas mitnehmen. Deshalb gehe ich ins Hotel und unterhalte mich mit dem Portier. Ich erfahre, daß es nur ein Zimmer gibt, welches belegt ist. Er erlaubt mir nicht, dort reinzugehen. Als ich mich im Empfangsraum umsehe, erblicke ich einen jungen Alligator, der an einen Mast gebunden ist. Weil das hier aber nicht Miami Vice ist und Alligatoren ins Wasser und nicht in ein Hotel gehören, schneide ich ihn mit dem Messer los. Das kleine Tierchen flitzt sofort raus, und der Portier läuft, vor Wut schnaubend, hinterher. Im Futternapf finde ich noch meine Lieblingskäsechips, welche ich unmöglich liegenlassen kann. Daraufhin sehe ich mir das Gästezimmer an, das aussieht, als wäre eine Bombe eingeschlagen. Allem Anschein nach ist es Largos Zimmer. Ich schaue mich um. Ein Hemd oder etwas ähnliches finde ich nicht, dafür aber nehme ich sein Toupet mit, womit ich Gegenstand Nummer drei habe. Bevor Largo zurückkommen kann, verschwinde ich wieder und überlege mir, wie ich an ein Kleidungsstück von ihm kommen kann.



*Die Jungens hier an der Reinigung scheinen nicht beschäftigt zu sein.*

Doch da erblicke ich die Reinigung am Ende des Steges, und mir fällt etwas ein: Da Largo keine Kleidung in seinem Zimmer hat, wird er nur das besitzen, was er im Moment trägt. Und das wird er wohl spätestens dann

ausziehen, wenn es dreckig ist. Bevor ich jedoch gehe, nehme ich noch den Eimer mit, der bei den drei verrückten Piraten hängt.

Jetzt gehe ich erst einmal zur Voodoo-antike, um ihr die ersten drei Utensilien für die Puppe zu bringen. Vielleicht kann sie damit ja schon was anfangen. Doch als ich bei ihr bin, sagt sie, sie könne ohne das Kleidungsstück nichts anfangen. Enttäuscht setze ich mich in den Sarg, um wieder aus dem Sumpf zu verschwinden. Und da habe ich schon wieder eine Idee: Man müßte Largo einfach in den Sumpf locken und ihn dort in den Schlamm stoßen. Aber wie locke ich ihn hierher? Nun, wenn der Prophet nicht zum Berg will, muß der Berg eben zum Propheten. Ich krame den Eimer hervor und fülle ihn mit Schlamm. Den muß ich jetzt Largo nur noch irgendwie an seine Sachen schmieren.



*Was braucht man alles für eine Voodoopuppe?*

Zurück bei ihm im Hotelzimmer, kann ich ihn jedoch nicht finden. Da fällt mir ein alter Schulstreich ein, der bisher immer geklappt hat. Ich schließe die Tür und stelle den Eimer oben auf die Kante. Um nicht sofort von Largo in Stücke gerissen zu werden, wenn er reinkommt, verstecke ich mich hinter der spanischen Wand. Kaum habe ich das getan, kommt auch schon Largo und geht in die Falle. Es klappt genauso, wie ich es mir vorgestellt habe. Largo verläßt mit seiner Fangopackung das Zimmer und macht sich auf den Weg zur Wäscherei. Ich verfolge ihn natürlich dabei

und erlebe ein interessantes Gespräch zwischen Largo und dem Wäsche-reibesitzer. Als Largo wieder weg ist, gehe ich in sein Zimmer und finde den Abholschein für seine schmutzigen Sachen von innen an die Tür geheftet. Mit dem Schein gehe ich dann zur Wäscherei und bekomme das, was Largo eben gebracht hat. Nanu? Ein BH! Entweder Largo ist Trans-vestit, oder er benutzt den BH als Ohrenwärmer.



*Jetzt hat sich der Kleine von oben bis unten dreckig gemacht.*

Mit dem vierten Teil für die Puppe bestückt, gehe ich wieder zur Voodoo-zauberin und zeige ihr meine Errungenschaft. Mit dem Hinweis, daß die Reichweite sehr begrenzt sei, gibt sie mir die Voodoopuppe und ein paar Nadeln. Jetzt kann mich gar nichts mehr hier halten: Ich renn' sofort los, um Largo einen Besuch abzustatten.

Als ich bei ihm im Hotelzimmer bin, durchbohre ich sofort die Voodoopuppe mit den Nadeln, um Largo zu peinigen. Dieser ist vollkommen überrascht von meiner Attacke und schreit wie am Spieß. Als ich ihm dann noch erzähle, daß ich es war, der den gefährlichen LeChuck getötet hat, weiß er gar nicht mehr, was er sagen soll. Als Beweis für meine Heldentat zeige ich ihm den Bart, den ich LeChuck abgeschnitten habe. Das war allerdings der größte Fehler, den ich je gemacht habe, denn Largo reit mir den noch lebenden Bart aus der Hand und verschwindet damit aus dem Zimmer.

Total sauer über meine eigene Dummheit, gehe ich zum Strand, um da meinen Frust am Lagerfeuer zu vergessen. Nachdem ich mit den Jungs ein bißchen gesungen habe, erzählen sie mir, daß das einzige Schiff, das ich chartern könnte, bei Kapitän Dread liegt. Zudem müßte ich unbedingt den Schatz Big Whoop finden, wenn ich LeChuck endgültig besiegen wolle. Auf dem Weg zu Kapitän Dread entdecke ich einen Stock am Strand, welchen ich sofort einstecke. Doch auch bei Kapitän Dread erlebe ich eine Enttäuschung. Zum einen will der Kapitän ohne seinen Talisman, den er vor langer Zeit verloren hat, nicht in See stechen, und zum anderen verlangt er noch einen Haufen Knete für sein Boot.

Jetzt benötige ich also die Karte von Big Whoop, eine Menge Geld und etwas, was ich Kapitän Dread als Talisman unterschieben kann. Mit der Karte von Big Whoop dürfte es wohl keine Probleme geben, da Wally ja Experte auf diesem Gebiet ist. Als ich bei ihm angekommen bin, muß ich jedoch erfahren, daß er von dieser Karte lediglich weiß, daß sie aus vier Teilen besteht und daß diese auch noch an verschiedenen Orten versteckt sind. Während er das so erzählt, fällt mir sein Monokel auf, das er die ganze Zeit auf- und absetzt. Da Wally mir im Moment sowieso nicht helfen kann und mich dieses Monokel irgendwie an die Beschreibung von Kapitän Dreads Talisman erinnert, nehme ich es einfach, als er es auf den Tisch legt.



Wo hat er nur wieder sein Monokel hingelegt?

Bei der Voodoo tante erfahre ich, daß LeChuck mit dem Bart, den Largo mir gestohlen hat, zu den Lebenden zurückgerufen werden kann. Zudem gibt sie mir noch ein Buch, in dem einiges über die vier Kartenstücke steht, die zu Big Whoop führen.

Im Dorf treffe ich drei Seeleute, die vor der Wäscherei sitzen. Bei einem Gespräch mit ihnen kommt es mir jedoch eher so vor, als wären das drei gescheiterte Philosophiestudenten. Während des Gesprächs huscht die ganze Zeit eine Ratte um mich herum. Und weil ich als kleines Kind immer schon einmal eine Ratte haben wollte, beschließe ich, diese zu fangen und zu zähmen. Dazu baue ich mir aus dem Stock und der Kiste, die da steht, eine Falle. Das Seil binde ich als Auslöser an den Stock; als Köder müssen meine Lieblingsschips herhalten. Jetzt muß ich mich nur noch zwei Schritte von meiner Falle entfernen und im richtigen Moment an der Schnur ziehen. Als die Ratte in der Falle sitzt, öffne ich die Kiste einen Spalt und kann die Ratte herausholen. Doch die macht einen furchtbar verhungerten Eindruck: Ich beschließe, ihr aus der Küche der Kneipe was zu fressen zu besorgen.

Dort angekommen, sehe ich den großen Suppentopf auf dem Feuer stehen. Ich werfe der Einfachheit halber gleich die ganze Ratte in den Topf. Oh, je! Hoffentlich kostet das den Koch nicht die Stellung. - Das ist ja die Idee ...! - Ich verschwinde wieder durchs Fenster und setze mich in die Kneipe. Der Wirt will mir zwar keinen Alkohol ausschenken, aber was zu essen will er mir wohl holen. Doch kaum ist er in der Küche verschwunden, höre ich von dort ein ungeheures Gezeter, weil da irgendwas in der Suppe schwimmt. (Na, so ein Zufall!) Daraufhin feuert er seinen Koch und bietet mir dessen Stellung an. Als er sagt, daß ich ein Wochengehalt im voraus erhalte, nehme ich sofort an. Weil aber Arbeit furchtbar ungesund ist, verschwinde ich durchs Fenster und gehe mit dem Geld zu Kapitän Dread.

Mit dem Monokel, welches ich ihm als neuen Glücksbringer unterschiebe, und dem Geld schaffe ich es, ihn zu überreden, in See zu stechen. Auf die Frage, wo denn sein Schiff sei, erwidert er, daß ich mich schon darauf befände. - Das kann ja eine lustige Seefahrt werden mit diesem Klapperkahn!



## Zweiter Teil: Eine Seefahrt, die ist lustig

Kapitän Dread gibt mir eine Karte von den Inseln, die er ansteuern könnte. Ich suche mir Phatt Island aus. Ich bezweifle zwar stark, daß wir den kürzesten Weg gesegelt sind, doch Hauptsache, wir sind irgendwann dort angekommen.

Auf Scabb entdecke ich zu meinem Erschrecken einen Steckbrief, auf dem das Foto eine ungeheure Ähnlichkeit mit meinem Antlitz hat. Und schon steht so ein riesiger Soldat neben mir und zwingt mich, in die Villa des Gouverneurs mitzukommen.



*Der Steckbrief mußte verfeinert werden.*

Die Villa war total luxuriös eingerichtet. Der Gouverneur selbst lag dick und fett in seinem Bett und spielte Schlaraffenland. Zu allem Überfluß erfahre ich dann noch von diesem ekelhaftem Wackelpudding, daß LeChuck tatsächlich wieder lebt und auch noch eine Belohnung auf mich ausgesetzt hat. Deshalb wandere ich auch sofort ins Gefängnis, wo ich scheinbar verhungern soll.

Dort habe ich einen Zellennachbarn, dem es gesundheitlich nicht ganz so gut geht. Außerdem befindet sich noch ein träges Hündchen im Raum, das wohl auf mich aufpassen soll. Als ich meinen Aufenthaltsort noch ein wenig untersuche, finde ich unter meiner Matratze einen Stock. Mit diesem stehle ich dem armen Kerl in der Nachbarzelle einen Oberschenkel-

knochen - ich glaube, der braucht den eh nicht mehr. Den Knochen werfe ich dann dem Hund zu und erhalte als Dank den Schlüssel, den er in der Schnauze trug. Nachdem ich die Zelle verlassen habe, nehme ich noch die beiden Umschläge mit, die im Regal sind. Der eine Umschlag enthält meine ganzen Habseligkeiten, und der andere gehörte mal meinem Zellennachbarn, der offensichtlich in besseren Tagen mal ein Jahrmarktsgorilla war.



*Mensch, wen man im Gefängnis so alles trifft!*

In einer Seitengasse entdeckte ich einen Mann, der an einem Glücksrad spielt und auch noch prompt den Hauptpreis gewinnt. Um meine Neugierde zu befriedigen, was er mit dem ganzen Geld jetzt wohl macht, verfolge ich den Mann und finde heraus, daß es sich hier um eine Bande handelt, die armen Touristen und blöden Schatzsuchern das Geld aus der Tasche ziehen will. Da ich den Trick jetzt aber kenne, besorge ich mir die nächste Zahl. Wenn man allerdings die nächste Gewinnzahl wissen will, muß man erst eine Art Losungswort sagen. Man bekommt zweimal mit den Fingern eine Zahl gezeigt. Egal, was der Typ hinter der Tür auch sagt, als Antwort muß man immer die Zahl sagen, die als erstes gezeigt wurde. Nachdem ich das dreimal richtig gemacht habe, bekomme ich die nächste Gewinnzahl und gewinne auch sofort beim Glücksrad. Als Preis nehme ich die Einladung zu der Gouverneursparty an, weil ich hoffe, dort Elaine zu treffen.

An einem Steg treffe ich dann einen Angler, der so selbstgefällig von sich spricht, als hätte er das Angeln erfunden. Und da ich zwar nicht angeln, aber mindestens genausogut lügen kann wie ein richtiger Angler, erzähle ich ihm, daß ich schon viel größere Fische als er gefangen hätte. Daraufhin bietet er mir sofort eine Wette an, welche ich leichtsinnigerweise auch noch annehme.



*So ein Angeber. Selbstverständlich fange ich einen größeren Fisch als er!*

Mit dem Schiff fahre ich dann weiter zu Booty Island, wo die Party stattfinden soll. Direkt am Hafen gab es sogar einen Kostümverleih, in dem ich mir eine Verkleidung für die Feier auslieh. Das ging aber erst, nachdem ich meine Einladungskarte vorgezeigt hatte.

Auf dem Weg zur Party muß ich dann noch an einer Wache vorbei, die mich erst passieren läßt, nachdem ich meine Einladung vorgezeigt habe und in mein lächerliches Kostüm geschlüpft bin.

Über Stock und Stein geht es dann zum Gouverneur, der in einer Art Schloß lebt. Vor dem Haus sehe ich schon wieder so einen trägen Hund, der faul in der Sonne liegt. Wahrscheinlich haben alle Hunde in diesem Adventure Schlaftabletten gefressen.

Auf der Party finde ich das erste Kartenstück in einem Bilderrahmen. Ohne daß jemand was merkt, kann ich das Stück nehmen und mich aus dem Staub machen.

Doch kaum habe ich einen Fuß über die Türschwelle nach draußen gesetzt, spielt dieser blöde Köter Alarmanlage und ruft den Gärtner auf den Plan. Als ich dann zu fliehen versuche, erlebe ich die neueste olympische Disziplin: den Harkenweitwurf. Dummerweise war der Wurf so gut, daß ich getroffen werde. Daraufhin schleppt man mich zu Elaine, bei der ich meinen ganzen Charme spielen lassen muß, um sie gnädiger zu stimmen. Doch als ich sie um die Karte bitte, wird sie wütend und wirft diese aus dem Fenster und mich aus dem Zimmer. Auch ein zweiter Besuch bei ihr im Zimmer bringt nichts, da sie schon weg ist. Ich nehme das Ruder mit, das über ihrem Bett hängt, und verlasse das Haus.

Draußen steigt meine Stimmung schlagartig, als ich das verloren geglaubte Kartenstück auf dem Rasen liegen sehe. Doch als ich es aufheben will, kommt ein Windstoß und trägt es weg, bis ans andere Ende der Insel. Der Hund scheint irgendwie speziell auf diese Karte abgerichtet zu sein, also beschließe ich, ihn mitzunehmen, da er mir bei der Suche bestimmt helfen kann. Anschließend gehe ich noch hinter das Haus, weil ich da dem Gärtner für die Beule an meinem Kopf danken will. Als ich ihn aber nicht finde, trete ich wütend vor die Mülltonnen. Doch das läßt den Koch aus der Küche hervorschnellen, der sein Fleischermesser bestimmt nicht mitgebracht hat, um Petersilie zu schneiden. Ich laufe einmal ums ganze Haus und versuche mich in der Küche zu verstecken. Dort steht ein Eimer mit Fischen auf dem Tisch, mit deren Hilfe ich die Wette mit dem Angler gewinnen müßte. Schnell stecke ich mir einen Fisch ein und verlasse in Windsbrautseile den Ort des Geschehens.



*Was so ein richtiger Angler ist ...*

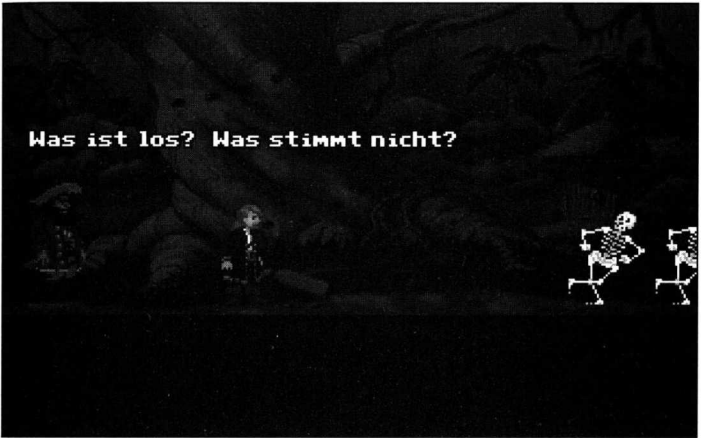
An der Klippe finde ich dann in schwindelerregender Tiefe die Karte an einem Ast. Wie kann ich mir die nur angeln? Angeln, das ist es!!

Mit dem Schiff geht es wieder nach Phatt Island, wo ich dem Angler meinen "Fang" zeige. Erst meint er, er hätte schon genauso große Fische gefangen. Doch nach einiger Zeit sieht er seine Niederlage ein und gibt mir seine Angel.

Mit dieser fahre ich wieder zu Booty Island und angle mir an der Klippe das erste Kartenteil. - Aber was ist das?! - Eine Möwe fliegt vorbei und schnappt sich einfach das gute Stück und verschwindet damit.

Natürlich verfolge ich sie über die halbe Insel und lande an einem großen Baum, an dem spiralförmig Löcher angeordnet sind. Mit der Holzplanke, die im untersten Loch steckt, kommt mir das Ganze wie eine Selbstbautreppe von einer schwedischen Möbelfirma vor. In das nächste Loch stecke ich das Ruder und schwinge mich elegant auf selbiges.

Wo kommen denn plötzlich die vielen Sterne her? Und warum ist es so dunkel? Da sind ja meine Eltern! Suchen die auch den Schatz? Warum sind denn da zwei Skelette? - Die haben ja ein lustiges Lied. Das gefällt mir so gut, daß ich mir den Text notiere. Plötzlich steht da auch noch LeChuck vor mir. Wenn jetzt noch Kermit der Frosch kommt, dann schwöre ich, nie mehr nach einem Schatz zu suchen.



*War das nur ein Traum?*

War das ein Traum! Und mein Kopf hat schon wieder eine Beule mehr. Das zerbrochene Ruder bringe ich sofort nach Scabb Island zum Schreiner, welcher das Paddel notdürftig flickt. Der Angeber behauptet dann auch noch, daß das Paddel jetzt stabiler als vorher sei.

Wieder am Baum angekommen, stecke ich das Ruder in das Loch über der Planke und steige darauf. Danach ziehe ich die Planke aus dem untersten Loch und stecke sie wieder ein Loch höher, steige dann darauf usw. Oben finde ich dann drei alte und verlassene Baumhäuser, von denen ich sofort das vordere betrete. Hier finde ich einen riesigen Haufen Papier, welches scheinbar dieser diebische Vogel herausgeschafft hat. Um aus dem Stapel die Karte zu finden, lasse ich den Hund suchen, welcher mir auch prompt das gesuchte Stück beschafft. Da ich jetzt keine Verwendung mehr für das Tier habe, lasse ich es nach Hause gehen.



*Was war hier denn wohl los?*

Als ich mir die anderen beiden Hütten noch ansehe, finde ich in der oberen noch ein Teleskop, das ich natürlich einstecke. Darauf verlasse ich den Baum und mache mich auf zu meinem Schiff.

Unterwegs treffe ich Kate, die Flugblätter verteilt und mir unbedingt eine Rundfahrt in ihrem Boot andrehen will. Ich nehme mir eins von ihren Flugblättern und vertröste sie auf ein anderes Mal.

Kapitän Dread fährt mich nachher ein wenig in der Weltgeschichte herum. Ich entspanne erst einmal. Bei einer Untersuchung des alten Kahns finde ich eine alte Tüte Papageienfutter und stecke sie mir ebenfalls ein.

Darauf fahren wir zu Booty Island. Ich schaue mich in dem kleinen Haus vorne links um. Die ganzen Sachen, die ich finde, sind ziemlich alt und kaputt. Auf jeden Fall behauptet der Verkäufer, daß das alles Antiquitäten wären. Das einzige, was mich hier interessiert, ist der Spiegel, der aber unverkäuflich ist, weil der Papagei ihn in Beschlag genommen hat. Das bringt mich dazu, das Schild in der Ecke zu kaufen und die leere Tüte mit dem Papageienfutter über den leeren Haken zu hängen. Der Papagei denkt sofort, er hätte einen neuen Spielkameraden, und läßt seinen alten Freund, den Spiegel, im Stich. Jetzt hat auch der Verkäufer nichts mehr dagegen, daß ich den Spiegel mitnehme.



*Wegen des Papageis soll ich den Spiegel nicht bekommen?*

Nun lasse ich mich von Kapitän Dread auf Phatt Island verschiffen und suche dort meinen Steckbrief. Um nicht sofort wieder in den Knast zu müssen, beschließe ich, den Prospekt von Kate über mein Bild zu hängen. Schön, jetzt muß ich mir keine Sorgen wegen dieses blöden Steckbriefes machen. Zufrieden wandere ich ein wenig über die Insel. Auf meinem Rückweg kann ich von weitem beobachten, wie Kate von diesem blöden Soldaten eingekerkert wird. Da das nicht meine Absicht war, gehe ich sofort ins Gefängnis und befreie sie. Als sie laut fluchend an mir vorbei nach draußen rennt, vergißt sie ihren Umschlag im Regal, in welchem ich eine Flasche Rumersatz finde.

Auf Scabb Island angekommen, gehe ich in die Kneipe und sehe dort zu meiner Überraschung einen klavierspielenden Affen. Doch trotz dieser Attraktion ist da soviel Stimmung wie Samstag abends in einem Kloster. Da der Affe hier zweifellos sein Talent verschwendet und ich noch einen guten Promoter kenne, versuche ich, den Affen mitzunehmen. Das gelingt mir aber erst, nachdem ich ihn mit der Banane und dem Metronom ins Affenparadies geschickt habe. Da ich auf Phatt eine Ecke gesehen habe, die dem Affen bestimmt gefallen wird, mache ich mich sofort auf den Weg dorthin.

Dort angekommen, suche ich den Wasserfall auf und schaue mir dann die ganze Sache von oben an. Da stellt sich zu meiner Verwunderung



heraus, daß eine Pumpe dieses ganze Spektakel erzeugt. In Zeiten immer stärker wachsenden Umweltbewußtseins beschließe ich, daß diese Pumpe viel zu viel Energie verbraucht. Daraufhin schalte ich selbige mit Hilfe des Affen aus und gehe enttäuscht zurück. Doch was sehen meine verwunderten Äuglein, als ich jetzt den Berg hinuntergehe?? Nicht nur, daß der Wasserfall kein Wasserfall mehr ist, auch verbirgt sich hinter dem Wasserfall der Eingang zu einer Höhle.

Neugierde kennt bei mir keine Grenzen, und so maschiere ich, entdeckungslustig, wie ich bin, schnurstracks in die Höhle hinein. Drinnen sieht es aber nicht wie in einer Höhle, sondern eher wie bei uns im Heizungskeller aus. Trotz dieser Enttäuschung gehe ich bis ans Ende der Höhle und finde mich auf der Halbinsel wieder, welche zu Phatt Island gehört. Oben auf dem Hügel steht ein kleines Häuschen, welches ich nach einem anstrengenden Aufstieg betrete.



*Na denn mal Prost!*

Der Besitzer dieses Hauses ist gar nicht erfreut darüber, daß ich bei ihm auftauche. Erst als ich ihm einen Kampf anbiete, läßt er mich ins Haus. Jedoch will er keinen Schwertkampf oder etwas ähnliches, sondern ein Wetttrinken. Das ist es. Jetzt habe ich endlich mal die Gelegenheit, in diesem Spiel so richtig einen zu schütten, so wie damals bei meinem Kollegen Heinz P. Als er jedoch den Humpen vor meine Nase stellt, bin ich schon fast vom Geruch betrunken. Schnell schütte ich das Zeug in

den Baum, der in der Ecke steht. Um deshalb nicht als Feigling ausgelacht zu werden, kippe ich den Rumersatz in mein Glas. Bei dem Wetttrinken habe ich natürlich überhaupt keine Probleme, doch mein Gastgeber scheint selber auch nicht so viel zu vertragen und fällt völlig besoffen vom Stuhl.

Um die düstere Atmosphäre in diesem Raum zu beseitigen, öffne ich ein Fenster und erblicke eine Statue, die vor dem Haus steht. Nach meiner Meinung würde die noch besser aussehen, wenn sie irgendwas in der Hand hielte. Zu diesem Zweck gebe ich ihr mein Fernglas in die Hand und stelle fest, daß ein Lichtstrahl gebündelt und ins Haus geworfen wird. Bei genauerem Hinsehen fällt mir auf, daß an der Stelle, wo der Lichtstrahl ins Zimmer fällt, vorher mal ein Spiegel hing. Aus diesem Grund hänge ich meinen Spiegel dort in den Rahmen und wiederhole das Experiment mit dem Fernglas. Jetzt wird an der Rückwand des Raumes ein Ziegelstein von dem Licht getroffen. Und als ich diesen ein wenig bewege, verliere ich plötzlich den Boden unter den Füßen und stürze in die Tiefe. - Schon wieder mein Kopf! - Doch wenn sich schon jemand die Mühe macht, hier einen Geheimraum anzulegen, dann wird es hier auch irgend etwas Wertvolles geben. Und da liegt auch schon der zweite Teil der Karte, den ich natürlich mitnehme.

Da ich bisher nicht ein einziges Andenken aus diesem Spiel habe, welches ich meinen Eltern mitbringen könnte, gehe ich auf Booty Island noch einmal in den Antiquitätenladen. Da sehe ich zu meinem Erstaunen das dritte Kartenstück auf der Ladentheke liegen. Doch der Verkäufer muß irgendwie ein wenig größenwahnsinnig geworden sein und verlangt den lächerlichen Betrag von sechs Millionen. Soviel ich auch verhandle und diskutiere, er gibt kein bißchen nach. Er sei lediglich bereit, das Kartenstück gegen die Galionsfigur von einem versunkenen Schiff namens "Mad Monkey" zu tauschen.



*Wo findet man wohl besser Informationen als in einer Bücherei?*

So fahre ich nach Phatt Island und suche dort im Register der Bibliothek unter dem Buchstaben D wie Desaster. Als ich ein interessantes Buch gefunden habe, merke ich mir den Titel und gehe damit zu der Frau, die dort arbeitet. Diese holt mir das gewünschte Buch, aber erst, nachdem ich einen vorläufigen Büchereiausweis bekommen habe. Ich glaube, bei den Angaben für den Ausweis hätte ich mich auch als Papst ausgeben können - sie hätte nichts gemerkt. Auf jeden Fall ist in dem Buch genau beschrieben, wo das Schiff versunken ist. Ich muß mich nur noch auf den Weg machen, um die Galionsfigur zu bekommen.

Das Problem ist nur, daß ich die Galionsfigur von Kapitän Dreads Schiff aus nicht holen kann und daß Kate für eine Rundfahrt mit ihrem Schiff 6000 verlangt. Wo soll ich das ganze Geld nur hernehmen? Vielleicht gehe ich noch einmal zu meinem Arbeitgeber auf Scabb Island und frage nach einem weiteren Vorschuß. Dort angekommen, gehe ich also sofort in die Kneipe. Um nicht mit der Tür ins Haus zu fallen, bestelle ich mir erst einmal was zu trinken. Und - oh, Wunder - als ich meinen Büchereiausweis vorzeige, bekomme ich sogar, was ich bestellt habe. Allerdings sind die Getränke alle so widerlich, daß ich das blaue und das gelbe aus Verzweiflung miteinander mische. Jetzt habe ich ein grünes, das aber auch nicht viel besser schmeckt. Leider scheint der Barkeeper auch nicht gewillt zu sein, mir auch nur einen Pfennig Vorschuß zu zahlen, weswegen ich wieder gehe.

Vollkommen sauer fahre ich nach Booty Island und besorge mir dort im Antiquitätenladen das alte Schiffshorn. Als ich da reinblase, während ich zufällig beim Spuckwettbewerb vorbeigehe, denken die ganzen Idioten, die da stehen, daß ein Staatsbesuch kommt und stehen stramm. Daraufhin blase ich noch einmal hinein und vertausche in der Zeit, als alle wegsehen, die kleinen Markierungsfähnchen. Durch die gesteigerten Gewinnaussichten animiert, versuche ich mich jetzt auch mal beim Spucken. Doch sooft ich es auch versuche, mit dieser schlechten Leistung ist einfach kein Blumentopf zu gewinnen. Als ich schon einen ganz trockenen Mund habe, nehme ich mal einen Schluck von diesem ekelhaften grünen Zeug. Und schon steigt meine Leistung ungeheuer. Nach ein paar Versuchen habe ich auch prompt den ersten Platz belegt und bekomme den Siegerpreis.



*Übung macht den Meister, auch beim Wettspucken!*

Da mir der Preis aber viel zu häßlich ist, versuche ich, ihn im Antiquitätenladen zu verkaufen. Und als ich dem Verkäufer gesagt habe, daß die Spucke von LeChucks Mörder drauf ist, zahlt er mir sogar 6000 dafür.

Mit dem Geld miete ich das Boot bei Kate. Allerdings muß ich vorher in dem Buch mit den großen Schiffsunglücken nachsehen, um ihr den Kurs sagen zu können. Kaum haben wir die Stelle erreicht, die auf der Karte beschrieben ist, springe ich todesmutig in die Fluten und tauche bis auf den Grund. Und was sehe ich da wohl? - Falsch! Weder Flipper noch den

weißen Hai treffe ich, dafür liegt da unten aber tatsächlich die Mad Monkey, deren Galionsfigur ich an mich nehme. Weil ich mit diesem wahnsinnig schweren Gewicht unmöglich auftauchen kann, steige ich auf den Anker und ziehe einmal an dem Tau. Das veranlaßt Kate, mich hinaufzuziehen. So können wir wieder zurück an Land fahren.



*Für den Kartenteil vom Antiquitätenhändler muß die Galionsfigur beschafft werden.*

Jetzt kann mich nichts mehr halten: Ich renne auf dem kürzesten Wege in den Antiquitätenladen. Dort lege ich die Galionsfigur auf den Tresen und erhalte als Gegenpreis dafür den dritten Kartenteil. Anschließend nehme ich auch noch die Säge mit und verlasse den Laden.

Im Sargladen nebenan läuft die ganze Zeit ein überaus merkwürdiger Verkäufer herum und versucht, mir einen Sarg anzudrehen. Ich hingegen habe vor, noch ein oder zwei Jahre zu leben, und interessiere mich viel mehr für den Schlüssel, der hinter der Theke hängt. Da ich befürchte, daß der Verkäufer was dagegen hat, wenn ich den Schlüssel einfach mitnehme, bitte ich ihn, den Sarg mal vorzuführen. Aber auch das hilft mir nicht weiter, da er einfach nicht darinbleiben will. Hätte ich nur ein paar Nägel. Nägel! Das ist es!



*Netter Laden, hat alles für den täglichen Sarggebrauch.*

Sofort mache ich mich auf nach Scabb Island und gehe dort in die Schreinerei. Allerdings trennt sich auch der Schreiner nicht so einfach von seinen Besitztümern, und ich muß mir wieder was einfallen lassen. Deshalb gehe ich zu den drei Piraten, die schon die ganze Zeit vor der Wäscherei sitzen, und säge dem einem mit der Säge das Holzbein ab. Wahrscheinlich wird jetzt gleich der Schreiner-Pannen-Service auftauchen, und ich muß nur noch in die Werkstatt gehen und nehmen, was ich brauche. Tatsächlich! Als ich die Werkstatt betrete, ist der Schreiner weg, und ich nehme in Ruhe den Hammer und die Nägel mit.



*In der Schreinerei muß Guybrush auch noch vorbeischauen.*

Natürlich geht es jetzt wieder nach Booty Island, wo ich den Sargverkäufer noch einmal bitte, Probe zu liegen. Kaum ist er im Sarg, nagle ich auch schon den Deckel fest und nehme mir danach den Schlüssel, den ich schon die ganze Zeit haben wollte.

Mit dem Schiff geht es nun weiter nach Phatt Island, wo ich noch einmal in der Bücherei ein interessantes Buch in der Kartei suche und es mir von der Frau in der Bücherei geben lasse. Was für ein Buch das ist, ist mir vollkommen egal. Hauptsache, es ist nicht so gruselig, daß ich nachts nicht schlafen kann.

Daraufhin laufe ich zum Landhaus des Gouverneurs. Das Landhaus ist von einer langen Mauer umgeben, welche aber zum Glück eine unverschlossene Tür hat. Im Haus hält mich dann schon wieder dieser riesige Soldat auf und fragt, ob ich nicht im Gefängnis sitzen müßte. Je mehr ich ihm die Wahrheit sage, um so weniger glaubt er mir, was mir aber nur recht ist. Dann ist der Weg nach oben frei, und ich gehe hinauf. Im Zimmer des Gouverneurs angekommen, sehe ich ein Buch auf seinem Bauch, welches mich stark interessiert. Bevor ich es aber nehme, lege ich erst das Buch aus der Bücherei auf seinen Wanst. Jetzt habe ich das Buch mit den Zitaten berühmter Piraten und kann zurück zum Schiff gehen.

Auf dem Friedhof auf Scabb Island öffne ich die Krypta mit dem Schlüssel. Drinnen erwartet mich eine Atmosphäre, wie sie wahrscheinlich jeder von dem Besuch solcher Grabstätten kennt. Mit Hilfe des Buches finde ich die richtige Inschrift auf dem Sarg von Rap Scallion heraus und öffne die Kiste. Leider komme ich ein paar Minuten zu spät, denn so ist mit Rap wohl kein Gespräch mehr zu führen. Trotzdem nehme ich ein wenig von seiner Asche mit und mache mich damit auf den Weg zur Voodoofrau.



*Hier unten muß irgendwo Rap zu finden sein.*

Bei dieser angekommen, suche ich so lange in ihrem Regal die Gefäße durch, bis ich eins mit der Aufschrift "Asche-zu-Leben" finde. Dieses gebe ich zusammen mit der Asche an die Voodootante, welche daraufhin von mir noch ein Rezept verlangt, mit dem sie einen Zauber bewirken könne. Ein Rezept. Ich bin doch kein Koch!

Wohl oder übel mache ich mich wieder auf zur Bücherei auf Phatt Island und sehe im Register unter "Voodoo" nach. Dort finde ich einen Verweis auf die Rubrik "Rezepte", wo ich wiederum das Buch finde, das ich suche. Auch dieses bekomme ich von der guten Frau am Bücherschalter, jedoch mit dem Hinweis, daß dies mein drittes Buch sei: Mehr als drei Bücher dürfe ich nicht gleichzeitig haben.

Nachdem ich dann der Voodoozauberin das richtige Rezept gebracht habe, bewirbt sich diese gleich für den Wettbewerb "Koch des Jahres" und



bekommt eine eigene Fernsehshow. Nein, nein!! Natürlich tut sie das nicht, sondern sie gibt mir einen Streuer mit magischen Kräften, womit ich sogar wieder Tote ins Leben zurückrufen kann.

Das muß ich natürlich sofort auf dem Friedhof ausprobieren, wo ich eine gute Prise von dem Zeug auf das offene Grab von Rap Scallion streue. Tatsächlich, er kommt zurück ins Leben!! Naja, einen Schönheitswettbewerb wird er mit diesem Aussehen nicht gewinnen können, aber es soll reichen, um mir zu sagen, wo das letzte Kartenstück liegt. Doch bevor er mir das sagen kann, muß ich ihn erst einmal davon überzeugen, daß er wirklich schon tot ist. Als er diese bittere Pille dann geschluckt hat, verspreche ich ihm noch, das Gas in seinem Restaurant abzustellen. Das ist es! Da muß das Kartenstück versteckt sein - in seinem Restaurant!

Sofort mache ich mich auf die Socken, um sein altes Restaurant am Strand zu durchsuchen. Mit der Haustür habe ich keine Probleme, da ich dafür den passenden Schlüssel besitze, aber dummerweise gehe ich im Haus leer aus: Mir bleibt nichts anderes übrig, als den Herd abzustellen und Rap Scallion noch einmal zum Leben zu erwecken.

Nachdem ich den Wunderstreuer ein zweites Mal bemüht habe, sage ich Rap, daß er sich um das Gas keine Sorgen mehr zu machen braucht. Daraufhin höre ich ein lautes "Plumps", von dem Stein, der ihm vom Herzen gefallen ist. Aus Dankbarkeit übergibt er nicht sich, sondern mir den vierten Teil der Karte.

Jetzt geht es zurück in das Dorf, wo Wally mir die vier Stücke zusammensetzen soll. Jedoch kann der mir nicht helfen, da ihm irgendein Schurke das Monokel gestohlen hat - so eine Gemeinheit!

Aber toll wie ich bin, habe ich schon die nächste Idee und besorge ihm einen Ersatz für seine Sehhilfe. Dafür gehe ich auf Phatt noch einmal in die Bücherei und öffne dort den Leuchtturm. Dieser hat selbstverständlich eine richtige Glaslinse, welche ich auch schnell mitgehen lasse. Tja, mit so was hat der erfahrene Kaufhausdieb eben keine Probleme.

Die Glaslinse gebe ich dann Wally, der sich gleich daraufdaran macht, die vier Kartenstücke zusammenzusetzen. Doch soll ich als Gegenleistung dafür bei der Voodoofrau einen Liebestrank für ihn abholen. - Aber Wally, für so etwas gibt es doch Erika Berger auf RTL.

Aber ich bin ja kein Unmensch: Deshalb mache ich mich noch einmal auf zur Voodoofrau. Als ich dieser von Wallys vorehelichen Problemen erzähle, gibt sie mir sofort das gewünschte Mittel und sagt noch, er solle

vorsichtig damit sein, weil es ein sehr starkes Mittel wäre. - Vielleicht sollte ich ja auch mal einen Schluck ...? - Doch als sie das so erzählt, hat sie eine Vision, daß Wally etwas zugestoßen sei und daß das wahrscheinlich mit LeChuck zu tun hätte.

Natürlich renne ich, so schnell ich kann, zurück und bemerke deshalb auch gar nicht die Kiste, die da im Sumpf steht. Als ich endlich bei Wally bin, ist schon alles zu spät. Mein Freund ist weg, und auf den Tisch hat er im letzten Moment noch "LeChuck" schreiben können.



*Auf zur Voodooante.*

Mal wieder ist die Voodooofrau die einzige, die mir helfen kann. Ich laufe zu ihr. Auf dem Weg dahin fällt mir die Kiste auf, die dort im Sumpf steht. Als ich den Aufkleber durchlese, stelle ich fest, daß die Kiste an LeChuck adressiert ist. So öffne ich den Deckel und steige kurzerhand ein. Drinnen ist es allerdings nicht mehr ganz so gemütlich, da die Kiste mit lebenden Schlangen angefüllt ist. Kaum habe ich den Deckel wieder zugemacht, kommen zwei freundliche Herren von der Bundespost und bringen mich, ausnahmsweise ohne Verspätung, in LeChucks Festung.

## Dritter Teil: In LeChucks Festung

Da bin ich nun! Ich kann nicht sagen, daß es immer schon ein Traum von mir war, in der Festung von LeChuck zu landen, doch jetzt kann ich es wohl nicht mehr ändern. Gemütlich sieht es hier jedenfalls nicht aus mit den ganzen Totenköpfen und Skeletten. Da ich Wally wohl niemals finden werde, wenn ich hier tatenlos herumstehe, gehe ich kurzerhand los, bis ich einen Durchgang finde, der auf eine lange Treppe führt. Als ich diese hinaufgestiegen bin, komme ich in einen Raum mit einem Haufen Wegweisern. Ich suche mir den vorderen Gang aus und komme nach einiger Zeit im Kerker an.



*LeChucks Festung*

Da hängt er ja! Wie gemein, diesen armen kleinen Kerl einfach an zwei Ketten aufzuhängen. Als ich eine zeitlang auf ihn eingeredet habe, beruhigt er sich wieder, und ich höre, daß LeChuck zwar die Karte hat, aber Wally diese schon auswendig kennt. Jetzt brauche ich nur noch den Schlüssel, um Wally da rauszuholen.

Deswegen gehe ich noch einmal in den Raum mit den Wegweisern zurück und benutze diesmal den hinteren Gang. Als ich den ganzen Knochensalat sehe, der da an der Wand hängt, fällt mir sofort wieder mein Traum von damals ein. Ich hole meine Aufzeichnung des Liedes raus. Wenn ich die Körperteile nehme, die am Anfang jeder Zeile erwähnt sind, muß ich nur noch ein Skelett finden, wo die Knochen genauso

angeordnet sind. Als ich das betreffende gefunden habe, drücke ich einmal dagegen: Ein Geheimgang tut sich auf. Nachdem ich für die anderen drei Strophen auch so verfahren habe, gelange ich schließlich vor ein großes Tor mit vielen Schlössern.

Leider habe ich nicht einen einzigen Schlüssel, der hier passen könnte, und ohne einen Schlüssel bekommt man Schlösser bekanntlich nicht auf. Da das Spiel aber weitergehen muß und ich irgendwoher den Schlüssel für den Kerker brauche, öffne ich einfach eine unverschlossene Tür, die sich in dem großen Tor befindet.

Schon befinde ich mich in dem Allerheiligsten dieser Festung: in LeChucks Thronsaal! Direkt neben dem Thron hängt auch ein Schlüssel, den ich mir sofort schnappe. Doch da habe ich die Rechnung ohne den Wirt bzw. ohne LeChuck gemacht: das Ganze war eine Falle. Im Nu finde ich mich in einem Käfig wieder. LeChuck taucht auf, um seinen Triumph auszukosten.

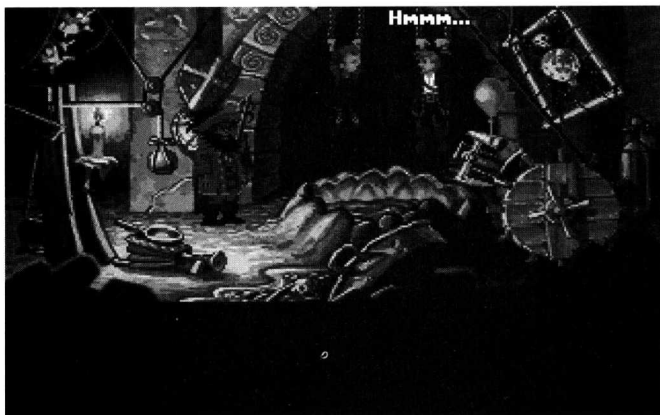


*Wie ein Vogel im Käfig eingesperrt.*

Minuten später treffe ich dann auch meinen alten Freund Wally, der genau wie ich mit dem Kopf nach unten über einem Säurebad hängt. LeChuck hat noch die Güte, uns den Mechanismus zu erklären, mit dem wir in die Säure gelassen werden sollen, wo wir dann qualvoll verenden sollen. Erst habe ich gar nichts dagegen, in die Säure gelassen zu werden, da es Samstag ist, und Samstag ist nun einmal Badetag. Da ich

aber ein stinkender Pirat sein will, beschließe ich, heute nicht zu baden. Bei einer genaueren Betrachtung der Technik fällt mir sofort auf, daß die Kerze das auslösende Moment ist. Ich beschließe diese auszuspucken.

Als erstes nehme ich einen kräftigen Schluck von dem grünen Ekelbräu und versuche mein Glück. Zu Wallys Unbehagen ist er aber das einzige, was ich treffe, wenn ich in die Richtung der Kerze ziele. So versuche ich das Schild rechts zu treffen, welches wie ein Reflektor funktioniert. Nach einigen Versuchen ist die Kerze gelöscht, wir sind gerettet, und LeChuck ist wahnsinnig sauer.



*Eine etwas schlechte Ausgangslage für Guybrush und Wally ...*

Das Problem ist nur, daß wir diesmal im Dunkeln sitzen und so unmöglich fliehen können. Deshalb zünde ich eins von meinen Streichhölzern an. - Hmmm ...? Was haben wir denn hier? Dynamit? Sag mal, Wally, ist das nicht das Zeug, das immer so furchtbar knallt, wenn man es entflammt? Scheinbar lag ich da mit meiner Einschätzung ganz richtig. Schönen Flug!



Wow! So eine Menge Sprengstoff!

## Vierter Teil: Big Whoop auf der Spur

Was ist passiert? Wo bin ich? Oh, mein Kopf! Ich glaube, ich brauche mal Urlaub. Zum Glück scheint bei mir noch alles heile zu sein. Die Insel, auf der ich bin, muß wohl Dinkey Island sein.



*Runter kommen wir Flieger doch alle.*

Als ich aufstehe, finde ich im Wasser eine Flaschenpost. Ob die wohl für mich ist? Nö, scheinbar war es mehr Flasche als Post. Trotzdem stecke ich sie ein. Dann finde ich noch ein Zelt, vor dem ein Bärtiger sitzt und die ganze Zeit meditiert. Ich glaube, daß ich den irgendwoher kenne. Die Destille und das leere Martiniglas lassen in mir den Verdacht aufkommen, daß der Kerl ein kleiner Schluckspecht ist. Mit dem Brecheisen, das ich am Strand finde, öffne ich dann noch das oberste Faß und gebe den Keks, den ich darin erblicke, dem Papageien. Daraufhin hört dieser für einen Moment auf, Unfug zu erzählen, und gibt mir eine erste Beschreibung, wie ich den Schatz finde.



*Ob dieser Kerl nicht ein wenig zuviel trinkt?*

Bei einem kleinen Spaziergang am Strand entdeckte ich, daß ein Weg direkt in den Dschungel führt. An der Gabelung angekommen, entscheide ich mich für den linken Weg, da der linke Weg immer der bessere ist. Am Ende dieses Weges hängt ein Sack an einem Ast. Leider bin ich viel zu klein, um ihn zu erreichen. Aus diesem Grund zerschlage ich die vermeintliche Flaschenpost mit der Brechstange und schlitze mit der Scherbe den Beutel von unten auf. Schon fällt ein Paket heraus, welches sich bei näherer Betrachtung als Trockenkeksmischung herausstellt. Mit dieser geht es zurück zum Strand, wo ich den Papageien zum Sprechen bringen werde.

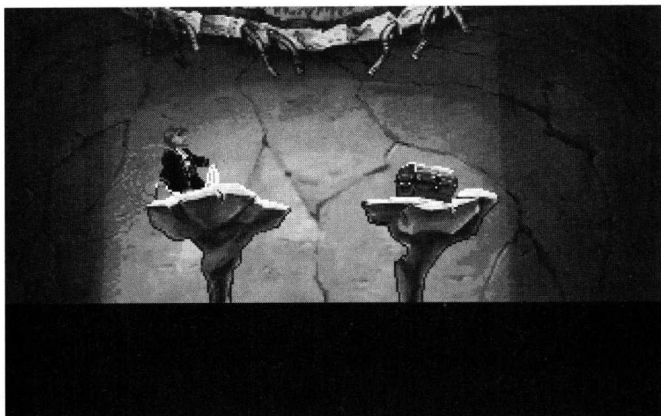
Mit dem Martiniglas gieße ich ein wenig Wasser in die Destille, um das Salz herauszulösen. Dieses gereinigte Wasser gebe ich zur Trockenmischung und erhalte so - Abrakadabra!! - zwei weitere Kekse. Da ich mehr auf Schokoladenkekse als auf Butterkekse stehe, spendiere ich diese wiederum großzügig dem Papageien, welcher mir jetzt auch den Rest des Weges zu Big Whoop verrät.

So ziehe ich dann los. An der Weggabelung gehe ich diesmal allerdings nach rechts und erreiche nach kurzer Zeit einen Teich, vor dem eine Kiste steht. Als ich auch diese mit der Brechstange geöffnet habe, nehme ich das Dynamit an mich und befolge von nun an die Anweisungen des Papageien ganz genau. Das heißt, daß ich bei der Anweisung "Gehe nach Osten" ganz nach rechts im Gelände (bzw. an den rechten Bildschirm-



rand) gehe, bei der Anweisung "Gehe nach Norden" gehe ich ganz nach oben im Gelände (bzw. an den oberen Bildschirmrand) usw. Auf diese Art und Weise erreiche ich nach und nach die verschiedenen Punkte im Gelände, bis ich ein riesiges Kreuz finde.

Hier spiele ich mal wieder Totengräber und grabe so lange, bis ich auf Beton stoße. Der Beton ist für mich kein Problem, weil ich ja das Dynamit habe. So erreiche ich schließlich Big Whoop. Das heißt, "erreichen" ist übertrieben. Bisher stehe ich auf einem riesigem Sockel, der Schatz steht auf einem weiteren riesigen Sockel - und ich komme einfach nicht hinüber. Aber als alter Pirat weiß ich natürlich, was ein Wurfhaken ist: Diesen bastle ich mir aus dem Seil und der Brechstange. Jetzt ziele ich nur noch einmal die Stahlstäbe an, die aus dem Beton ragen, und - Aiaiaiaiaaaaaa!! Tarzan! - kaum habe ich meinen Sockel verlassen, brechen dieser und der andere auch schon zusammen. Jetzt hänge ich da, an einem Seil, mit dem Schatz in der Hand, und muß Elaine die ganze Geschichte noch einmal erzählen. Jedenfalls so lange, bis das Seil reißt.



*Hey! Ist das nicht der Schatz?*

Das nächste Problem ist mein freier Fall, der gar kein Ende nehmen will. Das übernächste ist das, daß ich nicht weiß, wie ich ihn bremsen kann. Das übernächste Problem hat sich allerdings spätestens dann erledigt, als ich auf dem Boden aufgeschlagen bin.

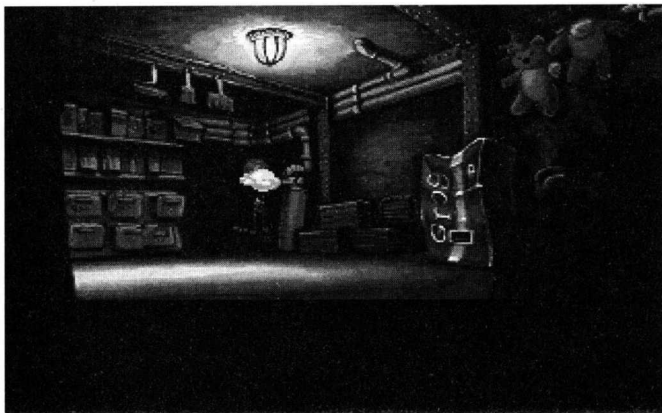
Aaah! Nicht schon wieder mein Kopf! So eine Sch..., diese ganze Schatzsucherei! Doch jetzt muß ich unbedingt sehen, wo ich gelandet bin. Nach langem Suchen finde ich endlich einen Lichtschalter und betätige ihn.

Oh, Gott! Jetzt ist es aus! Da steht doch tatsächlich LeChuck vor mir und sagt, daß er mit mir abrechnen will! Doch was noch viel schlimmer ist: Er behauptet steif und fest, er wäre mein Bruder. Ha! Das ich nicht lache. Für mich ist das ein klarer Fall von Einzelkindkomplex. Allerdings bleibt mir nicht viel Zeit, über seine Psyche nachzudenken, denn er holt eine Voodoopuppe aus der Jacke und beginnt meine Folter. Zum Glück schafft er es nicht, mich mit diesem Ding in das Reich der Schmerzen und Qualen zu schicken, sondern maximal drei Räume weiter.

Natürlich habe ich es nicht gerne, von meinem Möchtegernbruder gepeinigt zu werden, und so beschließe ich, zurückzuschlagen. Deshalb besorge ich mir im Erste-Hilfe-Zimmer aus der Schublade eine Spritze und aus dem Papierkorb ein paar Gummihandschuhe. Im Rausgehen nehme ich noch einem der beiden etwas blassen Patienten einen Knochen weg.

Am Grogautomaten muß ich nur lange genug herumhämmern, bis eine Münze herausfällt. Als LeChuck, der geldgierige Hund, hereinkommt, bückt er sich sofort danach, und ich kann ihm die Unterhose herausziehen. - Lecker!

Im Raum mit den Malzbierkisten finde ich in einer Kiste einen Ballon und in einer anderen eine Puppe. Bei der nächsten Begegnung mit LeChuck biete ich ihm mein Taschentuch an, damit er sich seine Nase mal richtig putzen kann.



*Mit dem Helium geht's leichter.*

Irgenwie bringt das alles jedoch nichts. Ich versuche nach oben zu gelangen. Bei der Benutzung des Aufzuges merke ich aber, daß ich viel zu schwer bin, und so suche ich etwas, das mich leichter macht. Das gelingt mir in dem Raum, wo ich LeChuck die Unterhose gestohlen habe. Dort ist nämlich eine Flasche mit Helium, mit welcher ich die beiden Handschuhe und den Luftballon auffülle. Jetzt versuche ich noch einmal, den Aufzug zu benutzen. Kurz bevor ich die Tür schließen kann, steckt LeChuck seinen Kopf durch den Türspalt.

Zum Glück schafft er es nicht mehr, mich aufzuhalten. Ich kann seinen Bart, den er verloren hat, als viertes Stück für die Voodoopuppe nehmen. Oben auf der Straße gebe ich dann die Puppe, den Bart, das Taschentuch, die Unterhose und den Knochen in die Ju-Ju-Tasche und erhalte eine eigene Voodoopuppe.

Und jetzt droht ihm meine Rache! Ich nehme die Puppe und die Spritze in die Hand und fahre mit dem Aufzug nach unten. "Komm her, LeChuck! Wo bist du, Feigling?"

## Frage und Antwort Revenge

### ***Wie komme ich an dem Piraten auf der Brücke vorbei?***

- Sie müssen sich schon durchschütteln lassen.
- Allerdings schadet Ihnen das auch nicht.

### ***Was tue ich im Dorf?***

- Sie können unbesorgt überall hingehen und mit jedem reden. So werden Sie eine Menge erfahren.

### ***Was nehme ich im Dorf alles mit?***

- Das Messer vom Küchentisch, der Eimer vor der Wäscherei, das Blatt Papier bei Wally und der Spaten vor dem Schild sind nützliche Hilfsmittel.

### ***Der Wirt läßt mich nicht in die Küche?! Das sollten Sie nicht persönlich nehmen. Haben Sie schon einmal einen anderen Einstieg gesucht?***

- Vielleicht sehen Sie sich draußen noch einmal um.
- Gehen Sie aus der Kneipe raus, und benutzen Sie das Küchenfenster als Einstieg.

### ***Wie bastle ich eine Voodoopuppe?***

- Ohne fremde Hilfe geht das nicht.
- In einem entlegenen Winkel der Insel wird Ihnen doch wohl jemand helfen können.
- Die Voodoozauberin in den Sümpfen kann helfen. Zudem befindet sich im Vorraum ein Seil, das Sie mitnehmen müssen.

### ***Woher bekomme ich einen Knochen für die Puppe?***

- Nicht nur lebende Menschen besitzen Knochen.
- Haben Sie den Friedhof schon gefunden?
- Beim Grab von Largos Großvater! Mit der Schaufel auf den Hügel gehen und dort ein Loch graben. Darin sollten Sie dann einen Knochen finden.

**Wo finde ich ein Haar von Largo?**

- Beim Schlafen verliert man häufig Haare.
- Vielleicht besuchen Sie ihn mal zu Hause.
- In seinem Hotelzimmer hängt ein Toupet. Das stecken Sie einfach ein.

**Wie komme ich in sein Zimmer?**

- Locken Sie den Portier hinaus.
- Ob er ein entwisches Haustier draußen wohl suchen würde?
- Mit dem Messer den Alligator im Vorraum losschneiden, das macht Ihnen den Weg frei. Anschließend noch die Käsechips aus dem Futternapf nehmen.



*Behandelt man denn so einen Besucher?*

**Wie bekomme ich Körperflüssigkeit von Largo?**

- Wo fließt denn viel Flüssigkeit?
- Gehen Sie mal in die Kneipe, und bestellen Sie dort etwas. Sie werden zwar nichts bekommen, dafür wird aber Largo erscheinen und an die Wand spucken. Das können Sie dann mit dem Papier aufwischen.

**Wie beschaffe ich mir ein Kleidungsstück?**

- Fällt Ihnen beim Anblick der Wäscherei was ein?
- Nun, wenn Largo dort noch keine Sachen abgegeben hat, müssen Sie ihn dazu bringen, daß er das tut.
- Beschmutzen Sie Largos Sachen, und holen Sie diese dann für ihn aus der Reinigung ab.

**Wie beschmutze ich Largos Kleidung?**

- Sind Sie in diesem Spiel vielleicht schon mal durch den Schlamm gerudert?
- Es reicht, den Schlamm aus dem Sumpf irgendwie an Largo zu schmieren.
- Sie füllen den Eimer im Sumpf mit Schlamm und stellen ihn anschließend von innen auf Largos verschlossene Zimmertür. Dann verstecken Sie sich hinter der spanischen Wand.
- Jetzt müssen Sie ihm nur noch in die Wäscherei folgen und später seinen Abholschein hinter seiner Zimmertür wegnehmen. Mit diesem bekommen Sie seine Kleidung an der Wäscherei.

**Was mache ich mit den Zutaten für die Puppe?**

- Es gibt doch einen Experten für diese Sachen.
- Die werden natürlich zur Voodooofrau gebracht, welche Ihnen eine Voodoopuppe und ein paar Nadel geben wird.

**Soll ich die Puppe wirklich benutzen?**

- Auf jeden Fall! Gehen Sie damit ruhig in Largos Zimmer. Haben Sie keine Hemmungen, die Puppe zu benutzen.

**Jetzt hat er mir den Bart gestohlen, was nun?!**

- Haben Sie ein wenig Spaß mit Ihren Freunden.
- Zu Beginn des Spiels saßen Sie doch auch schon mit so netten Menschen zusammen.
- Gehen Sie noch einmal zum Strand. Auf dem Weg dorthin finden Sie einen Stock. Ihre beiden Freunde am Lagerfeuer können Ihnen weiterhelfen.

**Kapitän Dread sagt, er würde ohne Talisman nicht lossegeln!?**

- Besorgen Sie ihm einen Ersatz.
- Ein kleiner Dorfbewohner hat vielleicht etwas, was Sie gebrauchen könnten.
- Besuchen Sie doch mal Wally. Dessen Monokel hat eine ungeheure Ähnlichkeit mit dem Talisman. Nehmen Sie es einfach, wenn er es auf den Tisch legt.

**Woher bekomme ich das Geld für Kapitän Dread?**

- Wie wäre es mit ehrlicher Arbeit?
- Können Sie kochen?
- Sie brauchen einen Job. Den bekommen Sie am schnellsten, wenn Sie dem Koch etwas Ekelhaftes in die Suppe werfen.

**Woher bekomme ich etwas Ekelhaftes für die Suppe?**

- Wo haben Sie denn schon etwas Ekelhaftes gesehen?
- Mögen Sie etwa Ratten?
- Gehen Sie zur Wäscherei und fangen Sie die Ratte. Dazu bauen Sie mit der Kiste und dem Stock eine Falle. Die Käsechips benutzen Sie als Köder und die Schnur als Auslöser.
- Wenn Sie sich ein paar Schritte entfernt haben, huscht die Ratte in die Kiste, Sie ziehen an der Schnur und können die Ratte wieder aus der Kiste nehmen.

**Was stelle ich mit der Ratte an?**

- Testen Sie mal, ob sie schwimmen kann.
- Vielleicht möchte die Ratte auch ein wenig in Suppe schwimmen.
- Gehen Sie in die Küche und werfen Sie die Ratte in den Suppentopf. Dann gehen Sie in die Kneipe und bestellen etwas zu essen.

**Soll ich den Job als Koch annehmen?**

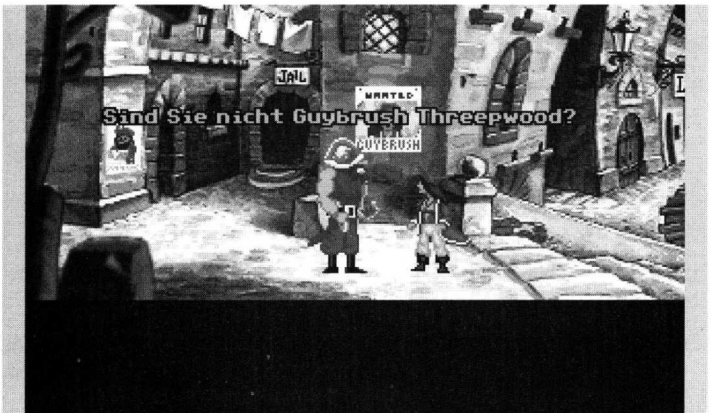
- Natürlich! Zum einen erhalten Sie einen Wochenlohn im voraus, und zum anderen können Sie jederzeit durchs Küchenfenster wieder abhauen.

### ***Kann ich jetzt mit Kapitän Dread in See stechen?***

- Wissen Sie denn, wo Sie nach den Kartenstücken suchen sollen?
- Bisher hatten Sie immer eine zuverlässige Informantin.
- Sie müssen vorher noch bei der Voodoozauberin ein Buch abholen.

### ***Wohin soll Kapitän Dread mich als erstes bringen?***

- Er soll Sie nach Phatt Island verschiffen.



Wenn man eine Piraten-Berühmtheit ist, hängen natürlich auch an so mancher Stelle Steckbriefe von einem aus.

### ***Was tue ich gegen den Steckbrief und den Soldaten?***

- Gar nichts! Sie werden auf diese Art den Gouverneur kennenlernen.

### ***Ich bin eingesperrt worden!***

- Aber der Hund hat doch den Schlüssel im Maul.
- Hunde stehen auf Knochen.
- Sie durchsuchen erst einmal Ihre Zelle und werden unter der Matratze einen Stock finden. Mit dem nehmen Sie Ihrem Nachbarn einen Knochen weg und werfen ihn zum Hund.



**Wie komme ich aus der Zelle heraus?**

- Sie benutzen natürlich den Schlüssel und nehmen vor dem Verlassen des Kerkers noch die beiden Briefumschläge aus dem Regal mit.

**Was besichtige ich nun auf der Insel?**

- Schon mal alles abgesucht?
- Auch dunkle Gassen?
- In der Seitengasse ist ein Glücksrad aufgebaut. Der Mann, der soviel gewonnen hat, sollte verfolgt werden.

**Was war das eben für eine merkwürdige Unterhaltung?**

- Die kommen einem alle wie Verbrecher vor.
- Wahrscheinlich betrügen die beim Glücksrad.
- Der Mann hat sich von einem anderen die nächste Gewinnzahl sagen lassen. Allerdings mußte er vorher ein Lösungswort sagen.

**Wie heißt das Lösungswort?**

- Sie müssen den Code knacken.
- Es hat mit den Zahlen zu tun, die man mit der Hand gezeigt bekommt.
- Man bekommt zweimal eine Zahl mit der Hand gezeigt. Egal, was man gesagt bekommt, man muß immer die als erstes gezeigte Zahl nennen.

**Kann ich mit der Zahl, die mir gesagt wurde, was anfangen?**

- Auf jeden Fall! Sie gehen jetzt zum Glücksrad zurück und setzen auf genau diese Zahl.

**Welchen Preis nehme ich denn nur?**

- Wollen Sie denn Elaine nicht wiedersehen?
- Auf der Party könnten Sie Elaine treffen.
- Am besten ist es, die Einladung zu der Party zu nehmen.

**Gibt es noch etwas Wichtiges auf Phatt Island?**

- Sie müssen erst noch mal mit jemandem am Strand sprechen.
- Lassen Sie sich von einem großmäuligen Angler nicht unterkriegen.
- Auf dem Steg sitzt ein Angler. Geben Sie so kräftig an, daß er Ihnen eine Wette anbietet. Diese nehmen Sie dann an.

***Bleibe ich jetzt immer noch auf Phatt Island?***

- Nein, denn jetzt geht es zum Fest nach Booty Island.

***Wie komme ich nach Booty zum Fest?***

- Es handelt sich um ein Kostümfest.
- In der Nähe des Hafens werden Kostüme verliehen.
- Erst einmal müssen Sie in den Kostümverleih gehen und sich nach Vorlage Ihrer Einladung ein Kostüm geben lassen.

***Was mache ich mit dem Kostüm?***

- Gehen Sie zur Feier, und ziehen Sie das Kostüm an, wenn man es von Ihnen verlangt.

***Soll ich mich etwa auf dieser blöden Party amüsieren?***

- Denken Sie immer daran, was Sie suchen.
- Im Partyraum befinden sich nicht nur interessante Gäste.
- Sie sollen das Kartenstück nehmen, das im Bilderrahmen hängt, und dann den Raum wieder verlassen.

***Ich bin von dem Gärtner und dem Hund geschnappt worden, was nun?***

- Schmeicheln Sie sich ein wenig bei Elaine ein, und fragen Sie einmal nach dem Kartenstück.

***Jetzt bin ich hinausgeworfen worden!***

- Man soll nach der ersten Abfuhr nicht gleich die Flinte ins Korn werfen.
- Versuchen Sie, noch einmal in Elaines Zimmer zu gelangen.
- Gehen Sie noch mal ins Zimmer, und nehmen Sie das Ruder mit, das über dem Bett hängt. Dann verlassen Sie das Haus.

***Was mache ich vor dem Haus?***

- Ja, was liegt denn da?
- Das sieht aus wie das Kartenstück.
- Versuchen Sie, das Kartenstück aufzuheben. Keine Panik, wenn es wegfiegt, Sie bekommen es schon noch.

***Was ist mit dem Hund?***

- Hoffentlich sind Sie tierlieb.
- Einen Hund kann man doch immer gebrauchen.
- Nehmen Sie ihn einfach mit, er kann Ihnen helfen, die Karte zu finden.
- Anschließend gehen Sie hinters Haus und treten mal richtig vor die Mülltonne.

***Ich glaube, ich soll umgebracht werden!***

- Das kann schon mal passieren. Doch man muß das ja nicht ohne weiteres zulassen.
- Wie wäre es mit einem Trick?
- Rennen Sie einmal ums Haus und dann in die Küche.

***Was soll ich denn in der Küche?***

- Was steht denn auf dem Tisch?
- Erinnern Sie die Fische an irgend etwas?
- Nehmen Sie einen von den Fischen, die auf dem Tisch stehen, und verlassen Sie dann ganz schnell das Gelände.

***Wozu brauche ich denn den Fisch?***

- Wettschulden sind Ehrenschulden!
- Sie werden doch Ihre Wette mit dem Angler nicht vergessen haben?!
- Mit dem Fisch fahren Sie wieder zu Phatt Island und zeigen ihn dem Angler. So werden Sie eine Angel erhalten.

***Was habe ich denn von einer Angel?***

- Vielleicht können Sie damit irgendwo einen "großen Fisch" fangen.
- Mit einer Angel kann man nicht nur Fische aus großer Tiefe angeln.
- Die können Sie auf Booty gebrauchen. Denn dort hängt das Kartenstück unterhalb der Klippe, und Sie können das Stück nur mit der Angel holen.

***Wenn ich das Stück angeln will, kommt eine Möwe und stiehlt es mir!?***

- Verfolgung aufnehmen!

- Sie müssen die Möwe nur bis zum großen Baum am anderen Ende der Insel verfolgen.

***Haben diese Löcher im Baum einen Sinn?***

- Auf jeden Fall! Ich glaube, im unteren steckt etwas.
- Man könnte sich eine Treppe basteln.
- Sie müssen das Paddel in das nächste Loch stecken und dann hinaufsteigen.

***Jetzt ist das Ruder kaputt.***

- Sie haben doch geschickte Freunde.
- In solchen Fällen sollte man einen Handwerker aufsuchen.
- Gehen Sie zum Schreiner auf Scabb, und geben Sie ihm das Ruder.

***Soll ich noch einmal versuchen, auf den Baum zu kommen?***

- Natürlich! Same procedure as last year.
- Versuchen Sie noch einmal, das Ruder ins nächste Loch zu stecken. Anschließend steigen Sie darauf und stecken die untere Planke ein Loch höher, steigen darauf usw.

***Hier sind drei Vogelhäuser.***

- Es kommt auf den Inhalt an.
- Benutzen Sie Ihr "Kartensuchgerät".
- In der vorderen Hütte lassen Sie den Papierhaufen vom Hund durchsuchen.

***Darf ich endlich wieder hinuntersteigen?***

- War das denn schon alles?
- Ich glaube, da oben ist noch etwas Interessantes.
- Im obersten Baumhaus gibt es ein Teleskop, welches Sie ruhig mitnehmen können.

***Was soll ich nur mit dieser Kate machen?***

- Seien Sie doch nicht so uninteressiert bei diesem netten Mädchen!
- Auch von ihr werden Sie etwas Brauchbares bekommen können.

– Lassen Sie sich ein Flugblatt geben, und fragen Sie nach dem Preis für ihr Boot.

Kann man eigentlich mit Kapitän Dreads Schiff nur von Insel zu Insel fahren?

– Nein!

– Bei einer Erholungstour kann man nicht nur die Landschaft bestaunen.

– Auf Deck liegt eine leere Tüte Papageienfutter, die sollten Sie mitnehmen.

***Wie lange soll ich denn durch die Gegend schippern?***

– Wenn Sie die Tüte Papageienfutter haben, können Sie beruhigt nach Booty Island fahren.

***Ich möchte so gerne den Spiegel aus dem Antiquitätenladen haben!***

– Sie müssen den Papageien ablenken.

– Wahrscheinlich muß der Papagei nur mal was anderes sehen.

– Kaufen Sie das Schild neben der Tür, und hängen Sie die leere Futterpackung über den Haken. Jetzt können Sie den Spiegel kaufen.

***Soll ich den Steckbrief auf Phatt Island so hängenlassen?***

– Eine kleine Schönheitsoperation wäre nicht schlecht.

– Vielleicht verändern Sie einfach das Bild.

– Hängen Sie das Flugblatt von Kate darüber.

***Kate ist wegen des Flugblatts verhaftet worden.***

– Seien Sie ein Kavalier.

– Holen Sie sie da wieder raus.

– Mit dem Schlüssel, den Sie haben, können Sie ihre Zelle öffnen. Danach nehmen Sie den Umschlag aus dem Regal an sich.

***Ich hätt' so gerne den klavierspielenden Affen auf Scabb.***

– Versuchen Sie, ihn zu betäuben.

– Was halten Sie von dem Metronom und einer leckeren Speise?

- Stecken Sie die Banane auf das Metronom, und nehmen Sie den so hypnotisierten Affen mit.

***Birgt der Wasserfall auf Phatt ein Geheimnis?***

- Sehen Sie ihn sich doch einmal genauer an!
- Die Pumpe ist doch wohl ziemlich affig.
- Benutzen Sie den Affen dazu, die Pumpe oberhalb des Wasserfalls auszuschalten.

***Oh, eine Höhle?!***

- Nichts wie rein und durch!

***Der alte Mann will mich nicht in sein Haus lassen!***

- Seien Sie nicht so schüchtern.
- Wo ist denn der Sportsmann in Ihnen?
- Bieten Sie ihm einen Kampf an.

***Der Rum macht mich jedesmal vollkommen fertig.***

- Wer trinkt auch schon so etwas?
- Es gibt bessere Getränke!
- Gießen Sie den Rum an die Pflanze im Raum, und schütten Sie dann den Rumersatz aus Kates Umschlag in Ihren Krug.

***Gibt es kein Licht hier im Haus?***

- Ob man das nicht ändern kann?
- Machen Sie doch mal Licht.
- Öffnen Sie einfach die Fensterläden.

***Wieso hängt da ein leerer Rahmen im Zimmer?***

- Sie sehen wohl doppelt!
- Der Rahmen schreit danach, genutzt zu werden.
- Hängen Sie Ihren Spiegel hinein.

***Was soll die Statue vor dem Haus?***

- Dazu braucht man etwas Weitblick.

- Aus irgendeinem Grund greift die Hand in die Ferne.
- Legen Sie Ihr Fernglas in die erhobene Hand.

***Der Stein ist ja ganz verbrannt?!***

- Vielleicht ein Zeichen?
- Ihnen fehlt der nötige Druck!
- Warum drücken Sie nicht einfach mal gegen den Stein?!

***Jetzt bin ich in ein Kellerloch gefallen!***

- Nehmen Sie doch einfach das Kartenstück mit, das da liegt.

***Wo ist denn jetzt das dritte Kartenstück?***

- Wo werden so alte Sachen verkauft?
- Wissen Sie nicht mehr, wo der Antiquitätenladen ist?
- Auf Booty liegt es, auf der Theke vom Antiquitätenladen.

***Wie kann ich wissen, wo die "Mad Monkey" liegt?***

- Es gibt einen Ort, wo man nahezu alles weiß.
- Sie können doch lesen, oder?
- In der Bibliothek auf Phatt Island müssen Sie im Register unter "Desaster" nachsehen und sich den richtigen Buchtitel merken.

***Woher bekomme ich einen Büchereiausweis?***

- Lassen Sie sich einfach einen geben. Welche Angaben Sie dabei machen, ist egal. Anschließend werden Sie auch das gewünschte Buch bekommen.

***Ich habe immer noch kein Geld für die Schiffsmiete.***

- Sie haben doch einen Arbeitsplatz.
- Gehen Sie in die Kneipe.
- In der Kneipe auf Scabb Island können Sie sich ein blaues und ein gelbes Getränk mit Hilfe des Büchereiausweises bestellen.

***Die Getränke sind ungenießbar!***

- Wollen Sie vielleicht ein grünes?

- Spielen Sie doch mal Cocktailmixer.
- Vermischen Sie die beiden Getränke.

***Ich hätte so gerne ein Schiffshorn!***

- Dann kaufen Sie sich doch eins.
- Es gibt doch Läden, wo man alles bekommt.
- Gehen Sie auf Booty in den Antiquitätenladen, und kaufen Sie sich ein Horn.

***Wieso passiert nichts, wenn ich in das Horn blase?***

- Vielleicht ist es die falsche Zeit oder der falsche Ort.
- Gibt es denn niemanden, den Sie mit dem Horn beeindrucken können?
- Gehen Sie zum Spuckwettbewerb und stoßen dort mal kräftig ins Horn.

***Soll ich einfach mal spucken, wenn die alle wegsehen?***

- Es gibt bessere Tricks.
- Manipulieren Sie doch mal die Anlage.
- Stecken Sie einfach die Markierungsfähnchen um.

***Ich kann aber vor so vielen Leuten nicht spucken.***

- Es kommt nur auf die richtige Vorbereitung an.
- Wo keine Spucke ist, kann auch nicht gespuckt werden.
- Nehmen Sie doch mal mit dem Strohhalm eine großen Schluck von dem grünen Ekelbräu.

***Schaffe ich wohl einen besseren als den zweiten Platz?***

- Nicht verzagen! Ruhig mehrmals versuchen.

***Mit diesem häßlichen Siegerpreis kann ich Kate aber auch nicht bezahlen.***

- Aber der ist doch wertvoll.
- Versuchen Sie doch mal, den Preis zu verkaufen.



- Gehen Sie in den Antiquitätenladen und verkaufen Sie den Preis. Wenn der Händler nicht will, dann sagen Sie ihm, daß auf dem Preis die Spucke von LeChucks Bezwinger drauf ist.

***Wohin soll Kate mich denn überhaupt bringen?***

- Na, zur "Mad Monkey" natürlich.
- Sie wissen doch, wo dieses Desaster war.
- Schauen Sie doch mal in das Buch aus der Bücherei.

***Da ist das Wrack!***

- Dann greifen Sie zu.
- Nehmen Sie doch, was Sie suchen.
- Sie müssen nur den Kopf der Galionsfigur nehmen.

***Mit dem Gewicht kann ich unmöglich auftauchen!***

- Lassen Sie sich helfen.
- Nehmen Sie doch den Aufzug.
- Stellen Sie sich auf den Anker und ziehen Sie mal heftig an dem Tau.

***Was soll ich eigentlich mit diesem komischen Kopf?***

- Tauschen Sie ihn einfach im Laden gegen das Kartenstück ein. Danach können Sie dort sofort noch eine Säge mitnehmen.

***Warum soll ich denn eine Säge kaufen?***

- Vielleicht können Sie damit jemanden ärgern.
- Warum schrecken Sie nicht mal drei schlafende Piraten auf?
- Sägen Sie auf Scabb dem einen Piraten das Holzbein ab.

***Solche Gemeinheiten helfen mir doch nicht!***

- Sie locken aber einige Leute aus ihren Häusern.
- Wer wird denn das Bein wieder reparieren müssen?
- Laufen Sie zum Schreiner, und nehmen Sie da den Hammer und die Nägel mit.

***Was mache ich mit dem Hammer und den Nägeln?***

- Erproben Sie Ihr handwerkliches Geschick.
- Dieses Werkzeug kann auf einige Leute ganz schön "fesselnd" wirken. Gehen Sie damit zum Sarghändler und lassen Sie sich einen Sarg vorführen. Wenn der Händler im Sarg liegt, müssen Sie nur noch den Deckel zunageln.

***Woher soll ich wissen, wo die "Mad Monkey" liegt?***

- Es gibt einen Ort, wo man nahezu alles weiß.
- Sie können doch lesen.
- Schauen Sie mal in der Bibliothek vorbei.

***Wie komme ich an den Schlüssel im Sargladen?***

- Sie können ihn jetzt einfach nehmen.

***Gibt es einen Weg, das Buch vom Bauch des Gouverneurs zu nehmen?***

- Sie müssen nur für ausgleichende Gerechtigkeit sorgen.
- Ein entsprechendes Gegengewicht erleichtert Ihnen die Sache.
- Sie müssen sich in der Bücherei irgendein Buch ausleihen und dieses vorsichtig auf den Wanst des Gouverneurs legen.

***Kann ich irgendwie in die Krypta auf Scabb Islands Friedhof gelangen?***

- Mit Ihrem Schlüssel sollte das kein Problem sein.

***Die Sarginschriften in der Krypta sagen mir nichts!***

- Das sind doch alles nur Sprüche.
- Lesen bildet!
- Schauen Sie einfach in das Buch mit den Sprüchen, und finden Sie so den Sarg von Rap Scallion heraus.



Zum Glück sieht Guybrush (noch) nicht so aus.

***Mit der Asche aus dem Sarg kann ich aber nichts anfangen.***

- Sie vielleicht nicht!?
- Es gibt doch jemanden, der sich mit Übernatürlichem auskennt.
- Besuchen Sie die Voodooofrau. Im Vorraum finden Sie nach einigem Suchen unter den Gefäßen eines mit der Aufschrift "Asche zu Leben". Dann gehen Sie zu ihr.

***Soll der faule Zauber mit dem Aschestreuer etwa funktionieren?***

- Wer wagt, gewinnt!
- Nehmen Sie sich doch einfach ein geeignetes Versuchskaninchen.
- Sie müssen nur ein wenig von der Asche in Rap Scallions Sarg streuen.

***Jetzt soll ich auch noch das Gas im Haus eines Toten ausstellen ...!***

- Warum nicht?!
- Gehen Sie doch einfach in sein Haus, und tun Sie, was er verlangt.

***Ich finde im Haus aber keine Karte!***

- Alles zu seiner Zeit!
- Versuchen Sie doch noch einmal den wundervollbringenden Streuer.

- Gehen Sie noch einmal zu Rapp Scallion, und benutzen Sie dort wieder den Streuer.

***Die vier Kartenstücke bekomme ich einfach nicht zusammen.***

- Lassen Sie das doch Wally machen.

***Wally kann ohne sein Monokel nicht arbeiten!***

- Er braucht einen Ersatz.
- Suchen Sie etwas, das dem Monokel ähnelt.
- In der Bücherei steht ein Leuchtturm. Wenn Sie von diesem die Kuppel öffnen, finden Sie eine Glaslinse.

***Wally braucht einen Liebestrank!***

- Dann holen Sie ihm doch einen.

***Die Voodoofrau hatte eine Vision von Wally!***

- Dann laufen Sie auf dem schnellsten Weg hin.

***Wie kann ich Wally aus den Fängen LeChucks befreien?***

- Ab in die Kiste!
- Schauen Sie sich mal im Sumpf um!
- Steigen Sie in die Kiste im Sumpf.

***Wie komme ich nur aus der Festung wieder raus?***

- Sie sollen erst einmal Wally befreien!
- Suchen Sie den Kerker.
- Gehen Sie bis zum Wegweiser und benutzen Sie dort den vorderen Gang.



*Nicht einfach abhauen, erst Wally befreien!*

### ***Ich brauche den Zellenschlüssel!***

- Es gibt viele Wege, die zum Ziel führen.
- Im Kerker finden Sie ihn nicht.
- Sie müssten wieder zum Wegweiser und dann den hinteren Gang gehen.

### ***Was wollen mir diese vielen Skelette verraten?***

- Singen Sie doch mal ein altes Lied.
- Denken Sie an Ihren Traum.
- Nehmen Sie die Aufzeichnung des Liedes aus Ihrem Traum, und schauen Sie sich die Knochen an, die in jeder Strophe am Anfang der Zeile stehen. Die drei Knochen der ersten Strophe müssen mit den Knochen eines Skeletts genau übereinstimmen. Das Skelett stellt eine Tür dar, die Sie aufstoßen können.

### ***Da sind ja noch mehr Skelette!***

- Für diese benutzen Sie die nächste Strophe des Gedichts und gehen durch die gefundene Tür usw.

### ***Wie soll ich denn das Tor aufbekommen?***

- Schauen Sie sich das Tor genau an.

- Wählen Sie den goldenen Mittelweg.
- In der Mitte des Tores befindet sich eine unverschlossene Tür.

***Da hängt ja der Schlüssel!***

- Greifen Sie zu!

***Wie sollen wir uns vor dem Säurebad retten?***

- Denken Sie an Ihren gewonnenen Wettkampf.
- Die Kerze müßte irgendwie zum Erlöschen gebracht werden.
- Versuchen Sie, die Kerze auszuspuken, nachdem Sie einen Schluck von der grünen Flüssigkeit genommen haben.

***Ich treffe beim Spucken nur Wally!***

- Es gibt andere Wege.
- Suchen Sie einen Reflektor.
- Versuchen Sie, das Schild rechts zu treffen. Nach einigen Versuchen werden Sie die Kerze getroffen haben.

***Ohne die Kerze sehe ich nichts mehr!***

- Machen Sie doch mal Licht.
- Zünden Sie die Kerze doch wieder an.
- Mit den Streichhölzern in Ihrer Tasche können Sie die Kerze wieder entflammen.

***Was ist das denn für eine Insel, auf der ich gelandet bin?***

- Das scheint Dinky Island zu sein.

***Da liegt ja eine Flasche!***

- Am besten ist es, Sie stecken sie ein.

***Der Papagei redet nur wirres Zeug!***

- Das kommt bei großem Hunger schon mal vor.
- Geben Sie ihm was zu essen.
- Öffnen Sie das obere Faß mit der Brechstange, und geben Sie dem Papageien den Keks, den Sie darin finden.

***Irgendwie führt mich diese Beschreibung immer noch nicht zum Schatz.***

- Gehen Sie erst einmal in den Dschungel, und biegen Sie an der Wegkreuzung nach links ab.

***Der Sack am Baum hängt viel zu hoch!***

- Lassen Sie ihn einfach hängen.
- Versuchen Sie doch mal, den Sack von unten zu öffnen.
- Zerschlagen Sie die Flasche mit der Brechstange, und schneiden Sie mit der Scherbe den Sack auf.

***Der Papagei will das Kekstrockenfutter nicht essen!***

- Wahrscheinlich ist das Futter zu trocken.
- Geben Sie doch mal ein bißchen sauberes Wasser hinzu.
- Füllen Sie mit dem Martiniglas Meerwasser in die Destille, und geben Sie das so gereinigte Wasser zur Trockenmischung.

***Was mache ich mit den beiden Keksen?***

- Geben Sie auch die dem Papageien.

***Jetzt habe ich die vollständige Wegbeschreibung!?***

- Dann gehen Sie wieder in den Dschungel. Gehen Sie an der Wegkreuzung diesmal nach rechts.

***Ich verirre mich trotz der Beschreibung im Dickicht.***

- Denken Sie an die Worte des Papageien.
- Sie müssen die Anweisungen von eben wörtlich nehmen.
- Wenn Sie nach Osten gehen sollen, dann gehen Sie an den äußersten rechten Geländerand (Bildschirmrand), wenn Sie nach Süden gehen sollen, gehen Sie an den äußersten unteren Geländerand (Bildschirmrand) usw. Auf diese Art kommen Sie nach und nach an die einzelnen Punkte im Grün und finden so auch das große X.

***Beim großen X ist nichts zu sehen!***

- Natürlich liegt der Schatz auch nicht auf dem Kreuz, sondern er ist dort vergraben. Aber zum Glück haben Sie ja einen Spaten.

***Ich stoße auf Beton!***

- Sprengen Sie ihn mit dem Dynamit in die Luft.

***Wie komme ich an die Kiste auf der anderen Steinsäule?***

- Sie sind doch Pirat!
- Stellen Sie sich vor, Sie würden ein Schiff entern.
- Basteln Sie sich aus dem Seil und der Brechstange einen Enterhaken, und werfen Sie diesen über einen der Stahlstreben.

***Ich stehe schon wieder im Dunkeln!***

- Betätigen Sie den Lichtschalter.

***Wie kann ich dem verrückten LeChuck entkommen?***

- Wehren Sie sich.
- Sie haben doch schon Erfahrung in diesen Dingen.
- Basteln Sie sich auch eine Voodoopuppe.

***Woher bekomme ich die nötigen Zutaten für die Voodoopuppe?***

- Die Puppe finden Sie in einer Kiste in dem Raum mit den Malzbierkisten. Und als Nadel benutzen Sie eine Spritze, die Sie in der Schublade im Sanitätsraum schnell finden.

***Ohne die vier Zutaten funktioniert der Zauber aber nicht!***

- Den Knochen eines Familienangehörigen entdecken Sie im Sanitätsraum.

***Wie komme ich denn an Körperflüssigkeit von LeChuck?***

- Ist Ihnen noch nie seine feuchte Aussprache aufgefallen?
- Dem sollten Sie mal die Nase putzen.
- Geben Sie ihm Ihr Taschentuch.

***Und wie beschaffe ich mir ein Kleidungsstück?***

- LeChuck ist so geldgierig, daß er sicherlich jede Münze vom Boden aufheben würde.
- Vielleicht können Sie ihm ein Kleidungsstück entreißen, wenn er sich nach einer Münze bückt.



- Gehen Sie in den Raum mit dem Grogautomaten, und hauen Sie mal kräftig davor. Wenn LeChuck die herausgefallene Münze aufheben will, können Sie ihm die Unterhose ausziehen.

***Im Keller finde ich nichts mehr, und für den Aufzug bin ich zu schwer.***

- Nehmen Sie ab!
- Es gibt Dinge, die leichter als Luft sind.
- Holen Sie sich aus einer der Malzbierkisten einen Ballon, und nehmen Sie aus dem Sanitätsraum die Gummihandschuhe mit. Das füllen Sie dann alles mit dem Helium aus der Gasflasche, die im Raum mit dem Grogautomaten steht.

***Was soll ich mit den "Ballons"?***

- Gehen Sie in den Aufzug, und versuchen Sie hinaufzufahren. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie LeChuck einen Teil von seinem Bart mit der Tür abreißen.

***Wie mache ich mir jetzt mit den Zutaten eine Voodoopuppe?***

- Geben Sie alle Zutaten und die Puppe in die Ju-Ju-Tasche. Dann bewaffnen Sie sich mit der Puppe und der Spritze und fahren mit dem Aufzug nach unten.

## Monkey 2, völlig aufgelöst

| Ort                      | Handlung                                                                     |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Allgemein                | Immer viel mit den Leuten sprechen, sie sagen einem fast alles               |
| In der Küche             | Messer holen                                                                 |
| In der Wäscherei         | Eimer holen                                                                  |
| Im Hotel                 | Alligator losschneiden<br>Käsechips aus dem Freßnapf nehmen                  |
| Am Schild                | Schaufel abbrechen                                                           |
| Bei Wally (Kartograph)   | Blatt Papier mitnehmen                                                       |
| Am Strand                | Stock mitnehmen                                                              |
| Bei der Voodoo tante     | Seil neben Schädel mitnehmen<br>Zutaten für Voodoo puppe erfragen            |
| Im Sumpf                 | Eimer mit Schlamm füllen                                                     |
| Auf dem Friedhof         | Largos Großvater ausgraben                                                   |
| In der Kneipe            | Wirt fragen: "How's Business?"<br>Largos Spucke mit Blatt abwischen          |
| In Largos Zimmer (Hotel) | Toupet mitnehmen<br>Eimer auf die Tür stellen<br>Hinter Stellwand verstecken |
| In der Wäscherei         | Nichts tun, nur hingehen                                                     |
| In Largos Zimmer         | Tür schließen<br>Abholschein mitnehmen                                       |
| In der Wäscherei         | Kleidungsstück abholen                                                       |
| Bei der Voodoo tante     | Zutaten abliefern                                                            |
| In Largos Zimmer         | Puppe mit Nadeln durchbohren                                                 |

|                   |                                            |
|-------------------|--------------------------------------------|
| Bei Wally         | Monokel mitnehmen                          |
| Bei Kapitän Dread | Monokel geben                              |
| In der Wäscherei  | Kiste öffnen                               |
|                   | Stock benutzen                             |
|                   | Seil an den Stock binden                   |
|                   | Käsechips in die Kiste legen               |
|                   | Ist die Ratte in der Kiste, am Seil ziehen |
|                   | Ratte mitnehmen                            |
| In der Küche      | Ratte in den Topf geben                    |
| In der Kneipe     | Nach Eintopf fragen                        |
| Bei Kapitän Dread | Bezahlen                                   |
| Im Gefängnis      | Matratze heben und den Stock nehmen        |
|                   | Knochen mit dem Stock angeln               |
|                   | Knochen dem Hund geben                     |
|                   | Schlüssel nehmen                           |
|                   | Umschläge aus dem Regal nehmen             |
|                   | Umschläge öffnen                           |
| Beim Glücksrad    | Gewinner hinterhergehen                    |
| In der Gasse      | Anklopfen und immer die erste Zahl nennen  |
| Beim Glücksrad    | Einladung zu Elaines Party wählen          |
| Beim Fischer      | Mit dem Fischer wetten                     |
|                   | Wichtig: Wette annehmen!                   |
| Im Kostümverleih  | Einladung vorzeigen                        |
|                   | Kostüm mitnehmen                           |
| Beim Wachposten   | Einladung vorzeigen                        |
| Auf der Party     | Kartenstück nehmen                         |

|                   |                                                       |
|-------------------|-------------------------------------------------------|
|                   | Nach draußen gehen                                    |
| Bei Elaine        | Reden, bis sie die Karte aus dem Fenster wirft        |
|                   | Ruder mitnehmen                                       |
| Vor dem Haus      | Hund mitnehmen                                        |
|                   | Versuchen, die Karte zu nehmen                        |
| Hinterm Haus      | Vor die Mülltonne treten                              |
|                   | Einmal ums Haus rennen                                |
| In der Hausküche  | Fisch mitnehmen                                       |
|                   | Zurück in die Stadt gehen                             |
| Beim Fischer      | Fischer den Fisch geben                               |
| Auf der Klippe    | Karte mit der Angel angeln                            |
| Am Baum           | Ruder in das zweite Loch stecken                      |
|                   | Auf das Ruder steigen                                 |
| Beim Schreiner    | Ruder reparieren lassen                               |
| Am Baum           | Abwechselnd Holzstück und Ruder in die Löcher stecken |
| Im Baumhaus       | Hund in den Papierstapel werfen                       |
|                   | Karte nehmen                                          |
| Auf dem Baum      | Teleskop mitnehmen                                    |
| Bei Kate          | Flugblatt mitnehmen                                   |
| Auf Dreads Schiff | Ein bißchen herumfahren                               |
|                   | Leere Futtertüte mitnehmen                            |
| Im Laden          | Schild kaufen                                         |
|                   | Futtertüte an den Haken hängen                        |
|                   | Spiegel kaufen                                        |
| Auf Phatt         | Steckbrief mit Flugblatt überkleben                   |

|                 |                                                        |
|-----------------|--------------------------------------------------------|
|                 | Aus der Stadt gehen                                    |
|                 | Zurück in die Stadt gehen                              |
| Im Gefängnis    | Kate befreien                                          |
|                 | Umschlag nehmen                                        |
|                 | Umschlag öffnen                                        |
| In der Kneipe   | Banane auf das Metronom stecken                        |
|                 | Hypnotisierten Affen mitnehmen                         |
| Beim Wasserfall | Pfad hochgehen                                         |
| Bei der Pumpe   | Pumpe mit dem Affen abstellen                          |
|                 | Pfad heruntergehen                                     |
|                 | In die Höhle gehen                                     |
| In der Hütte    | Wetttrinken veranstalten                               |
|                 | Grog in die Pflanze gießen                             |
|                 | Grogersatz in den Becher füllen                        |
|                 | Spiegel in den Rahmen hängen                           |
| Bei der Statue  | Fenster am Haus öffnen                                 |
|                 | Teleskop in die Hand der Statue legen                  |
| In der Hütte    | Auf den Stein drücken, der beschienen wurde            |
|                 | In den Keller gehen                                    |
|                 | Karte nehmen                                           |
|                 | Durch das Loch verschwinden                            |
| Im Laden        | Mit Händler über die Karte verhandeln                  |
| In der Bücherei | Im Stichwortverzeichnis unter "Big Whoop" nachschlagen |
|                 | Das Buch ausleihen                                     |

|                      |                                                                |
|----------------------|----------------------------------------------------------------|
|                      | Im Buch nach der Position der "Mad Monkey" schauen             |
| In der Kneipe        | Mit Hilfe des Büchereiausweises gelben und blauen Drink kaufen |
|                      | Getränke mischen                                               |
| Im Laden             | Horn kaufen                                                    |
| Beim Spuckwettbewerb | In das Horn blasen                                             |
|                      | Fahnen umstecken                                               |
|                      | Grünes Getränk trinken                                         |
|                      | Ggf. mehrmals spucken                                          |
| Im Laden             | Trophäe an Händler verkaufen                                   |
| Bei Kate             | Schiff mieten                                                  |
|                      | Position der "Mad Monkey" angeben                              |
|                      | Ins Wasser springen                                            |
| Beim Wrack           | Affenkopf mitnehmen                                            |
|                      | Zum Anker gehen                                                |
| Im Laden             | Affenkopf gegen Karte tauschen                                 |
|                      | Säge kaufen                                                    |
| In der Wäscherei     | Pirat das Holzbein absägen                                     |
| Beim Schreiner       | Hammer und Nägel mitnehmen                                     |
| Bei Stan's           | Sarg vorführen lassen                                          |
|                      | Zunageln, wenn Stan darin ist                                  |
|                      | Kryptaschlüssel mitnehmen                                      |
| In der Bücherei      | Beliebiges Buch ausleihen                                      |
| In der Villa         | Wache irgend etwas erzählen                                    |
|                      | Nach oben gehen                                                |

|                        |                                                    |
|------------------------|----------------------------------------------------|
|                        | Buch gegen Buch des Gouverneurs austauschen        |
| In der Krypta          | Mit Hilfe des Buches richtigen Sarg suchen         |
|                        | Sarg öffnen                                        |
|                        | Asche mitnehmen                                    |
| Bei der Voodooante     | Im Vorraum alle Behälter durchsehen                |
|                        | "Ash-2-Life" mitnehmen                             |
|                        | Zur Voodooante gehen                               |
|                        | "Ash-2-Life" und Asche abgeben                     |
| In der Bücherei        | Voodooobuch ausleihen                              |
| Bei der Voodooante     | Buch abgeben                                       |
| Beim Sarg              | Streuer benutzen                                   |
|                        | Versprechen, Gas abzustellen                       |
| In der Hütte am Strand | Gasherd abstellen                                  |
| Beim Sarg              | Streuer benutzen                                   |
| In der Bücherei        | Leuchtturmmodell öffnen                            |
|                        | Linse mitnehmen                                    |
| Bei Wally              | Linse geben                                        |
|                        | Karten geben                                       |
|                        | Zur Voodooante gehen                               |
|                        | Zurückkommen und das Gekritzel auf dem Tisch lesen |
| Im Sumpf               | Kiste öffnen und hineinsteigen                     |
| In LeChucks Festung    | In den Raum mit den vielen Wegweisern gehen        |
|                        | Weg vorne rechts gehen                             |
|                        | Im Verlies mit Wally reden                         |

- Zurück in den Wegweiser-Raum
- Weg hinten rechts gehen
- Zettel mit Notiz ansehen
- Nach Statuen suchen, die der Reihenfolge in den Strophen entsprechen, und diese drücken
- Große Tür läßt sich einfach öffnen
- Schlüssel mitnehmen
- Im Verlies
  - Grünes Getränk trinken
  - Auf rechtes Schild spucken, wenn man genau in der Mitte ist
  - Streichholz anzünden
- Am Strand von Dinky Island
  - Flasche, Brecheisen und Martiniglas mitnehmen
  - Martiniglas mit Meerwasser füllen
  - Wasser destillieren
  - Faß öffnen
  - Kräcker nehmen
- Im Dschungel
  - Linken Weg bis zu dem Baum mit dem Beutel gehen
  - Flasche mit Brecheisen zerschlagen
  - Beutel mit Scherben zerschneiden
  - Packung nehmen
  - Packung mit dem Wasser aus dem Martiniglas auffüllen
- Am Strand
  - Papagei mit Crackern füttern
  - Sich merken, was er sagt
- Im Dschungel
  - Rechten Weg bis zum Teich gehen



|                               |                                                                           |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
|                               | Seil nehmen                                                               |
|                               | Kiste mit dem Brecheisen öffnen                                           |
|                               | Dynamit mitnehmen                                                         |
|                               | Den Anweisungen des Papageien folgen                                      |
| Beim großen X                 | Schaufel benutzen                                                         |
|                               | Dynamit anzünden und in das Loch werfen                                   |
|                               | Seil an das Brecheisen binden                                             |
|                               | Seil auf die Metallstreben an der Decke werfen                            |
|                               | In der Dunkelheit Lichtschalter in der rechten Bildschirmhälfte betätigen |
| Im Erste-Hilfe-Zimmer         | Gummihandschuhe aus dem Papierkorb mitnehmen                              |
|                               | Spritze aus der Schublade mitnehmen                                       |
|                               | Knochen von den Skeletten mitnehmen                                       |
| Im Raum mit den Kisten        | Kisten öffnen, Puppe und Ballon mitnehmen                                 |
| Im Raum mit dem Grogautomaten | Ballon und Gummihandschuhe mit Helium füllen                              |
|                               | Am Automaten den "Coin-Return-Knob" drücken                               |
|                               | Zur Münze gehen                                                           |
|                               | LeChuck die Unterhose klauen                                              |
| Irgendwo unten                | LeChuck Stans Taschentuch geben                                           |
| Im Aufzug                     | Auf LeChuck warten                                                        |
|                               | Hebel betätigen                                                           |
|                               | Bart aufheben                                                             |

Bart, Stans Taschentuch, die Puppe, den Knochen und die Unterhose in die Ju-Ju-Tasche stecken

Hebel betätigen

Bei LeChuck

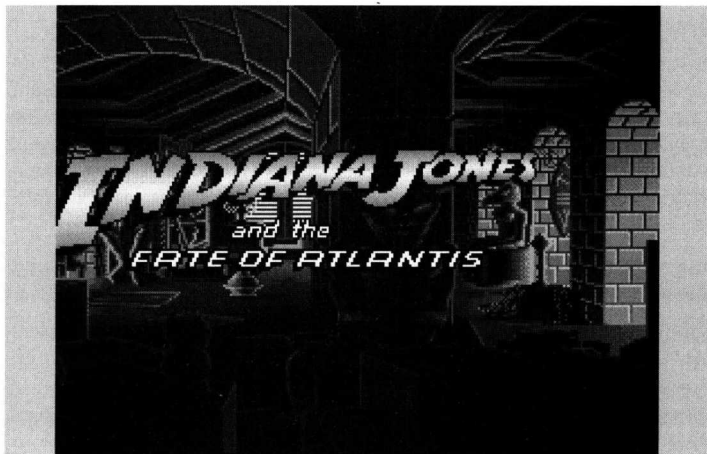
Spritze mit Puppe benutzen

LeChuck verfolgen



## Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Indiana Jones-Computer-Adventure ohne Kinofilm? Ja. Nachdem Indy parallel zum dritten Kinofilm sein Disketten-Debüt in "Indiana Jones and the Last Crusade" von LucasArts feiern durfte, waren sich die Filmemacher recht einig, keinen weiteren Dr.-Jones-Film zu drehen. Doch sollte Indiana nur in einem Grafik-Adventure als Held aufgetreten sein? Nein, war die einhellige Meinung der Games Division von LucasArts: Man bettelte bei George Lucas und Steven Spielberg. Schon beim ersten Indy-Adventure mußten die beiden gefragt werden. Und zwar nicht generell, ob das Spiel gemacht werden dürfte, sondern ob Indiana Jones denn sterben dürfte (ansonsten wäre der Spielreiz wohl weg). Aber wie einst lenkten die beiden ein und ließen die Gamer mal machen. Unter der Leitung von Filmemacher Hal Barwood entstand das bisher umfangreichste Adventure aus dem Hause LucasArts - Lucasfilm Games. Der unserer Meinung nach größte Unterschied zu den älteren Adventures ist, daß Fate of Atlantis logisch geworden ist. Ältere Adventures konnte man durch logisches Kombinieren nicht lösen. Für Kenner sei nur an "Zak McKracken" erinnert! Wer die älteren Lucas-Adventures mag, braucht aber auch bei Indy 4 keine Angst haben: Das Spiel ist mit Recht von allen Fachzeitschriften in den höchsten Tönen gelobt worden.



*Wann wohl endlich der Kinofilm zum Adventure erscheint?*

## Hal Barwood

Mit Hal Barwood kam ein Mann zu LucasArts - Lucasfilm Games, der seit 20 Jahren in der Filmbranche tätig ist. Seine größten Kinofilmserfolge waren *"The Sugarland Express"*, *"The Bingo Long Traveling All Stars & Motor Kings"* und *"MacArthur"*, die er alle drei selbst geschrieben hat; *"Corvette Summer"* und *"Dragonslayer"*, die er selbst schrieb und produzierte; schließlich *"Warning Sign"*, der Film, den er geschrieben hat und bei dem er selbst Regie führte. Hal ist mit einem Diplom für schöne Künste (Fine Arts) Absolvent der "University of Southern California School of Cinema & Television". Natürlich ist er auch Mitglied der "Directors' Guild of America" (Regisseurvereinigung).

Seine Spielebegeisterung entwickelte Hal schon vor seiner Karriere in der Filmbranche: Begonnen hatte er mit einer Unzahl von verschiedenen Brett- und Papierspielen. Er hatte sogar schon ein Action-Adventure namens *"Space Snatchers from Aratoon"* für den Apple II entwickelt. *"Indiana Jones and the Fate of Atlantis"* ist Hals erstes Computerspiel bei LucasArts; daß ihm damit ein Meisterstück gelungen ist, kann wohl kaum von der Hand gewiesen werden. Um seine Arbeit besser kennenzulernen, wurde das folgende Interview mit ihm geführt:

### **Warum bist du vom Film-Business in den Computerspiele-Bereich gewechselt?**

Schon seit meiner frühesten Kindheit entwerfe und spiele ich Spiele. Aber erst durch die vorangeschrittene Evolution von Spielen - von Papier zum Computer und vom Text zur Grafik - wurden sie für mich so interessant und aufregend, daß ich mich entschloß, Spiele-Profi zu werden. Bei meiner Entscheidung half es mir sehr, daß LucasArts über die mit Abstand beste Software im Bereich der Märchen und Geschichten verfügt. Die Programme sind powerful, flexibel und entwickeln sich fortlaufend.

### **Gibt es Gemeinsamkeiten zwischen der Herstellung eines Films und der eines Spiels?**

Sowohl Kinofilme als auch Computer-Adventures sind lebendige Formen der Unterhaltung und haben eine durchgehende Handlung, die wie ein Drama aufgebaut ist. Die Entwicklung von Charakteren ist für beide sehr wichtig. Und schließlich benötigt die Herstellung eines Films oder eines Computerspiels eine sehr lange Produktionszeit und viel Arbeit "hinter" den einzelnen Szenen.

### **Und wie sieht es mit den Unterschieden aus?**

Der größte Unterschied ist, daß der Spieler Einfluß auf den Ablauf der Handlung nehmen kann, indem er einen oder mehrere Charaktere steuert. Der Spieler ist der Held und nicht irgendein Schauspieler. Im Kino oder vor dem Fernseher kann der Zuschauer lediglich konsumieren und weder den Ablauf noch das Ende des Films beeinflussen.

### **Siehst du eine Möglichkeit, daß Spiele so fesselnd und interessant wie Filme werden?**

In den 30er Jahren gab es eine Revolution in der Filmbranche: Der Ton konnte mit aufgezeichnet werden; die Charaktere auf der Leinwand begannen zu sprechen. Heute gibt es auch schon einige Computerspiele, in denen mit Sprachausgabe gearbeitet wird. Und ich glaube, das wird die Computerspiele in naher Zukunft genauso revolutionieren wie einst die Kinofilme.

### **Wie werden diese sprechenden Charaktere die Natur und Produktion von Computerspielen beeinflussen?**

Zum erstenmal in der Geschichte der Computerspiele werden wir Sprecher oder Schauspieler benötigen - zum einen wegen ihrer professionellen Stimme. Zum anderen für Spiele, die aus Videosequenzen bestehen, wegen ihres physischen Auftretens im Spiel. Wirkliche Drehbücher müssen dann geschrieben, Szenen inszeniert und Regisseure eingestellt werden. Mit echten, natürlich klingenden Stimmen werden Spiele intensiv und emotionsgeladen sein wie nie zuvor.

### **Spielfilme werden normalerweise für einen Massenunterhaltungsmarkt gemacht. Werden Computerspiele den gleichen Weg gehen?**

Ja, besonders durch die Einführung und die stärkere Verbreitung von CD-ROM-Spielen. Multimedia- bzw. CD-ROM-Systeme werden schon in naher Zukunft neben fast jedem Fernseher stehen. So könnten sich die Menschen eine Spielwiese in ihrem Unterhaltungssystem von Fernseher, Video und Stereoanlage gestalten. Und das Endergebnis wird ein High-End-Spielespaß für den Massenmarkt sein.

### **Wie waren George Lucas und Steven Spielberg an deinem Spielprojekt beteiligt?**

Erst einmal hat George natürlich bis auf das kleinste Detail den Charakter Indiana Jones entworfen. Bei der Erstellung des Spiels haben wir sehr

darauf geachtet, daß Indy genau die Merkmale und Nuancen behielt, die ihm George verpaßt hatte. Zu Beginn der Entwicklung führte ich lange Gespräche mit Steven, die dazu führten, daß ich ein Science-fiction-Fee-ling für Atlantis entwickelte: Sehr futuristische Maschinen, die aus unbekanntem Material gefertigt sein sollten, kamen so mit ins Spiel.

### **Hat sich deine Erfahrung im Filmbereich für die Arbeit in der Spielebranche bezahlt gemacht?**

In erster Linie bin ich Schriftsteller. Film und Spiel brauchen eine Story, auf der sie basieren. Ich habe aber auch Erfahrungen im Management sammeln können und wie man kreative Mitarbeiter immer wieder auf das Neue hin motiviert. Und schließlich kann ich mit einigem Abstand und aus der Sicht eines Dramaturgen Spiele beurteilen. Rätsel und Aufgaben in Spielen, aufgebaut wie dramatische und spannende Filmsituationen, fesseln den Spieler und lenken alle Aufmerksamkeit auf den Helden des Geschehens.

### **Wie kam es zu der Entscheidung, "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" zu machen? Wird es etwa einen Kinofilm geben?**

Grundsätzlich hatte Lucasfilm keine Pläne für einen weiteren Indy-Film. Die Games Division glaubte jedoch, daß Indy noch einige Abenteuer vor sich hat. Also entschlossen wir uns, das Erbe mit einem weiteren Computer-Adventure fortzuführen.

### **Wie kam es zu dem "Fate of Atlantis"-Konzept?**

Wir verfolgten Indiana Jones' Vergangenheit - "Ark of the Covenant" und "The Holy Grail" - und machten uns auf die Suche nach mysteriösen, ungelösten historischen Legenden. Wir suchten nach tatsächlichen Vorfällen und solchen, an die jeder Spieler mit gefesselter Spannung glauben würde. Als Resümee unserer Forschungen kam nur Atlantis in Frage. Der Philosoph Plato erwähnt die versunkene Stadt in seinen Dialogen, und in den Abhandlungen und Geschichten des frühen 20. Jahrhunderts taucht Atlantis immer wieder auf.

# Schritt für Schritt nach Atlantis

## Die Suche nach Platos verlorenem Dialog

### New York

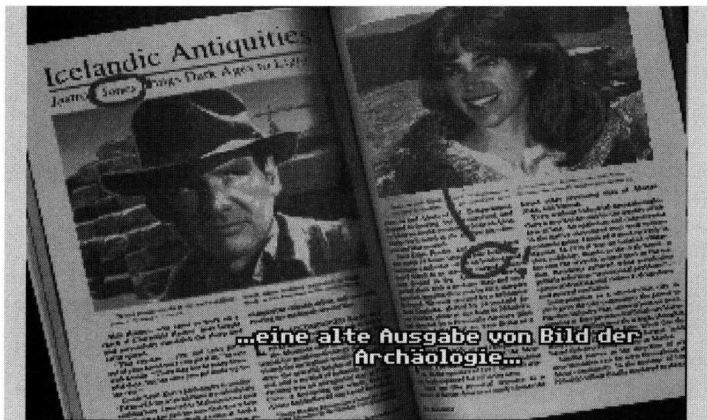
Die Zeitung nehmen und dann das Theater betreten. Dazu gibt es drei Möglichkeiten:

1. Tür öffnen und den Wächter reizen (Sätze 3-2-3), kämpfen.
2. Tür öffnen, Wächter überreden (1-2-1-3-3).
3. Kisten verschieben und über die Feuerleiter klettern.

### Im Theater

So lange mit dem Bühnenarbeiter reden, bis man ihn nach seinen Hobbies fragen kann, danach bietet man ihm die Zeitung an.

Linken und rechten Hebel an der Maschine umlegen, dann den Knopf drücken. Im folgenden Dialog mit Sophia beliebige Dinge sagen, bis man sich in Island wiederfindet.



Indiana hat schon einmal mit Sophia zusammengearbeitet.



**Island**

In die Höhle gehen und dort mit Professor Heimdall reden. Wenn man alle Informationen hat, die man bekommen kann, verläßt man Island und fliegt nach Tikal.

**Tikal**

Man geht in den Dschungel und scheucht das Tier so lange herum, bis es vor dem dritten Pfad von rechts stehenbleibt. Jetzt schlägt man es mit der Peitsche und geht selbst auf dem Pfad. Dort klettert man dann auf den Baum.

In den Tempel gehen und anschließend mit Sternhardt reden. Wenn man nach dem Namen des "Verlorenen Dialogs" gefragt wird, antwortet man, daß man den Titel nicht kennt. Jetzt fragt man den Papageien nach dem Titel, redet anschließend wieder mit Sternhardt und sagt ihm den richtigen Titel.

*Im Tempel*

Sophia darum bitten, Sternhardt abzulenken, danach den Tempel wieder verlassen.

*Vor dem Tempel*

Die Lampe mitnehmen und wieder in den Tempel gehen.

*Wieder im Tempel*

Lampe öffnen, Kerosin über die Gravur gießen, die Gravur nehmen, und in den Steinkopf einsetzen. Jetzt an der so entstandenen Nase ziehen, und sich dann die Orichalcumkugel nehmen. Danach wieder nach Island fliegen.

**Island**

In die Höhle gehen, Orichalcum in Statue einsetzen, die Statue mitnehmen und zu den Azoren fliegen.

**Azoren**

Sophia bitten, mit Costa zu reden. Mit Costa einen Tausch aushandeln. Indy mit Costa reden lassen. Costa die Statue aus Island anbieten. Man erhält jetzt Informationen über den Fundort von "Platos Verlorenem Dialog".

Um den "Verlorenen Dialog" zu suchen, begibt Indy sich automatisch wieder ins Barnett College. Hier gibt es drei mögliche Verstecke, wo man den Dialoge finden kann:

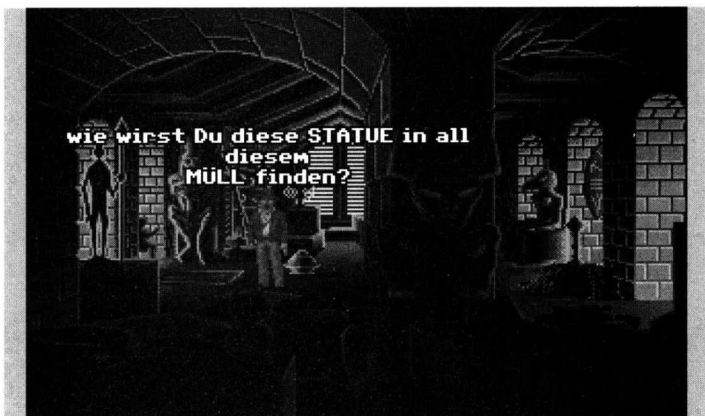
*Die erste Möglichkeit*

Bibliothek: Stuhl ansehen, Kaugummi mitnehmen, in den Keller gehen.

Keller: Kaugummi auf Kohlenrutsche kleben, Rutsche hochgehen.

Raum über Kohlenrutsche: Katze aus Wachs nehmen.

Keller: Ofen öffnen, Wachskatze schmelzen. In der Katze befindet sich das gesuchte Buch.



*Sehen wohl alle Archive von Archäologen so aus?*

*Oder auf diese Weise*

Raum mit Totempfahl: Pfeilspitze holen.

Keller: Putzlappen nehmen.

Bibliothek: Pfeil in Putzlappen einwickeln, mit Pfeilspitze Schrauben aus dem umgestürzten Regal drehen, dann das Regal öffnen. Darin ist das Buch.

*Der dritte mögliche Weg*

Indys Büro: Mayonnaise aus Kühlschrank nehmen.

Raum mit Totempfahl: Majo vor den Totempfahl gießen, Pfahl dann unter das Loch ziehen und nach oben klettern.

Dachboden: Urne öffnen und Schlüssel herausnehmen.

Raum mit Totempfahl: Große Kiste zur Seite schieben, kleine Truhe mit Schlüssel aufschließen. Darin ist das Buch.

Wenn man den "Verlorenen Dialog" hat, geht man in Indys Büro, wo man sich entscheiden muß, welchen Lösungsweg man nehmen will.

## Die Suche nach Atlantis als Team (Teil 2 - Erste Varianten)

### In Algerien

Im Laden von Omar besorgt man sich die Maske. Da man im Moment nicht mehr machen kann, fliegt man anschließend nach Monte Carlo.

### In Monte Carlo

Die erste Aufgabe besteht darin, Trottier ausfindig zu machen. Von den Passanten bekommt man Hinweise, wie er aussieht. Trottier ist jedoch mißtrauisch und will erst wissen, wer Indy ist. Man antwortet in der Reihenfolge 2-3-3-Frage-2-1. Trottiers Frage beantwortet man mit dem "Dialoge".



*Die kleine Geistershow hat sich gelohnt.*

*Im Hotel*

Während Sophia Trottier beschäftigt, nimmt man die Bettdecke und die Taschenlampe aus dem Schrank. Jetzt öffnet man den Sicherungskasten und schaltet das Licht aus. Dann trägt man das Bettlaken und die Maske und schaltet die Taschenlampe ein. Anschließend geht es zurück nach Algerien.

**In Algerien**

In Omars Laden gehen und ihm den Sonnenstein zeigen. Wenn man aus der Wüste wieder zurück ist, tauscht man die Maske gegen einen anderen Gegenstand und bietet ihn dem Lebensmittelhändler im Tausch gegen ein Hühnchen am Spieß an. Wenn er ablehnt, tauscht man bei Omar gegen einen anderen Gegenstand usw. Hat man das Hühnchen am Spieß, gibt man ihn dem Bettler. Jetzt redet man mit dem Messerwerfer, und überredet anschließend Sophia, sich freiwillig zu melden. Wenn sie neben dem Messerwerfer stehenbleibt, versetzt man ihr einen kleinen Schubs. Anschließend geht man zum Ballon, zeigt sein Ticket und schneidet dann das Seil mit dem Messer durch.

*In der Luft*

Man landet in den Oasen und Lagern und zeigt den Beduinen Omars Karte. Wenn man in der Nähe der Ausgrabungsstätte ist, wird diese durch ein X markiert. Beim Anflug auf das X wird man abgeschossen.

*An der Ausgrabungsstätte*

Man geht in den dunklen Raum und holt sich den Schlauch und das Tongefäß. Beim Lkw öffnet man den Tank, steckt den Schlauch rein und füllt Benzin in das Tongefäß. Wieder im dunklen Raum, öffnet man den Tankverschluß des Generators und füllt das Benzin ein. Jetzt sucht man den Hebel und schaltet den Generator an. Man nimmt die Schiffsrippe und den Holzstab. Mit der Rippe entfernt man die rechte Wand, setzt den Stab in das Loch und darauf den Sonnenstein. Die richtige Einstellung für den Sonnenstein steht im Dialog. Anschließend drückt man auf den Stab. Jetzt schaltet man den Generator ab, öffnet ihn und nimmt die Zündkerze. Nun geht man zurück zum Lkw, setzt Verteilerkappe und Zündkerze in den Motor und macht sich auf den Weg nach Kreta.

**Auf Kreta**

In den Ruinen von Knossos holt man sich zuerst das Fernrohr und sucht dann den Raum mit dem Wandgemälde. Jetzt sucht man die beiden lo-

sen Steinhäufen und schiebt diese zur Seite. Von den beiden Statuen aus peilt man mit dem Fernrohr die Hörner an. Hat man es richtig gemacht, erscheint ein X. An dieser Stelle gräbt man mit der Schiffsrippe und findet einen Mondstein. Den Eingang zum Labyrinth öffnet man mit der Einstellung für Sonnen- und Mondstein, die im Dialog steht.

### *Im Labyrinth*

Im ersten Raum nimmt man zwei der Steinköpfe und geht dann in den nächsten Raum. Von hier holt man sich den letzten Kopf mit der Peitsche.

### *Raum mit Gittertür und Plattform*

Wenn man die drei Steinköpfe auf die Plattform legt, öffnet sich die Tür.

### *Statue des Minotaurus*

Den Kopf der Statue schlägt man mit der Peitsche ab. Betritt man die Plattform, gelangt man in den Raum darunter.

### *Bei Sternhardts Leiche*

Den Weltstein und den Stab nehmen. Die Nachricht lesen. Jetzt den Wasserfall genauer anschauen und an der Kette hochklettern.

### *Raum mit goldener Truhe*

Mit dem Stab das Gegengewicht lösen.

### *Raum mit großem Steinkopf*

Den Stab in den Mund des Kopfes schieben.

### *Raum mit goldener Truhe*

Die Truhe mitnehmen, das Orichalcum hineinlegen und die Truhe zumaachen. Danach geht man zurück zu Sophia.

### *Verschlossene Gittertür*

Sophia überreden, durch das Loch zu klettern.

### *Kreislauf hinter der Gittertür*

Den "Fisch" benutzen und anschließend mit Sophia reden. Man muß ihr jetzt sagen, daß man ihre Halskette in die goldene Truhe legen will. Wenn Sophia ihre Halskette weggepackt hat, benutzt man in allen Räumen hinter der Gittertür den "Fisch" so lange, bis er auf eine Wand zeigt. Diese

Wand entfernt man mit der Schiffsrippe und gelangt so in den Kartenraum.

#### *Im Kartenraum*

Man legt Sonnenstein, Mondstein und Weltstein auf die Spindel und stellt die Steine nach den Anweisungen im Dialog ein. Dann drückt man auf die Spindel und geht durch die jetzt offene Tür. Anschließend gibt man Klaus Kerner die drei Steine. Man befreit sich, indem man die losen Steine mit der Schiffsrippe entfernt. Ist man wieder draußen, geht man zum U-Boot.

#### **Auf dem U-Boot**

Man öffnet die Einstiegs Luke und schlägt den Kapitän nieder.



Mit schlagkräftigen Argumenten kann Dr. Jones den Kapitän zur Übergabe des U-Bootes bringen.

#### *Im Kommandoturm*

Über die Sprechanlage befiehlt man der Besatzung, sich im vorderen Torpedoraum zu versammeln. Danach kann man in die anderen Bereiche des U-Boots gehen.

#### *Im U-Boot*

In der Küche holt man sich den Bierkrug und geht damit zur auslaufenden Batterie. Jetzt füllt man den Krug mit Säure und gießt diese über den Kasten, in dem Kerner die Steine versteckt hat. Man stellt sich an das

Gitter direkt hinter Sophia und bittet sie, die Wache abzulenken. Dann nähert man sich der Wache von hinten und sagt irgendeinen Satz mit "Bucket" (Eimer). Mit dem Schlüssel schließt man das Schloß am Steuerad auf. Den Sauger nimmt man mit, geht in den Kommandoturm und ersetzt den Hebel, wenn er abbricht, durch den Stiel des Saugers.

### *Die Steuerung*

Um die völlige Kontrolle über das U-Boot zu bekommen, muß man alle Steuerkontrollen einmal benutzen, und zwar Höhenruder, Seitenruder, Geschwindigkeitskontrolle und eventuell die Vorwärts-/Rückwärtskontrolle. Mit diesen Geräten muß man das U-Boot in die Luftschleuse von Atlantis steuern. Hat man Atlantis erreicht, treffen sich die Pfade wieder. Da Sophia kurz nach der Ankunft von den Nazis entführt wird, ist Indy nun wieder auf sich alleine gestellt.

## **Die Suche nach Atlantis mit Verstand (Teil 2 - Zweite Lösungsart)**

### **Monte Carlo**

Indy muß Trottier aufsuchen und ihn nach Artefakten aus Atlantis fragen. Er erhält dann eine Visitenkarte. Danach begibt er sich nach Algerien.

### **In Algerien**

In Omars Laden bittet man den Angestellten um ein Gespräch mit Omar. Anschließend zeigt man ihm Trotters Visitenkarte. Jetzt geht man dem Angestellten nach und muß darauf achten, immer unmittelbar in seiner Nähe zu bleiben. Nach einiger Zeit betritt er Omars Haus. Um welches Haus es sich handelt, erfährt man aber nur, wenn man sich nicht zu weit weg befindet.

### *In Omars Haus*

Da Omar nicht kooperieren will, geht man in die Abstellkammer. Wenn Omar nachkommt, schließt man ihn einfach ein. Jetzt nimmt man den Stab und holt sich damit die Stoffkarte von der Wäscheleine. Außerdem nimmt man die beiden Statuen mit. Anschließend verläßt man die Stadt mit dem Kamel.

### *In der Wüste*

Indy reitet von Oase zu Oase und zeigt den Beduinen die Karte von Omar. Von den Beduinen erhält er die Richtungsangaben, die ihn zu der

Ausgrabungsstätte führen. Sollte Indy von einem Soldaten der Fremdenlegion gestoppt werden, so kann er diesen mit Omars Statuen bestechen. Das funktioniert natürlich nur zweimal.

### *An der Ausgrabungsstätte*

An der Ausgrabungsstätte angekommen, öffnet Indy zuerst die Tür des Lkw. Er findet ein Telegramm, aus dem er erfährt, daß die Nazis Alain Trottier in Monte Carlo entführen wollen. Da Indys Kamel jedoch weggelaufen ist, muß Indy einen anderen Weg aus der Wüste finden. Über die Leiter geht Indy in den dunklen Raum, wo er sich den Schlauch und die Tonvase holt. In der Vase ist eine Orichalcumkugel. Mit dem Schlauch und der Vase zapft Indy Benzin aus dem Tank des Lkw ab. Wieder im dunklen Raum, öffnet er den Tankverschluß des Generators, füllt das Benzin ein und schaltet die Maschine ein. Jetzt nimmt man die Rippe und entfernt damit die rechte Wand. Die Karte dahinter ist jedoch zerstört. Auf der linken Wand schaut man sich das Gemälde an und drückt dann auf die runde Scheibe. Es öffnet sich ein Geheimfach, in dem eine Statue liegt. Bevor Indy den Raum verläßt, holt er sich aus dem Generator die Zündkerze. Danach geht er zu dem Lkw zurück. In den Motor setzt er die Zündkerze ein und in die Statue das Orichalcum. Die Statue hält er dann an die Zündkerzen und begibt sich jetzt nach Monte Carlo.



*Eine Ausgrabungsstelle! Eine zweite Heimat für jeden Historiker.*



**In Monte Carlo**

Indy sucht wieder Trottier auf und zeigt ihm das Telegramm. Dieser glaubt Indy aber nicht, daß ihm Gefahr droht. Nach mehreren Gesprächsversuchen mit Trottier wird dieser jedoch vor Indys Augen von Naziagenten entführt. Indy nimmt automatisch die Verfolgung auf. Sie müssen jetzt versuchen, sich dem Auto der Nazis quer in den Weg zu stellen, damit diese seitlich in Sie hereinfahren.

*Der Unfall*

Indy weckt Trottier auf und erfährt von diesem, daß er seinen Sonnenstein weggeworfen hat. Trottier schreibt Indy jedoch die entsprechende Straßenkreuzung auf das Telegramm. Er teilt ihm außerdem mit, daß er seine Suche auf Thera fortsetzen soll, worauf Indy sich auf die Suche machen kann.

*In den Straßen von Monte Carlo*

An den Straßenecken stehen die Schilder mit den Straßennamen. Indy muß nun versuchen, die richtige Kreuzung zu finden. Der Sonnenstein liegt dort unter einem Gullydeckel. Danach geht Indy zum Hotel zurück und nimmt dort das Taxi.

**Auf Thera**

Indy begibt sich zuerst in die Berge und sucht die Ausgrabungsstätte auf. Auf dem Deckel der Kiste findet er einen Lieferschein für eine Ballonhülle. Dann geht er in den Tunnel. Hier nimmt er den Klappspaten an sich und öffnet ihn. Jetzt schließt Indy die Tür und setzt den Sonnenstein auf den Pin in dem Geheimfach. Die richtige Einstellung steht im Dialog. Danach nimmt Indy den Sonnenstein wieder an sich, öffnet die Tür und nimmt das Schild mit. Mit Hilfe des Klappspatens kann Indy sich aus der Höhle befreien. Am Hafen holt sich Indy nun den Ballon ab, nimmt das Fischernetz und tauscht das Schild gegen den Korb. An der Ausgrabungsstätte setzt Indy Ballonhülle, Netz, Korb und Schlauch zusammen und füllt den so hergestellten Ballon mit Gas aus der Felsspalte. Anschließend verläßt Indy Thera über den Luftweg.



*Wo ist denn nur der Zugang zu Atlantis zu finden?*

### *In der Luft*

Indys Aufgabe besteht darin, das deutsche U-Boot zu finden und auf ihm zu landen.

### **Das U-Boot**

Indy erhält automatisch die Kleidung eines deutschen Matrosen. Im U-Boot holt er sich Brot und Aufschnitt und macht daraus ein Sandwich, das er dem Wächter vor dem Schrank anbietet. Jetzt kann Indy den Schrank öffnen und den Mondstein sowie die Abschußanweisung für Torpedos herausholen. Anschließend holt Indy sich den Putzlappen aus dem Bug und die Wäscheleine. Im Heck legt er den Lappen auf die Kabel, benutzt die Schaltung mit den Anweisungen und betätigt den Abschußhebel. Jetzt zieht Indy sich in der Toilettenkabine um, geht zum Heck und bindet die Wäscheleine an den Abschußhebel. Danach bereitet er die Schaltung mit Hilfe der Anweisung vor, geht in den Torpedoschacht und zieht an der Leine.

### **Auf Kreta**

Da Indy bereits Sonnenstein und Mondstein hat, kann er mit den Anweisungen aus dem "Dialog" die Tür zum Labyrinth öffnen.

### *Erster Raum im Labyrinth*

Indy nimmt zwei der Köpfe, geht in den nächsten Raum und holt sich den letzten Kopf mit seiner Peitsche.

### *Raum mit Gittertür und Plattform*

Indy öffnet die Tür, indem er die drei Steinköpfe auf die Plattform legt.

### *Statue des Minotaurus*

Den Kopf der Statue schlägt Indy mit der Peitsche ab. Danach kann er mit dem Fahrstuhl nach unten fahren.

### *Bei Sternhardts Leiche*

Indy liest den Zettel und nimmt dann Stock, Schal und Weltstein an sich. In dem Schal befindet sich außerdem ein Kamm. An der Kette hinter dem Wasserfall geht Indy nach oben.

### *Raum mit goldener Truhe*

Indy setzt das Gegengewicht frei, indem er den Haltebolzen mit dem Stab entfernt.

### *Raum mit großem Steinkopf*

Wenn Indy den Stab in den Mund der Statue schiebt, aktiviert er den Fahrstuhl.

### *Raum mit goldener Truhe*

Indy nimmt die Truhe an sich und legt anschließend alles Orichalcum, das er hat, hinein. Im Raum dahinter setzt er die Statue aus Algerien in das freie Fach und aktiviert sie mit Orichalcum. Durch den freigelegten Tunnel gelangt er in den Kartenraum.

### *Im Kartenraum*

Mit Hilfe der drei Steine und der Anweisungen aus dem "Dialog" öffnet Indy eine der Türen.

### *Hinter dem Kartenraum*

Indy bindet die Wäscheleine an den Kamm und reibt diesen anschließend an dem Schal. Mit Hilfe dieses improvisierten Orichalcumdetektors sucht Indy alles Orichalcum, das er finden kann. Die goldene Truhe muß immer verschlossen werden, damit das Orichalcum den Detektor nicht stört. Der

Detektor muß aber nach jedem Einsatz mit dem Schal neu aufgeladen werden. Wenn Indy alles Orichalcum gefunden hat, zeigt der Detektor in einem der Räume auf eine Wand. Diese entfernt Indy mit der Schiffsrippe. Dahinter kommt eine Tür zum Vorschein.

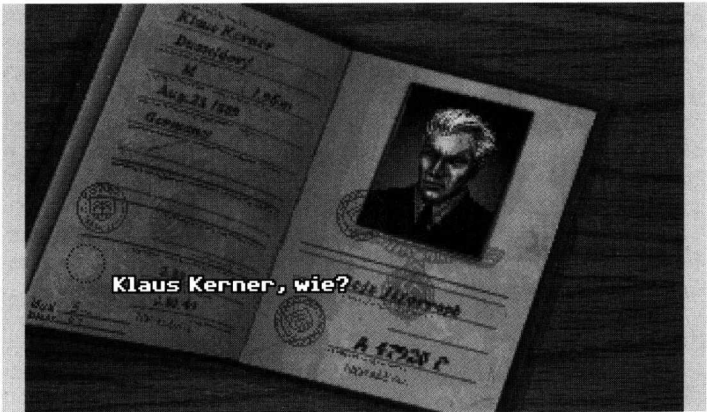
### *Die U-Bahn*

Wie alle Maschinen aus Atlantis wird auch die U-Bahn mit Orichalcum aktiviert. Indy gelangt mit ihrer Hilfe direkt in die Luftschleuse von Atlantis, wo sich die drei Spielpfade treffen.

## **Die Suche nach Atlantis mit Kraft (Teil 2 - Dritter Weg)**

### **In Monte Carlo**

Indy muß Trottier aufsuchen und ihn nach Artefakten aus Atlantis fragen. Er erhält dann eine Visitenkarte. Danach begibt er sich nach Algerien.



*Der Gegenspieler von Indy kommt also aus Düsseldorf.*

### **In Algerien**

In Omars Laden bittet man den Angestellten um ein Gespräch mit Omar. Anschließend zeigt man ihm Trottiers Visitenkarte. Jetzt geht man dem Angestellten nach und muß darauf achten, immer unmittelbar in seiner Nähe zu bleiben. Nach einiger Zeit betritt er Omars Haus. Um welches es sich handelt, erfährt man aber nur, wenn man sich nicht zu weit weg befindet.

### *In Omars Haus*

Den Wandschmuck schlägt man mit der Peitsche nieder, so daß er dem Nazi auf den Kopf fällt. Danach nimmt man den Stab und holt sich damit die Karte von der Leine. Die Statuen läßt man diesmal stehen, anschließend reitet man mit dem Kamel in die Wüste.

### *In der Wüste*

Man verfährt wie im zweiten Lösungsweg, aber diesmal tauchen keine Fremdenlegionäre auf, sondern deutsche Soldaten. Diese kann man nicht bestechen, sondern muß sie umboxen.

### **An der Ausgrabungsstelle**

Indy geht in den dunklen Raum und stellt den Generator an. Indem er auf die runde Scheibe an der linken Wand drückt, öffnet er ein Geheimfach, in dem sich ein Sonnenstein befindet. Mit der Schiffsrippe öffnet Indy anschließend die rechte Wand, setzt den Holzpin in das Loch und den Sonnenstein darauf. Jetzt stellt man den Sonnenstein nach den Anweisungen im "Dialog" ein und drückt auf den Pin. Danach geht man durch die Geheimtür, wo man schon von einem Soldaten erwartet wird. Dessen Gewehr schlägt man mit der Peitsche weg, und anschließend boxt man ihn um. Danach kann man über die Strickleiter in den Ballon klettern.

### *In der Luft*

Man muß nach Norden fliegen. Sobald man über dem Meer ist, fliegt Indy automatisch nach Kreta.

### **Auf Kreta**

In den Ruinen sucht man den Mondstein genauso wie in der ersten Lösungsvariante, also mit Hilfe der Peilung über die Hörner. Anschließend öffnet man wie auch in den anderen Lösungen mit Hilfe von Sonnenstein und Mondstein den Eingang ins Labyrinth.

### *Erster Raum im Labyrinth*

Indy nimmt zwei der Köpfe, geht in den nächsten Raum und holt sich den letzten Kopf mit seiner Peitsche.

### *Raum mit Gittertür und Plattform*

Indy öffnet die Tür, indem er die drei Steinköpfe auf die Plattform legt.

*Statue des Minotaurus*

Den Kopf der Statue schlägt Indy mit der Peitsche ab. Danach kann er mit dem Fahrstuhl nach unten fahren.

*Bei Sternhardts Leiche*

Indy liest den Zettel und nimmt den Stab. Anschließend klettert er über die Kette hinter dem Wasserfall nach oben.

*Raum mit goldener Truhe*

Indy setzt das Gegengewicht frei, indem er den Haltebolzen mit dem Stab entfernt.

*Raum mit großem Steinkopf*

Wenn Indy den Stab in den Mund der Statue schiebt, aktiviert er den Fahrstuhl.

*Raum mit goldener Truhe*

Indy nimmt die Truhe und legt alles Orichalcum herein.

*Raum mit verschlossener Steintür*

Die Tür öffnet Indy, indem er einfach mehrere Male dagegendrückt.

*Beim Abgrund*

Den Abgrund überwindet Indy natürlich mit der Peitsche. In den dahinterliegenden Räumen wimmelt es von deutschen Soldaten, die sich jedoch bis auf drei Ausnahmen leicht besiegen lassen.

*Bei Hans*

Wenn Hans sich nähert, versteckt Indy sich hinter der Steinplatte. Sobald Hans davor stehenbleibt, stößt Indy die Platte um.

*Bei Anton*

Man wählt den Weg, der zum Sims oberhalb von Anton führt. Dort löst man den Stalagtiten, der Anton erschlägt. Den Stalagtiten nimmt man danach mit.

*Bei Arnold*

Um an Arnold vorbeizukommen, löst man zuerst die große Steinkugel mit der Schiffsrippe aus ihrer Halterung. Anschließend löst man die Kugel noch einmal von der anderen Seite der Tür mit Hilfe des Stalagtiten. Die Steinkugel überrollt dann Arnold. Durchsucht man ihn, findet man den

bernsteinfarbenden Fisch an der Schnur. Diesen benutzt man jetzt an allen Orten. Zeigt er nach unten, hat man Sophia gefunden. Läßt man seine Peitsche in die Grube, klettert Sophia daran hoch und gibt Indy den Weltstein.

#### *Im Kartenraum*

Die Tür öffnet man wie immer mit den drei Steinen. Im Raum dahinter benutzt man den Steinzeiger und erhält einen Hinweis auf sein nächstes Ziel.

#### **Auf Thera**

In den Bergen sucht Indy den Lkw, wo er Flickzeug findet. Jetzt geht er zurück zum Hafen und chartert das Boot. Die Position von Atlantis entnimmt Indy den Angaben aus dem "Dialog".

#### **Auf dem Boot**

Indy muß den Tauchanzug mit dem Flickzeug reparieren und mit dem Luftschlauch verbinden. Danach kann er ihn anziehen. Mit dem Haken kann Sophia Indy dann ins Wasser lassen.

#### *Unter Wasser*

Indys Aufgabe besteht darin, den richtigen Eingang zu finden. Wenn Indy in Atlantis ist, treffen sich die drei Pfade wieder.

#### **Atlantis - Alle Wege wieder vereint**

Ganz egal, wie man nach Atlantis gelangt, von diesem Moment an ist Indy wieder auf sich alleine gestellt.

#### **In der Luftschleuse**

Man muß zunächst die Leiter suchen und auf die Steinscherben stellen. Jetzt sucht man die Steinbox, öffnet sie und nimmt den darin liegenden Metallstab. Setzt man in diesen Orichalcum ein, erzeugt er Licht. Die Leiter nimmt man wieder mit. Die Tür zu Atlantis öffnet man wieder mit Hilfe der Steine. Bei den Anweisungen im Dialog ist vor allem der letzte Satz wichtig. Dieser besagt, daß man die Einstellung aus dem Kartenraum übernehmen muß. Dabei sind jedoch alle Steine um 180 Grad zu drehen. Drückt man jetzt auf die Spindel, öffnet sich der Mund der Wächterstatue. Legt man eine Orichalcumkugel hinein, geht die Tür nach Atlantis auf. Die drei Steine muß man mitnehmen, da man sie noch einmal benötigt.



*Was haben die Bewohner wohl früher mit diesem Lavabecken gemacht?*

### *Raum mit Maschine*

Die Maschine kann Indy mit dem Spooked Wheel reparieren. Anschließend gießt er die Lava in den Trichter. Die Maschine stellt jetzt Orichalcum her, welches Indy natürlich mitnimmt. Das Spooked Wheel nimmt Indy ebenfalls wieder mit.

### *Krabbenraum*

Zunächst muß Indy einen beliebigen Soldaten aufsuchen und im Boxkampf besiegen. Er findet dann bei ihm eine Bratwurst. Die Bratwurst legt Indy in den Brustkasten und den Brustkasten in den Pool im Krabbenraum. Wenn eine Krabbe im Brustkasten gefangen ist, nimmt Indy den Kasten wieder mit.

### *Raum der Wächter*

Der Weg in den zweiten Ring ist durch ein großes Doppelportal mit zwei Wächterstatuen versperrt. Damit diese die Tür öffnen können, muß erst das Wasser davor beseitigt werden. Dazu reicht es, Orichalcum in die Aalskulptur einzusetzen. Die Tür selbst öffnet man dann, indem man Orichalcum in den Fischmund wirft.



### *Das Gefängnis*

Das Gefängnis sollte man zuerst nicht betreten, sondern den Weg über den Luftschacht wählen, der direkt neben der Statue endet. Von dort kann Indy eine Orichalcumkugel in den Mund der Statue werfen, die daraufhin den Nazisoldaten niedertrampelt und anschließend zerbricht. Jetzt geht man durch die Tür ins Gefängnis und holt sich das am Boden liegende Maschinenteil aus der Statue.

### *Der Kanal*

Den Oktopus wird Indy los, indem er ihn mit der gefangenen Krabbe füttert. Danach kann er zum Krabbenfloß schwimmen, das natürlich ebenfalls mit Orichalcum gestartet wird. Die Gittertüren öffnet man mit den drei Steinen, und zwar vom ersten Raum aus gesehen in der Reihenfolge Sonnenstein, Mondstein und Weltstein. Das gilt für beide Richtungen. Der einzige wichtige Raum im zweiten Ring ist der, in dem man das sichelförmige Maschinenteil findet. Auf dem Schrank, in dem man dieses Teil findet, liegt außerdem eine Skizze, welche das Funktionsprinzip des Roboters am Eingang zum inneren Ring erklärt.

### **Eingang zum inneren Ring**

Um den Roboter zu reparieren, stellt Indy die Leiter so auf, daß er zur Brustplatte hochklettern kann, welche er dann öffnen kann. Für alle, die die Arbeitsanweisung auf dem Schrank nicht verstanden haben, folgt jetzt das Funktionsprinzip. Das Spooked Wheel wird in die Mitte gesetzt und darauf der Statue Part aus dem Gefängnis. Das sichelförmige Maschinenteil setzt man auf die beiden rechten Pinne. Das Bronze Gear kommt nun zuerst auf den linken oberen Pin. Aktiviert wird der Roboter, indem man in die Mitte Orichalcum einsetzt. Die Maschine bewegt nun ihren linken Arm nach vorne. Indy hängt jetzt die Kette in den Ring an der Tür und das andere Ende in den Ring am Arm. Durch das Umsetzen des Bronze Gear von links oben nach links unten wird die Bewegungsrichtung des Arms umgekehrt. Durch erneutes Aktivieren der Maschine öffnet sich die Tür. Dabei fällt ein Metallstab zu Boden, den Indy mitnimmt. Danach geht es zurück ins Gefängnis.



*Ist das hier in Atlantis vielleicht kompliziert - wo geht der Weg nun weiter?*

### *Im Gefängnis*

Indy gibt Sophia den Metallstab und hebt die Gittertür an. Danach fordert er Sophia auf, den Stab unter die Tür zu stellen. Sophia kann jetzt die Zelle verlassen. Damit man den Stab wieder mitnehmen kann, muß Indy die Tür noch einmal kurz anheben. Zusammen mit Sophia geht Indy wieder zum inneren Ring.

### *Im Inneren Ring*

Sobald Indy und Sophia den inneren Ring erreichen, gerät Sophia unter die Kontrolle von Nur-Ab-Sal. Indy folgt Sophia in die Krypta.

### *Die Krypta*

Sophia weigert sich, diesen Raum zu verlassen. Die Halskette hat ihren Willen gebrochen. Wenn Indy sich Sophia genauer ansieht, kann er auch einen Blick auf die Halskette werfen. Indy setzt jetzt eine Orichalcumkugel in den Mund des Anhängers ein. Wenn Sophia die Kette ablegt, weil sie heiß wird, greift Indy mit der goldenen Truhe nach der Kette, die er anschließend automatisch in die Lavagrube wirft. Bevor man mit Sophia die Krypta verläßt, holt man sich noch das Zepter, das vor den Skeletten liegt.

### *Der "Riesenbohrer"*

Die alte Maschine funktioniert natürlich mit Orichalcum, welches man in den kleinen Mund werfen muß. Das Zepter und den Metallstab steckt man nun in den linken und rechten Spalt und drückt beide nach oben, wodurch die Maschine gestartet wird. Die Bremskombination muß man selbst herausfinden, da sie sich bei jedem Spiel ändert. Der Bohrer schafft dann eine Öffnung ins Zentrum.

### **Im Zentrum**

Das "Lavalabyrinth" durchquert man folgendermaßen: Indy geht durch die rechte Tür, danach wieder rechts, dann zweimal links. Jetzt hat man nur eine Tür zur Auswahl, danach nimmt man wieder die linke Tür, jetzt geht man die Treppe hoch und oben wieder durch die linke Tür. Auf dem Weg muß man auf die Wand achten. Dort befindet sich eine schematische Darstellung der drei Steine. Diese Einstellung muß man sich merken. Den Lavastrom überquert man, indem man von Plattform zu Plattform hüpfte. Falls der Weg versperrt ist, geht man zurück und versucht es erneut. Dahinter gelangt man in den "Koloß von Atlantis".

### *Im Koloß*

Um den Koloß zu aktivieren, benutzt man die drei Steine in der Einstellung, die im Lavalabyrinth auf der Wand steht. Ist die Maschine betriebsbereit, tauchen Kerner und Übermann auf. Ganz egal, was man jetzt sagt, Kerner findet im Koloß sein Schicksal. Sobald Indy selbst auf der Plattform steht, muß er Übermann dazu bringen, die Maschine zuerst zu benutzen. Dies geht, indem man dann folgende Dialogreihenfolge benutzt: 1-2-1-4-3-2-1.



*Wie romantisch. Adventure-Finish à la Kinoschnulze.*

Die folgenden Ereignisse laufen automatisch ab und enden mit Indys und Sophias Flucht aus dem sich selbst zerstörenden Atlantis.

# Frage und Antwort Indy 4

## Bevor sich die drei Wege trennen

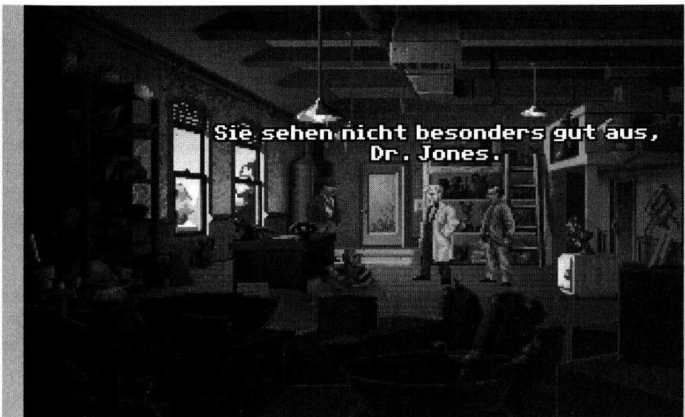
### Nach Spielbeginn

*Was soll ich im ersten Raum machen?*

- Versuchen Sie einfach, die Statue zu finden. Meinen Sie, Indy hätte umsonst danach gefragt?
- Es könnte natürlich auch sein, daß Sie in einem anderen Raum weiter-suchen müssen.
- Um den Raum zu verlassen, klicken Sie die Statue links im Bild einmal an, und warten Sie ab, was geschieht.

*Das war vielleicht eine Landung! Was nun?*

- Setzen Sie Ihre Suche nach der Statue fort!
- In diesem Raum ist auch nichts zu finden? Na, dann weiter in den nächsten!
- Um in das Stockwerk unter diesem zu gelangen, klicken Sie einfach das Seil neben dem Loch an.



*Nazi-Kerner hat Indy ausgetrickst und die Skulptur geklaut.*

*Ich soll doch eine Statue suchen und bin jetzt in der Bibliothek gelandet?!*

- Genau, Sie sollen die Statue suchen.
- Untersuchen Sie einmal die Bücherregale.
- Um in den nächsten Raum zu gelangen, müssen Sie auf die Bücher in dem Regal links im Bild klicken.

*Ist die Statue im Raum unter der Bibliothek zu finden?*

- Nö.
- Klicken Sie die Katzenstatuen auf dem Tisch an.

*Also, tiefer als bis in den Heizungskeller geht es ja wohl kaum! Wo ist die Statue?*

- Die Statue finden Sie in einem der Spinde rechts im Bild.
- Öffnen Sie alle Spindtüren: Hinter der zuletzt geöffneten Tür finden Sie die Statue.

*Soll ich die Statue mitnehmen?*

- Wenn Sie diese Frage wirklich stellen, sollten Sie lieber gleich aufhören, Indy 4 zu spielen: Natürlich!

## **New York**

*Wird der Weg, den ich in das Theater wähle, einen Einfluß auf den Rest des Abenteuers haben?*

- Die Frage ist mit einem eindeutigen "Jain" zu beantworten. Wenn Sie einen bestimmten Weg wählen, werden sich Sophias spätere Vorschläge nach der Wahl Ihres Weges bei diesem Puzzle richten. Allerdings können Sie sich auf Sophias Vorschläge einlassen oder diese auch einfach ignorieren. (Wie wäre es, wenn Sie an dieser Stelle einfach zwischenspeichern und später andere Lösungswege ausprobieren?)
- Wenn Sie den Türsteher mit Worten dazu bringen können, Sie in das Theater zu lassen, wird Ihnen Sophia später den Team-Lösungsweg vorschlagen. Sollten Sie den Türsteher in einem fairen Kampf umhauen und so Einlaß erhalten, wird Sophia Ihnen auf jeden Fall den Action-Weg ans Herz legen. Sollten Sie die Kisten beiseiteräumen und völlig ohne eine Aktion mit dem Türsteher in das Theater gelangen, werden Sie den Vorschlag für den Solo-Weg erhalten.

*Wie kann ich den Türsteher bequatschen?*

- Madame Sophia ist für ihn ein absolutes Idol.
- Der Türsteher ist vom Wortschatz her nicht gerade der Größte.
- Versuchen Sie nicht, auf ihr Äußeres anzuspielen. Der Kerl bewundert nur Sophias innere Werte.
- Benutzen Sie die folgenden Dialoge: 1-2-1-3-3.

*Muß ich unbedingt mit dem Türsteher sprechen?*

- Nein, Sie können auch versuchen, ihn einfach umzuhauen.

*Mit dem Türsteher werde ich einfach nicht fertig. Gibt es noch einen anderen Weg zu Sophia?*

- Na, klar. Im Hinterhof des Theaters finden Sie eine Feuerleiter.
- Sie müssen die Kisten aus dem Weg räumen, um an die Leiter zu kommen.
- Schieben und drücken Sie die Kisten einfach so lange hin und her, bis Indiana die Feuerleiter erreicht.

*Hört Sophia irgendwann mit ihrem Vortrag auf?*

- Nein. Es sei denn, Sie können irgendwie ihre Aufmerksamkeit auf sich lenken.
- Sieht das Steuerpult nicht recht interessant aus? Es hat doch sicher etwas mit Sophias Vortrag zu tun.
- Probieren Sie doch einmal die Hebel aus.



*Sophia hält einen fesselnden Vortrag über ihre Atlantis-Forschungen.*

*Wie werde ich bloß diesen Bühnenarbeiter los?*

- Eines seiner größten Hobbies ist Lesen.
- Versuchen Sie ihn dazu zu überreden, seinem Hobby zu fröhnen.
- Benutzen Sie dazu die Dialoge 3-1-1, und geben Sie ihm anschließend die Zeitung.

*Ich habe gar keine Zeitung!*

- Dann besorgen Sie sich doch eine.
- Draußen vor dem Theater ist ein Zeitungsstand.

*Habe ich irgend etwas mit dem Steuerpult zu tun?*

- Spielen Sie einfach ein wenig daran herum. Vielleicht passiert etwas.
- Das Pult hat mit Sophias Vortrag zu tun. Vielleicht können Sie ja irgendwie auf sich aufmerksam machen.
- Drücken Sie den linken Hebel und den rechten Hebel. Betätigen Sie anschließend den Knopf.



**Island**

*Soll ich mich wirklich mit diesem verrückten Heimdall unterhalten?*

- Der gute Herr spricht zwar etwas konfus, aber in seinem Wortsalat können Sie einige interessante Informationen für sich sammeln.
- Versuchen Sie von ihm herauszubekommen, ob er andere Personen kennt, mit denen Sie noch sprechen sollten.
- Benutzen Sie die Dialoge 3-3-1.

*Wie komme ich an das eisbedeckte Objekt heran?*

- Wenn dies Ihr erster Besuch auf Island ist, können Sie es jetzt noch nicht bekommen.
- Sie sollten erst weiterlesen, wenn Heimdall nicht an dem Objekt arbeitet.
- Bevor Heimdall seinen unglücklichen Abgang hatte, konnte er noch den Kopf einer Aalfigur freilegen.
- Sie wissen doch, daß atlantische Artefakte mit kleinen Kugeln Orichalcum angetrieben wurden.
- Benutzen Sie das Orichalcum im freigelegten Aalkopf.

**Tikal**

*Schlangen! Ich hasse Schlangen!*

- Haben Sie auch Angst vor Jungleratten?
- Sie müssen die Anakonda mit einem Köder vom Baum locken.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche, um die Jungleratte auf Trab zu bringen.
- Treiben Sie die Ratte über den richtigen Weg in die Reichweite der Schlange.
- Der richtige Weg ist der hintere, am weitesten entfernte (nahe der Bildschirmmitte).

*Wie komme ich unversehrt über die Schlucht?*

- Der Baum am Rande der Schlucht bietet alle Möglichkeiten.
- "Benutzen" Sie einfach den Baum. Indy wird schon wissen, was er zu tun hat.

- Benutzen Sie die Spiralgravur mit dem Kopf, und ziehen Sie anschließend an der Nase.

*Wie kann ich diesen dreckigen Dieb Sternhardt stoppen?*

- Gar nicht. Er hat auf diese Gelegenheit seit Jahren gewartet.
- Sie suchen doch das gleiche wie er - wahrscheinlich wird er Ihnen noch mal über den Weg laufen.
- Hat Sternhart vielleicht irgend etwas in dem versteckten Grab vergessen?

### **Azoren**

*Costa will nicht mit mir sprechen!*

- Stellen Sie sich vor, Sie seien ein alter, einsamer Mann: Würden Sie lieber mit einem Kerl oder mit einem hübschen Mädels sprechen?
- Lassen Sie Sophia das ruhig machen.

*Costa möchte zwar ein Geschäft mit uns machen, aber ich habe nichts, was ich ihm geben könnte.*

- Er ist auf der Suche nach seltenen atlantischen Gegenständen.
- Sophia wird sicher nicht mit ihrem Halsband herausrücken.
- Die Aalstatue, an der Heimdall gearbeitet hat, wird wohl genügen.

### **Barnett College**

*Wann ist die Farbe auf den Stufen endlich trocken?*

- Eigentlich sollten die Stufen schon trocken sein, aber wenn nicht: Gut Ding will Weile haben.
- In der Zeit, in der Sie warten müssen, könnten Sie doch einige der Hinweise verfolgen, die Sie bis jetzt gesammelt haben.
- Sprechen Sie mit Professor Heimdall in Island.



*Indiana Jones wohnt direkt gegenüber seiner Forschungs- und Lehranstalt.*

*Wie komme ich in das obere Stockwerk?*

- Sie benötigen irgend etwas, um durch die Luke in das höhere Stockwerk zu klettern.
- Wenn Sie nur den Boden sehr glatt machen könnten, wäre es sicher ein leichtes, den Totempfahl zu verschieben.
- Haben Sie schon einmal den Kühlschrank in Dr. Jones' Büro untersucht?
- Benutzen Sie das Glas Mayonnaise mit dem Totempfahl, und rücken Sie ihn dann unter die Luke.

*Wo kann ich den Schlüssel zu der alten verstaubten Kiste finden?*

- Er befindet sich in der obersten Etage.
- Sie können den Schlüssel in der Urne finden.
- Öffnen Sie die Urne, und nehmen Sie die Asche heraus.

*Wie kann ich die Kohlenrutsche hinaufklettern?*

- Im Moment ist sie wohl ein bißchen zu rutschig - gibt es eine Möglichkeit, die Rutsche stumpfer zu machen?
- Untersuchen Sie den Stuhl in der Bibliothek.

- Benutzen Sie das Kaugummi mit der Kohlenrutsche.

*Ich habe wirklich überall nachgeschaut und kann den verlorenen Dialog von Plato nicht finden!*

- Den Dialog können Sie dort finden, wo auch der Rest von Platos Büchern aufbewahrt wird.
- Es gibt drei mögliche Fundorte: Im Raum mit dem Totempfahl, im Raum oberhalb der Kohlenrutsche oder in der Bibliothek.
- In dem Totempfahl-Raum müssen Sie zunächst die große Kiste auf die Seite schieben und dann den staubigen Schlüssel mit der alten staubigen Kiste benutzen.
- Wenn Sie die Kohlenrutsche hinaufgeklettert sind, gelangen Sie in den Raum mit den Katzenfiguren. Nehmen Sie sich die Katze aus Wachs mit und benutzen Sie diese mit dem Heizofen.
- Benutzen Sie das dreckige Putztuch (aus dem Keller) mit der Pfeilspitze (aus dem Totempfahl-Raum), und basteln Sie sich daraus ein Schraubenzieherimitat. Benutzen Sie das dann, um die fünf Schrauben des umgestürzten Bücherregals zu lösen. Oder schlagen Sie von unten mit einem Stück Kohle gegen das Buch.

## Der Lösungsweg von Indy und Sophia im Team

### Algier

*Der Ladenbesitzer verlangt eine Steinscheibe zu sehen. Woher nehmen, wenn nicht stehlen?*

- Scheinbar müssen Sie einen weiteren Sammler von atlantischen Antiquitäten finden.
- Versuchen Sie es bei Monsieur Trottier in Monte Carlo. Aber da Sie ja schon einmal hier in diesem nettchen Örtchen sind, sollten Sie ein Andenken mitnehmen. Wie wäre es mit der häßlichen Maske aus dem Geschäft?

*Ich brauche ein Ticket für den Ballon.*

- Es sieht so aus, als ob der Ballonverkäufer keine Tickets verkauft; Sie müssen also jemand anderen fragen.
- Haben Sie schon mit dem Bettler gesprochen? Haben Sie sich nicht gefragt, was er wohl mit dem kostenlosen Geschenk meint?
- Geben Sie dem Bettler etwas zu essen; er rückt dann mit einem Ballon-Ticket heraus.
- Beim Kaufmann können Sie etwas Leckeres am Spieß für den Bettler besorgen.

*Wie kann ich das Verlangen nach dem Hühnchen am Spieß stillen?*

- Versuchen Sie, mit dem Verkäufer zu handeln.
- Hat Ihnen Omar angeboten, gegen die Maske zu tauschen? Wenn nicht, sollten Sie zunächst Ihr Glück in Monte Carlo versuchen.
- Vielleicht interessiert den Verkäufer etwas, was Sie bei Omar gegen die Maske eintauschen können.
- Geben Sie nicht auf, und achten Sie auf die Hinweise des Verkäufers, was ihn interessieren könnte. Nicht verzagen - Omar fragen. Und der hat ja eine ganze Menge zum Handeln.

*Wie kann ich den Ballon losbinden?*

- Wenn Sie ihn nicht losbinden können, sollten Sie ihn einfach losschneiden.

- Sie haben kein Messer? Na, da kann Ihnen sicherlich der Messerwerfer auf dem Marktplatz weiterhelfen.
- Versuchen Sie, Sophia dazu zu überreden, dem Messerwerfer zu assistieren.

*Sophia denkt überhaupt nicht daran, sich dem Messerwerfer auszuliefern.*

- Scheinbar weiß sie gar nicht, wie wichtig ihre Mitarbeit an dieser Aktion ist: Setzen Sie alle schlagkräftigen Argumente ein, die Ihnen einfallen.
- Sie werden wohl nicht darum herumkommen, Sophia mit einem Stoß von hinten zu motivieren, sich freiwillig zu melden.
- Reden Sie mit Sophia (3-1) und warten Sie, bis sie dem Messerwerfer zuschaut. Mit einem kleinen Schubser von hinten bringen Sie Sophia dazu, sich "freiwillig" zu melden.

## Monte Carlo

*Wo ist Alain Trottier?*

- Sophia hat doch gesagt, er liebt es, unter hellem Licht umherzubummeln. Vielleicht ist er ja irgendwo zwischen den Menschen auf der Straße.
- Fragen Sie sich durch. Es wird sich schon jemand finden, der weiß, wo sich Trottier aufhält oder wie er aussieht.
- Alain Trottier hat graues Haar und eine Adlernase. Er trägt einen braunen Anzug und hat eine Blume im Revers.



*Der Spaß kann beginnen!*

*Wie kann ich Monsieur Trottier dazu bringen, mit mir zu kommen?*

- Sie wissen doch ganz genau, daß auch er sehr stark an Atlantis interessiert ist.
- Vermeiden Sie es möglichst, Alain oder seine Intelligenz zu beleidigen.
- Benutzen Sie die Dialoge 1-2-1-3, und merken Sie sich Trotters Frage. Die richtige Antwort auf seine Frage finden Sie in Platos verlorenem Dialog. Nachdem Sie die Frage beantwortet haben, sollten Sie die Dialoge 2-1 wählen, damit er mit Ihnen kommt.

*Trottier kommt nach oben. Soll ich Sophia ranlassen?*

- Kommt ganz darauf an, ob Sie glauben, daß es Sophia schafft oder nicht. Haben Sie vielleicht einen besseren Plan?
- Es ist möglich, daß Sophia ihn in eine Séance verwickelt, aber es gibt auch noch einen einfacheren Weg. - Speichern Sie doch ab, und probieren Sie beide Möglichkeiten aus.

*Trottier ist sehr mißtrauisch - wie kann Sophia alle Fragen beantworten?*

- Sophia kann einiges an Erfahrungen von Indiana einbringen.
- Die ersten drei Fragen wurden bereits in dem Gespräch zwischen Indy und Trottier erläutert.

*Finger? Was ist denn das für eine Frage? Und vor allem: Was ist die Antwort?*

- Ihnen bleibt jetzt nur die Möglichkeit, eine Zahl zwischen eins und fünf zu nennen und zu hoffen, daß es die richtige ist.
- Es bleibt Ihnen weiterhin Indys Lösungsweg offen - vergessen Sie diesen Psycho-Quatsch!

*Sophia ist mit Trottier beschäftigt. Kann Indy in der Zwischenzeit eine Pause machen?*

- Auf gar keinen Fall!
- Erinnern Sie sich an Sophias Vortrag in New York und wie diese Veranstaltung gestört wurde?
- Haben Sie die Makse aus Algier dabei? Alles andere ist hier.
- Nehmen Sie sich die Taschenlampe aus dem Schrank. Öffnen Sie den Sicherungskasten, und unterbrechen Sie den Stromkreis. Benutzen Sie die Bettdecke, die Taschenlampe und die Maske - der Spaß kann beginnen!

## **Die Wüste**

*Wo ist die Ausgrabungsstätte?*

- Omar hat mit der Karte einen guten Anfang gemacht. Allerdings müssen Sie jetzt einen Weg finden, das Suchgebiet einzuschränken.
- Vielleicht fragen Sie in den Nomadencamps einmal nach.



- Die Nomaden geben Ihnen bei der Wegbeschreibung nicht nur an, in welche Richtung Sie laufen müssen, sondern auch, wie weit es noch ist. "Weit" oder "bedeutend nach Norden", bedeutet zwei Bildschirme nach Norden; "einfach nach Norden", heißt einen Bildschirm nach Norden, und "ein wenig nach Norden" bedeutet, daß die Ausgrabungsstelle auf demselben Bildschirm zu suchen ist, auf dem Sie sich gerade befinden.

*Wir haben die Ausgrabungsstätte gefunden. Doch Sophia ist jetzt verschwunden?!*

- Sie ist in ein Loch gefallen.
- Es ist wohl besser, wenn Sie Sophia da wieder herausholen.
- Sie können ganz in der Nähe eine Leiter zu einem Teil der Grabungsstätte finden. Vielleicht kommen Sie über diese an Sophia heran.

*Ganz schön dunkel hier unten!*

- Mit ein wenig Geschick können Sie einige Gegenstände ertasten.
- Eines ist ein tragbarer Generator (metallenes Ding), der leider keinen Sprit mehr hat.
- Vielleicht ist in dem Truck oben im Camp noch etwas Benzin.
- Rechts neben dem Generator können Sie einen Schlauch und etwas weiter rechts eine Tontasse finden.
- Öffnen Sie den Tank des Trucks, und benutzen Sie den Schlauch mit dem Tank. Dann benutzen Sie den Krug mit dem Schlauchende. Öffnen Sie den Metallverschluß am Generator und benutzen Sie den Einfüllstutzen mit dem benzingefüllten Krug. Anschließend können Sie mit dem Ein-/Ausschalter (kleines Ding aus Metall) den Generator einschalten: Indy sprach: Es werde Licht!

*Und was kommt jetzt?*

- Sie sollen immer noch Sophia suchen. Sie muß irgendwo rechts in das Loch gefallen sein.
- Sie können die Schiffsrippe neben der Leiter dazu benutzen, die abbröckelnden Wände aus dem Weg zu räumen.
- Der Holzpin auf dem Tisch paßt in das Loch in der Mitte der Wand.
- Als nächstes benutzen Sie den Sonnenstein auf der Stange im Loch. Schauen Sie auf die Scheibe, um sie genau einzustellen.

*Was ist die richtige Einstellung für den Sonnenstein?*

- Die Antwort finden Sie in Platos verlorenem Dialog.
- Lesen Sie sich die Seite durch, die mit der dritten Büroklammer markiert wurde.
- Der letzte Abschnitt auf der linken Seite beschreibt die korrekte Einstellung.
- Drehen Sie den Sonnenstein so lange, bis sich das richtige Symbol genau gegenüber dem großen Horn oben befindet. Dann drücken Sie auf den Pin.

*Wo finde ich eine Zündkerze?*

- Im Generator ist auf jeden Fall eine.
- Natürlich kann der Generator nur benutzt werden, wenn die Zündkerze nicht ausgebaut ist.
- Sind Sie inzwischen wieder mit Sophia zusammen? Na, dann machen Sie einfach weiter: Schalten Sie den Generator aus, öffnen Sie ihn und bauen Sie die Zündkerze aus.

*Wo ist die Verteilerklappe?*

- Haben Sie wirklich Sophia zurückgelassen?
- Es stimmt zwar, daß sie manchmal etwas lästig ist, aber schließlich war es Ihre Entscheidung, sie mitzunehmen.
- Ohne Sophia kommen Sie an dieser Stelle nicht weiter. Also auf zur Rettung.
- Das hatte das Team von LucasArts doch geahnt. - Sophia hat die Verteilerklappe.

*Wozu soll ein bernsteinfarbener Fisch an einer Schnur nötig sein?*

- Die Antwort finden Sie in dem verlorenen Dialog von Plato.
- Schlagen Sie die Seite mit der vierten Büroklammer auf.
- Haben Sie den bernsteinfarbenen Fisch mit Schnur schon einmal ausprobiert?
- Es handelt sich um einen Orichalcum-Detektor. Sie werden ihn später noch brauchen.

**Kreta**

*Ich habe den Sockel gefunden und den Sonnenstein aufgestellt, aber nichts geschieht!*

- Überprüfen Sie die Seite mit der dritten Büroklammer in Platos verlorenem Dialog.
- Der Sonnenstein hat an der Grabungsstätte nur allein funktioniert, weil es sich dort um einen Außenposten handelte.
- Indy hat kombiniert, daß Kreta der Platz sein muß, an dem die größere Kolonie war.
- Sie benötigen neben dem Sonnenstein auch noch einen Mondstein, um den Eingang zur größeren Kolonie öffnen zu können.

*Welche Bedeutung hat das Wandgemälde?*

- Indiana glaubt, es handelte sich um ein Diagramm; Sophia ist der Meinung, daß es eine Schatzkarte ist.
- Die Hörner gleichen den großen Hörnern in der Mitte der Grabungsstätte.
- In der Mitte der Stadt befinden sich verschiedene Steinhaufen. In zwei Haufen sind Statuen versteckt. Um die Steine beiseitezulegen, brauchen Sie diese nur umzuwerfen.
- Kopf und Schwanz des Bullen auf dem Wandbild stimmen mit Kopf und Schwanz der Bullenstatue in der Mitte der Stadt überein.

*Wo finde ich einen Mondstein?*

- Das Wandbild, das in einem der ausgegrabenen Häuser gezeichnet wurde, ist eine einfache Karte des Stadtzentrums.
- Im Stadtzentrum finden Sie mehrere Steinhaufen. Zwei von ihnen verbergen Statuen.
- Wenn Sie von den beiden Statuen aus die Hörner im Stadtzentrum anpeilen, kreuzen sich die Linien in einem Punkt; genau wie auf dem Wandgemälde beschrieben.
- Benutzen Sie das Fernrohr, das Sie auf dem Erdhaufen über der Grabungsstätte finden, bei den Statuen. Peilen Sie von der linken Statue aus das linke und von der rechten Statue aus das rechte Horn an. Es erscheinen zwei gestrichelte Linien. An der Stelle, an der sie sich

schneiden, wird ein X sichtbar. An dieser Stelle sollten Sie mit der Schiffsrippe graben.

*Wie sieht die richtige Einstellung von Sonnen- und Mondstein aus?*

- Lesen Sie einmal die Seiten in Platons verlorenem Dialog, die mit der dritten Büroklammer markiert sind.
- Im ersten Abschnitt der rechten Seite müßten Sie fündig werden.
- Die Einstellung des Sonnensteins ist dieselbe wie in Algerien. Richten Sie das Mondsteinsymbol auf das entsprechende Sonnensteinsymbol aus. Klicken Sie anschließend die Spindel an.

### **Das Labyrinth**

*Wenn ich den Kopf der dritten Statue aufhebe, schließt sich das Tor!*

- Sie können nicht verhindern, daß sich das Tor schließt.
- Wenn Sie allerdings auf der anderen Seite des Tores sein möchten, wenn es sich schließt, müssen Sie sich überlegen, wie Sie von innen an den dritten Kopf kommen.
- Zunächst nehmen Sie einmal zwei Statuenköpfe mit sich und gehen auf die andere Seite des Tores. Benutzen Sie dann Ihre Peitsche mit dem Kopf der Statue.

*Wie kann ich das geschlossene Tor wieder öffnen?*

- Setzen Sie den letzten Kopf der drei Statuen wieder zurück.
- Sie meinen von innen? Gar nicht.
- Sie müssen einen anderen Weg aus dem Labyrinth heraus finden.

*Ich will die goldene Kiste haben!*

- Um zu ihr zu kommen, müssen Sie die untere Plattform hochheben.
- Haben Sie inzwischen Sternhardts Sachen gefunden? Wenn ja, sollten Sie einen Blick darauf werfen.
- Entfernen Sie mit Sternhardts Stab den Block unter dem Gegengewicht.
- Gehen Sie in den Raum darunter, und schieben Sie der Statue den Stab in den Mund.

*Was ist das für ein beweglicher Boden in dem Raum mit der Minotaurus-Statue?*

- Das ist ein Aufzug zwischen diesem und dem darunterliegenden Stockwerk.
- Wenn Sie etwas mehr Gewicht herbeizaubern könnten, würde der Aufzug nach unten fahren.
- Haben Indy und Sophia gemeinsam in dem Aufzug gestanden?

*Hier ist eine Tür ohne Schloß und Drücker!*

- Von der anderen Seite aus kann die Tür ohne Probleme geöffnet werden.
- Wenn Sie da nur herankämen.
- Versuchen Sie Sophia durch das Loch neben der Tür zu heben.

*Ich habe herausgefunden, wie man wieder nach oben kommt - aber Sophia ist nicht mitgekommen und nun kann ich nicht mehr zu ihr!*

- Gucken Sie sich den Kopf der Minotaurus-Staue genau an. Sieht der nicht ein wenig wackelig aus?
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf. Gehen Sie dann zu dem Kopf.

*Wie kann ich Sophia dazu bringen, durch das Loch zu klettern?*

- Sie müssen sie davon überzeugen, daß es der einzige Weg ist.
- Benutzen Sie die Dialoge 2-2-1-4-2.

*Sophia hat die Tür geöffnet. Aber jetzt laufen wir immer im Kreis!?*

- In einer der Kammern befindet sich eine Geheimtür.
- Benutzen Sie den Orichalcum-Detektor, um den Weg zu finden.

*Der Detektor zeigt immer auf Indy.*

- Das Gerät zeigt immer die nächste Orichalcumquelle an.
- Haben Sie bereits die goldene Kiste? Wenn nein, besorgen Sie sich diese.
- Legen Sie die Orichalcumkugeln in die Kiste, und machen Sie den Deckel zu.

*Jetzt zeigt der Orichalcum-Detektor immer nur auf Sophias Kette!*

- Versuchen Sie, Sophia davon zu überzeugen, ihre Kette auch in das goldene Kästchen zu legen.
- Benutzen Sie die Dialoge 3-3-1-1-1.

*Die Drei-Steine-Kombination hat eine Tür im Kartenraum geöffnet. Wie kann die anderen beiden Türen öffnen?*

- Sie können leider nicht alle auf einmal öffnen.
- Die beiden anderen Türen gehören zu anderen Lösungswegen.

*Kerner hat Sophia gekidnappt! Wie kann ich sie befreien?*

- Der Kerl hat eine Pistole. Sie leider nicht.
- Geben Sie ihm besser die Schlüsselsteine.

*Vergessen wir 'mal Sophia und die Steine - wie komme ich hier wieder 'raus?*

- Schauen Sie sich die Felswand auf der rechten Seite der Höhle an.
- Benutzen Sie die Schiffsrippe mit der Felswand.

### **Im U-Boot**

*Ich bin im Kommandoturm eingesperrt. Wie kann ich die Crew ablenken?*

- Es sieht fast so aus, als ob Indy nun der Kapitän ist. Auf jeden Fall so lange ihn niemand entdeckt.
- Neben der Leiter befindet sich eine Bord-Sprechanlage.
- Benutzen Sie die Sprechanlage, und beordern Sie die gesamte Besatzung in den Bug.

*Wie kann ich die Tauchtiefe konstant halten?*

- Sie müssen einen Ersatz für den abgebrochenen Hebel finden.
- Ein langer, gerader Stock würde schon ausreichen.
- Auf dem untersten Level finden Sie einen Sauger.
- Benutzen Sie den Stiel des Saugers mit dem abgebrochenen Hebel.

*Wie wird Sophia den Nazi los, der sie ständig bewacht?*

- Sie können mit ihr durch das Gitter sprechen.
- Bringen Sie Sophia dazu, den Bewacher abzulenken.
- Überreden Sie Sophia mit den Dialogen 3-2 dazu. Gehen Sie nun hinten herum zurück, und schleichen Sie sich von hinten an die Wache heran.
- Sie werden Sophia ein Zeichen geben müssen. Jeder Satz tut sein Werk, bis auf "Tolle Lederjacke".

*Wo sind die Schlüsselsteine?*

- Sie können Kerner und Übermann belauschen, wenn Sie sich direkt hinter die eiserne Kiste stellen.
- Die Steine befinden sich in der eisernen Kiste neben dem Raum, in dem sich Kerner und Übermann unterhalten.

*Wie kann ich diese blöde Kiste öffnen?*

- Indy sagte doch, daß die Wände der Kiste recht dünn aussehen.
- Sie könnten versuchen, eine der Wände aufzulösen - wenn Sie doch nur etwas Ätzendes hätten.
- Auf der untersten Ebene können Sie Batteriesäure finden.
- Auf der Ebene darüber finden Sie einen Bierkrug aus Porzellan.
- Benutzen Sie zunächst den Bierkrug mit der Batteriesäure und anschließend mit der eisernen Kiste.

*Wie kann ich das Steuer aufschließen?*

- Der Kapitän bewahrt den Schlüssel an einem sicheren Ort auf. Und das ist nicht seine Hosentasche.
- Den Schlüssel finden Sie in der eisernen Kiste neben dem Zimmer, in dem sich Kerner und Übermann unterhalten.

*Nun habe ich die Kontrolle über das U-Boot. Wohin soll ich fahren?*

- Kreuzen Sie im Suchbereich des U-Boots hin und her, und halten Sie dabei nach einer Öffnung am Grund des Meeres Ausschau. Benutzen Sie die Kontrollelemente, um das Boot sicher in die Öffnung hineinzusteuern.

## Indys intelligenter Alleingang

*Wo ist Alain Trottier?*

- Vielleicht ist er ja irgendwo zwischen den Menschen auf der Straße.
- Fragen Sie sich durch. Es wird sich schon jemand finden, der weiß, wo sich Trottier aufhält oder wie er aussieht.
- Alain Trottier hat graues Haar und eine Adlernase. Er trägt einen braunen Anzug und hat eine Blume im Reverse.

*Wie kann ich Monsieur Trottier dazu bringen, mit mir zusammen zu arbeiten?*

- Sie wissen doch ganz genau, daß auch er sehr stark an Atlantis interessiert ist.
- Vermeiden Sie es möglichst Alain oder seine Intelligenz zu beleidigen.
- Benutzen Sie die Dialoge 1-2-1-1, und merken Sie sich Trottiers Frage. Die richtige Antwort auf seine Frage finden Sie in Platons Verlorenem Dialog. Nachdem Sie die Frage richtig beantwortet haben, gibt Ihnen Trottier seine Visitenkarte, die Sie erst an späterer Stelle benötigen.

*Wie kann ich Trottier vor der Falle warnen?*

- Seien Sie ganz direkt - vermeiden Sie Umwege.
- Sprechen Sie solange mit ihm, bis er genug Gründe dafür hat, Ihnen zu glauben.

*Ich verfolge die Nazis. Aber es sieht so aus, als ob die selbst nicht wissen, wo sie hinwollen.*

- Die Nazis haben Sie entdeckt und versuchen, Sie abzuschütteln.
- Rammen Sie das rote Auto der Nazis. Eventuell müssen Sie mehrmals hineinfahren.

*Wo ist diese Kreuzung, von der mir Trottier erzählt hat?*

- So ein Pech, wenn man sich in Monte Carlo nicht auskennt.
- Werfen Sie einen Blick auf das Schild an der Unfallstelle.
- Die Straßen sind alphabetisch angeordnet: Von links nach rechts und von unten nach oben. Überprüfen Sie die Straßenschilder an den Kreuzungen, bis Sie die richtige gefunden haben.



- Wenn Sie an der Kreuzung angekommen sind, schauen Sie gleich im Gulli nach. Um an den Sonnenstein zu kommen, müssen Sie den Abflußdeckel natürlich öffnen.

### **Algier**

*Wo kann ich Omar Al-Jabbar finden?*

- Sie können ja 'mal in dem Laden hinter dem Marktplatz nach ihm fragen.
- Scheinbar verbringt Omar nicht gerade viel Zeit in seinem Geschäft. Sie müssen den Angestellten dazu überreden, ein Treffen mit Omar für Sie zu vereinbaren.
- Benutzen Sie den Dialog 1-1-4, und geben Sie dem Angestellten anschließend etwas, was Ihre Glaubwürdigkeit beweist.

*Wie kann ich den Angestellten von Omar dazu bringen, ein Treffen für mich zu arrangieren?*

- Von einem Dr. Indiana Jones läßt sich der Angestellte nicht beeindrucken.
- Es sieht ganz so aus, als ob Sie einen weiteren Atlantis-Fan aufspüren müßten.
- Versuchen Sie es mit Alain Trottier.
- Geben Sie dem Angestellten Trottiers Visitenkarte.

*Paul sagt, daß Omar mich immer noch nicht treffen möchte. Was nun?*

- Vielleicht sollten Sie dem Herrn Al-Jabbar einmal persönlich gegenüber treten.
- Bitten Sie den Angestellten, nochmals mit Omar zu sprechen - diesmal verfolgen Sie ihn zu Omars Haus.

*Ich kann Paul in diesen überfüllten Straßen einfach nicht verfolgen!*

- Es ist möglich, aber schwierig, Paul zu verfolgen.
- Vielleicht versuchen Sie, ihn von der Menge wegzuhalten.
- Haben Sie denn bemerkt, wie einfach es ist, den rot bekleideten Mann wiederzufinden?

- Folgen Sie diesem rot gekleidetem Mann auf den Marktplatz, und sprechen Sie ihn an (4-3-1-3-1-2).
- Gehen Sie zu Omars Geschäft zurück. Wenn Paul zurückkommt, fragen Sie ihn nach dem Preis für das Gefäß. Geben Sie ihm dann Ihre rote Neuerwerbung. Seine erste Antwort gibt Ihnen einen Hinweis darauf, was Sie ihm sagen müssen, damit er die auffällige Kleidung anzieht. Versuchen Sie ihm nun zum Haus von Omar Al-Jabbar zu folgen.

*Omar läßt mich sein Haus nicht durchsuchen.*

- Vielleicht können Sie ihn sich ja irgendwie vom Halse schaffen.
- Er folgt Ihnen sogar in die Abstellkammer.
- Locken Sie Omar in die Abstellkammer, und schließen Sie dann die Tür ab.

*Omar ist kaltgestellt. Wonach soll ich jetzt suchen?*

- Ein Adventurer nimmt alles mit, was er nur bekommen kann.
- Was Sie allerdings wirklich brauchen, ist eine Wüstenkarte.
- Durchsuchen Sie die neben dem Fenster hängende Wäsche. Eines dieser Shirts ist eine auf Textil gezeichnete Karte.

*Ich komme an die Karte nicht heran!*

- Sie werden doch wohl einen Weg finden, die Karte herunterzureißen?
- In einem der Gefäße im Vordergrund steckt ein Stab.
- Nehmen Sie sich den Stab, und benutzen Sie ihn mit der Karte.

## **Die Wüste**

*Ich glaube, ich brauche ein Visum.*

- Nein, ein Visum ist nicht unbedingt nötig. Sie können die Soldaten umgehen.
- Oder versuchen Sie es mit Bestechung.
- Benutzen Sie den Dialog 1-1, und geben Sie eine Statue aus Omars Haus dem Offizier.
- Sie können leider nicht alle bestechen, daher sollten Sie weiterhin vorsichtig sein.

*Die Nomaden sagen, daß sie eine Karte bräuchten, um mir zu helfen!*

– Das stimmt.

– Die Karte können Sie in Omars Haus finden.

*Wo ist die Ausgrabungsstätte?*

– Omar hat mit der Karte einen guten Anfang gemacht. Allerdings müssen Sie jetzt einen Weg finden, das Suchgebiet einzuschränken.

– Vielleicht fragen Sie in den Nomadencamps einmal nach.

– Die Nomaden geben Ihnen bei der Wegbeschreibung nicht nur an, in welche Richtung Sie laufen müssen, sondern auch, wie weit es noch ist. "Weit" oder "bedeutend nach Norden", bedeutet zwei Bildschirme nach Norden; "einfach nach Norden", heißt einen Bildschirm nach Norden und "ein wenig nach Norden" bedeutet, daß die Ausgrabungsstätte auf demselben Bildschirm zu suchen ist, auf dem Sie sich gerade befinden.

*Ganz schön dunkel hier unten!*

– Mit ein wenig Geschick können Sie einige Gegenstände ertasten.

– Eines ist ein tragbarer Generator (metallenes Ding), der leider keinen Spritt mehr hat.

– Vielleicht ist in dem Truck oben im Camp noch etwas Benzin.

– Rechts neben dem Generator können Sie einen Schlauch und etwas weiter rechts eine Tonvase finden.

– Öffnen Sie den Tank des Trucks, und benutzen Sie den Schlauch mit dem Tank. Dann benutzen Sie die Vase mit dem Schlauchende. Öffnen Sie den Metallverschluß am Generator, und benutzen Sie den Einfüllstutzen mit dem benzingefüllten Krug. Anschließend können Sie mit dem Ein-/Ausschalter (kleines Ding aus Metall) den Generator einschalten: Indy sprach: Es werde Licht!

*Jetzt ist es hell. Aber was nun?*

– Schauen Sie sich die Zeichnung links an. Schenken Sie besonders dem runden Objekt ein wenig Beachtung.

– Versuchen Sie das runde Objekt zu drücken.

*Wo finde ich eine Zündkerze?*

- In dem Generator ist auf jeden Fall eine.
- Natürlich kann der Generator nur benutzt werden, wenn die Zündkerze nicht ausgebaut ist.
- Schalten Sie den Generator aus, öffnen Sie ihn, und bauen Sie die Zündkerze aus.

*Wie sieht's mit einer Batterie aus?*

- Das könnte Probleme geben. Sie müssen wohl oder übel einen Ersatz finden.
- Haben Sie die Statue bei sich, die an der Grabungsstätte versteckt war?
- Übermann hat doch demonstriert, welche Energie mit Orichalcum freigesetzt werden kann. Das dürfte für den Truck allemal genügen.
- Benutzen Sie zunächst das Orichalcum mit der Statue und dann die Statue mit den Zündkerzen.

## **Thera**

*Ich will den Gummiballoon haben!*

- Sie benötigen die richtigen Dokumente, um ihn aufzusammeln.
- Haben Sie die Grabungsstätte in den Bergen schon durchsucht?
- Durchsuchen Sie die Kiste in der Grabungsstätte in den Bergen.
- Schließen Sie die Kiste. Auf dem Deckel finden Sie einen Lieferschein.

*Was kann ich dem Hafenbeamten geben, damit er mir den Korb überläßt?*

- Er wünscht sich ein Souvenir der Ausgrabungsstätte in den Bergen.
- Versuchen Sie die Tür im inneren Raum der Grabungsstätte zu schließen.
- Benutzen Sie den Sonnenstein auf dem Bolzen in dem Geheimfach. Schauen Sie auf die Scheibe, und stellen Sie sie richtig ein.
- Nehmen Sie den Sonnenstein nicht gleich wieder weg, sondern öffnen Sie zunächst die Tür.

- Das gemeißelte Schild sollte den Anforderungen des Hafenbeamten genügen.

*Was ist die richtige Einstellung für den Sonnenstein?*

- Die Antwort finden Sie in Platos Verlorenem Dialog.
- Lesen Sie sich die Seite durch, die mit der dritten Büroklammer markiert wurde.
- Der letzte Abschnitt auf der linken Seite beschreibt die korrekte Einstellung.
- Drehen Sie den Sonnenstein solange, bis sich das richtige Symbol genau gegenüber dem großen Horn oben befindet. Dann drücken Sie auf die Spindel.

*Indy ist in der Ausgrabungsstätte gefangen!*

- Sie können etwas zum Graben im inneren Raum finden.

*Gibt es keinen Weg von dieser Insel weg?*

- Natürlich gibt es einen. Sie müssen ihn sich nur bauen.
- Wenn Sie sich mit dem Hafenbeamten unterhalten, macht er einen Scherz über die Flügel von Ikarus. Ein recht guter Tip.
- Sie können an alle Gegenstände herankommen, die Sie zum Bau eines Balloons benötigen.
- Benutzen Sie den großen Gummiballoon mit dem Fischnetz. Benutzen Sie den benetzten Balloon mit dem riesigen Korb. Benutzen Sie den Schlauch mit dem luftleeren, aufgetakelten Balloon. Füllen Sie den Balloon am Gasaustritt an der Grabungsstätte in den Bergen.

*Flieger, grüß mir die Sonne, ... Ich bin in der Luft, weiß aber nicht wohin.*

- Sie müssen versuchen, Kerner und Übermann einzuholen.
- Halten Sie nach dem U-Boot, mit dem die beiden Thera verlassen haben, Ausschau.
- Haben Sie es gesichtet, landen Sie so nah wie möglich bei dem U-Boot.

**U-Boot**

*Wie kann ich einen Blick in die Spinde werfen?*

- Die Wache hat den Befehl, den Inhalt der Spinde zu bewachen.
- Wenn Sie die Wache darauf ansprechen, wird es ihm eine Freude sein, Ihnen zu erzählen, daß er seit Stunden schon vor diesen Spinden steht.
- Ihr Vorteil ist, daß er noch nichts gegessen hat. Wenn Sie ihm etwas zu Essen bringen, läßt er sich vielleicht darauf ein, eine Weile wegzuschauen.
- In der Schiffsküche können Sie etwas zu Essen finden. Machen Sie sich ein Butterbrot und essen Sie es direkt vor dem Wächter.

*Zwar bin ich jetzt im Besitz des Schlüsselsteins, aber wie komme ich hier nur wieder raus?*

- Sieht ganz so aus, als ob der Kommandoturm nicht gerade die beste Alternative sei.
- Kennen Sie keinen anderen Weg, der aus einem U-Boot hinaus führt?
- Versuchen Sie es durch die Torpedorohre.

*Die Torpedorohre achtern sind defekt und zu den vorderen komme ich nicht durch.*

- Tja, dann müssen Sie wohl irgendwie die Männer aus dem Bereich der vorderen Torpedoröhren locken.
- Scheinbar schenkt niemand den offenen Kabeln im Bereich der achterlichen Torpedos Beachtung. Vielleicht sollten die das aber besser.
- Wickeln Sie den öligen Lappen (der liegt im vorderen Bereich) um die Kabel. Benutzen Sie die Anleitung zum Abschuß von Torpedos (die finden Sie im selben Schrank wie den Mondstein), um das Steuerpult bedienen zu können. Drücken Sie den Abschußhebel, und treten Sie einen Schritt zurück.

*Ich geb's auf. Wie kann man, wenn man sich in der Röhre befindet, einen Torpedo abschießen?*

- Sie müssen ein Seil um den Abschußhebel binden.
- Im Kojenraum ist eine Wäscheleine.
- Benutzen Sie die Wäscheleine mit dem Abschußhebel, klettern Sie in die Röhre, und ziehen Sie an der Wäscheleine.

**Kreta**

*Ich habe den Sockel gefunden und den Sonnenstein aufgestellt, aber nichts geschieht!*

- Überprüfen Sie die Seite mit der dritten Büroklammer in Platos Verlorenem Dialog.
- Der Sonnenstein hat an der Grabungsstätte nur allein funktioniert, weil es sich dort um einen Außenposten handelte.
- Indy hat kombiniert, daß Kreta der Platz sein muß, an dem die größere Kolonie war.
- Sie benötigen neben dem Sonnenstein auch noch einen Mondstein, um den Eingang zur Größeren Kolonie öffnen zu können.



*Der Atlantis-Geist tritt erst nur in Form des Amuletts auf.*

*Wie sieht die richtige Einstellung von Sonnen- und Mondstein aus?*

- Lesen Sie einmal die Seiten in Platos Verlorenem Dialog, die mit der dritten Büroklammer markiert sind.
- Im ersten Abschnitt der rechten Seite müßten Sie fündig werden.
- Die Einstellung des Sonnensteins ist dieselbe wie in Algerien. Richten Sie das Mondsteinsymbol auf das Sonnensteinsymbol aus. Klicken Sie anschließend die Spindel an.

**Labyrinth**

- Wenn ich den Kopf der dritten Statue aufhebe, schließt sich das Tor!
- Sie können nicht verhindern, daß sich das Tor schließt.
- Wenn Sie allerdings auf der anderen Seite des Tores sein möchten, wenn es sich schließt, müssen Sie sich überlegen, wie Sie von innen an den dritten Kopf kommen.
- Zunächst nehmen Sie einmal zwei Statuenköpfe mit sich und gehen auf die andere Seite des Tores. Benutzen Sie dann Ihre Peitsche mit dem Kopf der Statue.

*Wie kann ich das geschlossene Tor wieder öffnen?*

- Setzen Sie den letzten Kopf der drei Statuen wieder zurück.
- Sie meinen von innen? Gar nicht.
- Sie müssen einen anderen Weg aus dem Labyrinth heraus finden.

*Ich will die goldene Kiste haben!*

- Um zu ihr zu kommen, müssen Sie die untere Plattform hochheben.
- Haben Sie inzwischen Sternhardts Sachen gefunden? Wenn ja, sollten Sie einen Blick darauf werfen.
- Entfernen Sie mit Sternhardts Stab den Block unter dem Gegengewicht.
- Gehen Sie in den Raum darunter, und schieben Sie der Statue den Stab in den Mund.

*Was ist das für ein beweglicher Boden in dem Raum mit der Statue von Minotaurus?*

- Das ist ein Aufzug zwischen diesem und dem darunterliegenden Stockwerk.
- Wenn Sie etwas mehr Gewicht herbeizaubern könnten, würde der Aufzug nach unten fahren.
- Gucken Sie sich den Kopf der Minotaurus-Statue genau an. Sieht der nicht ein wenig wackelig aus?
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf, und dann gehen Sie zu dem Kopf.

*Ich habe den Weltstein gefunden! Wie komme ich wieder nach oben?*



- Schauen Sie sich den Wasserfall einmal genauer an.
- Klettern Sie am Felsen hinter dem Wasserfall wieder nach oben.

*Hier ist eine Tür ohne Griff oder Knauf!*

- Die Tür können Sie nicht selbstständig öffnen.
- Lassen Sie die Tür Tür sein: Die kann nur in einem anderen Lösungsweg geöffnet werden.

*Was soll ich mit dem Microtaur machen?*

- Der Microtaur sieht wie die große Version der Statue aus, die Kerner gestohlen hat.
- Sie besitzen eine Statue, die der, welche Kerner gestohlen hat, sehr ähnelt. Und das Loch im Microtaur läßt doch wohl vermuten, daß irgendetwas fehlt.
- Benutzen Sie das Loch mit Ihrer Statue. Benutzen Sie ein Orichalcum-Bällchen in der Statue.

*Die drei-Steine-Kombination hat eine Tür im Kartenraum geöffnet. Wie bekomme ich die anderen beiden Türen auf?*

- Sie können leider nicht alle auf einmal öffnen.
- Die beiden anderen Türen gehören zu anderen Lösungswegen.

*Jetzt laufe ich hinter dem Kartenraum immer im Kreis. Was habe ich falsch gemacht?*

- Im ersten Raum befindet sich eine Geheimtür.
- Die Notizen von Sternhardt sagen etwas über einen Aushilfs-Orichalcum-Detektor.
- Sternhardts Orichalcum-Detektor besteht aus einem harten Gummi-Kamm, der an einem Seil festgebunden ist (benutzen Sie die Wäscheleine) und mit einem Wollschal statisch aufgeladen wurde.
- Benutzen Sie den Aushilfs-Orichalcum-Detektor, um den richtigen Weg zu finden.

*Der Orichalcum-Detektor zeigt nicht den Weg nach draußen!*

- Der Detektor zeigt immer in die Richtung der nächstgelegenen Orichalcum-Quelle.
- Kann es sein, daß noch einige Orichalcum-Bällchen im Labyrinth herumliegen?
- Wenn der Detektor auf die Tür rechts zeigt, haben Sie sicher noch nicht die beiden Kügelchen, die zwischen den Knochen herumliegen, aufgehoben.
- Legen Sie Ihre Orichalcum-Kügelchen in die goldene Kiste und verschließen Sie diese wieder.

*Wie bekomme ich den U-Bahn-Wagen zum Laufen?*

- Benutzen Sie ein Kügelchen Orichalcum in der Öffnung an der Spitze des Triebwagens.

## Mit Fausthieben nach Atlantis

### Monte Carlo

*Wo ist Alain Trottier?*

- Vielleicht ist er ja irgendwo unter den Menschen auf der Straße.
- Fragen Sie sich durch. Es wird sich schon jemand finden, der weiß, wo sich Trottier aufhält oder wie er aussieht.
- Alain Trottier hat graues Haar und eine Adlernase. Er trägt einen braunen Anzug und hat eine Blume im Reverse.

*Wie kann ich Monsieur Trottier dazu bringen, mit mir zusammen zu arbeiten?*

- Sie wissen doch ganz genau, daß auch er sehr stark an Atlantis interessiert ist.
- Vermeiden Sie es möglichst, Alain oder seine Intelligenz zu beleidigen.
- Benutzen Sie die Dialoge 1-2-1-1 und merken Sie sich Trottiers Frage. Die richtige Antwort auf seine Frage finden Sie in Platos Verlorenem Dialog. Nachdem Sie die Frage richtig beantwortet haben, gibt Ihnen Trottier seine Visitenkarte, die Sie erst an späterer Stelle benötigen.

### Algier

*Wo kann ich Omar Al-Jabbar finden?*

- Sie können ja 'mal in dem Laden hinter dem Marktplatz nach ihm fragen.
- Scheinbar verbringt Omar nicht gerade viel Zeit in seinem Geschäft. Sie müssen den Angestellten dazu überreden, ein Treffen mit Omar für Sie zu vereinbaren.
- Benutzen Sie den Dialog 1-1-1, und geben Sie dem Angestellten anschließend etwas, was Ihre Glaubwürdigkeit beweist.

*Wie kann ich den Angestellten von Omar dazu bringen, ein Treffen für mich zu arrangieren?*

- Von einem Dr. Indiana Jones läßt sich der Angestellte nicht beeindrucken.

- Es sieht ganz so aus, als ob Sie einen weiteren Atlantis-Fan aufspüren müßten.
- Versuchen Sie es mit Alain Trottier.
- Geben Sie dem Angestellten Trottiers Visitenkarte.

*Paul sagt, daß Omar mich immer noch nicht treffen möchte. Was nun?*

- Vielleicht sollten Sie dem Herrn Al-Jabbar einmal persönlich gegenübertreten.
- Bitten Sie den Angestellten, nochmals mit Omar zu sprechen - diesmal verfolgen Sie ihn zu Omars Haus.

*Ich habe Omar und Hörst gefunden! Gibt es einen anderen Weg, Hörst loszuwerden als einen Kampf?*

- Wenn Sie zu weit in den Raum gehen, wird Hörst Sie bemerken.
- Über Hörsts Kopf hängt eine Art Topf.
- Es sieht so aus, als ob der Topf genau auf seinen Kopf fallen würde, wenn ihn jemand losschneidet.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche!

*Welche Karte? Welches Kamel?*

- Das Kamel steht draußen vor dem Fenster.
- Die Karte hängt zwischen der Wäsche neben dem Fenster. Es ist eine auf Stoff gemalte Karte.

*Ich komme an die Karte nicht heran!*

- Sie werden doch wohl einen Weg finden, die Karte herunterzureißen?
- In einem der Gefäße im Vordergrund steckt ein Stab.
- Nehmen Sie sich den Stab, und benutzen Sie ihn mit der Karte.

## **Die Wüste**

*Wo ist die Ausgrabungsstätte?*

- Omar hat mit der Karte einen guten Anfang gemacht. Allerdings müssen Sie jetzt einen Weg finden, das Suchgebiet einzuschränken.
- Vielleicht fragen Sie in den Nomadencamps einmal nach.

- Die Nomaden geben Ihnen bei der Wegbeschreibung nicht nur an, in welche Richtung Sie laufen müssen, sondern auch, wie weit es noch ist. "Weit" oder "bedeutend nach Norden", bedeutet zwei Bildschirme nach Norden; "einfach nach Norden", heißt einen Bildschirm nach Norden und "ein wenig nach Norden" bedeutet, daß die Ausgrabungsstätte auf dem selben Bildschirm zu suchen ist, auf dem Sie sich gerade befinden.

*Wer schießt auf mich?*

- Ganz, ganz böse Buben - nicht die Wildecker Herzbuben!
- Das werden Sie noch früh genug herausbekommen.
- Inzwischen sollten Sie herausfinden, wohin die Leiter führt.

*Ganz schön dunkel hier.*

- Mit ein wenig Geschick können Sie die Gegenstände hier in dem Loch ertasten.
- Das Ding aus Metall ist ein tragbarer Generator.
- Benutzen Sie den Ein-/Ausschalter (kleines metallendes Ding), um den Generator zu starten.

*Jetzt ist es hell. Aber was nun?*

- Schauen Sie sich die Zeichnung links an. Schenken Sie besonders dem runden Objekt ein wenig Beachtung.
- Versuchen Sie, das runde Objekt zu drücken.

*Der Scharfschütze läßt mich die Leiter nicht hinauf klettern.*

- Sie müssen sich auf die Suche nach einem anderen Ausgang machen.
- Sie können die Schiffrippe (neben der Leiter) benutzen, um die rechte Wand zu entfernen.
- Die Holzstange auf dem Tisch paßt in das Loch in der Mitte der Wand.
- Besitzen Sie den Sonnenstein?
- Als nächstes benutzen Sie den Sonnenstein auf der Stange im Loch. Schauen Sie auf die Scheibe, um sie genau einzustellen.

*Was ist die richtige Einstellung für den Sonnenstein?*

- Die Antwort finden Sie in Platos Verlorenem Dialog.
- Lesen Sie sich die Seite durch, die mit der dritten Büroklammer markiert wurde.
- Der letzte Abschnitt auf der linken Seite beschreibt die korrekte Einstellung.
- Drehen Sie den Sonnenstein solange, bis sich das richtige Symbol genau gegenüber dem großen Horn oben befindet. Dann drücken Sie auf den Splint.

*Ich bin am Geschütz - was nun?*

- Diesen Typen könnten Sie sicher besiegen, wenn er kein Gewehr hätte.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche, um dem Nazi die Waffe zu entreißen.
- Geben Sie ihm eins auf die Nase.

*Mein Kamel ist weg, und der Truck gehört in die Werkstatt. Wie komme ich von hier fort?*

- Sie sollten den Balloon links neben dem Camp benutzen.
- Um hinaufzuklettern, benutzen Sie einfach die Strickleiter.
- Sie müssen nach Kreta. Fliegen Sie nach Norden zum Mittelmeer.

### **Kreta**

*Ich habe den Sockel gefunden und den Sonnenstein aufgestellt, aber nichts geschieht!*

- Überprüfen Sie die Seite mit der dritten Büroklammer in Platos Verlorenem Dialog.
- Der Sonnenstein hat an der Grabungsstätte nur allein funktioniert, weil es sich dort um einen Außenposten handelte.
- Indy hat kombiniert, daß Kreta der Platz sein muß, an dem die größte Kolonie war.
- Sie benötigen neben dem Sonnenstein auch noch einen Mondstein, um den Eingang zur größeren Kolonie öffnenzukönnen.

*Welche Bedeutung hat das Wandgemälde?*

- Indiana glaubt, es handelt sich um eine Art Diagramm.
- Die Hörner gleichen den großen Hörnern in der Mitte der Grabungsstätte.
- In der Mitte der Stadt befinden sich verschiedene Steinhäufen. In zwei Häufen sind Statuen versteckt. Um die Steine beiseite zu legen, brauchen Sie diese nur umzuwerfen.
- Kopf und Schwanz des Bullen auf dem Wandbild stimmen mit Kopf und Schwanz der Bullenstatue in der Mitte der Stadt überein.

*Wo finde ich einen Mondstein?*

- Das Wandbild, das in einem der ausgegrabenen Häusern gezeichnet wurde, ist eine einfache Karte des Stadtzentrums.
- Im Stadtzentrum finden Sie mehrere Steinhäufen. Zwei von ihnen verbergen Statuen.
- Wenn Sie von den beiden Statuen aus die Hörner im Stadtzentrum anpeilen, kreuzen sich die Linien in einem Punkt; genau wie auf dem Wandgemälde beschrieben.
- Benutzen Sie das Fernrohr, das Sie auf dem Erdhaufen über der Grabungsstätte finden, bei den Statuen. Peilen Sie von der linken Statue das linke und von der rechten Statue das rechte Horn an. Es erscheinen so zwei gestrichelte Linien. An der Stelle, an der sie sich schneiden, wird ein X sichtbar. An dieser Stelle sollten Sie mit der Schiffsrippe graben.

*Wie sieht die richtige Einstellung von Sonnen- und Mondstein aus?*

- Lesen Sie einmal die Seiten in Platons Verlorenem Dialog, die mit der dritten Büroklammer markiert sind.
- Im ersten Abschnitt der rechten Seite müßten Sie fündig werden.
- Die Einstellung des Sonnensteins ist dieselbe wie in Algerien. Richten Sie das Mondsteinsymbol auf das entsprechende Sonnensteinsymbol aus. Klicken Sie anschließend die Spindel an.

**Das Labyrinth**

*Wenn ich den Kopf der dritten Statue aufhebe, schließt sich das Tor!*

- Sie können nicht verhindern, daß sich das Tor schließt.
- Wenn Sie allerdings auf der anderen Seite des Tores sein möchten, wenn es sich schließt, müssen Sie sich überlegen, wie Sie von innen an den dritten Kopf kommen.
- Zunächst nehmen Sie einmal zwei Statuenköpfe mit sich und gehen auf die andere Seite des Tores. Benutzen Sie dann Ihre Peitsche mit dem Kopf der Statue.

*Wie kann ich das geschlossene Tor wieder öffnen?*

- Setzen Sie den letzten Kopf der drei Statuen wieder zurück.
- Sie meinen von innen? Gar nicht.
- Sie müssen einen anderen Weg aus dem Labyrinth heraus finden.

*Ich will die goldene Kiste haben!*

- Um zu ihr zu kommen, müssen Sie die Plattform unten drunter hochheben.
- Haben Sie inzwischen Sternhardts Sachen gefunden? Wenn ja, sollten Sie einen Blick darauf werfen.
- Entfernen Sie mit Sternhardts Stab den Block unter dem Gegengewicht.
- Gehen Sie in den Raum darunter, und schieben Sie der Statue den Stab in den Mund.

*Was ist das für ein beweglicher Boden im Raum mit der Statue von Minotaurus?*

- Das ist ein Aufzug zwischen diesem und dem darunterliegenden Stockwerk.
- Wenn Sie etwas mehr Gewicht herbeizaubern könnten, würde der Aufzug nach unten fahren.
- Gucken Sie sich den Kopf der Minotaurus-Statue genau an. Sieht der nicht ein wenig wackelig aus?
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Statuenkopf. Gehen Sie dann zu dem Kopf.



*Ich habe Sternhardt gefunden - Wie komme ich nach oben zurück?*

- Schauen Sie sich den Wasserfall einmal genauer an.
- Klettern Sie an der Kette hinter dem Wasserfall wieder nach oben.

*Hier ist eine Tür ohne Griff oder Knauf!*

- Die Tür können Sie nicht selbständig öffnen.
- Lassen Sie die Tür Tür sein: Die kann nur in einem anderen Lösungsweg geöffnet werden.

*Indy sagt, daß die Tür sehr schwer ist - kann ich Sie trotzdem öffnen?*

- Yes.
- Drücken Sie einfach weiter.

*Jetzt bin zwar auf der anderen Seite der schweren Tür, aber wie komme ich auf die andere Seite der Schlucht?*

- Schauen Sie einmal hoch: Dort ist ein Felsvorsprung.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche mit dem Felsvorsprung.

*Ich sehe keine Chance, Hans in einem fairen Kampf umzuhausen. Was soll ich machen?*

- Es gibt einen Weg, um Hans in die Horizontale zu befördern.
- Wenn Hans mit der Durchsuchung der Halle beginnt, verstecken Sie sich hinter der Tafel.
- Wenn Hans auf der anderen Seite der Tafel steht, genügt ein Stoß, und die Tafel begräbt den Burschen unter sich.

*Auch Anton ist mit seinen Fäusten recht geschickt. Gibt es eine andere Möglichkeit, ihn zu besiegen?*

- Klaro.
- Laufen Sie zu dem Felsvorsprung über Anton, und schmeißen Sie die Stalagtiten auf ihn.

*Gibt es eine Möglichkeit, Arnold, den singenden Nazi, im Faustkampf zur Strecke zu bringen?*

- Es ist praktisch unmöglich, diesen Kerl in einem fairen Kampf zu besiegen.

- Haben Sie den Findling in der nächsten Höhle schon gesehen?
- Versuchen Sie, diesen Brocken über Arnold zu rollen. Benutzen Sie dazu die Schiffsrippe.
- Benutzen Sie den Stalagtiten mit dem Findling.

*Ich habe die Spindel im Kartenraum gefunden. Aber die beiden Schlüsselsteine scheinen gar nichts zu machen.*

- An dieser Stelle benötigen Sie alle drei Schlüsselsteine.
- Übrigens: Sophia wird hier irgendwo gefangengehalten.
- Haben Sie eigentlich Arnold durchsucht?

*Wozu soll ein bernsteinfarbener Fisch an einer Schnur nötig sein?*

- Die Antwort finden Sie in dem Verlorenen Dialog von Plato.
- Schlagen Sie die Seite mit der vierten Büroklammer auf.
- Haben Sie den bernsteinfarbenen Fisch mit Schnur schon einmal ausprobiert?
- Es handelt sich um einen Orichalcum-Detektor. Hoffentlich kann er das Orichalcum aufspüren, das Sophia bei sich trägt.
- Gehen Sie noch einmal Ihren Weg zurück, und benutzen Sie in jeder Höhle den Detektor.

*Der Orichalcum-Detektor zeigt immer nur auf Indy?*

- Der Detektor zeigt immer auf das nächstgelegene Orichalcum-Vorkommen.
- Haben Sie die goldene Kiste bei sich?
- Stecken Sie Ihre Orichalcum-Bällchen in die Kiste, und schließen Sie diese.

*Wie bekomme ich Sophia da heraus?*

- Sie brauchen nur ein kleines Seilstück.
- Benutzen Sie Ihre Peitsche als Seil.

**Thera**

*Der Kapitän des Bootes will uns überall hinbringen, wohin wir auch wollen. Wo wollen wir denn hin?*

- In dem Verlorenen Dialog von Plato finden Sie die Tips, die Sie brauchen.
- An der Stelle, wo die zweite Büroklammer steckt, finden Sie einen Hinweis. Leider wurde ein fataler Fehler bei der Übersetzung gemacht!
- Die dritte Büroklammer markiert die Seiten, auf denen angegeben ist, in welcher Richtung und in welcher Entfernung sich die Kleine Kolonie (Thera) befunden hat.
- Nehmen Sie jeweils die entgegengesetzte Richtung, und denken Sie daran, dem Kapitän nur ein Zehntel der angegebenen Entfernung mitzuteilen.

*Woher bekomme ich einen neuen Taucheranzug?*

- Sie brauchen doch keinen neuen. Mit ein paar Flicken sieht der alte aus wie neu.
- Durchsuchen Sie die Grabungsstätte in den Bergen.
- Die Nazi haben neben dem Wagen eine Werkzeugkiste zurückgelassen. Und natürlich ist darin auch Flickzeug zu finden.
- Wenn Sie auf dem Schiff sind, benutzen Sie den Taucheranzug mit dem Flickzeug.

*Wie benutze ich den Taucheranzug?*

- Sichern Sie erst einmal die Luftzufuhr. Benutzen Sie dann den Kran mit dem Taucheranzug. Tja, und dann hinein in das Vergnügen.
- Wenn die Steuerung auf Sophia wechselt, müssen Sie den Taucher-Indy mit der Winde zu Wasser lassen.

*Wie lange kommt Indy ohne Luft aus?*

- Höchstens drei Minuten.
- Machen Sie sich besser schnell auf die Suche nach Atlantis. Es muß einer der Eingänge sein.

## Atlantis

### Dunkler Raum

*Und da isser wieder: Indy im Dunkel! Was soll ich tun?*

- Wie schon praktiziert, können Sie ein wenig herumtasten und Gegenstände zu identifizieren versuchen.
- Zum Beispiel können Sie unterhalb des Eingangstors etwas aus Holz finden.
- Etwas weiter rechts finden Sie eine Schräge im Stein. Benutzen Sie die Leiter an dieser Schräge.

*Was hat es mit der Steinkiste auf sich?*

- Na los, öffnen Sie die Kiste.
- Untersuchen Sie den Metallstab, den Sie in der Kiste finden können.
- Benutzen Sie ein Kügelchen Orichalcum mit dem Stab.



*Macht hoch die Tür, ihr Roboter.*

*Ich habe die drei Steine standardmäßig eingesetzt, aber nichts passiert!*

- Sie sollten noch einmal in Platos Verlorenem Dialog nachschlagen.

- Stellen Sie die Standardeinstellung ein, und drehen Sie dann jeden Stein um 180 Grad. Drücken Sie anschließend auf die Achse.
- Werfen Sie nun ein Orichalcum-Kügelchen in den Mund der Statue.

### **Äußerer Ring**

*Wie komme ich in die Räume, die keinen sichtbaren Eingang haben?*

- Sehr viele der anderen Zimmer haben Gitter in die Wand eingelassen, die zu Zimmern führen, die nicht anders betreten werden können.

*Wie bekomme ich den Pokal von der Statue auf der anderen Seite des Lochs?*

- Sie müssen einen Weg über das Loch hinweg finden.
- Benutzen Sie die Leiter.

*Was kann ich gegen den Bewacher von Sophia tun?*

- Es ist so gut wie unmöglich, diesen Typen im Kampf zu besiegen.
- Waren Sie schon an der Öffnung neben der Wach-Statue?
- Werfen Sie eine Kugel Orichalcum in die Figur.

*Was soll ich im Lava-Raum machen?*

- Nehmen Sie sich eine Tasse voll Lava mit.
- Sie müssen einen Weg finden, die Lava umzuleiten.
- Benutzen Sie am Sockel die Tasse, benutzen Sie dann den Kopf der Statue mit den Platten.

*Was mach ich im Krebszimmer?*

- Versuchen Sie, einen Krebs zu fangen.
- Dazu brauchen Sie eine Falle und einen Köder.
- Benutzen Sie das Kaugummi, kalten Aufschnitt, Brot oder Butterbrote im Rippenkäfig. Legen Sie den so ausgestaffierten Käfig dann in den Pool.
- Sollten Sie nichts Eßbares bei sich haben, müssen Sie eine der Wachen verprügeln und sein Mittagessen klauen.

*Was soll ich im Maschinenraum tun?*

- Als erstes müssen Sie die Maschine wieder zum Laufen bringen.

- Benutzen Sie das bronzene Speichenrad auf dem Bolzen über der Statue.
- Es gibt einen Trichter oben an der Maschine. Vielleicht ist das ja eine kleine Fabrik?
- Haben Sie eine Tasse Lava bei sich?
- Benutzen Sie die mit Lava gefüllte Tasse mit dem Schornstein. Schauen Sie in die Schale unterhalb des Mundes der Statue.

*Wie kann ich die großen Doppeltüren im Wachraum öffnen?*

- Zunächst müssen Sie das Wasser loswerden.
- Benutzen Sie ein Orichalcum-Kügelchen mit der Aal-Skulptur.
- Jetzt brauchen Sie die Türen nur noch zu öffnen. Schauen Sie sich dazu die Fisch-Statue genauer an.
- Benutzen Sie noch eine Kugel Orichalcum in der Fisch-Statue.

*Wie bekomme ich Sophia aus dem Käfig frei?*

- Öffnen Sie die Käfigtür.
- Sophia traut der Tür scheinbar nicht so recht über den Weg. Sie benötigen etwas, um die Tür abzustützen.
- Haben Sie die Scharnierstange im inneren Kreis gefunden?
- Bevor Sie die Käfigtür öffnen, geben Sie Sophia die Stange. Öffnen Sie die Tür, und sagen Sie ihr, daß Sie die Tür mit der Stange abstützen soll.

## **Kanal**

*Wie kann man sich mit einem Oktopus anfreunden?*

- Gar nicht. Aber Sie könnten versuchen, ihn abzulenken.
- Das Tierchen liebt Krebse über alles.

*Indy sagt, daß man das Floß nicht benutzen kann!*

- Aber er irrt. Es wird lediglich mit Orichalcum angetrieben.

*Wie bekomme ich die Tore auf?*

- Schauen Sie sich doch die Spindeln über den Toren an.

- Vielleicht paßt einer Ihrer Steine?
- Die ersten beiden Tore können Sie mit dem Sonnenstein öffnen. Wenn Sie weiter auf dem Kreislauf-Kanal unterwegs sind, passen die anderen Schlüsselsteine.

### **Mittlerer Ring**

*Wie kann ich die Tür im mittleren Ring öffnen?*

- Sie müssen zunächst die Wach-Statue reparieren.
- Benutzen Sie die Leiter, und öffnen Sie die Brustplatte der Statue. Eigentlich müßten Sie den Roboter nun reparieren können.

*Ich weiß wirklich nicht, wie ich die Teile zusammensetzen muß!*

- Sind Sie denn sicher, daß Sie alle Teile für den Roboter gefunden haben? Sie benötigen: das Bronze-Getriebe, das bronzene Speichenrad, das Roboter-Teil (vom Wachroboter im Verließ) und das halbmondförmige Getriebe.
- An dem Schrank, wo Sie das halbmondförmige Getriebe gefunden haben, finden Sie eine Zeichnung. Sie zeigt, wie jedes Teil eingebaut werden muß.
- Denken Sie daran, daß zwei Teile in die Mitte gehören.
- Setzen Sie das bronzene Speichenrad auf die mittlere Achse, setzen Sie das Roboter-Teil darauf. Setzen Sie das halbmondförmige Getriebe über die beiden rechten Keile. Um den Arm nach vorn zu bewegen, setzen Sie das Bronze-Getriebe auf den oberen linken Keil, um den Arm nach hinten zu bewegen, setzen Sie das Bronze-Getriebe auf den unteren linken Keil.

*Der Roboter funktioniert, aber die Tür ist immer noch geschlossen.*

- Da der rechte Arm defekt ist, müssen Sie sich wohl auf den linken verlassen.
- Sie müssen also die Tür mit dem linken Arm verbinden.
- Benutzen Sie die Kette mit dem Bronze-Reifen an der Tür. Lassen Sie die Statue den linken Arm nach vorn bewegen. Benutzen Sie nun das andere Ende der Kette mit dem Arm. Nun lassen Sie den Arm die Tür aufreißen.

*Sophia ist total verrückt. Soll ich mich darüber ärgern?*

– Ja.

– Die Kette übernimmt Kontrolle über sie.

– Versuchen Sie, ihr die Kette abzunehmen.

*Ich glaube kaum, daß Nur-Ab-Sal zuläßt, daß Sophia die Kette abgibt.*

– Nein, aber mit einem Trick könnte es klappen.

– Schauen Sie zunächst Sophia an. Benutzen Sie dann Orichalcum mit der Öffnung des Medallions.

– Wenn Sophia die Kette hochhält, benutzen Sie die geöffnete goldene Kiste mit der Kette.

*Die Maschine läuft. Was kann sie?*

– Sie kann sich bewegen. Wenn Sie doch nur die Steuerung finden könnten.

– Sie müssen einen Ersatz für die Hebel finden, die einmal in den Schlitten links gesteckt haben.

– Benutzen Sie das Zepter aus dem Raum mit der Lavagrube und den Stab, der die Tür abstützte.

– Schauen Sie sich die Zeichnung an der Wand im Korridor an. Sie beschreibt, wie man die Maschine in Bewegung setzt. Die Wandzeichnung neben der Maschine zeigt, wie man sie wieder stoppt.





*Die Jungs haben schon länger nichts mehr zu Beißen bekommen.*

### **Innerer Ring**

*Ich bin total durcheinander. Wohin soll ich gehen? Und wie komme ich dahin?*

- Die Verbindungen zwischen den Türen können kartographiert werden. Dabei sollten Sie nicht vergessen, die langen Treppen zu untersuchen.
- Oder benutzen Sie einfach die Karten hier im Buch.
- Nur eine der Türen gibt den Weg zur Treppe im Vordergrund frei. Und da wollen Sie hin.

*Wie komme ich über die Lava-Kruste?*

- Die abfließende Lava verhält sich immer nach einem bestimmten Schema; versuchen Sie, diese Regeln herauszufinden.
- Immer wenn Indy auf ein Stück Lava-Kruste steigt, bricht das Stück vor ihm weg. Wenn Sie vorsichtig sind, finden Sie auf jeden Fall einen Weg auf die andere Seite.

*Die Schlüsselsteine scheinen an dieser Stelle nicht zu funktionieren.*

- Schauen Sie sich doch noch einmal die Seiten mit der letzten Büroklammer an.

- An einer Wand im Lava-Labyrinth ist eine riesige Darstellung von Schlüsselsteinen.
- Benutzen Sie die Schlüsselsteine genau wie auf der Darstellung beschrieben.

*Mist. Wie kann ich Übermann davon überzeugen, Indy nicht in ein ekliges, deformiertes Monster zu verwandeln?*

- Sehen Sie die Sache doch positiv: Wenn das Experiment klappt, macht Monster-Indy ein Brathähnchen aus Übermann.
- Vielleicht sollten Sie mit dem Nazi über die ganze Sache nocheinmal reden?
- Nachdem Indy von Übermann auf die Plattform beordert wurde, sollten Sie die Dialoge 3-2-3-4-3-2-1 benutzen.

# Die IQ-Punkte

## Bevor sich die Drei Wege trennen

| Tat                                                          | Punkte |
|--------------------------------------------------------------|--------|
| In New York ankommen                                         | 2      |
| Türsteher im Boxkampf schlagen                               | 6      |
| Türsteher überreden                                          | 6      |
| Weg durch die Kisten bahnen                                  | 6      |
| Bühnenarbeiter zum Gehen bewegen                             | 5      |
| Steuerpult korrekt bedienen                                  | 4      |
| In Island ankommen                                           | 3      |
| Sternhardt und Costa von Heimdall erwähnen lassen            | 3      |
| Anakonda vertreiben                                          | 6      |
| Per Baum über die Schlucht                                   | 2      |
| Sternhardt den richtigen Namen des Verlorenen Dialogs nennen | 7      |
| Petroleumlampe mitnehmen                                     | 4      |
| Spiralenzeichen mitnehmen                                    | 5      |
| Verstecktes Grab finden                                      | 4      |
| Aal-Statue mitnehmen                                         | 5      |
| Costa mit Indy verhandeln lassen                             | 3      |
| Namen der Buchreihe mit dem Verlorenen Dialog herausfinden   | 5      |
| Totempfahl verschieben                                       | 4      |
| Rückseite des Bücherregals abschrauben                       | 4      |
| Kohlenrutsche hinaufklettern                                 | 4      |
| Buch mit Kohle herunterholen                                 | 4      |

|                                           |   |
|-------------------------------------------|---|
| Den Verlorenen Dialog von Plato mitnehmen | 4 |
| Einen der Wege wählen                     | 4 |

## Gemeinsam nach Atlantis

| Tat                                               | Punkte |
|---------------------------------------------------|--------|
| Das Messer bekommen                               | 9      |
| Die gräßliche Maske mitnehmen                     | 2      |
| Trottier finden                                   | 3      |
| Trottier in eine Séance verwickeln                | 9      |
| Richtige Zahl für "Finger" erraten                | 8      |
| Trottier erfolgreich erschrecken                  | 12     |
| Omar dazu bewegen, Indy Kamele zu überlassen      | 3      |
| Hühnchen am Spieß besorgen                        | 7      |
| Balloon-Ticket ergattern                          | 7      |
| Balloon starten                                   | 8      |
| Mit dem Balloon zur Wüsten-Grabungsstätte fliegen | 13     |
| Generator starten                                 | 6      |
| Wandgemälde freilegen                             | 4      |
| Geheimtür in der Wüsten-Grabungsstelle öffnen     | 7      |
| Wagen starten                                     | 6      |
| Mondstein auf Kreta finden                        | 10     |
| Eingang zum Labyrinth öffnen                      | 9      |
| Den dritten Kopf mitnehmen                        | 6      |
| Eingang mit drei Köpfen öffnen                    | 2      |
| Mit Sophia den Aufzug benutzen                    | 3      |
| Aufzug mit Kopf der Statue benutzen               | 5      |
| Kette hinter dem Wasserfall hochklettern          | 5      |

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Labyrinth-Aufzug mit Stab benutzen                           | 6  |
| Sophia durch das Loch befördern                              | 7  |
| Sophia dazu bewegen, die Kette in die goldene Kiste zu legen | 10 |
| Geheimwand finden                                            | 10 |
| Geheimwand aus dem Weg räumen                                | 7  |
| Roboter im Kartenraum in Bewegung setzen                     | 10 |
| Aus dem Labyrinth herausfinden                               | 5  |
| Kapitän des U-Bootes aus dem Weg räumen                      | 3  |
| Vor dem U-Boot Kapitän weglaufen                             | 1  |
| U-Boot Besatzung wegbefehlen                                 | 3  |
| Sophias Wache umhauen                                        | 6  |
| Schlüsselsteine aus dem Safe holen                           | 9  |
| Steuerung des U-Bootes aufschließen                          | 5  |
| Tauchtiefenhebel reparieren                                  | 8  |
| U-Boot nach Atlantis steuern                                 | 15 |

### **Mit klugem Köpfchen - Indy's intelligenter Alleingang**

| <b>Tat</b>                                  | <b>Punkte</b> |
|---------------------------------------------|---------------|
| Trottier finden                             | 3             |
| Paul veranlassen, zu Omars Haus zu gehen    | 3             |
| Paul ohne rotes Gewand zu Omars Haus folgen | 10            |
| Rotes Gewand bekommen                       | 5             |
| Paul das rote Gewand anziehen lassen        | 2             |
| Paul mit rotem Gewand zu Omars Haus folgen  | 5             |
| Omar in der Abstellkammer einsperren        | 8             |
| Offizier bestechen                          | 4             |
| Mit dem Kamel zur Ausgrabungsstätte reiten  | 10            |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Generator starten                                  | 6  |
| Geheimfach in der Wüsten-Grabungsstätte öffnen     | 5  |
| Wagen mit Statue starten                           | 7  |
| Auto der Nazis kaputtfahren                        | 8  |
| Sonnenstein zurückbekommen                         | 10 |
| Auf Thera ankommen                                 | 2  |
| Schlüsselsteine auf Thera mitnehmen                | 10 |
| Aus eingebrochener Grabungsstätte auf Thera graben | 6  |
| Korb bekommen                                      | 4  |
| Fischnetz bekommen                                 | 1  |
| Balloon-Blase bekommen                             | 4  |
| Balloon zusammenbauen                              | 8  |
| Balloon aufblasen                                  | 10 |
| Mit dem Balloon beim U-Boot landen                 | 2  |
| Wache mit dem Butterbrot verführen                 | 4  |
| Feuer im U-Boot legen                              | 9  |
| Indy auf dem U-Boot herausbekommen                 | 9  |
| Labyrinth öffnen                                   | 9  |
| Dritte Büste mitnehmen                             | 6  |
| Tor mit drei Büsten öffnen                         | 2  |
| Aufzug mit Statuen-Kopf benutzen                   | 5  |
| Kette hinter dem Wasserfall hochklettern           | 5  |
| Aufzug im Labyrinth mit Stab benutzen              | 6  |
| Microtaur mit Statue starten                       | 8  |
| Aushilfs-Orichalcum-Detektor zusammenbauen         | 10 |
| Geheimwand im Labyrinth finden                     | 9  |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Geheimwand durchdringen          | 4  |
| Roboter im Kartenraum aktivieren | 10 |
| U-Bahn in Gang setzten           | 7  |

## Schlagenderweise nach Atlantis

| Tat                                                       | Punkte |
|-----------------------------------------------------------|--------|
| Trottier finden                                           | 3      |
| Paul veranlassen, zu Omars Haus zu gehen                  | 3      |
| Paul mit rotem Gewand zu Omars Haus folgen                | 5      |
| Nazi in Omars Haus im Kampf besiegen                      | 4      |
| Pott auf den Kopf des Nazis fallen lassen                 | 8      |
| Nazi in der Wüste umhauen                                 | 4      |
| Mit dem Kamel zur Wüsten-Ausgrabungsstätte reiten         | 10     |
| Generator starten                                         | 6      |
| Geheimfach in der Wüsten-Grabungsstätte öffnen            | 5      |
| Wandgemälde freilegen                                     | 4      |
| Geheimtür in der Wüsten-Grabungsstätte öffnen             | 7      |
| Nazi in der Wüsten-Grabungsstätte per Peitsche entwaffnen | 7      |
| Nazi in der Wüstengrabungsstätte umhauen                  | 7      |
| Balloon nach Kreta fliegen                                | 4      |
| Labyrinth öffnen                                          | 9      |
| Dritte Büste mitnehmen                                    | 6      |
| Tor mit drei Büsten öffnen                                | 2      |
| Aufzug mit Statuen-Kopf benutzen                          | 5      |
| Kette hinter dem Wasserfall hochklettern                  | 5      |
| Aufzug im Labyrinth mit Stab benutzen                     | 6      |
| Roboter im Kartenraum aktivieren                          | 10     |

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Mondstein auf Kreta finden                  | 10 |
| Tür in dem Raum vor der Schlucht öffnen     | 1  |
| Über die Falle im Labyrinth hinwegschwingen | 5  |
| Klaus niederschlagen                        | 4  |
| Hans per Fausthieb unschädlich machen       | 6  |
| Hans mit der Tafel aus dem Weg räumen       | 10 |
| Franz beseitigen                            | 5  |
| Otto umhauen                                | 4  |
| Kurt schlagen                               | 3  |
| Karl besiegen                               | 3  |
| Anton umhauen                               | 7  |
| Anton mit Stalagtiten erledigen             | 9  |
| Arnold im Faustkampf besiegen               | 10 |
| Arnold mit dem Findling zur Strecke bringen | 9  |
| Arnold durchsuchen                          | 3  |
| Sophias Grube im Labyrinth finden           | 10 |
| Sophia aus der Grube befreien               | 6  |
| In Thera ankommen                           | 2  |
| Boot mieten                                 | 3  |
| An richtiger Tauchstelle ankommen           | 10 |
| Taucheranzug zusammensetzen                 | 5  |
| In Atlantis eintreffen                      | 10 |

### **Alle Wege wieder vereint: Atlantis**

| <b>Tat</b>                                   | <b>Punkte</b> |
|----------------------------------------------|---------------|
| Im dunklen Raum Leiter richtig positionieren | 7             |
| Lichtstab an sich nehmen                     | 7             |



|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Licht im dunklen Raum "einschalten"                            | 3  |
| Schlüsselstein-Puzzle im dunklen Raum lösen                    | 10 |
| Tür im dunklen Raum öffnen                                     | 5  |
| Wache im nordwestlichen Quadranten umhauen (klappt nur einmal) | 5  |
| Wache im nordöstlichen Quadranten umhauen (klappt nur einmal)  | 5  |
| Wache im südwestlichen Quadranten umhauen (klappt nur einmal)  | 5  |
| Wache im südöstlichen Quadranten umhauen (klappt nur einmal)   | 5  |
| Bronze-Getriebe an sich nehmen                                 | 8  |
| Bronzenes Speichenrad finden                                   | 10 |
| Roboter-Teil mitnehmen                                         | 6  |
| Kopf der Statue aufnehmen                                      | 8  |
| Tasse bekommen                                                 | 7  |
| Tasse mit Lava füllen                                          | 9  |
| Bronzenes Speichenrad an Orichalcum-Fabrik befestigen          | 8  |
| Orichalcum herstellen                                          | 10 |
| Köder in Rippenkäfig legen                                     | 7  |
| Krebs fangen                                                   | 9  |
| Wasser an der Wachtür kochen                                   | 10 |
| Wachtür öffnen                                                 | 6  |
| Oktopus füttern                                                | 10 |
| Floß starten                                                   | 7  |
| Erste verschlossene Tür vom Floß öffnen                        | 7  |
| Halbmondförmiges Getriebe bekommen                             | 6  |
| Tür zum mittleren Ring öffnen                                  | 14 |

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Gelenkstange finden                              | 5  |
| Zepter bekommen                                  | 5  |
| Roboter bei Verließwache benutzen                | 7  |
| Verließwache umhauen                             | 7  |
| Sophia aus dem Verließ befreien                  | 9  |
| Sophias Kette in die goldene Kiste legen         | 10 |
| Baggerfahrt beginnen                             | 7  |
| Bagger aus dem mittleren Ring crashen            | 7  |
| Durch das Labyrinth des inneren Kreises gelangen | 6  |
| Lava überqueren                                  | 6  |
| Maschine im Zentrum starten                      | 10 |
| Maschine im Zentrum retten                       | 25 |



# Day of the Tentacle

## Ein Interview mit den Schöpfern von "Der Tag des Tentakels"

Es war ein Abenteuer für sich, die beiden kreativen Genies Dave Grossman und Tim Delacruz, die Spieldesigner von "Der Tag des Tentakels", zu einem Interview zu bewegen. Wer sich schon einmal die Credits in Spielen angesehen hat, wird die Namen der beiden sicher kennen. Sie sind unter anderem für die Gags in den beiden "Monkey Island"-Spielen verantwortlich. Wer schon einmal in den Büros von LucasArts war, kann außerdem bezeugen, daß es auch Dave und Tim sind, die mit für die lockere Stimmung sorgen und alle wieder zum Lachen bringen.

Wie sind die beiden wohl? Um das zu erfahren, wurden die beiden mit einem unter Strom stehenden Kabel an die Interviewstühle geschnallt (fanden sie toll!), und man drohte ihnen, all ihre Comics zu verbrennen. So kam es zwischen zwei Street Fighter II-Sessions zu diesem Interview.

*Mir hat es wahnsinnig Spaß gemacht, die Kids in DOTT (Day of the Tentacle) zu spielen. Irgendwie haben die drei mehr Persönlichkeit*

### Dave

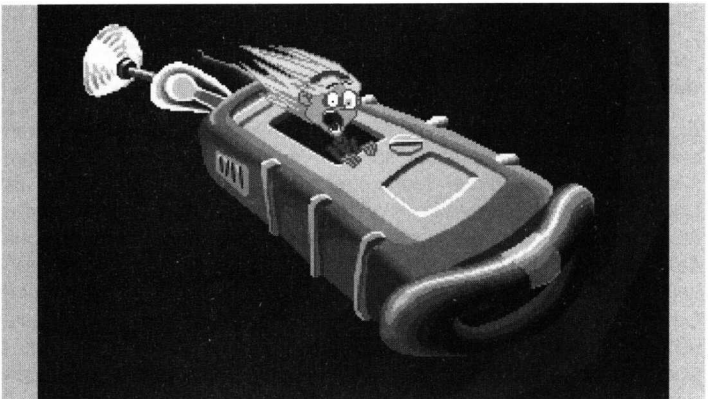
Ja, als vor fünf Jahren Maniac Mansion (1) veröffentlicht wurde, waren unsere Techniken noch nicht so weit, daß wir Charaktere in einem interessanten Maße hätten reden oder sich bewegen lassen können. Es gab einfach nicht genügend Platz für Dialogauswahlen oder komplexe Animationen. Folglich waren die Figuren auf ihre Weise beschränkt. In den Monkey Island-Spielen waren wir schon viel, viel weiter. Wir konnten dem Spieler riesige Möglichkeiten an Dialogen eröffnen und schöne Gesten und Bewegungsabläufe vorführen. "Der Tag des Tentakels" ist die nächste Entwicklungsstufe: die Körper der Charaktere sind größer geworden und können sich auch dadurch besser ausdrücken. Es handelt sich wirklich um den ersten vollständig interaktiven Cartoon der Welt.

### Tim

Trotz allem waren unsere alten Charaktere zu dem damaligen Zeitpunkt die coolsten Dinge, die es gab. Beim Sprechen bewegten sich die Köpfe, und der Mund wurde geöffnet und geschlossen. Heute erzeugen wir Grimassen, Gesten und verzerren die Gesichter, während sie sprechen.

Die Kids grinsen, und ihr Mund kann dabei größer als der Kopf werden, oder ihre Zunge kann aus dem Mund hängen. Weil größere Charaktere mehr machen können, sie stehen schließlich nicht mehr an ein und derselben Stelle, wenn man sie umdreht, zwinkern sie oder stampfen mit den Füßen, raufen sich die Haare und beschäftigen sich mit ihren Werkzeugen.

Sobald eine neue Figur auf dem Bildschirm erscheint, fängst du an zu lachen. Und das ist sehr wichtig. Die Hauptcharaktere schaust du dir während des Spiels bestimmt dreißig Stunden lang an. Da ist es wohl besser, wenn sie unterhaltsam aussehen. Wenn ich Bernard über den Bildschirm laufen sehe, lache ich mich tot, bevor er auch nur etwas gesagt oder getan hat. Er läuft komisch und spricht auch ulkig, aber der Kerl macht auch unheimlichen Spaß, wenn er nur dasteht. Hoagie zu steuern ist, als ob du mit einem Elefanten durch einen Porzellanladen wandern würdest. Und allein durch seine Bewegungen werden seine Eigenschaften hervorragend ausgedrückt. Es ist auch ein riesiges Vergnügen, Laverne zu steuern. Es scheint, daß sie einen eigenen Willen hat und plötzlich ohne Vorwarnung gefährliche Dinge tut.



*Laverne in Time*

*Was meint ihr eigentlich mit "interaktivem Cartoon"?*

**Dave**

Ein ganz gutes Beispiel dafür ist die Szene in "Monkey Island 2", in der Largo LeGrande den armen Guybrush nimmt, ihn über das Brückengeländer hält und schüttelt, bis er sein Geld bekommt. Einige Leute speicherten das Spiel an dieser Stelle ab, um die Sequenz noch ein paarmal anzuschauen. In "Der Tag des Tentakels" laufen solche Cartoon-Aktionen und -Reaktionen während des ganzen Spiels ab. Die Künstler, besser: Grafiker, in dem Projekt waren unwahrscheinlich gut darin, die Comics und dann den ganzen Cartoon zu entwickeln und zeichnen. Sie stellten Animationen her, die das, was wir uns vorgestellt hatten, bei weitem übertrafen.

**Tim**

Grundsätzlich überließen wir die Kunst den Leuten, die davon etwas verstehen, den Künstlern. Wir ließen ihnen einen wirklich großen Spielraum, sie konnten sogar die Schrift und die Benutzeroberfläche allein gestalten. Wir haben während der Entwicklung auf unseren Vorteil vertraut, daß sie früher viel zu viel Fernsehen geguckt hatten. Glaub es mir, es gibt keinen Roadrunner-Cartoon, den diese Leute nicht kennen. Wir haben unsere Programmiertechnologie um die Animationen aufgebaut und nicht umgekehrt. Und dabei sind wir bis an die Grenzen dessen, was wir bis heute leisten können, gelangt.

*Wie paßt DOTT in die Reihe eurer vorherigen Spiele?*

**Dave**

Tja, unser neues Adventure folgt dem Weg der konstanten Fortentwicklung, ist aber nicht das geworden, was Monkey 3, wenn wir es geschrieben hätten, geworden wäre. Hoffentlich ist es für jeden offensichtlich, daß sich dadurch, daß Tim und ich die Geschichte geschrieben haben, der Humor und die Gags im Spiel völlig geändert haben. Technisch gesehen kommt "Der Tag des Tentakels" nach Monkey 2, aber es unterliegt einer neuen, sagen wir: Ästhetik.

*Warum habt ihr dieses Spiel gemacht - Was hat euch inspiriert?*

**Dave**

Wir hatten einen Haufen guter Ideen zu Rätseln und Aufgaben zu modernen Gegenständen und Spielzeug, mit dem wir selber gern spielen. Wir dachten, wir könnten da drumherum ein Spiel konstruieren. Wir mußten dabei sehr genau zwischen guten Ideen und unseren schwachsinnigen Einfällen entscheiden, die aus uns nur so heraussprudelten.

**Tim**

Bei Monkey waren wir dazu verdonnert, Rätsel nur aus Bambus, Bananen und Gegenständen von Piraten zu machen. Ich wollte viel mehr zeitgenössische Dinge machen; ich wollte die Möglichkeit dazu haben, eine Bombe aus Rockmusik und Coke zu machen. Ich wollte auch gern etwas mit viel Situationskomik machen. Hätte ich eins der Indy-Spiele machen sollen, hätte ich es zu einer Slapstick-Komödie gemacht. Das wäre sicher nicht gutgegangen. Aber im Ernst, ich versuche andere Projekte vor Dave und mir zu schützen, indem wir möglichst weit von den anderen entfernt arbeiten.

*Wie kommt ihr auf eure Gags? Woher wißt ihr, was anderen Leuten Spaß macht?*

**Dave**

Zunächst mache ich das, was mir Spaß macht. Anschließend unterstelle ich einfach, daß auch andere Leute an meiner Idee viel Spaß haben oder aber keine Ahnung haben, was Spaß bedeutet.

**Tim**

Um bei DOTT zu bleiben: Als wir Entwicklungshalbzeit hatten, veranstalteten wir ein kleine "Pizzaorgie". Dabei sollte jeder von der Games Division die Möglichkeit haben, DOTT zu spielen und sich dabei den Bauch voll zu schlagen. Wir stellten eine ganze Menge Computer und Pizza in einen Raum und ließen alle aus unserer Abteilung und deren Familien das Spiel ausprobieren. Anschließend fragten wir sie aus, wie sie das Game fanden, welche Rätsel zu schwierig oder zu leicht waren und was sie zu den Gags meinten, ob ihnen das Spiel Spaß gemacht habe. Unser Trick war natürlich, sie zunächst mit dem Essen glücklich zu machen. Aber wir hatten dabei alle wirklich viel Spaß, und die 300 Dollar für die Pizza machten sogar unseren Buchhalter glücklich.



So was macht Spaß, gell?

*Ihr habt erwähnt, daß DOTT der nächste technische Schritt gewesen sei. Da ihr schon einiges zur Grafik gesagt habt, würde ich gern wissen, welche Auswirkung das auf den Sound hatte.*

### Dave

Einmal abgesehen von den anderen Dingen, hat eine der führenden Cartoonfirmen die Cartoon-Soundeffekte für uns entwickelt. Wir haben an allen passenden Stellen die Boings, Ka-Pouws, Squawks und Stuffs eingebaut. Mit der Musik zielten wir auf so etwas ab wie die von "Pee Wee's Big Adventure" oder eine Kreuzung aus Danny Elfman und Carl Stalling.

### Tim

Es ist die Musik, die ein Carl Stalling, Danny Elfman oder Chuck Jones als Kind komponiert hätten.

Leider konnten wir nur auf der CD-ROM-Version die komplette Sprachausgabe unterbringen.



*Wieso habt ihr das Ende so anders gestaltet als bei Monkey 2?*

**Tim**

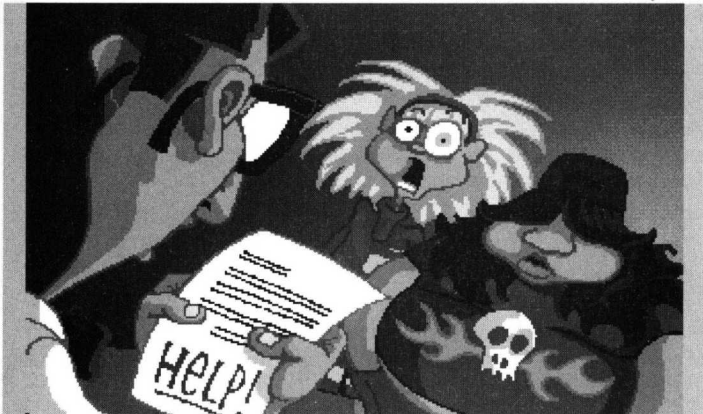
Das Ende von Monkey 2 war eine Art von Selbstparodie auf das Spiel. Viele Leute haben das gar nicht gemocht. Wenn man sich bei DOTT einige Stunden um die Ohren gehauen hat und das Ziel erreicht, hat man allen Grund dazu, vom Computer zu hören, daß man die Welt gerettet habe und daher die tollste Person sei. Und die amerikanische Flagge im Sonnenuntergang, das mußte natürlich sein.

## Day of the Tentacle-Abenteuerbericht

Mann, oh Mann! War das vielleicht eine Geschichte, die Laverne, Hoagie und ich da erlebt haben. Aber es hat sich gelohnt: Schließlich leben wir alle noch und haben dazu auch noch die Welt gerettet. Doch am besten, ich fange mit dem Anfang der ganzen Geschichte an.

### Wie alles begann

Der ganze Ärger begann eigentlich damit, daß Purpur (Purple) Tentakel dieses wirklich hochgiftige Scheißzeug trank. Der bössartige, aber harmlos-dumme Purpur (Purple) Tentakel verwandelte sich in ein teuflisches, superintelligentes Genie, das nach der Weltherrschaft lechzte! Sein Erschaffer, der nicht minder gefährliche, total verrückte Wissenschaftler Dr. Fred Edison, erkannte sofort die Gefahr für die gesamte Menschheit und fing den Purpur (Purple) Tentakel ein. Leider erwischte er auch dessen Bruder, den Grün (Green) Tentakel, einen wirklich herzensguten Typ und dazu noch mein Freund, und wollte beide einschläfern.



*Der Hilferuf eines Tentakels verschallt niemals ungehört.*

Da sich Grün (Green) Tentakel bisher immer auf mich verlassen konnte, schickte er mir mit dem Posthamster aus dem Labor des Professors einen Brief. Glücklicherweise bekam ich noch früh genug mit, daß der kleine Überbringer der Botschaft vor der Tür stand, denn sonst hätte Laverne

das kleine Wesen für einen Laborversuch eingefangen oder Hoagie ihm während eines Heavy-Metal-Konzerts den Kopf abgebissen. Mich ekelt es zwar vor solchen Bühnenshows, aber Hoagie sagt, das käme immer ganz gut an, Blut und so.

## **Back to the Mansion!**

Wenn ein Freund um Hilfe ruft, muß man sofort los, ihm zu helfen. Wir drei schwangen uns in mein Auto und fuhren, so schnell es ging und mit Hilfe aller Abkürzungen, zur Villa des irren Dr. Fred Edison.

In der Eingangshalle errichteten wir unser Hauptquartier für die Befreiungsaktion. Sicherheitshalber wollten wir das Gebäude durchsuchen: Laverne schickte ich auf Expedition durch das Erdgeschoß, und Hoagie sollte alles oben durchsuchen, während ich in der Zentrale die Stellung halten wollte. Wir machten uns also auf die Suche nach den beiden Tentakeln. Mir war klar, daß Dr. Fred Edison seine beiden Gefangenen in seinem geheimen Labor festhielt. Die Frage war nun nur, wo diese verdammten Forschungsräume waren.

### **Bernard in der Eingangshalle der Villa**

Als ich mich in der Lobby etwas genauer umsah, fiel mir gleich diese Pendeluhr ins Auge. Irgend etwas stimmte mit ihr nicht. Wer weiß schon, was man alles in so einer Uhr verstecken könnte? Zwar grübelte ich über diese Frage einige Zeit, doch dann faßte ich den Entschluß, einfach nachzuschauen. Das war schließlich einfacher, als mir alle Möglichkeiten vorzustellen. Also öffnete ich den Pendelschrank der Uhr.

Nein, befinde ich mich wirklich in einem LucasArts-Adventure? Die Lösung schien mir viel zu einfach: In der Uhr befand sich ein geheimer Zugang zu dem noch geheimen Labor des beknackten Edison.

### **Hoagie im oberen Stockwerk**

Während sich Bernard unten in der Uhr den Kopf stieß, dachte ich oben bei meinem Rundgang an das Konzert heute abend und meine neue Basedrum. Plötzlich tauchte die dumme Nuß Laverne vor mir auf, die gar nicht wußte, daß sie im ersten Stock war. Na ja, ist eigentlich auch egal. Auf jeden Fall trafen wir da oben am Automaten den Doc. Er erklärte uns beiden dann erst einmal, was ein Tentakel überhaupt ist und wieso er Purpur (Purple) und Grün (Green) Tentakel gefangenhielt. Uns rutschte dann aber heraus, daß auch Bernard an unserer Befreiungsaktion beteiligt sei. Das versetzte den Alten natürlich in Schrecken.

**Bernard bei den beiden Tentakeln**

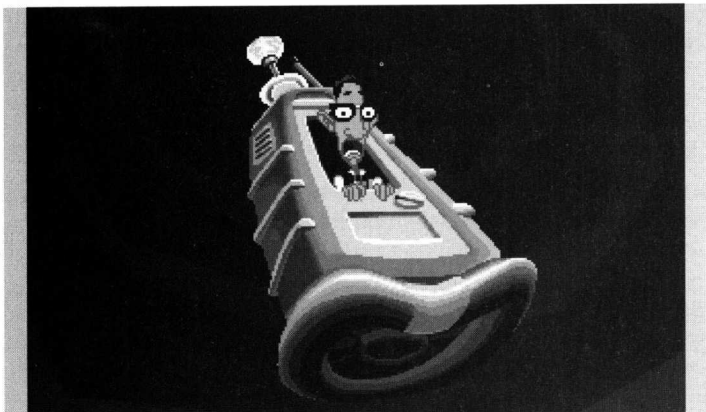
Währenddessen ist Bernard den Schacht in der Uhr hinunter zu dem geheimen Labor des kleinen Wissenschaftlers gerutscht. "Ich wußte zu dem Zeitpunkt, an dem ich die beiden Tentakel befreite, ja nicht, daß der Bruder meines Freundes die Weltherrschaft übernehmen wollte. Hätte ich doch nur Grün (Green) Tentakel befreit ..."

Als ich begriff, daß ich einen kleinen Fehler gemacht hatte, kam auch schon Dr. Fred. Natürlich einen Moment zu spät, um mir die Situation zu erklären.



*Was hier aus dem Ausguß kommt, stammt aus Dr. Freds Sludge-O-Matic.*

Dieser toxische Kram, den Purpur (Purple) Tentakel getrunken hatte, stammte aus Doktor Freds Sludge-O-Matic, die er auch sofort abstellte. Auf meine Frage, ob das nicht ein bißchen spät sei, antwortete er mir, daß wir, um das Unheil zu verhindern, die Maschine am Vortag hätten abstellen müssen. Ich hatte kaum Zeit, mich darüber zu wundern. Dr. Fred Edison hatte eine Zeitmaschine, den Chron-O-John, erfunden. Laverne, Hoagie und ich hatten die Ehre, diese aus Toilettenhäuschen, Abflußrohren, einer Verkehrsampel, einem alten VW-Käfer und noch allerlei Kram bestehende Apparatur als erste Menschen zu testen. Als Hoagie fragte, ob nicht Bernard allein die Zeitreise unternehmen könne, sagte der Doktor, daß er uns drei gemeinsam schickte, um die Wahrscheinlichkeit zu steigern, daß einer von uns diese Unternehmung überlebte und den Hahn abdrehen könne. Das beruhigte uns alle ungemein.



*Bernard ist die Zeitreise nicht ganz geheuer.*

Da flogen wir drei also durch einen blauen Zeittunnel und wußten nicht, was uns auf der anderen Seite erwartete. Plötzlich zerbarst der künstliche Diamant, der das Herzstück der Zeitmaschine von Dr. Fred bildete. Wir drei wurden getrennt und flogen mit wahnsinniger Geschwindigkeit jeder in eine andere Richtung. Hoagie hatte Pech und landete 200 Jahre zurück in der Vergangenheit. Auch Laverne hatte kein Glück und fand sich 200 Jahren weiter in der Zukunft wieder. Mir hingegen war Fortuna wohl gesonnen und schickte mich zu unserem Ausgangspunkt der Reise, ins Labor, zurück.

### **Der Schaltplan für die Superbatterie**

Das einzige, was wir nun tun mußten, um die beiden wieder in unsere Zeit zurückzuholen, war, einen Diamanten zu beschaffen. Dann brauchten die beiden Zeitopfer nur noch den Stecker der Maschinen in eine Steckdose zu - Moment: Vor 200 Jahren gab es noch keine Steckdosen! Zum Glück hatte Dr. Fred Edison aber eine patentierte Superbatterie erfunden, mit deren Hilfe er den Strommangel ausmerzen konnte. Doch wo waren diese Pläne zu finden?

Während der Doc oben suchte, machte ich mich hier unten im Geheimlabor auf die Pirsch, um diese verdammten Pläne zu finden. Wenn ich einen einzelnen Zettel habe, den ich später noch einmal brauche, hefte ich ihn meist an meine Pinnwand. Vielleicht ist der irre Dr. Fred ja auch einigermaßen gründlich? Neben der Sludge-O-Matic wurde ich dann auch

fündig: an einer Pinnwand hingen einige Zettel. Und einer davon war die Patentzeichnung für die Superbatterie.

Zwar war die Zeichnung nun da, doch konnte dieser Irre nichts damit anfangen. Aber als ich ihm dann sagte, ich hätte einmal eine "Eins" in Physik gehabt, konnte ich an diesem technischen Problem rumprobieren. (Außerdem hatte ich mir von einem Freund die Anleitung zu diesem Spiel hier geben lassen, aber das braucht ja nicht erwähnt zu werden.)

Nachdem also die richtige Einstellung gekennzeichnet war, konnten wir mittels der Zeitfluß-Strudelkammer (Intelligent Time-Flux Hydraulic Vortex Chamber), die in jeden Chron-O-John eingebaut war, den Plan an Hoagie schicken. Zwar sieht das Ding aus wie eine Kloschüssel, doch mit dieser Apparatur kann man kleine Gegenstände zwischen den Chron-O-Johns hin- und hersenden. Das funktioniert sogar mit Geräuschen und Sprache!

## **Hoagies erster Einsatz in der Vergangenheit**

Na Klasse, da stand ich nun neben diesem High-Tech-Scheißhaus mitten in der Kolonialzeit, bunte Tentakel wollten die Weltmacht erkämpfen, und ich würde sicher mein megageiles Metal-Konzert verpassen. Und plötzlich sprach dann auch noch Doktor Fred aus dem Lokus zu mir. Er verlangte doch tatsächlich von mir, in die Tiefen des Klos zu greifen und irgendwelche Pläne herauszufischen. Diese Pläne sollte ich dann auch noch seinem Urgroßvater Red Edison vorbeibringen. So was Verrücktes. Als hätte ich damals keine größeren Sorgen gehabt. Aber Bernard sagte mir durch die Schüssel, daß ich das tun sollte, was der Doc gesagt hatte.

O.k., es war wohl an der Zeit, daß ich die Welt rettete!

## **Hoagie trifft Ben Franklin**

Zunächst ging ich erst einmal von diesen stinkenden Plumpshäusern auf die Wiese vor dem Motel, links vom Weg. Dort traf ich einen Mann, der einen Windvogel steigen ließ. Sah ziemlich kindisch aus, für so einen alten Kerl. Wie sich dann in einem kurzen Gespräch herausstellte, hieß dieser Typ Ben Franklin und behauptete, Forscher zu sein. Da ich alle Heavies unserer Stadt kenne, dachte ich mir, daß dieser Kerl auch alle Forscher seiner Stadt kennen müßte, und fragte ihn nach Red Edison. Franklin behauptete, daß er Edison zwar kenne, der aber keinesfalls ein Forscher sei. Der Opa von unserem Doc sei Besitzer eines Motels und produziere nur wissenschaftlichen Unsinn, wie einen Hammer für Linkshänder.

Außerdem konnte sich der Typ mit dem Windvogel überhaupt nicht erklären, wieso zwei andere Kerle namens Washington und Jefferson, diese beiden Namen kamen mir übrigens gleich irgendwie bekannt vor, die Kneipe von Edison ausgewählt hatten, um dort eine Verfassung zu schreiben.

Aber das war jetzt ja wohl nicht so wichtig. Schließlich brauchte ich jemanden, der etwas von Batterien verstand. Ben hatte doch behauptet, er habe die Elektrizität erfunden, also sprach ich ihn darauf an. Doch mehr als irgendein hohles Zeug war aus diesem Kerl nicht herauszubekommen. Vielleicht war der ja auf Drogen? Na, auf jeden Fall konnte er mir sagen, wo ich Red finden konnte. Er befand sich wahrscheinlich in seinem geheimen Labor.

### **Vor dem Motel**

Dieser Ben schien mir schon recht abgedreht. Außerdem spuckte der beim Sprechen echt ekelig. Also schaute ich mich vor dem Motel etwas genauer um. Der Briefkasten hatte es voll in sich: Hebt man die Flagge, kommt sofort ein Typ vom Pony-Express angeritten! Natürlich habe ich erst einmal geguckt, was an Post gekommen war, und habe den Brief eingesackt. Da es mir draußen zu langweilig wurde, bin ich dann in das Motel gelatscht.

### **In der Main Hall**

Da mir der Typ im Mumien-Look keine Auskunft geben konnte und mir nicht einmal gesagt hatte, in welchem Laden er seinen geilen Hut gekauft hat, ging ich in die Main Hall. Dort waren John Hancock, der irgendwie zu frieren schien, Thomas Jefferson und George Washington. Als erstes laberte ich George an.



*Hoagie hält ein Schwätzchen mit good old Washington.*

Zwar war die Unterhaltung über die Geschichte mit dem Kirschbaum und seine hölzerne Zahnprothese recht lustig. Ich hatte dabei auch nicht im geringsten Langeweile, doch bei meinem Versuch, die Welt zu retten, brachte er mich auch nicht weiter.

Also quatschte ich mit Tommy über seinen Anzug, die Verfassung und diese Metallbox, die vor ihm stand. War echt interessant. Weil Hancock so fror, sprach ich ihn natürlich sofort darauf an. Und natürlich wollte ich auch wissen, wieso er seine Unterschrift so groß unter die Verfassung gesetzt hatte. Außerdem schlug ich einiges für die Verfassung vor, doch die Jungs hielten nicht alles für machbar. Die drei schienen mir nicht gerade besonders interessiert an meinem Problem. Also zog ich erst einmal weiter.

### **In der Küche**

Durch die Schwingtür gelangte ich in die Küche. Leider gab es dort nicht viel zu sehen. Aber um nicht zu verhungern, steckte ich mir das Salatöl und die Spaghetti ein. Manchmal esse ich diese Dinger übrigens roh. Kannst du ja auch mal probieren.

### **Der Lagerraum neben der Küche**

Durch die Holztür kam ich dann von der Küche in eine Abstellkammer. Da man als Abenteurer alles irgendwann gebrauchen kann, besonders wenn



man sich in einem Adventure befindet, durchsuchte ich den Raum und die Schränke und steckte mir dabei den Eimer und den Handfeger ein.

Auf dem Weg zurück zur Eingangshalle füllte ich in der Küche den Eimer an der Pumpe mit Wasser. Schließlich hatte ich die Nudeln, damit ich nicht verhungere, aber Verdursten ist doch wohl noch schlimmer.

### Auf zum Geheimlabor

Da ich irgendwie ahnte, daß der Uralt-Edison die gleichen Ideen hatte, versuchte ich, den gleichen Weg zu seinem Geheimlabor zu benutzen, wie es Bernard in zweihundert Jahren tun wird. Ich öffnete die Wanduhr und kletterte durch sie zu dem alten Red. Er sah wirklich so aus wie sein Ur-Ur-Ur-...-Neffe Fred. Das mußte ich natürlich auch sagen. Wie alte Leute so sind, erzählte mir der Typ dann seine halbe Lebensgeschichte und alles über seine Söhne. Gähne! Als ich ihm dann die Patentzeichnung für die Superbatterie gab, war er recht begeistert.

Da er zum Bau der Batterie Öl benötigte, ließ ich ihm das Speiseöl, das ja ohnehin ihm gehörte, aus der Küche da und nahm dafür den Linkshänderhammer mit, den Red für einen seiner Söhne entwickelt hatte.



*Die Gebrüder Edison haben den Linkshänderhammer im Einsatz.*

### Im oberen Stockwerk des Motels

In das erste Zimmer, an dem ich vorbeikam, ging ich sofort hinein. Es handelte sich wohl um George Washingtons Gemach. Ob mich dieses

Gestell wohl aushält, wollte ich wissen und probierte es aus. Wahrscheinlich nicht. Um wenigstens etwas zu machen, zog ich an der Kordel. Und wie im Fernsehen tauchte auch sofort eine Tante auf, die das Bett machte und das Zimmer putzte. Da ich anderen Leuten nicht bei der Arbeit zusehen kann, verließ ich das Zimmer und klaute vom Wagen vor der Tür die Seife. Um eine ordentliche Waschlauge zu bekommen, warf ich die Seife in den Eimer voll Wasser. Außerdem hatte ich so einen Gegenstand weniger, den ich mit mir herumschleppen mußte.

Mein Streifzug durch das obere Stockwerk führte mich vom Zimmer der Näherin in das von Benjamin Franklin. Ah! Eine Flasche Wein. Daß ich die sofort in den Tiefen meiner Hosentaschen verschwinden ließ, war doch wohl klar.

### **Auf dem Dachboden**

Weiter ging es an dem Pferd vorbei hinauf zum Dachboden. Da ich es hasse, daß Katzen Mäuse quälen, auch wenn es nur Spielzeugmäuse sind, ärgerte ich die Katze. Aber nur kurz, die machte nämlich einen Höllenlärm. Als ich dann Neds Bett benutzte, quietschte es, und die Katze war für einen Moment durch dieses Geräusch abgelenkt. Ich beschloß, die Matratze von Neds Bett auf das von Jed zu legen. Ich wollte mich dann auf Jeds Bett setzen und die Katze so von dem Spiel mit der Maus ablenken, um mir schnell den kleinen Nager zu schnappen. Und es funktionierte.

Oben nahm ich dann nur noch die rote Farbe mit und ging wieder nach unten in die Main Hall.

### **Wieder zu ebener Erde**

Die Flasche Wein gab ich Tommy Jefferson für seine Eisenkapsel. Und damit ich nun endlich Washington dazu bewegen konnte, einen Baum umzuhauen, malte ich den Baum neben dem Chron-O-John mit meiner roten Farbe an. Anschließend ging ich wieder hinein und reizte George so sehr, daß er den Baum fällte. Schließlich war es der Baum, an dem Laverne in vierhundert Jahren hing. Nachdem der Baum umgehauen war, verschwand er auch aus der Zukunft, und Laverne landete endlich auf dem Boden. Allerdings wußte ich das damals noch nicht.



*Solange Hoagie nicht den Baum verschwinden läßt, hängt Laverne fest.*

Da ich schon einmal in der Nähe des Chron-O-John war, sandte ich den Brief und die rote Farbe durch die Zeitfluß-Strudelkammer im Boden des Chron-O-John an Bernard.

### **Was inzwischen mit Laverne geschah**

Während sich Bernard und Hoagie irgendwo in der Zeit vor mir vergnügten, fiel ich plötzlich von diesem Baum, auf dem ich gelandet war. Puff, und auf einmal war der Baum weg. Zwar hing ich damals nicht mehr in der Luft, aber ein Tentakel nahm mich gefangen und brachte mich in ein Gefängnis. Dort sagte mir ein Wächter, daß ich eingeschläfert würde, falls sich kein Tentakel meiner annehmen würde. Schöne Aussichten.

### **Bernards erster großer Einsatz**

Zwar wußte ich nicht, wozu, aber Hoagie hatte mir Farbe und einen Brief zukommen lassen, die ich auch sofort einsteckte. Aus meinen Erfahrungen, die ich beim letzten Mal in diesem Haus gesammelt hatte, wußte ich, daß man alles irgendwann gut gebrauchen kann.

Als ich Dr. Fred meine Freude darüber zum Ausdruck brachte, daß es scheinbar keine Probleme in der Vergangenheit bei Hoagie gegeben hatte und wir uns ja bald wiedersehen würden, machte er mich auf ein Hindernis in der Gegenwart aufmerksam. Ohne einen neuen Diamanten konnten wir den Chron-O-John nicht in Betrieb nehmen. Also auf, einen solchen Edelstein herbeizaubern!

### **Bernard in der Eingangshalle der Villa**

Zunächst untersuchte ich alle Gegenstände in der Eingangshalle von Dr. Freds Villa. Vielleicht konnte ich ja doch noch etwas Brauchbares finden. Zunächst wurde ich bei dem Münztelefon fündig: Im Geldrückgabefach lag ein Dime, ein zehn-Cent-Stück. Auch an einem Prospektständer für Touristen konnte ich mir wieder etwas einstecken: Ein Flugblatt eines Staubsaugerhändlers. Zwar nicht weltbewegend, aber man weiß ja nie. Und außerdem nahm ich noch das Schild, auf dem der alte irre Doc einen Assistenten sucht, aus dem Fenster. Da es nichts mehr zu erkunden gab, ging ich weiter in das Büro hinter dem Schalter.

### **Im Büro**

Mein erster Blick fiel in Dr. Freds Büro auf das Sparbuch seines Schweizer Bankkontos. Selbstverständlich ließ ich es diskret in meiner Hosentasche verschwinden. In der Schublade seines Schreibtisches fand ich noch ein Fläschchen Tipp-Ex (Booboo-B-Gone). Zwar fand ich hinter dem Gemälde noch einen Tresor, doch leider war er abgeschlossen. Und ich kannte die Kombination nicht.

### **In der Main Hall / Hinter dem "Welcome"-Schild**

Hätte ich bei diesem verrückten Kerl in der Main Hall doch bloß diese Zigarre nicht geraucht! Wenigstens hat es dem Typ Spaß gemacht zu sehen, wie mir der qualmende Stengel im Mund explodierte. Aber wesentlich mehr interessierte mich das klappernde Gebiß. Da es immer vor mir weglief, mußte ich mir einen Hinterhalt überlegen. Ich brauchte nur den Deckel der Belüftungsanlage im Boden neben dem Kamin zu öffnen und die Zahnprothese hineinzutreiben. Sie saß in der Falle, und ich konnte sie in meinen Besitz aufnehmen. Fürs erste reichte mir dieser komische Kautz, und ich verließ diesen Fetenraum wieder und ging in die Küche.



*Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit ...*

### **Bernard in der Küche**

In der Küche gab es nichts Besonderes. Aber die beiden Kannen mit Kaffee und die Gabel vom Tisch nahm ich natürlich mit. Und aus dem Schrank im Waschraum neben der Küche klaute ich auch noch den Trichter. Irgendwie glaubte ich, nichts dazu beizutragen, die Probleme, die wir hatten, zu lösen. Also wollte ich mein Glück im oberen Stockwerk versuchen. Auf dem Weg zur Treppe fiel mir das Erbrochene auf, das in der Lobby an der Decke klebte. Aber leider konnte ich es nicht erreichen. Wozu auch?

### **In der Honeymoon Suite**

Man muß ja schon sagen, daß sich der Doc ganz gute Namen für seine Zimmer hat einfallen lassen. Das erste, das ich betrat, war die "Honeymoon Suite". Auf dem Bett lag ein riesiger Fleischkloß und schnarchte vor sich hin. Als ich die Tür hinter mir schloß, bemerkte ich den Schlüsselbund im Schloß. Für alle Fälle nahm ich ihn mit und öffnete die Tür, um schnell verschwinden zu können, falls der Typ aus seinen Träumen erwachte. Zum Relaxen schaltete ich den Fernseher ein und bekam eine interessante Neuigkeit zu hören: Einen 4000-Karat-Diamanten konnte man noch heute bekommen, wenn man dafür den wirklich lächerlichen Preis von zwei Millionen Dollar berappen konnte. Merkwürdig nur, daß die Nummer, die der Versender für diesen äußerst günstigen Diamanten eingeblendet hatte, mit der von der Verkaufsabteilung von LucasArts übereinstimmt.



Was wohl unter dem Kerl in der Honeymoon Suite liegt?

Während ich darüber nachdachte, wer mir wohl zwei Millionen Dollar leihen würde, ging ich weiter zu einem anderen Zimmer.

### Raum 101

In Raum 101 traf ich Mr. Dwayne, der gerade Selbstmord begehen wollte. Er war Erfinder von einigem - Entschuldigung! - völlig beknackten Zeug. Klar, daß niemand seine Entwürfe haben wollte. Aber Hoagie hatte mir doch einen Brief aus der Vergangenheit geschickt. Wenn Dwayne die Adresse und den Poststempel nicht beachtete, konnte ihn der Schrieb sicher wieder aufmuntern. Als er die wenigen Zeilen gelesen hatte, raste er wie ein Irrer nach Baltimore. Hoffentlich merkte er nicht, daß der Brief nicht an ihn gerichtet war. Vorsichtshalber steckte ich die Pistole ein, mit der er sich zu erschießen versucht hatte. Auf meinem Weg aus dem Zimmer nahm ich auch noch die Tinte mit, die auf der Kommode neben der Tür stand.

Das Schild an der Tür zum nächsten Zimmer besagte, daß es sich um einen Privatraum handelte. Aber was ist schon privat, wenn es um die Rettung der Menschheit geht?

### Im Privatzimmer bei Grün (Green) Tentakel

In dem Privatzimmer war Grün (Green) Tentakel! Er versteckte sich vor seinem mutierten Bruder Purpur (Purple) Tentakel und auch vor Dr. Fred Edison. Er hatte furchtbare Angst um sein Leben. Als ich versuchte, ihn zu

überreden, mit uns die Welt zu retten, sagte er mir, daß er zu große Angst habe, auch nur das Zimmer zu verlassen. Aber mit ihm konnte ich mich wenigstens über alles unterhalten, was Purpur (Purple) wohl tun würde. Er konnte genau wie ich nur Vermutungen aufstellen. Um ihn ein wenig zu beruhigen und von der Thematik Weltmacht der Purpur (Purple) Tentakel abzulenken, sprach ich ihn auf seine Band und deren tollen Sound an. Für eine Kostprobe der exzellenten Mucke schaltete ich die Stereoanlage ein: das gesamte Haus begann zu vibrieren. Da fiel mir das Erbrochene an der Decke der Lobby wieder ein. Damit sie von der Decke fiel, warf ich die Lautsprecherbox im Zimmer um und hoffte, daß dadurch das ekelige Zeug von der Decke gerüttelt würde. Nach einer Weile schaltete ich die Musik wieder aus. Da mich Videos nicht minder interessieren als gute Lala, erweiterte ich mein Inventar um die Kassette, die auf der Stereoanlage stand, und verließ meinen Freund Grün (Green) Tentakel.



*Bernard bei seinem verängstigten Freund, dem grünen Tentakel.*

### Bei Ed

Im nächsten Stockwerk betrat ich zunächst das Zimmer von Wired Ed Edison, den ich dort auch gleich traf. Zwar hatte er seinen Militärtick aufgegeben, aber dafür war er irgendwie noch blöder geworden, als er ohnehin schon war. Scheinbar waren seine Briefmarken sein ein-und-alles. Er wollte sie einfach nicht herausrücken. Aber vielleicht konnten sie mir helfen, einen Diamanten zu bekommen. Während ich überlegte,

steckte ich den Hamster schon einmal in meine Jackentasche. Dann kam mir eine glorreiche Idee: Ich hatte doch diese Zaubertinte bei mir. Gedacht, getan. Die Tinte wurde kurzerhand über dem Briefmarkenalbum ausgeschüttet. Ed schien mir etwas ärgerlich. Nach mir flog sein Album und die beschmutzte Briefmarke auf den Flur. Das Album und die Marke hob ich auf. Die einzelne Marke behielt ich, die Sammlung gab ich dem Jungen zurück und erzählte ihm etwas von überirdischen Kräften als Ausrede. Er vergab mir. Zum Glück, denn sonst dürfte ich an seinem Computer bestimmt nie wieder Maniac Mansion spielen.

### **Im Kontrollzimmer von Edna**

Da Ed sich wieder nur mit seiner Sammlung beschäftigte, ging ich hinüber ins andere Zimmer auf dieser Etage und besuchte dort Edna. Von ihr erfuhr ich einige, später noch sehr wichtige Dinge. Zum Beispiel, daß unten im Safe der Vertrag über Maniac Mansion mit LucasArts lag, der Millionen wert sein mußte. Außerdem spricht der Doktor offensichtlich im Schlaf und verrät dabei die Kombination des Safes.

### **Auf dem Dach**

Da auf dem Dachboden nichts zu holen war, ich aber noch höher hinaus wollte, kletterte ich durch das Fenster auf das Dach. Das einzige, was ich hier entwenden konnte, war die Kurbel von diesem kleinen Kran. Um vom Dach wieder herunterzukommen, benutzte ich den Schornstein und landete in der Main Hall.

Dort lenkte ich den dicken Mann kurz ab und tauschte meine Gag-Pistole gegen das Pistolenfeuerzeug. Glücklicherweise bemerkte der lustige Kerl das nicht. Ich bat ihn um eine seiner Scherzzigarren, die er mir auch gab. Weiter ging es in die Eingangshalle.

### **Das Imitat in der Lobby**

Wie erwartet, war durch die Musik das Erbrochene in einem Stück von der Decke geplumpst. Wie sich bei näherer Betrachtung herausstellte, handelte es sich lediglich um ein Imitat. Wahrscheinlich aus der Asservatenkiste dieses dicken Mannes in der Main Hall. Natürlich packte ich diesen Scherzartikel zu dem anderen Kram in meine Tasche. Da ich schon auf dem Boden rumkroch, nahm ich auch noch dieses alte Kaugummi, in dem ein Dime (10 Cents) steckte. Selbst mit aller Gewalt konnte ich es nicht vom Boden lösen. Pech.



Haben Sie schon einmal Erbrochenes und dann ein altes Kaugummi untersucht? Ja? Dann können Sie sich wohl vorstellen, daß mir etwas schlecht geworden war. Ich beschloß, meine Recherche zunächst im Freien fortzuführen.

### Auf dem Parkplatz

Da stand nun dieses schöne alte Auto. Jemand hatte etwas auf die Windschutzscheibe geschrieben. Natürlich las ich mir diese Botschaft durch. Anschließend befragte ich den Herrn mit der Strumpfmaske, was er denn mit der Brechstange an dem Wagen treibe. Als er mir sagte, daß er seine Schlüssel im Wagen liegengelassen hätte, gab ich ihm die Schlüssel, die ich aus dem Hotel hatte. Als Anerkennung schenkte der nette Mann mit der Maske mir seine Brechstange. Wirklich nett von ihm.



*Dieser Mann hat offensichtlich seinen Autoschlüssel verloren. Aber Bernard kann ihm da weiterhelfen.*

### Der Dime (10-Cent-Stück) im Kaugummi

Mit Hilfe der Brechstange müßte es doch wohl möglich sein, das Kaugummi vom Boden der Motel-Lobby zu brechen. Gesagt, getan. In der Eingangshalle holte ich den Eisenprügel heraus und leistete mit ihm ganze Arbeit. Anschließend schaute ich mich noch einmal in der Honeymoon Suite um.

### **Nochmals in der Honeymoon Suit**

Irgend etwas lag da doch unter dem schlafenden Kerl. Um ihn wach oder beiseite zu ruckeln, warf ich meinen Dime (10 Cents) in den Schlitz dieser Massagemaschine am Bett. Zwar wurde der Type etwas beiseite geruckelt, doch das genügte nicht. Aber ich hatte ja noch die andere zehn-Cents-Münze, die im Kaugummi klebte. Wohl oder übel mußte ich mit einigen Kaubewegungen das alte Ding wieder weich machen. Schmeckte übrigens gar nicht so schlecht. Nachdem ich also auch den zweiten Dime in die Maschine geworfen hatte, fiel dieses Schlafmonster vom Bett, wachte dabei nicht auf, und legte frei, was unter ihm gelegen hatte. Ein Sweatshirt.

### **Wie man an Geld aus Süßigkeitenautomaten gelangt**

Zwar hatte ich jetzt dieses uralte, feuchte, stinkende Sweatshirt, doch ich war pleite. Konnte also den Pulli nicht im Trockner im Raum neben der Küche trocknen. Aber halt: Neben dem Zimmer des Schläfers stand doch der Automat mit Süßigkeiten. Mit Hilfe der Brechstange kam ich so an einige Quarters (25er). Da ich inzwischen recht viel zu tragen hatte, steckte ich kurzerhand den Hamster in den Eisschrank, der im Flur herumlag.

### **Der Sweater wird getrocknet und einiges an Hoagie gesandt**

Mit den Geldstücken ging ich in den Waschraum hinter der Küche und warf das Sweatshirt in den Trockner. Klappe zu, und einige Quarters (25er) in den gierigen Geldschacht geworfen. Da das Trocknen immer einige Zeit dauert, bin ich dann runter zu dem Chron-O-John und habe einige Dinge nacheinander an Hoagie gesandt: das Textbuch, das Flugblatt, das klappernde Gebiß, das Schild mit dem Stellenangebot, die Briefmarke, das Pistolenfeuerzeug und die Zigarre.

### **Hoagie erhält einige Dinge**

Da hatte ich ja nun einige Zeit vor dem Chron-O-John rumgehangen, und nichts kam zurück. Aber dann: Bernard schickte mir ein Teil nach dem anderen. Immer, wenn ich gerade etwas aus dem Lokus genommen hatte, schickte er mir etwas Neues. Aber nach der Zigarre hörte er endlich auf damit.

### **Hoagie wäscht den Kutschwagen**

Naja, meinen eigenen Wagen würde ich ja nie waschen, aber da mir Bernard durch das Scheißhaus erzählt hatte, daß er diese merkwürdige Bot-

schaft auf der Windschutzscheibe des Wagens in zweihundert Jahren erhalten hatte und ich ja sowieso nichts zu tun hatte, nahm ich eben die Seifenlauge und die Bürste und wusch das alte Gefährt. Doch da sich kurz, nachdem ich begonnen hatte, ein Unwetter zusammenbraute, hörte ich wieder auf. Wozu waschen, wenn der Regen den Dreck abspült. Auch Ben, das ist der Typ, der auf der Wiese mit dem Windvogel gespielt hatte, kam zum Motel, als das Gewitter kam. Ich konnte ihn einfach nicht davon überzeugen, daß er seine Blitz- und Stromexperimente bei einem Unwetter und nicht bei Sonnenschein unternehmen sollte. Aber was soll's, er wird es auch noch merken.

### **Ein Vorschlag für die Verfassung**

Um nicht naß zu werden, ging ich wieder in das Motel und schaute bei den drei Jungs vorbei, ob sie sich schon etwas für die Verfassung überlegt hatten. Natürlich nicht. Kurzerhand warf ich den Reklamezettel, den ich von Bernhard erhalten hatte, in den Vorschlagskasten und bat die drei, einmal nachzuschauen, ob schon Ideen in der Kiste lägen. Zwar wußten die drei nicht, was ein Staubsauger sein sollte, noch konnte sich George erinnern, diesen merkwürdigen Vorschlag gemacht zu haben, aber sie nahmen es als Gesetz auf. Ob das wohl etwas in unserem Land verändert hätte? (Bernard: Und ob. Plötzlich tauchte im Labor des Doc ein Staubsauger auf.)

Um mit dem Präsi per "Du" zu kommen, bot ich George die Zigarre an. Konnte ich denn wissen, daß dieses Ding explodieren würde? Als das Ding explodierte, flogen uns die Holzzähne von Washington um die Ohren. Glücklicherweise hatte mir Bernard auch ein Gebiß mitgeschickt, das ich George anbieten konnte. Als er das Gebiß eingesetzt hatte und es unaufhörlich klapperte, dachten Jefferson und Hancock, dem Vater der amerikanischen Nation wäre kalt. Beide beschlossen, endlich den Kamin anzuzünden. Hancock fror nicht mehr so sehr und legte seine Decke zur Seite. Da ich ja alles aufsammeln sollte, hob ich sie vom Boden auf. Da es hier erst einmal nichts für mich zu tun gab, ging ich hinunter zu Red Edison ins Labor.

### **Im Labor von Red**

Unten gab ich Red das Schild von Bernard mit dem Stellenangebot für eine wissenschaftliche Hilfskraft. Er dachte, das Schild stamme von ihm, und stellte mich ein. Ich schnappte mir den Labormantel und ging wieder nach oben.

### Bei Ben Franklin im Zimmer

Den Mantel gab ich gleich an Ben weiter. Vielleicht konnte er ja mit ihm seine Stromexperimente voranbringen. Ich konnte natürlich nicht widerstehen, ihm bei seinem Versuch zu helfen, und ging am Nachmittag mit ihm hinaus auf die Wiese. Wir ließen zusammen seinen Windvogel steigen. Ich hatte dabei eine tragende Rolle: Ich sollte den Drachen halten, bis er ihn in die Luft ziehen konnte. Sofort das erste Experiment klappte: Ein Blitz schlug ein, und per Schnur wurde der Strom vom Windvogel zu Franklin übertragen. Der fiel natürlich, vom Schlag getroffen, in Ohnmacht. Ein Experiment pro Tag war mir genug: Ich ging zu meinem Kollegen, dem sprechenden Pferd im zweiten Stock des Motels.

### Das sprechende Pferd

Als mich das Pferd auslachte, war ich erst deprimiert. Wer läßt sich schon gern von einem wiehernenden Vieh auslachen? Ich nicht. Rache! Ich las dem Tier aus dem Physikbuch vor, und nach drei oder vier Sätzen fing es an zu schlafen. Ich stahl dem Pferd sein Gebiß aus dem Wasserglas; auf daß es keinen Menschen mehr mit seinen riesigen Zähnen auslachen konnte. Da fiel mir ein, daß es ja noch einige Leute gab, die ziemlich blöd zu mir waren. Die beiden Brüder Ned und Jed, diese beiden eingebildeten Bildhauer. Na, denen wollte ich dann auch noch eins verpassen.

### Bei Ned und Jed

Ich tauschte kurzerhand meinen Linkshänderhammer gegen den Rechtshänderhammer von Ned. Hähä. Erst traf er seine angefangene Arbeit überhaupt nicht mehr und dann mit solcher Wucht, daß die Statue in Kiesel zerbröckelte. Jetzt aber sollte Schluß sein mit dem ganzen Unsinn. O.K.: Ich konnte nun natürlich mit einem Rechtshänderhammer wesentlich mehr anfangen als mit dem für Linkshänder, aber in erster Linie war es doch Bosheit, die mich zu der Aktion bewog. Um die Batterie herzustellen, benötigte ich noch Gold.

### Die goldene Schreibfeder aus der Main Hall wird beschafft

Das einzige, was in dem ganzen Motel aus Gold war, war die Schreibfeder, mit der die drei unsere Verfassung schreiben wollten. Aber Jefferson wollte nicht, daß ich das goldene Stück mitnahm. Ich mußte mir etwas einfallen lassen. Da ich ja glücklicherweise immer noch die Decke bei mir trug, kletterte ich hinauf auf das Dach des Gebäudes. Die Decke legte ich über den Schornstein, so daß sich der gesamte Qualm in der Main Hall sammeln mußte. Die alten Herren bekamen einen Schock,

dachten, das Haus brenne, und retteten sich mit einem Sprung aus dem Fenster. Langsamem Schrittes konnte ich nun vom Dach hinab in die Main Hall latschen und mir die goldene Schreibfeder schnappen. Damit die Superbatterie endlich fertig werden konnte, brachte ich die Feder sofort zu Red Edison ins Geheimlabor in den Keller.

### **Laverne muß zum Arzt**

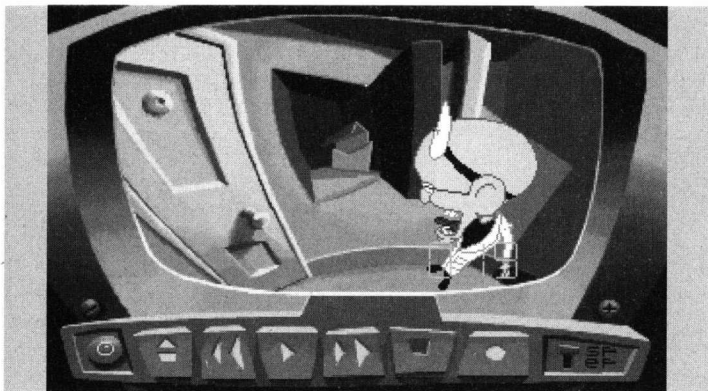
Um aus der Zelle herauszukommen, sprach ich die Wache an und gaukelte ihr vor, daß es mir nicht besonders gut ginge. Ich wurde daraufhin zu Dr. Tentakel gebracht. Er untersuchte mich kurz und stellte natürlich fest, daß mir nichts fehlte. Aber er ließ mich für einen kurzen Augenblick allein, und ich konnte das Skalpell und die Karte über die Anatomie von Tentakeln einstecken, bevor der Wächter mich wieder in meine Zelle zu diesen anderen Typen steckte. Aber ich mußte den Kram von mir doch irgendwie zu Bernard und Hoagie schicken. Also fragte ich die Wache, ob ich ins Badezimmer dürfe. Er brachte mich wie einen Hund nach draußen, und ich sollte dort mein Geschäft verrichten. Dort stand glücklicherweise auch der Chron-O-John. Durch die Toilette schickte ich das Skalpell zu Bernard und den Anatomieplan an Hoagie.

### **Bernard schlitzt den Clown auf**

Laverne ist manchmal ein richtiger Schatz. Durch unsere Zeitmaschine hatte sie mir ein Skalpell geschickt. Endlich konnte ich herausfinden, was sich in diesem grinsenden Clown Oozo befand. In der Main Hall bei diesem Scherzkeks stand der Clown. Er wartete nur darauf, operativ diesen Lachsack entfernt zu bekommen. Zwar war nach meinem exzellenten Eingriff nicht mehr viel von Oozo the Clown übrig, aber ich hatte dafür einen Lachsack. Um mich bei Laverne zu revanchieren, schickte ich ihr mittels der Zeitfluß-Strudelkammer unseres Chron-O-John das Tipp-Ex-Deckweiß, die Gabel, die Kurbel, das Kotze-Imitat und den Lachsack.

### **Dr. Fred soll schlafwandeln**

Um endlich an den Tresor heranzukommen, mußte ich den Doc zum Schlafen bringen. Schließlich gab es die Chance, daß er mir im Schlaf die Nummer zu dem Safe verriet. Nicht nur als freundliche Geste also schenkte ich ihm eine Tasse entkoffeinierten Kaffee ein. Die sind ja heute schon so gut, daß man einen Unterschied nicht schmecken kann. Prompt schlief Dr. Fred auch im Stehen ein.



*Per Videoüberwachung kann der Nummerncode aufgezeichnet werden.*

Damit ich auf keinen Fall das Schlafwandeln des Doktors verpaßte, mußte ich meine Videokassette oben in den Rekorder der Videoüberwachung legen. Also ging ich hinauf zu Edna. Damit sie nicht sofort mitbekam, was ich machte, beförderte ich Edna mitsamt ihrem Schreibtischstuhl mit einem eleganten Fußtritt aus dem Raum. Sofort legte ich die Kassette ein und schaute mir das Gerät genauer an. Ich drückte auf Aufnahme. Als Dr. Fred Edison fertig war, spulte ich das Band zurück und stellte rechts am Gerät die Geschwindigkeit herunter, schaute mir dann das Geschehen noch einmal an und schrieb mir die Nummern auf. Der Vertrag wartete auf mich.

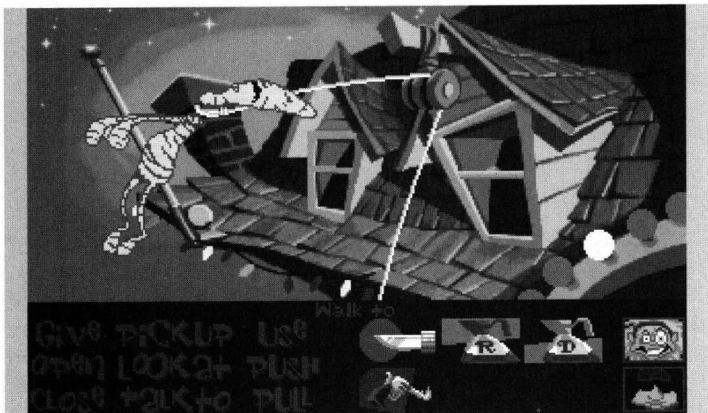
### **Bernard, der Panzerknacker**

Ich ging folglich hinunter in das Büro zum Safe. Die Kombination kannte ich nun ja, und es war ein leichtes, den Panzerschrank zu öffnen und den Vertrag herauszunehmen. Wie es sich für einen Einbrecher gehört, verließ ich anschließend das Gebäude durch den Kamin in der Main Hall.

### **Auf dem Dach**

Vom Dach aus stieg ich durch das geöffnete Fenster in die Dachkammer ein und fand dort Dr. Fred an ein Bett gefesselt. Ob das wohl die beiden Typen waren, die ich mit der Videoanlage beobachten konnte? Wie er so dalag, erinnerte er mich irgendwie an die Mumie, die unten vor dem Haus stand. Nur, daß er mit roten Mullbinden und nicht mit weißen eingerollt war. Ich mußte ihm unbedingt helfen, denn ohne ihn hätten Hoagie und

Laverne nicht mehr zurückgekonnt. Mit dem Seil kletterte ich wieder hinaus auf das Dach. Ich wollte die Mumie nach hier oben holen. Dazu legte ich das Band durch den Flaschenzug und ging anschließend nach unten vor das Haus.

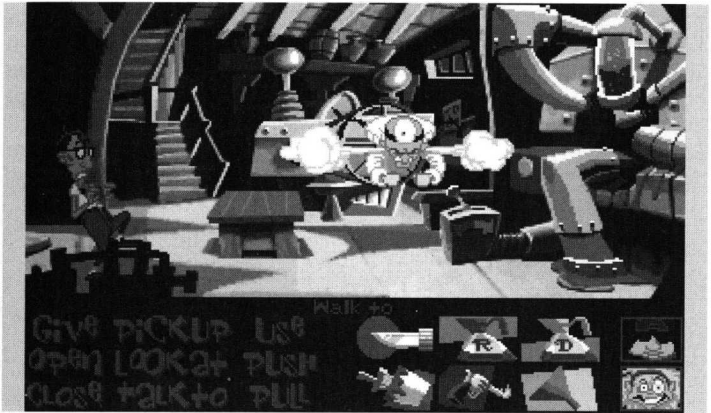


*Der Austauschpartner für Dr. Fred wird auf das Dach befördert.*

### **Die Mumie wird mit Dr. Fred vertauscht**

Mit einem gekonnten Henkersknoten befestigte ich das Seil am Hals der Mumie und ging wieder hinauf auf das Dach. Von dort zog ich den Mullbindenmann mit aller Kraft nach oben. Dummerweise landete ich bei der Aktion unten, aber ich kannte den Weg nach oben ja gut. Also ging ich wieder hinauf, zu Dr. Fred und der Mumie. Damit den Typen nicht auffallen konnte, daß ich Dr. Fred mit der Mumie vertauscht hatte, mußte ich sie zunächst rot anstreichen. Erst dann konnte ich die beiden miteinander vertauschen. Genauso, wie ich die Mumie hinaufbefördert hatte, wollte ich Dr. Fred hinunterschaffen. Ich band ihn also am Seil fest und kletterte aus dem Fenster hinaus. Zunächst mußte ich ihn natürlich mit dem Seil aus dem Zimmer ziehen und konnte ihn erst dann hinunter ins Labor schaffen. Er schien beinahe im Koma zu liegen. Aber wen hätte eine ordentliche Ladung nicht aus dem Tiefschlaf geholt?

Um den kleinen Mann wachzubekommen, füllte ich ihn mit Hilfe des Trichters voll mit starkem, diesmal koffeinhaltigem, Kaffee. Voilà, er war von den Schläfern wieder aufstanden.



*Dieser Kaffee macht wach, egal ob Night oder Day.*

So, nun mußte ich den Typ nur noch dazu bringen, den Vertrag zu unterzeichnen. Ansonsten war er schließlich keinen Heller wert. Zwar wollte er erst nicht so recht, aber als ich ihm mit Purpur (Purple) Tentakel kam, unterschrieb er, ohne zu lesen (4-1).

### **Hoagie und der Ponny-Expreß - Part II**

Tja, ich nahm den unterschriebenen Vertrag dann aus dem Klo und versah ihn mit der Briefmarke. Natürlich warf ich ihn auch umgehend in den Briefkasten, wo er dann von diesem Wahnsinnsreiter vom Pony-Expreß abgeholt wurde. Zwar kam der Vertrag so einige Jahrzehnte vor dem Spiel bei LucasArts an, aber Hauptsache, die Irren dort bekamen ihn überhaupt - und überwiesen das Geld!

Den Anatomieplan der Tentakel legte ich der Schneiderin oben im Motel auf den Tisch. Wollte mal sehen, was sie daraus macht. Hat sich gelohnt!

Damit nun auch Laverne ihre Situation etwas verbesserte, schickte ich ihr auf die bekannte Art die Nudeln, die Spielzeugmaus, das Gebiß und den Dosenöffner.

### **Laverne wird zum Tentakel**

Als ich das ganze Zeug von Hoagie bekommen hatte, ging ich wieder zurück zum Haus. Der Wächter brachte mich zwar wieder in die Zelle, doch ich konnte ihn auf die gleiche Art wie schon zuvor überreden, mich zum



Arzt zu bringen. Der Wächtertentakel ließ mich allein im Behandlungszimmer, und ich nutzte die Gelegenheit, abzuhausen. Ich lief in die Main Hall und verschwand durch den Kamin auf das Dach. Dort benutze ich die Kurbel, um diesen Tentakel-Fahnsack einzuholen. Ich griff zu, nahm dieses Ding vom Mast und zog es über. Ich sah aus wie ein Tentakel! Durch den Schornstein ging mein Weg zurück in die Main Hall, wo meine Verkleidung die erste Zerreißprobe überstehen mußte.



*In ihrer Verkleidung kann sich Laverne sogar in die Zelle zurückwagen.*

Ich sprach den Tentakel dort an, und er erkannte nicht, daß ich ein Kostüm anhatte. Er rückte sogar ein Namensschild für einen Menschen heraus! Ich konnte mich also frei im ganzen Gebäude bewegen!

### **Eine Mumie wird zum Menschen**

So, nun brauchte ich also noch einen Menschen für diesen Wettbewerb. Ich durchsuchte das Haus, bis ich im ersten Stock auf dieses alte Eisen ding im Zimmer "W" stieß. Da ich es nicht mitnehmen konnte, öffnete ich es kurzerhand mit dem Dosenöffner. Eine Flasche Weinessig! Naja, besser als nichts. Eingesteckt, und auf in das nächste Zimmer: "R".

Da hatte ich ja meinen Menschen! Mit einigen Handgriffen konnte ich die Mumie doch in einen Menschen verwandeln. Wenn die Typen nicht einmal merkten, daß ich kein Tentakel war, wie sollten die denn dann merken, daß die Mumie nicht mehr lebte? Also bekam die Mumie das Namensschild angeheftet und wurde zur schnelleren Fortbewegung auf die Rollschuhe gesetzt. Außerdem fand ich in dem Zimmer auch noch ein

Verlängerungskabel. Das brauchte ich ja unbedingt, damit ich Strom zum Chron-O-John bekam. Schließlich war das Stromkabel der Maschine selbst viel zu kurz. So, nun konnten die Mumie und ich das Zimmer verlassen. Mit einem kleinen Stoß von mir rollte der Rollerskater voran.

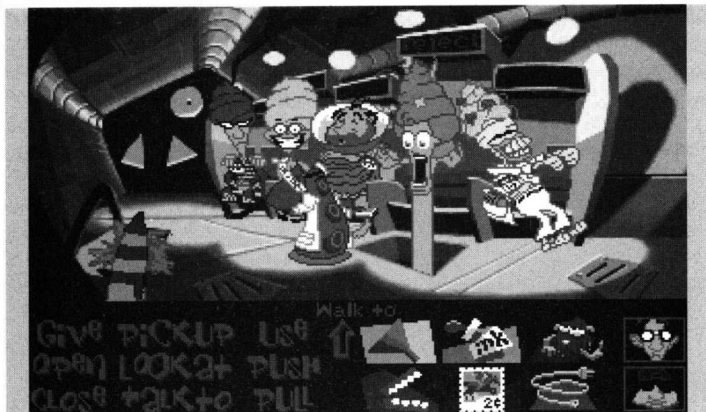


*Mumie auf Rollerskaters - besser als diese wartenden Zuchtmenschen?*

Zwar war die Mumie schon unten, doch ich hatte noch nicht alle Zimmer durchsucht. Im nächsten Raum, Zimmer F, traf ich dann auf Purpur (Purple) Tentakel. Nach einem kurzen Schwätzchen, bei dem ich mich zum Glück nicht verraten habe, ging ich zurück zu meinem Menschen. Schließlich stand der Wettbewerb kurz bevor.

### **Wer besitzt den schönsten Menschen?**

Um nun meinem Menschen zum Sieg zu verhelfen, mußte ich ihn noch etwas verschönern. Mit dem Pferdegebiss verlieh ich ihm wohl das schärfste Lächeln, das ein Mensch je gehabt hat. Der Lachsack gab meiner Nummer Eins das beste Lachen, und die Nudeln machte ich zu seinem blonden Haar. Natürlich mußte ich es noch einmal mit der Gabel durchkämmen, bevor er vor die Jury treten konnte. Der einzige, der meiner Mumie etwas anhaben konnte, war wohl Harold, der Mensch mit dem grünblauen Haar und den Sternen und Mond darin. Damit er keine Chance hatte zu gewinnen, legte ich das Imitat des Erbrochenen vor ihm auf den Boden. Prompt kam der Tentakelarzt angehüpft und ließ Harold aus der Show entfernen. Kranke Menschen durften nämlich nicht teilnehmen.



... und tschüs!

Nun konnte meinem Siegertypen nichts mehr passieren. Ich ging zu der Jury und sprach mit ihnen, damit sie die einzelnen Bewertungen endlich vornahmen. Wie konnte es anders sein, er gewann! Als Prämie bekam er einen Pokal und einen Gutschein für ein Abendessen.



Sieht doch wirklich nett aus, dieser schönste Mensch der Welt.

**Vorbereitungen für die Reise zurück in die Vergangenheit**

So, nun wollte ich aber alles für meine Rückreise vorbereiten. Ich ging also hinaus zu dem Chron-O-John. Ich mußte das Kabel der Zeitmaschine mit meinem Verlängerungskabel bis durch das Kellerfenster legen. Doch bevor ich weitermachen wollte, mußte ich die anderen Menschen aus der Zelle befreien. Ich ging also zu den Gefangenen und lenkte den Wächter ab, indem ich ihm meinen Gutschein für das Abendessen schenkte. Er war so begeistert, daß er gleich verschwand, um es seiner Frau zu erzählen. Den Schalter für das unsichtbare Gitter hatte ich schnell umgelegt. Nun konnten die drei eigentlich in die Freiheit! Aber sie wollten nicht. Manche Menschen muß man zu ihrem Glück zwingen. Da der Alte mir sagte, daß er Stinktiere haßte, mußte ich also nur solch ein Tier irgendwie auftreiben.

**Ein Stinktier made by Laverne**

Da ich aber draußen keines dieser Tiere finden konnte, mußte ich wohl mit der Katze vorliebnehmen, die immer durch einen Spalt im Zaun verschwand, wenn man ihr zu nahe kam. Damit das Vieh auf dem Rücken auch den typischen weißen Streifen hatte, bestrich ich eine Stelle oberhalb der Lücke im Zaun mit dem Tipp-Ex und wartete, bis die Katze zurückkam. Der Streifen sah so echt aus, daß das Tier selbst nicht wußte, was geschehen war. Um den Stinktier-Ersatz nun noch mit in die Zelle nehmen zu können, mußte ich es noch einfangen. Die Kunststoffmaus erweckte bei dem Vieh soviel Aufmerksamkeit, daß ich es mit einem Griff zu meinen anderen Dingen packen konnte. Das Stinktier warf ich dann in die Zelle, und die drei liefen ihrer Zukunft in Freiheit entgegen.



*Weg von der Villa mit dem Pseudostinktief, egal wohin.*

### **Strom für die Rückreise in die Vergangenheit**

Um nun endlich in die Vergangenheit zurück reisen zu können, benötigte ich Strom. Dazu wollte ich den Hamstergenerator benutzen, der immer noch im Keller stehen mußte. Ich brauchte zunächst einen Hamster, den ich auch in dem Eisschrank im ersten Stockwerk fand. Zwar war er etwas kalt, aber dank der modernen Mikrowelle des 22. Jahrhunderts in der Küche bekam ich ihn schon wieder hin.

Damit der kleine Nager auch genug Spannung erzeugen konnte, brauchte er noch irgend etwas aus Kunststoff. Im Wäschetrockner wurde ich fündig. Das Ding war wohl schon einige hundert Jahre gelaufen, so klein war das Sweatshirt, das ich in der Maschine fand. Es paßte dem Hamster daher wie angegossen.

Da der Wächter, der sonst vor der Uhr stand, nun auch auf Menschenjagd war, konnte ich unbemerkt in das alte Labor von Dr. Fred hinabsteigen. Ich stöpselte das Kabel zu meinem Chron-O-John in den Generator und setzte den Hamster hinein. Irgend etwas hatte ich zunächst falsch gemacht, denn eine alte Falle von Dr. Fred Edison haute mich um. Der kleine gerissene Hamster nutzte die Gelegenheit und verschwand in einem Mauselloch. Aber nicht mit mir! Ich nahm den Staubsauger und saugte den Kleinen aus seinem Versteck. Nun brauchte ich den Auffangsack des Gerätes nur zu öffnen und den Nager wieder in den Generator zu setzen. Es funktionierte! Der Hamster erzeugte Unmengen an Strom! Also zurück zu meinem Chron-O-John.



Mit dem Sauger bekommt Laverne den Hamster schon aus seinem Versteck.

Da Hoagie ja noch Batterieflüssigkeit benötigte, schickte ich ihm den Essig.

## Hoagie kann zurück in die Zukunft

Laverne schickte mir also den Essig, den ich umgehend zu Red Edison brachte. Er baute die Superbatterie zusammen. Ich hatte endlich Hoffnung, nicht zu spät zu meinem Metal-Konzert zu kommen. Als er mit dem Zusammenbau fertig war, nahm ich das Wunderwerk der Technik aus dem Regal und mußte die Batterie nur noch an ein Ladegerät klemmen. Der einzige, der mir dabei helfen konnte, war Ben mit seinem Windvogel. Ich ging zu ihm hinaus auf die Wiese.

Ben Franklin bat mich, wieder seinen Drachen für den Start hochzuhalten. Ich steckte die Batterie einfach in den Flieger und hoffte, daß sie durch einen Blitzschlag aufgeladen würde. Und sie wurde aufgeladen. Ich nahm das geladene Ding mit zu dem Chron-O-John und schloß es am Stromkabel an. Er lief sofort an!

## Bernard beschafft einen Diamanten

Tja, nun war ich wieder in der Gegenwart am Zug. Aber da wir den Vertrag zu LucasArts geschickt hatten, befand sich nun auf dem Konto des Doc genügend Geld. Ich rief vom Büro des Motels aus diese Leute an, die Werbung für Diamanten im Fernsehen gemacht hatten. Zwar hatte ich keine Kreditkarte, aber sie akzeptierten auch das Schweizer Nummernkonto von Dr. Fred.

Wie angekündigt, kam der Diamant per Lichtgeschwindigkeits-Lieferservice. Ich brachte den Klunker zum Doc, er baute ihn auch sofort ein. Es war an der Zeit, Hoagie und Laverne wieder in die Gegenwart zurückzuholen. Und es klappte auch.

## Die Welt wird gerettet!

Aber es gab keine Zeit zu verlieren, erinnerte uns Dr. Fred, wir mußten die Sludge-O-Matic doch noch gestern ausstellen! Während wir drei noch darüber grübelten, wer von uns die Aufgabe bewältigen sollte, hüpfte Purpur (Purple) Tentakel in einen Chron-O-John und verschwand zum Vortag. Grün (Green) Tentakel kam plötzlich auch angehüpft und verschwand mit der zweiten Zeitmaschine, um seinen Bruder aufzuhalten.

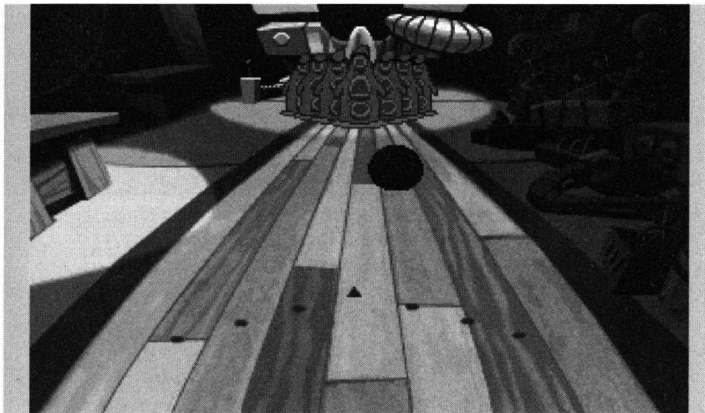


*Ach, deshalb soll man nur einzeln einen Chron-O-John betreten!*

Wild entschlossen, quetschten wir uns zu dritt in den letzten Chron-O-John und flogen den beiden Tentakeln hinterher. Der Doc rief uns noch etwas hinterher, aber wir hörten nicht mehr, was er sagte.

Angekommen, fanden wir Grün (Green) Tentakel gefesselt am Boden liegend. Plötzlich tauchte auch Purpur (Purple) Tentakel auf, und zwar mit einer Armee aus Kopien seiner selbst aus der Zukunft. Wir mußten uns etwas einfallen lassen. Doch bevor wir einen klaren Gedanken fassen konnten, miniaturisierte uns diese Uralt-Version von Purpur (Purple) Tentakel. Die Wirkung hielt jedoch nicht lange an, und wir versteckten uns

in der Honeymoon Suite. Als der Alte an uns vorbeigegangen war, schlichen wir uns in Zimmer 101. Aber er sah uns und verkleinerte uns aufs neue. Durch ein Mauselloch konnten wir uns ins Zimmer von Grün (Green) Tentakel retten. Die einzige Waffe, die wir dort fanden, war die Bowlingkugel. Mit ihr bewaffnet, gingen wir hinunter ins Labor. Als gute Bowler bekannt, setzen wir an zum letzten Schlag: Alle sollten mit einem Wurf erledigt werden. Es war so leicht wie ein Spiel!



*Alle zehne! Bowling macht Spaß.*

Aber wir hatten die Rechnung ohne den Alten mit seinem Miniaturisierer gemacht. Er verwandelte uns wieder, und wir waren nicht einmal mehr so groß wie der Tisch. Es half nichts, wir mußten mit ihm über die ganze Sache reden. Außerdem: Was hätten wir in unserer Lage auch sonst tun können? Wieso das Ganze überhaupt, was Purpur (Purple) Tentakel denn gegen uns Menschen habe, fragten wir ihn. Wir Menschen würden die Tentakel unterdrücken, behauptete er. Aber es war doch alles nur Dr. Freds Schuld, denn er hatte die Tentakel schließlich so erschaffen, wie sie nun einmal waren. Das klang auch für die Purpur (Purple) Tentakel logisch: Er beschloß, lediglich Dr. Fred und nicht die gesamte Menschheit zu hassen. Wir überzeugten ihn, die Waffe nicht mehr auf uns, sondern auf Dr. Fred zu richten. Er schoß auf den Doc, traf allerdings nur dessen Spiegel, und die Schrumpfstrahlen wurden reflektiert.





*Mit ausgeschalteter Sludge-O-Matic ist die Welt wieder in Ordnung.*

Den Rest der Geschichte kennen Sie ja ...

## Schritt für Schritt gegen Purpur (Purple) Tentakel

| Handelnde Person | Ort             | Aktion                                                   |
|------------------|-----------------|----------------------------------------------------------|
| Bernard          | Lobby           | Standuhr öffnen                                          |
| Bernard          | Geheimlabor     | Patententwurf von der Pinnwand nehmen                    |
| Hoagie           | Wiese vor Motel | mit Benjamin Franklin reden, um Informationen zu sammeln |
| Hoagie           | vor dem Motel   | Fahne am Briefkasten anheben                             |
|                  |                 | Briefkasten öffnen                                       |
|                  |                 | Brief herausnehmen                                       |



*Purpur Tentakel will die Weltherrschaft an sich reißen.*

|        |           |                                             |
|--------|-----------|---------------------------------------------|
| Hoagie | Main Hall | mit Hancock, Jefferson und Washington reden |
| Hoagie | Küche     | Nudeln nehmen                               |
|        |           | Öl nehmen                                   |

|        |                                        |                                      |
|--------|----------------------------------------|--------------------------------------|
| Hoagie | Lagerraum                              | Eimer nehmen                         |
|        |                                        | Schrank öffnen                       |
|        |                                        | Bürste nehmen                        |
| Hoagie | Küche                                  | Eimer an der Pumpe mit Wasser füllen |
| Hoagie | Lobby                                  | Standuhr öffnen,                     |
|        |                                        | durch die Öffnung klettern           |
| Hoagie | Geheimlabor                            | Batteriebauplan Red Edison geben     |
|        |                                        | Öl an Red geben                      |
|        |                                        | Linkshänderhammer nehmen             |
| Hoagie | in Washing-<br>tons                    | Bett benutzen                        |
|        | Schlafzim-<br>mer                      | an der Kordel ziehen                 |
|        |                                        | Zimmer verlassen                     |
| Hoagie | vor Washing-<br>tons Schlaf-<br>zimmer | Seife von dem Rollwagen nehmen       |
|        |                                        | Seife mit dem Wassereimer benutzen   |
| Hoagie | Franklins<br>Zimmer                    | Wein mitnehmen                       |
| Hoagie | Dachboden                              | rote Farbe nehmen                    |
|        |                                        | Neds Bett benutzen                   |
|        |                                        | Neds Matratze auf Jeds Bett legen    |
|        |                                        | Jeds Bett benutzen                   |
|        |                                        | die Spielzeugmaus nehmen             |
| Hoagie | Main Hall                              | Wein Jefferson geben                 |
| Hoagie | Chron-O-<br>John                       | Baum links rot anstreichen           |

|         |                    |                                                                                                                                                |
|---------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hoagie  | Main Hall          | mit Washington über Kirschbäume reden,<br>bis er den Baum fällt                                                                                |
| Hoagie  | Chron-O-<br>John   | Brief in die Toilette werfen                                                                                                                   |
| Bernard | Chron-O-<br>John   | Brief aus der Toilette nehmen                                                                                                                  |
| Hoagie  | Chron-O-<br>John   | rote Farbe in die Toilette werfen                                                                                                              |
| Bernard | Chron-O-<br>John   | rote Farbe aus der Toilette nehmen                                                                                                             |
| Bernard | Lobby              | Dime (10 Cents) aus dem Münzfernpre-<br>cher nehmen<br><br>Flugblatt aus dem Flugblattständer neh-<br>men<br><br>Schild aus dem Fenster nehmen |
| Bernard | Büro               | Sparbuch vom Schreibtisch nehmen<br><br>Schublade öffnen<br><br>Tipp-Ex (Booboo-B-Gone) aus der Schub-<br>lade nehmen                          |
| Bernard | Main Hall          | Gullydeckel öffnen<br><br>klapperndes Gebiß in den Gully<br>scheuchen<br><br>klapperndes Gebiß nehmen                                          |
| Bernard | Küche              | Gabel vom Tisch nehmen<br><br>beide Kannen Kaffee nehmen                                                                                       |
| Bernard | Waschraum          | Schrank öffnen<br><br>Trichter nehmen                                                                                                          |
| Bernard | Honeymoon<br>Suite | Tür von innen schließen<br><br>Schlüssel abziehen                                                                                              |

|         |              |                                  |
|---------|--------------|----------------------------------|
|         |              | Tür öffnen                       |
|         |              | Fernseher einschalten            |
| Bernard | Raum 101     | mit Dwayne reden                 |
|         |              | Brief an Dwayne geben            |
|         |              | Tinte neben der Tür nehmen       |
|         |              | Spielzeugpistole nehmen          |
| Bernard | Privatzimmer | Videokassette mitnehmen          |
|         |              | Stereoanlage einschalten         |
|         |              | Lautsprecherbox im Raum umstoßen |
|         |              | Stereoanlage ausschalten         |
| Bernard | Eds Zimmer   | Hamster nehmen                   |
|         |              | Tinte auf das Album spritzen     |
| Bernard | Flur         | Album nehmen                     |
|         |              | Briefmarke nehmen                |
| Bernard | Eds Zimmer   | Album an Ed geben                |
| Bernard | Ednas Zimmer | mit Edna reden                   |



Mit der hektischen Edna kann man gut über ihr High-Tech-Equipment reden.

|         |                  |                                                                                                                                    |
|---------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard | auf dem Dach     | Kurbel nehmen                                                                                                                      |
| Bernard | Main Hall        | Pistolenfeuerzeug mit Spielzeugpistole vertauschen<br>Verkäufer um Zigarre bitten                                                  |
| Bernard | Lobby            | Imitat des Erbrochenen nehmen                                                                                                      |
| Bernard | Parkplatz        | Schrift auf der Windschutzscheibe lesen<br>mit maskiertem Mann reden<br>Schlüssel dem maskierten Mann geben<br>Breachstange nehmen |
| Bernard | Lobby            | Kaugummi mit Brechstange vom Boden lösen<br>Kaugummi essen                                                                         |
| Bernard | Flur im 1. Stock | Hamster ins Eisfach stecken<br>Süßigkeitenautomaten mit Brecheisen öffnen<br>Münzen aufsammeln                                     |

|         |                  |                                                                                       |
|---------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard | Honeymoon Suite  | beide Dimes (10 Cents) in die Massage-<br>maschine werfen<br><br>Sweatshirt mitnehmen |
| Bernard | Waschraum        | Sweatshirt in den Trockner legen<br><br>Quarters (25er) in den Münzschacht<br>werfen  |
| Bernard | Chron-O-<br>John | Buch in Toilette werfen                                                               |
| Hoagy   | Chron-O-<br>John | Buch aus der Toilette nehmen                                                          |
| Bernard | Chron-O-<br>John | Flugblatt in Toilette werfen                                                          |
| Hoagy   | Chron-O-<br>John | Flugblatt aus der Toilette nehmen                                                     |
| Bernard | Chron-O-<br>John | klapperndes Gebiß in Toilette werfen                                                  |
| Hoagy   | Chron-O-<br>John | klapperndes Gebiß aus der Toilette neh-<br>men                                        |
| Bernard | Chron-O-<br>John | Schild in Toilette werfen                                                             |
| Hoagy   | Chron-O-<br>John | Schild aus der Toilette nehmen                                                        |
| Bernard | Chron-O-<br>John | Briefmarke in Toilette werfen                                                         |
| Hoagy   | Chron-O-<br>John | Briefmarke aus der Toilette nehmen                                                    |
| Bernard | Chron-O-<br>John | Pistolenfeuerzeug in Toilette werfen                                                  |
| Hoagy   | Chron-O-<br>John | Pistolenfeuerzeug aus der Toilette nehmen                                             |

|         |                  |                                                                                                                              |
|---------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard | Chron-O-John     | Zigarre in Toilette werfen                                                                                                   |
| Hoagy   | Chron-O-John     | Zigarre aus der Toilette nehmen                                                                                              |
| Hoagy   | vor dem Motel    | Kutschwagen mit Seifenwasser und Bürste waschen                                                                              |
| Hoagy   | Main Hall        | Flugblatt in die Vorschlagskiste werfen<br>Washington Zigarre geben<br>klapperndes Gebiß Washington geben<br>Decke mitnehmen |
| Hoagy   | Geheimlabor      | Red Edison das Schild geben<br>den Laborkittel mitnehmen                                                                     |
| Hoagy   | Franklins Zimmer | Regenmantel an Franklin geben                                                                                                |
| Hoagy   | auf der Wiese    | Experiment nach erstem erfolgreichen Versuch beenden                                                                         |
| Hoagy   | Flur im 2. Stock | Pferd aus dem Buch vorlesen<br>Gebiß nehmen                                                                                  |
| Hoagy   | bei Ned und Jed  | Links- mit Rechtshänderhammer vertauschen                                                                                    |
| Hoagy   | auf dem Dach     | Decke über Schornstein legen                                                                                                 |
| Hoagy   | Main Hall        | goldene Schreibfeder nehmen                                                                                                  |
| Hoagy   | Geheimlabor      | goldene Schreibfeder an Red geben                                                                                            |
| Laverne | Zelle            | Wache sagen, daß es einem nicht gutgeht                                                                                      |
| Laverne | Arztzimmer       | Tentakel-Anatomiekarte nehmen                                                                                                |
| Laverne | Lobby            | mit Harold reden                                                                                                             |
| Laverne | Zelle            | Wache sagen, daß man ins Bad muß                                                                                             |



|         |              |                                                                |
|---------|--------------|----------------------------------------------------------------|
| Laverne | Chron-O-John | Anatomiekarte in die Toilette werfen                           |
| Hoagie  | Chron-O-John | Anatomiekarte aus der Toilette nehmen                          |
| Laverne | Chron-O-John | Skalpell in die Toilette werfen                                |
| Bernard | Chron-O-John | Skalpell aus der Toilette nehmen                               |
| Bernard | Main Hall    | Oozo the Clown mit Skalpell aufschlitzen<br>Lachsack mitnehmen |
| Bernard | Chron-O-John | Tipp-Ex (Booboo-B-Gone) in die Toilette werfen                 |
| Laverne | Chron-O-John | Tipp-Ex (Booboo-B-Gone) aus der Toilette nehmen                |
| Bernard | Chron-O-John | Gabel in die Toilette werfen                                   |
| Laverne | Chron-O-John | Gabel aus der Toilette nehmen                                  |
| Bernard | Chron-O-John | Kurbel in die Toilette werfen                                  |
| Laverne | Chron-O-John | Kurbel aus der Toilette nehmen                                 |
| Bernard | Chron-O-John | Imitat des Erbrochenen in Toilette werfen                      |
| Laverne | Chron-O-John | Imitat des Erbrochenen aus der Toilette nehmen                 |
| Bernard | Chron-O-John | Lachsack in die Toilette werfen                                |
| Laverne | Chron-O-John | Lachsack aus der Toilette nehmen                               |

|         |               |                                                                                                                                                                                                |
|---------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard | Geheimlabor   | entkoffeinierten Kaffee in die Tasse von Dr. Fred füllen                                                                                                                                       |
| Bernard | Ednas Zimmer  | Edna wegschieben<br><br>Videokassette in VCR einlegen<br>VCR-Gerät anschauen<br>Aufnahmetaste drücken<br>Band zurückspulen<br>Laufgeschwindigkeit rechts umschalten<br>Wiedergabetaste drücken |
| Bernard | Büro          | Safe öffnen<br>Vertrag nehmen                                                                                                                                                                  |
| Bernard | Main Hall     | durch den Kamin auf das Dach klettern                                                                                                                                                          |
| Bernard | Dachboden     | Seil nehmen                                                                                                                                                                                    |
| Bernard | auf dem Dach  | Seil durch den Flaschenzug legen                                                                                                                                                               |
| Bernard | vor dem Motel | Seil an Mumie binden                                                                                                                                                                           |
| Bernard | auf dem Dach  | am Seil ziehen                                                                                                                                                                                 |
| Bernard | Dachboden     | Mumie rot anmalen<br>Mumie mit Dr. Fred vertauschen<br>Seil an Dr. Fred binden                                                                                                                 |



*Ob die Agenten den armen Dr. Fred so gefesselt haben?*

|         |                |                                                                                                                              |
|---------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bernard | auf dem Dach   | am Seil ziehen                                                                                                               |
| Bernard | Geheimlabor    | Trichter in Dr. Freds Mund stecken<br>koffeinhaltigen Kaffee in den Trichter gießen<br>mit Dr. Fred reden (4. Satz, dann 1.) |
| Bernard | Chron-O-John   | Vertrag in die Toilette werfen                                                                                               |
| Hoagie  | Chron-O-John   | Vertrag aus der Toilette nehmen                                                                                              |
| Hoagie  | vor dem Motel  | Briefmarke auf den Vertrag kleben<br>Vertrag in den Briefkasten stecken                                                      |
| Hoagie  | bei Betsy Ross | Anatomiekarte auf das Flaggenmuster legen                                                                                    |
| Hoagie  | Chron-O-John   | Nudeln in die Toilette werfen                                                                                                |

|         |               |                                                     |
|---------|---------------|-----------------------------------------------------|
| Laverne | Chron-O-John  | Nudeln aus der Toilette nehmen                      |
| Hoagie  | Chron-O-John  | Spielzeugmaus in die Toilette werfen                |
| Laverne | Chron-O-John  | Spielzeugmaus aus der Toilette nehmen               |
| Hoagie  | Chron-O-John  | Gebiß in die Toilette werfen                        |
| Laverne | Chron-O-John  | Gebiß aus der Toilette nehmen                       |
| Hoagie  | Chron-O-John  | Dosenöffner in die Toilette werfen                  |
| Laverne | Chron-O-John  | Dosenöffner aus der Toilette nehmen                 |
| Laverne | Chron-O-John  | zum Wächter am Haus zurückgehen                     |
| Laverne | Zelle         | Wache sagen, daß es einem nicht gutginge            |
| Laverne | Main Hall     | durch den Kamin auf das Dach klettern               |
| Laverne | auf dem Dach  | Kurbel am Mast anbringen                            |
|         |               | Fahnensack einholen                                 |
|         |               | Fahnensack anziehen                                 |
| Laverne | Main Hall     | mit dem Tentakel reden, bis man Namensschild erhält |
| Laverne | Flur 1. Stock | Hamster aus dem Eisfach nehmen                      |
| Laverne | Zimmer "W"    | Zeitkapsel mit Dosenöffner öffnen                   |
|         |               | Essig nehmen                                        |
| Laverne | Zimmer "R"    | Verlängerungskabel nehmen                           |
|         |               | Rollschuhe nehmen                                   |

Rollschuhe der Mumie anziehen

Namensschild an der Mumie anbringen

Mumie anschubsen

Laverne

Zimmer "F"

mit Purpur (Purple) Tentakel reden



Ob Laverne die Mumie auf Vordermann bringen kann?

Laverne

2. Stock

Gebiß an der Mumie anbringen

Lachsack an der Mumie anbringen

Nudeln an der Mumie anbringen

Nudeln mit der Gabel kämmen

Imitat des Erbrochenen vor Harolds Füße legen

mit Wettbewerbsrichtern reden, bis sie alle drei Kategorien bewertet haben

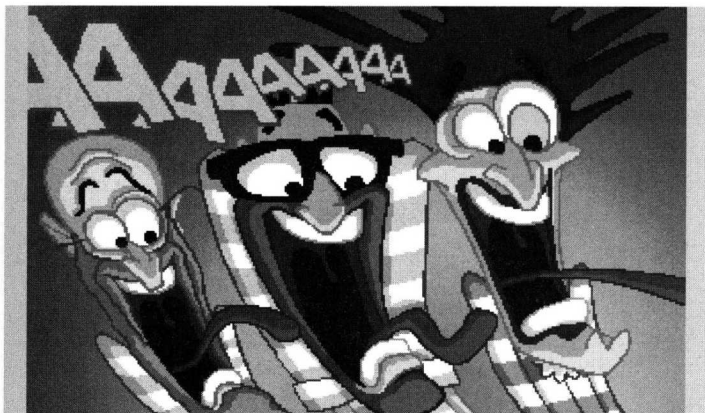
Laverne

vor dem  
Motel

Tipp-Ex (Booboo-B-Gone) an den Zaun streichen

Katze mit Spielzeugmaus locken

|         |              |                                          |
|---------|--------------|------------------------------------------|
| Laverne | Chron-O-John | Verlängerungskabel mit Stecker verbinden |
|         |              | Kabel durch das Kellerfenster legen      |
| Laverne | Zelle        | Dinner-Gutschein der Wache geben         |
|         |              | Schalter drücken                         |
|         |              | Katze in die Zelle werfen                |



*Diese drei kann nichts erschrecken, höchstens ein Stinktier!*

|         |                 |                                                            |
|---------|-----------------|------------------------------------------------------------|
| Laverne | Küche           | Hamster in die Mikrowelle legen                            |
| Laverne | Waschraum       | Sweatshirt aus dem Trockner nehmen                         |
|         |                 | Sweatshirt dem Hamster anziehen                            |
| Laverne | Lobby           | Standuhr öffnen                                            |
|         |                 | durch Standuhr hindurchklettern                            |
| Laverne | im Geheim-labor | Verlängerungskabel in die Steckdose des Generators stecken |
|         |                 | Hamster in das Laufrad am Generator setzen                 |

|         |                 |                                                       |
|---------|-----------------|-------------------------------------------------------|
|         |                 | Hamster mit dem Staubsauger aus dem Mauselloch saugen |
|         |                 | Staubsauger öffnen                                    |
|         |                 | Hamster mit Dreck herausnehmen                        |
|         |                 | Hamster wieder in den Generator setzen                |
| Laverne | Chron-O-John    | Essig in die Toilette werfen                          |
| Hoagie  | Chron-O-John    | Essig aus der Toilette nehmen                         |
| Hoagie  | Geheimlabor     | Essig an Red Edison geben                             |
|         |                 | Superbatterie nehmen                                  |
| Hoagie  | Wiese vor Motel | beim Versuch mitmachen                                |
|         |                 | Batterie in den Windvogel stecken                     |
|         |                 | auf Kommando von Franklin Windvogel anschubsen        |
|         |                 | Batterie nehmen                                       |
| Hoagie  | Chron-O-John    | Batterie am Stecker anschließen                       |
| Bernard | Büro            | Telefon benutzen                                      |

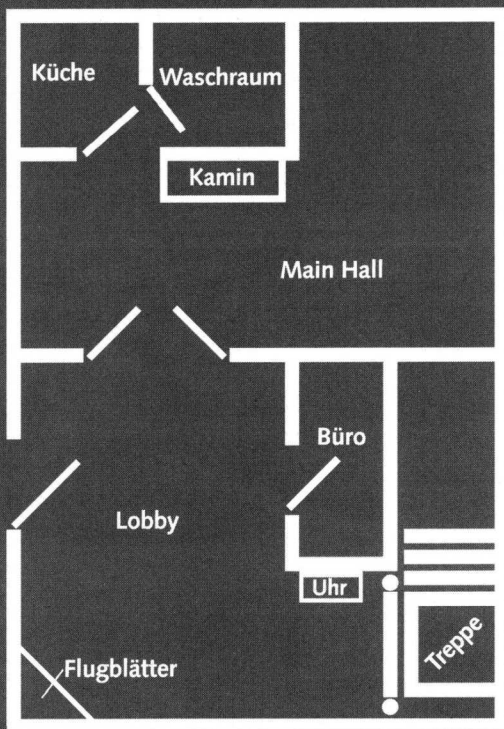


*Sonnenuntergang und Flagge im Wind. Sie sind einfach der Beste!*

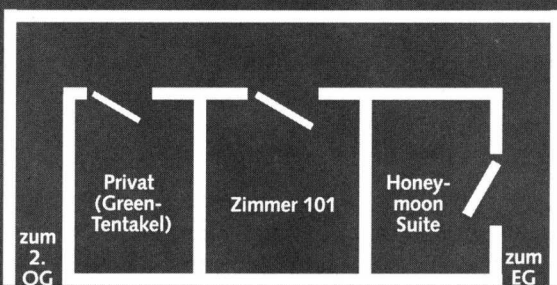
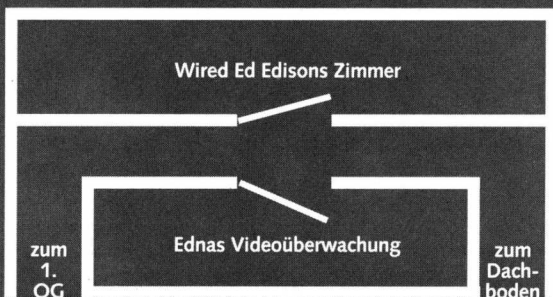
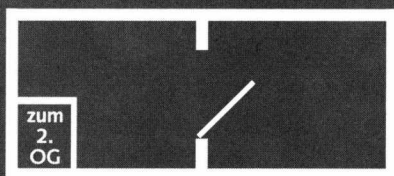
|                  |              |                                                                              |
|------------------|--------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Alle (am Vortag) | Zimmer 101   | durch das Mauselloch schlüpfen                                               |
|                  | Privatzimmer | Bowlingkugel nehmen                                                          |
|                  | Geheimlabor  | Bowlingkugel auf Purpur (Purple) Tentakel werfen                             |
|                  |              | mit Purpur (Purple) Tentakel reden (1. Satz, 4. Satz, 1. Satz, dann 3. Satz) |



## DIE GEGENWÄRTIGE VILLA ERDGESCHOß



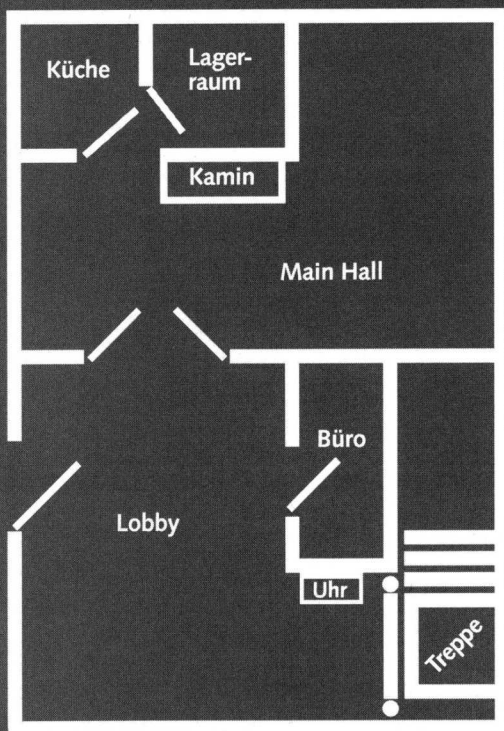
# DIE GEGENWÄRTIGE VILLA DIE OBEREN STOCKWERKE



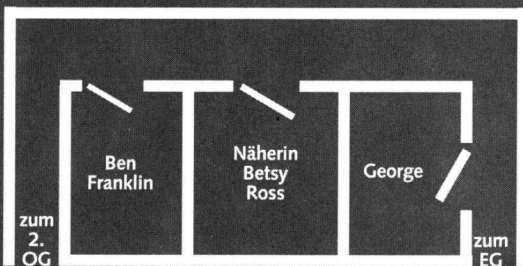
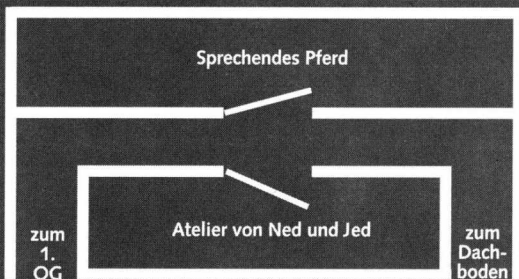
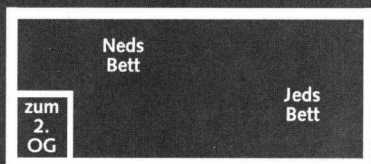
# DIE GEGENWÄRTIGE VILLA

## ERDGESCHOß

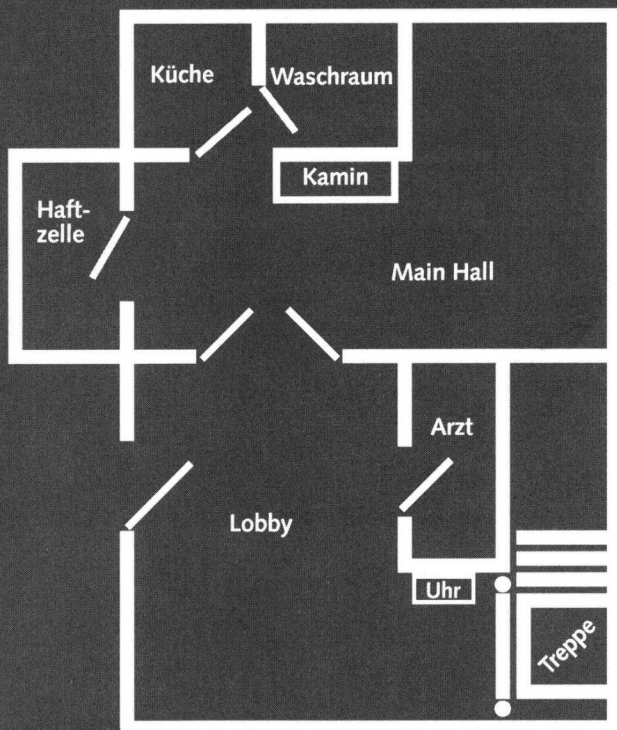
(Hoagies Einsatzgebiet  
in der Vergangenheit)



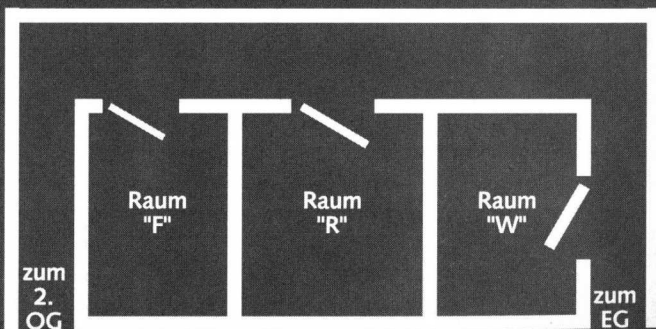
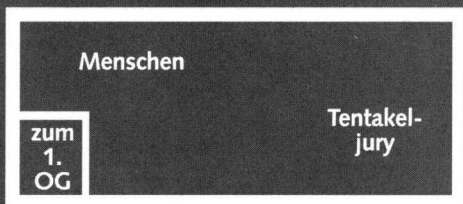
# DIE GEGENWÄRTIGE VILLA DIE OBEREN STOCKWERKE (Hoagies Einsatzgebiet in der Vergangenheit)



## DIE GEGENWÄRTIGE VILLA ERDGESCHOß (Laverne in der Tentakel-Villa)



# DIE GEGENWÄRTIGE VILLA DIE OBEREN STOCKWERKE (Laverne in der Tentakel-Villa)





# Lösungen zu den älteren Adventures

## Zak McKracken and the Alien Mindbenders

| Ort         | Objekt         | Wo/was Sie damit machen können                                                           |
|-------------|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 13te Straße | Bus            | zum Flughafen von SFO transportieren                                                     |
|             | Fanclubkarte   | im Briefkasten – geben Sie sie dem King, um ihn zu beschwichtigen                        |
| Hier        | Briefkasten    | um die Bewerbung abzuschicken; suchen Sie die Clubkarte                                  |
|             | trockenes Brot | um Dinge zu erreichen; Eichhörnchen erschlagen; Löcher graben; mit Krumen Vögel anlocken |
| 14te Straße | Haarklammer-   | um Dinge zu erreichen; um die Türschild zur Marspyramide aufzuschließen                  |



Auf der 14ten Straße liegt auch die Geschäftsstelle der Gesellschaft für Archäologie.



|              |                 |                                                                                   |
|--------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Luftschleuse | Brennkammer     | unter der Metallplatte (defekt);<br>durch neue ersetzen                           |
| Flugzeug     | Rufschalter     | ruft die Stewardess zur Toilette                                                  |
|              | Sitzkissen      | hält Sie im Ozean über Wasser                                                     |
|              | Feuerzeug       | unter dem vorderen Sitzkissen;<br>als Taschenlampe; Feuer und<br>Fackeln anzünden |
|              | Erdnüsse        | um am zweiköpfigen<br>Eichhörnchenvorbeizukommen                                  |
|              | Spüle           | als Ablenkungsmanöver: Abfluß<br>verstopfen                                       |
|              | WC              | für das Übliche                                                                   |
|              | Toilettenpapier | um die Boardtoilette abzudichten                                                  |
|              | Sauerstofftank  | ein Teil für Zaks Raumanzug                                                       |
|              | Zeitungsautomat | lesen Sie die neusten Überschriften                                               |
| Flughäfen    | Ticketautomat   | kaufen Sie hier Ihre Flugtickets                                                  |



Jetzt nur noch in den Mt. Rainier hineinkommen ...

|                 |                  |                                                                                              |
|-----------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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                              |
|                 | Arrestzelle      | 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   | Karte            | Karte einer anderen Erde, mit den Gesicht Plattformen eingezeichnet                          |
|                 | 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 |



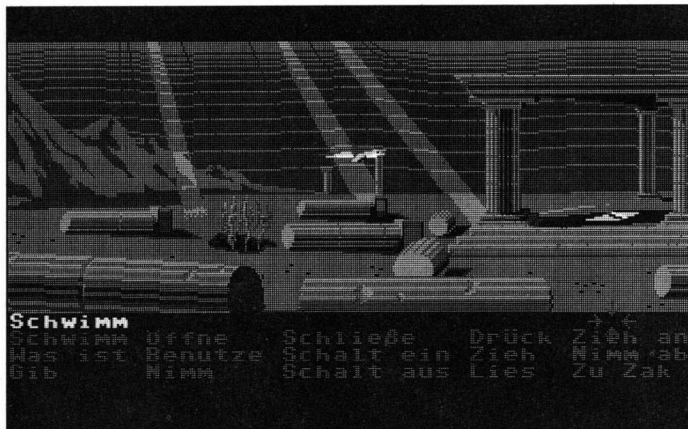
Zak muß durch das Labyrinth auf dem Mars hindurch.

|                        |                |                                                                                                                   |
|------------------------|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Zimmer (hostel)        | besenartiger   | legt Sand von Sonnenkollektoren                                                                                   |
|                        | Außerirdischer | und dem Eingang zur Pyramide auf dem Mars                                                                         |
|                        | Gasflasche     | im linken Schrank – kann nicht mitgenommen werden                                                                 |
|                        | Taschenlampe   | im rechten Schrank - um im Gesichtslabyrinth 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 |
|                        | Vinyl Tape     | ermöglicht Aufnahme auf DAT-Kassette                                                                              |
| Gefängnis              | Schrank        | hier werden beschlagnahmte Sachen aufgehoben                                                                      |
| Gefängnis von Katmandu | Schlüssel      | um die Zellentür aufzuschließen                                                                                   |
| Straße von             | Flaggenmast    | Blitzleiter für das Zusammenfügen Katmandu des gelben Kristalls                                                   |
|                        | Heu            | anzünden, um den Polizisten abzulenken                                                                            |
|                        | Yak            | Transportmittel zum Flughafen                                                                                     |



*Im Raumbus der beiden Studentinnen müssen die Sauerstoffgeräte hin und wieder aufgefüllt werden.*

|                                |                 |                                                                                     |
|--------------------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Kristallkammer<br>auf dem Mars | weißer Kristall | Teil des Dings                                                                      |
| Tür zur Pyramide               | Sanddüne        | wegputzen, um das Schlüsselloch<br>auf dem Mars freizulegen                         |
| Marswüste                      | Monoloith       | benutzen Sie die CashCard, um eine<br>Fahrkarte für die Bahn zu lösen               |
|                                | Shuttle Bug     | Raumschiff der Studentinnen                                                         |
|                                | Solarzellen     | müssen gesäubert werden, um die<br>Bahn mit Strom zu versorgen                      |
|                                | Bruchstücke     | des Monoloith- um die Schrauben<br>der Luftschleuse zu lösen; Fahrkarte<br>für Bahn |
|                                | Bahn            | Transportmittel zur Marspyramide                                                    |



*Atlantis läßt grüßen.*

|                 |                  |                                                                                                     |
|-----------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kristallkammer  | zweite Kristall- | mit der anderen Scherbe<br>scherbezusammenfügen, um<br>Teleport-Kristall herzustellen               |
|                 | merkwürdige      | vervollständigen zum Muster der gro-<br>Zeichen ßen Kammer, um an die<br>Kristall-scherbe zu kommen |
| MIA Flughafen   | Whiskey          | Annie gibt ihn dem Stonehenge-<br>Wächter, um an ihm vorbeizuge-<br>langen                          |
| Lou Loan's Shop | Golfschläger     | dafür zeigt der Schamane den ge-<br>heimen Tanz                                                     |
|                 | Gitarre          | dem King zur Beschwichtigung<br>geben                                                               |
|                 | Hut              | ein Teil der Verkleidung                                                                            |
|                 | Lotterie-Los     | versuchen Sie Ihr Glück                                                                             |
|                 | Nasenbrille      | ein Teil der Verkleidung                                                                            |



Nicht nur in Maniac Mansion trifft man auf den schleimigen Meteor.

|                 |                  |                                                                                                                                 |
|-----------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                 | Werkzeugkiste    | beinhaltet Schraubenschlüssel, Drahtschneider, Dichtungsband und Seil                                                           |
|                 | Taucheranzug     | ein Teil von Zaks Raumanzug                                                                                                     |
| Projektionsraum | goldener         | für die kleine Kiste in der Kristall-Schlüssel kammer auf dem Mars                                                              |
|                 | großer Schlüssel | für Marspyramidentür; zerfällt bei Berührung zu Staub                                                                           |
|                 | Schaltpult       | wird mit Ankh benutzt, um den Schutzschild auszuschalten                                                                        |
| Rainier-Höhle   | Vogelnest        | Anzünder für Feuer                                                                                                              |
|                 | Feuergrube       | hier legen Sie alles für ein Feuer hinein                                                                                       |
|                 | Nest des Eich-   | eignet sich als Anzünder für ein hörnchens Feuer                                                                                |
|                 | merkwürdige      | vervollständigen Sie die Zeichen mit Zeichen dem gelben Buntstift, um die Geheimtür zur Kristallkammer im Mt. Rainier zu öffnen |



*Lottospielen macht Spaß - vorausgesetzt, man hat die Zahlen schon vorher.*

|                             |                   |                                                                                                                  |
|-----------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kristallkammer              | blauer Kristall   | um sich in Tiere zu versetzen; Teil im Mt. Rainier des Dings                                                     |
|                             | Sensor            | Infrarotsensor, wie bei einem Fernseher                                                                          |
| Am Fuße des Mt. Rainier     | loser Dreck       | verdeckt den Eingang zur Höhle                                                                                   |
|                             | 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            |
|                             | Kassettenrekorder | Öffnen/Schließen einer Tür zur Kristallkammer aufnehmen und abspielen, um die Tür der zentralen Kammer zu öffnen |
| Shuttle Bug                 | 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                                          |
|                | Sauerstoffventil  | um die Helme der Studentinnen und Zaks Sauerstofftank zu füllen                |
| Institut       | Annies CashCard   | unter der Unterlage; Annie benutzt sie für alle Ausgaben                       |
|                | Kristallscherbe   | mit der anderen Scherbe benutzen, um den gelben Kristall herzustellen          |
| Fuß der Sphinx | merkwürdige       | um Eingang freizulegen, Zeichen aus Zeichen dem Kartenraum im Gesicht zeichnen |



Neben dem Geschäft von Lou ist der Eingang zum Institut, in dem Annie arbeitet.



|                  |                 |                                                                                                                        |
|------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Geheimkammer     | Sphinx          | 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 Mitgliedskarte des King-Fanclubs zu bekommen                                         |
|                  | Computer        | damit löschen Sie die Telefonrechnung                                                                                  |
|                  | Telefon         | Nummer lesen, um die Thekenbedienung anzurufen                                                                         |
| Dreitüriger Raum | merkwürdige     | die Zeichnung aus der Geheim-Zeichen kammer der Sphinx übertragen, um den Eingang zum Labyrinth des Gesichts zu öffnen |
| Werkzeugkasten   | Dichtungsband   | damit können Sie einen luftdichten Verschuß zwischen Goldfischglas und Taucheranzug herstellen                         |



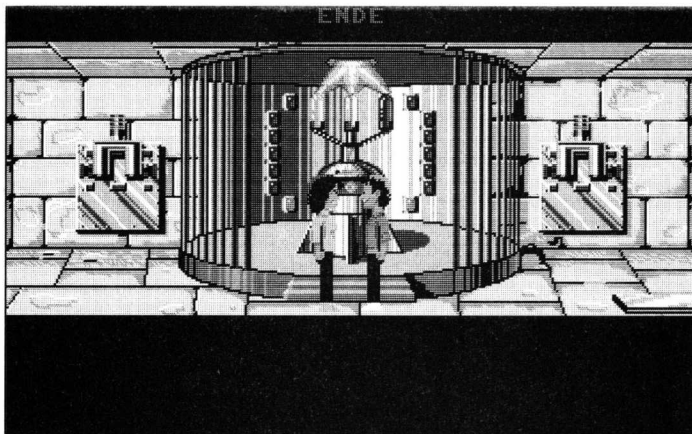
Der Wächter bei den Stonehenge-Steinen kann von Annie leicht außer Gefecht gesetzt werden.

|              |                  |                                                                                                            |
|--------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|              | Schrauben-       | damit können Sie das Abflußrohr schlüssel von Zaks Küchenspüle entfernen, 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         | Anrufbeantworter | um interessante Nachrichten aufzuschlafzimmer nehmen                                                       |
|              | Goldfischglas    | kann als Helm für einen Raumanzugbenutzt 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 CashCard    | für Zaks gesamte Ausgaben                                                                                  |
| Zaks Schrank | Tröte            | um den Busfahrer zu wecken; um den Delphin zu rufen                                                        |
|              | Telefonrechnung  | um eine Karte darauf zu zeichnen oder zum Bezahlen, damit das Telefon wieder funktioniert                  |
| Zaks Küche   | Buttermesser     | um losen Dreck wegzukratzen; verbiegen (an den losen Brettern) und an Lou verkaufen                        |



*Ein Mann von Welt weiß, wie man Stewardessen beschäftigen kann.*

|            |                   |                                                                                           |
|------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|            | 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        | um an die Brotkrumen zu kommen, abschrauben                                               |
|            | Knopf             | um das Brot zu zerkleinern                                                                |
| Zaks       | Steckdose         | Netzkabel hier hineinstecken                                                              |
| Wohnzimmer | Fernbedienung     | unter dem Sitzkissen; um Fernseher ein-/auszuschalten und den blauen Kristall freizugeben |
|            | Netzkabel         | unter dem Kissen; in die Steckdose stecken, um Strom für den Fernseher zu haben           |



*Ende gut, alles gut.*

Zaks

Spülschrank

Brotkrumen

trockenes Brot in den Müllschlucker;  
in die Vogel-Fütterstelle legen, um  
Vogel anzulocken

gelber Buntstift

um Karten zu zeichnen, merkwür-  
dige Zeichen zu vervollständigen

## Indiana Jones and the Last Crusade

| <b>Fundort</b> | <b>Gegenstand</b> | <b>Funktion</b>                               |
|----------------|-------------------|-----------------------------------------------|
| Turnhalle      | Lichtschalter     | schaltet das Licht aus                        |
|                | Umkleidekabine    | zum Umkleiden vor dem Boxen                   |
|                | Gong              | startet die Sparringrunde                     |
|                | Hammer            | dient dazu, den Gong anzu-schlagen            |
|                | Ring              | zum Üben                                      |
| Schulflur      | Schaukasten       | nur zum Angucken                              |
|                | Trophäenschrank   | auch uninteressant                            |
|                | Nachrichtenbrett  | recht witzig, aber nicht wichtig              |
|                | Trinkbrunnen      | durstig?                                      |
| Indys Büro     | Post              | darunter befindet sich das Tagebuch           |
|                | Tagebuch          | enthält wertvolle Tips                        |
|                | Lösungsmittel     | löst den Klebebandball auf                    |
| Henrys Haus    | Bild              | wird im Schloß benötigt                       |
|                | Bücherwand        | dahinter befindet sich der Ball aus Klebeband |
|                | Klebeball         | enthält den Schlüssel zur Truhe               |
|                | Truhe             | enthält das falsche Tagebuch                  |
|                | falsches Tagebuch | bekommt Vogel später anstelle des echten      |

**Venedig**

|                   |               |                                                              |
|-------------------|---------------|--------------------------------------------------------------|
| Restaurant        | Weinflasche   | wird benötigt, um Wasser zu transportieren                   |
| Brunnen           | Wasser        | löscht die Fackel in den Katakomben                          |
| Bibliothek        | Anleitung     | Anleitung zum Fliegen des Doppeldeckers                      |
|                   | Kartenbuch    | enthält Karten der Katakomben                                |
|                   | "Mein Kampf"  | dient unterschrieben als Bestechungsgegenstand               |
|                   | Glasfenster   | Hinweis auf den Raum, in dem der Eingang liegt               |
|                   | Steinstatuen  | Hinweis auf die Steinplatte, unter welcher der Eingang liegt |
|                   | Metallpfosten | wird benötigt, um die Steinplatte zu zerschlagen             |
|                   | rote Kordel   | repariert die Maschine in den Katakomben                     |
| 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                                               |
| Gitter           | läßt sich nur von innen öffnen                                           |
| Gully            | führt an die Oberfläche                                                  |

### Schloß Brunwald

|                 |                    |                                                                                  |
|-----------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 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      | zur Tarnung                                                                      |
|                 | graue Uniform      | zur Tarnung                                                                      |
| Raum 3 (Küche)  | Bierfaß            | ist mit Bier gefüllt                                                             |
|                 | Kohlen             | lassen sich mit Bier löschen                                                     |
|                 | Braten             | für den Hund in Raum 19                                                          |
| Raum 4          | Wache 2            | siehe "Die Schloßwachen", nur ein paar Seiten weiter                             |
|                 | Krug               | läßt sich mit Bier füllen                                                        |
| Raum 5          | Wache 4            | siehe "Die Schloßwachen"                                                         |
|                 | Mona Lisa-Bild     | dahinter befindet sich ein Safe                                                  |
| Raum 6          | Safe               | beinhaltet ein genaues Bild des Grals                                            |
| Raum 8          | kleine Uniform     | enthält einen Schlüssel                                                          |
| Raum 9          | Erste-Hilfe-Kasten | erfrischt Indys Kraft                                                            |
| Raum 10         | Fenster            | führt nach draußen                                                               |

|              |                  |                                                                                              |
|--------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Raum 11      | Fenster          | führt nach draußen                                                                           |
| Raum 12      | loser Mauerstein | Zugang zur nächsten Etage                                                                    |
|              | Schlüssel        | öffnet das Schloß in der Abstellkammer                                                       |
| Raum 13      | Wache 8          | siehe "Die Schloßwachen"                                                                     |
|              | Alarmanlage      | überwacht Henrys Zelle, mit Bier ausschalten                                                 |
| Raum 14      |                  | guter Platz zum Wechseln der Kleidung                                                        |
| Raum 15      | Schlüssel        | öffnet Henrys Zelle                                                                          |
| Raum 16-18   | Türen            | Schlüssel befindet sich in Raum 15; Henry ist in einem Raum versteckt und muß befreit werden |
| Raum 19      | Hund             | läßt sich mit Fleisch beruhigen                                                              |
|              | Pokal            | eignet sich als großes Trinkgefäß                                                            |
|              | Passierschein    | enthält Kombination des Safes, unterschrieben sehr nützlich an den Kontrollposten            |
| Schloßgarten | Motorrad         | zur Flucht                                                                                   |



**In Berlin**

|            |                    |                                                          |
|------------|--------------------|----------------------------------------------------------|
| Berlin     | Hitler             | "Mein Kampf" oder Passierschein anbieten                 |
| Flughafen  | Doppeldecker       | bringt die beiden Jones nach Iskanderun                  |
|            | Schalter           | verkauft Flugkarten für den Zeppelin                     |
|            | Mann mit Zeitung   | besitzt zwei Flugkarten                                  |
|            | Zeppelin           | fliegt in Richtung Iskanderun                            |
| Zeppelin   | Klavier            | dient zur Ablenkung des Funkers                          |
|            | Schale             | 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<br>herausgefunden werden |
|        | heiliges Wasser | heilt Indys Vater                              |
|        | Gral            | Behälter für das heilige<br>Wasser             |

### Die Schloßwachen

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

| Person | IndyWear | Diener-<br>uniform | Soldaten-<br>uniform | 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 |

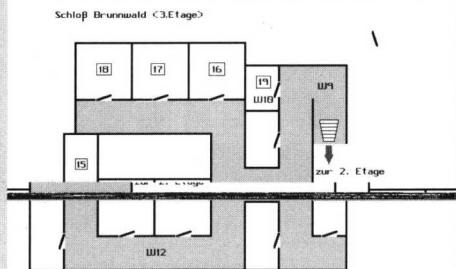
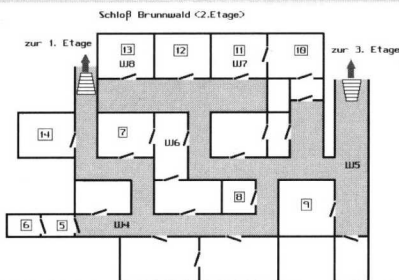
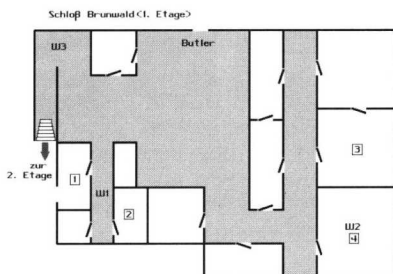
#### Etage 2:

|         |               |                  |                  |   |    |
|---------|---------------|------------------|------------------|---|----|
| Wache 4 | 2,2,1,1       | Bild<br>anbieten | Bild<br>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<br>Kampf"  | 1 | 70 |

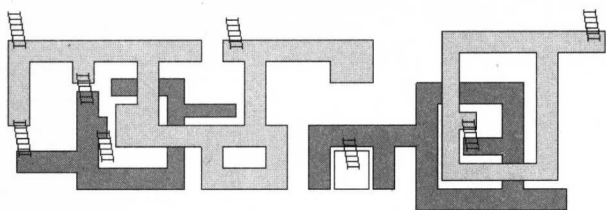
#### Etage 3:

|          |               |               |                    |     |    |
|----------|---------------|---------------|--------------------|-----|----|
| Wache 9  | kämpft sofort | kämpft sofort | 1,2,1              | 3   | 0  |
| Wache 11 | kämpft sofort | kämpft sofort | gefüllter<br>Pokal | 0/5 | 0  |
| Wache 10 | Braten        | Braten        | Braten             | —   | 0  |
| Wache 12 | kämpft sofort | kämpft sofort | 3,2,3              | 2   | 25 |

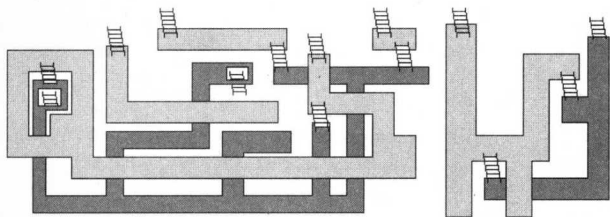
Die Kombination bei Wache 5 ist nur gültig, wenn man vorher Vogels Namen aus der betrunkenen Wache 2 herausbekommen hat. Ebenfalls beachtet werden muß, daß man sich an Wache 12 nur vorbeireden kann, wenn man zuvor mit Wache 7 geredet hat.



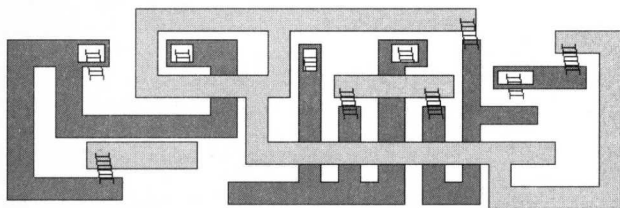
Die drei Übersichtskarten zu den Etagen von Schloß Brunwald.



Zeppelin Level 1



Zeppelin Level 2



Zeppelin Level 3

Mit diesen Karten finden Sie sich im Zeppelin zurecht.

## Loom

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 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 mich zunächst nach Westen und treffe in dem Wald auf ein paar Leute, die der Gilde der Schäfer angehören. Durch einen Unsichtbarkeitsspruch 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 entdeckte 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. Diesmal 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. Obwohl der 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 her-

umgeirrt bin, finde ich schließlich den Ausgang und gelange kurz darauf an eine Schlucht, die ich mit Hilfe einer selbstangelegten 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 Schmiedegilde 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 Weberstab 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 Schäferspruch rückwärts abspielen.

Der Bischof war so verärgert über meine Einmischung, daß er mich sogleich auf seine Burg verschleppt hat. Dank meines Weberstabes 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 Weberstab 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 Weberstab, bevor ein Unglück passieren würde.

Ich kam leider zu spät. Der wahnsinnige Bischof hatte bereits seinen Plan wahr gemacht und einen Dämon 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 Weberstab zurück, doch mußte ich mich nun um den wildgewordenen Dämon 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 Fleeces 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 selbst half mir, den Dämon zu besiegen: In seinen Kettfäden hallten sämtliche Töne und Zaubersprüche nach, die der Dämon erklingen ließ, 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.

## **The Secret of Monkey Island**

### **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 Voodoofrau 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 Ihr Barbier Dominique heißt. 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 den einer?**

- 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 des Mannes 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 so lange, 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 Scumm-Bar 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 demselben Weg, wie Sie vorher herausgekommen 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 Melée 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?**

- Halt, 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"?**

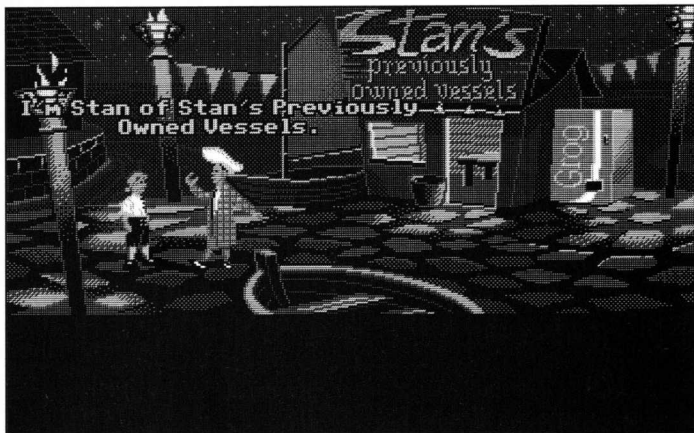
- Schauen Sie einmal weiter rechts nach. Wenn Sie es hier nicht finden, haben Sie wohl nicht jeden Schritt haargenau befolgt.

**Hurra! Ich habe das "X" gefunden. Doch was jetzt?**

- Wie jeder ordentliche Piratenschatz ist auch dieser vergraben. Auf zum fröhlichen Buddeln, und zwar genau am "X".

**Statt mit mir zu feiern, jammern die hier in der Bar herum!**

- Retten Sie die Gouverneurin.
- Beschaffen Sie sich eine Crew und ein Schiff.



*Stan läßt bei Schiffen mit sich handeln.*

### **Wie bekomme ich einen Kredit für mein Schiff?**

- Lügen und Stehlen sind zwei Piratentugenden.
- Erzählen Sie dem Ladenbesitzer, daß Sie einen gutbezahlten Job haben.
- Wenn der ältere Herr den Safe öffnet, sollten Sie sich die Kombination merken.

### **Wann verschwindet der alte Kerl endlich?**

- Schicken Sie ihn noch einmal zur Schwertmeisterin.

### **Ich habe immer noch nicht genug Geld für ein Schiff!**

- Handeln, handeln, handeln.

### **Wie kann ich die Zellentür aufschließen?**

- Aufschließen? Sie sind doch ein Pirat!
- Sie benötigen ein schrecklich riechendes, ätzendes Zeug: Grog!

### **Die Becher schmelzen mir auf dem Weg zum Gefängnis.**

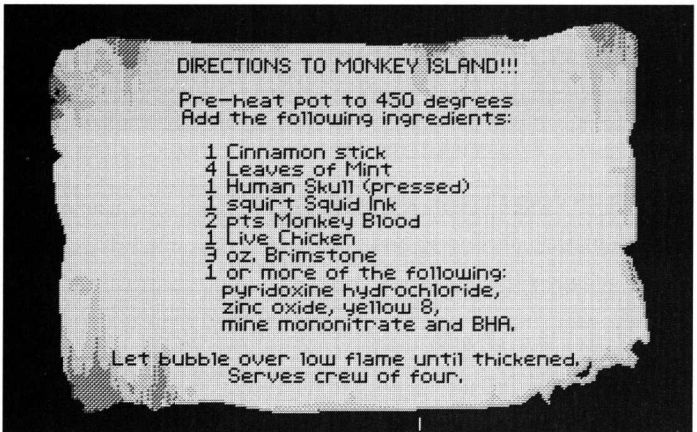
- Nicht verzagen, benutzen Sie mehrere Becher.

**Meine Mannschaft meutert, was nun?**

- Sie brauchen das Pack nicht mehr.
- Durchsuchen Sie das Schiff nach interessanten Gegenständen.
- Besonderes Augenmerk verdient das Logbuch.
- Es liegt in der Schreibtischschublade.

**Kochen? Ich?**

- Bei genauer Suche werden Sie in den Räumen des Kapitäns fündig.



*Das Rezept.*

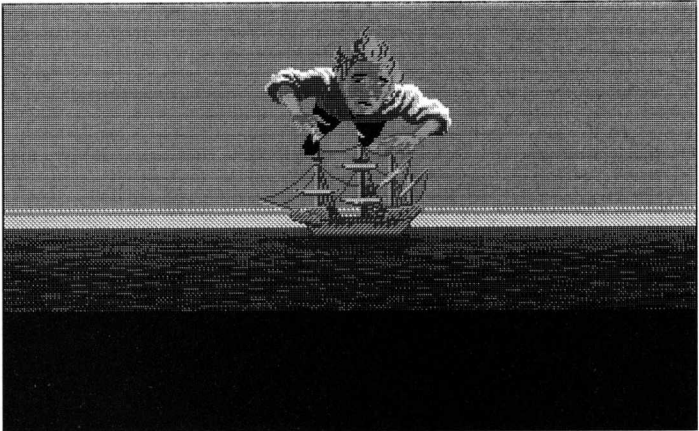
**Ich habe alles durchsucht, kann aber die Zutaten nicht finden!**

- Improvisieren ist das halbe Kochen!
- Pfefferminzblätter? - Pfefferminzbonbons!, Affenblut? - Wein!, ...

**Wie komme ich auf die Affeninsel?**

- Denken Sie doch Mal an Ihre letzten Jobs zurück.
- Was würden die Fettucinis wohl tun?
- Schießen Sie sich mit der Kanone auf die Insel.





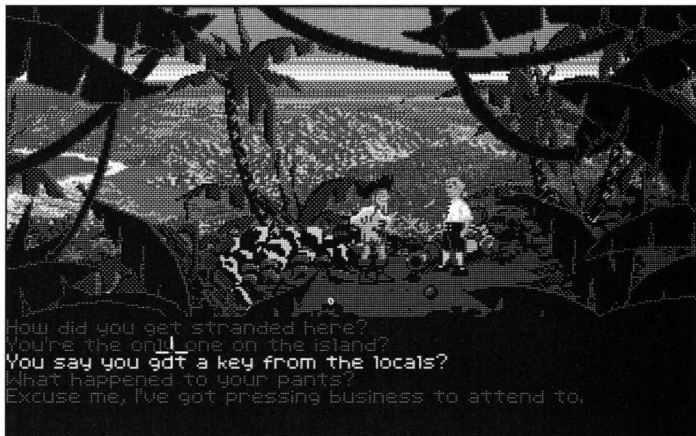
*Guter Flug muß nicht unbedingt teuer sein.*

**Was soll ich an der Spalte machen?**

- Natürlich das Ruder heraufholen.
- Dazu benötigen Sie zwei Seile.
- Ein Seil finden Sie im Fort. Ein weiteres bekommen Sie von der Leiche am Teich.
- Denken Sie immer daran, die Seile festzubinden.

**Warum nervt Thoothrot so? Was soll ich bloß mit ihm machen?**

- Versuchen Sie, ihn als Freund zu gewinnen.
- Er weiß, wo sich LeChuck aufhält, und besitzt einen Schlüssel, um zu ihm zu gelangen.
- Er hätte gern seinen Bananenpicker von den Eingeborenen zurück.



*Im Gespräch erfahren Sie alles über den Bananenpflücker.*

### **Wie komme ich über den Zaun am großen Affenkopf?**

- Da ist doch ein Tor.
- Haben Sie sich die Nasen der Totempfähle schon genauer angesehen?
- Denken Sie daran, daß man Ihnen immer alles nachahmt.

### **Wie komme ich in den Affenkopf?**

- Herman Toothrot hat den passenden Schlüssel.
- Sie bekommen den Schlüssel nur im Tausch gegen den Bananenpicker, der bei den Eingeborenen ist.

### **Die Eingeborenen haben mich gefangengenommen!**

- Tja, dann müssen Sie wohl fliehen.
- Heben Sie den Kopf in der Mitte der Hütte auf.
- Wenn Sie das lose Brett entfernen, können Sie entkommen.

### **Wo ist denn das Schlüsselloch für den Affenkopf?**

- Schauen Sie sich den Schlüssel doch einmal genauer an.
- Genau, ins Ohr muß das Teil.



*Jetzt nur noch das Tor aufschließen.*

### **Wie komme ich durch das Teufelslabyrinth?**

- Navigieren Sie hindurch.
- Benutzen Sie den Kopf des Navigators.
- Immer, wenn Sie kurz stehenbleiben, beginnt sich der Kopf des Navigators zu drehen und bleibt dann mit Blick in die richtige Richtung stehen.

### **Kann ich irgendwie auf das Geisterschiff gelangen?**

- Klaro, legen Sie sich die Kette des Navigators um den Hals.
- Sie müssen ihn einfach überzeugen.
- Bitten Sie ihn fünfmal um die Kette.

### **Was soll ich in dem Raum mit den Tieren machen?**

- Eine Feder mitnehmen.
- Die Feder liegt zwischen den drei Geisterenten.

### **Wie kann ich die Hochzeit stoppen?**

- Sagen Sie irgend etwas.
- Sprechen Sie laut, so daß Sie jeder hören kann.



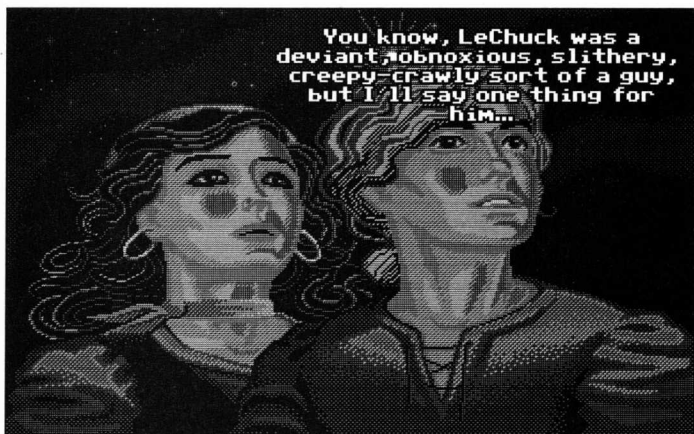
*Da liegt das Geisterschiff.*

### **Ich habe das Voodooowurzelbier verloren!**

- Keine Panik, das bekommen Sie doch fast überall.
- In Stans Automaten gibt es welches.

### **LeChuck schlägt mich, bevor ich an das Bier komme.**

- Er schlägt Sie ja nicht tot.
- Warten Sie einfach, bis er Sie wieder zu Stand schlägt, und versuchen Sie diesmal schneller zu sein.



*Ende gut, alles gut.*



## Das Harvard Graphics für Windows Buch Michael Horsch

Unter Windows wird das Präsentationsprogramm noch komfortabler. Wie Sie nach kurzer Zeit Grafiken, Diagramme und Tabellen erstellen, finden Sie hier. Strukturierte Lerneinheiten führen Sie zu eindrucksvollen Entwürfen für verschiedenste Grafiktypen. Beim Praxisstart helfen Ihnen fertige Beispiel-Präsentationen auf Diskette.

600 Seiten + Diskette

Best.-Nr. 3255

ISBN 3-88745-255-0 (1992)

DM 69,-/öS 538,-/sFr 67,-



Verlag Ullstein GmbH  
Lindenstraße 76  
10969 Berlin

SYBEX-Verlag GmbH  
Erkrather Straße 345  
D-40231 Düsseldorf





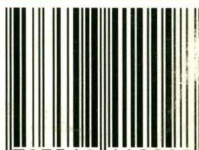


# Rainer Babel Lucasfilm Games

Computerspiele aus der Software-schmiede Lucasfilm Games zählen zu den besten. Hervorragende Grafiken, satter Sound und brillanter Spielwitz sind Markenzeichen von Spielen wie Indiana Jones, Monkey Island, Day of the Tentacle und X-Wing. Rainer Babel hat die besten Spiele gelöst und zeigt in Stories und Interviews, wie es hinter den Kulissen dieser Softwarefirma aussieht und was für die Zukunft geplant ist. Zahlreiche Tips & Tricks und ausführliche Spielstrategien helfen Ihnen, wenn Sie mal nicht weiterkommen.

## Über den Autor:

Rainer Babel ist seit Jahren Kenner der Spieleszene und hat bereits zahlreiche Bücher zu diesem Thema veröffentlicht.



9 783548 410098

ÖS 132.00

Fr 17.90

11690

