

LACK

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> LACK		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		February 12, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	LACK	1
1.1	Lucas Arts Classics Komplettlösungen 1.2	1
1.2	Indiana Jones 3 - The Last Crusade Loesung	2
1.3	Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Einfuehrung	7
1.4	Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Test	8
1.5	Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Loesung Action-Weg	9
1.6	Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Loesung Puzzle-Weg	20
1.7	Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Loesung Team-Weg	31
1.8	Loom Loesung	42
1.9	Loom Loesung	45
1.10	Monkey Island 1 - The Secret Loesung	45
1.11	Monkey Island 2 - LeChuck`s Revenge Loesung	51
1.12	Zak McKracken Loesung	60
1.13	Sphinx-Zeichen	68
1.14	Mars-Zeichen	68
1.15	Statuen-Zeichen	68
1.16	Tempel-Labyrinth	68
1.17	Sphinx-Labyrinth	70
1.18	Mars-Labyrinth	71
1.19	Maniac Mansion - Lösung	72

Chapter 1

LACK

1.1 Lucas Arts Classics Komplettlösungen 1.2

LACK - (L)ucas (A)rts (C)lassics (K)omplett-Lösungen 1.2

Indiana Jones 3 - The Last Crusade
Lösung

Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis
Einfuehrung

Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis
Test

Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis
Lösung Action-Weg

Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis
Lösung Puzzle-Weg

Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis
Lösung Team-Weg

*

Loom
Lösung

Monkey Island 1 - The Secret
Lösung

Monkey Island 2 - LeChuck`s Revenge
Lösung

Zak McKracken
Lösung

Maniac Mansion
Lösung

Copyrights: Nico "Dire" Barbat 1990-1999 (nico@barbat.de).

Supporters: Roman Barbat (Indy 3+4, roman@barbat.de),
Heiko & Ute Schröder (Zak, age@thepentagon.com).

1.2 Indiana Jones 3 - The Last Crusade Loesung

INDIANA JONES III

THE LAST CRUSADE!

... Dr. Indiana Jones, Professor und Hobby-Archaeologe. Meine groesste Leidenschaft ist es, mysterioese Raetsel und Geheimnisse der Geschichte aufzudecken - immer an der Seite einer klugen Frau, samt Hut und Peitsche ... in diesem Abenteuer gehe ich notgedrungen auf die Suche nach meinem Vater, der bei der Recherche nach dem Heiligen Gral, der das Blut Jesus enthielt, verschollen ist oder von den dreckigen National-Sozialisten entfuehrt wurde. Doch halt -- ich will nicht vorgreifen -- beginnen wir doch die Geschichte ganz zu Beginn, so wie es sich gehoert.

DONOVAN SCHLAEGT ZU

Wie jeden Morgen stehe ich auch an diesem Tag vor dem Universitaets-Gebaeude, in dem ich meinen Unterricht abhalte. Da ich ein wenig zu frueh ankomme, nehme ich eine Trainings-Stunde im Boxen in der Sporthalle, denn ein wenig Selbstverteidigung kann nie schaden - doch nicht in meiner Zivilkleidung. Also ziehe ich mich vorher in der Umkleidekabine um. Nach dem Training und einem kraeftigen Hakenschlag gegen das Kinn meines Trainings-Gegners, der dabei fuer kurze Zeit in Ohnmacht faellt, ziehe ich mich wieder um, trinke zur Erfrischung ein Schluck Wasser im Flur und betrete dann mein Arbeitszimmer, wo ich von einer Meute Studenten ueberrascht werde. Waehrend meine verzweifelte Sekretaeerin schon mit den Nerven am Ende ist, kann ich die unruhige Meute noch besaenftigen (3,3,3). Ich verziehe mich also mit dem Vorwand, alle Arbeiten noch einmal anzusehen, in mein Buero und durchsuche die eingegangene Post, wobei ich eine Buechersendung mit dem Gral-Tagebuch meines Vaters aus Venedig finde. Da ich es daraufhin relativ eilig habe und die Studenten ohnehin schon aufgebracht sind, ziehe ich den Fluchtweg durchs Fenster dem Zerquetschen durch die Menge im Vorzimmer vor.

Draussen werde ich schon von zwei Revolverhelden empfangen, die mich gegen meinen Willen zu Mister Donovan, einem reichen, archaeologie-interessierten Industriellen, bringen. Donovan bittet mich, nachdem ich einen Blick auf eine historische Steintafel geworfen habe, mich auf die Suche nach dem heiligen Gral, der mit der Tafel direkt in Verbindung steht, zu begeben. Wie ich erfahre, wurde mein Vater, der sich schon um diese Angelegenheit bemueht hat, denn dies war sein Spezial-Thema, das er in seinem Lebenswerk, seinem Tagebuch, festhaelt, von den Nazis entfuehrt, die dasselbe Streben hatten wie mein Vater Henry. Ich weiss, dass es besser ist, dass der korrupte Donovan den Gral in

seine Haende bekommt als die machtgierigen Nazis, die mit dem Gral die Weltherrschaft durch Unsterblichkeit an sich reissen koennen, wenn die Sage stimmt. Also schlage ich ein und begeben mich auf die Suche nach dem Gral und gleichzeitig nach Daddy ...

Zunaechst fahre ich zum Haus meines Vaters. Vielleicht laesst sich dort etwas finden, doch die Nazis waren schneller und stellten schon die gesamte Wohnung restlos auf den Kopf. Lediglich das kleine Bild im Schlafzimmer erscheint mir noch nuetzlich. Mir faellt aber auch das Regal ins Auge, das ich ganz umkippe. Dahinter ist den Nazis ein Klebestreifen entgangen, den ich nehme und in meinem Buerou in eines der Glaeser im Regal neben dem offenen Fenster lege. Der Klebestreifen loest sich auf und ein Schluessel erscheint, mit dem ich die kleine Truhe neben der Tuer in der Wohnung meines Vaters oeffnen kann. In dieser Truhe liegt eine Kopie des Tagebuchs, das spaeter noch zum Einsatz kommen kann. Mir faellt das Buch wieder ein, das ich aus Venedig bekam. Also mache ich mich auf nach Italien.

VENEDIG - STADT MEINER TRAEUME?

In Venedig empfaengt mich Dr. Elsa Schneider, eine aufgeweckte und noch dazu recht huebsche Kollegin, die bisher mit meinem Vater zusammen gearbeitet hat. Obwohl Alkohol ungesund ist, besorge ich mir eine halbleere Flasche Wein aus dem Restaurant, die ich erst erhalte, wenn ich ueber die Qualitaet des Getraenks laestere. Von weitem sehe ich schon eine in eine Bibliothek umgewandte Kirche, die ich zusammen mit Elsa betrete. Dort mache ich mich auf die Suche nach zwei Buechern mit dem Titel "Do-it-yourself - Fliegen eines Propellor-Flugzeuges" und "Hitler: Mein Kampf" und anschliessend nach dem Raum mit dem Fenster, das auch in Henry's Tagebuch abgebildet ist. Weiterhin steht in dem Tagebuch beschrieben, wie und dass ich an genau dieser Stelle eine Zahl suchen muss. Diese gesuchte Zahl ist auf einer der Steinplatten am Boden abgebildet. Ich benoetige also einen harten Gegenstand, wofuer im naeheren Umkreis nur die Metallstange der Absperrung in Frage kommt, die ich mitsamt der roten Kordel einstecke. Ich schlage die Platte mit der Stange auf und gelange, wenn die Zahl stimmt, in ein Labyrinth. Sollte ich die falsche Platte erwischt haben, steige ich wieder aus dem Loch und werde von einem Nazi vor die Tuer gesetzt (auf ein neues!).

DIE KATAKOMBEN VON VENEDIG

Im Labyrinth finde ich einige Vorgaenger von mir vor, die den Anstrengungen nicht gewachsen waren. Ich schnappe mir einen Haken von einem der Knochenreste und fuehle die Weinflasche am unterirdischen See mit Wasser auf. Mit diesem Wasser loese ich den trockenen Schlamm an der Fackel, um letztere nehmen zu koennen. Weiterhin entdecke ich in einer Hoehle Inschriften, die ich genauer studiere, und haenge dann den Haken an den Stopfen unter dem See, um ihn mit der Peitsche abzuschlagen, damit das Wasser ablaeuft. Hinter dem ehemaligen See repariere ich die historische Maschine, indem ich die rote Kordel aus der Bibliothek einspanne. Sobald ich kraeftig an der Kurbel drehe, laesst sich eine Bruecke ueber dem Riss im Boden herab und mein Weg ist wieder

frei.

Daraufhin stosse ich auf drei drehbare Statuenbilder, die ich wie im Tagebuch beschrieben einstelle, um die schwere Holztuer oeffnen zu koennen. In der Hoehle darauf muss ich auf einer praehistorischen Orgel aus Totenkoepfen eine Melodie laut Tagebuch spielen (Anmerkung des Autors: Dies war die Stelle, an der wir am laengsten nagten und fast schon mit muedesten Augen um fuenf Uhr nachts verzweifelten. Unsere Einstellung lautete von links nach rechts: f,d,h,g,e,c. Wie wir aber hoerten, soll es von Version zu Version und von Spiel zu Spiel andere Kombinationen und Einstellungen geben. Also, viel Spass beim Raetseln!).

Kurz danach entdecke ich endlich das gesuchte Grab des Heiligen Ritters, einer der drei Brueder, die den Gral bewachten. Leider gibt das Grab nicht allzu viel her, also zerschlage ich das alte, rostige Schloss am Gitter und klettere die Leiter hoch, worauf ich mitten in der speisenden Menge aus dem Strassenrestaurant lande. Hier treffe ich den durchnaessten Marcus Brody, meinen Kollegen an der Universitaet, mit dem ich zusammen nach Venedig gereist bin. Nach einem kurzen, unbedeutenden Gespraech reise ich nach Oesterreich zum Schloss Brunwald, wo Henry, mein Vater, von den Nazis gefangen gehalten wird.

AUF SCHLOSS BRUNWALD - IN DER HOEHLE DES LOEWEN

Mitten in der Nacht komme ich auf dem Schloss an und werde von einem unfreundlichen Butler empfangen, dem ich als Dank fuer sein Entgegenkommen ein blaues Auge versetze, falls er nicht mit sich reden laesst. Im linken Gang (Erdgeschoss) biete ich dem betrunkenen Soldaten an, sein Saufgelage zu unterstuetzen und ihm Bier zu holen, worauf er mir freudig seinen Bierkrug ueberreicht (denn weit wird er es in keinem Fall schaffen). Diesen Krug fuehle ich in der Kueche mit Bier auf, das ich auf das Feuer schuetze. Nachdem ich den Krug erneut aufgefuellt und das Fleisch vom Feuer genommen habe, erforsche ich den rechten Flur (Stockwerk 1), wo ich auch direkt auf einen Soldaten treffe, den ich leicht zum Passieren ueberreden kann (3,2,1). Aus einem Raum rechts unten (nach links gehen, dann nach rechts) lasse ich einen Butleranzug mitgehen. Der darauffolgende Soldat wird mit dem Versprechen bestochen, bald doch auch so eine tolle, geschmeidig glaenzende Lederjacke besitzen zu koennen (1,2,2). Im zweiten Stockwerk (Tuer links hinein) finde ich in einer Truhe 50 Mark und erklare dann (in Dienerkleidung!) der daemlichen Patrouille, dass eine Befoerderung auf ihn wartet (2,2,1,1). Eine weit-aus elegantere Loesungsmoeglichkeit ist es aber, ihm das kleine Bild aus dem Haus meines Vaters anzudrehen, nachdem ich die Dienerkleidung angezogen habe. Daraufhin geht dieser zu seinem Chef in der dritten Etage, welcher einen Code auf einen Passierschein notiert, der zu den Akten in den Aktenschrank gelegt wird. Diesen Passierschein nehme ich dann gleich auch mit (siehe unten).

In einer weiteren Truhe finde ich einen Schluessel und eine Uniform, die leider nicht meine Groesse hat. Aber das macht auch nichts, denn mit dem Schluessel kann ich die Truhe im Umkleide-raum in der ersten Etage (umziehen nicht vergessen!) oeffnen, wo ich eine Nazi-Uniform entdecke, aber noch nicht anziehe. In einem beliebigen, jedoch geeigneten Zimmer ziehe ich die Nazi-Uniform ueber, um ungehindert die erste Wache im dritten Stock pas-

sieren zu koennen. Auf dem Weg dorthin stecke ich noch den Erste-Hilfe-Kasten ein, der im Raum nahe bei der Treppe zum dritten Stock gelagert ist.

Genau dort versperrt mir dreist der Arnold den Weg, ein fetter Saeufer, dem mit roher Gewalt nicht beizukommen ist. Selbst mit dem Bierkrug kann ich ihn nicht bestechen, also muss ein groesserer Pott her, den ich in Form eines Pokals im Buerro des Ober-Nazis (erstes Zimmer links im dritten Stock) finde. Ausser dem Pokal vergesse ich auch nicht den eben erwaehten Passierschein aus dem Aktenschrank zu klauen. Leider versperrt ein garstiger, kleiner Koeter den Weg zum Pott, der aber mit einem schmackhaften Schweinebraten leicht ruhig gestellt wird. Ich nehme den Pokal, fuehle ihn in der Kueche mit Bier (Achtung! Um nicht aufzufallen, muessen die Uniformen gewechselt werden!). Zurueck bei Arnold biete ich ihm ein frisches Bier an. Als Strafe fuer seine Gier und Unversaemtheit gebe ich ihm, nachdem er leergetrunken hat, zwei Ohrfeigen, worauf er tief entschlummert. Im Gang rechts oben stosse ich auf eine Tuer, vor der ich stehen bleiben muss, da eine Alarmanlage angebracht ist. Wer wagt gewinnt, heisst es, also oeffne ich die Tuer einfach ... schade, verloren! Zwar bin ich wieder mit Daddy vereint, doch leider nur in Arrest. Dummerweise muss ich dem Ober-Nazi (Lamer!) auch noch das Gral-Tagebuch geben. Es besteht aber auch die Moeglichkeit, wenn ich nicht unbedingt nach Berlin fahren will, ihm die Faelschung aus der Truhe von Henrys Wohnung anzudrehen, denn dumm wie er ist, faellt ihm das nicht auf. Somit erspare ich mir einen langen Weg nach Berlin, wo ich das Buch wieder herbeschaffen muesste, aber auch eine Menge Spass.

Kurze Zeit spaeter werde ich zusammen mit meinem Daddy an zwei Stuehlen gefesselt und muss nun zusehen, aus dieser misslichen Lage wieder herauszukommen. Da bietet sich die Hellebarde des Ritters an. Ich versuche, zusammen mit Henry, ein Stueck nach rechts (mein Hut sollte moeglichst genau unter der Hand der Ruestung sein) zu ruecken und den Ritter mit einem gehoerigen Tritt zu versehen. So schnell geht das und schon sind wir (Indy und Henry) mit einem Druck gegen die linke Statue am Kamin nach draussen zu gelangen, wo schon ein Motorrad samt Beiwagen auf uns wartet, das wir anlassen und ...

(Im Schloss auf der zweiten Etage gibt es auf der linken Seite ausserdem noch einen Tresor, der sich oeffnen laesst und der den Weg zu einer Bildergalerie freigibt. Uns ist aber nicht klar, ob dieser Raum eine Bedeutung hat, da einige Objekte vom Cursor erkannt werden.)

BERLIN, BERLIN, WIR FAHREN NACH BERLIN!

Falls wir dem Ober-Nazi im Schloss nicht das falsche Buch, also die Faelschung aus der Truhe in Henrys Wohnung, gegeben haben, sondern das Original, muessen wir nach Berlin zu dem Idioten (Hitler) fahren, um uns das Original wieder zurueck zu beschaffen. Auf dem Weg dorthin werden wir von einem Grenzsoldaten der haerteren Sorte aufgehalten, den wir entweder mit viel Pruegel und Schweiss aus dem Weg schlagen oder dem wir zweimal hintereinander die 50 Mark aus dem Schloss anbieten. Danach versichern wir ihm, dass dies unser gesamtes Geld ist, woraufhin er uns mit viel Mitgefuehl und Verstaendnis (harter Kern, aber doch

im Grunde gut) passieren laesst.

In Berlin uebergibt uns Dr. Elsa Schneider, die mysterioese Schoene, das Original-Gral-Tagebuch. Leider treffen wir anschliessend noch den bescheuerten Ober-Nazi Adolf. Ihm koennen wir nun entweder den Passierschein andrehen, womit wir auf dem weiteren Weg keine Probleme mehr mit Wachposten auf der Strasse bekommen wuerden (aber eine deftige Keilerei mit Nazis ist auch nicht zu verachten!), oder das Original-Gral-Tagebuch oder dessen Kopie oder das Flug-Buch oder sogar sein "Mein Kampf"-Buch. Nachdem er es wuerdevoll unterschrieben hat, fluechten wir zum Flughafen.

UEBER DEN WOLKEN MUSS DIE FREIHEIT WOHL GRENZENLOS SEIN ...

Auch am Flughafen gibt es wieder verschiedene Alternativen. Die schoenere ist es wohl, das Ticket nach Iskenderun zu klauen, da wir nicht genug Geld fuer einen legalen Flug haben. Also sprechen wir (Henry) den Fluggast im Vordergrund an, der uns mit Geschichten ueber seine Enkel vollquatscht. Indessen machen wir (Indy) uns von links auf, die zwei Tickets aus dessen Taschen wandern zu lassen. Damit koennen wir auch schon in den Zeppelin einsteigen und dem Kontrolleur die Tickets zeigen. Wir sollten uns im Uebrigen nicht mit Letzterem anlegen, da er scheinbar Weltmeister im Kampfsport jeglicher Art und somit kaum zu bezwingen ist. Im Zeppelin belohnen wir (Henry) den Pianospieleer mit einigen Muenzen, die wir in die Schale legen. Dieser bedankt sich mit einem netten Klavier-Stueck, welches alsbald den Funker von seiner Arbeitsstelle weglockt. Inzwischen macht sich Indy mit der Kurbel an dem Funkgeraet zu schaffen. Nachdem wir die Kurbel gedreht haben und die Leiter hochgeklettert sind, machen wir uns samt Flugzeug vor den Nazis aus dem Staub ... waere nur Henry etwas geschickter, waere auch diese Fluchtaktion einwandfrei abgelaufen, aber ... es hat nicht sollen sein und wir finden uns mit qualmendem Motor und zerschossenen Leitwerk in einem Heuhaufen wieder. Dies ist auch der Punkt, wo sich die beiden Wege wieder treffen. Der Alternative besteht in dem Flugzeug, das am Flughafen steht, dass heisst, wir muessten nicht mit dem Zeppelin fliegen. Wir eilen also ueber die Start-/Landebahn und steigen in die Maschine. Dort werden wir zunaechst von den vielen Knoepfen und Hebeln verwirrt; die Fluganleitung aus der Bibliothek in venedig schafft aber schnell Klarheit ... sollte sie auch, denn die Nazis haengen uns dicht an den Fersen. Waehrend des Fluges werden wir von scharfschiessenden Nazi-Maschinen abgefangen und landen wie auch bei der Alternative mit dem Zeppelin im weichen Heu.

DIE FLUCHT NACH ISKENDERUN

Wenn wir uns, wie oben beschrieben, einen offiziellen Passierschein besorgt haben, ersparen wir uns die ganze Tortur mit den Grenz-Soldaten auf dem Weg nach Iskenderun. Dann zeigen wir jedem von ihnen einfach den Wisch und Tschuess! Falls wir das Formular aber nicht besitzen, dann muessen wir alle unsere Redekuenste anwenden und diese notfalls auch mit der Faust verteidigen. In beiden Faellen, ob mit oder ohne Passierschein, leihen

wir uns den blauen Wagen aus, denn die Nazi-Kiste springt nicht an (war ja zu erwarten), um gen Iskenderun zu fahren.

Die Kombinationen fuer die Wachposten:

Soldat 1: 2,1,1,1

Soldat 2: 3,3,2

Soldat 3: 1,2,2,3,1

Soldat 4: Ich schimpfe ueber die tadelige Uniform des Soldaten und weise auf den direkten Vorgesetzten hin, worauf ich dessen Namen erfahre, den ich bei der naechsten Kontrolle benoetige. Anschliessend wir der Kerl mit einer gehoerigen Tracht Pruegel versehen.

Soldat 5: 1,2,2,2,2,1

Ich hoffe, die Kombinationen stimmen so. Sicher ist, das ich ein Buch verschenken, einen Soldaten bestechen und verpruegeln und einen anderen beschimpfen und verpruegeln muss. Leider liegt mir meine Mitschrift vom Spiel nicht mehr komplett vor, daher muss ich mich hierbei auf die Kombinationen eines Freundes verlassen. Notfalls hilft aber immer auch der ungemuetliche Weg: einfach drauf! Zur Sicherheit sollte man nach jedem Wachposten abspeichern oder sich zumindest die korrekten Kombinationen notieren, falls diese nicht stimmen sollten (dies koennte eventuell aber auch an der Version und am jeweiligen Computer-System liegen) ...

ISKENDERUN - LE GRANDE FINALE

Dies ist die historische Staette, an dem der Krug mit dem Blut Jesu bewacht werden soll. Zunaechst lese ich die Inschrift an einem Stein (links) und ziehe das Tagebuch zu Rate.

Im Tempel erlebe ich eine negative Ueberraschung, die mich zu der schnellen Suche nach dem Gral veranlasst. Um dem Gral wuerdig zu sein, muss ich jedoch drei Pruefungen bestehen, die alleamt nur als buessiger Mann bestanden werden koennen.

Bei der ersten Pruefung muss ich einer Art Sense ausweichen, indem ich mich (kurz) hinter den Steinen bewege. Ich laufe bis zum letzten Stein unten, gehe ein Stueck nach vorne und hetze dann sofort zu dem Kopf des Skeletts oben.

Die zweite Pruefung bestehe ich, indem ich die Buchstaben des Wortes "JEHOVA" eingabe. Dabei ist die Reihenfolge der Eingabe nicht entscheidend. In der englischen Version des Spieles muss ich statt "JEHOVA" dann natuerlich "IEHOVA" eingeben.

Nachdem ich auch bei der letzten Pruefung mein Vertrauen gesammelt und allen Mut zusammen gerafft habe, werde ich von dem heiligen Ritter empfangen, dem Bewacher des Grals, der mich zu verschiedenen Gefaessen fuehrt, wovon nur eines der Gral selbst ist. Ich ueberlege mir, dass Jesus sehr einfach gelebt hat und waehle daher ein scheinbar primitives Gefaess aus Holz. Sobald ich den richtigen Gral genommen habe (abspeichern und testen), heile ich meinen angeschossenen Vater und gebe dem Heiligen Ritter den Gral zurueck ...

1.3 Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Einfuehrung

treu nach dem Motto "Zwei Fäuste für ein Halleluja" mit dreisten Normaden-Patrouillen im heißen Sand bei Algier, mit dumm-dämlichen Nazis in mysteriösen Labyrinth zu Knossos oder mit gehirnlosen Muskelpaketen à la Arnold raufen, während beim Puzzleweg der diplomatische Vorgang geeigneter erscheint. Gemeinsam haben alle drei Lösungswege lediglich den ungeheuren Unterhaltungs-Wert bei den Dialogen und logischen Handlungen Indys und Sophias. Spielerisch ist also, wie leicht zu erkennen, eine Menge geboten. Aber auch technisch ist für das Wohl des Spielers gesorgt. Die schönen, aber allzu raren Musikstücke, die erneut mit dem hauseigenen iMuse-Soundsystem hergestellt wurden und hervorragend zu den entsprechenden Handlungen oder Orten passen, und die geniale Grafiken nach Art von Monkey Island 2 reichen sich aneinander die Hände, obwohl an einigen wenigen Stellen, zum Beispiel in Algier auf dem Marktplatz, die Animation zu kurz kommt, bzw. fast einschläfernd wirkt (eine Turbo-karte waere nicht fehl am Platze!). Bemerkenswert sind jedoch die originellen Einfälle der Entwickler, was die Animation angeht, beispielsweise der realitätsnahe Effekt, dass sich die Augen erst mit der Weile an die Dunkelheit gewöhnen, oder die amüsanten Gesten und spontanen Reaktionen Indys (beleidigte Pose, erklärende Geste, u.a.). Die angebrachte, zum Teil urkomische Übersetzung ins Deutsche trägt da seinen Teil zum Meisterwerk nur noch bei. Letztlich, und das darf gesagt werden, findet das Abenteuer ein gemeinsames Happy-End unter Sternenhimmel samt Sonnenuntergang. Anzumerken ist noch die gelungene Verpackung samt Inhalt: ein deutschsprachiges, für den Kontext angemessenes Handbuch, ein farbiger Werbekatalog, eine kurze Referenzkarte, ein exklusives DIN-A-3-Poster und ein ebenso exklusives Lösungsbuch!

Lucas Arts hat sich einmal mehr selbst übertroffen und der ohnehin schon kleinen Konkurrenz noch mehr das Fürchten gelehrt ...

BEWERTUNG:

Gesamt:	93%	("Unglaublich!")
Grafik:	94%	
Animation:	89%	(Gesten!)
Sound:	80%	
FX:	65%	(kaum vorhanden)
Handhabung:	85%	(komplizierte Abfrage)
Motivation:	95%	
Dauerspaß:	95%	
Für Fortgeschrittene		
empfohlener Verkaufs-Preis: 79,- DM		

1.5 Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Loesung Action-Weg

I N D I A N A J O N E S 4

AND THE

FATE OF ATLANTIS

ZWEI FAEUSTE FUER EIN HALLELUJA
(DER ACTION-WEG)

AUF DER SUCHE NACH SOPHIA HAPGOOD

Auf der Suche nach seiner alten Bekannten, angebeteten Liebe und eifrigen Kollegin Sophia Hapgood macht der bekannte Archaeologe Dr. Indiana Jones Halt vor einem Theater in New York. Vor der Tuer teilt ihm der dreiste Kartenverkaeuffer mit, die Schau sei restlos ausverkauft. Gluecklicherweise entdeckt Indiana den Hintereingang zur Showbuehne. Besagter Hintereingang wird jedoch von Arnold, dem hauseigenen, muskelbepackten Gorilla bewacht. Im Gespraech stellt sich heraus, das er ein ebenso grosser Verehrer Sophias wie Indiana selbst ist (1,2,1, 3,3). Falls es Indy nicht gelingen sollte, den Tuersteher von seiner positiven Gesinnung zu ueberzeugen, so muss er sich auf einen Zweikampf mit dem hartgesottenen Kerl einlassen. Sodann laesst der neu gewonnene Freund Indy durch. Als Alternative zu diesem wohltemperierten Gespraech kann Dr. Jones auch die stoerenden Kisten auf dem Hinterhof beiseite schieben, um sich den Zugang zu der Feuerleiter zu ermoeeglichen. Wie auch immer gestattet es der unliebsame Buehnenbeleuchter niemandem, sich auch nur ansatzweise seinem heiligen Reich, der Buehne, zu naehern, auf der Sophia ihre Rede ueber das Mythos Atlantis haelt. Trotz Versicherung hoechster Eile und Notwendigkeit wird Indy der Weg zur Buehne versperrt und damit die Unterbrechung der Show untersagt. Gezwungenermassen laesst sich Jones auf ein Gespraech mit dem garstigen Zwerg ein und erfaehrt, dass sich dieser das Lesen zum Hobby gemacht hat. Also sucht Indy nach einem Stoff zum Lesen, der sich in Form einer Zeitung praesentiert (diese haengt am Brett vor dem Theater). Samt Leseausruistung verzieht sich der Buehnenarbeiter und ueberlaesst Indy die Beleuchtungs-Apparatur. Dieser betaetigt lediglich den rechten und den linken Hebel, drueckt, nachdem alle gruenen Laempchen zu leuchten beginnen, den roten Knopf und fuehrt so eine erhebliche Irritation auf Seiten Sophias herbei. Dadurch wird die Show unterbrochen und Sophia steht Indy endlich (nach einer begeisterten Begruessung!) mit Tips und Tricks bei.

BEKANNTSCHAFT MIT BJOERN HEIMDALL IN ISLAND

In der ehemaligen Ausgrabungsstaette unterhalten sich Indy und Sophia mit ihrem eifrig werkelnden Kollegen Dr. Bjoern Heimdall, der sich besonders in Sachen Atlantnis auszukennen scheint. Zumindest liefert er neben einigen Informationen ueber die scheinbar mysterioes versunkene Stadt auch zwei Hinweise ueber weitere Experten auf diesem Gebiet namens Sternhart und Costa. Letzterem statten die beiden Abenteurer gleich einen Besuch auf den Azoren ab,

doch muessen sie den unliebsamen Gesellen ohne Erfolge wieder verlassen, denn dieser scheint nur an einem Tauschgeschaeft interessiert zu sein. Selbst Sophias Reize lassen den Ignoranten kalt ...

DER GRABRAEUBER STERNHART IN TIKAL, MEXIKO

In Tikal geraet Indy in einen dichten Dschungel, der sich bei naeherem Hinsehen als doch nicht so dicht herausstellt. Auf der anderen Seite des Dschungels muss Indy vor einer scheinbar unueberwindbaren Schlucht stehen bleiben. Zwar liesse sich mit dem Baumstumpf etwas anfangen, doch zu allem Uebel kringelt sich eine Schlange um den Stamm. Und gerade gegen diese Tiere hat Dr. Jones eine direkte Abneigung. Also muss sich ein anderer Weg finden. Im Dschungel mimt Indy den Dompteur (Peitsch schwingen!) mit dem einfaeltigen Dschungeltier, das sich ohne Widerstreben der Schlange opfert, die sich anschliessend zufrieden in die Schlucht zurueckzieht. Nachdem der Baumstumpf umgeknickt wurde, kann Indy die Schlucht passieren und trifft auf der anderen Seite Sophia, die den Weg auf eine etwas einfachere Weise genommen hat (denn der Zahn der Zivilisation nagt auch an der historischen Staette Tikal!).

Doch der eifrige Professor Sternhart laesst niemanden in sein Reich (den Tempel), der sich nicht besonders gut mit dem verlorenen Dialog Platos auskennt. Der Papagei stellt sich nach dem Gespraech mit dem Prof als recht informativ heraus, wenn Indy den viel umfassenden Begriff "Titel" erwaeht. Spaetestens dann (denn es soll auch Leute geben, die vor der Antwort abgespeichert haben) gibt Sternhart den Weg frei. Allzu viel kann das geuebte Touristenauge nicht erspaeuen in dem genannten Tempel, doch zumindest erkennt Indy die Spiralenform auf der linken Seite der Grabkammer. Um den Professor abzulenken, beauftragt Indy Sophia, sich mit ihm zu unterhalten, waehrend er sich selbst die Oellampe aus dem gut sortierten Touristenstand Sternharts ausleiht. Mit dem aus der geoeffneten Lampe herausfliessenden Oel laesst sich leicht der Schmutz von dem Muster abwischen, so dass Indy eine Spirale entdecken und nehmen kann. Diese setzt er in das Maul des Statuenkopfs ein und oeffnet (kraeftig ziehen) damit die geheime Grabkammer. Wie so ueblich fuer einen unkollegialen, eifrigen Archaeologen, der nur auf das eigene Wohl, sprich Ruhm, Reichtum und Macht, aus ist, stiehlt Sternhart den neuen Fund und verduennisiert sich. Dabei uebersieht er aber eine dieser mysterioesen Orichalcum-Perlen (o-ri-kal-kum), die Indy nimmt. Doch erneut kann Costa auf den Azoren nicht vom fairen Tausch ueberzeugt werden ...

EIN TAUSCHGESCHAEFT MIT CORDA

Also versuchen die beiden Archaeologen erneut auf Island ihr Glueck. Doch dem dort anwesenden Professor Heimdall hat es im waehrsten Sinne des Wortes die Sprache verschlagen. Zumindest identifiziert Indy das von Heimdall gesuchte Ob-

jekt als kleine Aal-Figur, die sich, gefuettert mit dem Orichalcum, selbst aus dem ewigen Eis loest. Damit hat Indy endlich den Geschmack Cordas, der sich immer noch auf den Azoren aufhaelt, getroffen und er tauscht die Figur gegen einen Tip, wo er den lang gesuchten Dialog Platos finden kann. Praktischerweise befindet sich dieses Buch in einem bestimmten Winkel der Heimat-Bibliothek, an der Jones seine praxis-orientierten Seminare haelt.

AUF DER SUCHE NACH PLATOS VERLORENEM DIALOG

Zum Leid des gestressten Spielers bieten sich Indy gleich drei Moeglichkeiten, wo sich das Buch befinden kann. Natuerlich sucht der Spieler nur an der Stelle, die Costa angegeben hat, denn dies wird schon richtig sein.

Zum einen gibt es da die "DUNLOP COLLECTION". Dabei befindet sich der Brief in dem Schrank der Bibliothek. Dummerweise ist genau dieser zu Beginn des neuen Abenteuers auf Indy umgekippt und laesst sich nicht so einfach wieder aufstellen. Also sucht Indy im Heizungskeller ein schmutziges Tuch und im ersten Stock (ueber der Bibliothek) im Regal rechts eine Pfeilspitze (leicht durch dessen helles Schimmern zu erkennen). Mit diesen beiden Gegenstaenden schraubt er die Rueckwand des Schrankes (in der Bibliothek) ab und findet darunter das Buch. Eine andere Vorgehensweise ist die, dass Indy zunaechst ein Kaugummi sucht. Dieses klebt unter dem Stuhl (typisch Schueler und Studenten!) in der Bibliothek. Mit dem Kaugummi ist das Abrutschen von der glatten Flaechen der Rutsche im Heizungskeller abgesichert. Mit einem Kohlenstueck wirft Indy dann das Buch buchstaeblich ab ...

Die "SPRAGUE COLLECTION" laesst nur eine Moeglichkeit der Suche zu: mit dem Kaugummi vom Stuhl in der Bibliothek ersteigt Indy die Kohlenrutsche im Heizungskeller. In dem anschliessenden Zimmer findet er einige Katzen-Figuren aus Wachs. Diese laesst er dann im Heizungsraum schmelzen und zum Vorschein kommt der gesuchte Dialog.

Fuer die Suche der "ASHKENAZY COLLECTION" benoetigt Indy ein Glas Mayonnaise, welches im Kuehlschrank seines Bueros steht. In dem Lagerraum ueber der Bibliothek, den er nur ueber das herunterhaengende Seil erreichen kann, schiebt er einige Kisten beiseite und wird dabei gluecklicher Finder einer verschlossenen Box. Indy "oelt" die alte, verstaubte Statue mit der schmackhaften Mayonnaise und zieht sie zu der Oeffnung in der Decke. Diese Statue verhilft Indy als Leiter in den zweiten Stock, wo er den benoetigten Schluesel in der Urne sucht. Mit diesem Schluessel oeffnet der Archaeologe die kleine Truhe und ist endlich im Besitz von Platos verlorenem Dialog.

DIE QUAL DER WAHL

Damit stellt sich Indy aber auch die Qual der Wahl: die Entscheidung, auf welchen Weg er Atlantis entdecken will. Da bietet sich natuerlich der archaeologische Alleingang an

(Puzzle-Weg), aber auch der "Team-Weg" zusammen mit Sophia ist nicht zu verachten, da sie oft hilfreiche Tips geben kann, wenn Indy bei bestem Willen nicht mehr weiter weiss. Fuer Hartgesottenne sei hier der Action-Weg empfohlen, da Indy dort mit einigen zuentfingigen Action-Einlagen ueber- rascht wird. Die Entscheidung trifft der Leser dieser Loesung selbst (die drei Wege sind auf dieser Diskette genauestens erlaeutert!). Wenn der Leser nach dieser, der vorliegenden Loesung gehen will, so muss er den Action-Weg waehlen (besonders ratsam ist das Abspeichern vor der Entscheidung, um spaeter einmal die anderen Loesungswege waehlen zu koennen, ohne noch einmal von vorne zu beginnen. Fuer die Spieler, die den Action-Weg waehlen, sei hier emp- fohlen, vor Kaempfen abzuspeichern, obwohl nur zwei oder drei Nazi-Soldaten ernsthafte Probleme darstellen sollten. Fuer alle Boxer, die keinen Ausweg mehr sehen, sei gesagt, dass der "Sucker Punch" (wie im Handbuch unter "Spezielle Steuerung: So kaempfen Sie", S.8, beschrieben) ein sehr hilfreiches Mittel gegen laestige Gegner ist.

ZUSAMMENTREFFEN MIT ALAIN TROTTIER IN MONTE CARLO

In Monte Carlo haelt Indy nach Alain Trottier, einem Herrn in braunem Anzug und grauem Haar, Ausschau, um ihn um Informationen ueber Atlantis zu bitten. Leider kann er ihm auch nicht viel weiterhelfen (1,2,1,1), aber seine Visiten- karte koennte bei dem angesehenen Antiquitaeten-Haendler Omar Al Jabbar in Algier Eindruck schinden.

BEGEGNUNG MIT OMAR AL JABBAR IN ALGIER

Leider ist dieser aber nur durch seinen ziemlich daemli- chen Diener vertreten. Ihn bittet Indy, nach seinem Herrn zu schauen und ihm von seiner Praesenz zu erzaehlen, doch Omar scheint sich zu schade fuer einen schaebbigen (?) Hobby-Archaeologen zu sein, obwohl dem Diener die Visiten- karte Trottiers ueberreicht wurde. Also muss Indy es auf die eigene Methode versuchen: er verfolgt den Diener durch die kleinen Gassen und das Gedraenge von Algier bis hin zum Haus von Omar. Doch Indy hat einen falschen Moment ge- waehlt, denn just in diesem Augenblick bereitet ein Nazi- Soldat und Anhaenger Klaus Kerners dem dicklichen Haendler Probleme. Nach einer kleinen Box-Einlage ist der gute Mann ruhig gestellt und Al Jabbar faellt Indy (fast) um den Hals. Als Dank fuer die freundliche Hilfe stellt ihm Omar ein Kamel und eine Karte zur Verfuegung. Ungluecklicher- weise nennt der Haendler nicht den Ort, wo die Karte zu finden ist, doch mit dem Bambus-Stock kann man die Waesche genauer ueberpruefen. Nachdem noch zwei kleine (ohnehin wertlose) Statuen eingesackt wurden, steigt Indy durch das Fenster auf das Kamel und reitet in die Wueste.

DIE WUESTE ALGERIENS

Die Wueste erweist sich bei genauerer Betrachtung als recht umfassend. So sollte Indiana moeglichst jedes Normaden-Dorf besuchen und dem Einwohner die Karte zeigen, damit dieser die Richtung der markierten Stelle erklaren kann. Diese Wege-Beschreibung wird fest eingehalten und schon bald findet Indiana Jones das gesuchte "X". Aufpassen sollte er jedoch auf die motorisierten Nazi-Patrouillien, die relativ laestig sind. Von daher ist es anzuraten, sich immer moeglichst gut im Gebirge (ausser Sichtweite oder Blickrichtung) zu verstecken. Falls die Patrouillien Indy aufhalten, wird er entweder nach Algier zurueckgeschickt, oder er muss die Nazis vermoebeln, was nicht allzu schwer sein sollte (abgesehen davon, dass es Spass macht!).

DAS "X": DIE AUSGRABUNGSSTELLE

Bei der Ausgrabungsstelle wird scharf geschossen: kurz nach dem Eintreffen erspaeht die Besatzung des Beobachtungs-Ballons den Eindringling, der schleunigst ueber die Leiter in die Hoehle fluechtet. Unten wird die Sicht durch extreme Dunkelheit zunaechst erheblich eingeschaenkt. Doch nach kurzer Zeit und ueberlegtem Tasten (beruehre) wird durch den Generator wieder Licht in die ganze Angelegenheit gebracht. Nachdem auf der linken Seite das "runde Ding" des Wandgemaeldes gedruickt wurde, oeffnet sich ein kleiner Schacht und Indy ist stolzer Besitzer des Sonnensteines, den die Nazis - dumm wie sie sind - uebersehen haben. Mit der Schiffspanke des Gerippes kratzt Indy die losen Steinbrocken der rechten Wand ab und ein seltsames Relief-Gemaelde mit Loch kommt zum Vorschein. Hier kommt bereits der Sonnenstein in's Spiel: Indy steckt den Holzstab, der auf dem Boden liegt, in das Loch und stuelpt den Sonnenstein darueber. In dem Dialog von Plato schlaegt er nach, wie der Sonnenstein benutzt werden muss (steht auf einer der letzten Seiten links unten). Nachdem er diese Kombination korrekt eingestellt hat, oeffnet sich eine Tuer im Hintergrund, durch die Indy wieder an die Oberflaeche gelangt. Dort haelt ihn ein Nazi von der Flucht ab und bedroht ihn mit einem Maschinen-Gewehr. Mit einem geuebten Peitschenschwung wird der Nazi seiner MG beraubt und durch einige Faust-Hiebe seiner Standhaftigkeit entledigt. Da auch mit bestem Willen der Lastwagen nicht mehr repariert werden kann, greift Indy zum naheliegendsten Transport-Mittel: er nimmt sich den Ballon und fliegt gen Norden zu der sagenhaften Insel Kreta (die Bedienung des Ballons wird auf Seite 10 des Handbuchs beschrieben).

SAGENHAFTES KRETA

Nach der Ankunft auf der Insel wandert Indy in den Spuren von Koenig Minos: durch das Labyrinth von Kreta. Zunaechst ist aber noch ein wenig Vorarbeit noetig, da das Labyrinth nur durch eine Kombination aus zwei Steinen, dem Sonnenstein und dem Mondstein, betreten werden kann. Letzterer kann an einer bestimmten Stelle auf dem Ausgrabungs-

feld im Hinterland gefunden werden.

Indy nimmt das Vermessungsgeraet (ueber die Holzbruecke gehen!) und untersucht alle Steinhuetten, um an den Wandgemaelden abzulesen, wie der Stein gefunden werden kann. Danach wandert seine Aufmerksamkeit auf die losen Steinhauten, die er verschiebt. Unter zweien befinden sich kleine Statuen, auf die das Vermessungsgeraet gestellt wird. Steht dieses auf der linken Statue, so muss mit einem scharfen Blick die aeusserste Kante des linken Hornes anvisiert werden. Nachdem Indy diese Handlung mit der rechten Statue und dem rechten Horn wiederholt hat, erscheint ein "X markiert die Stelle", wo er heftig mit der Schiffrippe zu graben beginnt und dabei den Mondstein findet. Mit diesem Stein und der korrekten Kombination auf dem Sockel kann Indy die Geheimtuer oeffnen. Nachdem der dreiste Nazi zum letzten Mal aufgemuckt hat, betritt Indy:

DAS LABYRINTH VON KNOSSOS

Im Eingang liegen drei Statuenkoepfe auf einer Waage, von denen Indy aber nur zwei nimmt. Den dritten holt er von der anderen Seite der Tuer (einen Raum weiter) mit der Peitsche. Er sucht das verschlossene Tor (Nord, Ost, West, West), auf dessen Waage er die drei Koepfe legt, damit es sich oeffnet. Hinter dem Gitter stoesst er auf einen historischen Aufzug (durch das Gitter, Nord, Ost, Ost), dessen Gewicht geloest werden muss. Da aber Indy nicht so einfach an das Gewicht herankommt, muss er einen Stock suchen. Im Raum neben dem Gitter ist ihm eine Statue des Minotaurus aufgefallen. Ihr schlaegt er den Kopf mit der Peitsche ab und bemerkt daraufhin einen Ruck im Boden. Er stellt sich neben den herabgefallenen Kopf und faehrt mit dem Lift einen Stock tiefer, wo er Sternhart trifft. Leider kann der gute Mann ihm nicht mehr weiterhelfen, lediglich ein Zettel gibt ihm einen nicht sehr aussagekraeftigen Tip. Andererseits koennte er mit dem Stock das Gewicht loesen. Nur, wie kommt er aus diesem Gefaengnis heraus (denn er will nicht so enden wie Sternhart)? Da faellt ihm zunaechst der Wasserfall auf, hinter dem eine Kette fuer das Gegengewicht des Lifts haengt (diese klettert er hoch!). Nachdem er das Gewicht des anderen Aufzugs geloest hat, marschiert er zu dem Stein-Kopf, wo sich auch der Fahrstuhl verfangen hat (West, West, Nord, Ost, Ost). Er stellt sich auf die Fahrstuhl-Ebene, steckt den Stock in den Mund des Kopfes und faehrt nach oben, um dort die Truhe und das Orichalcum zu nehmen. Nun geht Indy wieder zu dem Minotaurus und von dort eine Hoehle weiter in Richtung Osten, wo ihm eine versperrte Steintuer auffaellt. Nach mehrmalige Druecken und Schieben gelingt es ihm tatsaechlich, die Platte zum Umfallen zu bewegen. Hinter der Tuer geraet er in einige heftige Schlaegereien - das haeufige Abspeichern ist recht sinnvoll! Zunaechst soll aber noch der Abgrund ueberwunden werden. Mit Hilfe des Steinvorsprungs auf der anderen Seite ist dies aber auch kein Problem fuer den Peitscheschwingenden Helden ...

Oha! Im Norden faengt ihn ein wachsamer Soldat auf, der

aber leicht auszutricksen ist: Indy stellt sich einfach hinter einen Steinblock und drueckt ihn im richtigen Moment einfach um, so dass von dem Herrn nicht mehr viel uebrigbleibt. Eine Hoehle weiter im Norden trifft Indy den Franz, dem aber leider nur mit blosser Gewalt zu helfen ist (Sucker Punch!). Noch weiter im Norden bleibt Indy vor einem Gaenge-Wirrwarr stehen, das sich im Nachhinein als ziemlich harmlos erweist, denn die beiden Wege im Nord-Westen treffen sich wieder und sind fuer den Spielverlauf unwesentlich. Also wird zunaechst der Weg im Nord-Osten naeher angeschaut. Nach einigen Keilereien sieht sich Indy ueber dem fetten Nazi stehen, der unbesiegbar scheint, aber mit etwas Hirn (was dieser nicht besitzt) laesst er sich leicht mit einem kurzen Druck auf den Stalagmiten besiegen. Indy kehrt zum Ausgangspunkt zurueck und geht nach Osten, wo er den Stalagmiten einsackt und bis zu der Hoehle weitergeht (Ost, Nord), in der er den Arnold trifft, ein hartgesottener Fettsack, der den Ausgang versperrt. Da ihm nicht mit roher Gewalt beizukommen ist, muss sich Indy ein geeignetes Gegenmittel ausdenken, das er in dem Felsbrocken findet, der ganz oestlich vom Ausgangspunkt liegt (also von Arnold nach Norden, dann nach Osten). Diese Steinkugel wird mit der Schiffsrippe angestossen, doch genau in dem Moment gibt diese ihren Geist auf. Hinzu kommt, dass der Stein genau vor den Ausgang rollt, also muss Indy dem Arnold erneut ein Trinklied vorsingen, bis er wieder nach Norden verschwinden kann. Dort stoest er den Felsen mit dem Stalagmiten an und das laestige Singen hat ein Ende. Beim Durchsuchen des zerquetschten Arnolds findet Indy einen Bernstein-Fisch, der bei der Suche nach Orichalcum erfreuliche Dienste leistet.

In der Hoehle, wo der Stalagmit gefunden wurde, testet Indy dann den goldenen Fisch auch gleich und wird sofort fuendig (sollte zumindest so sein, ansonsten muss man es woanders probieren). Er spricht mit der Hoehle im Boden und hoert die suesse Stimme Sophias. Nachdem er Sophia gerettet und den letzten Stein, den Weltstein, von ihr (als Dank?) erhalten hat, gehen die beiden Archaeologen an Arnold vorbei und sehen in der naechsten Hoehle ein Modell von Atlantis, so, wie Plato es beschrieben hat. Hier kommen die drei Steine zum Einsatz (die richtige Kombination wird wie gewohnt dem Handbuch entnommen) und eine Tuer oeffnet sich, die in die freie Natur fuehrt. Draussen weist ein Pfeil in Richtung der Insel "Thera", der naechsten Station der beiden Abenteurer auf der Suche nach Atlantis.

DIE INSEL THERA

Auf den ersten Blick erweist sich Thera als nicht sehr lohnenswert, und dieser Eindruck bestaetigt sich auch auf dem zweiten Blick. Lediglich im Hinterland zwischen den Bergen kann etwas Reifen-Flickzeug gefunden werden. Dann geht es aber auch schon auf dem Schiff "Bessie" weiter nach Atlantis (die Koordinaten und die Richtung, die natuerlich umgedreht werden muss - statt z.B. Nord-Ost dann einfach Sued-West -, werden dem Dialog Platos entnommen, wobei

der zehnfache Berechnungsfehler Platos beachtet werden muss, also statt zum Beispiel 340 Meilen dann nur noch 34).

Auf hoher See und am Ziel angekommen repariert Indy den Taucheranzug mit dem Reifen-Flickzeug und zieht eben diesen Reparierten an, nachdem er ihn mit dem Schlauch der Pumpe verbunden hat. Sophia laesst inzwischen die Pumpe an und hebt Indy mit dem Kran in das Mittelmeer.

Auf dem Weg nach unten wird Sophia von den Nazis entfuehrt. Der freundliche Kapitaen des Kutters entbloesst dann auch die missliche Lage, in der sich Indy gerade befindet. Nun verbleiben ihm nur noch drei Minuten, um die richtige Schleuse am Meeresboden zu finden (diese Zeit sollte ihm aber auch reichen, denn der Spieler kann ja pausieren, waehrend er Kaffee holt!

IN ATLANTIS ...

... ist Indy erst einmal darum bemueht, Licht in die ganze Sache zu bringen: er legt die Leiter, die irgendwo in der naeheren Umgebung liegt, an den Geroellhaufen an und steigt hinauf, um oben die Steinkiste links zu oeffnen, in der ein Metallstab liegt, den er mit Orichalcum fuettert. Nachdem die Dunkelheit einem klaren Blick gewichen ist, legt er die Steine auf das Podest und stellt die Kombination ein. Da sich nichts tut, schlaegt er erneut im Dialog nach und stellt fest, dass die Kombination der Steine vor der letzten Tuer von Atlantis umgekehrt, also um 180° [Grad] gedreht werden muss. Indy nimmt die Leiter und die Steine und betritt nun das Labyrinth, das sich hinter der sehr einladenden Tuer erstreckt.

DER AEUSSERE RING DES LABYRINTHS

Indiana steht also in dem sagenhaften Labyrinth von Atlantis, ein labyrinth, das noch groesser ist als das von Knossos, aber das wird ihm erst spaeter bewusst werden. Er muss alle Raeume betreten, die auf dem Bildschirm etwas dunkler gekennzeichnet sind. Raeume, die er schon betreten hat, werden mit Fragenzeichen gekennzeichnet oder, wenn sie wichtig sind, naeher beschrieben. In manchem Raeumen befindet sich auch ein Holzgitter, das er oeffnen muss (dahinter befinden sich ebenfalls wichtige Raeume). Da die Raeume von Spiel zu Spiel an einem anderen Ort liegen, nenne ich nur die Gegenstaende, die unbedingt gefunden werden muessen. Zunaechst waeren da zwei Metallstuecke, die sich bei zwei defekten Robotern befinden: ein Speichenrad und ein Zahnrad, die beide erst im spaeteren Verlauf benoetigt werden. Am aeussersten Ende des Ganges rechts unten findet Indy ein Skelett, dessen Brustkorb er in dem Krabbenraum benoetigt, in dessen Mitte ein kleiner Brunnen liegt. Dieser Brustkorb wird mit einer leckeren Speise ausgestattet. Dabei bietet sich natuerlich das Sandwich an, das Indy aus dem U-Boot der Nazis geklaut hat. Er kann aber auch die Bratwurst, die er nach der Schlaegerei mit einem Soldaten aus Atlantis erhalten hat, oder das Kaugummi aus dem College benutzen.

Sobald er den Brustkorb mit Koeder in den Brunnen haelt, tappt eine Krabbe in die Falle.

In einem anderen Raum findet Indy einen Fischkopf, der zu einer Statue gehoert, und einen Steinbecher (dieser steht auf der anderen Seite einer Schlucht, die Indy mit der Leiter ueberquert), die beide in seinen Besitz uebergehen. Damit kann er etwas Lava in einem anderen Raum schoepfen, indem er den Steinbecher auf das Podest stellt und den Fischkopf in die Maschine einsetzt. Mit dieser Lava kann er im magischen Maschinenraum Orichalcum herstellen: er setzt das Speichenrad auf vorgesehenen Sockel, schuettet oben in den Trichter die Lava ein und entnimmt unten aus der Schuessel die Perlen (das Speichenrad nicht vergessen!). Dieser Vorgang laesst sich beliebig oft wiederholen, ein Schub sollte aber voellig genuegen.

In zwei Raeumen befindet sich Indy in dem Gefaengnis von Sophia. Dort steckt er eine Orichalcum-Perle durch das Gitter in das Maul der Statue, den den armen Soldaten niederwalzt.

Nun kann sich Indy dem Wachraum zuwenden, wo ein Teich den Zutritt zum weiteren Gang verwehrt. Mit der Aal-Figur, die er noch suchen muss (sieht aus wie die aus Island), und einer Orichalcum-Perle, die er in das Maul der Figur stopft, kann er das Wasser verdampfen lassen, indem er die erhitzte Figur schnell hineinschmeisst. Danach fuettert Indy den Fischkopf mit einer weiteren Perle, woraufhin sich das grosse Tor oeffnet.

DER INNERE RING DES LABYRINTHS

Im Gefaengnis von Sophia stellt sich heraus, das es ihr zu gefaehrlich ist, einfach ohne Stuetzbalken unter dem Gitter herzukriechen (kann man verstehen!). Nachdem er ein Teil des zerstoerten Roboters (der Statue) genommen hat, betritt Indy den inneren Ring des Labyrinths. Dort versperrt ein riesiger Octopus den Weg zum Kanal. Indy fuettert ihn mit der gefangenen Krabbe (armes Ding!) und schwimmt zu der kleinen Insel, die mit Hilfe einer Orichalcum-Perle in Gang gesetzt wird.

Mit dieser schwimmenden Insel durchquert Indy den Kanal (die Tueren werden mit jeweils einem der drei Steinscheiben geoeffnet), bis er auf eine Treppe stoest, die er erklimmt. Oben angekommen nimmt er das Maschinenteil und schliesst den Schrank, um sich die Bedienungsanleitung genau anzuschauen. Nun faehrt er zurueck bis zu der Tuer, die er auf der Hinfahrt gesehen hat. Dort blockiert eine maechtige Tuer den Weg. Mit Hilfe der Bedienungsanleitung und den einzelnen Maschinenteilen sollte es jedoch kein Problem sein, diese zu oeffnen. Nachdem er die Kette an beiden Armen befestigt hat, legt er die Leiter an die Statue, oeffnet die Klappe und schaut sich das Ding naeher an. So muesen die Maschinenteile eingesetzt werden, damit die Tuer aufgerissen wird (kann man auch an der Bedienungsanleitung sehen!): bronzenes Speichenrad auf mittlere Achse, Roboter-Teil daraufsetzen, halbmondfoermiges Ding auf die beiden rechten Keile, Bronze-Getriebe auf oberen linken Keil

setzen (Arm nach vorne) bzw. auf unteren linken Keil (Arm nach hinten). Genauso geht es bei dem anderen Arm, nur muss das halbmondförmige Teil auf die beiden linken Keile und das Bronze-Getriebe auf einen der beiden Keile rechts gesetzt werden. So kracht die Tür um und ein kleines, festes Metallstück kommt zum Vorschein, das als Stützbalken für das Gefängnis-Tor Sophias dient (Balken Sophia geben, Gitter hochheben, "ich habe einen Plan").

Gemeinsam gehen die beiden Archaeologen durch das umgekippte Tor und betreten anschliessend die erste Tür links, wo Sophia in den Bann von Nur-Ab-Sal gerät. Mit Hilfe einer Orichalcum-Perle, die Indy in den Mund von Sophias Kette steckt, erhitzt sich das gute Ding und Sophia trennt sich freiwillig von ihr, nachdem Indy ihr die goldene Truhe vor's Gesicht hält. Diese wird nach der ganzen Prozedur in die Lava geworfen und Nur-Ab-Sal war einmal. Bevor die beiden den Raum wieder verlassen, steckt Indy den Zepher des Toten ein.

Im nächsten Raum steht eine Art Bulldozer, ein historischer Fund von ungeheurem Wert, der, mit zwei Orichalcum-Perlen in Schwung gebracht, zu Höchstleistungen aufläuft (die Zeichnungen auf dem Boden dienen als kleine Hilfe). Mit den beiden Stäben (dem Zepher und dem Türbolzen) lässt sich das Gerät sogar steuern (beide in den dafür vorgesehenen linken und rechten Schlitz stecken und korrekt einstellen)! Während der Fahrt spielt Indy mit den Stäben und bringt endlich etwas Schwung in die ganze Angelegenheit (Stäbe in den linken und mittleren Schlitz stecken). Bei der Rutschpartie bricht das antiquitierte Fahrzeug durch die Mauer in das Zentrum von Atlantis.

LAVA UND NUR LAVA, WOHIN DAS AUGE REICHT

Bei diesem Türen-Gewirr verirren sich Indy und Sophia zwar einige Male, aber nach einiger Zeit erreichen sie doch ihr Ziel: sie stehen vor einem Lavafeld. Während des Suchens des Ausgangs fällt Indy und Sophia die grosse Kombination der Steinplatten an der Wand auf, die später noch benötigt wird. Das Lavafeld kann nur mit etwas Überlegen und Logik überwunden werden, denn es besteht, auch wenn man es nicht auf den ersten Blick sieht, ein System darin: es löst sich jeweils das Feld auf, auf das Indy gerade schaut! Sophia hingegen scheint mit dem gefährlichen Feld keine grossen Schwierigkeiten zu haben ...

DAS GROSSE FINALE

Die beiden Archaeologen haben ihr Ziel erreicht: sie stehen vor der atlantischen Maschine, die Menschen zu Göttern machen kann. Indy legt die Steinplatten auf das Podest und stellt die richtige Kombination ein (ich erinnere an die grosse Abbildungen über dem Türenlabyrinth!). Kaum ist die Maschine lauffähig, unterbrechen die Nazis Indy und Sophia. Kerner stellt sich als erster dem Experiment, doch die Dosis an Orichalcum-Perlen scheint nicht ganz

gestimmt zu haben. Also wird Indy von dem verrueckten Professor Ubermann auf die Plattform beordert, um selbst das Versuchskarnickel zu spielen, aber nach wohlweislicher Warnung, er koenne Ubermann als Gott nur zu leicht vernichten und dieser koenne sich dann die laengste Zeit als heldenhafter Entdecker der Maschine, die Menschen zu Goettern macht, ausgeben, ueberlegt es sich der wahnsinnige Mensch und steigt selbst auf die Tribuene (3,2,3,4,3,2,1).

Als kroenender Abschluss versinkt ... aber halt, dies darf hier nicht verraten werden!

1.6 Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Loesung Puzzle-Weg

I N D I A N A J O N E S 4

AND THE

FATE OF ATLANTIS

INDEPENDENT INDIANA

(DER ACTION-WEG!)

AUF DER SUCHE NACH SOPHIA HAPGOOD

Auf der Suche nach seiner alten Bekannten, angebeteten Liebe und eifrigen Kollegin Sophia Hapgood macht der bekannte Archaeologe Dr. Indiana Jones Halt vor einem Theater in New York. Vor der Tuer teilt ihm der dreiste Kartenverkaeufer mit, die Schau sei restlos ausverkauft. Gluecklicherweise entdeckt Indiana den Hintereingang zur Showbuehne. Besagter Hintereingang wird jedoch von Arnold, dem hauseigenen, muskelbepackten Gorilla bewacht. Im Gespraech stellt sich heraus, das er ein ebenso grosser Verehrer Sophias wie Indiana selbst ist (1,2,1,3,3). Falls es Indy nicht gelingen sollte, den Tuersteher von seiner positiven Gesinnung zu ueberzeugen, so muss er sich auf einen Zweikampf mit dem hartgesottene Kerl einlassen. Sodann laesst der neu gewonnene Freund Indy durch. Als Alternative zu diesem wohltemperierten Gespraech kann Dr. Jones auch die stoerenden Kisten auf dem Hinterhof beiseite schieben, um sich den Zugang zu der Feuerleiter zu ermoeeglichen. Wie auch immer gestattet es der unliebsame Buehnenbeleuchter niemandem, sich auch nur ansatzweise seinem heiligen Reich, der Buehne, zu naehern, auf der Sophia ihre Rede ueber das Mythos Atlantis haelt. Trotz Versicherung hoechster Eile und Notwendigkeit wird Indy der Weg zur Buehne versperrt und damit die Unterbrechung der Show untersagt. Gezwungenermassen laesst sich Jones auf ein Gespraech mit dem garstigen Zwerg ein und erfahert, dass sich dieser das Lesen zum Hobby ge-

macht hat. Also sucht Indy nach einem Stoff zum Lesen, der sich in Form einer Zeitung praesentiert (diese haengt am Brett vor dem Theater). Samt Leseausruerstung verzieht sich der Buehnenarbeiter und ueberlaesst Indy die Beleuchtungs-Apparatur. Dieser betaetigt lediglich den rechten und den linken Hebel, drueckt, nachdem alle gruenen Laempchen zu leuchten beginnen, den roten Knopf und fuehrt so eine erhebliche Irritation auf Seiten Sophias herbei. Dadurch wird die Show unterbrochen und Sophia steht Indy endlich (nach einer begeisternden Begrueessung!) mit Tips und Tricks bei.

BEKANNTSCHAFT MIT BJOERN HEIMDALL IN ISLAND

In der ehemaligen Ausgrabungsstaette unterhalten sich Indy und Sophia mit ihrem eifrig werkelnden Kollegen Dr. Bjoern Heimdall, der sich besonders in Sachen Atlantnis auszukennen scheint. Zumindest liefert er neben einigen Informationen ueber die scheinbar mysterioes versunkene Stadt auch zwei Hinweise ueber weitere Experten auf diesem Gebiet namens Sternhart und Costa. Letzterem statten die beiden Abenteurer gleich einen Besuch auf den Azoren ab, doch muessen sie den unliebsamen Gesellen ohne Erfolge wieder verlassen, denn dieser scheint nur an einem Tauschgeschaeft interessiert zu sein. Selbst Sophias Reize lassen den Ignoranten kalt ...

DER GRABRAEUBER STERNHART IN TIKAL, MEXIKO

In Tikal geraet Indy in einen dichten Dschungel, der sich bei naeherem Hinsehen als doch nicht so dicht herausstellt. Auf der anderen Seite des Dschungels muss Indy vor einer scheinbar unueberwindbaren Schlucht stehen bleiben. Zwar liesse sich mit dem Baumstumpf etwas anfangen, doch zu allem Uebel kringelt sich eine Schlange um den Stamm. Und gerade gegen diese Tiere hat Dr. Jones eine direkte Abneigung. Also muss sich ein anderer Weg finden. Im Dschungel mimt Indy den Dompteur (Peitsch schwingen!) mit dem einfaeltigen Dschungeltier, das sich ohne Widerstreben der Schlange opfert, die sich anschliessend zufrieden in die Schlucht zurueckzieht. Nachdem der Baumstumpf umgeknickt wurde, kann Indy die Schlucht passieren und trifft auf der anderen Seite Sophia, die den Weg auf eine etwas einfachere Weise genommen hat (denn der Zahn der Zivilisation nagt auch an der historischen Staette Tikal!).

Doch der eifrige Professor Sternhart laesst niemanden in sein Reich (den Tempel), der sich nicht besonders gut mit dem verlorenen Dialog Platos auskennt. Der Papagei stellt sich nach dem Gespraech mit dem Prof als recht informativ heraus, wenn Indy den viel umfassenden Begriff "Titel" erwaeht. Spaetestens dann (denn es soll auch Leute geben, die vor der Antwort abgespeichert haben) gibt Sternhart den Weg frei. Allzu viel kann das geuebte Touristenauge nicht erspaeuen in dem genannten Tempel, doch zumindest erkennt Indy die Spiralenform auf der linken Seite der Grabkammer. Um den Professor abzulenken, beauftragt Indy

Sophia, sich mit ihm zu unterhalten, waehrend er sich selbst die Oellampe aus dem gut sortierten Touristenstand Sternharts ausleiht. Mit dem aus der geoeffneten Lampe herausfliessenden Oel laesst sich leicht der Schmutz von dem Muster abwischen, so dass Indy eine Spirale entdecken und nehmen kann. Diese setzt er in das Maul des Statuenkopfs ein und oeffnet (kraeftig ziehen) damit die geheime Grabkammer. Wie so ueblich fuer einen unkollegialen, eifrigen Archaeologen, der nur auf das eigene Wohl, sprich Ruhm, Reichtum und Macht, aus ist, stiehlt Sternhart den neuen Fund und verduennisert sich. Dabei uebersieht er aber eine dieser mysterioesen Orichalcum-Perlen (o-ri-kal-kum), die Indy nimmt. Doch erneut kann Costa auf den Azoren nicht vom fairen Tausch ueberzeugt werden ...

EIN TAUSCHGESCHAEFT MIT CORDA

Also versuchen die beiden Archaeologen erneut auf Island ihr Glueck. Doch dem dort anwesenden Professor Heimdall hat es im waehrsten Sinne des Wortes die Sprache verschlagen. Zumindest identifiziert Indy das von Heimdall gesuchte Objekt als kleine Aal-Figur, die sich, gefuettert mit dem Orichalcum, selbst aus dem ewigen Eis loest. Damit hat Indy endlich den Geschmack Cordas, der sich immer noch auf den Azoren aufhaelt, getroffen und er tauscht die Figur gegen einen Tip, wo er den lang gesuchten Dialog Platos finden kann. Praktischerweise befindet sich dieses Buch in einem bestimmten Winkel der Heimat-Bibliothek, an der Jones seine praxis-orientierten Seminare haelt.

AUF DER SUCHE NACH PLATOS VERLORENEM DIALOG

Zum Leid des gestressten Spielers bieten sich Indy gleich drei Moeglichkeiten, wo sich das Buch befinden kann. Natuerlich sucht der Spieler nur an der Stelle, die Costa angegeben hat, denn dies wird schon richtig sein.

Zum einen gibt es da die "DUNLOP COLLECTION". Dabei befindet sich der Brief in dem Schrank der Bibliothek. Dummerweise ist genau dieser zu Beginn des neuen Abenteuers auf Indy umgekippt und laesst sich nicht so einfach wieder aufstellen. Also sucht Indy im Heizungskeller ein schmutziges Tuch und im ersten Stock (ueber der Bibliothek) im Regal rechts eine Pfeilspitze (leicht durch dessen helles Schimmern zu erkennen). Mit diesen beiden Gegenstaenden schraubt er die Rueckwand des Schrankes (in der Bibliothek) ab und findet darunter das Buch. Eine andere Vorgehensweise ist die, dass Indy zunaechst ein Kaugummi sucht. Dieses klebt unter dem Stuhl (typisch Schueler und Studenten!) in der Bibliothek. Mit dem Kaugummi ist das Abrutschen von der glatten Flaechen der Rutsche im Heizungskeller abgesichert. Mit einem Kohlenstueck wirft Indy dann das Buch buchstaeblich ab ...

Die "SPRAGUE COLLECTION" laesst nur eine Moeglichkeit der Suche zu: mit dem Kaugummi vom Stuhl in der Bibliothek ersteigt Indy die Kohlenrutsche im Heizungskeller. In dem

anschliessenden Zimmer findet er einige Katzen-Figuren aus Wachs. Diese laesst er dann im Heizungsraum schmilzen und zum Vorschein kommt der gesuchte Dialog.

Fuer die Suche der "ASHKENAZY COLLECTION" benoetigt Indy ein Glas Mayonnaise, welches im Kuehlschrank seines Bueros steht. In dem Lagerraum ueber der Bibliothek, den er nur ueber das herunterhaengende Seil erreichen kann, schiebt er einige Kisten beiseite und wird dabei gluecklicher Finder einer verschlossenen Box. Indy "oelt" die alte, verstaubte Statue mit der schmackhaften Mayonnaise und zieht sie zu der Oeffnung in der Decke. Diese Statue verhilft Indy als Leiter in den zweiten Stock, wo er den benoetigten Schlues- sel in der Urne sucht. Mit diesem Schluessel oeffnet der Archaeologe die kleine Truhe und ist endlich im Besitz von Platos verlorenem Dialog.

DIE QUAL DER WAHL

Damit stellt sich Indy aber auch die Qual der Wahl: die Entscheidung, auf welchen Weg er Atlantis entdecken will. Da bietet sich natuerlich der archaeologische Alleingang an (Puzzle-Weg), aber auch der "Team-Weg" zusammen mit Sophia ist nicht zu verachten, da sie oft hilfreiche Tips geben kann, wenn Indy bei bestem Willen nicht mehr weiter weiss. Fuer Hartgesottenne sei hier der Action-Weg empfohlen, da Indy dort mit einigen zuentfingigen Action-Einlagen ueber- rascht wird. Die Entscheidung trifft der Leser dieser Loesung selbst (die drei Wege sind auf dieser Diskette genauestens erlaeutert!). Wenn der Leser nach dieser, der vorliegenden Loesung gehen will, so muss er den Action-Weg waehlen (besonders ratsam ist das Abspeichern vor der Entscheidung, um spaeter einmal die anderen Loesungswege waehlen zu koennen, ohne noch einmal von vorne zu beginnen. Fuer die Spieler, die den Action-Weg waehlen, sei hier emp- fohlen, vor Kaempfen abzuspeichern, obwohl nur zwei oder drei Nazi-Soldaten ernsthafte Probleme darstellen sollten. Fuer alle Boxer, die keinen Ausweg mehr sehen, sei gesagt, dass der "Sucker Punch" (wie im Handbuch unter "Spezielle Steuerung: So kaempfen Sie", S.8, beschrieben) ein sehr hilfreiches Mittel gegen laestige Gegner ist.

ALAIN TROTTIER UND DIE MAGISCHE VISITENKARTE

Nachdem Dr. Jones in Monte Carlo gelandet ist, spricht er vor dem Hotel einen in braun gekleideten Herrn mit grau- meliertem Haar an, der sich mit "Alain Trottier" vorstellt. Professor Trottier ist ein Experte in Sachen Atlantis, der jedoch seinen Mitmenschen gegenueber sehr verschlossen und noch dazu aeusserst misstrauisch ist. Zumindest kann Indy ihm eine Visitenkarte abschwatzen, die ihm spaeter ja noch Einfluss verschaffen koennte, denn die Bekanntschaft einer angesehenen Person kann nie schaden.

"KOOPERATIVER" OMAR AL JABBAR

Auf dem Flughafen von Monte Carlo entscheidet sich Indy fuer Algier als naechstes Ziel, wo sich angeblich ein knickeriger Haendler namens Omar Al Jabbar niedergelassen hat. In der Tat weigert sich Al Jabbar, mit Indy zu sprechen, obwohl dieser dessen Diener Paul mit Hilfe der Visitenkarte Trottiers dazu bringt, nach Omar zu schauen und ihn ueber Indys Praesenz zu informieren. Waehrend der sehr langen Abwesenheit Pauls, der sich auf der Suche nach seinem Herrn befindet, sucht Indy die Strassen Algiers auf, wo er einen Herrn mit rotem Fez trifft, den er auf dem Marktplatz abfaengt. Dieser Besitzer der fantastischen Kopfbedeckung wird zur Abgabe seines Fezes ueberredet (4,3,1,3,1,1). Letzteren (den Fez) erhaelt der Diener des feinen Herrn Omars, der es nicht als seine Pflicht ansieht, sich selbst um seine treuesten Kunden zu kuemmern. Also wird der Diener erneut losgeschickt, indem Indy ihn von der Dringlichkeit der Angelegenheit ueberzeugt. Indy verfolgt Paul unauffaellig durch die Strassen der Grosstadt und erreicht so das Haus von Al Jabbar, der sich als nicht sehr kooperativ erweist, da er Indy direkt anzuzeigen versucht. Nachdem der Diener zur Polizei geschickt wurde, lockt Indy den vollschlanken Mann in den Wandschrank und schliesst die Tuer, um anschliessend das Haus nach brauchbaren Dingen durchzusuchen. Zunaechst findet er zwei Statuen, die direkt in's Auge fallen. Bei genauerem Untersuchen stellt er fest, dass eine Karte der Wueste als Waeschestueck getarnt wurde, das er mit der Bambusstange herunterholen kann. Mit dem Kamel macht sich Indy dann schleunigst aus dem Staub und in die Wueste ...

DIE WUESTE

Die Wueste erweist sich bei genauerer Betrachtung als recht umfassend. So sollte Indiana per Wuestenschiff moeglichst jedes Normaden-Dorf besuchen und dem Einwohner die Karte von Omar zeigen, damit dieser die Richtung der markierten Stelle erklaren kann. Diese Wege-Beschreibung wird fest eingehalten und schon bald findet der froehliche Reiter das "X". Aufpassen sollte er jedoch auf die berittenen Normaden-Patrouillien, die relativ laestig sind. Von daher ist es anzuraten, sich immer moeglichst gut im Gebirge (ausser Sichtweite oder Blickrichtung) zu verstecken. Die ersten beiden Patrouillen koennen mit den beiden Statuen von Omar bestochen werden, die anderen werden in das Reich der Traeume befoerdert.

DIE AUSGRABUNGSSTELLE DER NAZIS

An der Ausgrabungsstelle faellt Indy direkt der LKW, der aber defekt ist, und die riesige Hoehle auf, in die er ueber die an die Wand angelehnte Leiter gelangt. Unten sieht er erstmal gar nichts, denn der Generator, das metalnerne Ding, hat seinen Geist aufgegeben. Mit Hilfe des Schlauches, der irgendwo auf dem Boden im Vordergrund

liegt, und der Vase, die auf dem Tisch steht und in der sich noch eine Orichalcum-Perle befindet, zapft er etwas Benzin vom LKW ab (oeffne Tank, benutze Schlauch mit Tank, benutze Schlauchende mit Vase). Das gewonnene Benzin sollte den Generator fuer einige Zeit wieder funktionstuechtig machen (oeffne Kappe, benutze Einfuelltrichter mit Vase, druecke Schalter), so dass Indy zumindest die eigenen Haende wieder vor den Augen erkennen kann. Ausser den Haenden kann er aber noch etwas entdecken: mit der Schiffspanke pult Indy wild in dem Steingeroell rechts herum und findet nichts ausser ein schoenes Gemaelde, das er jedoch zurecht fuer nicht sehr wichtig haelt. Mit einem Druck auf das runde Objekt des Wandgemaeldes links legt sich automatisch durch die Oeffnung einer Spalte eine Statue frei.

Indy baut aus dem ausgeschalteten Generator die dem LKW fehlende Zuendkerze aus und baut die in den Motor des Wagens wieder ein. Die Statue, die inzwischen mit einer Orichalcum-Perle gefuetterte wurde, dient als notduerftige Ersatzbatterie, die den Wagen zum Laufen bringt und die Fahrt zur naechsten Station ermoeoglicht: Monte Carlo, denn auf dem Sitz des LKWs findet Indy ein Telegramm, das eindeutig beweist, dass Alain Trottier in eine Falle gelockt werden soll.

DIE ENTFUEHRUNG DES ALAIN TROTTIER

Doch das gefundene Telegramm kann Trottier nicht ueberzeugen. Erst als er auf offener Strasse von den Nazis entfuehrt wird, nachdem er stolz allen Passanten seinen Sonnenstein gezeigt hat, sieht er seinen Fehler ein - haette er Indy doch geglaubt, doch jetzt ist es zu spaet. Fast zumindest, denn Indy gibt nicht auf, schnappt sich das naechstbeste Auto (woher er die Schluessel hat, bleibt eine Frage, die der Spieler selbst zu loesen hat) und verfolgt die Entfuehrer. Das Auto zu fahren, ist nicht allzu schwer, da es genau im Handbuch beschrieben wurde. Nach einigen gewollt herbeigefuehrten Karambolagen geben die Entfuehrer auf und fluechten vom Unfallort, bevor die Polizei aufkreuzt. Der scheinbar tote Trottier besinnt sich eines besseren und gibt einige interessante Informationen an Indy weiter. Dieser sucht den Sonnenstein an der von Trottier angegebenen Kreuzung in der Kanalisation und wird gleich fuendig. Mit dem Taxi, das vor dem Hotel steht, faehrt Indy zum Flughafen und fliegt von dort aus nach Thera.

DIE INSEL THERA

Zwischen den Bergen im Hinterland stoesst Indy auf eine Ausgrabungsstelle der Nazis, die er betritt. Kurz danach - Welch ein Zufall - stuerzt der Zugang ein, der aber mit der Klapp-Schaufel, die im Hinterteil der Hoehle liegt und eine Botschaft Sophias offenbart, wieder freigebuddelt werden kann. Auffaellig ist noch die Tuer, die sich in der Hoehle befindet. Sobald diese geschlossen wird, oeffnet sich das Geheimfach mit einer Achse, auf die der Sonnenstein ge-

steckt wird. Mit der korrekt eingestellten Kombination (bitte dem Dialog Platos entnehmen!) klickt es laut und hinter der Tuer erscheint eine antike, scheinbar sehr wertvolle Steinplatte, die Indy einsackt. Nachdem er die Tuer wieder geschlossen hat, um den Sonnenstein zurueckzubekommen, betrachtet er die Holzkiste, die vor der Hoehle steht. Wird diese zugeklappt, so erscheint eine Rechnung fuer einen Ballon, die beim Hafewaechter eingereicht werden kann, um den Ballon zu bekommen, der in der grossen Kiste rechts liegt. Die Steinplatte tauscht Indy gegen den grossen Korb ein und erhaelt umsonst noch ein Fischernetz dazu. Diese drei Gegenstaende ergeben einen Ballon, der durch das aus dem Loch vor der Hoehle ausstroemende Gas gefuellert wird. Mit diesem Ballon macht sich Indy gen Sueden auf die Suche nach dem schon von Thera abgefahrenen U-Boot der Nazis, das der Hafewaechter verleugnete. Nach einer riskanten Landung in der Naehe des U-Boots wird der Suesswasser-Matrose ueberwaeltigt und dessen Uniform angezogen.

VOR KRETA LIEGEN WIR IM U-BOOT DER NAZIS

Als Matrose getarnt kann Indy nun das U-Boot erforschen. Viel Zeit bleibt ihm dafuer aber nicht, denn die Insel Kreta liegt nicht mehr weit entfernt. Wie Indiana erfahren hatte, befindet sich auf dem Schiff der Mondstein, der unerlaesslich fuer die Loesung des Mythos Atlantis ist. Dieser, so wird ihm mitgeteilt, liegt in dem Schrank, den der Soldat bewacht. Alle Bemuehungen zur angeblichen Wachablosung schlagen fehl - bis auf die verlockende Mahlzeit, das U-Boot-Sandwich, das Indy in der Kueche aus Brot und Beilage herstellt, kann den Soldaten fuer kurze Zeit ablenken. Er oeffnet den Schrank, nimmt den Stein und macht sich aus dem Staub, obwohl der Wachposten es sowieso nicht merkt, dass der Stein verschwunden ist, aber vorbeugen kann ja bekanntlich nicht schaden ...

Kurz darauf wechselt das Schiff auch schon seinen Kurs und erreicht Knossos auf Kreta. Da der Weg ueber die Bruecke von einem fanatischen Soldaten bewacht wird, muss Indy eine andere Moeglichkeit finden, dieses Boot zu verlassen. Die leichteste, wenn auch zunaechst abwegigste Methode ist die Befoerderung durch die Torpedorohre, die aber durch den langweiligen Vortrag des Kapitaens versperrt werden. Also muss diese Vorstellung unterbrochen werden. Indy schnappt sich den roten, oeligen Lappen und die Waescheleine aus dem vorderen Teil des U-Bootes und begibt sich zu den hinteren Torpedorohren, deren Kabelwerk mit dem Oeltuch ueberdeckt wird. Sobald Indy mit Hilfe der "Bedienungsanleitung fuer die Torpedorohre" aus dem Schrank (lag bei dem Mondstein) das Kontrollbrett bedient und den Hebel gedruickt hat, erregt ein kleines Feuerchen die Aufmerksamkeit der gesamten Besatzung. Im vorderen Teil hingegen haelt sich nun niemand mehr auf, so dass die Torpedos ungestoert benutzt werden koennen. Indy bindet das Waescheseil an den Hebel, betaetigt - wie vorher schon praktiziert - die Kontroll-Elemente und klettert, nachdem er in seinen legeren Anzug samt Hut und Peitsche gestiegen ist, in ein

Rohr, von wo aus er das Seil zieht und den Mechanismus in Gang setzt, so dass er als lebende Kanonenkugel a la Guybrush Threepwood auf die Insel geschossen wird.

DAS LABYRINTH VON KNOSSOS

Im Hinterland von Kreta gibt es bis auf unwichtige Steinbrocken und Staub nicht viel zu entdecken, also begibt sich Indy gar nicht erst dorthin. Viel interessanter ist da schon ein Blick auf das Podest auf der Plattform im Osten, auf das er den Sonnen- und den Mondstein legt, um diese in die richtige Position zu bringen (siehe Dialog Platos). Bei korrekter Einstellung oeffnet sich eine Geheimtuer zum sagenhaften Labyrinth von Knossos, das Indy betritt. Im Eingang liegen drei Statuenteile auf einer Waage, von denen Indy aber nur zwei nimmt. Den dritten holt er von der anderen Seite der Tuer (einen Raum weiter) mit der Peitsche. Er sucht das verschlossene Tor (Nord, Ost, West, West), auf dessen Waage er die drei Koepfe legt, damit es sich oeffnet. Hinter dem Gitter stoest er auf einen historischen Aufzug (durch das Gitter, Nord, Ost, Ost), dessen Gewicht geloest werden muss. Da aber Indy nicht so einfach an das Gewicht herankommt, muss er einen Stock suchen. Im Raum neben dem Gitter ist ihm eine Statue des Minotaurus aufgefallen. Ihr schlaegt er den Kopf mit der Peitsche ab und bemerkt daraufhin einen Ruck im Boden. Er stellt sich neben den herabgefallenen Kopf und faehrt mit dem Lift einen Stock tiefer, wo er Sternhart trifft. Da der Herr sich nicht bereit erklaert, sich mit Indy zu unterhalten, entwendet dieser ihm den Stock, den Weltstein, den Schal und den Kamm. Letztere beiden lassen sich in Verbindung mit der Waescheleine aus dem U-Boot gut als Orichalcum-Detektor verwenden (benutze Leine mit Kamm, benutze Kamm mit Schal, benutze Kamm), worauf auch Sternhardt in seinem letzten Schreiben hinweist. Jetzt bleibt nur die Frage, wie Indy aus dieser Grabkammer Sternhardts wieder herauskommt, denn er will nicht so enden wie sein habgieriger, machtgeiler Kollege. Nun, an der Kette, die hinter dem Wasserfall verlauft, kann sich Indy leicht bis in die obere Etage heraufhangeln, wenn er dabei auch etwas nass wird. Mit dem Stock loest er das Gegengewicht des Fahrstuhls (West, durch das Gitter, Nord, Ost) und kann diesen dementsprechend dann auch benutzen (West, Nord, Ost, Ost), wenn er mit dem Stock im Mund der Statue herumpult. Eine Etage hoeher gelangt er dann endlich in den Besitz der Goldtruhe und zweier Orichalcum-Perlen. Eine Hoehle weiter im Norden stoest Indy auf den Mikrotaurus, eine antike Buddelmaschine, die, angetrieben mit der goldenen Statue und einer Orichalcum-Perle, ein Loch in die Wand im Osten schlaegt. Indy krabbelt durch das Loch und steht vor dem Miniatur-Atlantis, so wie es Plato in seinem Dialog beschrieben hatte. Indy stellt die richtige Kombination der drei Steine, die auf die Zentral-Achse der Stadt gesteckt werden, ein, und eine der drei Tueren im Hintergrund oeffnet sich.

Dieser Gang endet jedoch in einer Sackgasse, und Indy weiss sich nicht weiter zu behelfen, als den Orichalcum-De-

tektor einzusetzen. Doch zunaechst schlaegt der Kamm nur in Richtung Indy selbst aus, der logischerweise seine gesamte Perlensammlung in der goldenen Truhe unterbringen muss, damit der Detektor keine Stoeerungen aufweist. Weiterhin faellt stoeerend das Skelett am Ende des Ganges auf, das ebenfalls eine Perle enthaelt, die Indy zu den anderen in die Kiste steckt. In der Hoehle, durch die der kleine Wasserfall verlauft, testet Indy erneut den Detektor, und diesmal wird er nicht abgelenkt. Indy graebt sich mit der Schiffsplanke durch die Wand im Norden und entdeckt dort einen Raum weiter neben einer Orichalcum-Perle, die zu seinen Fuessen liegt, auch noch eine antiquitierte Untergrundbahn, die, mit einer Perle gefuettert, tatsaechlich nicht ihren Dienst verweigert.

IN ATLANTIS ...

... ist Indy erst einmal darum bemueht, Licht in die ganze Sache zu bringen: er legt die Leiter, die irgendwo in der naeheren Umgebung liegt, an den Geroellhaufen an und steigt hinauf, um oben die Steinkiste links zu oeffnen, in der ein Metallstab liegt, den er mit Orichalcum fuettert. Nachdem die Dunkelheit einem klaren Blick gewichen ist, legt er die Steine auf das Podest und stellt die Kombination ein. Da sich nichts tut, schlaegt er erneut im Dialog nach und stellt fest, dass die Kombination der Steine vor der letzten Tuer von Atlantis umgekehrt, also um 180° [Grad] gedreht werden muss. Indy nimmt die Leiter und die Steine und betritt nun das Labyrinth, das sich hinter der sehr einladenden Tuer erstreckt.

DER AEUSSERE RING DES LABYRINTHS

Indiana steht also in dem sagenhaften Labyrinth von Atlantis, ein labyrinth, das noch groesser ist als das von Knossos, aber das wird ihm erst spaeter bewusst werden. Er muss alle Raeume betreten, die auf dem Bildschirm etwas dunkler gekennzeichnet sind. Raeume, die er schon betreten hat, werden mit Fragenzeichen gekennzeichnet oder, wenn sie wichtig sind, naeher beschrieben. In manchem Raeumen befindet sich auch ein Holzgitter, das er oeffnen muss (dahinter befinden sich ebenfalls wichtige Raeume). Da die Raeume von Spiel zu Spiel an einem anderen Ort liegen, nenne ich nur die Gegenstaende, die unbedingt gefunden werden muessen. Zunaechst waeren da zwei Metallstuecke, die sich bei zwei defekten Robotern befinden: ein Speichenrad und ein Zahnrad, die beide erst im spaeteren Verlauf benoetigt werden. Am aeussersten Ende des Ganges rechts unten findet Indy ein Skelett, dessen Brustkorb er in dem Krabbenraum benoetigt, in dessen Mitte ein kleiner Brunnen liegt. Dieser Brustkorb wird mit einer leckeren Speise ausgestattet. Dabei bietet sich natuerlich das Sandwich an, das Indy aus dem U-Boot der Nazis geklaut hat. Er kann aber auch die Bratwurst, die er nach der Schlaegerei mit einem Soldaten aus Atlantis erhalten hat, oder das Kaugummi aus dem College benutzen.

Sobald er den Brustkorb mit Koeder in den Brunnen haelt, tappt eine Krabbe in die Falle.

In einem anderen Raum findet Indy einen Fischkopf, der zu einer Statue gehoert, und einen Steinbecher (dieser steht auf der anderen Seite einer Schlucht, die Indy mit der Leiter ueberquert), die beide in seinen Besitz uebergehen. Damit kann er etwas Lava in einem anderen Raum schoepfen, indem er den Steinbecher auf das Podest stellt und den Fischkopf in die Maschine einsetzt. Mit dieser Lava kann er im magischen Maschinenraum Orichalcum herstellen: er setzt das Speichenrad auf vorgesehenen Sockel, schuettet oben in den Trichter die Lava ein und entnimmt unten aus der Schuessel die Perlen (das Speichenrad nicht vergessen!). Dieser Vorgang laesst sich beliebig oft wiederholen, ein Schub sollte aber voellig genuegen.

In zwei Raeumen befindet sich Indy in dem Gefaengnis von Sophia. Dort steckt er eine Orichalcum-Perle durch das Gitter in das Maul der Statue, den den armen Soldaten niederwalzt.

Nun kann sich Indy dem Wachraum zuwenden, wo ein Teich den Zutritt zum weiteren Gang verwehrt. Mit der Aal-Figur, die er noch suchen muss (sieht aus wie die aus Island), und einer Orichalcum-Perle, die er in das Maul der Figur stopft, kann er das Wasser verdampfen lassen, indem er die erhitzte Figur schnell hineinschmeisst. Danach fuettert Indy den Fischkopf mit einer weiteren Perle, woraufhin sich das grosse Tor oeffnet.

DER INNERE RING DES LABYRINTHS

Im Gefaengnis von Sophia stellt sich heraus, das es ihr zu gefaehrlich ist, einfach ohne Stuetzbalken unter dem Gitter herzukriechen (kann man verstehen!). Nachdem er ein Teil des zerstoerten Roboters (der Statue) genommen hat, betritt Indy den inneren Ring des Labyrinths. Dort versperrt ein riesiger Octopus den Weg zum Kanal. Indy fuettert ihn mit der gefangenen Krabbe (armes Ding!) und schwimmt zu der kleinen Insel, die mit Hilfe einer Orichalcum-Perle in Gang gesetzt wird.

Mit dieser schwimmenden Insel durchquert Indy den Kanal (die Tueren werden mit jeweils einem der drei Steinscheiben geoeffnet), bis er auf eine Treppe stoest, die er erklimmt. Oben angekommen nimmt er das Maschinenteil und schliesst den Schrank, um sich die Bedienungsanleitung genau anzuschauen. Nun faehrt er zurueck bis zu der Tuer, die er auf der Hinfahrt gesehen hat. Dort blockiert eine maechtige Tuer den Weg. Mit Hilfe der Bedienungsanleitung und den einzelnen Maschinenteilen sollte es jedoch kein Problem sein, diese zu oeffnen. Nachdem er die Kette an beiden Armen befestigt hat, legt er die Leiter an die Statue, oeffnet die Klappe und schaut sich das Ding naeher an. So muesen die Maschinenteile eingesetzt werden, damit die Tuer aufgerissen wird (kann man auch an der Bedienungsanleitung sehen!): bronzenes Speichenrad auf mittlere Achse, Roboter-Teil daraufsetzen, halbmondfoermiges Ding auf die beiden rechten Keile, Bronze-Getriebe auf oberen linken Keil

setzen (Arm nach vorne) bzw. auf unteren linken Keil (Arm nach hinten). Genauso geht es bei dem anderen Arm, nur muss das halbmondförmige Teil auf die beiden linken Keile und das Bronze-Getriebe auf einen der beiden Keile rechts gesetzt werden. So kracht die Tür um und ein kleines, festes Metallstück kommt zum Vorschein, das als Stützbalken für das Gefängnis-Tor Sophias dient (Balken Sophia geben, Gitter hochheben, "ich habe einen Plan").

Gemeinsam gehen die beiden Archaeologen durch das umgekippte Tor und betreten anschliessend die erste Tür links, wo Sophia in den Bann von Nur-Ab-Sal gerät. Mit Hilfe einer Orichalcum-Perle, die Indy in den Mund von Sophias Kette steckt, erhitzt sich das gute Ding und Sophia trennt sich freiwillig von ihr, nachdem Indy ihr die goldene Truhe vor's Gesicht hält. Diese wird nach der ganzen Prozedur in die Lava geworfen und Nur-Ab-Sal war einmal. Bevor die beiden den Raum wieder verlassen, steckt Indy den Zepher des Toten ein.

Im nächsten Raum steht eine Art Bulldozer, ein historischer Fund von ungeheurem Wert, der, mit zwei Orichalcum-Perlen in Schwung gebracht, zu Höchstleistungen aufläuft (die Zeichnungen auf dem Boden dienen als kleine Hilfe). Mit den beiden Stäben (dem Zepher und dem Türbolzen) lässt sich das Gerät sogar steuern (beide in den dafür vorgesehenen linken und rechten Schlitz stecken und korrekt einstellen)! Während der Fahrt spielt Indy mit den Stäben und bringt endlich etwas Schwung in die ganze Angelegenheit (Stäbe in den linken und mittleren Schlitz stecken). Bei der Rutschpartie bricht das antiquitierte Fahrzeug durch die Mauer in das Zentrum von Atlantis.

LAVA UND NUR LAVA, WOHIN DAS AUGE REICHT

Bei diesem Türen-Gewirr verirren sich Indy und Sophia zwar einige Male, aber nach einiger Zeit erreichen sie doch ihr Ziel: sie stehen vor einem Lavafeld. Während des Suchens des Ausgangs fällt Indy und Sophia die grosse Kombination der Steinplatten an der Wand auf, die später noch benötigt wird. Das Lavafeld kann nur mit etwas Überlegen und Logik überwunden werden, denn es besteht, auch wenn man es nicht auf den ersten Blick sieht, ein System darin: es löst sich jeweils das Feld auf, auf das Indy gerade schaut! Sophia hingegen scheint mit dem gefährlichen Feld keine grossen Schwierigkeiten zu haben ...

DAS GROSSE FINALE

Die beiden Archaeologen haben ihr Ziel erreicht: sie stehen vor der atlantischen Maschine, die Menschen zu Göttern machen kann. Indy legt die Steinplatten auf das Podest und stellt die richtige Kombination ein (ich erinnere an die grosse Abbildungen über dem Türenlabyrinth!). Kaum ist die Maschine lauffähig, unterbrechen die Nazis Indy und Sophia. Kerner stellt sich als erster dem Experiment, doch die Dosis an Orichalcum-Perlen scheint nicht ganz

gestimmt zu haben. Also wird Indy von dem verrueckten Professor Ubermann auf die Plattform beordert, um selbst das Versuchskarnickel zu spielen, aber nach wohlweislicher Warnung, er koenne Ubermann als Gott nur zu leicht vernichten und dieser koenne sich dann die laengste Zeit als heldenhafter Entdecker der Maschine, die Menschen zu Goettern macht, ausgeben, ueberlegt es sich der wahnsinnige Mensch und steigt selbst auf die Tribuene (3,2,3,4,3,2,1).

Als kroenender Abschluss versinkt ... aber halt, dies darf hier nicht verraten werden!

1.7 Indiana Jones 4 - The Fate of Atlantis Loesung Team-Weg

I N D I A N A J O N E S 4

AND THE

FATE OF ATLANTIS

ALS DUO UNSCHLAGBAR!
(DER TEAM-WEG)

AUF DER SUCHE NACH SOPHIA HAPGOOD

Auf der Suche nach seiner alten Bekannten, angebeteten Liebe und eifrigen Kollegin Sophia Hapgood macht der bekannte Archaeologe Dr. Indiana Jones Halt vor einem Theater in New York. Vor der Tuer teilt ihm der dreiste Kartenverkaeufer mit, die Schau sei restlos ausverkauft. Gluecklicherweise entdeckt Indiana den Hintereingang zur Showbuehne. Besagter Hintereingang wird jedoch von Arnold, dem hauseigenen, muskelbepackten Gorilla bewacht. Im Gespraech stellt sich heraus, das er ein ebenso grosser Verehrer Sophias wie Indiana selbst ist (1,2,1,3,3). Falls es Indy nicht gelingen sollte, den Tuersteher von seiner positiven Gesinnung zu ueberzeugen, so muss er sich auf einen Zweikampf mit dem hartgesottenen Kerl einlassen. Sodann laesst der neu gewonnene Freund Indy durch. Als Alternative zu diesem wohltemperierten Gespraech kann Dr. Jones auch die stoerenden Kisten auf dem Hinterhof beiseite schieben, um sich den Zugang zu der Feuerleiter zu ermoeeglichen. Wie auch immer gestattet es der unliebsame Buehnenbeleuchter niemandem, sich auch nur ansatzweise seinem heiligen Reich, der Buehne, zu naehern, auf der Sophia ihre Rede ueber das Mythos Atlantis haelt. Trotz Versicherung hoechster Eile und Notwendigkeit wird Indy der Weg zur Buehne versperrt und damit die Unterbrechung der Show untersagt. Gezwungenermassen laesst sich Jones auf ein Gespraech mit dem garstigen Zwerg ein

und erfährt, dass sich dieser das Lesen zum Hobby gemacht hat. Also sucht Indy nach einem Stoff zum Lesen, der sich in Form einer Zeitung präsentiert (diese hängt am Brett vor dem Theater). Samt Leseausrüstung verzichtet sich der Bühnenarbeiter und überlässt Indy die Beleuchtungs-Apparatur. Dieser betätigt lediglich den rechten und den linken Hebel, drückt, nachdem alle grünen Leuchtchen zu leuchten beginnen, den roten Knopf und führt so eine erhebliche Irritation auf Seiten Sophias herbei. Dadurch wird die Show unterbrochen und Sophia steht Indy endlich (nach einer begeisternden Begrüßung!) mit Tips und Tricks bei.

BEKANNTSCHAFT MIT BJOERN HEIMDALL IN ISLAND

In der ehemaligen Ausgrabungsstätte unterhalten sich Indy und Sophia mit ihrem eifrig werkenden Kollegen Dr. Bjoern Heimdall, der sich besonders in Sachen Atlantis auszukennen scheint. Zumindest liefert er neben einigen Informationen über die scheinbar mysteriöse versunkene Stadt auch zwei Hinweise über weitere Experten auf diesem Gebiet namens Sternhart und Costa. Letzterem statuen die beiden Abenteurer gleich einen Besuch auf den Azoren ab, doch müssen sie den unliebsamen Gesellen ohne Erfolge wieder verlassen, denn dieser scheint nur an einem Tauschgeschäft interessiert zu sein. Selbst Sophias Reize lassen den Ignoranten kalt ...

DER GRABRAEUBER STERNHART IN TIKAL, MEXIKO

In Tikal gerät Indy in einen dichten Dschungel, der sich bei näherem Hinsehen als doch nicht so dicht herausstellt. Auf der anderen Seite des Dschungels muss Indy vor einer scheinbar unüberwindbaren Schlucht stehen bleiben. Zwar liesse sich mit dem Baumstumpf etwas anfangen, doch zu allem Übel kringelt sich eine Schlange um den Stamm. Und gerade gegen diese Tiere hat Dr. Jones eine direkte Abneigung. Also muss sich ein anderer Weg finden. Im Dschungel mimt Indy den Dompteur (Peitsch schwingen!) mit dem einfältigen Dschungeltier, das sich ohne Widerstreben der Schlange opfert, die sich anschliessend zufrieden in die Schlucht zurückzieht. Nachdem der Baumstumpf umgeknickt wurde, kann Indy die Schlucht passieren und trifft auf der anderen Seite Sophia, die den Weg auf eine etwas einfachere Weise genommen hat (denn der Zahn der Zivilisation nagt auch an der historischen Stätte Tikal!).

Doch der eifrige Professor Sternhart lässt niemanden in sein Reich (den Tempel), der sich nicht besonders gut mit dem verlorenen Dialog Platons auskennt. Der Papagei stellt sich nach dem Gespräch mit dem Prof als recht informativ heraus, wenn Indy den viel umfassenden Begriff "Titel" erwähnt. Spätestens dann (denn es soll auch Leute geben, die vor der Antwort abgespeichert haben) gibt Sternhart den Weg frei. Allzu viel kann das geübte Touristenauge nicht erspähen in dem genannten Tempel, doch zumindest erkennt Indy die Spiralenform auf der linken Seite der

Grabkammer . Um den Professor abzulenken, beauftragt Indy Sophia, sich mit ihm zu unterhalten, waehrend er sich selbst die Oellampe aus dem gut sortierten Touristenstand Sternharts ausleiht. Mit dem aus der geoeffneten Lampe herausfliessenden Oel laesst sich leicht der Schmutz von dem Muster abwischen, so dass Indy eine Spirale entdecken und nehmen kann. Diese setzt er in das Maul des Statuenkopfs ein und oeffnet (kraeftig ziehen) damit die geheime Grabkammer. Wie so ueblich fuer einen unkollegialen, eifrigen Archaeologen, der nur auf das eigene Wohl, sprich Ruhm, Reichtum und Macht, aus ist, stiehlt Sternhart den neuen Fund und verduennisert sich. Dabei uebersieht er aber eine dieser mysterioesen Orichalcum-Perlen (o-ri-kal-kum), die Indy nimmt. Doch erneut kann Costa auf den Azoren nicht vom fairen Tausch ueberzeugt werden ...

EIN TAUSCHGESCHAEFT MIT CORDA

Also versuchen die beiden Archaeologen erneut auf Island ihr Glueck. Doch dem dort anwesenden Professor Heimdall hat es im waehrsten Sinne des Wortes die Sprache verschlagen. Zumindest identifiziert Indy das von Heimdall gesuchte Objekt als kleine Aal-Figur, die sich, gefuettert mit dem Orichalcum, selbst aus dem ewigen Eis loest. Damit hat Indy endlich den Geschmack Cordas, der sich immer noch auf den Azoren aufhaelt, getroffen und er tauscht die Figur gegen einen Tip, wo er den lang gesuchten Dialog Platos finden kann. Praktischerweise befindet sich dieses Buch in einem bestimmten Winkel der Heimat-Bibliothek, an der Jones seine praxis-orientierten Seminare haelt.

AUF DER SUCHE NACH PLATOS VERLORENEM DIALOG

Zum Leid des gestressten Spielers bieten sich Indy gleich drei Moeglichkeiten, wo sich das Buch befinden kann. Natuerlich sucht der Spieler nur an der Stelle, die Costa angegeben hat, denn dies wird schon richtig sein.

Zum einen gibt es da die "DUNLOP COLLECTION". Dabei befindet sich der Brief in dem Schrank der Bibliothek. Dummerweise ist genau dieser zu Beginn des neuen Abenteuers auf Indy umgekippt und laesst sich nicht so einfach wieder aufstellen. Also sucht Indy im Heizungskeller ein schmutziges Tuch und im ersten Stock (ueber der Bibliothek) im Regal rechts eine Pfeilspitze (leicht durch dessen helles Schimmern zu erkennen). Mit diesen beiden Gegenstaenden schraubt er die Rueckwand des Schrankes (in der Bibliothek) ab und findet darunter das Buch. Eine andere Vorgehensweise ist die, dass Indy zunaechst ein Kaugummi sucht. Dieses klebt unter dem Stuhl (typisch Schueler und Studenten!) in der Bibliothek. Mit dem Kaugummi ist das Abrutschen von der glatten Flaechen der Rutsche im Heizungskeller abgesichert. Mit einem Kohlenstueck wirft Indy dann das Buch buchstaeblich ab ...

Die "SPRAGUE COLLECTION" laesst nur eine Moeglichkeit der Suche zu: mit dem Kaugummi vom Stuhl in der Bibliothek

ersteigt Indy die Kohlenrutsche im Heizungskeller. In dem anschliessenden Zimmer findet er einige Katzen-Figuren aus Wachs. Diese laesst er dann im Heizungsraum schmelzen und zum Vorschein kommt der gesuchte Dialog.

Fuer die Suche der "ASHKENAZY COLLECTION" benoetigt Indy ein Glas Mayonnaise, welches im Kuehlschrank seines Bueros steht. In dem Lagerraum ueber der Bibliothek, den er nur ueber das herunterhaengende Seil erreichen kann, schiebt er einige Kisten beiseite und wird dabei gluecklicher Finder einer verschlossenen Box. Indy "oelt" die alte, verstaubte Statue mit der schmackhaften Mayonnaise und zieht sie zu der Oeffnung in der Decke. Diese Statue verhilft Indy als Leiter in den zweiten Stock, wo er den benoetigten Schlues-sel in der Urne sucht. Mit diesem Schluessel oeffnet der Archaeologe die kleine Truhe und ist endlich im Besitz von Platos verlorenem Dialog.

DIE QUAL DER WAHL

Damit stellt sich Indy aber auch die Qual der Wahl: die Entscheidung, auf welchen Weg er Atlantis entdecken will. Da bietet sich natuerlich der archaeologische Alleingang an (Puzzle-Weg), aber auch der "Team-Weg" zusammen mit Sophia ist nicht zu verachten, da sie oft hilfreiche Tips geben kann, wenn Indy bei bestem Willen nicht mehr weiter weiss. Fuer Hartgesottenne sei hier der Action-Weg empfohlen, da Indy dort mit einigen zuentfingigen Action-Einlagen ueber-rascht wird. Die Entscheidung trifft der Leser dieser Loesung selbst (die drei Wege sind auf dieser Diskette genauestens erlaeutert!). Wenn der Leser nach dieser, der vorliegenden Loesung gehen will, so muss er den Action-Weg waehlen (besonders ratsam ist das Abspeichern vor der Entscheidung, um spaeter einmal die anderen Loesungswege waehlen zu koennen, ohne noch einmal von vorne zu beginnen.

ZUSAMMENKUNFT MIT OMAR AL JABBAR IN ALGIER

In der belebten Stadt Algier in Algerien treffen Sophia und Indy den Antiquitaeten-Haendler Omar Al Jabbar an seinem Stand an. Trotz nettestem Suessholzraspeln Sophias ist Omar nicht an einem Geschaeft interessiert, da er zunaechst eine der drei Steinscheiben sehen will. Genau diese besitzen die beiden Archaeologen noch nicht, also muessen sie mit leeren Haenden weiterziehen ... fast zumindest, denn heimlich (?) wird noch die schreckliche Maske eingesteckt.

SOPHIAS SEANCE MIT ALAIN TROTTIER

In Monte Carlo, dem Treffpunkt aller Zocker, Hehler und Geistesbeschwoererinnen, spricht Indy einen in braun gekleideten Herrn mit grauem Haar und Adlernase an, der sich mit Alain Trottier vorstellt. Da Indy weiss, dass Trottier sich brennend fuer Atlantis interessiert, versucht er, ihm einige Informationen zu entlocken. Ausserdem bittet er ihn,

die grosse Madame Sophia zu einer sehr dringenden Besprechung zu besuchen (1,2,1,3). Nachdem Indy sich als echter Experte von Atlantis erwiesen hat (die Antwort auf seine Frage steht in dem Dialog von Plato), begleitet ihn Trottier hinauf in das Hotelzimmer (2,1), wo Sophia schon auf ihn wartet. Anzuraten ist, sich die Bemerkungen zu merken, die der weise Herr von sich gibt.

Indy kann nun entscheiden, ob er es vorzieht, Trottier Sophia zu ueberlassen und so den psychoanalytischen Weg zu gehen, oder, ob er es selbst auf eine etwas seltsame Weise versucht, an die begehrte Steinscheibe zu gelangen, die Trottier bei sich fuehrt. Mit etwas Glueck und einem guten Gedaechnis (die Fragen Trottiers an Sophia kamen schon im Gespraech mit Indy zur Ansprache) kann Sophia Trottier schnell zur Uebergabe der gewuenschten Steinscheibe bringen. Lediglich die letzte Frage ist etwas unkonventionell, aber es soll Leute geben, die vor der Antwort abspeichern. Indys Methode hingegen ist recht hinterhaeltig: nachdem er mit Hilfe des Sicherungskastens das Licht abgestellt hat, zieht er das Bettlaken und die schaurige Maske von Omar ueber den Kopf und haelt sich die Taschenlampe aus dem hotel-eigenen Schrank vor das haarige Gesicht. Beide Methoden haben denselben Effekt, beide sind gleich amuesant.

FEISTER HAENDLER OMAR AL JABBAR

Zurueck in Algier besticht Indy den Haendler Omar mit dem neu erworbenen Sonnenstein von Alain Trottier, worauf sich der dickliche Mann schon viel begeisterter zeigt als vorher und den beiden netten Besuchern ein Transportmittel und eine Karte der Wueste um Algier zur Verfuegung stellt. Leider geben die beiden Kamele nur allzu schnell den Geist auf, so dass Sophia und Indy ihr Ziel "knapp" verfehlen. Aber wie hiess das Sprichwort doch gleich? Einem geschenkten Kamel schaut man nicht in's Maul! Oder so aehnlich zumindest ...

TAUSCHGESCHAEFTE IN ALGIER

Und da sind sie wieder: Sophia und Indy in Algier (so schnell zurueck?), der internationalen Handels-Metropole. Getreu nach dieser Handels-Tradition steigt nun zwischen Indy, Omar und dem Gemuesehaendler ein grosses Tausch-Geschaeft, in dem Indy die Maske bei Omar gegen eine andere Ware eintauscht und diese dem Hanedler anietet, der als Gegenleistung fuer dieses Geschenk fuer seinen kleinen Sohn eine kleine Mahlzeit bereithaelt. Indy tauscht so lange mit Omar, bis das Geschenk dem Gemuesehaendler (hmmm! hmmmmmm!) angemessen scheint (ein rotes Auto waere schoen!). Diese Fressalie wird wiederum gegen ein Ballon-Ticket beim Bettler eingetauscht. Damit besitzen die beiden Archaeologen zwar ein Ticket (Ticket to Heaven?) fuer den Ballon, dass heisst aber noch lange nicht, dass dieser auch fuer weitere Strecken benutzt werden kann, da er an ein Seil festgebunden ist. Indy muss also nach etwas Scharfem suchen, zum

Beispiel einem Messer, wie es der Messerwerfer besitzt. Als Gegenleistung fuer diese Waffe verlangt der Artist ein Versuchs-Kaninchen, dass sich - trotz erheblicher Gegenwehr seitens des Opfers - schnell in Sophia findet. Mit einem Stoss von hinten wird sie unfreiwillig zum Assistenten, nachdem schon die schlagkraeftigsten Argumente Indys nicht zogen (3,1). Und ist sie nicht willig, so braucht er Gewalt. Nach der Vorstellung, die mit grossem Applaus gefeiert wird, befindet sich das Messer in Indys Arsenal und Sophia in einer desolat-muerrischen Stimmung.

IN MEINEM BALLON, DA BIN ICH KAPITAEN

Nachdem der Ballon erklimmt wurde und in die Hoehe gekurbelt wurde, schneidet Indy das Seil mit dem Messer durch und fliegt einige Normadendoerfer an, um die genaue Position von der Ausgrabungsstelle zu erfahren. Das Fliegen wird in dem Handbuch erlaeutert (S.10) und ist in der Tat etwas schwierig, da der Ballon moeglichst in der Naehede des gewollten Landepunktes auf die Erde aufkommen muss. Indy sollte moeglichst die Berge meiden, da es hier zu ploetzlichen Winden kommen kann, die das psychische Gleichgewicht des Spielers unter Umstaenden gehoerig angreifen.

Da Indy die Wegebeschreibung der Normaden stets festgehalten hat, findet er die Ausgrabungsstelle schon nach wenigen Anlaeuften und walzt dort direkt einen Nazi platt.

DAS "X": DIE AUSGRABUNGSSTELLE IN DER WUESTE

An der Ausgrabungsstelle gibt es zunaechst bis auf einen ausrangierten Lastwagen nicht viel zu sehen. Trotzdem bringt Sophia es wieder fertig, Indy unnoetige Kopfschmerzen zu bereiten. Vielleicht sollte er sie in dem Loch schmoren lassen? Hinten lehnt eine Leiter gegen die Wand, die Indy hinunter klettert. Unten angekommen wird im sprichwoertlich schwarz vor den Augen. Mit Hilfe des Schlauches und der Tonvase, in der sich noch eine Orichalcum-Perle befindet, zapft Indy etwas Benzin fuer den Generator ab (dazu oeffnet er den Tank, steckt den Schlauch in den Tank und benutzt die Vase mit dem Schlauchende). Am Generator ertastet er eine Metallscheibe, den Tankverschluss, den er abdreht, um mit dem Einfuellstutzen Benzin einlaufen zu lassen. Mit einem Druck auf das kleine Ding aus Metall, den Ein-/Aus-Schalter, wird die Hoehle erhellt. Ausser dem Teil einer Schiffsrippe und einem Holzstoeckchen entdeckt Indy nichts brauchbares mehr in der Gegend. Mit dieser Rippe schaufelt er die losen Gesteinsbrocken von der rechten Wand ab und stoest auf eine Steinkarte, in deren Mitte ein Loch eingebohrt wurde, in das das Holzstueck gesteckt wird. Anzunehmen ist, dass hier zum ersten Mal die Steinscheibe von Trottier benoetigt wird. Und genau dies ist der Fall: Indy stellt die richtige Kombination mit Hilfe von Platos Dialog ein und die Wand im Hintergrund oeffnet sich, so dass sich Sophias wieder zu Indy gesellt. Indy baut die Zuendkerze aus dem Generator aus und baut sie in den Lastwagen wieder ein, aber das verfluchte Ding springt immer

noch nicht an. Aber vielleicht kann Sophia helfen? So koennte sie sich endlich einmal als nuetzlich erweisen. Und tatsaechlich ... sie hat eine Verteilerkappe und nebenbei einen Fisch, der Orichalcum auffindig macht, gefunden. Mit dieser Verteilerkappe und dem dazugehoerigen LKW gelangen die beiden Abenteurer nach Algier und von dort aus per Flugzeug nach Kreta.

SAGENHAFTES KRETA

Kreta! Das Land jedes Archaeologen! Die groessere Kolonie von Atlantis! Und Indy geraet schon wieder in's Traeu- men! Dabei koennte er sich wichtigeren Dingen hingeben ... zum Beispiel der Suche nach dem Mondstein, der im Hinter- land zwischen den Ruinen des alten Knossos vergraben liegt. Zunaechst nimmt Indy das Vermessungsgeraet (dazu muss er ueber die Holzbruecke gehen) und untersucht alle Stein- huetten, um an den Wandgemaelden abzulesen, wie der Stein, der fuer den Zutritt des Labyrinths unerlaesslich ist, ge- funden werden kann. Danach wandert seine Aufmerksamkeit auf die losen Steinhaufen, die er verschiebt. Unter zweien be- finden sich kleine Statuen, auf die das Vermessungsgeraet gestellt wird. Steht dieses auf der linken Statue, so muss mit einem scharfen Blick die aeusserste Kante des linken Hornes anvisiert werden. Nachdem Indy diese Handlung mit der rechten Statue und dem rechten Horn wiederholt hat, er- scheint ein "X", das die Stelle markiert, wo der Mondstein liegt (dort beginnt Indy heftig zu graben). Mit diesem Stein und der korrekten Kombination (bitte dem Dialog ent- nehmen) kann Indy die Geheimtuer zum Labyrinth oeffnen.

DAS LABYRINTH VON KNOSSOS

Im Eingang liegen drei Statuenkoepfe auf einer Waage, von denen Indy aber nur zwei nimmt. Den dritten holt er von der anderen Seite der Tuer (einen Raum weiter) mit seiner Peitsche. Von hier aus sucht er die Statue des Minotaurus, vor dessen Fuessen sich eine Lift-Plattform erstreckt, die bei entsprechendem Gewicht (er zusammen mit Sophia) in's Erdgeschoss faehrt. Unten treffen die beiden Sternhart, dem es die Sprache gaenzlich verschlagen hat. Zumindest kann sich Indy den Weltstein zurueckholen und komplettiert damit seine Steinsammlung. Ausserdem nimmt er sich Sternharts Gehstock und liest den Zettel, den dieser in der Hand haelt. Leider war Sophia recht unvorsichtig, so dass der Lift wieder davongebraust ist, aber ein genauer Blick auf den Wasserfall verraet eine dahinter verlaufende Kette, an der sich Indy hochhangeln kann. Oben angekommen geht Indy nach links, wo er auf ein Holzgitter stoesst, das er mit den drei Statuenkoepfen, die er auf die Waage legt, oeff- net. Dahinter loest er von oben mit dem Stock das Gewicht des Aufzugs und marschirt dann auf die Plattform. Dort steckt er den Stab in den Mund des Kopfes und faehrt nach oben, wo er die Goldkiste und die Orichalcum-Perle nimmt. Wieder zurueck beim Minotaurus schlaegt Indy diesem mit der

Peitsche den Kopf ab, der dann auf die Plattform rollt. Sobald sich Indy neben den Kopf stellt, senkt sich der Lift wieder und ermöglicht ein froehliches Zusammentreffen mit Sophia. In der Hoehle im Hintergrund wird der Weg von einem Holzgitter versperrt. Zwar befindet sich links oben eine Oeffnung, doch Indy selbst passt nicht hindurch und Sophia hat kein dringendes Beduerfnis, dort hindurch zu krabbeln. Nur mit echter Beharlichkeit und einem Verweis auf die unbedingte Notwendigkeit kann Indy Sophia dazu bewegen, sich doch durch das Loch zu quetschen (2,2,1,4,2) und auf der anderen Seite den Tueroeffner-Hebel zu druecken.

Nun kommt der Orichalcum-Detektor, der kleine, goldene Fisch, zu seinem Einsatz, doch er verweigert seine Dienste. Der Grund dafuer ist in dem stoerenden Orichalcum zu suchen, das Indy bei sich fuehrt. Diese Orichalcum-Perlen steckt er also schleunigst in die goldene Kiste, die er danach schliesst. Trotzdem funktioniert der Fisch nicht so, wie er soll: diesmal zeigt er auf Sophias Halskette. Also wird auch diese trotz Misstrauen Sophias (denn Indy war noch nie sehr begeistert von Nur Ab-Sal) prompt in die goldene Kiste verbannt (3,3,1,1,1). Alsdann zeigt der Detektor auf eine bestimmte Wand, die erst danach zugaenglich wird, so dass Indy diese mit der Schiffsrippe aufbrechen kann. Hinter der Wand stossen die beiden Abenteurer auf eine Miniatur von Atlantis, in deren Mitte sich ein Holzpflock befindet, auf den die Steinscheiben aufgelegt werden. Nachdem die richtige Kombination eingestellt wurde (siehe Dialog!), sollte sich die mittlere Tuer oeffnen.

Ploetzlich kreuzt wieder der vor Schleim nur so triefende Klaus Kerner, von Beruf Ober-Nazi, auf und bedroht Indy mit einer Pistole. Dieser sollte nicht allzu dreiste Antworten geben, sonst findet das Spiel ein jaehes Ende. Die Chancen stehen gegen Indy. Ihm bleibt also keine andere Moeglichkeit, Kerner entgegenzukommen, doch dieser ist im Versprechhalten sicherlich nicht der Weltmeister ...

Gluecklicherweise stellt sich heraus, dass das Gefaengnis nicht sehr solide konstruiert wurde und so steht Indy schon nach kurzem Schaufeln mit der Schiffsrippe wieder auf freiem Fuss.

IN DER HOEHLE DES LOEWEN: DAS U-BOOT

Da der Kapitaen keine blinden Passagiere duldet, wird er kurzerhand degradiert und anschliessend durch eine zuenftige Keilerei wegen Meuterei ueber Bord geworfen. Als neuer Kapitaen wird einstimmig Indiana Jones gewaehlt (denn bei einem einzigen Waehler kann es kein Remis geben).

Von der Kommando-Bruecke des U-Boots aus beordert Indy die gesamte Mannschaft in den Bug, um so ungestoert agieren zu koennen. Eine Aktion seinerseits bedeutet die Befreiung Sophias. Dazu spricht Indy alias Nur Ab-Sal mit ihr durch das Gitter hinter ihrem Ruecken und bittet sie, den fetten Waechter abzulenken (3,2). Alsdann schleicht sich Indy von hinten an den Nazi heran und ... wird auf frischer Tat ertappt. Macht aber nichts, denn Sophia ist auf's Stichwort (Eimer) allzeit bereit und schlaegt den armen (?) Soldaten

ohne Erbarmen nieder.

In der Kueche findet Indy etwas Wurst und Brot, das er entweder noch in Atlantis verwenden oder gleich essen kann. Ausserdem steckt er den Krug ein, mit dem er Batteriesaeure (eine Etage tiefer) auffaengt, die den Tresor, der sich ganz rechts neben der Kajüte von Kerner befindet, weg-aetzt. Dieser Safe enthaelt neben den Steinscheiben, die Kerner gestohlen hatte, auch einen Schluessel, der das Notruder aufschliesst (im "Gefaengnis" von Sophia). Mit diesem Notruder kann Indy das gesamte U-Boot steuern, wenn er die einzelnen Elemente einsetzt, bzw. deren Hebel verstellt: Tiefe, Steuerung, Richtung und Geschwindigkeit (alle Elemente sind im Handbuch auf den Seiten 10 und 11 beschrieben). Dabei stellt sich ihm aber ein Problem, denn dummerweise bricht er einen Hebel ab, doch dieser laesst sich leicht durch das laengliche Geraet ersetzen, dass in dem Fass neben Sophias Gefaengnis steht.

Mit etwas Uebung laesst sich das U-Boot leicht steuern (siehe Handbuch) und Indy laeuft die Unterwasser-Schleuse an. Dort angekommen wird Sophia im Schutze der Dunkelheit wieder einmal entfuehrt.

IN ATLANTIS ...

... ist Indy erst einmal darum bemueht, Licht in die ganze Sache zu bringen: er legt die Leiter, die irgendwo in der naeheren Umgebung liegt, an den Geroellhaufen an und steigt hinauf, um oben die Steinkiste links zu oeffnen, in der ein Metallstab liegt, den er mit Orichalcum fuettert. Nachdem die Dunkelheit einem klaren Blick gewichen ist, legt er die Steine auf das Podest und stellt die Kombination ein. Da sich nichts tut, schlaegt er erneut im Dialog nach und stellt fest, dass die Kombination der Steine vor der letzten Tuer von Atlantis umgekehrt, also um 180° [Grad] gedreht werden muss. Indy nimmt die Leiter und die Steine und betritt nun das Labyrinth, das sich hinter der sehr einladenden Tuer erstreckt.

DER AEUSSERE RING DES LABYRINTHS

Indiana steht also in dem sagenhaften Labyrinth von Atlantis, ein labyrinth, das noch groesser ist als das von Knossos, aber das wird ihm erst spaeter bewusst werden. Er muss alle Raeume betreten, die auf dem Bildschirm etwas dunkler gekennzeichnet sind. Raeume, die er schon betreten hat, werden mit Fragenzeichen gekennzeichnet oder, wenn sie wichtig sind, naeher beschrieben. In manchem Raeumen befindet sich auch ein Holzgitter, das er oeffnen muss (dahinter befinden sich ebenfalls wichtige Raeume). Da die Raeume von Spiel zu Spiel an einem anderen Ort liegen, nenne ich nur die Gegenstaende, die unbedingt gefunden werden muessen. Zunaechst waeren da zwei Metallstuecke, die sich bei zwei defekten Robotern befinden: ein Speichenrad und ein Zahnrad, die beide erst im spaeteren Verlauf benoetigt werden. Am aeussersten Ende des Ganges rechts unten findet Indy ein

Skelett, dessen Brustkorb er in dem Krabbenraum benoetigt, in dessen Mitte ein kleiner Brunnen liegt. Dieser Brustkorb wird mit einer leckeren Speise ausgestattet. Dabei bietet sich natuerlich das Sandwich an, das Indy aus dem U-Boot der Nazis geklaut hat. Er kann aber auch die Bratwurst, die er nach der Schlaegerei mit einem Soldaten aus Atlantis erhalten hat, oder das Kaugummi aus dem College benutzen. Sobald er den Brustkorb mit Koeder in den Brunnen haelt, tappt eine Krabbe in die Falle.

In einem anderen Raum findet Indy einen Fischkopf, der zu einer Statue gehoert, und einen Steinbecher (dieser steht auf der anderen Seite einer Schlucht, die Indy mit der Leiter ueberquert), die beide in seinen Besitz uebergehen. Damit kann er etwas Lava in einem anderen Raum schoepfen, indem er den Steinbecher auf das Podest stellt und den Fischkopf in die Maschine einsetzt. Mit dieser Lava kann er im magischen Maschinenraum Orichalcum herstellen: er setzt das Speichenrad auf vorgesehenen Sockel, schuettet oben in den Trichter die Lava ein und entnimmt unten aus der Schuessel die Perlen (das Speichenrad nicht vergessen!). Dieser Vorgang laesst sich beliebig oft wiederholen, ein Schub sollte aber voellig genuegen.

In zwei Raeumen befindet sich Indy in dem Gefaengnis von Sophia. Dort steckt er eine Orichalcum-Perle durch das Gitter in das Maul der Statue, den den armen Soldaten niederwalzt.

Nun kann sich Indy dem Wachraum zuwenden, wo ein Teich den Zutritt zum weiteren Gang verwehrt. Mit der Aal-Figur, die er noch suchen muss (sieht aus wie die aus Island), und einer Orichalcum-Perle, die er in das Maul der Figur stopft, kann er das Wasser verdampfen lassen, indem er die erhitzte Figur schnell hineinschmeisst. Danach fuettert Indy den Fischkopf mit einer weiteren Perle, woraufhin sich das grosse Tor oeffnet.

DER INNERE RING DES LABYRINTHS

Im Gefaengnis von Sophia stellt sich heraus, das es ihr zu gefaehrlich ist, einfach ohne Stuetzbalken unter dem Gitter herzukriechen (kann man verstehen!). Nachdem er ein Teil des zerstoerten Roboters (der Statue) genommen hat, betritt Indy den inneren Ring des Labyrinths. Dort versperrt ein riesiger Octopus den Weg zum Kanal. Indy fuettert ihn mit der gefangenen Krabbe (armes Ding!) und schwimmt zu der kleinen Insel, die mit Hilfe einer Orichalcum-Perle in Gang gesetzt wird.

Mit dieser schwimmenden Insel durchquert Indy den Kanal (die Tueren werden mit jeweils einem der drei Steinscheiben geoeffnet), bis er auf eine Treppe stoest, die er erklimmt. Oben angekommen nimmt er das Maschinenteil und schliesst den Schrank, um sich die Bedienungsanleitung genau anzuschauen. Nun faehrt er zurueck bis zu der Tuer, die er auf der Hinfahrt gesehen hat. Dort blockiert eine maechtige Tuer den Weg. Mit Hilfe der Bedienungsanleitung und den einzelnen Maschinenteilen sollte es jedoch kein Problem sein, diese zu oeffnen. Nachdem er die Kette an beiden Ar-

men befestigt hat, legt er die Leiter an die Statue, oeffnet die Klappe und schaut sich das Ding naeher an. So muesen die Maschinenteile eingesetzt werden, damit die Tuer aufgerissen wird (kann man auch an der Bedienungsanleitung sehen!): bronzenes Speichenrad auf mittlere Achse, Roboter-Teil daraufsetzen, halbmondförmiges Ding auf die beiden rechten Keile, Bronze-Getriebe auf oberen linken Keil setzen (Arm nach vorne) bzw. auf unteren linken Keil (Arm nach hinten). Genauso geht es bei dem anderen Arm, nur muss das halbmondförmige Teil auf die beiden linken Keile und das Bronze-Getriebe auf einen der beiden Keile rechts gesetzt werden. So kracht die Tuer um und ein kleines, festes Metallstueck kommt zum Vorschein, das als Stuetzbalken fuer das Gefaengnis-Tor Sophias dient (Balken Sophia geben, Gitter hochheben, "ich habe einen Plan").

Gemeinsam gehen die beiden Archaeologen durch das umgekippte Tor und betreten anschliessend die erste Tuer links, wo Sophia in den Bann von Nur-Ab-Sal geraet. Mit Hilfe einer Orichalcum-Perle, die Indy in den Mund von Sophias Kette steckt, erhitzt sich das gute Ding und Sophia trennt sich freiwillig von ihr, nachdem Indy ihr die goldene Truhe vor's Gesicht haelt. Diese wird nach der ganzen Prozedur in die Lava geworfen und Nur-Ab-Sal war einmal. Bevor die beiden den Raum wieder verlassen, steckt Indy den Zeppter des Toten ein.

Im naechsten Raum steht eine Art Bulldozer, ein historischer Fund von ungeheurem Wert, der, mit zwei Orichalcum-Perlen in Schwung gebracht, zu Hoechstleistungen auflaeuft (die Zeichnungen auf dem Boden dienen als kleine Hilfe). Mit den beiden Staeben (dem Zeppter und dem Tuerbolzen) laesst sich das Geraet sogar steuern (beide in den dafuer vorgesehenen linken und rechten Schlitze stecken und korrekt einstellen)! Waehrend der Fahrt spielt Indy mit den Staeben und bringt endlich etwas Schwung in die ganze Angelegenheit (Staebe in den linken und mittleren Schlitz stecken). Bei der Rutschpartie bricht das antiquitierte Fahrzeug durch die Mauer in das Zentrum von Atlantis.

LAVA UND NUR LAVA, WOHIN DAS AUGEN REICHT

Bei diesem Tueren-Gewirr verirren sich Indy und Sophia zwar einige Male, aber nach einiger Zeit erreichen sie doch ihr Ziel: sie stehen vor einem Lavafeld. Waehrend des Suchens des Ausgangs faellt Indy und Sophia die grosse Kombination der Steinplatten an der Wand auf, die spaeter noch benoetigt wird. Das Lavafeld kann nur mit etwas Ueberlegen und Logik ueberwunden werden, denn es besteht, auch wenn man es nicht auf den ersten Blick sieht, ein System darin: es loest sich jeweils das Feld auf, auf das Indy gerade schaut! Sophia hingegen scheint mit dem gefaehrlichen Feld keine grossen Schwierigkeiten zu haben ...

DAS GROSSE FINALE

Die beiden Archaeologen haben ihr Ziel erreicht: sie

stehen vor der atlantischen Maschine, die Menschen zu Goettern machen kann. Indy legt die Steinplatten auf das Podest und stellt die richtige Kombination ein (ich erinnere an die grosse Abbildungen ueber dem Tuerenlabyrinth!). Kaum ist die Maschine lauffaehig, unterbrechen die Nazis Indy und Sophia. Kerner stellt sich als erster dem Experiment, doch die Dosis an Orichalcum-Perlen scheint nicht ganz gestimmt zu haben. Also wird Indy von dem verrueckten Professor Ubermann auf die Plattform beordert, um selbst das Versuchskarnickel zu spielen, aber nach wohlweislicher Warnung, er koenne Ubermann als Gott nur zu leicht vernichten und dieser koenne sich dann die laengste Zeit als heldenhafter Entdecker der Maschine, die Menschen zu Goettern macht, ausgeben, ueberlegt es sich der wahnsinnige Mensch und steigt selbst auf die Tribuene (3,2,3,4,3,2,1).

Als kroenender Abschluss versinkt ... aber halt, dies darf hier nicht verraten werden!

1.8 Loom Loesung

L O O M

Eine Übersicht über die Sprüche befindet sich
hier

.

DIE GILDE DER WEBER

In diesem Abenteuer übernehmen wir die Rolle des jungen Bobbin Threadbare. Als erstes klickt man auf das Blatt (und dann auf das Symbol, das am unteren Rand erscheint), welches dann herunterfällt. Wir folgen der Bitte der Ältesten und machen uns auf den Weg in das Zelt des Webstuhls. Dort belauschen wir das Gespräch und nehmen danach den Zauberstab des Ältesten. Wir klicken zweimal auf das Ei und haben so unseren ersten Spruch. So einfach ist das. Mit diesem Spruch (1) öffnen wir das Ei. Hetchel erscheint und teilt uns unsere Aufgabe mit. Jetzt können wir zum Steg gehen und dort die Muschel öffnen (1) – Möwen haben schließlich auch mal Hunger. Im Färbezelt finden wir ein Buch (einstecken zur anklicken) und eine Flasche, von der wir einen neuen Spruch erhalten, mit dem man Gefäße auffüllen bzw. entleeren kann (2). Mit dem Zauber, den man von dem Färbekessel erhält (3), färben wir alles, was in diesem Zelt gefärbt werden kann (Wolle). Weiter geht es, und zwar zum Friedhof von Loom. Dort sitzt eine Eule auf einem Grabstein. Wir locken sie mit dem Hasen, der im Gebüsch hockt, weg. Nun können wir den Grabstein lesen und im Wald alle Eulenlöcher anklicken, weil wir so einen neuen Spruch bekommen, mit dem wir Licht machen können (4). Also betreten wir das kleine, dunkle Zelt mit dem Gold und machen Licht (4). Dort bekommen wir vom Spinnrad einen Spruch, mit dem wir Gold zu Fäden oder Stroh und umgekehrt spinnen können (5). Auf geht es ...

DIE GILDE DER GLASER

Nachher können wir uns endlich auf die Suche nach den Schwänen machen. Dazu müssen wir zunächst auf den hohen Berg vom Anfang gehen und den Himmel öffnen (1). Es gibt ein Unwetter und der Baum fällt um und ist fortan im Wasser am Steg zu finden. Auf diesem Baumstumpf verlassen wir Loom in Richtung Meer. Die Windhose verrät uns einen neuen Spruch, mit dem Gegenstände gedreht und entdreht werden können (6). Wir entdrehen die Windhose also (6), sie löst sich auf und prompt stehen wir auf einer neuen Insel. Zudem bekommen wir eine neue Note, das "G", hinzu.

Wenn wir vor der Gilde der Gläserei stehen, können wir oben, im höchsten Turm, zwei Arbeiter sehen, die wir mit dem Spruch von den Schäfern verzaubern (7). Durch diesen Spruch werden wir für verschiedene Personen unsichtbar. So können wir also ungeschoren an den Arbeitern vorbeikommen und uns die Zukunftskugel anschauen, die uns einen neuen Spruch verrät (8). Unterwegs zu den Schäfern können wir aber auch noch den Kristallkrug in der Gläserei füllen und einen Arbeiter treffen. Mit dem eben gelernten Spruch (8) können wir zu den vier Schäfern zurückkehren und uns dort als Zauberer beweisen, wenn wir den Spruch aufsagen und uns so in einen Drachen verwandeln. Dadurch kommen wir an ihnen vorbei.

DIE GILDE DER SCHAEFER

Hinter den vier Schäfern treffen wir einen Jungen, der auf seine Schafherde aufpassen müßte - hingegen ratzt er wie ein Bär. Deshalb scheuchen wir ihm seine Schafe auf und erhalten so einen neuen Zauber zum Erwachen und Ermüden von Personen (9). Im Haus hinter der großen Wiese finden wir ein krankes Schaf und kurz darauf erscheint auch schon seine Besitzerin, welche uns bittet, etwas gegen den Drachen zu tun, der dauernd ihre Schafe angreift. Wir nehmen ihre Bitte an und erhalten, wenn wir das kleine, kranke Schaf untersuchen, einen Spruch, mit dem kranke Menschen oder Tiere geheilt werden können (10). Wir laufen in die Schafherde und färben alle Schafe grün (3), damit sie nicht mehr vom Drachen erspäht werden können. Als Dank werden wir selbst vom Drachen mitgeschleppt. In der Höhle des Löwen, äh, des Drachen, spinnen wir das Gold zu Stroh (5) und machen den Drachen mit dem Spruch des Schäferjungen müde (9). Daraufhin legt sich der Drachen so geschickt hin, daß sein feuriger Atem das Stroh anzündet. Als Folge dessen flüchtet der Drachen, der offenbar Feuer nicht ausstehen kann, und wir tun seinesgleichen und suchen das Weite. Im Gang machen wir Licht (4). Den See leeren wir völlig aus (2). Im See liegt eine Zukunftskugel, die wir dreimal benutzen müssen. Beim Blick in den See sehen wir unser Spiegelbild und lernen so einen neuen Spruch, mit dem die Gestalt mit einer anderen Person getauscht werden kann (11). Dann füllen wir das Wasser wieder ein. Zu diesem Zeitpunkt noch eine neue Note gelernt - das "A". Vor dem Ausgang befindet sich eine Wendeltreppe, die wir entdrehen (6), damit wir über die zusammengefallene Brücke gelangen können. Draußen wecken wir den Jungen auf (9) und vertauschen die Gestalt mit ihm, wenn er

wieder schläft (11).

DIE SCHMIEDE-GILDE

Nun können wir uns in das Schloß im nächsten Bild begeben, da wir ja jetzt die Schmiede-Trachten tragen. Dort treffen wir den Oberchef der Gilde der Schmiede. Von ihm werden wir, weil wir so unartig waren, ins Gefängnis gesteckt. An diesem ungemütlichen Platz gefällt es uns aber gar nicht. Deshalb gehen wir, nachdem uns Hetchel wie versprochen den Zauberstab gebracht hat, wir das Stroh zu Gold gezaubert haben (5) und außerdem den Trog mit Holz gefüllt haben. Vorher müssen wir aber noch eine Runde im Gefängnis schlafen, sonst passiert nämlich gar nichts. Dann begeben wir uns in den großen Saal, wo gerade das letzte Schwert für den Bischof geschmiedet wird. Nach einiger Zeit, wenn wir das Gespräch nicht mehr "hören" können, müssen wir auf den Obmann Nailbender und den Bischof Medlebey "klicken". Sie reden dann mit dem Schmied. Jetzt müssen wir schnell das Schwert verbiegen bzw. drehen (6).

In der Kirche öffnen wir das Gitter und, nachdem der Bischof gegangen ist, gehen wir auf die Kugel zu und schauen hinein. Draußen können wir uns die Szene anschauen, in der Bischof Mendlebey ermordet wird. Danach müssen wir noch einmal hineingehen und stellen fest, daß das Ungeheuer ausgebrochen ist. Also gehen wir wieder hinaus und der Rest verläuft automatisch. In der Kugel können wir übrigens den späteren Verlauf am Webstuhl erkennen ...

DAS GROSSE FINALE

Im ersten Loch heilen wir Rusky, der vom Drachen ermordet wurde. Im zweiten Loch helfen wir Fleece, die anderen Schäfer zu heilen. Im dritten Loch heilen wir den Arbeiter der Glasergilde. Im vierten Loch finden wir dann endlich die Schwäne wieder. Wir hören zu, was Bobbins Mutter sagt (anklicken) und führen dann ihren Auftrag aus (alle Löcher schließen, 1). Beim Schließen des letzten Loches erhalten wir den Buchstaben "B".

Nun ist das Abenteuer auch schon fast geschafft. Die letzte Szene findet am Webstuhl statt (wo auch sonst?). Um dort hinzukommen, gehen wir am See vorbei. Wir klicken den Webstuhl an und erhalten den ersten Webstuhl-Spruch, mit dem sich Bobbin in einen Schwan verwandeln kann (12). Kurz darauf erscheint Hetchel, gefolgt von Chaos. Weil Hetchel uns sagen will, wie sich der Webstuhl zerstören läßt, wird sie von Chaos verzaubert und sie kann nicht mehr sprechen. Das Zauberduell kann beginnen. Bobbin erhält vom Webstuhl einen neuen Spruch (13), mit dem er Hetchel wieder entzaubern kann, wenn er ihn verkehrt herum auf sie anwendet, aber Chaos reagiert sofort und verzaubert Hetchel in ein Brathähnchen. Bobbin erhält einen weiteren Zauberspruch vom Webstuhl (14) und verwandelt Hetchel damit wieder in ihre Ursprungsgestalt. Das nützt aber nicht viel, weil Chaos sie wieder verzaubert: dieses Mal in eine Feder, welche er uns wegnimmt, wenn wir sie uns schnappen wollen. Nun erhalten wir den letzten Spruch vom Webstuhl (15). Mit diesem Spruch können wir den Webstuhl zerstören. Für die Zerstörung werden wir mit

der letzten Note belohnt, dem "hohen C". Bobbins Mutter erscheint durch den zerrissenen Webstuhl hindurch und wir verschwinden mit ihr durch das Loch.

Als letzte Aktion in diesem wunderbaren Abenteuer verzaubern wir uns selbst in einen Schwan (12), um mit den anderen Schwänen von Loom fortfliegen zu können.

1.9 Loom Loesung

L O O M

Die Lösung des Abenteuers befindet sich
hier

.

Hier möchte ich die Sprüche aufzeigen, die Bobbin auf dem Wege zur Rettung der Gilde benötigt, wo er sie findet und was sie bewirken. Die Sprüche selbst sind von Spiel zu Spiel verschieden. Ich rate jedem, auch mit noch so gutem Gehör und Gedächtnis, ein Stück Papier und einen Stift zur Hand zu nehmen, da es zu viele Sprüche gibt, die man sich merken muß. Wie man unschwer erkennen kann, bewirken die Sprüche, wenn sie anders herum angewendet werden, das Gegenteil von dem, was man sonst richtig herum gesponnen hat. Logisch, oder?

No.	Auswirkung	Ort, woher der Spruch stammt
01.	öffnen/schließen	Ei (verzauberte Hetchel)
02.	füllen/entleeren	Flasche im Zelt mit Wolle
03.	färben/entfärben	Färbekessel (Feuerkessel)
04.	Licht an-/ausschalten	Eulenlöcher im Wald
05.	Gold zu Stroh (ent)spinnen	Spinnrad in Zelt mit Gold
06.	drehen/entdrehen	Windhose
07.	Bobbin unsichtbar machen	vier Schäfer
08.	in Drachen verwandeln	Zukunftskugel in Glasgilde
09.	aufwecken/ermüden	vier Schafe des müden Jungen
10.	heilen	krankes Lamm bei Schäferin
11.	Gestalt vertauschen	Spiegelbild im Drachensee
12.	in Schwan verwandeln	Webstuhl (1. Benutzen)
13.	Hetchel stumm machen	Webstuhl (2. Benutzen)
14.	in Brathühnchen verwandeln	Webstuhl (3. Benutzen)
15.	Webstuhl zerstören	Webstuhl (4. Benutzen)

1.10 Monkey Island 1 - The Secret Loesung

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Zunächst treffen wir auf einen alten Seemann, mit dem wir uns über unsere Pläne unterhalten. Er schickt uns in die Scumm Bar, wo die Piraten sich aufhalten. An der Tür hängt ein Plakat, das näheren Blicken unterzogen wird. Drinnen beginnen wir ein Gespräch mit dem rotgekleideten Piraten (1,2,1,1,1,1). Danach folgt eine Unterhaltung mit dem in schwarz gekleideten Herren (2,2,1,4). Wir erfahren, daß wir, wenn wir das Piratenhandwerk erlernen wollen, uns bei den übel nach Grog riechenden Anführern im Nebenraum rechts zu melden hätten. Also, auf geht's (2,1,2,3,6)!

Wenn der Koch aus der Küche verschwunden ist, eilen wir hinein, kochen das Fleisch im Kessel und stecken den Kochtopf, der unter dem Tisch steht, in unsere spärlichen Jackentaschen (verwunderlich, was in diese Dinger alles reinpaßt!). Draußen, auf dem Anlegesteg, verscheuchen wir die hartnäckige Möwe durch mehrmaliges Auftreten auf das lockere Brett. Wir schnappen uns den Fisch, den sie uns freundlicherweise hinterlassen hat, und kochen ihn auf die gleiche Weise wie das Fleisch.

Weiter geht's: in die Stadt! In einer kleinen Gasse hinter dem zweiten Torbogen werden wir in ein Gespräch mit einer vermeintlich düsteren Gestalt verwickelt. Dabei stellt sich heraus, das es sich lediglich um den verwahrlosten Sheriff handelt (3,2). Eine Erwähnung des Zircus' wäre hier angebracht. Eben dorthin gehen wir als nächstes (er liegt im Landesinneren), jedoch nicht, ohne vorher der Voodoo-Dame einen Besuch abzustatten, die über unsere Zukunft ausgefragt wird (2,1,1,1,1). Nebenbei wandert das quietschende Gummi-Tier in unsere Taschen ...

Im Zirkus unterhalten wir uns mit den Artisten (1,2,1,2) und landen ohne weiteres und gegen entsprechenden Bezahlung als lebendes Versuchsobjekt in einer Kanone (benutze Helm). Für den Lohn kaufen wir uns beim Händler eine Schaufel und ein Schwert. Gerade hier gibt es einige amüsante Gespräche (1,2,1,1,2,1,3).

Ein guter und erfolgreicher Pirat sollte die Kunst des Schwertkampfes beherrschen, bevor er auf die Schatzsuche geht. Der Lehrmeister fuer den Umgang mit Schwertern, Dolchen und Saebeln findet sich schnell (Haus unten rechts!) und laesst sich gegen eine gewisse Entlohnung gerne zu einer Lehrstunde ueberreden (1,1,1,1,1,1). Doch zunaechst sollte der Waechter der Bruecke, ein haesslicher, kleiner Gnom, bestochen werden (3,2,1). Nach der Unterrichtsstunde sollten wir mit verschiedenen Piraten der Insel, die uns gerade so zufaellig begegnen, sprechen, um unseren Wissenshorizont zu erweitern. Erst dann koennen wir uns auch mit dem Schwertmeister messen (nachher stellt sich die wahre Identitaet des Schwertmeisters heraus). Zu ihr (ihm) gelangen wir nur ueber einen Umweg: dazu muessen wir den Kraemer um eine Audienz bei ihr bitten und folgen ihm dann einfach und ohne Aufforderung. Ich bitte hiermit um Entschuldigung, dass die Fragen und Antworten im Gespraech mit dem Piraten und der Schwertmeisterin nicht in der ersten Version der Loesung enthalten waren, da mir nur eine englische

Version des Programmes vorlag und somit die Spieler der deutschen Version des (wohl die Mehrheit im Lande!) nichts damit haette anfangen koennen. Es stellt aber auch kein großes Problem dar, diese zu beantworten. Man sollte einfach nur die möglichst dreisteste Antwort geben, um im Kampf Punkte zu sammeln.

"Back in town" wandern wir in das örtliche Gefängnis (Besucherzeiten frei!) und sprechen dort mit Otis, dem einzigen zu Unrecht Gefangenen, fuer den wir beim Händler (2) eine Packung Erfrischungs-Bonbons besorgen (1,1,1,1,2,1,2,1, gebe Pfefferminz). In das Gespräch stürzt der dumm-dämliche Sheriff, den wir sofort in seine Schranken verweisen (1).

Das gekochte Fleisch wird mit den gelben Blumen aus dem Wald eingerieben (benutze Blumen mit Fleisch) und anschließend den garstigen Pirhanha-Köttern der Gouverneurin Marley zum Fraß vorgeworfen (benutze Fleisch mit Hunden). Scheinbar wirkt das Zeug wie eine Art Schlafmittel. Schön für uns; so kann das Haus ausgeplündert werden: die Vase wird stibitzt und der Weg durch die erste Tür neben dem Eingang ohne Erbarmen freigeschlagen (böser Sheriff!). Otis (der Gefangene!) erhält das Rattengift im Tausch gegen die schöne, gesunde Karotte (enthält viele Vitamine!). In der Torte finden wir eine Feile, mit der wir uns zu Gouverneurin begeben (öffne Kuchen). Dort können wir das Götzenbild an uns nehmen (in das Loch in der Wand gehen). Leider erscheint erneut der bösartige Sheriff (was sucht der garstige Kerl eigentlich im Privateigentum von Gouverneurin Elaine Marley?), der aber kein Hindernis für uns sein sollte, zumindest nicht in diesem Sinne (3).

Beim Anblick Elaines tritt der wohl bekannte Falbala-Effekt ein: "Mpffff ...!". Dieser dumme Sheriff läßt uns aber wirklich nicht in Ruhe. Kommt er da doch tatsächlich schon wieder (4). Wir ergreifen das Götzenbild und krabbeln aus dem Teich!

In der Stadt erstehen wir bei dem Schein-Piraten an der Ecke zur Scumm-Bar eine Karte, mit der wir im Wald ab der Weg-Gabelung die mit einem Kreuz markierte Stelle suchen. Hier zumindest eine kleine Hilfestellung für die Richtung: oben, links, erster Eingang rechts nach oben, links, oben, links über den Baumstamm, oben, oben, rechts, links, vor dem Baumstamm nach oben. So dürfte die Suche kein Problem mehr sein. Los, ihr Schatzsucher: hier dürft ihr graben und schwitzen, dafür werdet ihr dann auch zumindest mit einem echten Schatz belohnt! Und unser Weg führt zurück in die Stadt zum Dock, wo wir mit einem Kerl sprechen (2) und den erhaltenen Zettel lesen. In der Scumm-Bar wird der fette Koch nach dem Grund für das plötzliche Verschwinden der Piraten ausgefragt. Die Bierkrüge könnten vielleicht auch noch nützlich sein, also: mitnehmen!

Am Grogautomaten oder in der Scumm-Bar wird ein Krug aufgefüllt. Teufelszeug, dieser Grog! Bleibt uns wohl nichts anderes übrig, als die scharfe Flüssigkeit dauernd umzufüllen. Wir sollten uns also auf dem Weg ins Gefängnis lieber etwas spürten, sollen uns nicht die Krüge ausgehen. Dort unterhalten wir uns mit Otis über eine mögliche Anheuerung (1,1) an unsere "Crew" - immerhin, zwei Mitglieder sind wir ja dann schon mal!

Schnell wird der Grog über das wegaetzende Schloß geschüttet.

Auf dem Weg zu Meathook wird noch einmal die Voodoo-Lady besucht und über unsere Zukunft ausgefragt. Um gesund an der Klippe vorbei zu kommen, benutzen wir das strapazierfähige Gummi-Hühnchen (benutze Huhn mit Kabel). Nun besuchen wir also Meathook, einen sturren Bock, der von unserer Idee nicht begeistert zu sein scheint (2,1,1), aber da stößt der sturre Bock auf einen weiteren Holzkopf: also lassen wir nicht locker und überreden ihn schließlich doch noch (1,3). Übrigens lohnt es sich, Meathook schon vorher einmal zu besuchen, falls man die Gelegenheit dazu hat. Dadurch kann man auch den unfreundlichen Empfang verhindern. Auf dem Rückweg zum Dock heuern wir noch die Schwertmeisterin an. So wächst unsere Crew gemächlich, aber stetig ...

Nun gilt es, ein Schiff "an Land zu ziehen". Dazu wird jedoch eine entsprechender finanzieller Rückhalt auf dem Konto benötigt, was erst im Gespräch mit dem Schiffs-Händler klar wird (3,2,4,5) - ohne eine gewisse Gegenleistung - sprich Geld - will er nämlich erstmal gar nichts für uns tun. In die Realität zurückgeholt eilen wir zum Krämer, der um etwas Geld gebeten wird (2,1,2). Der aber bleibt hartnäckig und rückt keinen Cent heraus. Wenigstens öffnet der gute Mann seinen Tresor. Dabei merken wir uns die Kombination, während wir im auf seine schönen Finger schauen - schließlich wollen wir Geld und das gibt es hier reichlich. Wir schicken den Händler zur Schwertmeisterin und in der Zwischenzeit läßt sich der Safe locker ausplündern. Was, Ihr habt nicht gut genug aufgepasst? Also, nochmal ausprobieren und gut merken (leider gibt es keine feste Kombination)!

Am Hafen beginnt eine lange Diskussion mit dem Händler, die erst einmal ausgestanden werden muß, will Guybrush ein Schiff kaufen. Zunächst lehnen wir alle Extras ab und erreichen so einen Preis von 7300, dann fragt man nach dem Preis selbst und bietet 3000. Aber der Herr ist wohl nicht einverstanden, also tun wir so, als wolten wir gehen, kehren aber wieder zurück und bieten nach einer erneuten Frage nach dem Preis stolze 4000. Da auch diese Summe für den Händler nicht genug zu sein scheint, laufen wir wieder weg und kehren wieder zurück (leicht umzustimmen?). Für 5000 läuft dann der Handel glatt ab. Hier die Vorgehensweise in Zahlen: 2,3,4,1,2,2,2,2,2,2,3,3,2,3,4,1,3,2,4,1,3,2,4 (uff!). Am Dock wird die Crew über unsere Pläne aufgeklärt und die sehr aufregende Reise nach Monkey Island beginnt ...

Auf dem Schiff müssen wir uns mit den nötigsten Dingen eindecken. Wir kehren in die Kapitäns-Kajüte ein und finden dort das Logbuch mit einem Lesezeichen. Darin wird die Fahrt nach Monkey Island beschrieben, was angeblich nur mit einer Zaubersuppe gelingen soll, dessen Rezept in der Truhe liegt. Dazu aber erst später. Erst nehmen wir noch die Schreibfeder und die Tinte und gehen in den Laderaum, in dem wir ein Seil, eine Flasche (leckerer Rotwein!) und Schießpulver. In der Schiffs-Kombüse finden wir einen Topf und eine Packung "Corn Flakes", die wir kräftig schütteln (öffnen), da darin der Schlüssel zu

dem Schrank in der Kapitän's-Kajüte liegt. Diesen Schrank öffnen wir (aufschließen) und finden darin besagtes Rezept samt Zimtstangen.

In der Kombüse köcheln wir unser Süppchen auf unterster Flamme und ein Gelingen ist schon fast vorherprogrammiert. Doch halt! Wie koche ich ein Süppchen? Man hält sich möglichst genau an das Rezept, ersetzt aber den Totenkopf durch die Totenkopfflagge (hängt am Ende des Mastes), das Affenblut durch den Wein, das Huhn durch das Gummi-Hühnchen und den Schwefel durch das Korn. Dazu gehört noch eine gesunde Position Schießpulver. Ich wünsche dem Ganzen ein gutes Gelingen und dem Vorschmecker viel Glück! Wohl bekommt's!

Tatsächlich befinden wir uns nach dem Schläfchen vor Monkey Island. Wir holen noch einmal etwas Schießpulver aus dem Laderaum und befestigen das Seil als Lunte an der Kanone. Das Schießpulver wird in die Öffnung der Kanone gesteckt (benutze Schießpulver in Rohr). In der Kombüse zündeln wir mit der Visitenkarte (wenn sie nicht schon von der Explosion brennt) und stecken damit die Lunte an. Nun müssen wir uns nur noch beeilen, um in die Kanone hineinspringen zu können, und werden dann, wenn wir es rechtzeitig geschafft haben, auf Monkey Island hinübergeschossen. Schließlich haben wir als lebende Kanonenkugel schon reichlich Erfahrung! Aber Achtung: ein Helm wäre nicht unangebracht. Dazu empfiehlt sich der Kochtopf (dies ist eine Geschichte von der Mißhandlung eines Objektes!).

Die am Strand liegende Banane stecken wir ein und lesen die Nachricht am Baum. In der Lichtung am Vulkan finden wir ein Fernglas und ein Seil. Wenn die Kanone angestossen wird, kommt etwas Schießpulver und eine Kugel zum Vorschein. Nächste Station ist die Flussgabelung, wo der Stein von dem Schriftstück genommen und untersucht wird. Auf dem Berg wird die Steinschleuder korrekt eingestellt, indem ein Blick durch das Fernglas geworfen wird. Wenn das Ziel des Geschosses die Bananenpalme zu sein scheint (und sein muß!), steigen wir weiter hoch und walzen von oben einen Stein herunter, um das Geschöß auszulösen. Eben dort, wo der Stein einschlägt, liegen nun zwei weitere Bananen. Anschließend wird der Damm in die Luft gesprengt, in dem wir das Schießpulver darauf legen (benutze Schießpulver mit Damm). Zur Entzündung der ganzen Angelegenheit wird das Fernglas aufgeschraubt, um es mit Sonneneinstrahlung als Linse benutzen zu können (öffne Fernrohr, benutze Linse mit Sonne). Es gibt aber auch eine Alternative dazu: wir benutzen einfach den Feuerstein mit dem Fernglas.

Am See erblicken wir einen Exekutierten, dem wir das Seil rauben, um damit in die Schlucht zu klettern (benutze Seil 1 mit Ast, benutze Seil 2 mit Stumpf). Unten packen wir die Paddel ein und klettern wieder nach oben und zum Paddelboot am Strand der Insel, die wir nun gesamt abrudern (benutze Ruderboot mit Paddeln). Im Eingeborenendorf stecken wir die zwei Bananen ein und werden dafür beim Verlassen des Dorfes eingesperrt. Aus dem Gefängnis fliehen wir mit Hilfe der losen Diele, die erscheint, wenn der Schädel aufgehoben wird.

Nun fahren wir zurück zum Ausgangspunkt und gewinnen einen Affen als neuen Freund, in dem wir ihm die insgesamt fünf Bananen schenken. Mit diesem treuen Gefährten können wir endlich in das Innere des großen Affenkopfes gelangen. Dazu wird dem Affen (ich nenne ihn hier einfach mal aus Spassesgründen so) gezeigt, wie man den Eingang oeffnet (ziehe Nase). Dieser lernt schnell und der Eingang bleibt endlich etwas laenger geoeffnet. Nachdem wir die kleine Statue in unseren sakrosanten Besitz gebracht haben, kehren wir in das Dorf der Ureinwohner zurueck, wo wir die Statue gegen eine Bananen-Pflueckmaschine eintauschen (diese liegt in der Huette). Anschliessend sprechen wir mit Herman Toothrot, der uns ein anderes Tauschgeschaeft vorschlaegt und damit Erfolg hat (Bananenpfluecker gegen Schluesel). Dieser Schluessel oeffnet uns den Weg in das gigantische Labyrinth des grossen Affenkopfes. Leider aber haelt das Adjektiv gigantisch, was es verspricht: zu schnell wuerden wir uns ohne Hilfe verlaufen. Also unterhalten wir uns erneut ausgiebig mit den inzwischen freundlich gesinnten Kannibalen, die uns verraten, dass ein Zaubertrank Abhilfe gegen die laestigen Geister schaffen wuerde, haette nicht Le Chuck, unser boeser Widersacher, eine Zutat dafuer gestohlen, die nun irgendwo im Labyrinth liegen soll. Durch das Labyrinth selbst aber können wir nur mit Hilfe eines Wegweisers gelangen, dem Kopf des Navigators, den die Kannibalen nur unter Umwegen herausrücken (1,1,1, 3,1,2,2,1). Als Dank schenken wir ihnen das Merkblatt für die Navigation, das wir eh' nicht mehr brauchen. Zusätzlich erfahren wir, daß das Umhängen der Kette des Navigators einen seltsamen Effekt hat: man wird für die Geister unsichtbar! Im Labyrinth zeigt uns der Kopf den Weg (dessen Blickrichtung müssen wir einschlagen (benutze Kopf des Navigators), was uns schnell zu Le Chucks Geisterschiff führt.

Spätestens jetzt sollte der Kopf des Navigators seine Kette herausrücken - tut er aber erst nach einer deftigen Auseinandersetzung (2,3,3,3,3, benutze Halskette). Auf dem Geisterschiff betreten wir sofort die Höhle des Löwen: die Kajüte von Kapitän Le Chuck (liegt links!), wo der Schlüssel von der Wand gestohlen wird (benutze magnetischen Kompaß mit Schlüssel). Im Laderaum heben wir die Geisterfeder auf und ärgern damit den schlafenden Geist, in dem wir ihn zweimal an den Füßen kitzeln (benutze Geister-Feder mit schlafendem Geist). Die darauf gewonnene Flasche Grog stecken wir ein und latschen zu den eingesperrten Geister-tieren. Das Schloß wird mit dem Schlüssel von Le Chuck aufgeschlossen, die Ratte mit dem Grog immun gemacht. Mit dem Fett, das wir nun aufnehmen, schmieren wir die knarrschende Tür zum Werkzeugraum ein, den wir nun ohne großes Aufsehen betreten können. Nachdem wir die Geisterwerkzeuge genommen haben, klauen wir die Wurzel aus dem Laderaum (benutze Werkzeuge mit Wurzel, schaue Wurzel).

Damit sind wir vorerst saturiert und kehren zu den Kannibalen zurück, denen wir die Wurzel zurückgeben. Sie brauen uns dann dafür den magischen Trank, mit dem wir erfolgreich gegen die Geister angehen können. Das wollen wir ja auch, aber Le Chuck ist bereits nach Melee Island abgefahren, wie wir von einem Zurückgebliebenen erfahren (3,1,1,1). Dort will Le Chuck angeblich die schöne Gouverneurin Elaine Marley verführen, was wir

dringendst zu verhindern wissen wollen.

Auf unserer Heimatinsel stürmen wir in die Hochzeit von Le Chuck ein, die (verständlicherweise) in der prunken Ortskirche stattfindet (die Geister, die unterwegs stören, werden mit dem magischen Getränk ausgeschaltet). Ein kleines Gespräch zwischen uns und dem Piraten (Le Chuck) schafft ihm und uns Klarheit (1,2,2) - ach, hätten wir ihn doch heiraten lassen! Als Strafe dafür werden wir von ihm in den Grog-Automaten geboxt, aber wir wehren uns standhaft mit dem Kannibalen-Gesöff, was Le Chuck gänzlich niederschmettert ...

DIE ANTWORTEN FUER DIE PIRATEN UND DIE SCHWERTMEISTERIN (FUER LETZTERE IN ABGEWANDTER FORM!):

- Das hat nichts mit Fechtkunst zu tun!
Doch, Du hast sie nur nicht gelernt.
- Du bist kein Gegner fuer mein geschultes Hirn!
Vielleicht solltest Du es einfach einmal benutzen.
- Ich habe nur einen Feigling wie Dich getroffen!
Er muss Dir das Fechten beigebracht haben.
- Einige Affen haben mehr drauf als Du!
Also warst Du doch beim letzten Familientreffen.
- Dein Schwert hat schon bessere Zeiten erlebt!
Und Du wirst Deine rostige Klinge nie wiedersehen.
- Nur unerfahrene Dummkoeöpfe kennen Dich!
Zu schade, dass Dich niemand kennt.
- Du kaempfst wie ein dummer Bauer!
Wie passend, Du kaempfst wie eine Kuh.
- Niemand wird mich verlieren sehen, auch Du nicht!
Du kannst so schnell davonlaufen?
- Wenn ich mit Dir fertig bin, wirst Du zur Landratte!
Hattest Du das nicht vor kurzem getan?
- Mein Hund war klueger als Du!
Er hat Dir das Fechten beigebracht.
- Ich werde Dein Blut mit einem Taschentuch aufwischen!
Also hast Du doch den Job als Putze bekommen?
- Ich zerschneide Dich mit meinem Schwert wie Schaschlik!
Dann mach' nicht so damit rum wie mit einem Staubwedel.
- Du hast die Manieren eines Bettlers.
Ich wollte, dass Du Dich wie zuhause fuehlst.
- Traegst Du immer noch Windeln?
Die koenntest Du viel eher gebrauchen.
- Soll ich Dir erzaehlen, wie ich 3 Maenner zugleich besiegte?
Willst Du mich mit Deinen Geschichten langweilen?

1.11 Monkey Island 2 - LeChuck`s Revenge Loesung

M O N K E Y I S L A N D

LECHUCK`S REVENGE

Nachdem Guybrush Threepwood den Geist vom boesen Captain Le

Chuck besiegt hat, beginnt ein neues Abenteuer auf Scabb Island, ein kleines Stueckchen Erde, das unter ehemaligen Piraten fuer seine Ruhe bekannt ist. Hier verbringt man seinen wohlverdienten Lebensabend mit einem Glaeschen Grog und anderen umstrittenen Vergnueglichkeiten ... doch seit einiger Zeit werden die Einwohner und Besucher von Scabb Island von einem mysterioesen Largo La Grande tyrannisiert, der sich mit dem Geld, das er sich auf hoechst illegale Weise von seinen Untertanen beschafft, auf die faule Haut legt und sich in sein schmutziges Faeustchen lacht ...

DAS LARGO-EMBARGO

Als Guybrush von diesen gemeinen Machenschaften erfahrt, als er sich bei seinen Freunden Fink und Bart am Lagerfeuer ueber eine Ueberfahrt auf eine Nachbarinsel informiert, ist er hoechst erzuernt und beschliesst auf die Bitte der Einwohner von Woodtick, der Haupt- und gleichzeitig einzigen Stadt der Insel, hin, die benoetigten Zutaten zu besorgen, die eine Dame benoetigt, um mit Hilfe von Voodoo-Zauber den Oberboesewicht La Grande von der Insel zu vertreiben. Verlangt dieser Depp doch tatsaechlich Weggebuehren fuer eine staatlich betriebene Bruecke ... leider findet er bei der Bevoelkerung keinen grossen Anklang. Zwar leiden alle unter den Ausbeutungen von Largo, jedoch traut sich keiner, selbst Hand anzulegen und den kleinen Wicht zu verscheuchen. Guybrush sucht also seine alte Bekannte in den Suempfen auf und erhaelt von ihr ein Rezept fuer die Voodoo-Puppen-Anfertigung. Doch diese Zutaten sollten erst einmal gefunden werden ...

Zunaechst findet Guybrush eine Schaufel vor dem Ortsschild, das die Aufschrift Woodtick traegt. Diese setzt er sinnvoll am Grab con La Grandes Grossvater ein, das sich (wie so gebraeuchlich) auf dem oertlichen Friedhof befindet und direkt ins Auge stechen sollte. Hier findet der Jungpirat die erste Zutat - einen alten, verschimmelten Knochen.

Die zweite Zutat ist ebenso leicht zu finden wie die erste: in der Ortskneipe von Woodtick, wo sich die ansaessigen Piraten treffen koennen (aber seit Largos Anwesenheit nicht mehr tun), stoest Guybrush auch auf La Grande, der sich abwertend mit einer ausgespuckten Koerperfluessigkeit ueber die unerwunschten Gaeste (Guybrush) aeussert. Zum Aufwischen des Spuckrestes benutzt Guy eines der zahlreichen Papierblaetter vom Insel-Kartographen Wally.

Durch ein Fenster gelangt Guybrush in die Kneipenkueche, wo er ein Messer findet, das er in seiner naechsten Mission benoetigt. Wie er erfahrt, hat sich La Grande in dem Schiffhotel am Steg einquartiert. Um sein Schlafgemach betreten zu koennen, zerschneidet unser Jungpirat das Seil, mit dem das Krokodil angebunden ist, um fuer Unruhe zu sorgen. Nun hat er genug Zeit, um sich in aller Ruhe in das Schlafzimmer von La Grande einzuschleichen und von dort dessen Peruecke - fuer unbestimmte Zeit - auszuleihen.

Die vierte und letzte Zutat fuer das Voodoo-Rezept laesst sich durch Verursachung einer kleinen Schlamm Schlacht vor La Grandes Zimmer erhaeltlich machen. Dazu muss Guybrush mit den schon vertrauten Piraten verhandeln, die ihm dann freundlich und fuer einen guten Zweck feierlich den Eimer ueberreichen,

der an der Schiffswand haengt. Dieses Gefaess fuehlt er mit etwas Schlamm, den es bekanntlich in Suempfen reichlich gibt. Den Eimer samt schmutzig-schleimigem Inhalt stellt Guybrush auf die Tuer von La Grande, die von innen verschlossen werden und somit zweckdienlich fuer einen kleinen Streich dienen muss. Nach diesem Spass wandert Guybrush zum Waescherei-Stand, wo er erneut seinen diesmal nicht sehr froehlich gelaunten Rivalen trifft, der sich dort von der glibbrigen Schlamm-Masse entledigen will. Die Waescherei-Bestaetigung (der Abholschein) haengt seltsamerweise hinter der Tuere von largos Zimmer. Mit diesem holt Guy die Kleidung von dem Boesewicht ab (sehr merkwuerdiger Kerl - hat wohl einen Trieb "zum anderen Ufer") und kann nun das komplette Zutaten-Sortiment der "Lady im Sumpf" bringen, die einem dem Tyrannen La Grande verflixt aehnliche Voodoo-Puppe bastelt. Voreilig stuermt Guybrush aus dem Haus und testet das Pueppchen gleich auf seine Tauglichkeit hin ... und tatsaechlich: das Spielzeug leistet treue Dienste. Leider muss Guybrush spaeter jedoch feststellen, dass er etwas zu unueberlegt gehandelt hat ...

ERSTE PROBLEME

Damit hat er aber zumindest die aengstlichen Dorfbewohner aus diesem Alptraum-aehnlichen Zustand befreit. Dafuer bleibt ihm aber noch ein anderes Problem, denn ohne entsprechende Bezahlung will Captain Dread, der im Westen wohnt und dort ein kleines Hausboot besitzt, keinen Finger fuer Guybrush ruehren und schon gar nicht mit ihm eine Ueberfahrt auf eine Nachbar-Insel unternehmen - das hat man davon: man hilft und stellt sich als der Erretter der gesamten menschlichen Zivilisation von Scabb Island heraus und anschliessend erhaelt man keinen Penny dafuer ...

Also macht sich der nach Schatzsuche begierige Pirat auf zur Ortskneipe, wo er sich ein paar Cents verdienen will, indem er sich fuer die letztlich frei gewordene (und aussichtsreiche) Stelle als Oberchefkoch (denn Hilfskoeche gibt es hier nicht) zu bewerben. Aber wie so oft macht ihm das Schicksal wieder einen Strich durch die Rechnung: kurz zuvor hat sich schon ein anderer fuer diese Stelle verpflichtet, den es nun auf gemeinsame Weise zu vertreiben gilt - moeglichst so, dass es niemandem auffaellt, dass alles nur gespielt ist! Fuer diese dreiste Verleumdung benoetigt Guybrush eine Rolle Faden, den er sich bei der Voodoo-Tante unauffaellig in die Taschen rutschen laesst, ein Stueck Kaese, das er im Futternapf des Hotelkrokodils findet, und einen Stock, der am Strand liegt und vor sich hin morscht. Mit diesen Utensilien und einer kleinen Holztruhe, die allein und verlassen bei der Waescherei steht, geht Guybrush auf Rattenjagd. Von diesen Tieren wimmelt es ja bei Waeschereien nur so! Die Kiste wird also geoeffnet und der verschimmelte Kaese hineingestopft. Als Stuetze dient der Ast, der an das Seil angebunden wird. Wenn dann die Ratte genuesslich an dem Kaese kostet, wird der Ast weggezogen.

Bekanntlich wuerzt eine lebendige Ratte (eine tote tut es unter Umstaenden auch) eine feine Suppe ungemain ... also verweigert Guy dem neuen Kneipenkoch seine Hilfe nicht und macht ihn dann bei seinem Vorgesetzten beliebt, indem er im Speiseraum der Kneipe eine Bestellung fuer ein appetitliches Mahl aufgibt. Diese Bestellung folgt dann auch recht schnell,

und auch der Chef ist ueberrascht ueber die genialen Kochkuenste seines Schuetzlings, was zur Folge hat, das ploetzlich wieder eine Kuechenhilfe gesucht wird. Diese findet sich in der Person von Guybrush Threepwood, der den erbetenen Vorschuss einkassiert und durch den "Notausgang" verschwindet.

Mit diesem Geld macht sich Guybrush hastig auf zu Captain Dread, von dem er jedoch erfahrt, das dessen Talisman verschwunden und ein Auslaufen ohne diesen symbolischen, ideellen Wertgegenstand nicht moeglich sei. Ein bei Wally gefundenes Monokel kann den verschwundenen Talisman erfolgreich ersetzen und das Boot sticht in See. Kurz nach dem Auflaufen nimmt Guybrush aus Gewohnheit alles, was er kriegen kann (was in der tat nicht viel ist). Waehrend der Fahrt schwaermt der Captain von einer wunderschoenen Insel namens Booty Island ... Das vorruebergehende Ziel der Reise ist jedoch Phatt Island. Hier wird Guybrush in ein Gefaengnis gesteckt, ohne sich verteidigen zu koennen. Da er an diesem ungastlichen Ort nicht unbedingt seinen Lebensabend verbringen will, versucht er, sich einen Weg in die Freiheit zu bahnen, indem er sich mit dem Stock, der unter der Matraze liegt, einen Knochen aus der Nebenzelle fischt. Diesen Ueberrest eines ehemaligen Inhaftierten verfuettert er dem garstigen Wachhund, der nun Guy den Weg nach draussen freigibt. In dem Regal findet Guybrush zwei Umschlaege und damit einige brauchbare Gegenstaende, die man von ihm und einem anderen leidvollen Arrestierten aus Sicherheitsgruenden eingezogen hat.

Nun verlaesst Guybrush das Gefaengnis und sucht die Buecherei auf, wo er sich in der Kartei ueber einige Standardwerke ("Schiffswracks: Beruehmte Untergaenge", "Voodoo: Das Voodoo-Kochbuch", "Zitate: Aussprueche bekannter Piraten") informiert, sich diese, falls vorhanden, ausleiht und sich eine Mitgliedskarte ausschreiben laesst. Ein Buch ist zwar nicht mehr vorhanden, er kann es sich aber von Gouverneur Phatt, dem Tyrannen und Feinschmecker in Persona, besorgen: er geht in dessen Villa, warnt den duemmlichen Waecher vor einem schrecklichen Ungeheuer und springt schnell nach oben, wo er das gesuchte Buch (die Bettlektuere des Gouverneurs) gegen ein anderes eintauscht.

Nach diesem unfreundlichen Empfang der Einheimischen auf Phatt Island und somit einer grossen Enttaeuschung entscheidet sich Guybrush, dem Rat von Captain Dread zu folgen und Booty Island zu besuchen. Im Uebrigen besagt ein Geruecht, das auf dieser Paradies-Insel zwei Teile der Schatzkarte von Big Whoop zu finden seien ...

DER KARTE ERSTER TEIL - DIE SUCHE NACH DER MAD MONKEY

Den ersten Teil entdeckt Guybrush auch schon direkt nach seiner Ankunft auf der Insel in einem Touristen-Geschaeft. Leider muss er feststellen, dass der Preis fuer das gute Stueck in etwas zu hohen Gefilden angesetzt ist. Zumindest erfahrt Guy, dass sich der Haendler fuer eine bestimmte Galleonsfigur eines gesunkenen Schiffes interessiert. Guybrush riecht seine Chance und sucht nach einem Schiffs-Verleih. Dessen Besitzerin Kate Capsize jedoch laesst seine Traeume vorerst platzen, indem sie ihm die stolzen Leasing-Preise (die Frau eingeschlossen) praesentiert. Enttaeuscht verlaesst Guy diesen grausamen Ort, jedoch nicht bevor er ein heissbegehrtes "Flugblatt" von Kate

ergattern kann.

Geld muss also her. Eben dieses gibt es bei dem grossen Spuckwettbewerb auf Booty Island. Doch schon bald stellt sich heraus, dass mit legalen Mitteln wenig anzufangen ist. Mit etwas Geschick und List kann sich Guybrush schnell ein effektives Getraenk zusammenbrauen: in der Bar auf Scabb Island kauft er die drei einzigen Drinks, die auf der Getraenke-Karte stehen (keine Qual der Wahl also). Mit dem "Dotterbart's Liebling" (gelb) und dem "Blauwal Deluxe" (blau) laesst sich schnell ein entsprechendes Hilfsmittel (gruen) zubereiten. Soll der dritte Drink nicht zu kurz kommen, so bestellt sich Guy eben noch einen "Blutigen Stumpf" (rot). Damit muss der Wettbewerb doch zu gewinnen sein ... doch etwas Uebung kann nicht schaden und auch das Publikum soll seinen Spass haben! Trotzdem: zum ersten Platz reicht es immer noch nicht. Koennte man nicht einfach beim Kraemer ein Posthorn kaufen und so den Schiedsrichter ablenken, der dann denkt, das Postschiff wuerde kommen? Dann waere es endlich moeglich, die laestigen Faehnchen zu verschieben! Nach einiger Zeit gewinnt Guybrush tatsaechlich mit viel Anstrengung und noch mehr Betrug den Wettbewerb! Zwar ist der Preis anfangs sehr enttaeuschend, doch laesst er sich beim Haendler ganz gut absetzen.

Guybrush's finanzielle Lage hat sich damit positiv gewendet, was es ihm nun erlaubt, einen Ausflug mit Kate Capsize auf das Meer zu unternehmen: die Position des untergegangenen Schiffes "Mad Monkey" ist aus dem Buch "Beruehmte Untergaenge" zu entnehmen. Unter Wasser beweist Guy erneut sein Allround-Talent und montiert den Affenkopf des Schiffes ab. Zu dumm, dass das Ding so schwer ist, aber Kate passt ja oben auf und zieht ihn gerne am Anker wieder an die Wasser-Oberflaeche. Der Haendler ist schnell dazu ueberredet, seine Karte gegen die Galleonsfigur zu tauschen - in beidseitigem Einvernehmen!

DER KARTE ZWEITER TEIL - ELAINE'S FASCHINGS-PARTY

Wie Guybrush erfaehrt, findet bei seiner alten Freundin, der Gouverneurin Elaine Marley, eine Faschings-Party statt. Doch ohne Eintrittskarte und Kostuem wird Guybrush auch mit besten Schmeicheleinen und sonstigen Tricks der Weg zu Elaine's neuer Villa auf Booty Island versperrt, wie er von dem Leibwaecher erfaehrt - und ohne Einladung gibt es auch kein Kostuem, da schon alle verliehen oder reserviert wurden. Guybrush bemueht sich also zunaechst um eine Eintrittskarte, die es beim Gluecksspiel auf Phatt Island in der Seitengasse vor der Bibliothek zu ergattern gibt. Doch sein Mitspieler scheint das Glueck fuer sich gepachtet zu haben. Bei einer kleinen Spionage wird Guybrush vieles klar: dort, in einer anderen Seitengasse, kann man die aktuelle Gewinnzahl erfahren, wenn man Clubmitglied ist. Mitglied zu werden, sollte auch kein grosses Problem sein, wurde die Uebung doch noch kurz zuvor eindeutig demonstriert. Guybrush muss sich lediglich die Anzahl der zuerst gezeigten Finger merken und nennen - ein sehr seltsames Spiel! Sollte ihm ein Fehler unterlaufen, so tut das dem Verlauf keinen Abbruch - der Pruefer ist, unueblich fuer sein Metier, recht geduldig. Mit dieser Gewinnzahl wird endlich der Preis in Form von der Eintrittskarte abgeholt. Die Eintrittskarte erlaubt es unserem Helden, sich ein geniales Kostuem auszuliehen - wie schon gesagt: es kommt eben nicht auf die

Qualitaet an, sondern auf die Quantitaet, oder war es nicht doch anders herum?

Samt Eintritts-Ticket und Kostuem schleicht sich Guybrush in die Villa seiner Freundin und nimmt das zweite Kartenteil von der Pinnwand - waere es doch immer so einfach ... ha! Weit gefehlt: wer kann auch ahnen, dass Guybrush so 'ne gute Nase hat?

So kommt es zum lange ersehnten Wiedersehen zwischen Guybrush Threepwood und Elaine Marley, was denselben Falbala-Effekt wie schon im ersten Abenteuer hervorruft ("Mpfff!"). Die Freude des Wiedersehens ist gross; so gross, das Guybrush in der Aufregung ein verhaengnisvoller Fehler unterlaeuft, denn fast haette er ihr Herz schon wieder fuer sich gewonnen. Aber so schmeisst Elaine die Karte erzuert aus dem Fenster.

Durch recht unglueckliche Umstaende, auf die nicht naeher eingegangen werden muss, wird das Blaettchen bis zu den Klippen auf der Sued-Seite der Insel verweht. Damit scheint die Karte verloren, denn der Steilhang kann zu Fuss nicht ueberwunden werden. Bekanntlich soll man den Kopf nicht haengenlassen und deshalb sucht Guybrush nach einer Loesung fuer dieses Problem, die er beim Angler auf Phatt Island findet. Der naemlich ist zu einer Wette bereit, in der es um seine Angel oder als Alternative um ein Hinunterwuergen von unappetitlich-ungesunden Gegenstaenden geht. Den benoetigten Fisch stiebitzt Guy aus der Kueche von Elaine's Villa. Dazu muss erst der Koch aus der Kueche gelockt werden (Zutritt nur fuer Personal!), indem Guy "Muellabfuhr" spielt. Nachdem der Koch Guybrush um das gesamte Haus gejagt hat, stuermt unser Freibeuter in die Kueche und klaut einen grossen Fisch, der in einem Topf auf dem Tisch liegt. Mit diesem Fisch wird die Wette gewonnen und mit der Angelrute die Karte heraufgefischt - waere da nur nicht diese raeuberische Moewe, die sich die Karte schnappt und auf ein baumhaus verschleppt, auf das man nur mit Hilfe des Ruders aus Elaine's Schlafzimmer gelangen kann. Guybrush steckt das Ruder und die Planke in die ersten beiden Loecher und steigt dann durch staendiges Wechseln der beiden Elemente hinauf. Der erste Versuch soll noch nicht so recht gelingen und Guy wird in einen boesen Traum verwickelt, in dem seine Eltern ihm eine Botschaft ueberbringen. Diese Botschaft wird mit dem bei dem Kraemer gekauften Fuellfederhalter auf dem bespuckten Blatt notiert. Nach dem Erwachen laesst Guy das zerstoerte Ruder bei dem Zimmermann auf Scabb Island reparieren. Dann sollte es aber auch funktionieren, und Guy gelangt schnell und gesund auf das Baumhaus, wo er verdutzt vor einem Haufen Karten stehen bleibt, von der er die erwuenschte durch Elaine's braven Hund (der den Besitz von Elaine, wie Guy schon am eigenen Leib erfahren musste, kennt und riecht) heraussucht.

DER KARTE DRITTER TEIL - RAPP SCALLION

Wie Guybrush erfahren hatte, befindet sich der dritte Karten-Teil in der Tasche des bekannten Freibeuters Rapp Scallion. Ungluecklicherweise musste Rapp schon vor einiger Zeit eben dieses Zeitliche segnen und liegt nun in einer Gruft auf dem Friedhof von Scabb Island. Diese Krypta wurde vorsorglich abgeschlossen. Guybrush sollte sich also um den dazugehoerigen Schlusssel kuemern, der an der Wand im Sarg-Laden (Saerge aller Art) von Stan auf Booty Island haengt. Den Schluessel ausleihen, das geht nun wirklich nicht, versichert ihm Stan. Aber

vielleicht kann Guy den laestigen Kerl ja auf eine andere Weise vorruebergehend beseitigen. Eine Loesung findet sich auf Scabb Island. Dort saegt Guy mit der Saege, die er bei'm Kraemer auf Booty Island kauft, das Holzbein eines Piraten ab, der sich bekanntlich in einer Meditier-Gruppe bei der Waescherei aufhaelt. Waehrend der ortsansaessige Zimmermann das Bein wieder zusammenflickt, klaut Guybrush ihm in dessen Werkstatt Hammer und, nein, nicht Sichel, sondern Naegel. Bei Stan's Vorfuehrung seines Luxus-Modells (Mercedes-Qualitaet!) schliesst Guybrush den Deckel und vernagelt ihn mit Hammer und Naegeln. Mit dem Schluessel oeffnet er die Gruffttuer und zieht das Buch "Aus-sprueche bekannter Piraten" zu Rate, in dem auch ein Zitat von Rapp Scallion veroeffentlicht wurde. Eben dieses Zitat wurde auch in den Sarg von Rapp eingehauen, der nun geoeffnet wird. Die Enttaeuschung ist gross: der beruehmt-beruechtigte Frei-beuter ist nur noch ein Haeufchen Elend (Staub). Wie schon gesagt: Asche zu Asche und den Rest vergass ich!

Ein Besuch bei der Voodoo-Lady laesst neue Hoffnung aufkommen, wenn ein Blick in's Regal geworfen wird. Dort entdeckt Guy ein Mittel gegen fruehzeitige Kremation namens "Asche-zu-Leben", fuer dessen Verwirklichung die Dame aber ein entsprechendes Rezept (auswendig kann sie es nicht) und ein wenig Asche des betroffenen Verendigten benoetigt, was aber nun wirklich kein Hinderungs-Grund ist. Schliesslich besitzt Guybrush beides (Asche von Rapp und ein Rezepte-Buch aus der Bibliothek).

Nach der Wiederbelebung bittet Rapp um einen kleinen Gefallen: Guy soll doch bitte mal nach seinem Gasherd schauen, sonst faende Rapp keine Ruhe im Schlaf. Diesen Gefallen erfuehlt Guy ihm gerne (was tut man nicht alles fuer seinen Schatz!): die Kueche, die am Strand von Scabb im Leuchtturm liegt, wird mit dem Schluessel von Rapp aufgeschlossen und der Herd wird ausgedreht, so dass kein Gas mehr ausstroemen kann. Als Dank schenkt Rapp Scallion Guybrush den dritten Teil der Karte. Guy laesst Rapp in Frieden ruhen und schliesst den Sarg fuer immer und ewig.

DER KARTE VIERTER TEIL - DER TRINKWETTBEWERB

Der einzige Ort, den Guy noch nicht in- und auswendig kennt, liegt auf Scabb Island: ein Wasserfall, der den Weg zu dem Haus auf der kleinen Insel verbirgt. Diesem gewaltigen Wasserfluss kann Guy nur mit Hilfe eines treuen Dieners Herr werden, welcher sich in der Person eines hypnotisierten Affen findet, der in der Bar auf Scabb Island als Entertainer agiert. Seine Freundschaft kann Guy mit einem winzigen Geschenk gewinnen: der Banane aus dem Umschlag des Mit-Gefangenen. Wird naemlich diese auf das Metronom gestuelpt, so kann Guy das gehorsame Tier leicht einstecken und an der Pumpe verwenden (vorher bitte demonstrieren, wie man so ein Ding bedient).

Auf der anderen Seite des Tunnels sieht Guy auf dem Berg ein Haus, mit dessen Besitzer er sich auf ein Trinkduell einlassen darf, will er seine Karten-Sammlung komplettieren. Ungluecklicherweise stellt sich heraus, dass er der verdoerrten Leber des Saufboldes nicht gewachsen ist. Also muss er erneut zu illegalen Mitteln greifen. Wie ihm Kate Capsize erzaehlt hatte, will sie ihren Wirkungskreis ausweiten und sich auf Phatt Island niederlassen. Dort sorgt Guy fuer einen gebuehrenden

Empfang: er klebt das Flublatt auf sein eigenes "Wanted"-Poster und macht sich anschliessend ohne Umwege aus dem Staub. Nach einer netten Einlage kehrt er auf die Insel zurueck, wandert in das ihm bekannte Gefaengnis und steckt den Umschlag von Kate ein (dieser enthaelt den gewuenschten Beinahe-Grog, den der Barkeeper auf Scabb an sie verkauft hatte). Freundlich wie er nun einmal ist, oeffnet Guy die Zelle und wird mit einem fluechtigen Dank abgetan (wofuer nur? Eigentlich haette er zu danken!). Mit diesem Beinahe-Grog laesst sich das Trinker-Leben reacht gut aushalten. Guy sollte lediglich darauf achten, waehrend der langzeitigen Abwesenheit des potentiellen Saufbol-des den "echten" Grog in die Tonne zu schuetten und rechtzeitig den falschen dafuer auszutauschen. Letztlich erweist sich sein Gegner doch noch als relativ luschtig ...

Auf der linken Seite des Hauses erkennt Guybrush eine Fall-tuere, die wohl zu dem letzten Kartenteil fuehrt. Dabei stellt sich heraus, dass zur Oeffnung derselben ein bestimmter Stein an der Wand gedruickt werden muss. Dumm nur, dass jeder Stein eine andere Wirkung zu haben scheint (es soll Leute geben, die durch blosses Experimentieren den korrekten Stein gedruickt haben)! Da laesst sich doch sicherlich etwas mit der Affenstatue vor der Haustuere machen. Diese verkuendet laut und breit auf dem Schild, dass sie zu gerne etwas besser sehen wolle. Mit dem Fernrohr aus dem Baumhaus kann Guy tatsaechlich Abhilfe schaffen - das bringt nur nicht den gewuenschten Effekt - lediglich einen Einbrand in das Holz des Fensters. Auch wenn er die Fensterlaeden oeffnet, hat er noch nicht ganz das gesteckte Ziel erreicht. Mit Hilfe des Spiegels vom Kraemer kann er den Strahl umlenken und auf den richtigen Stein leiten. Diesen Spiegel bekommt er aber erst, wenn er den eitlen Papagei mit dem Futter ablenkt (Schild rechts davon ab- und Papageien-Futter anhaengen). Durch einen schnellen Druch auf die Steinplatte gelangt er in eine Art Keller, in dem wohl ein Sauberkeitsnarr etwas mit seinem Fimmel uebertrieben hat. Macht ja auch nichts, denn so gelangt unser kleiner Gauner an den letzte Karten-Teil.

IN DER HOEHLE DES LOEWEN

Als ungelehrter Pirat ist es selbstverstaendlich nicht ganz einfach, eine Karte zu lesen, aber dazu gibt es ja auch Fachmaenner: Wally, der Kartograph auf Scabb Island, dem er die Linse aus dem Leutturm der Phatt-Island-Bibliothek als Ersatz fuer sein von Dread's gestohlenes Monokel reicht. Ihm vertraut Guy die Kartenteile an und erledigt dafuer einen Auftrag fuer ihn. Nachdem er von der Voodoo-Tante zurueckgekehrt ist, muss er feststellen, dass Wally von Le Chuck entfuehrt wurde. Er muss sich also in die Hoehle des Loewen wagen, um die Karte zurueckzubekommen. Dorthin gelangt er, indem er sich in der Lieferkiste der Voodoo-Lady an Le Chuck versteckt und dort ekelhaftes Getier aushalten muss (nicht ganz Original-Ton von Indy: "Ich hasse Spinnen!").

Im Schloss von Le Chuck sucht Guy im vorderen Gang rechts das Gefaengnis von Wally, der vorschlaegt, die Schluessel fuer das Verlies in Le Chucks Bueru zu suchen.

Eben dorthin sucht sich Guy den Weg durch den hinteren Gang. Dieser gestaltet sich in Form eines Labyrinths, das mit Hilfe der Traum-Botschaft der Eltern ueberwunden werden muss (jeweils die ersten zwei Strophen des Verses muessen auf eine Tuere an

der Hinterwand zutreffen: ist die erste Tuer gefunden, so ist der Rest kein Problem mehr. Am Ziel waere fast Guys imaginaere Traumblase geplatzt, haette er nicht rechtzeitig an den Boteneingang des Haushundes gedacht. Im Bueru schnappt sich Guy den Schluessel, der an der Wand haengt, und ... denkt sich eine moeglichst freundliche Antwort im ungleichen Gespraech mit dem Meister Le Chuck aus.

Gefangen! In den Klauen eines Psychopaten! Keine Hilfe in Sicht! Und das Ende naht in Form einer abbrennenden Kerze! Ein schrecklicher Gedanke fuer einen freien Freibeuter. Da gilt es, einen kuehlen Kopf zu bewahren und einen feuchten Mund zu behalten. Dank des Strohhalms kann Guy den gruenen Mix trinken und die Kerze ausspucken, indem die Spucke vom rechten Schild auf die Pfanne im Vordergrund abprallt und von dort die Kerze trifft. Die Flucht verlauft sprichwoertlich bombig, wenn ein Streichholz angezundet wird.

ANKUNFT AUF DINKY ISLAND

Eine ziemlich ungewoehnliche Art der modernen Touristen-Befoerderung verschlaegt Guybrush auf die lang ersehnte Insel Dinky, wo er am Strand eine alte, leere, aber trotzdem angespuelte Flasche und ein Cocktail-Glas findet. Die Brechstange vom Strand leistet ihren Dienst bei der Oeffnung der Holzkiste am Sumpf (siehe Karte) ab, wo er ein Seil und etwas Dynamit entdeckt. Hoch oben am Baum erkennt er einen Beutel, der, wie sich nachher herausstellt, Instant-Kekse enthaelt. Der Beutel wird durch die am Baum zerschlagene Flasche aufgerissen. Ebenfalls im Dschungel (weiss der Teufel, wo!) stoest Guy auf ein Telefon, das einen heissen Draht zu Lucasgames herstellt, sonst aber nicht weiter nutzbar ist.

Am Strand unterhaelt sich Guybrush mit dem Papagei und fuettert ihn mit drei (der dritte liegt in dem Fass) duch den Destillierer aufgeweichten Keksen, wofuer der brave Vogel den Weg zum grossen "X" ausspuckt (Lehre der Geschichte: kaufe Dir einen Papageien und Du weisst, was andere ueber Dich sagen!). Auch Herman Toothrot, der inzwischen unter die philologischen Philosophen gegangen ist, kann ein Woertchen beifuegen.

Diese Weginformation fuehrt Guybrush direkt zu Big Whoop (sprich: Bick Huup) und damit zum ultimativen Reichtum, falls er seine Schaufel und das Dynamit korrekt anwenden kann. Kann er nicht und so rueckt der Schatz zwar in unmittelbare Naehe, doch so richtig besitzt er ihn noch nicht. Samt Peitsche und Seil uebt Guybrush fuer seine neue Statistenrolle in Indiana Jones 5 (Peitsche und Seil auf Eisendraht an Lochdecke benutzen) und erreicht damit doch nicht mehr als einen waghalsigen Sprung in's Nichts.

LECHUCK - MIT DEN EIGENEN WAFFEN GESCHLAGEN

Nachdem Guybrush den Lichtschalter gefunden und betaetigt hat, folgt die Sekunde des Schreckens und der Ueberraschung und der aeusserst harte Kampf "Mann-gegen-Geist". Zur Vernichtung von LeChuck fehlen ihm ein paar Zutaten einer Voodoo-Puppe, wie LeChuck eine besitzt. Im Sanitaerraum deckt er sich mit dem Kopf des gemeinsamen Vaters (erste Zutat), mit Aids-Handschuhen (im Muelleimer) und mit einer Spritze (in der vorderen Schublade) ein, die spaeter als Nadel benutzt wird, wenn es zum

"Grande Finale" kommt.

Im Lagerraum oeffnet er einige Kisten und entnimmt ihnen eine Voodoo-Puppe (zweite Zutat), etwas Root Beer zur Feier des Tages und einen Ballon. Die dritte Zutat liegt nahe: Guybrush reicht dem staendig triefenden Le Chuck einfach das Werbe-Taschentuch von Stan, um etwas Koerperfluessigkeit zu erhalten.

Im Raum mit dem Grogautomaten drueckt Guybrush den Rueckgabeknopf. LeChuck grabst nach der ausgespuckten Muenze, waehrend Guy ihm die Unterhose wegzieht (IGITT!). Damit hat er die dritte Zutat und fuellt danach beide Handschuhe und den Ballon mit dem Helium (Helium-Flasche steht neben dem Grogautomaten) auf und ist damit leicht genug, um mit dem Lift zu fahren. Taucht naemlich nun Le Chuck dort vor der Tuer auf, so wird schnell der Knopf "nach oben" betaetigt und Chuckie muss Bart-Haare lassen (vierte Zutat).

Der letzte Schritt gegen Le Chuck folgt: die Zutaten werden in die Voodoo-Tuete gesteckt, diese wird kraeftig geschuettelt und die Voodoo-Puppe auf Le Chuck getestet, was ein seltsames Ende zur Folge hat.

Das Ende kann mit einigen Ueberraschungen aufwarten. Unsere Weltanschauung wurde zumindest dadurch voellig zerstoert, aber das Ende laesst auf einen dritten Teil der Monkey Island Saga hoffen - und das ist wohl im Interesse aller ...

1.12 Zak McCracken Loesung

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

Alle Karten und etliche Korrekturen stammen von Heiko und Ute Schröder (age@thepentagon.com). Danke!

IN SAN FRANCISCO

Im Schlafzimmer finden wir im Schrank neben dem Bett, das wir auch benutzen können, eine Telefonrechnung, wenn wir die obere Schublade öffnen.

Wir nehmen sie heraus und benutzen sie mit unserer Kreditkarte, die vom Schreibtisch gefallen ist. Vom Schrank nehmen wir unseren Fisch Sushi, öffnen dann die Schublade des Schreibtisches und finden dort eine Tröte. Wir reißen das Stück Tapete von der Wand, schalten den Anrufbeantworter ein und schlagen die Teppich-Ecke um. Daraufhin verlassen wir das Schlafzimmer und betreten das Wohnzimmer. Hier räumen wir das Polster wieder an seine richtige Stelle und heben danach das linke Polster hoch, um eine Fernbedienung zu entdecken, die wir nehmen. Wenn der Stecker in der Steckdose steckt, können wir den Fernseher anschalten, um eine interessante Dokumentation über die Marsmännchen-

Invasion zu sehen. Nachher schalten wir das Gerät wieder aus. In der Küche nehmen wir das Ei aus dem Kühlschrank, das Messer von der Wand und den kleinen Schlüssel, der neben der Tür hängt. Im Schrank finden wir einen gelben Buntstift. Mit ihm können wir den Olan, den wir im Traum vorhergesehen haben (siehe Vorspann!), auf das Tapetenstück malen. Wir treten nun vor die Haustür und suchen den Bäcker auf. Da dieser aber schon geschlossen hat, müssen wir erst drei Mal klingeln, um ein Brot zu erhalten.

Unser nächstes Ziel ist das Geschäft, in dem wir alles aufkaufen, was uns gefällt; als da wären: zum Beispiel ein Golfschläger, ein enger Taucheranzug, ein Werkzeugkasten und so weiter ...; nur dem Lotterielos können wir widerstehen; das kaufen wir später. Vor dem Haarstudio können wir mit der Drahtschere aus dem Werkzeugkasten das Haarnadel-Schild abmontieren.

Wir verkleiden uns mit Nase und Brille, Hut und Taucheranzug und betreten dann das TPC-Gebäude, wo wir die Telefonrechnung begleichen wollen. Mit dieser Verkleidung der Außerirdischen (Hut, Taucheranzug, Brille mit Maske) gelangen wir an den Computer und bezahlen so zum Nulltarif. Wir nehmen die Anmeldung aus der Box und füllen sie mit dem Buntstift aus, um sie in unseren Briefkasten zu legen, den wir mit dem kleinen Schlüssel öffnen.

Nun gehen wir wieder in unsere Wohnung und legen das Brot in die Spüle in der Küche. Wir drücken auf den Knopf und die geheimnisvolle Maschine beginnt zu laufen. Das Brot verschwindet und wir schalten das Gerät wieder aus. Wir montieren das Rohr ab und nehmen die Brotkrümel. Danach schütten wir Sushi in das Becken, ohne aber die Zerhack-Maschine erneut in Betrieb zu setzen.

Nun haben wir alle Dinge hier in San Francisco erledigt. Wir bereiten uns auf die Reise nach Seattle vor. Um zum Flugplatz zu gelangen, brauchen wir erstmal ein vernünftiges Verkehrsmittel. Dabei bietet sich besonders der Bus an. Leider schläft der Fahrer und wir sind gezwungen, ihn aus seinem Traum zu reißen. Wir stellen uns vor den Bus und beginnen, auf der Tröte zu spielen. Er wacht auf und wir eilen zum Kreditkartenleser, in den wir die Kreditkarte stecken.

IM FLUGZEUG UND IN SEATTLE

Im Flughafen treffen wir einen Kerl. Ihm kaufen wir ein Buch ab, in dem wir ihm die Kreditkarte überreichen. Dann gehen wir zum Flugzeug, wo wir von einer freundlichen Stewardess einige Erdnüsse erhalten. Nach dem Start stehen wir auf und gehen auf Toilette. Wir stopfen das Klopapier in das Waschbecken und stellen den Wasserhahn an. Der Abfluß wird verstopft und das Wasser fließt über den Beckenrand. Wir rufen um Hilfe der Stewardess (Knopf drücken) und laufen, bevor sie hinten angekommen ist, zum Eingang des Flug-

zeuges. Dort erspähen wir eine Mikrowelle, die wir öffnen. Wir stecken das Ei hinein, schließen die Mikrowelle und schalten sie an. Was passiert, kann man sich denken. Wir flüchten also lieber auf unseren Sitzplatz. Auf dem Weg dorthin heben wir jedoch noch das Polster des ersten Sitzes auf. Ein Feuerzeug faellt auf den Boden. Wir stecken es hastig ein und nehmen Platz. Wenn die Stewardess die Schweinerei in der Kueche sieht und reinigt, öffnen wir alle Faecher ueber den Sitzen und finden einen Sauerstoff-tank. Wir nehmen ihn und verlassen nach der Landung zufrieden das Flugzeug. Am Flughafen kaufen wir dem Mann das Buch ab und gehen dann nach draußen. Wir brechen den Ast ab, füttern das zweiköpfige Nagetier mit den Erdnüssen und vergrößern, nachdem es verschwunden ist, den Eingang der Höhle mit dem Ast. Nach der langen und anstrengenden Arbeit betreten wir die Höhle und suchen an der Decke ein altes Vogelnest, das wir mit Hilfe des Golfschlägers herunterhauen und mit dem Ast in die Feuerstelle am Boden legen. Wir zünden alles zusammen an und können endlich wieder die eigene Hand vor den Augen sehen. Mit dem gelben Stift vervollständigen wir die Zeichen an der Wand. Im Geheimraum entdecken wir das erste Artefakt, das wir uns mit Hilfe der Fernbedienung holen. Wir nehmen den Kristall und machen uns auf den Rückweg zum Flughafen. Hier kaufen wir am Computer ein Rückticket nach San Francisco.

BEKANNTSCHAFT MIT ANNIE

Wir laufen nach Hause und hören den Anrufbeantworter ab. Bei Annie werfen wir den Kristall in den Briefschlitz, der in der TV-Sendung angegebenen Wohnung. Wir warten einen Augenblick und werden dann von einer netten jungen Dame hereingebeten. Nach dem ausführlichen Gespräch erhalten wir einen neuen Befehl, mit dem wir noch drei andere Personen steuern können. Diese Funktion benutzen wir natürlich auch direkt. Wir schalten zu Annie um, die ihre Kreditkarte nehmen soll, die sich unter der Schreibunterlage befindet. Wir gehen zum Bus und wechseln über zu Zak, der Annie zum Bus folgt, aber dann noch kurz bei seinem Briefkasten vorbeischaute, in dem er die bestellte Fan-Club-Karte findet.

Wir fahren auf die gewohnte Weise mit dem Bus zum Flughafen (beim Betreten des Buses mit dem Personenwechseln beeilen, da man sonst rausgeschmissen wird). Wir fliegen mit Zak nach Miami, wo wir mit dem Penner das Buch gegen eine Flasche Whiskey tauschen. Mit dieser fliegen wir nach London. Wir wechseln zu Annie und folgen Zak ohne Umwege nach London.

IN LONDON

Wir geben Annie den Whiskey von Zak und gehen zu dem Wachposten, der vor dem Flughafengebäude steht. Wir geben dem Soldaten das Feuerwasser, worauf er (eine halbe Flasche

später) sanft einschlummert. Wir wechseln zu Zak und gehen nach draußen, wo wir den Schalter umstellen. Mit der Drahtschere aus dem Werkzeugkasten zerschneiden wir den Drahtzaun.

IN KATMANDU

Anschließend fliegen wir nach Katmandu, wo wir vor dem Haus des Gurus auf einen Wächter stoßen, dem wir das Buch zeigen. Dadurch glaubt er, daß wir ein Anhänger des Meisters sind, und er läßt uns passieren. Im Inneren des Hauses wenden wir uns dem Guru zu, der uns nun wichtige Dinge lehrt. Wir hören ihm geduldig bis zum Ende zu. Dann gehen wir zum Strohballen vor dem Haus und zünden ihn an, um die Leute in der Stadt und besonders den Sheriff abzulenken, so daß wir die Flagge am Gefängnis-Gebäude einstecken können. Im Gefängnis entwenden wir die Schlüssel, die an der Wand hängen, und kehren dann zum Flughafen zurück, in dem wir die Kreditkarte beim Yak einlösen.

IN KINSHASA

Die nächste Station im Kampf gegen die Verdummung der Menschheit ist Kinshasa, wo wir in einem Dschungel landen. Wir suchen uns den Weg durch das Buschlabyrinth und stehen schon kurz danach im Eingeborenen-Dorf von Kinshasa. Wir betreten die bescheidene Hütte des Häuptlings, der uns zunächst gar nicht beachtet. Seine Aufmerksamkeit wird auf uns gelenkt, in dem wir ihm den Golfschläger schenken, der ihm noch in seiner Sammlung zu fehlen scheint. Als Dank dafür zeigt er uns mit seinem Gefolge einen "Mars-Tanz", den man sich genau anschauen muß. Nach dem Tanz stellen sich die Tänzer diagonal zum Lagerfeuer auf und knieen sich in einer Reihenfolge hin, die man sich unbedingt merken muß:

Tänzer 3
Tänzer 2
Tänzer 1
Lagerfeuer

Ein Beispiel: Tänzer 1 kniet zweimal nacheinander nieder, dann Tänzer 3 einmal, Tänzer 2 zweimal und nochmal Tänzer 3 einmal. In diesem Fall lautet die Zahlenkombination: 1,1,3,2,2,3. In dieser Reihenfolge müssen nachher die Knöpfe der Tür zum Marstempel gedrückt werden, die sich in der gleichen Aufstellung befinden. Nach dem Tanz geht es weiter zum Flughafen und von dort aus unter einigen Umwegen über Kairo, Miami, Mexiko nach Lima, das ja bekanntlich in Peru liegt.

IN LIMA

Auch hier gelangen wir wieder in einen umfassenden Urwald, den wir schnell durchqueren. Wir streuen die Brotkrümel

auf die Futterplatte und schon bald segelt ein Vogel heran. Wir benutzen den blauen Kristall, der ja laut Aussage des Gurus die Gestalten von Tier und Mensch vertauscht, mit dem Vogel. Nun müssen wir uns beeilen, da die Außerirdischen vom Benutzen eines Kristalls informiert und sofort zu dem Ort der Anwendung gebeamt werden. In Gestalt des Vogels gleiten wir in das linke Auge der Statue, wo wir eine Pergament-Rolle entdecken und mitnehmen. Wir fliegen wieder mit kräftigen Flügelschlägen hinüber zur Plattform, geben die Rolle an den Körper von Zak und verwandeln uns wieder in diesen. Wir flüchten zum Flughafen, um nicht erwischt zu werden und weiter nach Mexico, wo wir durch einen weiteren Dschungel zu einem Tempel gelangen, den wir betreten. In der Dunkelheit durchforsten wir das

Labyrinth

und

suchen den Raum mit einer Statue, die den zweiten (gelben) Kristall verbirgt. Um den Kristall zu erhalten müssen wir die

Zeichnung

vervollständigen.

AUF DEM MARS

Wir wechseln nun endlich zu Leslie, die die Sicherung und die Kreditkarten aus dem Handschuhfach des Raumschiffes entfernt. Wir geben Melissa ihre Kreditkarte und holen einige Fahrkarten am Ticket-Automaten. Wir betreten die gastliche Stätte (das Haus) und nehmen mit den Tickets die Metallplatte rechts von der Tür ab, um die alte Sicherung durch die neue zu ersetzen. Wir schließen die große Tür und öffnen danach erst die kleine zum Nebenraum. Achtung: Man darf nie beide Türen gleichzeitig geöffnet haben!

Im Aufenthaltsraum nehmen wir die Leiter von der Wand, die Taschenlampe aus dem Schrank, den Klebestreifen von der Schranktür und den Besen (Alien) aus dem Bett (Igitt!). Wir gehen raus, schließen die kleine Tür, öffnen die große, nehmen die Sicherung wieder raus.

Wir gehen ganz nach rechts zu der großen Marstür, wo wir mit Hilfe der Leiter die richtige Kombination (siehe oben) eingeben. Die Tür öffnet sich, wir nehmen die Leiter wieder mit und lesen die Zeichen an der zweiten Statue. An der linken Tür stellen wir die Leiter am Sockel auf und drücken gegen die Kugel, damit sich die Tür öffnet. Wir gehen hinein (Leiter nicht vergessen) und schalten die Taschenlampe ein. In diesem

Labyrinth

gelangen wir in zwei Räume.

In einem können wir die Zeichen und die Karte lesen, im anderen stellen wir beide Schalter um, damit wir die Helme abnehmen können. Danach verlassen wir das Labyrinth.

Wir wechseln zu Melissa und nehmen den Radiorekorder und die Kasette aus dem Raumschiff mit. Wir wechseln wieder zu Leslie und geben das Klebeband und die Taschenlampe an

Melissa. Leslie stellt die Leiter an den Sockel der rechten Tür. Wir wechseln erneut zu Melissa. Wir befestigen den Klebestreifen auf der Kassette, legen diese in den Rekorder und schalten ihn ein und auf Aufnahme. Wir klettern die Leiter hoch, nehmen den Helm ab und drücken gegen die Kugel. Wir gehen zur mittleren Tür, spielen die Kassette ab und nehmen den Ankh von der Statue. Wir gehen durch die rechte Tür, legen den Ankh in das Fach, drücken den Knopf und stecken die goldenen Schlüssel ein.

IN LONDON UND IM BERMUDA-DREIECK

Nun wechseln wir wieder weiter: diesmal zu Zak. Wir vervollständigen die Zeichen auf der Statue und auf unserer Karte, wenn nötig, und verlassen den Tempel, um über Kairo und Miami nach Bermudas zu fliegen. Wir warten bis uns die Außerirdischen in ihr Raumschiff gebeamt haben. Der Pilot flüchtet und wir setzen die Nasenbrille und den Hut auf. Wir klingen an der Tür. Dem King geben wir unsere Fan-Club-Karte (oder die Gitarre). Wir merken uns die Kombination die der Außerirdische eingibt (grün, gelb, rot, hellblau). Wir gehen wieder in den Raum zum Lott-O-Mat und merken uns die Lottozahlen für morgen. Wir beamen uns mit der Kombination nach Hause.

IN SAN FRANCISCO

Wir kaufen uns im Laden ein Los und geben die Zahlen vom Lott-O-Mat ein. Wir fliegen wieder über Miami zu den Bermudas.

IM BERMUDA-DREIECK

Nach dem Start benutzen wir den Fallschirm und landen im Wasser. Zum Glück bleiben wir wegen dem Sitzkissen an der Oberfläche des Wasser. Wir flöten unser Lied auf der Tröte und kurz darauf erscheint ein Delphin. Wir benutzen den blauen Kristall, um die Gestalten zu vertauschen. Als Delphin schwimmen wir nach Atlantis, wo wir das leuchtende Objekt hinter dem Seetang finden und mitnehmen. Das geben wir Zak und wechseln wieder zu ihm. Nach einer Weile des Wartens holen uns die Außerirdischen und verdummen uns.

IN SAN FRANCISCO

Nach der Verdummungsprozedur gehen wir wieder zu Hause ins Schlafzimmer und warten bis wir wieder gesund sind. Mit dem Schraubenschlüssel öffnen wir die Platte am Boden, binden das Seil an die Tür und seilen uns ab. Wir befinden uns im Geheim-Raum, öffnen den Schrank und nehmen alles wieder an uns. Schnell wieder nach oben und Seil einstecken. Wir gehen zum Laden und holen uns den Lottogewinn über 10.000\$ ab.

IN LONDON

Wir fliegen wieder nach London. Dort legen wir die Flagge auf den Altar-Stein bei Stonehenge. Dort legen wir auch die beiden Kristallscherben ab. Wir holen Annie zum Altar-Stein, geben ihr die Schriftrolle und wechseln dann zu ihr. Wir lesen die Schriftrolle und fliegen nach Kairo, um von dort aus zu Zak zu wechseln. Wir nehmen das gelbe Kristall und geben ihm dem Häuptling in Kinshasa (Flug über Katmandu).

Wir beamen uns in die Pyramide, drücken dort den Hebel links runter, gehen die Treppe hinunter und aus der Pyramide hinaus. Am Bein der Sphinx vervollständigen wir die

Zeichnung

. In der Person von Annie folgen wir Zak in die Sphinx. Wir lesen das Schild am Eingang, gehen in das

Labyrinth

und suchen den Kartenraum. Wir lesen die Hyroglyphen und drücken die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge (links, mitte, rechts). Wir wechseln mit Zak und vervollständigen unsere "Traumkarte" durch den Plan, der erschienen ist, als Annie die Knöpfe gedrückt hat. Wir lesen noch einmal die

Markierungen

.

Zak beamt sich in das linke Auge (peruanische Höhle), von wo wir den Kerzenständer nehmen. Dann beamen wir uns wieder in die Pyramide (ja, so leicht geht das!), wo wir das leuchtende Objekt aus Atlantis und den Kerzenständer auf den Würfel setzen.

AUF DEM MARS

Wir ziehen den Taucheranzug an, flicken das Fischglas mit dem Dichtungsband aus dem Werkzeugkasten und setzen den Sauerstofftank auf, weil das so schmuck aussieht. Dann beamen wir uns auf zum Gesicht auf dem Mars, wo wir die

Markierungen

vervollständigen und durch den mittleren Tunnel den Ausgang suchen. Wir wechseln zu Annie, gehen in die Pyramide und drücken den Schalter hoch. Wir wechseln wieder zu Zak. Nachdem sich Zak, Melissa und Leslie getroffen haben, gehen alle in den Raumbus und schnuppern am Sauerstoffhahn. Jede Person kauft sich zwei Münzen für die Bahn.

Inzwischen fegen wir durch Leslie den Sand vor dem Haus weg. Nach langer Arbeit erscheint ein Solarfeld, das die Bahn antreibt. (Zwischenspeichern!) Leslie gesellt sich zu ihren beiden Freunden in die Bahn (15 Sekunden Zeit um alle

mit den Münzen die Bahn zu betreten). Nach der Fahrt gehen alle vor die Pyramide.

Leslie wischt den Sand vor der Tür weg. Mit Zak stecken wir das Haarnadel-Schild in das Schlüsselloch. Mit Leslie drücken wir im nächsten Raum gegen den Fuß vom Sarkophag. Mit Zak und Melissa gehen wir die Treppe hoch. Leslie geht einen Schritt zurück, damit Zak und Melissa sich im Raum bewegen können.

Wir lassen Zak den dritten (weißen) Kristall nehmen, nachdem Melissa den Kasten mit dem goldenen Schlüssel geöffnet und den Knopf gedrückt hat. Um wieder aus dem Raum zu kommen, gehen Zak und Melissa in die linke Ecke, Leslie drückt wieder gegen den Fuß und alle verlassen die Pyramide, um mit der Bahn wieder zurückzufahren (Schnell einsteigen!). Mit Leslie setzen wir die Sicherung ins Raumschiff ein und fliegen mit Melissa und Leslie ab.

Wir wechseln zu Zak und beamen uns in die Pyramide, um dort alle drei (blau, gelb und weiß) Kristalle auf den Kerzenständer zu setzen. Mit Zak und Melissa drücken wir beide Schalter nach oben und haben es danach endlich geschafft: die Menschheit ist vor der Verdummung gerettet!

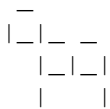
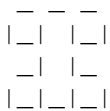
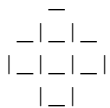
TIPS UND TRICKS

- 1) Die Fan-Club-Karte an den King (im Raumschiff, in das man kommt, wenn man zum Bermuda-Dreieck fliegt) geben. Lottozahlen für den nächsten Tag ablesen, im Laden in San Francisco Lotto spielen und saemtliche (!) Geld-Probleme los sein.
- 2) Ab und zu sollte man zu Hause vorbei schauen und die Nachrichten vom Anrufbeantworter abrufen.
- 3) So bekommt man seine Sachen wieder, wenn man sie an die Außerirdischen abgeben mußte: Verkleidung anziehen (Taucheranzug, Brille, Nase, Hut), zur Post gehen und dort durch die Tür hinter dem Schalter, Schrank öffnen, alle Sachen nehmen.
- 4) Regenanzug, Sauerstofftank und Fischglas (geflickt mit Klebeband aus Werkzeugkasten) ergeben einen Raumanzug und einen genialen Taucheranzug.
- 5) Die Luke im Schlafzimmer von Zak kann man aufbrechen mit einem Instrument aus dem Werkzeugkasten. Dann kann man mit dem Seil durch das Loch klettern (zu den verdummten Außerirdischen in der Gruft!).
- 6) Um den Busfahrer aufzuwecken, benutzen wir entweder die Mundharmonika oder ein Instrument aus dem Werkzeugkasten, mit dem wir gegen die Fensterscheibe klopfen.
- 7) Damit die Luft auf dem Mars nicht knapp wird, sollten alle einmal im Raum-Bus am Sauerstoffhahn schnüffeln.

KARTEN UND PLÄNE

- 1) Tempel-Labyrinth
 - 2) Sphinx-Labyrinth
 - 3) Mars-Labyrinth
- ÜBERSICHTEN

- 1) Sphinx-Zeichen
- 2) Mars-Zeichen
- 3) Statuen-Zeichen

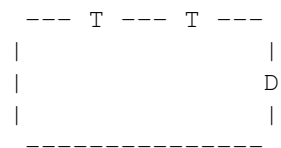
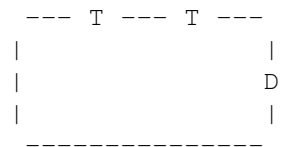
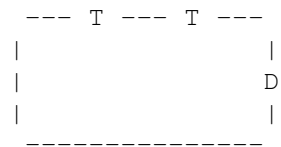
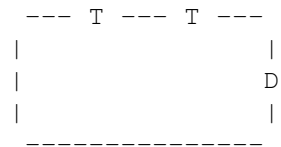
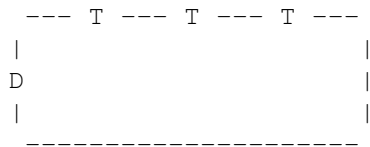
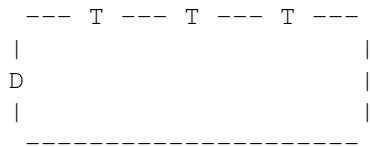
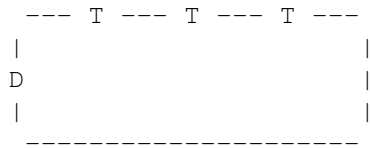
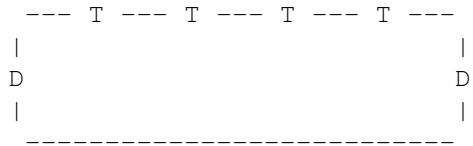
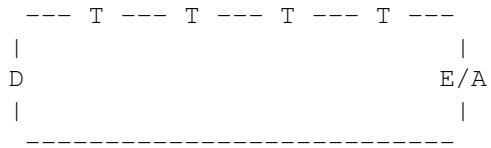
1.13 Sphinx-Zeichen**1.14 Mars-Zeichen****1.15 Statuen-Zeichen****1.16 Tempel-Labyrinth**

vorderer Tempeleingang (rechts im Bild)

Zeichenerklärung:

- E/A = Ein- und Ausgang
 - D = Durchgang
 - T = Tunnel
 - T = dort gehen wir hinein
-

T = dort kommen wir heraus




```

-----
|       |
|  Raum  |
|       |
-----

```

1.17 Sphinx-Labyrinth

Wir gehen durch die Türen mit dem Symbol: Sonne und Mensch.

Zeichenerklärung:

E/A = Ein- und Ausgang
 D = Durchgang
 1 = Boot
 2 = Sonne und Mensch
 3 = 3 Menschen
 2 = dort gehen wir hinein
 D = dort kommen wir heraus

```

--- 1 --- 2 ---
|         |
E/A         |
|         |
-----

```

```

--- 2 ---
|         |
D         D
|         |
-----

```

```

--- 3 --- 2 ---
|         |
|         D
|         |
-----

```

```

--- 2 --- 1 --- 3 ---
|         |
|         D
|         |
-----

```

```

--- 2 --- 1 ---
|         |
|         D
|         |
-----

```

```

-----
|         |
D         D
|         |
-----

```

```

    --- 2 --- 3 ---
    |           |
    |           D
    |           |
    -----

    ---TOR--- 3 ---
    |           |
    |           D
    |           |
    -----

    -----
    |           |
    | Kartenraum |
    |           |
    -----

```

1.18 Mars-Labyrinth

Zeichenerklärung:

E/A = Ein- und Ausgang
 D = Durchgang
 gr = grüner Tunnel
 bl = blauer Tunnel
 pi = pinkener Tunkel
 ge = gelber Tunnel
 gr = dort gehen wir hinein
 pi = dort kommen wir heraus

```

    --- pi --- ge --- gr --- bl ---
    |           |
    E/A           D
    |           |
    -----

```

```

    --- ge --- gr --- bl --- pi ---
    |           |
    |           D
    |           |
    -----

```

```

    --- ge --- gr --- bl --- pi ---
    |           |
    |           D
    |           |
    -----

```

```

    --- ge --- pi ---
    |           |
    D           D
    |           |
    -----

```

```

    --- gr --- bl --- pi --- ge ---
    |           |
    |           D
    |           |
    -----

```

```

    -----
    |           |
    | Raum mit Zeichen |
    |           |
    -----

```

```

    -----
    |           |
    | Raum mit Schaltern |
    |           |
    -----

```

1.19 Maniac Mansion - Lösung

MANIAC MANSION

Je nachdem, welche Personen man sich als Begleiter sucht, unterscheiden sich die Lösungen natürlich in einigen Punkten. Der folgende Weg mit Syd und Bernard als Begleiter ist jedoch der vielleicht einfachste und beste, um Daves Freundin Sandy zu finden!

Jetzt geht's los! - Die Einleitung.

Dave stellt man an den Briefkasten. Wenn es klingelt, muß er sofort das Paket nehmen und öffnen. Bernard öffnet die Haustüre mit dem Schlüssel, der unter der Fußmatte liegt. Danach baut er im Wohnzimmer aus dem alten Radio die Röhre aus. Er geht vor die Kellertüre, und Syd drückt den rechten Knauf.

Die Jagd nach den Schlüsseln - Kleine Überraschungen.

Bernard macht Licht im Keller und steckt den silbernen Schlüssel ein. Er geht in die Küche und lockt vorsichtig Edna heraus oder läßt sich fangen. Syd nimmt aus dem Kühlschrank in der Küche Cola und Käse mit, aus dem Abstellraum Krug und Früchte und aus dem Malerzimmer Wachsfrüchte und Farbentferner. Er geht in die zweite Etage und gibt dem Tentakel zuerst die Früchte, dann den Saft. Im Zimmer mit dem Funkgerät klettert er die Leiter hoch, steckt die Schallplatte und den gelben Schlüssel ein und geht in die Bibliothek, wo er hinter dem losen Brett eine leere Kassette findet. Im Musikraum legt er die Patte und die Kassette auf und schaltet beide Geräte ein. Sobald die Vase kaputt ist, kann er beides wieder ausschalten und die nun bespielte Kassette wieder mitnehmen. Im Wohnzimmer in dem Schrank, auf dem das Radio steht, befindet sich ein Rekorder, in den er die Kassette legt. Siehe da: eine Lampe fällt zu Boden, der Rekorder wird abgestet und in den Scherben des Leuchters findet er einen rostigen Schlüssel für den Kerker.

Das Schwimmbecken - Besser rot als tot.

Syd gibt Bernard den Krug; dieser öffnet im Abstellraum mit dem silbernen Schlüssel die Stahtür. Das Glas wird mit dem radioaktiven Wasser aus dem Schwimmbecken gefüllt. Bernard wartet an der Leiter, Syd traniert oben im Wissenschaftsraum am Kraft-O-Mat. Er geht vor die Haustüre, entfernt links davon die Sträucher, öffnet das dahinterliegende Gitter und dreht den Haupthahn um. Nun

ist Eile angesagt! Bernard springt schnell in das Schwimmbecken, nimmt Radio und Schlüssel mit und rast wieder raus. Syd muß jetzt unbedingt den Hahn wieder zudrehen. Im Radio findet Bernard Batterien.

Die Polizei, Dein Freund und Helfer - Das Tentakel.

Syd nimmt die Taschenlampe aus der Küche, geht zum Schwimmbecken und öffnet das Tor, dahinter das Garagentor. Mit dem gelben Schlüssel wird der Kofferraum des Wagens geöffnet. Syd nimmt Werkzeuge und Wasserkran mit. Er gibt Bernard das Werkzeug, die Taschenlampe, den Farbfentferner, die Cola und das Wasserglas. Beide gehen in die Diele. Bernard läßt Syd in den Keller gehen und geht selbst nach oben, baut die Röhre ins Funkgerät ein und wählt die Nummer vom Poster, die er vorher abgelesen hat. Nach Erscheinen der Polizei geht Syd in den Kerker und steckt die Polizeimarke ein. Im Keller öffnet er den Sicherungskasten. Bernard geht ins Pflanzenzimmer und entfernt den Farbfleck an der Wand. Er öffnet die Tür und gibt der Pflanze erst das Wasser und dann die Cola. Nun ab durch die Tür und die Taschenlampe einschalten! Syd schaltet den Strom ab, damit Bernard schnell (!) die Leitung mit dem Werkzeug reparieren kann. Wenn das Tentakel erscheint, muß Syd ihm schnell die Polizeimarke unter die Nase halten. Dann muß er den Strom schnell wieder einschalten.

Die Höhle des Löwen - Ednas Zimmer.

Dave stellt sich vor Ednas Tür. Bernard repariert in der Bibliothek das Telefon. Syd geht an der Kraft-Maschine vorbei ins Bad und montiert den Wasserhahn. Er stellt das Wasser an und wählt die Nummer, die hinter der Mumie sichtbar wird. Dave betritt Ednas Zimmer, steckt den kleinen Schlüssel ein und geht schnell nach oben. Er macht Licht und öffnet das Bild. Syd wartet im Wissenschaftsraum. Bernard klingelt an der Haustüre. Sobald Edna unten ist, geht Syd in Ednas Zimmer, nimmt Hamster und Card-Key mit, öffnet das Sparschwein und nimmt alle Münzen mit. Rasch eilt er aus dem Zimmer und geht in den Pflanzenraum. Dort klettert er die Pflanze hoch, steckt eine Münze in den Schlitz und drückt den rechten Knopf. Vorgang wiederholen! Sieht man nun durch das Teleskop, so erkennt man die Safenummer. Dave kann nun den Tresor öffnen und den Umschlag herausnehmen. Er wartet. Bernard telefoniert erneut, wobei ihm Syd erst die Tür öffnen muß. Während des Telefonats verläßt Dave Ednas Zimmer.

Eine Pepsi, bitte! - Das Labor.

Dave läßt sich von Bernard den Krug geben und füllt ihn in der Küche. Dann steckt er Krug und Umschlag in die Mikrowelle und schaltet sie ein. Der Umschlag kann jetzt geöffnet werden. In ihm befindet sich eine Münze, die in den Meteor-Mess-Automaten gesteckt wird. Eine der drei

Highscore-Nummern ist der Code für die große Labortür. Mit dem kleinen Schlüssel kann der Automat geöffnet werden. Dave bekommt von Syd und Bernard alle Schlüssel und den Card-Key. Dann geht er in den Keller, betritt den Kerker und öffnet die beiden Schlösser mit dem glänzenden Schlüssel. Die Code-Nummer wird eingegeben, und Dave betritt das Labor. Es geht einen Raum weiter: Dave zieht sich mit der Münze eine frische Cola und trinkt sie. In dem Spind findet er einen Strahlenanzug und zieht in an. Mit dem Card-Key gelangt er in den nächsten Raum: Hebel ausschalten und Meteor einstecken!

Das goldene Ende.

Nun bleiben nur noch zwei Minuten, also schnell ab durch die nächste Tür, Meteor in den Kofferraum stecken, Motor mit dem gelben Schlüssel anlassen und ... ENDE!

Hilfe! - Allgemeine Tips.

- Save early, save often. (wie immer)
 - Wird der Wasserhahn geschlossen, darf sich niemand mehr im Wasser befinden.
 - Dem Tentakel darf man keine fremden Verträge zeigen!
 - Auch die Musik (für den rostigen Schlüssel) darf es nicht hören!
 - Man darf den Hamster in die Mikrowelle stecken - Edna sollte davon allerdings nichts erfahren ...
 - Das radioaktiv verseuchte Wasser darf man jedoch auf keinen Fall in die Mikrowelle stecken!
 - Den roten Knopf im Schwimmbad sollte man nicht drücken!
 - Wasser und Strom dürfen maximal zwei Minuten abgestellt werden.
-