

Komplettlösung zu Bazooka Sue

1. Tag

Ihr beginnt auf der Hauptstrasse in der Stadt, vor einer U-Bahnstation. Links neben Euch liegt auf dem Boden eine **Flasche**, die Ihr aufnehmt. Versucht als nächstes, die Zeitung auf der Bank, links neben dem Penner zu nehmen. Dies erlaubt der Penner nicht, Ihr sprechst ihn also an und erfahrt, daß er etwas im Austausch für die Zeitung haben möchte (natürlich etwas Alkoholisches). Sprecht nun also mit dem Friseur (linke Seite auf der Strasse, vor dem rosa Auto) und Ihr erhaltet von diesem einen **Gutschein**.

Nun untersucht Ihr das rosa Auto von Bazooka Sue (direkt neben dem Friseur) und schaut Euch dieses in Nahaufnahme ein weiteres Mal an. So findet Ihr im Kofferraum einen **Wagenheber** und **Sexmagazine**. Nehmt Euch diese Gegenstände mit und verlasst die Nahaufnahme wieder.

Betretet nun das Hotel (durch die Tür, gleich links neben dem rosa Auto) und widmet Euch im Innern des Gebäudes dem Wasserspender, in der linken, unteren Ecke. Schlagt auf diesen ein, worauf eine kurze Sequenz mit einem kleinen Chinesen und dessen Fotoapparat folgt. Nachdem dieser von der Bildfläche verschwunden ist und Ihr wieder handeln könnt, hebt Euch das **Blitzlicht** vom Boden auf (gleich links neben der Fahrstuhltür). Links neben der Rezeption findet Ihr in einem Ständer **Stadtpläne** (City Map), von denen Ihr Euch ebenfalls einen einsteckt. Verlassst nun das Hotel wieder nach links und benutzt auf der Strasse das rosa Auto (rechtes Faustsymbol). Bei Eurem Ausparkversuch rammt Ihr das hintere Auto, das eine **Kühlerfigur** verliert - nehmt Euch dieses vom Boden (rechts neben dem hinteren Teil des rosa Autos) auf.

Nun sprecht Ihr den Opa an, der links vor dem Buchladen (ACME Bookshop) steht - Ihr erfahrt auf diesem Weg den Teil eines Passwortes. Als nächstes geht es die Treppen hinunter in die U-Bahn (Subway). Auf dem U-Bahnhof greift Ihr Euch, auf dem Boden direkt vor Euch liegend, das **Geld** (glitzert ein wenig) und benutzt es gleich mit dem Ticketautomaten (dazu den Automaten anklicken, das Inventar öffnen und dort das Geld anklicken). Es erscheint daraufhin

im Ausgabefach des Automaten ein **Ticket** (aufnehmen) und auf den Boden, direkt vor den Automaten, fallen drei **Spielchips**, die Ihr Euch ebenfalls einsteckt.

Verlasst nun die U-Bahnstation wieder nach links und geht auf der Strasse ein Stück nach rechts. Dort befindet sich ein großes Gebäude (Radiostation `SRR`), das Ihr kurz betretet. Sprecht im Innern mit der Moderatorin und verlasst das Gebäude wieder nach links. Wieder auf der Strasse findet rechts neben dem Cafe auf dem Bürgersteig liegend eine **Sardinienbüchse** und nehmt diese auf. Betretet daraufhin das Cafe und sprecht im Innern links den Wirt an. Seht Euch diesen genauer an und untersucht den Wirt in Nahaufnahme ein weiteres Mal. Ihr verpasst ihm einen **Kinnhaken** (Faustsymbol), verlassst die Nahansicht und nehmt Euch schließlich vom Tresen, direkt vor dem Wirt, sieben **Fliegen** auf.

Verlasst nun das Cafe wieder nach unten und folgt der Strasse nach rechts runter (hinter das Cafe). Wartet in diesem Abschnitt mit den beiden Nutten solange, bis von der rechten Seite ein kleiner Junge das Bild betritt - beachtet, daß dieser eine grüne Blechdose vor sich herschießt. Nachdem der Junge verschwunden ist, nehmt Ihr Euch die **Blechdose** vom Bürgersteig auf und lauft weiter nach rechts. Neben der Bank steht eine Telefonzelle, die Ihr untersucht. Ihr bemerkt, daß das Telefon defekt ist. Nachdem Ihr versucht habt, die Bank zu betreten (heute geschlossen), geht ein Stück nach links und sprecht mit den beiden Nutten.

Ihr könnt danach rechts neben den Nutten der Gasse nach oben folgen (am Casino vorbei) und landet so vor einer Wäscherei. Seht Euch in diesem Abschnitt das kaputte Auto genauer an und nehmt Euch in der Nahaufnahme den **Vierkantschlüssel** von der Sitzbank mit. Klickt danach auf die große, braune Pfütze (BH-Symbol) und Ihr gelangt so, nach einem kleinen Schlammbad, automatisch in den Besitz eines **Bettlakens**. Geht nun durch die offene Tür in das Wohnhaus, links neben der Wäscherei (oberer Bildschirmabschnitt). Im Innern des Gebäudes findet Ihr einen offenen Karton vor, den Ihr genauer untersucht. Nehmt Euch in der Nahaufnahme das **Computerspiel** aus dem Karton und redet danach mit dem kleinen Clown auf dem Treppengeländer. Nachdem dieser das Haus verlassen hat, durchquert Ihr die linke Tür auf dem ersten Treppenabsatz (Starbyte-Spielerimperium). Ihr landet in einem Büro, in dem Ihr den linken

Mann mit dem Bohrer ansprecht. Nach einer kurzen Debatte erhaltet Ihr von dem Typen automatisch einen **Füller**. In dem Boden hinter Euch steckt nun der **Bohrer**, den Ihr Euch ebenfalls einsteckt. Nachdem Ihr noch ein kurzes Wörtchen mit dem Mann rechts hinter dem Schreibtisch gewechselt habt, könnt Ihr das Büro nach oben wieder verlassen.

Verlasst ebenfalls das Gebäude nach unten und betretet auf der Strasse die Wäscherei, rechts an der Ecke. Im Innern findet Ihr auf dem Boden, rechts neben der Stange liegend, eine **Wäschereimarke**, die Ihr aufnehmt. Widmet Euch nun dem Regal mit den Handtüchern, direkt hinter der Frau (auf der linken Seite) und nehmt dort den Kristallelefanten im obersten Regalbrett. Natürlich erlaubt dies die Dame nicht und Ihr klickt den offenen Waschmittelkarton, unterhalb des Tresens an. Benutzt mit diesem die leere Flasche aus dem Inventar, um sie mit Waschmittel zu füllen. Klickt nun eine der Waschmaschinen an und benutzt mit dieser das weiße Bettlaken aus dem Inventar. Nachdem sich das Laken in der Maschine befindet, klickt auf den Münzautomaten, der an der Wand direkt über den Waschmaschinen hängt und benutzt mit diesem die eben aufgenommene Waschmarke. Sprecht nun die Dame an und erfahrt, daß diese nichts mehr zum Lesen hat.

Verlasst also die Wäscherei wieder nach rechts (nehmt Euch zuvor noch das **gewaschene Laken** aus der Waschmaschine) und folgt der Strasse nach rechts. Geht im nächsten Abschnitt weiter nach links und überquert die Hauptstrasse nach links. Widmet Euch nun wieder dem Opa, der vor dem ACME Buchladen steht. Sprecht diesmal den Mann an, der sich mit dem Opa unterhält und erfahrt weitere Brocken eines Passwortes. Sprecht den Opa an und er lässt Euch noch nicht in den Laden. Verlasst diesen Abschnitt nun nach links, kehrt wieder zurück und wiederholt den Vorgang mit dem Ansprechen des Opas. Ihr werdet immer noch nicht hinein gelassen. Verlasst nun also den Abschnitt solange, kehrt wieder zurück und sprecht den Opa an (immer zweimal), bis Ihr endlich das richtige Passwort (`Sesam öffne dich` - kommt nach einiger Zeit automatisch) aufsagt (zwei oder drei Mal müßt Ihr dazu die Prozedur wiederholen). Ihr könnt nun endlich den Bücherladen betreten und dort das **rote Buch**, links auf der Kommode aufnehmen.

Nachdem Ihr dieses geschenkt bekommen habt, verlasst den Laden wieder und kehrt zurück in die Wäscherei (rechts neben dem Cafe vorbei und in Richtung Casino). Dort gebt Ihr nun der Dame das eben erworbene Buch und könnt Euch daraufhin den **Kristallelefanten** aus dem Regal mit den Handtüchern nehmen. Verlassst das Gebäude wieder, geht nach rechts und verlasst den Abschnitt mit der Telefonzelle ebenfalls nach rechts. Ihr landet so vor einem Kino und einer Kirche. Von hier aus geht es weiter nach links oben (den Steinweg entlang), woraufhin Ihr zu einem Friedhof kommt. Dort hängt über dem linken Grabstein ein **Ochsenschädel**, den Ihr Euch mitnehmt.

Verlassst den Friedhof wieder nach unten und Ihr bemerkt in dem Abschnitt mit dem Kino nun ein kleines, weißes Taschentuch (unter Umständen seht Ihr dieses auch als großes, rotes Tuch) auf dem Weg vor der Kirche (achtet auf einen Mann (dieser betritt nach kurzer Zeit den Bildschirm), der sich die Stirn abtupft und dann das Taschentuch auf den Boden wirft!). Seht Euch das **Taschentuch** zuerst an (mit der linken Maustaste draufklicken) und nehmt es dann an Euch (verschwitztes Tuch). Es geht nun weiter nach rechts unten, worauf Ihr vor einer Music Hall landet. Rechts auf der Strasse findet Ihr dort einen roten **Apfel**, den Ihr aufnehmt. Sprecht nun mit dem Typen vor der Music Hall (Sonnenbrille) und Ihr betretet danach automatisch das Gebäude. Nach einer kurzen Sangesprobe Eurerseits sprecht den kleinen Mann ein weiteres Mal an und gebt ihm dann eines der Sexmagazine aus Eurem Inventar. Im Austausch bekommt Ihr dafür eine **Visitenkarte**, einen **Scheck** und eine **Freikarte**. Verlassst die Halle wieder nach unten und folgt dem Weg nach rechts, in die Schule (beachtet rechts am Zaun das Schuld mit der Aufschrift `School` und geht dorthin). Ihr landet vor einem Gebäude, mit einem Klettergerüst. Auf diesem Klettergerüst befinden sich viele Raben mit denen Ihr die grüne Dose aus dem Inventar benutzt. Die Raben fliegen davon und nehmen die Frau auf der Bank mit. Schaut Euch den Vogelkäfig auf der Parkbank an und verlassst diesen Abschnitt nach rechts. Bei der Music Hall geht es weiter nach rechts unten. Ihr landet vor einer Apotheke (Pharmacy), wo ein kleines Mädchen auf Rollschuhen hin und her fährt. Sprecht dieses Mädchen an und gebt Ihr dann das Computerspiel - dafür erhaltet Ihr deren **Rollschuhe**. Schaut Euch nun noch das Fenster des grünen Ladens (links)

zweimal an (linke Maustaste) - Krämerladen. Ihr entdeckt darin ein Wachstumsmittel (dieses müsst Ihr gesehen haben!) und geht dann weiter nach rechts auf die Hauptstrasse.

Hier seht Ihr links unter dem Strassenschild einen Hydranten, mit dem Ihr den Vierkantschlüssel benutzt. Es strömt daraufhin ein wenig Wasser aus dem Hydranten, mit dem Ihr die mit Waschmittel gefüllte Flasche benutzt (benutzt die Flasche mit der Wasserpütze auf der Strasse, unterhalb des Hydranten). Widmet Euch nun den drei Autos und findet unter der vorderen Stoßstange und dem rechten Reifen des schwarzen Autos einen grünen Schleim auf der Strasse (**Krötenschleim**/die richtige Stelle ist ziemlich schwer zu finden), den Ihr mit Hilfe der Sardinenbüchse aufnehmen könnt. Schaut Euch nun das rosa Auto genauer an und benutzt, in der Nahaufnahme, den Wagenheber mit dem Auto. Benutzt alsdann die Äpfel mit dem hochgehobenen Auto, worauf diese unter den Wagen gepackt werden. Das Auto fällt dann automatisch herunter und zerquetscht die Äpfel. In der Nahaufnahme des Autos seht Ihr nun auf der Strasse das **Apfelmus** (vor dem Wagen), das Ihr in die Flasche zu dem Waschmittel und dem Wasser packen müsst (dies ist nicht ganz einfach, da Ihr genau die richtige Stelle treffen müsst - probiert so lange, bis Ihr das Apfelmus endlich entdeckt habt (mit linker Maustaste alles ansehen) und nehmt dieses dann mit der Flasche auf).

Verlasst nun die Nahaufnahme des Autos und überquert die Hauptstrasse nach rechts. Von dort aus geht es rechts an dem Cafe vorbei, weiter nach rechts vor das Kino und von dort aus nach rechts oben zum Hafen (Harbour/hinter dem Bretterzaun). Sprecht am Hafen mit dem Angler und benutzt danach den Bohrer mit dem Steg. Der Angler regt sich tierisch auf und Ihr verlasst den Abschnitt vorerst nach rechts. Lauft vom nächsten Abschnitt aus nach links zurück zur Bank und versucht, diese erneut zu betreten - immer noch geschlossen. Lauft nun ein Stück nach links und nach oben, in die Gasse Richtung Casino. Vor der Wäscherei benutzt die Visitenkarte ('The Streethearts') mit der springenden Mülltonne im unteren Bereich. Es erscheinen daraufhin ein paar Tiere (Musikgruppe), die Ihr ansprecht. Nachdem Ihr mit der Band ein Treffen arrangiert habt, geht es zurück ins Cafe (rechts, links). Sprecht dort mit dem Wirt und gebt diesem das zweite Sexmagazin. Ihr erhaltet im Austausch

dafür **Essen** und ein **Bier** - beide Gegenstände sind vom Tresen aufzunehmen. Sprecht dann mit den beiden Typen rechts am Billardtisch und gebt diesen dann das eben erhaltene Essen und das Bier (einem der Hunde das Bier, dem anderen das Essen). Klickt anschließend auf den Queue, der an dem Billardtisch steht, spielt ein Spielchen und verliert dieses.

Ihr könnt daraufhin das Cafe wieder verlassen und zu dem Penner, in der Mitte der Hauptstrasse gehen. Gebt Ihr diesem nun die gefüllte Flasche (Waschmittel, Wasser, Apfelmus), könnt Ihr Euch als Dank dessen **Zeitung** von der Bank aufnehmen. Im Innern der Zeitung befindet sich außerdem ein weiterer **Gutschein**, der automatisch in Eurem Gepäck landet. Es geht nun weiter nach links und in den nächsten Abschnitt. Betretet dort die Apotheke (braune Tür in der Mitte des Hauses) und übergebt im Innern dem Apotheker, nach einem kurzen Gespräch, den Gutschein für einen Mexican Mosquito. Leider kann der Mann damit nicht dienen, gibt Euch aber eine **Zutatenliste** und bittet Euch, die notwendigen Gegenstände zu besorgen (Guano, 2 Portionen Fliegen, Ochsenhörner, Schweißtuch). Mit dieser Liste im Gepäck verlasst Ihr die Apotheke wieder, geht weiter nach links und rechts hoch, vor die Schule (beim Schoolschild den Exit suchen). Benutzt dort die Zeitung mit dem Vogelkäfig auf der Parkbank, worauf Ihr in den Besitz von Vogeldreck (**Guano**) kommt. Die restlichen Zutaten zur Herstellung des Mexican Mosquito besitzt Ihr schon und kehrt somit wieder zu dem Apotheker zurück. Übergebt diesem die folgenden Zutaten: Guano, Fliegen, Ochsenschädel und Taschentuch mit Schweiß. Leider fehlt Euch noch eine weitere Portion Fliegen und Ihr verlasst die Apotheke vorerst wieder.

Kehrt zurück in den Abschnitt mit den beiden Nutten (hinter dem Cafe) und betretet dort dieses Mal das Casino (geht nicht in die Gasse, sondern durchquert die Tür des Casinos ganz links). Im Innern des Kasinos übergebt dem Rausschmeisser die Kühlerfigur und benutzt dann die grünen Spielchips mit dem rechten Spieltisch (hinter dem ein Croupier steht). Nachdem Ihr ein Spiel gewonnen habt, klickt die farbigen Chips auf der Theke rechts neben dem Kassierer (Cashier) an, benutzt diese mit den grünen Spielchips aus Eurem Inventar und erhaltet dafür **Geld**. Verlassst den Laden nun wieder nach rechts, worauf eine kurze Sequenz folgt. Nachdem Ihr

wieder handeln könnt, benutzt den Füller mit dem Mann von der Steuerfahndung und erhaltet schließlich eine **Karte des Sumpfes** (Swamp Map). Ihr könnt jetzt das Kasino wirklich verlassen und zurück nach links gehen. Lauft auf der Hauptstrasse ein Stück nach links und betretet auf dem Mittelstreifen die U-Bahnstation (Subway).

Benutzt in der U-Bahnstation das Ticket (T) mit dem U-Bahnwagen und fahrt weiter zur Main Street. Verlasst dort den Bahnhof nach links und benutzt auf der Strasse das rosa Auto (Faustsymbol). Ihr landet nun auf einer Art Übersichtskarte, wo sich rechts oberhalb Eures gegenwärtigen Aufenthaltsortes (geht mit dem Mauszeiger soweit nach rechts, bis es nicht mehr weiter geht (das Bild scrollt) und ein Stück nach oben) eine Tankstelle (Gas) befindet - steuert diese an. Dort angekommen gebt Ihr dem Tankwart (Vogel) die Eintrittskarten (Dons Music Hall) und erfahrt den Weg zu einem berüchtigten Motel. Verlasst die Tankstelle nach unten und Ihr landet automatisch vor besagtem Motel. Hier geht es links um das Gebäude herum (bei dem Baum), worauf Ihr hinter dem Motel vor einer Mülltonne landet. Untersucht diese und findet darin ein **Brecheisen** (nehmt Euch dieses in Nahaufnahme heraus). Verlasst die Nahaufnahme und benutzt das Brecheisen, um damit das Fenster am Haus, links neben der Mülltonne zu öffnen. Klettert nun durch das offene Fenster in das Innere des Hauses und nehmt Euch dort rechts unten von einer Kiste die rote Box (**Mausefalle**) auf. Widmet Euch danach den vier Schlüsseln am Schlüsselbrett der linken Wand und schaut Euch diese genauer an. Eure Aufgabe hier ist es, diese in die richtige Reihenfolge zu bringen: 1, 2, 3, 4 (klickt dazu einen der Schlüssel an und tauscht ihn dann mit einem anderen aus, oder hängt ihn an einen freien Haken).

Habt Ihr dies geschafft, verlassst die Nahansicht und findet links auf dem Tresen (oberhalb des Spinnennetzes) einen großen, goldenen **Schlüssel** - nehmt diesen auf. Schaut Euch rechts noch den grünen Safe an und verlasst das Zimmer wieder durch das aufgebrochene Fenster. Geht im Freien nach rechts und benutzt, vor dem Motel stehend, den eben gefundenen Schlüssel mit einer der rechten Türen. Durchquert danach eine der aufgeschlossenen Türen und Ihr landet in einem Zimmer. Nehmt Euch im Zimmer links die **Whiskyflasche** vom Boden auf und öffnet dann links die Schublade vom

Nachttischchen. In eben dieser Schublade findet Ihr ein **Geldstück**, das Ihr herausnehmt und mit dem Münzschlitz an der rechten Wand (oberhalb des Fernsehers) benutzt. Nachdem dort ein Fisch über die Bildfläche schwimmt, benutzt Ihr die rote Mausefalle aus dem Inventar mit dem Mauseloch, in der Wand (rechte, untere Ecke). Nachdem die Mausefalle aufgestellt wurde, durchquert die rechte Tür und landet im Badezimmer. Klickt dort auf den Wasserhahn (rechts, unterhalb der Dusche), um zu duschen und nehmt Euch anschließend den roten **Gummistopfer** auf (links auf dem Boden, neben der Badewanne).

Verlasst dann das Bad wieder nach links und legt Euch im Motelzimmer auf das Bett.

2. Tag

Verlassst das Zimmer durch die obere Tür und benutzt im Freien das rosa Auto. Wiederum landet Ihr auf der Übersichtskarte (Ihr befindet Euch auf der Brücke, im oberen Teil des Bildschirmes), wo Ihr diesmal in der Stadt den Friseur ansteuert (Figaro, im rechten Teil der Strasse). Vor dem Laden gelandet (Ihr müßtet Euch auf der Haupstrasse befinden), betretet diesen und gebt im Innern dem Friseur den Gutschein für einen Haarschnitt. Nachdem der Friseur den Laden verlassen hat und Ihr wieder handeln könnt, greift Euch links auf dem Tresen die **Perücke** und ganz links, neben der Kasse, das **Haarspray**.

Verlassst das Geschäft, geht auf der Hauptstrasse nach rechts und folgt dem Weg, der hinter das Cafe führt (rechts unten). Geht weiter nach rechts, bis Ihr vor dem Kino landet. In diesem Abschnitt befindet sich auf der rechten Seite ein Redner, den Ihr Euch einmal ansehen solltet. Nehmt dann den Weg nach oben (links neben der Kirche) und landet erneut auf dem Friedhof. Hier schaut Euch zuerst das geplünderte Grab an (rechts vom Reporter) und sprech danach mit dem Priester und dem Reporter. Gebt nun dem Reporter das Blitzlicht und dieser verspricht Euch zu einem späteren Zeitpunkt ein paar Informationen. Nachdem Ihr ein weiteres Mal mit dem Reporter gesprochen habt, verlassst den Friedhof wieder nach unten und sprech in diesem Abschnitt mit der Frau an der Kinokasse (linke Seite).

Geht dann weiter nach links und betretet im nächsten Abschnitt die Bank, die nun endlich geöffnet hat. Im Innern gebt Ihr der Frau hinter dem Schalter den Scheck aus Eurem Inventar und erhaltet dafür ein wenig **Geld**. Verlasst damit die Bank nach unten und folgt dem Weg nach links auf die Hauptstrasse. Diese überquert Ihr nach links und geht zwei weitere Abschnitte nach links. Nun müsstet Ihr Euch vor der Redaktion des Chronicles wiederfinden (gleich neben der Music Hall), die Ihr betretet. Nachdem Ihr dort mit dem Reporter gesprochen habt, untersucht rechts den Aktenschrank. Und zwar die Schublade mit den Buchstaben E-H und die Schublade mit den Buchstaben U-Z. Aus letzterer Schublade nehmt Ihr automatisch ein **Begräbnisfoto** mit und macht Euch natürlich sogleich auf den Weg zum Friedhof (Redaktion verlassen, nach links gehen und dem Weg links der Kirche nach oben folgen).

Dort gelandet greift Euch die **Katze** (das Vieh stromert zwischen den Grabsteinen herum) und den **Spaten** (dieser steht oben links vor einer Hütte). Diesen Spaten benutzt Ihr nun mit dem zweiten Grab von links (vordere Reihe, das hellbraune Grab, ohne Inschrift), worauf ein Loch freigeschaufelt wird. Untersucht Ihr dieses Loch nun genauer findet Ihr darin ein Skelett, das den zweiten **Kristallelefanten** in seiner Hand hält - nehmt diesen Elefanten an Euch.

Verlassst die Nahaufnahme und den Friedhof wieder (nach unten) und lauft weiter nach rechts oben, zum Hafen (Harbour). Benutzt auf dem Steg nun die Katze mit dem blauen Eimer, direkt hinter dem Angler, worauf der Mann die Bildfläche räumt. Ihr könnt Euch nun in aller Ruhe das **Fischernetz** (ganz links) und den offenen Karton (**Fliegenköder**) nehmen und Euch auf den Weg zur Apotheke machen (rechts, rechts runter, rechts runter). Betretet diese und übergebt dem Apotheker die zweite Portion Fliegen (offener Karton/Fliegenköder). Er bringt Euch dafür den versprochenen **Mexican Mosquito**. Nehmt dieses Behältnis vom Tresen auf und verlassst die Apotheke. Geht nun weiter in den Abschnitt hinter das Cafe (mit der Bank und den Nutten) und gebt den Nutten ein Glas Mexican Mosquito. Als Dank erhaltet Ihr einen **Mitgliedsausweis** für Lolas Body Shop. Nachdem der Freier aus dem Fenster gestürzt ist, untersucht dessen Kleidung (liegt auf der Strasse, direkt vor Lolas Shop) und findet darin eine **Telefonkarte**.

Betretet nun Lolas Shop (gleich das erste rechte Haus) und seht Euch dort ganz links auf dem Tresen die kleine Schneekugel an. Benutzt dann das Geld mit eben dieser **Schneekugel**, woraufhin diese in Eurem Besitz landet. Rechts neben der Verkäuferin hängt ein lila Neglige, das Ihr anklickt. Ihr zieht Euch das Teil über und verfolgt eine kurze Sequenz. Danach könnt Ihr den Laden nach unten verlassen und auf der Strasse, ganz links am Laternenpfahl, einen roten **Wollknäul** aufnehmen. Ihr geht dann nach rechts in den nächsten Abschnitt und sprecht dort mit dem kleinen Ballspieler Robin.

Es geht nun zwei weitere Male nach rechts, wo Ihr diesmal nicht die Apotheke, sondern links das grüne Geschäft betretet. Sprecht im Innern mit dem Verkäufer (vorher müsst Ihr Euch im Schaufenster das Wachstumsmittel angesehen und mit dem Jungen vor dem Kino gesprochen haben!) und dieser rückt seine letzte Flasche **Jumbo Gro** heraus. Nehmt diese Flasche an Euch und seht Euch dann die Laterne an, die an dem Holzpfeiler in der Mitte des Raumes hängt. Benutzt alsdann das Geld aus dem Inventar mit der **Laterne**, worauf diese auch in Euer Inventar wandert. Außerdem erhaltet Ihr, als Gratiszugabe, noch eine **Tüte mit Drops**.

Verlassst jetzt den Laden, kehrt zurück zum Kino (immer nach links gehen) und gebt dort dem Jungen Robin das Wachstumsmittel Jumbo Gro. Der Junge geht zum Kino und lässt seinen **Ball** zurück, den Ihr natürlich aufnehmt. Sprecht nun mit der Dame hinter der Kinokasse, bekommt zwei Freikarten und betretet mit Robin das Kino. Nachdem Ihr wieder handeln könnt, folgt dem Jungen nicht nach links (Exit), sondern geht zuerst durch die offene Tür, links oben. Ihr landet im Vorführraum, wo Ihr links den **Filmprojektor** anklickt. Nachdem Ihr Euch diesen eingesteckt habt beachtet den Fußboden, rechts neben dem grünen Kasten (auf dem der Projektor stand). Dort findet Ihr nämlich einen kleinen **Filmschnipper**, den Ihr ebenfalls aufnehmt. Steigt nun die Treppe wieder hinunter und verlasst das Kino diesmal nach links unten. Sobald Ihr ins Freie kommt werdet Ihr verhaftet und landet im Kittchen.

Von der Zelle aus sprecht dreimal den Wächter an, worauf dieser einschläft. Ist dies der Fall, klickt ein weiteres Mal auf den Wächter und benutzt das zweite Glas Mexican Mosquito mit ihm. Der Wächter verliert seinen **Schlüssel** (dieser landet links auf dem

Boden, neben der Gefängnistür), den Ihr natürlich gleich aufhebt und mit der Zellentür ganz links benutzt. Verlasst das Gebäude nun nach unten und Ihr landet wieder auf der Strasse vor der Bank. Folgt dem Weg nun nach links über die Hauptstrasse und betretet ein weiteres Mal den Buchladen. Redet im Innern mit der Wahrsagerin, worauf die Kristallkugel zerbricht und den dritten Kristallelefanten freigibt. Gebt Ihr der Wahrsagerin daraufhin die Schneekugel, dürft Euch dafür den schwebenden **Kristallelefanten** nehmen. Verlasst den Buchladen nun wieder, geht zweimal nach links und betretet die Music Hall (habe Ihr alles erledigt erscheint die Nachricht daß es Zeit wird, in die Music Hall zu kommen).

3. Tag

Nach einer längeren Sequenz beginnt Ihr an Eurem Auto, vor dem Motel. Auf der linken Seite (vor dem Gittertor) liegt auf dem Boden ein **Hamburger**, den Ihr Euch anseht und aufnehmt. Schaut Euch dann den blauen Briefkasten an und benutzt mit diesem schliesslich den Hamburger. Der Briefkasten spuckt daraufhin einen **Schlüssel** aus, den Ihr Euch vom Boden aufhebt. Benutzt nun diesen Schlüssel mit dem oberen Eisentor und zwar zweimal. Nachdem das Tor offen ist, geht Ihr natürlich hindurch und landet so vor einer alten Villa. Auf dem Weg liegen eine Bibel und eine Halskrause - beide Teile sind anzusehen. Es geht dann weiter nach rechts oben (neben der Villa), über die kleine Steinbrücke hinüber. So landet Ihr neben dem Haus, bei einem Brunnen und einer Hundehütte. Untersucht einmal den unteren Teil des Brunnens und bemerkt einen Fisch, der Euch ständig beißt. Klickt hier also auf die blaue Fensterscheibe der Villa und schlägt diese ein (Faustsymbol). Durch diese Aktion fällt die Nase der Brunnenstatue ins Wasser und erschlägt den Fisch. Untersucht nun ein weiteres Mal den unteren Teil des Brunnens und entnehmt diesem diesmal in der Nahaufnahme einen **Schlüssel** und ein **Zahnrad**. Benutzt jetzt den Ball mit der Hundehütte, worauf diese die Flucht ergreift. Im rechten unteren Teil des Brunnens befindet sich eine Inschrift, die Ihr Euch mal ansehen könnt (Rätsel in Gedichtform).

Geht in diesem Abschnitt nun weiter nach rechts und verlassst den Abschnitt nach rechts unten (die Hängebrücke lässt sich nicht überqueren). Ihr steigt so ein paar Stufen hinab und landet auf einem

kleinen Strandstück, vor einem gelben Schlauchboot. In dem Schlauchboot sitzt ein kleines rotes Männchen, das Ihr anklickt (weghauen). Das Männchen verschwindet und Ihr müßt nun solange warten, bis diese Nervensäge wieder auftaucht - und zwar auf einem Ast des großen Baumes. Ist dies der Fall, benutzt schnell die Tüte Drops mit dem roten Teufel. Ihr versteckt Euch automatisch hinter einem Busch und wartet nun solange, bis sich das rote Männchen über die Drops hermachen möchte. Genau in diesem Augenblick fangt Ihr das **Männchen** mit Hilfe des Fischernetzes ein (Netz mit Männchen benutzen). Nachdem dies passiert ist, verliert das Männchen einen blauen Gegenstand (**Sicherung**), den Ihr Euch natürlich aneignet. Diese Sicherung benutzt nun mit dem Schlauchboot, um es zu reparieren. Klickt danach ein weiteres Mal auf das Boot und schlägt dieses - so schwimmt Ihr auf dem Wasser in Richtung Sumpf. Ihr stoppt vor einem großen Hinweisschild, mit dem Ihr die Karte des Sumpfes (Swamp Map) benutzt.

Nun macht Ihr Euch daran, den Sumpf zu erforschen. Es geht zuerst nach rechts oben, links oben, Mitte hoch. So landet Ihr auf einem Schiff, das von vier roten Männchen bevölkert wird. Nachdem Ihr kurz mit diesen gesprochen habt, geht es auf dem Schiff weiter nach rechts - leider wird Euch der weitere Weg von einem Krokodil versperrt. Verlasst das Schiff vorerst also wieder und kehrt zurück aufs Boot. Fahrt mit diesem nun weiter links hoch, mittig hoch und links hoch und landet wieder auf dem Strandstück unterhalb der Villa. Steigt dort die Stufen ganz nach oben und geht im oberen Bereich nach links bis zu dem Brunnen. Schaut Euch dort noch einmal die Inschrift im unteren Teil des Brunnens (rechte Seite) genauer an (untersuchen) und Ihr könnt nun ein Gedicht entziffern. Nach einer kurzen Zeit notiert Ihr Euch automatisch drei Zahlen (**194**) auf einem Zettel und verlasst diesen Abschnitt nach links. Vor der Villa geht es weiter nach links und dort durch das Eisentor zurück vor das Motel.

Nehmt nun wieder den Weg hinter das Motel (Motel links umgehen, bei dem Baum) und steigt durch das aufgebrochene Fenster ins Innere des Gebäudes. Benutzt dort den Zahlnetzettel (194) mit dem großen, grünen Safe auf der rechten Seite, worauf sich dieser öffnet. Im Innern liegt ein weiterer **Zettel** mit vielen Zahlen darauf - nehmt diesen an Euch.

Verlasst nun den Raum wieder, geht vor das Motel und durchquert links oben das offene Eisengitter. Öffnet nun die Tür der Villa mit Hilfe des Schlüssels und betretet das Haus. Im Innern erwartet Euch vor der Treppe ein Monster, das Ihr anklickt (BH-Symbol). Nachdem das Monster auf die andere Seite der Treppe gehüpft ist, benutzt den Gummistopfer mit der Bestie und sterbt. Nach einer längeren Sequenz im Himmel findet Ihr Euch im Erdgeschoß der Villa wieder, wo das Monster nun verschwunden ist. Ihr durchquert die ganz linke Tür und landet in einer Art Überwachungsraum. Auf dem unteren Tisch steht ein rotes **Schäcktelchen**, das Ihr Euch einsteckt.

Widmet Euch nun der großen Maschine (mit dem Monitor) und findet in deren unteren, mittleren Teil vier Schalter mit roten Köpfen. Betätigkt von den Schaltern nur den oberen Linken und den unteren Rechten. Auf dem Bildschirm der Maschine müßte dann eine kurze Sequenz zu verfolgen sein, in der der Tankwart gefoltert wird. Nachdem die Sequenz vorüber ist und Ihr wieder handeln könnt, drückt den großen, gelben Knopf auf der linken Seite der Maschine (auf dem Knopf ist ein Schlüssellsymbol zu erkennen). Auf diesem Wege entriegelt sich ein Türschloß in einem anderen Teil der Villa und Ihr verlasst den Raum nun durch die rechte Tür. Ihr landet in einem Treppengang vor dem Keller, auf dessen Absatz eine Hand herumläuft. Benutzt mit dieser nun das eben aufgenommene, rote Schäcktelchen, um die **Hand** einzufangen. Ihr könnt dann die Treppe wieder nach oben steigen und die obere, rechte Tür durchqueren.

Verlass den Überwachungsraum nach links und geht in der Empfangshalle stehend nun durch die mittlere Tür (unterhalb der Treppe). So landet Ihr im Wohnzimmer, aus dem Ihr Euch die **Fernbedienung** einsteckt, die auf dem Fernsehgerät herumliegt. Verlass das Wohnzimmer durch die obere rechte Glastür, worauf Ihr in der Küche landet. Dort nehmt Ihr Euch die **Isolierkanne** rechts vom Herd runter und greift Euch die **Tasse**, die rechts in der Spüle auf dem Geschirrstapel, ganz oben auf zu finden ist. Ferner untersucht die drei Bücher genauer, die links neben dem Kamin auf dem Schrank stehen. In der Nahaufnahme nehmt die rechte **Seite** aus dem Buch an Euch (Rezept) und seht Euch diese im Inventar an (Fledermauspaste/Ihr benötigt die aufgeführten Zutaten). Öffnet nun den Hängeschrank, genau über den drei Büchern und entnehmt

diesem **ein Buch mit Rabattmarken**. Als letztes öffnet den Kühlschrank auf der linken Seite und entnehmt diesem ein Stück **Käse**.

Mit all den Gegenständen im Gepäck geht es weiter durch die rechte Tür ins Laboratorium. Auf der rechten Seite seht Ihr dort eine offene Kommode, aus der Ihr Euch die grüne Flasche (**Whisky**) herausnehmt. Untersucht nun die kleinen Pflanzen auf der rechten Seite und klickt diese in der Nahaufnahme an (Faustsymbol). Den Pflanzen wird der Schlauch entnommen und Ihr benutzt daraufhin die eben gefundene Kaffeetasse mit den Pflanzen, um ihnen ein wenig **Gift** abzuzapfen. Verlasst nun das Labor wieder nach unten und die Küche ebenfalls. Im Wohnzimmer angelangt werdet Ihr von zwei Ausserirdischen umklammert. Benutzt also die Fernbedienung mit dem Fernseher, um die Plagegeister loszuwerden. Die beiden grünen Gnome lassen eine hellblaue **Streichholzschatztruhe** fallen (direkt hinter Eurem rechten Fuß), die Ihr natürlich aufnehmt. Verlassst das Wohnzimmer durch die linke Tür und steigt in der Empfangshalle die Treppe nach oben in den ersten Stock. Dort gelandet seht Ihr auf der rechten Treppe zwei kleine grüne **Strommonster**, mit denen Ihr (sucht Euch eines der Monster aus) die Isolierkanne benutzt.

Nachdem diese Viecher aus dem Weg geräumt und eingefangen wären, durchquert die rechte Tür in der oberen Mitte (rechts neben der Lampe). So kommt Ihr in ein Schlafzimmer, in dem die Schublade der rechten Kommode geöffnet werden muß. Im Innern der Schublade nehmt Ihr einen **Spiegel** auf und lest Euch das lila Buch durch. Nun könnt Ihr das Zimmer durch die linke Tür wieder verlassen und im Flur die ganz linke Doppeltür durchqueren. In der Bibliothek zündet Ihr automatisch die Kerzen an (vorausgesetzt, Ihr habt die Streichhölzer bei Euch) und klickt dann auf das Klavier (Faustsymbol). Nach einer kurzen Sequenz kippt links unten eine Steinstatue um und gibt einen Druckschalter frei. Ferner sind sieben Bücher aus dem Bücherregal gefallen, die es in einer bestimmten Reihenfolge aufzunehmen gilt. Nehmt also die folgenden Bücher auf:

1. das blaue Buch
2. das ganz hintere, braune Buch (liegt unter dem Grünen)
3. das grüne Buch
4. das hintere, braune Buch (ist zugeschlagen)
5. das ganz linke, violette Buch

6. das rechte, violette Buch

7. das braune Buch.

Befinden sich also alle sieben Bücher in Eurem Besitz, klickt den freigelegten, braunen Schalter auf dem grünen Sockel an und benutzt mit diesem den aufgenommenen Bücherstapel (die sieben Bücher wurden in einen Bücherstapel abgewandelt). Das Gewicht der Bücher drückt nun den Schalter hinunter und es öffnet sich so eine Geheimtür in der oberen Bücherwand. Folgt nun dem Geheimgang und Ihr landet im Keller des Hauses. Gebt dort der angeketteten Oma das rote Wollknäul, worauf diese Euch ein Geheimnis verrät (Ihr benötigt drei Zahnräder) und einen **Pullover** strickt. Widmet Euch danach dem Colaautomaten auf der rechten Seite und klickt dort den losen Stecker an (Faustsymbol). Der Stecker wird in die Steckdose gesteckt und links öffnet sich eine Fahrstuhltür in der Wand. Betretet den Fahrstuhl und landet in der Küche im Erdgeschoß des Hauses. Verlassst die Küche nach unten, das Wohnzimmer nach links und steigt die Treppe nach oben in den ersten Stock. Durchquert dort angekommen nun die linke, vordere Tür (links neben der Lampe) und landet im zweiten Schlafzimmer. Klickt dort das große Portrait über dem Kamin an (Faustsymbol) und es fällt das zweite **Zahnrad** zu Boden - dieses ist aufzunehmen.

Verlassst das Zimmer nach rechts und lauft im Gang ganz nach rechts (an der Treppe vorbei). So landet Ihr im nächsten Abschnitt, in dem Ihr den Spiegel mit dem grünen Laserstrahl benutzen müsst. Der Laserstrahl wird umgelenkt und Ihr könnt die offene, rechte Tür durchqueren. Im nächsten Raum erwartet Euch ein kleiner Bildhauer, den Ihr ansprecht. Der Bildhauer macht sich nun daran, Euch in Stein zu meiseln. Nach getaner Arbeit sprechst den Mann ein weiteres Mal an und übergebt ihm dann die Flasche mit dem grünen Whiskey. Aus Dank meiselt Euch der Bildhauer das dritte und letzte **Zahnrad**, das automatisch in Euren Besitz wandert.

Verlassst den Raum nun nach links und klickt im Billardzimmer einen der linken Queues an, um ein kurzes Spielchen zu wagen (diese Aktion ist wichtig für später!). Weiter geht es dann nach links in den nächsten Raum, wo Ihr auf ein weinendes Mädchen trefft. Überreicht Ihr dem Mädchen die Rollschuhe aus Eurem Inventar, verlässt diese das Zimmer und Ihr könnt Euch den kleinen **Gorilla** vom Boden aufnehmen.

Nun macht Ihr Euch daran, die Villa wieder zu verlassen (rechts, rechts, runter, runter, runter, runter). Im Freien geht nach links durch das Eisentor und betretet Euer Zimmer im Motel (durch eine der rechten Türen im Gebäude gehen). Dort angekommen benutzt den Käse mit der Mausefalle (rote Schachtel), um die **Maus** zu fangen. Ist dies passiert, nehmt die rote Schachtel (mit der Maus darin) wieder an Euch und verlassst das Motelzimmer. Durchquert das Eisentor und betretet ein weiteres Mal die Villa. Steigt dort die Treppe nach oben in den ersten Stock und geht dort die nächste Treppe ebenfalls nach oben. Im zweiten Stock gelandet, benutzt die rote Mausefalle (mit Maus) mit dem großen, grünen Monster, worauf dieses die Flucht ergreift. Nun könnt Ihr in aller Ruhe den Speicher durchsuchen und die folgenden Gegenstände aufnehmen:

Haarwaschmittel - im linken Regal, ganz links, zweites Regalbrett von oben,

Biernitrit-Karbonat - drittes Regalbrett von oben, zweites Glas von links,

Dinoeier - gleich neben dem Biernitrit - Karbonat.

Mit diesen drei Zutaten in der Tasche verlasst den Speicher wieder und kehrt zurück ins Erdgeschoß. Durchquert in der Empfangshalle die mittlere Tür (unter der Treppe) und geht vom Wohnzimmer aus weiter nach rechts oben, in die Küche. Klickt dort nun auf den Kessel, der über der Feuerstelle im Kamin hängt und füllt in diesen das Gift in der Kaffeetasse (das Ihr vorher von den Pflanzen abgezapft habt). Habt Ihr Euch vorher die drei Zutaten vom Speicher besorgt, erhaltet Ihr nun automatisch ein seltsames Gebräu - nämlich die **Fledermauspaste**.

Verlassst nun wieder die Villa und folgt dem Weg im Freien nach rechts oben, über die Steinbrücke. Im nächsten Abschnitt lauft ebenfalls ganz nach rechts und verlassst diesen Abschnitt nach rechts. Ihr klettert nun wieder die vielen Stufen herunter zu dem Strandstück und benutzt dort das Schlauchboot. Von dem Hinweisschild aus geht es weiter nach rechts oben und ein weiteres Mal nach rechts oben. Ihr landet vor einer kleinen Hütte, bei der ein paar Fledermäuse Ihr Unwesen treiben. Benutzt Ihr nun das eben angefertigte, seltsame Gebräu (Fledermauspaste) mit den Fledermäusen fallen diese in Ohnmacht und Ihr betretet automatisch den Steg. Verlassst nun den Steg nach rechts und betretet die kleine Holzhütte. Im Innern nehmt

Ihr Euch links von der Wand die **Kettensäge** auf und klickt danach auf die beiden Holzkisten ganz links (Faustsymbol). Diese werden aus dem Weg geräumt und geben den Blick auf eine **Spitzhacke** frei, die Ihr natürlich auch nicht liegen lässt. Es müßten nun drei Marmorsockel im Innern der Hütte zu sehen sein: einer rechts, einer auf dem Kaminsims und einer ganz links. Packt nun auf jeden der drei Sockel einen der drei Kristallelefanten und es wird daraufhin ein X in den Boden gebrannt. Benutzt Ihr nun mit diesem X die Spitzhacke, wird ein Loch ausgehoben. Entnehmt diesem Loch in Nahaufnahme einen **Schatz** und eine kleine **Rakete** und verlasst die Hütte wieder nach rechts.

Im Freien folgt Ihr dem Weg nach rechts unten, wo Ihr auf den ballspielenden Robin trefft - sprecht diesen an (wichtige Hinweise und Sequenz). Folgt anschließend dem Pfad nach rechts und Ihr landet vor einem Friedhof. Betretet diesen und folgt dem Weg nach rechts in den nächsten Abschnitt. Ihr landet vor einer Gruft, wo Euch ein Skelett angreift. Benutzt Ihr nun die Kettensäge mit dem Skelett, flieht dieses sogleich und Ihr habt freie Bahn. Weiter geht es nach rechts oben (zwischen Gruft und oberem Steinkreuz), worauf Ihr hinter der Gruft landet. An der Steinmauer der Gruft findet Ihr einen Stein, der schwarz umrandet ist (gleich links neben der sternförmigen Pflanze) - klickt diesen an (Faustsymbol) und er fällt heraus. Untersucht Ihr nun die frei gewordene Nische genauer, bemerkt Ihr darin drei Stifte.

Leider könnt Ihr mit diesen im Augenblick noch nichts anfangen und macht Euch erst einmal wieder auf den Rückweg zum Boot (links, links, links, links, links, hoch). Benutzt das Schlauchboot und fahrt mit diesem zum Krokodil: links hoch, Mitte hoch. Betretet das Schiff, geht ein Stück nach rechts (eventuell in die offene Kabine rechts hinein) und benutzt dort die Rakete mit dem Krokodil (ein Teil des Krokodils muß zu sehen sein!). Nachdem das Reptil das Weite gesucht hat, geht es zurück zu der Gruft (links den Steg hinunter, im Boot links hoch, rechts hoch, an Land immer nach rechts und auf den Friedhof). Lauft wieder zur Rückseite der Gruft und schaut Euch das Loch mit den drei Stiften genauer an. Nun könnt Ihr in der Nahaufnahme die drei Zahnräder mit den Stiften benutzen, worauf sich eine Tür in die Gruft öffnet. Es geht also wieder zur Vorderseite der Gruft, wo Ihr diesmal die offene Tür durchquert.

Im Innern der Gruft untersucht Ihr die Steinstatue und klickt in der Nahaufnahme auf eben diese (Faustsymbol). Es öffnet sich eine Falltür unter Euch und Ihr landet in einem kleinen Keller. Benutzt hier das kleine rote Männchen mit der Metalltür, worauf diese geöffnet wird. Durchquert die nun offene Tür und landet in einem kleinen Labyrinth. Nehmt hier den folgenden Weg (solltet Ihr in einem Abschnitt des Labyrinthes auf durchscheinende Bazooka Sues treffen, ist dies ein Fehler im Spiel. Verlasst und betretet den jeweiligen Abschnitt sooft, bis die anderen Schweine verschwunden sind und Ihr weitergehen könnt!):

rechts, hier den Fisch mit Hilfe des Fischernetzes einfangen, rechts, hoch, hier das Monster mit Hilfe des roten Pullovers einfangen, rechts, runter, runter, runter, links, links, runter, links, links, links.

Schließlich landet Ihr in einem Superlabor, wo Ihr die Laterne aus dem Inventar mit der Gerümpelkammer genau unter der Treppe benutzt (links neben dem Bücherregal). Es erscheinen so ein paar Waffen in Nahaufnahme, von denen Ihr Euch eine einsteckt (**Eispistole**). Ihr geht nun ein Stück nach links zu den beiden Geräten, die rechts des Aktenschrankes stehen (eine Maschine mit drei runden Anzeigen und eine Maschine mit einer großen, hellblauen Oberfläche). Seht Euch die Maschine mit der hellblauen Oberfläche an (überdimensionales Gerät zum Kopieren) und benutzt mit dieser die abgetrennte Hand aus Eurem Gepäck (vorher müßt Ihr den Raum noch schnell nach links verlassen und sehen, was der Professor anstellt (Menschen in ein Säurebad tauchen) - kehrt dann in den linken Raum zurück!). Nachdem Ihr also die Hand mit der Maschine benutzt habt, erscheint nach einer kurzen Zeit der Professor, den Ihr schnell mit Hilfe der Eispistole einfrieren solltet.

Der Professor wird in einen Eisblock verwandelt und Ihr kehrt zurück in den linken Raum. Betätigt dort den Hebel (Faustsymbol), rechts neben dem Säurebecken, worauf ein alter Bekannter (kleiner Liebling) herabgelassen wird. Geht vorerst weiter durch den rechten, oberen Durchgang, worauf Ihr auf dem oberen Vorsprung vor einer Maschine landet. Klickt diese an (Faustsymbol) und schlägt sie entzwei. Geht nun wieder nach unten und untersucht den kleinen Schreibtisch in der rechten, hinteren Ecke. In einer Schublade findet Ihr dort eine **Spritze**, die Ihr an Euch nehmt.

Kehrt kurz zurück in das linke Zimmer (dort, wo der Eisblockprofessor steht) und geht dort ganz nach rechts. Auf dem kleinen Bücherregal neben der Treppe findet Ihr **Chemikalien** (Reagenzglas usw.), mit dem Ihr die eben gefundene Spritze benutzt (`mit diesem Mittel kann man Tote erwecken`). Nach getaner Arbeit kehrt zurück in den linken Raum und untersucht nun Euren kleinen Freund genauer. Benutzt in der Nahaufnahme die mit Adrenalin gefüllte Spritze mit dem Vogel, um ihn aufzuerwecken. Nachdem Ihr mit dem Vogel gesprochen habt und dieser auf den Professor aufpasst, widmet Ihr Euch rechts der Draisine. Benutzt diese einmal (den Hebel anklicken) und Ihr landet im Bahnhof Main St. Verlasst den U-Bahnhof nach links und lauft auf der Hauptstrasse ein Stück nach rechts. Betretet dort das Cafe und sprecht im Innern die beiden Typen am Billardtisch an. Klickt daraufhin den Queue an, der am Billardtisch steht und spielt eine weitere Partie. Diesmal gewinnt Ihr (vorausgesetzt, Ihr habt in der Villa im Billardzimmer geübt) und erhaltet eine Ladung **Dynamit**.

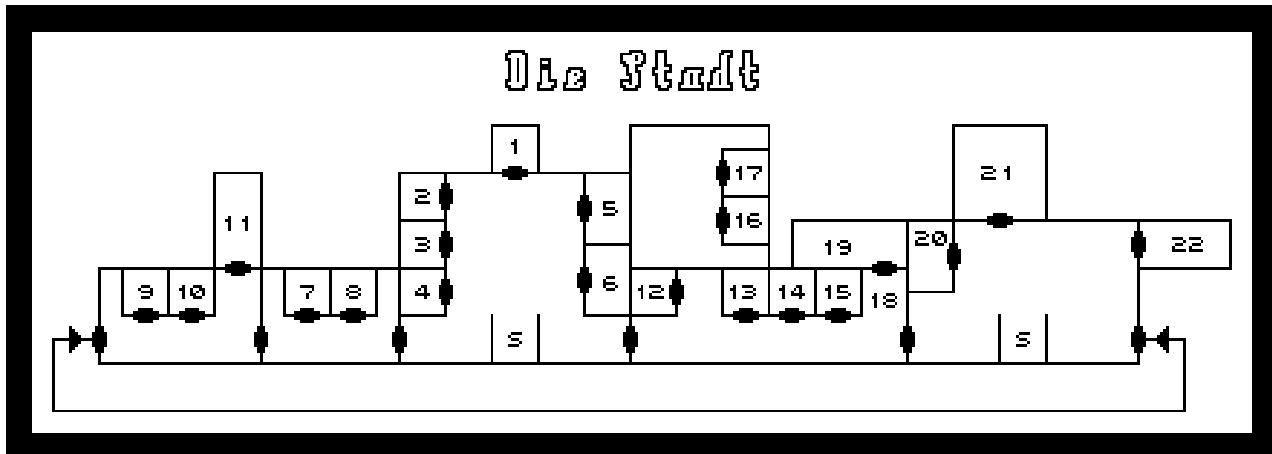
Verlassst das Cafe nach unten und geht weiter nach rechts unten. Folgt diesem Abschnitt nach rechts und untersucht nun die Telefonzelle, die endlich funktionstüchtig ist. Benutzt in der Nahaufnahme die Telefonkarte mit dem Telefonapparat und gaukelt dem Bankdirektor einen Überfall vor. Der Direktor kommt angerannt und verrammelt sich in der Bank. Ihr geht vorerst weiter vor die Apotheke (rechts, rechts runter, rechts), wo Ihr links den grünen Laden (Krämer) betretet. Im Innern klickt links unten das grüne **Kofferradio** an und benutzt mit diesem das Rabattmarkenheftchen aus Eurem Inventar. Nachdem das Radio auf diesem Wege seinen Besitzer gewechselt hat, könnt Ihr das Geschäft wieder verlassen. Es geht nun zurück zu der Telefonzelle (immer links halten), wo Ihr zur Rückseite der Bank gehen müßt (sucht dazu den Exitpfeil genau oberhalb der Telefonzelle). Dort gelandet klickt die kleine Leiter an und klettert über diese auf das Dach des Gebäudes. Oben angekommen, benutzt die folgenden Gegenstände mit dem Podest, links neben Euch (sieht aus wie ein Schornstein): Filmprojektor, gewaschenes Bett-laken, Filmschnipsel, Isolierkanne mit eingefangenem Strommonster. Der Film wird abgespielt und der Direktor verlässt fluchtartig die Bank. Ihr geht also nach links um das Haus herum und betretet die Bank durch die Vordertür. Im Innern der Bank geht es durch die linke,

offene Tür, worauf Ihr im Schließfachraum landet. Klickt hier das mittlere Schließfach in der zweiten Reihe von oben an und benutzt mit diesem den Zettel mit den hellblauen Zahlen darauf (den, den Ihr aus dem Safe im Motel genommen habt). Es öffnet sich so das Schliessfach und Ihr findet einen Zettel, den Ihr Euch ansehen (durchlesen) müsst. Verlasst nach diesem wichtigen Hinweis die Bank wieder, kehrt nach links zurück auf die Hauptstrasse und steigt dort die Treppe in die U-Bahn (Subway) hinunter. Benutzt unten angekommen die Draisine (Hebel benutzen/eventuell zweimal) und Ihr landet auf einer großen Brücke. Nachdem Ihr von der Draisine heruntergestiegen seid, klickt die Stelle auf den Schienen an, die sich gleich links neben dem Gefährt befindet (der Mauszeiger verwandelt sich dort in ein Paar Füße) und benutzt dort das Dynamit. Nachdem sich ein Teil der Brücke verabschiedet hat, fahrt Ihr automatisch zurück zur U-Bahnstation Main St. Verlassst den Bahnhof nach links und geht weiter nach rechts unten, hinter das Cafe. Folgt dort dem Weg nach links oben (Gasse hinter dem Kasino) und redet hier mit den Musikern in der Mülltonne. Nachdem Ihr diese um einen kleinen Gefallen gebeten habt, geht zurück nach rechts oben und verlassst den Bankabschnitt nach rechts. Vor der Kirche befindet sich eine weitere U-Bahnstation (Subway), in die Ihr nun hinuntersteigt. Hier findet Ihr den U-Bahnwagen, mit dem Ihr das Kofferradio benutzt.

Nachdem Ihr dies erledigt habt verlassst den U-Bahnhof wieder nach links und geht von der Hauptstrasse aus ein Stück nach rechts. Betretet dort das Gebäude des Radiosenders SRR, wo Euch bereits die Band erwartet. Ihr findet hier, vor einem Verstärker stehend eine rote Gitarre, die Ihr benutzt. Nach einer längeren Rockeinlage zerspringt die Scheibe vor der Moderatorin. Klickt dann die Moderatorin an und haut Ihr eine rein. Kurz darauf steht Eure Heldin im Aufnahmebereich und Ihr benutzt das Mikrofon (mit dem roten Schild SNN). Nach einer kurzen Sequenz und dem Tod der Bösewichte verlassst Ihr den Radiosender nach links und betretet auf der Hauptstrasse das Rathaus oben links (das Gebäude mit dem Glockenturm). Im Innern des Rathauses findet Ihr ein Modell der gesamten Stadt. Widmet Euch bei dem Modell dem ganz linken, höheren Gebäude (Rathaus, hat eine orangefarbene Kuppel) und benutzt mit diesem den Gorilla aus dem Inventar. Der Affe haut die Kuppel des Gebäudes kaputt und Ihr untersucht danach das offene

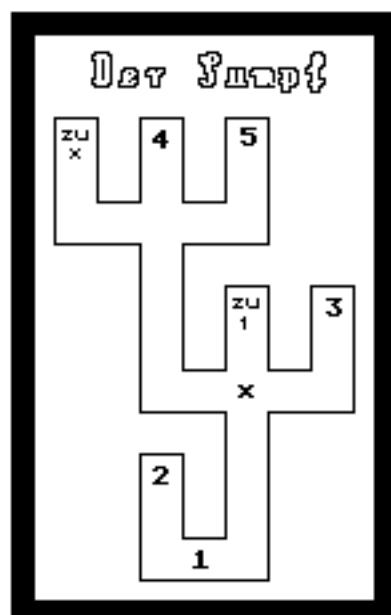
Dach. Findet in der Nahaufnahme einen **Schuldschein** in der offenen Kuppel steckend, den Ihr an Euch nehmt. Verlassst Ihr das Rathaus nun durch die rechte Tür, habt Ihr das Abenteuer erfolgreich beendet.

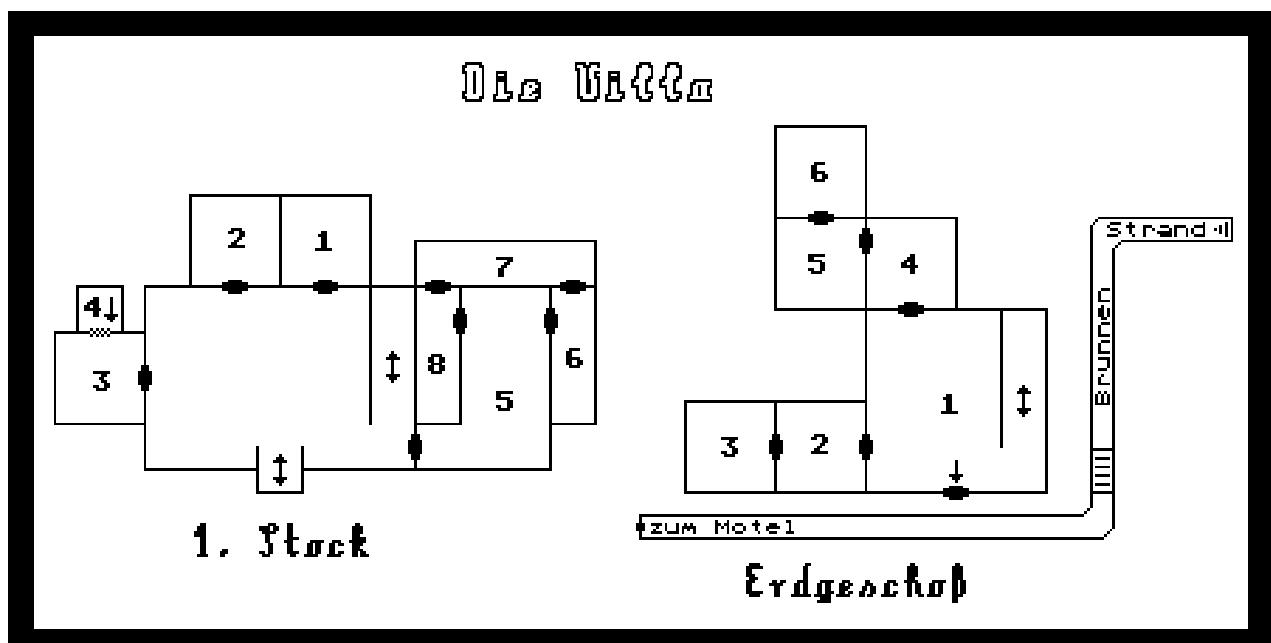
Karten



- | | |
|---------------------|---------------------|
| S) U-Bahnstation | 12) Casino |
| 1) Rathaus | 13) Lolas Shop |
| 2) Hotel | 14) Gefängnis |
| 3) Friseur | 15) Bank |
| 4) Buchladen | 16) Wäscherei |
| 5) SNN Radiostation | 17) Wohnhaus |
| 6) Cafe | 18) Telefonzelle |
| 7) Krämerladen | 19) Hinter der Bank |
| 8) Apotheke | 20) Kino |
| 9) Music Hall | 21) Friedhof |
| 10) Redaktion | 22) Hafen |
| 11) Schule | |

- 1) Start/Hinweisschild
- 2) Zurück zur Villa
- 3) Hütte mit Fledermäusen
- 4) Schiff mit Krokodil
- 5) Hafenanlegestelle in der Stadt



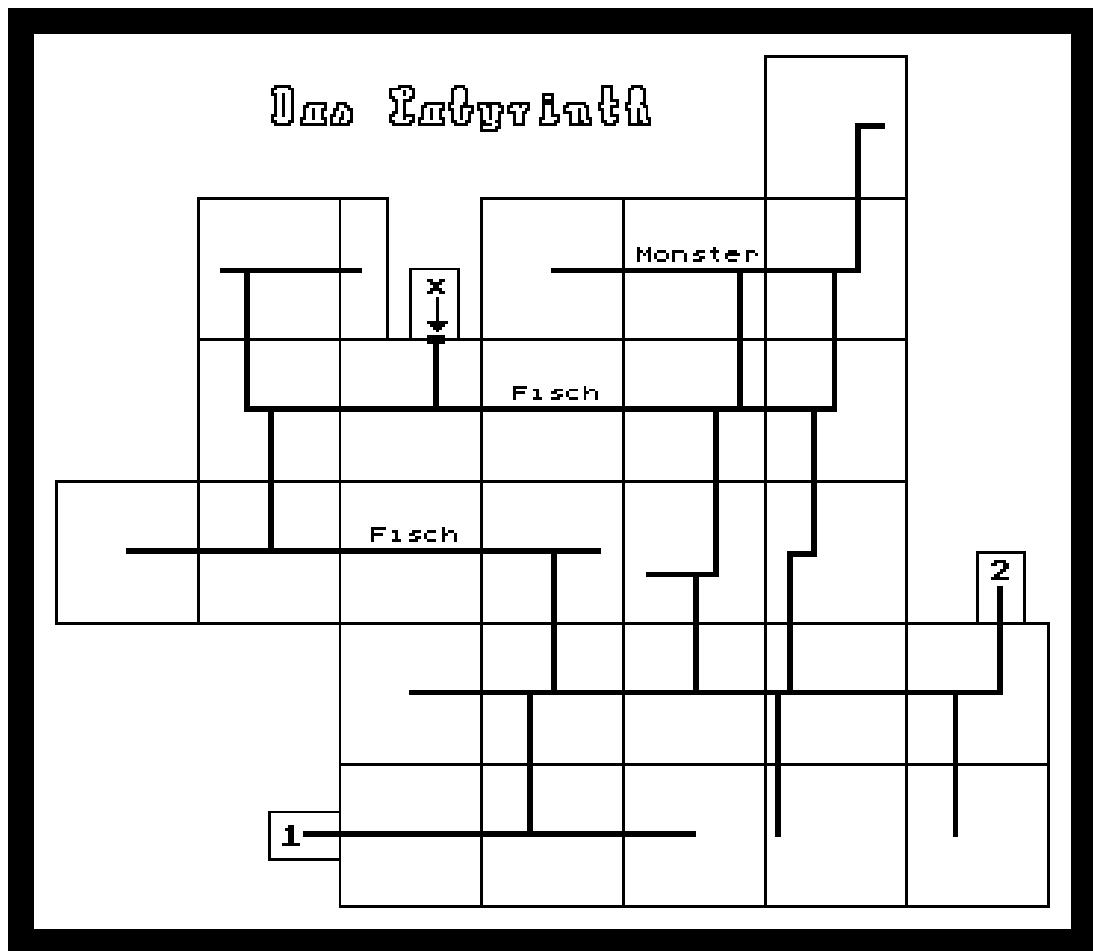


1. Stock

- 1) 1. Schlafzimmer
- 2) 2. Schlafzimmer
- 3) Bibliothek
- 4) Keller
- 5) Laserstrahl
- 6) Bildhauer
- 7) Billardzimmer
- 8) Kleines Mädchen - Gorilla

Erdgeschoß

- 1) Empfangshalle
- 2) Überwachungsraum
- 3) Keller
- 4) Wohnzimmer
- 5) Küche
- 6) Laboratorium



- x) Keller - Ankunft aus der Gruft
1) Labor
2) Vor der Brücke - unwichtig