

# Komplettlösung zu Clever and Smart **Vers. 4.0**

Erstellt von Hartmut Kratz - mit einem Dank an Anja und

an B.D. (gitduerner@web.de) für die hervorragende Zusammenarbeit - für:



Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im  
SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Wir landen zunächst vor dem Hauptquartier und bei einer Baustelle.  
Das Verkehrszeichen links mit einem Rechtsklick bewegen und es folgt ein längeres Video. wenn wir wieder handeln können, im

Büro:

Mit der Sekretärin reden, die leere Flasche aus ihrem Papierkorb nehmen.  
Dann ins WC gehen, die Flasche am Wasserhahn mit Wasser füllen und mit dem Staubsauger ein süßes kleines Schlüsselchen aus dem Mauselloch saugen (Staubsauger nach Anwendung auf das Mauselloch im Inventar mit Rechtsklick anklicken!). Zurück ins Labor und dort die Wasserflasche auf die Flüssigkeiten anwenden, so dass man ein "Duftwasser bekommt".  
Den Flakon auf Ophelia anwenden. Sie wird als Dank die Fahrstuhltür öffnen.  
Man landet aber in einem Aktenraum und benutzt den Schlüssel auf die oberste Schublade. Das bringt uns den Diamanten, den wir bei Bakterius abliefern. Der zaubert damit eine ägyptische Mumie herbei und schließlich landen unsere beiden Helden in einem Stummfilm. Wird das Teledings nochmals gedrückt, dann geht es ab in die

### **WESTERN-STADT:**

Sind wir hier gelandet, dann stehen wir vor Billy und seiner Bande, der uns den Diamanten klaut. Gefesselt auf die Bahnschienen wirft einer unserer Helden den Telefonschuh auf den Weichenhebel und sie sind gerettet!

Im Gefängnis der Stadt zunächst mit dem Sheriff reden, dann mit Billy. Wenn wir ihn befreien, will er uns verraten, wo der Diamant ist.

Raus auf die MAIN STREET und einer unserer beiden Helden spricht den Sheriff an, der andere kann dann von hinten den Schlüssel zum Gefängnis klauen. (Klauen geht immer so: während eines Gesprächsmenüs die Person wechseln und dann den gewünschten Gegenstand klauen). Jetzt den kleinen Billy befreien, der uns nur sagt, dass er den Diamanten bereits an den Antiquitätenhändler verkauft hat.

Also nichts wie hin zum Antiquitätenhändler, der aber den Diamanten nur im Tausch gegen einen Totem herausgibt, der im Indianerdorf auf der anderen Seite den Baches zu finden ist.

Links am Dorfeinde finden wir den Bestatter. Ausführlich mit ihm reden und ihm dann die Säge klauen.

Der Galgen der Stadt wird dann mit der Säge beseitigt und diesen Balken kann man dann an der defekten Brücke benutzen, um einen Übergang zum Indianerdorf zu schaffen.

Geht nun einer unserer Helden über die Brücke, dann wird man Gefangener der Indianer und an den Marterpfahl gefesselt. Der andere muss sehen, dass der Kumpan nun wieder befreit wird. Gab es nicht beim Frisör ein Rasiermesser? Also dorthin.

Mit dem Frisör reden, der uns nun bittet in der chinesischen Wäscherei seinen gewaschenen Kittel abzuholen. Wir tun dies, bringen den Kittel zum Frisör, der daraufhin den Laden verlässt und wir somit das Rasiermesser und auch den Haarschneider in unserem Inventar verstauen.

Jetzt zurück zum Kameraden, ihn losschneiden und beide werden gefangen genommen, doch Dank eines guten Gesprächs stehen schließlich die beiden kurz davor, in den Stamm aufgenommen zu werden. Der Häuptling hat aber noch einen Wunsch .....

Zurück zum Frisörladen, dort eine der Zeitschriften mitnehmen, danach in den Saloon, mit dem Statisten reden und er wird sich die Haare schneiden lassen. Aus dem Saloon gleich auch noch das Glas mitnehmen und mit dem Barkeeper über alles Mögliche reden. So erfährt man auch, was man braucht, damit dieser einen Trank für unseren betrunkenen Waffenhändler herstellen kann.

Jetzt zum Frisör, aus dem Papierkorb die Haare mitnehmen und sie dem Indianerhäuptling bringen. So werden unsere beiden Helden aufgenommen, bekommen aber keinen Totem, da dieser nur dann herausgegeben werden kann, wenn das Kriegsbeil ausgegraben ist. Nur einer weiß aber, wo es vergraben ist.

Die Indianer können sich jedoch mit ihrem Schamanen nicht verständigen und zu dem wir auch erst dann können, wenn wir ein weiteres Geschenk mitbringen. Hier kann noch die Trommel mitgenommen werden. Zurück in die Stadt.

Hier jetzt in einem versteckten Teil (Weg oberhalb der Bank) einen fliegenden Händler (Scharlatan) finden und mit ihm ausführlich reden. Kaufen können wir hier noch nichts, doch während des Gespräches hat er ein Kaninchen hervorgezaubert, das wir ergattern können.

Haben wir im Saloon mit dem Soldaten gesprochen, dann wissen wir, dass dieser mal was Anderes spielen will, als seine Trompete. Tauschen wir doch die Trommel gegen die Trompete.

Nun zurück zum Häuptling, ihm den Hasen geben und er lässt uns zum Schamanen. Die Trompete können wir dann beim Schamanen als Hörrohr einsetzen und so erfahren wir, dass das Kriegsbeil im Eingangsbereich der Mine vergraben wurde.

Waren wir noch nicht dort, dann spätestens jetzt mal dorthin, doch die Mine ist bewacht und es gibt hier kein Weiterkommen, nur reden! Das Reden bringt ein Sieb zum Goldschürfen.

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Das wird gleich eingesetzt und man sollte ein Nugget im Bach ergattern, das dann beim Antiquitätenhändler gegen eine 20-Dollar-Note gewechselt werden kann.

Zwischendurch kann man am Kaktus mit Hilfe des Rasierapparates, des Messer und des Glases Kaktussaft bekommen. Die 2. Zutat ist der Tequila, den man vom Mexikaner am Bahnhof bekommt, wenn man ihn anquatscht. In der Wäscherei kann man die Tinte mitnehmen und beim Händler kann man ein Medizinfläschen kaufen.

Gibt man das alles dem Barkeeper, dann stellt er die Medizin her, die wir sofort an den Waffenhändler weiterreichen, der danach wieder nüchtern wird und in seinem Laden (Tür wird von einem großen Balken verdeckt!) zu finden ist. Hätten wir nun genug Geld, dann könnten wir uns jetzt bei ihm eine Waffe und Dynamit beschaffen. Also geht es jetzt erst mal an die Geldbeschaffung.

Ein weiteres Nugget aus dem Bach holen, es zu Geld machen und mit dem Falschspieler mal pokern. Natürlich verliert unser Held.

Noch ein Nugget zu Geld machen, zum fliegenden Händler und von ihm schließlich Spielkarten bekommen.

Dann in den Saloon, die Spielkarten einsetzen (auf den Falschspieler anwenden) und so eine 100-Dollar-Note gewinnen.

Haben wir die, dann besorgen wir uns wieder ein Nugget und somit nochmals 20 Dollar und setzen unsere 120 Dollar gegen eine Pistole und das Dynamite beim Waffenhändler um.

Betreten wir jetzt die Bank und benutzen die Waffe, dann können wir schließlich auch den Tresor sprengen. So ergattern wir 10.500 Dollar.

Mit diesem Geld ausgestattet gehen wir zur Mine und bieten es dem Wächter als Anzahlung für einen Kauf an. Der stimmt zu, verlässt die Mine und man kann diese betreten. Unsere Helden sehen im Vorraum schon das Kriegsbeil liegen, finden dann in einem der Stollen eine Schaufel und graben es aus.

Schnell wird das Kriegsbeil zum Häuptling gebracht, man erhält das Totem und bringt dieses zum Antiquitätenhändler, der dadurch schließlich den Diamanten rausrückt und somit unser Gerät wieder funktionstüchtig wird.

Wir landen in einer Zwischensequenz in einem Detektivbüro.

Der Diamant ist defekt und wir brauchen Ersatz. Von der Sekretärin erfahren wir, dass hier im Büro einer vorhanden ist.

Mit dem Detektiv dürfen wir aber nur reden, wenn wir einen Termin haben.  
Hhhhhmmmm!

Lenken wir doch mal im Gespräch die Sekretärin ab, nehmen das Papier aus ihrem Papierkorb und lesen es im Inventar. Da wir laut Uhr an der Wand 16 Uhr haben, sich die Nachmittagstermine merken. So im Gespräch dann die richtigen Namen finden und wir bekommen einen Umschlag und werden zum Detektiv vorgelassen.

Öffnen wir den Umschlag, dann erhalten wir ein Fernglas.

Mit dem Detektiv alle Gesprächspunkte durchgehen, dann mal das Fernglas auf das Fenster anwenden, den Detektiv auf das Gesehene hinweisen, der, wenn man ihm das Fernglas gibt, es auch sofort benutzt. Die Sekretärin, die in ihren Chef verliebt ist, bekommt das mit und verlässt empört das Büro, lässt aber ihre Handtasche stehen. So kommt man an den Schlüssel der Schublade, ergattert den Diamanten, setzt ihn in das Teledings ein und landet in der Horrorwelt.

### **Horrorwelt:**

Zunächst stehen unsere Helden an einem Sumpfsee. Klickt man ihn an, dann bemerken unsere beiden, dass darin ein Monster lebt. Gehen wir oben am See nach links, dann gibt es die Übersichtskarte. Zunächst mal zu einem Besuch in das

### **Schloss:**

Hier die Tür ganz rechts nehmen und danach dann die Tür links, die uns zum Prof. führt. In einem längeren Gespräch erklärt er uns, was er vor hat und was er braucht und dass er unser Teledings reparieren wird, wenn wir ihm helfen. Also das Schloss verlassen und die beiden gehen in das

### **Haus Elm Street:**

Schaut man sich das Haus genau an, dann sieht man, dass es die Hausnummer 13 hat. Hinein gehen und hier in den ersten Raum und dort die Vitrine öffnen. Diese geht automatisch auf, wenn der Verbandskasten auf ist, die beiden oberen Schubladen auf sind und links das Schränkchen geöffnet wurde. Dann aus der Vitrine ein Multiwerkzeug ergattern. Jetzt in das

Motel:

Mit dem Besitzer reden und erfahren, dass nur ein Zimmer mit Dusche frei ist. Unser Held will dieses aber nicht. Ein anderes Zimmer ohne Dusche ist noch besetzt. Mit dem Schauspieler reden und dann nach rechts zur Monsterversammlung. Hier jetzt mit dem Reporter ein Gespräch führen, den Foto geschenkt bekommen und zurück zum

Haus Elm Street:

Im Eingangsbereich eine Lampenbirne herausdrehen und in den Foto einsetzen. Jetzt nach oben gehen und sich auf das Bett zum Schlafen legen. Im Traum dann von der riesigen Ofelia ein Foto machen und sich dann vom Partner wecken lassen. Danach kann der Partner schlafen und aus der Bar ein Glas Blut ins Inventar aufnehmen. Auch hier vom Partner wecken lassen. Zurückgehen ins

Motel:

Hier jetzt rechts bei der Monsterversammlung das Foto auf das Monster auf der Bühne anwenden und alles ergreift die Flucht, so dass unser Held das Gehirn mitnehmen kann.

Dann mit dem Besitzer reden und erfahren, dass das Zimmer ohne Dusche erst am 13. frei wird. Danach dann in das kleine Türchen unter der Treppe gehen und von links ein paar Betttücher und aus einer Kiste rechts ein Paar Gummihandschuhe mitnehmen. Zurück zum

Haus Elm Street:

Hier oben im Schlafzimmer die Betttücher auf einen der beiden anwenden und so seilt man sich ab und kann die Hausnummer 13 ins Inventar übernehmen. Wieder ins

Motel:

Hier die 13 auf den Kalender anwenden, so dass der Schauspieler die Koffer packt und abreist. Jetzt kann das Zimmer 512 gemietet werden und die nicht mehr ganz taufrische Frauenleiche geht ins Inventar über. Zurück ins

Schloss:

Hier im Eingangsbereich links an der Wand den Schlüssel nehmen. Nach oben ins Labor und dort unser Multiwerkzeug benutzen, um aus dem Computergehäuse 2 Schrauben heraus zu drehen. Dann sich dem hinteren Raum zuwenden, die verschlossene Tür mit dem Schlüssel öffnen und mit Dracula reden. Man darf den Spiegel mitnehmen. Nun hinunter zum

Sumpf:

Den Spiegel auf das Wasser anwenden und das Monster erschreckt sich so, dass der Sumpf monsterfrei wird. Wieder ins

Schloss:

Durch die rechte Tür und dann durch die mittlere Tür gehen. Wir sollten beim liederschreibenden Frankensteinmonster gelandet sein. Wir helfen ihm beim Dichten (Verse 1, 4, 1 und 4 auswählen!). Als Dank für die Hilfe dürfen wir uns was nehmen und nehmen die Luftballons mit.

Nach oben, beim Prof. ein Spiralröhrchen finden und dann zu Dracula. Ihm das Glas Blut geben, das Spiralrohr, damit er es trinken kann und als Dank darf unser Held die Ballons auf die Sauerstoffflasche benutzen. Zum

Sumpf:

Hier nun einfach das Wasser anklicken (Rechtsklick) und mit Hilfe der Ballons tauchen. Dann unten noch die Handschuhe anziehen und so den elektrischen Aal fangen. Jetzt sollten wir alles haben, was unser Prof. braucht. Zurück zum

Schloss:

Dem Prof. das Gehirn, die Frauenleiche, die Schrauben und den Aal geben. Es gibt schließlich einen großen Stromausfall, aber der Prof. repariert uns unser Teledings. Wird es benutzt, dann haben wir einen

Schwarzen Bildschirm:

Wir sind im Magen eines Dinos, sammeln alles ein, benutzen es schließlich auf den Magen und er wird uns ausspucken. So landen wir im

Jurassic-Park:

Nach oben neben den Dino gehen, sich aber keinesfalls bewegen und wenn man so eine Weile gewartet hat, verschwindet das Tier und das Teledings kann aufgehoben und wieder benutzt werden, um uns in die Wüste nach Ägypten zu bringen.

Ägypten:

Hier jetzt nach unten und vor der Stadt an einer der Palmen eine Wünschelrute mitnehmen.

Zum Basar und Clever geht zur jungen Frau neben dem Torbogen, spricht sie an und erfährt, dass man ein Passwort/Parole braucht.

Auf Smart umschalten und der entlockt den Ägyptern die Parole, mit der dann beide nach oben kommen.

Clever redet oben mit dem Händler, auch über die Statue und nimmt eine Schaufel, den Schlauch und einen Turban aus einem Kasten mit.

Smart redet mit der jungen Frau unten und bekommt so eine Brieftasche.

Jetzt zum Schmied weiter links und von ihm durch Anwendung der Brieftasche eine Hyroglyohentafel bekommt.

Clever und Smart gehen in das Museum und reden mit der Empfangsdame.

Dann gehen beide nach oben.

Clever geht oben rechts ganz nach hinten durch und findet ein Buch in einen Glaskasten, das gesichert ist. Man muss es durch etwas ersetzen, das das gleiche Gewicht hat.

Smart geht nun auch nach oben und auf der Galerie nach links hinten durch eine Tür in einen Lagerraum. Hier kann er ein Buch nehmen und kombiniert das mit der Hyroglyphentafel. Jetzt zu Clever und dem gesicherten Buch und die Bücher austauschen. Das Buch mit einem Rechtsklick im Inventar lesen.

Beide verlassen das Museum wieder und Smart geht zum Schmied und wendet das Buch auf ihn an und erhält nach Bezahlung ein Zepter aus Eisen.

Clever geht im Museumsbereich den Weg links am Bildschirm hinunter zum Fluss, benutzt den Schlauch auf dem Tank über dem Hinterrad und trinkt so den Turban mit Benzin. Sofort geht er zum Händler mit der Statue, benutzt den benzingetränkten Turban auf diese und beweist so, dass die Statue nicht aus Gold ist. Schließlich erhält er eine Dose Goldfarbe.

Smart holt sich auch eine und streicht damit das Zepter an.

Jetzt mal vor die Stadttore und den Reiseführer ansprechen, der aber ohne seine glücksbringende Wasserflasche nicht aufbrechen will.

Hatte unser Kumpan nicht eine Wünschelrute? Dann schnell vor das Museum. Sie links auf den Sand anwenden und sie wird Wasser melden. Clever gräbt dann mit der Schaufel an der richtigen Stelle und bekommt so den Wasserbeutel.

Nun geht Smart in das Museum, zeigt der Empfangsdame das Zepter und darf dann mit dem Museumsdirektor reden. Er bekommt eine Pyramidenkarte und man studiert sie im Inventar (klickt sie an, damit man das Reiseziel weiß). Nun gehen beide zum Reiseführer, Clever gibt ihm den ausgegrabenen Wasserbeutel und ab geht es zur Pyramide.

Hier jetzt rechts den Stein 7x drücken und der Eingang sollte sich öffnen.

Es gilt nun, 6 Steinplatten zu finden und sie in der richtigen Reihenfolge dann in der Nische anzuordnen. Nachstehend ein Plan der Pyramide und wo die Steinplatten gefunden werden können.

**Softwareservice L. Kratz**

**Arendsstr. 4**

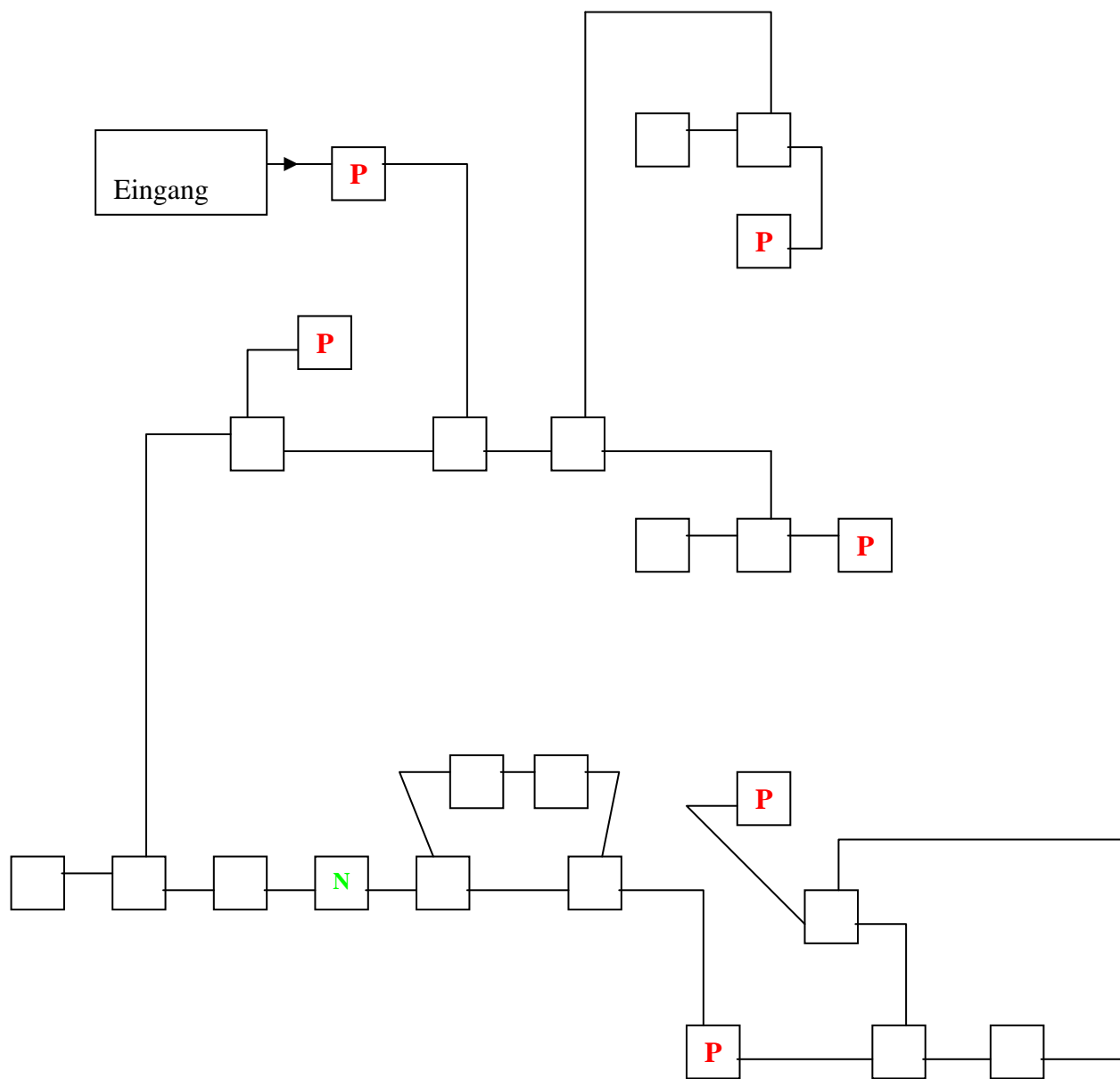
**63075 Offenbach**

**Hotline: 069-869499**

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

**[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)**

**Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!**



**P = Raum mit Platte**

**N= Niesche**

Die Lage der Platte wird mit einem Zufallsgenerator bestimmt (der Raum ist immer der gleiche nur die Platte kann in jedem Spiel eine andere sein, die dort liegt!)





Hat man die Steine richtig eingefügt - Die Reigenfolge ergibt sich, wenn man sich die Platten in der Mitte geteilt vorstellt und dann den rechten Teil betrachtet mit 1, 2, 3, 4, 5 und 6.

Nun öffnet sich eine Geheimtür und unsere Helden nehmen das Buch mit. Letztendlich landen Sie wieder auf der Baustelle vor dem Hauptquartier. Die ganze Pyramide ist wohl in das Untergeschoss des Büros transferiert worden.

Clever öffnet den Gullydeckel, steigt in den Abwasserkanal, nimmt die Streichhölzer und zündet dann rechts am Übergang von dunkler zu heller Fläche (in der Finsternis) eine Fackel an. Nun das Dynamit holen, es in das Türschloss stecken und anzünden. Beide Helden gehen dann durch die Tür und landen in der Aktenkammer. Rausgehen und ins Labor und dort den Computer bedienen. Haben wir die laufenden Bilder richtig angehalten, dann erscheint auf der Plattform von Glower.

Das Labor verlassen, ganz nach links am WC vorbei und die Wendeltreppe runter. Wenn man möchte, dann kann man mit den Jüngern reden. Nach vorne gehen und hier zur Tür rechts an der Pyramide. Smart zu sich beordern.

Imhotep wird von Apis umklammert und jetzt muss das (blaue) Buch der Toten auf beide benutzt werden. Leider bewirkt es nichts. Also hoch zu von Glower, der uns einen Spruch daraus vorliest. Danach verschwindet von Glower, unser Held geht wieder nach unten und wendet das Buch erneut an. Jetzt erscheinen 4 Sprüche. Den 2. auswählen und wir können die Schlussequenz genießen.

Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

**In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereit-**

**stellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).**

**Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!**