

Das PC-Spiel zum gleichnamigen Kinofilm



Der SpongeBob Schwammkopf Film

Copyright by Marita (MaritaKliesch@aol.com) und www.gamepad.de

Wir möchten noch darauf hinweisen, dass dieser Text unserem Copyright unterliegt und somit nur für private Zwecke verwendet werden darf.

Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten um Verständnis und um dringende Beachtung!

Nachfolgend eine Komplettlösung zum PC-Spiel "SpongeBob Schwammkopf" -
Der Film:

Hinweis: Grundsätzlich alles ansehen und mit allen Personen reden.

Kapitel 1: Liebe deinen Nächsten

Darf ich mich vorstellen: **SpongeBob Schwammkopf** mein Name und huch, ich renne ja mit Unterhose durch die Gegend. Seid Ihr bereit mir zu helfen?

Na dann kann es ja los gehen...

Zuerst schauen wir uns gründlich im Schlafzimmer um und nehmen den **Wecker** mit. Dann versuchen wir mal die Truhe zu öffnen; geht leider noch nicht, denn wir müssen noch das passende Werkzeug finden. Nun begeben wir uns in das Wohnzimmer und versuchen den Fernseher auszuschalten, aber da

fehlt wohl die Fernbedienung. Auch das Telefon ist noch nicht einsatzbereit, denn der Fernseher ist zu laut. Gehen wir doch mal in die Küche: Nehmen rechts auf dem Tisch den **Pfannenwender** mit und öffnen auf der linken Seite den Kühlschrank, wo ein **Eiswürfel** in unser Inventar wandert. Nun sollten wir das Bad aufsuchen und nehmen erst einmal eine ausgiebige Dusche. Am Waschbecken gibt es dann noch eine **Zahnbürste**, die wir an uns nehmen, aber wo ist denn die Zahnpasta? Wir werden sie finden müssen.

Nun geht's flugs ins Schlafzimmer und wir wenden den Pfannenwender auf die Truhe an und schwups geht der Truhendeckel auf und wir können uns die Anziehsachen nehmen, wenn diese auf SpongeBob angewendet werden, dann ist er stadtfrein angezogen und einer Tour nach draußen steht nichts mehr im Wege.

Vom Eingangsbereich aus verlassen wir SpongeBobs Haus und stattdessen Patrick (zweites Haus von links) einen Besuch ab. Aha, er hat also unsere Fernbedienung. Nachdem wir Patrick den Eiswürfel gegeben haben, können wir die **Fernbedienung** ins Inventar aufnehmen und begeben uns wieder in SpongeBobs Haus in das Wohnzimmer. Endlich können wir mit Hilfe der **Fernbedienung** den Fernseher ausschalten. Nun sollten wir mal versuchen zu telefonieren, aber Fehlanzeige, die Leitungen scheinen kaputt zu sein. Durch die Küche verlassen wir jetzt das Haus und treffen auf den Telefonmann; mit diesem ausführlich reden und erfahren, dass er schreckhaft ist. Nun wenden wir mal den **Wecker** auf den Telefonmann an und hui, der rennt ja schneller als ein Windhund. Jetzt können wir in Ruhe die Telefonanlage reparieren und versuchen dann im Haus zu telefonieren. Wenn Thaddäus schon so oft seine Tel-Nr. wechselt, dann sollten wir ihm jetzt einen Besuch abstatten; erstes Haus links. Dort angekommen gehen wir erst einmal ins Esszimmer und schauen uns **die Tafel** an, aha, jetzt haben wir die **neue Telefon-Nr. von Thaddäus**.

Begeben wir uns jetzt nach oben und treffen Thaddäus beim Duschen an – mit ihm ausführlich reden. Jetzt das Radio ausschalten und endlich – Ruhe ist. Am Waschbecken versuchen wir noch die Zahnpasta einzusacken, aber Thaddäus

könnte uns sehen, also muss Trick 17 her. Nun gehen wir flugs in SpongeBobs Haus und telefonieren mit Thaddäus und dann schnellstens wieder zurück in Thaddäus Haus ins Bad und schwups, die **Zahnpasta** gehört uns. Dann suchen wir SpongeBobs Bad auf und begeben uns an das Waschbecken und drehen den Heiß- und Kaltwasserhahn auf – verbinden dann im Inventar die **Zahnpasta** mit der **Zahnbürste** und wenden sie auf den **Wasserstrahl** an und landen somit in

Kapitel 2: Das Böse unter der See

Plankton ist mein werter Name und ich führe nichts Gutes im Schilde.

Betreten wir nun doch einmal die Küche - nehmen den **Schraubenschlüssel** auf und führen ein ausführliches Gespräch mit Karen. Danach begeben wir uns in das Lager und schnappen uns den **Mopp**. Auch der Aktenschrank wird inspiziert und **Plan „Z“** wird eingehend studiert – oh wie fies.

Nun sprechen wir den SpongeBob-Roboter an, aber er muss repariert werden – mit dem **Schraubenschlüssel** ist das ja kein Problem und sprechen ihn erneut an, aber er bewegt sich keinen Zentimeter. Auch das Jetpack ist momentan unerreichbar – also müssen wir den SpongeBob-Roboter austricksen, damit er sich bewegt.

Begeben wir uns in die Eingangshalle und benutzen den Mopp mit der großen Speisekarte an der Wand und siehe da, der SpongeBob-Roboter bekommt Arbeit. Flugs gehen wir in das Labor und können nun das **Jetpack** mitnehmen. Verlassen wir nun den „Abfalleimer“ und ziehen Plankton das **Jetpack** an. Nun folgt ein kleines Minispiel, um in das Schloss von Neptun zu kommen mit der linken Maustaste (Taste festhalten – dann geht's nach oben; Taste los lassen, dann geht's abwärts) steuert man Plankton und passt tunlichst auf - nicht mit den Meeresbewohnern zusammenzustoßen. Ist dieses Minispiel geschafft, dann steht Plankton vor Neptuns Schloss.

Gehen wir in den Hof des Schlosses und betreten den Stall. Dort nehmen wir das **Seepferdchen-Hufeisen** an uns und sprechen die Rancharbeiterin an. Nun betreten wir Neptuns Schloss. Gehen wir erst einmal geradeaus, um in den Thronsaal zu kommen, aber die Tür ist verschlossen. Rechts oben ist ein kleiner Öffnungsmechanismus (**roter Knopf**), aber leider kommt Plankton nicht ran, denn er ist zu klein. Rechts und links ist auch kein Weiterkommen, denn die Stufen sind zu niedrig oder zu hoch für ihn. Also gehen wir zurück und betreten die Bibliothek. Dort führen wir ein ausführliches Gespräch mit dem Hofnarr. Leider will er uns nicht helfen die Tür des Thronsaales zu öffnen, aber der Hinweis auf den Faden im Teppich ist ja auch nicht schlecht und so nehmen wir den **Faden** an uns und laufen schleunigst zur Thronsaal-Tür. Im Inventar verbinden wir den **Faden** mit dem **Seepferdchen-Hufeisen** und hängen dieses Gebilde an den **Nagel** - geschwind klettert Plankton nach oben und kann den **roten Knopf** drücken und siehe da, die große Thronsaaltür öffnet sich. Betreten wir die heiligen Hallen und begeben uns zum Podest, um die **Krone** von König Neptun zu stehlen und es beginnt

Softwareservice Kratz
 Arendsstr. 4
 63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Kapitel 3: Kratz die Kurve

Hier sprechen wir zunächst mal mit Thaddäus und gehen dann in die Küche. Dort entdecken wir links eine **Zange** und verstauen sie im Inventar, dann rutschen wir die Stange hinab, aber leider ist der Zugang zum Boulettomobil noch versperrt, da uns die Codekarte fehlt. Also begeben wir uns wieder nach oben und gehen in das Esszimmer und sprechen mit dem „bekannten Typen“.

Danach verlassen wir das alte Restaurant - „Krosse Krabbe“ - und sprechen mit dem Telefonmann – der Ärmste hätte fast einen Herzanfall erlitten.

Gehen wir die Straße entlang und kommen zum neuen Restaurant „Krosse Krabbe 2“; zunächst links den Reporter namens Perch Perkins ansprechen. Nun betreten wir „Krosse Krabbe 2“ und reden mit dem „kleinen Mädchen“. Danach suchen wir noch die Küche auf und sehen auf dem Herd einen großen Topf mit **heißem Öl**. Nun wird's aber Zeit, dass wir das „Goofy Goobers“ aufsuchen, um mit Morty zu sprechen. Morty gibt uns die Codekarte aber nur, wenn er eine frittierte Eiscreme bekommt. Also ab in die Eiscreme-Bar und den Kellner ansprechen; er gibt uns nun ein **unfrittiertes Eis**. War da nicht in der „Krosse Krabbe 2“ in der Küche ein großer Topf mit heißem Öl - also nichts wie hin. Jetzt verbinden wir im Inventar die **Zange** mit dem **Eis** und halten es in den Topf und schwups haben wir ein **frittiertes Eis**. Nun wieder ganz schnell ins Goofy Goobers und übergeben das Eis an Morty. Zum Dank erhalten wir die **Codekarte**. Nun sollten wir noch zur Bühne gehen und mit Goofy Goober reden.

Jetzt wird's aber Zeit, dass wir uns auf den Weg zum Boulettomobil machen. Also ab zur „Krosse Krabbe 1“ und in die Küche – die Stange runtergerutscht und die **Codekarte** mit dem **Kartenschlitz** benutzen und schon öffnet sich die Fahrstuhltür und abwärts geht's. In der Garage sprechen wir noch kurz mit Patrick und steigen dann in das Boulettomobil; wir landen bei den beiden Tankstellenhilfen der Tankstelle an der Stadtgrenze und sprechen sie an.

TIP: Zwischendurch immer mal wieder mit Patrick reden!

Betreten wir nun die Tankstelle und schauen in die Mülltonne, Bingo, wir haben die **Notenblätter für den Goofy Goobers Song** gefunden. Nach Verlassen der Tankstelle sprechen wir nochmals die Tankstellenhilfen an und begeben uns dann zum „Thug Tug“. Ach nee, da steht ja unser gestohlenen Boulettomobil. Nun betreten wir das „Thug Tug“ und reden zuerst mit den Zwillingen und übergeben ihnen die **Notenblätter für den Goofy Goobers Song**.

(Anmerkung: Hier hatte sich bei mir ein Bug eingeschlichen, denn wenn ich zuvor mit dem Barkeeper sprach, dann konnte ich nicht mehr mit den Zwillingen reden, da ich hinter dem Tresen gefangen war und es nicht mehr vor- und rückwärts ging).

Jetzt sollten wir mit dem Barkeeper reden und dann hinüber zum Billardtisch gehen. Hier versuchen den Boulettomobil-Schlüssel zu mopsen, aber leider wird SpongeBob beobachtet. Nun den rechten Rüpel ansprechen und anschließend die Toilette aufsuchen, um mit Patrick zu sprechen. Jetzt den **Seifenspender** anklicken, aber es ist **keine Seife** vorhanden. Sprechen wir doch nochmals mit dem Barkeeper und er verspricht in seiner rüden Art, den Seifenspender aufzufüllen. Also schnellstens wieder in die Toilette und den **Seifenspender benutzen**. Super! Jetzt können wir uns die **Boulettomobilschlüssel** schnappen und ab geht's in das

4. Kapitel: Befreie Mindy!

Ich heiße **Mindy** und bin die Tochter von König Neptun, leider hat mein Daddy eine Ausgangssperre verhängt; also helft mir hier rauszukommen.

Zunächst öffnen wir das Fenster und lassen frische Luft rein. Danach inspizieren wir den Schrank und finden einen **schmutzigen Spiegel**. Schwimmen wir jetzt einmal zur Tür und unterhalten uns mit der Wache; er will Mindy nicht rauslassen, also muss eine List her. Rechts auf der Kommode steht eine Flasche **Klebstoff**, die wir nehmen. Begeben uns zum Fenster und wenden den **Klebstoff** auf den **Fensterrahmen** an; jetzt erneut die Wache ansprechen und er bleibt am Fenster kleben. Mindys Zimmer verlassen und mit den beiden Wachen sprechen, dann erst einmal nach draußen auf den Hof zum Eingang gehen und sich die Königliche Seepferdchen-Kutsche ansehen. Dann in den Stall und mit der Rancharbeiterin Dolly reden. Nun wieder zurück ins Schloss und ab in die Bibliothek; dort das **Buch** mitnehmen. Schauen wir doch mal in den Thronsaal und reden mit dem Schildknappen, danach geht's abwärts in den Kerker und der Kerkermeister wird ausführlich befragt. Leider

lässt er uns nicht zum Kronenpolierer. Geben wir ihm doch das **Buch** und er lässt uns passieren. Während des Gesprächs mit dem Kronenpolierer übergeben wir ihm den **Spiegel** und er ist wieder blitzblank. Jetzt haben wir einen sauberen Spiegel und suchen schnell den Schildknappen im Thronsaal auf. Nun begeben wir uns nach draußen in den Stall und klicken die Seepferdchen an; jetzt steht einer Kutschfahrt nichts mehr im Wege und wir fahren in das

Kapitel 5: Im Graben

Zunächst einmal gehen wir links in die abyssische Ebene; dort treffen wir auf einen Wanderer den wir befragen. Gehen wir weiter vorwärts, aber der Nebel wird immer dichter, so dass wir umkehren müssen. Hatte Patrick nicht etwas von einem Hotel erwähnt, also dorthin. Das „Versunkene Hotel“ heißt es und versuchen wir mal unter das Hotel zu gelangen, aber dies ist momentan noch nicht möglich. Im Hotel befragen wir zunächst den Hotelmanager. Danach gehen wir den Flur entlang und betreten Zimmer Nr. 1; dort wird die alte Dame ausführlich befragt – wir vergessen auch nicht die Löcher im Boden anzuschauen. Dann geht's wieder auf den Flur und bis ans Ende in das Zimmer Nr. 2 und lauschen den Ausführungen des Mieters.

Jetzt sollten wir noch einmal den Hotelmanager befragen und anschließend nochmals die alte Dame; danach verlassen wir das Hotel und gehen rechts Richtung Straße zu einer Höhle. Da Patrick Angst hat betritt SpongeBob die Höhle allein und unterhält sich mit dem Entdecker und erhält eine **Taschenlampe**. Da wir nun die Taschenlampe haben könnten wir doch die Löcher im Boden bei der alten Dame näher untersuchen – also zu ihr zurück und die Taschenlampe auf die dunklen Löcher anwenden – aha, darunter liegt also ein weiteres Zimmer – befragen wir doch den Hotelmanager. Jetzt nach draußen und unter das Schiffshotel gehen – hier sind also die **geklauten Perlen**, die dann auch unverzüglich in unser Inventar wandern. Schnellstens suchen wir die alte Dame auf und geben ihr die **geklauten Perlen** zurück – als Belohnung erhalten wir eine **Kugel**.

Nun ist es aber an der Zeit die abyssische Ebene begehbar zu machen und so suchen wir erneut die Höhle auf und betreten die Korridore der Konfusion. Hier ist wieder ein kleines Minispiel zu absolvieren und Ziel ist es, die einzelnen Gänge so zu betreten – wie das Farbenspiel es vorgibt. Nummerieren wir die Gänge von links beginnend wie folgt:

1 = rot - 2 = blau - 3 = gelb - 4 = grün und 5 = violett, d.h. wir betreten nun die Gänge **4, 5 und 2**. Danach finden wir uns am Brunnen der Erkenntnis wieder und sprechen mit dem Kapuzenträger ausführlich und übergeben ihm die **Fokussierungskugel**. Zunächst sollten wir einen Blick in unsere Zukunft werfen und mehrmals den Brunnen anklicken. Durchschreiten wir nun die Tür und ein zweites Gangfarbenspiel erwartet uns. Hier sind die Gänge **4, 5, 2 und 3** zu durchqueren und wir stehen vor **drei farbigen Statuen** – entscheiden uns für die **rosafarbene Statue** auf der rechten Seite und stehen vor einer **Säule** – die wir eingehend betrachten. Dann platzieren wir die **Fokussierungskugel** auf der **Säule** und siehe da, es werde Licht.

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Jetzt können wir die abyssische Ebene bedenkenlos durchqueren und landen in

Kapitel 6: Rückenschmerzen

Sprechen wir zunächst einmal mit Jacques und danach mit Marius; leider können wir noch nicht zum Anführer der Revolution namens Octavio, aber vielleicht kann uns ja Dr. Louie helfen – betreten wir das Lumbar Louie und reden ausführlich mit der Empfangsdame. Leider bekommen wir keinen Termin bei Dr. Louie, da SpongeBob keine Wirbelsäule besitzt – also besorgen wir uns

doch eine und gehen nun nach draußen in Richtung dunkle Straße. Hier erwartet uns ein kleines Labyrinth und der Ausgang liegt etwas rechts von der Mitte. Betreten wir jetzt mal den Kramladen und reden ausführlich mit dem Lagerverwalter. Vor dem Kramladen – auf der linken Straßenseite - finden wir einen **Seeigelstachel**. Gehen wir doch noch zur heißen Quelle und sprechen mit dem Zylinder-Mann.

Nun wieder zurück durch das dunkle Labyrinth zu Dr. Louie. Übergeben wir jetzt der Empfangsdame den **Seeigelstachel**, dann steht einem Besuch bei Dr. Louie nichts mehr im Wege. Betreten wir das Behandlungszimmer und reden mit Dr. Louie – er übergibt uns als Friedensangebot ein **Stethoskop**; nochmals Dr. Louie ansprechen und wir verlassen das Lumbar Louie`s.

Übergeben wir jetzt das **Stethoskop** an Jacques und sprechen danach Marius an – er übergibt uns einen **schwarzen Rollkragenpullover**, aber leider ist er zu groß. War da nicht eine heiße Quelle? – Begeben wir uns unverzüglich dort hin und tunken den **schwarzen Rollkragenpullover** in die **heiße Quelle**. Jetzt passt der Pullover und wird SpongeBob angezogen. So verkleidet betreten wir den Kramladen und sprechen erneut mit dem Lagerverwalter – endlich dürfen wir mit Octavio sprechen und betreten das Hinterzimmer. Ist das Gespräch mit Octavio beendet, dann geht's ab in das

Kapitel 7: Muschelstadt

Oh oh, dass sieht für SpongeBob und Patrick aber gar nicht gut aus. Springen wir erst einmal vom Tisch hinunter und gehen in den hinteren Teil des Ladens. Dort klettern wir auf den Tresen und sehen eine **Brotdose** – leider ist sie zu schwer. Und weiter geht's auf die Kasse und wir springen von dort auf den **roten Knopf** und schwups landet die **Brotdose** auf den Boden. Schnell klettern wir wieder nach unten und finden eine **Zwiebel**. Sofort gehen wir zu SpongeBob zurück und benutzen die **Zwiebel** mit **SpongeBob**. Hurra, es ist geschafft und wir gehen in den vorderen Teil des Ladens. Endlich können wir die **Krone** mitnehmen und verlassen das Muschelgeschäft. Draußen finden wir rechts eine **Muschel** und unten links an der Treppe sieht man eine **Teerpfütze**. Jetzt gehen wir Richtung Strand und sprechen den Schatzsucher an. Geht man

nun Richtung Ozean finden wir ein Stück **Treibholz** und sehen uns die markierte Stelle im Sand an. Versuchen wir doch einmal das **Treibholz** mit der **Muschel** zu verbinden, aber leider passt es nicht. War da nicht noch die **Teerpfütze**? Also dorthin und das **Treibholz** darauf anwenden. Jetzt können wir das **Treibholz** mit der **Muschel** kombinieren und haben eine **Schaufel**. Nun zurück zum Ozean und mit der **Schaufel** beim „X“ graben; siehe da, wir haben die **Pfeife** gefunden. Benutzen wir jetzt die **Pfeife** mit **SpongeBob**, dann reiten wir auf den Wellen in das letzte

Kapitel 8: Planktopolis

Oh je, was ist denn aus Bikini Bottom geworden. Gehen wir zuerst einmal zur „Krossen Krabbe 1“ und sprechen mit dem Musiker. Nun betreten wir die „Krosse Krabbe“ und versuchen mit dem bekannten Typen, Thaddäus und König Neptun zu reden, aber leider stehen sie unter dem Bann von Plankton. Anschließend sprechen wir mit Plankton und verlassen die Krosse Krabbe, um nochmals mit dem Musiker zu reden. Betreten wir nochmals die Krosse Krabbe und gehen ins Lager – dort finden wir einen **Lautsprecher**.

Machen wir uns jetzt auf den Weg zum Abfalleimer und sprechen unterwegs noch kurz mit Patrick. Im Domizil von Plankton erwartet uns jetzt ein weiteres Minispiel: Ziel ist es, alle Krabbenburger einzusammeln, aber dem SpongeBob-Roboter tunlichst aus dem Weg gehen. Wenn alle Krabbenburger eingesammelt sind, dann können wir das Lager betreten. Oben links von der Eingangstür sehen wir den **Sub-Strato-Frequenzemitter** und nehmen ihn an uns. Verlassen wir das Lager, dann geht's erneut ans Krabbenburger einsammeln. Das war knapp! Mal sehen, ob der Musiker uns jetzt weiterhelfen kann. Oh je, ihn hat es also auch erwischt und so müssen wir uns jetzt selbst helfen – nehmen die **Gitarre** und den **Verstärker** mit und betreten erneut die Krosse Krabbe. Schauen wir uns mal die **Steckdose** rechts vom Lager an. Im Inventar verbinden wir jetzt den **Lautsprecher** mit dem **Verstärker** sowie den **Sup-Strato-Frequenzemitter** und stecken es in die **Steckdose**. Nun noch die **Gitarre** mit dem **super Verstärker** verbinden und let`s go, es darf gerockt werden.

Ein weiteres Minispiel erwartet uns! Jetzt die Farben der Noten den Farben der Gitarrenseiten zuordnen und anklicken, wenn eine Note aufleuchtet.

Mit einem groovigen Sound befreien wir die Bewohner von Bikini Bottom und Plankton tut Buße in einer gewissen Anstalt.

ENDE

In eigener Sache: Wir weisen darauf hin, dass diese Lösungshilfe in mehrtägiger Arbeit und in einer großen Zahl von Arbeitsstunden für Sie erstellt wurde.

Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, 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. Dank an alle Spender!

Softwareservice Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie mal bei und vorbei! Es erwarten Sie günstige Spieleangebote!

Wir möchten noch darauf hinweisen, dass dieser Text unserem Copyright unterliegt und somit nur für private Zwecke verwendet werden darf.

Wir gestatten nicht, ihn (oder Teile davon) im Internet auf Homepageseiten, in gedruckter Form oder in irgendeiner anderen Art zu veröffentlichen, ohne vorher unser Einverständnis eingeholt zu haben. Wir bitten um Verständnis und um dringende Beachtung!

