

Komplettlösung zu Down in the Dumps

The Blub, The Rat

Euer Abenteuer beginnt in der Rolle des Jungen. Ihr müßt während dieses Kapitels zwei Raumschiffteile besorgen. Im ersten Abschnitt nehmt Ihr Euch das Stück **Käse** vom Boden auf und lauft einen Abschnitt nach hinten (Ihr könnt ja mal den Käse mit der Mausefalle benutzen - ist nur ein Gag. Steckt Euch den Käse danach wieder ein). Nun befindet Ihr Euch vor dem Eingang einer Höhle, die Ihr gleich betreten solltet. Im Innern der Höhle befinden sich viele Gegenstände, von denen Ihr aber nur das **Seil** benötigt, das links von der Decke hängt.

Nehmt Euch das Seil auf, steckt es ein und verlasst die Höhle wieder nach vorne. In diesem Abschnitt legt Ihr den Käse ab und zwar links neben dem Gewicht. Benutzt nun das Seil mit dem Gewicht, worauf dieses dort befestigt wird.

Nun kümmert Ihr Euch um die Maschine auf der linken Seite und drückt dort zuerst auf den obersten Knopf `ein`. Nachdem die Maschine läuft, müßt Ihr dort den linken unteren Knopf `Zeitlupe` betätigen. Die Ratte hier wird dadurch langsamer und Ihr könnt am Seil ziehen. Die Ratte wird vom Gewicht erschlagen und Ihr kommt so an das erste **Raumschiffteil**.

Danach geht es in einen anderen Abschnitt der Müllhalde, wo Ihr als Junge das nächste Raumschiffteil finden müßt. Es geht also zuerst nach vorne, worauf Ihr bei einer Panflöte landen müßt (diese könnt Ihr spielen - ist aber unwichtig). Rechts neben der Flöte steckt im Boden ein **Schild**, das Ihr mitnehmen und einstecken müßt. Es geht danach nach hinten (in den mittleren Abschnitt), wo Ihr auf ein Monster trifft, das Ihr ansprechen könnt. Rechts vor diesem Monster liegen auf dem Boden ein **Stift** und ein **Fingerhut** - beides ist aufzunehmen. Benutzt den Stift im Inventar nun mit dem Schild, worauf dieses beschrieben wird (Bar).

Verlasst diesen Abschnitt nun wieder nach rechts und geht bei der Flöte weiter nach rechts vorne. Diesmal landet Ihr in einem Abschnitt, mit vielen herum liegenden Medikamenten. Lauft ein Stück nach links und nehmt Euch dann die **blauen Medikamente** vom Boden auf (alles andere ist unwichtig). Klickt dann das Spielzeug auf der linken Seite an, worauf Ihr in das Innere einer Flasche gebeamt werdet.

Hier befindet sich auf dem Boden eine Pfütze mit **Whisky**. Füllt den Fingerhut mit eben diesem Whisky und benutzt im Inventar schließlich die blauen Medikamente mit dem whiskygefüllten Fingerhut.

Nachdem dies erledigt wurde, verlasst die Flasche nach hinten und Ihr landet wieder im Anfangsabschnitt. Hier nun müßt Ihr das Schild mit der Aufschrift `Bar` mit dem Joghurtbecher benutzen, um eine Art Bar aufzubauen. Kurz darauf erscheint das Monster, dem Ihr nun den manipulierten Whiskyfingerhut (Gemisch) gebt. Hiermit wäre auch das zweite **Raumschiffteil** in Eurem Besitz und das erste Kapitel wäre überstanden.

The Hypnotic Machine

Diesmal spielt in der Rolle der Mutter und beginnt in einem Haus. Eure Aufgabe hier wird es sein, die Großmutter auszusperrern und ein paar weitere Teile zu besorgen. Geht hier zuerst durch den rechten Ausgang und Ihr landet beim Großvater - diesen könnt Ihr ansprechen. Wichtig sind hier der **Pinsel** und die **Böller** - beides liegt auf dem Boden und ist aufzunehmen (gelber Pinsel, links neben dem Professor. Böller rot in brauner Kiste, links neben dem Kopf des Opas). Geht nun wieder zurück nach hinten in das Zimmer mit dem Mann und verschiebt hier den Holofernseher in der Mitte des Raumes. Dadurch wird der Mann verschoben und es erscheint eine Falltür, die Ihr öffnet und hinuntersteigt (bevor Ihr dies tut, nehmt Euch noch den **Vorhang** auf, der sich vor dem Fenster, links des Mannes befindet - wichtig). Im Keller liegt auf dem Boden im Vordergrund ein **Seil** und rechts auf einem Buch steht ein **Topf** mit Farbe - nehmt diese beiden Gegenstände an Euch.

Ihr könnt das Gewölbe nun durch das kleine Fenster links oben in der Wand verlassen und landet so im Freien. Hier geht es einen Abschnitt nach hinten, worauf Ihr vor einem großen Haartrockner landet. Im Boden, rechts hinter dem Trockner steckt ein **Eisstiel**, den Ihr aufnehmen müßt. Geht nun weiter nach links und dort in das Haus hinein (linke Seite).

Im Innern des Gebäudes bemerkt Ihr die Oma, die ein bisschen zu toben scheint. Geht nun weiter durch die mittlere offene Tür und Ihr landet in einem kleinen Raum. Lauft hier ein Stück nach links und wartet, bis die Oma ebenfalls nach links geht. Nun erkennt Ihr an der hinteren Wand auf dem Boden stehend ein Fläschchen **Speiseöl**, das Ihr einsteckt. Mit diesem im Gepäck verlasst Ihr den Raum und geht im Wohnzimmer durch die linke Tür ins Freie. Hier nun müßt Ihr das eben gefundene Öl auf den Boden gießen (Öl mit grünen Blättern benutzen), worauf zwei Maulwürfe mit ihren Fahrrädern ausrutschen. Nehmt danach den **Rahmen** und die **Maulwürfe** an Euch und betretet das Haus wieder durch die rechte Tür.

Im Wohnzimmer klickt nun den Fahrstuhl links neben der Oma an und fährt mit diesem in die dritte Etage (erst auf den Fahrstuhl zeigen, dann die Ziffer 3 anklicken).

In der dritten Etage gelandet, benutzt Ihr den Pinsel mit der linken Wand, um diese anzumalen (dazu muß sich auch der Farbtopf in Eurem Inventar befinden). Auf diesem Wege wird ein Bild auf die Wand gemalt, durch das Ihr schließlich gehen könnt - so landet Ihr als Gast bei einer Fernsehshow (die Fernsehshow könnt Ihr auch erreichen, wenn Ihr im Freien an der Lampe reibt und Euren Wunsch dem Geist vortragt). Eure Aufgabe hier ist es, mindestens 1000 Punkte zu erreichen, um das Spiel zu gewinnen.

Seid Ihr an der Reihe, müßt Ihr in der Mitte das Rad drehen. Bleibt dieses auf einer blauen Zahl stehen, erhaltet Ihr die jeweiligen Punkte als Pluspunkte gutgeschrieben und dürft ein weiteres Mal drehen. Bleibt das Rad hingegen auf einer roten Zahl stehen, bekommt Ihr die jeweilige Zahl als Minuspunkte auf Euer Konto geschrieben und der Mitspieler ist an der Reihe. Kommt das Rad auf einem Planeten zum Stillstand, müßt Ihr eine Frage beantworten - beantwortet Ihr diese richtig, bekommt Ihr 200 Pluspunkte, beantwortet Ihr sie falsch, ist der Mitspieler an der Reihe. Hier eine kleine Auswahl richtiger Antworten:

Familienstand - verheiratet

Tierarten - keine

wieviel Liter - mehr als 10 Liter

wie spät ist es - erste Möglichkeit

wieviele waren - alle

unbestechlich - Toten

wieviele Erdnüsse - weniger als 1 Kilo

3 Entertainer - Nummer 2

Lieblingsbeschäftigung - Radwanderungen

Zigarrenliebhaber - Nummer 1

Bild - Selbstporträt.

Das Spiel gewinnt Ihr eigentlich immer nach einer gewissen Zeit. Ist dies der Fall, könnt Ihr noch um ein Raumschiff spielen, das Ihr jedoch nie erhaltet.

So landet Ihr wiederum in der dritten Etage des Hauses und befindet Euch nun im Besitz eines **Nebelhorns**, dem Gewinn des Ratespiels. Blast also hier nun in das Nebelhorn (Nebelhorn auf Frau klicken) und versteckt Euch danach schnell in der blauen Truhe (sieht aus, wie die Beine und der Körper eines Roboters). Wartet hier ein wenig in der Truhe und nach einiger Zeit erscheint die Oma und verschwindet durch das Loch in der Wand (die Oma lässt sich auch folgendermaßen aus dem Weg räumen: nehmt aus dem Erdgeschoß rechts von der Wand das Roboter-Mannequin auf und fährt in den ersten Stock. Öffnet dort rechts den Vorhang, stellt das Roboter-Mannequin in die Wanne, öffnet den Hahn und schließt den Vorhang wieder. Blast dann das Nebelhorn, versteckt Euch in der Truhe oder dem Spiegel und wartet). Der Opa verschwindet daraufhin auf dem Dach des Hauses,

wohin Ihr Euch ebenfalls aufmacht (nach hinten durch die offene Tür, nach links ins Wohnzimmer (die Oma dürfte jetzt nicht hier sein) und mit dem Fahrstuhl in den 4. Stock fahren).

Oben gelandet zeigt dem Opa die folgenden Gegenstände: Eisstiel, Vorhang, Rahmen der Mountain Bikes und die Maulwürfe (hier wird nichts angezeigt - klickt also einfach mit den Maulwürfen auf den Opa).

Die Maschine wird zusammen gebaut und auch dieses Kapitel wäre geschafft.

Ihr könnt in diesem Kapitel noch folgendes tun: nehmt Euch im dritten Stock aus der linken Schranktür ein **Buch** hinaus und lest es. Dann könnt Ihr, sobald sich die Oma vor dem Haus befindet, durch die Kellertür ebenfalls ins Freie und dort zu der Oma (nach hinten und links). Benutzt an dieser Stelle das Seil mit der Oma (im Inventar müßt Ihr außerdem ein Streichholz und Böller haben), um diese in den Himmel zu schießen - kleiner Gag.

The Abominable Robin Blub

Ihr spielt dieses Kapitel als Vater und beginnt in einer Strasse vor dem Schloß. Auch in diesem Kapitel müßt Ihr wieder ein Raumschiffteil besorgen. Hier gibt es vorerst noch nichts zu tun, geht also weiter nach vorne. So landet Ihr vor einem Zug, bei dem Ihr die Fahrerkabine anklickt - es erscheinen so zwei mögliche Ziele (Pond und Forest), von denen Ihr zuerst den Pond anklickt. So landet Ihr in einem neuen Abschnitt, wo Ihr nach rechts zu einem gefrorenen See lauft. Ferner befindet sich hier rechts unten ein Iglu, den Ihr betretet. Im Innern des Iglus steht an der Wand, rechts neben dem gelben Schrank eine **Angelrute**, die Ihr mitnehmen solltet. Verlasst den Iglu wieder durch die kleine Öffnung direkt hinter Euch und benutzt am See die Angelrute mit den beiden Schlittschuh laufenden Maulwürfen. Ihr kommt so in den Besitz eines Paar **Schlittschuhe**, die Ihr gleich anzieht (Schlittschuh auf Vater benutzen).

So landet Ihr schließlich im Magen eines großen Fisches und trifft auf König Richard. Sprecht diesen an und der Frosch pfeift eine Melodie - merkt Euch diese. Eure Aufgabe wird es sein, diese Melodie auf den fünf Drüsen nachzuspielen, die auf der linken Seite zu finden sind (diese sind von 1 bis 5 nummeriert). Hier also die Drüsen, die Ihr in der folgenden Reihenfolge spielen müßt:

5, 3, 1, 4, 2.

Habt Ihr dies geschafft sind alle glücklich und Ihr landet wieder am Ufer des gefrorenen Sees. Lauft hier nach links, klickt auf den Zug und sucht Euch diesmal als Ziel den Forest aus. Im neuen Abschnitt gelandet geht einmal nach links und Ihr landet vor einem sich drehenden Holzstamm, der über einen Bach führt und von Petit Jean bewacht wird. Klickt nun Petit Jean an

und kämpft mit diesem. Ihr landet ebenfalls auf dem Baumstamm und müßt nun versuchen, nicht ins Wasser zu fallen. Es erscheinen zwei Pfeile rechts von dem Baumstamm, die Euch erlauben, den Vater nach links oder rechts zu drehen. Achtet darauf, daß Ihr Euch immer genau in die andere Richtung dreht, in die Petit Jean steht. Also müßtet Ihr immer mit dem Rücken zu dem Mann stehen. Sobald sich Petit Jean dreht, dreht Ihr Euch also in die entgegengesetzte Richtung. Ihr dreht Euch immer links, rechts, links, rechts, solange, bis beide in den Bach fallen - so landet Ihr an einem Lagerfeuer, um das Bruder Tuck, Little John und König Richard sitzen.

Hier durchsucht Ihr zuerst zweimal die Truhe der Räuber auf der linken Seite und findet so einmal **Fliegenaugen** (Zahlungsmittel) und danach ein **Portrait** des Königs. Nachdem Ihr beide Teile eingesteckt habt, sprecht rechts mit König Richard:

Finden Sie? Wirklich?

Super! Bestimmt eine Truhe...

Euren Königstitel?

Der König steht danach auf und öffnet Euch den Eingang zu einem Geheimgang - diesen könnt Ihr sogleich betreten (hinten in der Mitte).

So landet Ihr in einem Folterkeller (einmal nach links gehen), wo Ihr Euch ein bisschen beeilen müßt (sonst werdet Ihr gefangengenommen). An der rechten Wand befinden sich fünf Hebel, von denen Ihr den Dritten betätigen müßt. So öffnet sich links hinten eine Wand, durch die Ihr sogleich gehen müßt. Ihr kommt in ein Treppenhaus, wo Ihr in den hinteren mittleren Durchgang müßt - Ihr landet so im Zimmer des schlafenden Sheriffs. Verlasst diesen Raum über den Balkon (links hinten), worauf Ihr im Zimmer der Prinzessin landet. Sprecht diese an und gebt Ihr die erste Antwort (‘mit Vergnügen gehorche ich Euch...’). Als Dank erhaltet Ihr von dieser einen **Schlüssel**. Geht nun zurück durch das hintere Fenster in das Zimmer des Sheriffs (dieser ist nun verschwunden) und öffnet mit Hilfe des eben erhaltenen Schlüssels die rechte große Truhe - darin findet Ihr ein weiteres **Raumschiffteil**, das Euch jedoch leider wieder abgenommen wird.

Ihr landet danach wiederum auf der Strasse der Stadt, wo ein Turnier angekündigt wird. Ihr macht nun nochmals einen Abstecher in den Iglu am vereisten See (nach vorne, Zug anklicken, Pond anklicken, nach rechts gehen und rechts in den Iglu hinein), wo Ihr nun links vorne auf dem Boden den roten **Mantel** des schlafenden Eskimos findet - nehmt Euch diesen auf.

Es geht damit wieder zurück in die Stadt (aus dem Iglu, nach links, im Zug ‘Village’ anklicken, rechts) und von der Strasse aus weiter nach links in die Gasse (genau hinter dem Frosch mit Besen). So landet Ihr vor den Toren des Turnierplatzes, wo Ihr Euch von dem Stand ganz rechts eine **Zuckerwatte** aufnehmt. Nachdem Ihr diese bezahlt (dazu braucht Ihr die Fliegenaugen aus

der Truhe auf der Lichtung) und eingesteckt habt, sprecht mit der Dame und meldet Euch fürs Turnier an (Ihr braucht dazu die Zuckerwatte und den Mantel des Eskimos).

Danach landet Ihr automatisch auf dem Turnierplatz. Hier ist es Eure Aufgabe, den Schneemann von König Richard zu bauen. Das heißt, der komplette Schneemann (Füße, Körper und Kopf) muß am Ende in der Mitte, genau vor Euch stehen.

Am oberen linken Bildrand habt Ihr vier verschiedene Möglichkeiten (diese könnt Ihr in Anspruch nehmen, sobald Ihr an der Reihe seid):

1. aus großem Haufen nehmen. Klickt dieses Symbol an und es wird so ein Schneeball an der Stelle vor Euch (in der Mitte) plaziert.
2. die obere und mittlere Kugel austauschen. Habt Ihr bereits alle drei Teile aufeinander gestapelt, lassen sich mit dieser Funktion die obere und mittlere Kugel untereinander austauschen.
3. die obere und untere Kugel austauschen. Mit dieser Funktion lassen sich die beiden unteren Teile vertauschen.
4. mit dem Bad Guy einen Schneeball tauschen. Diese Funktion erlaubt Euch, den Kopf Eures Schneemannes mit dem Kopf des rechten Schneemanns auszutauschen.

Beachtet bei diesem Spiel, daß auch die anderen beiden Mitspieler die Möglichkeit haben, den obersten Schneeball mit dem Euren zu vertauschen. Solltet Ihr einen Strafpunkt erhalten, ist dies nicht von Bedeutung.

Zu Beginn müßt Ihr schon den Körper und die Füße von König Richard bekommen. Dreht diese an die richtige Stelle (austauschen - zuerst von oben in die Mitte) und tauscht nun solange einen Schneeball mit dem Bad Guy, bis dieser den Kopf von König Richard mit dem Sheriff getauscht hat (kann ein wenig dauern). Tauscht dann schnell den Schneeball mit dem Bad Guy und Ihr habt gewonnen. Sollte der Sheriff den Kopf von König Richard mit einem anderen austauschen, nehmt einfach solange einen neuen Schneeball bis sich der richtige auf dem Schneemann befindet. Unter Umständen müßt Ihr auch ganz anders spielen und solange rumprobieren, bis Ihr gesiegt habt.

The Bum

Diesen Abschnitt könnt Ihr abwechselnd mit dem Sohn oder der Tochter spielen (Klickt darauf einfach auf das entsprechende Portrait). Ihr beginnt, indem Ihr den Sohn auswählt und das **Pin-Up Girl** aufnehmt (in dem Inventar des Jungen befinden sich außerdem schon eine **elektrische Hand** und ein paar **Kaugummis**). Lauft dann weiter (immer noch als Junge) nach rechts oben. In diesem Abschnitt befindet sich ein kleines Loch in einer Dose (im oberen mittleren Bildbereich) - betretet dieses Loch und nehmt Euch aus dem Innern der Dose links die **Streichholzschachtel** vom Boden auf (Ihr

könnt auch das Band rechts vom Boden aufnehmen). Verlasst nun die Dose wieder nach unten und geht einen weiteren Abschnitt nach unten. Ihr müßtet Euch nun bei einer Kanone befinden, die von einem Bad Guy bewacht wird. Benutzt Ihr mit diesem die elektrische Hand, verschwindet das grüne Männchen.

Wechselt nun auf die Tochter und geht auch mit dieser zur Kanone (rechts hoch und runter). Klettert dann mit dem Mädchen in den Sauger (Kanone anklicken) und wechselt wieder auf den Jungen. Mit diesem könnt Ihr links an einer Blume ziehen, worauf ein kleiner Käfer erscheint und die Kanone nach oben richtet. Zündet nun mit Hilfe der Streichholzschachtel die Lunte an (Streichhölzer mit Kanone benutzen), worauf die Tochter auf dem Kopf des Riesen landet (hierfür gibt es auch eine zweite Lösung: gebt dem Mädchen das Band und geht zu dem Vogel, der einen kleinen Wurm jagt. Benutzt hier die Puppe des Mädchens mit den Karten spielenden Bad Guys, worauf der Vogel abgelenkt wird. Sprecht alsdann den Wurm an und sagt ihm, Ihr nehmt ihn mit. Klickt dann den Vogel an, worauf Ihr auf einem Ast landet. Dort angekommen benutzt im Inventar den Wurm mit dem Bindfaden. Es ergibt sich ein Enterhaken, den Ihr nun mit dem Kopf des Riesen benutzen könnt).

Bevor Ihr hier weitermacht, wechselt erst noch mal auf den Jungen. Mit diesem geht Ihr nun wieder nach oben (links neben der Kanone in Richtung Riese), nach links, nach links und nach links oben. Ihr müßtet in diesem Abschnitt nun einen blauen **Luftballon** auf dem Boden herumliegen sehen, den Ihr Euch einsteckt. Geht Ihr weiter nach unten, steht Ihr vor einem Teich, in dem der Furz herumschwimmt. Zeigt dem Furz das Pin-Up Girl (Fotographie), worauf dieser an Land kommt. Dort könnt Ihr dem Furz nun den Ballon geben, worauf dieser aufgepustet wird. Klickt Ihr alsdann auf den Ballon (beunkern), landet auch der Junge auf dem Kopf des Riesen.

Wechselt nun wieder auf das Mädchen und nehmt Euch rechts vom Boden die **Rassel** auf. Geht alsdann ein Bild nach links, wo ein komischer Typ Basketball spielt. Hier liegt auf dem Boden (rechts oben) ein **Basketball**, den Ihr ebenfalls an Euch nehmt. Lauft nun dreimal nach rechts und Ihr befindet Euch vor einem Blumenhaus, das von einer Wachblattlaus bewacht wird. Werft dieser Laus den Basketball zu, worauf dieses Hindernis vorerst beseitigt wäre. Betretet dann das Haus und sprecht im Innern mit der weinenden Lausmutter: `sind sie traurig..., wenn ich ihn sehe...`.

Ihr landet anschließend automatisch vor dem Haus und geht weiter nach links, links, links, links, links, nach hinten in die Mitte (zwischen den Hütten hindurch), rechts und in die Kneipe hinein. Im Innern der Bar benutzt mit der Babylaus (auf dem unteren Hocker an der Theke) erst die Rassel, dann den Basketball und schließlich noch mal die Rassel. Ihr landet daraufhin automatisch im Haus der Lausmutter, die Euch als Dank zwischen zwei **Kassetten** auswählen lässt. Entscheidet Euch für die Wiegenlieder (klickt

den entsprechenden Satz an) und Ihr landet automatisch wieder vor dem Haus. Hier klickt nun im Inventar auf die eben erhaltene Kassette und übergibt sie dem Jungen (mit der Kassette in der Hand in den oberen Bildschirmabschnitt und dort die Kassette auf das Jungensymbol klicken) - wechselt dann gleich auf den Jungen.

In dessen Inventar müßte sich nun die Kassette befinden und Ihr macht Euch nun mit dem Sohn auf in die Kneipe (links, links hoch, links, mittig hoch (zwischen den beiden Hütten hindurch), rechts und in das Lokal hinein). Geht im Innern des Gebäudes nach rechts und schaut Euch dort die Anlage an der rechten Wand genauer an. Mit dieser Anlage benutzt Ihr nun die Kassette mit Wiegenliedern (diesen Schritt muß der Junge ausführen), worauf eine Schlägerei ausbricht. Nach diesem kurzen Intermezzo landet Ihr vor der Kneipe und könnt Euch dort die **Anlage** aufnehmen.

Mit dieser im Gepäck, und immer noch als Junge, geht es einmal nach links. In diesem Abschnitt befindet sich in der Mitte eine Art Rüssel, den Ihr durch Anklicken besteigen könnt. So landet Ihr im Innern eines Hauses, wo Ihr Jimmy, dem Typ mit der Gitarre, die Anlage zeigt. Nachdem dieser verschwunden ist, verlasst auch Ihr das Haus nach rechts und macht Euch auf den Weg zum nächsten Musiker: runter, rechts, mittig hoch (zwischen zwei Hütten). So kommt Ihr zu Bob, dem Ihr ebenfalls die Anlage zeigt. Auch dieser verschwindet und Ihr lauft weiter runter und nach links. So landet Ihr bei dem Basketball spielenden Biest, dem Ihr auch die Anlage zeigt.

Ein letzter Besuch bei Elvis, dem Sänger, steht an. Geht dazu zweimal nach rechts und betretet dort das Haus Roll and Rock. Zeigt Elvis die Anlage und kehrt schließlich zu dem Übungsplatz zurück: aus dem Gebäude, links, links, rechts hoch, mittig hoch und rechts. Ihr befindet Euch nun vor dem Übungsplatz, wo sich inzwischen die gesamte Band eingefunden hat.

Wechselt nun auf das Mädchen und lauft auch mit dieser zum Übungsplatz (zweimal nach links). Jetzt wechselt Ihr ein letztes Mal auf den Jungen und kaut den Kaugummi - hierzu müßt Ihr den Kaugummi links mit dem Stromschalter (vor dem linken Lautsprecher) benutzen. Habt Ihr dies richtig gemacht, müßte sich jetzt auf dem Boden ein Kaugummifleck befinden. Zeigt dann Elvis die Anlage (denkt daran, der Kaugummifleck muß sich auf dem Boden befinden), worauf diese abgestellt wird und sprecht Elvis noch mal an. Der Polizist bleibt auf dem Kaugummi kleben und Ihr geht einmal nach rechts zu den Omis. Hier könnt Ihr nun auf der rechten Seite nach unten, in das Ohr des Riesen klettern (klickt auf das rechte Schild, mit der Aufschrift `MIND`. Der Mauspfeil zeigt nach unten und Ihr klickt diese Stelle an).

Dort angekommen seht Ihr überhaupt nichts. Wechselt also auf das Mädchen und sucht mit der Maus den Bereich links der kleinen Öffnung ab. Sobald sich der Mauszeiger in zwei drehende Zahnräder verwandelt, klickt diese Stelle an. Auf diesem Wege öffnet sich ein Auge des Riesen und es wird

heller. Rechts neben dem Mädchen steht ein weiterer Bad Guy mit Keule, mit dem Ihr die elektrische Hand benutzt (wechselt vorher wieder auf den Jungen). Der Bad Guy verschwindet, Ihr könnt in den kleinen Durchgang, gleich rechts neben dem Mädchen (das Teil vom Raumschiff suchen) und habt somit auch dieses Kapitel erfolgreich beendet.

Happy End

Bei diesem Kapitel habt Ihr nur eine bestimmte Zeit, in der Ihr Eure Aufgabe lösen müßt. Diese besteht darin, die gesamten Lecks im Raumschiff zu flicken. Schafft Ihr dies nicht in der vorgegebenen Zeit, wird das Raumschiff zerstört und Ihr müßt `Happy End` von vorne beginnen.

Ihr beginnt diesen Abschnitt mit der Mutter und habt die Möglichkeit (einfach im oberen Bildabschnitt auf das Fragezeichen klicken), auf alle anderen (7 Stück an der Zahl) Familienmitglieder umzuschalten. Bleibt vorerst bei der Mutter und klickt links auf den Teleporter. Von hier aus habt Ihr nun die Möglichkeit, drei verschiedene Orte anzusteuern: Maschinenraum, Wartesaal und Gepäckraumklappe. In jedem Abschnitt findet Ihr Familienmitglieder die versuchen, ein Leck zu stopfen. Begeht Euch also zuerst in die Gepäckraumklappe und nehmt Euch dort die **Peitsche** (links auf dem Boden) und den **Hocker** (rechts beim Tisch) auf.

Benutzt nun ein weiteres Mal den Teleporter und lasst Euch von diesem in den Wartesaal bringen. Von hier benötigt Ihr den **Holofernseher** (steht vor dem Sofa) und etwas **Pudding** (liegt rechts auf dem Boden, vor dem Puddingverteiler) - beides ist aufzunehmen. Habt Ihr diese Gegenstände eingesammelt, geht es über den Teleporter weiter in den Maschinenraum. Hier liegt auf dem Boden links, links neben der Oma, ein Stück **Schlauch**, das Ihr Euch ebenfalls einsteckt. Nun müßt Ihr die gesamten gesammelten Objekte dem Großvater geben. Klickt dazu auf einen der Gegenstände in Mutters Inventar, geht mit diesem in den oberen Bildschirmrand und klickt auf das Fragezeichen. Es werden die gesamten Mitglieder der Familie angezeigt. Hier nun müßt Ihr nacheinander alle Objekte an den Opa weitergeben (einfach mit den Objekten auf das Opasymbol klicken).

Ist dies passiert (befinden sich also alle Gegenstände im Inventar vom Großvater), müßt Ihr mit der Mutter über den Teleporter zurück in die Gepäckraumklappe und dort den Furz ersetzen (einfach auf den Furz klicken). Die Mutter wird ins Leck verfrachtet und Ihr übernehmt nun die Rolle des Furz. Reist mit diesem über den Teleporter zurück in Wartesaal. Dort angekommen ersetzt Ihr erstes den Jungen (Sohn Blub ersetzen - diesen einfach anklicken). Geht dann in den oberen Bildschirmabschnitt, klickt dort auf das Fragezeichen und klickt ein weiteres Mal auf das Furzsymbol. Nachdem Ihr also wieder dieses Wesen steuert, ersetzt mit ihm auch das

Mädchen auf der linken Seite (Tochter Blub ersetzen/anklicken. Der Furz deckt so beide Lecks ab). Nun müßt Ihr über das Fragezeichen auf den Jungen klicken und mit diesem über den Teleporter in den Maschinenraum reisen. Stellt danach auf die Tochter um (im oberen Bildschirmabschnitt) und lasst Euch auch mit dieser über den Teleporter in den Maschinenraum bringen. Klickt alsdann auf die Großmutter, um diese mit Hilfe der beiden Kinder zu ersetzen.

Nun geht es mit der Großmutter über den Teleporter in das Cockpit, wo Ihr den Vater, Herrn Blub, ersetzt. Als Herr Blub geht es über den Teleporter ein weiteres Mal in den Maschinenraum, wo Ihr endlich den Großvater ersetzt. Mit diesem könnt Ihr Euch nun endlich daran machen, die verschiedenen Lecks im gesamten Raumschiff zu flicken (nur er ist dazu in der Lage). Beginnt gleich hier im Maschinenraum und benutzt den Hocker rechts mit dem Heizkessel, vor dem der Vater steht (dazu benötigt Ihr ebenfalls die Peitsche/muß sich im Inventar befinden). Als nächstes benutzt Ihr den Pudding mit dem Leck in der Gasleitung, vor dem sich die beiden Kinder befinden.

Nun geht es mit dem Teleporter in die Gepäckraumklappe, wo Ihr den Holofernseher mit dem Loch im Rumpf, das von der Mutter gestopft wird, benutzt. Der nächste Stop bringt Euch in den Wartesaal, wo Ihr den Schlauch rechts mit dem Rohrbruch benutzt (in diesem befindet sich die Schnauze des Furz). Nehmt Euch nun ein weiteres Stück **Pudding** auf (rechts in der Ecke auf dem Boden beim Puddingverteiler) und benutzt auch dieses mit dem Rohrbruch rechts - nun wäre das Spiel endlich gelöst.