

Komplettlösung zu SPUD!

Das Haus des Großvaters

Ihr beginnt in dem Haus Eures Großvaters, das es erst einmal zu erkunden gilt. Eure Aufgabe hier ist es, ein paar Spielzeughasen- und Zwerge zu finden und vier Rentiere aufzutreiben, die Euren Schlitten ziehen.

Es geht zuerst zu Punkt 1 in die Küche, wo Ihr auf der rechten Seite auf den Stühlen zwei **Spielzeughasen** findet (hier findet Ihr einen kleinen Fehler im Spiel. Nehmt Ihr nämlich den ersten Hasen auf, müßt Ihr anschließend den linken oder rechten leeren Stuhl anklicken (achtet auf die blaue Kugel), um in den Besitz des zweiten Hasen zu gelangen), die Ihr aufnehmt und gleich im Inventar verstaut. Hierzu klickt auf das Kistensymbol um das Inventar zu öffnen und steckt den Hasen dann auf die kleine Truhe auf dem Arbeitstisch, worauf dieser automatisch in der linken großen Truhe landet.

Dort kommen ab nun alle gefundenen Hasen hinein.

Weiter geht es zu Punkt 2 ins Wohnzimmer. Dreht Euch in dem Raum nach links und nehmt Euch den nächsten **Hasen** auf, der neben dem Sofa auf dem Boden steht. Danach müßt Ihr Euch im gleichen Raum nach rechts drehen, wo Ihr einen kleinen Holztisch sehen müßt. Geht an diesen heran und nehmt Euch die **CD** mit. Steckt auch diese im Inventar in die kleine Kiste auf dem Arbeitstisch (dieser Gegenstand landet dann in einem Fach des großen Regals).

Mit diesen Dingen im Gepäck lauft weiter zu Punkt 4 ins Schlafzimmer, wo unter dem Bett ein Karton liegt - klickt diesen an, worauf er raus gezogen wird. Durch nochmaliges Anklicken öffnet Ihr den Karton und könnt diesem so eine **aufblasbare Figur** entnehmen und diese einstecken. Ebenfalls findet Ihr im Schlafzimmer rechts neben einem Tisch einen weiteren **Hasen** - aufnehmen. Dreht Euch nun im Schlafzimmer nach rechts und geht durch die offene Tür weiter ins Badezimmer. Dort dreht

Euch nach links und holt Euch aus der Badewanne den nächsten **Spielzeughasen**.

Es geht dann weiter die Treppen in den Keller zu Punkt 6 hinunter. Dort geht einen Schritt nach vorne, dreht Euch nach rechts und geht nach vorne. Ihr findet hier in einer Nische einen **Spielzeugzweig**, den Ihr, ebenso wie die Hasen, im Inventar verstaut. Bei Punkt a, neben dem Ofen, findet Ihr hier außerdem einen **Blasebalg** stehen, den es ebenfalls mitzunehmen gilt. Bewegt Euch nun in Richtung Schlafkojen, wo sich links bei Punkt 7 ein- und rechts und links bei Punkt 8 zwei **Zwerge** befinden - alle drei müßt Ihr mitnehmen.

Verlasst nun den Schlafabschnitt wieder und nehmt den Gang zu Punkt 9, in den Lagerraum. Dort liegt genau vor Euch auf dem Boden etwas links ein **Schraubenschlüssel** und rechts auf einer Kiste sitzt ein weiterer **Spielzeugzweig** - beides ist aufzunehmen. In einem zweiten kleinen Abstellraum bei 10 sitzt in der rechten Ecke, genau neben der Tür ein kleiner **Zwerg** - aufsammeln.

Ihr könnt Euch nun wieder in das Erdgeschoß aufmachen wo es nun daran geht, die Rentiere für die Reise zu suchen. Geht zuerst in die Dusche bei 10 a, wo Ihr genau vor Euch zwei rote Ventile seht. Holt Euch aus dem Inventar den Schraubenschlüssel und benutzt diesen dann mit eben diesen Ventilen. Das Wasser der Dusche wird heiß gedreht und Ihr habt das erste Rentier für Euch gewonnen. Geht danach weiter in Raum 11 und dreht Euch dort nach links. Ihr findet so einen Stecker in der Steckdose, den Ihr durch Anklicken entstöpseln könnt - das zweite Rentier wäre gewonnen. Nun müßt Ihr noch in das Schlafzimmer bei 12, wo ein Rentier tief und fest schläft. Dreht Euch dort nach links und klickt die Musikanlage an, worauf sich die Lade des CD-Spielers öffnet. Holt Euch nun aus Eurem Inventar die CD und packt diese durch Anklicken in den CD-Spieler - siehe da, auch das dritte Rentier wäre einsatzbereit. Um an das vierte zu kommen, bedarf es einer kleinen List.

Verlasst also erst einmal das Haus und geht in den Schuppen bei 13 (die Haustür lässt sich durch Anklicken der runden Türklinke öffnen). Dort seht Ihr schon, wie die drei Rentiere vor dem Schlitten stehen. Ihr müßt nun in das Inventar und dort die aufblasbare Puppe auf den Arbeitstisch legen (alles im Inventar zu

erledigen). Liegt die Puppe also auf dem Tisch, nehmt Euch aus einem Fach des Schrankes den Blasebalg und benutzt diesen mit der Puppe, um diese aufzupusten. Nachdem dies erledigt wäre nehmt die aufgeblasene Puppe aus dem Inventar und benutzt diese mit der leeren Stelle neben den drei Rentiere (vor dem Schlitten). Nachdem nun endlich alles vor das Gefährt gespannt wäre, könnt Ihr den Schlitten durch Anklicken besteigen.

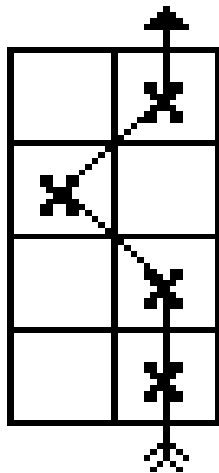
Sobald Ihr Euch in der Luft befindet, werdet Ihr von ein paar Raketen getroffen und landet auf einer Insel. Hier beginnt Ihr bei Punkt X.

Auf der Insel

Lauft von hier zum nächsten Abzweig und geht dort weiter nach rechts. Folgt dem Pfad bis zur zweiten Kreuzung und geht dort nach rechts zu Punkt 3. Dort steht links am Baum ein **Einrad**, das Ihr einstecken müßt. Geht dann zurück und weiter nach rechts. Ihr kommt so zu einer Holzhütte auf der linken Seite, die Ihr betretet (Punkt 4). In eben dieser Hütte findet Ihr einen **Werkzeugkasten**, den Ihr mitnehmen müßt. Verlasst danach die Hütte wieder und lauft weiter nach rechts vorne (haltet Euch rechts), zu Punkt 7 (folgt den entsprechenden Abzweigen).

Ihr findet dort auf einem Ast hängend die **aufblasbare Gummipuppe** - einstecken. Geht wieder zurück zum Abzweig und dort weiter nach rechts. Nach einem Schritt dreht Euch wieder nach rechts und geht nach vorne, zu der Höhle (Punkt 8). Neben dem Eingang sitzend findet Ihr einen Pinguin. Rechts neben dem Pinguin steht auf dem Boden ein **Sack mit Sand**, den Ihr aufnehmen solltet - betretet nun die Höhle (einfach das kleine Loch im Berg anklicken) und geht im Innern zwei Schritte nach vorne. Ihr kommt zu einer Pfeilfalle, die Ihr irgendwie austricksen müßt. Geht also wieder ins Inventar, nehmt Euch einen Spielzeugzweig aus der Kiste und stellt diesen auf den Arbeitstisch. Holt Euch dann das Einrad aus dem Regal im Inventar und benutzt dieses mit dem Zwerg. Nehmt nun diesen so manipulierten Zwerg aus dem Inventar hinaus und benutzt ihn mit der Falle vor Euch. Sie wird so entschärft und Ihr könnt einen Schritt weiter nach vorne gehen. Leider erwartet Euch hier das nächste Hindernis in Form eines Abgrundes. Nun müßt Ihr

wiederum ins Inventar und Euch den zweiten Zwerg anfertigen. Stellt Euch dazu einen der Zwerge auf den Arbeitstisch und holt Euch den Werkzeugkasten aus dem Regal. Benutzt nun das Werkzeug mit dem Zwerg auf dem Tisch und verlasst das Inventar mit dem manipulierten Zwerg. Diesen manipulierten Zwerg benutzt dann mit dem vor Euch liegenden Abgrund, worauf eine Brücke gezimmert wird, die Ihr nun sicher überqueren könnt. Am anderen Ende des Ganges dreht Euch nach rechts und geht einen Schritt nach vorne. Ihr befindet Euch nun genau vor einem Raum, auf dessen Boden sich 8 Platten befinden. Diese müßt Ihr folgendermaßen überqueren (siehe Plan. Klickt dazu den unteren Teil des Bildschirmes an. Geht Ihr einen falschen Schritt, sterbt Ihr, könnt jedoch immer wieder in der Höhle beginnen. Um den richtigen Weg herauszufinden, könnt Ihr auch Hasen über die Bodenplatten laufen lassen und darauf achten, an welchen Stellen diese explodieren):



Seit Ihr am anderen Ende des Raumes angelangt (geht nur auf die Felder, die mit einem X gekennzeichnet sind), speichert ab. Benutzt nun den Sandsack mit der **Trompete**. Sobald sich die Trompete in Eurem Besitz und der Sandsack auf dem Podest befindet, beginnt die Höhle einzustürzen. Geht nun also gleich ins Inventar und steckt die Trompete in die kleine Kiste auf dem Arbeitstisch. Nehmt Euch nun einen Zwerg aus der großen Truhe und stellt diesen auf den Arbeitstisch.

Holt Euch nun die Trompete aus dem Regal und benutzt diese durch Anklicken mit dem Zwerg. Verlasst nun das Inventar wieder und rennt zurück zum Höhleneingang. Leider ist dieser versperrt und Ihr werdet von einem großen Stein überrollt. Das Spiel ist zu Ende, beginnt aber gleich darauf wieder in der Höhle - in der Hand haltet Ihr nun den Trompetenzwerg (behaltet diesen auf jeden Fall in der Hand!). Verlasst nun mit diesem Zwerg die Höhle und kehrt zurück zu der Holzhütte, aus der Ihr den Werkzeugkasten geholt habt (immer links halten). Von der Hütte aus geht es weiter nach links bis zum zweiten Abzweig. Dort nach links, bis Ihr zu drei Affen kommt. Nachdem Ihr Euch

deren Geschichte angehört habt, könnt Ihr den Trompetenzwerg mit den Tieren benutzen, worauf der rechte Affe eine **Banane** fallen lässt, die Ihr Euch natürlich sofort aufhebt.

Es geht nun zurück zu der Holzhütte und von dort aus weiter nach rechts. Folgt dem Strand und Ihr kommt zu einer zerfallenen Holzruine (Zollhäuschen), mit der Ihr die eben erhaltene Banane benutzt (steckt dazu die Frucht in den kleinen Schlitz). Es öffnet sich dadurch der Schlagbaum und Ihr könnt über den dahinter liegenden Steg die Insel betreten. Dort angekommen findet Ihr links im Sand einen **Preßluftbohrer**, den Ihr aufnehmt. Dreht Euch dann nach rechts und lauft auf der Insel weiter zu der Hängematte, in der ein schlafender Affe liegt. Klickt diesen einfach an, um in den Besitz einer **Rumflasche** zu gelangen.

Ihr könnt die Insel nun wieder verlassen und am Festland an der Holzhütte vorbei zum letzten Abzweig gehen. Hier nehmt nun den rechten Weg, der Euch direkt in eine weitere Hütte mit vielen seltsamen Statuen führt. Dreht Euch darin nach rechts, wo sich die Ente Blauschnabel befindet. Gebt Ihr dieser die Flasche mit Rum zeigt Euch der Vogel eine **Karte**, die Ihr Euch genauer ansehen müßt. Ihr erkennt so eine Schatzkarte mit einem eingezeichneten X darauf. Verlasst also diese Hütte wieder und geht am ersten Abzweig nach links. Folgt dem Weg bis vor den Strand und geht weiter nach rechts. Ihr kommt schließlich zu einer Felsformation, wo es weiter geradeaus geht. Am Ende dreht Euch ein Stück nach links, wo Ihr das große schwarze X nun auf dem Boden eingezeichnet seht. Zu diesem müßt Ihr nun hin und wieder ins Inventar umschalten. Benutzt dort alsdann einen Zwerg mit dem Arbeitstisch und mit diesem Zwerg dann den Preßluftbohrer. Diesen manipulierten Zwerg nehmt mit aus dem Inventar und benutzt ihn dann mit dem großen X. Es kommt eine Seemannstruhe zum Vorschein, aus der Ihr Euch einen **Schuldschein** nehmen könnt. Mit eben diesem Schein geht es über den Steg auf die Insel zurück, wo Ihr den Schuldschein mit dem Affen in der Hängematte benutzt. Im Austausch dafür erhaltet Ihr einen **10 Dollarschein** (diesen müßt Ihr erst aufnehmen).

Verlasst die Insel wieder und geht nach rechts zu der Holzhütte, in der Ihr den Werkzeugkasten gefunden habt. Vor dieser sitzt ein

ziemlich cooler Hase, dem Ihr die 10 Dollar übergibt. Leider will er auch noch eine Schwimmweste. Geht also wieder ins Inventar und benutzt dort ein weiteres Mal die aufblasbare Puppe mit dem Arbeitstisch. Greift Euch dann den Blasebalg aus dem Regal, um die Puppe aufzupusten und gebt diese dann dem coolen Hasen, der Euch endlich sein Tretboot überlässt. Dreht Euch also nach rechts, geht nach vorne und dreht Euch nach links. Vor Euch befindet sich das Tretboot, das Ihr nun betreten könnt.

Es erscheint nach kurzer Zeit ein Passwort (JXFE oder etwas ähnliches), das Ihr Euch notieren solltet. Ihr müßt nun nämlich erst die zweite CD installieren, bevor Ihr weiterspielen könnt.

Der zweite Teil

Die Eiswelt

Der zweite Teil beginnt in einer Eiswelt. Hier müßt Ihr Euch zuerst umdrehen und dann den Weg mit dem Geländer nach oben auf den Hügel gehen. Oben angekommen dreht Euch nach links und folgt dem Pfad. Ihr landet schließlich auf den Penguin Heights, wo Ihr rechts ein Paar **Tennisschläger** findet - aufnehmen. Es geht nun wieder runter vom Hügel und zweimal geradeaus. Dreht Euch dann nach links und geht auf das U-Boot. Dort angekommen dreht Ihr Euch um und klickt auf die Luke, die sich dann öffnen sollte. Steigt nun hinunter in das Innere des Bootes. Unten angekommen geht es weiter nach vorne, durch die offene Luke. Dreht Euch dann nach rechts und nehmt Euch von dem Tisch eine **Weihnachtskugel** (Kuchen) und ein **Knallbonbon** auf. Verlasst nun das U-Boot wieder über die Leiter im Vorraum und geht im Freien ein weiteres Mal über den Pfad auf den Hügel (Penguin Heights). Dort angekommen dreht Euch ein Stück nach links, wo Ihr bemerkt, daß von dem Geländer ein Stück fehlt. An dieser Stelle müßt Ihr die Weihnachtskugel (Kuchen) benutzen. Diese verwandelt sich in einen riesigen Schneeball und überrollt die zwei Eisbären, die den Zugang in die Stadt versperrten.

Ihr könnt den Hügel nun wieder verlassen, einen Schritt nach vorne gehen, Euch nach rechts drehen und nach vorne in die Stadt gehen (Ihr braucht dazu die Tennisschläger, um den tiefen Schnee durchqueren zu können).

Befindet Ihr Euch genau vor dem Stadttor, solltet Ihr abspeichern. Nun nehmt schnell den folgenden Weg (da Ihr sonst nach einer bestimmten Zeit von Pinguinen erschlagen werdet):

geradeaus, geradeaus, geradeaus, links, halb rechts, halb rechts, links, links drehen.

Hier müßte nun ein **Helm** liegen, den Ihr Euch aufnehmen müßt. Schlagen Euch die Pinguine nun, haltet Ihr dies aus und werdet nur eingesperrt.

Im Gefängnis schließlich dreht Ihr Euch nach links und benutzt einen Trompetenzwerg (stellt Im Inventar einen Zwerg auf den Arbeitstisch und benutzt mit diesem die Trompete) mit dem schlafenden Walroß. Nachdem das Walroß wach ist spricht dieses an und Ihr erhaltet einen **Schlüssel**. Nachdem Ihr den Schlüssel aufgenommen habt, werdet Ihr zu dem König der Pinguine geführt. Geht einmal nach vorn und nach rechts und redet den König öfter an. Dieser hat einen Auftrag für Euch - Ihr sollt seinen Sohn aus einer Mine befreien.

Die Mine

Macht Euch also auf den Weg. Dreht Euch um und geht nach vorne. Dreht Euch dann nach rechts und geht weiter geradeaus bis in die Pixie Minen. In den Minen gelandet dreht Euch nach links und Ihr seht einen verschütteten Stolleneingang. Benutzt mit diesem einen Preßlufthammerzweig (im Inventar einen Zwerg auf den Arbeitstisch stellen und mit diesem den Preßlufthammer benutzen), um den Gang freizuräumen. Folgt dann dem dahinter liegenden Gang bis in den nächsten Abschnitt, dreht Euch dort um und Ihr findet auf einem Felsen eine **Ölkanne**, die Ihr mitnehmt. Geht nun wieder zurück zum Eingang der Mine und folgt dem anderen Stollen. Folgt diesem, bis Ihr an einem Abgrund landet. Dreht Euch dort nach rechts und Ihr seht einen Hebel, mit dem Ihr die Weiche stellen könnt - leider ist dieser ein wenig verklemmt. Benutzt nun also die Ölkanne mit dem Hebel, um diesen wieder beweglich zu machen. Nachdem Ihr dies gemanagt habt, könnt Ihr die Weiche durch Anklicken des Hebels umstellen. Folgt nun dem Stollen wieder zurück bis ans Ende der Schiene und dreht Euch dort nach links. Ihr seht auf einem kleinen Hügel eine Lore, die einer kleinen Reparatur bedarf - fertigt Euch

hierzu im Inventar einen Handwerkszweig an (Werkzeugkasten mit Zwerg benutzen) und benutzt diesen dann mit der Lore. Ihr könnt die Lore nun besteigen und landet so auf der anderen Seite des Abgrundes - leider geht dabei die Lore zu Bruch.

Folgt nun dem rechten Stollen bis zu einem weiteren verschütteten Durchgang (nehmt Euch vor dem Monster in acht, das Euch auf der anderen Seite erwartet). Benutzt auch hier wieder einen Preßluftzweig mit den Steinen, um den Gang freizuräumen. Geht dann die Stufen runter und Ihr landet vor einer Maschine, die mit einer Spitzhacke auf- und abschlägt. Speichert hier nun ab, denn Ihr müßt genau im richtigen Augenblick durch die Maschine rennen - und zwar dann, wenn die Hacke sich auf dem Boden befindet. Im dahinter liegenden Abschnitt trifft Ihr auf einen besoffenen Wächter, dem Ihr das Knallbonbon gebt - Ihr erhaltet dafür eine **Papierkrone** - nehmt diese auf, nachdem der Wächter eingeschlafen ist.

Dreht Euch dann um und geht die Stufen hinunter. Folgt dem Gang, bis Ihr zu einem schnarchenden Riesen kommt (dieser befindet sich im letzten Raum vor dem Abgrund auf der rechten Seite). Geht zu dem Riesen hin und benutzt im Inventar die Papierkrone mit einem der Zwerge (auf dem Arbeitstisch). Diesen so manipulierten Zwerg benutzt Ihr mit dem großen **Schlüssel**, der sich rechts am Gürtel des Riesen befindet. Es geht nun zurück zu der verschlossenen Tür bei Punkt 8, die Ihr mit diesem Türschlüssel öffnen könnt (geht zuerst näher an die Tür heran und dreht Euch vor der Tür solange, bis Ihr das Türschloß sehen könnt. Benutzt den Schlüssel mit dem Schloß, um die Tür zu öffnen). Im dahinter befindlichen Raum geht auf keinen Fall nach vorne in Richtung der Pinguine. Dreht Euch statt dessen ein Stück nach rechts und nehmt den Weg hinter die Fässer. Geht ein weiteres Mal nach vorne und Ihr landet schließlich vor dem Käfig, in dem der Sohn des Königs gefangen gehalten wird - klickt das **Ei** an, um diesen zu befreien. Mit dem Ei im Gepäck geht es zurück zu Raum 10, wo Ihr mit dem silbernen Türschlüssel auch die zweite verschlossene Tür öffnen könnt (achtet auch auf dem Rückweg auf die Hackmaschine) - klickt dazu nur mit dem Schlüssel auf die Tür.

In der Pinguinstadt

Verlasst nun die Mine wieder, kehrt zurück ins Schloß, sucht den König auf und überreicht diesem seinen Sohn. Nachdem Ihr nochmal mit ihm gesprochen habt, lässt er Euch von nun an sein Dorf in Ruhe durchqueren. Dreht Euch also um und verlasst das Schloß. Verlasst auch das Dorf und geht immer geradeaus, bis ans Wasser. Dreht Euch dort nach links und geht weiter zu dem Holzhaus auf dem Steg. Die Tür zu diesem Gebäude lässt sich mit dem goldenen Schlüssel öffnen, den Ihr vom Walroß bekommen habt (benutzt auch hier wieder den Schlüssel mit dem Türschloß). Im Innern des Hauses findet Ihr rechts ein **Fischernetz**, das Ihr Euch einsteckt. Verlasst das Haus nun wieder und geht weiter nach links, wo Ihr dem U-Boot einen weiteren Besuch abstatten solltet (Luke öffnen nicht vergessen). Im Innern des Bootes dreht Ihr Euch um und benutzt die Ölkanne mit der hinteren verschlossenen Tür, um diese zu öffnen. Ihr könnt den Raum nun betreten und findet dort rechts auf einem Tisch ein wenig **Dynamit** (TNT) und links am Rohr einen **Mistelzweig** - beides aufnehmen.

Es geht nun wieder raus aus dem U-Boot und ein weiteres Mal in Richtung Pinguinstadt. Vor der Stadt biegt Ihr diesmal jedoch nach links ab, worauf Ihr am Südpol und somit bei einem Loch im Eis landet. Aus diesem Loch springt von Zeit zu Zeit ein **Fisch**, den Ihr mit dem Netz fangen müßt (benutzt dazu das Netz mit dem Fisch, sobald sich dieser in der Luft befindet). Ihr könnt nun mit diesem Fisch wieder die Pinguinstadt betreten und dort nach links zu Punkt 9, nämlich in das Restaurant gehen. Dreht Ihr Euch dort herum findet Ihr einen weiteren Pinguin, den Ihr erst ansprecht und ihm dann den eben gefangenen Fisch gebt. Sprecht den Vogel daraufhin ein weiteres Mal an, worauf Euch der Pinguin in seinen Iglu einlädt. Verlasst das Restaurant also wieder, dreht Euch nach links und Ihr bemerkt, daß sich die Tür eines kleinen Iglus geöffnet hat - betretet diesen. Im Innern des Iglus findet Ihr einen **Wecker**, den Ihr Euch einsteckt. Geht nun wiedermal ins Inventar und stellt diesmal einen Hasen auf den Arbeitstisch. Benutzt mit diesem dann zuerst den Wecker, dann das Dynamit - Ihr erhaltet so eine **Zeitbombe**. Verlasst den Iglu und lauft vor dem Schloß weiter nach links. Folgt diesem Weg, bis Ihr zu einer

Brücke kommt - überquert diese noch nicht, da Ihr sonst von einem Drachen verspeist werdet. Benutzt Ihr hier nun die Zeitbombe mit der Brücke wird der Drache gesprengt und Ihr könnt die Brücke in Ruhe überqueren.

In der Burg

Ihr landet schließlich vor zwei Wachen, denen Ihr nach rechts ausweichen müßt. Ihr kommt so zu einer Treppe, die Ihr nach oben steigt. Auf dem Treppenabsatz dreht Ihr Euch so, daß Ihr die beiden Wachen sehen könnt. Über den Wachen befindet sich ein Haken, mit dem Ihr den Mistelzweig benutzt. Die beiden Wachen fangen sich an zu streiten und Ihr könnt endlich das Tor durchqueren, so landet Ihr im Innern der Burg.

Ihr beginnt in der Eingangshalle, von wo aus Ihr gleich in den Raum 1 geht (die Türen hier öffnet Ihr durch Anklicken der Türklinke) und Euch dort links den **Feuerlöscher** einsteckt. Verlasst den Raum dann wieder und geht weiter zu Raum 2. Hier müßt Ihr an die rechte Fackel herangehen (die an der Wand hängt) und diese dann anklicken - es öffnet sich dadurch rechts eine Geheimwand, durch die Ihr hindurchgeht. Ihr landet so in Raum 3, wo Ihr Euch links herumdreht und an den Roboter herangeht. Mit diesem müßt Ihr nun schnellstens den Feuerlöscher benutzt, worauf die Maschine ausser Betrieb gesetzt wird. Ihr könnt nun die Treppe nach oben in Raum 4 nehmen, wo Ihr einen kleinen Gameboy (**Game Kobold**) findet - aufnehmen.

Mit diesem im Gepäck geht es wieder die Treppe runter, durch die vordere Tür und im Fackelraum 2 die Treppe runter in Raum 5. Ihr trefft dort auf einen eingesperrten Weihnachtsmann, dem Ihr den Game Kobold übergebt. Sprecht Ihr den Weihnachtsmann danach nochmal an, bekommt Ihr von diesem zum Dank einen **Schlüssel** überreicht - nehmt diesen auf. Mit eben diesem Schlüssel könnt Ihr die Tür bei 6 öffnen (klickt mit dem Schlüssel genau auf das Schlüsselloch) und in die Mine (Punkt 7) hinuntergehen. Folgt dem Gang bis zum Ende (läuft hier schnell hin, da Euch unterwegs ein Monster auflauert), wo Ihr auf einer Kiste eine weitere Ladung **Dynamit** findet - einstecken. Ihr könnt dann die Mine wieder verlassen und weiter zu Punkt 8 gehen (im Raum mit der Fackel 2 müßt Ihr die rechte Fackel wieder ziehen,

um die Geheimwand zu öffnen). Seit Ihr schließlich die Treppe hoch zu Punkt 8 gegangen, landet Ihr vor einem großen Eisblock. Mit diesem müßt Ihr das Dynamit benutzen, um im darunterliegenden Raum 9 die Wache mit Hilfe des herunterfallenden Eiszapfens auszuschalten. Ihr könnt nun in aller Ruhe den Raum 9 durchqueren. In dem dahinter liegenden Zimmer 10 dreht Ihr Euch nach rechts, wo Ihr an der Wand einen Hebel findet, den Ihr betätigt - dadurch werden die Waffen in Raum 11 deaktiviert.

Durch dieses Zimmer geht es dann weiter in Raum 12, wo Ihr aus der hinteren Ecke eine Katze besorgen müßt. Dies stellt sich als gar nicht so einfach heraus, da nach kurzer Zeit das Licht ausgeht und Ihr bei jedem falschen Schritt von Zombies überrascht werdet. Nehmt also zuerst den folgenden Weg (solltet Ihr vor einem Zombie landen, habt Ihr ein paar Sekunden Zeit, um weiter zu gehen. Denkt daran, Euch ein wenig zu beeilen):

gerade, rechts, gerade, links, links, rechts, links, rechts.

Ihr müßt jetzt genau vor der kleinen **Katze** stehen, die Ihr Euch nun einstecken könnt. Habt Ihr das Vieh nehmt nun diesen Weg, um unbeschadet zurück zu kommen:

links, links, links, rechts, gerade, links, rechts, rechts, links, dann durch die Tür.

Es geht nun weiter in Raum 13, wo Ihr auf zwei Wachhunde trifft. Um diese loszuwerden, müßt Ihr nur die Katze mit den beiden Kötern benutzen. Ihr habt danach freien Zugang zu Zimmer 14, wo Ihr rechts auf der Kommode eine **Karte** findet und aufnehmt. Geht nun nochmal in den Fackelraum bei 2, wo Ihr ebenfalls auf der linken Seite eine Heliumflasche vorfindet (Punkt 15). Mit diesem Helium nun müßt Ihr das aufgeblasene Gummitier benutzen (haltet das Gummiding an das obere Ventil der Flasche, um dies mit Helium zu füllen). In diesem Raum geht danach ein letztes Mal an die rechte Fackel heran und betätigt diese, um die Geheimwand zu öffnen. Durch die offene Wand geht es in Raum 3 und von dort aus weiter nach rechts in Raum 16 zu einer großen Rampe. Lauft in dem Raum genau vor die Rampe und benutzt dort das mit Helium gefüllte Gummitier mit der Rampe. Das Tier landet im oberen Teil bei Raum 17 und lenkt dort eine weitere Wache ab. Ihr macht Euch über die Treppe auf in Raum 18, wo

Ihr ganz an die Wand herangehen müßt (vor die rote Tür). Links neben dieser Tür befindet sich ein kleiner Scanner, mit dem Ihr die Karte benutzt. Ihr landet so in einem Aufzug und fahrt mit diesem in den letzten Raum, wo Ihr endlich auf den entführten Großvater und den Oberbösewicht trefft.

Das Ende

Es erwartet Euch hier das letzte Spiel. Ihr müßt gegen den Bösewicht antreten und diesen 5 Mal in Folge schlagen. Das Spiel läuft so ab, daß der Gegner einen Gegenstand auf eine Art Spielbrett schickt und Ihr diesem Gegenstand etwas entgegensetzen müßt. Sobald Euer Gegner also den ersten Gegenstand los geschickt hat, dreht Euch um und Ihr seht eine Art Steuerpult. Auf diesem Pult befinden sich sechs verschiedene Symbole, die jeweils einen Gegenstand darstellen. Ihr habt die Möglichkeit zwischen einem Panzer, einem Mädchen, einem Flugzeug, einem Spiralmännchen, einem Soldaten und einem Bären. Wollt Ihr einen der Gegenstände benutzen klickt zuerst auf das entsprechende farbige Symbol und betätigt dann rechts an dem Pult den großen Hebel.

Hier eine Aufstellung der Dinge, die den entsprechenden Gegenstand des Gegners schlagen (denkt daran, daß Ihr jeden Gegenstand nur einmal benutzen könnt):

Spiralmännchen und Soldat - Bär

Soldat, Flugzeug, Panzer, Mädchen - Spiralgeist

Flugzeug, Panzer - Zombie

Panzer, Mädchen - Flugzeug

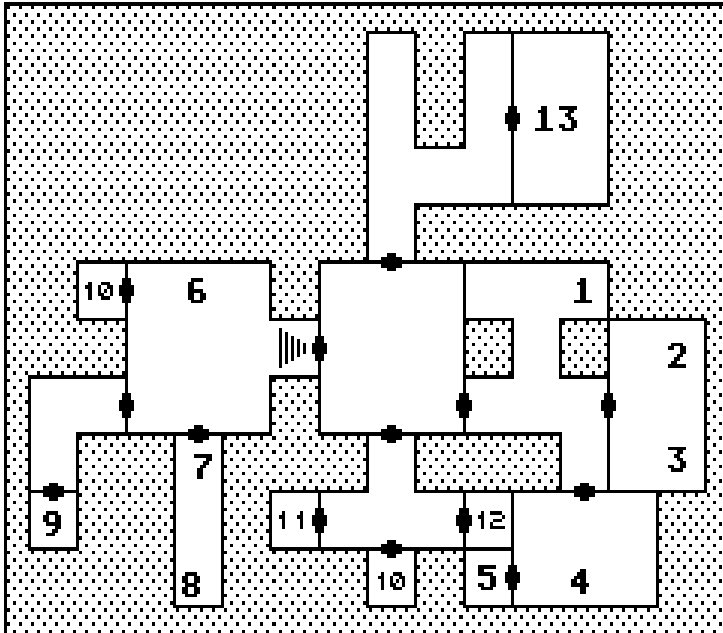
Mädchen - Panzer (behaltet das Mädchen unbedingt für den Panzer auf, da diese die einzige Möglichkeit ist, dieses Gefährt zu besiegen!).

Wählt den jeweiligen Gegenstand weise, denn sonst habt Ihr am Schluß nichts passendes mehr übrig. Aber keine Angst. Solltet Ihr sterben, beginnt Ihr immer wieder im Endraum.

Habt Ihr das Spiel schließlich gewonnen, ist auch das Abenteuer zu Ende und Euer Großvater wäre gerettet.

Karten

Haus des Großvaters

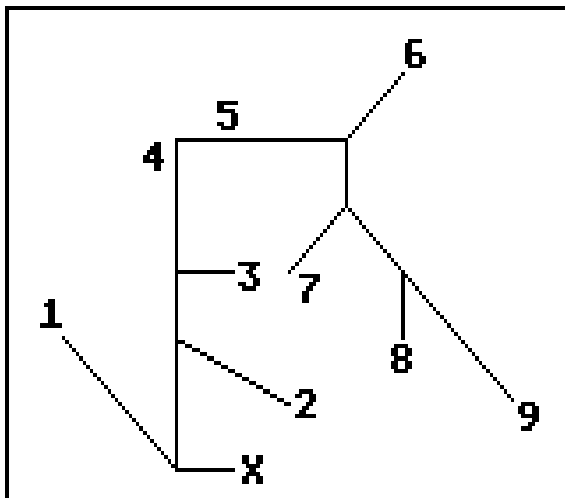


- X) Startpunkt
- 1) Zwei Hasen
- 2) Neben Sofa-Hase
- 3) Auf Tisch-CD
- 4) Schlafzimmer
- 5) Badezimmer
- 6) Keller
- 10)Zwerg
- 10a)Dusche
- 11)Computerraum
- 12)Schlafentier

13)Stall

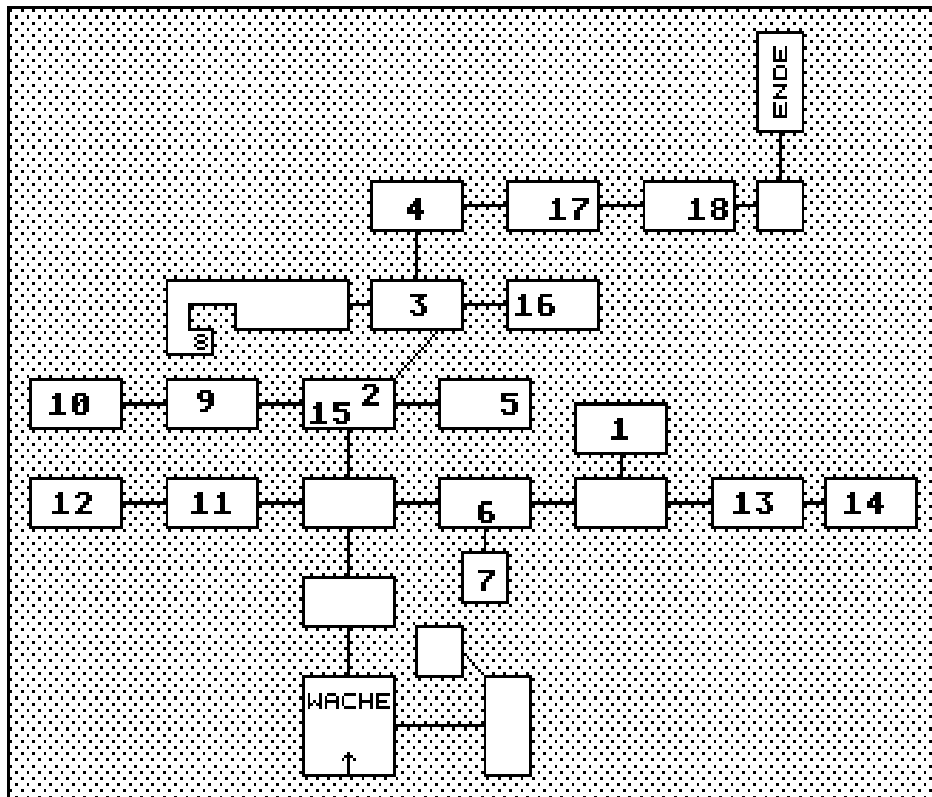
a) Blasebalg

Die Insel



- X) Startpunkt
- 1) Blauer Vogel
- 2) 3 Affen
- 3) Einrad
- 4) Werkzeugkasten
- 5) Tretboot
- 6) Zoll-Zugang auf Insel
- 7) Gummipuppe
- 8) Höhleneingang (Sandsack)
- 9) Steine

Die Burg



Wache - Eingang zur Burg (siehe Lösungstext)

- 1) Feuerlöscher
- 2) Fackel zum Öffnen der Geheimwand
- 3) Roboter (mit Feuerlöscher ausschalten)
- 4) Gnom-Kobold (Spielekonsole)
- 5) Weihnachtsmann - gibt Euch Schlüssel für die Mine
- 6) Tür mit Schlüssel des Weihnachtsmannes öffnen
- 7) Mine - hier liegt Dynamit
- 8) Eisblock - hier das Dynamit benutzen
- 9) Wache (wird durch Eisblock erschlagen)
- 10) Hebel betätigen (deaktiviert Waffen in Raum 11)
- 12) Von hinterer Wand die Katze holen (siehe Lösungstext)
- 13) Katze mit den Hunden benutzen
- 14) Karte
- 15) Heliumflasche (damit das Gummitier aufblasen)
- 16) Rampe (hier das mit Helium gefüllte Gummitier benutzen)
- 17) Wache wird durch Gummitier abgelenkt
- 18) Karte mit Scanner benutzen - Aufzug