



„Alec Thunder – Das Spiel“ Komplettlösung:

Mike Alecthunder ist ein verpeilter Typ, der keinen Bock auf zu viel Action hat, am liebsten in seiner verwohnten Bude vor der Glotze abhängt und mit seiner Konsole zockt. Als sein Kumpel Kuddel ihn bittet, ihm eine Uhr im Bad aufzuhängen, ahnt Mike noch nicht, in welchem wahnsinnigen Abenteuer ihn zwei schicksalhafte Kekse und ein versehentlicher Schlag auf den Kopf befördern.

Als Mike in einer völlig durchgeknallten Parallelwelt aufwacht und mit einer wahnwitzigen Mission beauftragt wird, fragt er sich erst, ob das alles real oder nur ein bekloppter Traum ist, doch bald überschlagen sich die Ereignisse und zwingen Mike, sich in dieser irrsinnigen Welt zurechtzufinden um als *Auserwählter* eine große Katastrophe zu verhindern.

„Alec Thunder – Das Spiel“ ist ein klassisches Point and Click Adventure, das an alte Klassiker wie „Sam & Max“ oder „Day of the tentacle“, aber auch moderne Spiele wie „Deponia“ erinnern soll. Wer sich ein wenig mit Adventures wie „Monkey Island“ oder „Space Quest“ auskennt, wird viele Zitate und Anspielungen finden, auch an Filmklassiker wie „Star Wars“, „Hellraiser“ oder „Alien“.

Hier nun die Komplettlösung für das Spiel!

Viel Spaß damit!

1. Kapitel „Kuddel und die Uhr“

Das Telefon klingelt, Mike geht ran (**benutze / nimm Telefon**). Kuddel ist dran und sagt Mike, dass er gerade eine neue Uhr gekauft hat, sich aber nicht traut, sie alleine aufzuhängen und bittet Mike um Hilfe. Mike soll seine Bohrmaschine mitbringen. Da er nicht ohne seinen Führerschein und seine Schlüssel losfahren will, muss man die erst mal besorgen.

Im Wohnzimmer ist links eine Garderobentür (**öffne Tür**), in der ein Hühnerkostüm hängt, das Mike aus früheren Tagen kennt, aber nicht anziehen will. Mike macht den Reißverschluss auf (**öffne Hühnerkostüm**) und in der Innentasche sieht er seinen Führerschein, den er einsteckt. (**nimm Führerschein**). Den zur Antenne umfunktionierten Kleiderbügel auf dem Fernseher muss Mike einstecken (**nimm Kleiderbügel**). Wenn Mike den **Werkzeugkoffer öffnet** (neben der Küchentür), sieht er, dass seine Bohrmaschine fehlt.

Rechts geht's zur Küche. Mike muss den Knochen in der Spüle mitnehmen (**nimm Knochen**). Wenn er das Mauselloch ansieht (**sieh an Mauselloch**) sieht er, dass seine Autoschlüssel in dem Mauselloch liegt. Mike kann die Schlüssel mit dem Kleiderbügel herausholen (**benutze Kleiderbügel mit Autoschlüssel im Mauselloch**).

Mike kann die Wohnung verlassen, indem er die Haustür im Wohnzimmer benutzt (**öffne Tür**).

Im Hausflur sitzt ein aggressiver Hund namens Schnuffchen, der Mike nicht durchlässt und sich nur mit dem Knochen besänftigen lässt (**Benutze Knochen mit Schnuffchen**).

Mike geht zum Nachbarn rüber und klingelt (**benutze Klingel**). Mike muss ihn nach der Bohrmaschine fragen, aber der Nachbar sagt „Nein“ und geht zurück in seine Wohnung. Mike klingelt noch mal (**benutze Klingel**) und fragt erneut nach der Bohrmaschine. Der Nachbar sagt wieder nein, diesmal mit Nachdruck. Mike klingelt ein drittes Mal (**benutze Klingel**) und fragt noch mal. Der Nachbar gibt nach und gibt Mike die Bohrmaschine.

Mike hat, was er braucht und geht zum Treppenhaus, die Treppe runter und zur Haustür (**öffne Tür**). Die Tür zum Werkzeugkeller ist übrigens verschlossen.

Mike steht auf der Straße und sieht sein ramponiertes Auto vor dem Haus stehen. Wenn Mike das Auto benutzt (**benutze Auto**), stellt er fest, dass etwas nicht stimmt. Ein Blick auf den Motor (**öffne Motorhaube, sieh an Motor**) bringt Klarheit: Die Batterie ist leer und eine Zündkerze hat den Geist aufgegeben. Mike beschließt, den Nachbarn noch mal zu fragen.

Mike geht also zurück zu seinem Nachbarn, klingelt und redet erneut mit ihm (**benutze Klingel**). Der Nachbar rückt nach einem längeren Gespräch den Schlüssel zum Werkzeugkeller raus, wo ein Starthilfekabel und eine Zündkerze liegen sollen. Nach dem Gespräch geht Mike wieder zum Hausflur und die Treppe runter, zum Werkzeugkeller. Die Tür lässt sich mit dem Schlüssel aufschließen (**benutze Schlüssel zum Werkzeugkeller mit Kellertür**) und danach öffnen (**öffne Kellertür**).

In dem Werkzeugkeller muss Mike sich ausführlich umsehen und eine leere Farbdose (rechts unter dem Fenster) ansehen (**sieh an Farbdose**), woraufhin er eine Zündkerze entdeckt, die er einstecken muss (**nimm Zündkerze**). Rechts ist eine Schublade, die Mike öffnen muss (**öffne Schublade**). Das Starthilfekabel, das erscheint, muss Mike einstecken (**nimm Starthilfekabel**). Am Boden steht eine Werkzeugkiste, die sich öffnen lässt (**öffne Werkzeugkiste**) und in der Mike einen Hammer findet, den er mitnehmen muss (**nimm Hammer**). Jetzt kann Mike zurück zu seinem Auto.

Auf der Straße muss Mike den Hammer mit der Laterne benutzen (**benutze Hammer mit Laterne**). Die Laterne öffnet sich und nach einem zweiten Schlag (**benutze Hammer mit Laterne**) ist die Stromquelle vollkommen freigelegt. Mike kann jetzt das Starthilfekabel benutzen, um den Wagen zu starten. Er kann entweder das Kabel mit der offenen Motorhaube oder der offenen Laterne benutzen (**benutze Starthilfekabel mit Energiequelle oder Motor**) und die Batterie wird aufgeladen. Mike muss

jetzt noch die Zündkerze in den Motor stecken (benutze Zündkerze mit Motor) und dann kann er das Auto benutzen, um loszufahren (benutze Auto).



Mike ist in Kuddels Wohnung, die beiden unterhalten sich kurz und Mike sagt mehrmals, dass er Hunger hat. Kuddel sagt, dass er schnell die Uhr holt und Mike nimmt sich zwei der Kekse auf dem Tisch und isst sie auf. Mike hängt die Uhr übers Klo und nachdem er von Kuddel erfährt, dass er soeben versehentlich Haschkekse gegessen hat, rutscht er ab und fällt runter. Er stößt sich den Kopf und wacht an einem völlig anderen Ort auf.

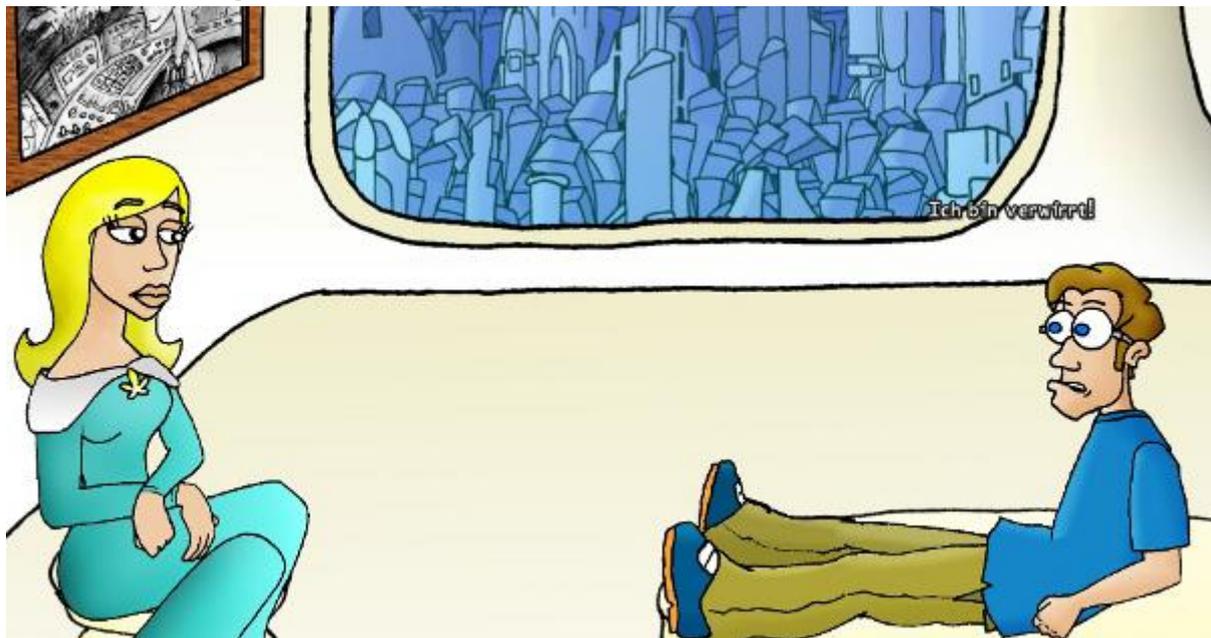
2. Kapitel „Der digitale Palast“

Mike erwacht in einem Bett und wird von einer Königin begrüßt, die sich als Königin Sativa vorstellt und ihm offenbart, dass sie ihn hergeholt hat. Er erfüllt die Prophezeiung des „einen Auserwählten“, der die Welt von dem Bösen befreien soll. Sie sagt ihm, dass die Welt in großer Gefahr ist und nur er sie retten kann. Mike glaubt ihr natürlich nicht und sagt, es lag an dem Haschkeks, aber die Königin hat das geahnt und bleibt cool. Sie sagt, er kann sich frei bewegen und im Palast umsehen. Die Königin verlangt von ihm handwerkliches Talent, technisches Fachwissen und ein heldenhaftes Talent, um die Prophezeiung bestätigt zu sehen.

Das handwerkliche Talent besteht darin, die Waffe zusammenzubauen, die man später brauchen wird, sagt die Königin und das technische Fachwissen bezieht sich auf das zukünftige Fluggerät.

Die Königin sagt, dass sie in ihrem Thronsaal wartet, bis Mike ihr die drei Beweise liefert, danach darf er sein Abenteuer beginnen.

Als die Königin weggeht, sagt Mike, dass er das alles für einen Traum hält, aber tut, was die Königin will, weil er wissen will, was hier gerade los ist.



In dem Aufwachraum kann Mike den Schrank rechts öffnen (**öffne Schrank**) und die elektronischen Spielzeuge mitnehmen (**nimm elektronisches Spielzeug**), woraufhin er einen „Daddelnkirps“ und ein paar passende Spiele hat. Hinter dem Bild an der linken Wand (**öffne Bild**) ist ein Safe in der Wand, der sich aber ohne weiteres nicht öffnen lässt. Die Tür nach draußen lässt sich öffnen, indem man das Tastenfeld benutzt (**benutze Bedienfeld**). Mike kommt daraufhin in den Flur, von dem Wege in die Küche, zum Thronsaal der Königin und die Werkstatt führen.

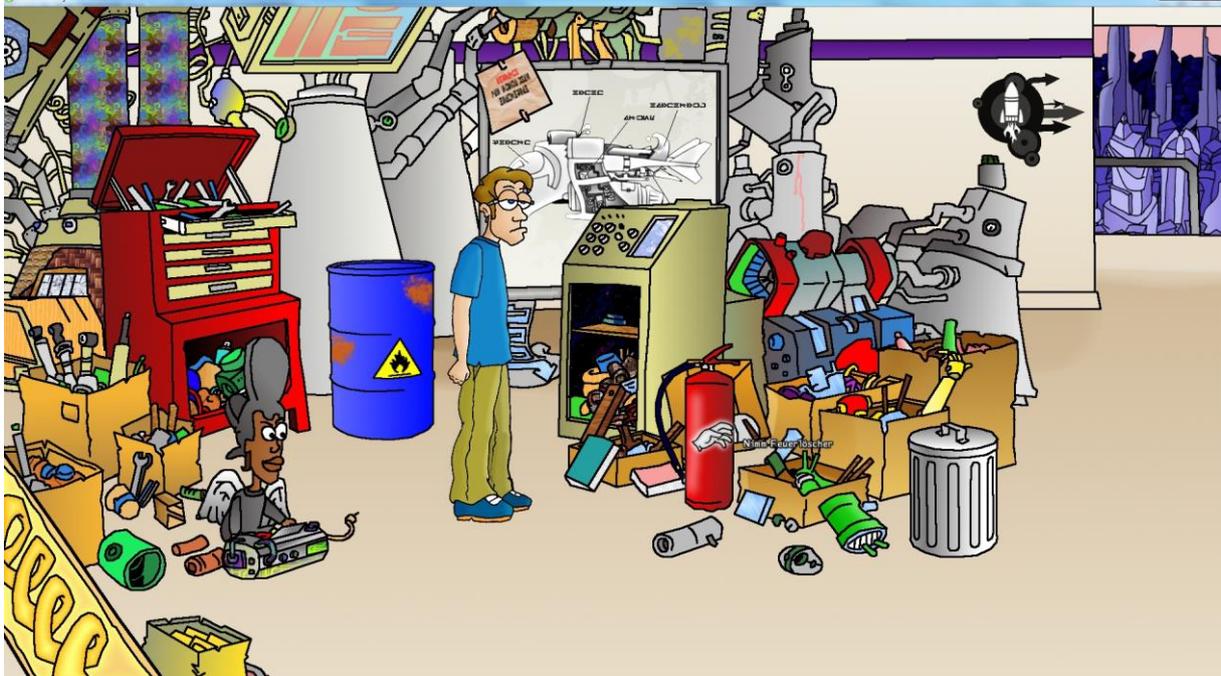
Zuerst kann Mike mit der Palastwache reden (**rede mit Palastwache**) und erfahren, dass er seine Lieblingsspiele vermisst. Wenn Mike der Wache die Spiele gibt (**benutze Spiele mit Palastwache**), erhält er im Gegenzug einen Schraubenzieher.

Wenn man danach noch mal mit der Wache im Flur redet (**rede mit Palastwache**), erfährt man, dass der Typ eine Vorliebe für Sprengstoff hat.

Im Thronsaal sitzt die Königin auf ihrem Thron, man kann mit ihr reden und sich die Aufgaben noch mal erklären lassen. Unten rechts im Bild steht eine riesige Flasche Schnaps, die Mike aber nicht anrühren will, weil er kein Glas hat. Auf der Terrasse trifft er eine weitere Wache, die er ebenfalls ansprechen muss (**rede mit Palastwache**), um dessen Feuerzeug zu bekommen. („**Was machst du hier?**“ auswählen)

In der Werkstatt ist ein verkrüppeltes Wesen, das an einem Raumschiff schraubt. Der erste Teil der Pistole ist im Mülleimer (**öffne Mülleimer, nimm seltsames Teil**), es gibt eine Roboterhand (**nimm**

Roboterarm) und einen Feuerlöscher (nimm Feuerlöscher), die man beide nehmen muss. In der Ecke der Werkstatt ist ein Fass mit Sprengpulver, das sich nur mit dem Schraubenzieher öffnen lässt (benutze Schraubenzieher mit Fass). Mike muss etwas von der grünen Sprengpaste mitnehmen (nimm Sprengpaste). Wenn man mit dem Mechaniker redet, erfährt man, dass er eine Vorliebe für Alkohol hat (rede mit Mechaniker).



In der Küche, wo ein Koch auf einem Karton steht und versucht, eine Glühbirne zu wechseln, kann Mike die Kaffeewaage mitnehmen (nimm Kaffeewaage) und in dem linken Schrank (öffne linker Schrank) eine Tüte Backpulver (nimm Backpulver) und im rechten Schrank (öffne rechter Schrank) einen Messbecher mitnehmen (nimm Messbecher). Wenn man mit dem Koch redet (rede mit Koch), erfährt man, dass er die Glühbirne des Feualarms wechseln will, aber nicht an die Lampe kommt, weil er zu klein ist.

Rechts (in der Küche) ist eine Besenkammer, die sich nur mit dem Feuerlöscher öffnen lässt (benutze Feuerlöscher mit seltsame Tür), woraufhin Mike die Tür mit dem Feuerlöscher gewaltsam öffnet. In der Besenkammer ist ein Wischmopp, den Mike nehmen muss (nimm Wischmopp). Den Wischmopp kann Mike mit dem Roboterarm verbinden (benutze Wischmopp mit Roboterarm) und beides zu einem Arm mit Verlängerung zusammenbauen. Diese Verlängerung kann Mike dem Koch geben, damit er an die Glühbirne kommt, um sie auszuwechseln (benutze Roboterarm mit Verlängerung mit Koch). Als Dankeschön bekommt Mike ein kunstvoll graviertes Glas und der kleine Kerl geht vom Karton runter. Mike schlitzt den Karton mit dem Schraubenzieher auf (benutze Schraubenzieher mit Karton), um an den zweiten Teil der Waffe zu gelangen (nimm merkwürdiges Teil).

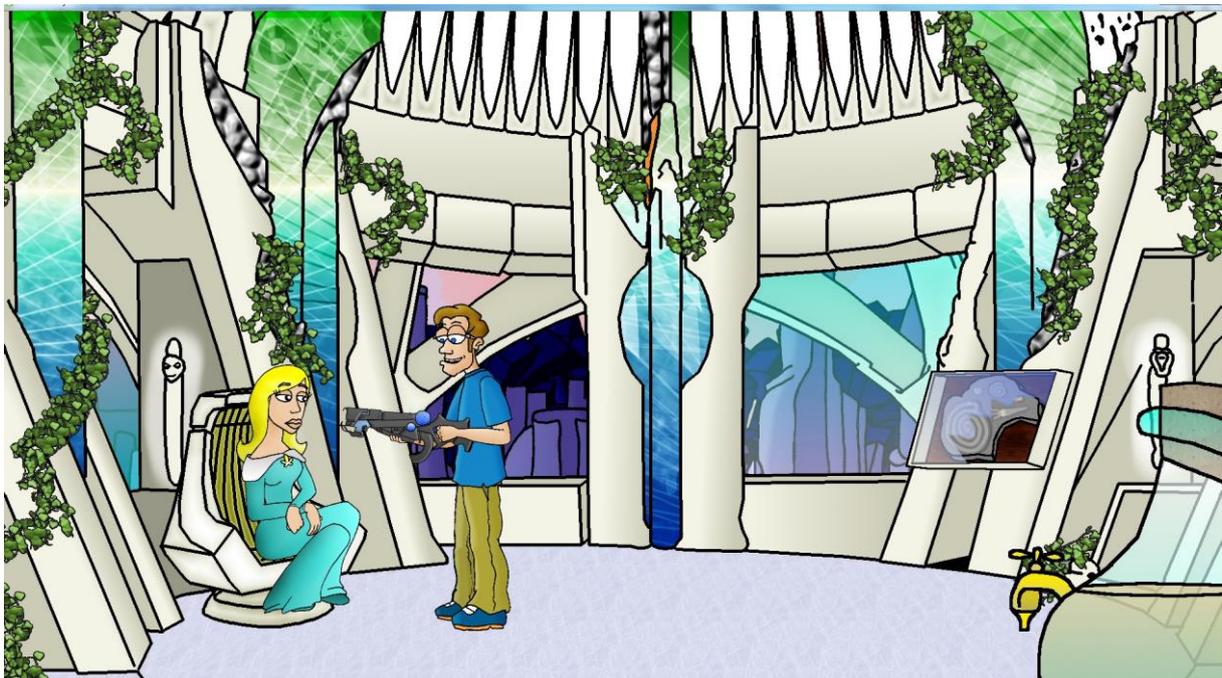


Im Aufwachraum muss Mike die Sprengpaste mit dem Safe benutzen (**benutze Sprengpaste mit Safe**), um festzustellen, dass er nicht weiß, wie viel Sprengpaste er benötigt.

Im Flur steht immer noch die freundliche Wache. Wenn Mike den Safe erfolglos eingeschmiert hat und den Wachmann anspricht (**rede mit Wache**), der ja bekanntlich eine Vorliebe für Sprengstoff hat, erfährt er, dass man 25 Gramm Sprengpaste braucht, um die Safetür zu sprengen.

Mike kennt jetzt die benötigte Menge, er benutzt die Sprengpaste mit der Kaffeewaage (**benutze Sprengpaste mit Kaffeewaage**) und wiegt 25 Gramm ab, die er auf die Safetür an der Wand im Aufwachraum schmiert (**benutze 25 Gramm Sprengpaste mit Safe**). Jetzt anzünden (**benutze digitales Feuerzeug mit Sprengpaste auf dem Safe**) und die Safetür wird mit einer Explosion geöffnet. Im Safe sind ein Glashammer und der dritte Teil der Waffe (**nimm Zeug im Safe**). Mike benutzt die drei Teile der Pistole miteinander und hat die dreiteilige Waffe zusammengebaut (Die Reihenfolge ist egal).

Mike kann jetzt zur Königin gehen und ihr die Waffe zeigen (**benutze Waffe mit Königin**), woraufhin die erste Prüfung bestanden ist.



In der Werkstatt kann Mike erneut mit dem Mechaniker reden (**rede mit Mechaniker**) und erfährt, dass er ihm die Lösung des zweiten Rätsels nicht verraten wird. Nur so viel: Mike muss sich den Treibstoff für das Raumschiff, das er fliegen soll, selber kochen.

In der Küche kann Mike den Alarmhebel benutzen (**benutze Feueralarm**), was zur Folge hat, dass der gesamte Palast evakuiert wird. Jetzt hat Mike leichtes Spiel und kann im Thronsaal der Königin nach Herzenslust randalieren. Da die Königin evakuiert wurde, kann sie Mike jetzt auch endlich nicht mehr daran hindern, sowohl den Messbecher als auch das kunstvoll verzierte Glas mit ihrer riesigen Schnapsflasche zu benutzen und mit dem hochprozentigen Alkohol zu füllen (**benutze kunstvoll verziertes Glas mit Edler Tropfen** und **Benutze Messbecher mit Edler Tropfen**). Größeren Schaden richtet das *professionelle* Öffnen der Glasvitrine mit den antiken Fossilien an (**benutze Glashammer mit Glasvitrine**). Mike schlägt die Scheibe ein und legt die Fossilien frei. Ein weiterer Schlag, diesmal auf die Fossilien, löst ein Stück der Steinplatte ab, die Mike einsteckt (**benutze Glashammer mit Fossilien**).

Nun darf Mike zurück in die Küche, wo er endlich den nervigen Feueralarm abstellen kann (**benutze Feueralarm**).

Mike kann nun dem Mechaniker in der Werkstatt den hochprozentigen Alkohol in dem kunstvoll verzierten Glas geben (**benutze Glas mit Schnaps mit Mechaniker**), woraufhin er ein Handbuch bekommt, in dem steht, wie man den Treibstoff kocht, womit die zweite Prüfung bestanden wäre. Mike eignet sich das Wissen an, indem er das Buch ansieht (**sieh an Handbuch**). Er erfährt, dass er für den Treibstoff hochprozentigen Alkohol, fossile Brennstoffe und ein Treibmittel braucht und alles zusammenkochen muss.

Kochen? Richtig, in der Küche steht ein Topf auf dem Herd, in den Mike die Zutaten packt (**benutze Backpulver mit Topf**, **benutze Fossilien mit Topf** und **benutze Messbecher voll Schnaps mit Topf**) und den Topf einschaltet (**benutze Herdschalter**), woraufhin der Treibstoff gekocht wird. Mike füllt ihn in den Messbecher um ihn der Königin zu zeigen.

Mike kann jetzt zur Königin gehen und ihr den Treibstoff zeigen (**benutze Messbecher mit Raumschifftriebstoff mit Königin**), woraufhin er auch die zweite Prüfung besteht. Pilli, der stark übergewichtige Diener der Königin erscheint und nimmt Mike mit auf eine Rundfahrt durch die Stadt.

Mike und Pilli, das übergewichtige Katzenwesen steigen in ein schwebendes Auto und fliegen durch die Schluchten der Wolkenkratzer. Das Katzenwesen erzählt Mike, was das Problem ist. Es gibt eine analoge Stadt, in der eine böse, neidische Königin wohnt. Sie versklavt die Einwohner ihrer Stadt und schickt dauernd Terrorkommandos in die digitale Stadt, die unschuldige Passanten töten und Sachen in die Luft sprengen. Vor kurzem haben die Terrorkommandos einen enorm leistungsfähigen Laser aus der digitalen Stadt geklaut und den Superwissenschaftler entführt, der den Laser entwickelt hat. Man befürchtet, die böse Königin will die digitale Stadt vernichten. Das Katzenwesen geht mit Mike in ein Café, das zwischen den Wolkenkratzern herumschwebt, um etwas zu essen.

3. Kapitel „Die digitale Stadt – Das Café“

Pilly befiehlt Mike, etwas zu essen zu kaufen, doch es sind drei Gäste vor Mike, die einfach nicht fertig werden. Man kann mit allen reden, der lächerliche Turtlemann ganz hinten will irgendwas mit Pilzen, die arrogante Tussi in der Mitte will Salat und der Strauß an der Theke will Kaffee. Wenn man abwartet, bis alle ihr essen haben, dauert es viel zu lange, also soll Mike alle Bestellungen sabotieren. Auf dem Tisch, an dem der Alien Krawallgott sitzt, Unterhalb des Tresens steht eine leere Kaffeebüchse, die Mike nehmen kann (**nimm leere Dose**).



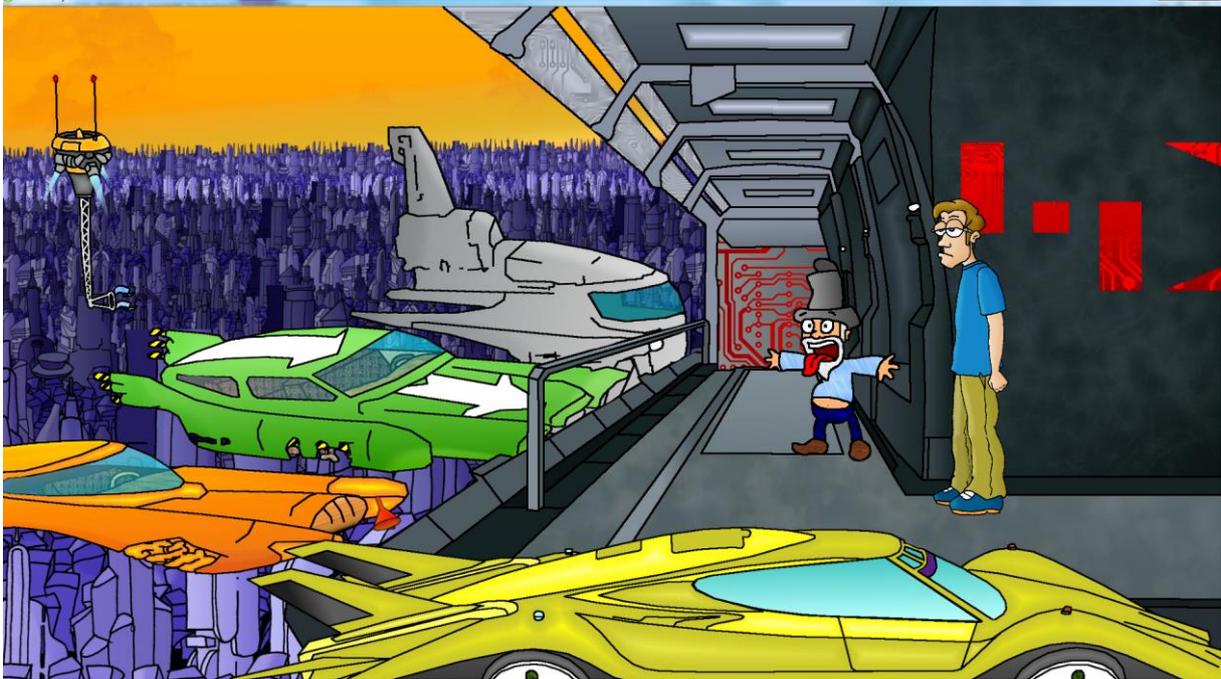
Im hinteren Bereich sitzen einige Gäste. Mit einigen kann man reden und erfährt, wie man am besten eine Bestellung sabotiert. Der seltsame Automat, der auf Klo hängt, lässt sich nicht bedienen, da Mike das Fachwissen dazu fehlt. Er muss mit der jungen Punkmädchen reden, das im Café sitzt und Tee trinkt (**rede mit Lucy**), woraufhin Mike erfährt, wie man den Automaten einschaltet. Nun kann Mike den Automaten einschalten (**benutze Automat**), von dem er nun weiß, dass es ein Automat für Geräusche ist, doch er weiß nicht, was er damit anfangen soll.

Mike geht in die Küche, wo ein kleiner Kerl arbeitet und in der linken Box die Kaffeemaschine vorbereitet. Mike kann einen Löffel mit Honig aus einem Honigglas nehmen (**nimm Löffel im Honigpote**) und einen Trichter (**nimm Trichter**). Der Koch sagt, dass er Kaffee vorbereitet und keine Zeit für Kundengeschwätz hat.

Mike kann die Sprengpaste aus dem Inventar in die leere Kaffeebüchse füllen (**benutze Sprengpaste mit leere Dose**) und sagt, dass er das jetzt nur noch mit dem echten Kaffee austauschen muss, um die Kaffeebestellung zu sabotieren. Wenn Mike die Büchse mit der Sprengpaste mit der vollen Kaffeedose tauschen will, protestiert der Koch. Mike muss das Mobile auf dem Tresen durcheinanderbringen (**benutze Mobile**). Mike kann jetzt, während der Koch mit dem Mobile beschäftigt ist, die beiden Kaffeebüchsen tauschen, sodass er eine volle Kaffeebüchse hat und da wo der Kaffee stand, steht jetzt die Dose mit der Sprengpaste.

Mike geht wieder in das Café und der Strauß an der Theke hat sich für einen Kaffee entschieden (Wenn Mike die beiden Dosen vertauscht hat). Da Mike den Kaffee mit dem Sprengpulver vertauscht hat, gibt es eine Explosion in der Küche. Der Koch richtet aus, dass es keinen Kaffee mehr gibt. Der Strauß geht und die nächste ist dran. Sie bestellt einen Salat, aber ohne Käse, doch die arrogante Tussi kann sich für keinen Salat entscheiden.

Mike verlässt das Café und geht über den Parkplatz. Auf dem Parkplatz steht ein Auto, das mit Klebeband geklebt ist. Mike reißt das Klebeband ab (**nimm Klebeband**) und der Kotflügel des Raumschiffes fällt in die Tiefe. Auf der linken Seite des Parkplatzes sitzt ein Penner und schläft. (**benutze Trichter mit Penner**) und Mike steckt dem Penner den Trichter in den Mund. (**benutze Kaffee mit Penner**) und Mike kippt den Kaffee in den Trichter, den er aus der Küche geklaut hat. Mike hat nun wieder eine leere Dose. Es dauert eine Weile, dann rennt der Penner wie von Sinnen davon, total aufgedreht. Er verliert eine digitale Trillerpfeife, die Mike aufsammeln muss (**nimm Trillerpfeife**).



An der Wand sitzt ein Käfer, der danach schreit, ein Teil der Salatsabotage zu werden, doch Mike kann ihn nicht nehmen, weil er zu schnell ist. Also muss Mike eine Käferfalle bauen. (**benutze Löffel mit Klebeband**) und Mike wischt den Honig von dem Löffel auf einen der beiden Klebestreifen, sodass er nun beidseitiges Klebeband hat. (**benutze Honig-Klebeband mit Käfer** oder **Wand**) und Mike klebt das Honig- Klebeband an die Wand und der Käfer bleibt auf dem Honig kleben. Mike steckt den festgeklebten Käfer ein.



Mike geht zurück ins Café, in die Küche und der Koch steht in der mittleren Box, wo er Salat schneidet. Der fertige Salat steht in der rechten Box. Wenn der Koch nicht bei der Salatschüssel kann Mike den Käfer in den Salat legen (**benutze festgeklebter Käfer mit Salat**), was zur Folge hat, dass auch der Salat ausfällt, woraufhin die arrogante Tussi das Restaurant verlässt und nun der letzte Gast, der Turtlemann, etwas mit Pilzen will.

Wieder in der Küche sieht Mike, dass der Koch bereits Pilze ausgebreitet hat und bereit ist, aus einem Pilzkochbuch zu kochen, das auf dem Tresen liegt. Der Diebstahl dieses Buches würde die Bestellung sabotieren, doch der Koch hält Mike davon ab, das Kochbuch zu nehmen.

Mike muss nun mit dem Koch reden (**rede mit Koch**), um zu erfahren, dass er Angst vor dem vornehmen Schrei des Knorpeldrachen hat. Diese Information treibt Mike direkt danach zu dem Automaten auf Klo zurück, wo er die digitale Trillerpfeife mit dem Automat benutzen muss (**benutze digitale Trillerpfeife mit Automat**), um den besagten Schrei herunterzuladen. Er kann den Schrei an den Gästen testen (**benutze Trillerpfeife**), aber die beste Wirkung zeigt er, wenn Mike die Trillerpfeife in der Küche benutzt, weil dann der Koch flieht und Mike dann das Kochbuch nehmen kann (**nimm Pilzkochbuch**). Wieder einmal fällt das Essen aus und Mike darf endlich selbst was bestellen. Er bestellt zwar zwei Suppen, so wie Pilli es ihm aufgetragen hat, doch die Bestellung wird unsanft von drei Killern aus der analogen Stadt unterbrochen, die in das Café stürmen und mit Waffen um sich schießen. Mike versteckt sich hinterm Tresen und der einzige Ausweg ist, die Waffe aus dem Inventar zu benutzen (**benutze zusammengebaute Waffe mit analoge Angreifer**) und die Angreifer äußerst brutal aus dem Weg zu räumen.

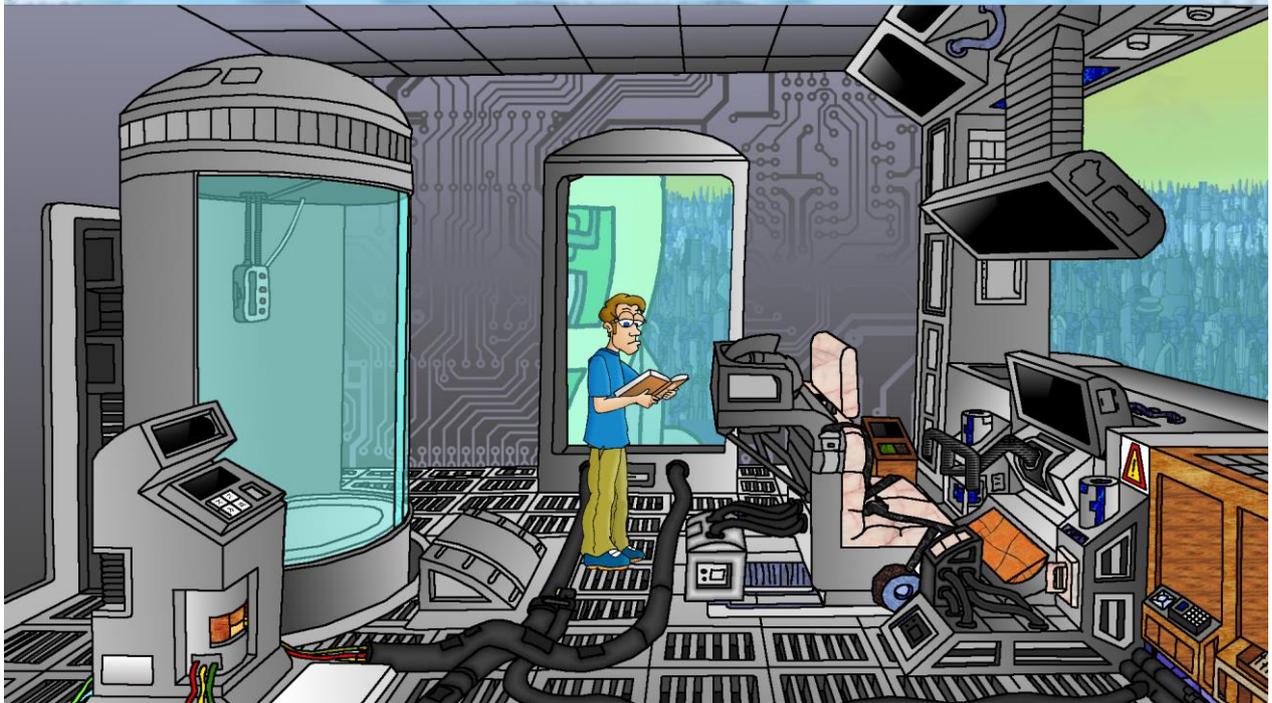


Das Katzenwesen beglückwünscht Mike zu seiner Tat und sagt ihm, dass er der Auserwählte ist, obwohl Mike nicht sehr begeistert ist. Er hat gerade seine letzte Prüfung bestanden. Das Katzenwesen bringt Mike zurück in den Palast und die Königin gibt Mike den Auftrag, die analoge Stadt zu infiltrieren, um den Wissenschaftler zurückzubringen und den Laser zu deaktivieren. Mike bekommt ein Glas mit Fresskäfern, die den Laser aufessen sollen.



Mike steht direkt vor dem Raumschiff. Um es zu betreten, muss Mike das Raumschiff anfassen (**benutze Raumschiff**) und er steigt ein. Innen muss Mike sich das Handbuch angucken (**sieh an Handbuch**) und erfährt so, dass er erst die Startkonsole einschalten muss (links neben dem Pilotensitz) (**benutze Startkonsole**) und danach den Navigationscomputer (rechts neben dem Pilotensitz) (**benutze Navigationscomputer**), um das Schiff zu starten.

Man sieht, wie Mike mit dem Raumschiff davonfliegt, der Mechaniker kommt zur Königin und sagt, es kann losgehen. Der Treibstoff ist bereit, eingefüllt zu werden, doch Mike ist schon los. Es kommt wie es kommen muss und Mike geht unterwegs der Sprit aus und er stürzt mit dem Schiff in den Dschungel.



4. Kapitel „Verschollen im Dschungel“

Das Cockpit ist auf dem Kopf und Mike liegt verletzt an der Decke. Nachdem er bemerkt hat, dass er sein gesamtes Inventar verloren hat, kann er versuchen, das Taschenlampenfach zu öffnen (neben dem Lenkrad), doch er kommt nicht ran. Er muss auf den Pilotensessel steigen (**benutze Pilotensessel**) und kann das Fach öffnen, doch leider fällt die Taschenlampe dabei runter und bei dem Sturz geht die Glühbirne kaputt. Mike sammelt die Taschenlampe auf und kann das Schiff nun verlassen. Draußen kann Mike mit der Taschenlampe den Scheinwerfer des Raumschiffes einschlagen (**benutze kaputte Taschenlampe mit Scheinwerfer**) und er kann die Glühbirne nehmen (**nimm Glühlampe**) und in die Taschenlampe einsetzen (**benutze Glühlampe mit kaputte Taschenlampe**), woraufhin sie tatsächlich wieder funktioniert.

Weiter rechts ist eine dunkle Höhle, die Mike nur mit einer funktionierenden Taschenlampe betreten mag.



Mike geht also durch die Höhle und kommt bei einem Baum raus, in dessen Astwerk das verstreute Inventar hängt, das bei dem Absturz aus dem Schiff geschleudert wurde. Der Ast ist zu hoch, um ranzukommen. Mike kann nach Westen gehen, wo er unter dem Frosch mit Megabusen einen kleinen Stein einsammeln kann (**nimm Stein**) und wenn er nach links oben in die nächste Szene geht, kann er die Liane einsammeln (**nimm Liane**). Wieder in der Szene mit dem Busenfrosch kann Mike die Liana mit dem scharfen Stein benutzen (links), um das Seil zu kürzen (**benutzt Liane mit scharfer Stein**) und Mike hat ein kurzes Stück Liane.

Wenn Mike die Frosch Szene nach links unten verlässt, kommt er zu einem Waldstück, wo der Weg nach Westen von einem abgebrochenen Ast versperrt ist. Nach Süden kann Mike aber gehen, er kommt an einem Baum raus (auf dem zwei Horntiere sitzen) und kann den Ast abbrechen (**nimm Ast**).



Mike kann danach wieder nach links gehen (zurück zu dem versperrten Weg) oder nach rechts durch die Höhle gehen, was ihn wieder zu dem Baum bringt, in dem das Inventar hängt. Um weiter zu kommen, muss Mike ein wenig basteln (**Benutze Ast mit kurzes Stück Liane**) und Mike hat eine Steinschleuder, die er mit dem Stein laden kann (**benutze Schleuder mit Stein**). Wieder am Inventarbaum kann Mike die geladene Schleuder mit dem morschen Ast benutzen, auf dem das Inventar liegt (**benutze Schleuder mit Stein geladen mit morscher Ast**) und er schießt das Inventar runter. Es geht leider etwas schief und am Ende sind sowohl die Fresskäfer als auch der Baum weg. Mike hat nun sein Inventar zurück (**nimm Inventar auf dem Boden**), außer die Fresskäfer, die sind auf Nimmerwiedersehen im Wald verschwunden.

Mike kann jetzt zu dem versperrten Weg gehen und die Waffe aus dem Inventar benutzen, um sich den Weg freizuschießen (**benutze Waffe mit abgebrochener Ast**). Mike kommt in die nächste Szene, wo er einen Pilz sieht, den er gerne haben möchte. Er will ihn aber nicht mit bloßen Händen anfassen oder lose in der Tasche tragen. Mike nimmt die leere Kaffeedose, um den Pilz zu pflücken (**benutze leere Kaffeedose mit Pilz**). Es funktioniert, aber Mike wird trotzdem von der Giftwolke betäubt und wacht erst in einem Käfig wieder auf.

Man wacht in einem Käfig auf und erfährt in dem folgenden Dialog, dass er von Joseph, dem Krakenwesen eingesammelt und eingesperrt wurde und nun gleich gegessen werden soll. Mike schafft es nicht, Joseph davon zu überzeugen, ihn freizulassen. Außerdem erfährt er, dass Joseph ein Glas mit Fresskäfern in seiner Hütte hat, doch es bringt eh nichts, weil der Kessel, in dem Mike zubereitet werden soll, bereits brodelt. Er hat offenbar den Verstand verloren und ist jetzt böartig und auch noch ein Kannibale. Joseph erwähnt, dass die analoge Stadt direkt auf der anderen Seite des Flusses liegt, an dessen Ufer man sich gerade befindet.

Joseph geht wieder weg und Mike probiert erst mal, den Sicherungskasten mit dem Schraubenzieher zu öffnen (**benutze Schraubenzieher mit Sicherungskasten**), doch Joseph geht dazwischen, woraufhin Mike feststellt, dass er Joseph erst irgendwie außer Gefecht setzen muss, um dort weiterzukommen. Da Joseph zu jeder Gelegenheit die Suppe abschmeckt, kommt Mike zu der logischen Schlussfolgerung, dass es sinnvoll wäre, die Suppe mit dem Pilz zu vergiften, den er in der Kaffeebüchse (im Inventar) hat. Wenn Mike den Pilz in die Suppe werfen will, merkt er, dass der Kessel zu weit weg steht, außerdem will er den Pilz nicht mit bloßen Fingern anfassen.

Mike kann einen losen Gitterstab abbrechen (**nimm loser Gitterstab**) und damit etwas basteln: Mike befestigt das Klebeband an dem Gitterstab, den er herausgezogen hat (**benutze Gitterstab mit Klebeband**), dann klebt er den Löffel daran fest (**benutze Gitterstab mit Klebeband mit Löffel**) und erhält so einen Löffelstab. Mit diesem Löffelstab kann man den Pilz perfekt in den Kessel werfen (**benutze Löffelstab mit Pilz in Kaffeedose**). Mike will es dann aber doch nicht tun, weil er nicht weiß, ob der Pilz eventuell tödlich ist, denn er möchte Joseph gerne betäuben, aber nicht töten. Ein Blick in das Pilzbuch (**schau an Pilzkochbuch**) offenbart, dass der Pilz nicht tödlich ist und so kann Mike den Pilz in den Kessel werfen (**benutze Löffelstab mit Pilz mit Kessel**), woraufhin Joseph beim nächsten Abschmecken umfällt und einschläft. Nun kann Mike es erneut mit dem Sicherungskasten versuchen (**benutze Schraubenzieher mit Sicherungskasten**) und nachdem dieser sich geöffnet hat, erneut (**benutze Schraubenzieher mit Sicherungskasten**), woraufhin sich die Zellentür öffnet und Mike in die Freiheit flüchten kann.

Mike steht nun vor dem Käfig und muss die Mütze mitnehmen, die Joseph verloren hat (**nimm Papierhut**). Die Tür zur Hütte kann Mike wie gewohnt mit dem Feuerlöscher öffnen (**benutze Feuerlöscher mit verschlossene Hüttentür**) und die Hütte betreten.

Mike geht in die Hütte, und nimmt im Wohnzimmer ein langweiliges Buch, das neben dem Tisch liegt (**nimm langweiliges Buch**). Es stellt sich als „Die Memoiren von Joseph Kotzebue - Hin und leider nicht mehr zurück“ heraus, das langweiligste Buch der Welt. In einem Bücherregal steht ein Buch über Inneneinrichtung, das man nehmen muss (**nimm Einrichtungsbuch**). Wenn man das Buch dann öffnet (**öffne Einrichtungsbuch**), ist es hohl und im Inneren ist ein goldener Schlüssel versteckt.

Wenn Mike mit dem Fisch redet (**rede mit Fisch**), sagt der Fisch, dass er mit dem Schrumpfstrahl im Labor einen Gegenstand zu einem Boot machen kann, wenn er den Fluss überquert und in die analoge Stadt will. Der Aktivierungsschlüssel wird dafür benötigt, aber der Fisch weiß nicht, wo er ist. Wenn Mike den Aktivierungsschlüssel finden kann, verrät der Fisch ihm, wie man den Strahler richtig einstellt, vorausgesetzt, Mike willigt ein, den Fisch danach in die Freiheit zu entlassen.



Im Schlafzimmer hängt ein „Schnuffie“ Bild, das man öffnen kann (**öffne Bild**), woraufhin sich ein Safe zeigt, der hinter dem Bild versteckt ist (ganz rechts). Den Safe kann man mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnen (**benutze Schlüssel mit Safe**), (**öffne Safe**) und darin befinden sich ein Glas mit digitalen Fresskäfern und der Aktivierungsschlüssel, was man nehmen muss (**nimm Fresskäfer**), (**nimm rote Schlüsselkarte**). Im Schlafzimmer steht außerdem eine Dose Sprühholz, die Mike mitnehmen muss (**nimm Sprühdose**).

Rechts im Wohnzimmer führt ein Flur nach rechts ins Labor. Im Flur hängen absurde Gemälde, die Josephs längst vergangene Heldentaten dokumentieren. Im Labor ist ein Vergrößerungsstrahl. Mike muss zuerst die Kammer öffnen (**öffne Glastür**) und kann die Mütze auf das Laufband in der Kammer legen, um sie auf die Größe eines Bootes zu vergrößern (**benutze Papierhut mit Kammer**). Mike weigert sich, die Schlüsselkarte in den Kartenschlitz zu stecken oder die Hebel zu bedienen, weil er keine Ahnung hat, wie das Ding funktioniert. Er muss den Fisch noch mal ansprechen.

Im Wohnzimmer kann Mike wieder mit dem Fisch reden, um die nötigen Informationen für den Vergrößerungsstrahler zu erhalten (**rede mit Fisch**). Der Fisch sagt, dass er weiß, wie man den Strahl richtig einstellt, aber Mike soll ihn erst freilassen. Falls Mike noch nicht auf die Idee gekommen ist, die Mütze zu vergrößern, gibt der Fisch noch einige dezente Hinweise darauf. Mike ist natürlich kein Unmensch und hilft dem Fisch (**nimm Fisch**). Er nimmt das Goldfischglas mit, um den Fisch in den Fluss zu kippen.

Mike geht zum Ufer und benutzt den Fisch mit dem Wasser, (**benutze Fisch mit Fluss**) woraufhin der Fisch Mike nach seiner Freilassung verrät, wie man den Vergrößerungsstrahl benutzt, um einen Gegenstand zu einem Fluchtboot zu vergrößern. Der Fisch sagt, Mike muss unbedingt vor dem Zuwasserlassen daran denken, das Schiff gegen Wassereintrich zu imprägnieren, falls es aus einem wasserempfindlichen Material besteht.

Mike hat nun das nötige Fachwissen und kann nun die Schlüsselkarte in den Kartenschlitz stecken (**benutze Aktivierungsschlüssel mit Kartenschlitz**) und muss danach die drei Schalter der Reihe nach von links nach rechts umlegen (**benutze Schalter 1, 2, 3 und 4**). Die Mütze wird vergrößert und danach nach draußen befördert. Mike muss nun wieder nach draußen gehen und nachsehen, wo das Papierboot gelandet ist.

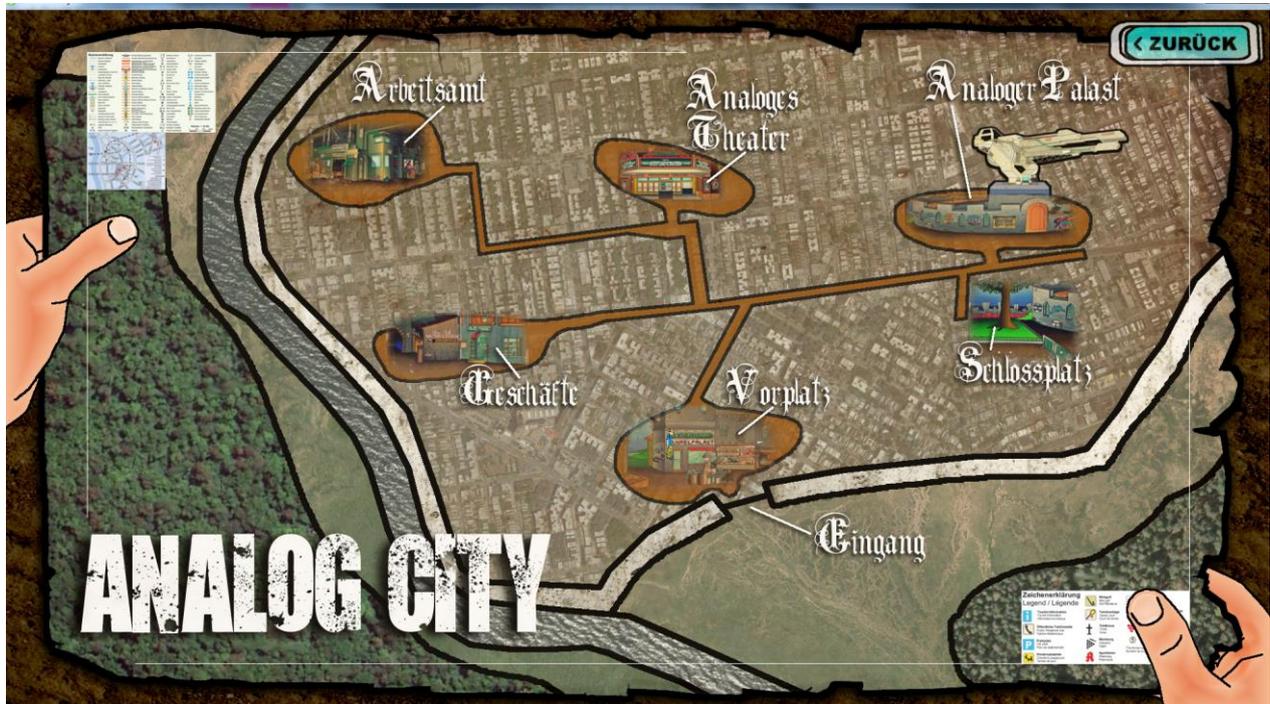
Das Boot liegt draußen hinter der Hütte und kann erst benutzt werden, wenn Mike das Sprühholz auf das Boot gesprüht hat, um es gegen Wasser zu schützen (**benutze Sprühdose mit Papierboot**). Das Boot liegt am Pier und Mike kann es benutzen (**benutze seetaugliches Boot**). Er lässt erst mal alle unnötigen Gegenstände aus dem Inventar am Steg zurück und paddelt über den Fluss.

Am anderen Ufer angekommen Mike den Löffelstab, die Liane und das Papierboot zurück. An der Pforte wartet ein grimmiger Wärter, dem man den Daddelnirps geben muss (**benutze Daddelnirps mit Schneuz der Schreckliche**), damit er einen in die Stadt durchlässt. Er gibt Mike eine Stadtkarte der analogen Stadt.

5. Kapitel „Die analoge Stadt“

Man kann die **Stadtkarte anschauen** und hat 6 Ziele zur Auswahl:

Vorplatz / Muckibude, Geschäfte, Arbeitsamt / Kunstatelier, Theater / Casting Show, Schlossplatz, (Schloss) Das Schloss kann man erst ab dem 6. Kapitel betreten.



Ausweis besorgen:

Mike betritt die analoge Stadt und befindet sich auf einem Vorplatz, wo es einen Verkäufer in einem klapprigen Holzstand und ein Fitness-Studio gibt. Mike liest auf dem Plakat an der Anschlagtafel von dem Laser, der morgen Mittag bei einem Volksfest feierlich enthüllt werden soll. Erst mal muss man in das Fitness-Studio gehen und sich anmelden, sodass man einen Ausweis bekommt. Man kann entweder versuchen, den **Verstärker zu nehmen**, die **Fitnessgeräte benutzen** oder den Inhaber (**Old Splatterhand**) direkt **ansprechen**, um einen Ausweis zu bekommen. Als Begrüßungsgeschenk bekommt man den Verstärker.

Vor dem Fitnessstudio ist ein Holzstand, dessen Besitzer (**Hans Peter Löwenkraft**) man das **Sprühholz geben** muss, um im Tausch dafür ein Sandwich zu bekommen.

Im Laden klauen:

Auf der Stadtkarte (man kann jede Szene verlassen, um auf die Stadtkarte zu gelangen oder sie im Inventar ansehen, um direkt auf die Karte zu kommen) geht Mike erst mal zu den Geschäften.

Mike geht in „Kiwis Markt“ (**öffne Tür**), doch die Kiwi, die an der Theke steht, will Mike nichts verkaufen, weil er gar kein Geld hat. Man muss **das langweilige Buch mit der Kiwi benutzen** und daraus vorlesen. Die Kiwi schläft bald ein und man kann einen **Kassenzettel, einen Chinaböller, die Chemikalien und ein Fernglas mitnehmen**.

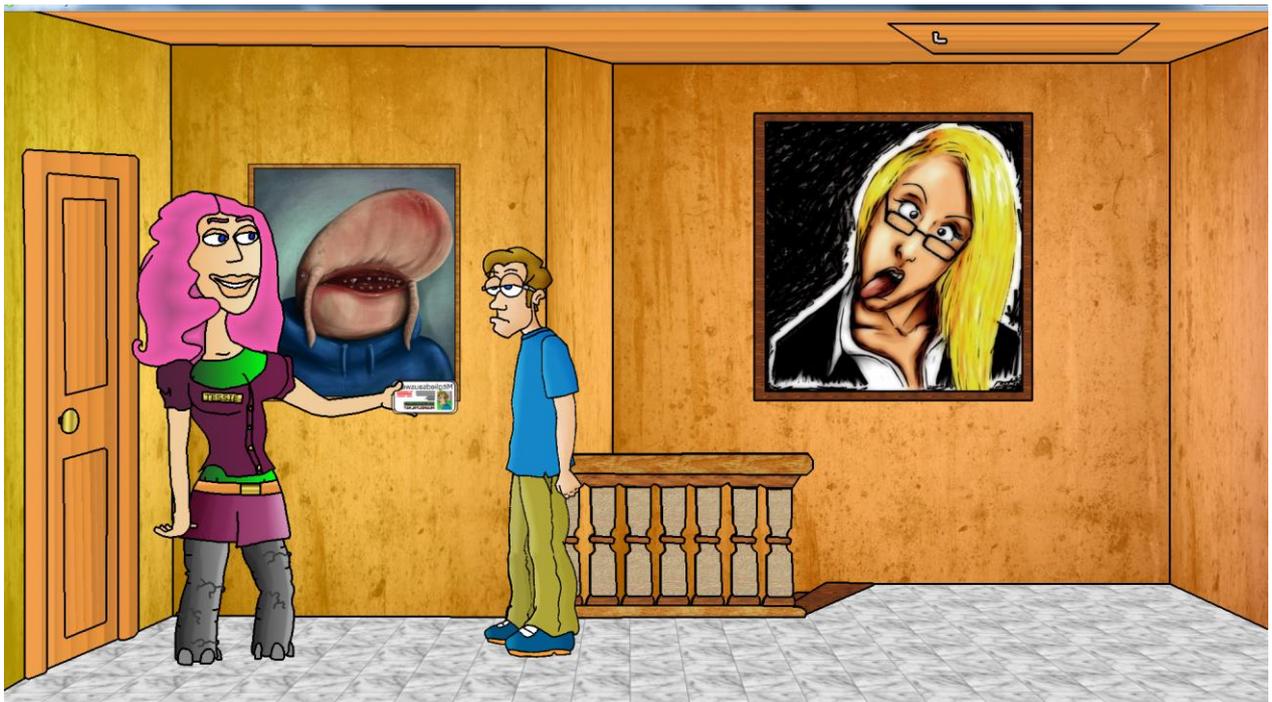
Der Laden nebenan ist ein Musikladen, in den man auch gehen kann. Der Verkäufer, Kurt Hulhu, ist aber immun gegen das langweilige Buch und man kann vorerst nichts kaufen oder tauschen. Den Laden muss man erst mal wieder verlassen und zurück auf die Karte.

In der abgelegenen Seitengasse vor den Geschäften ist ein **Müllsack**, den Mike **mitnehmen** muss.



Das Arbeitsamt verwüsten:

Mike geht zum Arbeitsamt der analogen Stadt, daneben (auch auf diesem Bild) ist ein Künstleratelier „Zur wilden Meise“. Man geht in das Arbeitsamt hinein und kann sich mit den ganzen Freaks unterhalten, die dort sitzen und bekommt dabei ein paar Hinweise, die bei der Lösung der Mission helfen könnten. Auf dem mittleren Stuhl sitzt ein **Hasenmensch**, dem man das **Sandwich geben** muss, um seinen Kaugummi zu bekommen. Man muss nach oben und in das Büro am Ende des Flurs gehen, doch ohne Ausweis lässt die Beamtin (Tessi), die die Tür bewacht, Mike nicht hinein. Um das Problem elegant zu lösen, zeigt man einfach die Karte aus dem Fitness Studio, mit der man durchkommt. (**Benutze Ausweis mit Tessi**). (**Öffne Bürotür**).



Im Büro ist ein Schreibtisch, bei dem man die **Schublade öffnen** muss und in der man einen frankierten, leeren Umschlag findet (**nimm Umschlag**). Das Büro hat zwei Fenster. „**Benutze Fernglas mit Fenster**“ und Mike schaut mit dem Fernglas aus dem ersten Fenster. Er sieht den entführten Wissenschaftler, der hinter Gittern sitzt. Direkt danach guckt er mit dem Fernglas durch das andere Fenster und sieht er die böse, analoge Königin, die in ihrem Palast an ihrer Gesangskarriere feilt. Man findet heraus, dass ihr größter Traum ist, einen Plattenvertrag zu bekommen.

In der Mitte des Büros ist ein Wandtresor, den Mike sprengen muss. „**Benutze Böller mit Verstärker**“ hat zur Folge, dass Mike den Chinaböller in den Verstärker bohrt und somit eine Rabatzgranate erhält. Mike klebt die Rabatzgranate mit Kaugummi an den Tresor. Dafür gibt es zwei Wege. Der erste ist, das **Kaugummi mit der Rabatzgranate zu benutzen** und dieses Konstrukt an den Safe zu kleben „**Benutze Rabatzgranate (mit Kaugummi) mit Tresor.**“

*Der andere Weg ist, den **Kaugummi an den Safe** zu kleben und die **Rabatzgranate dann an den Safe bzw. das Kaugummi am Safe** zu kleben. Zwei Wege, ein Ergebnis.*

Die Rabatzgranate, die nun am Safe klebt, muss mit dem Feuerzeug angezündet werden (**Benutze Feuerzeug mit Rabatzgranate**). Der Tresor geht kaputt und man findet eine uralte Schlagerplatte, die man mitnehmen kann (**nimm Heini Platte**). Auf der Fensterbank steht ein Kassettenradio, das man ebenfalls einstecken muss (**nimm Kassettenrekorder**). *Es ist übrigens egal, ob man den Kassettenrekorder vor oder nach der verheerenden Explosion nimmt, die das Büro verwüstet, denn der Kassettenrekorder übersteht die Explosion wie durch ein Wunder unversehrt!*



Mike verlässt das Gebäude und man geht in den Vorgarten des Künstlerateliers, das direkt neben dem Arbeitsamt ist und unterhält sich mit dem Papagei (**rede mit Vogel**). Wenn Mike dem Papagei alle Schimpfwörter beigebracht hat, die er auf Lager hat, kommt das Frauchen des Papageis und ist so sehr damit abgelenkt, ihren Papagei auszuschimpfen, dass sie nicht merkt, dass Mike den **Kugelschreiber nimmt**, der links in ihrem Außenlager auf einem Tisch liegt.

Die Casting Show als Sieger verlassen:

Im analogen Theater findet eine Castingshow statt, deren erster Preis ein Plattenvertrag ist, den man bekommen kann. Wenn Mike an der Show teilnimmt (**benutze Mikrofon**) verliert er, weil er scheußlich singt. Um den Gesangswettbewerb dennoch zu gewinnen, muss Mike auf die Karte, zu

den Geschäften gehen, in das Musikgeschäft rein und dem Verkäufer die Schlagerplatte anbieten. (benutze Heini-Platte mit Kurt Hulhu). Er tauscht die Schallplatte gegen eine Kassette mit großartigen Gesangsacapellas und Mike geht danach zurück zur Castingshow.

Mike steckt die Kassette aus dem Musikladen in den Kassettenrekorder (benutze Kassette mit Kassettenrekorder) und stellt den Kassettenrekorder danach unter die kleine Holzterrasse, die auf die Bühne führt (Benutze Kassettenradio mit Bühnentreppe). Mike tritt erneut zum Gesangswettbewerb an (benutze Mikrofon), dieses Mal läuft das Playback seiner Kassette, die er kurz vor seinem Auftritt einschaltet und er gewinnt den Gesangswettbewerb trotz Frauenstimme auf dem Band. Er bekommt den Plattenvertrag als Siegerprämie.



Den Weg ins Schloss finden:

Mike geht zum Schlossplatz, dort ist eine Straßensperre, die von zwei Soldaten bewacht wird. Wenn man mit den Soldaten redet, erfährt man, dass sie den Laser bewachen, der morgen feierlich enthüllt werden soll und niemanden durchlassen dürfen. Außerdem erfährt er, dass sie die Gegend sauber halten wollen und Gestank hassen. Dies ist der Ansatz, um das Rätsel zu lösen.



Mike muss den Müllbeutel im Inventar öffnen und mit dem Grünstreifen benutzen, um ihn vor der Barrikade abzustellen. Man kann auch den geschlossenen Müllsack abstellen und ihn danach öffnen. Da das Anzünden mit dem Feuerzeug nicht funktioniert, muss Mike anders für Feuer und daraus resultierenden Dreck und Gestank sorgen. Mike muss den Kassenzettel anzünden (benutze Feuerzeug mit Kassenzettel) und den brennenden Kassenzettel in den Müllsack werfen (benutze brennender Kassenzettel mit offener Müllsack). Der Müllsack brennt ab und die Soldaten flüchten angewidert vor der Rauchwolke. Mike kann nun versuchen, die Barrikaden wegzuräumen (nimm Absperrung), doch er ist zu schwach.

Falls Mike die Fitnessgeräte in der Muckibude bis jetzt noch nicht benutzt hat, wird es nun aber Zeit! Mike muss zurück zu Old Splatterhands Muskelpalast gehen, wo er trainieren muss. Da er den Mitgliedsausweis ja schon hat, darf er die Fitnessgeräte benutzen. (benutze Fitnessgeräte) und powert sich mal richtig aus.

Wenn Mike nun zu der Straßensperre am Schlossplatz zurückkehrt und es noch mal versucht (nimm Absperrung), hat er genug Kraft, um die Absperrung wegzuworfen und der Weg zum Palast ist frei.



An der Tür wartet eine weitere Wache, die nur Angestellte und Postboten durchlässt.

Mike steckt den Plattenvertrag in den frankierten Umschlag (benutze Plattenvertrag mit Umschlag) und schreibt die Adresse der Königin auf dem Umschlag (benutze Kugelschreiber mit Plattenvertrag im Umschlag). Das funktioniert **NUR**, wenn Mike bei dieser Aktion in unmittelbarer Nähe der goldenen, keksförmigen Adresse steht, die an der Palastwand klebt, um sie ordentlich abzuschreiben!

Mike zeigt dem Wächter den Umschlag und wenn man die richtige Adresse draufgeschrieben hat, lässt er ihn rein. Mike betritt den Palast und hat Kapitel 6 erreicht.

6. Kapitel „Der analoge Palast“

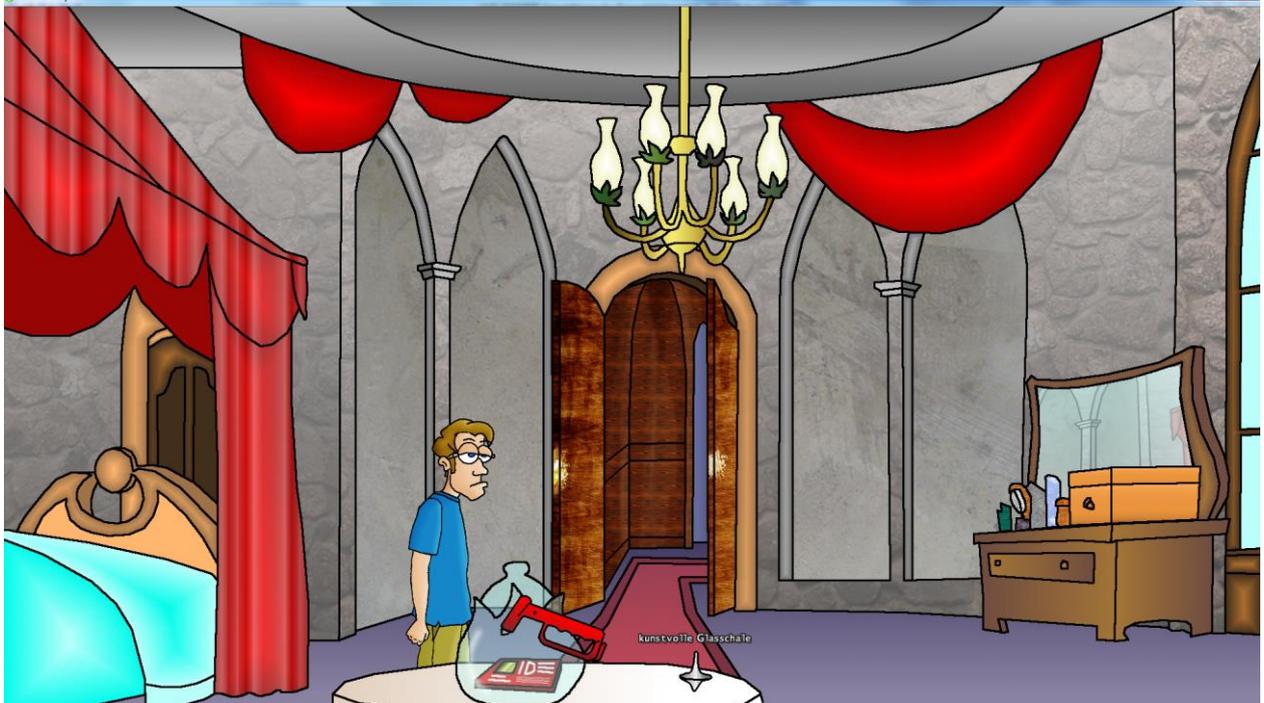


Man betritt den analogen Palast und steht vor einem weiteren Tor, das sich nur mit der Waffe öffnen lässt (**benutze Waffe mit Tür**). Nachdem er zu Beginn der Szene fast von zwei Soldaten enttarnt wurde und den Brief in den Briefkasten gesteckt hat, kann er die Tür endlich erfolgreich wegblasen, doch leider ist nun die Munition für die Waffe aufgebraucht.

Im Palasthof kann man mehrere Wege wählen. Der, der zum Laser führt, wird von einer bewaffneten Wache versperrt. Wenn man mit ihm spricht (rede mit Nuke Dukem), erfährt man, dass er Angst vor Scharfschützen hat. Das ist später noch wichtig.

Die Bombe im Sprengstofflager platzieren:

Mike kann auf dem Innenhof ganz links zum Thronsaal gehen. Er kommt in einen Flur, wo es zur Kammer der Königin und zum Thronsaal geht. Im Flur ist ein analoges Interface. Wenn Mike die **digitale Trillerpfeife damit benutzt**, kann er es nicht benutzen, weil der Anschluss nicht passt. In der Kammer der Königin muss Mike den Karton und die Glasschale gewaltsam öffnen (**benutze Glashammer mit Glasschale** und **benutze Schraubenzieher mit Karton**). In der Glasschale kann man nun eine **rote Schlüsselkarte nehmen** und im Karton ist ein **Fernzünder mit passendem Auslöser**, den Mike ebenfalls **nehmen** muss.



Im Thronsaal kann Mike **das leere Goldfischglas mit dem Wasserhahn benutzen** und es mit Wasser füllen, falls er das in dem (heilen!) Arbeitsamtbüro (am Wasserspender) noch nicht gemacht hat.

Mike geht wieder in den Hof und zum Kerker, doch die Wache lässt Mike nur durch, wenn er ihm einen Ausweis zeigen kann. Da der Wächter es mit den Augen hat (das erfährt man, wenn man mit ihm spricht), reicht es, wenn man **ihm den Ausweis zeigt**, den man in der Fitnessbude bekommen hat.



Im Kerker spricht Mike mit dem Wissenschaftler (**Rede mit Dr. Zarkov**) und bekommt seine Instruktionen. Er soll zuerst eine Bombe im Sprengstofflager platzieren, die man aus der Ferne zünden kann. Er gibt Mike eine grüne Schlüsselkarte für den Sprengstoffkeller, die er einem Wachmann abgenommen hat.

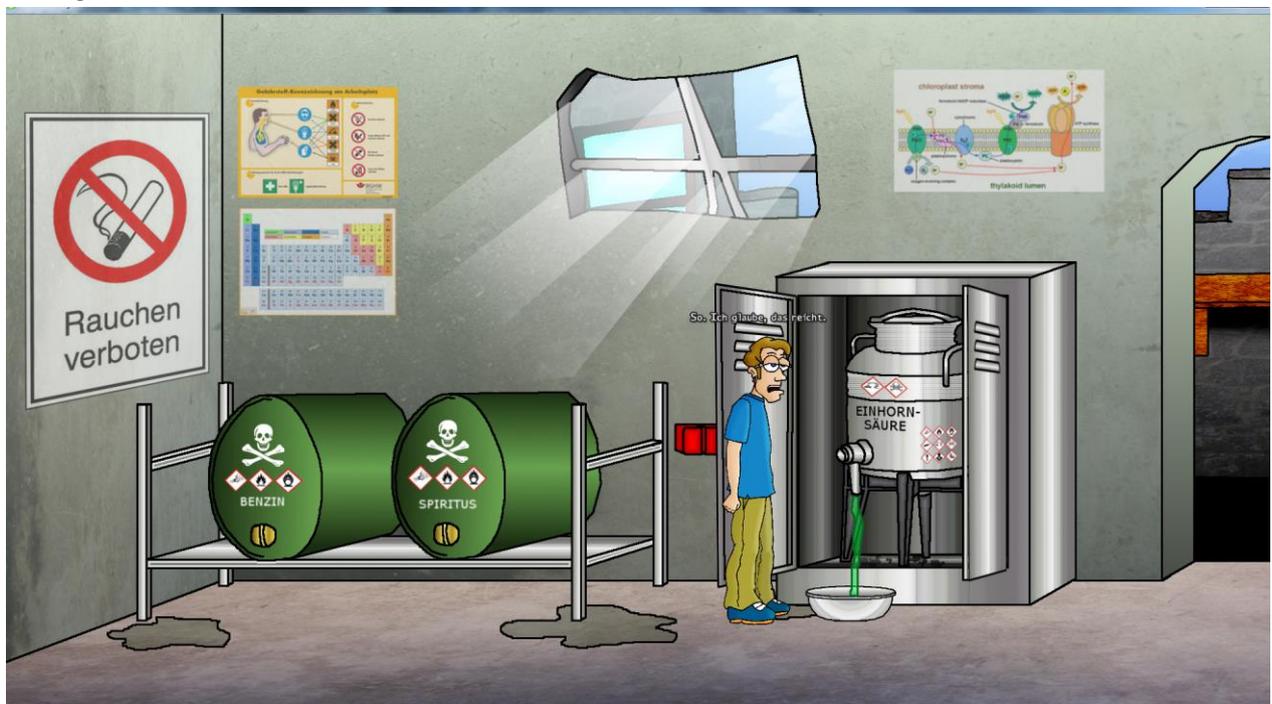


Mike geht wieder auf den Hof und in die Palastwerkstatt (die Rollstuhlfreundliche Treppe hoch). Neben der Tür ist ein massiver Sicherheitsschrank, der mit einem dicken Balken gesichert ist. (benutze rote Schlüsselkarte mit Giftschrank), die Tür öffnet sich und ein Behälter mit sehr heftiger Einhornsäure erscheint. Die Säure kann Mike aber noch nicht mitnehmen, weil er kein Gefäß hat, das stabil genug ist. Er geht zu den Fässern rüber, wo er die Kaffeedose mit Benzin und Spiritus füllt (benutze Kaffeedose mit Fässer). Wenn er nun den Fernzünder an der gefüllten Kaffeedose befestigt, hat er eine Treibstoffbombe mit Fernzünder. Um diese Bombe zu platzieren, geht Mike wieder auf den Hof und benutzt die grüne Karte mit dem Riegel an der Tür zum Sprengstofflager. Im Sprengstofflager stellt Mike die Treibstoffbombe einfach zu den anderen Sprengstoffen (benutze Treibstoffbombe mit freier Platz) und geht dann wieder zu Dr. Zarkov in den Kerker, um ihm den Auslöser zu geben. Die Bombe ist erfolgreich platziert!



Dr. Zarkov befreien:

Mike geht wieder in das Verlies und **sagt dem Wissenschaftler**, dass er die Bombe platziert hat. Der Wissenschaftler sagt Mike nun, dass er ihm den Zünder geben soll. Mike **gibt dem Wissenschaftler den Zünder** und erhält einen Becher aus Edelstahl, den Mike benutzen soll, um die Zelle zu öffnen. Mike geht wieder in die Werkstatt und **benutzt den Edelstahlbecher mit der Einhornsäure**.



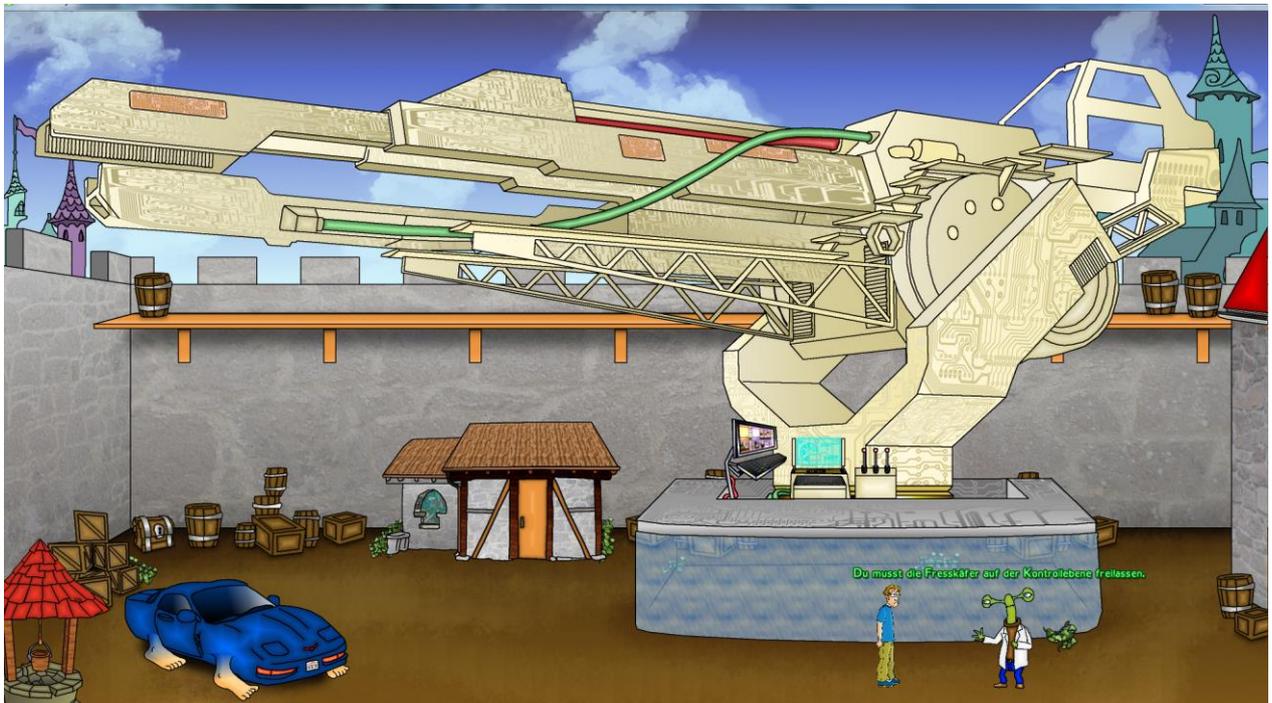
Er hat nun einen **Becher mit Säure**, den er sofort in den Kerker bringt und **mit dem Türschloss benutzt**, das sofort schmilzt. Der Doktor ist befreit und sagt, dass er seine Pläne retten muss, Mike soll schon mal losgehen und den Laser deaktivieren. Er gibt Mike einen Adapter, damit er seinen Weg weitergehen kann.



Zum Laser kommen:

Um zum Laser zu kommen, während Dr. Zarkov seine Unterlagen sucht, muss man eigentlich nur den Wächter verscheuchen. Den analogen **Adapter**, den man von Zarkov bekommen hat, kann man im Flur vor dem Thronsaal **in den Automaten stecken**. Wenn man nun die **Trillerpfeife mit dem Automaten benutzt**, passt sie in den Anschluss und man kann einen Klingelton runterladen, der wie mehrere Schüsse aus einem Schalldämpfer klingt.

Mike geht wieder in den Hof zu der Wache und **benutzt die Pfeife**, woraufhin die Wache flüchtet und den Weg frei macht. Nun kann Mike **zum Laser gehen**.



7. Kapitel „Finale“

Mike geht zum Laser rüber. Mike will auf den Laser klettern, doch er kommt irgendwie nicht hoch. Vor dem Laser wächst eine Pflanze. Zuerst muss man die **Chemikalien** und dann das **Goldfischglas voll Wasser mit der Pflanze benutzen**. Wasser kann man übrigens immer wieder im Thronsaal nachfüllen! Gießt man die chemisch bestäubte Pflanze, fängt sie an zu wachsen, sodass Mike an ihr hochklettern kann, bis nach oben, wo er die Käfer aussetzen will. Dr. Zarkov kommt hinzu und feuert Mike an, damit er endlich die Fresskäfer loslässt, damit sie den Laser auffressen können.



SEQUENZ:

Die analoge Königin kommt und will beide erschießen, doch dann bekommt sie die Nachricht, dass sie einen Plattenvertrag bekommen hat. Sie lässt alles stehen und liegen und rennt feiernd weg. Mike zerstört den Laser mit den Fresskäfern. Der Doktor will den Alarm auslösen und Mike soll sich in der Zwischenzeit um einen Fluchtwagen kümmern.

Mike verlässt den Laser und geht zu dem Wagen mit den nackten Füßen rüber. Der Wagen ist abgeschlossen und lässt sich nur **gewaltsam mit dem Glashammer öffnen**. Nachdem man die aufgebrochene **Corvette öffnet**, beginnt die finale Sequenz.

Mike und der Doktor flüchten und die Mission ist erfolgreich abgeschlossen. Kurz bevor Queen Sativa Mike zur Belohnung küssen kann, wacht er aus seinem Traum auf.



8. Kapitel „Gute Nacht, Freunde“

Kuddel beatmet Mike und holt ihn so ins Leben und auch in die Realität zurück. Mike beschließt, nach Hause zu fahren, um sich hinzulegen, doch er hat vorher noch zwei verstörende Erlebnisse, die ihn zweifeln lassen, dass er das wirklich alles nur geträumt hat.



ENDE