

Jinxter

Das Spiel

Jetzt bietet Ihnen ASM die Komplettlösung dieses wundervollen Adventures (wird ja auch langsam Zeit, nicht wahr?). Bevor ich jedoch weiter so herumfassele, greifen wir doch lieber auf die Aufzeichnungen unseres aquitanischen Abenteuerfreundes zurück und lassen diesen zu Wort kommen:

Es ist vollbracht!

Nach diesem anstrengenden Vormittag schien es wohl das Beste zu sein, mit dem Bus schleunigst nach Hause zu fahren, um sich dort zu entspannen.

Bei einer näheren Inspektion des Busses entdeckte ich einen Knopf, mit dessen Hilfe ich dem Fahrer mitteilen kann, daß ich auszusteigen wünsche (Anm. d. Red. Wahnsinn!). Zu diesem Zeitpunkt betritt ein Kontrolleur den Bus zwecks Fahrkartenkontrolle, die ich aber unbeschadet überstehe, wo ich doch schließlich das gewünschte Ticket bei mir finde (Show Ticket to Inspector). Zum Dank teilt er mir mit, daß ich bei der übernächsten Haltestelle doch aussteigen möge. Nach dem ersten Stop drücke ich froh und munter das Knöpfchen (Press Button) und freue mich, daß der Bus an der gewünschten Station hält, wo ich das Gefährt schleunigst verlasse (GET OFF). Bevor der Bus wieder abfährt, wirft der Kontrolleur mir noch meinen Schlüsselbund nach, den ich im Bus vergessen hatte. Leider gleitet er mir durch die Hände und bleibt auf der Straße liegen. Gerade als ich mich nach ihm bücken will (take Keyring), rollt erneut ein Bus heran und droht mich zu überfahren. Doch wie durch ein Wunder werde ich von einem von Turanis Wächtern gerettet, der mir zudem noch ein streng vertrauliches Dokument aushändigt und mir während des Lesens (Read Document) die ganze Situation erst einmal erläutert.

Mit den Worten „Ich werde ein Auge auf dich werfen“ und „Jetzt ist es aber für mich Zeit zum Essen“ verschwindet er auf dieselbe wundersame Weise, wie er gekommen ist. Ich für meine Person begeben mich in mein Haus, welches gleich in der Nähe liegt. In diesem gehe ich zuerst in mein Schlafzimmer. Dort finde ich einen Cellokasten unter dem Bett (peinlich), eine Wollsocke und im Kleiderschrank ein Paar Schuhe, was ich alles mitnehme. In der Küche sacke ich den Dosenöffner auf den Küchentisch und die Flasche Milch im Kühlschrank ein.

Ich nehme mir nun mein Gewächshaus vor, in dem ich aber nur ein rotes Tisch Tuch mitnehme. Leider werde ich während meiner Expedition durch mein läutendes Telefon gestört, so daß ich ins Arbeitszimmer tigern muß, um den Anruf entgegenzunehmen (Answer Phone). Es ist mein Freund Xam, der in wahren Nöten zu sein scheint. Jedenfalls beordert er mich schleunigst zu ihm.

Auf meinem Weg zu Xam schnappe ich mir noch schnell die Heckenschere und ein Paar Handschuhe, die im hinteren Teil des Gartens liegen. Ein wenig später blicke ich schon auf einer grasigen Weide einem echten Bullen in die Augen. Mit dem roten Tisch Tuch mache ich diesen störenden Vierbeiner zuerst ein wenig unruhig (Show Tablecloth to Bull), worauf dieser, ein wenig außer Fassung geraten, auf mich zustürmt. Da bleibt mir nichts anderes übrig, als das Tuch zu schmeißen (Drop Tablecloth). Glücklicherweise verheddert sich das Untier im Ansturm im Tisch Tuch.

Weiter südwärts stoße ich dann auf einen Stacheldrahtzaun, der mich und meine Wäsche bei einer Überquerung zu bedrohen scheint. Mit angezogenen Handschuhen (Wear Gloves) halte ich ihn fest und zerschneide ihn mit der Heckenschere (Hold Wire and Cut it with Secateurs). Bei einer nahegelegenen Quelle stoße ich auf eine weggeworfene Flasche, die etwas Wasser und ein wenig Öl enthält. Darauf begeben mich in das Bootshaus. Dort fallen mir eine Dose Regenwürmer und eine Mausefalle in die Hände. Nach dieser kleinen Expedition begeben mich schleunigst in Xams Haus, wo ich aber niemanden antreffe. In der Küche fällt mir eine Falltür ins Auge, welche auch zugleich von mir geöffnet wird. Weiter geht's ins Eßzimmer, in dem

sich eine Kerze samt gefüllter Streichholzschachtel befindet, die ebenso meinen kleptomanischen Zügen nicht standhalten kann.

In den Büschen des Kräutergartens lausche ich dem Gezwitscher einer diebischen Elster, die beim Wegfliegen eine Brille freigibt, die ich zugleich aufsetze (Wear Spectacles). Ausgestattet mit neuer Sehkraft begeben sich nun durch die Falltür in den Käsekeller, wo ich zum einen eine Handvoll Käse nehme und zum anderen meine Schühchen anlege (Wear Shoes). Da ich über mir das Geräusch einer Maus vernehme, komme ich auf die verwegene Idee, „meine“ Mausefalle zu präparieren und sie gespannt in der Küche zu platzieren (Put Cheese on Trap, Set Trap and Drop it).

Um die Maus bei ihrer letzten Speisung nicht zu stören, vertrete ich mir ein wenig die Füße in Xams Garten, wo ich zufällig im Briefkasten eine an Xam adressierte Nachricht der Post entdecke, in der er gebeten wird, die Nummer 300 zu wählen, damit ihm ein Paket zugestellt wird. Sofort renne ich zum Telefon in Xams Arbeitszimmer und wähle besagte Nummer, woraufhin mir eine Lieferung der „heißen Ware“ zugesichert wird.

Doch als der Postbote kommt, wehrt der sich inständig, mir das Paket auszuhändigen und steckt dieses stattdessen in den Briefkasten, der sich darauf automatisch schließt, um so einen wirksamen Schutz gegen Diebe zu ermöglichen. Doch schlau, wie ich bin, erwärme ich meinen Briefkastenschlüssel mittels angezündeter Kerze zweimal (light Match and light Candle with Match, warm plastic Key with Candle, again) und kann nun den Briefkasten problemlos öffnen, da sich der Schlüssel auf wundersame Weise der neuen „Umgebung“ angepaßt hat.

In dem Paket befindet sich der erste Teil des magischen Gebildes. Dieser Teil, eine Nachbildung eines Walrosses, befähigt mich, mit dem Spruch „OOJIMY“ Dinge einzufrieren. Schnell hole ich mir noch die Maus, die in der Mausefalle klebt (ist dies noch nicht der Fall, sollte man sich erst den folgenden Aktionen widmen und dann die Maus später holen. Auf keinen Fall in der Küche warten). Flink begeben sich zum Bootshaus.

Dort entdecke ich in einem verrotteten Boot eine Art Stöpsel, der nun auch dran glauben muß. Bei einer näheren Untersuchung der gegen Süden geneigten Tür stelle ich fest, daß die Halterungen ein wenig rostig sind, so daß meine Anwesenheit bei einem Öffnen der Tür verraten werden könnte. Ein wenig Öl könnte diesen Halterungen sicherlich ganz gut tun. So versuche ich, das Öl aus der Plastikflasche zu entnehmen, was aber mit weniger Erfolg gekrönt ist, da sich ein Öl-Wasser-Gemisch schlecht (zumindest in diesem Adventure) trennen läßt. In einem geistigen Höhenflug entwickle ich aber dann doch noch ein „Trennungungsverfahren“, indem ich das Gemisch im heimischen Kühlschrank kühle (zirka 20x „WAIT“, bis sich der Score erhöht). Leider befindet sich statt des Öls, das in meinem Kühlschrank herumschwimmt, nur pures Eis in der Plastikflasche, die ich deshalb wieder mittels angezündeter Kerze erwärme, so daß ich nur noch das Wasser abgießen und das Öl mit der Flasche aufzunehmen brauche (hier kann man sich auch des Tickets, des Pakets und des Briefes entledigen). Die Ölung läßt sich nun ohne Probleme vollziehen und dann die Tür geräuschlos öffnen. Doch dabei scheine ich Xams Gärtner aufgeschreckt zu haben, der auf seiner Flucht einen mysteriösen Sack zurückläßt, in dem sich das zweite gesuchte magische Stück findet. Durch den Spruch „DOODAH“ kann ich es mit diesem Teil regnen lassen.

Die Schauplätze

Am Ufer regt mich ein kleines Kanu zu einer Bootsfahrt über den See an, wovon mich aber zuerst ein Loch, welches sich zudem noch unterhalb der Wasserlinie befindet, abzuhalten droht. Da hilft halt nur der gefundene Stöpsel, den ich vorsichtshalber noch in meine geliebte Wollsocke stecke, um das Loch abzudichten (Put Bung in Sock, Put Sock in Hole).

Nach Wasserung des Bootes und Ergreifen des Paddels geht es ab zum Tempel, wo ich gleich über eine Treppe eine Etage tiefer gelange. Dort scheint der Weg aber durch einen großen, unbeweglichen Müllhaufen blockiert zu sein. Nachdem ich aber meine Würmer auf diesem ausgeleert habe, läßt er sich mühelos zur Seite schieben (Open Can with Opener, Empty Can on Dirt, move Dirt), wodurch sich ein verborgener Gang

eröffnet. Durch diesen gelange ich in den Taucherraum, in dem ich einen Taucheranzug, eine Maske, Schwimmflossen und ein Atmungsgerät vorfinde. Dieser Fund animiert mich zu einer kleinen „Schnorcheltour“ im See, so daß ich alles Mitgeführte im Taucherraum deponiere (DROP ALL), meine Kleidung ablege (Drop Trouser ...) und stattdessen den Taucheranzug, die Schwimmflossen und die Maske anlege (Wear Wetsuit ...). Das Atmungsgerät benutze ich aber erst, nachdem ich schon munter im See schwimme (Wichtig! Sonst geht einem bald die Luft aus). Mit Sauerstoffversorgung geht es dann ab in die Tiefe, wo ich der herrschenden Strömung folge (NW, N).

So entdecke ich dann am Boden des Sees eine Luke, durch die ich schließlich in eine Art Druckkammer gelange. Vorsorglich schließe ich die Luke wieder und nehme die sich in der Kammer befindliche „Einrichtung“ genauer unter die Lupe. Als erstes fällt mir eine Tür auf, die sich aber anscheinend nur öffnen läßt, wenn sich kein Wasser mehr in der Kammer befindet. Dann stoße ich auf zwei Knöpfe, mit denen sich der Raum entweder fluten (rechter Knopf) oder auspumpen läßt (linker Knopf). Um mich des Wassers zu entledigen, drücke ich den linken Knopf (Press left Button) und öffne schließlich die Tür (Turn Wheel, open Door). Auf meiner kleinen Erkundungstour gelange ich durch einen Gang in die Sakristei. Dort bemächtige ich mich eines Fergs (aquitanisches Zahlungsmittel), den ich in einem Notizbuch finde. Durch eine Tür gelange ich dann in das Versammlungszimmer des „Grüne-Hexen-Kultes“, wo ich sogleich auf einen Lüster aufmerksam werde, der merkwürdig funkelt. Dieses Funkeln erweist sich aber nicht als das Funkeln des Lüsters, sondern eines anderen Gegenstandes. Leider kann ich diesen Gegenstand aufgrund der Höhe des Lüsters nicht erreichen, so daß ich auf eine verwegene Idee komme – dergestalt, daß ich den Raum unter Wasser setze.

Dies realisiere ich, indem ich in der Druckkammer nun den rechten Knopf drücke (Press right Button) und warte, bis das Wasser die ganzen Räume gefüllt hat.

Jetzt kann ich ganz einfach den Lüster erreichen (UP), wo ich das dritte magische Stück, ein Einhorn, finde.

Darauf verlasse ich dieses „unterseeische“ Gebäude und kehre wieder in den Taucherraum zurück, wo ich ja meine Sachen deponiert habe. Jetzt läuft dieselbe Prozedur nur umgekehrt ab, d. h. ich ziehe meine Tauchersachen aus, ziehe meine normale Kleidung wieder an und nehme alle Gegenstände und Sachen auf (Take all except Mask, Flippers, Suit and Aqualung). Das magische Einhorn verstaue ich noch vorsichtshalber im Sack (Put Charm in Sack), bevor ich mich mit dem Kanu zu dem nahegelegenen Tannenwäldchen aufmache, wo ich das Boot, das Paddel, die leere Blechdose und die Heckenschere zurücklasse und mich dann in die Stadt begeben.

Dort angelangt besuche ich zuerst den Bäcker, den ich zugleich nach einem Job frage (Ask for a Job), den ich auch erhalten soll, wenn ich ihm ein gebackenes Brot präsentiere. Dazu werde ich in die gute Backstube geschickt. Ich begeben mich jedoch gleich in die Vorratskammer, wo ich einen Sack Mehl mittels eines Siebes inspiziere, da sich dort vielleicht verborgene Gegenstände befinden könnten (Open Flour Sack, sieve Flour with Sieve). Der Zufall will es, daß ich auf das vierte gesuchte Stück stoße. Dieses Teil, in Form eines Pelikans, ermöglicht es mir, tote Gegenstände zu neuem Leben zu erwecken (DOOFER Gegenstand).

Jetzt heißt es nur, das Gefundene sicher in die Freiheit zu führen. Dazu verstecke ich es in der Backstube in einer vollen Teigform (Hide Tiny Charm in Tin), stecke diese in den Ofen (Open Oven, put Tin in Oven, close Oven) und betätige den zum Beginn des „Backprozesses“ notwendigen Knopf. „Doppelt gemoppelt hält besser“, sage ich mir und drücke den gleichen Knopf noch einmal (Press Button, again). Das nun „leider“ verbrannte Brot zeige ich dem Bäcker, der mich dafür samt Brot aus dem Laden wirft (Show Bread to Baker). Vor dem Laden zerbreche ich das Brot und nehme das magische Teilchen (Break Bread and take Charm). Darauf begeben mich ins Postamt, in dem ich einen Safe erspähe: Der Postbeamtin, die mich an einer näheren Untersuchung zu hindern droht, zeige ich daraufhin die tote Maus, worauf sie, ohne meine Fragen zu beantworten, den Raum „verläßt“ (Show Mouse to Mistress). Geschickt öffne ich den Tresor (Turn top right Handle, turn bottom right Handle 3x, tuRN top left Handle, open Safe) und nehme das fünfte und letzte magische Stück mit.

Mein Weg führt mich dann in den örtlichen Pub, wo ich zur Freude des „Landlords“ sein Feuer ausmache (OOjimy Hearth, get Ash) und die Asche mitnehme. Aus einem Brunnen im Biergarten stiebitze ich außerdem noch eine 2-Ferg-Münze.

Meine Expedition führt mich weiter an einem alten Karussell vorbei, das aus einer Feuerwehr, einem Einhorn, einem Walroß, einem Drachen und einem Pelikan besteht, zu der Wohnung eines Uhrmachers.

Um in dessen Behausung zu gelangen, muß ich ihn mit Hilfe eines Tricks herauslocken. Zuerst klopfe ich an seine Tür und werfe, sobald er aufmacht, den Dosenöffner vor eine Petroleumlampe, die sich in seiner Werkstatt befindet (Knock Door, throw Opener at Lamp). Dadurch geht die Werkstatt in Flammen auf, wodurch der arme Uhrmacher verstört aus seinem Haus flieht, so daß ich nun freie Bahn habe: Mein Ziel ist es nämlich, die obere Plattform des Wasserturmes zu erreichen, was ich aber nur durch die Wohnung des Uhrmachers kann. Leider benötige ich zu diesem Vorhaben eine Leiter, die ich aber durch Magie erlangen kann: Ich bringe nämlich die Feuerwehr auf dem Karussell wieder zu neuem Leben (Doofer Engine), worauf diese eiligst wegfährt, um den Brand zu löschen, aber zum Glück eine Leiter zurückläßt. Zudem erfülle ich das Einhorn mit neuem Leben (Doofer Unicorn), das mir zum Dank noch einen Sattel zurückläßt, bevor es sich gen Himmel erhebt. Um die Leiter überhaupt tragen zu können, lasse ich die anderen Gegenstände auf dem Platz zurück und nehme nur die Leiter. Diese lehne ich dann im Wasserturm gegen die Wand (lean Ladder to Girder). Leider fehlen der Leiter die untersten Sprossen, so daß ich mein Vorhaben vorerst aufgeben muß. So hole ich erst meine restlichen Sachen, die immer noch beim Karussell liegen (Take all).

In der Uhrmacherwerkstatt entdecke ich aber einen Stuhl, den ich mir hole, nachdem ich das Feuer mittels Magie gelöscht habe (Cast oojimy Spell on Fire). Mit diesem kann ich nun die Sprossen der Leiter erreichen und sie erklimmen (Drop Stool, climb Stool and climb Ladder). Vorher habe ich noch schnell meine Sachen ein wenig geordnet, indem ich den Sattel in den Sack tue, nachdem ich aus diesem die verbliebenen „Charms“ entnommen habe (Get Charms, Put Saddle in Sack).

Mit einem Sprung gelange ich dann auf die Plattform (Jump North), wo es außer einem „Wachsregenmann“ nichts zu sehen gibt (befindet sich der „Wachssonnenmann“ im Inneren des Turmes, sollte man den Regenmann mit „THINGY“ hereinholen). Nun halte ich mich an dem Regenmännchen fest (Hold on Rain Weatherman) und lasse es draußen regnen (DOODAH), so daß sich dieser nach außen bewegt; um das schlechte Wetter anzuzeigen. Auf der äußeren Plattform fällt mir eine Wolke auf. Bevor ich sie jedoch besteige (Climb Cloud), nehme ich vorsichtshalber noch Regenschirm und Hut des Regenmannes (muß nicht sein) und erwecke dann die Wolke zu neuem Leben (Doofer Cloud). Diese trägt mich darauf zu einem nahegelegenen Bahnhof, auf dem ich mir mit der 2-Ferg-Münze ein Ticket zur Burg der Hexe Jannedor hole. Mit dem Ticket besteige ich den Zug, der mich zum gewünschten Ziel bringt.

Um jedoch zu der Burg zu gelangen, müßte ich eine große Schlucht überqueren. Zum Glück entdecke ich in der Nähe der Bahnstation das Einhorn, welches ich „befreit“ hatte. Flink werfe ich den Sattel über es, worauf es wieder zu Holz erstarrt, so daß ich es einfach besteigen kann (Put Saddle on Unicorn, climb Unicorn). Daraufhin erwecke ich es erneut und werde dann von diesem Tier über die Schlucht gebracht (Doofer Unicorn). Um in der Burg nicht zuviel Aufsehen zu erregen, ziehe ich vorsichtshalber meine Schuhe aus (DROP SHOES). Schließlich gelange ich in das Burgverlies, wo ich meinen Freund Xam in Ketten gelegt vorfinde. Gerade als ich ihn von diesen befreien will (UNTIE XAM), kommt aber der Wächter, der Xam mitnimmt und mich dafür in der Zelle zurückläßt. Um diesen Ort wieder zu verlassen, binde ich ein Seil, mit dem sich die „Futterluke“ öffnen läßt; an die in der Wand eingelassenen Ketten, so daß sich die Luke öffnet (Tie Rope to Manacles). Nun trinke ich schnell die Milch, um in die leere Flasche die Kerze zu stecken (Put Candle in BOttLe). Die Kerze stecke ich dann an und plaziere die Flasche direkt unter dem Seil (Drop Bottle under Rope). Dann begeben sich alle in die Luke (N).

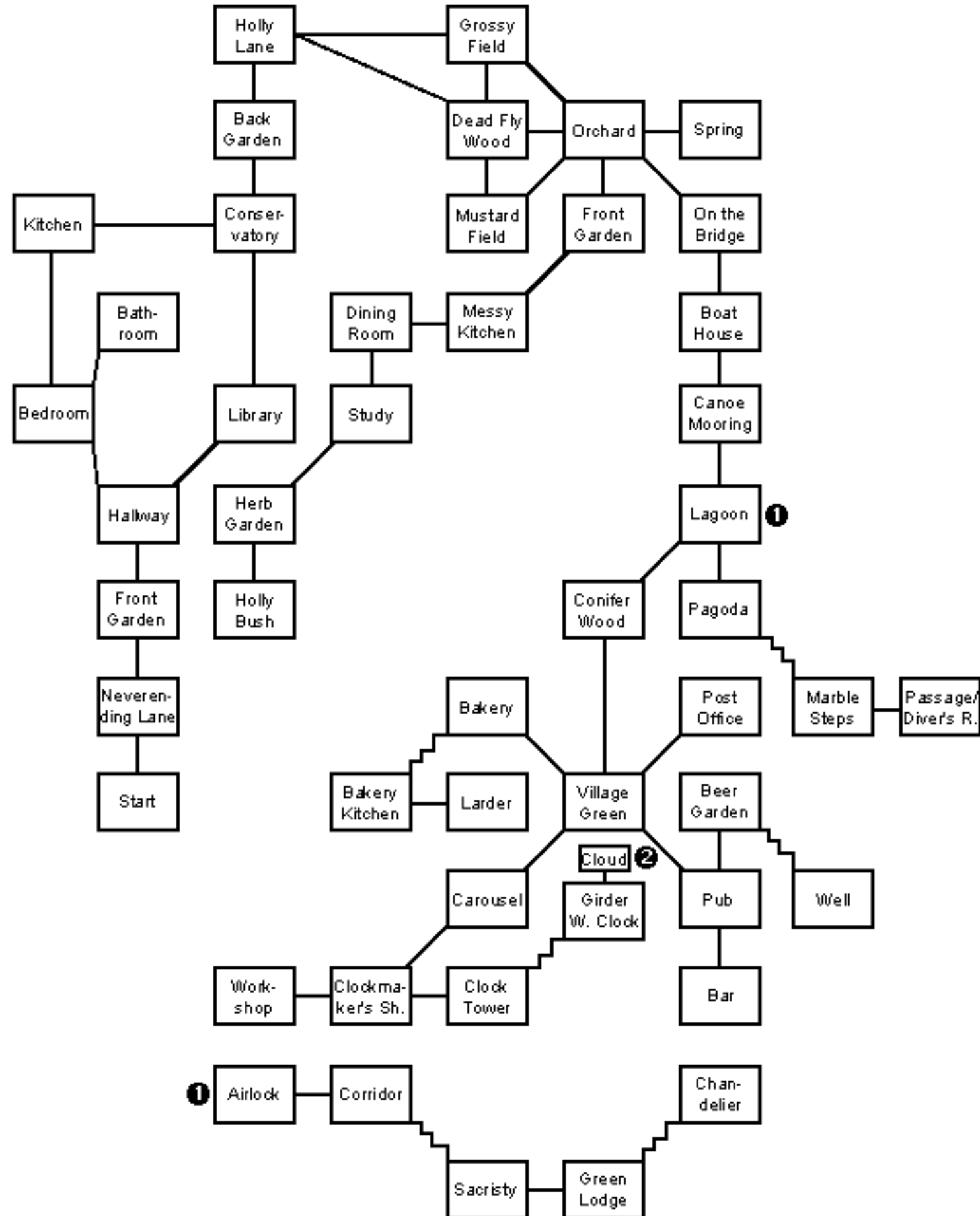
Nach kurzer Zeit (WAIT) fängt das Seil Feuer, so daß die Luke wieder zufällt, mir aber den Weg in die Freiheit (Küche) eröffnet.

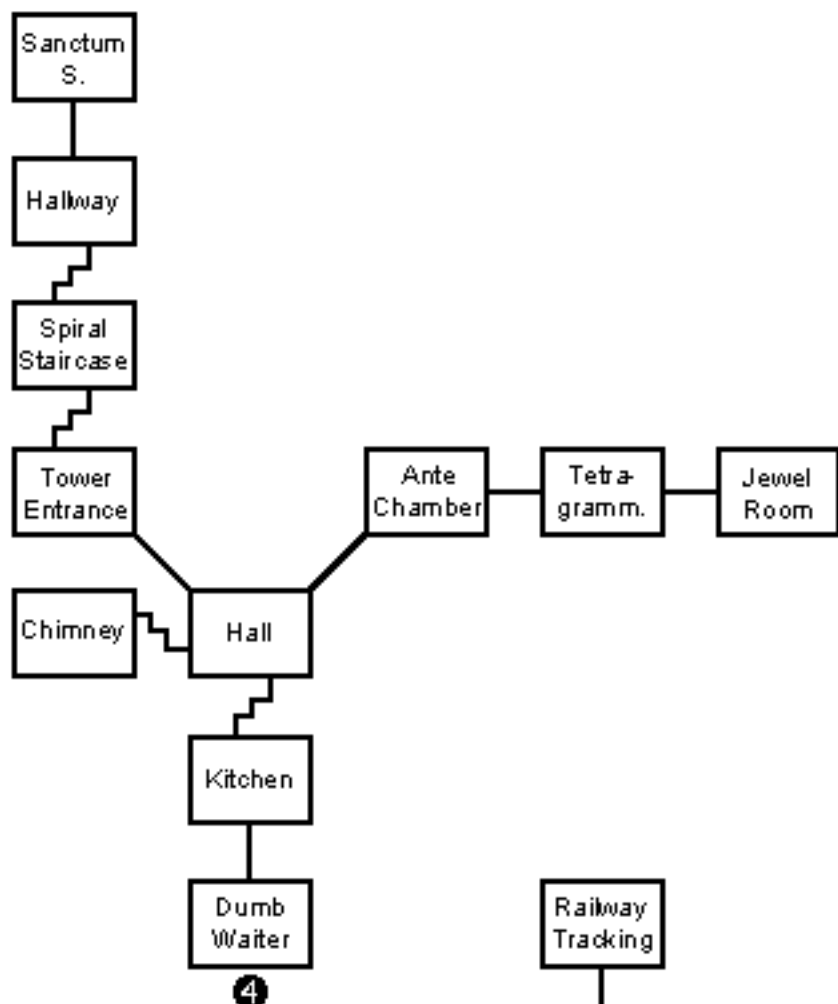
Durch die Halle und das „Tetragrammaton“ gelange ich dann in das Juwelenzimmer, wo ich das noch gesuchte Armband unter einer Glaskuppel entdecke. Diese läßt sich durch ein einfaches Spielchen öffnen (Slide 5, Slide 8, Slide 1, Slide 6, Slide 7, Slide 2, Slide 9, Slide 5, Slide 3, Slide 4). Hervor tritt das „Bracelet“,

auf dem ich die „Charms“ plaziere (Get Bracelet, put Charms on Bracelet). Nun begeben wir uns schnell in den Burgturm und von dort in das „Allerheiligste“ der Hexe Jannedor (Open left (!) Door, N), wo ich auf einem Tisch eine wundervolle Kristallkugel entdecke, die ich sogleich mopse. Ab geht's in die Halle, in der ich mich im Kamin verstecke, nachdem ich dort die mitgeführte Asche verbreitet habe (Put Ash on Hearth, up). Nun habe ich Zeit, mir das Zauberbällchen näher anzusehen. In diesem kann man die Hexe erkennen, wie sie verzweifelt nach der Kristallkugel sucht. Schließlich erkenne ich, wie die Hexe sich auch dem Kamin zuwendet, worauf ich den Ball zum Leben erwecke (Look Ball, bis die Hexe zum Kamin schaut, Doofer Ball). Nach einiger Zeit versucht die Hexe, mit ihrer Pfote das Bällchen aus dem Kamin zu holen, auf die ich dann das Bracelet „stelle“ (WAIT, bis die Hand in den Kamin kommt, dann: Put Bracelet on Claw) ...

Das war's! Viel Spaß beim Nachspielen etc.

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 2; Autor: Torsten Blum)





Jinxter

