

# Die Stadt der verlorenen Kinder

## Mitspielende Personen

- Angler
- Arbeiter
- Betrunkener
- Frau
- Krank, der alle Kinder entführt hat, um ihre Träume zu stehlen
- Leuchtturmwächter
- Mann, der Krank erschaffen hat
- Mann, der sein Boot streicht
- Marcello, reist mit einem Zirkus herum
- Miette, die Heldin des Spiels
- One, ein kräftiger Bursche aus einem Zirkus
- Pelade, ein alter Mann
- Pieuvre, zwei aneinander gewachsene Zwillinge, die Miette zum Stehlen zwingen
- Taucher
- Tätowierer
- Wächter vor dem Haus des Lohnhais
- 2 Zyklopen vor dem Haus des Lohnhais

## Lösung

Man lebt in einer Stadt, in der Kinder gekidnappt werden. Die eigentliche Aufgabe ist es, diese wieder zu befreien und die Gangster zu beseitigen. Zuerst muß man aber erst einmal andere Aufgaben erledigen.

**Erste Aufgabe:** Die beiden Lehrerinnen Pieuvre tragen einem auf, den Kassierer auszurauben (gemeint ist aber der Leuchtturmwächter), ansonsten würde man in den Keller gesperrt. Wenn man mit ihnen redet, erfährt man, daß man von Pelade erfahren kann, wie man in dessen Hütte kommt. Bevor man geht, nimmt man den Schwamm von der Tafel und den Sack mit Murmeln aus dem Regal hinten im Klassenzimmer. Dann geht man zur Türe hinaus. Falls man in der Zwischenzeit in den Keller eingesperrt wurde, kann man ihn entweder einfach durch die Türe verlassen (falls diese offen ist) oder aber man schließt die Kiste unter dem Fenster, klettert hinauf und öffnet das Fenster. Dann kann man sich hier hinauszwängen.

Draußen hebt man den Markknochen links neben der Hütte mit dem Einkaufswagen davor auf. Dann redet man mit dem Alten (Pelade), der einem den Schlüssel für die Hütte des Leuchtturmwächters gibt.

Man verläßt nun den Hof und geht nach rechts. Ganz unten geht man am Steg wieder nach links. Bei der nächsten Hintertüre findet man eine Drahtbürste. Dann geht man wieder zurück und unten am Steg nach hinten durch den Durchgang. Hier geht ein Steg nach unten, auf dem man zum Leuchtturmwächter kommt. Nähert man sich ihm zu stark, dann wird man von ihm in einen Lagerraum eingesperrt. Dort findet man auch einen Penner, der weiß, daß die Zyklopen sehr lärmempfindlich sind. Um den Lagerraum wieder verlassen zu können, klettert man auf den Stapel neben der Türe und schaltet die Sicherung ein. Dann geht man die Treppe hoch und drückt auf den Schalter, daraufhin öffnet sich die Türe. Nun geht man die Treppe links hinunter und weiter nach rechts durch den Durchgang. Am Anfang des Kais befinden sich einige Ballen. Wenn man auf die ersten beiden klettert, findet man eine Metallstange. Mit dieser geht man weiter nach links bis zum Leuchtturm. Hier benutzt man die Eisenstange mit dem Sicherungskasten. Dann kommt der Wächter nach dem Rechten sehen. Es gilt nun, sich schnell zu verstecken. Dies kann man hinter den Fässern rechts neben dem Leuchtturm, indem man sich dort bückt. Dummerweise weigert sich Miette ziemlich, sich zu bücken, man sollte also vorher speichern, da einen der Wächter wieder einsperrt, wenn er einen sieht. Man kann sich aber wie oben beschrieben wieder befreien. Ein Tip für die richtige Position zum Bücken ist, sich rückwärts hinter die Kabeltrommel zu bewegen und dann niederzuknien. Der Kopf und ein Bein dürfen dabei noch zu sehen sein. Der Wächter schaltet den Leuchtturm dann wieder ein und betritt den Turm.

Nun kann man zu dessen Hütte gehen und die Türe mit dem Schlüssel von Pelade aufschließen. Dann öffnet man dieselbe und betritt den Raum. Der Tresor ist der unter Strom stehende Schrank gegenüber dem Eingang. Um ihn öffnen zu können, muß man die Kasse rechts neben dem Eingang öffnen und die Bürste hineinlegen. Dann geht sie nicht mehr zu und man kann den Tresor öffnen. Nachdem man ihn entleert hat, kommt der Wächter zurück und schleppt einen nach draußen. Dort wird er aber von One niedergeschlagen, der seinen kleinen Bruder sucht. Leider kann man ihm im Moment nicht helfen und bringt seine Beute zu den Pieuvre-Schwestern. Hier bekommt man auch direkt eine neue Aufgabe.

**Zweite Aufgabe:** Es gilt nun den Tresor des Lohnhais auszurauben. Wo der sich befindet, wollen einem die beiden Zwillinge nicht verraten. Also verläßt man das Klassenzimmer und öffnet die Türe rechts daneben. Dort befindet sich ein Junge, der die Flasche auf dem Tisch gegen einen Sack mit Murmeln tauschen würde. Also macht man dies (ganz hinten rechts neben der Bank). Bevor man geht, nimmt man sich noch das Hühnerfleisch von der Anrichte mit. Wieder draußen gibt man Pelade die Flasche, sie enthält einen selbstgebrauten Schlaftrunk, der den Alten schnell umhaut. Nun kann man an der Kurbel an der Treppe drehen und den Korb herunterlassen. Darin findet man etwas Wurst und eine Türklinke. Man geht nun die Treppe nach oben und setzt die Türklinke ein. Dann kann man in die Kammer eintreten. Rechts neben der Türe befindet sich ein Lichtschalter, den man betätigt. Nachdem es nun hell ist, begibt man sich zum Bett und nimmt sich den Schlüssel. Falls das Inventar inzwischen voll ist, weigert sich Miette, den Schlüssel einzustecken. Man muß ihn dann auf den Boden legen, etwas anderes aus dem Inventar nehmen, ebenfalls auf den Boden legen und den Schlüssel wieder aufnehmen. Dies funktioniert natürlich auch bei anderen Gegenständen an anderen Orten. Jetzt geht es wieder nach unten. Dort gibt man dem Hund das Hühnerfleisch oder den Markknochen, so daß er beschäftigt ist (genau vor ihm stellen). Dann schließt man mit dem Schlüssel vom Bett die Türe rechts neben dem Hund auf und geht hindurch. (Hat man dem Hund kein Hühnerfleisch gegeben, so bellt er an dieser Stelle, Pelade wacht auf und wirft einen in den Keller. Dann ist das Spiel aus.)

Hinter dem Tor geht man die Treppe hinunter und nach rechts. Dort findet man einen Arbeiter, der mit einem kaputten Fahrzeug beschäftigt ist. Man kann ihn auf den Lohnhai ansprechen, aber er ist ziemlich beschäftigt. Wenn er gerade mal seinen Kopf in die Motorhaube steckt, kann man ihm seine Zange klauen; dazu muß man rechts von der Stoßstange stehen. Mit dieser löst man die Glocke von der hinteren Wand. Dann geht es zurück zur Treppe und weiter nach links. Dort steht ein Wächter im Weg, der einen einfach nicht durchlassen will. Es ist einer der Zyklopen, von deren Lärmempfindlichkeit einem bereits der Penner erzählt hat. Also benutzt man die Glocke direkt vor ihm. Da er sich noch nicht ganz geschlagen gibt, haut man mit der Glocke gegen das Geländer des Steges links neben der Wächter, dann verschwindet er. Oben öffnet man die Türe und betritt das Haus des Lohnhais. Links neben der Tür findet man einen Lichtschalter, mit dem man etwas mehr Licht erhält. Man nimmt den kleinen Safe von Schachbrett und stellt ihn auf die Waage neben dem Tresor. Dann öffnet sich dieser von ganz alleine und man kann den Edelstein herausnehmen. Wenn man das Zimmer wieder verlassen will, wird man von zwei Zyklopen ins Wasser geworfen. Allerdings kommt ein Taucher vorbei und holt einen heraus. Anschließend ist man wieder eingesperrt.

**Die Flucht:** Außerdem hat man alle seine Sachen abgenommen bekommen. In dem Raum gibt es zwei Hebel, die man umlegen muß. Der erste Hebel (es ist egal, welchen man zuerst umlegt) springt aber immer wieder zurück, wenn man den zweiten bewegt. Hinter dem Kistenstapel rechts von der Feuerleiter findet man ein Holzstück. Dieses steckt man in den ersten Schalter, den man nach unten bewegt hat. Nun ist er festgeklemmt und man kann den anderen ebenfalls umschalten. Dadurch wird eine Alarmglocke ausgelöst und ein Mann auf einem Bett bewegt sich heftig. Dabei verschiebt er eine Flasche auf dem Regal über sich. Dadurch kommt nun dahinter ein Schlüssel zum Vorschein. Mit diesem kann man die Türe aufschließen und den Lagerraum verlassen. Der Mann erzählt einem noch, daß Krank, den er geschaffen hat, alle Kinder auf einen Bohrturm entführt hat, um ihre Träume zu stehlen.

Draußen geht man die Treppe hoch und nach unten. Im nächsten Bild gibt es ein Podest mit einem Betonsockel. Dahinter findet man ein Feuerzeug. Dann folgt man dem Weg solange, bis man an eine Holzwand zu einem Hof kommt. Hier klettert man auf die Kiste ganz links und dann über den Zaun. Auf der anderen Seite klettert man wieder hinunter und nimmt sich die Kerze unten in der dunklen Ecke. Diese stellt man auf den Arbeitstisch unter das Seil und zündet die Kerze mit dem Feuerzeug an. Nachdem die Schnur dann durchgebrannt und die Kiste hinuntergefallen ist, kommt eine Frau aus dem Haus und man kann hineinschlüpfen (man darf die Kiste nicht mit der Winde herabfallen lassen, dann wird man nämlich wieder eingesperrt und das Spiel ist beendet). Drinnen findet man One und erzählt ihm alles. Er hilft einem dann, der Frau nicht in die Hände zu fallen.

**Die Befreiung der Kinder:** Zunächst geht man den Kerl suchen, der sein Boot streicht. Wenn man mit ihm redet, erfährt man, daß der Angler wissen muß, wo sich der Bohrturm befindet. Dann geht man die Treppe nach oben und nimmt sich oben die Dose vom Fenstersims. Noch weiter hinten findet man einen Tätowierer. In diesem Hinterhof gibt es einen Atomisierer rechts von dem Metallfaß ganz hinten. Anschließend geht es wieder ganz nach unten. Inzwischen streicht der Mann eine andere Stelle seines Bootes und man kann einen seiner Pinsel neben dem Farbeimer aufnehmen und hineintunken. An einer anderen Stelle hindert einen ein Wachmann am Weiterkommen. Mit ein paar Pinselstrichen im Gesicht kann man ihn aber beseitigen. Weiter hinten findet man den Angler, den man immer wieder ansprechen muß, bis er erzählt, daß er nach einer Dose angelt, die er verloren hat. Also gibt man ihm das eigene Exemplar. Dann verrät er einem, wie man an die Karte des Tätowierers kommen kann. Anschließend geht man wieder hinunter und zum Kai. Dort wartet One schon in einem Boot. Am Ende des Stegs findet man einen Stock, den man mitnimmt. Jetzt sucht man Marcello, der einem von seinen Killerflöhen erzählt. Daher stößt man den Behälter mit den Flöhen mit Hilfe des Stocks um und spielt an dem Leierkasten (an dessen Hebel). Marcello wird dann von seinen eigenen Flöhen gestochen. Um an seine Kompaßuhr zu kommen, muß man die Viecher mit dem Atomisierer ausschalten. Nachdem man sie eingesteckt hat, geht man wieder zu dem chinesischen Tätowierer hoch und geht direkt links neben seinen Stand. Durch Drücken auf <RETURN> bringt man das Dach zum Einsturz und schaltet den Chinesen so für einige Zeit aus. Man kann sich dann seine Karte nehmen. Nun hat man alles für die Rettungsaktion zusammen und geht wieder zu One am Kai. Ihm gibt man die Karte und die Kompaßuhr; dann kann man sich den Abspann ansehen, in dem man alle Kinder befreit.