

# Down in the Dumps

## Mitspielende Personen

- Baby-Laus in dem Dorf auf dem Kopf des Penners
- Barmann in der Bar auf dem Kopf des Penners
- Beastie, der Basketballspieler auf dem Kopf des Penners
- Bob, ein Musiker auf dem Kopf des Penners
- 4 Echsen, die mit ihrem Anführer Khan die Gegend unsicher machen
- Elvis, ein Musiker auf dem Kopf des Penners
- Froschfrau in der Stadt der Frösche
- Hubert, eine Made beim Stadtstreicher
- Jimmy, ein Musiker auf dem Kopf des Penners
- Khan, der Anführer der Echsen
- König John im Froschreich
- König Richard im Froschreich
- Lady Marianne im Froschreich
- 4 Läuse in der Bar auf dem Kopf des Penners
- Mutter Blub
- Mutter-Laus in dem Dorf auf dem Kopf des Penners
- Oma Blub
- 3 Oma-Läuse auf der Bank auf dem Kopf des Penners
- Opa Blub
- Opa-Laus in dem Dorf auf dem Kopf des Penners
- Petit Jean, einer von König Richards Anhängern
- Polizist auf dem Kopf des Penners
- Ratte, ein schießwütiges, verdammt schnelles Nagetier
- Sekräterin im Froschreich
- Sheriff im Froschreich
- Sohn Blub
- Tochter Blub
- Vater Blub

## Lösung

Das Spiel beginnt mit einer Urlaubsreise der Familie Blub, die mit ihrem Raumschiff in den Weiten des Universums unterwegs ist und zwischendurch einmal Rast machen will. Dabei werden sie von einem anderen Raumschiff mit Echsen, die gerade einen Banküberfall hinter sich haben, gerammt und beide machen eine Bruchlandung auf einer Müllkippe auf der Erde.

**Kapitel I: The Blub, the Rat and the Bad Guy:** Nach der Notlandung baut die Familie aus einer Waschmittelflasche ein Einfamilienhaus, während der Sohnemann samt Hund Furz nach Teilen des Raumschiffs suchen soll. Eines findet man auch gleich, leider wird es von einer ausgesprochen schnellen Ratte stibitz. Man hat nun zwei Möglichkeiten, wieder an das gesuchte Teil heranzukommen:

1. Man nimmt den Käse und geht nach hinten. Dort gibt es einen Eingang zu einer Höhle, in der man ein Seil findet. Dieses bindet man vor der Höhle an das Gewicht und legt das Stück Käse daneben. Dann betätigt man den Knopf links unten an der Maschine auf der linken Seite (Zeitlupe) und zieht an dem Seil. Sobald die Ratte sich unter dem Gewicht befindet, läßt man das schwere Ding fallen.
2. Man geht nach hinten und nimmt sich die Flasche neben dem Gewicht. Damit geht es zurück zum Ausgangspunkt und nach rechts. Dort findet man den Bau der Ratte. Das rechte Loch desselben verstopft man mit der Flasche und in das linke schickt man Furz. Dann flieht die Ratte in die Flasche und man kann ihr das Raumschiffteil abnehmen.

Auf dem Rückweg zur neuen Behausung lauert einem eine der Echsen auf und klaut einem das gute Stück erneut. Auch hier gibt es zwei Möglichkeiten, das begehrte Teil wieder zu bekommen:

1. Man begibt sich nach vorne und bei der Panflöte nach rechts hinten, dort findet man ein Fernsehprogramm, das man sich durchliest. Dabei wählt man die Sendungen Sport und Musik, beide sind ausgezeichnete Schlafmittel. Dann geht man zum Ausgangspunkt zurück und klettert nach oben in den Fernseher. Dort spielt man die Cartoons, die Echse kommt und schläft auch prompt ein. Also kann man ihr das Raumschiffteil wegnehmen.
2. Wieder geht es zur Panflöte und dort in der Mitte nach hinten. In dem kaputten Schuh nimmt man den Stift und den Fingerhut. Dann geht es zurück. Bei der Panflöte findet man ein Schild, das man einsteckt und auf das man mit dem Stift 'BAR' schreibt. Dann geht man nach rechts oben, nimmt die roten, bunten und blauen Medikamente und klickt den Spielzeugmenschen an. Dadurch wird man in eine Flasche teleportiert, auf deren Boden man etwas Whisky findet. Den füllt man in den Fingerhut und schmeißt alle Medikamente nach. Dann geht es wieder nach draußen. Dort stellt man das Schild neben dem Joghurt-Becher auf, worauf auch prompt die Echse auftaucht. Ihr gibt man die gelungene Mischung und schon ist sie im Land der Träume.

Mit dem erbeuteten Teil geht man zurück zur Wohnung, leider können die anderen das Teil aber nicht gebrauchen.

**Kapitel II: The Hypnothic Machine:** Im zweiten Teil wird die Großmutter durch eine Hypnosemaschine der Echsen zu einem Monster, daß man als Mutter Blub retten muß. Um sie wieder in die alte Form zu bringen, muß man die um das Haus fliegende Echse beseitigen. Dazu benötigt man einige Sachen. Zunächst einmal braucht man ein Nebelhorn, mit dem man Oma aus dem Haus werfen kann. Dieses muß man in einer Glücksshow gewinnen. Um dorthin zu gelangen, gibt es zwei Wege:

1. Man verläßt das Haus und begibt sich nach rechts bis zu der großen Flasche, an der man reiben kann. Nachdem man dies getan hat, erscheint ein Flaschengeist und erfüllt einem einen Wunsch, nämlich, an der Glücksgalaxie teilzunehmen.
2. Vom Wohnzimmer aus geht man nach hinten und nimmt sich bei Opa Blub den Pinsel. Dann geht man wieder zurück und verschiebt den Holofernseher. Papa Blub macht dann Platz und gibt eine Holztüre frei, die man öffnet. So kommt man in den Keller, wo man einen Topf Farbe findet. Es geht wieder nach oben und mit dem Fahrstuhl in die dritte Etage. Dort malt man mit dem Pinsel die Wand an und verläßt die Waschmittelflasche durch dieses Bild. So kommt man zu der Glücksshow.

Dort muß man einige Fragen beantworten und kann auch direkt Bonuspunkte absahnen. Die Echse, gegen die man spielt, bekommt statt der Bonus- Minuspunkte, so daß Gewinnen nur eine Frage der Zeit ist. Als Preis bekommt man das Nebelhorn. Bevor man dieses einsetzt, gilt es noch mehr zu tun. Unten geht man beim Fahrstuhl durch die mittlere Türe und nimmt das Speiseöl. Dann verläßt man das Haus im Wohnzimmer durch die linke Türe und sieht, wie zwei Maulwürfe den Garten auseinander nehmen. Aus Rache schüttet man etwas Speiseöl auf den Boden und beim nächsten Vandalismusversuch erleiden die beiden Viecher Schiffbruch. Dann kann man ihre Fahrradrahmen und sie an sich nehmen. Im Hintergrund kommt man zu einem Föhn, bei dem es auch einen Eisstil gibt. Den braucht man später. Dann geht es wieder ins Haus. Bei Vater Blub nimmt man den Vorhang vom Fenster. Nun kann man Oma Blub aus dem Haus werfen. Dazu gibt es drei Möglichkeiten:

1. Mit dem Pinsel bei Opa Blub und dem Farbtopf aus dem Keller (s.o.) malt man in der dritten Etage ein Bild auf die Wand. Dann versteckt man sich in der Truhe und benutzt das Nebelhorn. Oma Blub stürmt dann nach oben und springt durch das Bild aus dem Haus.
2. Man fährt auf die zweite Etage, nimmt die Seife neben dem Becken und seift den Boden damit ein. Dann versteckt man sich im Wäschekorb und benutzt das Nebelhorn. Oma Blub landet dann beim Hinaufrasen in der Waschmaschine. Dort wählt man das Programm für schwierige Flecken und kann sie anschließend draußen auf die Leine hängen.
3. Man nimmt das Schneider Roboter-Mannequin, fährt in die zweite Etage und läßt Wasser in die Badewanne. Dann stellt man den Roboter hinein und zieht den Vorhang zu. Anschließend begibt man sich in den Wäschekorb und bläht in das Nebelhorn. Dann kann man Oma Blub vor das Haus spülen.

Man muß nun eine Flugmaschine bauen. Dazu braucht Opa einen Rahmen, einen Propellor, einen Antrieb und Flügelstoff. Man hat schon alles zusammen, also fährt man auf das Dach (vierter Stock). Dort gibt man Opa den Eisstil, die Fahrradrahmen, den Vorhang und die Maulwürfe (die zuletzt). Mit dem Flieger verfolgt man die Echse und schaltet sie und ihre Hypnosemaschine aus. Jetzt ist Oma wieder die alte. Hatte man noch nicht alle Teile zusammen, um die Flugmaschine zu bauen, Oma aber schon ausgesperrt, so muß man sie wohl oder übel wieder hineinlassen. Beim nächsten Versuch, sie hinauszuerwerfen, hat sie aber dazu gelernt, man muß daher eine der anderen Möglichkeiten ausprobieren, um sie loszuwerden.

**Kapitel III: The Abominable Robin Blub:** Inzwischen ist es Weihnachten und der Weihnachtsmann verteilt wie jedes Jahr seine Geschenke. Leider ist es mit seiner Zielsicherheit nicht so weit her und so muß Papa Blub das hinter einem Hügel abgeworfenen Stück holen gehen. Man kommt nun in ein von Fröschen regiertes Land, daß zur Zeit von Robin Hood spielt. Man begibt sich in das Schloß. Dort läßt man sich von der Sekräterin bei König John anmelden. Durch die letzte Türe geht es zu ihm. Er sagt einem, daß sein Bruder Richard verschwunden ist. Um ihn wieder zu finden, verläßt man das Schloß und die Stadt nach unten und fährt mit dem Zug zum Teich.

Im Iglu findet man eine Angelrute. Der Frosch erzählt einem, daß König Richard im zugefrorenen See verschwunden ist. Draußen benutzt man die Angelrute mit den Maulwürfen auf dem Eis und kommt so an ihre Schlittschuhe. Nachdem man die angezogen hat, läuft man ein paar Runden und bricht im Eis ein. Unter Wasser wird man von einem riesigen Hecht verschluckt. In dessen Magen findet man König Richard, der immer eine Melodie vor sich hinsummt, wenn man mit ihm reden möchte. Diese muß man nachspielen, indem man in dieser Reihenfolge die Düsen 5, 3, 1, 4 und 2 drückt. Dann rebelliert der Magen des Fisches und man wird wieder ausgespuckt. König Richard verschwindet zum Wald und erwartet einen dort.

Also fährt man mit dem Zug dorthin. Hier hindert einen Petit Jean am Überqueren des Flusses. Man steigt zu ihm auf den Füller und läuft immer in die entgegengesetzte Richtung wie dieser, um nicht hinunterzufallen (auf die Pfeile klicken). Dann kommt man in das Lager des Königs Richard. In der Truhe der Räuber findet man Fliegenaugen und ein Bild. Dann redet man mit dem König. Der zeigt einem einen Geheimgang zum Schloß.

Dort geht man nach links und kommt in einen Folterraum. Falls man hier im Laufe der Untersuchung vom Sheriff angekettet wird, muß man zweimal an dem Seil ziehen und den Sheriff bitten, daß er einen auf der Streckband in die Länge zieht. Bei zweitemal ist man dann so groß, daß man sich den Schlüssel von der Decke nehmen kann. Man muß nun den dritten Hebel an der Leiste ziehen, dann öffnet sich eine

Türe. Durch diese kommt man in einen Turm und nimmt den mittleren Gang. Dort gelangt man zum Zimmer des Sheriffs, der gerade schläft. Hinter der Türe befindet sich Lady Mariannes Schlafgemach. Sie will einen Kuß, den man ihr auch gibt. Dann geht es über das Fenstersims zurück in das Zimmer des Sheriffs, während dieser durch die Türe geht und nach dem Rechten sieht. Mit dem Schlüssel von Lady Marianne öffnet man die Truhe. Dabei wird man von einer Echse überrascht, es kommt zu einer Prügelei und man wird aus dem Schloß geworfen. Draußen hört man die Ankündigung für ein Tunier.

Wieder im Wald redet man mit König Richard. Man soll für ihn das Tunier gewinnen, nach dem er die Macht wieder übernehmen will. Man braucht aber noch bessere Kleidung, was man bei der Froschfrau in der Stadt erfahren kann.

Beim Teich geht man wieder in das Iglu und klaut dem Frosch seinen Weihnachtsmann-Mantel.

In der Stadt geht man hinter der Froschfrau nach links und nimmt sich etwas Zuckerwatte. Anschließend schreibt man sich bei der Sekretärin ein. In dem Tunier gilt es einen Schneemann zu bauen. Dafür braucht man alle drei Körperteile von König Richard, die man in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen muß. Dies ist ein ziemlich langwieriger Teil, wenn man gegen seine Mitstreiter verliert, beginnt man automatisch von vorne. Ein Tip ist, erst dafür zu sorgen, daß Füße und Körper in der richtigen Reihenfolge unten stehen. Dann tauscht man nur noch mit dem Frosch rechts von sich die oberen Bälle aus, bis man den Kopf von König Richard hat. Wenn man einen neuen Schneeball nimmt, kann es passieren, daß man einen Fehlwurf macht, dann kann der Sheriff einem einen bereits richtig positionierten Ball wegnehmen, und das will man natürlich vermeiden, wenn die beiden unteren schon richtig sind. Hat man das Tunier gewonnen, übernimmt König Richard die Macht und man bekommt das fehlerhaft abgeworfene Geschenk des Weihnachtsmann.

**Kapitel IV: The Bum:** Zu Beginn muß man auf den Kopf des Stadstreichers kommen. Für die Tochter gibt es dafür zwei Möglichkeiten:

1. Rechts vom Startpunkt befindet sich die Tüte des Penners. Durch ein Loch kann man in sie hineinschlüpfen. Drinnen findet man eine Garnrolle. Dann geht man weiter nach hinten zu der Vogelfamilie und zieht der Karten spielenden Echse das Puppenkleid an. Dann verfolgt die Vogelmutter nicht mehr die Made, sondern die Echse und man kann sich Hubert nehmen. Anschließend klammert man sich an Mutter Vogel und läßt sich auf einen Baum fliegen. Dort bindet man das Garn an Hubert und wirft ihn zum Kopf des Säufers hinüber. So kommt man auf den Kopf desselben.
2. In der Tüte des Penners steckt man die Streichhölzer ein und begibt sich zur Kanone. Dann wechselt man zum Sohn und begibt sich ebenfalls dorthin. Die Tochter begibt sich nun in den Saugnapf und der Sohn zieht an der Blume. Dann kommt ein Käfer zum Vorschein, der die Kanone in die richtige Abschußposition hebt. Die Echse wird man als Sohn mit der elektrischen Hand los. Dann kann man die Lunte an der Kanone mit den Streichhölzern anzünden und schon befindet sich die Tochter auf dem Kopf des Penners.

Nun muß noch der Sohn nach oben. Hier nimmt man sich das Pin-Up Girl beim Startpunkt. Weiter links und hinten findet man einen Luftballon. Noch weiter vorne badet Furz in einem Schlammbad. Mit dem Pin-Up Poster kann man ihn an Land locken. Benutzt man nun den Ballon mit ihm, so kann man sich ebenfalls auf den Kopf tragen lassen.

Als Mädchen muß man nun eines von drei Spielzeugen suchen: eine Rassel, ein Auto oder einen Bleisoldat. Bei dem Basketballspieler Beastie nimmt man sich den zweiten Basketball. Damit geht man zu dem kleinen Haus außerhalb des Dorfes mit der Wach-Blattlaus. Diese kann man mit dem Basketball außer Gefecht setzen. Dann geht man ins Haus und redet mit der Mutter Laus, die ihr Kleines vermißt. Nachdem man ihr versprochen hat, es zu finden, begibt man sich zu der Bar vor dem Dorf. Dort zeigt man dem Lausbaby, das sich volllaufen läßt, dreimal eines der Spielzeuge. Die will es aber nicht, also versohlt man es anständig und bringt es nach Hause. Zum Dank kann man sich eine Musikkassette von Harry Sinatra Junior wünschen. Diese gibt man Sohn Blub.

Als Sohn geht man zu den drei Omas und quatscht ein wenig mit ihnen. Sie hätten gerne etwas laute Musik. Neben den Omas befindet sich der Durchgang zum Ohr, an dem ja das Raumschiffteil hängt. Leider ist dieser zur Zeit wegen Bauarbeiten gesperrt. Zunächst geht man daher in die Bar und drinnen nach rechts. Hier legt man die Musikkassette in die Anlage und provoziert damit eine deftige Schlägerei.

Diese gewinnt man aber, so daß man sich anschließend die Anlage nehmen kann. Diese zeigt man nun Bob auf der Hängematte, Elvis in dem Rock'n Roll Schuppen, Jimmy in der Höhle (diese erreicht man durch die Röhre neben dem Poster in dem Bild vor der Bar) und Beastie auf dem Basketballplatz. Alle vier begeben sich dann zu der Bühne. Dort redet man mit Elvis und zeigt ihm die Anlage erneut. Wenn man ihn noch einmal anspricht, fängt die Band an zu spielen und der Polizist kommt vorbei und beendet das Konzert. Daher kaut man das Kaugummi und klickt es auf die Tochter. Dann bläst man den Kaugummi auf und die klebrige Masse bleibt am Boden zurück. Wenn man mit Elvis noch einmal redet, fängt die Band erneut an zu spielen. Diesesmal bleibt der Polizist aber auf dem Kaugummi kleben und kann die Musik nicht mehr abstellen.

Anschließend begibt man sich mit beiden zu den Omas und klettert an dem Seil, das diese gestrickt haben, hinunter. Dort benutzt der Sohn das Ding, daß man im Dunkeln findet und es wird hell. Die Tochter setzt die Echse mit der elektrischen Hand außer Gefecht. Dann können beide zum Ohr und das Raumschiffteil nach Hause bringen.

**Kapitel V: Happy End:** Endlich geht es wieder nach Hause. Kurz nach dem Start zeigt sich aber, daß das Raumschiff doch noch nicht so ganz in Ordnung ist. Dieser Teil des Spiels scheint recht problematisch zu sein, schon kleine Abweichung von dieser Lösung führten zum Absturz des Raumschiffs und damit zum Neubeginn dieses Kapitels. Man beginnt zunächst als Mutter Blub und begibt sich mit dem Teleporter zum Gepäckraum. Dort ersetzt man Furz. Als dieser begibt man sich in den Wartesaal und ersetzt den Sohn. Dann klickt man oben auf der Leiste wieder Furz an und ersetzt die Tochter. Man bringt die beiden in den Maschinenraum und ersetzt die Oma mit ihnen. Diese geht ins Cockpit und löst den Vater ab. Schließlich ersetzt Papa Blub den Opa, so daß das Tüftlergenie der Familie nun tätig werden kann.

Im Maschinenraum steckt man als erstes den Schlauch ein. Dann begibt man sich zum Wartesaal und nimmt sich den Holofernseher. Diesen steckt man in das Loch im Gepäckraum, in dem bisher Frau Blub gesteckt hat. Dann nimmt man die Peitsche und den Hocker und begibt sich in den Wartesaal. Hier steckt man den Schlauch in den Rohrbruch und löscht das Feuer auf der anderen Seite. Dann verschließt man den Rohrbruch mit dem Pudding weiter rechts und steckt noch mehr Pudding ein. Damit schließt man im Maschinenraum das Leck in der Gasleitung. Schließlich treibt man das Feuer mit dem Hocker und der Peitsche wieder in den Ofen zurück. Damit ist das Raumschiff entgeltig repariert und man fliegt nach Hause.