

# Winston Steele! ... Lost in Time and Space

Season 1

von Matthias Zarzecki

Januar 2010

# Inhaltsangabe

Inhalt.....	2
<u>Einführung</u> .....	<u>3</u>
Genre.....	3
Grafik.....	3
Zielgruppe.....	3
Spiel.....	3
<u>Gameplay</u> .....	<u>3</u>
Steuerung.....	3
Inventar.....	3
Menü.....	3
<u>Hauptcharaktere</u> .....	<u>4</u>
Winston Steele.....	4
Hairdo, das lebendige Haarteil.....	4
Dr. Waffler.....	5
Professor Osmosis, Ph.D. ....	5
Phoenix DeLorean.....	6
Mordy Koots.....	6
R.I.C.K.....	6
<u>Story-Zusammenfassung</u> .....	<u>7</u>
Episode 1 – Winston Steele! ... Lost in Time and Space.....	7
Episode 2 – Winston Steele! ... In: Invaders! Possibly from Space! .....	8
Episode 3 – Winston Steele! ... And the Ziggurat of Doom.....	8
Episode 4 – Winston Steele! ... And the Holy Cows of Southern Sri Lanka.....	9
Episode 5 – Winston Steele! ... In: Monkeys violating the Heavenly Temple.....	9
Episode 6 – Winston Steele! ... In: They came to conquer! .....	10
Episode 7 – Winston Steele! ... Vs. Space-Robots from the Moon.....	11
<u>Episode 1 Levelaufbau</u> .....	<u>12</u>
Level-Übersicht.....	12
Level 1 - Brücke der “Frosty Eleanor” .....	13
Level 2 - Maschinenraum.....	17
Level 3 - Ruinen-Camp.....	19
Level 4 - Ägypten, 12000 v. Chr., Erde.....	22
Level 5 - Tor zur Stadt.....	24
Level 6 - Gasthaus.....	26
Level 7 - Pharaohnensuite.....	29
Level 8 - Sphinx-Baustelle.....	31
Level 9 - Marktplatz.....	33
Level 10 - Professor Osmosis’ Camp.....	35

# Winston Steele! ... Lost in time and space

Von Matthias Zarzecki

## 1. Einführung

### Genre

Winston Steele! Ist ein Comedy-Point 'n' Click-Adventure in sieben Episoden, welche in Abständen von zwei bis drei Monaten veröffentlicht werden. Bei Erfolg kann eine weitere Staffel von fünf bis sieben Episoden erstellt werden.

### Grafik

Das Spiel ist in einer bunten, relativ einfachen und comichaften 3D-Grafik gehalten. Systemanforderungen liegen bei älteren Standard-PCs.

### Zielgruppe

Das Adventure ist für männliche und weibliche Spieler ab 12 Jahren geeignet. Es enthält mitunter komplizierte Witze und Anspielungen, welche jüngere Spieler wahrscheinlich nicht verstehen würden.

### Spiel

In "Winston Steele!" übernimmt der Spieler die Kontrolle über Winston Steele, einen Abenteurer/Reporter in der Zukunft des Jahres 2400, welcher durch diverse Zufälle und seine durch die Zeit geworfen wird.

Er versucht in den diversen Zeitperioden seinen eigenen Reichtum zu sichern und kämpft wiederholt mit Professor Osmosis, welcher Winston Steele als einen seiner Erzfeinde ansieht und ihm möglichst viel Schaden zufügen möchte.

## 2. Gameplay

### Steuerung

Der Spieler bewegt die Figur durch Mausklicks in der Szenerie umher. Mit diesen kann er auch mit der Umgebung interagieren.

### Inventar

In der unteren linken Ecke des Bildschirms befindet sich ein Icon für das Inventar. Mit einem Klick darauf erscheinen alle aufgenommenen Gegenstände daneben, welche sich, nach einem Klick auf diese, mit anderen Gegenständen oder Hotspots kombinieren lassen. Der Großteil der Gegenstände im Spiel wird entfernt sobald diese benutzt wurden. Einige wenige sind davon ausgenommen, und bleiben nach der Benutzung erhalten.

### Menü

In der oberen linken Ecke des Bildschirms befindet sich ein Symbol, mit welchem sich das Menü aufrufen lässt, welches Unterpunkte wie Laden/speichern, Optionen und Beenden enthält.

### 3. Hauptcharaktere

#### Winston Steele, Space-Reporter

Winston Edinburogh Steele III ist ein 30-jähriger Freelance-Reporter, welcher für den Space-Bugle und andere Nachrichtendienste nach Stories und Reportagen sucht, wobei er selber jedoch nur lächerlich gefährliche und absurde Aufträge annimmt oder sich selbst gibt. Obwohl die meisten seiner Abenteuer scheitern, hat er sich eine galaxieweite Reputation als Abenteurer und Schatzsucher erarbeitet.

Winston ist sehr selbstbewusst und von sich überzeugt, aber den Auswirkungen seiner Taten oftmals nicht bewusst. Er erscheint arrogant, ist inkompetent und chauvinistisch. Wenn sich die Situation ergibt schiebt er die Schuld von Schäden, welche er angerichtet hat, auf sein "Haustier" Hairdo.

Er trägt immer ein Diktiergerät bei sich, in welches er Notizen und sein "Logbuch" verfasst, sehr zum Leidwesen umstehender Personen.

#### Hairdo, das lebendige Haarteil

Erschaffen, als Winston Steele die Laboratorien für Prostatakrebs und Schneeblindheit in Katzen auf Ganymede infiltrierte und aus Versehen mehrere Chemikalien und Experimente miteinander kombinierte.

Hairdo kann auf Grund fehlender Organe nicht sprechen, ist aber sehr aufmerksam seiner Umwelt gegenüber und verhält sich oftmals intelligenter als Winston. Hairdo kann Emotionen mit Hilfe von seinen zwei überdimensionierten Augenbrauen ausdrücken, wenngleich die Interpretationsfähigkeiten anderer Personen (Winston) oft unzureichend sind, und diese ihn oft lassiehaft falsch interpretieren. Er unterstützt seine Kommunikation durch diverse Gurr- und Schnurr-Laute.

Hairdo ist Winston treu ergeben, wenngleich seine Motivation dazu anderen Charakteren fremd bleibt. Einige Leute haben theorisiert dass Hairdo auf Winston geprägt wurde und ihm bis in den Tod folgen würde.

Hairdo hat eine seltsame Vorliebe für Feuerwerke, welche an eine Obsession grenzt. Niemand weiß warum.

## Dr. Waffler

Nachdem sein Regierungsprojekt für den Killbot 5000 desaströs gescheitert ist, wurde dem alten Dr. Waffler als letzte Chance die Untersuchung von Ruinen auf fremden Planeten angeboten, in der Hoffnung, in so weit wie möglich von der Erde wegzuhalten. Widerstrebend nahm er an, sodass er in der Zukunft zurückkehren könne um den Killbot 6000 zu bauen.

Dr. Waffler Und Professor Osmosis sind Rivalen seit ihrer Zeit auf der Science-Academy auf dem Mond, und versuchen sich immer wieder zu übertreffen und/oder zu sabotieren.

Waffler ist sehr intelligent, jedoch neigen seine Gedanken dazu zu wandern, weswegen er sich nicht für einen längeren Zeitraum auf bestimmte Dinge konzentrieren kann. Sein Laboratorium ist mit halbfertigen Erfindungen gefüllt, von welchen viele wenig oder keinen praktischen Zweck haben. Laut eigener Aussage habe er diese gebaut "weil er es kann, und schon immer mal einen Bananen-Anspitzer/portablen holocaust-fähigen Nuklearreaktor/Künstlichen Blinddarm haben wollte."

Viele seiner Bauten sind instabil, gefährlich, und neigen zu Explosionen, vor allem wenn sich Waffler mitten in Experimenten anderen Dingen zu wendet. Viele Leute glauben es sei ein Wunder, dass er noch am Leben ist.

## Professor Osmosis, Ph.D.

Nachdem seine Forschung durch den unwissenden Winston Steele auf Ganymede zerstört wurde, schwörte Professor Osmosis, Ph.D., Rache. Nun sucht er nach Möglichkeiten diese an Winston Steele zu nehmen, oder, sollte dies scheitern, seine Forschung lukrativ umzusetzen.

Bisher hat sich keine Möglichkeit ergeben seine Forschung lukrativ umzusetzen.

Professor Osmosis ist intelligent und ambitioniert. Wenngleich er oftmals geniale Ideen hat, welche sich unter den entsprechenden Umständen vermarkten ließen, scheitert er oftmals auf Grund fehlender sozialer Kenntnisse, seiner theatralischen übertriebenen Art, und der Tatsache dass ihn andere Leute als wahnsinnigen, zu oft Monologe haltenden Wissenschaftler ansehen.

Er arbeitet parallel an militärischen Kampfrobootern, scheitert jedoch immer daran dass diese Emotionen entwickeln und sich weigern die Versuchs-Meerschweinchen zu liquidieren.

## Phoenix Delorean

Rebecca "Phoenix" DeLorean ist eine Piratin aus der Zukunft, welche in Episode 2 in einer anderen Zeitepoche strandet und dort auf Winston trifft.

Sie ist ambitioniert, energisch, und geht mit einer gewissen Professionalität an ihren Job heran. Dennoch fehlt in Durchsetzungsvermögen, und sie ist oftmals sehr nervös.

Nach ihren ersten gescheiterten Missionen als Pirat legte sie sich den Spitznamen "The Phoenix" zu, um eine eigene Legende zu erschaffen, welche Angst und Schrecken in ihre Opfer jagen sollte.

Dies war bisher nur begrenzt erfolgreich.

Dennoch zieht sie den Namen "Phoenix" ihrem eigentlichen Spitznamen vor, und stellt sich anderen Leuten stets als "Phoenix Delorean" vor.

## Mordy Koots

Mordecai Koots ist Angestellter der Galaktischen Sektor-Polizei und taucht in Episode 3 als weiterer Bösewicht auf.

Er ist einer der wenigen kompetenten Charaktere der Serie, jedoch wird er stets von seinen Vorgesetzten übersehen, übergangen, und nur für niedrigere Arbeiten eingeteilt.

Er wurde ebenfalls in eine andere Zeitperiode geworfen, als er Rebecca DeLorean diverse Strafzettel für Geschwindigkeits- und Parkvergehen geben wollte. Dort entdeckt er die Möglichkeit, sowohl Rebecca, Winston und Professor Osmosis festzunehmen, um sich endlich eine Beförderung zu ergattern.

## R.I.C.K.

Das Regulative Intelligent Command/Kontrol Module aus einem Paralleluniversum wird in Episode 4 aus Versehen in Winstons Schiff, der "Frosty Eleanor", installiert. R.I.C.K. ist ein experimenteller Schiffcomputer mit erweiterter Persönlichkeit und teilweise instabilen Emotionen.

Er ist hoch arrogant, chauvinistisch, fühlt sich organischen Lebensformen höchst überlegen, und ist der festen Überzeugung dass diese zum Aussterben verdammt sind. Winston und R.I.C.K. verstehen sich prächtig, obwohl dieser manchmal von R.I.C.Ks übertriebenen Ideen selbst eingeschüchtert ist.

Hairdo scheint sich von R.I.C.K. bedroht zu fühlen und ist eifersüchtig auf die Beziehung zwischen Rick und Winston.

## 4. Story-Zusammenfassung

### Episode 1: Winston Steele! Lost in Time and Space

Winston Steele kämpft gerade vor einem riesigen Space-Monster, welches droht sein Raumschiff zu zerstören, als er eine Nachricht über das Kommunikations-System erhält. Ihm wird angeboten in einem entfernten System als Presse-Korrespondent/Assistent für Dr. Waffler bei nicht näher spezifizierten Ausgrabungen zu arbeiten. Gerade knapp bei Kasse, und eine Möglichkeit sehend diverse dort vermutete Schätze zu bergen, nimmt Winston Steele den Job an.

Am Ziel angekommen findet er Dr. Waffler vor, wie dieser inzwischen von ägyptisch erscheinenden Ruinen an einer uralten Maschine arbeitet. Winston aktiviert diese aus Versehen und wird in die Vergangenheit der Erde transportiert, wo eine fortgeschrittene Zivilisation gerade die Pyramiden erbaut.

Während Dr. Waffler versucht die Zeitlinie intakt zu halten und die Chance für Forschung sieht, versucht Winston die Nase der Sphinx zu stehlen um sie später lukrativ zu verkaufen.

Zusätzlich landet auch Professor Osmosis, Ph.D., in der Vergangenheit. Er sieht die Chance um Rache an Winston Steele als auch an Dr. Waffler zu nehmen. Winston hat ursprünglich kein Interesse an ihm, wird jedoch wütend als dieser die Nase der Sphinx vor ihm stiehlt.

Die Anwohner sind nicht in der Lage den Sphinx-Kampfroboter mit dem Fehlenden Nasengehirn fertig zu stellen, und wenden sich anderen Projekten zu.

Bevor Winston und Dr. Waffler folgen ihm zu seinen Camp, wo dieser nach einem Kampf zwischen Hairdo und einem Killbot von Professor Osmosis durch die zeitmaschine fliehen kann, wobei er die Nase mitnimmt.

Winston und Dr. Waffler folgen ihm.

## Episode 2: Winston Steele! ... In: Invaders! Possibly from Space!

Winston landet allein mitten in der Nacht nahe der Stadt Roswell, ca. 1950. Er wird vom amerikanischen Militär gefangen genommen und trifft in Gefangenschaft auf Phoenix DeLorean, eine Piratin, welche sich ebenfalls in der Zeit gestrandet ist.

Er kann fliehen und stellt fest dass Professor Osmosis, Dr. Waffler und sein Raumschiff ebenfalls gefangen genommen/konfisziert worden.

Gerade als es versucht anhand von Dokumenten in diversen Büros die Situation zu verstehen, schafft es Phoenix DeLorean alle Zelltüren zu öffnen und richtet so Chaos auf der ganzen Basis an. Neben den Hauptcharakteren sind jedoch auch diverse Aliens und mystische Kreaturen entflohen.

Winston schafft es alle Charaktere bei seinem Schiff zu sammeln und dieses mit provisorischem Treibstoff zu füllen. Als alle in seinem Schiff fliehen wollen nutzt Professor Osmosis die Situation, um eine portable Version der Zeitmaschine zu aktivieren, welche er benutzt um sich selber an den Punkt zu transportieren, wo er die Nase der Sphinx deponiert hat. Phoenix wird aus Versehen mit hineingezogen, bevor sich das Portal schließt.

## Episode 3: Winston Steele! ... And the Ziggurat of Doom

Winston und Dr. Waffler entscheiden sich, in diversen Zeitperioden nach der Nase der Sphinx, Phoenix, und wissenschaftlichen Fortschritt zu suchen. Sie wollen gerade die Zeitmaschine auf dem entfernten Planeten aus Episode 1 aktivieren, als sie von Mordy Koots, Space-Polizist, gestellt werden.

Panisch aktiviert Dr. Waffler die Zeitmaschine und alle werden nach Mittelamerika während der Aztekenzeit transportiert.

Winston stößt sich bei der Ankunft den Kopf und wird bewusstlos. Als er aufwacht stellt er fest dass er von den Azteken, welche wie die Ägypter aus Episode 1 technisch erstaunlich fortgeschritten sind, zu ihrem Gott/König ernannt wurde. Dr. Waffler und Mordy Koots werden inzwischen für ihre Opferung vorbereitet.

Während Winston nach einem Weg heraus sucht findet er die Nase, welche in die technischen Innereien eines Zikkurrats eingebunden wurde. Es stellt sich heraus dass die zentrale Pyramide ein riesiger Kampfroboter ist, mit welchem die Azteken die spanischen Eroberer vernichten wollen.

Bei den Spaniern findet Winston Professor Osmosis, welche sich als einer von ihnen ausgibt. Winston schafft es ihn als neues Opfer anstelle von Waffler zu verwenden. Er verwendet anschließend eine mobile Zeitmaschine, an welcher Dr. Waffler seit geraumer Zeit arbeitet, um ihn, sich selber, und die Nase der Sphinx zurück in die Zukunft zu transportieren, bevor er von einer Meute wütender Azteken geopfert wird.



## Episode 4: Winston Steele! ... And the Holy Cows of Southern Sri Lanka

Winston, Dr. Waffler, und die nun unbezahlbare Nase der Sphinx landen in der Gegenwart. Winston startet einen Kurs in Richtung Erde, wird aber auf dem Weg von einer ihm unbekanntem Rasse boviner Kreaturen angegriffen. Er schafft es das erste Patrouillenschiff von ihnen auszuschalten, wird aber letztendlich doch gefangen genommen als er in die bovine Flotte gerät, welche über der Erde kreist.

In Gefangenschaft trifft er Phoenix DeLorean, welche ebenfalls in dieser Welt gelandet ist, und für den Verzehr von Rindfleisch zum Tode verurteilt wurde. Winston ist ebenfalls davon betroffen dass die Nase der Sphinx nun als Müll designiert wurde.

Über einen gewissen Zeitraum puzzelt Dr. Waffler zusammen, dass durch ihre Eingriffe in die Zeitlinie die Zukunft verändert wurde, und sie zurück zum Zeitpunkt der Änderung reisen müssen, um die ursprüngliche Zeitlinie wiederherzustellen. Er denkt dass es eventuell unpraktisch gewesen wäre Professor Osmosis und Mordy Koots in den Händen der Azteken gelassen zu haben.

Sie schaffen es zum Schiff zu fliehen, wo sie feststellen dass die Bovine Rasse R.I.C.K. installiert hat, um die Kontrolle über das Schiff zu übernehmen. Nach diversen Streitereien mit dem Schiffcomputer kehren sie nach Mittelamerika zurück, wo sie ihre früheren Versionen von sich selber aus Episode 3 betrachten. Nachdem ihre ursprünglichen Ichs geflohen sind, sehen sie, dass das Wissen von umständlicher Bürokratie, welcher Mordy Koots zufälligerweise demonstriert, ihn zum neuen Herrscher macht. Die abwegige Forschung von Professor Osmosis, so theorisiert Waffler, würde letztendlich zu intelligenten Kühen führen, was sie unter allen Umständen verhindern müssen.

Waffler, Phoenix und Winston brechen bei Nacht in den Palast ein und entführen Osmosis als auch Mordy Koots. Beim Wegschleichen geraten sie in einem Kampf, welcher die Zeitmaschine beschädigt und diese aktiviert. Sie versuchen noch sich davor zu retten, werden aber alle hineingezogen.

## Episode 5: Winston Steele! ... In: Monkeys violating the Heavenly Temple

Winston landet mit der Nase und Phoenix im von friedlichen Mönchen bewohnten Tibet circa 1800. Phoenix glaubt das es möglich wäre ihre beschädigte Technologie beim nahe gelegenen Shaolin-Tempel zu reparieren, während Winston sich hauptsächlich darüber freut dass er endlich die Nase wieder hat.

Sie benutzt ihre Piraten-Erfahrung um einige Bullen zu stehlen, mit welchen sie sich zum Tempel aufmachen. Dort angekommen stellen sie fest, dass die Mönche mit einem Affen-Problem zu tun haben, und bieten Winston Zugang zu ihren uralten, verlassenen Technologien, sollte dieser die Armee von Schimpansen, welche ihren Tempel belagern, entfernen können.

Kurz bevor Phoenix anfangen kann alle Affen einzeln zu jagen und zu töten, stößt Winston auf Osmosis, Waffler und Koots, welche mit Hilfe von Gedankenkontrollmechanismen die Affen von einer fernen Höhle aus steuern, um selber die Technologie der Mönche zu stehlen.

Mit der Ankunft von Winston und Phoenix in der Höhle zerbricht der temporäre Waffenstillstand zwischen Waffler, Osmosis, und Mordy Koots. Osmosis setzt alle Affen in den Chaos-Modus, und flieht zum Tempel um an die benötigte Technologie zu kommen. Die Anderen entscheiden sich dazu dasselbe zu tun, weil sie keine effektive Alternative haben.

Am Tempel angekommen stellen sie fest dass Osmosis mit seinem eigenen Affenproblem zu kämpfen. Sie erreichen die Kammer und schaffen es mit Hilfe der Artefakte ihre einzelnen Zeitmaschinen-Teile zu kombinieren. Sie visieren ihr Standard-Zeitfenster an und kehren zurück, aber nicht bevor Osmosis und eine Horde Affen, welche ihm folgen, mit in die Zukunft geraten.

## Episode 6: Winston Steele! ... In: They came to conquer!

Winston landet wieder in seinem Schiff, und freut sich wieder eine Möglichkeit zu haben die Nase zu verkaufen. Sie sperren Osmosis und Koots in die Arrestzelle, jagen die Affen ins Weltall und nehmen Kurs zurück zur Erde.

Nach einiger Zeit bemerkt Waffler dass sie anstelle in die Gegenwart 500 Jahre in die Zukunft gesprungen sind. Auf der Erde angekommen bemerken sie, dass die Menschheit von einer Rasse intelligenter Kühe aus Episode 4 versklavt wurden, welche anscheinend durch eine temporales Paradox vor 300 Jahren dort gelandet sind.

Waffler sieht keine Möglichkeit diese Geschehen zu Verhindern, außer in der Vergangenheit Vorbereitungen für den Kampf zu treffen. Um an weitere Informationen heran zu kommen kontaktieren sie den menschlichen Widerstand, welcher kurz davor steht mit Hilfe eines Virus die Bovine Belagerung der Erde zu Beenden.

Alternativ hatten sie geplant die uralten Kampfroboter auf dem Mond zu aktivieren, was nun aber nicht mehr nötig sei.

Professor Osmosis überhört diese Informationen, und flieht zurück in die Vergangenheit. Mordy Koots inzwischen erntet Respekt innerhalb des Widerstandes und wird Anführer. Er entschließt sich zu bleiben und die Erde nach dem Aussetzen des Anti-Rinder-Virus wiederaufzubauen. Die anderen folgen Professor Osmosis zurück in die Gegenwart, um ihn ein für alle Mal aufzuhalten, und die unbezahlbare Nase der Sphinx endlich zu verkaufen.

## Episode 7: Winston Steele! ... Vs. Space-Robots from the Moon!

Winston trifft Professor Osmosis auf dem terraformten Mond, wo dieser eine schlafende Armee von vergrabenen Riesenrobotern gerade erweckt. Sie schaffen es gerade noch in Winstons Raumschiff zu entfliehen, bevor Professor Osmosis den Mond übernimmt und "Neu Osmosia" umbenennt.

Winston Dr. Waffler und Phoenix reisen zur Sphinx in Ägypten, nun im Zentrum eines Supermarktes, um den uralten Super-Kampfrobooter zu reaktivieren, welchen sie in Episode 1 sabotiert haben.

Trotz seines Extensiven Wissens in Kampfrobootern kann Dr. Waffler diesen jedoch nicht wiederherstellen. Winston bringt die Nase in den Raum, als Professor Waffler gerade eine Reaktion bemerkt. Er lernt, dass die Nase das Gehirn des Roboters ist, und schließt diese prompt am. Der Kampfrobooter erwacht zum Leben.

Winston ist in der Lage einige der Probleme zu reparieren, bevor er und Phoenix den Roboter bemannt. Sie fliegen zum Mond und stellen die Armee von Professor Osmosis. Nach einem langen und anstrengenden Kampf schaffen sie es auch den letzten Mond-Roboter, welcher von Osmosis selbst bemannt ist, zu besiegen.

Winston möchte gerade die Nase entfernen, dessen Wert sich inzwischen exponentiell vergrößert hat, als Phoenix den Sphinxbot stiehlt um ihn als Kampfschiff für ihre Piratenkarriere zu benutzen.

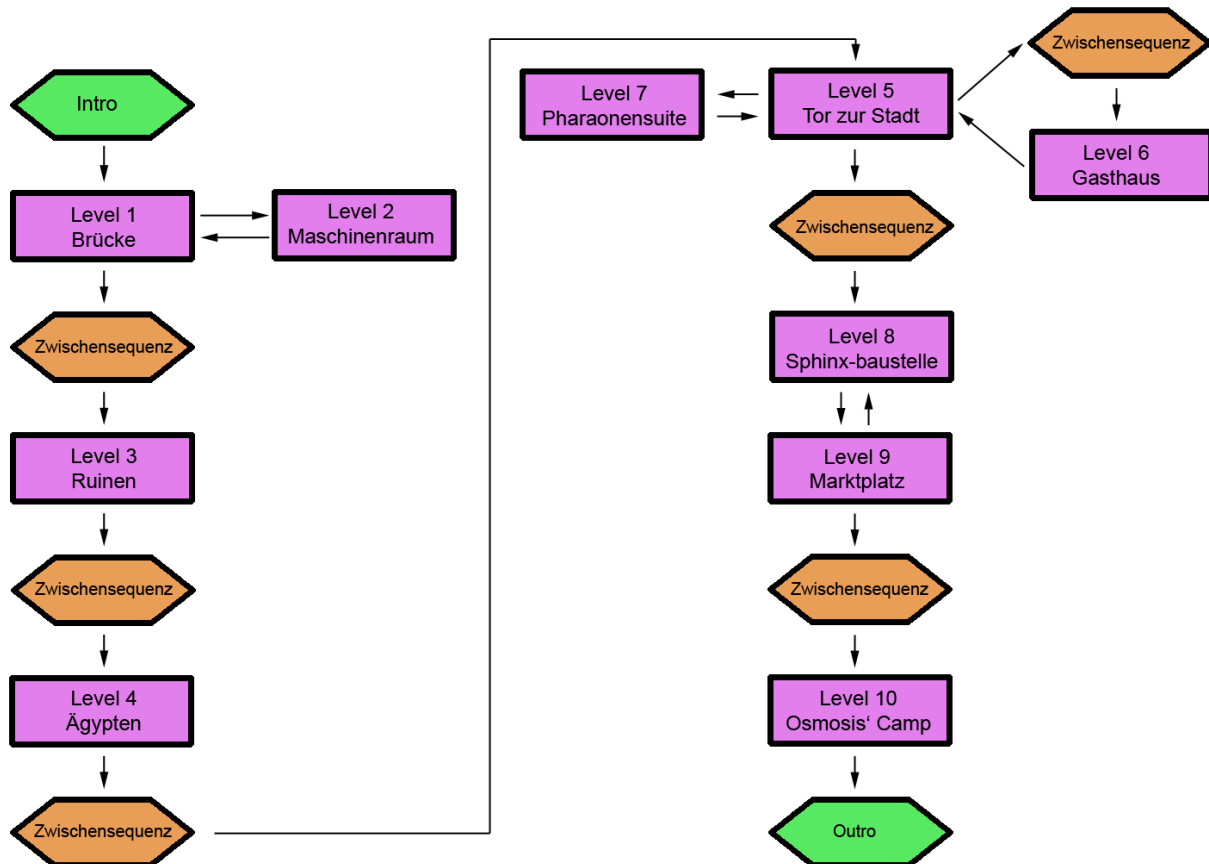
Während Dr. Waffler sich über all die Forschung und Ruhm freut, schaut Winston traurig auf den Erdaufgang, und denkt darüber nach dass er die beiden Dinge verloren hat welche er gern hat.

# 5. Episode 1 Levelaufbau

## Level-Übersicht

Das Spiel besteht aus 10 Leveln, welche größtenteils nacheinander durchgegangen werden. An bestimmten Stellen ist es möglich zwischen einigen Orten hin- und herzuwechseln. Beim Betreten einiger Level wird eine Zwischensequenz abgespielt.

Es ist möglich bestimmte Orte (z.B. die Brücke) in späteren Episoden wieder zu verwenden.



## Level 1

Brücke von Winstons Raumschiff

Winston Steele döst gerade am Steuer seines Raumschiffs, der „Frosty Eleanor“, als der Alarm losgeht. Ein großes Tentakel-Monster hält sein Schiff gefangen und verursacht massiven Schaden. Konsolen explodieren und Stahlträger fallen auf die Brücke. Winston wird von einer Explosion an das andere Ende des Raumes geworfen.

WINSTON STEELE  
Computer, was ist los?

SHIFFSCOMPUTER  
Ein Exemplar einer unbekanntes Spezies hält das Schiff fest und verursacht schweren Schaden.  
Strukturelle Integrität bei 60%.

WINSTON STEELE  
Ugh, nicht schon wieder. Hoffentlich funktionieren die Schiffslaser diesmal.

## Level 1, Sub-Raum 1

Hinterer Teil der zerstörten Brücke

WINSTON STEELE, VOICE-OVER  
Logbuch des Captains: Ich habe unbeabsichtigt den ersten Kontakt mit einer außerirdischen Lebensform....

Eine Explosion unterbricht ihn.

WINSTON STEELE  
OK, ich mach das später!

### Hotspots:

Stahlträger

Kommentar: "Im nachhinein fällt mir ein dass ich nicht unbedingt alle Ersatzteile von El Sleazo's hätte kaufen sollen."

Lässt sich mit funktionierendem Wagenheber beiseiteschieben.

Turbolift

Kommentar: "Ich sollte erst das hochtödliche und potentiell gefährliche Monster aus dem Weg schaffen."

### Gegenstände:

Kaputter Wagenheber

Kommentar: "Warum hab ich den eigentlich? Mein Auto ist schon vor Jahren detoniert."

Stange unbezahlbares Unobtanium

Kommentar: "Der Shopping-Kanal hat besser Recht mit dem angeblichen Wert dieses seelenlosen Metallbolzens."

### Kombinationen:

Kaputter Wagenheber + Stange unbezahlbares Unobtanium = Funktionierender Wagenheber

Funktionierender Wagenheber + Stahlträger = Weg zum nächsten Sub-Raum

### Lösung:

Winston nimmt den Wagenheber und die Stange unbezahlbares Unobtanium auf. Er Kombiniert die Stange und den kaputten Wagenheber zu einem funktionierenden Wagenheber, mit welchem er den Stahlträger beiseiteschiebt.

## Level 1, Sub-Raum 2

Kontrollstation der zerstörten Brücke

### Hotspots:

Zerstörte Leiter zur Waffenstation

Kommentar: "Warum musste ich die Waffenstation auch drei Meter höher setzen?"

Steuer

Kommentar: "Die Scheint nur zu funktionieren wenn die Triebwerke nicht von Tentakeln verstopft sind"

Kommunikations-Station

Kommentar: „Logbuch des Captains: Kommunikation mit dem Wesen ist auf Grund dessen fehlender Englischkenntnisse bisher erfolglos.“

Bei Benutzung explodiert ein Rohr an der Decke.

Turbolift

Kommentar: „Das seltsame riesige schleimige und tödliche Tentakelmonster hat immer noch Priorität.“

Postfach

Kommentar: "Ich habe Mail. Ich lese die aber nicht solange meine Privatsphäre verletzt wird."

Explodiertes Rohr

Kommentar: „Ich frage mich warum all die explosiven Flüssigkeiten unbedingt über der Brücke langfließen müssen.“

Erscheint nachdem die Kommunikationsstation benutzt wurde.

Lässt sich mit dem Hydraulischen Enterhaken erklimmen.

Gestürzter Stahlträger

Kommentar: „Ich hoffe ich kann den Rohwert an dem angereichertem Uran zumindest wieder reinkriegen.“

### Gegenstände:

Hydraulischer Fanghaken

Kommentar: "Ah, der gute alte Fangi. Wie viele Gebäude habe ich mir dir schon illegal

erklommen."

Notiz mit Waffennotfall-Code

Kommentar: "Man sollte denken 1-1-1-1-1 ließe sich einfacher merken."

Kombinationen:

Hydraulischer Fanghaken + Explodiertes Rohr = Weg zu Raum 3

Lösung:

Winston möchte die Nachricht auf dem Computer aufrufen, jedoch explodiert ein Rohr an der Decke. Er nimmt den Hydraulischen Enterhaken auf und benutzt ihn mit dem kaputten Rohr um zur Waffenstation zu kommen.

## Level 1, Sub-Raum 3

Waffenstation

Hotspots:

Kaputter Kinetischer Beschleuniger

Kommentar: "Notiz an mich: Um Himmels Willen, repariere den Kinetischen Beschleuniger!  
Gezeichnet, Winston."

Umgekehrter Traktorstrahl – Umgekehrt

Kommentar: "Das zieht das Monster nur weiter an!"

Hochexperimentelle instabile Laserbatterie

Kommentar: "Irgendwo habe ich doch den Code hierfür liegen lassen. Hmmm ... war es 2-2-2-2-2?"  
Laserbatterie explodiert bei Eingabe des Waffencodes, Space-Monster flieht

Kaputte Leiter nach unten

Weg zur Kontrollstation der zerstörten Brücke.

Winston möchte kontrolliert herabsteigen, stürzt jedoch und verflucht diverse Gottheiten.

Kombinationen:

Waffennotfall-Code + Hochexperimentelle instabile Laserbatterie = Laserbatterie explodiert,  
Monster flieht

Gegenstände:

Lösung:

Winston möchte die Laser abfeuern, braucht jedoch den Code. Er nimmt den Code von der Kontrollstation und gibt ihn in die Laserbatterie ein, woraufhin diese sich überlädt und explodiert. Das Monster flieht daraufhin.

## Level 1, Sub-Raum 2

Kontrollstation der zerstörten Brücke

### Hotspots:

Nachricht von Dr. Waffler im Postfach

Kommentar: "Endlich, jemand braucht die Kenntnisse und Fähigkeiten von Winston Edinburogh Steele III! Auf nach Perceptron 4!"

Steuer

Der Antrieb fährt hoch, und säuft mit einem Blubbern ab.

Kommentar: "Hmm ... irgendetwas scheint den Antrieb zu blockieren. Ich schwöre, wenn wieder alles voller Schleim ist..."

Turbolift

Weg zum nächsten Raum

### Lösung:

Winston springt von der Waffenstation zum Steuer herunter. Er ruft die Nachricht von Dr. Waffler ab, und entscheidet sich den Job anzunehmen. Er möchte den Antrieb starten, dieser hat jedoch Schwierigkeiten. Er macht sich auf dem Weg das Problem zu beheben.

## Level 1, Sub-Raum 4

Interner Turbolift

Holodeck

Kommentar: "Solange da wieder Professor Moriarty, Dschingis Kahn, der böse Abraham Lincoln und Kang der Zerstörer rumlaufen, geh ich da nicht rein."

Quartiere

Kommentar: "Hmm.....Schlaf.....nein, böser Winston! Arbeit!"

Lagerraum

Kommentar: "irgendwo müssen ja die zehntausend Kugellagen liegen, die ich auf Tanis 3 geplündert habe."

Diskoraum

Kommentar: "Ich veranstalte keine Disko-Partys mehr. Letztes Jahr sind zu viele Leute gestorben."

Maschinenraum

Kommentar: "El Sleazo's Raumschiff-Antriebe, das Beste an billigen und nicht staatlich kontrollierten Raumschiff-Antrieben."

Weg zum nächsten Raum.

Lösung: Winston nimmt den Turbolift zum Maschinenraum.



## Level 2

### Maschinenraum

Winston verlässt den Turbolift und betritt den Maschinenraum. Hairdo sitzt nonchalant auf einer Konsole und gurr.

#### Gegenstände im Inventar:

Hydraulischer Enterhaken

#### Hotspots:

Warpkern

Kommentar: "Sie jagen die Radioaktivität dieses Modells wird erst nach 7 Jahren sichtbar."  
Leuchtet auf und brummt angenehm nachdem dieser repariert wurde.

Technische Konsole

Kommentar: "Boop beep bop. Siehst du, ich kann das auch! ... hmm, anscheinend ist das System überhitzt."

Funktioniert nachdem das Kühlmittleck repariert wurde.

Gebrochenes Rohr mit auslaufendem Kühlmittel

Kommentar: "NesRapids Kakaomischung ergibt ein erstaunlich schlechtes Reaktor-Kühlmittel."

Kaputtes Ventil

Kommentar: "Ich würde ja ein besseres kaufen, aber dann explodiert die Sauna wieder."

Lache Schleim

Kommentar: "...oh Gott. Hairdo! Warst du das wieder oder das Tentakel-Monster?"

Turbolift

Weg zur Brücke

#### Charaktere:

Hairdo

-> „Du wirkst seltsam glücklich.“

„Gurr.“

-> „Ja, sinnlose Zerstörung erfreut mich eigentlich auch. Aber hier ist mein Schiff, und folgenderweise dein Leben, einem Risiko ausgesetzt.“

„Gur!“

-> „Komm mir nicht mit deiner Teufelskerl-Einstellung. Die hat schon genug andere Leute und Lebensformen auf dem Gewissen.“

#### Gegenstände:

Rohrzange

Kommentar: "Ah, der gute alte Zangi. Wir haben eine lange Geschichte von angezogenen Rohren und zerstörten Objekten."

Kombinationen:

Rohrzange + Kaputtes Ventil = Funktionierende Konsole

Lösung:

Winston nimmt die Rohrzange und schließt das kaputte Ventil. Anschließend benutzt er die Konsole und bringt so den Antrieb zum Laufen. Er fährt mit dem Turbolift auf die Brücke und startet am Steuer das Schiff.

## Level 3

### Ruinen-Camp

Winston landet sein Raumschiff nahe ägyptisch aussehenden Ruinen und bläst dabei diverses Equipment und Notizen weg. Er verlässt sein Raumschiff und geht auf Dr. Waffler, die einzige Person dort, zu. Hairdo folgt ihm aufgeregt.

WINSTON STEELE

Sie müssen Dr. Waffler sein! Ich habe viel von ihnen gehört!

DR. WAFFLER

Wirklich?

WINSTON STEELE

Nein, das ist nur eine Floskel. Was genau tue ich hier?

DR. WAFFLER

Dann müssen Sie der legendäre Winston Steele sein! Kommen sie, ich zeige ihnen meine Arbeit!

Er führt ihn in die teilweise ausgegrabenen Ruinen.

WINSTON STEELE

Sie sagten legendär. Haben Sie von mir gehört?

DR. WAFFLER

Nein. Das ist nur eine Floskel. Ich habe hier, auf diesem Lichtjahre von der Erde entfernten Planeten, ägyptische Ruinen gefunden! Wissen Sie, was das bedeutet? Es könnte heißen dass eine Kultur von Menschen die Erde verlassen hat, oder dass die Pyramiden von Aliens erbaut wurden...

WINSTON STEELE

Ja ja ja, sehr interessant. Wo sind die Schätze?

DR. WAFFLER

Was für Schätze?

WINSTON STEELE

Artefakte, Mumien, alles was einen Wert hat und sich produktiv verkaufen lässt.

DR. WAFFLER

Nun, die Ruinen an sich sind natürlich unbezahlbar, und der wissenschaftlich Wert...

WINSTON STEELE

Etwas Tragbares.

DR. WAFFLER

Hmm ... da ist nur die seltsame, antike, und eventuell funktionierende Maschine, von der ich nicht weiß wofür die gut sein soll, gleich dort drüben.

Winston geht zur Maschine.

WINSTON STEELE  
Oh, du wirst mich reich machen, Baby....

DR. WAFFLER  
Wie bitte?

WINSTON STEELE  
Ach nichts.

### Gegenstände im Inventar:

Hydraulischer Enterhaken

### Hotspots:

Uralte Tür, verschlossen

Kommentar: "Wenn ich nicht einen uralten Schlüssel finde, bleibt nur eins ... Dynamit!"

Seltsame wissenschaftliche Apparaturen

Kommentar: "Ich frage mich ob man einen Mengen-Rabatt für wichtig aussehende aber nutzlose Maschinen bekommt."

Dr. Wafflers Lunchbox

Kommentar: "Es scheint ich hätte ein uraltes Artefakt vergangener Zivilisationen gefunden ... zumindest sieht der Käse so aus."

Portabler Fernseher

Kommentar: "Es ist erstaunlich wie das Medium des Fernsehens in nur 400 Jahren den Bach runter gegangen ist."

Uralter Mechanismus

Kommentar: "Made on Earth by proud Earthicans. Kein Wunder dass es nicht funktioniert."

Hover-Schlitten

Kommentar: "Hover-Schlitten. Jetzt mit 30% mehr Hover!"

### Charaktere:

Dr. Waffler

"Ja?"

-> "Was machen wir hier nochmal?"

"Wir untersuchen diese außerirdischen ägyptischen Ruinen. Dieser Fund ist einzigartig. Und ich wurde an der Akademie ausgelacht! Ha! Aber nicht mehr, ich werde es ihnen zeigen...."

-> "Warum sind Sie hierhergekommen?"

"Dies ist mein verfrühter Ruhestand, nachdem mein letztes Projekt, der Killbot 5000, etwas Amok gelaufen ist. Ich glaube aber die von der Akademie haben nur Angst vor dem Killbot 7000!"

-> "Wohin führt diese uralte Tür?"

"Uralte Gräber, Schatzkammern, wer weiß was da drin ist! Es gibt nur eine Möglichkeit es effizient heraus zu finden...."

"Die Kammer röntgen und die Silhouetten der Objekte untersuchen?"

"Nein, Sie Amateur! Gewalt! ... Wo war jetzt wieder mein Tür-Blaster 2000 ... "

-> "Was ist mein Job hier?"

"Beobachten und notieren Sie. Machen sie eine Story daraus. Vorzugsweise etwas, wo ich als Held heraus komme. Die Zeitungen heute kaufen auch alles nachdem Neuigkeiten über Reality-Shows vor zwei Monaten aus der Mode gekommen sind."

-> "Ich komme später wieder."

Hairdo

-> "Wir müssen reden. Du kannst nicht immer diese potentiell gefährlichen Feuerwerke mitnehmen!"

"Bruh?"

"Ja, ich weiß, sie sehen schön aus. Letztes Mal haben wir aber wichtige Teile des Schiffs verloren, und ich gehe nicht mehr in den Flur bis du den Schleim aus den explodierten Schleimtanks entfernt hast!

"Gurr."

"Ok, sei nicht beleidigt. Wir können einige bei Nacht steigen lassen, dass sieht dann bestimmt besser aus."

"Schnurr!"

Gegenstände:

Instabile Chemikalien

Kommentar: "Warum muss da immer ein Totenkopf drauf sein?"

Illegale Feuerwerke

Kommentar: "Hairdo, wo hast du die her? Erinnerst du dich nicht mehr an das Feuer?"

Kombinationen:

Illegale Feuerwerke + instabile Chemikalien = Improvisierte Bombe

Bombe + Tür = Aktivierung des uralten Mechanismus

Lösung:

Winston nimmt die instabilen Chemikalien und die illegalen Feuerwerke auf. Er kombiniert sie zu einer improvisierten Bombe. Diese benutzt er mit der verschlossenen uralten Tür.

Die Tür bleibt unbeschadet, jedoch fällt ein Stein auf die uralte Maschine und aktiviert diese. Winston, Hairdo und Dr. Waffler werden von dieser eingesogen.

## Level 4

Ägypten 12000 v. Chr., Erde

Winston, Hairdo und Dr. Waffler sind immer noch in der Ruine, jedoch ist es nun Nacht. Wafflers Equipment und die Frosty Eleanor sind verschwunden. Die uralte Maschine sieht plötzlich wie neu aus, funktioniert aber nicht mehr.

WINSTON STEELE  
...Was ist passiert?

Dr. WAFFLER  
Sie haben die Maschine aktiviert! Das ist faszinierend!

WINSTON STEELE  
Aber wo ist unser Zeug? Und warum ist es Nacht?

Dr. WAFFLER  
Hmm ... eventuell hat die Maschine unser Gedächtnis der letzten sechs Stunden gelöscht, und Plünderer haben währenddessen unsere Ausrüstung gestohlen."

WINSTON STEELE  
Plünderer? Diebe!? Wer würde denn einfach so wertvolle Dinge stehlen, welche offensichtlich anderen Leute gehören...

Er steckt ein Artefakt ein.

WINSTON STEELE  
Wir müssen sie finden, und ebenso mein Schiff!

Dr. WAFFLER  
Aber die unbezahlbare Forschung ...

WINSTON STEELE  
Kann warten. Erst, mein Schiff.

### Gegenstände im Inventar:

Hydraulischer Enterhaken

### Hotspots:

Uralte, neu aussehende Maschine

Kommentar: "Hey Doc, die Plünderer haben außerdem die Maschine poliert und einige Teile ausgetauscht! Die kümmern sich anscheinend sehr darum!"

Kaputtes Straßenschild

Kommentar: "Neu Ghiza: Da lang. ... Das ist nicht besonders hilfreich."

Meilenstein

Kommentar: „Meilenstein. Einheit: Eine Meile. ... Das mehr als nicht besonders hilfreich.“

Fußabdrücke

Kommentar: "Das sind ziemlich viele Menschen."

Kamelspuren

Kommentar: "Hmm ... Spuren eines 30-jährigen männlichen gemeines Kamels ... oder war das Dromedar?"

Weg zur Stadt

Führt in das nächste Level

Charaktere:

Dr. Waffler

"Worauf warten Sie? Gehen Sie voraus!"

Hairdo

"Gurr."

## Level 5

Eingang zur Stadt

Winston und Dr. Waffler kommen bei den Toren der Stadt an. Sie treffen auf eine Wache, welche ihnen den Weg versperrt.

WINSTON STEELE

Seid begrüßt, oh fremder Krieger des ... Stillsteher-Klans. Wir würden gerne passieren.

WACHE

Kein Zutritt ohne Papiere.

WINSTON STEELE

Hey Doc, haben wir Papiere?

Dr. Waffler schüttelt verwirrt den Kopf.

### Gegenstände im Inventar:

Hydraulischer Enterhaken

### Hotspots:

Wachhäuschen

Kommentar: "Das Design scheint sich universell durchgesetzt zu haben"

Spuren im Sand

Kommentar: "Das sind dieselben Abdrücke welche unser Zeug gestohlen haben."

Fenster

Kommentar: "Es ist ein Fenster. Warum schaue ich da eigentlich hin?"

Tür zu Gasthaus

Führt ins Gasthaus

### Charaktere:

Dr. Waffler

Kommentar: "Er ... ist eingeschlafen? Wie kann er jetzt nur schlafen?"

Hairdo

"Gurr."

Wache

-> "Hinter dir! Ein dreiköpfiger Affe!"

"Der Dreiköpfige Affe-Trick wird auf dem Wachen-College gelehrt. Ich falle nicht darauf herein."

-> "Würde vielleicht diese Bestechung deine Laune aufbessern?"

"Allerdings. Sie können trotzdem nicht passieren."

-> "Wie reagieren Sie auf körperliche Gewalt?"

"Mit unproportional höherer Gegengewalt. Es ist sehr effektiv."



-> "Ich komme später wieder."

Reporter der Old Ghiza Gazette

"Hey Sie! Brauchen sie Arbeitspapiere? Ich könnte ihnen da helfen....."

-> "Deine zwielichtige Art gefällt mir, fremder. Was ist der Deal?"

"Ich bin Agent der Old Ghiza Gazette. Ich wollte ursprünglich eine Story über eine Person in diesem Gasthaus hier schreiben, aber ich wurde beim Lauschen, Stalken und spitzeln erwischt. Ich brauche jemanden, der die nötigen Informationen für mich beschaffen kann."

-> "... ich bin verwirrt. Soll ich diesen Jemanden finden?"

"Nein, du sollst es tun! Finde etwas Dreckiges über den Chefarchitekt dieser Löwenstatue die sie in der Stadt bauen, und ich kann dir eine provisorische Arbeitserlaubnis beschaffen! Jetzt geh, er ist in der Pharaonensuite. Dreckige Informationen beschaffen sich nicht von alleine!"

### Gegenstände:

Metallrohr

Kommentar: „Galaxis-Überlebenstip 23: Es ist immer praktisch eine stumpfes Schlagobjekt bei sich zu haben.“

Kaputte Öllampe

Kommentar: „Mein Ur-Ur-Ur-Ur-Ur-Großvater Björn der Pinguinschlächter hatte so eine.“

## Level 6

### Gasthaus

Winston betritt das Gasthaus neben dem Tor. Es befinden sich ein Barkeeper und mehrere Gäste dort. Es beginnt langsam zu bemerken dass er sich eventuell nicht mehr auf demselben Planeten, oder in derselben Zeitperiode befindet.

WINSTON STEELE

Hmm ... das ist seltsam ... diese Dinge habe ich doch in Museen gesehen! Hey, Barkeeper! Welches Jahr ist es?

BARKEEPER

Jahr? Ach, Sie meinen die Saison. Es ist der achtzehnte Sommer der achten Dynastie! Ha ha ha, sind Sie etwa aus der Zukunft? Jeder kennt doch die Saison!

WINSTON STEELE

... Logbuch des Captains: Ich habe mich anscheinend in der Zeit verirrt, und bin in einer mir unbekanntem Periode gelandet. Wahrscheinlich muss ich mich vor Dinosauriern in acht nehmen. Jetzt kann ich nur die temporale Direktive beachten und mich nicht in die Geschichte einmischen.

Er schaltet sein Diktiergerät aus, wartet ein paar Sekunden, und schaltet es wieder an.

WINSTON STEELE

Dann wiederum, dies ist eine einzigartige Situation um an wertvolle Gegenstände zu kommen um mein Schiff zu reparieren. Winston Steele aus.

#### Gegenstände im Inventar:

Hydraulischer Enterhaken

#### Hotspots:

Treppe zu Gästezimmer

Kommentar: „Da kann ich nicht hoch solange ich hier kein Zimmer habe.“

Altes Gewehr an der Wand

Zerbricht bei Interaktion, und lässt eine Zielvorrichtung zu Boden fallen

Kommentar: „Ich hoffe das war nicht unbezahlbar.“

Eingelegte Eier

Kommentar: „Achtung, keine Haftung bei Verzehr.“

Verstaubtes, leeres Trinkgeldglas

Kommentar: „Man findet diese wohl überall im Universum.“

Bilder von Pharaonen an der Wand

Kommentar: „Diese Leute haben absolut keine Ahnung von geschmacksvoller Kleidung.“

## Charaktere:

Hairdo

-> "Du trinkst Himbeersaft?"

"Gur."

-> "Nein, du hast Recht. Eine gute Wahl. ... Woher hast du überhaupt Geld für diesen Ort?"

Barkeeper

"Was darf's sein, Fremder?"

-> "Zwei Finger breit Ziegenmilch."

"Sorry, aber Ziegenmilch ist gerade alle. Wir haben aber noch Kamelmilch gemischt mit Eselsmilch."

"Nein Danke."

-> "Ein Pan-Galaktischer Donnergurgler bitte."

"Das macht 25 Silbermünzen."

"Ich glaube das kann ich mir nicht leisten."

-> "Grog XD."

"Unsere Batteriesäure ist uns leider ausgegangen."

-> "Ist Wasser gratis?"

"Ja."

"Ein Wasser bitte."

Chefarchitekt

-> „Wer sind Sie?

„Sie wissen nicht wer ich bin? Ha, ich habe selten nicht so gelacht. Ich bin der Chefarchitekt der Sphinx, dem Größten Bauwerk aller Zeiten!“

„Was ist mit diesen riesigen pyramidenförmigen Hügeln?“

„... Die zählen nicht. Wieauchimmer, die Sphinx ist ein Meisterwerk unserer antiken aber erstaunlich fähigen Technologien! Ich habe hier in der Pharaonensuite mein Büro aufgeschlagen, es gibt keinen besseren Ort!

-> „Was würden sie offiziell zu Anschuldigen von kürzlicher Bestechung sagen?

„Ich würde antworten dass ich in letzter Zeit nicht bestochen wurde!“

-> „Danke, das ist erstmal alles.“

Betrunkener Gast

„Trinke nicht den Grog. Dein Magen wird es dir niemals verzeihen.“

Diverse Statisten

## Gegenstände:

Alte Zielvorrichtung

Erscheint nachdem das alte Gewehr an der Wand zerstört wurde

Kombinationen:

Hydraulische Enterhaken + Zielvorrichtung = Verbesserter Enterhaken

Verbesserter Enterhaken + Metallrohr = geladener verbesserter Enterhaken

### Lösung:

Winston erkundigt sich bei den Personen im Gasthaus. Er zerbricht aus Versehen das Antike Gewehr und nimmt dessen Zielvorrichtung an sich. Er kombiniert diese mit dem Enterhaken um einen verbesserten Enterhaken zu erstellen. Er fügt diesem das Metallrohr hinzu, und erhält einen geladenen verbesserten Enterhaken.

## Level 5

Eingang zur Stadt

### Gegenstände im Inventar:

Geladener Verbesserter Enterhaken

### Kombinationen:

Geladener verbesserter Enterhaken + verschlossenes Fenster = Zerbrochenes Fenster

Verbesserter Enterhaken + Zerbrochenes Fenster = Weg in Pharaonensuite

### Lösung:

Winston benutzt den geladenen verbesserten Enterhaken um das Fenster zu zerbrechen.  
Anschließend zieht er sich mit dem Enterhaken in das Fenster und landet so in der Pharaonensuite.

## Level 7

Pharaonensuite

### Gegenstände im Inventar:

Verbesserter Enterhaken

### Hotspots:

Verschlossene Schreibtischschublade

Kommentar: "Logbuch des Captains: Wie immer ist die Galaktischen Sektor-Polizei daran schuld, dass ich meine Dietriche nicht bei mir habe."

Lässt sich mit Hilfe eines Dietrichs öffnen.

Gas-Kamin

Kommentar: "Das Gas muss von der nahe gelegenen Kamelfarm kommen."

Schalter

Beim Betätigen strömt Gas aus dem Kamin

Kommentar: „Der Geruch ist weniger als angenehm.“

Sphinx-Baupläne

Kommentar: „Die Proportionen sind sooo falsch. Ich muss das verbessern.“

Er malt neue Konturen darüber.

Sphinx-Werbeposter

Kommentar: "Sie brauchen wirklich ein besseres PR-Department."

### Gegenstände:

Super-Kerze

Kommentar: "Warnung: Brennt besonders heiß. Von Metallen und Legierungen fernhalten.

Hmm ... nur reiche Leute können sich diese nutzlosen und tödlichen Dinger leisten. ... Ich will eine."

Kupferbolzen

Kommentar: "Galaxis-Überlebenstip 24: Es ist immer praktisch ein spitzes Hieb- und Stechobjekt bei sich zu haben."

Glasscherbe

Kommentar: "Scharf wie ein mexikanisches Pfefferspray-Chili."

Miniatur-Zengarten

Kommentar: "Faszinierend was sie in der Vergangenheit schon alles hatten."

Vertrag für Product Placement auf der Sphinx

Kommentar: "Ha! Das sollt dreckig genug sein!"

Befindet sich in der verschlossenen Schublade.

### Kombinationen:

Öllampe + Gas-Kamin = brennender Kamin

Super-Kerze + Brennender Kamin = brennende Super-Kerze

Glasscherbe + Zengarten = Zengarten mit illegalem Gießmuster

Brennende Kerze + Kupferbolzen = Flüssiges Kupfer

Flüssiges Kupfer + Zengarten mit illegalem Gießmuster = Dietrich

Dietrich + verschlossen Schublade = geöffnete Schublade

### Lösung:

Winston schaltet den Gasstrom an und zündet den Kamin mit Hilfe eines Funkens von der Öllampe an. Er zündet an diesem die Super-Kerze an.

Mit der Glasscherbe erstellt er ein Dietrich-Gießmuster im Zengarten. Mit der Super-Kerze schmilzt er den Kupferbolzen und gießt anschließend das flüssige Kupfer in die Giessform. Er entnimmt den Dietrich und öffnet die verschlossene Schublade, wo er die dreckigen Informationen findet.

Er seilt sich mit dem Enterhaken aus dem Fenster ab.

## Level 5

Eingang zur Stadt

### Gegenstände im Inventar:

Verbesserter Enterhaken

Dreckige Informationen

Dietrich

### Charaktere:

Reporter der Old Ghiza Gazette

"Du hast die Beweise! Wundervoll. Nun kann ich diesen großen Skandal Publik machen und endlich die Belohnung für meine Arbeit ernten!

"Habe ich nicht diese Arbeit erledigt?"

"Nur teilweise. Und die Belohnung hast du bereits erhalten. Hier, dein Provisorischer Arbeitspass.

Bis zum nächsten Mal."

## Level 8

### Sphinx-Baustelle

Winston, Hairdo und Dr. Waffler betreten die Stadt. Es ist inzwischen Morgen. Winston sucht nach wertvollen Objekten, bis er auf die Baustelle der Sphinx stolpert, wo gerade die Nase angebracht wird. Er stellt fest, dass die Nase durchaus ein wertvolles Objekt ist, und entscheidet sich diese zu stehlen. Bevor er sich jedoch der Nase nähern kann, wird er von Professor Osmosis, Ph.D., gestellt.

PROFFESOR OSMOSIS, PH.D.

So, Mr. Steele. Unsere Wege kreuzen sich wieder...

WINSTON STEELE

...Wer sind sie? Und warum sollte mich das interessieren?

PROFFESOR OSMOSIS, PH.D.

Sie erinnern sich nicht, Mr. Steele? Vielleicht sollte ich ihnen auf die Sprünge helfen: Sie waren es, der meine Forschung zerstörte! Sie waren es, der dafür gesorgt hat, dass ich in Ungnade gefallen bin! Sie waren es, der...

WINSTON STEELE

Ja ja ja. Das ist ja alles sehr interessant, aber ich würde jetzt gerne ein unbezahlbares Artefakt stehlen...

Dr. Waffler stellt plötzlich fest dass Winston mit jemanden redet.

DR. WAFFLER

Osmosis!

PROFFESOR OSMOSIS, PH.D.

Waffler! Ich wusste es! Nur deine Spuren konnten das bei der Zeitmaschine gewesen sein! ... Dies ist noch besser als ich dachte! Nun habe ich die Möglichkeit, an euch beiden meine süße, lang erwartete, kalt servierte Rache zu...

WINSTON STEELE

Ja ja ja, yada yada yada. Ich hol mir jetzt meine Nase.

PROFFESOR OSMOSIS, PH.D.

Sie meinen doch nicht etwa ... meine Nase?

Er betätigt eine Apparatur, und die Nase fällt auf einen Hover-Schlitten, mit welchem er aus der Stadt flieht.

DR. WAFFLER

Die Zeitlinie! Das Universum! Das Raum-Zeit-Kontinuum!

WINSTON STEELE

Meine Nase! ... Schnell, wir müssen ihm folgen!

### Gegenstände im Inventar:

Verbesserter Enterhaken  
Dietrich

### Hotspots:

Nasen-Schnittstelle

Kommentar: "Es sieht aus als ob da Kabel und Rohre von der Nase in die Statue führen..."

Weg zum Marktplatz  
Führt ins nächste Level

### Charaktere:

Dr. Waffler

„Los! Folgen wir ihm!“

Hairdo

„Grrr!“

Vorarbeiter

"Ugh. All unsere Arbeit, für immer zerstört!"

-> "Was ist passiert? Ihr habt doch nur eine Nase verloren."

"Eine Nase? Eine Nase!? Diese Nase war das Gehirn des Sphinxbot! Sie war unersetzlich! Wir haben sie mit einzigartigen außerirdischen Mitteln gebaut! Wir werden das hier jetzt wohl als Statue stehen lassen müssen, da das Nasen-Gehirn..."

-> "...\*gäh\*... das klingt alles hoch interessant, aber ich muss weiter. Viel Erfolg beim Bauen eures Statuen-Dinges."

"Es ist zerstört! Hast du nicht zugehört!?!"

Diverse Arbeiter

„Super, wir sind arbeitslos.“

„Ich höre in Atlantis brauchen sie noch Leute.“

„Ich glaube ich baue einen Koloss. Irgendwo am Meer ...“

„Das hier was so toll nach den langweiligen geometrischen Pyramiden.“

### Gegenstände:

Hoverschlitten-Blackbox

Kommentar: Das hier hat alles aufgezeichnet was der Schlitten gemacht hat und wo er war!  
Professor Osmosis muss ihn verloren haben, und Ich muss es nur irgendwie auslesen...



## Level 9

### Marktplatz

#### Gegenstände im Inventar:

Verbesserter Enterhaken  
Dietrich  
Hoverschlitten-Blackbox

#### Hotspots:

Verlaufende Spuren

Kommentar: „Warum müssen Hover-Schlitten auch keine Reifenspuren hinterlassen? Warum nur?!“

Dach eines nahen Hauses

Kommentar: „Von dort aus hätte man bestimmt einen guten Ausblick auf den Markt.“

Weg aus der Stadt

Kommentar: „Wir wissen nicht wohin Osmosis geflohen ist ... das heißt wir müssen die gesamte unendliche Wüste durchkämmen! ... hätt ich bloß meinen großen Kamm mitgenommen...“

Führt mit den Koordinaten von Osmosis' Camp zum nächsten Level

#### Charaktere:

Dr. Waffler

"Osmosis! Wir müssen ihn aufhalten!"

-> "Was ist zwischen euch Beiden passiert?"

"Wir waren beide auf der Academy. Wir sind seitdem Erzfeinde."

-> "Wo könnte er hin geflohen sein?"

"Bestimmt nicht zurück zur alten Ruine, das wäre zu offensichtlich. Wir müssen seinen Spuren folgen!"

-> "Was ist Osmosis eigentlich für ein Name?"

"Ha. Dieser Name ist sooo lächerlich. Waffler ist ein viel besserer Name."

-> "Danke Doc."

Hairdo

"Grrr!"

-> "Ruhig, Junge. Wir werden schon eine Chance haben unsere ebenfalls süße und kalt servierte Rache zu üben..."

"Gruh?"

-> "Yup, ich habe auch Hunger. Ob die hier wohl Eiscreme haben?"

Gebrauchtwarenhändler

„Willkommen bei Pharaos Laden! Was kann ich für euch tun?“

-> "Du bist Pharaos?"

„Nein, natürlich nicht. Das ist nur ein Künstlernaam. Aber sagt es nicht weiter, die Copyright-Agenten des echten Pharaos sind hinter mir her.“

-> "Was willst du für diese Kiste mit seltsamen wertlosen elektronischen Materialien, welche deine Kultur ohnehin nicht benutzen kann?“

„10000 Goldmünzen.“

„Aber das Schild sagt sie seien gratis!“

„Die Nachfrage ist explosiv angestiegen. Ich muss mich dem Markt anpassen.“

-> "Hast du eventuell einen Wissenschaftler auf einem schwebenden Schlitten gesehen?"

„Oh ja. Der ist da lang. Seinen weiteren Weg hinter dieser Kurve dort kenne ich jedoch nicht.“

-> „Suchst du nach wertvollen Gegenständen, welche man verkaufen könnte?“

„Jederzeit!“

„Ähhh ... da drüben liegt ein sehr wertvolles ... Ding ... hol es dir!“

„Ich sehe oder höre nichts. Und Ich falle nicht auf Ihre billigen Tricks herein, Sir!“

-> „Danke für die Infos.“

Diverse Statisten

### Gegenstände:

Kaputte Spieluhr

Kommentar: „12000 Jahre vor Baby Jesus, und das Design hat sich nicht verändert. Erstaunlich.“

Kiste mit seltsamen wertlosen elektronischen Materialien

Kommentar: „Diese wäre echt nützlich um die Blackbox lesbar zu machen.“

Lässt sich vom Gebrauchtwarenhändler stehlen.

### Kombinationen:

Kaputte Spieluhr + Dietrich = Spieluhr

Verbessert Enterhaken + Spieluhr = verbesserter geladener Enterhaken

Verbesserter geladener Enterhaken + Dach eines nahen Hauses = Winston schießt die Spieluhr darauf, welche anfängt zu spielen.

Der Gebrauchtwarenhändler hört einen potentiell wertvollen und besitzerlosen Gegenstand, und verlässt seinen Stand um die Spieluhr zu holen. Er kehrt mit dieser nach einer Minute zurück, stellt fest dass diese nutzlos ist und wirft diese auf den Boden. In der Zwischenzeit stiehlt Winston die Kiste mit seltsamen wertlosen elektronischen Materialien.

Kiste mit elektronischen Material + Hoverschlitten-Blackbox = Koordinaten von Professor Osmosis' Camp

Koordinaten von Professor Osmosis' Camp + Weg aus der Stadt = Weg ins nächste Level

## Level 10

### Professor Osmosis' Camp

Winston und Dr. Waffler kommen bei Professor Osmosis Camp in der Wüste an, wohin dieser die Zeitmaschine gebracht und repariert hat. Ein inaktiver Osmosis-Killbot steht nebenbei Professor Osmosis entdeckt die beiden.

PROFESSOR OSMOSIS, PH.D.

Ahh, meine Erzfeinde. Wir treffen uns endlich wieder!

WINSTON STEELE

... Es war eine Stunde.

PROFESSOR OSMOSIS, PH.D.

Und so werden sich unsere Schicksale wohl doch wieder miteinander mischen müssen ...

Er redet weiter, obwohl Winston und Dr. Waffler ihm offensichtlich nicht zuhören.

WINSTON STEELE

Muss er das immer tun?

PROFESSOR OSMOSIS, PH.D.

... Wenn ich, der legendäre Professor Osmosis, Ph.D., endlich...

DR. WAFFLER

Er monologiert gerne. Es ist eine Wissenschaftler-Sache.

PROFESSOR OSMOSIS, PH.D.

... Niemand wird mich aufhalten können! Nicht einmal die „Superhirne“ der ...

WINSTON STEELE

Aber wie halten wir ihn auf?

PROFESSOR OSMOSIS, PH.D.

... Und nun ist es endgültig vorbei. Killbot, greife an!

Der Osmosis-Killbot erwacht zum Leben und marschiert langsam auf die beiden zu.

KILLBOT

Vernichte. Vernichte.

Hairdo fängt an zu Knurren, und stürzt sich auf den Killbot. Sie kämpfen in einer großen Staubwolke.

### Gegenstände im Inventar:

Verbesserter Fanghaken

Dietrich

### Hotspots:

Killbot und Hairdo

Kommentar: „Ich sollte mich da besser nicht einmischen.“

Improvisierte Zeitmaschine

Kommentar: „Unser Ticket zurück nach Hause!“

Nase der Sphinx

Kommentar: „Mein Souvenir. Hörst du?! Meins!“

### Charaktere:

Professor Osmosis, Ph.D.

-> „Ruf den Killbot zurück! Wir können das sicher friedlich lösen!“

„Niemals! Professor Osmosis wird siegen! Ha ha ha!

-> „Warum machst du das überhaupt?“

„Warum? Warum nicht! Außerdem, Rache!“

-> „Killbot, führe Code Alpha-1 aus!“

„Ha! Ich habe die Selbstzerstörung nach meinen achten Prototypen entfernt! Das wird nicht wieder passieren!“

Dr. Waffler:

-> „Was können wir tun?“

„Das einzige was einen Killbot ausschalten kann ist für gewöhnlich ein weiterer, minimal besserer Killbot.“

-> „Haben wir so einen gerade hier?“

„Leider nicht.“

-> „Verdammt, ich wusste es. Kannst du nicht einen bauen?“

„Natürlich, ich brauche nur eine Team von Ingenieuren, eine exorbitantes Budget und ein Jahr Zeit. ... Ich hätte einfach einen mitbringen sollen.“

-> „Gibt es keine andere Alternative? Mein Haustier/Freund/lebendiges Haarteil kämpft gerade um sein Haar-Leben!

„Vielleicht könntes wir desruptives Kommando in den Killbot einspeisen, sodass dieser sich gegen seinen Meister wendet und diesen brutal und schmerzhaft tötet.“

### Gegenstände:

Seltsame Fernbedienung

Kommentar: „Eine gute Addition für meine Sammlung antiker Fernbedienungen! ... und vielleicht könnte ich damit dem Killbot ausschalten.“

### Kombinationen:

Seltsame Fernbedienung + Killbot = Killbot wird wütender

KILLBOT  
Vernichte. Zerstöre.

Seltsame Fernbedienung + Dietrich = kalibrierte Fernbedienung

Kalibrierte Fernbedienung + Killbot = Umprogrammierter Killbot

Lösung:

Winston nimmt die Fernbedienung und re-kalibriert sie mit dem Dietrich. Er richtet sie auf den Killbot, dessen Emotionen plötzlich auftauchen. Dieser schaltet sich daraufhin ab.

KILLBOT

Nein ... kann Versuchs-Meerschweinchen nicht terminieren ... zu niedrig ... muss abschalten ... in drei ... zwei ... eins ...

PROFESSOR OSMOSIS, PH.D.

Nein! Mein ultimativer Killbot! Aber ihr werdet nicht siegen, Waffler und Steele! Zeitportal, aktiviere! Wir sehen uns in der Zukunft! ... oder der Vergangenheit, je nachdem.

Die Zeitmaschine öffnet ein Portal. Professor Osmosis geht hindurch und nimmt die Nase der Sphinx mit.

WINSTON STEELE

Nein! Mein zukünftiger Reichtum!

DR. WAFFLER

Ich denke wir sollten uns keine Sorgen machen. Anscheinend war dieses Ereignis vorbestimmt, und wir haben die Zeitlinie nicht beschädigt, und somit auch nicht Paralleluniversen, alternative Zeitlinien, oder den Hitzetod des Universums herbei geführt.

WINSTON

...

WINSTON

Die Nase, Doc! Ich wäre reich! Ich werde sie mir zurückholen, egal was das kostet.

Er tritt durch das Portal, Hairdo folgt ihm. Dr. Waffler schaut sich kurz um, und geht auf Grund fehlender Alternativen ebenfalls durch das Portal.

CLIFFHANGER