

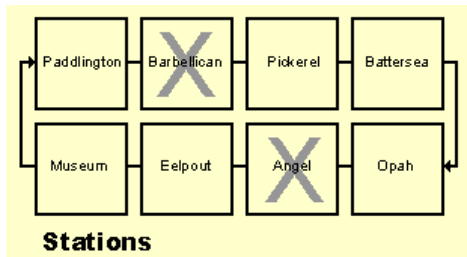
# Fish!

## Die Rache des Schwertkämpfers

Ziel dieses Adventures ist es, die Stadt Hydropolis vor dem drohenden Untergang zu bewahren und den „Seven Deadly Fins“ das Handwerk zu legen. Nachdem die Hinterzimmerjungs die Sieben haben entwischen lassen, ist es nun unsere Aufgabe, die Scherben wieder zusammenzukitten – und das, obwohl wir gerade einen gemütlichen Urlaub in unserem Goldfischglas verbringen!

Was Wunder also, daß unsere himmlische Ruhe durch ein kleines Schloß gestört wird, welches in unser Goldfischglas geschmissen wird. Bevor ich nun den Lösungsweg beschreibe, möchte ich anmerken, daß die (Eingabe-) Zeit im Spiel begrenzt ist, und es sollte jeder versuchen, den ersten Teil eingabeoptimiert zu spielen!

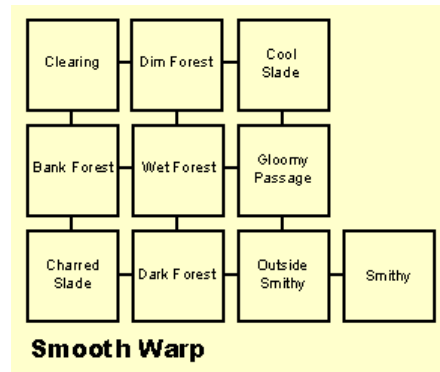
Man sichert sich damit im Hauptteil des Adventures den Platz nach hinten hinaus. Des weiteren sei an dieser Stelle bemerkt, daß das Spiel mit einem Zufallszahlengenerator ausgestattet ist, der sowohl Zahlen (Safekombination), Personen (Kollegen) als auch Buchstaben (Shutdown) jedesmal neu festsetzt! Jetzt aber los:



Nett, so ein Goldfischglas, oder? Schade nur, daß wir alles verkehrt herum sehen und daß unseren Bemühungen, eine gute „Kür“ hinzulegen, niemand so recht Beachtung schenkt. Also nichts wie herumgedreht (TURN OVER) und rein ins Schloß, womit wir uns den ersten von 501 Punkten sichern. Nachdem wir die drei Warps erspäht haben, betreten wir zunächst das „sanfte“ (9 Punkte).

## Smooth Warp

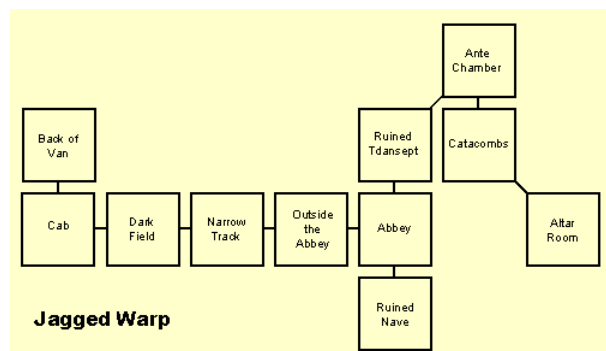
Auf einer Lichtung entdecken wir unseren Ex-Kollegen Micky Blowtorch, der offensichtlich verwirrt und ständig bemüht ist, uns das Leben schwer zu machen. Man sollte sich bemühen, so wenig Kontakt wie möglich mit ihm zu haben. Ein Baumstumpf erregt unsere Aufmerksamkeit, und wir entdecken, daß darin eine goldene Schallplatte verborgen liegt. Leider hängt unser Ex-Kollege so an dem Ding, daß wir uns erst einmal die nähere Umgebung anschauen. Wir gehen zweimal in südöstlicher Richtung und finden uns vor der Schmiede wieder, die wir betreten. Hier öffnen wir den Käfig und den Schrank, ziehen uns die Handschuhe an, greifen uns Zange, Hammer und Schmelztiegel und verlassen die Schmiede. Der Vogel freut sich über seine neue Freiheit und fliegt davon (10 Punkte). Wir gehen zurück auf die Lichtung und warten, bis Micky sich trollt, schnappen uns die Scheibe (10 Punkte), legen sie in den Tiegel und gehen über E, SE, S, E zurück in die Schmiede.



Dort nehmen wir uns die Gußform aus dem Käfig (10 Punkte), halten den Tiegel mit der Zange ins Feuer und erhalten neben 10 weiteren Punkten auch noch etwas geschmolzenes Gold. Jetzt das Gold in die Form „legen“ (10 Punkte) und folgenden Weg gehen: W, W, NW, NE, E. Hier ruhen wir uns aus, bis die Form abgekühlt ist (10 Punkte) und begeben uns zurück in die Schmiede. Die Form schmieden wir mit dem Hammer (10 Punkte) und nehmen den Ring an uns (10 Punkte), der in der Gußform enthalten war und – schwupp – befinden wir uns wieder in heimischen Gewässern, womit wir das erste Teilrätsel gelöst haben und uns den verbleibenden zwei Warps zuwenden können. Als nächstes wenden wir uns dem „gezackten“ Warp zu.

## Jagged Warp

Als Superagent ist man ja an vieles gewöhnt, aber hier dürfte sich auch der Härteste von uns unwohl fühlen, denn eisige Kälte umgibt uns hier. Also ziehen wir uns die alte Jeans an (10 Punkte), begeben uns in das Führerhaus unseres „Vans“ und bewegen den Dreck auf dem Boden (Welches Sch... war das ?), um etwas zu finden, womit man sich ein Feuerchen machen kann. Stattdessen finden wir eine Taschenlampe und schalten sie ein (10 Punkte). Jetzt können wir uns auch auf den Weg machen und kommen schon bald an die Ruine einer Abtei. Die Stimmung hier ist reichlich gedrückt, und die Hippies, die um das Lagerfeuer herumsitzen und sich einen ballern, machen nicht gerade einen freundlichen Eindruck. Wir gehen nach Süden und finden einen alten Kirchenstuhl, dessen Bedeutung noch unklar ist, den wir aber vorsichtshalber mitnehmen, bevor er dem Lagerfeuer zum Opfer fällt. Damit uns die Hippies keinen Ärger machen, beschließen wir, die Lampe auszuschalten, um ungehindert an den Jungs vorbeizukommen.

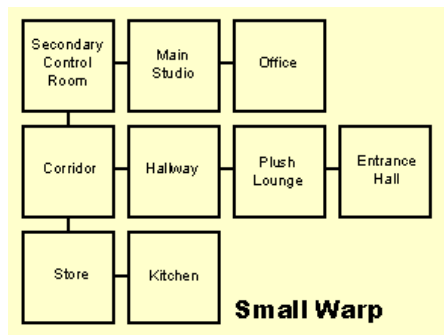


Wenn man unbeschadet an ihnen vorbeigekommen ist, muß man die Lampe sofort wieder einschalten, denn ohne Licht geht's nun mal nicht. Am Triumphbogen stellen wir den Stuhl ab und setzen unsere Erkundung fort. Nachdem wir uns auf unserem Weg in die Tiefen dieses düsteren Gemäuers entschlossen haben, weiterzugehen („Guild of Thieves“ läßt grüßen!), scheint in den Katakomben vorerst Schluß zu sein mit unserer Entdeckungsreise. Also machen wir uns zum zweiten Mal in der heutigen Nacht die Finger schmutzig und bewegen den sich dort befindenden Schutt. Und siehe da, schon geht es weiter (10 Punkte)! Wir untersuchen den Altar und entdecken eine Schnur Mit dieser bewaffnet treten wir unseren Weg nach oben an, stellen uns auf den Stuhl (10 Punkte) und klettern von dort aus auf den Triumphbogen. Hier finden wir den Wasserspeier, der eigentlich in das Loch im Altar gehört. Da sich dieses Ungetüm aber keinen Millimeter rührt, binden wir ihm einfach die Schnur um, klettern zurück auf den Boden und versuchen unser Glück einfach vom Boden aus („PULL ROPE“). Bumms (10 Punkte)! Vor unseren Füßen liegt der vorher so Halsstarrige und wartet darauf, an seinen Platz gestellt zu werden. Wir binden die Schnur los und begeben uns mit dem Gargoyle bewaffnet zurück in die Tiefe. In den Katakomben empfiehlt es sich, den Sargdeckel in den Durchgang zu stellen, falls die Hippies doch nach dem Rechten sehen sollten.

Nun aber runter, den Gargoyle an sein Plätzchen gestellt (10 Punkte), und schon kommt aus der Decke eine Säule, die es in sich hat! Wir betrachten zuerst den Kelch (10 Punkte) und dann seinen Inhalt (!), bevor wir uns den Kelch nehmen. Und schon stehen die Jungs vom Lagerfeuer vor uns, um uns daran zu hindern. „Jetzt oder nie, her mit der Marie“ ist unsere Devise – wir krallen uns den Grommet, was uns weitere 10 Punkte, ein dickes Lob unseres Chefs Mr. Panchax und einen Freiflug in unseren Swimming Pool beschert. Nach dieser artistischen Meisterleistung haben wir uns eine kleine Ruhepause verdient, denn vor uns liegt jetzt das letzte der drei Warps, das „kleine“ Warp.

### Small Warp

Well, here we go. Nettes Plätzchen, an dem wir uns befinden, wäre da nicht dieser rotgesichtige Manager, der allem Anschein nach kaffeesüchtig ist. Da sich unsere Fähigkeiten, Kaffee zu kochen, darauf beschränken, daß wir wissen, daß man dazu Wasser braucht, bitten wir einfach Rod, einen aufzusetzen (10 Punkte). Jetzt können wir uns in aller Ruhe umsehen und entdecken im Abfalleimer eine Kassette, die wir auch sofort an uns nehmen. (Wer sich eine gute Passage nicht entgehen lassen möchte, sollte sich spaßeshalber einmal aufs Sofa setzen). Am Westende des Korridors ziehen zwei Türen und ein Lichtschalter unsere Aufmerksamkeit auf sich.



Wir öffnen beide Türen und machen uns Licht. Im südlichen Raum finden wir einen Kassettenkasten, der zwei weitere Kassetten enthält. Nun in den nördlichen Raum und die Tür schließen. Anschließend den Knopf an der Wand betätigen, denn nun ist außen vor der Tür ein Licht geschaltet, das unseren Brötchengeber davon abhält, uns mit der lästigen Kaffeegeschichte zu nerven (10 Punkte). Jetzt öffnen wir den Schrank, nehmen den Reiniger an uns und „spielen“ den Reiniger mit dem Kassettendeck (10 Punkte). Dann stellen wir den Fader auf Lautstärke 5 (10 Punkte) und „spielen“ alle drei Kassetten (10 Punkte), wobei die letzte eine merkwürdige Zahlenkombination enthält. Mit dieser Kombination begeben wir uns in Chefs Heiligtum, öffnen damit den Aktenschrank (SET LOCK ON... [10 Punkte]), raffen die Spindel an uns, was uns außer weiteren 10 Punkten auch den eigentlichen Zugang in das Abenteuer bringt, nämlich das „große“ Warp. Wer bis hierhin mehr als 115 Eingaben gebraucht hat, sollte besser noch einmal von vorne beginnen, da im Hauptteil die Zeit begrenzt ist (250/112!).

Jetzt beginnt der eigentliche Spaß, denn sobald wir das „large Warp“ betreten haben, landen wir in einem Körper, der halb Fisch, halb Mensch, für den Rest des Spiels unser Wirt sein wird und der auf den Namen „Dr. Roach“ hört, was soviel wie „Ungeziefer“ bedeutet.

### Large Warp

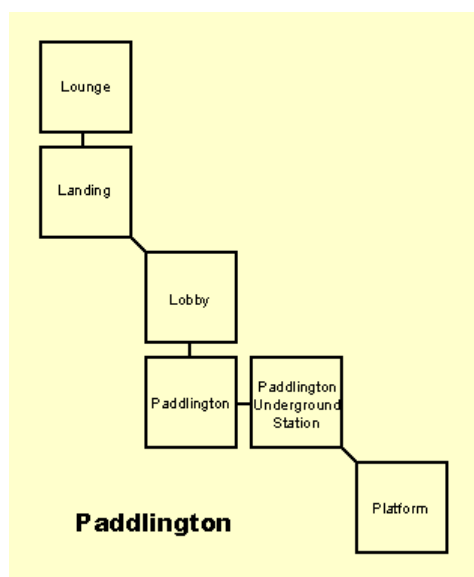
Dr. Roach ist trotz seiner bedeutenden Stellung bei der Verwirklichung des „Projekts“ und dem entsprechenden Gehalt eher einem spartanischen Leisetreter als einem lebensfrohen Bonvivant gleichzusetzen, was bei einem Wissenschaftler aber wohl keinen überraschen dürfte. Sei's drum, wichtige Aufgaben warten auf uns und wir beginnen sofort, unsere Wohnung zu durchsuchen. Unter unserem „Fishton“ finden wir einen Dauerfahrschein und in unserem Regal entdecken wir unser „Fishofax“. Darin finden wir unsere Berechtigungskarte (tatty card) und unsere Fisa-Karte.

Als ordnungsliebender „Mensch“ haben wir uns natürlich alle wichtigen Daten aufgeschrieben, und es entgeht uns nicht, daß wir um 10 Uhr eine Verabredung mit unserem Herrn Direktor haben und unser Computerpasswort „ME“ ist, welches wir aber aus Schutzgründen einfach falsch herum eingetragen haben. So ausgestattet öffnen wir unsere Wohnungstür (3 Punkte), schalten unser Licht aus und verlassen unser Heim, ohne es zu verschließen. (Beide Aktionen haben für den späteren Verlauf des Spiels noch Bedeutung). Jetzt aber los, um die Verabredung einhalten zu können (13 Punkte).

### Platform (Paddlington)

Hier unten befindet sich das Hydropolis-Underground-Streckennetz, mit dem man sich an die einzelnen Orte des Spiels begeben kann. Wir warten, bis ein Zug in den Bahnhof einläuft, machen es uns gemütlich und harren der Dinge, die auf uns zukommen werden. Nachdem wir mehrere Stationen hinter uns gelassen haben, kommen wir endlich zur Plattform (Opah University): Hier steigen wir aus und betreten das Unigelände. Das Restaurant weckt unser Interesse, und wir beschließen, eine kleine Zwischenmahlzeit einzunehmen. Neben der üblichen Lieblingsspeise Plankton gibt es hier auch „Rauschmittel“ zu kaufen. Da wir aber

einen klaren Kopf behalten müssen, beschließen wir, uns nur mit Plankton einzudecken (BUY SACHET WITH CARDS). So ausgestattet gehen wir direkt in das Universitätsgebäude und statuen unserem „Principal“ den versprochenen Besuch ab (3 Punkte).



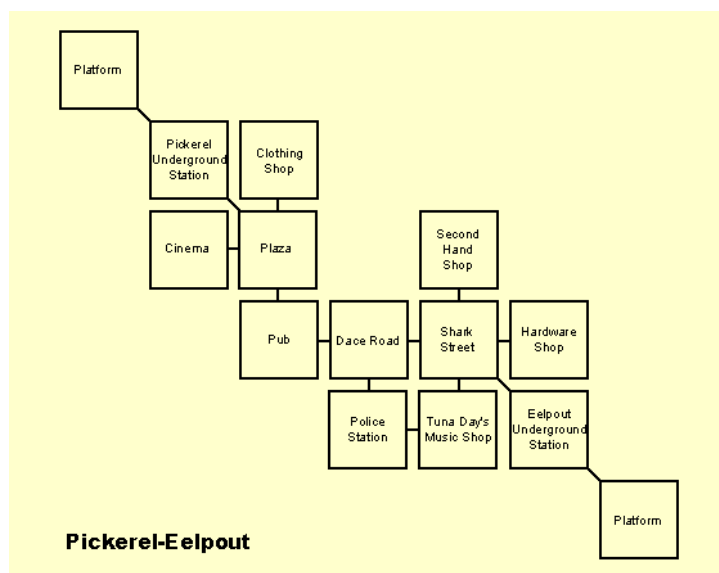
Leider ist unser Principal sehr beschäftigt und kann uns nur wenig Zeit widmen, dafür aber ist die Nachricht, die wir erhalten, umso schlechter. Einer unserer Kollegen ist offensichtlich auf die Gegenseite übergewechselt, und es ist unsere Aufgabe, den Verräter zu entlarven, wenn wir das Projekt retten wollen. Nun können wir uns in aller Ruhe in der Universität umsehen. In der Bibliothek entdecken wir ein äußerst interessantes Buch, welches sämtliche bis zu diesem Zeitpunkt entdeckten Gegenstände des Spiels enthält. Wir blättern solange in dem Buch, bis wir einen der Gegenstände (ring, spindle, grommet) aus Teil 1 des Spiels sehen. Diese Seite reißen wir aus dem Buch (TEAR PAGE [8 Punkte]). Zwar schmeißt man uns aus der Bibliothek, dafür haben wir aber ein wichtiges Teilträsel gelöst. Man kann die Blätterei abkürzen (Eingaben!), indem man sich vorher eine Seitenzahl merkt und nach dem Öffnen einfach „TURN PAGE ON“ eingibt! Vor unserem Labor angekommen stecken wir unsere „Tatty Card“ in den Einsteckschlitz (PUT ID IN SLOT [8 Punkte]) und betreten unser Labor.

Die Zugangsberechtigung erhält man übrigens nur, wenn man rechtzeitig beim Principal war. Welche Faszination ein Rechner ausüben kann, dürfte wohl jeder schon am eigenen Leib gespürt haben, und deshalb hängen wir uns auch sofort an das Terminal in unserem Labor (SIT DOWN). Wir geben das gewünschte „Login“ ein, unseren Namen („Roach“) und unser Passwort („ME“) und anschließend „Commands“. In dem folgenden Menü sind besonders READ und GAMES von Bedeutung. Unter READ/EQUIPMENT findet man eine Formel, die den verschlüsselten Hinweis auf den Zusammenbau eines „Stream Regulators“ enthält. Dann wenden wir uns den GAMES zu und versuchen uns an „Shutdown“. Leider, leider wird uns der Zugang zu diesem Spiel verweigert, aber die Tatsache, daß unser Kollege N. N. dieses Spiel so gut gesichert hat, macht uns stutzig. (Welcher Kollege damit gemeint ist, muß jeder selbst feststellen – Erklärung: Siehe oben). Genug gespielt – LOGOUT (8 Punkte) und ab in den Store Room. Wir lesen die Wallchart, und schon erhält die Formel für den Stream Regulator einen Sinn. Der Protocopier scheint eine ganz besondere Apparatur zu sein, und wir stellen bei unserer Untersuchung dieser Maschine fest, daß man Papier hineinstecken

kann. Schlau wie wir sind, versuchen wir unser Glück mit der herausgerissenen Seite und erhalten als Lohn für unsere Bemühungen unser erstes Item, das Focus Wheel (13 Punkte). Nun schalten wir das Gerät aus (!) – lassen das Focus Wheel aber liegen –, verlassen unser Labor und begeben uns zur U-Bahn. Wir nehmen den Zug und fahren bis

## Platform (Eelpout)

Nette Gegend hier, vor allem der vielen Geschäfte wegen. Also schauen wir uns um, wobei uns unser Weg zuerst in den Second Hand Shop führt. Steve, der Besitzer, scheint das größte Schlitzohr unter Gottes gnädiger Sonne zu sein, denn kaum haben wir den Laden betreten, sticht uns unser eigenes „Fishton“ ins Auge! War wohl doch keine so gute Idee, die Wohnungstür offen zu lassen. Da es uns aber nicht gelingt, das ebenfalls angebotene Radio Case zu ersteigern, weil unser Nachbar und Kollege schneller war, entschließen wir uns, wenigstens unser Eigentum zurückzukaufen (15 Punkte).



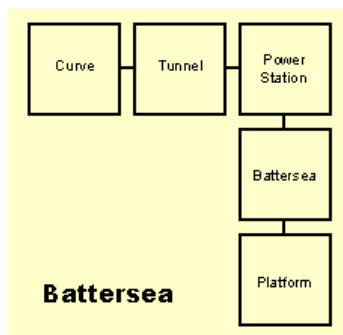
In seiner Freude über das gute Geschäft und da er sowieso zu uns fährt, um uns zu beliefern, nimmt er das Case gleich mit. Pech gehabt. Enttäuscht über unseren Mißerfolg gehen wir als nächstes in den Hardwareshop. Hier erstehen wir die Tasche und die beiden Schraubenzieher, die wir sofort in der Tasche verstauen. Für einen wahren Spottpreis erstehen wir anschließend im Music Shop ein Paar Ohrstöpsel, die wir auch sofort tragen. Auf unserem weiteren Weg kommen wir auch in ein Pub, wo uns sofort ein „Cylinder“ und ein Betrunkener auffallen. Der Betrunkene entpuppt sich als unser ehemaliger Mitarbeiter bei dem Projekt, und aus lauter Mitgefühl für den armen Kerl kaufen wir ihm eine „Dröhnung“ (mask). Aus lauter Dankbarkeit über unser großmütiges Handeln will er uns etwas Gutes tun, doch er weiß nicht, womit. Wir fragen ihn einfach nach seiner ID (18 Punkte), weil wir genau wissen, daß wir diese noch gebrauchen können. Fehlt nur noch der Zylinder.

Wir kaufen eine zweite Maske, die wir ebenfalls unserem Ex-Kollegen geben, und auch noch eine dritte. Erstaunt, wie schnell wir die Dinger verbrauchen, bietet uns Steve den Zylinder zum Kauf an, was wir uns nicht zweimal sagen lassen (8 Punkte). Leider kommt uns das Ding abhanden, aber unser Chef hat ein waches Auge auf uns und gibt uns den Tip, in unserem Apartment das

Warp zu benutzen, um an den Zylinder zu kommen (Wer auch hier eine gute Sequenz erleben möchte, der setze sich selber mal eine Maske auf (vorher unbedingt abspeichern!). Jetzt kauft man im „Clothing Shop“ die Krawatte und die Sonnenbrille und zieht beides an. Die Fisa-Karte wird ab jetzt nicht mehr gebraucht und kann abgelegt werden. Auf dem „Plaza“ geht man nach Nordwesten und landet auf dem Bahnsteig von Pickerel. Von hier aus fährt man nach

### Platform (Battersea)

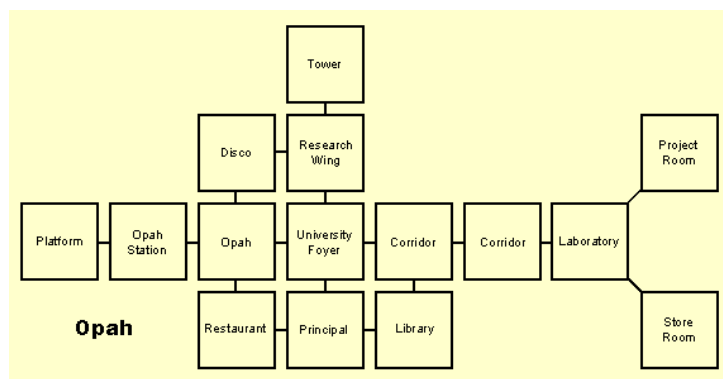
In der „Power Station“ versperrt uns eine Drucktür den Zugang nach Westen. Diese läßt sich auch nur dann öffnen, wenn man alle Schalter in Hydropolis ausgeschaltet hat. Diese zwei Schalter sind zum einen der Lichtschalter in unserem Apartment, zum anderen der Schalter des Protocopers. Remember? Da beide Schalter ausgeschaltet sind, können wir die Drucktür jetzt problemlos öffnen.



Aber Vorsicht: Wir dürfen keinen Fehlschritt machen, da wir sonst von der Turbine in Fiskscheiben geschnitten werden. Wir drücken also den Schalter (8 Punkte), gehen zweimal nach Westen (REMOVE SCREW WITH SCREWDRIIVER [8 Punkte]) und gehen sofort zweimal nach Osten. Wir legen Schraube und Schraubenzieher ab und begeben uns zur

### Platform (Opah University)

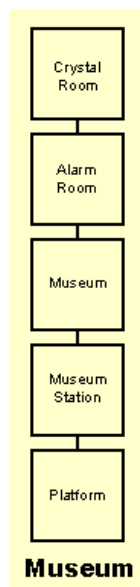
Wir eilen sofort in unser Labor, um unsere Schätze in Sicherheit zu bringen. Da wir den Hyperdriver erst ganz zum Schluß brauchen, legen wir ihn ab, ebenso den Filter.



Wir verlassen unser Labor und begeben uns wieder zum Bahnhof, wo wir den Zug nehmen und begeben uns zur

### Platform (Museum)

So vertrauenswürdig und harmlos wir uns auch geben, es gelingt uns nicht, vom Alarm Room aus nach Norden zu gehen, ohne den Alarm auszulösen. Wie wir richtig vermuten, ist der Raum durch Infrarotstrahlen gesichert, die wir irgendwie sichtbar machen müssen. Also entschließen wir uns, das mitgeführte Sackchen zu öffnen (8 Punkte), und schon können wir gefahrlos nach Norden gehen, denn das Plankton macht die vorher unsichtbaren Strahlen nun sichtbar.



Ahem! Hier im Crystal Room finden wir das dritte Item für unseren Stream Regulator, nämlich den Kristall. Wir nehmen uns, was wir brauchen und verlassen den Raum sofort wieder (11 Punkte), bevor der Alarm doch noch losgeht. Das Säckchen hat seinen Zweck erfüllt und bleibt als neues Ausstellungsstück im Museum zurück, während wir uns in den Zug setzen und in unsere Wohnung fahren.

### Platform (Paddlington)

Bevor wir unser Apartment betreten, stolpern wir beinahe über ein Ding, das sich bei genauerem Hinsehen als das dringend benötigte Radio Case entpuppt. War wohl doch keine so schlechte Idee, unser „Fishton“ zurückzukaufen.

Da die nun folgenden Aktionen nicht unbedingt die leichtesten sind, empfehle ich jedem, an dieser Stelle abzuspeichern! Wir graben uns also das Case (Item No. 4) und betreten unsere Wohnung. Hier finden wir das versprochene Warp vor, und mutig, wie wir sind, stürzen wir uns sofort hinein.

Zunächst muß sichergestellt sein, daß wir eine ungerade Anzahl an Ausgängen vorfinden. Ist dies nicht der Fall, schwimmen wir nach oben. Sollten wir nicht nach oben schwimmen können, nehmen wir einen x-beliebigen Ausgang und schwimmen dann nach oben. Dann schwimmen wir in alle Ecken und finden den Zylinder (4 Punkte). Jetzt wird es allerhöchste Eisenbahn, daß wir uns mit unserem Kollegen, dem das Shutdownspiel gehört, verabreden. Wir fahren nach Pickerel und begeben uns in den Pub. Eigentlich müßten wir ihn hier treffen; sollte er wider Erwarten nicht da sein, einfach ein wenig warten. Wir fragen ihn über die Disco aus, und erzeugt sich gerne bereit, sich dort mit uns zu treffen (8 Punkte).

Na also! Da wir jetzt noch Zeit haben, setzen wir uns in Pickerel wieder in den Zug und fahren zur

Platform (Opah University)

Mit der Karte, die uns unser Ex-Kollege Dr. Salmon gegeben hat, öffnen wir im Universitätsfoyer die schwarze Tür und betreten den „Research Wing“ (17 Punkte), wo uns sofort der „Crystal Tuna“ auffällt. Da wir zufällig auch ein Prachtexemplar von Kristall bei uns tragen, packen wir ihn einfach in das Gerät und schalten es an (3 Punkte). Mit dem nun „getunten“ Kristall setzen wir unsere Erkundungsreise fort, denn es gilt, das letzte Item, die „Photon Bridge“ zu finden. Im Turm entdecken wir über uns eine Falltür, die wir aber ohne vorher auszutrocknen nur schwerlich erreichen können. Fische brauchen nun einmal Wasser, um überleben zu können. Aber unserem Einfallsreichtum sind ja bekanntermaßen keine Grenzen gesetzt, und wir kommen auf die glorreiche Idee, aus der Tasche und dem Zylinder einen Minilift zu bauen. Also Zylinder in die Tasche (3 Punkte), festhalten, Zylinder öffnen (8 Punkte), und schon sind wir eine Etage höher. Hier stellen wir als erstes die Tasche ab (die aber sofort in höhere Sphären verschwindet), schnappen uns die Photon Bridge, klettern auf das Geländer (CLIMB RAILINGS [11 Punkte]) und landen nach einem spektakulären Sprung direkt auf dem Uni-Vorplatz. Hier warten wir auf unseren Kollegen, geben ihm unsere Krawatte, damit er discolike gestylt ist und stürzen uns hinein ins Vergnügen (8 Punkte). Geschützt durch Sonnenbrille und Ohrstöpsel können wir ohne Probleme in den Tanzpalast. Unserem Kollegen aber bekommt das Heckmeck in der Disco weniger gut und es stellt sich heraus, daß er der Verräter ist und das Projekt sabotiert hat.

Also ran an die Arbeit. Da wir nun alle Teile für den Bau eines Stream Regulators zusammengetragen haben, düsen wir sofort in unser Labor, um ihn zusammenzubauen. Und so geht's: FIX FILTER AT WHEEL, und man hat einen Focus Filter; FIX CRYSTAL AT BRIDGE (8 Punkte) und man erhält eine Crystal Bridge, FIX BRIDGE TO FILTER und man hält den einzigen Crystal Filter der gesamten Fishwelt in den Flossen. Nun den Filter in das Case setzen (8 Punkte) und man hat seinen Regulator. Jetzt wenden wir uns im Project Room der Vorrichtung zu. Diese enthält eine Schraube ganz besonderer Art, die sich auch nur mit einem ganz besonderen Gerät entfernen läßt. Wir versuchen, die Schraube mit dem Hyperdriver zu entfernen, aber unser nunmehr normaler Kollege warnt uns vor den Folgen, da die Schraube über das Spiel Shutdown gesichert ist. Zum Glück verrät er uns gleich sein Passwort, so daß wir die neue Aufgabe in Angriff nehmen können. Also ran ans Terminal, Namen und Paßwort des Kollegen eingegeben und Shutdown starten.

Nun kommt der einzige schwierige Part im Spiel und ich bemühe mich, ihn so klar wie möglich darzustellen. Ziel dieses Spiels ist es, von einer willkürlich gewählten fünfstelligen Buchstabenkombination auf das Wort „Water“ zu kommen, wobei man jede „Zelle“ um maximal 25 Schritte verändern kann. Aber das Spiel wäre zu einfach, könnte man jede Zelle allein bewegen, deswegen verändern manche Zellen auch ihre Nachbarzellen – und zwar immer um einen festen Wert.

Folgende Tabelle soll dies verdeutlichen. (Die Zellen habe ich durch die Zahlen 1-5 dargestellt, jeweils darunter stehen die Werte für die Nachbarzellen, wobei ich für jede einzelne Zelle 1-5 den Wert 25 setze).

Bewegt man Zelle 1					
1	2	3	4	5	
A	A	A	A	A	um 25 25
erhält man					
Z	A	A	A	A	
Bewegt man Zelle 2					
1	2	3	4	5	
A	A	A	A	A	um 25 1 25 1
erhält man					
B	Z	B	A	A	
Bewegt man Zelle 3					
1	2	3	4	5	
A	A	A	A	A	um 25 2 25 2
erhält man					
A	C	Z	C	A	
Bewegt man Zelle 4					
1	2	3	4	5	
A	A	A	A	A	um 25 3 25 3
erhält man					
A	A	D	Z	D	
Bewegt man Zelle 5					
1	2	3	4	5	
A	A	A	A	A	um 25 4 4 25
erhält man					
E	A	A	E	Z	

Der eigentliche Trick bei dem Spiel besteht in der Rechnerei. Wichtig sind nur die Zellen 1, 2 und 5. Man fängt mit Zelle 5 an. Man zählt die Anzahl der Schritte, die man von der derzeitigen Position auf 4 und 5 braucht, um auf die Buchstaben E und R (von WATER) zu kommen. Ist die Anzahl der Schritte auf Position 4 durch 4 teilbar, hat man Glück – wenn nicht, stellt man die Zahl durch Bewegen der Zellen 3 und 4 so ein, daß sie durch 4 teilbar wird. Nun bewegt man Zelle 5 solange um die entsprechenden Schritte, bis Position 4 und 5 gleichzeitig zu ER werden. Nun zählt man die Schritte auf Position 2 und 3, die man braucht, um auf AT zu kommen und bewegt Zelle 2 solange um die entsprechenden Schritte, bis die Positionen 2 und 3 gleichzeitig zu AT werden. Zelle 1 muß jetzt nur noch auf W eingestellt werden. Fertig. Einigermaßen klar?

Nachdem wir also Shutdown erfolgreich gelöst haben (28 Punkte), gehen wir sofort wieder in den Project Room und entfernen nun endlich die Lockscrew. Jetzt können wir den Stream Accelerator nehmen (8 Punkte) und durch unseren Regulator ersetzen. Als krönenden Abschluß befestigen wir den Regulator mit der Lockscrew (8 Punkte) und haben – tärrä – Hydropolis vor dem sicheren Untergang bewahrt, wofür wir mit einem dreimonatigen Urlaub in einem ruhigen, warmen Goldfischglas belohnt werden. Schluß – Aus – Ende.

(Kopfnuss aus der ASM 4/1989; Autor: Michael Albus)