

Komplettlösung zu

E.T. - Der Außerirdische

geschrieben von [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

Einführung

Dieses Kinderadventure nach dem gleichnamigen Kinofilm ist zwar ohne Altersbeschränkung freigegeben, doch sollten die Kinder schon lesen können. Zusätzlich ist ein Rätsel nur zu lösen, wenn die Kinder die Buchstaben auf der Tastatur schon recht flink finden können, da Wörter in für Kinder doch ziemlich kurzer Zeit eingetippt werden müssen. Ansonsten brauchen sie hier Hilfe.

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert, mit Ausnahme dieser einen Aufgabe. Die Steuerung ist nicht ganz leicht, denn E.T. bewegt sich manchmal nicht dorthin, wo man ihn hin haben möchte. Dies kommt dann vor, wenn er zu nah an irgendwelchen Möbelstücken steht. Man muss ihn dann erst etwas weiter in die Mitte des freien Ganges bewegen, bevor man ihn in eine Ecke des Raumes oder hinaus führen kann.

Das Spiel besteht größten Teils aus Kombinationsaufgaben und Logikrätseln. So muss man z.B. in einem Schrank Gegenstände verschieben, um an ein bestimmtes Teil heran zu kommen. Eine weitere Aufgabe besteht darin Bücher in einer korrekten Reihenfolge in ein Regal zu sortieren.

Die Grafik ist für ein Spiel aus dem Jahre 2002 recht gut gemeistert. Jedoch läuft das Spiel nur mit einer Auflösung von 640x480. Das Spiel stellt sich selber darauf ein. Schaltet man allerdings während des Spiels in ein anderes Programm um, sind auch diese Programme der Auflösung des Spiels angepasst. Dies wird erst wieder behoben, wenn das Spiel beendet wird.

Es gibt kein Optionsmenü, sodass man die Helligkeit und den Sound nicht einstellen kann. Man muss somit die Hintergrundmusik immer mit anhören. Meist ist sie ganz gut, doch an manchen Stellen auch etwas störend. Kinder empfinden dies vielleicht anders.

Das Hauptmenü besteht aus dem Schreibtisch von Elliot. Darauf liegt ein Buch mit dessen Hilfe man einen Spielstand laden kann. Im TV rechts neben dem Schreibtisch kann man sich einen englischen Trailer ansehen und klickt man auf das Ufo draußen vor dem Fenster wird das Spiel beendet.

E.T. – Der Außerirdische ist ein nettes kleines Spiel für Kinder im Grundschulalter. Ihr Reaktionsvermögen und eine logische Denkweise werden durch dieses Adventure gefördert. Allerdings beeinträchtigt die etwas hakelige Steuerung.

Elliot spielt gerade vor dem Haus mit seinem Hund, als ein Ufo am Himmel erscheint und abstürzt. Er flüchtet ins Haus hinein, als er sieht, dass ein Wesen aus dem Ufo gestiegen ist. Doch sieht die Neugier. Er öffnet die Tür einen Spalt breit und streckt seinen Kopf heraus zum nachzusehen. Das Wesen hat sich auf die gleiche Weise in den Schuppen geflüchtet und sieht genauso ängstlich aus wie Elliot. Also beschließt Elliot hinauf zu gehen und seine Angst zu überwinden. Die beiden stehen sich nun gegenüber.

E.T.'s Ankunft

Elliot's Zimmer

Elliot lockt das Wesen zu sich, um es mit in sein Zimmer zu nehmen. Du übernimmst die Rolle des Wesens und sollst zu Elliot hinüber nach links gehen. Dort angekommen geht Elliot weiter durch das Haus, bis hinauf zu seiner Zimmertür. Hier ruft seine Mutter, dass es Zeit ist schlafen zu gehen. Elliot wünscht eine gute Nacht und lockt seinen neuen Freund in sein Zimmer hinein. Geh also in Elliot's Zimmer. Der Junge stellt sich dem Wesen vor und gibt ihm den Namen E. T.. Dann legt er sich schlafen und auch E.T. soll im Zimmer bleiben.

Am nächsten morgen kommen Elliot's Geschwister Mike und Gertie hinzu. Stolz stellt er ihnen E.T. vor. Gemeinsam finden sie heraus, dass E.T. nach Hause telefonieren will. Sie brauchen also eine Sender, wie die NASA ihn benutzt. Die Einzelteile zum Bau eines solchen Senders sollten im Haus zu finden sein. Elliot gibt E.T. einen Rucksack, in dem er alle verstauen kann was er findet. Der **Rucksack** erscheint oben rechts im Bild. Über ihn kannst Du nun auch das Spiel erstmalig speichern wenn du auf das Notizbuch klickst oder es verlassen, indem Du auf das rechte Foto klickst. Brauchst Du Elliot's Hilfe, klickst Du auf sein Bild. Mike und Gertie laufen aus dem Zimmer.

Die Suche nach den Schlüsseln

Elliot's Zimmer

Du musst Dich auf die Suche nach den Teilen machen, mit denen man einen Sender zusammenbauen kann. Als erstes nimmst Du vom 2. Regalbrett von oben rechts die Bonbons an dich und legst sie in eines der weißen Inventarfächer. Dann versuchst du die Schränke unter dem Regal zu öffnen, doch Elliot teilt Dir mit, dass seine Mutter abgeschlossen hat, weil gerade aufgeräumt worden ist. Der Schlüssel muss irgendwo im Haus sein. Verlasse das Zimmer, indem Du unten aus dem Bild hinaus gehst.

Flur – obere Etage

Auf dem Flur triffst Du dann auf Mike. Er steht vor der Tür zum Speicher. Klickst Du Mike an, erfährst Du, dass auch diese Tür abgeschlossen ist. Dies aber, weil es auf dem Speicher zu gefährlich ist. Der Schlüssel dazu muss unten sein. Daher läufst Du die Treppe hinunter.

Wohnzimmer

Klicke die **Tastatur des Klaviers** an. Klimpere ein bisschen auf den weißen Tasten herum. Elliot fällt ein, dass seine Mutter immer einen Schlüssel auf dem Klavier versteckt hat. Klicke die Taste ganz links auf dem Klavier an und ziehe mit gedrückter Maustaste die Maus einfach nach rechts über die anderen Tasten hinweg. Dann schaut Elliot in das Klavier hinein, weil einer der Töne nicht ganz sauber klingt. Er findet den Schlüssel und legt ihn oben auf das Klavier rechts neben die Noten. Du kannst natürlich auch jede einzelne Taste des Klaviers anklicken, um den richtigen Ton zu finden. Nimm den **Schlüssel zum Speicher** an Dich und leg ihn in den Rucksack.

Weiter geht es nach rechts tiefer ins Wohnzimmer hinein. Neben der nächsten Tür steht rechts ein **Schirmständer**. Doch er ist leer, da Harvey, der Hund den Regenschirm mal wieder geklaut hat. Er hält ihn immer für einen großen Knochen.

Weiter geht es nach rechts. Dort steht Elliot wieder vor dem Kamin. Rechts im Bild steht der Fernseher in einem Regal. Daneben stehen viele Bücher und vor diesen Büchern liegt der Schlüssel für den Schrank in Elliot's Zimmer. Nimm ihn heraus. Dabei passiert ein Missgeschick. Aus zwei Regalfächern fallen einige Bücher heraus.

Es ist jetzt an Dir die Bücher wieder richtig einzusortieren. Hast Du das erste Regal fertig, bekommst Du das zweite angezeigt. Hast Du im ersten Regal jedoch etwas falsch gemacht, fallen die Bücher die falsch sind wieder heraus. Die Bücher müssen in folgender Reihenfolge im Regal stehen:

1. Regal

- a. **Obere Reihe: 5 rote Bücher, 5 blaue Bücher, 5 gelbe Bücher**
- b. **Mittlere Reihe: rot, grün, rot, grün, rot, grün, blau, grün, blau, grün, blau, grün, gelb, grün, gelb, grün, gelb, grün**

- c. **Untere Reihe: rot, rot, grün, rot, rot, grün, rot, blau, blau, grün, blau, blau, grün, blau, gelb, gelb, grün, gelb, gelb, grün, gelb**

2. Regal

- a. **Obere Reihe (schmale Bücher): lila, rot, grün, rot, lila, rot, lila, blau, grün, blau, lila, blau, lila, gelb, grün, gelb, lila, gelb**
- b. **Mittlere Reihe: lila, rot, rot, grün, rot, rot, lila, blau, blau, grün, blau, blau, lila, gelb, gelb, grün, gelb, gelb**
- c. **Untere Reihe: lila, rot, rot, rot, grün, rot, rot, lila, blau, blau, blau, grün, blau, blau, lila, gelb, gelb, gelb, grün, gelb, gelb**

Danach darf Elliot nach draußen spielen gehen. Du gehst weiter nach rechts und stehst wieder vor der Treppe, die nach oben führt. Geh erneut hinauf ins obere Stockwerk. **(save_3.txt)**

Suche nach den Gegenständen für den Sender

Elliot's Zimmer

Kehre in Elliots Zimmer zurück. Hier holst Du den kleinen Schlüssel aus dem Inventar und wendest ihn auf die zweite Schranktür von links an. Der Schrank ist nicht gerade aufgeräumt und hinter den Stapel von Sachen befinden sich 3 Teile, die E.T. gebrauchen kann. Du musst die Teile so stapeln, dass Du im ersten Durchgang an den Plattenspieler heran kommst, der oben links im Schrank zu finden ist. Dazu klickst Du mit der Maus auf eines der Teile im Schrank und ziehst es mit gedrückter Maustaste nach links hinüber. Stapele die Teile so aufeinander, dass sie alle links und unterhalb des Plattenspielers Platz finden. Beginne mit den kleineren Teilen und denen, an die Du heran kommst. Teile die mitten im Chaos liegen kannst Du erst anklicken, wenn Du sie etwas freigelegt hast. Nach dem **Plattenspieler** findest Du oben in der Mitte des Schranks ein **ferngesteuertes Auto**. Als nächstes erscheint wieder oben rechts im Schrank ein **Motor**. Hast du alle 3 Teile zusammen, verlässt Du Elliots Zimmer, um auf den Speicher zu gehen. **(save_4.txt)**

Der **Plattenspieler**, das **ferngesteuerte Auto** und der **Motor** liegen nun vor dem Schrank. Nimm alle 3 Gegenstände ins Inventar auf.

Flur – obere Etage

Dazu gehst Du in den Flur der oberen Etage und wendest den Speicherschlüssel auf die Tür an, vor der Mike steht.

Speicher

Auf dem Speicher angekommen musst Du vom ersten Raum aus in den dritten gelangen, um dort die passenden Gegenstände für den Sender zu holen. Doch der Eingang zu Raum 2 liegt höher, als Raum 1 und so musst Du mit Hilfe von unterschiedliche hohen Kisten eine Treppe bauen. Kiste 1 ist die niedrigste und Kiste 3 die höchste. Du kannst die Kisten in alle Himmelsrichtungen schieben, indem Du E.T. links, rechts, oberhalb oder unterhalb der Kiste postierst. Dann klickst Du die Kiste an und E.T. schiebt sie in die Richtung. Stehst Du z.B. rechts von einer Kiste, schiebt E.T. sie nach links. Er kann die Kisten nicht zu sich ziehen, sondern nur schieben. Kommst Du nicht weiter, weil Du eine Kiste in eine Ecke geschoben hast, aus der Du sie nicht mehr herausbekommst, kannst Du von vorne in dem jeweiligen Raum beginnen, indem Du auf den Besen klickst, der in der Nähe von Mike steht.

Raum 1:

- **Schiebe Kiste 3 1-mal nach links**
- **Schiebe Kiste 3 1-mal nach unten**
- **Schiebe Kiste 3 3-mal nach links**
- **Schiebe Kiste 2 2-mal nach oben**
- **Schiebe Kiste 2 1-mal nach links**

Raum 2:

- **Schiebe Kiste 3 1-mal nach links**
- **Schiebe Kiste 3 3-mal nach vorne**
- **Schiebe Kiste 2 1-mal nach vorne**
- **Schiebe Kiste 1 1-mal nach links**

Raum 3:

- Schiebe die linke Kiste 1 2-mal nach oben
- Schiebe die linke Kiste 1 4-mal nach rechts
- Schiebe die linke Kiste 3 1-mal nach unten
- Schiebe die rechte Kiste 3 1-mal nach rechts
- Schiebe die linke Kiste 3 1-mal nach links
- Schiebe die linke Kiste 3 1-mal nach unten
- Schiebe die linke Kiste 2 1-mal nach oben
- Schiebe die linke Kiste 2 3-mal nach rechts
- Schiebe die linke Kiste 2 2-mal nach unten
- Schiebe die untere Kiste 1 1-mal nach unten
- Schiebe die untere Kiste 1 3-mal nach rechts
- Schiebe die untere Kiste 1 2-mal nach unten
- Schiebe die rechte Kiste 3 1-mal nach links
- Schiebe die rechte Kiste 3 2-mal hoch

Nun kannst Du das **Zahnrand** oben im Bild und den **Draht** unten im Bild holen. Klicke auf den Besen, um wieder aufzuräumen und beginne von vorne, um auch noch die Nägel links zu holen.

- Schiebe die linke Kiste 3 1-mal nach unten
- Schiebe die linke Kiste 3 1-mal nach links
- Schiebe die linke Kiste 3 1-mal nach unten
- Schiebe die linke Kiste 3 3-mal nach links
- Schiebe die linke Kiste 2 1-mal nach unten
- Schiebe die rechte Kiste 1 2-mal nach unten

Klettere hinauf und hol Dir die **Nägel**. (save_5.txt)

Elliot's Kleiderkammer

Nun noch einmal in Elliot's Zimmer hinein und hinten links in die Kleiderkammer. Dort wartet Gertie auf Dich. Ihre Blumen sind krank. Sie haben ihre Blütenblätter verloren und nun bittet sie Dich sie zu heilen. Bevor Du damit beginnst, nimmst Du den **Kleiderbügel** von der Kleiderstange hinten rechts. Dann klickst Du auf die **verwelkte Blume** vor Gertie.

1. Blume

Die erste Blume ist recht einfach. Sie hat orange Blütenblätter. Es fallen jedoch grüne und orange Blätter herunter. Fahre mit der Maus über die orangenen Blütenblätter, so dass sie heller aufleuchten und dann über die Pflanze, damit die Blütenblätter an ihr haften bleiben. Du brauchst nicht mit der Maus zu klicken. Achte aber darauf nicht über die grünen Blätter zu fahren, denn dann fallen orange Blätter von der Pflanze wieder ab. Auch wenn du zu langsam bist, fallen mit der Zeit Blütenblätter ab. Markiere ruhig mehrere orange Blätter auf einmal bevor Du über die Pflanze fährst. Nach einer gewissen Zeit und Anzahl an Blättern hörst Du ein Jingle. Die Pflanze ist geheilt.

2. Blume

Als nächstes folgen eine orange und eine violette Blume. Sortiere ihnen die richtigen Blätter zu. Ist eine Pflanze fertig, ertönt wieder ein Jingle. Bestücke dann noch die andere Pflanze mit Blättern und Du hast diese Runde auch geschafft.

3. Blume

Beim dritten Durchgang sind es 3 Blumen. Eine orange, eine violette und eine blaue. Auch hier musst du darauf achten die richtigen Blätter der richtigen Blume zuzuordnen. Am einfachsten ist es sich zunächst auf eine Pflanze zu konzentrieren. Ist sie fertig, kannst Du dir die anderen beiden vornehmen.

Der vierte und letzte Durchgang besteht aus 3 roten Blumen. Aber alle 3 haben unterschiedlich geformte Blütenblätter. Die linke Blume hat runde Blätter, die mittlere Blütenblätter die einmal in

der Mitte gespalten sind und die rechte Blume Blütenblätter, die 2-mal gespalten sind. Ordne die herunterfallenden Blütenblätter wieder den richtigen Blumen zu.

Hast Du es geschafft erhältst Du von Gertie Blumengeld. Dies sind kleine **Zahnräder**. Sie liegen vor dem Blumentopf. Hebe sie auf. **(save_6.txt)**

Wohnzimmer

Gertie sagt, dass sie unten weiter spielen möchte, also gehst Du hinunter ins Wohnzimmer. Geh weiter nach rechts. Dort steht das Mädchen und möchte Lehrerin spielen. Sie hat einen Lerncomputer in der Hand und will Dir lesen und schreiben beibringen. Dazu hält sie immer ein Blatt Papier mit einem Wort oben rechts in die Ecke, welches Du so schnell wie möglich auf der Tastatur eintippen musst. Sie zählt bis 5, dann musst Du es richtig geschrieben haben.

Anmerkung: Meiner Meinung nach ist dieses Rätsel für Kinder nicht geeignet, denn es setzt eine gewisse Kenntnis der Tasten auf der PC-Tastatur voraus. Wenn Kinder die Tasten erst noch suchen müssen, ist die Zeit schnell abgelaufen und die Aufgabe nicht erfüllt!

Es kommen Wörter wie: Raum, Planet, Kern, Orbit, Komet, Kosmos, Uranus, Mars, Pluto, Venus, Milchstraße, Saturn, Satellit, Sonnenfinsternis, schwarzes Loch und Galaxie vor. Hast Du es geschafft, schenkt Dir Gertie ihren **Lerncomputer**. Diese musst Du vom Boden aufheben. **(save_7.txt)**

Hundehütte

Nun gleich hier durch die Hintertür hinaus. Du kommst zu Harveys Hundehütte. Er hat den Schirm, den Du gut als Antenne gebrauchen könntest, darin versteckt und will ihn nur gegen Süßigkeiten eintauchen. Allerdings will er die Bonbons in einer gewissen farblichen Reihenfolge haben. Diese wechselt jedes Mal, also kann ich hier nur die Reihenfolge angeben, die bei mir vorgekommen ist. Die Bonbons rollen vorne aus dem Bild auf Harvey zu. Vor Harvey befinden sich 3 dunkle Löcher im Boden. Leite die Bonbons in diese Löcher. Achte darauf nicht an Steine zu kommen, denn dann gehen die Bonbons kaputt. Auch wenn ein Bonbon auf ein Loch gelegt wird, in dem bereits eines liegt, zerbrechen beide Bonbons. Harvey drückt vor dem Loch seine Pfote in den Boden, wenn das Bonbon die richtige Farbe hat und es im richtigen Loch liegt. Hat das Bonbon nur die richtige Farbe, liegt aber im flachen Loch, jault der Hund kurz, lässt aber alles so wie es ist. Hat das Bonbon gar die falsche Farbe, zerdrückt Harvey es mit seiner Pfote. Zudem kommt, dass Harvey eine Vorspeise aus 3 Bonbons möchte, ein Hauptgericht aus 4 und eine Nachspeise aus 5 Bonbons. Hast Du den ersten Durchgang geschafft, geht es zum zweiten weiter.

Bei mir war es die folgenden farbliche Reihenfolge:

Vorspeise: grün, blau, gelb
Hauptgericht: blau, rot, grün, grün
Nachspeise: blau, grün, blau, gelb, grün

Hast Du alles richtig gemacht, rückt Harvey den **Schirm** heraus und Du kannst ihn vom Boden aufheben. **(save_8.txt)**

Einstellung des Senders

Du hast alles, was Du zum Bau eines Senders benötigst. Geh zurück durch die Hintertür ins Haus und nach links zur Vordertür. Hier steht wieder Elliot. Verlasse das Haus durch die Vordertür. Elliot packt E.T. kurzerhand in seinen Fahrradkorb und fährt mit ihm in den Wald. Dort bauen sie den Sender zusammen, doch muss er noch eingestellt werden.

Antenne ausrichten

Klicke auf den **Schirm**. Du kommst zu einem Spielbrett mit 7 kleinen Löchern. Eine Gabel führt auf das Spielbrett. Klickst Du sie an, rollt eine Kugel auf das Brett. Du kannst das Brett nun nach rechts, links, oben und unten kippen, um die Kugel darauf zu halten und in eines der Löcher zu befördern. Alle 7 Löcher müssen eine Kugel enthalten, damit die Antenne richtig ausgerichtet ist. **(save_9.txt)**

Nachricht senden

Nun klickst Du den **Plattenspieler** an. E.T. schreibt ein Symbol oben in den Bildschirm. Auf dem Laufband unten sind immer 3 Knöpfe vorhanden. Diese kannst Du anklicken. Jede Stellung bedeutet ein anderes Symbol. So gibt es die Kombinationen

- nur den linken Knopf
- nur den rechten Knopf
- nur den mittleren Knopf
- den linken und mittleren Knopf
- den rechten und mittleren Knopf
- den linken und rechten Knopf
- alle 3 Knöpfe

Finde heraus welche Kombination das gesuchte Symbol ergibt. Auch im 2. Durchgang muss die Kombination für 1 Symbol gefunden werden. Beim 3. Durchgang musst Du 2 Symbole herausfinden. Die Kombinationen müssen direkt in den Reihen hintereinander liegen. Auch die Reihenfolge der Symbole muss eingehalten werden.

Beim dritten Durchgang sind es sogar 4 Symbole und das Band läuft auch etwas schneller.

1. Durchgang: linker Knopf
2. Durchgang: mittlerer Knopf
3. Durchgang:
 - a. 1. Reihe: linker Knopf
 - b. 2. Reihe: rechter und mittlerer Knopf
4. Durchgang:
 - a. 1. Reihe: linker und mittlerer Knopf
 - b. 2. Reihe: mittlerer Knopf
 - c. 3. Reihe: alle 3 Knöpfe
 - d. 4. Reihe: linker und rechter Knopf

(save_10.txt)

Mechanismus

Nun muss noch der Mechanismus in Gang gesetzt werden. Dies machst Du, indem Du ganz vorne auf die Apparatur klickst. Hier musst Du die losen Zahnräder so mit dem sich drehenden Zahnrad verbinden, dass sie das blaue Zahnrad am Ende mit dem grünen Lämpchen zum Laufen bringen. Wieder gibt es 4 Stufen.

1. Stufe

Klicke eines der gelben Zahnräder an und lege es rechts neben das rote. Lege das zweite gelbe Zahnrad rechts neben das erste gelbe, so dass es mit dem großen blauen verbunden ist.

2. Stufe

Hier müssen ein großes und zwei kleine Zahnräder eingefügt werden. Das erste kleine Zahnrad gehört rechts etwas unterhalb vom blauen. Das zweite kleine gelbe muss oben rechts vom ersten kleinen gelben platziert werden. Das große gelbe nun noch rechts etwas unterhalb des zweiten kleinen gelben.

3. Stufe

Hier sollten nun zwei blaue Zahnräder zum laufen gebracht werden. Platziere ein kleines gelbes Zahnrad rechts vom roten. Anschließend direkt das große gelbe Zahnrad platzieren, welches gleichzeitig Verbindung mit dem unteren blauen aufnimmt. Über diesem großen gelben Zahnrad wird wieder ein kleines platziert und rechts neben diesem kleinen das letzte, so dass es mit dem kleinen blauen Zahnrad in Verbindung steht.

4. Stufe

In der vierten Stufe sind 3 Zahnräder angebracht, die zum Laufen gebracht werden müssen. Lege die 3 kleinen Zahnräder waagrecht in eine Reihe zwischen das große blaue links und das große orange. Anschließend noch das große gelbe Zahnrad platzieren und alle Räder laufen.

Der Sender funktioniert nun. Elliot wird müde. (save_11.txt)

Flucht in den Wald

Flucht aus dem NASA-Gebäude

Elliot schläft im Wald mit E.T. ein. Plötzlich wird er vom Schein mehrerer Taschenlampen geweckt, denn auch die NASA hat das Signal aufgefangen. Sie nehmen Elliot und E.T. mit und stecken den Außerirdischen in eine Kiste. Als alle Männer im Raum verschwunden sind, taucht plötzlich Mike unter einem der Anzüge auf.

Nun gilt es E.T. aus dem Gebäude zu schleusen. Elliot muss die Wachen ablenken und für Mike den Weg frei räumen.

Geh nach rechts in den Flur mit der Wache
Geh weiter in den Raum unten rechts
Klicke die Wache an
Geh zurück in den Flur
Klicke Mike an
Geh in den Raum unten links
Klicke Mike an

Geh im nächsten Teil den linken Flur bis ganz nach unten
Geh in den unteren Raum hinein
Klicke die Wache an
Geh zurück in den linken Flur
klicke die Wache an
Geh in den oberen Raum
Klicke die Wache an
Geh zurück in den linken Flur und nach oben
klicke Mike an
Geh im linken Flur bis ganz nach unten
Klicke Mike an
Geh in den unteren Raum
Mike anklicken
Geh in den rechten Flur
Mike anklicken

unten den nächsten Flur uns nächste Bild weiter und bis zum Ende
In den Flur nach oben gehen
Wache rechts oben rufen
In den Raum unten rechts gehen
Wache aus dem Flur rechts rufen
in den Raum unten links gehen
Wache oben links rufen
Mike in den Flur rechts holen
In den Raum oben rechts gehen
Mike rufen
zurück in den Flur rechts gehen
Wache unten rechts rufen
In den Raum unten rechts gehen
Wache unten links rufen
In den Raum oben links gehen
Mike rufen

Weiter in den nächsten Abschnitt und dort oben links in den Raum
Die Wache unten links hinein rufen
Zurück in den Raum unten links und weiter in den Flur in der Mitte
Die Wache oben rechts in den Flur rufen

In den Raum unten rechts gehen
Die Wache aus dem Flur hinein rufen
Mike herbeiholen und in den Computerraum oben rechts führen. Sein Anzug aktiviert den Schalter für die Tür
Mike zurück in den Raum unten links bringen
In den Flur gehen und die Wache aus dem Raum unten rechts rufen
In den Raum oben rechts gehen und die Wache aus dem Flur rufen
Mike nun in den Raum unten rechts führen

mittleren Flur nach rechts gehen
In den Flur oben rechts und die Wache rufen
in den mittleren Flur zurück und wieder die Wache rufen
In den Raum unten links und die Wache rufen
Mike in den Raum oben links führen, damit der Schalter wieder aktiviert wird
Mike in den Raum unten rechts führen

Die Wache in den Raum unten rechts locken.
Mike dann zu dem Computer oben links führen, um den Schalter zu aktivieren
Mike wieder zurück in den Raum oben rechts führen
Die Wache in den Computerraum oben links locken
Mike in den Raum unten rechts holen und durch die Tür nach draußen fliehen. **(save_12.txt)**

Flucht im Krankenwagen

Nun folgt eine wilde Verfolgungsjagd quer durch die Stadt. Elliot, Mike und E.T. sind in einem Krankenwagen unterwegs. Du musst mit ihnen vor der Polizei durch 3 Bilder hindurch fliehen. Du kannst dabei die Ampeln auf den Straßen auf rot stellen, wodurch die Polizei vor der Ampel stoppt und umdreht. Aber auch der Krankenwagen macht vor einer roten Ampel kehrt. Außerdem stehen LKWs überall im Bild verstreut, die Du auf die Straße schieben kannst um eine Durchfahrt der Polizei zu verhindern.

1. Stadtteil

Im ersten Bild musst Du den Ausgang unten rechts in der Ecke erreichen. Stelle zuerst die Ampel ganz oben in der Mitte und ganz unten in der Mitte des Bildes auf rot. Dadurch hältst Du beide Polizeifahrzeuge im linken Stadtteil, während Du von rechts kommst. Dann stellst Du den gelben LKW auf der linken Seite bei dem Schwimmbecken quer auf die Straße. Nun wartest Du bis die beiden Polizeifahrzeuge sich im oberen Teil der linken Hälfte befinden und stellst die Ampel unten links auf rot. Die Ampel unten in der Mitte kannst Du dann wieder auf grün schalten und musst nur noch den Krankenwagen über die gelben Pfeile auf der Fahrbahn zum Ausgang links leiten.

2. Stadtteil

Im zweiten ist der Ausgang zwar auch unten und rechts, aber etwas in die Mitte versetzt. Hier musst Du schnell alle 5 Ampel auf der linken Seite auf rot stellen und den LKW oben rechts quer. Dadurch ist eines der Polizeifahrzeuge bereits eingeklemmt. Nun musst Du warten, bis das Polizeiauto rechts hinüber nach links fährt. Dazu am Besten oben links alles blockieren. Ist es links, stellst Du hinter ihm die Ampeln auf rot und blockierst die Straße mit dem gelben LKW unten in der Mitte. Dann stellst Die obere Ampel auf der linken Seite auf grün. Du hast dann auf der linken Seite 5 Ampeln auf rot stehen und zwei LKWs quer. Die Polizeifahrzeuge sitzen fest. Leite den Krankenwagen hinunter zum Ausgang.

Im dritten Bild geht es dann nicht mehr durch die Stadt sondern am Waldrand vorbei. Hier musst Du oben rechts aus dem Bild hinausfahren. Setze als erstes alle LKWs bist auf den oben in der Mitte und rechts im Bild quer. Leite schnell den Krankenwagen an der ersten Kreuzung nach rechts und an der nächsten über die Straße ganz oben am Rand des Bildes. Hinter Dir stellst Du den LKW dann quer und wenn die Polizeifahrzeuge alle im unteren Teil sind auch den LKW rechts quer stellen. Dann schnell hinüber zum Ausgang. Es ist nicht ganz einfach, weil Du sehr schnell sein musst.
(save_13.txt)

E.T.'s Raumschiff

Als letztes gilt es noch das Raumschiff zu erreichen, mit dem E.T. nach Hause fliegen kann. Doch erst einmal muss Du Energiebälle sammeln, die das Raumschiff fallen lässt, denn ohne Energie kann E.T. Das Fahrrad nicht zum fliegen bringen und das Raumschiff nicht erreichen.

Fahre mit dem Fahrrad immer hin und her, um die Energiebälle einzusammeln. Achte auf die beiden Wurzeln, die aus dem Boden ragen. Fährst Du über sie hinweg, verliert E.T. wieder Energie. Klickst Du jedoch mit der Maus, wenn Du daran kommst, springt Elliot mit dem Fahrrad darüber. Unten links im Bild siehst Du das Raumschiff. Nach und nach verteilen sich rund um es herum Energiebälle. Ist der Kreis an Energiebällen geschlossen, heben Elliot und E.T. mit dem Fahrrad ab.

Aber noch haben sie das Raumschiff nicht erreicht. Mit dem Fahrrad müssen sie zu ihm fliegen. Dabei musst Du wieder Energiebälle einsammeln, die durch die Luft wirbeln. Wieder gilt es den Kreis unten links im Bild mit Energiebällen zu schließen. Erst dann hat E.T. seine Artgenossen erreicht.

Den Rest der Geschichte kannst Du dir in Ruhe ansehen. Du hast es geschafft E.T. und Elliot zu helfen.

ENDE

<http://www.adventurespiele.net>