

LUCAFILM GAMES



ASH GABBLER MCGILL

Vorerst sei gesagt, geht mein Dank an:

Exploding First für Lösungs Material &
Andreas für Tips und Fehlervermeidung.
Deutscher Text: Marill & Oddball
Bilder und Lösungsüberarbeitung: Oddball

Achtung!!!

Auch hier gilt wie immer alles mitnehmen was man sieht,
Sehr wichtig sind die Kristallkugeln.
Wenn ihr welche seht, sofort mitnehmen.
Ansonsten haltet euch an diese Lösung und ihr werdet
das ende erreichen ohne eine der Kleinen
Bugs kennenzulernen.

Anfang

Textadventure:

im spannenderen Teil der Lösung übergehend zu können,
hier die Lösung im Schnellverfahren:

ADVENTURE SECTION

GO HOME
TAKE CAMCORDER
GO OUTSIDE
GO South
Look
Go West
Go Theatret
Give Dollar
Go East
Go North
Give Dollar
Take
Go South
Go South

Look (solange bis der Film beginnt.)

You in the first row...

YOU, ASH MCGILL.





Tor:

Keine Panik - einfach durchmarschieren, damit es weitergeht.

Labyrinth:

Man geht nach rechts und trifft auf Hoggle, den man bestechen kann
(Ist aber nicht zwingend nötig. Weiter rechts findet man ein >log< (Baumstamm)
Und einen Stein. Beides muß man nehmen, zurück zu Hoggel bevor man durch die Wand geht
(An einer Stelle, an der etwas auf die Mauer geschrieben ist.

THE BRICK HALLWAY:

Bei einem der beiden Automaten ist ein Parfüm erhältlich (dies kann später sehr wichtig sein).
Unterwegs öffnet man alle Türen der 3 Gänge (später sehr wichtig).
Im Gang, in dem der Kobold herumläuft, müssen ebenfalls alle Türen geöffnet sein.
Den lästigen Kobold kann man mit >Hit goblin< zurücktreiben.
In diesem Gang geht man durch die zweite Tür von rechts.

ALPH AND RALPH:

Hier öffnet man beide Türen und geht durch die mit der Aufschrift >to the Castle<

Wall of Hands:

Hier droht man hinunterzufallen, gebt einfach >congratulate wall< ein.
Sofort wird man wieder nach oben befördert.

Stone Corridor:

Hier bekommt man den Stein und den Pfirsich. Wenn man den Gang mit dem Kobold findet,
ruft man ihn (>call goblin<) und gibt ihm den Pfirsich.
Sobald er schläft, bewegt man sich ganz nah an ihn heran und nimmt seinen Helm ab.
Nimmt auch die Heckenschere mit.

The Hedgemaze I:

Nimm Kristall Kugel sucht und nimm auch den Metallring (bracelet) an dich.
Benutze nun die Schere um weiter in den Irrgarten vorzudringen.
Nun erreichst du





The Wise Man Garden:

Zunächst fragt man den Weisen, danach gibt man ihm einen Nickel,
einen Quarter oder einen Dollarschein.
Man kassiert das Wechselgeld, und nimmt auch das Rule Book mit,
bevor man alle Türen im Uhrzeigersinn
nacheinander durchprobiert.
Eventuell braucht man mehrere Anläufe, bis es klappt.

The Hedgemaze II:

Einfach die zugewucherte Tür wieder aufschneiden und betreten.

The Doorknockers:

Zuerst nimmt man den Schlüssel aus der linken Tür,
dann befragt man den rechten Türklopfer.
Während dieser noch spricht, tippt man schnell >insert bracelet< ein.
Jetzt kann man die zweite Tür öffnen,
durch die linke kommt man in den Wald. Betretet die rechte Tür!!

Stone Faces:

Damit die Steingesichter die Wahrheit sagen,
muß man Brachiale Gewalt anwenden; sonst lügen alle.

The Bog of Eternal Stench I:

Man geht einfach nur nach links weiter, bis die Floppy wieder anläuft.

The Persecution of Ludo:

Man läuft so lange über die gelben Felder, bis sie sich rot einfärben.
Dann lockt man mit >Call goblin< die Koblode auf sie.
Dabei muß man darauf achten,
daß man sich nicht selber zwischen zwei Feldern eingesperrt.
Sind die Koblode erledigt, geht man zu Ludo und manikürt ihn.





The Hedgemaze III:

Jetzt ruft man Ludo und die Rocks. Man geht zu den Rocks und tippt >use camcorder<.
Achtung, den Camcorder darf man danach nicht mehr benutzen.
Mann muß die rollenden steine genau filmen.
Dann durch die von euch geöffneten Durchgang in der Hecke.

The Forest:

ruft Fierey herbei und gebt ihn den Camcorder; im Austausch bekommt man dafür seinen Kopf.
Das wiederholt man dreimal, d. h. man bekommt einmal den Kopf, Arm und Bein von ihm.
Den Kopf wirft man vor die Ausgänge mit >throw<.
Wenn der Kopf ein >Yuck, does that look disgusting<
von sich gibt, hat man den richtigen Ausgang gefunden.

The Bog of Eternal Stench II:

Rufe Ludo , Rufe Steine .
Das wiederholt man solange bis man einen Gang (aus Gesteinsbrocken) hat.
Nun rüber gehn. Möglichts ohne in den sumpf zu fallen.
Fällt man doch so benutzt man hinterher das Pafum.

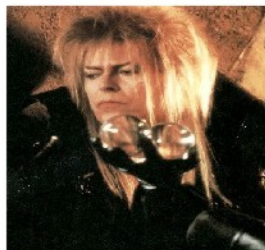
The Goblin Village:

Damit einem die Kobolde nichts anhaben können, tippt man >use helmet<.
Die Häuser in der letzten Reihe führen weiter.
Man muß in das weiße Haus welches
oben links zu finden ist dies ist der Weg zur Burg.

The Castle of the Goblin King:

>call Ludo<, >call rocks<. Jetzt versucht man, die Kobolde auf den Mauern zu treffen.
Nicht verzagen, einige halten bis zu fünf Treffern aus.
Hat man sie alle außer Gefecht gesetzt, wirft man die Steine so lange auf die rot,
gelben Felder an der Mauer bis diese ihre Farbe (weiß) ändern.
Danach geht man zu dem Hebel der rechts neben dem Tor ist und betätigt diesen.
Dazu muß man den Arm von Fierey benutzen.
Dann öffnet sich das Tor. Wichtig ist das man dort den Helm wegwirft >throw helmet<.





The Underground:

Vorsicht mit dem Aufräumer: man muß ihm den Baumstamm genau in den Weg legen.
Ist er über den Stamm gefahren, nimmt man die Überreste.
Danach muß man mehrere Türen durchqueren bis man zu den Doorknockers kommt.
Dort muß man durch die linke Tür um zu dem Geheimgang zu gelangen.

Secret Corridor:

Die Wände sehen wir Klaviertasten aus.
Dort sucht ihr die gänge solange ab bis ihr eine lücke an der Wand entdeckt,
an der eine Tasten fehlt. Da muß man den Rest des Baumstamms einsetzen
um die Geheimtür zu öffnen. Dafür benutzt man den Schlüssel um rein zu kommen.



THE UPSIDE-DOWN ROOM :

Laufe JARETH Hinterher und wirf ihn mit einem CRYSTAL BALL ab.
Wenn dir das gelingt befürchte die zeit abgelaufen ist , gelangst du nun zur ...

The Final Confrontation:

Diese Sequenz ist wohl die einfachste im Spiel. Jede Kombination der Worträder führt zum Ziel.
Der Spruch >You have no power over me<
verwandelt Jareth - wie im Film - in eine Eule.

Die Kerker:

Wenn man doch einmal in so ein muffiges Kellerloch fallen sollte, hilft meistens folgendes:

1. Man wirft einen Nickel, Quarter oder ein Ticket in den Schlitz in der Wand.
Daraufhin erscheint eine Tür.
2. Am Boden befindet sich eine versteckte Falltür.
3. Im Kerker der Koboldstadt tippt man >adumbrate elephant< oder >call elephant<.
4. Will man den Elefanten nicht bemühen, tut's auch >nerd<. Erscheint die weiße Sprechblase,
drückt man den Joystick nach vorne.
5. Ein farbiges Feld ist am Boden. Man verfährt damit wie bei der >Persecution of Ludo<.





Fun:

Versucht mal Folgende dinge aus:



Give Hoggel Dollar
Hit Hoggel
Hit Jareth
manicure Jareth
call Jareth
adumbrate Jareth
congratulate Jareth
eat Pfirsich



Bei ALPH und RALPH die Tür in den sicheren tot nehmen.
Hit Wall
Beim Endkampf den Falschen Spruch zitieren.

Befehle:

Adumbrate = Ankündigen
Ask = Fragen
Call = Rufen
Close = Schließen
Congratulate= Beglückwünschen
Drop = Fallenlassen, Wegwerfen
Eat = Essen
Give = Geben
Hit = Schlag
Insert = Hineinstecken
Insult = Verletzen
Inventory = Inventar
Load Game = Spiel laden
Manicure = Maniküren
Open = Öffnen
Save Game = Spiel speichern
Take = Nehmen
Throw = Schmeißen
Time = Zeit
Use = Benutzen

