

Labyrinth

Alles beginnt an einem regnerischen und dunklen Tag auf der Straße. Da es hier nicht sonderlich gemütlich ist gehe ich heim (**go home**). Im Fernsehen kommt allerdings auch nichts vernünftiges, so daß ich doch wieder raus gehe, um ins Kino zu gehen, allerdings nicht ohne meine Kamera mitgenommen zu haben (**take, go outside**). Wieder auf der Straße treffe ich im Norden einen Bettler. Der Mann streckt mir eine Tasse entgegen und ich schenke ihm aus Mitleid ein Fünf-Cent-Stück (**nickel**). Geheimnisvoll verrät er mir ein magisches Wort (dieses sollte man sich merken, da es variiert und somit hier nicht genannt werden kann). Froh darüber, eine gute Tat getan zu haben, begeben wir uns weiter nach Westen, von da aus ins Theater/Kino. Ich kaufe mir für fünf Dollar eine Eintrittskarte (**give dollar bill**), betrete die Eingangshalle (**go east**) und kaufe mir im Norden der Halle für zwei Dollar noch eine Tüte Popcorn (**look, give dollar bill**). Ich stecke das Wechselgeld ein (**take**) und beschwere mich über das Popcorn und die fehlenden 25 Cent (zweimal **complain**). Die Verkäuferin entschuldigt sich und gibt mir das Fehlende Geld (**take**). Den Nickel, welchen sie hat fallenlassen, gebe ich ihr zurück (**take, give nickel**).

Im Osten der Halle befindet sich ein Theater, in dem eine öde Show mit ein paar Elefanten läuft. Dagegen läuft im südlichen Kino der Film „Labyrinth“⁸. Ich entschlief mich dafür und finde einen freien Platz neben einem netten Mädchen. Das angebotene Popcorn (**give popcorn**) lehnt sie dankend ab. Dennoch wimmele ich für sie den kurz darauf erscheinenden kleinen Jungen ab (**complain**), da er ihr wohl auf die Nerven zu gehen scheint.

Der Film beginnt. Seine Handlung ist schnell erzählt: Ich muß meinen kleinen Bruder innerhalb von 13 Stunden⁹ aus der Burg des bösen Jareth befreien. Die Burg liegt inmitten eines Labyrinthes.

Da, auf einmal kann ich den Film nicht mehr sehen, bzw. Was heißt hier nicht mehr sehen, *ich bin mitten in ihm!*¹⁰

Das Labyrinth

Vor mir befindet sich ein geöffnetes Tor. Ich laufe durch es hindurch und befinde mich in einem endlosen Rundgang. Das Tor schließt sich hinter mir. Nach einer Weile Umherirren treffe ich auf Hoggle. Von ihm erfährt man nichts wesentliches, auch nicht, wenn man ihm ein Fünf-Cent-Stück gibt (braucht man ihm also nicht geben). Ein Stück weiter rechts findet man einen Stein und einen Baumstamm. Da die Zeit eilt, renne ich also weiter und finde nach einiger Zeit ein Mauerstück, welches beschrieben ist. Wenn ich auf die Inschrift zugehe, gelange ich durch die Mauer hindurch in die Brick Hallway – ein Labyrinth aus drei Gängen.

The Brick Hallway

In den drei Gängen¹¹ sind jeweils fünf Türen, durch die man immer wieder in einen der anderen Gänge gelangt. Nur eine Tür soll mich auf meinem Weg weiterführen, nämlich die zweite von rechts im Gang des Ritters. – In den Gängen kann man eine Kristallkugel und einen Pfirsich finden; aus dem Automaten ganz links in einem Gang kann man im Tausch gegen einen Vierteldollar (**insert quarter**) ein Parfüm bekommen.

Noch ein paar Worte zum Ritter (**goblin**). Er verfolgt mich in seinem Gang. Wenn er mich erreicht, falle ich in eine Grube¹², aus der ich nur wieder herauskomme, wenn ich eine Stunde Zeit abgebe. Dies geschieht durch das Aussprechen des Zauberspruches oder durch das Essen eines Pfirsichs. Den einzigen Vorteil, den ich gegenüber dem Ritter habe ist, daß ich schneller bin als er.

⁸ In Deutschland lief der Film unter dem Namen „Die Reise ins Labyrinth“ mit David Bowie und Jennifer Connelly.

⁹ Die 13 Stunden laufen in „Echt-Zeit“!

¹⁰ Alle Gegenstände, die im Labyrinth gefunden werden, sollte man mitnehmen.

¹¹ Einer hat einen Automaten links, einer hat einen Automaten rechts und im dritten geht der Goblin auf und ab

¹² Von den Automaten, die in den Gruben stehen, erhält man einen Gegenstand, wenn man Geld oder das Kino-Ticket hineinwirft.

Doch nun weiter. Geht man durch die besagte Tür nun hindurch, gelangt man zu Alph and Ralph.

Alph and Ralph

Sie raten mir, alle Türen in der Brick Hallway zu öffnen (nach Westen kommt man dorthin zurück), um mehr Informationen zu erhalten. Dies ist aber eine Finte, denn sie verraten nach dieser Aktion auch nicht mehr. Um nun weiter zu kommen, öffne ich beide Türen und wähle die, in der ein Schild mit „Zur Burg“ steht.

The Wall of Hands

Nach wenigen Schritten falle ich in ein Loch. Aber keine Angst, man wird von hilfreichen Händen aufgefangen. Und da sie so hilfreich sind, bedanken wir uns bei ihnen (*congratulate wall*), worauf sie uns nach oben befördern. Das Oben ist in dem Fall der Stein Korridor.

The Stone Corridor

Hier muß man auf jedenfall die Heckenschere finden. Sie liegt meistens rechts neben dem Ritter, der friedlich im Gang steht. Passieren kann man diesen ohne Gefahr, aber ansprechen oder belästigen sollte man ihn lieber nicht. Stattdessen kann man ihm einen Pfirsich geben, worauf er einschläft und man den Helm mitnehmen kann. – Desweiteren kann man noch wie in der Brick Hallway einen Pfirsich, einen Stein und eine Kristallkugel finden.

Aber wie komme ich zu dem friedlichen Ritter? Am besten nimmt man die Tunnels, die auf der anderen Seite eine Mauer erkennen lassen. Die dunklen Tunnels oder die Türen und Leitern führen nämlich meist zu einem weiter zurückliegend oder noch kommenden Teil. Das Vorwärtsskommen ist aber nicht immer von Vorteil, vor allem nicht, wenn man die Heckenschere noch nicht hat.

The Hedge Maze

Diese Heckenschere brauche ich nämlich jetzt in der Hedge Mace. Gerade das Heckenlabyrinth betreten, bleiben wir auch schon stehen und schneiden mit der Schere den in der Nähe befindlichen verwachsenen Durchgang frei. Von da aus geht es weiter in das Labyrinth des weisen Mannes. – Im Heckenlabyrinth kann man eine Kristallkugel und einen Armreif finden.

The Wise Man's Garden

Den weisen Mann fragt man um Rat (*ask wise man*), worauf er mir einen Hinweis gibt, wie ich aus dem Heckenlabyrinth herauskomme (beispielsweise *“If you go to the left first, then you will know the bloomin’ way out.”*). Für den Hinweis gebe ich ihm einen Dollar und nehme mein Wechselgeld entgegen. Außerdem überlässt er mir noch bereitwillig sein Gesetzbuch (*take*), das aber so langweilig ist, daß ich

für zehn Minuten einschlafe, wenn ich es lese (also besser nicht lesen).

Den richtigen Weg wieder raus findet man, in dem man den Rat des weisen Mannes befolgt¹³ und den angedeuteten Durchgang (maximal dreimal) durchscheitert; es geht weiter – oder genauer gesagt zurück – ins Heckenlabyrinth.

The Hedge Maze

Wie schon zuvor bleiben wir in dem aktuellen Gang und gehen so weit nach rechts, bis wir wieder einen verwachsenen Durchgang erreichen. Wir schneiden ihn frei und gehen hindurch.

The Door Knockers

Heraus kommt man bei den Türklopfern. Von der linken Tür kann man einen Schlüssel abziehen; über sie gelangt man in den Wald. – Die rechte Tür läßt sich nicht öffnen, da der Türklopfer keinen Ring hat. Den Armreif als Ring zu verwenden würde zwar prinzipiell funktionieren, allerdings hat der Türklopfer den Mund geschlossen. Also frage ich ihn (*ask knocker*), so daß er etwas antwortet. Während er spricht, hänge ich den Ring ein (*insert bracelet*) und kann somit auch die rechte Tür öffnen. Wenn die Tür offen steht, kann man den Ring wieder einstecken. Über diese Tür gelangt man zu den Steingesichtern.

The Stone Faces

Wenn man sie beleidigt (*insult wall*) geben sie einem ein paar Hinweise wie beispielsweise *“Goblins are short sighted”, “The unencumbered tight rope walker has the best balance”, “To enter the castle, you must first disarm the Firey”, “Heavy rock lovers make good videos”, “Two heads are better than one”, “Jareth can’t take his own medicine thrown at him”,* oder *“There is music in the trees”* Von hier aus geht es weiter zum ...

The Bog of Eternal Stench

Im Bog of eternal stench kann man den dort befindlichen Sir Didymus etwas aushorchen (mehrmals *ask sir didymus*). Er erklärt uns, daß die Brücke erst überschritten werden darf, wenn wir unseren Mut unter Beweis gestellt haben, und zwar indem wir Ludo befreien. Diesen findet man ein Stück weiter links.

The Persecution of Ludo

Dies ist auch eine Art Labyrinth mit farbigen Feldern. Beim Betreten dieser, verändert sich ihre Farbe (gelb – blau – violet – rot). Im Ganzen darf ein Feld nur dreimal betreten werden; beim vierten Mal fällt man in eine Grube. Diese Gemeinheit muß ausgenutzt werden, um die beiden umherirrenden Goblins in die Gruben zu stürzen, oder besser gesagt sie

¹³ in obigem Beispiel wäre das der linke Durchgang neben der Pflanze, also der hinten in der Mitte

auf ein dreimal betretenes (rotes) Feld zu locken. Beim vierten Überlauf verschwindet der Goblin in der Versenkung und das Feld erhält seine Originalfarbe zurück (es kann jetzt erneut dreimal überquert werden, bis es zu einer Falltür wird).

Nach dem glorreichen Sieg über die Ritter begebe ich mich zu der dunklen Masse neben dem in der Mitte befindlichen Baum. Das ist Ludo (scheinbar eine Art Bär). Mit **use shears** habe ich die Aufgabe des Sir Didymus gelöst, Ludo zu befreien.

Hedge Maze

Es folgt ein Sprung zurück in das Heckenlabyrinth. Dort rufe ich Ludo sowie einige Steine (**call ludo**, **call rocks**; eigentlich ruft ja Ludo die Steine) und mache von dem ganzen ein *Rock-Video* (**use camcorder**; die Steine kann man danach mitnehmen). Dann gehe ich so lange nach rechts, bis ich zu dem Durchgang gelange, der freigeschnitten werden muss. Ich gelange wieder zu den Türklopfen.

The Door Knockers

... und von dort aus durch die linke Tür in den Wald.

The Forest

Hier rufe ich Firey und gebe ihm das gewünschte Rock-Video (**call firey**, **ask firey**, **give camcorder**). Er bietet mir daraufhin ein Stück von seinen Gedanken an und ich nehme seinen Kopf. (Man kann ihn nun erneut rufen und desweiteren ein Arm und ein Bein von ihm nehmen; vgl. Hinweise der Steingesichter.) Der Kopf ist ganz praktisch, um sich im Wald zurechtzufinden: befindet man sich vor einem Durchgang, kann man ihn hochwerfen (**throw head**) und der Kopf gibt einem bescheid, falls der Weg vielversprechend aussieht. So auch, um nun in den Bog of eternal stench zu gelangen (ich würde den zweiten Durchgang nach links nehmen; wahrscheinlich der kürzeste).

The Bog of Eternal Stench

Sir Didymus ist nicht mehr da und ich kann die Brücke überqueren. Das ist allerdings nicht ganz so einfach und es kann leicht passieren, dass man in die stinkende Brühe fällt (vor allem auch, wenn man nicht zügig die Brücke überquert, da diese nach kurzer Zeit zusammenbricht). Nun kann man einerseits den Hinweisen von den Steingesichtern folgend ein drittes Bein nutzen (das von Firey; **use leg**), oder aber man benutzt nach dem Ungeschick das Parfüm, um wieder normal zu riechen. Da der Rückweg jetzt allerdings abgeschnitten ist, rufe ich Ludo und dieser ruft so lange die Steine (vier mal), bis sich eine Steinbrücke gebildet hat. So gerüstet kann nun das Ritterdorf betreten werden.

The Goblin

Die kleinen Häuschen kann man betreten. Die Türen führen uns entweder in einen schon bewältigten Teil des Spiels zurück (dann wieder bis hierher durchspielen), oder sie lassen uns an einer anderen Stelle des Dorfes wieder erscheinen. Um weiter zu kommen, betreten wir das zweite Haus von rechts und gelangen in den Untergrund.

The Underground

Hier ist ein Goblin mit einer „Reinigungsmaschine“ zu Gange. Bevor er einen erreicht, läßt man den Baumstamm fallen und tritt einen Schritt zurück. Die Maschine macht daraus ein Brett welches man gleich nach der Umkehr der Putzmaschine wieder aufnimmt. Nun kann man durch die Gänge des Untergrunds hetzen (alle Tore, die wieder im Untergrund herauskommen, schließen sich, nachdem man sie durchschritten hat) und kommt dabei irgendwann zwangsläufig wieder bei den Türklopfen heraus; dazu folgt man am besten sofort, nach Aufnahme des Bretts der Putzmaschine und nimmt den Durchgang ganz links. (Wenn man von der Maschine erfasst wird, fällt man in eine Grube mit einem Sensorfeld. Nach mehrmaligem darüberlaufen landet man dann wieder im Dorf.)

The Door Knockers

Die linke Tür führt diesmal zurück in den Untergrund, wohingegen die rechte Tür (unter oben beschriebener Anwendung des Armreifes/Ringes) in die geheime Passage führt.

The Secret Corridor

Hier muss man die Stelle finden, an der eine „schwarze Taste“ fehlt und an die leere Stelle das Brett einsetzen (**insert plank**). Ein geheimes Tor wird sichtbar, welches man mit dem Schlüssel öffnen kann (**use key**). Der Durchgang führt in den ...

The Upside-Down Room

Hier muss man sich lediglich auf die gleiche Ebene wie Jareth begeben und einen Kristallball nach ihm werfen (das haben die Steingesichter angedeutet). Jareth selbst kann einem nichts anhaben und rennt nur hektisch herum.

The Final Confrontation

Hier muss eigentlich nur noch irgendeine sinnlose Antwort ausgewählt werden und man hat das Spiel erfolgreich beendet.

