

# CleanMan Komplettlösung

Diese Lösung bezieht sich auf die Vollversion des Spiels Cleanman. Im vorderen Drittel ist sie mit der Demoversion identisch. Das Spiel wird mit der Maus gesteuert. Das Optionsmenü öffnet sich, wenn man auf eine Stelle oberhalb des Spielbildschirms klickt. Hier kann man auch Speichern und Laden.

Zusätzlich zu den Gegenständen und den Hotspots und den Unterhaltungen, muss man einige Male im Spiel auch die Spezialfähigkeiten von Cleanman einsetzen. Dazu klickt man auf den Cleanman-Avatar links unterhalb des Spielbildschirms. Zur Auswahl stehen Hitzeblick, Superblick und Superpuste, die man sowohl im Spielbildschirm als auch im Inventar einsetzen kann.

## Wohnung

In der Wohnung nimmt Cleanman 3 Bücher von der Kommode und den Briefkastenschlüssel aus der Kommodenschublade. Dann noch die Werkzeugkiste und die Briefftasche aus dem Fernsehsessel. Da Cleanman auch in seinen Rückzugsräumen weiterhin am Geschehen an der Verbrechensfront interessiert ist, schaltet er den Fernseher an und erfährt so vom Plan der Ozonlochreparatur und von der Ermordung seines Freundes und Mentors Prof. Tinker. Im Vorraum wird der Briefkasten mit dem Schlüssel geöffnet und so findet er ein Päckchen, das eine Reinigungskassette von Prof. Tinker enthält. Beim Abspielen im Videorecorder erfährt er, dass sich auf dem Video eine geheime Botschaft befindet. Bevor er sein Heim verlässt, nimmt er noch den Videorecorder mit. Da er Prof. Tinkers Labor verschlossen vorfindet, begibt er sich zur

## Polizeistation

Hier wird er an den zuständigen Detective Derringer verwiesen, der Cleanman freien Zutritt zu Tinkers Labor gewährt. Nach einigem Gefeilsche bekommt er den Wassertank, die Radarpistole und den Dosenöffner. Und Detective Derringer veranlasst, dass Tinkers Labor für Cleanman geöffnet wird. Es lohnt sich auch immer wieder einen Blick auf das Schwarze Brett zu werfen. Denn mit zunehmendem Spielfortschritt, verändern sich die Anschläge. Cleanman begibt sich nun zum Tatort.

## Dr. Tinkers Labor

Hier findet Cleanman eine Kaffeetasse, eine rote Kaffeekanne sowie den unkenntlich gemachten Terminkalender des Professors. Bei diesen Gegenständen kann unser Superheld schon mal seinen Superblick ausprobieren. Bei der Untersuchung des Bücherregals entdeckt er ein Foto, dem eine Ecke fehlt. Der Tresor (links unter dem Programmierfeld) benötigt einen 5-stelligen Code, den Cleanman noch nicht zur Verfügung hat. Auf dem Boden liegen einige Blätter mit Informationen über den Reinigungsstrahler. Gemäß diesen Informationen benutzt Cleanman den Terminkalender zuerst mit dem Reinigungsstrahler-Programmierfeld und anschließend mit dem Reinigungsstrahl-Objektträger. So erhält er die Info von einem Treffen Tinkers mit H. D. Beim Verlassen des Labors öffnet sich ein Fenster, durch das man von den nächsten Absichten des Bösewichts erfährt. Dieser will offensichtlich auf das Fernsehprogramm Einfluss nehmen. Dies bestätigt ein Besuch in der

## Polizeistation

Anstatt nach einem kurzen Gespräch die Station sofort Richtung Fernsehanstalt (neu auf der Übersichtskarte) zu verlassen, holt sich Cleanman die Erlaubnis, sich mit dem Verdächtigen Garry Fixit zu unterhalten;

Von Garry erfährt er ziemlich viel und natürlich lässt er sich von dessen Unschuld überzeugen. Wieder aus der Zelle draußen spricht er noch mal mit Derringer und übergibt ihm auf diese Weise die Kaffeetasse, die rote Kaffeekanne und den Terminkalender anspricht. Der Detective sichert eine genaue polizeiliche Untersuchung zu. Nun will Cleanman keine weitere Zeit versäumen und begibt sich zur

### **Fernsehanstalt**

Auf dem Karton findet Cleanman das Label von Garrys Elektronikladen. Das Gespräch mit Officer Smith ergibt nichts. Das Gespräch mit Cassy Camcord ist umso ergiebiger. Sie berichtet unter anderem von einer männlich aussehenden Putzfrau. und sie bittet ihn um Hilfe beim Sabotage-Problem. Cleanman hat zufällig ein wenig Ahnung von Videotechnik und öffnet die Wartungsklappe rechts neben Cassy. Mit seinem Werkzeugkasten baut er die verseuchte Computerplatine aus. Sodann untersucht er die Sendeanlage und entdeckt schließlich Anschlussbuchsen für externe Geräte. Also schließt er seinen Videorekorder an und erprobt die Wirkung der Reinigungskassette von Prof. Tinker. Dies hilft, aber nur kurzzeitig. Cleanman erinnert sich an die "Reinigungsanlage" in Tinkers Labor und begibt sich dorthin.

### **Dr. Tinkers Labor**

Im Labor benutzt er die Platine wieder zuerst mit dem Programmierfeld und dann mit dem Objektträger und entseucht so die Computerplatine mit der er nun zurück zur Fernsehanstalt fliegt,

### **Fernsehanstalt**

um dort die saubere Platine einzusetzen. Dieses Problem wäre gelöst. Cleanman flirtet nun ein wenig mit Cassy und überredet sie bei ihm zur Untermiete einzuziehen.

Beim Verlassen der Fernsehanstalt erfährt man von den nächsten Plänen des Bösewichts. Cleanman fliegt daraufhin erstmal wieder zur

### **Polizeistation**

um sich dort den Auftrag für die Farbenfabrik abzuholen. Bei einem erneuten Gespräch mit Garry Fixit erfährt Cleanman, dass Prof. Tinker gar keine Putzfrau hatte. Wieder draußen fliegt er zur

### **Farbenfabrik**

Auch hier findet Cleanman das gleiche Foto mit derselben abgerissenen Ecke wie im Labor von Prof. Tinker. Das Gespräch mit Officer Wesson ergibt, dass die Alarmsirene nicht zu hören war. Eine Untersuchung der Sirene fördert einen dreckigen Filzhut wiederum mit den Initialen H.D. zu Tage. Aus dem Gespräch mit Hunterbunt erfährt Cleanman, dass ein Farbenreinigungsgerät benötigt wird. Der Professor berichtet auch von einem ehemaligen Studienkollegen mit den verdächtigen Initialen Harry Dirty. Und Cleanman sollte ihn unbedingt sein Studentenlied singen lassen. Da ein Superheld auch superschlau ist, fällt Cleanman auf, dass das Lied eine 5-stellige Ziffernfolge enthält (11245). War da nicht was, wurde nicht mal eine 5-stellige Zahl benötigt?

Bei der nun folgenden Untersuchung der Fabrik nimmt sich Cleanman ein Probenglas mit verseuchter Farbsubstanz und entdeckt rechts auf der Seite die manipulierte Stelle. Er wendet hier seinen Superblick auf die Schläuche und Rohre an. Nun kann er auch erstmals eines seiner 3 Bücher "Kabalsalat für Fortgeschrittene" anwenden und damit die genaue Schadstelle herausfinden, die er mit seinem Hitzeblick repariert. Dadurch erhält er auch schon einen Hinweis auf

den Standort des Bösewichts. Da er hier nun nichts weiter tun kann, erinnert er sich an den Code und fliegt zu

### **Dr. Tinkers Labor**

Der Tresor von Tinker befindet sich links unter dem Reinigungsstrahler-Programmierfeld. Nun kann er ihn mit Hilfe des Codes öffnen und findet so einen Bauplan für einen Cleanblaster. Ein erstes Bauteil für den Cleanblaster findet sich in der Radarpistole, die er durch Untersuchen in den Bauplan einfügt. Nun reinigt er noch in altbekannter Manier das Probenglas mit der verseuchten Farbsubstanz und erhält so ein Probenglas mit reiner Farbsubstanz, die ihm aber im ganzen Spiel nichts nützt. Ein Untersuchung des Cleanblaster-Bauplans enthüllt, dass Cleanman noch 6 Teile benötigt. Also begibt er sich auf die Suche nach Brauchbarem. Er beginnt seine Suche im

### **Supermarkt**

Suzie die Kassiererin teilt Cleanman mit ,dass er auf Anordnung der Geschäftsleitung freie Auswahl hat und erzählt ihm von einem schrägen Typen mit Filzhut, der mit Jimmy geredet hat. Cleanman packt folgende Gegenstände ein: große Thermoskanne, Wasserpistole, Superkleber, Ohrstöpsel, Dosenfisch, Waschpulver und einen Taser. Leider lässt sich nur die Wasserpistole zum Bau des Cleanblasters verwenden. Im Gespräch mit dem Laufburschen Jimmy Tomatoe erfährt Cleanman, dass dieser die Kaffeedose von Prof. Tinker mit der des zwielichtigen Typen ausgetauscht hat. Er redet Jimmy zu, dies sofort der Polizei mitzuteilen, was dieser auch zusichert. Damit dürfte der Mord an Prof. Tinker geklärt sein. Cleanman überprüft dies auf der

### **Polizeistation**

Hier gibt es erfreuliche Neuigkeiten: der Laufbursche hat sich gestellt und Garry Fixit wurde freigelassen. Cleanman erinnert sich, dass dieser eng mit Prof. Tinker zusammengearbeitet hat und fragt sich, ob der ihm nicht beim Bau eines Farbenreinigungsgerätes oder beim Cleanblaster helfen könnte und fliegt sofort in den

### **Elektronikladen**

Garry ist Cleanman äußerst dankbar und bietet Cleanman ebenfalls freien Einkauf in seinem Laden an. Also nimmt Cleanman folgende Gegenstände an sich: Workstation, Fernsehgerät, Laptop, Elektronikwerkzeug, Elektronikbaukasten, Kompaktanlage, Lautsprecherbox, Mikrofon, Batterien und noch einen Videorecorder. Das Gespräch erhellt so manches und Garry sagt auch noch seine Hilfe beim Bau des Farbenreinigungsgerätes zu. Das soll allerdings ein wenig dauern. Bei der Fertigstellung des Cleanblasters kann er nicht behilflich sein, also macht sich Cleanman auf die Suche nach weiteren Bauteilen. Da er romantisch veranlagt ist, macht er noch einen Abstecher in seine

### **Wohnung**

Nach kurzem Geschäcker fällt ihm seine Suche nach Cleanblasterbauteilen wieder ein und er fliegt zum letzten noch nicht besuchten Ort.

### **Autowerkstatt**

Das Gespräch mit McTruck bringt nichts Erquickliches. Aber in der Werkstatt kann Cleanman sein Inventar mit folgenden Gegenständen auffüllen: Ölkännchen, Schweißbrenner, Wagenheber, Autobatterie und eine große Einspritzpumpe. Leider eignen sich alle diese Gegenstände nicht zur Komplettierung des Cleanblasters, der zwar eine Einspritzpumpe benötigt, allerdings keines solch große. Nach dem Untersuchen des Werkzeugkastens kann Cleanman noch einen Satz Dietriche mitnehmen. Die Kaffeekanne rückt McTruck allerdings nicht heraus; er will sie

nur gegen die größere Thermoskanne von Cleanman tauschen, wenn diese mit Kaffee gefüllt ist. Frisch gebrühten Kaffee gab es doch in der

### **Polizeistation**

Flugs füllt er seine Thermoskanne mit dem Kaffee und eilt zurück zur

### **Autowerkstatt**

Und nun erhält er im Tausch gegen die gefüllte große die leere kleine Thermoskanne, die er dringend als weiteres Bauteil für den Cleanblaster benötigt. Da nun auch eine gewisse Zeit verstrichen ist, verlässt er die Werkstatt und schaut wie weit Garry Fixit mit dem Farbenreinigungsgerät gekommen ist.

### **Elektronikladen**

Im Regal steht es bereit.

### **Farbenfabrik**

Nun muss Cleanman nur noch das Farbreinigungsgerät mit dem Zufuhrstutzen verbinden und die Welt kann in neuen Farben erstrahlen. Vor dem Verlassen der Farbenfabrik benutzt Cleanman noch den Wassertank und das Probenglas mit dem Farbenreinigungsgerät, um beide mit Cleanfluid zu füllen.

Kaum hat Cleanman den Raum verlassen und es kommt die Meldung vom nächsten Anschlag, den der nun bekannte Missetäter Dr. Dirty vorhat. Cleanman fliegt zu seinem Hauptquartier.

### **Dr. Dirty's Labor**

Es eilt, ein Countdown kündigt den baldigen Raketenstart an. Im Vordergrund untersucht Cleanman zuerst den Rechner und nimmt dann die Diskette mit der Supergrau-Formel an sich. Optional kann er noch die Videokassette mit dem Startprogramm vom Stuhl nehmen. Hinten verbindet er seinen Laptop mit dem Startcomputer-Interface. Ausschalten lässt sich die Computeranlage leider nicht.

Hat man jetzt den Spielstand gespeichert, kann man spaßeshalber die Videokassette vom Rechnersessel in den Videorecorder stecken - für den Spielverlauf förderlicher ist es, wenn Cleanman die Reinigungskassette mit dem Startcomputerrekorder benutzt. Nun kommt ein zweites von Cleanmans schlaun Büchern zur Anwendung. Er benutzt das Buch "Programmieren leicht gemacht" mit dem Startcomputerinterface und kann so den Countdown stoppen. (Die Wartungsklappe des Startcomputers kann zwar geöffnet werden, aber dies beschleunigt nur den Countdown. Sie sollte unbedingt mit dem Werkzeugkasten wieder geschlossen werden, da Cleanman Dirtys Labor nur bei geschlossener Wartungsklappe verlassen kann). Cleanman kann sich im Labor nun endlich das Foto von den 3 Jungwissenschaftlern mal ohne abgerissene Ecke ansehen. Schließlich klettert er die Sprossenleiter am großen Tank hoch und hat somit seine erste direkte Konfrontation mit Dr. Dirty. Cleanman kann kurz mit ihm reden, aber er muss sich beeilen etwas gegen ihn zu unternehmen. Er dreht den Öffnungsknopf für den Tankdeckel um und wendet dann seine Superpuste auf Dr. Dirty an. Der fällt in den Tank und verwandelt sich in Mr. Monochrom, halb Dirty halb Monster. Dieser richtet seinen Graustrahl auf Cleanman und lässt ihn ergraut zurück.

*--- Bis hierhin geht die Demoverision des Spiels ---*

Zum Glück macht sich die Cassy Camcord Sorgen um Cleanman, findet ihn durch hartnäckige Nachforschungen und erweckt ihn mit dem von Profossor Hunterbunt erhaltenen Cleanfluid aus

seiner Starre, so dass er endlich das Gebäude in Richtung Polizeistation verlassen kann.

Auch Monochrom unterrichtet uns über seine neuesten Missetaten.

## **Polizeistation**

Dort hört er sich die Aufklärung der Ermordung von Prof. Tinker an und erfährt von dem Anschlag auf die Kläranlage, wohin er sich sogleich begibt.

## **Kläranlage**

In der Kläranlage dreht Cleanman das Radio an, um einen besseren Überblick zu bekommen. Anschließend öffnet er die Wartungsklappe der Cean-O-Mat-Kläranlage und stellt fest, dass das Herzstück herausgerissen wurde - ein Miniaturreinigungsstrahler. Danach nimmt er die Kanalsonde an sich und öffnet den Deckel der Kanalisation. Die Kanalsonde lässt er in den Kanalschacht hinunter. Aber die Kanalsondenfernlenkanlage ist im Moment noch zu kompliziert für Cleanman. Also wendet er Cleanfluid aus seinem Probenglas auf den ergrauten Techniker an, um ihm wieder eine frische Gesichtsfarbe einzuhauchen. Ihn fragt er öfters nach dem Cleanomat und der Sondensteuerung, bis Cleanman die Fernlenkanlage bedienen kann (untersuchen und benutzen) und er auf dem Monitor die Ursache der giftigen Dämpfe entdeckt. Eventuell muss Cleanman auch einmal die Kläranlage verlassen und wieder zurückkommen, damit er die Sonden so steuern kann, dass der Seehund auf dem Monitor zu sehen ist. Um den Seehund aus der Kanalisation zu locken, benutzt Cleanman im Inventar den Dosenöffner mit der Sardinendose. Die offene Dose benutzt er mit der Kanalisation, um den Seehund anzulocken. Das liebe Kerlchen trennt sich aber erst von seinen Kostbarkeiten, wenn ihm Cleanman die Sardinendose erneut offeriert. Nun lässt er sich einen Miniaturreinigungsstrahler und eine Sauerstoffflasche abnehmen. Die Sauerstoffflasche kombiniert Cleanman an Ort und Stelle mit dem Cleanblaster-Bauplan. Und mit dem verseuchten Miniaturreinigungsstrahler verlässt er die Kläranlage.

*Das ganze funktioniert auch ohne das Benutzen der Kanalsonde und ohne das Erwecken von Roger Rhinemaker, aber dies soll ja eine Komplettlösung sein. Cleanman kann auch später wieder kommen und den Techniker mit seinem Cleanblaster erwecken. Wenn er dann die Sondensteuerung benutzt, sieht er den Seehund Jolly Roger auf dem Monitor, was eigentlich nicht mehr sein dürfte, da er ja schon herausgelockt wurde und der Cleanblaster noch nicht fertig sein könnte. Na sagen wir mal, auf dem Monitor gibt's auch gespeicherte Aufnahmen.*

Monochrom hat sich nachdem Cleanman die Kläranlage verlässt, schon die nächste Umweltverschmutzung einfallen lassen – nervtötenden Lärm.

## **Dr. Tinkers Labor**

Trotzdem fliegt Cleanman zuerst in Tinkers Labor, um den Miniaturreinigungsstrahler auf bekannte Weise zu säubern und anschließend in den Cleanblaster-Bauplan einzusetzen. Nun fehlen nur noch 2 Bauteile. Anschließend begibt er sich zum

## **Phono-Truck**

Als erstes betätigt Cleanman den Hebel in der Mitte, um das Problem erst mal zu verschärfen, damit es sich auch wirklich lohnt, etwas dagegen zu unternehmen. Officer Smith erlöst er mit Cleanfluid. Das Gespräch mit ihm bringt aber nichts Interessantes zu Tage. Cleanman stellt nun seine Kompaktanlage auf (mit Großlautsprecher auf Truck benutzen) und schließt das Mikrofon und die Boxen an. Als Stromquelle benutzt er die geladene Autobatterie und schon stellt sich ein Teilerfolg ein. Der Lärm wird durch den Gegenlärm aufgehoben. Um in den Truck hinein zu kommen, braucht er aber Hilfe. So fliegt er in die

## **Autowerkstatt**

Hier bittet er den Garagenbesitzer McTruck um Hilfe und erzählt ihm, dass er seine Dietriche schon gefunden hat. Nun geht's zurück zum

## **Phono-Truck**

Dort ist auch schon McTruck angekommen und nach einigem Palaver kann Cleanman ihn dienstverpflichten und die Fahrertür ist endlich offen. Als erstes schaltet er die Musikanlage aus, indem er den Schaltknopf neben dem Hebel benützt. Sodann zieht er den Hebel, damit sich die Kühlerhaube öffnet. Den Code für den Tresor liest er einfach vom Nummernschild ab und kann sich somit eine Fernbedienung ergattern. Vorne im Motorraum schnappt sich Cleanman die kleine Einspritzpumpe und damit das vorletzte Bauteil für den Cleanblaster. Vielleicht bekommt er das letzte im Supermarkt. Er verlässt den Phonotruck.

Da dieses Problem gelöst ist, wartet Monochrom mit dem nächsten auf: er kontrolliere schon die halbe Stadt.

## **Supermarkt**

Cleanman sucht trotzdem den Supermarkt auf und versucht John-John seine kleinen Batterien für den Minicleanman abzuschwatzen. Aber der schlaue Junge rückt diese nur im Tausch für den Elektronikbaukasten heraus. Anschließend setzt man die Batterien in den Cleanblaster-Bauplan ein und hat diesen damit endlich fertig gestellt.

*Wenn Cleanman Roger Rhinemaker von der Kläranlage vorher nicht mit Cleanfluid behandelt hat, holt er die Erweckung jetzt der Ordnung halber mit dem Cleanblaster nach.*

Um sich einen Überblick zu verschaffen, pflegt Cleanman weiter seinen guten Draht zur Polizei.

## **Polizeistation**

Oh Schreck! Cleanman sieht, dass alle Officers in der Zelle eingeschlossen sind und redet erst mal mit allen. Er erfährt von Officer Derringer den Code für das Zellenschloss. Das Codeschloss muss aber erst mal mit dem Cleanblaster bearbeitet werden, damit er Farbsymbole erkennen kann. Flugs gibt Cleanman den Code rot-grün rot-blau ein, aber irgendwas stimmt nicht, also fragt er noch mal nach und erfährt so von der Rotgrünblindheit des Officers. Er muss also rot durch grün und umgekehrt ersetzen und damit klappt's dann endlich. Und Derringer bittet Cleanman im Rathaus nach dem Rechten zu sehen. Also fliegt er dort hin.

## **Rathaus**

Im Rathaus inspiziert Cleanman den Stadtplan und die Videoüberwachungsanlage, aus der er die Aufnahmekassette an sich nimmt. Diese sieht er sich dann im städtischen Videorekorder an und erfährt so, dass Monochrom sich Zugang zum Zentralcomputer verschafft hat und die Sekretärin und den Wachmann in halbmechanische Wesen verwandelt hat. Zum Glück kann er beide mit seinem Cleanblaster zurück verwandeln. Inky Pen sagt, dass die Gegensprechanlage weg ist und dass sie sich mit ihrer neuen Frisur nicht unter die Augen des Bürgermeisters traut. Von Howard Watch erfährt er nichts Wesentliches. Auf dem Video war auch der Hinweis auf MegaIndustries bzw. Megarob zu sehen, wohin sich Cleanman als nächstes begibt.

## **Megarob**

Dort wird's erst mal kritisch, denn der Blasterrobot sucht sich Cleanman als Ziel aus. Zum Glück bleibt Cleanman auch als Cleanmanrobot Herr seiner Sinne. Er wendet den Cleanblaster auf sich selbst an, um wieder seine normale Gestalt zu erhalten. Anschließend benutzt er die Fernbedienung mit dem Blasterrobot und kann den so lahm legen, womit eine weitere Gefahr gebannt ist. Cleanman schaut sich noch das gelbe Typenschild an der Wand an, um zu erfahren,

dass die Ausstellung von dem MegaIndustries-Laboratorium (bzw. LexIndustries) stammt. Anschließend nimmt er den kleinen Blasterrobot an sich, der sich als Hand-Blaster-Waffe entpuppt, so dass nun auch Cleanman Meschen in Halbrobots verwandeln kann. Im Museum redet Cleanman mit allen Personen (bzw. Halbrobots) und zwar einmal als Cleanman und einmal als Cleanmanrobot, wozu der Blasterrobot auf Cleanman selbst angewandt werden muss. So erfährt er von den Kindern einiges, von der Lehrerin Thea Tietsch nichts. Cleanman bekommt heraus, dass er von Andreas eine Münze braucht. Von Frank ein Eis, dass er bekommen kann, wenn er eine Münze mit ihm als Eisrobot benutzt. Und von Angelika, dass sie in der menschlichen Form Cleanman nicht helfen will Inky Pen die Haare zu frisieren; aber dass sie Cleanman als Hairrobot helfen wird, wenn sie ein Eis bekommt. Cleanman fordert also den Gamerobot als Cleanmanrobot auf, ihm eine Münze zu geben, was dieser auch tut (aber nur, wenn Thea Tietsch nicht mehr Securityrobot ist). Die Münze wird mit dem Eisrobot benutzt und so erhält Cleanman ein Eis. Das Eis benutzt er sodann mit dem Hairrobot. Dieser verlangt allerdings ein zweites Eis, bevor er Cleanman ins Rathaus folgt. Zuvor verwandelt Cleanman die anderen Zwei noch in ihre menschliche Form zurück (es muss ja schließlich alles seine Ordnung haben).

### **Rathaus**

Im Rathaus beauftragt er den Hairrobot Inky Pen die Haare zu frisieren, was dieser aber erst ausführt, nachdem Cleanman Inky Pen wieder in einen Halbrobot verwandelt hat. Nachdem ihre Haare frisiert sind, kann Cleanmanrobot sie als Robot auffordern, den Bürgermeisterrobot dazu zu bringen, die Tür zum Computerraum zu öffnen. Allerdings verweigert der Bürgermeister in seiner Robotform das Rückgängigmachen der Manipulationen am Zentralcomputer. Und der Bürgermeister in seiner menschlichen Form kann es nicht, so dass sich Cleanman selbst an die Arbeit machen muss. Er verwendet sein Buch "Programmieren lernen leicht gemacht" mit dem Zentralcomputer und schon beginnt sich in der Stadt alles zu normalisieren, was Cleanman durch eine Untersuchung des Stadtplans überprüfen kann. Und auch hier werden ordnungshalber alle inklusive Cleanman in ihre menschliche Form zurückverwandelt. Cleanman erinnert sich an das Typenschild im Megarob Museum und verlässt das Gebäude.

### **LexIndustries-Laboratorium**

Cleanman versucht in dieses Labor zu kommen, aber der Eintritt wird ihm verweigert. Also fliegt er zurück zur

### **Polizeistation**

und holt sich von Derringer einen Durchsuchungsbefehl. Mit diesem kommt Cleanman nun ins

### **LexIndustries-Laboratorium**

Er verwandelt den zwielichtigen Robert Rob Mutanten zurück in seine menschliche Form und erfährt so von den Südpolplänen von Monochrom. Das Gespräch mit Officer Wesson bringt dagegen keine neuen Erkenntnisse. In dem angerichteten Chaos findet Cleanman 5 Bruchstücke, die er mit dem Superkleber wieder zu einem Konverter zusammen setzt. Den reparierten Konverter setzt er in den Konvertersockel an der Decke ein. Sodann entfernt er das zerbrochene Flüssigkeitsreservoir von der Decke und setzt den mit Cleanfluid gefüllten Wassertank ein. Mit Hilfe seines Elektronikwerkzeugs repariert er noch den Computer an der Wand. Nach dem Starten der Versuchsanordnung mit Hilfe des Startschalters wird deutlich, woran Monochrom gearbeitet hat. Nachdem Cleanman sich von dem Versuch erholt hat, untersucht er den Tresor und öffnet ihn schließlich mit dem Code vom Phonotruck (184249). Mit den Unterlagen aus dem Tresor, weiß er nun über die Absichten Monochroms Bescheid und macht sich sofort auf den Weg, um Monochrom am Südpol zu stoppen.

## **Südpol**

Dort erwartet ihn Monochrom mit seinen Schmähungen.

Auf der Station schmilzt Cleanman zuerst den großen Eisblock mit seinem Hitzeblick. Danach verhilft er der Wissenschaftlerin mit seinem Probenglas mit Cleanfluid zu neuem Leben. Das Gespräch mit ihr bringt aber nichts Weiterbringendes zu Tage. Auch das Videoband am Boden bearbeitet er mit seinem Hitzeblick, um die festgefrorene Stelle aufzutauen. Danach löst Cleanman die festgeklemmte Stelle des Bandes mit dem Wagenheber und entwirrt die festgeknotete Stelle des Bandes mit seinem Buch "Kabelsalat für Fortgeschrittene". Endlich kann er das Band einstecken. Nun hebt er die Bandhülle auf, repariert sie mit dem Superkleber und kombiniert sie mit dem Videoband. Fertig ist die neue Reinigungskassette. Nun repariert er den Videorekorder mit seinem Elektronikwerkzeug und steckt die Reinigungskassette in den Videorekorder. Damit arbeitet der Großkonverter aber noch nicht korrekt. Ruth Westenheymer bringt äußert die Idee, den grünen Geweberest von der Decke in den Großkonverter einzugeben. Voila der Großkonverter arbeitet wieder korrekt. Als letztes nimmt er die Reinigungskassette wieder aus dem Videorekorder und fliegt hoch zum

## **Luftschiff**

Wieder mal wird Cleanman überrascht und Monochrom lässt ihn ergrauen, begeht aber den Fehler ihn aus dem Luftschiff zu schmeißen.

## **Südpol**

Wieder zurück auf der Station redet er mit Dr. Westenheymer und bekommt von ihr ihren Parfümzerstäuber, den er mit dem Probenglas mit Cleanfluid kombiniert, um eine wirksame Waffe gegen Monochrom zu basteln. Also wieder hoch.

## **Luftschiff**

Cleanman kann noch kurz mit Monochrom reden, sollte sich aber beeilen, seine neue Waffe gegen ihn einzusetzen, was Monochrom dazu veranlasst, in den Maschinenraum zu fliehen. Das Reden mit Captain Zipperlein bringt keinen Erfolg. Cleanman nimmt noch den Eispickel, den Schraubenzieher, das Fernrohr und den Schalthebelknopf an sich und wendet sich der Computeranlage links zu. Huch es war ganz schön knapp. Aber Cleanman verzagt nicht und benutzt die Reinigungskassette mit dem Videorekorder und sein Buch "Programmieren lernen leicht gemacht" mit der Kontrollcomputertastatur. Nun aktiviert er noch den Schalter und es ist alles vorbereitet für die Ozonlochreinigung, was er sich durch eine Untersuchung des Monitors bestätigen lassen kann. Nun geht er vor zum Maschinenraum und wiederum schützt er sich mit dem Parfümzerstäuber vor Mr. Monochrom. Um ihn noch mehr schachmatt zu setzen, stellt Cleanman das Fernrohr auf den Boden und schießt nun mit dem Cleanblaster auf Monochrom. Der Luftansaugstutzen muss noch mit dem Schraubenzieher richtig ausgerichtet werden. Und nun endlich kann er den Hauptschalter aktivieren, indem er den Schalthebelknopf auf den Cleanblaster setzt und sodann auf den Schalthebel schießt.

## **Ende**

Damit wird das Ozonlochschießungsprojekt gestartet und das Spiel ist erfolgreich bewältigt.

Diese Lösung wurde erstellt von Josef Heilmeier (josef29@gmx.de).