

Die Komplettlösung zu Voodoo Kid

Im Innern des Schiffes

Ihr beginnt im Frachtraum, wo Ihr auf einen Butler trifft, der Euch eine kurze Geschichte erzählt. Sobald dieser Kerl verschwunden ist, kümmert Euch um die rechte, obere Ecke. Dort steht neben einer offenen Truhe ein **Sack mit Tonpulver** auf dem Boden, den Ihr aufnehmt. Findet dann auf der linken Seite eine einzelne, braune Kiste auf dem Boden die Ihr ebenfalls anklickt - so wird die Kiste ein wenig verschoben. Links oben an der Wand (unterhalb des Spinnennetzes) bemerkt Ihr einen Hebel (sieht aus wie ein großer Nagel), den Ihr nun durch Anklicken betätigen könnt. Durch diese Aktion wird im unteren Bereich des Bildes ein Stück Boden nach oben gefahren und offenbart einen **Wasserkübel** - nehmt diesen auf. Nun klickt Ihr auf der rechten Seite die Werkbank an und seht diese so in Großaufnahme. Auf der linken Seite der Werkbank befindet sich eine ins Holz geschnitzte Form, mit der Ihr nun zuerst den Sack mit Tonpulver, dann den Wasserkübel benutzt (beides ist aus dem Inventar herauszunehmen und auf die Form anzuwenden). Auf diese Weise erhaltet Ihr ein **Medaillon**, das Ihr aufnehmen müßt.

Verlasst nun die Nahansicht der Werkbank und verlasst auch den Frachtraum nach unten zur anderen Seite.



Hier steht auf der rechten Seite eine Schatztruhe, die Ihr anklickt. Seht Ihr diese in Großaufnahme offenbart sich Euch ein Schloß, das es zu öffnen gilt. Ihr müßt hier lediglich durch Drehen der drei verschiedenen farbigen Ringe im unteren Bereich die Spinne so ausrichten, daß diese nach oben schaut und sich die Beine an der richtigen Stelle befinden. Dreht dazu den roten Ring (Kreis 3) sechsmal, den blauen Ring (Kreis 2) achtmal und den gelben Ring (Kreis 1) siebenmal. Nachdem die Spinne also richtig ausgerichtet wäre drückt Ihr auf die Spinne, um so die Truhe zu öffnen. Klickt schließlich die offene Kiste an und entnehmt dieser automatisch einen **Hut**, eine **Flöte** und einen **Loa..Fetisch**. Verlasst

die Nahansicht der Kiste wieder und bemerkt auf der linken Seite ein paar Taue (diese liegen zusammengerollt auf dem Boden). Benutzt Ihr nun die Flöte aus dem Inventar mit eben diesen Tauen, werdet Ihr von dem Seil gefesselt. Holt nun den Loa..Fetisch aus Eurem Inventar und klickt damit auf Eure Spielfigur (gefangen). So verwandelt Ihr Euch in eine Art Geist und kehrt nun mit diesem wieder zurück nach unten zum anderen Frachtraum.

Dort widmet Euch der vorderen Wand (Bretterverschlag) und durchquert diese in Richtung Kielraum (dies geht nur als Geist!). In diesem Raum kümmert Ihr Euch nur um das rechte Bücherregal, das Ihr anklickt. So fällt ein altes, rotes Buch aus dem Regal auf den Boden, das Ihr danach nochmals anklicken müßt. Ihr erfahrt so etwas über eine Zauberschlange, könnt das Buch wieder verlassen und danach auch den Kielraum (einfach nach unten gehen - Ausgang). Geht einen weiteren Abschnitt nach unten zur anderen Seite und benutzt hier nun nochmals (diesmal jedoch als Geist) die Flöte aus dem Inventar mit den Tauen ganz links. Eure Spielfigur wird befreit und Ihr klickt ein letztes Mal auf die Taue, in denen Ihr diesmal einen **riesigen Knochen** findet. Nachdem dieser in Eurem Inventar gelandet ist, gebt Ihr den Hut des Barons aus Eurem Inventar dem Butler, der in der rechten Ecke dieses Abschnittes steht. Als Dank erhaltet Ihr ein paar **Kartenteile**, die Ihr im passenden Bildschirm zusammensetzen müßt (es sind vorerst sechs Teile, die Ihr wie ein Puzzle in die linke, obere Ecke einsetzen müßt). Nachdem dies geschehen ist, setzt den riesigen Knochen in die Knochenleiter auf der rechten Seite ein und klettert diese Leiter anschließend nach oben.

So landet Ihr in einem Krankenzimmer wo Ihr den Auftrag erhaltet, eine Person aus einer Art Gefängnis zu befreien. Kümmert Euch in diesem Abschnitt vorerst um das Bullauge ganz rechts an der Wand und öffnet dieses durch Anklicken. Es folgt eine kurze Sequenz, an deren Ende im anderen Teil des Krankenzimmers eine Laterne heruntergelassen wird (Ihr müßt am Ende dieses Zwischenspieles unbedingt das Bullauge durch nochmaliges Anklicken wieder verschliessen!). Geht also gleich nach unten in den anderen Teil des Zimmers und klickt dort an der oberen Wand in der Mitte den Nachttisch mit Buch an. Seht Ihr diesen in Großaufnahme, bemerkt über dem aufgeschlagenen Buch ein **Skalpell** liegen - nehmt dieses auf. Verlasst jetzt diesen Bildschirm wieder und bearbeitet die unten hängende Sturmlaterne mit dem eben gefundenen Skalpell, um die

Lampe an Euch zu bringen. Vergesst nicht, anschließend die **Laterne** vom Boden aufzunehmen!

Kehrt nun wieder zurück in den unteren Teil des Zimmers und klickt dort links den Tisch mit Kerzen an. Seht Ihr diesen in Großaufnahme, bemerkt Ihr drei verschiedenfarbige Kerzen, die Ihr alle mit Hilfe der Sturmlaterne anzünden müßt. Ist dies geschehen, erscheinen auf dem unteren rechten Teil des Tisches zwei Amulette und in Eurer Hand eine Pipette. Eure Aufgabe wird es nun sein, das linke der beiden Amulette in der gleichen Farbe einzufärben, wie das Rechte. Nehmen wir an, das rechte Amulett wäre orange. Benutzt in diesem Fall die Pipette zuerst mit dem Kerzenhalter der roten Kerze (die Pipette füllt sich mit rotem Wachs), dann mit dem Kerzenhalter der gelben Kerze (die Pipette füllt sich mit gelbem Wachs). Habt Ihr dies erledigt (lasst die blaue Kerze ausser acht), benutzt die Pipette mit dem linken, blassen Amulett (Blatt Papier). Dieses verfärbt sich orange und der Gefangene kommt endlich frei (müßt Ihr das Amulett hingegen lila einfärben, mischt die Farben blau und rot. Grün ergeben die Farben gelb und blau). Ihr erhaltet zum Dank sechs weitere **Kartenteile**, die Ihr im passenden Bildschirm gleich in die rechte obere Seite einpasst.

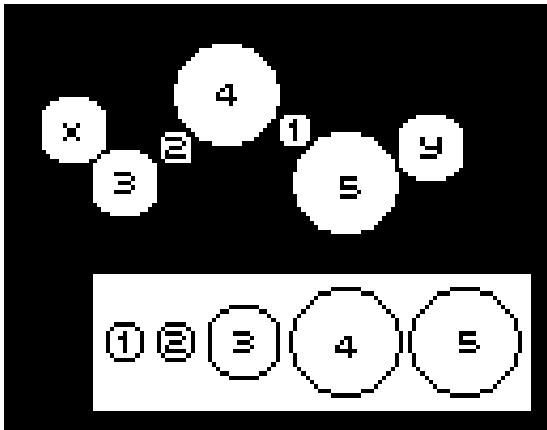
Ihr könnt diesen Raum dann durch das linke, offene Gitter in Richtung Schlafsaal verlassen. Dort angekommen kümmert Euch zuerst um die offene Truhe, in der linken, unteren Ecke. Klickt diese an und seht sie in Großaufnahme - entnehmt Ihr ein **Brecheisen**. Kümmert Euch danach um den Christbaum, der in der rechten, oberen Ecke dieses Raumes zu finden ist. Links neben diesem Baum hängt ein kleines Tau an der Wand (an einem Ring), das wie eine Liane aussieht. Bearbeitet dieses Tau mit dem Skalpell aus Eurem Inventar, woraufhin Ihr Euch daran automatisch über ein Loch in der Mitte des Raumes schwingt. Auf der anderen Seite angekommen untersucht das Regal und findet am mittleren Brett dieses Regales einen Hebel - betätigt diesen. Auf diesem Wege wird rechts ein Bett nach oben geklappt. Unter dem Bett kommt ein graue Stelle zum Vorschein, die Ihr nun anklicken könnt (unter dem Bett). Seht Ihr dies in Großaufnahme, könnt Ihr rechts ein Paar **Axthäupter** an Euch nehmen. Verlasst die Nahaufnahme und findet auf dem Boden (im unteren Teil dieses Abschnittes) ein Paar Schuhe (Schuhe des kleinen Mannes) - klickt diese an. Es erscheint eine weitere Großaufnahme. Hier nun müßt Ihr mit Hilfe des blauen Schuhs 10 kleine Käfer erschlagen. Klickt also mit dem Schuh auf einen der Käfer, solange

dieser zu sehen ist. Achtet darauf, daß die Viecher schnell wieder in einem der Löcher verschwinden. Da Ihr aber unbegrenzt Zeit für diese Aufgabe habt, dürfte dies keine Schwierigkeiten bereiten. Habt Ihr schließlich 10 der Biester erschlagen, wandern die **Schuhe** automatisch in Euren Besitz.

Verlasst diesen Raum nun nach rechts und landet so im Vorratsraum. Hier steht gleich rechts neben Euch auf dem Boden ein Sack mit Getreide, den Ihr anklicken solltet. So wird dieser Sack auf die Seite geschoben und gibt eine Klappe frei, die Ihr mit Hilfe des Brecheisens öffnen könnt - so landet Ihr automatisch im Besitz einer kleinen **Kette** und eines **Sackes mit Knochenmehl**. Untersucht nun die Decke dieses Raumes und findet an einer bestimmten Stelle (oberhalb des Durchgangs zum Schlafsaal) einen Haken, mit dem Ihr die kleine Kette benutzt. Ist die Kette an dem Haken befestigt, klickt den Haken ein weiteres Mal an, um auf der anderen Seite des Raumes zu landen.

Hier findet Ihr dann ganz rechts auf einer Kiste ein Bündel **Reisig**, das Ihr mitnehmt. Geht nun durch die obere Tür weiter in die Kombüse. Hier bemerkt Ihr auf der rechten Seite auf einem Ofen ein kleines Feuerchen. Mit diesem Feuer (wie das brutzelt) benutzt Ihr den Reisig (etwas Brennholz). Das Feuer brennt daraufhin höher und Ihr klickt in der rechten unteren Ecke den Tisch an. Seht Ihr diesen in Großaufnahme, bemerkt Ihr dort eine Papageienform und links unten einen Behälter mit **Kotze**. Nehmt die **Kotze** auf und benutzt diese gleich mit der Papageienform - die **Kotze** wird so in die Form gepackt. Benutzt anschließend ebenfalls den Sack mit Knochenmehl mit der Form und nehmt diese fertige Form anschließend auf (**Papageienfraß**). Verlasst den Tisch und widmet Euch links dem Regal mit den Küchengeräten. Klickt dieses an, seht es in Großaufnahme und entnehmt dem Regalbrett einen **Schraubenzieher**. Ihr könnt diesen Abschnitt dann nach unten zur anderen Seite hin verlassen. Hier liegt rechts oben auf dem Boden (unterhalb der großen Pendeluhr) ein kleiner **Hebel**, den Ihr aufnehmen müßt. Diesen Hebel benutzt Ihr gleich mit dem seltsamen Apparat auf der linken Seite (Uruomas Toaster). Nachdem auf diesem Wege das Förderband aktiviert wurde, klickt Ihr nochmals den Hebel an dem Toaster an (dazu den Toaster anklicken), um das Förderband in die andere Richtung (Richtung Durchreiche) laufen zu lassen. Widmet Euch nun den Zahnrädern, die sich genau an der Wand hinter dem Förderband befinden und klickt diese an. In der Großaufnahme ist es nun Eure

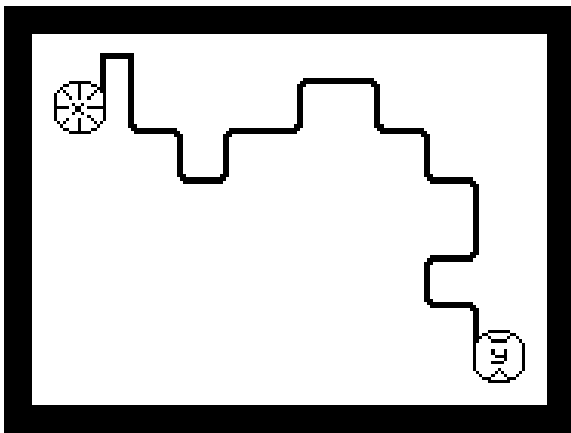
Aufgabe, die fünf verschieden großen Zahnräder so anzuordnen, daß diese das linke und das rechte Zahnrad (x und y) miteinander verbinden. Beachtet unsere Zeichnung und setzt die Zahnräder zusammen (klickt dazu eines der Zahnräder an und setzt dieses auf den passenden Nippel).



Habt Ihr dies schließlich geschafft, beachtet in der linken unteren Ecke den Hebel und legt diesen nach unten um (klickt dazu das Minuszeichen ganz unten an). Es öffnet sich nun die Durchreiche und Ihr könnt das Förderband anklicken, um so im nächsten Raum, dem Speisezimmer zu landen.

Hier geht es sogleich nach unten in die andere Hälfte des Zimmers, wo links auf einem kleinen Schrank ein **Hammer** liegt - nehmt diesen an Euch. Kehrt nun zurück nach unten in den anderen Bereich des Zimmers und benutzt hier den Hammer mit der Hausbar direkt vor Euch. Nachdem sich die Bar auf diesem Wege geöffnet hat, klickt sie ein weiteres Mal an, um eine Großaufnahme der Hausbar zu erhalten. Im Innern findet Ihr so ein **Faß mit klarem Wasser** und einen **Loa..Fetisch** - nehmt die beiden Gegenstände an Euch. Kehrt nun zurück in den unteren Teil des Zimmers (andere Hälfte) und bemerkt dort rechts an einem Tisch sitzend den Butler. Gebt diesem das Wasserfaß, worauf das Feuer im Kamin gelöscht und Ihr von einem Feuerkreis gefangen genommen werdet. Benutzt nun wieder den Loa..Fetisch mit Eurer Spielfigur (gefangen) und verwandelt Euch in einen Geist. Mit diesem geht es nun durch den erloschenen Kamin, hinein in ein altes Badezimmer.

Hier befindet sich in der rechten oberen Ecke ein Waschbecken, das Ihr anklickt. Es erwartet Euch nun das nächste Rätsel, bei dem Ihr die Wasserleitung so einrichten müßt, daß diese das obere, linke Rad (x) mit dem unteren, rechten Schädel (y) verbindet. Beachtet, daß Ihr hierzu die verschiedenen roten Leitungsstücke durch Anklicken drehen könnt.



Habt Ihr das Problem schließlich gelöst, könnt Ihr den Raum wieder als Junge über die Leiter rechts nach oben hin verlassen.

Auf dem Deck

Ihr landet endlich auf dem Deck, wo Ihr im oberen, mittleren Bereich an der Schiffswand zwei kleine Fässer findet. Klickt diese an, seht diese in Großaufnahme und findet, an eines der Fässer gelehnt eine **Säge**, die Ihr natürlich einsteckt. Wieder auf dem Deck stehend findet auf der linken Seite (vor dem Mast) eine Winde, die Ihr anklickt - auf diesem Wege wird das Segel gehißt. Es geht nun weiter nach links zum zweiten Deck (achtet darauf, daß Ihr den oberen Weg nehmt - oberhalb des Mastes -, da Ihr sonst abstürzt), wo Ihr eine Glocke findet. Berührt diese und es erscheint der Butler, der Euch weitere Hinweise gibt. Lauft nun weiter nach links, worauf der Bildschirm weiterscrollt. Ihr findet hier den Kapitän des Schiffes, den Ihr ansprecht. Dieser erteilt Euch den Auftrag, ihm ein Stück Seife zu besorgen. Ferner befindet sich in diesem Abschnitt in der rechten, oberen Ecke ein Skelett..Papagei auf einem großen Knochen, dem Ihr den Papageienfraß aus dem Inventar überreicht. Nachdem Ihr weitere Hinweise erhalten habt, klickt auf die Voodoo..Pfütze links vom Kapitän, woraufhin in einem anderen Bereich des Schiffes landet. Hier werdet Ihr kurz darauf von einem Zombie wieder heruntergeworfen. Es erwartet Euch dann die nächste Aufgabe. Und zwar müßt Ihr sechs Zombies abschiessen. Diese tauchen an immer verschiedenen Stellen des Bildschirmes auf und müssen mit dem Fadenkreuz anvisiert werden. Befindet sich einer der Zombies im Visier betätigt einfach die Maustaste, um diesen abzuschiesen. Habt Ihr schließlich sechs dieser Geschöpfe erledigt, wäre auch diese Aufgabe gemeistert.

Geht danach vom ersten Deck aus nochmals nach links oben aufs zweite Deck, dort ein wenig nach links und schließlich klickt erneut

die Vodoo..Pfütze an, um an einer anderen Stelle des Schiffes zu landen - diesmal werdet Ihr dort in Ruhe gelassen. Bemerket in der Mitte dieses Abschnittes einen Schädelpfahl, den Ihr mit Hilfe der Säge fällen könnt. Nachdem dieser Pfahl dann auf dem Boden liegt klickt ihn ein weiteres Mal an und gelangt so in den Besitz zweier **Schienenbeinknochen**. Diese werden im Inventar automatisch an die Axthäupter gesetzt, worauf Ihr Euch also nun im Besitz von zwei fertigen **Äxten** befindet. Schaut Euch hier nun noch den Schleifstein an (auf der linken Seite) und benutzt mit diesem den Schraubenzieher. Dadurch beginnt sich der Schleifstein zu drehen und Ihr könnt nun an diesem Stein Eure Äxte schleifen (dazu einfach die Äxte mit dem Schleifstein benutzen). Nachdem auch dies erledigt wäre, klickt in der rechten unteren Ecke die Kanone an, um beim nächsten Spiel zu landen.

Hier ist es Eure Aufgabe, mit Hilfe der Kanone die Seife rechts auf einem Brett zu treffen und diese somit in Euren Besitz zu bringen. In der rechten unteren Ecke findet Ihr die Kanonensteuerung, mit der Ihr das Geschütz ausrichten (hoch, runter, links und rechts) und abfeuern (Fire) könnt. Unternehmt hierzu die folgenden Schritte (achtet auf die Angaben (links & rechts), die unter den entsprechenden Knöpfen stehen):

- 1) 5x hoch, 2x links und feuern - die Seife landet unten auf einem Brett.
- 2) 2x hoch, 1x rechts und feuern - der rechte Eimer wird hochgezogen und macht somit den Weg frei.
- 3) 3x runter, 1x links und feuern - Ihr erhaltet die **Seife**.

Mit dieser im Gepäck verlasst diesen Abschnitt in der Mitte nach unten zum ersten Deck und geht von dort aus weiter nach links oben zum zweiten Deck. Übergebt dort dem Kapitän die Seife (linke Seite) und erhaltet von ihm als Dank einen **Loa..Fetisch** und weitere **Kartenteile**. Setzt die 6 Kartenteile wiederum zusammen, passend in die untere, linke Ecke und kehrt danach zurück aufs Deck. Dort werdet Ihr wieder einmal gefangen genommen und müßt den Loa..Fetisch auf Eure Spielfigur anwenden (der Körper des Helden). Ein letztes Mal verwandelt Ihr Euch in einen Geist und lauft mit diesem nach rechts zum ersten Deck. Betretet dort ganz rechts die Kajüte des Barons und kümmert Euch im Innern der Kajüte um den Beo (dieser sitzt rechts oben auf einem Gestänge an der Decke) - berührt diesen. Nach diesem kurzen Zwischenspiel berührt den

Kompaß in der Mitte des Raumes und nehmt Euch in der Großaufnahme die **Kartenteile** vom unteren Bildrand. Setzt nun die letzten sechs Kartenteile passend in die rechte untere Ecke der Karte ein und verlasst daraufhin die Kajüte wieder durch die Tür links (in Richtung Deck).

Geht dort weiter nach links oben zum zweiten Deck und berührt schließlich den Körper Eures gefangenen Helden. Nachdem Ihr also wieder frei seid, geht zurück nach rechts zum ersten Deck und klickt dort in der Mitte des Abschnittes das Pult an. Es wird so automatisch die gesamte Karte auf das Pult gelegt (insofern Ihr diese vorher komplett zusammengesetzt habt) und Ihr fahrt an einen neuen Ort. Bevor Ihr das Pult verlasst, nehmt Euch noch das kleine **Kissen** mit, das auf der unteren Ablage des Pultes zu finden ist.

Es geht zurück aufs Deck und von dort aus weiter nach links oben zum zweiten Deck. Hier findet Ihr auf der rechten Seite einen großen Mast, den Ihr nun anklickt. Habt Ihr die Äxte zusammengesetzt, geschliffen und alles andere erledigt, müßt Ihr nun auf dem Mastbaum landen. Klickt dort oben zuerst rechts das Fernrohr an und findet dann an der rechten Seite des Mittelmastes im oberen Teil ein Tau herunter hängen (in der Mitte des Bildschirmes). Klickt dieses an und landet schließlich vor einem komischen Gerät. Auf dem oberen Teil des Gerätes befindet sich ein Gesicht aus Wachs, mit dem Ihr das Nadelkissen aus dem Inventar benutzen müßt. Es erscheint schließlich der Obermotz, den Ihr im Wettkampf dreimal hintereinander besiegen müßt. Geht dazu folgendermaßen vor:

Sobald der Bösewicht einen Zauberspruch losläßt, müßt Ihr schnell reagieren und einen der drei Zaubersprüche anklicken, die als Symbole über Eurem Kopf schwebt.

Lässt der Feind einen Wasserspruch los (Tropfen), reagiert Ihr mit Luft (Wirbelwindsymbol). Lässt der Feind einen Feuerspruch los, reagiert Ihr mit Wasser (Tropfensymbol). Lässt der Feind einen Luftspruch los, reagiert Ihr mit Feuer (Flammensymbol). Habt Ihr den Obermotz schließlich dreimal hintereinander besiegt, habt Ihr das Abenteuer erfolgreich überstanden.

Zurück zum Index