

Allgemeines

Story

Dr. Bakterius wurde von der Verbrecherorganisation "OMA" entführt. Fred Clever und Jeff Smart erhalten von Mr. L den Auftrag, Dr. Bakterius zu finden.

Gefahren

Das Agentenleben ist nicht ungefährlich. Die Gesundheit der beiden wird durch den Wert "Hunger" angezeigt. Erreicht dieser 1.000, wird eines der drei Leben abgezogen. Der Wert steigt stetig. Geraten Clever & Smart in eine Schlägerei mit einem Rowdy (durch blosses Drüberlaufen), steigt der Wert rapide an. Gleiches gilt, wenn in ihrer Nähe eine gelegte Bombe explodiert, im Untergrund eine Ratte berührt wird, eine Stromleitung angebohrt wird oder die beiden sich "überfressen" (mit Obst oder chinesischem Essen > Übelkeit bis Durchfall). Ein ganzes Leben wird abgezogen, wenn die beiden von einem Auto überfahren werden oder im Untergrund eine Wasser- oder Gasleitung anbohren. Während ein Auto unterwegs ist, können im Übrigen keine Gebäude betreten werden. Werden die beiden von der Polizei gesucht und betreten das Polizeigebäude oder stossen mit einem Polizisten zusammen, so werden sie verhaftet, was ebenfalls zum Verlust eines Lebens führt. Tödlich ist auch der Besuch eines Chinarestaurants in einem Ratten- oder Schneckenkostüm. Nicht tödlich, aber ärgerlich: Schiebt man einen OMA-Agenten (gelber Mantel) beiseite ("Oma, mach mal Platz da!"), verliert man ein Kostüm.

Hunger stillen

Hunger kann jederzeit gegen Bezahlung in einem Chinarestaurant (Preisnachlass von 50% beim Tragen eines Kimonos) oder auf dem Markt mit Obst gestillt werden. Obst ist zwar günstig, aber bei übermässigem Verzehr gesundheitsschädlich (Durchfall). Bedenklich ist es auch, Chinamen über die Sättigung hinaus zu verzehren.

Geld

Geld ist wie immer knapp. Es kann aber auf folgende Arten beschafft werden: Auf der Schneckenrennbahn kann Geld verwettet werden (mit Schneckenkostüm kann Fred sogar mit teilnehmen). Im Kindergarten (Matrosenanzug benötigt) werden Münzen geworfen. Einfacher geht's, wenn Mr. Ls Briefmarkendsammlung (in Mr. Ls Büro) bei der Post verkauft wird (500 GE). Andere Möglichkeit: In Mr. Ls Villa befindet sich ein Scheckheft. Damit können in der Großdeutschen Bank 1000 GE abgehoben werden, wenn die Unterschrift pixelgenau gefälscht wird. Die Unterschrift bekommt man zu sehen, wenn man das Gebäude "Pause" betritt. Auf der Seite "Karten" steht eine Grafik der Unterschrift zum Download bereit). Hat man Mr. L betrogen (Scheckheft oder Briefmarken), wird man jedoch von der Polizei gesucht (Folgen siehe oben). Erreicht das Guthaben über 2.000 GE, werden 1.000 GE Steuern abgezogen.

Bonuspunkte



Diese erhält der Spieler, wenn er entweder einen Bombenleger erwischt (200 Punkte oberirdisch oder 300 Punkte unterirdisch) oder mit einem Rattenkostüm das Gebäude "Alte Damen basteln an...?" betritt und das Bonusspiel absolviert:

Die bisher erreichten Bonuspunkte werden vor Beginn jedes "Alte-Damen-Ratten-Bonuspiel" komplett gelöscht (also auch die, die man erhalten hat, wenn man einen Bombenleger erwischt hat). Es muss dann über Flaschen gesprungen werden. 1.000 Bonuspunkte bringen ein Extraleben. Maximal können drei Leben erreicht werden.



100 Bonuspunkte extra erhält man für das Entschärfen einer Bombe. Man kann, sofern man Amperemeter, Lüsterklemmen und Glühbirne sein Eigen nennt, die auf der Strasse rumliegenden Bomben entschärfen, bevor sie explodieren.

Ist die Bombe entschärft, verschwindet sie und zerstört das anliegende Gebäude nicht. Zerstörte Gebäudeteile können nicht mehr betreten werden.

Allgemeine Tipps

Zur leichteren Arbeit sollte man die Karten und die Gebäudebeschreibungen bereithalten. Wird man von einem Auto verfolgt, sollte man schleunigst in den Untergrund (Gullideckel) verschwinden, Gebäude können zu diesem Zeitpunkt nicht aufgesucht werden. Steigt man wieder an die Oberfläche, ist die Gefahr gebannt.

Auch Gebäude sind wieder betretbar. Für das Eliminieren (Berühren) eines Bombenlegers gibt es Bonuspunkte. Es gibt keine Speicherfunktion. Deshalb sollte man das Spiel am Emulator (z.B. WinVice, WinUAE, Hatari, ZX Spin, WinApe) spielen, um Snapshots/Savestates anfertigen zu können. Nützlich ist dies vor allem beim Schneckenrennen (Geldbeschaffung: Bei jeder falschen Wette neu laden, bei Gewinn speichern etc, bis man genug Geld zusammen hat) und wegen des plötzlichen (tödlichen) Auftauchens eines Autos. Man kann nur eine bestimmte Anzahl von Gegenständen tragen. Nicht benötigte Gegenstände können im Haus "Pause" "verloren" werden. Mit den Tasten "S" (Sonstiges), "V" (Verkleidungen) und "W" (Werkzeug) kann man sich jederzeit das Inventar anzeigen lassen. In der C64-Version benötigt man im Untergrund die Space-Taste für die Belegung des Joystick-Feuerknopfs!



Im Untergrund ist folgendes möglich: Mittels Dietrich lassen sich Stromkästen öffnen, mit Lüsterklemmen dort ein Kabelanschluss vorbereiten. Nun lassen sich eigene Kabel verlegen, die die Bohrmaschine mit Strom versorgen. Man kann nun auch an entfernten Stellen Probebohrungen anstellen. Zuvor sollte aber "abgeklopft" werden (dazu wird der Hammer benötigt). Hört man ein lautes oder Geräusch, sollte man nicht bohren (Was-

ser- oder Gasleitungen). Hört man nichts bzw. einen leisen, dumpfen Klang, kann der Bohrer angeschmissen werden. Zweck: Freilegen von Kabeln (die braucht man dann nicht mehr selbst zu verlegen - eigenes Kabel kostet Geld). Zudem können Geheimgänge freigelegt werden (hier hört man dummerweise jedoch auch beim Abklopfen ein lautes Geräusch).

Gebäude

(Einige der angegebenen Preise weichen in der ZX Spectrum Version ab und die Großdeutsche Bank gibt es dort auch nicht.)

Alte Damen

1) sehen zufrieden aus

Keine Bedeutung.

2) basteln an...?

Mit einem Rattenkostüm kann hier ein Hüpfspiel um Bonuspunkte gespielt werden (nicht beim C64). Zuvor erreichte Bonuspunkte werden gelöscht. Ab 1.000 Bonuspunkten gibt es ein Extraleben.

Baufirma Scholz

(Zutritt nur mit Blaumann)

Artikel	Preis	Zweck
Kreissäge	1127	keine Bedeutung
Schlagbohrer	946	Bohren im Untergrund
Mischmaschine	1579	keine Bedeutung

Büro Mr. L

Beim Betreten findet man eine Briefmarkensammlung, die man bei der Post für 500 verkaufen kann.

Chinesische Restaurants

Zutritt mit Kimono ergibt generell 50% Rabatt (in der C64-Version erhält man diesen Rabatt nur 1x pro Restaurant-Besuch).

Zutritt im Schnecken- oder Rattenkostüm kostet ein Leben.

Artikel	Preis	Zweck
Tagesmenu	100	Hungertilgung um 100 Punkte
Nasigoreng	160	Hungertilgung um 160 Punkte
Ratt Schneck	240	Hungertilgung um 240 Punkte

Großdeutsche Bank

Mit dem in Mr. L's Villa gefundenen Scheckheft lassen sich hier 1000 GE abheben. Die Unterschrift muss pixelgenau gefälscht werden.

Kaufhaus Clevermann

Artike	IPreis	Zweck
Blaumann	98	Baufirma Scholz Schrott AG Eisenwaren
Uniform	134	keine Bedeutung
Rattenkostüm	56	Bonusspiel in "Alte Damen basteln an...?"
Küchenschürze	67	Marktplatz
Kimono	213	Chinesische Restaurants (50% Rabatt)
Schneckenkostüm	77	Schneckenrennen
Matrosenanzug	112	Kindergarten

Kindergarten

(Zutritt mit Matrosenkostüm)

Hier kann beim Münzenwerfen um Geld gespielt werden. In der Amiga-Version wird die Wurfstärke durch Joystick-Rüttelung erhöht, bei der C64-Version kann man sie direkt einstellen. Den Wurfwinkel kann man in allen Versionen direkt einstellen.

Marktplatz

(Zutritt nur mit Küchenschürze)

Artikel	Preis	Zweck
Kaktus	10	keine Bedeutung
Blumenstrauß	20	Trude Volts Elektroladen
Obst	5	Pro Obst 50 Punkte Hungertilgung. Vorsicht ab 3 Obst wird einem übel, ab 5 gibt's Durchfall (beides sehr schlecht für Hungerwert)

Pause

Zum zwischenzeitlichen Anhalten des Spiels. Es fehlt ja leider eine Funktion zum Laden/Speichern des Spielstands.

Zusätzliche Funktionen in der Amiga/Atari-Version: Hier wird die Unterschrift von Mr. L auf einem Dokument gezeigt. Diese dient dann als Vorlage für das Fälschen der Unterschrift im Scheckheft. Ausserdem können hier überflüssige Verkleidungen, Sonstiges und Werkzeuge abgelegt werden.

Polizei

Sobald man einen Scheck gefälscht oder die Briefmarkensammlung verkauft hat, wird man verhaftet, wenn man dieses Gebäude betritt.

Post

Für Mr. L's Briefmarkensammlung erhält man 500 GE

Rowdy Bar

Beim Betreten gibt es eine Schlägerei und 200 Hungerpunkte als Strafe.

Schrott AG

(Zutritt nur mit Blaumann)

Artikel	Preis	Zweck
Nägel	27	keine Bedeutung
Hammer	53	Abklopfen im Untergrund
Zange	44	Kabelanschluss im Untergrund (Amiga/Atari/Spectrum)
Schraubenzieher	21	Kabelanschluss im Untergrund (Amiga/Atari/Spectrum)
Schrotflinte	549	keine Bedeutung
Zange & Schraubenzieher werden nur in der Amiga / Atari / Spectrum - Version benötigt!		

Schneckenrennen

Man kann auf eine der Schnecken (4 Schnecken inkl. Fred, falls man ein Schneckenkostüm trägt, ansonsten drei Schnecken) wetten (20, 40 oder 60). Gewinnt die Schnecke, erhält man den dreifachen Einsatz als Gewinn, anderenfalls ist der Einsatz verloren. Fred kann mit Joystick (Kreisbewegung) ebenfalls "mitrennen". Man kann dann ebenfalls auf Fred setzen. Gewinnt Fred, beträgt der Gewinn in der C64 Verion 500 GE.

Schuppen

Beim Betreten findet man eine Werkzeugtasche und einen Dietrich (wird im Untergrund zum Öffnen von Stromkästen benötigt).

Trude Volts Elektroladen

(Zutritt nur mit Blumenstrauss)

Artikel	Preis	Zweck
Lüsterklemmen	5	Bomben entschärfen, Kabel anschliessen
Glühbirne	5	Bomben entschärfen
50 Meter Kabel	119	Kabel können im Untergrund an den Wänden verlegt werden. Zum Bohren muss z.B. ein Kabel vom Stromkasten bis zu der Stelle gelegt werden, an der gebohrt werden soll.
Taschenlampe	29	?
Kerze	5	?
Amperemeter	249	Bomben entschärfen
Telefon	139	Im Untergrund kann es an Stromkästen angeschlossen werden

Villa von Mr. L

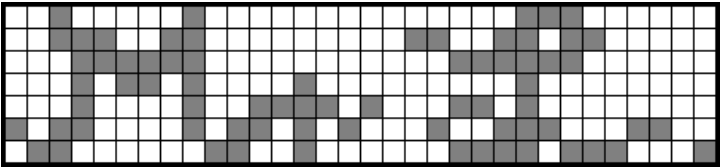
Beim Betreten findet man ein Scheckheft. Bei der Großdeutschen Bank kann man hiermit an Geld gelangen, indem man die Unterschrift von Mr. L pixelgenau fälscht.

Lösung

Unter "Karten" findet ihr eine Karte der Stadt sowie des Untergrunds zu eurer Version des Spiels. Diese solltet ihr bei der Lösung vorliegen haben.

Nun zum Lösungsweg:

Zunächst kauft man im Kaufhaus Clevermann den Blaumann und die Küchenschürze. Auf dem Markt (Zutritt mit Küchenschürze) kauft man einen Blumenstrauss. Danach holt man im Büro von Mr. L dessen Briefmarkensammlung ab und verkauft sie in der Post. Gleich um die Ecke erhält man in der Villa von Mr. L das und im Schuppen den Werkzeugkoffer und den Dietrich. In der Grossdeutschen Bank löst man dann einen Scheck mit pixelgenau nachgemachter Unterschrift ein (wirklich sehr leicht, siehe Bild!).



Unterschrift in der C64 Version:

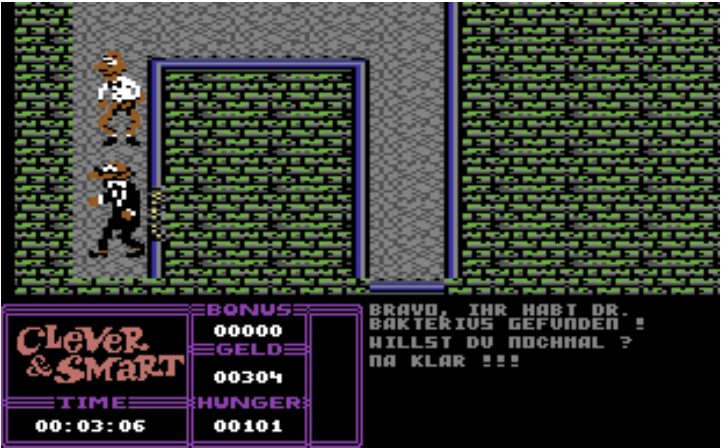
Nun hat man genug Geld, um in der Baufirma Scholz (Zutritt mit Blaumann) den Schlagbohrer einzukaufen und in Trude Volts Elektroladen (Zutritt mit Blumenstrauss) die Lüsterklemmen und in der C64-Version 3 Rollen 50-Meter-Kabel.

Nun betritt man durch Gullideckel 8 die Kanalisation (siehe Stadt-Karte) und folgt der auf der Untergrund-Karte (siehe unten) braunen Linie bis zum Stromkasten

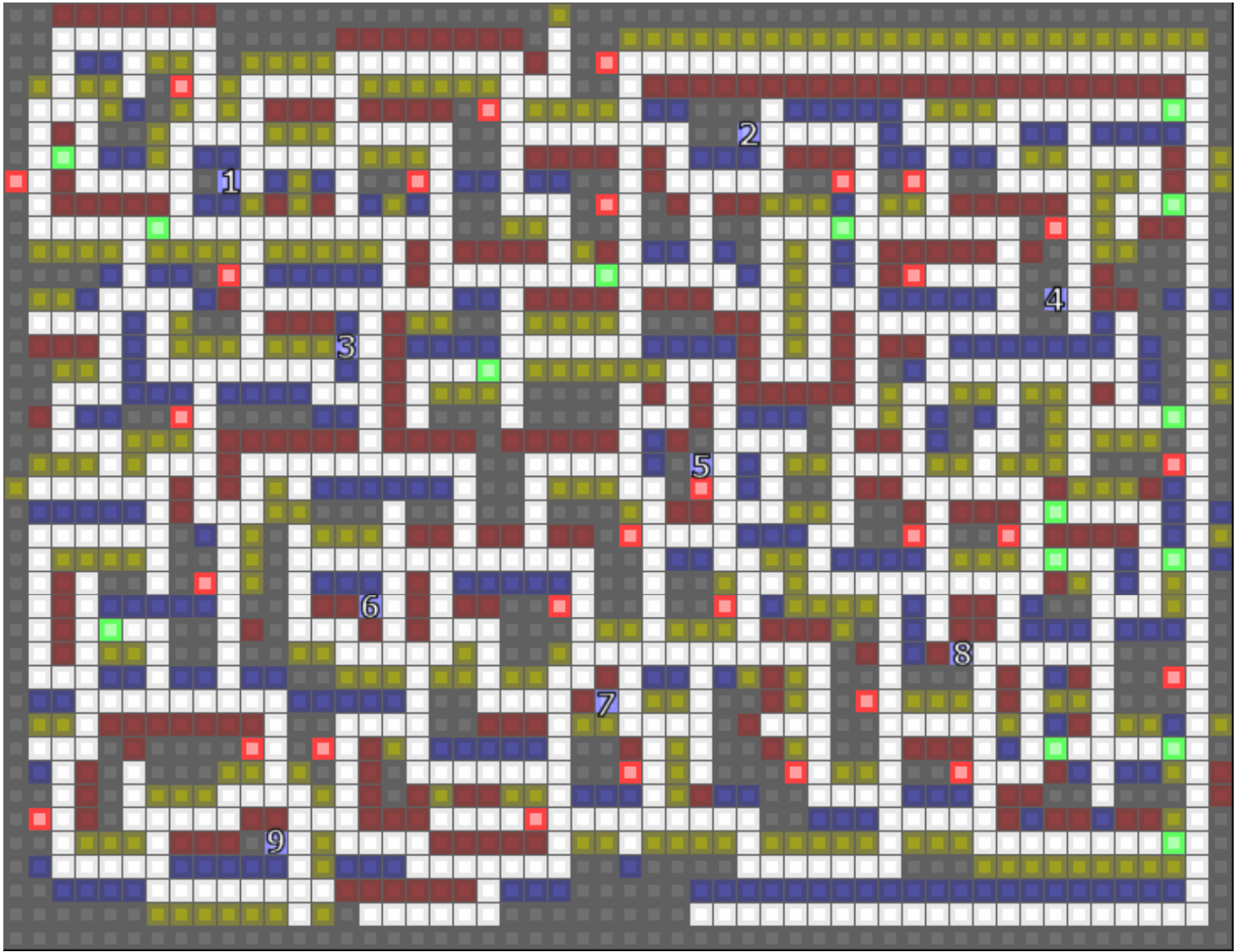
Mit dem Dietrich wird dieser geöffnet und mit den Lüsterklemmen ein Kabelanschluss gelegt. Nun nimmt man die Kabel-Rolle(n) und verlegt das Kabel, wie die blaue Linie es zeigt.

Bei der C64-Version ist kurz vor Ende eine Mauer im Weg, die aber einfach weggebohrt werden kann

Anschließend an der Stelle mit dem roten Kreuz bohren. Hier befindet sich das Versteck von Dr. Bakterius. Geschafft!







Die Legende:

(zur großen Untergrundkarte)

weiss	=	freier Weg
hellgrün	=	Geheimgang (Wand durchbohrbar)
gelblich	=	Strom
rötlich	=	Wasser oder Gas
bläulich	=	Wasser oder Gas
dunkelgrau	=	Granit
hellrot	=	Stromkasten
hellblau	=	Ausgang

Die Legende

(zur Lösungsuntergrundkarte)

brune Linie	=	Weg zum Stromkasten
blaue Linie	=	verlegtes Kabel
graue Mark.	=	Kanaldeckel (Einstieg)
gelbe Mark.	=	Stromkästen
rotes Kreuz	=	Dr. Bakterius

Text und Karten von
<http://cleversmart.de.vu/>

Beschreibung

Dr. Bakterius wurde von der Verbrecherorganisation "OMA" entführt. Fred Clever und Jeff Smart erhalten von Mr. L den Auftrag, Dr. Bakterius zu finden. Allerdings ist dies schwieriger als man denkt, schließlich sind die Agenten Clever und Smart nicht gerade die Hellsten. Das Ziel des Spiels ist Dr. Bakterius zu befreien und die Stadt vor "OMA" zu schützen. Dazu kann man sich auf einer Stadtkarte bewegen und die Kanalisation unsicher machen. In der Stadt gibt es einige Gefahren, denen man ausweichen muss, z.B. Autos, Rowdys, Bomben sowie Hunger. Desweiteren gibt es einige kleine Bonusspiele die man absolvieren kann. Wichtig ist Geld, das entweder durch Gaunerei (Vorsicht vor der Polizei!) oder eben durch Bonusspiele erwirtschaftet wird. Das Spiel ist trilingual und kann daher in den Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch gespielt werden. Es existiert auch eine Version in Spanisch.

Gestaltung

Die Gestaltung ist im Comic-Stil gehalten. Was natürlich bei einer Comicvorlage nicht verwunderlich ist. Die skurrile Welt der Comics wurde wunderbar eingefangen. Sogar der Zeichner höchstpersönlich gibt sein Stelldichein.

Hinweise

Wird man von einem Auto verfolgt sollte man schleunigst in die Kanalisation flüchten. Gebäude lassen sich in dem Moment nicht betreten. Nachdem man die Kanalisation wieder verlassen hat ist das Problem beseitigt. Wenn man den Bombenleger erwischt gibt es Bonuspunkte.

Im Rattenkostüm hat man in der Kanalisation zwar keine Rattenprobleme aber Kontakt mit der Katze führt zum Abzug eines Lebens. Das selben passiert wenn man das Asia Restaurant mit dem Ratten- oder Schneckenkostüm betritt. Mit Fred, im Rattenkostüm, das Altersheim stürmen und das Bonusspiel spielen gibt natürlich Bonuspunkte.

Im Haus "Pause" kann man, nicht benötigte, Gegenstände loswerden. Man kann nur eine bestimmte Anzahl an Gegenständen bei sich tragen.

Bomben, die der Bombenleger legt, sollten entschärft werden. Tut man dies nicht ist das anliegende Gebäude zerstört. Werden wichtige Gebäude zerstört kann man das Spiel nicht beenden. Entschärfte Bomben geben Bonuspunkte. Die Bomben werden mit folgenden Dingen entschärft: Lüsterklemmern, Glühbirne und Amperemeter.

Hat man Kontakt mit einem Rowdy oder betritt man die Rowdybar bedeutet das das man verdroschen wird.

Steuerung

Joystick = steuern der Spielfiguren
W = Werkzeug benutzen (Anzeige vom Inventar)
V = Fred verkleiden
S = Sonstiges
Space = Belegung vom Feuerknopf in der Kanalisation

Geld Beschaffung

- * Beim Schneckenrennen gewinnen (bedeutet 3fachen Einsatz)
- * Wenn Fred im Schneckenkostüm das Schneckenrennen gewinnt (500DM)
- * Mr. Ls Briefmarkensammlung in der Post verkaufen
- * Mr. Ls Bankkonto leerräumen

Hat man Mr. Ls Briefmarken verkauft oder sein Konto geplündert darf man nicht in die Polizei gehen und auch sonst keinen Kontakt mit Polizisten haben da man sonst verhaftet wird. Das führt zum Abzug von einem Leben.

Hunger stillen

Um nicht zu verhungern sollte man rechtzeitig was zu Essen kaufen. Steigt die Hungeranzeige auf 1000 verliert man ein Leben.

Fred bekommt mit dem Kimonokostüm das Essen im Asia Restaurant für die Hälfte. Auf dem Markt kann der Hunger mit Obst gestillt werden.

Bei beiden Orten sollte man auf keinen Fall mehr Essen als nötig da es sich sonst Nachteilig auswirkt.

Die Kanalisation

- * Der Schlagbohrer braucht Strom vom Kabel
 - * Mit dem Dietrich kann man jederzeit einen Stromkasten für das Stromkabel öffnen
 - * Mit dem Hammer kann man die Wände abklopfen um Wände zu entfernen und Geheimgänge frei zu legen
- !! Bei einem lauten Geräusch auf keinen Fall bohren da dies auf eine Wasser oder Gasleitung hindeutet.

Sonstiges

Clever & Smart (im Original: "Mortadelo y Filemón, agencia de información") ist eine Comic-Serie des spanischen Comiczeichners Francisco Ibáñez, die seit 1959 existiert.

Im deutschen Sprachraum sind mittlerweile nahezu 200 Ausgaben des Comic-Albums erschienen. Seit Ausgabe 140 werden vom Verlag allerdings umbenannte, alte Comic-Alben als neue verkauft. 2001 und seit 2003 sind somit keine neuen Ausgaben erschienen, es wurden aber spanische Originale gezeichnet. Weiterhin sind an die 100 Sonderbände, Extras, Jubiläumsausgaben und Taschenbücher in deutscher Sprache erschienen.

Es gibt zwei verschiedene Zeichentrickserien, von denen sich eine stark an den Alben orientiert (Ein Album pro Folge), während die andere längere Geschichten in kurze Episoden unterteilt. Die zweite Serie (ab 1994 im deutschen Fernsehen) wurde unter anderem von Karl Dall (Fred Clever) und Wolfgang Völz (Jeff Smart) synchronisiert.

2003 kam ein Clever & Smart Real-Spielfilm in die spanischen Kinos und wurde angeblich sogar zum zweiterfolgreichsten Film der spanischen Filmgeschichte. 2005 lief der Film in Deutschland an, floppte hier allerdings, wobei von Medien und Kinogängern die unpassende Synchronisation (von den beiden Darstellern von Erkan & Stefan) bemängelt wurde.

**CLEVER
& SMART**