

## Systemvoraussetzungen

- Mac OS 8.6 oder neuer
- Mac OS X kompatibel
- 400 MHz oder schneller
- 128 MB RAM
- 4x CD-ROM
- Hardware 3D-Beschleuniger wird benötigt (ATI 128 oder besser)

## Installation des Spiel

Legen Sie die CD ins Laufwerk und starten Sie den Installer „Alice installieren“ von der CD. Folgen Sie den Anweisungen des Programms. Lesen Sie die Datei „Bitte zuerst lesen“ durch. Das Installationsprogramm installiert das Spiel auf die Festplatte und bietet die Möglichkeit, OpenGL 1.2.1 zu installieren.

## Spielstart

Starten Sie das Spiel durch Doppelklick auf das Programmicon „American McGee’s Alice™“.

## Spielanleitung

### Willkommen im Wunderland

Wenn Sie das erste Mal das Wunderland betreten, sollten Sie nach der Grinsekatze Ausschau halten. Sie wird Sie auf den richtigen Weg führen.

Nehmen Sie sich ein bißchen Zeit, um sich mit den grundlegenden Bewegungen vertraut zu machen. Und lernen Sie Ihre Spielzeuge kennen.

Neben der Grinsekatze werden Ihnen noch ein paar andere gütige Kreaturen über den Weg laufen. Nicht alle sind der Königin loyal, schauen Sie sich also ruhig nach Hilfe um.

Sie sind in einem dunklen Raum gelandet. Was machen Sie demnach, um hinauszufinden?

# Standard-Tastaturbefehle

## Hauptmenü

Aktion	Maus
Markierten Gegenstand aktivieren	Linksklick

## Befehle im Spiel

### Allgemeine Befehle

Aktion	Tastatur/Maus
Schauen	Maus
Vorwärts/rückwärts bewegen	W/S
Schritt nach links/rechts	A/D

Nach links/rechts drehen	Cursor links/rechts
Springen, schwimmen, von Lianen springen	Leertaste
Lianen hinunterklettern	F

*Hinweis: Benutzen Sie beim Laufen, Schwimmen und Schwingen auf Lianen immer dieselben Tastaturbefehle zum Bewegen.*

Laufen	In der Vorwärtsbewegung Shift-Taste gedrückt halten
Gegenstand verwenden (zum Öffnen von Türen, Aktivieren von Hebeln, Erklimmen von Lianen etc.)	Return

*Hinweis: Wähle die Einstellungsoptionen aus dem Hauptmenü, um individuelle Veränderungen an den Befehlen im Spiel vorzunehmen.*

Herbeiläuten Grinsekatz	C
Pause und zurück zum Hauptmenü	esc
Schnell laden	F1
Schnell speichern	F4

## Spielzeuge

Aktion	Tastatur/Maus
Primärangriff	Linke Maustaste
Sekundärangriff	Rechte Maustaste
Spielzeuge durchschalten (vorwärts/rückwärts)	ü / +
Messer	1
Karten	2
Croquetschläger	3
Hasenbombe	4
Eiswand	5
Knochen	6
Teufelswürfel	7
Augenstab	8
Muskete	9
Uhr	0

- Sie können ein Spielzeug erst benutzen, wenn Sie es gefunden haben. Zuerst einmal sollten Sie sich auf die Suche nach dem Messer machen.
- Die Grinsekatz kann Ihnen sehr nützlich sein, denn sie kann Sie durchs Spiel führen, obwohl sie manchmal ziemlich seltsam ist. Drücken Sie die Taste C, wenn Sie besondere Hilfe brauchen, um herauszufinden, ob sie Ihnen etwas zu sagen hat.

*Hinweis: Im Einstellungen-Menü im Hauptmenü können Sie die Steuerung Ihren Wünschen anpassen.*

## Hauptmenü

Wenn Sie das Spiel starten, erscheint das Hauptmenü.

## Neues Spiel

Wenn Sie diese Option wählen, erscheint eine Einführungssequenz. Danach gelangen Sie ins Wunderland.

## Laden/Speichern

Wenn Sie ein Spiel gespeichert haben, können Sie so den Bildschirm „Laden, Speichern und Löschen“ aufrufen (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Spiele laden/speichern“).

LADEN                      Laden eines zuvor gespeicherten Spiels.

SPEICHERN                Speichert ein Spiel, um es später fortzusetzen.

LÖSCHEN                 Löscht ein gespeichertes Spiel.

## Einstellungen

Nehmen Sie hier individuelle Veränderungen an den Sound-, Grafik- und Steuerungseinstellungen vor.

Um individuelle Veränderungen an der Steuerung im Menü Einstellungen vorzunehmen, führen Sie einen Doppelklick auf die Steuerungseinstellung, die Sie ändern möchten durch und drücken dann auf eine beliebige Taste. Dieser Taste wird nun der ausgewählte Befehl zugewiesen. Wenn Sie mit der Zuweisung der Befehle fertig sind, speichern Sie diese (Wählen Sie ZURÜCKSETZEN, um wieder die Standardbefehle einzustellen).

**Sound:** Stellt die Soundoptionen wie Musiklautstärke, Lautsprecherart usw. ein.

**Grafik:** Stellt die Grafikoptionen wie Bildschirmauflösung, Farbtiefe usw. ein.



**Spielloptionen:** Legt Maussteuerung fest und stellt andere Spielloptionen ein.

**Steuerung:** Konfiguriert die Steuerung. (Standard-Einstellungen sind in dieser Spielanleitung aufgelistet.)

## Beenden

Beenden Sie das Spiel oder schauen Sie sich die Liste der Mitwirkenden am Spiel an.

## Spielbildschirm

**Gesundheitslevel:** Die rote Anzeige links gibt Alices Gesundheitslevel an. Wenn die Anzeige leer ist, ist Ihre Reise ins Wunderland traurigerweise beendet.



**Willenskraft:** Die blaue Anzeige rechts gibt Alices Willenskraft an. Je stärker ihr Wille, desto stärker sind auch ihre Spielzeuge.

**Aktuelles Spielzeug:** Ihnen wird angezeigt, mit welchem Spielzeug Alice gerade spielt (falls das überhaupt der Fall ist). Das Messer ist von Anfang an verfügbar. Sammeln Sie weitere Spielzeuge auf Ihrer Reise durchs Wunderland.

**Fußabdrücke:** Sie zeigen den Standort an, den Alice erreichen würde, wenn sie von ihrer aktuellen Position aus springen würde.

Zum Speichern eines Spiels drücken Sie die esc-Taste. Das Hauptmenü erscheint (s. Abschnitt Hauptmenü). Sie können das aktuelle Spiel im Bildschirm „Spiel laden/speichern“ abspeichern (siehe folgenden Abschnitt).

## Spiele laden/speichern

Über das Hauptmenü gelangen Sie zum Bildschirm „Laden/Speichern“. Hier können Sie Ihre Spieldateien verwalten, indem Sie Spiele laden, speichern oder löschen.

**Hinweis:** In American McGee's Alice ist die Anzahl der Spiele, die Sie auf der Festplatte speichern können, nicht begrenzt. Daher sollten Sie hin und wieder nicht mehr benötigte gespeicherte Spiele löschen, um nicht unnötig viel Festplattenplatz zu blockieren.

## Spiel laden/speichern Bildschirm

Auf Button klicken, um ein Spiel, das geladen oder gelöscht werden soll, auszuwählen

Zurück zum vorherigen Bildschirm



Zuvor gespeichertes Spiel laden

Klicken zum Speichern eines Spiels

Gespeichertes Spiel löschen

## Ein Spiel speichern

1. Drücken Sie die esc-Taste zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel. Das Hauptmenü erscheint.
2. Wählen Sie LADEN/SPEICHERN. Ihr aktuelles Spiel wird im großen Bildschirm rechts angezeigt.
3. Klicken Sie auf den Button S unter dem Bildschirm. Ihr Spiel wird gespeichert.

## Ein Spiel laden

1. Wählen Sie LADEN/SPEICHERN im Hauptmenü aus.
2. Markieren Sie das gespeicherte Spiel, das Sie laden möchten und klicken Sie anschließend auf den Button L zum Laden des Spiels.

## Ein gespeichertes Spiel löschen

1. Wählen Sie LADEN/SPEICHERN im Hauptmenü aus.
2. Markieren Sie das gespeicherte Spiel, das Sie löschen möchten und klicken Sie anschließend auf den Button LÖSCHEN. Das Spiel wird gelöscht.



## Support

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie das Handbuch und die „Bitte zuerst lesen“-Datei durchgelesen haben. Bitte achten Sie darauf, daß Ihr Rechner den Systemanforderungen gerecht wird, sonst können wir Ihnen nicht helfen.

Bitte wenden Sie sich nur wegen technischer Probleme an den Support.

Application Systems Heidelberg Software GmbH

Pleikartsförsterhof 4/1

69124 Heidelberg

Telefon 06221/300002

Telefax 06221/300389

[www.application-systems.de](http://www.application-systems.de)

[support@application-systems.de](mailto:support@application-systems.de)



## KRANKENBERICHT

### 4. November 1864

Heute erhielt ich vom Superintendenten die Bestätigung, daß ich eine sehr bekümmerte, schwierige Patientin in meine Obhut bekommen solle. Zweifelhafte Ehre! Sie heißt Alice, und die Prognose ist nicht sehr vielversprechend. Nachdem ich einen Blick in ihre Akte geworfen habe, wundere ich mich, daß sie überhaupt noch am Leben ist. Sie liegt nun seit beinahe einem Jahr im Koma.

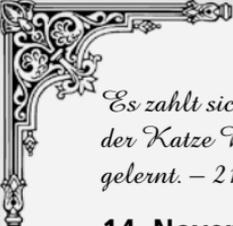
*Hätte ich sie als Patientin angenommen, wenn ich gewußt hätte, was ich heute weiß?*

### 11. November 1864

Das Mädchen liegt stumm auf der Streckbank, den Kopf seltsam bandagiert, und dennoch scheint sie sich mit aller Kraft ans Leben zu klammern. Ihre Verbrennungen sind in dem Jahr, das seit dem Brand vergangen ist, unerwartet gut verheilt, aber sie weist eine tiefe, traneeähnliche Demenz auf. Es ist, als haben die Flammen die meisten ihrer Sinne mit allem anderen verschlungen. Alice zeigt auf keinerlei Reize Reaktionen. Niemand paßt besser in die düstere Welt dieser Krankenstation als sie.

In einem unbedachten Moment sprang eine krebsbefallene Katze auf Alice, als das Mädchen hinausgetragen werden sollte. Die Pfleger erschrakten, als die Katze maunzte, und verloren den Halt. Das arme Mädchen fiel auf den Boden. Seltsamerweise stellte sich die Katze auf Alice, als würde sie auf ihr Territorialrecht pochen oder einen auf der Jagd erlegten Nager verteidigen. Erst als ein Pfleger sie mit einem Stock bedrohte, sprang sie in die nächste Hecke. Selbst dann duckte sich die Katze im Gebüsch. Sie richtete ihren hingebungsvollen Blick auf Alice, als hätte sie ein ganz persönliches Interesse an unseren Handlungen.





*Es zahlt sich aus, solchen Begebenheiten wie dem Auftauchen der Katze Beachtung zu schenken – das habe ich über die Jahre gelernt. – 21/10/73*

#### **14. November 1864**

Alles, was sie besitzt, ist ein Spielzeug, ein rußiges, abgewetztes Kaninchen mit nur einem Knopfauge, das an einem losen Faden hängt, ein Spielzeug aus ihrer unbeschwerten Kindheit. Nun wacht das Kaninchen über Alices fortschreitende Demenz.

*Das Kaninchen kann als wertvolles Instrument zur Schocktherapie dienen. Das hätte ich früher erkennen sollen. – 21/10/73*

#### **8. Dezember 1864**

Wenn ich ihr eine Flamme vor die Augen halte, zeugt nichts in ihrem Blick auch nur von der geringsten Reaktion. Ich klatschte neben ihrem Ohr in die Hände. Nichts. Weder ihr Sehvermögen noch ihr Gehör sind beeinträchtigt, dennoch registriert sie nichts. Das von Reverend Motte und anderen verbreitete Gerücht, sie fühle auch nichts – weder Schmerz, noch Furcht oder andere Leiden – ist weder glaubwürdig noch nett. Trotzdem ist sie weit, weit weg.

#### **10. Dezember 1864**

Obwohl sie schwach erscheint, muß sie eine äußerst robuste Konstitution haben, da sie bis jetzt überlebt hat. Ihr Fieber läßt nicht nach; ihre Atmung ist schwer, und selbst nach einem Jahr bereiten ihr die massiven Verbrennung noch so große Schmerzen. Man vermutet nicht, daß sie elend ist, so reglos, wie sie daliegt. Aber ich werde sie aus ihren Träumen aufwecken, selbst wenn die Reaktion unfreiwillig ist.

Morgen werde ich beginnen, sie mit kalten Pflastern und Aderlaß zu behandeln. Der Aderlaß mag ihrer Demenz einige Erleichterung verschaffen. Außerdem habe ich einen neuen Schockapparat, den ich an ihr ausprobieren möchte. Ich bin neugierig, wie sie darauf reagieren wird.





## 6. Januar 1865

In der vergangenen Nacht ist eine andere Patientin gestorben, die ich mit dem Mittel behandelt habe, das ich auch an Alice ausprobieren wollte. Ich war überzeugt, daß sich ihr Zustand mit jeder Verabreichung verbessere, daher war diese Entwicklung sehr niederschmetternd. Vielleicht war die stärkere Mischung zu stark für ihre chronisch geschwächte Brust. Bevor ich das Serum Alice verabreiche, muß ich es noch weiter erforschen.

*Etwas weniger Laudanum und etwas mehr Kampher, dann wäre sie noch am Leben. – 13/12/73*

## 23. Februar 1865

Durch die Fenster meines Labors kann ich die Schwester im Garten sehen. Schwester D- führt eine Gruppe von Kindern zum Luftschnappen. Ich höre die schlurfenden Schritte auf dem Kiespfad. Ich frage mich, ob Alice jemals mit den anderen dort herumlaufen wird. Wird sie jemals ihre Sinne wiedererlangen? Oder wird sie den Rest ihrer Tage hinter diesen dicken, grauen Wänden verschanzt bleiben? Ihr derzeitiger Zustand gibt wenig Grund zur Hoffnung auf Heilung.

*Ich konnte ja nicht ahnen, daß sie in ihrem Geist unvorstellbare Wälder und Gärten durchstreifte. – 27/1/74*

## 23. März 1865

Nichts scheint das Mädchen zu verärgern. Ich versuchte es mit Ruhigstellen – Handschellen, Beingurten und Zwangsjacken. Als Kontrast ließ ich sie die Freiheit schmecken und ließ sie einige Stunden ohne Aufsicht im Garten. Aber auf nichts zeigt sie die geringste Reaktion. Ich habe noch einige Methoden in petto, manche davon habe ich schon lange nicht mehr angewandt, aber ich habe kaum noch Hoffnung, daß irgendetwas anschlagen wird.



## 1. April 1865

Jedes Jahr halte ich an diesem Tag inne, um 12 Uhr mittags haargenau, um über die Absurdität eines solchen Tages nachzudenken. Ist es nicht Ironie in sich, an einem solchen Tag an einem solchen Ort Scherze zu treiben?

Das Mädchen hat sich völlig abgekapselt. Wenn es möglich wäre, würde ich behaupten, Alice hätte sich noch weiter in ihre – wie europäische Psychiater es nennen – Psyche zurückgezogen. Ich probiere immer noch verschiedene Methoden aus, aber keine schlägt an. Daher habe ich keinen Grund zur Hoffnung. Ich würde die Fortschritte aufzeichnen, wenn es denn welche gäbe.

## 7. September 1873

Nach Jahren im Koma teilt sie uns heute etwas mit einem Bild mit, einer Zeichnung von einer Art Katze. Allerdings habe ich noch nie so eine Katze gesehen.



*Nicht einmal eine solch bizarre Zeichnung ließ uns vermuten, was in dieser Hinsicht noch auf uns zukommen sollte. – 29/3/74*



## 10. September 1873

Während Alice nach der Verabreichung ihres Beruhigungsmittels ein Nickerchen hielt, nähte Schwester D- dem Kaninchen das fehlende Auge an. Selbst nach so vielen Jahren unter geistig Verwirrten kann es mich noch erstaunen, daß eine scheinbar so triviale Handlung eine so große Wirkung erzielen kann.

Alice erwachte aus ihrem Schlummer und begann, hysterisch zu schluchzen.

„Sprich, mein Kind, was fehlt dir?“ flehte Schwester D-.

„Was ist denn, Liebes?“

In einem Zustand von Halbbewußtsein sprach Alice folgenden Vers:

*Im Erdenbau erneut, so eilten wir des Wegs obn' Unterlaß.*

*In einen einst so schönen Garten, versunken nun im Haß*

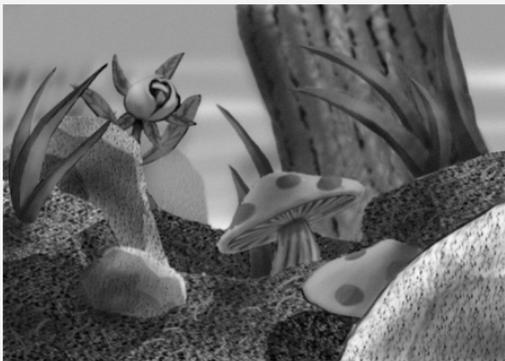
Sie weinte, und erst, als Schwester D- das gerade angenähte Auge vom Kopf des Kaninchens riß, fiel Alice wieder in ihre Bewußtlosigkeit zurück.

*Vielleicht war es ein Fehler, sie zu wecken und diese Reaktion zu provozieren. – 29/3/74*

Ich weiß nicht, ob ich mich über diese Reaktion freuen soll oder ob mich die Intensität ihres Ausbruchs beunruhigen soll. Eines wissen wir jedenfalls jetzt: Sie kann sprechen.

## 11. September 1873

Wenn sie möchte, kann sie zeichnen. Heute Morgen überraschte sie mich mit einer neuen Phantasterei. Aber was stellt ihre Zeichnung dar? Mir erscheint es wie ein Abbild eines Alptrahms in der Hölle.



## 15. Oktober 1873

Als ich mich Alices Zimmer näherte, hörte ich leises Lachen. Ein paar Kadetten ärgerten sie und schlugen sie mit Lederbändern. Diese Geschöpfe sind geistig auch nicht viel gesünder.

Alice reagierte nicht auf ihre Neckereien, und die Kadetten ließen sich nicht von meinen Tadeln beeinflussen. Wahre Hilfe findet man so selten.

## 18. Oktober 1873

Der Superintendent stattete uns einen Besuch ab. Der Geruch seines parfümierten Händedrucks hängt mir immer noch in der Nase. Er besucht uns nicht oft, aber wenn, dann bleibt er immer ewig lange. Üblicherweise läuft er dann durch jeden Teil der Klinik und gibt vor, sich für diesen oder jenen Fall zu interessieren. Diesmal wollte er Alice sehen und fragte nach den Blutegehn. Als sie sich weigerte, sich zu rühren, riß der Superintendent seinen Mund weit auf und gähnte in unendlicher Langweile.

Als ich ihm ihre Zeichnungen zeigte, war sein Interesse plötzlich wieder geweckt, gerade so, als hätte jemand seine fettige Hand mit einem heißen Schürhaken berührt.



*Er war sehr aufgeregt, als er uns verließ. – 7/4/74*

## **24. Oktober 1873**

Schwester D- hat an der Tür gelauscht. Alice scheint unkontrolliert vor sich hin zu murmeln. Obwohl niemand versteht, was sie sagt, sind ihre Worte eindeutig an das einäugige Kaninchen gerichtet.

## **26. Oktober 1873**

Ihr Fall ist nicht außergewöhnlich ... verglichen mit den zahllosen anderen Patienten, die in diesen Hallen hausen. Ich möchte ihre Tragödie nicht verharmlosen – die Belastung ist ausreichend, um jeden Geist unermesslich zu erschüttern. Man stelle sich nur die erbärmlichen Schreie ihrer Eltern vor, die in ihrem brennenden Schlafzimmer gefangen waren und das Gefühl der Machtlosigkeit angesichts ihres Leids. Sicherlich hat Alice diese Schreie gehört.

Ich bin sicher, sie hört diese Schreie seit zehn Jahren.

*Ich weiß jetzt, daß ich meine Bemerkung zurücknehmen muß.  
Ihr Fall ist außergewöhnlich. – 7/4/74*



### 3. November 1873

Ich höre das Ticken der Uhr. Es ist bereits nach Mitternacht – und plötzlich höre ich seltsame Geräusche. In der Stille der Klinik muten diese Geräusche sehr lebendig an. Alice rührt sich nicht, also lausche ich den Schreien, die mir durch Mark und Bein dringen, dem irren Stöhnen, dem unerträglichen Gemurmel und dem irren Geschwafel. Nach anfänglichen Krämpfen ist Alices Körper nun wieder erschlaft. Wenn sie sich nicht ab und zu im Schlaf rühren würde, würde ich ihr einen Spiegel vor den Mund halten, um zu sehen, ob sie noch atmet. Es ist unmöglich, zu verstehen, was sie sagt. Es hört sich an wie „zu dumm“, „Kuhjung“ oder „Boojum“. Was für ein Unsinn. Ist das ein Eigenname? Ein Ort? Oder einfach eine Beschwörungsformel im Delirium? Ich schreie ihr dieses Wort ins Ohr und steche ihr mit Nadeln in die Schultern – sie japst, aber sie spricht nicht deutlicher.

*Boojum! Aber woher hat sie solche Phantasien? – 11/4/74*

Der Trank fließt durch ihre Adern. In diesem kalten Raum zu sitzen, erinnert mich an die letzte Behandlung hier. Die zerfetzte Polsterung erinnert mich an den Patienten, der glaubte, Ratten sprächen mit ihm. Sie lebten in dem Polster, behauptete er.

Tatsächlich glaubte er, die Geister seiner Vorfahren seien in die Ratten gefahren. Nach dem Hirneingriff verschwanden diese Wahnvorstellungen, und er konnte wieder in den Schlafsaal gebracht werden. Alice ist immer noch ruhig.

### 21. November 1873

Wieder treiben die Kadetten ihre bösen Späße. Sie sind es müde, Alice zu füttern, und „kümmern“ sich nun lieber um das Kaninchen und kleckern ihm Haferbrei auf das Stoffgesichtchen.

*Verdacht hat sich bestätigt. Diese Hegel sind die mißbratenen Neffen des Superintendenten. – 13/4/74*





Während sie das Stofftier fütterten, lernten die Kadetten eine grundlegende Lektion des Kliniklebens – kehre einem Patienten niemals den Rücken zu ... auch wenn das jetzt belehrend klingt.

Wie ich erfuhr, erwachte Alice aus ihrer Bewußtlosigkeit und griff die beiden Kadetten an. Erzürnt attackierte sie sie mit einem Löffel. Selbst in ihrem geschwächten Zustand konnte sie ihnen tiefe Wunden zufügen. Sie führte den Löffel wie ein Schlachtermesser und stieß es in die fleischige Wange eines der Kadetten. Mitten in der Attacke richtete sie ihn gegen sich selbst, bearbeitete ihre Handgelenke und versuchte, die Venen zu öffnen. Ich nähte ihre Wunden und verband sie ordentlich. Alice leidet nun nicht mehr – aber ob man das auch über die Kadetten sagen kann, ist fraglich.

Sie ist wieder bewußtlos. Ganz gleich, was ich tue oder sage, sie zeigt keine Reaktion.

### **7. Dezember 1873**

Wir können eine kleine Veränderung verzeichnen. Ihr Mund ist entspannt, und wir können sie ohne Gewalt füttern. Wenn es Zeit ist für ihre Arznei, öffnet sie freiwillig ihren Mund, ganz als wolle sie den Trank in ihrem Bauch willkommen heißen.

Das ist kaum nennenswert, aber jeder Fortschritt zählt.

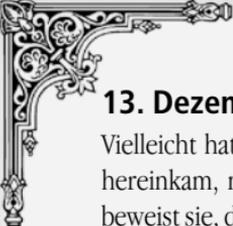
### **8 Dezember 1873**

Eine magere Katze leckte Alice die Wange. Sie fauchte, als ich zur Tür hereintrat, und sprang auf das Fensterbrett. Sie bestand nur aus Haut und Knochen, denn sonst hätte sie unmöglich durch die Gitterstäbe gepaßt. Ich konnte ein Grinsen auf ihrem räudigen Gesicht erkennen. Es ist seltsam, aber manchmal erscheint einem das Gesicht eines Tiers beinahe menschlich.

Es gibt so viele wilde Katzen im Hof. Es würde mich nicht wundern, wenn es hier mehr Katzen als Patienten gibt.



*Die Katze erinnert mich an die, die bei Alices Ankunft auf ihre Brust gesprungen war. Allerdings ist sie noch magerer. –  
26/4/74*



### 13. Dezember 1873

Vielleicht hat draußen etwas ihre Phantasie angeregt. Als sie wieder hereinkam, machte sie eine sonderbare Zeichnung. Wieder einmal beweist sie, daß sie mehr kann als herumliegen und an die gelbgestrichene Decke zu starren.

*Bisweilen flackert in ihrer Verrücktheit der Geist eines Genies auf. – 26/4/74*

### 15. Dezember 1873

Es ist nun drei Tage her, daß ich das Kaninchen aus dem Zimmer entfernt habe. Alices Schreie hallen immer lauter durch die verschlossene Tür.

### 25. Dezember 1873

Sie ist wieder in ihren tranceartigen Zustand zurückgefallen – mit einem Unterschied: Ihr Mund öffnet sich sehr weit, wenn jemand das Zimmer betritt. Was auch immer sie verlangt, die Arznei oder Essen, sie kann nicht genug davon bekommen.

*Ich kann nicht verstehen, was sie mit ihrem ständigen „iß mich“ und „Trink mich“ sagen möchte. – 23/7/74*

### 17. April 1874

Monate sind vergangen, aber es passierte nichts. Schwester D- hat die Geduld verloren. Sie kann meine Behandlungsmethoden nicht mehr ertragen und besteht darauf, ihre eigenen anzuwenden. Sie nähte das Kaninchen zusammen und steckte es zu Alice ins Bett.

## 18. April 1874

Interessante Entwicklung! Alice hat das Geschenk erwidert und Schwester D- zum Dank ein Kaninchen gezeichnet, das allerdings etwas anders aussieht als ihr Kuschtier.



*Meine Uhr? – 10/5/74*

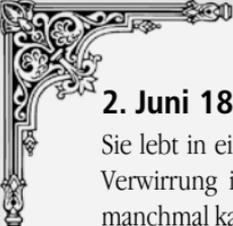
## 1. Juni 1874

Gänzlich unerwartet und erschreckend wie ein plötzlicher Blitzschlag an einem azurblauen Himmel begrüßte mich Alice heute mit einem seltsamen Grinsen.

Und plötzlich begann sie mit mir zu plaudern, als hätten wir jahrelang nichts anderes getan. Ich füge zur Beweisführung ein paar Bemerkungen an, damit ich nicht der Einzige bin, der sie kennt.

„Hüte dich vor des Schneckenhais giftigem Speichel . . . wirf den Teufelswürfel weise, denn damit entscheidet sich das Spiel ... bedenke, daß der Tausendfüßler am Unterbauch empfindlich ist ... Erlabe dich an den Pilzen – aber gib Acht – manche beißen zurück.“

Leider kann ich diese Monologe nicht wirklich als Verbesserung bezeichnen.



## 2. Juni 1874

Sie lebt in einer Welt voller Gewalt, Terror und Blutvergießen. Ihre Verwirrung ist so groß, so phantastisch und absurd, daß ich ihr manchmal kaum zuzuhören vermag. Sie erzählt von einem alptraumhaften Reich, in dem alles vom Untergang gezeichnet ist. Riesige Ameisen und fleischfressende Pflanzen, alles verschlingende Fische und feuerspeiende Biester bevölkern diese Welt. Die Vielfalt dieser teuflischen Kreaturen ist grenzenlos. Sie übertreffen selbst Hieronymus Boschs entsetzlichsten Triptychon in ihrer Schrecklichkeit.

Es ist, als grübe ich in der Wüste nach Wasser. Nun, da das Wasser zu fließen beginnt, kann ich den Strom nicht aufhalten, aber auch die Quelle kann ich nicht finden.

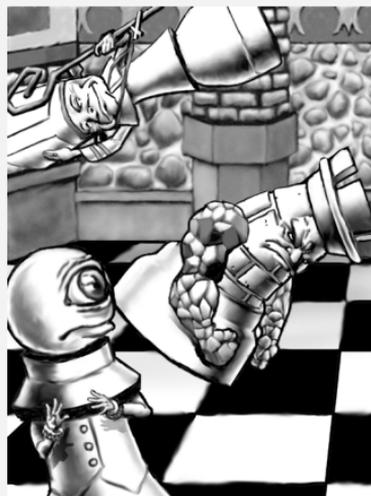
## 7. Juni 1874

Sie öffnet sich mir immer mehr. Sie redet unentwegt vor sich hin. Ich denke, das Elexier ist nun korrekt dosiert. Bisweilen scheint sie meine Gegenwart zu fürchten, aber sie spricht dennoch weiter, als könne sie nicht anders.

## 8. Juni 1874

Sie verbrachte den ganzen Nachmittag damit, mir eine Geschichte von einer schrecklichen Belagerung zu erzählen. Darin kamen auch lebensgroße Schachfiguren vor. Anscheinend wurde sie von einem zyklopenhaften Bauern gejagt und geriet auf ihrer Flucht über das lebendige Schachbrett in die Fänge zweier abtrünniger Türme.

Wie gewöhnlich war ihre Schilderung sehr lebendig. Die Geschichte war entsetzlicher als alles, was Froissart jemals verfaßte.



### 11. Juni 1874

Ich war nur kurz eingenickt. Beim Erwachen sah ich, daß Alice ihre Hände befreit hatte und sich nun an meiner Uhr zu schaffen machte. Vielleicht muß ich in der nächsten Sitzung Handschellen verwenden, zumindest bis sie sich ordentlich beträgt. Ich nehme ihr auch ihre Stifte ab. Wir wollen sehen, ob diese Bestrafung irgendeine Reaktion hervorruft.

### 12. Juni 1874

Ich hätte es vorhersehen müssen. In Ermangelung ihrer Stifte verlegt sie sich aufs Dichten.

*Woblan, zum Ziele streben wir, dem Kampf entgegen.*

*Mit Hasenbomb' und allerlei sorg ich für freien*

*Lauf auf allen Wegen*

Ich bat sie, die „Hasenbombe“ zu beschreiben. Klug wie sie ist, forderte sie dazu ihren Stift zurück und begann zu zeichnen.



### 15. Juni 1874

Bisweilen ist sie während ihrer Monologe ganz klar. Bei manchen mächtigen Worten bricht ihre Phantasiewelt wieder vollkommen über sie herein. Bei dem Wort Feuer verfällt sie verständlicherweise in grenzenlose Trauer.



*Ihre Worte können klar sein, aber ihre Zeichnungen zeigen keinen Fortschritt. – 20/7/74*



## 17. Juni 1874

Alice schleuderte eine Teetasse durch den Raum.

„Wie oft soll ich es dir noch sagen? Ich trinke nur mit Freunden Tee!“

## 18. Juni 1874

Bisweilen kann sie sich sehr zivilisiert benehmen. Einen Moment darauf legt sie eine außerordentliche Boshaftigkeit an den Tag. Als Experiment habe ich ihr jegliche Arznei entzogen. Nur die hohe Dosis Laudanum erhält sie, wenn ihre Laune sehr ausartet.

## 25. Juni 1874

Vielleicht würde eine Behandlung mit Salzwasser ihren Geist reinigen. Sie hat wirr gesprochen und sich besonders heftig über eine Person ausgelassen, die sie als Rote Königin bezeichnet.

*Obgleich die Königin einen Großteil der Monologe beherrscht, weigert sich Alice, die Monarchin zu zeichnen. Ihr Zorn kennt keine Grenzen, wenn sie beschreibt, was sie der Königin antun möchte. – 20/7/74*

## 19. Juli 1874

Während eines besonders heftigen Anfalls griff Alice eine der Schwestern an, die sie gerade badete. Sie nannte sie „Herzogin“.

## 22. Juli 1874

Aus einer Unterhaltung mit Alice:

„Was hast du getan, Alice?“

„Ich war auf einer Teezeremonie, was sonst?“

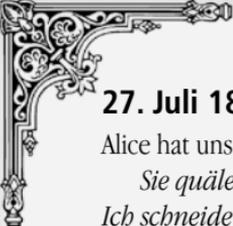
„War es eine große Feier?“

„Oh, sehr groß, lieber Doktor. Ich fürchte nichts, und bald bin ich am Ziel.“

## 25. Juli 1874

Sie schläft in der einen Nacht sehr unruhig, in der anderen wiederum wie ein Baby. Alles ist unvorhersehbar.





## 27. Juli 1874

Alice hat uns einen neuen sonderbaren Reim aufgesagt.

*Sie quälen mich und sagen stets, ihr Tod sei mein Versagen.  
Ich schneide sie mir aus dem Geist mit meinem Schwert seit Tagen.*

## 28. Juli 1874

Sie hat kürzlich von einem Ort namens Pilzwald gesprochen. Dies scheint ein Wald mit Pilzen von der Größe riesiger Bäume zu sein. Pilze und Blätter greifen nach allem, was den Wald betritt. In den vermoderten und verrotteten Schlünden verwesen Kreaturen, die hier ihr Leben ausgehaucht haben.

*Sie hat schon einmal ein Bild von diesem Ort gezeichnet, meine ich mich zu erinnern. – 2/8/74*

## 10. August 1874

Es fällt mir schwer, die äußerst passive Alice mit der aggressiven, mächtigen Person in Verbindung zu bringen, die sie in ihren Träumen beschreibt. Sie beschreibt Kämpfe mit Messern und Musketen; ihre Selbstdarstellung hat etwas von einer selbstlosen Heldin. Dies sind keine Verwirrungen. Das ist kein krankhafter Wahn – aber was ist es?

*Welches Bild hat sie denn von sich selbst? – 24/8/74*

## 12. August 1874

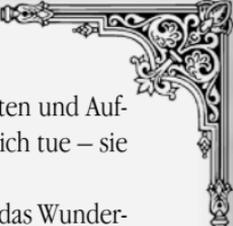
„Köpft sie!“

Das waren heute ihre einzigen Worte. Sie erklärte sie nicht, obgleich ihr Gesicht den heftigen Zorn widerspiegelte, den sie nur im Zusammenhang mit der Herzkönigin zur Schau trug.

## 13. August 1874

Ich habe alles getan, was mir eingefallen ist. Behandlungen, Arzneien, Disziplin und Vergnügen – mit nichts erziele ich eine Verbesserung. Alice spricht wann und worüber sie möchte, rezitiert Gedichte mit außerordentlicher Geistesklarheit, zeichnet Bilder. Sie tut nichts auf





mein Geheiß hin, sie ignoriert meine Anweisungen, Bitten und Anforderungen. Sie ist sehr willensstark. Was auch immer ich tue – sie reagiert nicht darauf.

Ich muß jedoch gestehen, daß mich ihre Phantasiewelt, das Wunderland, in seinen Bann gezogen hat. Ich warte auf den Tag, an dem sie den Sieg über die Herzkönigin und ihre Schergen erringt und das Wunderland wieder ein schöner Ort sein wird.

Vielleicht wird das Alices Heilung sein. Vielleicht wird sie sich so selbst heilen, ihr Gleichgewicht wiederfinden und diesen schrecklichen Ort verlassen.

Manchmal erscheint sie mir so nah, an anderen Tagen wiederum ist sie so fern, daß ich fürchte, sie wird den Rest ihres Lebens hinter den dicken Mauern von Rutledge's verbringen . . . mit mir.

## **24. August 1874**

*Wenn du mir meine Phantasie willst rauben schon.  
Lehr ich mit meinem Spielzeug dich den rechten Ton.*

## Mitwirkende

Krankenbericht geschrieben von Greg Roensch

Bearbeitet für Europa von James Lenoël

Zeichnungen: Ben Hall

Dokumentationslayout: Ken Rueb, Frank Werner

Besonderer Dank an alle, die zu diesem Krankenbericht beigetragen haben, besonders an R. J. Berg, American McGee, Rogue Entertainment (besonders Rich Fleider), Ede Clarke, Genee Higgins, Dave McCormick, Mike Kaiser, Justin Holst, Andrew Young



©2001 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Teile ©2001 Rogue Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Diese Software enthält Technologie, die von Id Software, Inc. lizenziert wurde. Id Technologie ©2001 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts™, EA GAMES™, das EA GAMES™-Logo und American McGee's Alice sind Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts Inc. in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Das Rogue Entertainment-Logo ist ein Warenzeichen von Rogue Entertainment, Inc. Quake® ist ein Warenzeichen von Id Software. Das Aspyr Media-Logo ist ein Warenzeichen von Aspyr Media, Inc. Macintosh und das MacOS-Logo sind Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der Inhaber. EA GAMES™ ist eine Marke von Electronic Arts™.