

Hallo, Autodesk's !!

Durch einen Zeitreisefehler eines zerstreuten Professors, sind eine indische Familie, sowie ein Pirat mit bösen Absichten in der Puchheimer Au gelandet. Der Pirat will Markus entführen, und ihn bei seiner Rückreise, auf einen Sklavenmarkt in der Südsee verkaufen)

Eure Aufgabe ist es, Trainer Markus aus den Fängen des Piraten zu befreien. Falls Ihr die Anweisungen auf dem Begleitzettel erfüllen könnt, hat der Pirat keine Chance und wird so schnell wie möglich mit der Zeitreisemaschine in seine Zeit zurückkehren.

