

## Simon the Sorcerer V – Wer will schon Kontakt?

Komplettlösung von H.L. Kratz exklusiv verfasst für



<http://www.gamepad.de>

### Kapitel 1: Invasion der Zauberwelt

Nach dem Intro stehen wohl Außerirdische vor Simon Zauberladentür. Dieser Angriff sollte für einen Zauberer doch kein Problem sein oder doch? Simon sieht sich genau um und findet eine Kettensäge, doch wenn kein Benzin drin ist, kann damit eben nicht jedes Problem lösen.

In der Kasse findet Simon gerade mal 1 **Münze**. Er sieht sich weiter um und findet unter dem Fenster einen Eimer und rechts einen Wundertütenautomaten, auf den unser Herd gleich mal die Münze anwendet. Simon bekommt eine Wundertüte und erhält beim Auspacken im Inventar ein **Streichholz**, eine **magische Ladung** und einen **magischen Knetgummi**. Hinter der Kasse gibt es auf dem Regal einen **ausfahrbaren Zeigefinger**. Links auf dem Tisch gibt es einen **magischen Bolzenschneider** und links neben der Tür auf dem Regal der Reklamationen einen Beutel **Zauberstaub der Friedfertigkeit**, was alles ins Inventar wandert.

Hhhmmmmm, nun müsste man so langsam daran denken, die Außerirdischen abzuschütteln oder zu entkommen. Durch das Fenster geht es nicht, also laden wir mal unseren Seitenschneider mit der magischen Ladung, die wir im Inventar haben auf. Jetzt haben wir einen magischen, geladenen Bolzenschneider. Weiterhin kombinieren wir den Eimer im Inventar mit dem Zauberstaub und benutzen diesen Eimer dann auf die Tür. Simon benutzt dann den magischen Bolzenschneider auf die Kette an der Tür und weil die Außerirdischen immer noch da sind, wir man sie ablenken müssen, um zu entkommen. So benutzt Simon den ausfahren Zeigefinger auf den Kaninchenkäfig und das Kaninchen beschäftigt sich so mit den Außerirdischen, dass Simon entkommen kann, doch was hat das gebracht? Sein Laden wird zerlegt und eine Entführung nimmt ihren Lauf.

Draußen sich alles ansehen und mit dem ausfahrbaren Zeigefinger könnte man die **Videokamera** aus dem 1. Stock des ehemaligen Ladens ergattern. Doch sie würde wohl zu Bruch gehen, also die Gegend etwas genauer absuchen. Jetzt erst mal nach links zum Stadttor, dort aber nichts erreichen. Also nach rechts zum Marktplatz und unterwegs das **Kissen** von der Wäscheleine nehmen. Weiter nach rechts und wir treffen den Sumpfling und unsere alte Bekannte Goldlöffchen. Sie möchte sich am

Rathausinventar bereichern, kommt aber im Moment nicht hinein, weil sich jemand im Keller verbarrikadiert hat.

Durch das Kellerfenster – links von der Rathaustür - mit Dr. Walden reden. Er kann nicht mehr raus, weil ein Schlüssel benötigt wird. Wir gewinnen Goldlöckchen als Verbündete, die weiß, dass die Stadtwache einen Schlüssel haben müsste.

Zurück zum Stadttor und unterwegs neben Simons ehemaligen Laden einen **Schraubenzieher** mitgehen lassen. Weiterhin das Kissen mit den Mauerresten benutzen und dann mit dem Teleskopfinger die Videokamera ergattern.

Mit der Stadtwache reden, die aber den Schlüssel nur rausrücken will, wenn Simon ihm beweist, dass er der letzte der Wachen in der Stadt ist.

Hhhmmmmm, wir haben doch die Videokamera und könnten damit einen Beweis herstellen? Also die Kamera auf die Schießscharte am Stadttor anwenden. Diese ist aber zu hoch und auch der Sumpfling hilft nicht. Bleibt nur noch Goldlöckchen. Wir gehen zurück, nehmen unterwegs von Simons Laden noch ein Brett mit und reden mit ihr. Letztendlich steigt Goldlöckchen auf den Grünling und filmt durch die Schießscharte. Nun die Aufnahme der Wache zeigen. Sie übergibt Simon die Schlüssel und verdrückt sich.

Zum Marktplatz und mit dem Kellerfenster (Dr. Walden reden). Der kommt zwar raus (und Goldlöckchen geht rein), aber es ist noch nichts mit der Flucht. Simon redet weiter mit Dr. Walden und erfährt, dass er zu einem Schuppen an der Stadtmauer muss. Im Gespräch kam die Sprache darauf, dass bei Dr. Walden „ein paar **Schrauben** locker sein könnten“ und tatsächlich finden sich in Simons Inventar welche.

Also jetzt zur Stadtmauer: In der Gegend halten 2 Aliens Wache und die müssen vertrieben werden, damit Simon zum Schuppen kann. Hier könnte doch die Rakete helfen, doch Simon braucht wohl ein neues Gestell. Hat er nicht schon alles im Inventar?

Die Bretter auf das kaputte Gestell benutzen und dann darauf die Schrauben, damit alles hält. Jetzt das Streichholz auf die Rakete anwenden und der Weg für Simon wird frei. Das wird sofort Dr. Walden mitgeteilt und der führt uns zum und zeigt uns das „Fluchtfahrzeug“. Doch wie soll man entkommen, wenn vor dem Stadttor die Alienarmee auf uns wartet? Von der Innenseite des „Garagentores“/Schuppentores nimmt unser Held einen Asbesthandschuh. Bei der ehemaligen Pizzeria hatte Simon doch ein

Fläschchen **Chillisoße** entdeckt, die er nicht nehmen wollte, weil er Angst hatte, dass sie seine Finger (oder auch mehr) zerfrisst. Jetzt – mit dem Asbesthandschuh – nimmt er sie jedoch. Wenn diese Soße auch Stein zerfrisst, dann könnte man doch in der Stadtmauer .....

Also zurück zur Garage und dort auf die Stadtmauer die Soße anwenden. Die Flucht misslingt jedoch und auch Simon wird entführt ins

## **Kapitel 2: Insel in der Südsee**

Letztendlich landet Simon gefangen und ohne Hut und somit auch ohne Inventar in der Kajüte eines Schiffes.

Ohne Hut und ohne Inventar – das ist guter Rat teuer, aber Simon wäre nicht Simon, wenn .....

Unser Held sieht sich um und betrachtet und untersucht alles. Er berührt den sich drehenden **Globus** und kann so eine Hälfte davon ergattern. Rechts auf dem Schreibtisch gibt es ein **Beautyset** und da jetzt unser Held keine Taschen – sprich Hut – zum Verstauen der Gegenstände hat, hat er nur 2 Hände, um Dinge zu tragen. Die Seemannskiste dient somit als Aufbewahrungsort und Simon legt dort zunächst mal alles ab.

Rechts in Richtung Tür kann dann noch eine **Schere** in die Kiste befördert werden.

Weiterhin sich umsehen und an der Schneiderpuppe ein **Nadelkissen** und unter dem Bett ein **Seil** ergattern. Liegt noch mehr auf dem Boden rum? Schauen wir mal unter den Schreibtisch und Simon findet dort ein **Stück Kreide**.

Untersuchen wir jetzt doch mal die Kiste an sich, entfernen im Deckel das lose Brett und das sollte einen **Dietrich** zutage fördern. Ist jetzt ein Entkommen möglich? Simon benutzt den Dietrich an der Tür, aber der Dietrich bricht ab. Was nun?

Auf der anderen Seite ist das männerfeindliche Rotkäppchen (man kann durch die Tür/mit der Tür mit ihm sprechen). Simon muss weiblich klingen und isst deshalb die Kreide und redet dann nochmals mit der Tür. Es erwartet uns eine Überraschung, aber letztendlich ist und bleibt die Tür offen und Simon kann sich frei bewegen. Zunächst aber kommt er nur einen Raum weiter, denn der Wolf kommt zurück – Rotkäppchen und der Wolf???????????? - und ist hier im Schiff eine Kneipe untergebracht? Mit dem Wolf reden, doch das bringt nichts. Also mit dem grünen Flaschengeist reden und Neues erfahren. Bringt der Papagei auch etwas Neues? Poly will Kekse.

Simon sieht sich um. An der Bar kann er eine **Karaffe mit Wasser**, rechts an der Wand eine **Harpune** und nochmals auf der Theke eine **Zigarrenkiste** ergattern. Wir verlassen die Bar.

Draußen mit dem Käpt'n im Ausguck reden, der will runter und Simon ist behilflich. Er verbindet die Harpune mit dem Seil und schießt sie auf den Käpt'n im Ausguck. Der Befreiungsversuch mißlingt.

Weiter nach rechts und eine **Krabbe** am Strand nehmen und noch etwas weiter rechts vorne beim Labor einen Stein ergattern. Das Labor ist über eine Stimmerkennung gesichert und vorerst hat Simon keinen Zutritt. Am Zugang zur Kneipe liegt ein **Feuerzeug**. Auch das wandert ins Inventar. Rechts gelangen wir in Rotkäppchens Hütte und dort bewacht eine angriffslustige Krabbe ihren Rucksack.

Hhhmmmmmm, wir müssen sie überlisten und holen uns so das Beauty-Set aus der Truhe. Die geschminkte Krabbe dann auf die angriffslustige Krabbe in Rotkäppchens Hütte anwenden (die Verliebten verlassen die Hütte) und wir können nun den Rucksack nehmen, der unser Inventar mit allen gefundenen Gegenständen nun repräsentiert.

Nun ins Inventar schauen und zusätzlich eine **Simon-Voodoo-Puppe** finden und **Kekse** finden.

Polly wollte doch Kekse, also ihm einen geben und dann mit ihm reden. Er will uns helfen, ins Labor zu kommen und tatsächlich imitiert der Papagei die richtige Stimme, wenn man vor dem Labor mit ihm redet und der Zugang wird frei.

Leider kann Simon keine große Unterhaltung drinnen führen, denn 2 Außerirdische befördern Dr.Peach ins Jenseits.

Wir schauen uns um und nehmen ein **VoodooBuch**, das rechts neben dem Erfindertisch auf einem Tisch liegt mit. Im Inventar angeklickt, liest Simon die Wiederbelebung mit Hilfe einer Voodoopuppe.

Hhhmmmmmm, Simon hat doch eine Puppe im Inventar, wird diese aber umgestalten müssen, um Dr. Peach wieder ins Reich der Lebenden zurück zu holen.

Also die Puppe im Inventar anklicken. So wird sie ausgezogen und ist eine normale Voodoopuppe.

Nun die Schere auf Dr. Peach anwenden und Simon bekommt ein Stück **Bart**. Das **Taschentuch** aus dem Laborkittel des Toten am Boden nehmen und es als Laborkittel für die Voodoopuppe benutzen (es auf diese anwenden). Dann den Bart auf sie anwenden und Simon hat eine **erfinderähnliche Voodoopuppe**. Nun noch das Nadelkissen auf die Puppe benutzen und Simon hat eine **genadelte Puppe**. Diese müssen nun – gemäß Buch – in der richtigen Reihenfolge an das Überbrückungskabel

angeschlossen werden (Bein, Arm, Kopf, Herz) und unser Dr. Peach steht wieder auf.

Mit Dr. Peach – einem Erfinder - reden. Letztendlich auf die Harpune zu sprechen kommen und unser Erfinder stattet sie mit einem Fernrohr zu einer Sniper-Harpune aus.

Jetzt zurück und die Harpune auf den Käpt´n im Ausgang benutzen. Was vorher nicht ging, gelingt jetzt; Simon trifft und der schwule Kapitän Narrow kommt herunter, verzieht sich aber zunächst in seine Kajüte. Dorthin gehen und mit Narrow reden und mit ihm einen Deal vereinbaren. Sich nochmals hier genau umsehen und die Schere mit der Schneiderpuppe benutzen. Die **Knöpfe** bringen so Simon ein paar wenige Dublonen.

Gleich draußen neben Rotkäppchens Hütte den Schädel ansehen und auch hier **Golddublonen** ergattern.

Zurück zum Labor und dort die Unterlegscheiben auf einer Maschine, die wie eine Kommode aussieht (unterhalb der Tafel) ansehen, feststellen, dass hier ein Notgroschen des Erfinders liegt und die **Dublonen** nehmen.

Zum sich sonnenden Rotkäppchen (denn auch hier liegen unter der Strandmatte Dublonen) und mit ihm reden. Der Wolf muss aufhören zu singen, also nüchtern werden. Hilft da ein starker Kaffee???

Sich jetzt mal den Strand genauer ansehen. Rechts vom Rotkäppchen geht es weiter und unser Held kann von einer Kaffeepflanze Kaffeekirschen pflücken und erhält dann durch Anklicken im Inventar grüne Kaffeebohnen.

Zurück in Rotkäppchens Hütte. Die halbe Globuskugel auf den Campingkocher setzen, die Kaffeebohnen hinein, das Feuerzeug mit dem Kocher benutzen und so die Bohnen zu **braunen Kaffeebohnen** rösten.

Die gerösteten Bohnen mit einer Mulde in einem Stein am Strand benutzen und mit einem Stein aus dem Inventar Kaffeepulver herstellen.

Zurück zur Erfinderhütte/Labor und dort die Karaffe mit Wasser und das Kaffeepulver auf den Kaffeebereiter anwenden. Ihn anklicken und man bekommt **frischen, duftenden Kaffee** ins Inventar.

Jetzt zum Schiff/Kneipe und mit dem Wolf reden und ihm letztendlich den Kaffee geben. Er wird wieder nüchtern.

Zum Strand und Rotkäppchen hat ihren Liegeplatz verlassen. So kann Simon auch hier ein **paar Dublonen** ergattern. Die **Schaufel** wandert ebenso ins Inventar und damit zertrümmert unser Held die „Zerstörte Festung der

Emanzipation“ und findet nochmals ein paar **Dublonen** bei der gescheiterten Emanzipation.

Jetzt, da Simon reich ist, kombiniert er die Dublonen mit der Zigarrenkiste und bekommt einen **Schatz**, den er sofort zum Käpt'n bringt.

Jetzt kann er mit ihm unter anderem auch über die Maulwürfe reden und wir erfahren, was zu tun ist. Der Erfinder könnte eine Grabemaschine bauen, braucht aber noch 2 Teile. Die Schaufel haben wir ja schon, also müssen wir die Stiefel finden.

Schauen wir uns beim Erfinder um, dann sollten wir – rechts vom Ausgang – einen Detektor finden. Haben in den Siebenmeilenstiefeln mal Käsfüße gesteckt? Schauen wir uns den Detektor im Inventar an und stellen dort Käse und Leder ein.

Suchen wir draußen und der Detektor sollte am Strand rechts vom großen Stein anschlagen. Ist die Stelle gefunden, wird sie durch ein Kreuz markiert und Simon gräbt die **Siebenmeilenstiefel** aus.

Zurück zum Erfinder, mit ihm reden und ihm die Schaufel und die Siebenmeilenstiefel geben. Automatisch gelangt Simon somit in den Besitz der Grabungsmaschine, wendet sie draußen am Strand an und gräbt sich so in den Untergrund und in Kapitel 3 zur unterirdischen Maulwurfsstadt.



### **Kapitel 3- Maulwurfsstadt**

Der Eingang zur Stadt wird von Wächtern kontrolliert, die Simon erschnüffeln und von der Jagd auf ihn erst dann ablassen, als er sich im Müllhaufen versteckt. Zurück zum Eingang und rechts die Belüftungsklappe ansehen und den Stein darauf werfen. Der Hebel stellt sich um und die Luft wird von den Maulwürfen weggeblasen.

Jetzt kann Simon rein und sieht sich drinnen um. Er belauscht 2 Maulwurfswächter und erfährt Wichtiges.

Rechts aus einer Wandnische und einer Lunchbox nimmt Simon eine **Gabel** und einen **Schmalztopf**.

Zum geheimen Labor kommt er wegen der Sporenwolke nicht. Simon betrachtet sich die Belüftungskontrolle. Da etwas mit den Rohren wohl nicht stimmt, besorgt er sich von der Müllhalde in der Pilzhöhle eine Rohrzange (vorne am Müllberg) und geht zurück. Simon klopft mit der Rohrzange die Rohrabschnitte A – E ab und findet ein verstopftes Rohr. Der Rohrabschnitt C wird abmontiert und dann unten am Boden mit der Gabel bearbeitet und wieder eingesetzt. Die Sporenwolke wird so abgesaugt.

Von der Feldkiste wird der **Feldkistendeckel** mitgenommen und aus ihr ein **Nassrasierer**.

Nun gehen wir zum geheimen Labor und nehmen zunächst mal rechts den leeren **Eimer**. Vor dem Kampfroboter steht eine leere **Schnapsflasche**, die eingesackt wird und der Eimer wird hinten unter das dampfende Rohr gestellt. Nun wendet unser Held den Feldkistendeckel auf den Dampf an und bekommt so im Eimer **destilliertes Wasser**, das er mitnimmt. Auf zur nächsten Zutat für das Parfüm und so den Nassrasierer auf schlafenden Maulwurf anwenden und man bekommt **stinkende Maulwurfshaare**.

Zurück nach draußen und dort ganz rechts Sand ins Inventar befördern und weiter links einen Topf. Den Sand in die Schnapsflasche füllen und zurück ins Labor.

Mit dem Roboter reden, der mitteilt, dass er mit Alkohol betrieben wird. Hhmmmm, könnte man dem nicht buchstäblich Sand ins Getriebe streuen? Simon gibt dem Roboter die Flasche. Der Sand legt ihn lahm und die Klappe geht auf. Die Flasche darauf angewendet, ergibt eine Flasche mit Alkohol und dementsprechend eine weitere Parfümzutat.

Zurück in die Pilzhöhle, den **Papiermüll** nehmen, ihn auf die Feuerstelle legen und anzünden und dann den Topf darauf stellen. Jetzt kommen in den Topf: die stinkenden Haare, Schmalz aus dem Schmalztopf und Alkohol. Dann noch das Wasser dazu und Simon bekommt durch die „Parfümwolke“ den Maulwurfduft und die Maulwürfe sollten ihn nun nicht mehr als Feind erkennen.

Wieder zurück und mit dem Wächter drinnen so reden, dass man zu den Anführern/Greisen gebracht wird.

Mit den Greisen reden, etwas mehr über die außerirdischen Nihonier erfahren und auch den Hut zurück bekommen. Letztendlich bekommt Simon einen Auftrag, einen **Plan für ein Raumschiff**, ein **Walkie-Talkie** und landet dann wieder am Tageslicht auf der Insel. Neben ihm liegt ein **SPEZIAL-Kuli**, den er an sich nimmt. Im Inventar einen Rechtsklick darauf ausgeführt scheint sich irgendwo eine Explosion ereignet zu haben.

Jetzt zu Peach in die Erfinderhütte.

Mit Peach reden, der letztendlich das Raumschiff bauen will; man benötigt aber noch einen Schiffsrumpf und liegt da nicht einer draußen am Strand? Trotz allem will Peach für seine Arbeit 100 Dublonen, die Simon aber auch nicht hat.

Mit Käpt'n Narrow reden. Der ist bereit, mitzumachen. Simon müsste aber als Praktikant anheuern und erhält schon mal einen **Vertrag**. Den Kuli mit dem Vertrag benutzen: er muss jetzt durch Simon so abgeändert werden, dass er für beide Seiten akzeptabel ist.

Allgemeines: die Seele dem Kapitän übereignen.  
Pflichten: Verräter Kiel holen, Im Gefecht Geschütze bedienen.  
Arbeitszeit: Bis zur völligen Erschöpfung des Praktikanten  
Vergütung: Eine Mahlzeit am Tag und freie Unterkunft  
Dauer des Vertrages: Bis zum Tode eines der Vertragspartner

Nachdem alles geändert wurde, den Vertrag an Narrow geben, der damit einverstanden ist. Mit ihm über alles reden – evtl. mehrmals und **10 Golddublonen** für den Umbau bekommen. Außerdem muss noch der Expraktikant beseitigt werden. Eine neue Aufgabe für Simon.

In der Kapitänskajüte mit dem Geisterpraktikanten reden, doch Simon hat keinen Erfolg, außer dass er erfährt, dass ein Maulwurf in dessen Kopf sei, der mit ihm spricht. Bringt uns das weiter?

Draußen mit dem Flaschengeist reden, der meint, der Geisterpraktikant würde seine eigene Stimme hören, die ihm Befehle erteilt. Aber was nun? Wir müssen ihn loswerden. Kann Polly nicht Stimmen nachahmen? Fragen wir also Polly, ob er dazu bereit ist. Polly stimmt zu, aber wie können wir die Stimme in die Kajüte bringen. Hätte man ein 2. Walkie-Talkie .....

Simon nimmt Kontakt mit den Maulwürfen auf und bringt sie dazu ein 2. Gerät in der Kajüte zu verstecken.

Nun denn: mit Polly reden und ihn dann so in das Walkie-Talkie reden lassen, dass der Praktikantengeist letztendlich verschwindet (Lieblingsstimme, wöchentliche Abreibung, Zorn, Bettvorhang, da kommt etwas ....., Lauf ....). Zu Narrow und mit ihm reden; das Schiff kann weltraumtauglich gemacht werden (zwischenzeitlich kam der Sumpfling an).

Nun zu Peach und ihm das Geld geben. Er will das Schiff bauen/umrüsten, braucht aber Energie und die soll Simon finden. Simon erhält ein „**Energieprüfgerät**“.

Unten bei den Maulwürfen hatte Simon doch Heizpilze gesehen, also dorthin und nachmessen und feststellen, dass es die optimale Energiequelle ist und er welche davon oben braucht.

Mit den Greisen reden, die wollen aber die Pilze nur dann rausrücken, wenn sie eine Ersatzenergiequelle bekommen.

Zurück zum Erfinder und bei diesem einen **Heizpilz** links von der Tür im Regal finden und mitnehmen.

Wieder nach unten zu den Maulwürfen, den Heizpilz an der Lava gegenüber der Müllhalde aufladen und dieses dann den Greisen zeigen. Man kann sich einigen und unser Erfinder bekommt die Heizpilze gebracht.

Es fehlt jetzt noch die Mannschaft. Wir reden mal mit dem Wolf, der würde ja mitkommen, aber nur mit etwas Schriftlichen.

Zu Narrow reden und man bekommt einen **Standardvertrag**, den wir zum Wolf bringen. Ausgefüllt sein sollte er mit

Allgemeines: seinen Körper dem Kapitän übereignen

Pflichten: Dienst auf der Brücke und Kleiderordnung einhalten

Arbeitszeit: Immer, wenn es was zu tun gibt

Vergütung: 3 Flaschen Rum pro Tag

Dauer des Praktikums: Bis die Beute aufgeteilt wird.

Nun Peach mitteilen, dass alles bereit ist. Der Start soll erfolgen und letztendlich startet man mit dem Sumpfling anstatt mit Narrow und wir landen im Weltraum im Kapitel 4.



#### **Kapitel 4 – Weltraum/Schiff**

Simon muss die Mannschaft wieder an ihre Plätze bringen. Es muss auch verhindert werden, dass der Sumpfling die Suppe fertig kocht. Mit dem Sumpfling reden und einen **Handschuh** bekommen.

In der Kapitänskajüte hinten eine lose Diele finden. Sie wegnehmen und mit dem Kriegshammer reden. Er würde ja Simon dienen, wenn Simon ihm einen prunkvollen Becher mit Drachenblut bringt. Woher das Blut nehmen und woher den Pokal?

Wieder auf das Hauptdeck und dort alles ansehen. Neben dem Steuerrad findet Simon einen **Goldpokal**. Fehlt nur noch das Drachenblut.

Hhhmmm, Rotkäppchen benimmt sich doch wie ein „Hausdrachen“, aber wie können wir ihr Blut abzapfen? Schauen wir uns mal an, was beim Sumpfling steht.

Ein Glas mit **Blutegeln** wandert ins Inventar und da sich Rotkäppchen ja wohl nicht freiwillig Blut abzapfen lässt, platziert Simon die Blutegel im Bett von Rotkäppchen.

Nun mit Rotkäppchen reden, die sich schlafen legt, aber von den Blutegeln tracktiert wird. Sind diese vollgesaugt, wieder in die Kajüte. Hinten beim Bett eine **Metallflasche**, **Gardinenringe** von der Gardinenstange und einen **Schottenrock** nehmen.

Vom Bett (evtl. G-Taste benutzen) die **vollgesogenen Blutegel** nehmen, sie mit dem Pokal benutzen und auspressen. So haben wir einen **Pokal voll mit Blut** des „Hausdrachens“.

Hier sollte nun unbedingt gespeichert werden, denn es gibt 3 Wege, gleich zu handeln.

Hat man nämlich mit dem Kriegshammer gesprochen und den Pokal auf ihn angewendet, dann kann man 1 von 3 Wegen auswählen, wie man gegen den Sumpfling vorgehen will.

- a) Weg des Schurken
- b) Weg des Kriegers
- c) Weg des Barden

Hat man einen ausgewählt, stehen die anderen nicht mehr zur Verfügung und das Spiel könnte – ja nach Auswahl – anders verlaufen.

Zunächst aber zum Hauptdeck und dort neben der Falltür im Boden einen **Knochen** von einem kleinen Skelett nehmen.

In den Maschinenraum und einen Eimer ins Inventar befördern. Hier sollte sich der Weg teilen, je nachdem, was man ausgewählt hat.

Der Weg des Schurken:

Mit dem Sumpfling reden. Er muss abgelenkt werden, damit man das Feuer löschen kann. Dem Sumpfling den Knochen geben und wenn dieser ihn sich ansieht, mit dem Wassereimer neben dem Kessel das Feuer löschen. Doch das bringt nicht viel, weil der Sumpfling das Feuer wieder mit dem Feuerzeug anzündet, also müssen wir auch das Feuerzeug zerstören. Simon kommt aber nicht an das des Sumpflings dran. So muss Trick 17 her und Simon geht in den Maschinenraum und zerstört mit dem Hammer sein eigenes Feuerzeug im Inventar.

Jetzt dem Sumpfling wieder einen Knochen geben und – während er sich ihn ansieht – zuerst mal das Feuerzeug austauschen. Dann erneut einen Knochen holen und das Feuer – wie gehabt – löschen.

Der Weg des Kriegers:

Mit Polly reden und einen Kessel neben ihm entdecken. Simon braucht diesen Kessel und so Polly dazu veranlassen, den **Kessel** mit dem Schnabel zu tracktieren. Etwas gelocht kann ihn Simon schließlich nehmen und der Hammer geht nun auf den heruntergefallenen Kessel los. War das nur eine Übung? Auf jeden Fall benutzt Simon danach den Hammer auf den Suppenkessel und erklärt dann dem Sumpfling, warum er so gehandelt hat.

Weg des Barden:

Verlässt man die Kajüte, dann wandert vor der Tür der Kajüte automatisch eine Eskimoharpune in unser Inventar.

Auf dem Hauptdeck findet Simon auf einem Fass neben dem Sumpfling **Walfett**.

Mit Hilfe der Harpune holt sich Simon den Kessel oben neben dem Papagei. Nun in die Kajüte zurück und mit dem Hammer die kleine Statue eines Lustknaben zu Gipsstaub (Überreste ins Inventar befördern) verarbeiten. Nun den Gipsstaub, Wasser, Walfett und einen Knochen in den kleinen Kessel geben. Wir sollten danach eine **fertige Suppe** im Inventar haben und wenden diese auf den Sumpfling an. Dieser ist erfreut, dass Simon für ihn gekocht hat und will für ihn alles tun. Simon schickt ihn auf die Brücke.

So, der erste wäre wieder auf seinem Posten.

Den Wolf zurück zu beordern wird etwas schwieriger. Wir reden mit ihm, doch der ist wieder mal besoffen und da der Wolf glaubt, dass Kaffee wieder nüchtern macht, dann hat Simon eine neue Aufgabe.

Simon durchsucht den Kohleberg, erhält **Kohlestaub** und füllt diesen in die Metallflasche. Da es hier keinen echten Kaffee gibt, muss es etwas tun, das so aussieht. Also wird in die Metallflasche noch Wasser gefüllt und die Flasche mit der schwarzen Brühe dann mit der Heizkesselöffnung im Maschinenraum benutzt (evtl. auch den Kochhandschuh benutzen) und sie wird schön heiß. Jetzt den falschen Kaffee mit dem Wolf benutzen und dieser geht letztendlich auf die Brücke.

Rotkäppchen muss nun auch noch auf die Brücke und Simon redet mit ihr. (Falls er das schon vorher getan hat, weiß er, dass er die Frauenquote an Bord erhöhen muss). Mit allen reden und letztendlich muss der Wolf zur Frau umfunktioniert werden. Mit ihm reden und dann die „Zutaten“ besorgen. Eine **Bluse** hat der Wolf schon. Auf dem Hauptdeck einen **Wischnopp** finden, ebenso eine **Piratenflagge**. In der Kajüte noch eine **Korsage** finden und dann alles im Inventar kombinieren (incl. Schottenrock und Gardinenringe). Nun das Wölfinnen-Outfit mit dem Wolf benutzen und

die neue Wölfin dem Rötchkäppchen vorstellen, der nicht anderes übrig bleibt, als dies zu akzeptieren.

Alle kehren auf die Brücke zurück und „Das Auge des Todes“ schickt einen riesigen „Tintenfisch“ zu Simons Schiff. Es erfolgt eine Kollision.

Mit dem Wolf reden, aber letztendlich schaut sich Simon selbst das Kontrollpult an, das ihm sagt, dass er ein Mensch/Maschinen-Interface austauschen soll. Er weiß jedoch nicht, woher er etwas zur Reparatur nehmen soll und redet so mal mit dem Papagei; dieser ist doch aus technischen Teilen zusammen gesetzt und sein Sprachmodul könnte Hilfe bringen. Doch Polly ist gar nicht begeistert und Simon erreicht nichts. Durch ein Bullauge sehen und Simon macht sich seine Gedanken. Mit allen reden und man bemerkt bald, dass sich der Tintenfisch, der als Tarnung dienen könnte, wieder vom Schiff lösen könnte und Simon bekommt den Auftrag, dies zu verhindern – der Tintenfisch muss weiterhin das Schiff angreifen und „wütend“ sein.

Je nachdem, als was man spielt hat man die Eskimoharpune im Inventar oder muss sie jetzt unten vor der Kajütentür – am Boden liegend – holen. Simon könnte jetzt – im Raumanzug – durch die Luftschleuse und dann den Tintenfisch ärgern. Da kein Raumanzug vorhanden ist, muss Simon den Taucheranzug benutzen; der hat aber Löcher und unser Held will ihn mit dem Knetgummi abdichten. Gut gedacht, funktioniert aber dennoch nicht und so wird Polly befragt. Der gibt den richtigen Tipp und die Abdichtung funktioniert jetzt. Versuchen das Schiff zu verlassen, doch Simon muss sich ja draußen festhalten.

Links unterhalb der Brücke findet Simon **Nägel**, die helfen könnten, weil das Schiff ja aus Holz ist. Die Nägel mit dem Taucheranzug benutzen. Wieder mit dem Papagei reden und ihn überreden mitzukommen, damit Simon sich mit dem Tintenfisch unterhalten kann. Der Papagei ist geschmeichelt, doch Simon hat andere Absichten. Unten im Maschinenraum einen Käfig finden, ihn nehmen und ihn oben dann auf Polly anwenden.

Jetzt zur Luftschleuse und wenn man vorher alles beredet hat, geht es nach draußen, die Mission hat Erfolg und Simon kehrt auch mit dem **Sprachchip** zurück, den er im Maschinenraum auf die Kontrolltafel neben dem Heizkessel anwendet.

Zurück an das Steuerrad und der Anflug auf den Feind beginnt. Er misslingt gewaltig und wir landen im Kapitel 5.

## **Kapitel 5 – Station der Außerirdischen**

Nach einer langen Sequenz kann der Wolf auswählen, was er lernen will: Die Kraft der Vorhersehung. Auf die Frage des Lehrers wird mit „Jetzt“ geantwortet.

Jetzt folgt die Kraft des Gedankenlesens (kann man anwählen, wenn man den Menüpunkt wählt: „Meister, lass mich an deiner Weisheit teilhaben). Antwort auf die Frage: „6“ (wenn man aus dem Inventar die Kraft auf den Lehrer anwendet).

Jetzt folgt die Kraft des Gedankenkontrollierens.

Ergebnis: „Laufe 3x im Kreis und leg Dich dann schlafen“

Nun folgt die Kraft der Telekinese und der Wolf wendet sie auf das riesige Tentakel rechts an.

Der Wolf hat nun alles gelernt und beschäftigt sich als erstes mit der Energiebrückensteuerung, da er auch u.U. nach rechts laufen muss.

Die Vorhersehungskraft nutzen und so sehen, wie die Brückensteuerung eingestellt sein muss. Danach die Brückensteuerung benutzen: Zuerst den „seltsamen Knopf“ für den Reset benutzen, dann den Drehknopf oben rechts so drehen, dass der Pfeil nach links zeigt; danach den Drehknopf unten rechts so stellen, dass der Pfeil nach rechts zeigt; nun den Drehknopf oben links so stellen, dass der Pfeil nach unten zeigt und zum Schluss den „komischen Knopf“ drücken.

Jetzt nach rechts gehen und in der Brücke die Nihonier treffen. Hier benutzt er die Gedankenkontrollierkraft auf den Chef-Nihonier und befiehlt, „..... nur noch auf die Bildschirme zu achten“.

Der Wolf kann nun den Raum betreten und benutzt rechts die Waage.

Weiterhin kann er mit der Gedankenlesekraft – auf einen Nihonier angewendet, nun deren Sprache ansatzweise verstehen. Den Raum verlassen und unten zum Teleporter. Alles ansehen, die Tastatur zum Einstellen benutzen und dann den Hebel benutzen. Das funktioniert so nicht, da der Wolf auf der Plattform stehen muss. Also geht er dorthin und benutzt die Telekinesekraft auf den Hebel.

Der Wolf kommt zum Hauptcomputer. Er redet mit ihm, dieser will aber das Passwort wissen. So benutzt er die Vorhersehungskraft auf den Computer und erfährt das Passwort „Kakerlakenschwarm“.

Jetzt kann er mit dem Computer interagieren. Der Befehl, die Superwaffe auszuschalten, bringt nichts. Man muss versuchen den Computer zu überlisten mit Fragen, die er nicht beantworten kann. Letztendlich bestellt er beim Computer einen Tee mit Milch und das verursachte einen Zusammenbruch der Energieversorgung.

Wir landen nun automatisch bei Simon, der nun einen Dialog zwischen den Maulwürfen und den Nihoniern einrichtet. Wir sollten nun auswählen:  
1, 1, 1, 2, 1, 1, 4, 3, 4 und es sollte ein HAPPY END geben.

Bitte aber beachten, dass man bis zum endgültigen Ende durchhalten sollte. Es geht beim vermeintlichen Ende noch mindestens 10 Minuten weiter (teilweise mit einem Blackscreen und nur mit Sprachausgabe), aber es gibt für alle Durchhalter dann am Schluss noch einen Bonus.



**Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!**

**In eigener Sache:** Sollten Sie die Lösung kostenlos und/oder aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server, ....). Gerne können Sie uns etwas spenden. Wenn Sie uns z. B. ein paar Briefmarken zusenden wollen: H. L. Kratz, Arendsstraße 4, 63075 Offenbach.