

Komplettlösung zu Traumschiff Surprise - von <http://www.gamepad.de>

exklusiv erstellt für

# CD ROM & Softwareservice Kratz

© Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

[Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!](#)

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne 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!

*Die Brücke nach rechts verlassen. Weiter nach rechts und in die eigene Kabine.*



*Hier nun die kaputte Fruchtekette, rechts vom Spiegel ein Epiliergerät und eine Pinzette mitnehmen. Rechts am Spiegel auch das Röckchen einsacken. Die Kabine zum Gang hin verlassen und durch die Tür zum Südkorridor.*

*Mit den Crewmitgliedern reden und schließlich das Epiliergerät gegen einen Bubble-Gum tauschen. Dann rechts den Putzplan ändern und mit Bora-Bopra durch die Tür über alles reden, ihr schließlich den Bubble-Gum anbieten (auf die Tür anwenden) und dafür die Strumpfhose erhalten. Weiter nach rechts zum Ostkorridor. Hier den Wasserspender registrieren, links den Fitnessraum inspizieren und rechts vor einem Mülleimer ein Pralinenpapier ergattern. Dann links davon in den Maschinenraum.*

*Mit Schrotty reden und rechts eine Maschinenhebestange ergattern. Mehr ist hier momentan nicht zu erreichen, also zurück bis zu den beiden Typen und links von ihnen dann in Pulles Kabine. Mit ihm über alles reden und eine Tablette bekommen, die wir in das Pralinenpapier*

*einwickeln. Dann mit der Maschinenhebenstange die Lampe im Schwung versetzen. Somit ist Pulle abgelenkt und man kann eine Zitrone und eine Apfelsine klauen.*

*Über den Westkorridor einen Raum nach links, das Bodengitter inspizieren und feststellen, dass dort ein Schraubenzieher drin liegt.*

*Nun über den Turbo-Lift zur Brücke und dort dem Käptn Kork die Praline anbieten.*

*Ihn wird schlecht und man kann Korks Glückbringer nehmen und oben aus dem Schränkchen ein Stück Käse-Sahne Torte.*

*Zurück und draußen das Bodengitter mit dem Glückbringer öffnen und den Schraubenzieher herausholen.*

*Dann zurück zu Schrotty. Mit ihm über alles reden, vor allem über die kaputte Kette und schließlich im Tausch mit dem Schraubenzieher eine Sicherheitsnadel bekommen und die Kette zusammen mit der Apfelsine damit reparieren.*

*Nun auf dem Rückweg zum Käptn Kork bei Pulle links aus einer Maschine einen Musikchip ergattern, zum Käptn Kork zurück und ihm sagen, dass man bereit zur Probe sei.*

*Kaptn Kork ist aber nicht in Stimmung, also zurück in den Fitnessraum, die Musikanlage mit dem Musikchip bestücken und dann zu Schrotty gehen und ihn bitten, die Musik auch auf die Brücke einzuspielen.*



*Schrotty tut das, man geht selbst nochmals in den Fitnessraum, schaltet die Anlage ein und geht dann wieder auf die Brücke und wir gelangen zum 1. Minispiel, das nicht einfach, aber dennoch zu schaffen ist. Auf gamepad.de stellen wir allen, die Schwierigkeiten haben, ein Savegame zur Verfügung.*

## **Kapitel 2:**

*Nach dem Tanz erwartet uns eigentlich ein Fax in einem Nebenraum, aber unser Käptn Kork*

*hat die Keycard dafür verlegt.*

*Die muss jetzt gefunden werden.*

*Kork verlässt die Brücke und geht zunächst mal in seine*

*Privatgemächer.*



*Hier nimmt er aus dem Bettkasten einen alten Gürtel.*

*Dann links vom Schrank ein Fieberthermometer und die Handschellen.*

*Danach wieder nach draußen und alle nach der Keycard befragen.*

*Gehen wir zunächst mal zu Spucky.*

*Spucky weiß wohl etwas, will aber sein Wissen erst dann preisgeben, wenn er im Fitnessraum das Rüttelsofa benutzen kann. Angeblich ist das kaputt, aber man braucht wohl nur eine Münze. Also mal Schrotty darüber interviewen. Der bestätigt, dass man Münzen benutzen muss, aber wo sind die zu finden?*



*Wenden wir uns im Maschinenraum nach rechts, dann können wir dort rechts an der Wand einen Schaukasten mit Münzen finden. Wenn wir ihn öffnen wollen, dann geht der Alarm los, den wir somit ausschalten müssen. Nur wie?*

*Gehen wir in den Maschinenraum zurück und finden dann links in einem Wäschekorb eine alte Jacke, die wir mit dem Gürtel verschnüren. Zurück zum Beamerraum und dort die verschnürte Jacke auf den Alarm anwenden. Nun kann man die Münzen nehmen und es wird kein Alarm ertönen. Dann vorne noch eine Kiste entdecken, sie öffnen und somit wandern auch noch weitere Gegenstände in unser Inventar. Am wichtigsten ist hier der Kleister. Nun zurück zu Spucky und mit ihm reden, ihm die Münzen geben und Pulle soll die Keycard haben. Die Maschinenheberstange noch mitnehmen und dann in Pulles Bereich.*



*Mit ihm reden, aber er bestreitet, die Karte zu besitzen und ist auch nicht bereit, seine Kabine durchsuchen zu lassen. Ein Trick muss her, damit er die Kabine verlässt und so versetzen wir seine Hängelampe wieder in Bewegung. Pulle geht, aber die Durchsuchung bringt nichts.*

*Draußen dann mit Pulle reden, der meint, wir sollten mit Schrotty reden. Schrotty sucht aber seine Wäsche und will uns helfen, wenn er seine Wäsche zurückbekommt. Hhhmmmmmm. Was tun, denn wenn unser Guter den Alarm freilegt, dann ..... -, so versuchen wir den Schaukasten zu schließen, der aber nicht zu bleibt. Kann er geklebt werden? Also gehen wir zurück und besorgen uns aus der Kommandozentrale, da wo auch das Stück Käse-Sahne-Torte war, eine Kaffeekanne, füllen die mit Wasser auf, geben den Kleister dazu, schmieren mit dem Kleister den leeren Schaukasten ein und schließen ihn wieder. Es hält, die Jacke kann vom Alarm entfernt werden und wir bringen sie Schrotty zurück, der meint, wie sollten doch mal in unserer Kabine nachsehen und so kommt unser Held drauf, dass er vergessen hat, im Kasten nachzusehen. In die eigene Kabine und die Keycard links im Schrank/Kasten finden. Zurück auf die Brücke und dann mit der Keycard in den Kommunikationsraum und von dort das Fax holen.*

Schrotty das Fax zeigen und ein Treffen im Beambereich ausmachen. Dann dorthin. Leider funktioniert das Beamen nur auf kurze Strecken und so müßte ein Taxi gerufen werden. Das Telefonbuch ist jedoch verschwunden. Von Pulle erfahren, dass es sich wohl auf dem Reserveklo befindet, dessen Tür aber nicht aufgeht. Nun denn: Kurzstrecken kann man ja beamen, also lässt sich unser Held ins Reserveklo beamen, findet das Telefonbuch und bestellt ein Taxi. Das 2. Minispiel hält uns gefangen und schließlich erfolgt die Landung auf der Erde.

### Kapitel 3:



Wir landen in einer Kuppel bei Ratsmitgliedern und Metapha und sollen eine Zeitreise mit einem Sofa machen und es somit nicht zu dem, Angriff kommen lassen. Schrotty muss aber zunächst mal seine Brille reparieren und die Betriebsanleitung für das Sofa finden. Die Brille kann mit einem Gummi repariert werden, den wir unter dem Schuh des linken

Ratsmitgliedes ergattern können. Dann geht Schrotty rechts raus in einen Gang und kommt dort aber nicht weiter. Methapa befragen, die uns eine Keycard/Codeschlüssel gibt für den Weg zum Hauptcomputerraum.



Schrotty durchsucht im nächsten Raum Karteikästen, nimmt einen Helm und schraubt den Haken, an dem der Helm hing, ab. Weiterhin schraubt er die Scharniere der großen Tür ab und kommt so in einen Raum, wo die Zerstörung schon fortgeschritten ist und er über ein Loch muss. Er sieht einen Deckenbalken und könnte so sich

mit Seil/Kabel und Haken hinüberschwingen. Zurückgehen und ein Kabel ergattern, es in Inventar mit dem Haken verbinden und das dann über den Deckenbalken werfen. Der Balken fällt runter, unser Held nimmt wieder das Kabel vom Boden und benutzt nun den Balken als Brücke. So kommt er zum Computerraum und kann sich mit dem Computer unterhalten. Die Betriebsanleitung will dieser nur gegen ein Formular rausrücken. Also erinnert sich unser Held an die Karteikästen und findet es dort. Aber der Computer akzeptiert es nur, wenn es von einer autorisierten Person unterschrieben ist. So geht unser Held zurück und kann das Formular durch ein Loch hindurch an Metapha geben, die es ausfüllt und unterschreibt. Zurück zum Computer, der die Betriebsanleitung in einen geschlossenen Ausgabeschacht befördert. Leider geht ihm der Saft aus und die Klappe kann nicht geöffnet werden. Doch unser Held hat ja im Raum links eine offene Stromleitung entdeckt, schließt das Kabel jetzt an den Hauptcomputer an und verbindet es mit der offenen Stromleitung. So gibt es das Gewünschte und unser Held muss sich einen Weg zurück suchen. Der linke Lüftungsschacht sollte benutzt werden können und danach geht es ab ins

#### *Kapitel 4 - Mittelalter:*

*Im Zelt die Hose und den Helm nehmen. dann die Münze auf den Ausgang benutzen und somit die Wachen ablenken. Rechts neben die Tribüne stellen und dann mit dem Gürtel das Hemd ergattern und sich hinter der Tribüne umziehen (wenn man z.B. Hemd und Hose im Inventar kombiniert!). Jetzt sollte sich unser Held frei bewegen können.*

*Mit den Wachen und dem Einsammler reden, das rostige Schwert links von den Wachen ins Inventar befördern und dann nach rechts in den Burghof. Sich um die Kuh kümmern (hat wohl Hunger) und im Müllhaufen 2x was finden.*

*Mit der Wache reden (möchte was Hochprozentiges) und dann mit dem Händler rechts. Der Händler möchte eine Rübensuppe und die Rüben kann man mit dem rostigen Schwert im Beet an dem Treppenaufgang zur Küche ausgraben.*

*Die Köchin hält uns für einen Boten und wirft uns raus, um Brennmaterial zu holen. Dennoch gehen wir in die Küche zurück und holen uns den Kochtopf und eine Schale.*

*Wie war das: getrocknete Pferdeäpfel sind doch gutes Brennmaterial und der Sammler wollte einen Helm. Kommen wir da zusammen?*

*Bieten wir dem Sammler mal den Kochtopf an und wenn er ihn so nicht möchte, dann benutzen wir das rostige Schwert auf den Topf und jetzt könnte er ihn - ohne Griff - als Helm akzeptieren. Also jetzt den Topf ohne Griff gegen den Kübel tauschen, das Brennmaterial abliefern, nach der Rübensuppe fragen, die Rüben abliefern und schließlich einen Teller Rübensuppe bekommen.*

*Die Rübensuppe dem Händler bringen und dafür das Hochprozentige bekommen, das wir wiederum sofort der Wache am Kerker geben und im Tausch dafür Gold erhalten, das wir sofort beim Händler gegen Stroh eintauschen. Weiterhin wissen wir, dass da eine Wache fliegen will, haben ein Katapult entdeckt und die Katze, die die Katapulthebelstange dafür bewacht.*

*Nun also die Kuh füttern und dann melken (Schale aus der Küche auf sie anwenden) und danach die Katze mit der Milch weglocken und die Stange für das Katapult ergattern.*

*Jetzt zur Wache und zum nächsten Minispiel.*

*So kommen wir in den Kerker, werden schließlich auch Gefangener und am nächsten Morgen beauftragen wir Spucky, den Kerkermeister abzulenken. Dadurch können wir den Schlüssel ergattern und es geht raus. Dort mit allen reden und Spucky hat dann die Idee mit dem Foto. Also bitten wir den Burgherrn darum, das Foto zu machen und wenn alle auf dem Sofa sitzen .....*

#### *Kapitel 5 - Wilder Westen:*

*Unsere Helden landen getrennt im Wilden Westen, 2 davon in einem Schrank. Daraus entsteigen, vorgehen zum Schreibtisch, die Bonbons/Pralinen nehmen und die Schale und dort hinein.....; dann aus dem Fenster und nach unten. - Spucky braucht eine Kopfbedeckung und so geht nur einer auf die Suche. Unser Held nimmt ein Brett, legt es links hinten über das Fass und wirft dann noch den Sack runter.*

*Dann geht es in den Saloon nach rechts und dort hängt ein Hut, den es zu ergattern gilt. Aber wie. Gut denn, alles der Reihe nach: mit dem Barkeeper reden, einen Whiskey bestellen, die Streichhölzer von der Theke nehmen, den Hut anklicken und den Barkeeper danach fragen.*

© Softwareservice Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
lk@gamepad.de

[Schauen Sie mal bei uns im FORUM und im SHOP vorbei!](#)



*Dann den Whiskey in den Spucknapf schütten, ihn umwerfen und dann den Spucknapf anzünden. So ist der Barkeeper abgelenkt und der Hut kann für Spucky genommen werden, der ihn aber nur sehr zögerlich aufsetzt.*

*Jetzt auf die Hauptstrasse, die Gefährten treffen und wieder muss mal gehandelt werden. Wieder trennt man sich und einem muss geholfen werden. Also geht unser Käptn mit seiner Partnerin zur Wippe, befördert den Sack nach rechts und bittet die Partnerin sich auf die Wippe zu stellen, so dass die Leiter erreicht wird*

*und man über das Dach in einem Hühnerstall landet. Hier die Bratpfanne und den Körnersack mitnehmen und dann hinaus in den Hinterhof.*



*Links aus dem Regal dann eine Dose nehmen, die unter die Presse stellen, das Hühnerfutter/den Mais in die Presse geben und somit eine Dose Öl erhalten, mit der das Tor / die Scharniere geölt werden, damit man leise den Feind erledigen kann. Rededuelle scheinen Mode zu werden!!!! Schließlich erfüllt die Bratpfanne ihren Zweck und wir landen mit dem Zeitmoped im*

## *Kapitel 6: Canyon/Wüste*



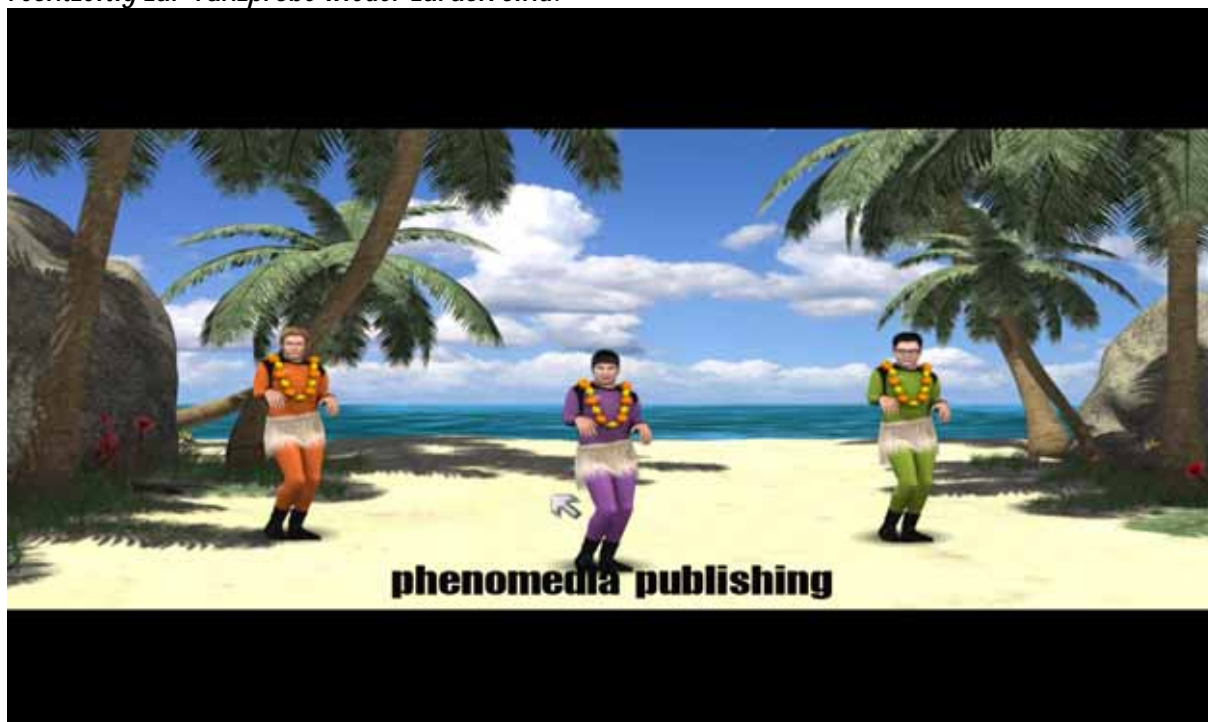
*Hier jetzt das Feuerzeug aufheben und links eine Eidechse. Beim/Am Zeitmoped ein Glas und den Antriebsgummi finden. Weiterhin sich überlegen, wie man die Schlange vertreiben kann. Also die ganze Gegend ablaufen. Rechts dann über eine Höhle zu einem Baum auf einem Plateau kommen und von dort ein paar trockene Äste mitnehmen.*

*Auch feststellen, dass es hier eine Astgabel gibt. Die Äste mitnehmen und sie bei der Schlange aufschichten. Das Feuerzeug funktioniert leider nicht, so dass wir weiter suchen müssen und ziemlich weit links einen Feuerstein finden, mit dem wir die Äste anzünden und dann den Rauch in Richtung Schlange treiben, die sich dadurch verzieht. Auf die andere Seite hindurchgehen und ein Loch finden. Wenn wir jetzt wissen, dass es eine Astgabel gibt, dann können wir Rock auf seinen Taschenlaser ansprechen, ihn ausleihen, die Astgabel holen, den Gummi auf diese anwenden*

*und damit eine Schleuder bekommen, die wir in das Loch stecken. Danach dann auf den hervorstehenden Felsen schießen bzw. schießen lassen, der Baum fällt um und es gibt einen Weg über den Canyon.*



*Alle passieren den Canyon und gehen nach rechts zu einer Straße. Hier ist guter Rat teuer, denn der Wegweiser ist umgefallen. Wo finden unsere Freunde jetzt die Militärbasis? Nun denn: am Straßenrand liegt ein Scheinwerfer dessen Glas wir mit dem geschliffenen Glas zu Linsen/einer Art Fernglas verbinden. Unser handelnder Held wendet die Linsen auf die verschiedenen Richtungen an und findet heraus, dass in Richtung Wüste rechts die Militärbasis ist. Dorthin und es taucht Jens Maul mit dem reparierten Zeitsofa auf. Rechtzeitig erscheint das Alien und streckt Jens Maul nieder, der sein Asthamaspray verliert und damit kann das Alien getötet werden. Leider ist nicht nur eines da und es gibt das letzte Minispiel im Spiel. Sind die Aliens erledigt erwartet uns das Happy End und alle sind glücklich, dass Sie sogar noch rechtzeitig zur Tanzprobe wieder zurück sind.*



Softwareservice L. Kratz  
Arendsstr. 4  
63075 Offenbach  
Hotline: 069-869499  
<http://www.gamepad.de>  
[lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!**

**Dank gebührt an dieser Stelle einem netten, jugendlichen, österreichischen Spieler (TitanderMarsmensch) aus einem anderen Forum, der mir immer mit Rat und Tat zur Seite stand.**

**Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne 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! - Weiterhin kosten solche Lösungen im Handel bis zu EUR 10,--. Wer sich an unseren Unkosten beteiligen will und damit die Erstellung weiterer Lösungen fördern möchte, der kann uns gerne ein paar Briefmarken zusenden. - Herzlichen Dank!**