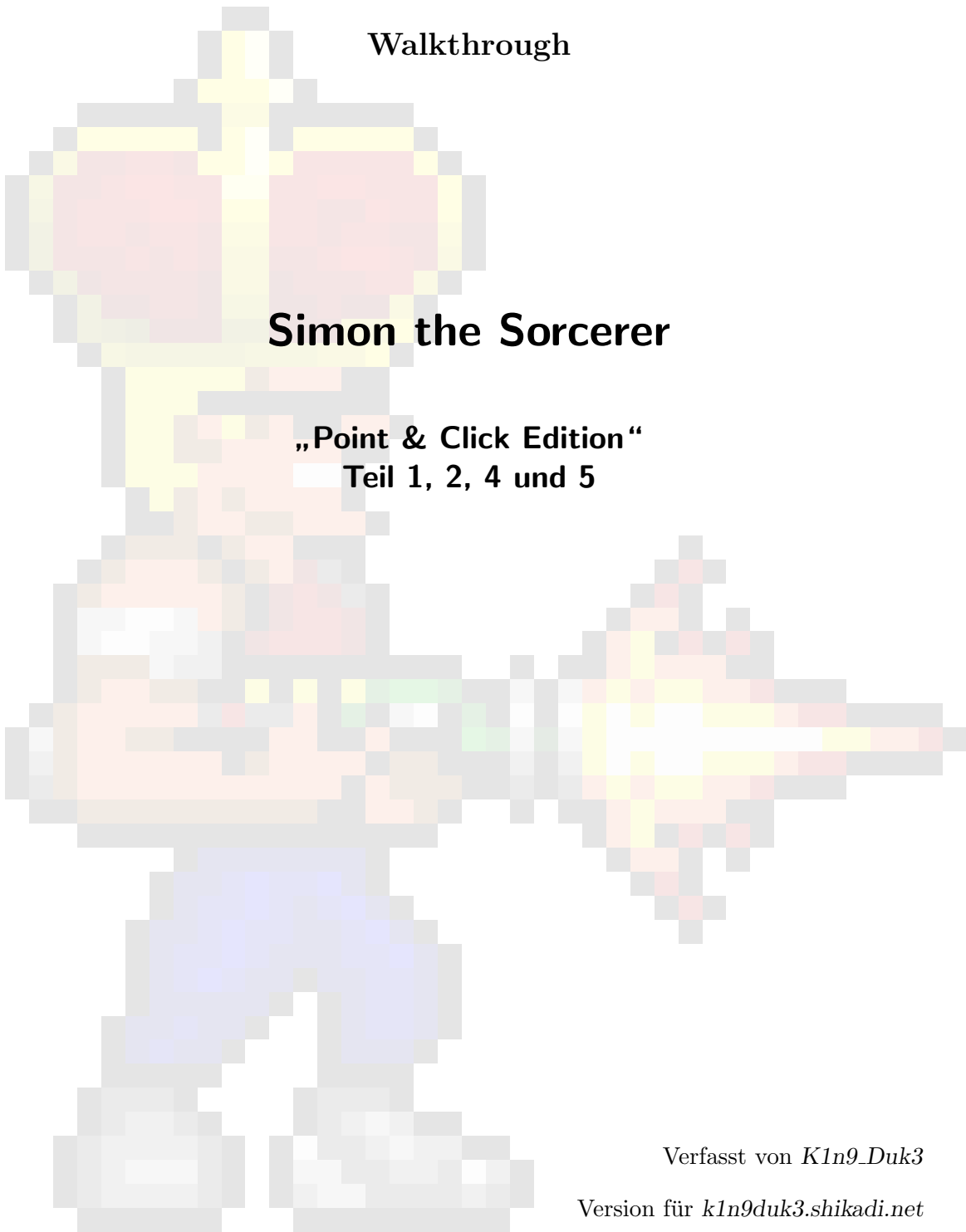


Walkthrough

# Simon the Sorcerer

„Point & Click Edition“  
Teil 1, 2, 4 und 5



Verfasst von *K1n9\_Duk3*

Version für *k1n9duk3.shikadi.net*

Fassung vom 5. November 2016

© 2007-2011 K1n9\_Duk3 – Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf nur mit *ausdrücklicher* Genehmigung des Autors zum Download angeboten oder anderweitig verbreitet werden! Wenn die auf der Titelseite angegebene Webseite nicht der Seite entspricht, von der Sie diese Datei heruntergeladen haben, teilen Sie dies bitte dem Autor über die unten angegebene Kontaktadresse mit.

Kontakt: [k1n9duk3@arcor.de](mailto:k1n9duk3@arcor.de)

<http://home.arcor.de/k1n9duk3>

# Inhaltsverzeichnis

<b>Anmerkungen zu den Walkthroughs</b>	<b>5</b>
<b>Simon the Sorcerer</b>	<b>7</b>
Happy Birthday Sumpfling! . . . . .	7
Von Streikbrechern und Trunkenbolden . . . . .	9
Ruhestörung und die Axt im Walde . . . . .	11
Der Weg nach Rondor . . . . .	13
<b>Simon the Sorcerer II – The Lion, the Wizard and the Wardrobe</b>	<b>15</b>
Die Stadt . . . . .	15
Schiff Ahoi! . . . . .	18
Gestrandet . . . . .	20
Sordids Festung . . . . .	21
<b>Simon the Sorcerer – Chaos ist das halbe Leben</b>	<b>25</b>
Suche: Doppelgänger . . . . .	25
Prison Break . . . . .	26
Schwarzkäppchen und der Wolf . . . . .	26
Der Blick in den Spiegel . . . . .	27
Ein Fehler in den Akten . . . . .	29
Durch die Burgmauer . . . . .	30
Der Diamanten-Coup . . . . .	30
Einmal Hades und zurück . . . . .	31
Die Hochzeits-Crasher . . . . .	32
<b>Simon the Sorcerer – Wer will schon Kontakt?</b>	<b>35</b>
Alien Invasion . . . . .	35
„Oben ohne“ in der Karibik . . . . .	36
„Oben ohne“ in der Unterwelt . . . . .	37
Space pirates of the Caribbean . . . . .	38
Die Reise . . . . .	39
Der Weg des Kriegers . . . . .	39
Der Weg des Schurken . . . . .	40

*Inhaltsverzeichnis*

---

Der Weg des Barden . . . . .	40
Der Ausrangierte . . . . .	41

## Anmerkungen zu den Walkthroughs

Die in diesem Dokument enthaltenen Komplettlösungen sind in Form eines Walkthroughs, also einer Schritt-für-Schritt-Anleitung, geschrieben. Es werden alle Aktionen geschildert, die zum Lösen des Spieles notwendig sind. Ein Walkthrough hilft Ihnen dann am Besten, wenn Sie ihn beim Spielen ständig griffbereit haben und sich an die geschilderte Abfolge halten. Walkthroughs sind nur bedingt dazu geeignet, bei Problemen an bestimmten Stellen im Spiel weiterzuhelfen. Besonders bei Spielen, die nicht linear aufgebaut sind, müssten Sie sich in der Regel den gesamten Text von Anfang an durchlesen, um die entscheidende Aktion zu finden, die Sie weiterbringt.

In vielen anderen Komplettlösungen heißt es oft „Reden Sie stets mit allen Personen über alle möglichen Themen“ und „Nehmen Sie alle möglichen Gegenstände mit“. Dies sind gute Tipps. Deshalb stehen sie in fast jedem Handbuch, wo sie auch hingehören. Tauchen solche Phrasen in einem Walkthrough auf, war der Autor meist nur zu faul, die wichtigen Gesprächspartner oder -themen herauszuarbeiten.

In den vorliegenden Walkthroughs wurden neben den Gesprächen auch die Laufwege stets auf ein Minimum reduziert. Sämtliche Walkthroughs sollten Sie somit auf dem schnellsten Wege zur Endsequenz des Spieles bringen. Wenn Sie sich exakt an die Komplettlösungen halten, kann dies mitunter besondere Effekte haben. In **Runaway 3** wird man beispielsweise oft Kommentare dazu hören, dass man die Lösungen schon kennt, bevor sich die Probleme überhaupt offenbaren.

Es kann aber auch vorkommen, dass man Teile der Hintergrundgeschichte verpasst. So wird man in **Monkey Island™ 1** nicht erfahren, dass Elaine sich in Guybrush verliebt hat. Die Lösung wurde extra so aufgebaut, dass diese Sequenz entfällt und der Spieler gleich zur Entführungsszene gelangt. Schließlich soll der Text ja den schnellsten Weg zum Finale aufzeigen...

Sie können natürlich jederzeit den von der Lösung vorgegebenen Weg verlassen und ausufernde Gespräche mit den Personen führen oder die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Wie eingangs bereits erwähnt, wird es dadurch eventuell schwieriger, die entscheidenden Hinweise für die Rätsel zu finden.

## Besondere Formatierungen und ihre Bedeutung

Anmerkungen, Tipps oder ähnliche Dinge, die nicht zwingend zur Lösung der Rätsel notwendig sind, werden als farblich gekennzeichnete Absatz festgehalten.

Besonders bei Zahlen- und Kombinationsrätseln wird im Text nur die Lösung angegeben. In den meisten Fällen finden Sie dann aber eine Fußnote<sup>1</sup>, die Ihnen angibt, wie man auf die Lösung kommen kann. Falls eine weitere Rätselkette zur Lösung des Kombinationsrätsels führt, verweist Sie die Fußnote auf die entsprechende Stelle im Anhang.

Falls es alternative Lösungswege zu einem Rätsel gibt, werden diese mit grüner Hintergrundfarbe angegeben, um die Alternativen klar vom restlichen Lösungsweg abzugrenzen.

Aktionen, die Easter Eggs und andere Boni aktivieren, werden mit blauem Hintergrund markiert. Diese Aktionen müssen Sie in der Regel nicht ausführen, um die Rätsel im Spiel lösen zu können.



In einigen Adventures ist der Tod ständiger Begleiter des Spielers. Gefährliche Situationen sind daher in den Texten durch einen Totenschädel am Seitenrand gekennzeichnet. Bevor Sie an eine solche Stelle gelangen, sollten Sie sicherheitshalber Ihren Spielstand abspeichern. Sollte das Spiel Sie nach dem Tod automatisch weiterspielen lassen, so finden Sie diese Markierung *nicht* am Seitenrand.



Falls ein Spiel an bestimmten Stellen häufig abstürzt, Ihnen während einer schwierigen oder langen Sequenz keine Speichermöglichkeit anbietet oder es aus anderen Gründen hilfreich wäre, Ihren Spielstand abzuspeichern, wird dies im Text mit einem Disketten-Symbol am Seitenrand markiert. Auch hier sollten Sie Ihren Spielstand vorsichtshalber abspeichern, sobald Sie an die entsprechende Stelle gelangen.

Sämtliche Lösungen wurden – soweit nicht anders vermerkt – anhand der deutschen Versionen der Spiele erstellt. Die Gegenstände wurden in der Regel genau wie im Spiel bezeichnet.



Ältere Spiele, die mit Hilfe des Emulators ScummVM gestartet und durchgespielt wurden, sind mit einem grünen S neben dem Titel gekennzeichnet. Die Lösungen zu diesen Spielen wurden anhand der emulierten Version erstellt.

---

<sup>1</sup>Dies ist eine Fußnote.

# Simon the Sorcerer



## Orientierungshilfen

Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures ist **Simon the Sorcerer** nicht in Kapitel unterteilt. Sie können die meisten Rätsel in diesem Spiel also in beliebiger Reihenfolge lösen. Damit Sie dabei nicht die Orientierung verlieren, können Sie auf die schematische Darstellung der Spielwelt in Abbildung 1.1 auf Seite 8 zurückgreifen, auf der alle Orte, an denen Sie eine Aktion ausführen können, aufgelistet sind. An die rot markierten Orte können Sie sich mit Hilfe der magischen Karte teleportieren, sobald Sie zum ersten Mal dort gewesen sind.

## Happy Birthday Sumpfling!

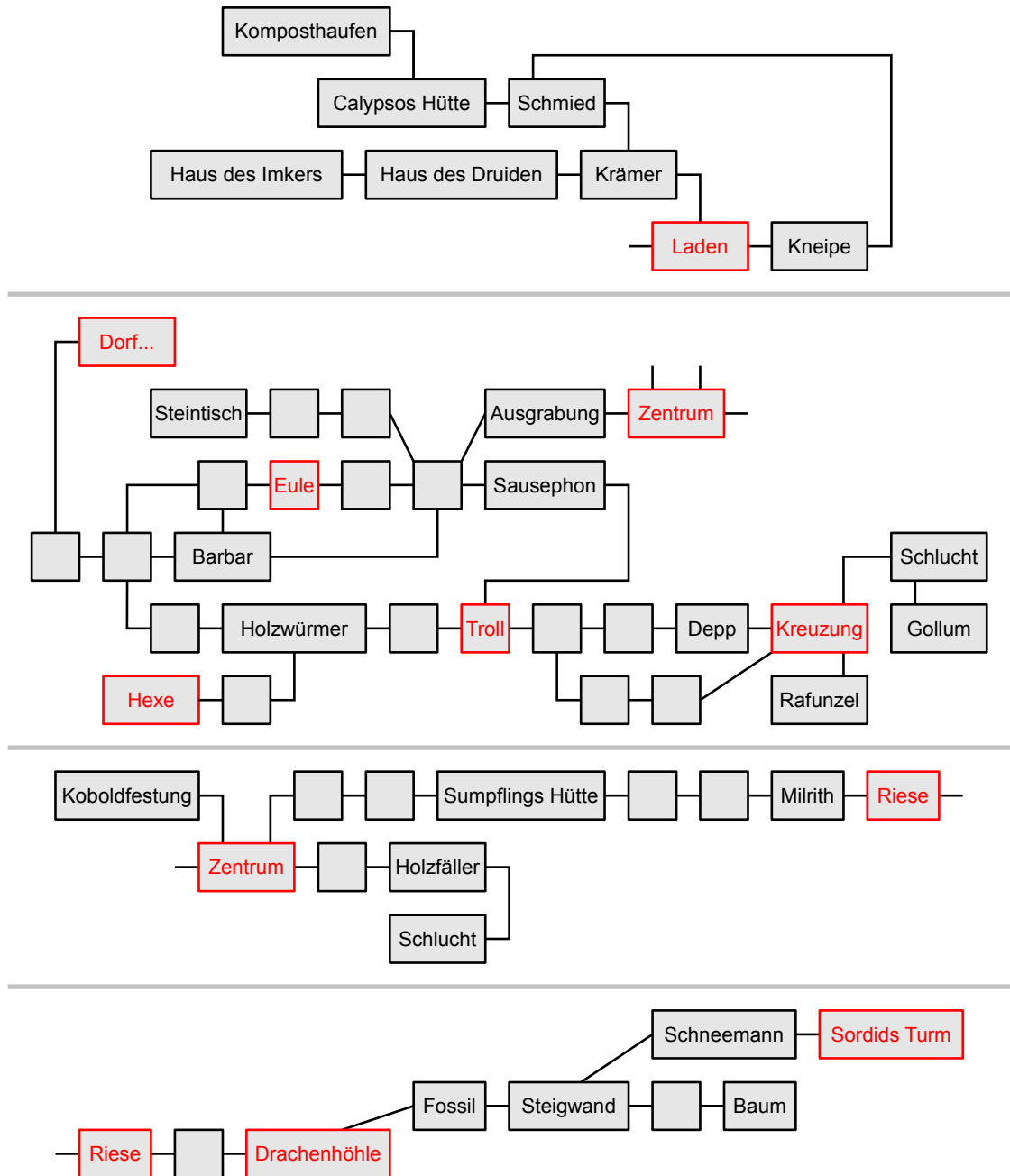
Nach der etwas anderen Einführungssequenz finden Sie sich in Calypsos Hütte wieder. Öffnen Sie die Schublade am kleinen Schreibtisch und schnappen Sie sich den Magneten von der Kühlschranktür. Verlassen Sie die Hütte und gehen Sie nach rechts zum Schmied. Hier stecken Sie das Seil ein, das links auf dem Boden liegt, und lassen den Klöppel, der rechts auf dem Tisch hinter dem Schmied liegt, ebenfalls mitgehen.

Gehen Sie dann am Krämer vorbei zum Haus des Druiden. Draußen finden sie eine allein stehende Leiter, die gerade so in Ihren Hut passt. Betreten Sie das Haus und stecken Sie den Erkältungssaft ein, der rechts auf dem Baumstumpf steht. In der oberen Etage finden Sie noch ein leeres Spezien-Glas, das natürlich auch in den Hut wandert.

Gehen Sie noch kurz in die Kneipe und schnappen Sie sich dort die Streichhölzer von der Maschine links neben der Tür. Stutzen Sie dem schlafenden Zwerg die Gesichtshecke mit Ihrer Schere und verlassen Sie die Kneipe wieder.

Jetzt begeben Sie sich auf Erkundungstour in den Märchenwald. Ihr Weg sollte Sie zunächst einmal zum Hexenhaus führen. Sprechen Sie unterwegs mit den Holzwürmern und bieten Sie ihnen Hilfe bei der Nahrungssuche an. Beim Hexenhaus drehen Sie an der Kurbel am Brunnen und lassen den Eimer Wasser in den Hut wandern.

Abbildung 1.1: Orientierungshilfen für Simon the Sorcerer





Suchen Sie jetzt den Barbaren auf. Reden Sie mit dem armen Kerl und behandeln Sie seine Verletzung. Statten Sie dann der weisen Eule einen Besuch ab und sammeln Sie die Feder auf, die die Eule beim ersten Gespräch verliert. Von dort aus gehen Sie weiter zum Zentrum des Waldes. Gehen Sie kurz zur Koboldfestung und heben Sie den Zettel vom Boden auf. Den Holzfäller besuchen Sie natürlich auch gleich und fragen ihn über seine Probleme aus. Selbstverständlich bieten Sie auch ihm Ihre Hilfe an und erhalten dafür einen Metalldetektor.

Um der Überschrift dieses Abschnittes eine gewisse Existenzberechtigung zu verpassen, sollten Sie jetzt den Sumpfling aufsuchen. Öffnen Sie die Tür zu seiner Hütte und treten Sie ein. An einer Verkostung seiner Sumpfsuppe führt leider kein Weg vorbei. Füllen Sie die nachgereichte Suppe in das Spezien-Glas ein und verzehren Sie die restliche Suppe, sollte Sumpfy Ihnen einen weiteren Teller servieren. Schieben Sie die Kiste auf dem Boden zur Seite und öffnen Sie die Falltür.

Verlassen Sie daraufhin die Hütte wieder und gehen Sie nach rechts bis zum versteinerten Zauberer. Hier benutzen Sie den Metalldetektor und gehen dann weiter zum schlafenden Riesen, um auch diesen Ort Ihrer magischen Karte hinzuzufügen.

## **Von Streikbrechern und Trunkenbolden**

Jetzt statten Sie dem Brückentroll einen Besuch ab. Reden Sie mit ihm über seine Probleme und überlassen Sie ihm letztendlich die Pfeife. Das sollte Ihnen den Weg freiräumen. Stecken Sie das Schild des Trolls ein und gehen Sie weiter zum Dorfdeppen. Auch mit diesem Bremsgehirn führen Sie eine kleine Unterredung, die darin endet, dass Sie den Eimer Wasser über die Zauberbohnen gießen. Gehen Sie gleich wieder zurück und fischen Sie die restlichen Bohnen aus der Pfütze.

Gehen Sie dann an der Kreuzung vorbei zur Schlucht. Klettern Sie an den Lianen links unten hinab und reden Sie mit Gollum. Fragen Sie ihn nach dem tieferen Sinn seiner Angelversuche und geben Sie ihm die Sumpfsuppe im Austausch für die Angelrute. Klettern Sie nun wieder hinauf und gehen Sie zu Rafunzels Turm. Hier hängen Sie Ihren Klöppel an die große Glocke und läuten diese auch gleich. Klettern Sie an Rafunzels Haar hinauf und erlösen Sie die Ärmste von dem bösen Zauber. Jetzt klettern Sie an den Haaren wieder hinab und begeben sich ins Dorf zurück.

Betreten Sie jetzt den Laden und reichen Sie dem Ladenbesitzer die Einkaufsliste, die Sie vor der Koboldfestung gefunden haben. Ihr nächstes Ziel ist der Komposthaufen hinter Calypsos Hütte. Pflanzen Sie die magischen Bohnen im Kompost ein und ernten Sie die Frucht Ihrer Arbeit.

Danach geht's zum Haus des Imkers. Rafunzel öffnet Ihnen freundlicherweise die Tür und Sie können das Haus betreten. Schnappen Sie sich die Imker-Pfeife und den Hut und verlassen Sie das Haus wieder. Schläfern Sie die Bienen am Bienenstock links mit der Pfeife ein und nehmen Sie etwas Wachs aus dem Bienenstock.

Mit dem Wachs gehen Sie in die Kneipe und reden dort mit dem Barkeeper. Bestellen Sie bei ihm ein Mixgetränk und verstopfen Sie das Bierfass mit dem Bienenwachs. Lassen Sie sich von dem Barkeeper noch den Bier-Gutschein geben und verlassen Sie die Kneipe wieder. Draußen stecken Sie das Bierfass ein und gehen dann zum Shop zurück. Mittlerweile sollte eine Kiste vor der Ladentür stehen, in die Sie hineinklettern.

Öffnen Sie die Kiste wieder und sehen Sie sich die Schachteln genauer an. Stecken Sie das Zauberbuch ein und werfen Sie einen Blick hinein. Stecken Sie nun den kleinen Rattenknochen ein und dann das Papier unter der Tür hindurch. Hebeln Sie mit dem Rattenknochen den Schlüssel aus dem Schloss und stecken Sie Zettel und Schlüssel wieder ein.

Schließen Sie die Tür auf und betreten Sie den nächsten Raum. Hier stecken Sie den Eimer ein und gehen dann die Treppe hinunter. Hier stecken Sie die Pfefferminzbonbons ein, die zwischen dem Doppelportal und dem Gitter liegen. Schnappen Sie sich noch das Brandeisen und wenden Sie sich dem gefesselten Druiden zu. Ein erstes Gespräch mit dem Gevatter sollte Sie veranlassen, den Ring zu entfernen.

Nach einem weiteren Gespräch sollte sich der Kerl kooperativ verhalten. Stülpen Sie ihm also den Metalleimer über den Kopf und halten Sie ihm das Brandeisen vors Gesicht. Öffnen Sie die Eiserne Jungfrau und verstecken Sie sich dort drinnen. Öffnen Sie das Gerät, sobald der Druide wieder auftaucht, und nehmen Sie ihm die Säge ab. Mit der Säge können Sie jetzt das Gitter öffnen und die Festung verlassen.

Begeben Sie sich zum Zentrum des Waldes und heben Sie den Stein vor dem Eingang zur Zwergen-Mine auf. Schauen Sie sich den Stein an und legen Sie den Bart an. Betreten Sie die Mine und nennen Sie das Wort, das Sie auf dem Stein gelesen haben als Passwort. Drinnen geben Sie dem Zwerg mit der Lanze das Bierfass und folgen ihm die Treppe hinunter. Kitzeln Sie den auf dem Boden liegenden Zwerg mit der Eulenfeder und heben Sie dann den Schlüssel auf.

Gehen Sie die Treppe wieder hinauf in die Eingangshalle und von dort aus nach links in den Stollen. Hier greifen Sie sich den Haken und schließen die goldene Tür mit dem vorhin gefundenen Schlüssel auf. Betreten Sie den nächsten Raum und machen Sie dem Wächter ein Angebot. Geben Sie ihm den Bier-Gutschein aus ihrem Inventar im Tausch gegen einen Edelstein.

## **Ruhestörung und die Axt im Walde**

Verlassen Sie die Mine jetzt wieder und suchen Sie den Sausephonspieler auf. Werfen Sie die Melone in sein Instrument und lassen Sie es sich von ihm aushändigen. Mit dem Gerät begeben Sie sich zum schlafenden Riesen und spielen dort kurz darauf. Jetzt ist der Weg zur Höhle des Drachens frei, die Sie natürlich gleich betreten. Nachdem Sie sich kurz kennen gelernt haben, betreten Sie die Höhle erneut und geben Sie dem Drachen den Erkältungssaft. Jetzt können Sie die Höhle gefahrlos betreten und den Feuerlöscher einstecken.

Vor der Höhle werfen Sie den Haken zum Felsen über dem Höhleneingang hinauf und klettern auch gleich hinauf. Knoten Sie dem Magneten an Ihr Seil und lassen Sie den Magneten so lange durch das Loch hinunter, bis Sie keine weiteren Goldstücke mehr heraufziehen können. Klettern Sie schließlich wieder hinunter und folgen Sie dem Pfad hinter der Drachenhöhle. Sie finden einen interessanten Stein, den Sie sogleich einstecken.

Begeben Sie sich wieder ins Dorf und betreten Sie den Shop. Hier kaufen Sie einen Hammer und eine Flasche „Weißer Geist“ und verlassen den Laden wieder. Danach suchen Sie den Krämer auf und verkaufen ihm Ihren Edelstein für 20 Goldstücke. Von dort aus geht's weiter zum Schmied, dem Sie den Stein mit dem Fossil auf den Ambos legen.

Mit dem freigelegten Fossil gehen Sie zur Ausgrabungsstelle im Wald. Geben Sie dem Forscher im Loch das Fossil und schicken Sie ihn in die Berge zum Metalldetektor. Folgen Sie ihm dorthin und sehen Sie sich den Schmutz vor dem Loch an. Stecken Sie das Milrith Erz ein und gehen Sie in die Hütte des Sumpflings. Klettern Sie durch die Falltür und fixieren Sie das lose Brett auf dem Steg mit dem Hammer. Folgen Sie dem Steg zum Schädel und stecken Sie das Froschfluch-Kraut ein.

Reisen Sie wieder zum Schmied im Dorf und legen Sie ihm das Milrith Erz auf den Amboss. Suchen Sie jetzt den Druiden in seinem Haus auf. Geben Sie ihm im Austausch gegen den Wundertrank das Froschfluch-Kraut und verlassen Sie das Dorf wieder.

Suchen Sie den Holzfäller auf und geben Sie ihm den neuen Axtkopf. Betreten Sie dann sein Haus und greifen Sie sich das Steigeisen vom Tisch links. Löschen Sie das Kaminfeuer mit dem Feuerlöscher und bewegen Sie den Haken im Kamin und nehmen Sie im Keller das Mahagoni-Holz aus dem Regal.

Mit dem Mahagoni gehen Sie zu den Holzwürmern und reden erneut mit ihnen. Ihre neuen Untermieter werden von Ihnen in Rafunzels Turmzimmer gebracht und dort auf die Bodenbretter losgelassen. Lassen Sie die Leiter in das Loch zum Keller hinab und

klettern Sie hinunter. Öffnen Sie den Sarg und gehen Sie, nachdem der erste Schock verwunden ist, wieder in den Keller hinunter. Öffnen Sie den Sarg erneut und ziehen Sie an dem Verband der Mumie. Stecken Sie danach den Stab ein.

Begeben Sie sich zum Baum in den Bergen und reden Sie mit dem Baum. Entfernen Sie den rosa Fleck am Stamm mit dem „Weißer Geist“, sprechen Sie den Baum erneut an und Sie erhalten die magischen Worte, die Sie später noch benötigen werden.

Jetzt statten Sie endlich den Zauberern im Hinterzimmer der Dorfkneipe einen Besuch ab. Reden Sie mit den lustigen Gesellen und überzeugen Sie sie davon, dass ihre Tarnung nichts taugt. Schließlich wird im Spiel die Bezeichnung „Zauberer“ angezeigt, sobald Sie auf die Kerle klicken. Mit etwas Beharrlichkeit können Sie die Zauberer zu einer Aufnahmeprüfung überreden. Geben Sie also den Zauberern den Stab und bezahlen Sie die 30 Goldstücke Aufnahmegebühr.

Als anerkannter Junior-Zauberer begeben Sie sich jetzt zum Hexenhaus und betreten Sie die Hütte. Versuchen Sie, den Besen einzustecken und fordern Sie die Hexe zu einem Zaubererduell heraus. Die magischen Worte und deren Effekte werden in Tabelle 1.1 beschrieben.

Tabelle 1.1: Effekte der magischen Worte

Wort	Verwandlung in	Sieg gegen
Simsalabim	Schlange	Katze, Maus
Hokuspokus	Katze	Dackel, Maus
Würstchen	Dackel	Schlange, Maus
Abrakadabra	Maus	—

**Anmerkung:** Es scheint, als würden sich die Kräfteverhältnisse zwischen den Tieren ändern. Daher kann es sein, dass die Einträge in der „Sieg gegen“-Spalte nicht korrekt sind. Die hier angegebene Tabelle wurde mit ScummVM Version 1.0.0 getestet.

Die Kämpfe laufen nach keinem bestimmten Muster ab, also müssen Sie sich auf Ihr Glück verlassen. Sobald Sie die Hexe besiegt haben, verwandeln Sie sich in eine Maus und flüchten durch das Mäuseloch im Hintergrund.

Begeben Sie sich jetzt zur Steigwand in den Bergen und stecken Sie das Steigeisen in das dafür vorgesehene Loch. Den Schneemann werden Sie los, indem Sie ein Pfefferminz lutschen. Gehen Sie weiter zum Turm und fliegen Sie mit dem Besen zur Eingangstür. Schlucken Sie nun den geheimnisvollen Trank und Sie gelangen in den Turm.

## **Der Weg nach Rondor**

Stecken Sie das Blatt und den kleinen Stein ein. Gehen Sie in den verrosteten Eimer und Sie finden ein Streichholz. Gehen Sie dann weiter nach links. Werfen Sie das Haar zum Wasserhahn hinauf und versuchen Sie, das Lilienblatt aufzuheben. Stellen Sie das Streichholz auf das Lilienblatt und befestigen Sie das kleine Blatt daran. Nehmen Sie sich jetzt den Samen aus den Blüten in der Mitte des Wasserloches und zermahlen Sie den Samen mit dem Stein.

Schmieren Sie den Wasserhahn mit dem Öl und ziehen Sie an dem Haar. Jetzt können Sie mit Ihrem Gefährt zur anderen Seite übersetzen. Schauen Sie sich das Wasser genauer an und fangen Sie die Kaulquappe ein. Reden Sie nun mit dem Frosch und erpressen Sie ihn mit der Kaulquappe. Stecken Sie einen der gelben Pilze ein und lassen Sie ihn sich schmecken.

Brechen Sie den kleinen Ast vom Baum ab und öffnen Sie die Tür zum Turm. Füttern Sie die gefräßige Truhe mit dem Ast und heben Sie den Schild auf. Greifen Sie sich noch den Speer aus dem Regal im Hintergrund und gehen Sie die Wendeltreppe hinunter in die Folterkammer. Auf der rechten Seite des Raumes finden Sie eine Truhe, die Sie natürlich einstecken. Legen Sie den Hebel bei der Treppe um und stellen Sie die Truhe auf den Block. Bewegen Sie den Hebel noch zweimal und stecken Sie die Kerzen ein. Holen Sie den Schädel mit Hilfe des Speers von der Decke und stecken Sie den Schädel ein.

Steigen Sie die Wendeltreppe hinauf in Sordids Schlafgemach und heben Sie die Socke vom Boden auf. Schnappen Sie sich das Beutelchen vom Bett und das Buch von den Kissen links. Auf dem Tisch vor dem Spiegel liegt ein Zauberstab, den Sie auch einstecken. Gehen Sie jetzt die Treppe hinauf zu den Dämonen.

Schnappen Sie sich das Buch aus dem Regal im Hintergrund und die Chemikalien vom Podest in der Raummitte. Gießen Sie die Chemikalie auf den Schild und hängen Sie den glänzenden Schild an den Haken am Podest. Schauen Sie sich beide Bücher an und reden Sie mit den Dämonen, bis die beiden darum bitten, zur Hölle geschickt zu werden.

Gehen Sie dann die Treppe wieder hinunter und reden Sie mit dem Spiegel. Lassen Sie sich das Labor zeigen und packen Sie danach die Socke in den kleinen Beutel und halten das Ganze vor das Mausloch an der Wendeltreppe. Gehen Sie wieder zu den Dämonen hinauf und reden Sie mit ihnen. Lassen Sie sich die magischen Quadrate auf den Boden malen und starten Sie die Zeremonie. Steigen Sie danach in den Teleporter und wählen Sie Ihr Ziel.

Stecken Sie die Kieselsteine und die Astgabel ein und reden Sie mit dem Verkäufer. Lassen Sie sich ein paar Broschüren geben. Schauen Sie sich die Broschüren an und wickeln Sie das Gummiband um die Astgabel. Feuern Sie mit der Schleuder auf die Alarmglocke, stecken Sie ein paar Streichhölzer von der Theke ein und gehen Sie nach rechts zu den Gruben.

Stecken Sie den Eimer Bohnerwachs ein und folgen Sie dem Weg zu den Gruben. Verwandeln Sie Sordid mit dem Zauberstab zu Stein und werfen Sie ein Streichholz in die nicht mehr ganz so feurigen Gruben von Rondor. Ach, und werfen Sie den Zauberstab gleich hinterher. Gehen Sie noch einmal zu Sordid und kippen Sie ihm das Bohnerwachs vor die Füße, sobald er angreift.

Genießen Sie die dämonische Tanzeinlage und stürzen Sie sich bei Gelegenheit auf die Fortsetzung.

# Simon the Sorcerer II – The Lion, the Wizard and the Wardrobe



## Die Stadt

Abbildung 2.1: Überblick über die Stadt



- |                      |                 |                      |
|----------------------|-----------------|----------------------|
| 1 – Schloss          | 5 – Sumpf       | 9 – Drei-Bären-Hütte |
| 2 – Rathausplatz     | 6 – Kredit-Büro | 10 – MucSumpfling    |
| 3 – Calypsos Laden   | 7 – Marktplatz  | 11 – Tätowierladen   |
| 4 – Magie-Wettbewerb | 8 – Hafen       | 12 – Springbrunnen   |

Nach der Vorgeschichte finden Sie sich vor Calypsos Laden wieder. Betreten Sie den Laden und nehmen Sie sich den Baseballschläger aus der Kiste links neben der Theke und den grünen Farbstoff vom Regal rechts zwischen Kasse und Ausgangstür. Verlassen Sie den Laden und gehen Sie zum Rathausplatz.

Sprechen Sie die Tänzer an und geben Sie den Tänzern den Baseballschläger. Begeben Sie sich jetzt zum Marktplatz und stecken Sie dort das Werbeplakat neben der Treppe ein. Sprechen Sie den Eisenhändler zweimal an und bieten Sie ihm Hilfe bei seinen Umrechnungsproblemen an. Sie können natürlich vorher zum Schloss gehen und die Wachen nach den Umrechnungszahlen fragen. Aber es ist einfacher, dem Händler die

Zahlen 15, 1 und 3 zu nennen. Gehen Sie links in den Scherzartikelladen und schnappen Sie sich das Witzbuch von der Theke, sobald der Ladenbesitzer seine Maske aufsetzt.

Jetzt statten Sie der Drei-Bären-Hütte einen kurzen Besuch ab. Öffnen Sie den Briefkasten und schnappen Sie sich den Brief. Damit gehen Sie zum Kredit-Büro. Geben Sie dem Clown das Witzbuch und öffnen Sie den Kanaldeckel mit dem Brecheisen. Betreten Sie das Gebäude und reden Sie mit der Sekretärin. Wählen Sie einen beliebigen Kredit aus und gehen Sie dann nach links zum Chef. Fragen Sie ihn nach dem Kredit und legen Sie dann den Brief an die drei Bären in die Ablage auf dem Schreibtisch.

Verlassen Sie das Gebäude und statten Sie der Drei-Bären-Hütte einen weiteren Besuch ab. Betreten Sie das Haus und gehen Sie nach rechts in die Küche. Nehmen Sie den Gummihandschuh von der Spüle und schließen Sie die tropfenden Wasserhähne.

Werfen Sie den Farbstoff in den Springbrunnen und gehen Sie direkt zum Hafen. Hier reden Sie mit dem Goldlöcken, sobald es hinter der Kiste auftaucht. Lassen Sie sich die Sachlage erklären und bieten Sie Ihre Hilfe beim Öffnen der Kisten an. Öffnen Sie die Kiste mit dem Brecheisen und Sie können Goldlöckchens Perücke und ein aufblasbares Schlauchboot einsacken. Weiter rechts finden Sie Bingo Bongo, dem Sie das Werbeplakat geben.

Betreten Sie nochmals die Drei-Bären-Hütte und geben Sie dem Vater Goldlöckchens Perücke. Lassen Sie sich als Dank eine Schüssel Brei geben und gehen Sie zum Tätowierladen. Ziehen Sie die Leiter herunter und betreten Sie das Clubhaus. Reden Sie mit dem Pfannenmann und Sie erhalten einen Notizblock. Benutzen Sie den Notizblock, um mit dem Kerl zu kommunizieren und treten Sie dem Club bei. Setzen Sie sich die Breischüssel auf und Sie erhalten Ihren Mitgliedsbeutel. Öffnen Sie den Beutel und gehen Sie zu MucSumpfling.

Reden Sie mit dem Maskottchen und lassen Sie sich einen Ballon und einen Gutschein geben. Gehen Sie nach links zum Hintereingang und durchsuchen Sie die Abfalltonne. Betreten Sie dann den Laden durch den Haupteingang und reden Sie mit der Bedienung. Lösen Sie den Gutschein ein und lassen Sie sich einen beliebigen Drink geben. Öffnen Sie die Junior-Tüte und verlassen Sie den Laden wieder.

Besuchen Sie die Tänzer auf dem Rathausplatz, reden Sie mit Bingo Bongo und geben Sie ihm die Schweinsblase. Gehen Sie dann auf den Marktplatz und dort die Treppe hinab in den Kellerladen. Nach der Unterhaltung mit dem Ladenbesitzer nehmen Sie sich mit Hilfe des Gummihandschuhs die Schildkröte aus dem Käfig rechts und stecken sie in den Käfig auf der rechten Seite der Maschine. Benutzen Sie die Maschine und nehmen Sie die Schildkröte aus dem Käfig ganz links heraus. Stecken Sie das Glas mit



den Glühwürmchen ein und stellen Sie es in den Käfig aus dem Sie gerade die Schildkröte entnommen haben. Legen Sie den Hebel an der Maschine um und starten Sie den Apparat.

Sie verlassen den Laden jetzt wieder und binden draußen den Ballon an das Geländer. Betreten Sie den Scherzartikelladen erneut und reden Sie mit dem Scherzartikelhändler. Nach einigen Anlaufschwierigkeiten können Sie ihn nach einem Sumpflingkostüm fragen. Verlassen Sie den Laden wieder und gehen Sie nach rechts zum Fettsack. Gehen Sie auf das Geschäft ein und durchwühlen Sie den Lampenhaufen. Reden Sie danach durch das Loch mit dem Händler und Sie erhalten den Stoff.

Mit diesem gehen Sie zum Springbrunnen und legen ihn neben den Korb der Waschweiber. Verlassen Sie den Ort kurz und betreten Sie ihn wieder. Stecken Sie den gefärbten Stoff ein und liefern Sie ihn beim Scherzartikelhändler ab. Jetzt gehen Sie wieder zu MucSumpfling und lassen sich vom Maskottchen einen neuen Ballon geben. Betreten Sie den Laden und ziehen Sie sich das Sumpfling-Kostüm an.

Sie gelangen in die Küche und gehen von dort nach links in Sumpflings Büro. Fragen Sie den Sumpfling nach seiner Suppe und erklären Sie sich bereit, Sumpfschlamm für ihn zu holen. Gehen Sie also zum Kreditbüro und steigen Sie in den Abwasserkanal hinab. Benutzen Sie hier die Glühwürmchen und gehen Sie den Kanal entlang nach links und klettern Sie dort die Leiter hinauf.

Im Sumpf gehen Sie nach rechts und binden das Bungee-Seil am Geländer über der Schlammgrube fest. Jetzt können Sie den Eimer in den Schlamm tauchen. Gehen Sie nach links an der Kanalöffnung vorbei und werfen Sie die Angel am See aus. Liefern Sie den Schlamm beim Sumpfling ab und lassen Sie sich die Sumpfsuppe abfüllen.

Gehen Sie mit der Sumpfsuppe zum Marktplatz und hängen Sie den zweiten Ballon auch an das Geländer. Betreten Sie den Scherzartikelladen und geben Sie dem Ladenbesitzer die Sumpfsuppe. Mit der Stinkbombenprobe gehen Sie jetzt zum Magierwettbewerb. Reden Sie mit dem Angestellten und schreiben Sie sich für den Wettbewerb ein. Betreten Sie das Zelt und zünden Sie die Stinkbombe. Betreten Sie das Zelt erneut und stecken Sie das Zauberbuch ein. Gießen Sie dem verbliebenen Zauberer den Sumpf-Shake in das Hörrohr und Sie werden neuer Hofzauberer.

Jetzt gehen Sie zum Schloss und bezahlen Sie die Gebühr. Gehen Sie über die Brücke zum Tor und Sie gelangen in den Schlosshof. Öffnen Sie die Tür und betreten Sie das Schloss. Im Flur öffnen Sie beide Türen und betreten die rechte Tür. Blockieren Sie die Wiege mit dem Keil und stecken Sie das kleine Zahnrad vom Schaukelmechanismus ein. Verlassen Sie das Kinderzimmer wieder und gehen Sie nach links in den Thronsaal. Nach dem Gespräch mit dem König locken Sie die königliche Robbe mit dem Fisch ins Inventar.

Gehen Sie abermals zu MucSumpfling und lassen Sie sich noch einen dritten Ballon geben. Achtung: Befestigen Sie den dritten Ballon erst am Geländer am Marktplatz, wenn Sie in diesem Text dazu aufgefordert werden, sonst werden die Ballons zerstört und Sie müssen sich neue Ballons holen. Betreten Sie die Küche und setzen Sie das Zahnrad in den Mechanismus der Uhr ein.

Gehen Sie dann zum Tätowierladen und öffnen Sie die Tür zum Laden. Drinnen stecken Sie die Werbezettel vom Tisch neben der Tür ein und verlassen den Laden wieder. Gehen Sie wieder in den Imbiss und geben Sie dem Anoraktyp neben der Theke den Werbezettel des Tätowierladens. Gehen Sie jetzt selbst in den Laden und lassen Sie sich eine kostenlose Tätowierung stechen. Als Motiv wählen Sie die juwelenbesetzte Krone.

Jetzt gehen Sie wieder in den Sumpf und gehen dort nach links, bis die Herrin des Sees auftaucht — im Wortsinn. Reden Sie mit der Frau und bieten Sie sich als Aushilfe für den Job an. Sobald die Frau verschwunden ist, stecken Sie die Pressluftflasche ein und blasen damit Ihr Schlauchboot auf. Benutzen Sie das Boot, um zur Insel zu paddeln, und ziehen Sie das Schwert aus dem Stein.

Paddeln Sie wieder zurück und gehen Sie wieder ins Schloss. Im Hof geben Sie dem Prinzen das Schwert und erhalten dafür das Blasrohr. Betreten Sie das Schloss und gehen Sie durch die linke Tür. Stecken Sie die Erbse zwischen die Matratzen und fragen Sie die Prinzessin nach einer Möglichkeit, das Baby zu beruhigen. Stecken Sie den Lolly ein und besuchen Sie den Sumpfling noch einmal.

Geben Sie den Baby-Sumpflingen den Lolly im Tausch gegen deren Milch und bringen Sie die Milch zum Baby im Schloss. Nachdem Sie dem Balg die Milch verabreicht haben, ist endlich Ruhe. Jetzt können Sie im Thronsaal die Treppe im Hintergrund betreten. Oben gießen Sie den Sumpf-Shake auf das Siegel im Boden und genießen die Showeinlage der Dämonen.

Jetzt gehen Sie zum Marktplatz und binden den dritten Ballon an das Geländer. Betreten Sie das Turmzimmer und stellen Sie sich auf den Teppich. In der Schatzkammer stecken Sie das BedFull, die Dose am Fuß des großen Kreuzes, ein und kriechen durch die Röhre wieder hinauf. Klettern Sie aus dem Fenster und gehen Sie zu Calypsos Laden.

## **Schiff Ahoi!**

Benutzen Sie das Zauberbuch, um sich aus den Fesseln zu befreien, und versuchen Sie, den Totenkopf einzustecken. Gehen Sie die Treppe hinauf und Sie werden in die Kajüte des Kapitäns gebracht. Auf dem Schreibtisch liegt das Tagebuch des Kapitäns, das Sie

Abbildung 2.2: Das Schiffsdeck



- |                            |                               |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1 – Tür zum Verlies        | 5 – Tür zur Schatzkammer      |
| 2 – Pirat mit Hammer       | 6 – Leiter zum Achterdeck     |
| 3 – Takelage zum Ausguck   | 7 – Tür zur Kapitänskajüte    |
| 4 – Pirat mit Sonnenbrille | 8 – Tür zur Mannschaftskajüte |

sich näher ansehen. Greifen Sie sich einen der ausgestopften Papageien von der Stange rechts und verlassen Sie die Kajüte nach links.

Betreten Sie die Mannschaftskajüte und ziehen Sie das Messer aus der Zielscheibe in der Raummitte. Mit dem Messer bearbeiten Sie die Hängematte des schlafenden Piraten und nehmen die Streichhölzer von dem Balken, an dem die Hängematte befestigt war.

Gehen Sie an Deck und geben Sie dem Piraten mit der Sonnenbrille die Augenklappe im Tausch gegen die Brille. Klettern Sie die Takelage hinauf und legen Sie die Postkarte vor das kleine Fernglas direkt unterhalb des Kopfs des Ausgucks.

Klettern Sie wieder an Deck und schubsen Sie den Piraten mit dem Hammer in die See. Stecken Sie die Bohle, die Nägel und den Hammer ein und gehen Sie in das Verlies hinunter.

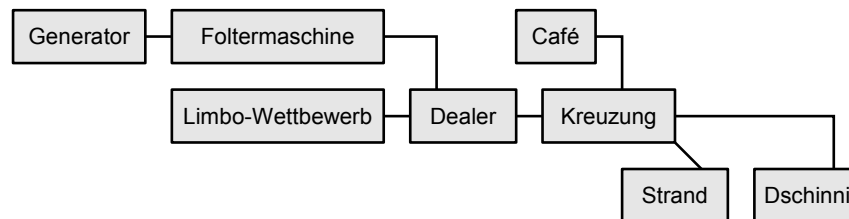
Fragen Sie das Muskelpaket nach seinem Schweißgerät und gehen Sie damit an Deck. Versuchen Sie, die Kette an der Tür zur Schatzkammer mit dem Brennschneider zu durchtrennen und nageln Sie danach die Bohle vor die Tür zur Mannschaftskajüte.

Jetzt durchtrennen Sie die Kette mit dem Schweißgerät und öffnen die Tür zur Schatzkammer. Stecken Sie das BedFull ein und klettern Sie über die Leiter wieder an Deck. Gehen Sie jetzt aufs Achterdeck, tauschen Sie den blauen Papageien gegen den ausgestopften aus Ihrem Hut ein. Befestigen Sie den Papageien mit dem Sumpfkaugummi und gehen Sie zurück an Deck.

## Gestrandet

Sie wachen wieder einmal mit nichts weiter als der obligatorischen Postkarte an einem fremden Ort auf. Auch eine Möglichkeit, regelmäßig das Inventar aufzuräumen.

Abbildung 2.3: Überblick über die Insel



Stecken Sie die Schaufel ohne Sti(e)l ein und gehen Sie nach rechts. Ignorieren Sie den Strandsammler vorerst und stecken Sie dafür das rot-gelbe Handtuch ein. Gehen Sie jetzt in den Dschungel im Hintergrund und Sie gelangen zur Kreuzung. Reden Sie mit dem merkwürdigen Jungen und geben Sie ihm den Ballon. Rechts neben dem Abfalleimer ist einer der Schädel von der Stange gefallen. Stecken Sie die Stange ein (auf die untere Hälfte klicken) und gehen Sie den Weg zum Café entlang. Den großen bösen Hund schaffen Sie beiseite, indem Sie ihn einfach einstecken.

Betreten Sie das Cafe und reden Sie mit der bezaubernden Bedienung. Lassen Sie sich zweimal einen Kaffee geben und verlassen Sie das Café wieder. Gehen Sie zum Dealer und fragen Sie ihn nach der Ware. Heben Sie die Pfeife vom Boden auf und gehen Sie dann den hinteren Weg entlang. Legen Sie den Hebel an der Foltermaschine um und gehen Sie weiter zum Generator. Hier setzen Sie den Hund auf den Generator und benutzen die Pfeife. Falls dies keine Schreie hervorruft, haben Sie die Foltermaschine noch nicht eingeschaltet.

Gehen Sie jetzt zum Limbo-Wettbewerb und benutzen Sie dort die Pfeife. Gratulation, Sie haben gerade den Wettbewerb gewonnen. Reden Sie erneut mit dem Dealer und mischen Sie die Kaffeetabletten in den Kaffee.

Gehen Sie jetzt zum Strand, stecken Sie die Stange an die Schaufel und benutzen Sie die Schaufel. Legen Sie das Handtuch über das Loch und die Muschel auf das Handtuch. Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Strandsammler können Sie das BedFull endlich wieder einstecken.

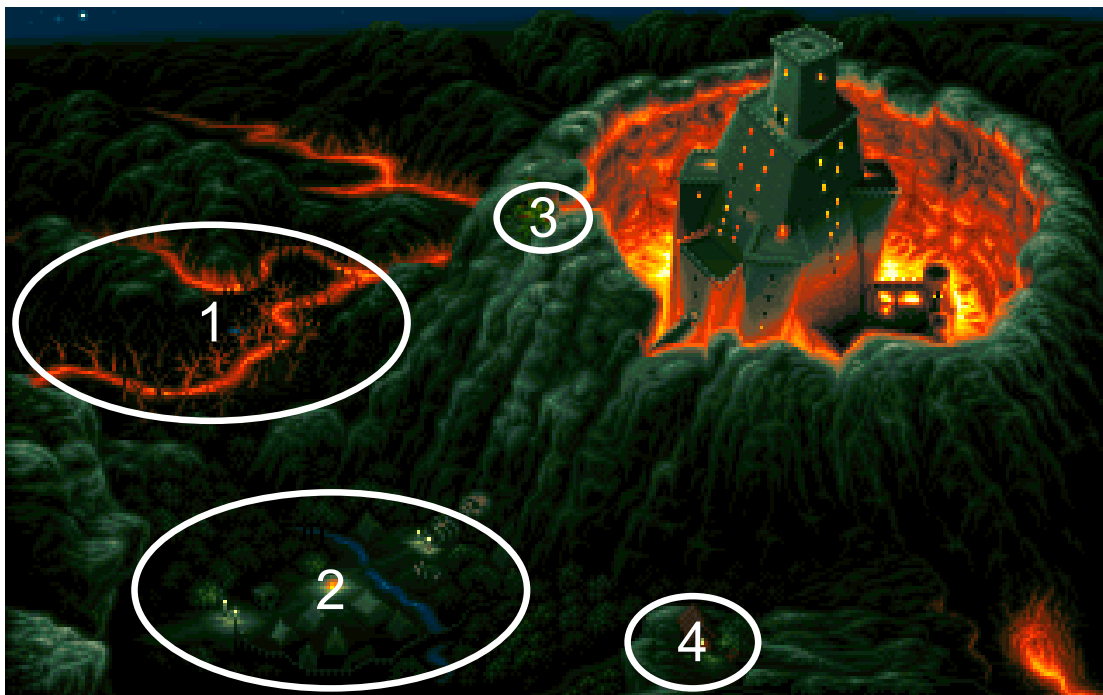
Gehen Sie von der Kreuzung aus nach rechts in den Höhleneingang und versuchen Sie, die Flasche einzustecken. Nach dem ersten Gespräch mit dem Dschinni füllen Sie den

Kaffee in die Flasche und reden erneut mit ihm. Jetzt können Sie sich zu Calypsos Laden teleportieren lassen. Betreten Sie den Laden, sobald Sie bereit für eine längere Zwischensequenz und den nächsten Abschnitt sind.

## Sordids Festung

Erheben Sie sich und öffnen Sie die Tür. Eine lustige kleine Zeitreise wartet auf Sie. Verlassen Sie den Bereich vor dem Goblinlager nach rechts und Sie finden sich auf der Übersichtskarte der Umgebung wieder.

Abbildung 2.4: Die Gegend um Sordids Festung



1 – Dunkler Wald

2 – Goblinlager

3 – Vulkanrand

4 – Einsame Hütte

Begeben Sie sich zuerst in den Wald und gehen Sie ganz nach rechts in die Höhle der Hexen. Hier verscheuchen Sie die Katze, können aber sonst nichts produktives anstellen. Verlassen Sie die Höhle also wieder und gehen Sie zur einsamen Hütte. Nach der netten Begrüßung durch die Rollenspieler schließen Sie die Tür der Hütte und gehen in den linken Teil des Raumes. Stecken Sie drei Sodaflaschen und das benutzte Taschentuch

ein. Trinken Sie eine der Sodaflaschen mit dem Trinkhalm aus und stecken Sie noch die bewusstlose Katze ein. Danach verlassen Sie die Hütte wieder.

Jetzt geht's zum Vulkanrand. Hier stecken Sie die Sprayflasche und das Pflanzenbuch ein und geben den Pflanzen das Kätzchen. Füllen Sie die Spucke der Pflanze in die leere Flasche ein und gehen Sie zum Goblinlager. Hier füllen Sie das Pflanzensekret in die Becher der Wachen und reden kurz mit den Wachen. Nach dem Gespräch können Sie das Signalhorn vom rechten Zaunpfahl einstecken und das Lager betreten.

Reden Sie mit dem gefangenen Elf bis dieser Sie um neues Parfüm bittet. Betreten Sie danach das große Zelt und nehmen Sie eine Essensration und eine Prise Pfeffer aus den Behältern hinten links. Verlassen Sie das Zelt und gehen Sie nach links zum Lagerfeuer.

Gießen Sie eine Flasche Soda in das Feuer und schnappen Sie sich schnell etwas von dem Haufen Goblinkrempel. Stecken Sie die Würfel ein und gehen Sie zum Elf. Werfen Sie ihm den Pfeffer ins Gesicht und geben Sie ihm daraufhin das Taschentuch aus der Hütte. Jetzt füllen Sie die letzte Flasche Soda in die Parfümflasche und geben diese dem Elf.

Holen Sie sich noch zwei Sodaflaschen aus der Hütte und gehen Sie damit in den Wald. Trinken Sie eine der Flaschen mit dem Strohalm aus, füttern Sie den Jungen mit der Essensration und der zweiten Sodaflasche und stecken Sie sein Vergrößerungsglas ein. Gehen Sie weiter nach rechts und betrachten Sie die Antiquitäten. Nach dem Gespräch geben Sie den Holzwürmern das Stück Holz und gehen mit dem Ergebnis der Holzwurmarbeit in die Höhle der Hexen.

Hier geben Sie der linken Hexe das Gebiss, der mittleren das Signalhorn und der rechten das Vergrößerungsglas. Füllen Sie danach den fertigen Trank in die leere Sodaflasche und gehen Sie in die Hütte der Rollenspieler zurück. Geben Sie einem der Kerle den Trank und nehmen Sie dessen Platz ein. Spielen Sie mit Ihren eigenen (gezinkten) Würfeln und verlassen Sie die Hütte mit einem Musterkatalog in der Tasche äh... im Hut.

Damit geht's ins Goblinlager und von dort aus weiter nach links zum Eingang der Festung. Den Schweinemonstern gegenüber geben Sie sich als Geschäftsreisender aus und zeigen den Musterkatalog vor.

In der Eingangshalle stecken Sie den Gobelin (Wandteppich) ein und gehen in den dunklen Gang im Hintergrund. Sammeln Sie sich und verlassen Sie den Raum wieder. Jetzt gehen Sie durch die kleine Tür links zum Generator hinunter. Wischen Sie die Schweißfüße unter dem Laufrad mit dem Gobelin auf und füllen Sie den Schweiß in die Sprayflasche.

Jetzt legen Sie den großen Schalter um und gehen wieder den dunklen Gang entlang. Hier benutzen Sie die Sprayflasche und ziehen sich den Hund an. Klingt verrückt – ist es auch. Ziehen Sie sich also die Hundepantoffeln an und durchqueren Sie den Raum.

Betreten Sie den Ausgang auf der linken Seite des Lavastroms und Sie gelangen in Sordids Labor. Schnappen Sie sich den Schraubenzieher aus der Werkzeugkiste vom Tisch rechts im Raum und schrauben Sie damit die Hand des Sordid-Roboters ab. Legen Sie Sordids Hand auf den Handabdruck-Identifikator und schnappen Sie sich den Zeitstock aus dem Tresor.

Gehen Sie nach links zum Ausgang und genießen Sie das Ende.





# Simon the Sorcerer – Chaos ist das halbe Leben

## Anmerkungen zum Spiel

Mit dem Patch von Version 1.0 auf Version 1.1 werden unter anderem auch einige Rätsel umstrukturiert. Die Lösung wurde daher so gestaltet, dass sie für beide Fassungen gleichermaßen gilt. Falls es an einer Stelle versionsbedingte Unterschiede gibt, wird dies in der Lösung entsprechend angemerkt.

## Suche: Doppelgänger

Nachdem Simon festgestellt hat, dass er noch nicht tot ist, übernehmen Sie endlich die Kontrolle. Stecken Sie das Milchglas ein und befüllen Sie den Kleiderschrank damit. Jetzt müssen Sie nur noch in den Schrank klettern, um in die Zauberwelt zu reisen. Das folgende Gespräch mit Alix können Sie nach Belieben führen.

Von der Kreuzung aus gehen Sie nach links zur Schreinerwerkstatt. Hier stecken Sie den Löwenzahn, den Eimer, den Spaten, den Topf, die Kanne mit Öl und das Küchenmesser ein. Sprechen Sie kurz mit dem Schreiner und fragen Sie Rotkäppchen dann nach ihrer Mutter.

Greifen Sie für Rotkäppchen in den Kaninchenbau und gehen Sie anschließend zum Flussufer. Hier tauchen Sie den Löwenzahn in das Blut des toten Wildschweins und stecken außerdem noch gleich das Seil ein, das auf dem Steg liegt. Gehen Sie nun zurück zur Kreuzung und von dort nach hinten links zum Holzfäller. Nehmen Sie den Vorschlaghammer +2 und das Klettereisen und fragen Sie den Holzfäller nach etwas Holz für eine Karnickelfalle. Das Holz liefern Sie beim Schreiner ab und lassen sich daraus eine Falle bauen. Die Falle stellen Sie vor den Kaninchenbau an der Kreuzung auf und legen den blutigen Löwenzahn hinein. Greifen Sie dann in den Bau und geben Sie der Göre die schwarze Mütze.

Reden Sie nun mit der Mutter und lassen Sie sich den Korb geben. Gehen Sie anschließend von der Kreuzung nach hinten zur Trollbrücke. Befestigen Sie das Seil an dem Klettereisen und werfen Sie die künstliche Liane zum Ast über der Brücke. Dann gehen Sie nach hinten links in den tiefen Wald und betreten die Hütte der Großmutter. Geben Sie der Oma den Korb und fragen Sie die Oma nach dem Weg aus dem Wald. Begeben Sie sich anschließend zurück zur Kreuzung.

Folgen Sie dem Doppelgänger in die Gosse. Die Unterhaltung mit dem Wolf können Sie gleich abbrechen. Nach dem Gespräch begeben Sie sich in die dunkle Gasse.

## **Prison Break**

Wie Sie sich in dem Verhör verhalten, bleibt Ihnen überlassen. Nach dem Verhör stecken Sie sich das Stroh ein. Kombinieren Sie den Reinigungsalkohol mit dem Pisspott und gießen das Konzentrat auf die Tür. Jetzt können Sie die Zelle verlassen.

**Anmerkung:** In Version 1.1 startet das Verhör erst, wenn Sie das Konzentrat auf die Tür gießen wollen oder die Typen vor der Zelle ihr Gespräch beendet haben.

Im Labor stecken Sie den roten Teppichvorleger, den Glaskolben, die Schriftrolle und die Brille der magischen Entzifferung ein. Entziffern Sie die Schriftrolle mit der Brille und wenden Sie die entzifferte Schriftrolle auf die Tür zu Goldlöckchens Zelle an. Betreten Sie die Zelle und stecken Sie sich das Stroh, das rote Halstuch und die Haarnadel ein. Kehren Sie nun in Simons Zelle zurück. Hier kombinieren Sie die beiden Strohhäufchen miteinander und wickeln den Teppich um das Stroh. Wickeln Sie dann noch das Halstuch um den Glaskolben und legen Sie dann den Korpus und den Kolbenkopf auf die Pritsche. Verlassen Sie nun die Zelle und öffnen Sie mit der Haarnadel die Tür zur dunklen Gasse.

## **Schwarzkäppchen und der Wolf**

Kehren Sie nun in die Gosse zurück und betreten Sie das Haus des Instrumentenbauers. Versuchen Sie, das Katzenschälchen einzustecken, und nehmen Sie den Abakus mit. Fragen Sie den Instrumentenbauer nun nach dem Napf.

In der Gosse gehen Sie nach rechts und durchwühlen die Mülltonne. Gehen Sie auf den Marktplatz und betreten Sie gleich das Rathaus. Nehmen Sie den Magneten von der Wand direkt neben der Tür und sehen Sie sich auch die Stellenanzeige an. Schnappen Sie sich das Fläschchen mit Tintenfresser vom Tresen und fragen Sie den Allzweckbeamten nach irgendeinem Formular. Nehmen Sie sich dann schnell die Mitgliederkartei

aus dem Regal, während der Beamte beschäftigt ist. Gehen Sie nun wieder auf den Marktplatz und suchen Sie ganz links das Clubhaus auf. Versuchen Sie, das Clubhaus zu betreten. Danach gehen Sie zum Pizzabäcker auf dem Marktplatz. Bestellen Sie bei ihm eine Pizza mit Sauerkirschen und Anchovis und stecken Sie einen der Pappbecher ein.

Gehen Sie nun zur Schreinerwerkstatt und reden Sie mit der Mutter. Sagen Sie ihr, ihre Tochter würde gern die Botengänge übernehmen. Fragen Sie außerdem noch Rotkäppchen nach dem Skateboard. Kehren Sie nun zur Gosse in der Stadt zurück und reden Sie mit dem Wolf. Überreden Sie den Wolf, Schwung in sein Leben zu bringen und Märchenwolf zu werden.

Statten Sie nun Calypsos Laden einen Besuch ab. Das Gespräch mit Alix können Sie auch gleich wieder beenden. Sehen Sie sich den dicken Wälzer auf dem Tisch an und Sie finden einen Flyer. Stecken Sie außerdem noch den Heliumballon ein und gehen Sie dann zum Haus der Großmutter. Hier sprechen Sie wieder mit dem Wolf und fragen ihn, warum er nur herumsteht.

Fragen Sie ihn, wie es seinem Selbstbewusstsein geht, und sagen Sie ihm, das Rotkäppchen wäre viel zarter als die Großmutter. Zur Manipulation der Stimme empfehlen Sie ihm Kreide und geben ihm dann aber doch den Heliumballon. Verlassen Sie die Szene kurz und kehren Sie gleich wieder zurück. Sie sollten den Wolf nun weiter links von der Hütte finden. Reden Sie mit ihm und fragen Sie, wovon er spricht und sagen Sie ihm, er wäre Rotkäppchen einfach nicht gewachsen. Sagen Sie ihm dann, dass Sie sich selbst um das Rotkäppchen kümmern.

Gehen Sie nun zur Kreuzung und sprechen Sie Rotkäppchen auf den Korb an und fragen Sie, ob sie den Korb nicht zur Großmutter bringen sollte. Sprechen Sie die Göre nun so lange auf das Pfefferspray an, bis das Spray aufgebraucht ist. Dann fragen Sie noch, ob sie vielleicht Angst vor Spinnen hat. Gehen Sie dann zum Haus der Großmutter und stecken Sie das Skateboard ein. Betreten Sie die Hütte und nehmen Sie sich hier eine Nadel vom Nadelkissen. Begeben Sie sich nun auf den Marktplatz und geben Sie dem Pizzabäcker das Skateboard. Nach der Zwischensequenz stecken Sie die Pizzaschachtel ein und betreten die winzige Hütte.

## **Der Blick in den Spiegel**

Gehen Sie zur Trollbrücke und untersuchen Sie die Baumhöhle. Fragen Sie nach einem Gerät zum Überwachen und gehen Sie dann zurück in die Dunkle Gasse in der Stadt. Hier fragen Sie Goldlöffchen nach dem magischen Spiegel und erhalten eine Aufgabe von ihr. Begeben Sie sich zum Haus der Großmutter und gehen Sie vor dem Haus nach

links. Graben Sie mit dem Spaten an dem aus Moos geformten X und kehren Sie zur dunklen Gasse zurück. Hier gießen Sie einen Teil des Zaubertranks in den Pappbecher und geben Goldlöffchen den Becher.

Ganz rechts auf dem Marktplatz befindet sich die gesuchte Villa. Magnetisieren Sie die Nadel mit dem Magneten und stecken Sie die Nadel in den Korken. Den Korken legen Sie in das Katzenschälchen und benutzen dann den Kompass mit der Villa. Danach benutzen Sie den Zaubertrank mit der Villa und finden sich im Inneren des Gebäudes wieder. Reden Sie mit dem Reichen über die Geräte und bieten Sie ihm die Pizza an. Geben Sie ihm die Pizzaschachtel und halten Sie dann den Ring an den Spiegel. Zerschmettern Sie den Spiegel mit dem Vorschlaghammer +2 und verlassen Sie das Haus durch die Falltür.

Jetzt können Sie endlich die winzige Hütte beim Stadttor betreten. Nehmen Sie einen Maulwurf aus dem Maulwurfskäfig und lassen Sie den Maulwurf in dem Dreckloch im Blumenbeet wühlen. Nehmen Sie einen Knochen aus dem Dreckloch und geben Sie dem Pudel den Hundeknochen. Werfen Sie den Knochen dann aus dem geöffneten Fenster in der Küche. Stecken Sie sich den Eimer ein und füllen Sie den Eimer am Pool mit Wasser. Nehmen Sie sich außerdem noch das Shampoo aus dem Bad mit. Löschen Sie nun das Feuer im Kamin mit dem Wassereimer und nehmen Sie den Schürhaken und Kohle aus dem Kamin mit. Brechen Sie den Schlüsselkasten mit dem Schürhaken auf und durchwühlen Sie den Schlüsselkasten. Kippen Sie das Shampoo auf die gebohnerten Dielen im Flur und öffnen Sie das Chemielabor mit dem Funkschlüssel. Betrachten Sie das Rezept für Schwarzpulver und streuen Sie dann die Holzkohle über den Versuchsaufbau.

Betreten Sie nun das Arbeitszimmer und stecken Sie den Papagei ein. Nehmen Sie das Tintenfass vom Schreibtisch und manipulieren Sie damit die ToDo-Liste. Geben Sie am Tresor die Kombination 3-4-2-1<sup>2</sup> ein und nehmen Sie den Diamanten mit. Betrachten Sie die Aktenordner und stecken Sie die Liebesbriefe ein. Öffnen Sie nun das Fenster und versuchen Sie, das Zimmer zu verlassen. Anschließend nehmen Sie den Mitgliedsausweis vom Schreibtisch und verlassen das Haus wieder.

Statten Sie Calypsos Laden einen Besuch ab und zeigen Sie Alix den Papagei. Danach geht's zum Clubhaus auf dem Marktplatz. Betreten Sie das Clubhaus, reden Sie aber noch nicht mit dem Sumpfling. Öffnen Sie den Schrank und stecken Sie die Kiste mit den weißen Handschuhen ein. Nehmen Sie auch noch die Dartscheibe von der Wand und reden Sie dann mit dem Sumpfling. Es folgt das Unvermeidliche.

---

<sup>2</sup>Wenn Sie den Schreibtisch betrachten, finden Sie einen Zettel mit einem kleinen Rätsel. Mit der Blume ist Alix gemeint. Den Rest kriegen Sie zusammen, wenn Sie sich die entsprechenden Orte genau ansehen.

Reden Sie auf dem Marktplatz mit dem Yogi über das große Problem, das sich vielleicht mit Yoga lösen ließe. Fragen Sie ihn, wie Sie die Sumpfsuppe vertragen könnten. Gehen Sie danach in die Gosse und reden Sie mit dem Reichen. Fragen Sie ihn, was passiert ist und warum er nicht nach Hause geht. Lassen Sie sich den Steuerbescheid von ihm geben und steigen Sie durch den Kanaldeckel in die Villa ein. Hier benutzen Sie die Dartscheibe mit dem Bodenkontakt und erhalten einen Betäubungspfeil.

**Anmerkung:** In Version 1.0 müssen Sie den Pfeil noch mit einem Rechtsklick aus der Dartscheibe ziehen.

Kehren Sie zum Yogi auf dem Marktplatz zurück und zeigen Sie ihm den Steuerbescheid. Jetzt betreten Sie wieder das Clubhaus und reden erneut mit dem Sumpfling.

## Ein Fehler in den Akten

**Anmerkung:** In Version 1.0 müssen Sie erst zum Marktplatz gehen und sich den offiziellen Aushang vor dem Rathaus ansehen. Besuchen Sie dann den Instrumentenbauer und fragen Sie ihn, wie es zu dem Musikverbot kam.

Gehen Sie zur dunklen Gasse und fragen Sie den Geist, warum er im Kerker sitzt. Durchwühlen Sie die außerdem Tonne, wobei Sie einen Geheimplan finden. Gehen Sie dann ins Rathaus und schnappen Sie sich noch den Steckbrief vom Tresen. Fragen Sie den Allzweckbeamten nach dem Kunstraub und zeigen Sie ihm die Handschuhe. Fragen Sie ihn dann nach dem Formular und manipulieren Sie schnell den Setzkasten neben der Druckerpresse. Verlassen Sie das Rathaus wieder und sehen Sie sich den offiziellen Aushang vor dem Rathaus an. Sie sollten dabei einen Aushang finden, der das Musikverbot aufhebt.

Betreten Sie nun das Clubhaus des Sumpflings und sprechen Sie mit dem Sumpfling über die Handschuhe und die Bilder. Zeigen Sie dem Sumpfling dann noch das Mitgliederverzeichnis und er verlässt das Haus. Schlagen Sie jetzt mit dem Vorschlaghammer +2 auf die Nagelspitze bei der Mona Lisa. Stecken Sie das Bild ein und putzen Sie es mit Eimer und Schwämmchen.

Statten Sie der Schreinerwerkstatt einen Besuch ab und zeigen Sie der Mutter den Steckbrief. Sagen Sie dem Schreiner dann, dass sich seine Frau verzogen hat. Stecken Sie dann das Stuhlbein und das tote Huhn ein. Begeben Sie sich nun in die Gosse und betreten Sie das Haus des Instrumentenbauers. Zeigen Sie ihm das moderne Bild und den Aushang und geben Sie ihm das Stuhlbein. Sprechen Sie ihn dann erneut an und Sie erhalten eine Flöte. Gehen Sie nun ins Rathaus und reden Sie mit dem Beamten über das Bild. Anschließend reden Sie in der dunklen Gasse mit Julius und

übergeben ihm die Entlassungspapiere. Als Lohn schnappen Sie sich die Geisterkette, die er zurücklässt.

## **Durch die Burgmauer**

Begeben Sie sich zur Burg (dazu *müssen* Sie die Karte benutzen) und gehen Sie durch das Tor zur Baustelle. Verlassen Sie die Baustelle gleich wieder und gehen Sie in Calypsos Laden. Reden Sie mit Calypso über die Stellenausschreibung und sagen sie ihm, er soll für Sie die Burg auskundschaften. Bei der Burg reden Sie erneut mit Calypso und geben ihm in Anschluss die Kette. Gehen Sie nun zum Flussufer und fragen Sie dort den Direktor nach Schauspielunterricht für Calypso.

Besuchen Sie den Troll auf der Trollbrücke und benutzen Sie hier den Abakus. Die Holzperlen werfen Sie dem Troll vor die Füße und stecken dann die Hellebarde ein. Betreten Sie nun Calypsos Laden und versuchen Sie, das Zaubererkostüm mitzunehmen. Verlassen Sie dann den Laden und wenden Sie den Tintenfresser auf die Liebesbriefe an. Legen Sie den Liebesbrief dann auf die Fußmatte und betreten Sie den Laden wieder. Stecken Sie das Zaubererkostüm ein und reden Sie danach am Flussufer mit dem Direktor und geben Sie ihm die Requisiten.

Wieder auf der Baustelle bei der Burg angekommen, zeigen Sie Calypso im Gespräch den Geheimplan und wechseln im Anschluss zur Kartenansicht. Gehen Sie in den Burghof und betreten Sie das Haus den Kämmerers. Fragen Sie Kalaba, was es bei ihm so an Neuigkeiten gibt und beenden Sie dann das Gespräch.

## **Der Diamanten-Coup**

Gehen Sie in Calypsos Laden und stecken Sie den Papagei in die Instantmaschine. Öffnen Sie die Tüte mit der Buchstabensuppe und sortieren Sie die Buchstaben. Basteln Sie eine Nachricht, die in beiden Teilen nach dem Diamanten verlangt. Schütten Sie dann die sortierte Buchstabensuppe in das magische Wasser und Sie erhalten einen modifizierten Papagei.

Begeben Sie sich nun zur Trollbrücke und reden Sie mit Terribilix. Fragen Sie ihn, ob man bei ihm Edelsteine bestellen kann und ob er Fälschungen verkaufen würde. Fragen Sie auch, ob er einen falschen Diamanten verkaufen würde, wenn er keine echten mehr besäße. Betreten Sie dann das Haus der Großmutter und stecken Sie den Sparstrumpf ein. Untersuchen Sie den Sparstrumpf und lesen Sie den Zettel. Gehen Sie jetzt zum Flussufer und reden Sie dort mit dem Jäger. Sagen Sie ihm, sie hätten einen Job für

ihn und gehen Sie zurück zur Großmutter. Hier sprechen Sie nochmals mit dem Jäger und gehen dann zum Marktplatz. Fragen Sie den Yogi, ob er Ihnen das Messer schärfen kann. Geben Sie ihm den Nagel und machen Sie noch einen kleinen Abstecher in das Arbeitszimmer des Doppelgängers. Hier setzen Sie den modifizierten Papagei auf die Vogelstange.

Kehren Sie nun zur Großmutter zurück und reden Sie mit dem Jäger. Geben Sie ihm das Skalpell und den Betäubungspfeil. Nach der Operation betreten Sie die Hütte und geben der Oma den Flyer. Danach gehen Sie zur Trollbrücke und fragen Terribilix, ob schon jemand den Diamanten gekauft hat. Fragen Sie ihn dann, ob er noch Diamanten auf Lager hat und geben Sie ihm den gefälschten Diamanten. Jetzt müssen Sie nur noch in Calypsos Laden mit Alix über den Doppelgänger reden.

## **Einmal Hades und zurück**

Gehen Sie vom Amt für postmortale Angelegenheiten nach links zur düsteren Landschaft. Hier zeigen Sie dem toten Huhn seine eigene Leiche und gehen dann gleich wieder nach rechts zur Totenstadt. Rechts finden Sie einen Hehler, der auf Nachfrage das Ei für Sie kocht. Betreten Sie nun das Amt und geben Sie Hades das Ei. Stecken Sie danach den Eierschneider ein und verlassen Sie das Gebäude wieder. Verkaufen Sie Orpheus den Eierschneider als Lyra und gehen Sie nach der Zwischensequenz wieder zur düsteren Landschaft. Klopfen Sie an der Gruft und fragen Sie die Bewohnerin, wer sie ist, und sagen Sie ihr, dass es noch jemanden gibt, der besser singt.

**Anmerkung:** In Version 1.1 müssen Sie vorher mit der Banshee über die Oper sprechen.

Gehen Sie nun wieder zu Hades ins Amt und stellen Sie einen Antrag auf Entlassung. Stecken Sie außerdem noch das Megafon ein.

**Anmerkung:** In Version 1.0 müssen Sie Hades vorher fragen, ob Sie sich die Flüstertüte ausleihen können.

Verlassen Sie das Amt wieder und stellen Sie das Megafon auf die Feuerschale bei Orpheus. Klopfen Sie nun wieder an der Gruft der Banshee. Nun können Sie die Partygruft ganz rechts in der Totenstadt betreten. Zeigen Sie die Einladung vor und nehmen Sie sich den Weinkrug ganz links in der Gruft. Kippen Sie den Wein in die Feuerpfanne in der Partygruft und stecken Sie dann das Brautkleid ein.

Gehen Sie jetzt zur düsteren Landschaft und reden Sie dort mit dem Doppelgänger. Sagen Sie ihm, er habe genauso viel Mist gebaut, weil er Simon in den Knast gesteckt

hat und so weiter. Der Rest läuft darauf hinaus, dass Sie aus der Totenwelt flüchten. Lassen den Doppelgänger außerdem noch die Anträge ausfüllen.

**Anmerkung:** In Version 1.0 müssen Sie außerdem noch mit dem König sprechen. Das bringt zwar nichts, muss aber trotzdem sein.

Gehen Sie dann zurück zur Totenstadt, ziehen Sie sich das Brautkleid an und tippen Orpheus auf die Schulter. Kehren Sie anschließend wieder zur Totenstadt zurück und fragen Sie Ovid nach einer Münze. Betreten Sie das Amt, sprechen Sie Hades auf seinen Kaffeekonsum an und stecken Sie dann den Türstopper ein. Ganz links in der düsteren Landschaft finden Sie Sisypchos' Fels, den Sie mit dem Türkeil blockieren. Sagen Sie Sisypchos, dass Ovid mit ihm sprechen möchte. Gehen Sie dann zurück zu Ovid und sagen Sie ihm, dass dem Interview nichts mehr im Weg steht. Gehen Sie dann zum Ufer des Styx und stecken Sie die Goldmünze in den Fahrkartenautomat.

## Die Hochzeits-Crasher

Gehen Sie in die Hütte der Großmutter und stecken Sie dort das Laken ein. Dann gehen Sie zur Trollbrücke und betreten dort den Totentempel. Hier durchwühlen Sie die Kiste mit Krimskrams und die kleine Kiste. Ölen Sie das Fenster und öffnen Sie es. Wechseln Sie nun zum Doppelgänger, betreten Sie den Tunnel und wechseln Sie wieder zurück zu Simon.

**Anmerkung:** In Version 1.1 müssen Sie nun mit dem Ordensbruder über den Tempel und die anderen Ordensbrüder und -schwestern reden. Fragen Sie ihn, warum er als letzter hier geblieben ist und welche Voraussetzungen ein Nachfolger erfüllen muss.

Reden Sie dann einfach mit dem Doppelgänger im Fahrstuhlschacht. Stempeln Sie die ausgefüllten Anträge, legen Sie die Anträge in den Fahrstuhl und benutzen Sie dann den Hebel. Wechseln Sie zum Doppelgänger und nehmen Sie die Anträge aus dem Fahrstuhl. Dann steigen Sie in den Fahrstuhl und wechseln bei der Trollbrücke wieder zu Simon. Zerreißen Sie das Bettlaken und geben Sie dem Troll das Lakenseil. Betreten Sie nun wieder den Totentempel, kneten Sie das Seil an den Fahrstuhl und legen Sie den Hebel um.

Begeben Sie sich dann in die Stadt und überreden Sie den König, in Calypsos Laden zu gehen. Im Laden reden Sie erneut mit dem König und schubsen ihn dann in die Instantmaschine. Verlassen Sie nun den Laden und gehen Sie in die Gosse. Hier stellen Sie die Kerzen zum Hüpfspiel und wechseln dann wieder zum Doppelgänger. Schicken Sie den Doppelgänger in Calypsos Laden und schalten Sie die Instantmaschine ein. Nehmen Sie das Pulver und verlassen Sie den Laden wieder. Lassen Sie den Doppelgänger auf der Straße vor dem Laden stehen und wechseln Sie wieder zu Simon.



Betreten Sie den Marktplatz und reden Sie mit dem Beamten. Fragen Sie ihn, wer die anderen Teilnehmer sind und machen Sie bei dem Wettbewerb mit. Fragen Sie, was Sie machen müssen, und lassen Sie die Spiele beginnen. An der Kreuzung sprechen Sie mit der Burgwache und lassen das Rennen beginnen. Dann muss der Doppelgänger nur noch vor den Dämonen auf dem Marktplatz ankommen. Während der Schachpartie sagen Sie dem Beamten, sie müssten mal auf ein gewisses Örtchen. Kehren Sie dann zum Marktplatz zurück und gehen Sie nach der Partie zur Straße vor dem Zauberladen.

Wechseln Sie nun wieder zu Simon und betreten Sie den Zauberladen. Stecken Sie das tote Huhn in die Instantmaschine, füllen Sie die Tütensuppe in den Topf und füllen Sie noch das magische Wasser in den Topf. Gehen Sie dann zum Marktplatz und betreten Sie das Clubhaus. Reden Sie mit dem Sumpfling und geben Sie ihm dann die Hühnersuppe. Sagen Sie ihm, es sei selbst gekocht und verleihe Flügel (oder in seinem Fall Freunde). Überzeugen Sie ihn davon, dass die Hühnersuppe wirkt und kehren Sie mit einem frischen Teller Sumpfsuppe auf den Marktplatz zurück. Füllen Sie die Sumpfsuppe in das Mineralwasser und melden Sie dem Beamten dann einen Dopingverdacht. Reden Sie nun erneut mit dem Beamten und erklären Sie sich bereit für das Gewichtheben.

Begeben Sie sich nun zum geheimen Eingang der Burg und zeigen Sie der Wache die Goldmedaille. Gehen Sie nun in den Burghof und verstecken Sie sich hinter dem Kistenstapel. Anschließend betreten Sie den Thronsaal und füllen das Königspulver in Kabalas Kelch.



# Simon the Sorcerer – Wer will schon Kontakt?

## Alien Invasion

Im Zauberladen stecken Sie den Zauberstaub der Friedfertigkeit, den magischen Bolzenschneider, den Eimer und den ausfahrbaren Zeigefinger ein. Öffnen Sie die Kasse und stecken Sie die Münze in den Wundertütenautomaten. Nehmen Sie die Wundertüte und öffnen Sie die Tüte. Füllen Sie nun den Zauberstaub in den Eimer und stellen Sie den Eimer auf die Tür. Jetzt stecken Sie noch die magische Ladung in den Bolzenschneider und lassen ihn auf die Türkette los. Nach der kurzen Zwischensequenz öffnen Sie mit dem ausfahrbaren Zeigefinger den Kaninchenkäfig und können dann aus dem Laden fliehen.

Folgen Sie dem Weg nach links zum Marktplatz und gehen Sie nach der Zwischensequenz nach hinten zur Stadtmauer. Wieder auf dem Marktplatz, gehen Sie zum Kellerfenster des Rathauses und reden mit den Personen im Keller. Fragen Sie, ob sie die Aliens meinen und ob sie im Keller festsitzen. Dann beenden Sie das Gespräch und nehmen sich das Kissen von der Wäscheleine.

Verlassen Sie nun den Marktplatz in Richtung Stadttor. Legen Sie das Kissen auf die Mauerreste rechts vor der Tür zum Zauberladen und holen Sie mit dem ausfahrbaren Zeigefinger die Videokamera aus der Ruine. Stecken Sie nun noch die Bretter und den Schraubenzieher ein und gehen Sie weiter nach links zum Tor. Fragen Sie die Stadtwache nach dem Schlüssel für den Rathauskeller und sagen Sie ihm, seine Kollegen hätten ihn verarscht. Versuchen Sie nun, mit der Kamera durch die Schießscharte neben dem Tor zu filmen und gehen Sie dann zurück auf den Marktplatz.

Hier reden Sie mit Goldlöckchen und bitten sie, mit der Kamera durch die Schießscharte zu filmen. Der Rest ist natürlich ein Fall für den Sumpfling. Was Sie dem Sumpfling nach den Testaufnahmen sagen, bleibt Ihnen überlassen. Zeigen Sie nun der Stadtwache das aufgenommene Video und werfen Sie den Schlüssel dann durch das Kellerfenster am Rathaus. Reden Sie mit Doktor Walden und merken Sie an, dass er wohl mehr als eine Schraube locker hat. Legen Sie dann die Bretter zur Rakete, befestigen Sie die Bretter mit den Schrauben und zünden Sie die Rakete mit dem Streichholz.

Reden Sie nun mit Walden und nehmen Sie nach der Zwischensequenz die Asbesthandschuhe von der Garagentür. Mit dem Handschuh können Sie nun auf dem Marktplatz das Chilifläschchen aufheben. Dies befindet sich auf dem Boden vor dem Weg zum Stadttor. Gehen Sie dann wieder zu Walden bei der Stadtmauer und werfen Sie das Chilifläschchen gegen die Stadtmauer.

## **„Oben ohne“ in der Karibik**

Nach einer längeren Zwischensequenz finden Sie sich in einer abgeschlossenen Kajüte wieder. Benutzen Sie die Seemannskiste neben dem Bett zweimal, um sie zu öffnen und hineinzusehen. Betrachten Sie das lose Brett am Deckel und stecken Sie den Dietrich ein. Verlassen Sie die Nahansicht nun wieder und gehen Sie nach rechts zur Tür. Heben Sie die Kreide vom Boden auf und versuchen Sie dann, die Tür mit dem Dietrich zu öffnen. Reden Sie dann mit der Person hinter der Tür, futtern Sie danach die Kreide und versuchen Sie es dann erneut.

Nehmen Sie das Beauty-Set vom Schreibtisch und verlassen Sie dann die Kabine. Verlassen Sie die Kneipe nach rechts und gehen Sie weiter nach rechts. Stecken Sie die Krabbe ein und schminken Sie die Krabbe mit dem Beauty-Set. Versuchen Sie, das Labor zu betreten und heben Sie den Stein auf. Betreten Sie nun die Strandhütte und setzen Sie hier die geschminkte Krabbe neben die unglaublich gefährliche Krabbe.

Stupsen Sie nun den Globus in der Kajüte an und stecken Sie die heruntergefallene Hälfte ein. Nehmen Sie außerdem noch das Seil, das Nadelkissen und die Schere mit. Bearbeiten Sie die Kleiderpuppe mit der Schere und verlassen Sie die Kajüte wieder. In der Kneipe stecken Sie die Karaffe mit Wasser, die Zigarrenkiste und die Harpune ein. Geben Sie Polly die Kekse und lassen Sie sich dafür bei der Spracherkennung vor dem Labor helfen.

Verlassen Sie nun die Kneipe und nehmen Sie das Feuerzeug und die Münzen vom Schädel mit. Knoten Sie nun das Seil an die Harpune und schießen Sie es zum Kapitän im Ausguck. Gehen Sie nun zum Strand und gehen Sie an Rotkäppchen vorbei nach rechts. Betrachten Sie den Kaffeestrauch und nehmen Sie die Kaffeekirschen vom Strauch. Schälen Sie die Bohnen aus den Kaffeekirschen heraus und legen Sie die grünen Kaffeebohnen in die Globushälfte. Betreten Sie nochmals Rotkäppchens Strandhütte und stellen Sie die Schüssel auf den Campingkocher. Zünden Sie den Kocher mit dem Feuerzeug an und verlassen Sie die Hütte wieder. Legen Sie die gerösteten Bohnen in die Mulde im Stein am Ufer und zermahlen Sie die Bohnen mit dem kleinen Stein.

Reden Sie nun vor dem Labor mit Polly und betreten Sie das Labor. Hier füllen Sie das Kaffeepulver in den Kaffeebereiter und gießen auch noch das Wasser aus der Karaffe

dazu. Aktivieren Sie den Kaffeebereiter und heben Sie noch den Detektor auf. Stecken Sie auch das Voodoo-Buch ein und benutzen Sie es. Sehen Sie sich die Unterlegscheiben auf der Kommode an und stecken Sie die Dublonen ein. Stutzen Sie mit der Schere den Bart des Erfinders und stecken Sie außerdem noch dessen Taschentuch ein. Entkleiden Sie nun die Simon-Voodoopuppe und bringen Sie die Bartlocke und das Taschentuch an der Puppe an. Stecken Sie dann die Nadeln vom Nadelkissen in die Voodoopuppe und schließen Sie die Puppe an das Überbrückungskabel an. Schließen Sie das Kabel erst am Bein, dann am Arm, am Kopf und schließlich am Herz an.

Reden Sie mit Peach und fragen Sie ihn, wer er ist und was er so erfindet. Schildern Sie ihm das Problem mit der Harpune und verlassen Sie das Labor wieder. Schießen Sie nun mit der Sniper-Harpune das Seil zum Ausguck und betreten Sie die Kneipe. Hier reden Sie mit dem Wolf und lassen die nächste Runde springen. Gehen Sie nun wieder nach draußen und weiter zum Strand. Stecken Sie die Schaufel ein und begeben Sie sich zum Platz am Strand. Stecken Sie die Dublonen ein und verlassen Sie die Ansicht wieder. Zertreten Sie nun die Festung der Emanzipation und bergen Sie weitere Dublonen aus den Trümmern der gescheiterten Emanzipation. Stellen Sie sich nun direkt neben den großen Stein am Strand und benutzen Sie den Detektor. Suchen Sie nach einer Kombination aus Käse und Leder und graben Sie dann an der markierten Stelle.

Legen Sie nun die Dublonen in die Zigarrenkiste und gehen Sie zurück in die Kapitänskajüte. Sprechen Sie mit Käpt'n Narrow über seinen Deal mit den Maulwürfen. Bieten Sie ihm an, ihm einen Schatz zu besorgen und überreichen Sie den Schatz. Fragen Sie ihn dann, was er über die Maulwürfe weiß. Gehen Sie dann ins Labor und fragen Sie Peach, ob er Ihnen einen Bohrer bauen kann. Geben Sie ihm dann die benötigten Teile.

## **„Oben ohne“ in der Unterwelt**

Stecken Sie den kleinen Sandhaufen ein und nehmen Sie sich außerdem noch den verbeulten Topf, etwas Papiermüll und die Rohrzange vom Schrotthaufen. Folgen Sie dann dem Weg nach links in die Maulwurfsstadt. Werfen Sie den Stein gegen die Lüftungsklappe und gehen Sie an den beiden Wächtern vorbei. Öffnen Sie die Lunchbox in der Wandnische und nehmen Sie den Schmalztopf heraus. Öffnen Sie auch die Feldkiste auf der linken Seite und klopfen Sie dann mit der Rohrzange die Rohrabschnitte an der Wand ab, um den verstopften Abschnitt zu finden. Es scheint, als können nur die Abschnitte C und E verstopft sein, also testen Sie diese zuerst. Reinigen Sie das Rohr mit der Gabel und betreten Sie dann das Q-Labor.

Reden Sie hier mit dem Kampfroboter über alle Themen und stecken Sie dann die leere Schnapsflasche ein. Füllen Sie den Sand in die Flasche und reichen Sie dem Ro-

boter dann die Flasche. Füllen Sie nun die leere Flasche an der Bauchklappe des Roboters wieder auf. Rasieren Sie den schlafenden Maulwurf mit dem Nassrasierer und stecken Sie den Eimer ein. Diesen stellen Sie unter das dampfende Rohr und halten dann den Feldkistendeckel an das Rohr. Stecken Sie anschließend den gefüllten Eimer wieder ein.

Begeben Sie sich jetzt zurück zum Schrottplatz und gehen Sie dort zur Feuerstelle. Legen Sie die Papierabfälle in die Feuerstelle und zünden Sie das Papier mit dem Feuerzeug an. Stellen Sie nun den verbeulten Topf auf die Feuerstelle und geben Sie Wasser, Alkohol, Schmalz und Maulwurfshaar in den Topf. Kehren Sie nun zur Maulwurfsstadt zurück und fragen Sie den lesenden Maulwurf nach den Anführern. Reden Sie nun mit den Anführern über den Hut, bis Sie ihn zurückerhalten. Fragen Sie außerdem nach den Nihoniern, warum die Maulwürfe rumsitzen und nichts tun, und wie Sie an Bord des Raumschiffs kommen.

## **Space pirates of the Caribbean**

Stecken Sie das seltsame Schreibgerät ein und geben Sie in das Erfinderlabor. Stecken Sie den Heizpilz ein und reden Sie mit Peach. Sagen Sie ihm, dass Sie kein Geld haben und fragen Sie ihn, ob er als Erfinder nicht ein Schiff ohne Zusatzkosten entwickeln kann. Verlassen Sie dann das Labor und reden Sie vor dem Schiff mit Käpt'n Narrow. Fragen Sie ihn, ob Sie sein Schiff ausleihen können, und erklären Sie sich bereit, sein Praktikant zu werden.

Füllen Sie den Vertrag mit dem Kugelschreiber wie folgt aus: Sie verkaufen Ihre Seele, übernehmen das Kielholen und die Bedienung der Geschütze, arbeiten bis zur Erschöpfung, begnügen sich mit einer Mahlzeit und freier Unterkunft und lassen das Praktikum bis zum Tod des Vertragspartners laufen.

Geben Sie Narrow dann den Vertrag und betreten Sie anschließend die Kapitänskajüte. Sagen Sie dem Geist, er müsse mit der Besetzung des Schiffs aufhören und verlassen Sie die Kajüte wieder. Fragen Sie dann den Flaschengeist in der Kneipe nach dem Geisterpraktikanten und wie Sie den Sack loswerden können. Der Psychoanalyse müssen Sie auch zustimmen. Reden Sie nun über das Walkie-Talkie mit den Agenten und bitten Sie um Hilfe bei dem Geheimplan. Reden Sie nun mit Polly, um das Gespräch mit dem Geist zu beginnen. In dieser Sequenz ist nur wichtig, dass Sie konsequent entweder die oberen, mittleren oder unteren Antworten geben. Welchen Weg Sie wählen, bleibt Ihnen überlassen.

Fragen Sie nun den Wolf, ob er der Schiffscrew beitreten möchte und verlassen Sie die Kneipe dann wieder. Fragen Sie Narrow nach den von Peach geforderten 100 Dublonen

und, ob er einen weiteren Praktikanten gebrauchen kann. Sagen Sie ihm auch, dass sein Ex-Praktikant geflüchtet ist. Füllen Sie nun den Vertrag für den Wolf aus: Dieser muss seinen Körper übereignen, Dienst auf der Brücke schieben, die Kleiderordnung einhalten, immer arbeiten, wenn es etwas zu tun gibt, sich mit 3 Flaschen Rum begnügen und ackern, bis die Beute aufgeteilt wird. Betreten Sie die Kneipe und geben Sie dem Wolf den Praktikumsvertrag.

Gehen Sie nun wieder ins Labor und reden Sie mit Peach. Geben Sie ihm die 10 Dublonen – zusammen mit einer Ausrede. Verlassen Sie nun die Hütte und reden Sie am Strand mit Rotkäppchen. Danach steigen Sie in den Fahrstuhl zur Maulwurfsstadt. Verlassen Sie die Kammer der Anführer nach links in Richtung Stadt und messen Sie dort den Energiegehalt der Heizpilze mit dem Messgerät. Gehen Sie dann zum Schrottplatz und füllen Sie dort den mechanischen Heizpilz mit Lava. Diesen geben Sie den Anführern und geben Peach dann bescheid, dass sie geeignetes Material gefunden haben.

## Die Reise

Da Ihre Crew sich zu einer Meuterei entschlossen hat, bleibt die ganze Arbeit an Ihnen hängen. Wie sollte es auch anders sein...

Nehmen Sie sich zunächst den Goldpokal, einen Knochen vom Affenskelett, den Wischmopp, den Taucheranzug, die Piratenflagge, die Blutegel und die Nägel. Steigen Sie dann durch die Luke zum Maschinenraum, stecken Sie dort den Holzkäfig ein und betreten Sie die Kapitänskajüte. Hier stecken Sie die Korbhülle, die Metallflasche und den Schottenrock ein. Nehmen Sie auch noch die Ringe von der Gardinenstange und heben Sie dann die lose Diele an. Benutzen Sie den Kriegshammer und verlassen Sie die Nahansicht danach wieder.

Legen Sie nun die Blutegel auf das Bett und reden Sie anschließend mit Rotkäppchen. Bitten Sie sie, wieder auf die Brücke zu kommen, und erzählen Sie ihr dann von dem Pizza-Haufen-Experiment. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie die vollgesogenen Blutegel vom Bett und pressen das Blut in den Goldpokal. Gehen Sie nun wieder zum Geheimversteck im Boden und geben Sie dem Kriegshammer den mit Blut gefüllten Pokal. Wählen Sie dann einen der drei möglichen Wege aus.

### Der Weg des Kriegers

Begeben Sie sich wieder auf das Schiffsdeck und sagen Sie Polly, der Kessel habe ihn beleidigt. Nach der anschließenden Übung reden Sie mit dem Sumpfling und bitten ihn, wieder seinen Dienst auf der Brücke anzutreten. Geben Sie ihm danach den Knochen und zerkloppen Sie schnell den Kessel des Sumpflings mit dem Kriegshammer.

### **Der Weg des Schurken**

Zerschlagen Sie das Feuerzeug aus dem Inventar mit dem Kriegshammer und gehen Sie dann wieder an Deck. Hier reden Sie mit dem Sumpfling und bitten ihn, wieder seinen Dienst auf der Brücke anzutreten. Geben Sie ihm danach den Knochen und benutzen Sie schnell den Eimer mit Wasser, um das Feuer zu löschen. Holen Sie sich dann einen weiteren Knochen vom Affenskelett, geben Sie ihn dem Sumpfling und tauschen Sie dann schnell Ihr kaputtes Feuerzeug gegen das Feuerzeug des Sumpflings. Jetzt müssen Sie dem Sumpfling noch einen weiteren Knochen geben und dann das Feuer endgültig löschen.

### **Der Weg des Barden**

Zermalmen Sie mit dem Kriegshammer die Statue des Lustknaben und sammeln Sie die Überreste ein. Verlassen Sie nun die Kapitänskajüte und gehen Sie nach der Zwischensequenz hinauf zum Schiffsdeck. Hier holen Sie sich mit der Harpune den kleinen Kessel vom Kronleuchter und stecken außerdem noch das Walfett ein. Füllen Sie den kleinen Kessel nun am Eimer mit Wasser und geben Sie noch das Walfett, den Knochen und den Gipsstaub in Ihre Suppe. Diese geben Sie dann dem Sumpfling.

Nachdem der grüne Lindwurm besiegt wurde, stecken Sie sich den Kochhandschuh ein und füllen die Metallflasche am Eimer mit Wasser. Steigen Sie nun in den Maschinenraum hinunter und durchwühlen Sie den Haufen Kohle ganz links im Bild. Füllen Sie den Kohlestaub ebenfalls in die Metallflasche und halten Sie das Gebräu in die Heizkesselöffnung. Geben Sie nun dem Wolf die Flasche und sprechen Sie auf dem Schiffsdeck mit ihm. Sagen Sie ihm, sie hätten eine Aufgabe für ihn und kombinieren Sie das vom Wolf erhaltene Outfit mit dem Wischmob, der Piratenflagge, der Korsage, dem Schottenrock und den Gardinenringen. Geben Sie dem Wolf dann das komplette Outfit und benutzen Sie nach der Sequenz das Steuerrad.

Befestigen Sie die Nägel am Taucheranzug und versuchen Sie, den Anzug mit dem magischen Knetgummi abzudichten. Versuchen Sie auch, die Schleuse zu benutzen und fragen Sie anschließend die Wölfin, was mit dem Schiff los ist, und Rotkäppchen, ob sie die Schleuse öffnen könnte. Falls Sie nicht den Weg des Barden gewählt haben, holen Sie sich noch die Eskimoharpune aus dem Maschinenraum. Fragen Sie Polly nun nach dem Knetgummi und bitten Sie ihn, herunterzukommen und eine äußerst wichtige Aufgabe zu erfüllen. Dichten Sie nun den Taucheranzug mit dem magischen Knetgummi ab und gehen Sie durch die Schleuse. Nach der Unterredung gehen Sie in den Maschinenraum und bringen den Sprachchip an der Kontrolltafel an.

### **Easter Egg:**

Probieren Sie doch mal die Tastenkombination aus, die das Schiff Ihnen ansagt.

Begeben Sie sich schließlich wieder ans Steuerrad, um das Kapitel abzuschließen.



## Der Ausrangierte

Lassen Sie sich von Ionas den Gebrauch der Kräfte beibringen. Wählen Sie die Kraft des Gedankenlesens und wenden Sie die Kraft auf Ionas an. Sagen Sie ihm dann, an welche Zahl er gedacht hat. Lernen Sie die Kraft der Gedankenkontrolle, wenden Sie diese auf den Käfer an und befehlen Sie ihm, im Kreis zu laufen. Erlernen Sie die Kraft der Vorhersehung, die Sie natürlich genau jetzt einsetzen. Lassen Sie sich auch die Kraft der Telekinese beibringen und wenden Sie die Kraft auf den riesigen Tentakel an.

Benutzen Sie nun die Vorhersehungskraft mit der Energiebrückenkonsole und benutzen Sie anschließend die Konsole. Drücken Sie die Schalter genau in der Reihenfolge, die Sie vorhergesehen haben, um die Energiebrücke einzuschalten. Gehen Sie dann durch die Tür zur Brücke. Hier lesen Sie die Gedanken der Nihonier und nutzen die Gedankenkontrolle und befehlen den Nihoniern, nur auf die Bildschirme zu achten. Benutzen Sie dann die Waage rechts im Bild und gehen Sie wieder nach links zur Kreuzung. Wenden Sie sich hier der Teleporterkonsole zu und benutzen Sie die Tastatur. Verlassen Sie nun die Nahansicht und benutzen Sie dann die Telekinesekraft mit der Teleporterkonsole.

Benutzen Sie die Vorhersehungskraft mit dem Computer, um das Passwort zu erhalten. Sie haben übrigens an dieser Stelle die letzte Möglichkeit, das Spiel abzuspeichern. Reden Sie dann mit dem Computer und nennen Sie das vorhergesehene Passwort. Fragen Sie den Computer, was er so alles berechnet und stellen Sie ihm einige Fragen. Wenn Sie genug Fragen gestellt haben, verlangen Sie schließlich nach einem Tee mit Milch. Mit ohne Schuss.



Bei der abschließenden Unterhaltung mit Maulwürfen und Nihoniern müssen Sie sich möglichst neutral verhalten. Beleidigen oder loben Sie also nach Möglichkeit keine der beiden Parteien. Eine mögliche Art, das Gespräch zu einem guten Ende zu bringen: Achtmal die oberste Antwort wählen und beim neunten Mal die zweite Antwort.

Genießen Sie den Abspann mitsamt Psychogramm! Letzteres scheint übrigens nur dadurch bestimmt zu werden, auf welche Art Sie den Geisterpraktikanten verjagen.

### **Bonus:**

Nach dem Durchspielen können Sie im Hauptmenü den Punkt „Nihonier-Outtakes“ auswählen und sich anhören, was die Aliens die ganze Zeit so gesagt haben.