

Komplettlösung zu Simon the Sorcerer 3D

von [Kerstin Häntsch](#)

Simon ist wieder da und er stürzt sich auch gleich wieder ins Abenteuer. Es gilt wie immer: alle Orte genau unter die Lupe nehmen, mit allen Personen sprechen (auch mehrmals), alle Gegenstände mitnehmen und speichern nicht vergessen. Es gibt diesmal ziemlich große Welten, die man entweder komplett zu Fuß durch wandern kann oder man benutzt die Telefonhäuschen als Transportmittel und später auch einen Vogel (dann bekommt man eine Karte angezeigt, auf der man auswählen kann wohin man will, aber einige Punkte auf der Karte sind nur zu Fuß zu erreichen). Also los geht es.

Kapitel 1: Jäger der verlorenen Südfrucht

Im Tempel:

- nach dem Intro wacht Simon in einem Raum eines Tempels auf
- Simon sieht sich in dem Raum um
- er geht zu dem Hebel an der Wand (in der Nähe der Gittertür)
- Simon sieht sich den Hebel an, da taucht eine Fee auf
- die Fee (sie kommt später im Spiel noch ein paar Mal) erklärt Simon wie er den Hebel betätigen kann (Strg + Enter)
- Simon betätigt nun den Hebel (Aktionen mit Gegenständen / Personen können nur ausgeführt werden wenn der Gegenstand/Person oben rechts im mittleren Fenster erscheint)
- die Tür öffnet sich und Simon verlässt den Raum

- er geht geradeaus, dann nach vorn, geradeaus und nach links
- Simon geht den Gang bis zum Ende und im letzten Raum ist an der Wand ein Bild und es gibt 3 Steine in den Ecken
- die **3 Steine (gelb, blau, grün)** nehmen
- die Fee taucht wieder auf und erklärt wie man das Inventar benutzt (Inventar über die Leertaste aufrufen)
- im Inventar gibt es jetzt einen wertvoll aussehenden grünen Diamanten, einen wertvoll aussehenden blauen Diamanten und einen wertvoll aussehenden gelben Diamanten
- Simon läuft nun durch die Gänge bis er die Kammer der Weisheit findet
- die Kreatur in dieser Halle sieht nicht gerade vertrauenerweckend aus und Simon bleibt immer in der Nähe der Wände
- Simon geht in die Halle (von der Tür aus nach rechts gehen)
- er sieht sich die Statuen mit den offenen Mündern an (es gibt 4 Statuen, wobei eine Statue schon einen roten Diamanten im Mund hat)
- die anderen 3 Statuen müssen nun mit den richtigen Diamanten versehen werden
- zuerst setzt Simon den **grünen Diamanten** ein (mit der Alt-Taste)
- dann geht er zur nächsten Statue und setzt den **gelben Diamanten** ein
- und bei der dritten Statue setzt er den **blauen Diamanten** ein
- zusammen mit dem schon eingesetzten roten Diamanten ergibt sich jetzt ein Lichtstrahl

- die Reihenfolge ist vom roten Diamanten aus nach links gesehen blau, gelb, grün
- Simon läuft nun in Richtung der angedeuteten Tür und die Kreatur wird vernichtet
- Simon geht in die Mitte der Halle und findet auf dem Podest einen **Schlüssel**, den er einsteckt
- neben der angedeuteten Tür ist links ein Schlüsselloch und Simon benutzt den **Schlüssel** mit dem Schlüsselloch und die Tür öffnet sich

- er geht durch die Tür
- dahinter ist ein Lebensfeld (die Fee erklärt was das ist)
- hier muss man den Sprintmodus einstellen, damit Simon ganz schnell rennt
- Simon rennt den Gang nach unten
- hinter ihm erscheint eine große Kugel, die ihn überrollt, wenn er nicht schnell genug ist
- dann rennt er nach links und kurz vor Ende des Ganges rennt er noch mal nach links (dann zerschellt die Kugel an der Wand)

- Simon geht durch den Torbogen und die Fee erscheint wieder und erzählt etwas über die Rundumsicht
- das probiert Simon gleich aus und er stellt fest das es nur einen Weg auf die andere Seite gibt (der weg ist blau eingezeichnet)
- Simon geht vom Torbogen aus nach rechts bis zu der Stelle wo der blaue Weg beginnt
- nun geht Simon über den Weg (immer wieder die Rundumsicht benutzen, um zu sehen wo der Weg entlang geht)
- wenn er auf der anderen Seite ankommt hat er die Halle des Glaubens durchquert

- den Gang entlang gehen bis die Fee wieder erscheint und erklärt wie man kriechen kann
- Simon läuft zur Tür und geht in den Raum
- hier gibt es ein Auge in dem Raum, das um sich schießt
- Simon tritt in den Raum und beginnt gleich zu kriechen (Taste X drücken)
- gleich rechts von der Tür an der Wand entlang kriechen bis zu einem Hebel
- das Auge öffnet und schließt sich in einem bestimmten Intervall
- wenn das Auge geschlossen ist, dann muss sich Simon schnell aufrichten (wieder Taste X drücken) und den Hebel betätigen und dann gleich wieder auf die Knie gehen (Taste X)
- nun kriecht Simon vorsichtig durch den Raum bis zu der Tür links vom Auge (die Tür wurde durch den Hebel geöffnet) und dann durch die Tür
- nun kann sich Simon wieder hinstellen
- er geht bis zum Ende des Ganges, öffnet die Tür und verlässt die Pyramide

Außerhalb des Tempels:

- Simon steht nun vor dem Tempel
- er geht zum Priester, der oben auf der Treppe ist
- Simon bekommt vom Priester einen **Brief von Calypso**, 20 Kröten (Geld) und eine Anweisung was er tun muss um die Wiedervereinigung abzuschließen (die Frucht eines Baumes essen)
- bevor er aber die Frucht (einen Pfirsich) essen darf, muss er noch einige Aufgaben

lösen

- Simon spricht noch mal mit dem Priester und dann geht er die Treppe nach unten
- Simon findet eine Telefonzelle, aber die funktioniert noch nicht
- er geht den breiten Weg weiter und durch den Torbogen und den Weg entlang bis zu den Häusern
- am Ende ist ein Wasserbecken in dem ein Mann steht
- Simon steigt ins Wasserbecken und spricht mit dem Mann
- von ihm erfährt Simon das er ein Chakara besitzt das in seiner Hütte liegt
- Simon geht zu den Hütten und findet eine wo ein Schild mit dem Wort Judas davor steht
- er öffnet die Tür und geht hinein
- auf der linken Seite vom Bett geht er auf die Knie (kriechen) und findet darunter das **Nonnenmagazin** und das **Chakara**
- er nimmt beides mit
- die Fee erscheint und erklärt Simon wie er das Chakara benutzen kann (und das darf er ein paar Mal in dem Spiel)
- Simon verlässt die Hütte
- Simon geht zurück in Richtung der Treppe, wo der Priester ist, und kurz vorher nach rechts
- dort steht ein Baum
- an dem Baum hängt ein Pfirsich
- Simon benutzt das **Chakara** (erst Chakara im Inventar auswählen, dann Alt-Taste drücken, dann mit den Pfeiltasten in die richtige Position bringen und mit Aktionstaste dann schießen)
- wenn Simon den **Pfirsich** getroffen hat, fällt er herunter und Simon steckt ihn ein
- Simon geht nun zur Pyramide und dort die Treppe nach oben
- hier ist der "Glockenhalter" mit einer Seelenglocke
- Simon spricht mit ihm
- dann sieht er sich das Fernrohr an und nimmt es, wobei es kaputt geht und Simon nun eine **Linse** im Inventar hat
- Simon geht die Treppe wieder nach unten
- nun geht er zu dem Torbogen "Tomb Trader" und dort zum Souvenirstand
- Simon spricht mit dem Verkäufer und kauft dann für 5 Kröten eine "**Coka Cholera**"
- Simon isst den **Pfirsich** (im Inventar anwählen und dann Alt-Taste benutzen) und geht zum Priester auf der Treppe
- er sagt dem Priester das er den Pfirsich gegessen hat
- der Priester sagt das er den Tempel jetzt verlassen kann
- Simon geht zum Tor und sagt der Wache das er den Pfirsich gegessen hat
- nun darf er das Tor öffnen und weitergehen

Kapitel 2: Forrest Gam

- Simon läuft nach vorn zum Strand
- hier steht eine Telefonzelle, die Simon benutzen kann um schneller an andere Orte zu kommen

- wenn er die Telefonzelle benutzt, erscheint eine Karte mit den Orten die er anwählen kann
- am besten ist es sich erst einmal einen Überblick zu verschaffen und sich alles anzusehen
- beim Herumlaufen sieht Simon ein Schild "Holzwurmgefahr"
- das **Schild** mitnehmen
- Simon teleportiert sich zur "Hütte am Wassertor"
- er geht die Treppe zur Hütte nach oben und dann die Leiter nach oben
- hier ist eine Falltür, aber die lässt sich nicht öffnen
- Simon läuft in Richtung Wasserfall und hört jemanden rufen
- er findet einen Mann in einer Grube, der nicht mehr raus kann
- er spricht mit dem Mann
- der Mann hat einen Metalldetektor, den Simon gern hätte, den der Mann aber nicht hergeben will
- Simon benutzt das **Chakara** mit dem **Metalldetektor** und bekommt ihn nun
- die Fee erscheint und erklärt wie der Metalldetektor funktioniert
- Simon geht zu einer Steininformation ganz in der Nähe (Strehange Steine)
- dort geht er in die Mitte und benutzt den Metalldetektor
- Simon findet etwas und benutzt das Schild mit der Stelle
- er buddelt eine Truhe mit **Unterlegscheiben** aus, wobei das Schild kaputt geht
- im Inventar die rostigen Unterlegscheiben mit der Coca Cholera benutzen und Simon hat funkelnde Unterlegscheiben
- dann geht er weiter in Richtung Wasserfall und davor nach links
- hier ist ein Junge mit einer Kuh vor einer Telefonzelle und Simon spricht mit ihm
- per Telefonzelle geht es zur "absolut sicheren Seilbrücke über die Todesschlucht" nach Poliganis
- Simon geht zu der Schlucht, aber die Brücke fehlt
- dafür steht auf der anderen Seite ein Mann und Simon spricht mit ihm
- der Mann wollte eigentlich zu einem Wettbewerb, aber die Brücke fehlt
- Simon soll für ihn zu dem Wettbewerb gehen und ihm die Trophäe bringen, dann hilft er ihm über die Brücke
- Simon geht den Weg entlang zu einer Statue (S.C.H.I.L.L.D.)
- er spricht mit dem Wegweiser, der ein Alkoholproblem hat
- er geht zur nächsten Telefonzelle und klickt auf der Karte "einsame Hütte" an
- die Hütte ist verschlossen
- Simon geht den Weg entlang bis er zu einigen Pflanzen kommt, die schnarchen
- er kann aber noch nichts mit den Pflanzen anfangen
- Simon geht weiter und auf das Feld, wo ein Mann steht
- er spricht mit dem Mann
- Simon soll ihm helfen Schmetterlinge zu fangen
- er bekommt **ein Netz und ein Glas**
- nach dem Gespräch läuft Simon hinter den Mann
- er hat in seiner Hosentasche ein **Buch** stecken

- das nimmt sich Simon
- in dem Buch sind Schmetterlinge abgebildet und es stehen Preisangaben dazu
- Simon verlässt das Feld und läuft nach vorn zu der Wiese (links davon ist der Wasserfall zu sehen)

- auf dieser Wiese fliegen immer Schmetterlinge rum
- Schmetterlinge fangen geht so: das Netz im Inventar anklicken, dann mit der Alt-Taste das Netz benutzen
- dann auf der Wiese nach einem Schmetterling umsehen und mit der Aktionstaste den Schmetterling fangen
- es braucht etwas Übung bis man raus hat wie man die Schmetterlinge am besten fängt
- ein gefangener Schmetterling landet automatisch im Glas
- dann geht Simon zu dem Schmetterlingsmann auf dem Feld und gibt ihm das Glas mit dem Schmetterling
- Simon bekommt für jeden gefangenen Schmetterling Kröten

norwegischer Blauling	= 2 Kröten
Adonidfalter	= 4 Kröten
Tagpfauenauge	= 10 Kröten
Distelfalter	= 20 Kröten
Schillerfalter	= 250 Kröten

- am Anfang findet man immer nur Blaulinge und Adonidfalter, später auch die anderen
- ich habe immer 2-3 Stück von einer Art verkauft und dann versucht die nächste Art zu fangen
- fängt man einen Schmetterling, den man eigentlich nicht will, dann kann man ihn freilassen, wenn man den nächsten gefangen hat (da ja nur einer ins Glas passt)
- ich habe zum Schluss auch den Schillerfalter gefangen
- Simon findet in der Nähe der "Hütte am Wasserfall" ein Loch in einem Felsen
- er kriecht durch den Gang im Felsen und kommt auf der anderen Seite bei einer Telefonzelle wieder raus
- er geht über die Brücke und folgt dem Wegweiser nach "Ackerdeel"
- Simon geht zu den Zelten
- in einem Zelt findet er einen Mann, der sich Lord nennt
- in einem anderen Zelt findet er den Pokal für das Gnom-Schiessen
- hier sitzt ein Mann an einem Tisch und Simon spricht mit ihm
- Simon kann am Wettbewerb teilnehmen, wenn er 50 Kröten bezahlen kann
- außerdem braucht er einen Gnom zum Schiessen
- Simon sagt das er am Wettbewerb teilnehmen möchte und er zahlt die 50 Kröten
- er bekommt eine Schale und darf sich etwas Chili aus dem großen Topf nehmen
- Simon fragt noch woher er einen Gnom bekommt und erfährt von einem Gnomenbaum in der Nähe
- er geht dann zu dem Topf und benutzt die Schale mit dem Chili
- dann das Chili essen, wobei Simon die Chilibohnen aufhebt
- Simon sieht sich noch etwas um (beim Gnom-Schiessen-Platz)
- dann geht er zur Telefonzelle und klickt auf der Karte "Gnomenbaum" an
- in der Nähe des Gnomenbaumes ist ein Gartenzaun
- man sieht auf ein "rosa Etwas" hinunter
- vor diesem Zaun liegen 3 bunte Kisten

- wenn Simon genau auf diese Kisten läuft, dann verschwinden sie und die Uhr fängt an zu laufen
- Simon muss dann die nächsten Kisten einsammeln und das insgesamt 10 Mal
- man sollte in den Turbo Gang bei Simon schalten
- dieses Spiel wird man wahrscheinlich mehrmals machen müssen bis man es einmal schafft
- hier noch eine ungefähre Beschreibung wo die Kisten zu finden sind (die nächsten tauchen erst auf, wenn man die vorherigen gefunden hat)

- * Gartenzaun
- * in Richtung Bäume
- * weiter in diese Richtung nach unten
- * nach links
- * zur Zaunecke
- * dann geradeaus
- * in Richtung Felsen nach links
- * geradeaus den Weg entlang
- * in Richtung Telefonzelle nach links
- * nach links (dort steht jetzt ein Bonbonhaus)

- Simon geht nun über die Brücke zur Tür und öffnet sie
- er geht ins Haus der Hexe und sieht sich überall um
- auf dem Tisch liegt das Hexenbuch (darin steht wie man zu Zauberbohnen kommt)
- hinter dem Hexenkessel ist ein Spinnrad und Simon fasst das Spinnrad an und sticht sich
- er schläft eine Weile und dann kommt ein Prinz und nimmt sich die Nadel
- der Prinz verlässt das Haus und wird in einen Frosch verwandelt
- Simon verlässt auch das Haus und nimmt sich den Frosch
- dann sieht er sich die Sachen des Prinzen an und findet die Nadel, die er auch einsteckt

fast geheimes Gebiet

- Simon geht nach rechts zum Wasser und sieht dort überall Stäbe im Wasser
- er geht immer an den Stäben entlang im Wasser bis er zu einer Telefonzelle kommt
- er hört jemanden hinter dem Felsen hämmern und sieht sich die Sache näher an
- ein Zwerg versucht den Felsen zu sprengen und er braucht Simons Hilfe
- der Zwerg schiebt eine Lunte durch einen Spalt und Simon soll sie anzünden
- er benutzt dazu die Linse aus seinem Inventar
- der Zwerg kommt nun frei und sagt das er Hunger hat
- Simon soll ihm etwas zu essen besorgen und er bekommt dafür einen Hammer
- Simon geht in die Höhle und findet dort Dynamitstangen, die er mitnimmt
- per Telefonzelle geht es zum Strand

Strand

- im Inventar die Dynamitstange mit der Linse benutzen (die Dynamitstange ist nun angezündet)
- nun die angezündete Dynamitstange mit dem Glas benutzen
- dann die Leiter zum Sprungturm nach oben klettern
- Simon benutzt das Glas mit dem Wasser (er wirft es runter) und es erfolgt eine Sprengung

- die Leiter wieder nach unten klettern und zur Sprengstelle gehen
- dort den **gekochten Fisch** nehmen
- per Telefonzelle zum fast geheimen Gebiet

fast geheimes Gebiet

- Simon gibt dem Zwerg den Fisch und bekommt dafür den **Hammer**
- per Telefonzelle geht es nun zum Tempel

Tempel

- Simon steigt auf die Pyramide zum "Glockenhalter"
- er benutzt die **Nadel** mit ihm und daraufhin schläft er ein und Simon nimmt sich die **Glocke**
- wieder nach unten steigen und noch eine Dose **Coka Cholera** kaufen
- dann per Telefonzelle zum Gnomen-Baum

Gnomen-Baum

- Simon geht zu den kleinen Häusern
- unter einer Wurzel gibt es eine Tür
- Simon kriecht unter die Wurzel und öffnet die Tür
- dann kriecht er den Gang entlang und kommt am Ende zu einigen kleinen Häusern
- Simon sieht sich den roten Pilz an und klopft dort an
- ein Gnom kommt heraus, schimpft und verschwindet wieder
- Simon benutzt die **funkelnden Unterlegscheiben** mit dem Pilz (er streut sie vor das Haus)
- der Gnom kommt und Simon schnappt ihn sich (Aktionstaste), aber der Gnom beisst und verschwindet
- Simon versucht es gleich noch einmal, aber diesmal benutzt er die **Glocke** mit dem Gnom um ihn zu fangen (über die Taste "C" die Glocke aus dem Inventar aussuchen und der Gnom muss auch im Blickfeld sein)
- wenn Simon aber den Gnom unter der Glocke hervorholen will, beisst er wieder
- also noch ein Versuch
- diesmal stülpt Simon wieder die **Glocke** über den Gnom und dann benutzt er den **Hammer mit der Glocke** und nun kann er den **Gnom** gefahrlos im Inventar verstauen
- das Haus verlassen

Bonbonhaus:

- Simon geht in das Haus
- er benutzt den **Frosch mit dem Ofen** (der ist nun total verschwitzt)
- den **verschwitzten Frosch** mit dem Hexenkessel benutzen und dann die **Cidney-Bohnen** und die **Coka Cholera** mit dem Hexenkessel benutzen
- Simon hat nun **magische Bohnen**
- das Haus verlassen

Volltrottler mit Kuh:

- Simon gibt dem Jungen die **magischen Bohnen** und der schickt die Kuh zum Tempel

Tempel:

- Simon geht zu den Häusern
- im Haus ganz hinten ist eine Kuh drin
- er geht zu der Kuh und zu den Hebeln
- Simon betätigt die Hebel und die Kuh wird gemolken
- nun kann Simon das **Stück Butter** mitnehmen

Ackerdeel:

- Simon benutzt im Inventar eine **Dynamitstange mit dem Teleskop**
- dann benutzt er die **Butter mit dem Gnom** und anschließend den **Gnom mit dem Teleskop**
- nun geht er zum Schiessstand und es kommt die Ansage das Simon der Nächste ist
- zur Rampe gehen und im Inventar das Teleskop mit Gnom und Dynamitstange nehmen
- die Lunte mit der **Linse** entzünden (Simon übernimmt das Zielen automatisch)
- Simon gewinnt den Wettbewerb und erhält den **Pokal**
- die Zelte sind alle verschwunden und Simon geht zur Telefonzelle

Brücke über die Todesschlucht:

- Simon wirft dem Mann auf der anderen Seite den **Pokal** rüber und der wirft ein Seil zu Simon
- nun muss Simon auf diesem Seil auf die andere Seite gelangen
- er benutzt das Seil (Aktionstaste) und dann muss man mit den Pfeiltasten rechts und links Simon auf dem Seil halten
- nach der Hälfte der Strecke wird die Sicht gewechselt, dann nicht irritieren lassen
- kann sein das man mehrerer Anläufe braucht
- auf der anderen Seite angekommen, einfach den Weg entlang gehen und Simon landet in Poliganis

Kapitel 3: Sumpfy verschweift gesucht

Simon trifft auf Melissa und die bringt ihn zu Calypso. Dort erfährt Simon das Sumpfy verschwunden ist. Von Calypso bekommt Simon noch eine Karte wo Mc Sumpfling drauf ist.

Hotel:

- Simon verlässt den Raum und geht den Gang entlang und die Treppe nach oben
- hier gibt es eine Bar und Simon spricht mit dem Barmann
- den Whisky bekommt Simon nicht
- mit dem Gast an der Theke sprechen (er ist Staubsaugervertreter)
- Simon bekommt von ihm ein **Werbeprospekt**, welches er sich ansieht
- hinter der Theke steht eine Jukebox und durch die Tür daneben geht Simon
- nach einem weiteren Gang und einer Treppe kommt wieder eine Tür
- durch diese Tür gelangt Simon vor das Hotel

- er kann sich nun in Poliganis umsehen
- gleich neben dem Hotel gibt es eine Telefonzelle und es stehen folgende Ziele zur Verfügung:

- * Hotel zur Biene (wo Simon gerade ist)
- * Platz der Zauberer
- * Südtor
- * defekter Wagen
- * Mc Sumpfling
- * Auffällige Kreuzung
- * Lagerhaus
- * Platz der Justiz
- * Seitengasse
- * Kanalisation
- * Anteile

- Simon sieht sich erst einmal in der Stadt um
- beim Platz der Zauberer geht er in das große Gebäude
- dort erfährt er das er einen Sponsor braucht um als Zauberer eingetragen zu werden
- das 8. Wunder hat geschlossen
- am Südtor stehen 2 Typen Wache und Simon darf nur passieren wenn er gültige Papiere hat

defekter Wagen:

- hier versucht jemand einen Wagen zu reparieren
- Simon sieht sich den Wagenheber an
- er benutzt den **Hammer mit dem Wagenheber** und steckt ihn ein

Mc Sumpfling:

- das Geschäft ist geschlossen und Simon liest das Schild an der Tür
- Simon kommt noch zum Pizza Lord, aber der Laden hat auch geschlossen
- dann findet er noch einen Waschsalon und der hat geöffnet, aber eine Waschmaschine ist defekt
- Simon geht zur Kirche

Kirche:

- ein Auto das Käse transportiert kommt angefahren und Simon stellt sich vor das Auto
- der Fahrer macht eine Vollbremsung (das Auto kann man immer auf einer bestimmten Strecke antreffen und es spielt keine Rolle wo man den Fahrer anhält)
- Simon bekommt ein **Stück Käse**
- dann geht er in den Vorgarten der Kirche
- hier findet er einen Kastanienbaum
- Simon benutzt den Hammer mit dem Baum und liest dann die **Kastanie** auf
- es gibt auch noch ein Seil zum Läuten der Glocken (geht folgendermaßen: erst das Seil benutzen Alt-Taste, dann beginnt Simon an dem Seil zu ziehen und wenn er jetzt mit den Füßen den Boden berührt die Enter-Taste drücken und Simon klettert ein Stück nach oben, immer wieder die Enter-Taste drücken wenn Simon den Boden berührt, bis

- er oben angekommen ist; die ganze Sache ist nicht so einfach, kann man nur probieren)
- wenn Simon es geschafft hat nach oben zu klettern, dann hat er einen tollen Ausblick (hat er es einmal geschafft mit dem Klettern, dann macht er es in Zukunft automatisch)
- außerdem gibt es von der anderen Seite noch eine Tür und dahinter gibt es einen Gedenkraum
- hier gibt es überall Plaketten an den Wänden

Hinterhof:

- von der Kirche aus geht Simon in Richtung Markt
- auf einem Hinterhof miaut eine Katze
- Simon geht auf den Hinterhof und nimmt die **schwarze Katze** vor dem umgekippten Abfallcontainer
- es gibt einen Weg zwischen zwei Abfallcontainern hindurch, aber sobald Simon dort entlang gehen will, kommt ein Hund und versperrt den Weg
- Simon öffnet den ersten Container und findet darin **Schuhe**, die er einsteckt
- dann benutzt er die **Schuhe mit dem Hund** und der Hund landet im Container
- Simon hat dafür einen **Schnürsenkel** im Inventar
- den Weg nach hinten gehen
- hier spielen zwei Jungs mit einem Ball
- vor den Jungs zweigt noch ein Weg ab
- hier ist ein Gullydeckel, den Simon anhebt und dann die Leiter nach unten klettert
- er findet eine Tür, aber er kann sie nicht öffnen, weil er dazu ein Passwort braucht
- die Fee erscheint und erklärt wieder etwas
- Simon klettert wieder nach oben und spricht mit den Jungs
- er fragt sie nach dem Passwort
- sie kennen das Passwort, aber sie sagen es nur wenn er ihnen ein neues Spiel beibringt
- Simon verlässt den Hinterhof und geht den Weg weiter
- er kommt zu einigen Lagerhallen
- auf der rechten Seite (vor der Spielzeughalle) findet Simon in einer Kiste "**Floyd-Aschenbecher**"
- er nimmt einen mit

Hotel:

- hinter dem Hotel gibt es eine Falltür
- Simon öffnet die Falltür und findet lauter Fässer, die sich verschieben lassen
- er muss die Fässer so verschieben, das er an einen **Absperrhahn** kommt
- den Absperrhahn zudrehen und dann die Treppe nach oben gehen
- ins Hotel gehen zur Bar
- mit dem Vertreter sprechen, der sich dann gleich ein Bier bestellt
- der Wirt muss aber erst in den Keller, weil kein Bier mehr fließt
- die Zeit nutzt Simon und benutzt das **Chakara mit der Flasche Whisky**, die er dann einsteckt bevor der Wirt wiederkommt
- von der Bar aus führt eine Tür (rechts) zu den Hotelzimmern
- Simon geht durch die Tür und findet ein Dartzimmer (Games Room)
- außerdem findet er eine Tür mit der Aufschrift "Biergarten"
- er geht zum Biergarten und nimmt dort die **Grillzange** mit

- dann verlässt er den Biergarten und geht die Treppe nach oben zu den Zimmern
- er findet eine Kommode und öffnet die Schublade
- Simon steckt die **kuschelige Decke** ein
- dann geht er zum Dartzimmer und spricht mit dem Typen, der dort gerade spielt
- für einen Einsatz von 5 Kröten kann Simon spielen
- die Fee erscheint und erklärt wie man spielt
- Simon spielt mit dem Typen (man muss herausfinden wie man am besten zielt und schießt)
- Simon möchte das Fenster öffnen, aber er darf nicht
- er verlässt erst einmal das Zimmer und geht noch einmal zu den Hotelzimmern
- hier gibt es einen Ausgang (Fluchtweg)
- Simon benutzt das **Stück Käse** mit der Tür (als Keil) und kann nun auch von hier aus wieder ins Hotel
- er verlässt das Hotel

Platz der Justiz:

- es gibt hier einen Teich mit Enten und eine Telefonzelle
- außerdem führt noch ein Weg nach rechts und dort findet Simon einen Eimer mit Lack (kann man nicht mitnehmen)
- Simon spricht mit der Bekannten, die als Diebin verurteilt wurde (über alles sprechen)
- dann geht er ins Büro des Sheriffs
- der Sheriff schläft und Simon muss sich an ihm vorbei schleichen bis zum Schlüsselkasten hinter dem Sheriff
- es kann sein das man es einige Male probieren muss, bis es klappt
- die Tür vom Schlüsselschrank öffnen
- sie quietscht und Simon benutzt **die Butter mit der Tür**
- dann nimmt er den **Schlüssel** und schleicht sich wieder am Sheriff vorbei
- er verlässt das Büro des Sheriffs und geht zu seiner Bekannten
- Simon zeigt ihr den **Schlüssel** und befreit sie
- sie will bei Mc Sumpfling auf ihn warten

Mc Sumpfling:

- Simon kommt zu Mc Sumpfling und die Bekannte öffnet die Tür
- er geht hinein und zum Tresen
- dann geht er durch die Tür rechts vom Tresen und zu der Tür "Privat"
- Simon geht zum Schreibtisch und kriecht darunter
- er findet einen **roten Knopf** und drückt ihn
- eine Geheimtür öffnet sich (es ist ein Fahrstuhl)
- Simon benutzt den Fahrstuhl
- er geht zum Schreibtisch und findet Baupläne für den Sumpf
- Sumpfy will verhindern das im Sumpf gebaut wird und ist deshalb zurück in den Sumpf gegangen
- Simon fährt mit dem Fahrstuhl wieder nach oben und geht zurück zum Tresen
- ein Kunde kommt ins Geschäft und möchte etwas zu Essen bestellen
- danach hat Simon **Sesamkörner** in seinem Inventar
- er verlässt Mc Sumpfling

Hotel:

- Simon geht zu Calypso und spricht mit ihm (er macht Sponsor für Simon)

Platz der Zauberer:

- Simon geht wieder in das große Gebäude und spricht mit dem Zauberer (sagt ihm das er einen Sponsor hat)
- der Zauberer sagt ihm das er einen Waldgeist braucht und einen Test machen muss

Hotel:

- Simon spricht noch einmal mit Calypso und fragt ihn wie er einen Waldgeist bekommt
- das geht nur nachts und Calypso hat für Simon ein Zimmer im Hotel reserviert (Zimmer Nr. 4)
- dort soll er schlafen bis es Nacht wird

- Simon geht zum Barkeeper und fragt ihn ob sein Zimmer geputzt werden kann
- der Barkeeper will seinen Zimmerschlüssel und Simon gibt ihn ab
- Simon kann nun nicht in sein Zimmer
- er verlässt das Hotel und kommt über die Fluchttür wieder rein
- dann geht er zu Zimmer Nr. 4
- hier steht ein **Staubsauger** und Simon nimmt ihn sich
- das Hotel wieder über die Fluchttür verlassen und dann normal ins Hotel gehen und zum Barkeeper
- von ihm holt sich Simon seinen Zimmerschlüssel und geht dann in sein Zimmer
- er benutzt das Bett, aber er ist allergisch gegen Polyester und braucht Federn für sein Kissen
- Simon steigt aus dem Fenster seines Zimmers hinaus auf das Dach
- hier ist ein Schornstein
- Simon benutzt **die Decke mit dem Schornstein** und steigt wieder durch das Fenster ins Zimmer
- dann geht er zum Dart-Zimmer
- weil der Schornstein mit der Decke verstopft ist, hat der Typ im Dart-Zimmer das Fenster geöffnet
- Simon spielt Dart und befördert **einen Pfeil durch das Fenster** nach draußen
- dann verlässt er das Hotel

- Simon geht zur Telefonzelle neben dem Hotel und von dort den Weg links entlang
- dort steckt sein **Pfeil** in der Wand und Simon nimmt ihn mit

Platz der Justiz:

- Simon geht zum Ententeich und verwendet **den Staubsauger mit den Enten**
- nun hat er **Federn** in seinem Inventar und die benutzt er mit dem **Kissen**

Hotel:

- Simon geht in sein Zimmer und benutzt **das Kissen mit Federn mit dem Bett**
- dann benutzt er das Bett, aber er kann nicht schlafen, weil nebenan jemand schnarcht
- Simon steigt wieder aus dem Fenster und geht auf dem Dach zum Nachbarzimmer
- er steigt durch das Fenster ein

- der Mann im Bett schnarcht und Simon kann ihn nicht wecken
- deshalb benutzt er den **Wagenheber mit dem Mann**
- nun ist Ruhe und Simon geht wieder in sein Zimmer und benutzt das Bett
- er schläft und als er wach wird ist es Nacht
- Simon verlässt das Hotel

Pizza Lord:

- hier ist jetzt geöffnet
- Simon bekommt erklärt wie man eine Pizza bestellt (**Pizzaflöte** benutzen und Pizzasorte auswählen)
- wenn der Pizza Lord es nicht schafft die Pizza in einer Minute zu liefern, dann ist sie kostenlos
- vom Mc Sumpfling aus den Weg nach oben gehen bis zum Tor
- das Tor öffnen und Simon ist wieder im Wald

Schild:

- Simon geht zum Schild und gibt ihm die **Flasche Whisky**

Schmetterlingswiese:

- Simon sieht hier etwas funkeln (Waldgeist) und versucht es mit dem Netz zu fangen, aber das Netz geht kaputt
- da kommt ein Junge und sagt das man Waldgeister so nicht fangen kann und das er mit einigen Kumpels in der Hütte ist (er selber hat auch einen Waldgeist in der Hütte)

einsame Hütte:

- Simon geht zur Hütte und findet hier 4 Kinder
- er spricht mit ihnen
- die Kinder wollen Pizza (alles außer Sardellen)
- Simon verlässt die Hütte und benutzt draußen die **Pizzaflöte**
- er bestellt ein Pizza "ganze Palette" mit "extra viel Käse" (damit niemand merkt das Sardellen dabei sind)
- die Pizza kommt zu spät und ist kostenlos (das betrunkene Schild hat den Weg nicht gezeigt)
- Simon bringt den Kindern die Pizza und einem Kind wird schlecht davon
- die Kinder gehen weg und Simon nimmt sich den **Waldgeist im Glas** und verlässt die Hütte

Platz der Zauberer:

- Simon geht in das große Gebäude und zeigt dem Zauberer seinen Waldgeist
- er wird ein "Modezauberer" und bekommt ein **Zauberbuch**
- Simon kann nun die Farbe seines Umhangs ändern
- wenn Simon das Zauberbuch benutzt, dann kann er die Farbe mit den folgenden Tasten ändern

- * Pfeiltaste links = Rot
- * Pfeiltaste hoch = Gelb
- * Pfeiltaste rechts = Blau
- * Pfeiltaste unten = Abbruch

- benutzt Simon mehrere Tasten, werden die Farben kombiniert

Hotel:

- Simon geht zu Calypso und sagt ihm das er nun eingetragener Zauberer ist
- dann geht er in sein Zimmer und schläft
- es ist wieder Tag

Platz der Zauberer:

- das 8. Weltwunder hat jetzt geöffnet
- Simon öffnet die Tür und geht hinein
- er läuft über alle Felder auf dem Boden (es müssen alle leuchten) und geht gradeaus zum Fahrstuhl
- er benutzt den Fahrstuhl und landet direkt bei Perkins (dem Zauberer)
- Simon spricht mit ihm, weil er Papiere für das Südtor braucht
- Perkins erzählt das ihm Kids seine Zauberfeder gestohlen haben und das er sie wieder braucht
- Simon läuft wieder über alle Felder auf dem Boden und benutzt den Fahrstuhl
- er landet vor dem 8. Weltwunder

Hinterhof:

- Simon geht zu den Jungs
- er benutzt **das kaputte Netz mit dem abgeklappten Fenster**
- die Jungs können nun Basketball spielen
- er bekommt den Code für die Tür hinter dem Gullydeckel
- der Code lautet:

de-de / de-de-de / de-de-de / de-de

Klopf-Klopf / Klopf Klopf Klopf / Klopf Klopf Klopf / Klopf-Klopf

- Simon geht zum Gullydeckel und klettert nach unten
- er geht zur Tür und sieht sie sich an
- Simon meint er sollte anklopfen
- mit der Enter-Taste den von den Jungs vorgegebenen Rhythmus an die Tür klopfen (2x langsam die Taste drücken; 3x schnell die Taste drücken; 3x schnell die Taste drücken, 2x langsam die Taste drücken)
- die Tür geht auf und Simon sieht zwei Jungs die mit Kastanien spielen
- Simon darf mitspielen, wenn er eine Kastanie hat
- er verlässt den Raum und klettert wieder nach oben

Hotel:

- in den Biergarten gehen und dort **die Kastanie mit dem Grill** benutzen
- im Inventar **den Pfeil mit der Kastanie** benutzen und sie hat ein Loch

Platz der Justiz:

- Simon geht nach rechts wo der Eimer mit dem Lack steht (ich konnte ihn nicht mitnehmen, aber in anderen Lösungen stand das man ihn mitnehmen kann)
- er benutzt **die Kastanie mit dem Lack**

Mc Sumpfling:

- Simon geht zum Tresen
- dort liegen Packungen mit Essig (ich konnte sie nicht mitnehmen, aber in anderen Lösungen stand das man sie mitnehmen kann)
- Simon benutzt **die Kastanie mit dem Essig**
- im Inventar nun noch **den Schnürsenkel mit der Kastanie** benutzen (sie ist nun einsatzbereit)

Hinterhof:

- Simon geht zum Gullydeckel und klettert hinunter
- er geht zu den Jungs und spricht mit ihnen
- er fragt nach der magischen Feder
- die bekommt er wenn er gewinnt
- Simon spielt mit dem Jungen
- mit der Enter-Taste bewegt man die Kastanie in der Hand von Simon (die trifft dann auf die Kastanie des Gegners)
- das geht solange bis die Kastanie des Gegners kaputt ist
- dann bekommt Simon die **magische Feder**

Platz der Zauberer:

- Simon geht ins 8. Wunder
- er geht über alle Leuchten auf dem Boden und dann zum Lift
- er kommt zum Zauberer und gibt ihm die **magische Feder**
- dafür bekommt er die **Papiere für die Stadtwache** am Südtor
- Simon geht wieder über alle Leuchten am Boden und dann zum Lift
- er landet auf der Strasse

Südtor:

- Simon zeigt der Wache seine Papiere
- er bekommt **ein Horn mit dem er den Regenvogel rufen kann** (er dient als Lufttaxi)
- die Fee kommt und erklärt die Steuerung für den Vogel (steuern mit Pfeiltasten, landen mit Aktionstaste)
- Simon benutzt das Horn und der Regenvogel kommt
- Simon fliegt zum Sumpf

Sumpf:

- Simon sieht sich hier um
- im Wasser schwimmt ein Krokodil
- ein Mann fällt mit einer Axt einen Baum
- Simon geht zu dem Mann und spricht mit ihm (er bekommt die Axt nicht)

- links neben dem Mann gibt es eine Weinrebe
- an der klettert Simon nach oben
- er läuft in Richtung des Baumes und sieht ein Bienennest im Baum
- Simon benutzt das **Chakara mit dem Bienennest**
- es fällt herunter und der Mann sucht das Weite
- Simon klettert an der Weinrebe nach unten und holt sich die **Axt**
- dann benutzt er noch den **Staubsauger mit dem Bienennest**
- anschließend klettert Simon wieder an der Rebe nach oben
- er benutzt die **Axt mit der Weinrebe** und dabei geht die Axt kaputt
- Simon hat nun zwei Teile der Axt im Inventar

- Simon geht den Weg weiter
- er kommt zu einem Stück mit Treibsand
- ein komisches Tier taucht auf und zeigt Simon den Weg
- Simon muss immer genau so laufen wie das Tier, sonst versinkt er im Treibsand
- wenn das passiert, dann beginnt er den Weg durch den Treibsand wieder von vorne
- man kann aber immer abspeichern, wenn man wieder ein Stück geschafft hat ohne zu versinken
- wenn Simon es dann geschafft hat auf der anderen Seite anzukommen, geht er wieder zur **Weinrebe**
- die liegt nun unten und Simon steckt sie ein

- Simon geht nun ans Wasser zum Krokodil
- er benutzt den **Stiel der Axt mit dem Krokodil** und dann die **Weinrebe mit dem Krokodil**
- nun hat er ein weiteres Fortbewegungsmittel
- Simon springt auf das Krokodil und lenkt es zu der Insel mit dem Turm

Insel mit Turm:

- Simon findet hier einen Mann vor einer Hütte
- er spricht mit ihm
- wenn Simon auch etwas von dem Gebräu haben will muss er erst drei Pflanzen suchen und zu dem Mann bringen
- dazu bekommt Simon ein **Pflanzenbestimmungsbuch**
- Simon geht in die Hütte des Mannes
- dort nimmt er den **Mörser mit Stößel** und das **Stück angekohltes Holz** neben dem Herd mit
- Simon geht in den Garten und bestimmt die Pflanzen mit Hilfe des Buches
- eine von den Pflanzen braucht viel Licht
- dann versucht Simon noch die Leiter zu dem Turm nach oben zu klettern
- aber der gesamte Turm steht unter Strom

Insel mit Anwalt:

- Simon geht über die Brücke auf die nächste Insel
- hier ist ein Anwalt, der sich mit Sumpfy unterhält
- Simon spricht mit dem Anwalt
- er erfährt das er allergisch auf Bienen reagiert
- Simon soll Sumpfy überzeugen das Gebiet zu verlassen
- auf dieser Insel ist noch ein sprechender Baum, der aber gerade schläft
- Simon geht zurück über die Brücke
- rechts davon ist **Teer** zu finden
- Simon benutzt die **Glocke mit dem Teer**
- und dann benutzt er noch das **angekohlte Holz mit dem Teer**
- **das Holz mit dem Teer** benutzt er nun noch **mit dem zweiten Teil der Axt** und sie ist wieder vollständig
- Simon geht wieder über die Brücke und zu dem sprechenden Baum
- er benutzt die **Axt** mit dem Baum und spricht mit ihm
- dann geht er zum Krokodil und fährt zu einer anderen Insel

Insel mit Prinzessin:

- Simon spricht mit der Prinzessin
- ihr Hamster ist in einer Kugel im Baum und muss gerettet werden
- Simon geht ein Stück weg vom Baum und benutzt das **Chakara mit dem Hamster in der Kugel** (der wird nicht angezeigt; einfach Chakara mit Baum benutzen und auf Hamster zielen)
- der Hamster fällt ins Wasser und Simon benutzt das Krokodil
- der Hamster wird an der Insel mit dem Turm angespült
- Simon nimmt sich den **Hamster**

Insel mit Turm:

- der Hamster sieht ziemlich tot aus
- Simon geht zur Leiter des Turmes, der unter Strom steht und benutzt den **Hamster mit der Leiter**
- der Hamster ist nun wieder lebendig

Insel mit Prinzessin:

- Simon gibt der Prinzessin den Hamster wieder, aber sie leiht ihn Simon noch etwas aus
- Simon geht hinter die Felsen und klettert nach oben (Umschalt-Taste drücken und Pfeiltaste nach oben, dann klettert Simon hoch)
- oben sieht Simon ein Loch und darunter eine **Pflanze**
- er bestimmt sie mit dem Pflanzenbuch
- dann geht er wieder nach vorn
- es gibt einen kleinen Gang in den Felsen und Simon benutzt den **Hamster mit dem Gang**
- der bringt die **Pflanze** mit (aber nur wenn Simon sie vorher bestimmt hat) und Simon steckt sie ein
- Simon gibt der Prinzessin den Hamster zurück und bekommt dafür **Ohrschützer**
- Simon benutzt das Krokodil

Wasserfall/Vogeltisch:

- in der Nähe der Insel mit einer fleischfressenden Pflanze gibt es einen Durchgang
- Simon fährt zu dem Wasserfall und findet hinter dem Wasserfall eine **Pflanze**
- er bestimmt sie mit dem Buch und nimmt sie mit
- er fährt noch weiter nach hinten und findet dort einen Vogeltisch und einen Felsen
- Simon benutzt die **Glocke mit dem Teer mit dem Vogeltisch** und dann die **Sesamkörner mit dem Vogeltisch**
- ein Vogel bleibt auf dem Teer kleben und Simon steckt den **Vogel** ein

Insel mit fleischfressender Pflanze:

- Simon fährt zur Insel mit dem Turm und läuft dann zu der Brücke rechts
- da geht es zu der fleischfressenden Pflanze
- hier sollte man abspeichern (sonst muss man immer einen neuen Vogel holen, wenn es schief geht)
- Simon geht soweit wie möglich an die fleischfressende Pflanze links an den Zaun
- dann benutzt er den **Vogel mit der fleischfressende Pflanze**
- nun muss Simon hinter der Pflanze entlang gehen bis zu einem Weg
- ist er erst einmal auf dem Weg, dann hat er es geschafft
- sonst kann er nämlich gefressen werden
- Simon geht den Weg entlang und findet eine **Pflanze**
- er bestimmt sie mit dem Buch und nimmt sie mit
- am Ende des Weges geht er über die Brücke zurück

Insel mit Turm:

- Simon geht zu dem Mann und gibt ihm die **drei Pflanzen**
- dafür bekommt Simon einen Schluck von dem Gebräu
- für einige Zeit ist er High, aber das braucht er erst später noch mal

Insel mit Anwalt:

- Simon benutzt die **Axt mit dem Baum** und spricht noch mal mit ihm
- dann benutzt Simon wieder die Axt mit dem Baum
- er will ihn fällen, aber der Baum bettelt das er ihn stehen lässt
- Simon benutzt die **Ohrschützer** und fällt den Baum
- nun kommt er über den gefällten Baum zur Insel des Sumpfling

Insel des Sumpflings:

- Simon geht zu Sumpfy
- er spricht mit ihm
- Sumpfy will das Simon Sumpfsuppe isst und das Sumpflied lernt
- Simon fragt Sumpfy nach dem Sumpflied, aber das will er ihm erst sagen wenn er Sumpfsuppe gegessen hat
- Simon probiert die Sumpfsuppe, aber ihm wird schlecht davon

Insel mit Turm:

- Simon geht zu dem Mann und lässt sich einen Schluck von dem Gebräu geben
- nun geht er schnell zu Sumpfy zurück und probiert die Sumpfsuppe
- diesmal isst er sie auch und Sumpfy ist zufrieden

- dann sagt Sumpfy das Sumpflied auf und Simon spricht es nach
- Sumpfy gibt Simon noch einen Vertrag, den der Anwalt unterschreiben soll

Wasserfall / Vogeltisch:

- Simon sieht sich hier den Felsen an
- er muss das Sumpflied singen, damit der Felsen wegrollt
- das Sumpflied geht folgendermaßen
 - * Dem Sumpf bleib treu
 - * Sumpf Gebräu
 - * Bleib dem Schlamm und dem Sumpf stets treu
 - * Bleibe Sumpfy treu
 - * Sumpf Gebräu
- der Felsen rollt zur Seite und Simon geht den Gang entlang
- Simon sieht sich um und nimmt vom Tisch die **Topfhandschuhe** und die **Spritze** mit

Insel mit Turm:

- Simon benutzt die **Topfhandschuhe mit der Leiter**, die unter Strom steht und klettert hinauf
- oben angekommen benutzt Simon den **Scheinwerfer** und richtet ihn auf die blauen Pflanzen im Garten
- eine Blüte kommt zum Vorschein
- Simon benutzt wieder die **Topfhandschuhe** und klettert hinunter
- dann geht er in den Garten und nimmt die **blaue Blüte** mit
- im Inventar benutzt er die **Blüte mit dem Mörser und dem Stößel**
- mit dem Krokodil fährt er noch mal auf die andere Seite zu dem Bienennest
- Simon benutzt die **Spritze mit dem Bienennest** (dem Honig darin)
- in der Spritze ist nun Honig

Insel mit Anwalt:

- Simon benutzt die **Spritze mit dem Honig mit dem Anwalt** und dann benutzt er den Staubsauger mit den Bienen mit dem Anwalt
- der Anwalt sagt er liegt im Sterben
- Simon sagt er soll den Vertrag unterschreiben, dann hilft er ihm
- der Anwalt sagt er unterschreibt
- Simon benutzt die **Spritze mit der zerstampften Blüte im Mörser**
- dann benutzt er die **Spritze mit dem Anwalt**
- dem geht es besser und er unterschreibt den Vertrag
- Simon bringt den **Vertrag** zu Sumpfy
- da taucht der Lehrling von Sordid auf und nimmt Sumpfy mit
- Simon dagegen landet direkt bei Calypso auf dem Tisch

4. Kapitel: Der Mann mit der kotigen Kralle

Hotel:

- Simon spricht mit Calypso
- Simon soll eine CD aus einem Drachenhort holen

- Simon geht zur Bar
- dort steht ein **leeres Glas** auf der Theke
- er nimmt es mit

- dann geht er in den Gamers Room
- er versucht den Billardtisch zu benutzen, aber etwas klemmt im Münzeinwurf
- Simon benutzt die **Grillzange mit dem Münzeinwurf** und zieht eine **Goldstück** heraus
- er versucht wieder den Billardtisch zu benutzen und wirf eine Kröte ein, aber etwas stimmt noch nicht
- Simon geht auf die andere Seite des Billardtisch und findet ein **Ratte**, die ihn auch noch beisst
- Simon benutzt die **Katze mit dem Billardtisch** und die Ratte ist weg
- dafür sitzt nun die Katze unter dem Billardtisch

- Simon geht nun in den Biergarten
- er spricht mit der Frau, die hier ist
- sie tauscht Perücken

- Simon geht zur Bar und spricht mit dem Barmann über den Geist und den Billardtisch
- der Barmann sagt das die Kugeln fehlen
- Simon verlässt das Hotel

Kirche:

- Simon geht zur Kirche und dort zum Glockenseil
- er klettert das Seil nach oben (geht folgendermaßen: erst das Seil benutzen Alt-Taste, dann beginnt Simon an dem Seil zu ziehen und wenn er jetzt mit den Füßen den Boden berührt die Enter-Taste drücken und Simon klettert ein Stück nach oben, immer wieder die Enter-Taste drücken wenn Simon den Boden berührt, bis er oben angekommen ist; die ganze Sache ist nicht so einfach, kann man nur probieren)
- wenn Simon es einmal geschafft hat am Seil nach oben zu klettern, dann macht er es später von allein
- auf dem Dach der Kirche angekommen sieht Simon die Diebin und er spricht mit ihr
- sie hat gerade **Blei** geklaut, weiß aber nicht wie sie es vom Dach bekommen soll
- Simon hat aber auch keine Idee

- er verlässt die Kirche und geht durch das Tor das zur Brücke über der Schlucht führt

Forrest Gam:

- Simon geht über die Brücke und benutzt das Telefon

Feldlager der Kampfbarste:

- Simon sieht sich hier um
- er spricht mit dem Typ am Feuer
- die Zwerge wollen den Drachen besiegen

- sie trinken Zwergenschnaps und werfen sich dann mit Hilfe eines Katapultes direkt in den Rachen des Drachen

schnarchende Pflanzen:

- Simon geht zu den **schnarchenden Pflanzen** und bestimmt sie mit dem Pflanzenbuch
- dann nimmt er einige Pflanzen mit

Feldlager der Kampfbarste:

- Simon benutzt die **Pflanzen mit dem Zwergenschnaps**
- der nächste Zwerg kommt, trinkt von dem Schnaps und fliegt dem Drachen ins Maul
- der Drachen stürzt ab und schläft
- Simon benutzt das **leere Glas mit dem Zwergenschnaps**

großes Loch:

- hier ist immer noch der Mann in dem Loch
- er hat einen Hamster dressiert
- Simon sieht sich die Hamsterhügel an
- wenn er den Hamster sieht benutzt er das **Goldstück mit dem Hamster** und hat ihn gefangen

Hütte am Wassertor:

- Simon geht zu dem umgekippten Baum in der Nähe
- unter dem Baum liegt eine Kette
- Simon kommt nicht an die Kette ran
- dafür wird er von den Holzwürmern angesprochen
- sie verlangen Waffen, dann helfen sie ihm
- Simon ruft den Vogel und fliegt zum Vulkan (Drachenhorst)

Vulkan:

- Simon sieht sich um
- er benutzt den **Hammer mit dem Gong** und der Gong fällt herunter
- im Inventar benutzt er den **Hamster mit der Floyd-CD** (steht Floyd Aschenbecher da)
- der Hamster ist nun auf die Suche von CD's spezialisiert
- Simon benutzt den **Hamster mit den angehäuften Schätzen** des Drachens
- der Maulwurf bringt eine **Truhe** (darin ist eine CD)
- die Truhe lässt sich nicht öffnen; sie hat ein Vorhängeschloss dran
- Simon benutzt den **Zwergenschnaps mit der Truhe** und schon ist sie auf
- in der Truhe ist die CD, aber in einem Glasbehälter
- Simon hängt die **Glocke aus dem Inventar dorthin wo vorher der Gong hing**
- dann benutzt er den **Hammer mit der Glocke** und das Glas zerspringt
- Simon nimmt sich **die CD**
- dann ruft er den Vogel und fliegt zum Hotel

Hotel:

- er geht zu Calypso und gibt ihm die **CD**
- Calypso erzählt Simon etwas von 4 Helden

- * Dame des Stahls (Melissa)
- * Held des Lichts (Conan der Barbar)
- * König des Ostens (Gewesan; ist schon tot)
- * mutiger Prinz (ist der Frosch)

- diese vier Helden muss Simon zusammenbringen
- er bekommt von Calypso Einladungen für die Helden und ein Gefäß um die Seele von Gewesan zu fangen

Kapitel 5: Drei Recken und eine kleine Lady

Poliganis:

- Simon geht zu dem Typ, der unter dem Wagen liegt (das ist Conan der Barbar)
- er benutzt den **Wagenheber um Conan zu befreien**
- der hat aber Rückenschmerzen und Simon soll ihm etwas gegen die Schmerzen besorgen

Platz der Justiz:

- Simon geht den Weg entlang wo der Eimer mit den Lack steht
- am Ende des Weges ist eine Tür und es steht ein Zauberer davor
- er sagt Simon das er Hilfe braucht beim Feuerwerk und er soll am Abend wiederkommen

Hotel:

- Simon geht in sein Zimmer und schläft
- es ist Nacht

Platz der Justiz:

- Simon geht wieder zum Zauberer
- der nimmt ihn mit zur Eröffnung des Turniers
- Simon soll beim Feuerwerk helfen

Feuerwerk:

- der Zauberer erzählt Simon wie er das Feuerwerk zünden muss und die Fee erscheint auch um Instruktionen zu geben
- zuerst muss Simon rausfinden welche Farbe zu welcher Taste gehört

- * Aktionstaste (Enter-Taste) = rot = Rakete
- * Benutzen Taste (Alt-Taste) = lila = Knaller
- * linke Pfeiltaste = gelb = Kerze
- * rechte Pfeiltaste = grün = Feuerrad

- rechts unten ist ein grünes Feld
- wenn ein Kreis in das grüne Feld kommt, dann sofort die entsprechende Taste drücken
- also wenn ein roter Kreis in dem grünen Feld erscheint, dann die Enter-Taste drücken usw.
- wenn Simon es geschafft hat das Feuerwerk richtig abzufeuern, dann sagt der Zauberer ihm das er nachts immer durch die Tür kommen kann
- Simon geht nun durch die Tür und läuft zu den Zelten
- er kriecht in das Zelt der Prinzessin
- an der Wand ist ein Bild von Johnny (der Typ hat schwarze Haare, eine Sonnenbrille und ein lila Gewand)
- Simon schubst die Prinzessin an (Enter-Taste) und sie erzählt von Johnny
- das Zelt wieder verlassen (kriechen)

Hotel:

- Simon schläft in seinem Zimmer

Platz der Zauberer:

- von hier kommt Simon zu einem großem Tor, das sich jetzt öffnen lässt
- dahinter ist der Jahrmarkt
- zwei Teufel empfangen Simon am Eingang

Jahrmarkt:

- Simon sieht sich überall um
- es gibt viele Stände, an denen man spielen kann
- Simon versucht sich am **Agua Derby** (Pferderennen)
- er hat Pferd Nr. 3 und er muss versuchen mit dem Wasserstrahl auf die 3 Öffnungen bei Nr. 3 zu zielen
- immer wenn ein Loch sich öffnet muss er den Wasserstrahl dahin richten, dann kommt das Pferd ein Stück vorwärts
- wenn Simon gewinnt bekommt er einen **Eimer voller Plastiksoldaten mit Waffen**
- Simon versucht sich auch am Glücksrad, aber das ist manipuliert und er verliert
- Simon findet einen Stand mit Zuckerwatte
- er kauft die **Zuckerwatte**, die aussieht wie eine Perücke
- im Zelt daneben ist ein **Flohzirkus** und Simon sieht ihn sich an
- es gibt auch zwei Automaten, an denen Simon spielen kann
- stellt er einen neuen Highscore auf, gewinnt er eine **Sonnenbrille**
- bei dem Spiel werden die Raketen mit den Pfeiltasten hin und her geschoben und mit der Enter-Taste wird auf die Gegner geschossen
- dann gibt es noch das Entenschiessen
- hier muss Simon alle 20 Enten abschießen, um den Hauptpreis zu bekommen
- Simon schießt die Enten mit dem Chakara ab

- wenn es losgeht, dann erst einmal das Chakara auf die richtige Höhe bringen
- dann kann man mit den Pfeiltasten nach rechts und links schwenken und mit der Enter-Taste wird geschossen
- es kann eine Weile dauern bis man es schafft alle Enten abzuschießen
- schafft man wenigstens 10 Enten, dann gibt es ein Freispiel
- schafft man 15 Enten und mehr gibt es 15 Kröten
- schafft man alle 20 Enten gibt es einen **Teddy**

- Simon findet einen Wagen für Akupunktur
- er geht in den Wagen und spricht mit den beiden Teufeln
- sie können auch Rückenschmerzen verursachen

- Simon geht noch einmal zum Flohzirkus und benutzt dort den **Teddy mit den Flöhen** der Teddy ist nun voller Flöhe

- dann geht Simon zu den Totenköpfen auf den Pfählen
- hier ist auch eine Kobra
- diese benutzen und ein Zelt mit den zwei Teufeln als Voodoo Meister erscheint
- mit den Teufeln sprechen
- für eine Voodoo Puppe braucht Simon eine Puppe und Kinderzähne

- beim Hau den Lukas steht der Zwerg
- Simon spricht mit ihm
- dann gibt Simon **dem Zwerg den Hammer**
- der Zwerg will nun gern ein Spiel wagen, aber der Teufel sagt das Zwerge nicht spielen dürfen
- Simon spricht mit dem Zwerg und der darf spielen, aber nicht mit seinem Hammer
- ohne seinen Hammer schafft es der Zwerg aber nicht
- Simon geht hinter den Teufel und spricht ihn an
- der Teufel muss sich zu ihm umdrehen und der Zwerg benutzt schnell seinen eigenen Hammer und gewinnt
- das gewonnene **schwarze T-Shirt** schenkt der Zwerg Simon

Kirche:

- Simon geht zur Kirche und dort zu dem Raum mit den Plaketten an der Wand
- hier findet er eine **Plakette von Gewesan** und darauf ist eine Wegbeschreibung zum **Heiligen Haith**

Heiliger Haith:

- Simon ruft den Vogel und fliegt zum heiligen Haith
- hier ist eine Grabstätte
- die Asche von Gewesan ist hier
- Simon benutzt den **Staubsauger mit der Asche** und hat im Inventar die Asche von Gewesan

Hütte am Wasserfall:

- Simon geht zu dem umgekippten Baumstamm mit den Holzwürmern
- er gibt ihnen den **Eimer mit den Spielzeugsoldaten**
- nun kann er sich die **Kette** nehmen (sie gehörte Gewesan)
- Simon benutzt die **Kette mit der Flasche zum Seele fangen**

Hotel:

- Simon geht zum Biergarten und gibt der Frau mit der Perücke die **Zuckerwatte**
- dafür bekommt Simon die **blonde Perücke**
- Simon hat nun schon eine Sonnenbrille und eine Perücke, die müsste allerdings schwarz sein
- er benutzt sein Zauberbuch und drückt die Pfeiltaste rechts und die Pfeiltaste links und dann Enter-Taste
- nun hat er ein lila Gewand wie Johnny
- Simon geht auf den Flur wo sein Zimmer ist
- dort benutzt er die **Flasche mit der Kette von Gewesan**
- er öffnet die Flasche und wenn sie sich grün färbt, dann ist der Geist in der Flasche
- man muss einfach immer wieder in der Nähe des Zimmers von Simon die Flasche benutzen
- irgendwann ist der Geist dann in der Flasche
- Simon geht in den Gamers Room
- hier benutzt er den **Teddy mit den Flöhen mit dem Billardtisch**
- die Katze verschwindet und Simon bekommt eine **rote und eine gelbe Billardkugel**
- Simon geht zu Calypso
- er gibt Calypso die Flasche mit dem Geist von Gewesan und die Asche von Gewesan
- dann verlässt er das Hotel

Waschsalon:

- Simon geht in den Waschsalon
- er benutzt die **blonde Perücke und das schwarze T-Shirt mit der Waschmaschine**
- nun hat er eine schwarze Perücke

Hotel:

- dann geht Simon in sein Zimmer und schläft (es ist Nacht)

Platz der Justiz:

- Simon geht durch die Tür zum Turnier
- er setzt die **Sonnenbrille auf und auch die schwarze Perücke**
- mit dem lila Umhang, der Sonnenbrille und der schwarzen Perücke sieht er aus wie Johnny
- er kriecht in das Zelt der Prinzessin
- dann schubst er sie an (Enter-Taste)
- die Prinzessin will "Johnny" küssen
- Simon benutzt den **Frosch** aus dem Inventar mit der Prinzessin und sie küsst ihn

- nach einer Zwischensequenz wird aus dem Frosch ein Prinz und er bekommt von Simon die Einladung von Calypso

Hotel:

- Simon geht in sein Zimmer und schläft (es ist wieder Tag)

Volksfest:

- Simon geht zum Clown-Ballspiel
- der Ball in dem Spiel ist immer zu groß und so trifft Simon nie den Ball durch das Loch
- Simon nimmt die gelbe Billardkugel aus dem Inventar um zu gewinnen
- während des Spiels und wenn die gelbe Billardkugel oben rechts zu sehen ist, die Alt-Taste benutzen
- in dem Moment tauscht Simon den Ball gegen die Billardkugel aus
- nun hat er einen Versuch um zu treffen (danach hat er wieder den zu großen Ball)
- Simon kann das solange wiederholen bis er trifft und gewinnt
- der Gewinn ist einen Conanpuppe

- auf dem Volksfest läuft immer ein Junge herum
- Simon spricht mit ihm
- der Junge will ein rotes Bonbon
- Simon gibt ihm die rote Billardkugel
- dafür bekommt er einen vorgekauften Kaugummi und dem Jungen fallen Zähne aus, die Simon auch einsteckt

- Simon geht zur Kobra
- er findet in der Hecke einen Gang und kriecht hinein
- dann geht er immer geradeaus bis zum Ende und dann nach rechts
- er kommt zu einem Zelt
- Simon ist auf der Rückseite des Glücksrades
- er findet einen Magnet am Glücksrad und nimmt ihn mit
- dann kriecht er zurück

- Simon geht zum Glücksrad und wagt ein Spiel
- jetzt gewinnt er und bekommt ein Gerät zur druckluftgesteuerten Projektilbeförderung (Blasrohr)

- Simon geht wieder zur Kobra
- er benutzt die Kobra und geht ins Voodoo Zelt
- er gibt den Teufeln die Conanpuppe und die Zähne
- er erhält eine Voodoo-Puppe

- Simon geht zur Akupunktur
- er gibt den Teufeln die Voodoo-Puppe
- die befreien mit der Voodoo-Puppe Conan von seinen Rückenschmerzen
- Conan geht zu Calypso

Kirche:

- hier schwebt ein Junge an drei Luftballons
- Simon benutzt das **Blasrohr** und schießt zwei der drei Luftballons ab
- dann wartet er bis das Käseauto kommt
- den dritten Luftballon schießt Simon ab, wenn das Käseauto unter dem Jungen ist
- der Junge fällt in das Käseauto und isst den ganzen Käse auf
- Simon läuft dem Käseauto bis zum Lager hinterher
- hier futtert der Junge auch noch den Käse im Lager auf
- Simon kann sich nun das Käseauto nehmen
- die Fee erklärt noch wie das Auto bedient wird (fahren mit den Pfeiltasten, verlassen mit Aktionstaste)
- Simon fährt mit dem Käseauto zurück zur Kirche
- dort stellt er das Auto so ab, das es genau unter dem Diebesgut steht
- Simon verlässt das Auto und geht in die Kirche zum **Glockenseil**
- er klettert am Seil nach oben
- dann geht er zu dem **Blei** und schiebt es hinunter
- das Blei fällt ins Käseauto
- Simon klettert wieder hinunter und geht zum Käseauto
- mit dem Käseauto fährt er über die Brücke, die nun einbricht
- dadurch wird das Wasser gestaut

- Simon ruft sein Lufttaxi

Wasserfall / Drachen:

Simon geht zum Drachen

- er benutzt den **Metalldetektor** mit dem Drachen (der hat etwas metallisches im Bauch)
- im Inventar benutzt Simon den **Stock mit dem Kaugummi**
- dann benutzt er den **Magnet mit dem Stock mit dem Kaugummi**
- diese Konstruktion benutzt er mit dem Drachen
- so funktioniert es aber noch nicht
- im Inventar benutzt Simon die **Butter mit dem Stock/Kaugummi/Magnet**
- nun das Ganze mit dem Drachen benutzen und Simon holt einen **Schlüssel** aus dem Drachen

Hütte am Wassertor:

- Simon öffnet mit dem **Schlüssel** vom Drachen die Tür und geht hinein
- hier findet er einen **Kanister**, den er einsteckt
- wenn Simon nach oben sieht (ziemlich am Ende des Raumes), dann sieht er den Riegel für die Falltür
- Simon benutzt das **Chakara** mit dem Riegel
- dann geht Simon nach draußen und klettert die Leiter nach oben
- er springt auf der Falltür herum und landet dann schließlich im Haus
- hier benutzt er den **Kanister mit dem Seil** (der hinteren Konstruktion)
- nun benutzt Simon **die Linse mit dem Seil**
- durch die Falltür scheint die Sonne direkt auf die Linse und das Seil brennt durch (das Wasser wird gestaut)

- per Telefonzelle zur geheimnisvollen Insel

geheimnisvolle Insel:

- Simon findet in der Nähe der Telefonzelle ein Boot im Wasser
- er klettert an dem Seil nach oben und geht zur Schlossruine
- hier steht Melissa
- Simon spricht sie an
- es folgt eine kleine Zwischensequenz
- Melissa nimmt die Einladung und geht zu Calypso

Hotel:

- Simon geht auch ins Hotel zu Calypso
- alle 4 Helden sind jetzt hier versammelt
- dann taucht der Lehrling von Sordid auf und versperrt den Ausgang
- Simon spricht mit allen Helden und zum Schluss dann solange mit Conan, bis der auf Simon einprügelt
- dadurch findet sich Simon plötzlich vor dem Hotel wieder

- Simon geht ins Hotel und in den Biergarten
- wenn er in den Schacht im Biergarten sieht, kann er ein offenes Fenster sehen
- auf einer Schaukel sitzt ein Junge
- Simon spricht mit ihm
- er will ein Wettschaukeln machen
- die Fee erklärt wie geschaukelt wird (zum Starten die Enter-Taste drücken, dann mit den Pfeiltasten oben und unten schaukeln)
- man muss nicht unbedingt beide Tasten betätigen; es reicht im richtigen Moment z. B. immer die Pfeiltaste nach oben zu drücken, damit Simon Schwung bekommt
- Simon versucht sich solange am Schaukeln bis er gewinnt
- der Junge fliegt dann noch davon und Simon nimmt sich den **Reifen mit dem Seil dran**
- dann geht er zu dem Sonnenschirm und benutzt den **Reifen mit dem Seil mit dem Sonnenschirm**
- so kommt er zum Fenster von Calypso und spricht mit ihm

- Simon ruft sein Lufttaxi

Sordidis Festung:

- Simon fliegt mit dem Vogel bis kurz vor die Festung
- hier steht ein Wachposten, der Simon nicht durchlässt
- Simon benutzt sein **Zauberbuch** (Taste links, Taste rechts, Taste oben und Enter-Taste)
- nun hat er einen schwarzen Umhang
- er geht immer im Schatten den Weg entlang und vorbei an den Wachen (die ihn nicht sehen, wenn er im Schatten ist und den schwarzen Umhang hat)
- wenn er dann einen Wachposten kommen hört (der pfeift), dann muss er sich schnell links unter dem Felsvorsprung verstecken und warten bis der Wachposten weit genug weg ist (aber auch nicht zu lange warten)
- am Ende des Weges ist ein Briefkasten
- da ist eine **Bestellung an den Gemüsehändler** drin
- die nimmt sich Simon und geht zurück (sollte er jetzt von den Wachen erwischt werden macht das nichts)
- Simon ruft sein Lufttaxi und fliegt nach Poliganis

Gemüsehändler:

- Simon benutzt die **Bestellung mit der Tür vom Gemüsehändler**
- kurz danach steht eine **Kiste mit Blumenkohl** vor der Tür
- Simon sagt das der Blumenkohl weg muss

Lagerhalle:

- Simon geht zum Käselager, öffnet das Tor, geht hinein und nimmt sich dort **das Kind**

Gemüsehändler:

- Simon benutzt **das Kind mit der Kiste Blumenkohl**
- das Kind mag den Blumenkohl aber nur mit Käse
- im Lager ist aber kein Käse mehr, weil das Kind alles aufgefuttert hat
- Simon benutzt das **Chakara mit dem Kind** und das Kind kotzt den Käse über den Blumenkohl
- dann futtert das Kind den Blumenkohl auf und Simon versteckt sich in der leeren Kiste
- auf diese Weise kommt er in Sordids Festung

Kapitel 6: Der Nexusist

Sordids Festung:

- Simon geht den Weg nach oben
- von oben kommen immer verschiedenfarbige Kugeln herunter
- Simon muss mit Hilfe des Zauberbuches seinen Umhang immer den Farben der Kugeln anpassen

Pfeil links = **rot**

Pfeil oben = **gelb**

Pfeil rechts = **blau**

Pfeil links + Pfeil oben = **orange**

Pfeil links + Pfeil rechts = **lila**

Pfeil oben + Pfeil rechts = **grün**

Pfeil links + Pfeil oben + Pfeil rechts = **weiß**

- ist Simon am Ende angekommen, dann klettert er die Leiter nach oben
- hier ist Sordids Lehrling Runt
- er hält Melissa und Conan gefangen
- nach einer kleinen Zwischensequenz benutzt Simon das **Blasrohr mit der Konsole** mit den 2 Schaltern
- Simon kann aber nicht erkennen, welcher Schalter der richtige ist
- deshalb benutzt er die **Linse mit dem Blasrohr**
- Simon benutzt das **Blasrohr mit Linse mit der Konsole** (Capslock-Taste drücken und dann Umschalt-Taste drücken; nun sieht Simon die Beschriftung der Schalter)
- Simon schießt auf den Schalter "Freilassen"

- Melissa und Conan fallen auf den Boden
- Simon muss sie irgendwie wecken
- er benutzt die **Conan Voodoo-Puppe**
- Conan wacht auf und versucht Runt zu erledigen
- das gelingt ihm aber nicht
- Runt beschießt Simon nun mit verschiedenfarbigen Kugeln
- Simon muss seinen Umhang immer der Farbe der Kugeln anpassen
- hinter Simon sind an der Wand viele Farben zu sehen
- Simon muss sie alle betätigen, um die Maschine zu aktivieren (wenn Runt die Farbe grün als Kugel schickt, dann den Umhang grün färben mit dem **Zauberbuch** und an der Wand die Farbe grün anwählen und das solange bis alle Farben betätigt wurden)
- Runt und Conan verschwinden

- Simon und Melissa betreten den Nexus
- Simon sieht sich die Sumpfy Statue an (Enter-Taste) und singt das **Sumpflied**

Reihenfolge für das Lied (1,3,1,2,1)

- * Dem Sumpf bleib treu
- * Sumpf Gebräu
- * Bleib dem Schlamm und dem Sumpf stets treu
- * Bleibe Sumpfy treu
- * Sumpf Gebräu

- es öffnet sich ein Tor und dahinter ist eine Brücke
- Simon betritt die Brücke und geht bis zu dem Wachhaus
- dort kommt Sumpfy heraus und sagt das man nur über die Brücke gehen darf und auch nur von der anderen Seite
- Pfeiltaste oben und Umschalt-Taste dazu gedrückt halten und Simon geht nur (statt laufen)
- Simon geht jetzt soweit auf der Brücke entlang bis sich die Tür vom Wachhaus öffnet
- dann dreht er sofort um und geht zurück bis Sumpfy wieder verschwunden ist
- dann wieder weiter über die Brücke gehen bis sich wieder die Tür öffnet, dann schnell umdrehen und zurück gehen und das Ganze solange machen bis es Simon schafft die Brücke zu überqueren

- auf der anderen Seite steht ein Computer
- die Körper von Sordid und Sumpfy liegen auch hier
- Simon sieht sich den Computer an (Enter-Taste) und schon kommt Calypso
- nur die Seele von Simon kann in den Computer und deshalb trennt Calypso die Seele von Simon vom Körper

- nun kann Simon in den Computer
- den Weg, den Simon nun gehen muss, sollte man sich merken, weil er ihn auch wieder zurück gehen muss

Wegbeschreibung:

- * den Weg nach oben gehen, dort sind 3 Teleporter
- * den rechten Teleporter benutzen
- * das Kabel entlang gehen bis zum blauen Podest

- * von dort das nächste Kabel entlang gehen
- * den Weg durch die roten Lichter nehmen
- * geradeaus gehen, rechts, geradeaus, rechts, geradeaus, rechts, geradeaus (ist ein zusammenhängender Weg)
- * den grün leuchtenden Gang entlang gehen
- * am Ende nach rechts gehen
- * durch den Gang "1995 U.K."
- * am Ende sind 3 Teleporter; den rechten benutzen

Hinweis: Auf dem Rückweg immer den mittleren Teleporter benutzen

- Simon landet bei Sordid und Sumpfy
- es gibt eine Zwischensequenz
- dann läuft die Zeit
- Simon hat 2 Minuten Zeit um den Weg zurück zu gehen und aus dem Computer zu kommen
- er kann noch Sumpfy mitnehmen (Staubsauger mit Sumpfy benutzen) / muss man aber nicht
- Simon geht also den Weg zurück (Sordid auch)
- wenn er es in der Zeit schafft, dann kommt er aus dem Computer raus

- nun muss Simon seine CD aus dem Inventar bereit halten
- nach einer kleinen Zwischensequenz muss man am realen Computer das CD-ROM Laufwerk öffnen (CD muss natürlich im Laufwerk liegen)
- dann legt Simon im Spiel die CD in den Computer und es folgt der **Abspann**

ENDE !!!

geschrieben von Kerstin Häntsch aus Schluchsee

Januar 2006

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>