

# Simon the Sorcerer 5 – Wer will schon Kontakt ? - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Auf Simon wartet schon das nächste Abenteuer. Die Aliens sind gekommen und haben Alix entführt. Im Tagebuch stehen alle Aufgaben die zu erledigen sind. Mit der Taste H kann man sich alle Gegenstände anzeigen lassen.

## Kapitel 1

### Im Haus:

- die Kettensäge ansehen
- das Benzin ist alle und die Kettensäge nicht zu gebrauchen
- **die Kasse öffnen**
- Simon nimmt eine Münze heraus
- **den ausfahrbaren Zeigefinger nehmen und den Eimer**
- den Wundertütenautomat ansehen
- **die Münze mit dem Wundertütenautomat benutzen**
- **die Wundertüte nehmen**
- im Inventar die Wundertüte ansehen
- Simon hat jetzt ein Streichholz, magisches Knetgummi und eine Patrone mit magischer Ladung
- **den magischen Bolzenschneider nehmen**
- das Regal der Reklamationen ansehen
- **den Zauberstaub der Friedfertigkeit nehmen (liegt auf dem Regal)**
- **den Zauberstaub mit dem Eimer benutzen**
- **die Patrone mit dem Bolzenschneider benutzen**
- **den Eimer mit dem Zauberstaub auf die Tür stellen**
- **dann den Bolzenschneider mit der Türkette benutzen**
- das hat wohl nicht ganz so geklappt wie geplant
- **den Zeigefinger mit dem Kaninchenkäfig benutzen**
- Simon verschwindet aus dem Haus
- Alix wird entführt und der Sumpfling braucht Hilfe

## Vor dem Haus:

- Simon sieht sich um
- **den Schraubenzieher nehmen, der links beim Haus liegt**
- **die Bretter nehmen, die vor dem Haus liegen**
- nach rechts gehen zum Marktplatz

## Marktplatz:

- die Aliens tauchen wieder auf
- Simon und der Sumpfling verstecken sich
- die Aliens ziehen weiter
- **mit dem Sumpfling sprechen**
- **mit Goldlöckchen sprechen**
- **die Rakete mit dem kaputten Gestell ansehen**
- **die Bretter mit dem Gestell benutzen**
- nun fehlen aber noch Schrauben
- die Rathaustür ansehen
- sie ist verschlossen
- **das Kellerfenster ansehen und mit dem Kellerfenster sprechen**
- da unten im Keller ist Doktor Walden
- **das Kissen von der Leine nehmen**
- die Chiliflasche ansehen
- zur Stadtmauer gehen
- aber da sind die Aliens und Simon geht zurück
- zum Stadttor gehen

## Stadttor:

- beim Zauberladen ist eine Videokamera
- **das Kissen mit dem Mauerrest benutzen**
- **dann den Zeigefinger mit der Kamera benutzen**
- die Kamera fällt auf das Kissen
- **die Kamera nehmen**
- zum Tor gehen
- **mit der Stadtwache Franz sprechen**
- **nach dem Schlüssel für das Rathaus fragen**
- das kaputte Podest ansehen und die Schießscharte
- **die Kamera mit der Schießscharte benutzen**
- das klappt noch nicht
- zum Marktplatz gehen

## Marktplatz:

- mit Goldlöckchen sprechen
- fragen ob sie Simon helfen kann
- sie soll mit der Kamera die Aliens filmen
- Simon sagt das der Sumpfling die Rüberleiter machen kann
- sie gehen alle zusammen zum Stadttor und machen die Aufnahme
- die Videokamera Franz zeigen und der gibt Simon den Rathausschlüssel
- zum Marktplatz gehen
- den Rathausschlüssel mit der Rathaustür benutzen
- dann den Schlüssel mit dem Kellerfenster benutzen
- Doktor Walden verlässt das Rathaus
- mit Doktor Walden sprechen (alle Themen und auch das er eine Schraube locker hat)
- Simon bekommt dann Schrauben
- die Schrauben mit dem halbfertigen Gestell benutzen
- die Rakete ist wieder einsatzbereit
- das Streichholz mit der Rakete benutzen
- die Aliens rennen ins Rathaus
- zur Stadtmauer gehen

## Stadtmauer:

- die Statue ansehen und die Alienflagge
- den Schuppen ansehen
- dann wieder zum Marktplatz gehen und mit Doktor Walden sprechen
- Simon sagt das der Weg frei ist
- Doktor Walden und Simon gehen zum Schuppen
- die Asbesthandschuhe nehmen, die an der Schuppentür hängen
- dann zum Marktplatz gehen
- die Asbesthandschuhe mit der Chiliflasche benutzen
- dann wieder zurück zur Stadtmauer
- die Chiliflasche mit der Stadtmauer benutzen
- da ist nun ein großes Loch drin
- auf einmal tauchen zwei Maulwürfe auf
- sie nehmen Simon mit
- Zwischensequenz

## Kapitel 2

### Im Schiff:

- Simon hat keinen Hut mehr und kann nun kein Inventar mehr unterbringen
- **die Seemannskiste ansehen**
- da kein Simon einstweilen sein Inventar verstauen
- er kann zwei Gegenstände tragen und wenn er mehr hat muss er die weiteren Gegenstände in die Seemannskiste legen
- **das Seil nehmen (liegt unter dem Bett)**
- den Schreibtisch ansehen
- **die Kreide nehmen (liegt unter dem Schreibtisch)**
- **die Schere nehmen**
- **das Beautyset nehmen**
- den Globus ansehen
- eine Hälfte fällt herunter
- **den halben Globus nehmen**
- **die Schneiderpuppe ansehen**
- **das Nadelkissen nehmen**
- **die Schere mit der Schneiderpuppe benutzen**
- das gibt ein paar Dublonen
- **die Seemannskiste genauer ansehen**
- da ist ein loses Brett
- **hinter dem losen Brett ist ein Dietrich**
- **den Dietrich nehmen**
- **den Dietrich mit der Tür benutzen, aber er bricht ab**
- hinter der Tür sind Stimmen zu hören
- **mit der Tür sprechen**
- da ist Rotkäppchen
- die hilft nur Frauen
- **Simon benutzt die Kreide und spricht wieder mit Rotkäppchen**
- nun ist die Tür offen
- **die Harpune nehmen und die Karaffe mit Wasser**
- **mit dem Flaschengeist und mit Wolf sprechen**
- **die Zigarrenkiste nehmen**
- **mit Polly sprechen**
- der Papagei will einen Keks
- das Loch im Boden ansehen
- das Schiff verlassen

### Vor dem Schiff:

- jemand ruft laut
- es ist der Kapitän, der im Mast sitzt und nicht herunter kommt
- die Leiter ist kaputt
- **das Feuerzeug nehmen**
- ins Schiff gehen
- **das Seil und die Harpune nehmen und miteinander kombinieren**
- **außer der Harpune noch das Beautyset nehmen**
- dann das Schiff wieder verlassen
- **die Harpune mit dem Ausguck benutzen**
- leider hat Simon schlecht gezielt und der Kapitän muss noch etwas auf seine Rettung warten
- **den Schädel ansehen und Simon hat noch ein paar mehr Dublonen**
- in die Strandhütte gehen

### **Strandhütte:**

- die Strandhütte gehört Rotkäppchen
- der Rucksack wird von einer gefährlichen Krabbe bewacht
- die Hütte verlassen
- am Strand ist eine Krabbe
- **die Krabbe nehmen und wieder in die Strandhütte gehen**
- **die Krabbe mit der gefährlichen Krabbe benutzen**
- das klappt nicht, weil die andere Krabbe kein Weibchen ist
- **also die Krabbe mit dem Beautyset benutzen**
- nun ist sie geschminkt
- **die geschminkte Krabbe mit der gefährlichen Krabbe benutzen**
- beide Krabben verschwinden
- Simon kann nun den Rucksack nehmen und alles Inventar darin verstauen
- im Rucksack befinden sich auch Kekse und eine Voodoo puppe
- **die Voodoo puppe im Inventar anklicken und so entschärfen**
- ins Schiff gehen

### **Im Schiff:**

- **einen Keks mit Polly benutzen**
- dann mit Polly sprechen
- das Schiff verlassen

### **Strand:**

- **den Stein nehmen, der in der Nähe der Erfinderhütte liegt**
- die Erfinderhütte ansehen
- sie ist verschlossen
- Rotkäppchen ist auch am Strand

- **mit Rotkäppchen sprechen**
- dann weiter umsehen
- **den Kaffeebusch ansehen und die Kaffeebohnen pflücken**

### **Strandhütte:**

- **die Kaffeebohnen mit der Globushälfte benutzen**
- **die Globushälfte mit dem Campingkocher benutzen**
- **dann das Feuerzeug mit dem Campingkocher benutzen**
- Simon hat nun geröstete Kaffeebohnen
- die Hütte verlassen

### **Strand:**

- **den Stein mit der Mulde ansehen**
- **die gerösteten Bohnen mit der Mulde benutzen**
- **dann den Stein mit den Bohnen benutzen**
- das ergibt Kaffeepulver
- ins Schiff gehen

### **Im Schiff:**

- **mit Polly sprechen und nach Erfinderhütte fragen**
- Polly hilft Simon
- Schiff verlassen und zur Erfinderhütte gehen

### **Erfinderhütte:**

- **mit Polly sprechen**
- Polly öffnet die Tür
- **ins Labor gehen**
- hier ist Doktor Peach
- die Aliens kommen und Peach ist tot
- **das Taschentuch von Peach nehmen**
- **die Dublonen von der Kommode nehmen**
- **den Detektor nehmen**
- den Kaffeebereiter ansehen
- **das Kaffeepulver mit dem Kaffeebereiter benutzen und dann die Karaffe mit Wasser mit dem Kaffeebereiter benutzen**
- **den Kaffeebereiter benutzen**
- Simon hat jetzt frischen Kaffee

- **das Voodoo Buch nehmen und ansehen**
- da steht wie man Tote zum Leben erweckt
- **im Inventar das Taschentuch mit der Voodoopuppe benutzen**
- **dann die Schere mit Peach benutzen**
- **Simon hat nun Barthaare**
- **die Barthaare mit der Voodoopuppe benutzen**
- **die Nadeln mit der Voodoopuppe benutzen**
- **die Voodoopuppe mit dem Überbrückungskabel benutzen**
- jetzt die folgende Reihenfolge beachten:

**Bein**  
**Arm**  
**Kopf**  
**Herz**

- Peach steht auf
- **mit Peach sprechen**
- **ihm sagen das es ein Problem mit der Harpune gibt**
- Peach baut ein Fernrohr an
- die Erfinderhütte verlassen

### **Strand:**

- **zu Rotkäppchen gehen und mit ihr sprechen**
- sie sagt das Wolf zu laut ist und sie deshalb nicht in ihre Strandhütte gehen kann

### **Im Schiff:**

- **mit Wolf sprechen und sagen die nächste Runde geht auf mich**
- **Simon gibt Wolf den Kaffee und der ist nüchtern**
- Rotkäppchen geht in ihre Hütte
- zum Strand gehen

### **Strand:**

- **die Festung der Emanzipation zerstören**
- **das gibt noch Dublonen**
- **die Schaufel nehmen**
- **die Strandmatte ansehen**
- an einer Ecke liegen Dublonen
- **die Dublonen nehmen**
- zum Schiff gehen
- **die Harpune mit dem Ausguck benutzen**

- **der Kapitän kommt nun herunter**

### **Im Schiff:**

- **mit dem Kapitän sprechen**
- nach dem Hut fragen
- der Kapitän will einen Schatz haben
- **die Dublonen mit der Zigarrenkiste benutzen**
- **dann den Schatz dem Kapitän geben**
- der sagt das die Maulwürfe den Hut haben
- Simon fragt wo die Maulwürfe sind
- das Schiff verlassen

### **Erfinderhütte:**

- **mit Peach sprechen wegen einem Bohrer**
- dem fehlen noch Teile
- zum Strand gehen

### **Strand:**

- **in der Nähe von dem Stein mit der Mulde den Detektor benutzen** (erst zum Strand gehen und den Detektor benutzen, Simon sagt in der Nähe ist etwas, dann zum Stein gehen und rechts davon den Detektor benutzen)
- **den Detektor auf Käse und Leder einstellen**
- Simon findet etwas und es erscheint ein Kreuz
- **die Schaufel mit dem Kreuz benutzen**
- **Simon findet die Siebenmeilenstiefel**
- ins Labor gehen

### **Erfinderhütte:**

- **Simon gibt Peach die Siebenmeilenstiefel und die Schaufel (mit ihm reden)**
- der baut den Bohrer und Simon probiert ihn sofort aus

## Kapitel 3

### Höhle:

- Simon landet in einer Höhle
- **den verbeulten Topf und die Rohrzange nehmen**
- den Müllhaufen ansehen
- **den Papiermüll nehmen**
- rechts oben liegt etwas Sand
- **den Sand nehmen**
- die Feuerstelle ansehen
- **das Papier mit der Feuerstelle benutzen**
- **dann das Feuerzeug mit dem Papier benutzen**
- das gibt ein schönes Feuer
- **den verbeulten Topf auf die Feuerstelle stellen**
- die Treppe links nach unten gehen zur Maulwurfstadt

### Maulwurfstadt:

- Simon darf nicht zu nah an die beiden Maulwürfen gehen, weil sie ihn sonst riechen
- **den Stein mit der Lüftungsklappe benutzen**
- jetzt können die Maulwürfe Simon nicht mehr riechen
- links an den Maulwürfen vorbei gehen
- Simon hört ein Gespräch mit an
- **die Wandnische ansehen und die Lunchbox**
- **den Schmalztopf aus der Lunchbox nehmen**
- **da ist noch eine Plastikgabel mit dabei**
- **die Feldkiste ansehen**
- **Simon nimmt sich einen Nassrasierer und den Kistendeckel**
- die Lüftung ansehen
- **mit der Rohrzange den Rohrabschnitt C abklopfen (beim zweiten Mal war es Abschnitt E)**
- das klingt dumpf
- das Rohr ist verbuggt
- **die Gabel mit dem verbuggten Rohr benutzen**
- Simon setzt das Rohr wieder ein und die grüne Wolke vor dem Labor verschwindet
- ins Labor gehen
- **den leeren Eimer nehmen**
- den schlafenden Maulwurf ansehen
- **den Nassrasierer mit dem schlafenden Maulwurf benutzen**
- Simon hat nun Haare vom Maulwurf
- **die leere Schnapsflasche nehmen**

- mit dem Kampfroboter sprechen
- die leere Schnapsflasche mit dem Sand benutzen
- dann die Schnapsflasche dem Kampfroboter geben
- der hat nun Sand im Getriebe
- die leere Schnapsflasche mit dem Kampfroboter benutzen
- in der Flasche ist jetzt wieder Schnaps
- den leeren Eimer mit dem dampfenden Rohr benutzen
- dann den Kistendeckel mit dem Rohr benutzen
- im Eimer ist dann destilliertes Wasser
- den Eimer nehmen
- zur Höhle gehen

### **Höhle:**

- den Schmalztopf, die Schnapsflasche, die Haare und den Eimer mit Wasser mit dem verbeulten Topf benutzen
- der Geruch vom Gebräu aus dem Topf, setzt sich in den Sachen von Simon fest
- jetzt riecht er wie ein Maulwurf

### **Maulwurfstadt:**

- mit dem lesenden Maulwurf sprechen
- nach dem Anführer fragen
- Simon wird zu den Greisen gebracht
- er spricht mit ihnen
- nach dem Hut fragen und er bekommt ihn wieder
- Simon bekommt noch einen Kommunikator und einen Bauplan
- dann wird er wieder an den Strand gebracht

## **Kapitel 4**

### **Strand:**

- das seltsame Schreibgerät nehmen, das auf dem Boden liegt
- ins Labor gehen

### **Erfinderhütte:**

- **mit Peach sprechen**
- sagen das er ein Raumschiff braucht
- Simon sagt er hat schon einen Plan
- am Ende soll Simon 100 Dublonen, einen Schiffsrumpf und drei Besatzungsmitglieder organisieren
- zum Strand gehen

### **Strand:**

- **mit Rotkäppchen sprechen**
- sie würde Crewmitglied werden unter bestimmten Bedingungen
- der Kapitän taucht auf und die Bedingungen sollen später diskutiert werden
- zum Schiff gehen

### **Schiff:**

- **mit dem Kapitän sprechen**
- der braucht einen Praktikanten und er gibt Simon gleich einen Vertrag
- Simon muss nur noch unterschreiben

### **Im Schiff:**

- **mit Wolf sprechen**
- der will erst nicht, aber dann sagt er doch zu das er Crewmitglied wird
- er will das aber schriftlich
- in die Kajüte gehen
- da ist ein Geisterpraktikant
- **mit dem Geisterpraktikant sprechen**
- dann das Schiff verlassen
- an den Strand gehen

### **Strand:**

- der Sumpfling kommt gerade an
- er will gleich Suppe kochen
- wieder zum Schiff gehen

### **Schiff:**

- **den seltsamen Stift mit dem Vertrag benutzen**

- Simon kann nun einige Optionen am Vertrag ändern
- am Ende sollen sowohl Simon als auch der Kapitän damit zufrieden sein
- Simon trägt folgendes ein:

**Allgemeines:** die Seele dem Kapitän übereignen  
**Pflichten:** Kaffee bringen und Geschütz bedienen  
**Arbeitszeit:** bis zur vollständigen Erschöpfung  
**Vergütung:** eine Mahlzeit am Tag und freie Unterkunft  
**Dauer:** bis zum Tod eines Vertragspartners

- dann auf „Vertrag prüfen“ klicken
- **den Vertrag dem Kapitän geben**
- der ist damit einverstanden
- die erste Aufgabe für Simon lautet: der Geisterpraktikant muss verschwinden
- **mit dem Kapitän sprechen und nach noch einem Praktikanten fragen**
- **Simon bekommt noch einen Vertrag**
- der ist für Wolf
- jetzt muss Simon den Vertrag noch abändern
- **den Stift mit dem Vertrag benutzen und folgendes einstellen**

**Allgemeines:** den Körper dem Kapitän übereignen  
**Pflichten:** Dienst auf der Brücke und Kleiderordnung einhalten  
**Arbeitszeit:** immer wenn es etwas zu tun gibt  
**Vergütung:** 3 Flaschen Rum  
**Dauer:** bis die Beute aufgeteilt wird

- ins Schiff gehen

## **Im Schiff:**

- **den Vertrag Wolf geben**
- Wolf unterschreibt
- mit dem Geisterpraktikant in der Kajüte sprechen und sagen das er gehen soll
- er will aber nicht
- **mit dem Flaschengeist sprechen** und nach dem Geisterpraktikant fragen
- der hört seine eigene Stimme
- **mit Polly sprechen**
- das würde klappen, aber Simon braucht eine Übertragung zum Geisterpraktikant
- **das Walkie-Talkie benutzen**
- damit ruft Simon die Maulwürfe
- Simon sagt das er ein Walkie-Talkie in der Kajüte braucht
- **dann wieder mit Polly sprechen**
- sie soll folgende Sätze sagen:

**Na Dude wollen wir spielen**  
**Lass uns gehen, hier gefällt es uns nicht**

**Spürst du den Zorn**  
**Dude beweg deinen Hintern aus dem Zimmer**  
**Da kommt etwas um dich zu holen**  
**Lauf Dude lauf**

- der Geisterpraktikant verschwindet
- zum Kapitän gehen
- **mit dem Kapitän sprechen**
- **Simon bekommt 10 Dublonen** (statt 100)
- Simon sagt das die Crew vollständig ist
- zur Erfinderhütte gehen

### **Erfinderhütte:**

- **mit Peach sprechen**
- Simon bekommt ein Energiemessgerät
- **den Heizpilz nehmen**
- die Hütte verlassen und zum Steinkopf gehen

### **Maulwurfstadt:**

- zur Höhle gehen
- **den Heizpilz mit der Lava benutzen**
- **das Energiemessgerät mit der Lava benutzen**
- es reicht nicht ganz
- auch der Heizpilz mit der Lava erreicht keine 100
- zur Stadt gehen
- **dort das Energiemessgerät mit einem der Heizpilze benutzen**
- da zeigt das Gerät 100 an
- **zu den Greisen gehen und mit ihnen sprechen wegen dem Heizpilz**
- **sie wollen dafür einen Ersatz**
- **den Heizpilz mit der Lava geben**
- damit sind sie einverstanden
- zurück zum Strand

### **Erfinderhütte:**

- **mit Peach sprechen**
- Simon sagt das er die richtige Energiequelle gefunden hat
- es folgt eine Zwischensequenz
- Rotkäppchen wird Kapitänin und der Sumpfling kommt auch mit

## Kapitel 5

### Schiffsdeck:

- nach einer Zwischensequenz verschwindet die Crew
- Simon muss alle Crewmitglieder wieder an ihren Arbeitsplatz bekommen
- er sieht sich um
- **den Goldpokal nehmen**
- den Hauptschirm ansehen
- **das Affenskelett nehmen** (Simon nimmt einen Knochen mit)
- **den Wischmopp, den Taucheranzug und die Nägel nehmen**
- den Kochhandschuh ansehen
- Simon kann ihn nicht einfach nehmen
- **mit dem Sumpfling sprechen**
- der braucht etwas knöchiges
- **Simon gibt ihm den Knochen**
- das ist aber nicht das Richtige für den Sumpfling
- **den Sumpfling nach dem Kochhandschuh fragen**
- **Simon darf einen Handschuh nehmen**
- **einen neuen Knochen vom Affenskelett holen**
- **die Blutegel und das Walfett nehmen**
- den Eimer mit Wasser ansehen
- **den Goldpokal mit dem Wassereimer benutzen**
- **die Piratenflagge nehmen**
- auf einem Kronleuchter sitzt Polly
- am Kronleuchter hängt ein kleiner Kessel
- Simon kommt aber nicht an ihn ran
- in den Maschinenraum gehen

### Maschinenraum:

- **den Holzkäfig nehmen**
- den dreckigen Besen will Simon nicht mitnehmen
- **den Kohlehaufen ansehen und nehmen**
- **Simon hat nun Kohlestaub**
- **den Kohlestaub mit dem Goldpokal benutzen**
- **mit Wolf sprechen**

### Kajüte:

- mit Rotkäppchen sprechen
- die Korsche nehmen
- weiter hinten die Gardinenstange ansehen und nehmen
- Simon nimmt nur die Ringe mit
- den Schottenrock und die Metallflasche nehmen
- eine Planke ist im hinteren Bereich der Kajüte locker
- Simon sieht darunter
- er versucht den Kriegshammer zu nehmen, aber das geht nicht
- die Schatzkarte und das Porträt ansehen

### **Maschinenraum:**

- den Goldpokal mit der Metallflasche benutzen
- das Getränk aus Wasser und Kohlenstaub ist jetzt in der Flasche
- die Metallflasche mit der Heizungsöffnung benutzen
- jetzt gibt es ein heißes Getränk
- die Metallflasche Wolf geben
- der geht wieder an Deck

### **Schiffsdeck:**

- mit Wolf sprechen und ihm sagen das er sich als Frau verkleiden soll
- im Inventar folgende Sachen zu einem Outfit kombinieren: Wischmopp, Korsche, Schottenrock, Piratenflagge und Gardinenringe
- das Outfit gibt Simon nun Wolf
- dann gehen beide zu Rotkäppchen und es folgt eine Zwischensequenz

### **Kajüte:**

- Wolf geht an Deck auf seinen Posten
- Rotkäppchen will später nachkommen
- die Blutegel mit dem Bett von Rotkäppchen benutzen
- dann mit Rotkäppchen sprechen bis diese sagt sie ist müde
- Rotkäppchen legt sich ins Bett und Simon verlässt die Kajüte
- etwas später geht er automatisch wieder in die Kajüte
- Rotkäppchen geht auf ihren Posten
- die vollgesogenen Blutegel vom Bett nehmen
- die Blutegel mit dem Pokal benutzen
- zum Geheimversteck gehen
- den Pokal mit dem Blut mit dem Kriegshammer benutzen
- Simon soll sich nun für einen der drei folgenden Wege entscheiden:

#### **Der Weg des Schurken**

## **Der Weg des Barden**

### **Der Weg des Kriegers**

- der erste Weg ist schwer, der zweite Weg ist mittelschwer und der dritte Weg ist leicht
- ich habe den Weg des Schurken gewählt

### **Weg des Schurken:**

- die Kajüte verlassen
- **im Maschinenraum den Kriegshammer mit dem Feuerzeug im Inventar benutzen**
- das Feuerzeug ist kaputt
- an Deck gehen
- **dem Sumpfling einen Knochen geben** (falls man keinen hat, dann einen beim Affenskelett holen)
- während der Sumpfling vom Feuer weg geht, **den Eimer mit Wasser benutzen und das Feuer löschen**
- der Sumpfling entfacht das Feuer wieder und legt ein Feuerzeug neben die Feuerstelle
- **einen neuen Knochen holen und dem Sumpfling geben**
- **dann das kaputte Feuerzeug gegen das Feuerzeug vom Sumpfling tauschen**
- **noch einen Knochen holen und dem Sumpfling geben**
- **dann den Wassereimer mit der Feuerstelle benutzen**
- diesmal kann der Sumpfling das Feuer nicht wieder entfachen und er geht auf seinen Posten

### **Weg des Barden:**

- die Kajüte verlassen
- im Maschinenraum erzählt der Kriegshammer etwas von Stan
- den dreckigen Besen ansehen
- es kommt eine Harpune zum Vorschein
- **die Harpune nehmen**
- in die Kajüte gehen
- **den Kriegshammer mit dem Lustknaben benutzen**
- das gibt Gipsstaub
- **den Staub nehmen**
- an Deck gehen
- **mit der Harpune den kleinen Kessel vom Kronleuchter herunter holen**
- **den Kessel mit dem Wassereimer benutzen**
- **dann den Gipsstaub, den Knochen und das Walfett in den Kessel geben**
- **die fertige Suppe dem Sumpfling geben und er geht auf seinen Posten**

### **Weg des Kriegers:**

- an Deck gehen

- **mit Polly sprechen und sagen das der kleine Kessel Polly beleidigt hat**
- **Polly wirft den Kessel herunter**
- **Simon schlägt mit dem Krieg auf den Kessel ein (als Vorübung)**
- **dann den Kriegshammer mit dem Kessel vom Sumpfling benutzen**
- der geht auf seinen Posten
- das waren die drei Lösungen für die drei Wege

## **Schiffsdeck:**

- **ans Steuerrad gehen und es benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- ein Krake hängt am Raumschiff
- **die Nägel im Inventar mit dem Taucheranzug benutzen**
- **dann die magische Knete mit dem Taucheranzug benutzen**
- das klappt aber nicht
- die Schleuse ansehen
- **mit Rotkäppchen sprechen**
- sie wird die Schleuse öffnen
- sie erzählt das sich Polly mit magischer Knete auskennt
- **mit Polly sprechen und nach der magischen Knete fragen**
- **dann die magische Knete mit dem Taucheranzug benutzen**
- diesmal funktioniert es
- **mit Wolf sprechen**
- der sagt was von komischen Signalen
- **in den Maschinenraum gehen und die Harpune nehmen (liegt dort wo der Besen stand)**
- **das Kontrollfeld ansehen**
- es ist defekt
- dann wieder an Deck gehen
- **mit Polly sprechen und sagen das es eine wichtige Aufgabe gibt**
- **den Holzkäfig mit Polly benutzen**
- **dann die Schleuse benutzen**
- Zwischensequenz
- Polly erfriert im All
- Simon hat jetzt den Sprachchip
- **in den Maschinenraum gehen und dort den Sprachchip mit dem Kontrollfeld benutzen**
- dann wieder an Deck gehen
- das Steuerrad benutzen
- Zwischensequenz

## Kapitel 6

### Auge des Todes:

- nach einer Zwischensequenz ist Wolf der einzige noch Anwesende
- da taucht Ionas auf
- **Wolf spricht mit ihm über alle Themen**
- nach einer Hypnose kann Wolf verschiedene Dinge erlernen
- **in seinem Inventar hat er ungeübte Gedankenlesekraft, ungeübte Gedankenkontrollkraft, ungeübte Vorhersehkraft und ungeübte Telekinese**
- Wolf spricht mit Ionas und sagt er soll ihn Gedankenlesekraft lehren
- Ionas sagt er denkt an eine Zahl und will wissen an welche
- **die Gedankenlesekraft aus dem Inventar mit Ionas benutzen und es erscheint die Zahl 6 in einer Sprechblase**
- **Wolf kann nun die richtige Antwort (natürlich die 6) geben**
- wieder mit Ionas sprechen
- diesmal wegen der Gedankenkontrollkraft
- **die Gedankenkontrollkraft aus dem Inventar mit dem Käfer anwenden und dann sagen er soll dreimal im Kreis laufen und sich dann schlafen legen**
- wieder mit Ionas sprechen wegen der Vorhersehung
- **der fragt den Wolf wann er das erste Mal die Vorhersehung einsetzen wird**
- **der Wolf antwortet: „Jetzt“**
- dann wieder mit Ionas sprechen wegen der Telekinese
- **die Telekinese aus dem Inventar mit dem Tentakel hinter Ionas benutzen**
- **jetzt hat Wolf alle Fähigkeiten**
- zur Energiekonsole gehen
- **die Vorhersagekraft mit der Energiekonsole benutzen**
- der Wolf sieht welche Knöpfe er drücken muss (sollte man sich gleich notieren)
- **jetzt die Energiekonsole ansehen und folgende Knöpfe betätigen:**
  - den seltsamen Knopf oben drücken**
  - Knopf oben rechts 3x drehen**
  - Knopf unten rechts 1x drehen**
  - Knopf oben links 2x drehen**
  - komischen Knopf unten drücken**
- jetzt sind alle Energiebrücken ausgefahren
- zur Brücke gehen

### Brücke:

- hier sind die Außerirdischen

- **die Gedankenlesekraft mit den Außerirdischen benutzen**
- der Wolf kann sie nun verstehen
- **die Gedankenkontrollkraft mit den Außerirdischen benutzen**
- **er sagt sie sollen ihn nicht beachten und nur auf die Monitore sehen**
- nach ganz rechts gehen
- **dort die Waage benutzen**
- der Wolf wiegt 98 kg
- die Brücke verlassen

### **Teleporterraum:**

- zur Teleporterkonsole gehen
- das Gerät ansehen
- **das Post-it lesen und den Bildschirm ansehen**
- **die Tastatur benutzen und dann den Hebel**
- die Nahansicht verlassen
- **in die Mitte des Raumes gehen**
- **dann die Telekinese mit der Teleporterkonsole benutzen**
- Wolf landet in einem Raum mit einem Computer

### **Computer:**

- **die Vorhersage mit dem Computer benutzen**
- jetzt kennt Wolf das Passwort
- **mit dem Computer sprechen und das Passwort Kakerlakenschwarm nennen**
- **dann dem Computer fragen stellen**
- er sagt er kann alle Fragen beantworten
- Wolf kann viele Fragen stellen
- **dann sagt er das er keine Lust mehr hat und gern Tee mit Milch hätte**
- das verwirrt den Computer, weil er es nicht berechnen kann

### **Abspann:**

- dann wird auf Simon geschaltet
- es läuft eine Zwischensequenz
- **Simon muss versuchen zwischen den Außerirdischen und den Maulwürfen zu vermitteln**
- das war es dann und es folgt ein langer Abspann

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 02.08.2014

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

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